

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ

**Ανάπτυξη Δεξιοτήτων για επαγγελματίες νεολαίας και
εκπαιδευτές νεολαίας (Youth Workers & Youth Trainers)
που εργάζονται για την Κοινωνική Συμπερίληψη
Νέων με λιγότερες ευκαιρίες**



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	9
Ταυτότητα του έργου ARTSQUAD	10
Κοινοπραξία Έργου ARTSQUAD	10
Έκδοση	11
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ	12
Εισαγωγικά	13
Οι Δημιουργικές Τέχνες προωθούν την Ισότητα, τη Διαφορετικότητα και την Κοινωνική Ένταξη	13
Η ελκυστικότητα των δημιουργικών τεχνών	15
Μη-Τυπική Μάθηση	16
Ενεργός Συμμετοχή.....	18
Αξιολόγηση	18
Μη-Τυπική Αξιολόγηση.....	19
Οι Οκτώ Κύριες Ικανότητες για Δια Βίου Μάθηση	20
Τυπική Αξιολόγηση.....	21
Μαθησιακό Περιβάλλον.....	22
Δυναμική Ομάδας	23
Επαγγελματίες νεολαίας ως υποβοηθητές της μάθησης.....	24
Γνωριμία με τις προτεινόμενες καλλιτεχνικές προσεγγίσεις.....	25
Μέθοδοι που χρησιμοποιούνται απο τους επαγγελματίες νεολαίας στις χώρες των εταίρων.....	26
Ικανότητες των επαγγελματιών νεολαίας	26
Επαγγελματική ανάπτυξη επαγγελματιών νεολαίας	27
Το πρόγραμμα εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών ARTSQUAD ως εργαλείο για επαγγελματίες νεολαίας.....	27
Προετοιμασία για εργασία με νεαρούς ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες	28
Συμβουλές για υποβοηθητές	29

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ	31
ΣΦΑΙΡΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ ΠΗΓΩΝ & ΚΥΡΙΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ.....	32
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ-ΤΩΝ-ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ	34
A. ΠΗΓΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	37
Σφαιρική Εικόνα	37
Πηγή Ψηφιακών Μέσων 1	37
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΒΑΣΙΚΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΜΕ SMARTPHONE	37
Μαθησιακά Αποτελέσματα – Βασικές Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται	37
Υλικά/ Πηγές που χρειάζονται.....	38
Μεθοδολογία	38
Εισαγωγικά (15 λεπτά)	39
Δραστηριότητα 1: Λήψη δειγματικών φωτογραφιών (30 λεπτά)	39
Δραστηριότητα 2: Συμβουλές για λήψη καλύτερων φωτογραφιών (30 λεπτά).....	39
Δραστηριότητα 3: Βάζοντας τη μάθηση στην πράξη (60 λεπτά).....	39
Κλείσιμο (15 λεπτά)	40
Πηγή Ψηφιακών Μέσων 2	40
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ	40
Σφαιρική Άποψη	40
Μαθησιακοί Στόχοι – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται	40
Υλικά / Πηγές.....	41
Μεθοδολογία	41
Εισαγωγικά (10 λεπτά)	42
Δραστηριότητα 1: Η ιστορία πίσω απο τον πίνακα ιστοριών (25 λεπτά).....	42
Δραστηριότητα 2: Ο προσωπικός μου πίνακας ιστορίας (60 λεπτά)	42
Δραστηριότητα 3: Παρουσιάζοντας τους πίνακες ιστοριών μας (40 λεπτά)	43
Κλείσιμο (15 λεπτά)	43

Β. ΠΗΓΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ	44
Σφαιρική Άποψη.....	44
Πηγή Αφήγησης 1	45
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ.....	45
Μαθησιακοί Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται	45
Υλικά / Αναγκαίες Πηγές	45
Μεθοδολογία	46
Εισαγωγικά (20 λεπτά)	46
Δραστηριότητα 1: Αναμνήσεις ενεργοποιημένες απο αρώματα (60 λεπτά)	46
Δραστηριότητα 2: Η πιο ντροπιαστική ή αστεία ανάμνηση (60 λεπτά)	47
Κλείσιμο (10 λεπτά)	48
Πηγή Αφήγησης 2	48
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ.....	48
Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται	48
Υλικά / Αναγκαίες Πηγές	49
Μεθοδολογία	49
Εισαγωγικά (30 λεπτά)	49
Δραστηριότητα 1: Η αφήγηση ως μορφή επικοινωνίας (20 λεπτά).....	50
Δραστηριότητα 2: Δημιουργώντας μια σύντομη ιστορία (90 λεπτά).....	51
Κλείσιμο (10 λεπτά)	51
Γ. ΠΗΓΕΣ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ	53
Σφαιρική Άποψη.....	53
Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται.....	54
Υλικά/ Πηγές που χρειάζονται	55
Πηγή Δραματουργίας 1	55
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΘΕΑΤΡΟΥ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ	55

Μεθοδολογία	55
Εισαγωγικά (10 λεπτά)	56
Δραστηριότητα Προθέρμανσης «Ενημερότητα εαυτού και ομάδας» (30 λεπτά)	56
Δραστηριότητα 1: Φαντασία & Παιχνίδι Ακινήσιας (40 λεπτά)	57
Α. Φαντασία.....	57
Β. Παιχνίδι ακινήσιας	57
Δραστηριότητα 2: Γλυπτά (25 λεπτά).....	57
Α. Παγωμένα Γλυπτά.....	57
Β. Κινούμενα Γλυπτά	58
Δραστηριότητα 3: Αυτοσχεδιασμός με μουσικά όργανα (30 λεπτά).....	58
Κλείσιμο (15 λεπτά)	59
Πηγή Δραματοουργίας 2	59
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΘΕΑΤΡΟ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ - ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ	59
Μεθοδολογία	60
Εισαγωγικά (10 λεπτά)	60
Άσκηση Προθέρμανσης «Τροπικό Δάσος» (20 λεπτά)	60
Δραστηριότητα 1: Αισθήματα (30 λεπτά)	61
Δραστηριότητα 2: Τρεις Φωνές (30 λεπτά)	61
Δραστηριότητα 3: Παράσταση Θεάτρου Αναπαραγωγής (45 λεπτά).....	61
Κλείσιμο (15 λεπτά)	63
Δ. ΠΗΓΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ	64
Σφαιρική Άποψη.....	64
Πηγές Μουσικής 1	64
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ	64
Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται	64
Υλικά / Αναγκαίες Πηγές	65

Μεθοδολογία	66
Εισαγωγικά (15 λεπτά)	66
Δραστηριότητα Παγοθραύστης «Ο χορός του Ρυθμού» (20 λεπτά)	66
Δραστηριότητα 1: Η επίδραση της ταχύτητας στη διάθεση (20 λεπτά)	67
Δραστηριότητα 2: Η Μουσική ως πολιτική, κοινωνική και πολιτισμική φωνή (20 λεπτά).....	68
Κλείσιμο (15 λεπτά)	70
Μουσική Πηγή 2.....	70
ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ	70
Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται	70
Υλικά/ Αναγκαίες Πηγές	71
Μεθοδολογία	72
Συγγραφή Τραγουδιών – Μέρος 1 (120 λεπτά)	73
Εισαγωγικά (15 λεπτά)	73
Δραστηριότητα 1: Η Μάχη των Τραγουδιών (30 λεπτά).....	73
Δραστηριότητα 2: Προετοιμασία για συγγραφή τραγουδιού (30 λεπτά).....	74
Δραστηριότητα 3 Στίχοι εμπνευσμένοι από εικόνες (30 λεπτά)	74
Κλείσιμο (15 λεπτά)	75
Συγγραφή Τραγουδιών - Μέρος 2 (90 λεπτά).....	75
Εισαγωγικά (10 λεπτά)	75
Δραστηριότητα 1: Φωνητική προθέρμανση (10 λεπτά)	75
Δραστηριότητα 2: Διάθεση και Ταχύτητα Ρυθμού (20 λεπτά).....	75
Δραστηριότητα 3: Μελωδία (10 λεπτά)	76
Δραστηριότητα 4: Παράσταση (30 λεπτά).....	76
Κλείσιμο (10 λεπτά)	77
ΔΟΚΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΠΗΓΕΣ	79
Δοκιμάζοντας πηγές Αφήγησης.....	80

Δοκιμάζοντας Πηγές Ψηφιακών Μέσων	81
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ.....	83

ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Με το έργο ARTSQUAD, οι εταίροι επιθυμούν να προσφέρουν στην ομάδα στόχο των επαγγελματιών νεολαίας (και στους εκπαιδευτές νεολαίας) μια ευκαιρία για επαγγελματική ανάπτυξη μαζί με καινοτόμα εργαλεία για να χρησιμοποιούν στην εργασία τους με νεαρούς ανθρώπους που έχουν λιγότερες ευκαιρίες.

Οι εταίροι της κοινοπραξίας πιστεύουν ότι υπάρχει ένα κενό στην παροχή εκπαίδευσης προς επαγγελματίες που εργάζονται με περιθωριοποιημένους νεαρούς ανθρώπους σε ότι αφορά τις δημιουργικές κατευθύνσεις. Για να απευθυνθούν σε αυτή την έλλειψη, οι εταίροι ανέπτυξαν, εξέτασαν και δοκίμασαν καινοτόμα εργαλεία για να εισάξουν τους επαγγελματίες νεολαίας στη χρήση ψηφιακών μέσων, αφήγησης, δράματος και μουσικής για την εξέλιξη ικανοτήτων κλειδιών.

