

Παίζω και μαθαίνω

Θρησκευτικά:

9+1 δραστηριότητες Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού για
τη Θρησκευτική Εκπαίδευση στο Λύκειο



Γιώργος Γκρίλης

Μ.Α. – Υ.Δ. Θεολόγος - Φιλολόγος

Περίληψη

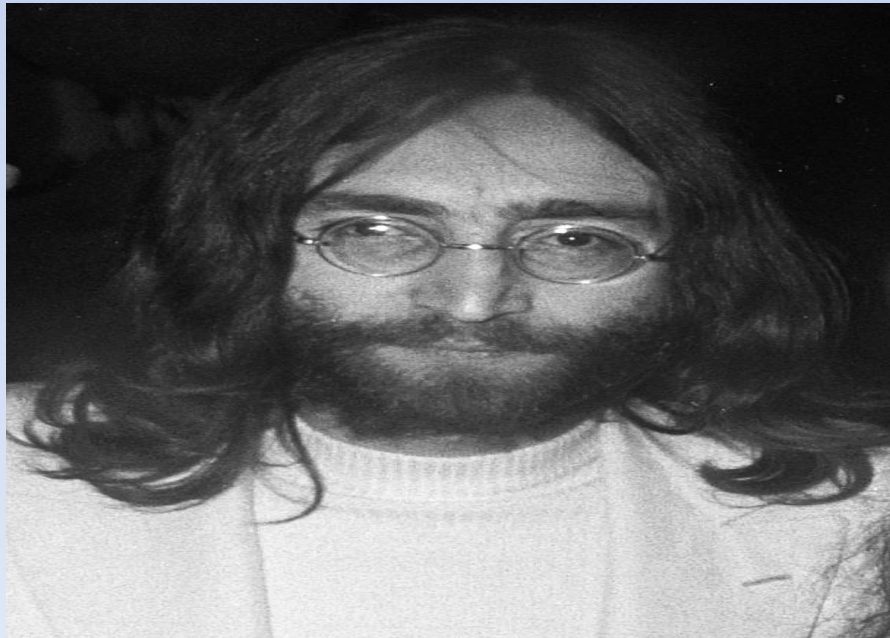
Η πλήξη είναι μια ασθένεια με διαστάσεις επιδημίας... Γιατί τα σχολεία μας δεν είναι τόποι χαράς;
(Goodlad, 1984, p. 242)

Ένα βασικό ζητούμενο στη σύγχρονη εκπαίδευση είναι η αναζήτηση της χαράς στη μάθηση (Wolk, 2008; Dewey, 1938; Lobrot, 2016). Δυστυχώς, στα 40 χρόνια που μεσολάβησαν από τη διαπίστωση του Goodlad, σχετικά με την διαστάσεων επιδημίας ασθένεια της σχολικής ανίας, ελάχιστα πράγματα έχουν αλλάξει, ειδικά στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Γενικά, οι έρευνες δείχνουν ότι ενώ τα παιδιά διακατέχονται από έναν ενθουσιασμό στο Δημοτικό, μεγαλώνοντας ο ενθουσιασμός αυτός βαθμιαία πέφτει ή και εξαφανίζεται αφήνοντας τη θέση του στην αδιαφορία, την πλήξη και τη βαρεμάρα (Κουκουνάρας Λιάγκης, 2015). Μάλιστα, αυτό πιθανότατα να οξύνεται με τα χρόνια, καθώς το σχολείο, ειδικά με την ανάπτυξη του διαδικτύου, έχει απωλέσει το μονοπώλιο ως πηγή γνώσης οπότε αυτονόητα ατονεί, σε μεγάλο βαθμό, το στοιχείο της εκπλήρωσης των εσωτερικών κινήτρων για μάθηση, αφού αυτή επιτυγχάνεται (και μάλιστα πιο εύκολα) και διαδικτυακά. Τι περιθώρια υπάρχουν να αλλάξει αυτό; Μπορούν οι εκπαιδευτικοί της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης να συνδυάσουν την παρεχόμενη γνώση με την έκπληξη και τον ενθουσιασμό; Μπορεί να συνδυαστεί η γνώση με τη διασκέδαση και την ψυχική ευφορία στο σχολικό περιβάλλον και μάλιστα στο Λύκειο; Η παρουσίαση συζητάει τη σχέση της ψυχαγωγίας και της χαράς με την κατάκτηση της γνώσης και παρουσιάζει 9 παιγνιώδεις δραστηριότητες που αφορούν τη Θρησκευτική Εκπαίδευση, συν μία που αφορά γενικότερα την Εκπαίδευση και έχουν όλες δοκιμαστεί με επιτυχία στις Λυκειακές τάξεις που διδάσκει τα τελευταία χρόνια ο υπογράφων.

Το νόημα της ζωής: Η ευτυχία!

Όταν ήμουν 5 χρονών η μητέρα μου μου έλεγε συνέχεια πως το κλειδί στη ζωή είναι η ευτυχία. Όταν πήγα στο σχολείο με ρώτησαν τι ήθελα να γίνω όταν μεγαλώσω. Έγραψα: “ευτυχισμένος”. Μου είπαν πως δεν κατάλαβα το νόημα της εργασίας. Τους απάντησα πως δεν κατάλαβαν το νόημα της ζωής”

(Lennon, 2020).