Αυτό το πρόγραμμα μαθημάτων εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών περιέχει μαθησιακές πηγές για επαγγελματίες που επιθυμούν να εργαστούν με:

A. Ψηφιακά Μέσα

B. Αφήγηση

Γ. Δράμα

Δ. Μουσική

Με τη χρήση αυτών των πηγών, οι επαγγελματίες νεολαίας μπορούν να μειώσουν τις αποστάσεις στα μαθησιακά αποτελέσματα που επηρεάζουν τους μαθητές με μειονεκτούντα ιστορικά.

Ταυτότητα του έργου ARTSQUAD

ARTSQUAD είναι το ακρώνυμο του έργου «Ανάπτυξη ικανοτήτων για επαγγελματίες νεολαίας και εκπαιδευτές νεολαίας οι οποίοι εργάζονται προς την κοινωνική ένταξη των νεαρών ανθρώπων με λιγότερες ευκαιρίες»

Η επιλογή της λατινικής λέξης «QUAD» στον τίτλο αντανakλά τις τέσσερις δημιουργικές κατευθύνσεις που το έργο προτείνει ως δυνατά εργαλεία στην πρακτική με τη νεολαία: Ψηφιακά μέσα, Αφήγηση, Δράμα και Μουσική».

Το έργο συγχρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα: Erasmus+ Βασική Δράση 2: Συμπράξεις για καινοτομία και την ανταλλαγή καλών πρακτικών: Δράση: Στρατηγικές Συμπράξεις. Τομέας: Στρατηγικές Συμπράξεις για τη Νεολαία. Κύριος σκοπός: Ανάπτυξη της Καινοτομίας.

Κοινοπραξία Έργου ARTSQUAD

[SEAL CYPRUS- CYPRUS ORGANISATION FOR SUSTAINABLE EDUCATION & ACTIVE LEARNING](#) (ΚΥΠΡΟΣ) ως συντονιστής εταίρος.

[YSBF- YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION](#) (ΕΣΘΟΝΙΑ)

[FIP- FUTURE IN PERSPECTIVE](#) (ΙΡΛΑΝΔΙΑ)

[SALVATI COPIII- FILIALA ARGES](#) (ΡΟΥΜΑΝΙΑ)

Έκδοση

Οι εταίροι επιθυμούν αυτό το πρόγραμμα μαθημάτων να είναι διαθέσιμο στους επαγγελματίες νεολαίας, σε όσους παρέχουν εκπαίδευση στον τομέα της νεολαίας και σε οργανισμούς που δρουν για τη νεολαία. Το Πρόγραμμα Μαθημάτων Εκπαίδευσης-των-Εκπαιδευτών ARTSQUAD είναι διαθέσιμο για ηλεκτρονική λήψη σε όλες τις γλώσσες των εταίρων – Ελληνικά, Αγγλικά, Εσθονικά και Ρουμανικά – στην ιστοσελίδα του έργου www.artsquad.eu στην Ενότητα Πηγές.

Ενημερώσεις για την έκδοση και πληροφορίες απο την φάση δοκιμής των πηγών έχουν γίνει διαθέσιμες στην ιστοσελίδα του έργου στο Facebook <https://www.facebook.com/ArtsquadEU/>

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

Εισαγωγικά

Ο στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να σκιαγραφήσει τα κύρια σκεπτικά και θεωρίες πάνω στα οποία βασίζονται η παράδοση και η αξιολόγηση των μαθησιακών παρεμβάσεων που προτείνονται από το έργο ARTSQUAD. Οι εταίροι του έργου έχουν ακολουθήσει μια καινοτόμα προσέγγιση ερευνητικής μάθησης βασισμένη σε μεθόδους και εργαλεία μή τυπικής μάθησης. Για νεαρούς ανθρώπους που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση, οι προσεγγίσεις της τυπικής εκπαίδευσης συχνά αποτυγχάνουν να παραδώσουν τα απαιτούμενα μαθησιακά αποτελέσματα στη σύγχρονη οικονομία. Οι δημιουργικές τέχνες μπορούν να είναι πολύ πιο αποτελεσματικές μέθοδοι απόκτησης βασικών και διασταυρωμένες ικανότητες.

Το πρόγραμμα εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών ARTSQUAD στοχεύει να εξοπλίσει τους επαγγελματίες νεολαίας με πρακτικά εργαλεία για να χρησιμοποιούν στην καθημερινή τους εργασία με νεαρά άτομα που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση. Θα τους υποστηρίξει επίσης στην εργασία τους σε μη-συμβατικά περιβάλλοντα και θα ενισχύσει την απασχολησιμότητα, την φήμη, τον επαγγελματισμό και το κύρος τους, ακόμη κι εάν τώρα εργάζονται σε απολύτως διαφορετικές εκπαιδευτικές συνθήκες. Με αυτό τον τρόπο οι επαγγελματίες νεολαίας θα γίνουν πιο αποτελεσματικοί στην υποστήριξη της κοινωνικής ένταξης των νέων που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση στην τυπική εκπαίδευση ή στην εργοδότηση και στην πρόοδο τους όπως αξία και συνεισφέροντα μέλη της Ευρωπαϊκής κοινωνίας. Εντέλει, το έργο θα υψώσει την επίδραση και την αναγνώριση της εργασίας με τη νεολαία.

Οι Δημιουργικές Τέχνες προωθούν την Ισότητα, τη Διαφορετικότητα και την Κοινωνική Ένταξη

Σύμφωνα με την έκθεση «Δουλεύοντας με νεαρούς ανθρώπους: η αξία της εργασίας με τη νεολαία στην Ε.Ε.» (Ευρωπαϊκή Επιτροπή – EACEA, 2014)¹, μια κοινή γραμμή σε πολλά από τις Ευρωπαϊκά κράτη είναι η αστάθεια ή μη βιώσιμη εργασία που βιώνουν οι επαγγελματίες στον τομέα αυτό, καθώς και ο εθελοντισμός που συχνά συναντάται. Ταυτόχρονα, η πρόσβαση σε ευκαιρίες μάθησης δυσχεραίνει γι' αυτή την ομάδα στόχο αναλόγως του πόσο μακριά βρίσκονται από τον μέσο όρο. Υπάρχει ξεκάθαρη ανάγκη για

¹ http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report_en.pdf

υποστηρικτικά μέτρα ώστε να συνεχίσουν να αναπτύσσονται οι δεξιότητες αυτών που εργάζονται με νεαρούς ανθρώπους. Το έργο μας μπορεί να απευθυνθεί στην ανάγκη βελτίωσης (α) της εργοδοτησιμότητας των επαγγελματιών νεολαίας, μια ανάγκη η οποία είναι υποτιμημένη λόγω του παραδόξου ότι οι επαγγελματίες νεολαίας επικεντρώνουν την εργασία τους στην εργοδοτησιμότητα των άλλων ομάδων στόχου και δεν υπάρχουν πρωτοβουλίες για την δική τους εργοδοτησιμότητα, και (β) την ποιότητα της εργασίας τους με τη νεολαία.

Οι πηγές εξάσκησης αυτού του προγράμματος μαθημάτων έχουν αναπτυχθεί με σεβασμό στην διαφορετικότητα και την ισότητα. Όλες οι δραστηριότητες αυτού του προγράμματος μαθημάτων έχουν αναπτυχθεί για ανθρώπους με διάφορων ειδών ικανότητες και μπορούν να εφαρμοστούν από ανθρώπους που κάθονται σε αναπηρικό καροτσάκι. Όμως, όταν οι δραστηριότητες απαιτούν πολλή κίνηση στην αίθουσα όπως στην περίπτωση των ενοτήτων δράματος, ο υποβοηθητής πρέπει να αξιολογήσει κατά πόσον οι συμμετέχοντες με αναπηρίες νοιώθουν βολικά να συμμετάσχουν και να προσαρμόσει τις δραστηριότητες κατάλληλα. Στην περίπτωση της συμμετοχής των ατόμων με αναπηρίες, ο υποβοηθητής πρέπει να βεβαιωθεί ότι επικοινωνεί με το άτομο για να μάθει περισσότερα σχετικά με τις ανάγκες του (ή τους).

Το ένα τρίτο των νεαρών ανθρώπων στην Ευρωπαϊκή Ένωση βρίσκεται σε ρίσκο κοινωνικού αποκλεισμού. Με το έργο ARTSQUAD επιθυμούμε να προσφέρουμε στην ομάδα στόχο των επαγγελματιών νεολαίας (τους εργαζόμενους με τη νεολαία και τους εκπαιδευτές νεολαίας) μια ευκαιρία για επαγγελματική ανάπτυξη μαζί με καινοτόμα εργαλεία για να χρησιμοποιήσουν στην εργασία τους με νεαρούς ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες.

Οι τελικοί επωφελούμενοι του εκπαιδευτικού προγράμματος ARTSQUAD θα είναι νεαροί άνθρωποι με μειονεκτούντα υπόβαθρα και λιγότερες ευκαιρίες λόγω αναπηρίας, μαθησιακών δυσκολιών, οικονομικών εμποδίων, πολιτισμικών διαφορών (μεταναστών ή προσφύγων/αιτητών ασύλου), προβλημάτων υγείας, κοινωνικά εμπόδια, ή γεωγραφικά εμπόδια. Με την ανάπτυξη ικανοτήτων να απορρέει από το έργο, οι επαγγελματίες νεολαίας θα είναι ικανοί να παρέχουν στους νεαρούς ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες (α) μια άμεση πορεία προς την επίτευξη του δυναμικού τους, (β) λύσεις σε πολλούς από τους φραγμούς προς την κοινωνική ένταξη. Η επίδραση σε αυτή την ομάδα στόχου θα είναι ουσιαστική και συνεχιζόμενη καθώς οι επαγγελματίες νεολαίας θα αναπτύξουν τις

ικανότητες τους να υποστηρίζουν τους νεαρούς σε μειονεκτική θέση μέσα από διάφορους, πιο καινοτόμους τρόπους.

Σύμφωνα με την έκθεση που εκδόθηκε από το Εκτελεστικό Γραφείο Παιδείας, Οπτικοακουστικών και Πολιτισμού (EACEA) «Κοινωνικός Αποκλεισμός της Νεολαίας και Μαθήματα από την Εργασία με τη Νεολαία»², οι εμπειρίες στην εκπαίδευση τοποθετούν τα κρίσιμα θεμέλια για ολόκληρη τη ζωή ενός ατόμου. Συγκεκριμένα, η πρόωγη αποχώρηση από το σχολείο και οι φραγμοί στην πρόσβαση οικονομικά προσιτής παιδείας και εξάσκησης είναι συχνά φαινόμενα στη ζωή των κοινωνικά αποκλεισμένων νεαρών ανθρώπων, πράγματα που έχουν αντίκτυπο στην ικανότητα τους να εξασφαλίσουν βολικές συνθήκες ζωής, να απολαμβάνουν την πολιτισμική και πολιτική συμμετοχή, να προστατεύουν την ίδια την υγεία τους, να αποφεύγουν συμπεριφορές υψηλού ρίσκου και να λαμβάνουν βοήθεια και υποστήριξη όταν την χρειάζονται. Η Στρατηγική για τη Νεολαία της ΕΕ αναγνωρίζει τη σχετικότητα της εργασίας με τη νεολαία ως μέσον για την μείωση των επιπτώσεων του κοινωνικού αποκλεισμού ανάμεσα σε νεαρούς ανθρώπους.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα επιδιώκει να δείξει στους επαγγελματίες νεολαίας πως η χρήση εναλλακτικών διδακτικών πηγών βελτιώνει την μαθησιακή εμπειρία εκείνων που έχουν ίσως βιώσει την ανισότητα ή τις διακρίσεις σε προηγούμενες περιπτώσεις.

Η ελκυστικότητα των δημιουργικών τεχνών

Ένα από τα θέματα τα οποία οι εταίροι θέλησαν να αντιμετωπίσουν με το ARTSQUAD ήταν η ελκυστικότητα των μαθησιακών/ αναπτυξιακών πρωτοβουλιών στους νεαρούς ανθρώπους σε μειονεκτική θέση. Οι εταίροι έχουν επιλέξει τις δημιουργικές τέχνες ως εναλλακτικά εκπαιδευτικά εργαλεία για την απόκτηση κύριων ικανοτήτων.

Οι εταίροι έχουν παρατηρήσει ένα κενό στην παροχή εκπαίδευσης για επαγγελματίες που εργάζονται με νεαρούς ανθρώπους σε μειονεκτική θέση σε ότι αφορά τη χρήση των δημιουργικών προσεγγίσεων. Για να απευθυνθούν σε αυτή την δυσκολία, έχουν αναπτύξει, εξετάσει και δοκιμάσει τις πηγές για εκπαίδευση-των-εκπαιδευτών που

² <http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/eurydice-study-social-exclusion-2013.pdf>

παρουσιάζονται σε αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Αυτές οι πηγές εισάγουν τους επαγγελματίες νεολαίας στη χρήση των τεσσάρων δημιουργικών προσεγγίσεων.

Οι εταίροι έχουν αποφασίσει να εισηγηθούν τα ψηφιακά μέσα, την αφήγηση, το δράμα και τη μουσική ως εργαλεία για να επικοινωνήσουν με περιθωριοποιημένες ομάδες νεαρών ανθρώπων. Οι δημιουργικές τέχνες είναι ελκυστικές σε πολλούς νεαρούς ανθρώπους και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ένα εναλλακτικό και ανθεκτικό περιβάλλον για την απόκτηση κύριων ικανοτήτων. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για την ενσωματωμένη μάθηση και τις διαδικασίες διαισθητικής μάθησης και είναι αρκετά διαφορετικά ώστε να παρέχουν κάτι ενδιαφέρον σχεδόν σε όλους τους πιθανούς μαθητές, ακόμη και στους πιο διστακτικούς. Για νεαρούς ανθρώπους σε μειονεκτική θέση, οι δημιουργικές τέχνες μπορούν να είναι μια αποτελεσματική μέθοδος να αποκτηθούν βασικές και διεπιστημονικές δεξιότητες όπως είναι οι κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες, η ψηφιακή ικανότητα, η πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση, η επιχειρηματικότητα και η κριτική σκέψη.

Επιπρόσθετα στα μαθησιακά αποτελέσματα των δραστηριοτήτων, το πρόγραμμα εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών ARTSQUAD μπορεί να συμβάλει στην αυξημένη ανθεκτικότητα και αυτο-εκτίμηση, κι στην αύξηση της αυτοπεποίθησης για να θέτει κάποιος προσωπικούς στόχους. Ακόμη, μπορεί να δώσει στους ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες ώθηση για αυτάρκεια και ενθάρρυνση για να ασχοληθούν με περισσότερες εκπαιδευτικές ευκαιρίες στο μέλλον.

Μη-Τυπική Μάθηση

Η Μη-Τυπική Μάθηση αναφέρεται στη μάθηση που γίνεται εκτός του τυπικού εκπαιδευτικού προγράμματος. Οι δραστηριότητες Μη-Τυπικής μάθησης απασχολούν τους ανθρώπους σε εθελοντική βάση και είναι προσεκτικά προγραμματισμένες ώστε να αναπτύσσουν την προσωπική, κοινωνική και επαγγελματική ανάπτυξη του μαθητή. Η Μη-Τυπική Μάθηση κάνει τους νεαρούς ανθρώπους να αποκτούν ουσιαστικές ικανότητες και συμβάλλει στην προσωπική τους ανάπτυξη και στην κοινωνική τους ένταξη. Κάποια από τα χαρακτηριστικά της μη-τυπικής μάθησης στο πεδίο της εργασίας με τη νεολαία και σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες είναι:

- Συμβαίνει εκτός του επίσημου εκπαιδευτικού προγράμματος.
- Υποβοηθείται από προγραμματισμένες μαθησιακές διαδικασίες.

- Παρέχει προσωπική και κοινωνική παιδεία για νεαρούς ανθρώπους.
- Είναι σχεδιασμένη για να βελτιώνει ικανότητες (γνώση, δεξιότητες και στάσεις)
- Παρέχει έναν χώρο όπου η συμμετοχή ενθαρρύνεται σθεναρά όμως πάντοτε εθελοντικά.

Η Μη-Τυπική Μάθηση είναι πιο ευέλικτη και παρέχει την ευκαιρία να προσαρμοστούν οι στόχοι και οι μέθοδοι του προγράμματος εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών με βάση τις ανάγκες των μαθητών.

Για ανθρώπους που βρίσκονται εκτός του επίσημου εκπαιδευτικού συστήματος, αυτή η μορφή εκπαίδευσης μπορεί να είναι πιο σημαντική παρά η επίσημη εκπαίδευση.

Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στη μη-τυπική μάθηση βάζουν το άτομο στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας και βοηθούν στην προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου. Τέτοιες μέθοδοι συμβάλλουν στην βέλτιστη συμμετοχή και ενθάρρυνση των ατόμων στις μαθησιακές δραστηριότητες.

Η εξάσκηση που βασίζεται στην «μάθηση μέσω δράσεως» είναι πιο αποτελεσματική και προσανατολισμένη στις ικανότητες. Σε συνδυασμό με την διάδραση μεταξύ των μαθητών, αυτή η προσέγγιση υποστηρίζει τους μαθητές να αποκτήσουν πολύτιμες ικανότητες διαπροσωπικές και διαχείρισης όπως είναι η ομαδικότητα, η ηγεσία, η διαχείριση έργου, η πρακτική επίλυση προβλημάτων και οι ψηφιακές δεξιότητες.

Όλες οι δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν μέσα σε αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι μη-τυπικού χαρακτήρα και ακολουθούν μια προσέγγιση επικεντρωμένη στο μαθητή και συμμετοχική. Οι δραστηριότητες πρέπει να γίνονται σε εθελοντική βάση και είναι στενά συνδεδεμένες με τις ανάγκες των ανθρώπων, τις προσδοκίες τους και τα ενδιαφέροντά τους. Παρέχοντας μια επιπλέον πηγή για τη μάθηση στην πορεία της επίσημης παιδείας και εκπαίδευσης, αυτές οι δραστηριότητες είναι ειδικότερα σχετικές με τα άτομα που έχουν λιγότερες ευκαιρίες.

Οι δραστηριότητες δεν απαιτούν προηγούμενες γνώσεις, και όλοι οι νεαροί άνθρωποι μπορούν να συμμετάσχουν σε αυτές δίχως προετοιμασία. Για κάθε μια από τις τέσσερις δημιουργικές προσεγγίσεις που εισηγούνται εδώ, οι εταίροι έχουν δημιουργήσει δύο ενότητες. Η πρώτη ενότητα είναι εισαγωγική ενώ η δεύτερη είναι πιο προχωρημένη.

Όλες οι δραστηριότητες που δημιουργήθηκαν είναι ουδέτερου γένους και δίχως στερεότυπα φύλου.