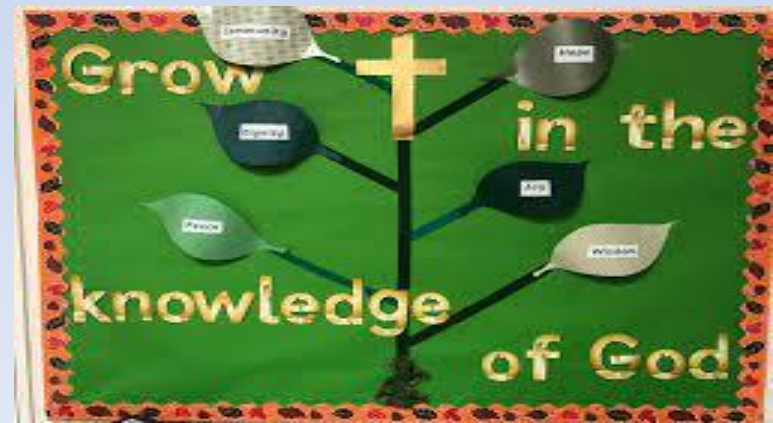
Προς μία εκπαίδευση που στοχεύει στην ευτυχία του ανθρώπου

- Η εκπαίδευση η οποία στοχεύει στην ευτυχία του ανθρώπου δεν μπορεί να είναι άλλης φύσης, παρά τέτοια που να εξοικειώνει στην πράξη τους ανθρώπους με τους βασικούς όρους της άμιλλας, της ενσυναίσθησης και της επιθυμίας για συνεργατική δράση (Banks, 1999/2014; Jackson, 2004), αλλά και την επιδίωξη της αυτοπραγμάτωσης, δηλαδή (σύμφωνα με τους Rodgers και Maslow) “της κατάστασης αυτοεκπλήρωσης, κατά την οποία το άτομο έχει εκδιπλώσει όλες τις δυνατότητές του με τον δικό του προσωπικό τρόπο” (Feldman, 2019, σ. 56).
- Η εκπαίδευση είναι μία διαδικασία η οποία όχι μόνο οδηγεί μέσα από ένα κοινωνικό και διαδραστικό συγκείμενο τον άνθρωπο, ελεύθερα, στην ευδαιμονία, αλλά συναποτελεί με αυτήν αυτοσκοπό. Επομένως, ως διαδικασία θα πρέπει ήδη να λειτουργεί όχι μόνο ως πρόγευση αυτής της χαράς και της ευτυχίας, αλλά και να ταυτίζεται με αυτήν. Θα πρέπει με άλλα λόγια να συντελείται σε ένα ελευθεριακό περιβάλλον, ικανό να ξυπνήσει το ενδιαφέρον όλων των μαθητών για τη μάθηση, εξασφαλίζοντας τη δημιουργικότητα και προϋποθέτοντας τον αλληλοσεβασμό, τη συνεργασία και την ισότιμη συμμετοχή.

Όταν η Γνώση γίνεται διασκέδαση...

9+1 δραστηριότητες Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού για τη Θρησκευτική Εκπαίδευση (Θ.Ε.) στο Λύκειο

1. Πες Βρες
2. Παντομίμα
3. Taboo
4. Ο Ειδικός
5. Debate
6. Βρες το Ταίρι
7. Δραματοποίηση με Κάρτες Ρόλων (Ταμάμ)
8. Κυνήγι Θησαυρού
9. Θρησκευτικό Survivor
10. Ο πιο Καλός ο Μαθητής



1. Πες Βρες

(Μία κάπως διαφορετική Ιδεοθύελλα)

- Ο εκπαιδευτικός έχει προεπιλέξει 10 λέξεις για το συγκεκριμένο θέμα (π.χ. Ισλάμ, Ενότητα του κόσμου κ.α.) που θα μας απασχολήσει στο μάθημα.
- Στη συνέχεια δίνεται 1' - 2' για να προσπαθήσουν οι μαθητές να βρουν τις λέξεις αυτές.
- Ο εκπαιδευτικός γράφει στον πίνακα τις λέξεις των παιδιών.
- Τέλος, φανερώνει τις λέξεις που έχει προεπιλέξει, μετράμε πόσες βρήκαμε, γίνεται μία πρώτη παρουσίαση των βασικών αυτών εννοιών και τις εντάσσουμε σε κατηγορίες, όπως και στην Ιδεοθύελλα (Φρυδάκη, 2009).



Η δραστηριότητα ενδείκνυται ιδιαίτερα για το 1^ο στάδιο της διδασκαλίας, την Βιωματική προπαρασκευή.

Τα + του Πες Βρες

- ❖ Το μεγάλο πρόβλημα στην τυπική Ιδεοθύελλα είναι όταν τα παιδιά λένε (πολλές φορές και επίτηδες) λέξεις άσχετες και αποσυντονιστικές.
- ❖ Το δέλεαρ του να βρουν τις 10 πιο into the point λέξεις για το συγκεκριμένο θέμα σε 1' τους βοηθάει να κάνουν focus στο θέμα και να μην αποσυντονίζονται.
- ❖ Επιπλέον, το Πες Βρες είναι ένα παιχνίδι που όλα τα παιδιά το έχουν παίξει στο κινητό τους τηλέφωνο, οπότε τους είναι ιδιαίτερα οικείο και ευχάριστο να το παίζουν και στην τάξη.



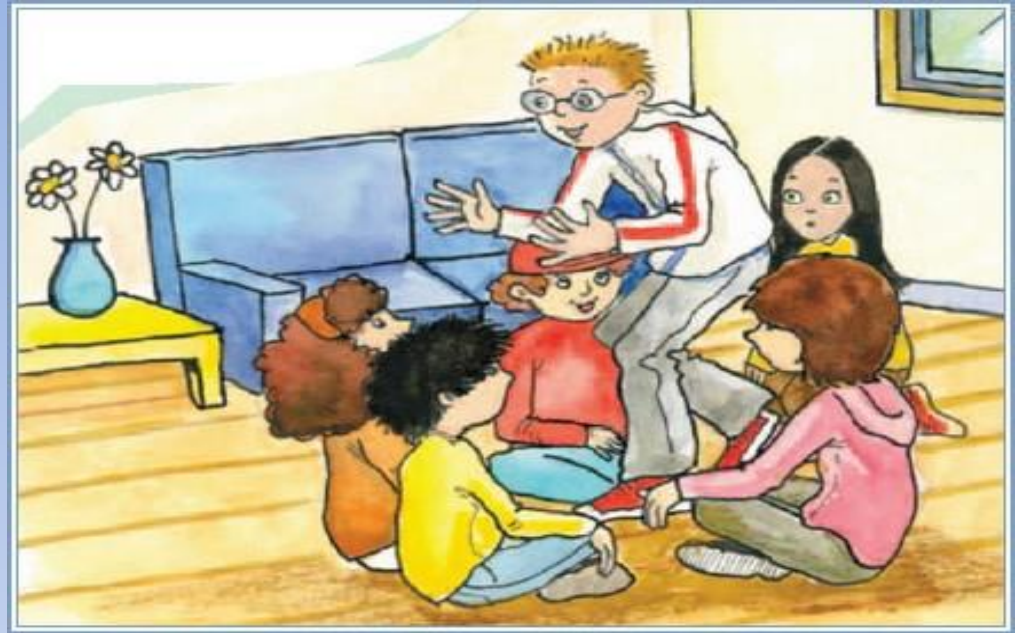
2. Παντομίμα

- Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στις Ομάδες Κάρτες με φράσεις (πχ, Ο Θεός είναι Ένας και Τριαδικός, Ο Θεός είναι αγάπη κ.α.)
- Τα παιδιά ένα – ένα τραβάνε την Κάρτα και προσπαθούν σε 1΄να κάνουν τους άλλους να βρουν την φράση χωρίς να μιλούν, μόνο με κινήσεις του σώματος.
- Όποιος τη βρει κερδίζει την Κάρτα.
- Νικητής είναι αυτός που έχει συγκεντρώσει στο τέλος τις περισσότερες Κάρτες.



Η Παντομίμα μπορεί να ενταχθεί ιδανικά στις επαναληπτικές δραστηριότητες. Μπορεί να παιχτεί είτε στην Ολομέλεια, είτε σε Ομάδες.

Τα + της Παντομίμας



- ❖ Ποιος από εμάς δεν έχει παίξει και δεν έχει αγαπήσει την Παντομίμα;
- ❖ Είναι ένα παιχνίδι που αγαπάνε ιδιαίτερα τα παιδιά και μπορεί να δώσει ενθουσιασμό στις (συνήθως ανιαρές) Επαναλήψεις.
- ❖ Επιπλέον, τα παιδιά ξαναθυμούνται φράσεις σημαντικές από το μάθημα, τις σωματικοποιούν και δημιουργούν νέες διασυνδέσεις με αυτές, διανθισμένες με χιούμορ και με κέφι.

3. Taboo

- Ο εκπαιδευτικός μοιράζει Κάρτες με βασικές έννοιες (Λέξεις – Κλειδιά) του μαθήματος στις Ομάδες (πχ. Αγία Τριάδα κ.α.)
- Κάτω από τις ζητούμενες Λέξεις – Κλειδιά υπάρχουν με κόκκινο 3 λέξεις που δεν μπορούν να τις πουν τα παιδιά (Λέξεις Taboo).
- Οι Ομάδες χωρίζονται σε μικρότερες υποομάδες (ανά 2 παιδιά).
- Αυτός που τραβάει την Κάρτα προσπαθεί να κάνει το ταίρι του στην Ομάδα να βρει τη λέξη, χωρίς να πει τις απαγορευμένες λέξεις.



Το Taboo, όπως και η Παντομίμα, μπορεί να ενταχθεί ιδανικά στις επαναληπτικές δραστηριότητες. Είναι ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα.

Τα + του Taboo

- ❖ Το Taboo (ειδικά όταν έχει στηθεί σωστά) είναι ένα παιχνίδι που προκαλεί τα παιδιά να σκεφτούν πέρα από τα προφανή.
- ❖ Επιπλέον, χαρίζει στο μάθημα στιγμές χαλάρωσης και γέλιου και τονώνει το ομαδικό πνεύμα.



4. Ο Ειδικός

- Ο εκπαιδευτικός μοιράζει σε όλα τα παιδιά ένα Φύλλο με τις βασικές έννοιες του μαθήματος (πχ. το Μικρό Λεξικό της Ορθοδοξίας κ.α.)
- Επιπλέον τους μοιράζει από μία Κάρτα που περιέχει μία έννοια από αυτές του Φύλλου που τους έχει δοθεί.
- Τα παιδιά έχουν στη διάθεσή τους 2'-3' να ετοιμάσουν μία σύντομη εισήγηση, με βάση το υλικό που έχουν, για να μιλήσουν γι' αυτήν ως Ειδικοί.
- Στη συνέχεια, ένας – ένας μιλούν γι' αυτή την έννοια, προσπαθώντας να μην καταλάβει η υπόλοιπη τάξη για ποια έννοια πρόκειται.
- Εάν κάποιος μαθητής την βρει παίρνει την Κάρτα, την κερδίζει, αλλιώς την κρατάει ο Ειδικός.



- Η δραστηριότητα ενδείκνυται για ενότητες που έχουν πολλές έννοιες, ως εισαγωγική σ' αυτές.
- Εξηγούμε στα παιδιά πως το ζητούμενο είναι να μην καταλάβουν οι υπόλοιποι για ποια έννοια πρόκειται, οπότε θα πρέπει να σκεφτούν όσο πιο πρωτότυπα και δημιουργικά μπορούν.