Ενεργός Συμμετοχή

Η συμμετοχή σε ένα πρόγραμμα ανάπτυξης ικανοτήτων μπορεί να αναπαραστά πλεονεκτήματα για όλους, όμως τα επιτεύγματα μπορεί να είναι σημαντικά για όλη τη ζωή αυτών που έχουν λιγότερες ευκαιρίες. Ένας απο τους λόγους είναι ότι αυτή η ομάδα συχνά βιώνει φραγμούς στις εκπαιδευτικές ευκαιρίες. Οπότε η κρίσιμη «προστιθέμενη αξία» για αυτή την ομάδα στόχο βρίσκεται υπο τη μορφή επιτευγμάτων μέσα απο την αντιμετώπιση φραγμών και τη συμμετοχή.

Μία απο τις παιδαγωγικές αρχές αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι η ενεργός συμμετοχή των νεαρών ανθρώπων στις δραστηριότητες που εισηγούνται. Για το λόγο αυτό, όλες οι πηγές είναι βασισμένες σε συμμετοχικές δραστηριότητες. Οι πηγές έχουν αναπτυχθεί με σκοπό:

- Να προσφέρουν χώρο για διάδραση μεταξύ των συμμετεχόντων και να αποφύγουν την παθητική ακρόαση.
- Να σέβονται τις ατομικές γνώσεις και δεξιότητες.
- Να επιβεβαιώσουν ότι η ενεργός συμμετοχή είναι μια μαθησιακή διεργασία τόσο όσο και το αποτέλεσμα.
- Να ενθαρρύνουν το μοίρασμα ιδεών και πληροφοριών.

Η συμμετοχή των νεαρών ανθρώπων με λιγότερες ευκαιρίες σε δραστηριότητες μη-τυπικής μάθησης μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα στην ανάπτυξη πολύτιμου κοινωνικού κεφαλαίου, και στην ενδυνάμωση της κοινωνικής ένταξης.

Οι συμμετοχικές μέθοδοι δεν είναι μόνο εργαλεία. Αντιπροσωπεύουν μια στάση.

Αξιολόγηση

Η Μη-Τυπική μάθηση χαρακτηρίζεται απο ευελιξία σε ότι αφορά την παρατήρηση, τις μαθησιακές μεθόδους και τις μαθησιακές εμπειρίες. Οι εταίροι προσπάθησαν να αποδώσουν αυτή την ευελιξία στο κομμάτι της αξιολόγησης των δραστηριοτήτων αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος.

Μη-Τυπική Αξιολόγηση

Για τους μαθητές, η αξιολόγηση δείχνει ότι αξίζει σε ένα μαθησιακό αποτέλεσμα. Μπορεί να αυξήσει την ενημερότητα κάποιου για τη μάθηση του, και να τον βοηθήσει να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες ούτως ώστε να μάθει πιο αποτελεσματικά. Για τον εκπαιδευτή ή υποβοηθητή, η αξιολόγηση είναι ένα εργαλείο για να ξεκαθαρίσουν τα μαθησιακά αποτελέσματα και οι μελλοντικοί στόχοι. Μια σύντομη ενότητα αξιολόγησης θα διεξαχθεί μετά απο κάθε ενότητα με τη χρήση μη-τυπικών μεθόδων. Ο εκπαιδευτής/ υποβοηθητής θα κλείσει κάποιες απο τις ενότητες ρωτώντας απο τον κάθε συμμετέχοντα να χρησιμοποιήσει μια λέξη, μια στάση, έναν ήχο ή και τα τρία για να εκφράσει πως ένοιωσαν για τις δραστηριότητες. Στις πλείστες των ενοτήτων, ο εκπαιδευτής/ υποβοηθητής θα ζητήσει απο το κάθε πρόσωπο στην ομάδα να αποδώσει ένα κομμάτι νέας πληροφορίας που έχουν μάθει απο τις δραστηριότητες.

Στο τέλος κάθε ενότητας, οι συμμετέχοντες θα οδηγηθούν να αξιολογήσουν την δική τους ανάπτυξη ικανοτήτων. Οι κύριες μέθοδοι που θα χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση θα είναι (α) ανοικτή ομαδική συζήτηση και (β) αυτο-αξιολόγηση.

Η μέθοδος της ανοικτής ομαδικής συζήτησης έχει επιλεχθεί διότι παρέχει τα ακόλουθα πλεονεκτήματα:

- Εξοικείωση με διαφορετικές οπτικές. Η χρήση της συζήτησης μπορεί να φέρει τις μαθησιακές εμπειρίες στο προσκήνιο και μπορεί να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να μάθουν ο ένας απο τον άλλο.
- Αίσθηση ιδιοκτησίας για τη μάθηση. Οι μαθητές νοιώθουν υπεύθυνοι για τη δική τους μάθηση.
- Ενεργός συμμετοχή. Η συζήτηση είναι ένας απο τους ευκολότερους κι όμως πιο δυνατούς τρόπους να ενεργοποιηθούν οι μαθητές και να ασχοληθούν με την μαθησιακή διαδικασία.

Η μέθοδος της αυτο-αξιολόγησης έχει επιλεχθεί διότι παρέχει τα ακόλουθα πλεονεκτήματα:

- μπορεί να αυξήσει την ιδιοκτησία της μαθησιακής διαδικασίας στους μαθητές καθώς και την ικανότητα τους να περιγράφουν τα μαθησιακά αποτελέσματα.

- Υψώνει την αυτο-πεποίθηση των μαθητών πράγμα που επιταχύνει την ανάπτυξη των ικανοτήτων.

Ο εκπαιδευτής/ υποβοηθητής θα υποστηρίξει τους συμμετέχοντες να αναπολήσουν στη μάθηση τους μέσα από το φακό των οκτώ κύριων ικανοτήτων για δια βίου μάθηση.

Οι Οκτώ Κύριες Ικανότητες για Δια Βίου Μάθηση

Τα μαθησιακά αποτελέσματα των μαθησιακών δραστηριοτήτων αυτού του προγράμματος εκπαίδευσης θα αξιολογηθούν με βάση την ανάπτυξη ικανοτήτων. Για το έργο ARTSQUAD, έχουμε ακολουθήσει την τυπολογία των ικανοτήτων όπως είναι στο «Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Κύριες Ικανότητες»³. Το αναφερθέν πλαίσιο αναγνωρίζει οκτώ κύριες ικανότητες:

1. Επικοινωνία στην μητρική γλώσσα
2. Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες
3. Μαθηματική ικανότητα και βασικές ικανότητες επιστήμης και τεχνολογίας
4. Ψηφιακές ικανότητες
5. Μαθαίνω να μαθαίνω
6. Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες
7. Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας
8. Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση

Οι κύριες ικανότητες σε αυτό το κείμενο είναι εκείνες τις οποίες τα άτομα χρειάζονται για προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη, ενεργή πολιτότητα, κοινωνική ένταξη και εργοδότηση. Αυτές οι κύριες ικανότητες θεωρούνται ισότιμα σημαντικές. Θεωρούνται όλες να είναι συνδυασμός γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων, ως εξής:

- Γνώση: δεδομένα και φιγούρες, σκεπτικά, ιδέες και θεωρίες που είναι ήδη καθιερωμένες και υποστηρίζουν την κατανόηση μιας συγκεκριμένης περιοχής ή θέματος,
- Δεξιότητες: ικανότητα και ιδιότητα για να διεκπεραιώσουν διαδικασίες και να χρησιμοποιήσουν ήδη υπάρχουσα γνώση για να φτάσουν τα αποτελέσματα.

³ European Commission. (2007). Key competences for lifelong learning. European Reference Framework. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities. 2007.

- Στάσεις: αξίες, σκέψεις και πιστεύω, προδιάθεση και νοοτροπίες προς τη δράση ή την αντίδραση σε ιδέες ή σε άτομα.

Ο ορισμός της κάθε ικανότητας ξεχωριστά και των σχετικών τους γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων επικαλύπτονται και αλληλοσυνδέονται, υποστηρίζουν η μια την άλλη. Η αρχική διατύπωση επίσης περιλάμβανε έναν αριθμό απο «διασταυρούμενες θεματικές» εφαρμοσμένες στο Πλαίσιο Αναφοράς όπως κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, πρωτοβουλία, επίλυση προβλημάτων, αξιολόγηση ρίσκου, λήψη αποφάσεων και εποικοδομητική διαχείριση. Αυτές οι «διασταυρούμενες θεματικές» θεωρούνται ως σχετικές με όλες τις κύριες ικανότητες⁴.

Αυτή η προσέγγιση υποστήριξε τον ορισμό των μαθησιακών αποτελεσμάτων και την μετάφραση του σε μαθησιακές δραστηριότητες.

Μέσα απο την ερευνητική φάση του έργου ARTSQUAD, οι εταίροι έχουν ρωτήσει τους επαγγελματίες νεολαίας πόσο σημαντικό είναι για τις ομάδες στόχο τους να αναπτύξουν την κάθε μια απο τις οκτώ κύριες ικανότητες για δια βίου μάθηση. Οι επαγγελματίες αποκάλυψαν ότι οι σημαντικότερες ικανότητες για τις ομάδες-στόχος τους είναι οι κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες ακολουθούμενες απο την ικανότητα να μαθαίνω πως μαθαίνω, της επικοινωνίας στη μητρική γλώσσα, η πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση, η αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας και η ψηφιακή ικανότητα. Η λιγότερο σημαντική είναι η επικοινωνία σε ξένες γλώσσες και οι μαθηματικές ικανότητες. Οι εταίροι έχουν αναπτύξει τις εκπαιδευτικές πηγές με βάση αυτά τα ευρήματα. Οι κύριες ικανότητες στις οποίες απευθύνονται μπορούν να βρεθούν στην αρχή της κάθε εκπαιδευτικής ενότητας.

Τυπική Αξιολόγηση

Πέραν της μη-τυπικής αξιολόγησης στο τέλος κάθε ενότητας, οι εταίροι έχουν δημιουργήσει ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για να συμπληρώνεται απο τους συμμετέχοντες του εκπαιδευτικού προγράμματος ARTSQUAD. Το ερωτηματολόγιο, το οποίο μπορεί να βρεθεί στο Παράρτημα 3 αυτής της έκδοσης – μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε στο τέλος μιας ενότητας είτε στο τέλος όλου του προγράμματος.

⁴ <https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/swd-recommendation-key-competences-lifelong-learning.pdf>

Οι εταίροι έχουν αναπτύξει το ερωτηματολόγιο ακολουθώντας μια εκλεκτική προσέγγιση και στοιχεία από δύο δημοφιλείς μεθόδους αξιολόγησης. Το μοντέλο Κιρκπάτρικ ήταν η βάση για την ερώτηση σχετικά με την όλη ικανοποίηση των συμμετεχόντων από τη δραστηριότητα.

Η προσέγγιση Συστημάτων (Bushnell) ήταν η βάση για την ερώτηση σχετικά με τις ικανότητες του υποβοηθητή (στο επίπεδο της εισαγωγής) και με τις ερωτήσεις σχετικά με τις ικανότητες των συμμετεχόντων πριν και μετά την εκπαίδευση (στο επίπεδο της παραγωγής).

Το ερωτηματολόγιο είναι σύντομο, άμεσο και ευκατανόητο από νεαρούς ανθρώπους ανεξαρτήτως του εκπαιδευτικού τους επιπέδου.

Μαθησιακό Περιβάλλον

Το μαθησιακό περιβάλλον αναφέρεται στις διάφορες φυσικές τοποθεσίες, συνθήκες και κουλτούρες στις οποίες οι άνθρωποι μαθαίνουν. Η μη-τυπική φύση της εργασίας με την ανάπτυξη της νεολαίας αποτελεί τέλειο σκηνικό για την παροχή εναλλακτικών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων τα οποία διαφέρουν απόλυτα από τις πιο επίσημες σχολικές συνθήκες που έχουν αποδειχθεί ακατάλληλες ή απρόσιτες για συγκεκριμένους νεαρούς ανθρώπους. Οι δημιουργικές τέχνες είναι ιδανικές για τη δημιουργία περιβαλλόντων ένταξης για την εκπαίδευση ανθρώπων όλων των τύπων προσωπικότητας, επιπέδων δεξιότητας και ενδιαφερόντων.

Ως υποβοηθητής, είναι σημαντικό να έχεις υπόψην το κοινωνικό, πολιτισμικό, πολιτικό και προσωπικό περιβάλλον στο οποίο χρησιμοποιείς την κάθε εκπαιδευτική πηγή και να προσαρμόζεις τις δραστηριότητες στο ανάλογο πλαίσιο. Πάντα να έχεις υπόψην κατά πόσον ταιριάζει η ατμόσφαιρα της ομάδας και το επίπεδο επικοινωνίας με τις μεθόδους που έχουν επιλεγεί. Για παράδειγμα, κάποιες δραστηριότητες απαιτούν προσωπική ανταλλαγή ανάμεσα στους συμμετέχοντες και εάν αυτές οι δραστηριότητες χρησιμοποιηθούν πολύ νωρίς στην αρχή της εκπαίδευσης, μερικοί άνθρωποι ίσως δεν επιθυμούν να συμμετάσχουν. Αξιολογώντας τις εμπειρίες που φέρνουν τα άτομα μαζί τους στην εκπαίδευση καθώς και τα διαφορετικά επίπεδα γνώσεων, ο υποβοηθητής μπορεί να επιβεβαιώσει ότι όλοι οι συμμετέχοντες θα συμβάλουν και θα αποκομίσουν κάτι από τις δραστηριότητες.

Αναφορικά με τη φυσική τοποθεσία όπου θα λάβει χώρα η εκπαίδευση, ο εκπαιδευτής είναι υπεύθυνος να βρεί έναν τόπο εκπαίδευσης εξοπλισμένο με όλα τα μέσα που είναι αναγκαία για την εφαρμογή ενός σύγχρονου εκπαιδευτικού προγράμματος (Flipchart, Ασπροπίνακα, Προβολέα και ηλεκτρονικό υπολογιστή με δυνατότητα προβολών, σύνδεση στο διαδίκτυο, κτλ.). Για την επιλογή της τοποθεσίας, στοιχεία όπως ο φωτισμός (φυσικός ή τεχνητός), καθαρός αέρας, επίπεδα εξωτερικού θορύβου, η ακουστική του χώρου και η θερμοκρασία θα πρέπει να ληφθούν υπόψη. Εάν υπάρχουν άνθρωποι με αναπηρίες στην ομάδα, η τοποθεσί πρέπει να είναι απολύτως προσβάσιμη. Εδώ παρέχουμε μια λίστα για μια προσβάσιμη εκπαιδευτική τοποθεσία:

- Φιλική πρόσβαση με καροτσάκι
- Ανελκυστήρες προς και απο το δωμάτιο
- Ανήφορα/ κατήφορα
- Χαμηλά παράθυρα
- Χαμηλοί πίνακες και flipcharts
- Φαρδύα τραπέζια στο κατάλληλο ύψος

Στο βιβλιάριο «Όχι φραγμοί, Όχι σύνορα» που εκδόθηκε απο το Κέντρο Πηγών Ένταξης SALTO-YOUTH, οι υποβοηθητές και οι οργανωτές μπορούν να βρουν πιο πρακτικές πληροφορίες και κατευθυντήριες γραμμές για την προσβασιμότητα ώστε να αυξηθεί η συμμετοχή των νεαρών ανθρώπων με διάφορες αναπηρίες⁵.

Δυναμική Ομάδας

Οι ομάδες που θα συμμετάσχουν στο πρόγραμμα εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών ARTSQUAD θα έχουν ένα κύκλο ζωής με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα που θα περιλαμβάνει την αρχή, τη μέση και το τέλος. Η αρχή είναι όπου οι συμμετέχοντες επεξεργάζονται τί θέλουν και μπορούν να επιδιώξουν μαζί. Είναι όπου τα όρια τίθενται τόσο για τα άτομα, όσο και για την ομάδα. Το στάδιο της μέσης είναι όπου οι συμμετέχοντες χτίζουν πάνω στις πρώτες εντυπώσεις. Δημιουργούνται κατανοήσεις και οι προκλήσεις που ξεπροβάλλουν αντιμετωπίζονται διότι η ομάδα θεωρεί το έργο της πολύτιμο. Τελικά, υπάρχει το τέλος. Σε αυτό το στάδιο, οι ομάδες λένε αντίο,

⁵ www.SALTO-YOUTH.net/Inclusion/

αναγνωρίζοντας ότι έχουν κάνει αυτά που μπορούσαν μαζί, επιλέγοντας να προχωρήσουν μπροστά, σχολιάζοντας τα κατορθώματα, αναγνωρίζοντας τί μένει ακόμη να γίνει στην περιοχή της εκπαίδευσης και της αξιολόγησης της μαθησιακής εμπειρίας.

Στο ρόλο τους ως υποβοηθητές, οι επαγγελματίες νεολαίας πρέπει να υποστηρίξουν την ανάπτυξη της ομάδας τους από νεαρούς ανθρώπους σε μια αποτελεσματική ομάδα μαθητών.

Τα κύρια χαρακτηριστικά μιας αποτελεσματικής ομάδας μαθητών είναι:

- Τα μέλη της ομάδας κατανοούν ότι υπάρχουν κοινοί μαθησιακοί στόχοι ενώ είναι ελεύθεροι να επιδιώξουν προσωπικούς μαθησιακούς στόχους.
- Το μαθησιακό περιβάλλον βεβαιώνει την αμοιβαία εμπιστοσύνη και σεβασμό.
- Τα μέλη της ομάδας νοιώθουν ικανοποίηση διότι ανήκουν στην ομάδα.
- Η επικοινωνία είναι ανοικτή, και ο καθένας ενθαρρύνεται να συμμετάσχει σε όλες τις δραστηριότητες.
- Τα μέλη ενθαρρύνονται να συνεργαστούν μεταξύ τους.
- Η ομαδική λήψη αποφάσεων και επίλυση προβλημάτων είναι συχνή πρακτική.
- Η αναγνώριση για την καλή εργασία δίνεται ελεύθερα σε όλους.