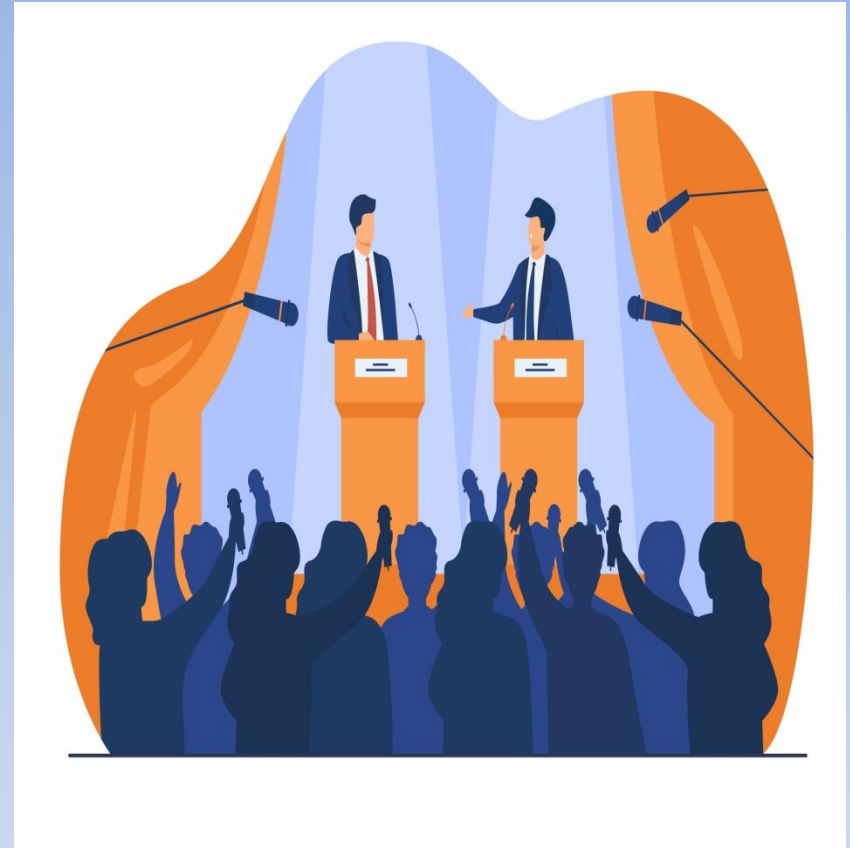
Τα + του Ειδικού

- ❖ Είναι μία δραστηριότητα που σκοπό έχει να εμπλέξει τους μαθητές λειτουργικά και εποικοδομητικά στο νέο που πρόκειται να διδαχθούν.
- ❖ Τα παιδιά έρχονται σε μία πρώτη επαφή με έννοιες σχετικά καινούριες με έναν τρόπο που αποτελεί πρόκληση γι' αυτά, αφού δεν αρκεί απλώς να καταφέρουν να παρουσιάσουν μία έννοια, αλλά πρέπει να το κάνουν με τρόπο όσο πιο πρωτότυπο μπορούν.
- ❖ Επιπλέον τονώνει το ενδιαφέρον τους για το μάθημα, αλλά και την αυτοπεποίθησή τους, αφού λειτουργούν στην τάξη με τον Μανδύα του Ειδικού.



5. Debate (Αντιγνωμίες)

- Το Debate είναι η γνωστή δραστηριότητα, κατά την οποία είτε ζευγάρια μαθητών, είτε ζευγάρια ομάδων “διασταυρώνουν τα ξίφη” τους επιχειρηματολογώντας γύρω από ένα αμφιλεγόμενο ζήτημα (π.χ. μπορεί η επιστήμη να συνδυαστεί ή όχι με πίστη στον Θεό;)
- Το ζητούμενο στο Debate δεν είναι η επικράτηση της μίας ή της άλλης άποψης, αλλά η ανάδειξη, κατά το δυνατόν, περισσότερων πτυχών του υπό διερεύνηση ζητήματος, γι’ αυτό καλό θα ήταν να υπάρχει στη συνέχεια χρόνος για μία συζήτηση η οποία θα αναδείξει όλες αυτές τις πτυχές.



- Η δραστηριότητα ενδείκνυται για την εις βάθος και εις πλάτος ανάλυση ενός ζητήματος.

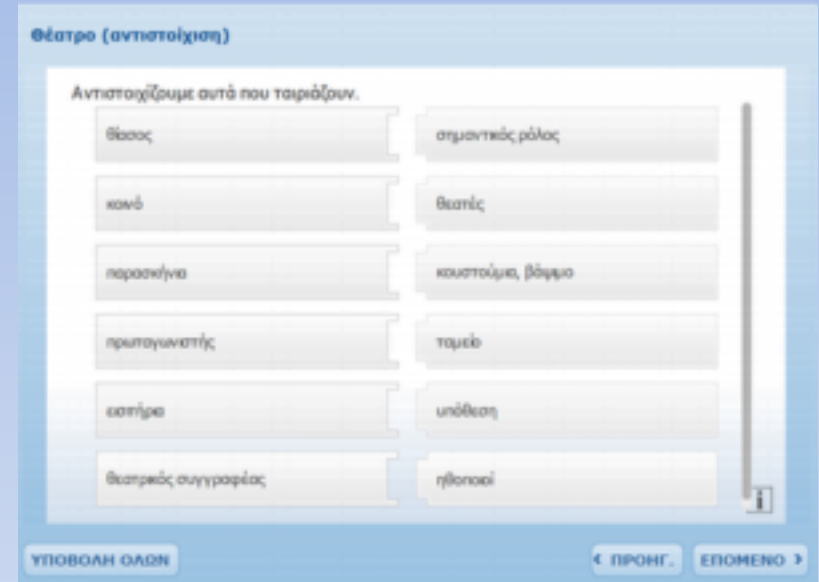
Τα + του *Debate*

- ❖ Το Debate καλλιεργεί την κριτική και τη δημιουργική σκέψη, καθώς και την έκφραση, την οργάνωση και την εκφορά του λόγου (Κουκουνάρας Λιάγκης, 2011).
- ❖ Εθίζει τους μαθητές στις δημοκρατικές διαδικασίες και στον σεβασμό της γνώμης του άλλου.
- ❖ Τέλος, κινητοποιεί τα παιδιά και τα καλεί να εκφράσουν προσωπική και τεκμηριωμένη άποψη επί του υπό διαπραγμάτευση θέματος.



6. Βρες το Ταίρι

- Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί δύο στήλες με Κάρτες που η κάθε Κάρτα της μία στήλης αντιστοιχεί επακριβώς με μία της άλλης (π.χ. Διάταγμα των Μεδιολάνων – 313 μ.Χ., Ιησούς Χριστός – Υιός του Θεού κ.α.)
- Στη συνέχεια ανακατεύει τις Κάρτες και τις μοιράζει στις Ομάδες των παιδιών.
- Νικήτρια είναι η Ομάδα που πρώτη θα αντιστοιχίσει όλα τα ζεύγη των Καρτών σωστά.



Το Βρες το Ταίρι μπορεί να ενταχθεί ιδανικά στις επαναληπτικές δραστηριότητες.
Είναι ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα.

Τα + του Βρες το Ταίρι

- ❖ Το Βρες το ταίρι είναι ουσιαστικά μία ομαδοσυνεργατική, επιτραπέζια διασκευή της Αντιστοίχησης.
- ❖ Κινητοποιεί τα παιδιά, τα προκαλεί να σκεφτούν εις βάθος τις υπό διαπραγμάτευση έννοιες και τα βοηθάει να κάνουν λεπτότερους διαχωρισμούς μεταξύ των εννοιών.



7. Δραματοποίηση με Κάρτες Ρόλων

- Η δραματοποίηση είναι μία δραστηριότητα την οποία οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν οι ίδιοι χρησιμοποιώντας τα εργαλεία της δραματικής τέχνης, στηριζόμενοι στην επινόηση, την αυτενέργεια και τον αυτοσχεδιασμό (Σέξτου, 2007).
- Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί τις Κάρτες Ρόλων, τις μοιράζει στις Ομάδες και συντονίζει τη δράση τους. Κάθε Ομάδα αναλαμβάνει να χτίσει από έναν Ρόλο που θα τον αποδώσει ένας μαθητής.
- Στη συνέχεια παρουσιάζεται η σκηνή στην τάξη
- Ο εκπαιδευτικός μπορεί να σταματήσει τη δράση (Cut), όταν κρίνει ότι χρειάζεται (αν διαπιστώσει φερ' ειπείν ότι η δράση έχει κολλήσει) να συζητηθεί το πρόβλημα στην Ολομέλεια και να αναζητηθούν λύσεις, ακόμη και με αλλαγή των “ηθοποιών”.



Η Δραματοποίηση είναι ιδανική για κάθε μάθημα, ιδιαίτερα γι' αυτά που καλύπτουν τα λεγόμενα συγκρουσιακά (controversial) ζητήματα. Είναι ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα.

Ένα παράδειγμα δραματοποίησης για τη Θρησκευτική Εκπαίδευση: Ταμάμ

Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες. Δίνεται σε κάθε ομάδα από μία Κάρτα Ρόλου και οι σχετικές οδηγίες. Η κάθε ομάδα θα αναλάβει να “χτίσει” έναν ρόλο και θα επιλέξει έναν εκπρόσωπο, ο οποίος θα υποδυθεί τον ρόλο, σύμφωνα με τις οδηγίες που θα λάβει από την ομάδα. Οι ρόλοι (συνεπώς και οι ομάδες) είναι 5. Η ιστορία έχει ως εξής: μία φοιτήτρια, η Έλλη, γνωρίζει στη σχολή της έναν μουσουλμάνο συμφοιτητή της, τον Τζεμ τον ερωτεύεται και θέλει να τον γνωρίσει στους δικούς της στην Αθήνα. Οι γονείς της κοπέλας είναι, όπως και η Έλλη, Χριστιανοί, ωστόσο αντιπροσωπεύουν δύο διακριτούς χαρακτήρες – τύπους πιστών, που εν πολλοίς χαρακτηρίζουν και την ελληνική κοινωνία: ο μπαμπάς Μάρκος είναι ανοιχτός στην ειρηνική συνύπαρξη με τους ‘θρησκευτικά διαφορετικούς’ συνανθρώπους μας, ωστόσο η μητέρα, Μυρτώ, εκφράζει έντονες επιφυλάξεις σχετικά με την επιλογή της κόρης της να φέρει στο σπίτι έναν μουσουλμάνο. Την οικογένεια συμπληρώνει ο αδερφός Νίκος, ο οποίος σπουδάζει στη Θεολογική Σχολή και κομίζει την Ορθόδοξη αντίληψη αναφορικά με το ζήτημα που μας απασχολεί, βλέπει δηλαδή τον Άλλο ως αδελφό. Τα ονόματα είναι παρμένα από το σήριαλ Ταμάμ, ακριβώς για να δημιουργήσει ένα επιπλέον ενδιαφέρον στα παιδιά. Η σκηνή που λαμβάνει χώρα στην τάξη είναι η πρώτη συνάντηση της οικογένειας με τον Τζεμ. Το τι διαμείβεται στη σκηνή της τάξης είναι αποτέλεσμα κατ’ αρχάς δύο παραγόντων: αφ ενός της ικανότητας της ομάδας να φτιάξει έναν χαρακτήρα με διακριτά χαρακτηριστικά και με δυνατές “ατάκες” και αφετέρου του αυτοσχεδιασμού των πρωταγωνιστών.

Τα + της Δραματοποίησης

- ❖ Η δραματοποίηση δεν είναι ώρα ψυχαγωγίας, γι' αυτό εντάσσεται οργανικά στον σχεδιασμό του μαθήματος (Άλκηστις, 2007), ωστόσο είναι η κατεξοχήν δραστηριότητα που εκπαιδεύει τους μαθητές μέσα από την ψυχαγωγία, γι' αυτό αποτελεί και μία από τις πλέον αγαπημένες δράσεις στην τάξη.
- ❖ Η δραματοποίηση κινητοποιεί τα μέγιστα τους μαθητές, προκαλεί να συμμετέχουν ενεργά μέσα από διάφορους ρόλους (του σεναριογράφου, του ηθοποιού, του κριτικού θεατή) και καλλιεργεί τη φαντασία, τη βιωματικότητα και τον αυτοσχεδιασμό τους.
- ❖ Τέλος, είναι ένα από τα πλέον καταλληλα εκπαιδευτικά εργαλεία για να διαπραγματευτεί η τάξη αμφιλεγόμενα και συγκρουσιακά ζητήματα .



8. Κυνήγι Θησαυρού (Εορτή των Τριών Ιεραρχών)

- Η δραστηριότητα προορίζεται για τη σχολική εορτή των Τριών Ιεραρχών και μπορεί να συμμετέχει όλο το σχολείο (μαθητές, εκπαιδευτικοί, διευθυντής, ακόμη και το βοηθητικό προσωπικό).
- Το κάθε Τμήμα αποτελεί μία Ομάδα και συγκεντρώνεται στο “ορμητήριό” του, που είναι η τάξη τους. Εκεί βρίσκεται ως υπεύθυνος κάποιος εκπαιδευτικός.
- Στις Ομάδες έχει δοθεί υλικό με τη μορφή φωτοτυπιών.
- Η δραστηριότητα αποτελείται από 12 (ή και περισσότερους) γρίφους με θέμα τους Τρεις Ιεράρχες, τους οποίους καλούνται να λύσουν διαδοχικά μέχρι και τον τελευταίο.