Επαγγελματίες νεολαίας ως υποβοηθητές της μάθησης

Τί εννοούμε με τον όρο «υποβοηθητής»; Η λέξη (facilitator) πηγάζει από το λατινικό επίθετο *facilis*, που σημαίνει «εύκολο». Το *facilis*, με τη σειρά του, έρχεται από το *facere*, ένα λατινικό ρήμα που σημαίνει «κάνω»⁶. Το κύριο έργο του υποβοηθητή είναι να βοηθήσει μια ομάδα να εργαστεί όσο πιο αποτελεσματικά γίνεται για να επιτύχει τους μαθησιακούς στόχους. Ο όρος υποβοηθητής, όπως χρησιμοποιείται σε αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα δεν διαχωρίζει μεταξύ των ρόλων των εκπαιδευτών, των εκπαιδευτών νεολαίας και των επαγγελματιών νεολαίας. Για τους επαγγελματίες νεολαίας, είναι συχνά καθήκοντα η παράδοση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και η υποβοήθηση ομάδων. Οι επαγγελματίες νεολαίας αναμένονται να βεβαιώνουν ότι οι συμμετέχοντες αισθάνονται ελεύθεροι να εκφράζουν τους εαυτούς τους και να ακούγονται, με σεβασμό προς τους συμφωνηθέντες κανόνες και ακολουθώντας τις

⁶ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/facilitate>

υποδείξεις του προγράμματος καθώς και τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα της ομάδας. Για να εφαρμόσουν ποιοτικές δραστηριότητες ανάπτυξης ικανοτήτων, οι υποβοηθητές χρησιμοποιούν ικανότητες στην εργασία τους με μη-τυπική εκπαίδευση, συμμετοχικές μεθόδους και δημιουργικούς τρόπους ενεργοποίησης όλων των συμμετεχόντων στην μαθησιακή διαδικασία.

Απο εδώ και πέρα μπορείς να βρείς μια παρουσίαση κάποιων σημαντικών ερευνητικών ευρημάτων πάνω στα οποία οι εταίροι του έργου έχουν αναπτύξει αυτό το πρόγραμμα.

Γνωριμία με τις προτεινόμενες καλλιτεχνικές προσεγγίσεις

Οι εταίροι του ARTSQUAD ενδιαφέρονταν να δούν κατά πόσον οι επαγγελματίες νεολαίας στις χώρες τους – Κύπρος, Εσθονία, Ιρλανδία και Ρουμανία – χρησιμοποιούν στην πρακτική τους οποιαδήποτε από τις προτεινόμενες καλλιτεχνικές προσεγγίσεις για να προωθήσουν την ανάπτυξη ικανοτήτων στις ομάδες στόχους τους. Η έρευνα έδειξε ότι λιγότερο από το ένα τρίτο των συμμετεχόντων χρησιμοποιούν δράμα στην πρακτική τους ως επαγγελματίες νεολαίας. Λιγότερο από ένα τέταρτο εργάζονται με ψηφιακά μέσα και μουσική και μόνο ένας στους πέντε εργάζονται με αφήγηση. Ένα 8% δεν χρησιμοποιεί καθόλου τις προαναφερθείσες προσεγγίσεις.

Μόνο 26% των επαγγελματιών που εργάζονται με μια ή περισσότερες από τις τέσσερις προαναφερθείσες προσεγγίσεις έχει λάβει εκπαίδευση μέσω σχετικού προγράμματος εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών. Έχουμε ρωτήσει για τα προγράμματα στα οποία έχουν λάβει μέρος: από αυτά 5 αφορούσαν το δράμα, 2 την αφήγηση, 1 τα ψηφιακά μέσα και 1 τη μουσική.

Η μεγάλη πλειονότητα (74%) δήλωσε πως είναι αυτο-δίδακτη. Τα πιο συνηθισμένα μέσα πληροφόρησης ήταν «το διαδίκτυο» (YouTube, Google, άρθρα, οδηγοί). Δύο άνθρωποι έχουν επίσης αναφέρει την «μάθηση από ομότιμους». Κάποιοι αναφέρθηκαν σε εκπαιδευτικά προγράμματα όπου αυτές οι προσεγγίσεις είχαν χρησιμοποιηθεί αν και τα προγράμματα αφορούσαν άλλα θέματα.

Το γεγονός ότι οι επαγγελματίες νεολαίας στρέφονται στις διαδικτυακές εκπαιδευτικές πηγές και ότι χρησιμοποιούν το βίντεο ως ένα μέσο για αυτο-διδασκαλία χρησιμοποιήθηκε ως η βάση για την ανάπτυξη των Πρωτότυπων Εργαλείων που δημιουργήθηκαν για το έργο ARTSQUAD. Τα πρωτότυπα εργαλεία αποτελούν μια σειρά από οκτώ πρωτότυπα

εργαλεία που αναπτύχθηκαν χρησιμοποιώντας μεθοδολογίες βασισμένες στην έρευνα και στη διαισθητική μάθηση για να υποστηρίξουν την απόκτηση των κύριων ικανοτήτων. Αυτά τα εργαλεία είναι συμπληρωματικά στις πηγές του προγράμματος και μπορούν να βρεθούν στην ιστοσελίδα www.artsquad.eu

Μέθοδοι που χρησιμοποιούνται απο τους επαγγελματίες νεολαίας στις χώρες των εταίρων

Κατα την ερευνητική φάση του έργου ARTSQUAD, οι επαγγελματίες νεολαίας έχουν ερωτηθεί για τις μεθόδους και τεχνικές που χρησιμοποιούν στην πρακτική τους. Έχει γίνει φανερό ότι η πιο δημοφιλής μέθοδος είναι η ομαδική εργασία, με ποσοστό 78% χρήσης απο επαγγελματίες. Η ιδεοθύελλα, η συμφωνία για τους κανόνες και η ανάπτυξη ομάδας ακολουθούν με 75%. Ο διάλογος και η εργασία σε μικρές ομάδες απέδωσαν και οι δύο 69%, ακολουθούμενα απο το παιχνίδι ρόλων (63%), τους παγοθραύστες και τα παιχνίδια ονομάτων (59%). Οι μισοί των επαγγελματιών νεολαίας χρησιμοποιούν παρεμβάσεις ένας-προς-ένας και παρουσιάσεις με τη χρήση πολυμέσων. Οι συζητήσεις, τα παιχνίδια επίλυσης προβλημάτων, οι μελέτες περίπτωσης και τα παιχνίδια προσομοίωσης χρησιμοποιούνται λιγότερο συχνά (41%).

Ικανότητες των επαγγελματιών νεολαίας

Στην αναζήτηση μας για να μάθουμε για την ποιότητα της εργασίας των επαγγελματιών νεολαίας, τους ζητήσαμε να αξιολογήσουν τις δικές τους ικανότητες αναφορικά με την ανάπτυξη ικανοτήτων προς όφελος της ομάδας στόχου τους. Έχουμε δανειστεί τη μέθοδο της αυτο-αξιολόγησης και τις σειρές ικανοτήτων που χρησιμοποιήσαμε στο ερωτηματολόγιο απο την Ευρωπαϊκή Στρατηγική Εκπαίδευσης, και έχουμε προσαρμόσει αυτά στο πλαίσιο της έρευνας μας.

Η ικανότητα των επαγγελματιών νεολαίας με την οποία αισθάνονται περισσότερη αυτοπεποίθηση είναι η ενημερότητα για κοινωνικά θέματα όπως η ισότητα, η διαφορετικότητα και η αναπηρία.

Επίσης αισθάνονται αυτο-πεποίθηση για:

- Την εφαρμογή εκπαιδευτικών και άλλων παρεμβάσεων προς όφελος της ανάπτυξης ικανοτήτων σε νεαρούς ανθρώπους,

- Την επιλογή, προσαρμογή ή δημιουργία κατάλληλων μεθόδων για να απευθυνθούν στις ανάγκες των νεαρών ανθρώπων,
- Την αποτελεσματικότητα τους στην προώθηση της ανάπτυξης ικανοτήτων για άτομα και ομάδες.

Οι επαγγελματίες νεολαίας φαίνεται να αισθάνονται λιγότερη αυτοπεποίθηση στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών και άλλων παρεμβάσεων για ανάπτυξη ικανοτήτων σε νεαρούς ανθρώπους, στην αξιολόγηση αυτών των παρεμβάσεων και στην σχετική αναφορά.

Επαγγελματική ανάπτυξη επαγγελματιών νεολαίας

Αναμφίβολα, οι επαγγελματίες νεολαίας χρειάζονται κάποιες ικανότητες σχετικά με την εκπαίδευση για να υποβοηθήσουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες υψηλής ποιότητας. Οι οργανισμοί νεολαίας συχνά αναλαμβάνουν την ευθύνη να παρέχουν εκπαίδευση επαγγελματικής ανάπτυξης. Είναι υπεύθυνη για την ποιότητα των εκπαιδευτικών τους δραστηριοτήτων και πρέπει να βεβαιώσουν ότι οι επαγγελματίες νεολαίας έχουν το κατάλληλο προφίλ προτού να εμπιστευτούν σε αυτούς μια ομάδα από νεαρούς ανθρώπους. Από την οπτική του επαγγελματία, η ενασχόληση με την υποβοήθηση σημαίνει αναζήτηση περαιτέρω ευκαιριών για επαγγελματική ανάπτυξη. Στην ερώτηση, «θα σε ενδιέφερε να λάβεις μέρος σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχετικά με το πως να χρησιμοποιείς τις τέσσερις καλλιτεχνικές προσεγγίσεις (ψηφιακά μέσα, αφήγηση, δράμα και μουσική) στην εργασία σου με τη νεολαία;» όλοι οι συμμετέχοντες εκτός ενός απάντησαν θετικά.

Το πρόγραμμα εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών ARTSQUAD ως εργαλείο για επαγγελματίες νεολαίας

Το πρόγραμμα εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών ARTSQUAD αποτελείται από μια ολόκληρη σειρά οκτώ ενοτήτων, για να υποστηρίξει τους επαγγελματίες νεολαίας που εργάζονται με νέους σε μειονεκτική θέση να χρησιμοποιούν όλο το εύρος των τεσσάρων καλλιτεχνικών προσεγγίσεων, δηλαδή τα ψηφιακά μέσα, την αφήγηση, το δράμα και τη μουσική, με στόχο να κτίσουν κύριες ικανότητες. Με τον όρο «Εκπαίδευση-των-εκπαιδευτών» εννοούμε εδώ ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο οποίο τα άτομα που διδάσκουν, που είναι μέντορες ή εκπαιδεύουν άλλους, συμμετάσχουν ως εκπαιδευόμενοι.