Το Κυνήγι του Θησαυρού είναι ιδανικό για κάθε Σχολική Εορτή.

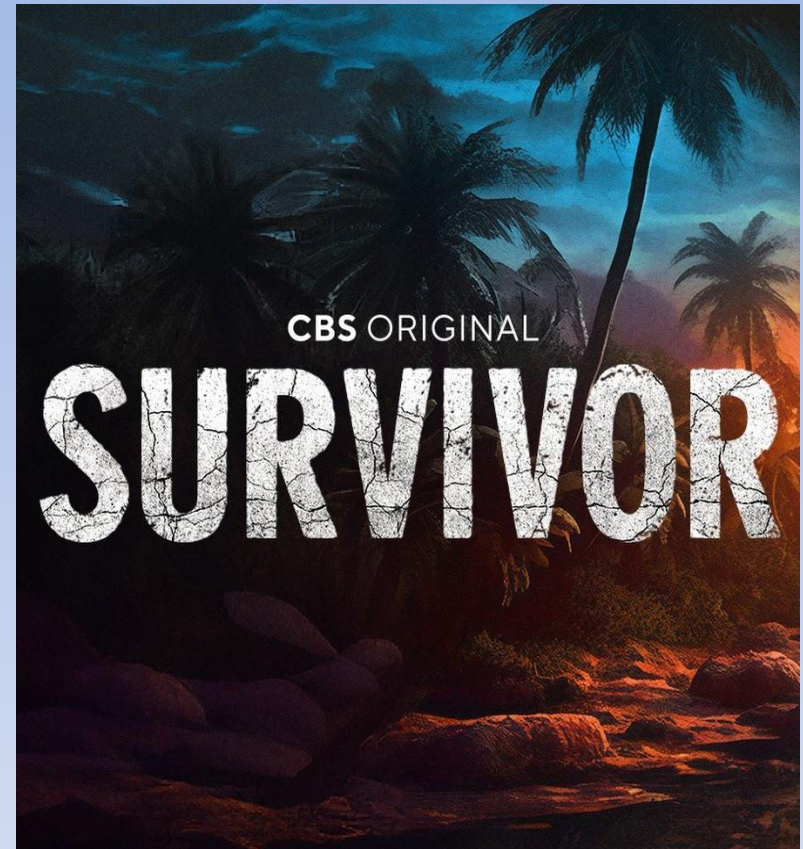
Τα + του Κυνηγιού του Θησαυρού

- ❖ Κατά τη δημιουργία των γρίφων δίνεται προσοχή ώστε να αξιοποιούνται διάφορες δεξιότητες των παιδιών (παρατηρητικότητα, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα κοκ).
- ❖ Είναι μία δραστηριότητα η οποία στις, μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις σχολικές εορτές (ο υπογράφων την έχει οργανώσει επίσης και στη γιορτή της 25^{ης} Μαρτίου) προσδίδοντάς τους μία ιδιαίτερα ψυχαγωγική και ενεργοποιητική διάσταση.



9. Θρησκευτικό Survivor

- Το Θρησκευτικό Survivor είναι ουσιαστικά ένα Κυνήγι του Θησαυρού εμπλουτισμένο με σωματικές δραστηριότητες που μπορεί να γίνει την ώρα του μαθήματος.
- Έχει ως σκοπό τον Αναστοχασμό επί όσων προηγήθηκαν, ούτως ώστε να εμβαθύνουν περαιτέρω στην κατανόησή της νέας γνώσης (Çimer, Çimer, & Vekli, 2013). Είναι, ωστόσο, δοσμένη με έναν παιγνιώδη τρόπο που συνδυάζει το παιχνίδι, τη σωματική δραστηριότητα, την πνευματική και τη σωματική εγρήγορση, την άμιλλα την ομαδοσυνεργατικότητα και τον παιγνιώδη ανταγωνισμό. Ακόμη και οι πλέον αδιάφοροι μαθητές (και μάλιστα, συνήθως, ακριβώς αυτοί!) επιθυμούν να συμμετέχουν στο παιχνίδι και ρίχνονται στη μάχη για τη νίκη!
- Επιπλέον, είναι μία δραστηριότητα που συνάδει με τη Διαφοροποιημένη Διδασκαλία (Tomlison, 2010), καθώς το κάθε παιδί μπορεί να επιλέξει σ' αυτήν τον ρόλο που του ταιριάζει περισσότερο.



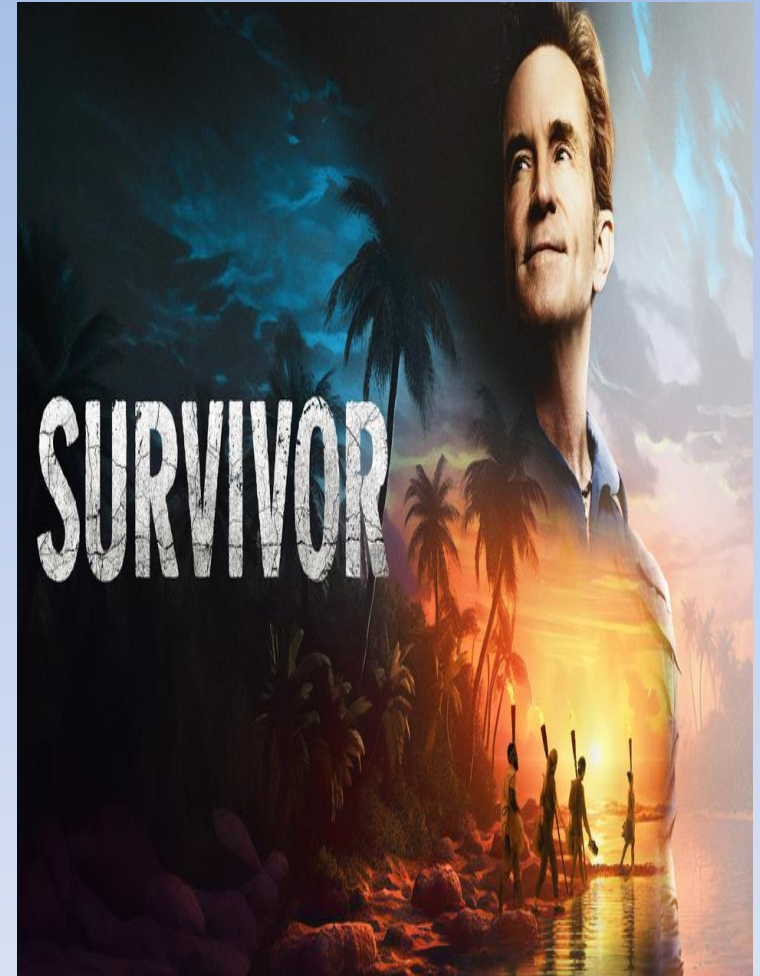
Το Θρησκευτικό Survivor είναι μία πολύ καλή επαναληπτική δραστηριότητα, ωστόσο μπορεί να γίνει και στο κλείσιμο του κάθε μαθήματος. Είναι ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα.

Πώς παίζεται το Θρησκευτικό Survivor

Οι μαθητές χωρίζονται σε Ομάδες των 4-5 και επιλέγουν έναν πρώτο εκπρόσωπο. Για να γίνει ακόμη πιο ζωντανή η δραστηριότητα μπορούν ακόμη και να επιλέξουν ένα όνομα για την Ομάδα τους. Η δραστηριότητα αποτελείται από 5 (ή και περισσότερους) Γρίφους και ισάριθμες σωματικές ασκήσεις (challenges) που μπορούν να γίνουν στην αίθουσα και δημιουργώντας ευχάριστο μαθησιακό κλίμα, π.χ. 3 push ups, 3 πιρουέτες, τρέξιμο από τοίχο σε τοίχο, άλμα πάνω από ένα θρανίο ή 1 τρίποντο στο καλάθι των αχρήστων! Όλοι οι Γρίφοι αναφέρονται σε όσα ειπώθηκαν και συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Οι εκπρόσωποι έρχονται στον εκπαιδευτικό και παίρνουν όλοι μαζί τον 1^ο Γρίφο. Στη συνέχεια πηγαίνουν στην Ομάδα τους και τον λύνουν. Όταν δίνουν τον Γρίφο στον εκπαιδευτικό κάνουν και την αντίστοιχη σωματική άσκηση (π.χ. στον 1^ο Γρίφο κάνουν 3 push ups, στον 2^ο 3 πιρουέτες κ.ο.κ). Για να γίνει ακόμη πιο διαδραστική η δραστηριότητα και να συμμετέχουν όλοι, καλό είναι σε κάθε Γρίφο να αλλάζει ο εκπρόσωπος ή ακόμη και να κάνει όλες τις ασκήσεις όλη η Ομάδα και όχι μόνον ο εκπρόσωπος. Εάν ο Γρίφος έχει απαντηθεί σωστά και έχει γίνει και η σωματική άσκηση, η δραστηριότητα συνεχίζει με τον 2^ο Γρίφο κ.ο.κ. μέχρι να λυθούν όλοι οι Γρίφοι σωστά και να γίνουν όλες οι απαιτούμενες ασκήσεις.

Τα + του Θρησκευτικού Survivor

- ❖ Το Θρησκευτικό Survivor είναι μία δραστηριότητα που απαιτεί οπωσδήποτε προετοιμασία και εξαιρετική εγρήγορση από τον εκπαιδευτικό, αλλά κάνει τα παιδιά να βλέπουν, στην κυριολεξία, το Μάθημα... αλλιώς!
- ❖ Όποτε έχει εφαρμοστεί από τον υπογράφοντα τα τελευταία χρόνια που το εφαρμόζει στην τάξη (και είναι ουκ ολίγες αυτές οι φορές) γίνεται στην κυριολεξία... ο καλός χαμός!
- ❖ Κινητοποιεί, ωθεί στη συμμετοχικότητα και εξιτάρει ακόμη και τους πλέον αδιάφορους μαθητές, καλλιεργεί την συνεργατικότητα και το ομαδικό πνεύμα, ενώ συνδυάζει 2 φαινομενικά αταίριαστες πτυχές του Προγράμματος Σπουδών: τα Θρησκευτικά και τη Γυμναστική.



10. Ο πιο Καλός ο Μαθητής

- Η τελευταία δραστηριότητα δεν αφορά μόνον τη Θ.Ε., αλλά όλα τα μαθήματα και ο υπογράφων την εφαρμόζει τα τελευταία χρόνια την τελευταία ημέρα του σχολείου για να κλείσει ευχάριστα η χρονιά!
- Πρόκειται για ένα Παιχνίδι Γνώσεων με Κατηγορίες όλα τα σχολικά μαθήματα του Π.Σ. στο οποίο παίζουν ξεχωριστά η Α΄ και η Β΄ Λυκείου – αφού η Γ΄ εκείνες τις ημέρες είναι, στην κυριολεξία, άφαντη.
- Παίζεται σε 4 Γύρους, για να μπορούν να συμμετέχουν αρκετά παιδιά και ο κάθε επόμενος Γύρος δίνει περισσότερους πόντους στις σωστές απαντήσεις, αλλά έχει και μεγαλύτερη αρνητική βαθμολογία στις λανθασμένες. Με αυτό τον τρόπο εξασφαλίζεται το αμείωτο ενδιαφέρον αφού, σχεδόν πάντα, το παιχνίδι κρίνεται στην τελευταία ερώτηση!