Το πρόγραμμα είναι κατάλληλο για επαγγελματίες νεολαίας που επιθυμούν να εργαστούν σε μη-συμβατικά περιβάλλοντα.

Το πρόγραμμα εκπαίδευσης-των-εκπαιδευτών έχει αναπτυχθεί με βάση τα δεδομένα που διαφάνηκαν κατά την ερευνητική φάση του έργου ARTSQUAD. Πιο συγκεκριμένα, στοχεύει να:

- Εξοικειώσει τους επαγγελματίες νεολαίας με τις τέσσερις καλλιτεχνικές προσεγγίσεις των Ψηφιακών Μέσων, της Αφήγησης, του Δράματος και της Μουσικής.
- Υποστηρίξει τους επαγγελματίες νεολαίας να χρησιμοποιήσουν τις μεθόδους που χρησιμοποιούν ήδη περισσότερο (όπως π.χ. την ομαδική εργασία) ενώ τους βοηθά να εξοικειωθούν με μεθόδους που δεν χρησιμοποιούν ευρέως (όπως είναι το παιχνίδι ρόλων).
- Χρησιμοποιήσουν τις δυνατές ικανότητες των επαγγελματιών νεολαίας ενώ τους βοηθά να αναπτύξουν τις λιγότερο δυνατές τους.
- Εκπροσωπήσει μια ευκαιρία για περαιτέρω επαγγελματική ανάπτυξη.

Προετοιμασία για εργασία με νεαρούς ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες

Οι επαγγελματίες νεολαίας συχνά καλούνται να εργαστούν με ανθρώπους από διάφορα υπόβαθρα. Ως επαγγελματίας νεολαίας ή εκπαιδευτής/υποβοηθητής νεολαίας, είναι σημαντική η προετοιμασία για εργασία με νεαρούς ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες. Εδώ μπορείς να βρεις κάποιες συμβουλές που ίσως σε βοηθήσουν στην προετοιμασία.

- Ρώτα τον εαυτό σου ερωτήσεις που θα σε βοηθήσουν να προκαλέσεις τις απόψεις και τα στερεοτυπα σου.
- Κάνε μια λίστα από όλες τις κατηγορίες νεαρών ανθρώπων με λιγότερες ευκαιρίες με τους οποίους ίσως συνεργαστείς και γράψε κάτω θετικές και αρνητικές ιδέες γι' αυτούς.
- Σκέψου πώς παράγοντες όπως το φύλο, η κοινωνική τάξη, το εθνικό υπόβαθρο, η κατάσταση της υγείας και η οικογενειακή ζωή έχουν επηρεάσει τη δική σου ζωή.
- Αναπόλησε στις δικές σου εργασιακές προτιμήσεις. Προτιμάς να εργάζεσαι με ομάδες νεαρών ανθρώπων που μοιράζονται τα ίδια χαρακτηριστικά με σένα

(φύλο, τάξη, εκπαίδευση, εθνικό υπόβαθρο, κτλ); Αισθάνεσαι το ίδιο βολικά όταν εργάζεσαι με νεαρούς ανθρώπους με διαφορετικά χαρακτηριστικά;

- Μάζεψε όλες τις απαντήσεις σου και συζήτησε μαζί με έναν ομότιμο εκπαιδευτή ή μέντορα.
- Περίγραψε ένα σχέδιο δράσης για να αναπτύξεις την ενημερότητα σου προς τους νεαρούς ανθρώπους με λιγότερες ευκαιρίες.

Συμβουλές για υποβοηθητές

Κάθε υποβοηθητής έχει διαφορετικό εργασιακό στυλ βάση του υποβάθρου και των μεθοδολογικών προσεγγίσεων που επιλέγει. Όμως, υπάρχουν μερικές βασικές πρακτικές που προωθούν την παραγωγική υποβοήθηση:

Μείνε ουδέτερος στο υλικό. Απόφευγε να προσφέρεις τις απόψεις σου για το θέμα μιας ενότητας. Χρησιμοποίησε ερωτήσεις και εισηγήσεις για να βοηθήσεις τους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν περισσότερα για το θέμα.

Χρησιμοποίησε την κατάλληλη γλώσσα. Χρησιμοποίησε περιεκτική και κατάλληλη γλώσσα για την ομάδα στόχο. Απόφευγε τη χρήση ορολογιών και ακρωνυμίων. Όταν είναι απολύτως αναγκαίο να το κάνεις, βεβαιώσου ότι παρέχεις επεξηγήσεις για τους όρους ή τα ακρώνυμα. Σκέψου το ενδεχόμενο χρήσης διερμηνέως εάν έχεις ανθρώπους που δεν γνωρίζουν τη γλώσσα της εκπαίδευσης.

Ρώτα ανοικτού τύπου ερωτήσεις. Οι ερωτήσεις εξετάζουν υποθέσεις, προσκαλούν την συμμετοχή, μαζεύουν πληροφορίες. Οι ανοικτού τύπου ερωτήσεις πυροδοτούν την κριτική σκέψη και κρατούν τους νεαρούς ανθρώπους ενεργούς στη μαθησιακή διαδικασία ενώ παρέχουν πολύτιμες πληροφορίες στην ομάδα.

Ενεργητική Ακρόαση. Ενημέρωσε το μαθητή ότι τον ακούς πραγματικά.

Χρησιμοποίησε επιμελή σωματική γλώσσα. Χρησιμοποίησε την οπτική επαφή για να απευθύνεις το λόγο στον επόμενο συμμετέχοντα και για να καλέσεις τους ήσυχους να συμμετάσχουν.

Παράφρασε για να ξεκαθαρίσεις. Όταν χρειάζεται, επανέλαβε αυτά που λένε οι άνθρωποι για να επιβεβαιώσεις ότι ακούγονται, και να ξεκαθαρίσεις ιδέες.

Δώσε και δέχτου ανατροφοδότηση. Η ανατροφοδότηση σου πρέπει να είναι σχετική και χρήσιμη για το δέκτη. Προσπάθησε να περιγράψεις, όχι να διερμηνεύσεις. Όταν προσκαλείς ανατροφοδότηση για τη δουλειά σου ρώτα συγκεκριμένες ερωτήσεις και δέξου την ανατροφοδότηση δίχως να τη σχολιάσεις.

Σημείωσε ιδέες και κύρια σημεία. Χρησιμοποίησε πίνακες ή flipchart ώστε να βλέπουν όλοι τις σημειώσεις. Οι σημειώσεις πρέπει να είναι ξεκάθαρες και σύντομες. Πρέπει πάντα να αντανakλούν αυτό που η ομάδα είπε πραγματικά.

Συνόψισε. Συνοψίζεις όταν θέλεις να επαναφέρεις μια συζήτηση που σταμάτησε ή κλείνοντας μια ενότητα.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

ΣΦΑΙΡΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ ΠΗΓΩΝ & ΚΥΡΙΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ

	Επικοινωνία στη μητρική Γλώσσα	Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες	Μαθηματική ικανότητα & βασικές ικανότητες στην επιστήμη & τεχνολογία	Ψηφιακές ικανότητες	Μαθαίνω να μαθαίνω	Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες	Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας	Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση
Αριθμός Ικανότητας	1	2	3	4	5	6	7	8
Α. ΠΗΓΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ								
1 ^η ΠΗΓΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΜΕΣΩ SMARTPHONE								
2 ^η ΠΗΓΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ								
Β. ΠΗΓΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ								
1 ^η ΠΗΓΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: Η ΠΡΩΣΟΠΙΚΗ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ								
2 ^η ΠΗΓΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ								
Γ. ΠΗΓΕΣ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ								
1 ^η ΠΗΓΗ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΘΕΑΤΡΟ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ								
2 ^η ΠΗΓΗ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΘΕΑΤΡΟΥ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ								
Δ. ΠΗΓΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ								
1 ^η ΠΗΓΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ								
2 ^η ΠΗΓΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ								