Πώς παίζεται ο πιο Καλός ο Μαθητής

- Το κάθε τμήμα επιλέγει 4 εκπροσώπους (έναν για κάθε Γύρο), οι οποίοι παίρνουν τη θέση τους μπροστά στο buzzer στην Αίθουσα Εκδηλώσεων του σχολείου.
- Το Παιχνίδι έχει στηθεί σε Power Point και λειτουργεί με Υπερσυνδέσεις, ενώ στην Κεντρική Οθόνη (η οποία προβάλλεται στον βιντεοπρωτζέκτορα) εμφανίζονται οι Κατηγορίες Γνώσεων, που είναι ουσιαστικά τα Μαθήματα της κάθε τάξης. Εξυπακούεται ότι για να γίνει το παιχνίδι θα πρέπει να υπάρχει η συνδρομή όλων των εκπαιδευτικών του σχολείου.
- Οι ερωτήσεις χωρίζονται σε Εύκολες – Μέτριας Δυσκολίας – Δύσκολες και λαμβάνουν αντίστοιχα θετική ή αρνητική βαθμολογία, ανάλογα με τον Γύρο του Παιχνιδιού.
- Όταν επιλεγεί μία Κατηγορία δεν μπορεί να ξαναεπιλεγεί.
- Νικήτρια είναι προφανώς η Ομάδα – Τμήμα που θα συγκεντρώσει περισσότερους βαθμούς στο τέλος του παιχνιδιού!

Τα + του Ο πιο Καλός ο Μαθητής

- ❖ Ο πιο Καλός ο Μαθητής είναι ένα Παιχνίδι Γνώσεων με ψυχαγωγικό και “πανηγυρικό” χαρακτήρα.
- ❖ Είναι το ιδανικό κλείσιμο μίας χρονιάς, αφού κινητοποιεί τα παιδιά, ακόμη και αν δεν συμμετέχουν και εμπλέκει όλους τους συναδέλφους δημιουργώντας μία χαλαρή και “γιορτινή” ατμόσφαιρα ενθουσιασμού στο σχολείο.
- ❖ Συναδέλφισες και συνάδελφοι, δοκιμάστε το!



Συμπεράσματα

Συμπερασματικά λοιπόν, τι είναι αυτό που μπορεί πραγματικά να πυροδοτήσει τη χαρά στην εκπαίδευση και να συνδέσει τη μάθηση με την ευτυχία; Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ευχαρίστηση αποτελεί θεμελιώδη κινητήρια δύναμη της μάθησης, αφού ο άνθρωπος αξιοποιεί τις γνώσεις και τα ερεθίσματα που του προσφέρει το περιβάλλον για να μάθει αυτά που ουσιαστικά τον ενδιαφέρουν, προκειμένου να ικανοποιήσει τις δικές του απαιτήσεις (εσωτερική ενόρμηση). Τι γίνεται όμως με τη σχολική μάθηση, στην οποία δεν εμπεριέχεται, κατά κανόνα, το στοιχείο της ενόρμησης; Εδώ, δυστυχώς, υπάρχει ένα μεγάλο ποσοστό αποτυχίας, το οποίο εξηγείται από το γεγονός ότι το σχολείο επιβάλλει απαιτήσεις, εκεί που θα έπρεπε να κινητοποιεί το ενδιαφέρον, γεγονός που οδηγεί τους μαθητές σε καταστάσεις “μαθημένης ανικανότητας” (Lobrot, 2016). Στον αντίποδα αυτής της εκπαίδευσης, επιγραμματικά θα μπορούσε να προταθεί η εξατομικευμένη μάθηση, με έμφαση στις αναστοχαστικές διαδικασίες και τις ομαδοσυνεργατικού τύπου παιγνιώδεις δραστηριότητες, η οποία θα εντοπίζει τις δραστηριότητες που ο μαθητής κάνει με ευχαρίστηση και καλείται να προσδώσει σ’ αυτές τη δική του νοηματοδότηση. Σ’ αυτό το πλαίσιο αναπτύχθηκαν από τον υπογράφοντα οι 10 δραστηριότητες που παρουσιάστηκαν εδώ, με την ελπίδα να αποβούν ένα χρήσιμο εργαλείο στα χέρια των συναδέλφων εκπαιδευτικών που ενδιαφέρονται όχι μόνο για την κατάκτηση της γνώσης εντός της σχολικής αίθουσας, αλλά και για τη δημιουργία ενός χαρούμενου και εποικοδομητικού μαθησιακού κλίματος.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Al-Shara, I. (2015). Learning and teaching between enjoyment and boredom as realized by the students: A survey from the educational field. *European Scientific Journal* , 11 (19), 146-168.
- Çimer, A., Çimer, S. A., & Vekli, G. S. (2013). How does Reflection Help Teachers to Become Effective Teachers? *International J. Educational Research* , 1 (4), σσ. 133-148.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Collier.
- Feldman, R. S. (2019). *Αναπτυξιακή Ψυχολογία. Διά Βίου Προσέγγιση*. (Η. Γ. Μπεζεβέγκης, Επιμ.) Αθήνα: Gutenberg.
- Goodlad, J. (1984). *A Place Called School*.
- Jackson, R. (2004). Intercultural education and recent European pedagogies of religious education. *Intercultural Education* , 15 (1), σσ. 3-14.
- Lobrot, M. (2016, 06 24). *Η ευχαρίστηση προϋπόθεση της μάθησης*. (Κ. Κανακάκη, Επιμ.) Ανάκτηση 04 10, 2021, από Η αυγή: https://www.avgi.gr/koinonia/195409_i-eyharistisi-proypothesi-tis-mathisis?amp
- Tomlison, C. A. (2010). *Διαφοροποίηση της διδασκαλίας στην αίθουσα διδασκαλίας*. (Χ. Παντελίδης, Επιμ., & Χ. Θεοφιλίδης, Μεταφρ.) Αθήνα: Γρηγόρη.
- Wolk, S. (2008, September). Joy in school. *The Positive Classroom Pages* , 66 (1), σσ. 8-15.
- Άλκηστις. (2007). *Το βιβλίο της δραματοποίησης*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Κουκουνάρας Λιάγκης, Μ. (2011). *Εκπαιδευτικοί εν δράσει*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Κουκουνάρας Λιάγκης, Μ. (2015). *Επιστήμες της Παιδαγωγικής και πρώτη εφηβεία*. Αθήνα: Gutenberg.
- Σέξτου, Π. (2007). *Δραματοποίηση. Το βιβλίο του θεατροπαιδαγωγού*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Φρυδάκη, Ε. (2009). *Η διδασκαλία στην τομή της νεωτερικής και της μετανεωτερικής σκέψης*. Αθήνα: Κριτική.

Σας
ευχαριστώ
πολύ για την
προσοχή
σας!