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ	Επικοινωνία στη μητρική Γλώσσα	Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες	Μαθηματική ικανότητα & βασικές ικανότητες στην επιστήμη & τεχνολογία	Ψηφιακές ικανότητες	Μαθαίνω να μαθαίνω	Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες	Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας	Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ-ΤΩΝ-ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	ΧΡΟΝΟΣ
Α. ΠΗΓΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ	
Πηγή Ψηφιακών Μέσων 1 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΒΑΣΙΚΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ SMARTPHONE	
Εισαγωγικά	15'
Δραστηριότητα 1: Λήψη δειγματικών φωτογραφιών	30''
Δραστηριότητα 2: Συμβουλές για λήψη καλύτερων φωτογραφιών	30'
Δραστηριότητα 3: Εφαρμογή γνώσεων στην πρακτική	60'
Κλείσιμο	15'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης ένας-προς-έναν	2,5 ΩΡΕΣ
Πηγή Ψηφιακών Μέσων 2 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ	
Εισαγωγικά	10'
Δραστηριότητα 1: Η ιστορία πίσω απο τον πίνακα ιστορίας	25'
Δραστηριότητα 2: Ο προσωπικός μου πίνακας ιστορίας	60'
Δραστηριότητα 3: Παρουσιάζοντας τους πίνακες ιστοριών μας	40'
Κλείσιμο	15'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης πρόσωπο-με-πρόσωπο	2,5 ΩΡΕΣ
Β. ΠΗΓΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ	
Πηγή Αφήγησης 1 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ	
Εισαγωγικά	20'
Δραστηριότητα 1: Αναμνήσεις απο αρώματα	60'
Δραστηριότητα 2: Η πιο ντροπιαστική ή αστεία ανάμνηση	60'
Κλείσιμο	10'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης πρόσωπο-με-πρόσωπο	2,5 ΩΡΕΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	ΧΡΟΝΟΣ
Πηγή Αφήγησης 2 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ	
Εισαγωγικά	30'
Δραστηριότητα 1: Αφήγηση ως μορφή επικοινωνίας	20'
Δραστηριότητα 2: Δημιουργώντας μια μικρή ιστορία	90'
Κλείσιμο	10'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης πρόσωπο-με-πρόσωπο	2,5 ΩΡΕΣ
Γ. ΠΗΓΕΣ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ	
Πηγή Δραματοουργίας 1 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΘΕΑΤΡΟΥ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ	
Εισαγωγικά	10'
Δραστηριότητα Προθέρμανσης «Ενημερότητα Εαυτού και Ομάδας»	30'
Δραστηριότητα 1: Παιχνίδι Φαντασίας & Ακινησίας	40'
Δραστηριότητα 2: Γλυπτά	25'
Δραστηριότητα 3: Αυτοσχεδιασμός με μουσικά όργανα	30'
Κλείσιμο	15'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης πρόσωπο-με-πρόσωπο	2,5 ΩΡΕΣ
Πηγή Δραματοουργίας 2 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΘΕΑΤΡΟΥ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ	
Εισαγωγικά	10'
Άσκηση προθέρμανσης «Τροπικό δάσος»	20'
Δραστηριότητα 1: Αισθήματα	30'
Δραστηριότητα 2: Τρεις Φωνές	30'
Δραστηριότητα 3: Παράσταση Θεάτρου Αναπαραγωγής	45'
Κλείσιμο	15'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης πρόσωπο-με-πρόσωπο	2,5 ΩΡΕΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	ΧΡΟΝΟΣ
Δ. ΠΗΓΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ	
Πηγή Μουσικής 1 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ	
Εισαγωγικά	15'
Δραστηριότητα παγοθραύστης «Ο χορός του ρυθμού»	20'
Δραστηριότητα 1: Η επίδραση του ρυθμού στη διάθεση	20'
Δραστηριότητα 2: Η μουσική ως πολιτική, κοινωνική και πολιτισμική φωνή	20'
Κλείσιμο	15'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης πρόσωπο-με-πρόσωπο	1,5 ΩΡΕΣ
Μουσική Πηγή 2 ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ	
<i>Συγγραφή τραγουδιών – Μέρος 1 (120 λεπτά)</i>	
Εισαγωγικά	15'
Δραστηριότητα 1: Η Μάχη των Τραγουδιών	30'
Δραστηριότητα 2: Προετοιμασία για συγγραφή τραγουδιών	30'
Δραστηριότητα 3: Ρήμες εμπνευσμένες απο εικόνες	30'
Κλείσιμο	15'
<i>Συγγραφή Τραγουδιών - Μέρος 2 (90 λεπτά)</i>	
Εισαγωγικά	10'
Δραστηριότητα 1: Φωνητική προθέρμανση	10'
Δραστηριότητα 2: Διάθεση και Ρυθμός	20'
Δραστηριότητα 3: Μελωδία	10'
Δραστηριότητα 4: Παράσταση	30'
Κλείσιμο	10'
Συνολικός χρόνος εκπαίδευσης πρόσωπο-με-πρόσωπο	3,5 ΩΡΕΣ
ΣΥΝΟΛΙΚΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΠΡΟΣΩΠΟ-ΜΕ-ΠΡΟΣΩΠΟ	20 ΩΡΕΣ

A. ΠΗΓΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Σφαιρική Εικόνα

Η πρώτη πηγή αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος περιλαμβάνει την ανάπτυξη κάποιων δεξιοτήτων βασικής φωτογράφησης στους συμμετέχοντες. Η λήψη μιας φωτογραφίας με ένα smartphone είναι ένα βασικό έργο. Όμως, τα αποτελέσματα συχνά δεν είναι όσο καλά όσο αναμένουμε. Αυτή η πηγή στοχεύει να διδάξει στους συμμετέχοντες κάποιες βασικές αρχές της φωτογραφίας οι οποίες παραμένουν σημαντικές είτε φωτογραφίζουμε με επαγγελματική φωτογραφική είτε με ένα smartphone και έχουν τη δυνατότητα να εξελιχθούν σε πολύ καλύτερες φωτογραφίες.

Η δεύτερη πηγή περιλαμβάνει τη χρήση ενός φωτογραφικού πίνακα ιστορίας για να συσχετιστούν τα γεγονότα και οι ιστορίες της ζωής. Αυτές οι φωτογραφίες μπορούν να αναζητηθούν μέσω διαδικτύου ή να δημιουργηθούν από τον κάθε συμμετέχοντα.

Οι δύο πηγές είναι αλληλένδετες.

Πηγή Ψηφιακών Μέσων 1

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΒΑΣΙΚΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΜΕ SMARTPHONE

Διαθέσιμος Χρόνος: 150 λεπτά

Μαθησιακά Αποτελέσματα – Βασικές Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται

Σε αυτή την πηγή, οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με δραστηριότητες που συνδέονται με τις ακόλουθες βασικές ικανότητες.

Μαθηματική ικανότητα και βασικές ικανότητες στην επιστήμη και τεχνολογία

Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πως να χρησιμοποιούν μια συσκευή smartphone για να δημιουργήσουν ποιοτικές φωτογραφίες. Επίσης θα κατανοήσουν τα βασικά του βάθους πεδίου. Οι δραστηριότητες περιλαμβάνουν την ικανότητα χρήσης της χωροταξικής σκέψης.

Ψηφιακή ικανότητα

Οι συμμετέχοντες θα μάθουν τα βασικά της φωτογράφησης με smartphone.

Μαθαίνω να Μαθαίνω

Η δραστηριότητα «Βάζοντας τη μάθηση στην πράξη» θα ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να χτίσουν πάνω σε προηγούμενη μάθηση. Ο μαθητής θα κληθεί να ανατρέξει πίσω και να αναθεωρήσει την ίδια τη μάθηση του.

Κοινωνικές και Πολιτικές Ικανότητες

Σε έναν κόσμο που ολοένα και περισσότερο χρησιμοποιεί τα πολυμέσα και τα κοινωνικά δίκτυα, οι εικόνες έχουν αυξημένη σημασία για την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Αίσθηση Πρωτοβουλίας και Επιχειρηματικότητας

Οι συμμετέχοντες θα χρειαστεί να αφομοιώσουν τις οδηγίες και ύστερα να χρησιμοποιήσουν την δική τους πρωτοβουλία για να δημιουργήσουν πρακτικά παραδείγματα στα οποία να διαφαίνεται η ικανότητα τους.

Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση

Με έναν μεγάλο αριθμό απο smartphones με φωτογραφική μηχανή διαθέσιμα μεταξύ νέων ανθρώπων, η ψηφιακή φωτογραφία έχει μετατραπεί σε μια προοδευτικά σημαντική μορφή έκφρασης, τόσο απο την πολιτισμική όσο και απο την προσωπική άποψη.

Υλικά/ Πηγές που χρειάζονται

- Υπολογιστής και οθόνη κατάλληλη για προβολή μιας σειράς διαφανειών στην ομάδα.
- Μαυροπίνακας, Ασπροπίνακας ή Flipchart και μαρκαδόροι.
- Πρόσβαση σε κινητό ή smartphone με μια φωτογραφική για κάθε συμμετέχοντα.

Μεθοδολογία

Αυτή η δραστηριότητα διεκπεραιώνεται σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος είναι προβολή διαφανειών και στοχεύει να αναδείξει τις πιο καλές μεθόδους για λήψη φωτογραφιών υψηλής ποιότητας απο άποψη σύνθεσης και φωτισμού. Το δεύτερο μέρος είναι πρακτικό και ζητά απο τους συμμετέχοντες να βάλουν τη μάθηση σε πράξη. Τους δίνονται κάποια θέματα και πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις καινούργιες τους δεξιότητες για να κάνουν μια φωτογράφιση για κάθε θέμα.

Εισαγωγικά (15 λεπτά)

Χρησιμοποιώντας το μαυροπίνακα, ασπροπίνακα ή το flipchart και το μαρκαδόρο, ο υποβοηθητής συγκαλεί μια ιδεοθύελλα με τους συμμετέχοντες για να δημιουργήσουν μια λίστα απο χώρους όπου χρησιμοποιούν φωτογραφίες. Αυτοί οι χώροι μπορεί να περιλαμβάνουν τα κοινωνικά δίκτυα όπως είναι το Instagram, το Snapchat, το Facebook, το Pinterest και το Twitter, όπου μοιράζονται φωτογραφίες με φίλους και μακρινούς συγγενείς ή πουλούν ένα αντικείμενο σε μια πλατφόρμα όπως είναι το eBay.

Δραστηριότητα 1: Λήψη δειγματικών φωτογραφιών (30 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες καλούνται να κάνουν δύο φωτογραφίες ο καθένας – μια ενός προσώπου και μια άλλη μιας σκηνής ή ενός τοπίου. Ο υποβοηθητής πρέπει να επεξηγήσει ότι οι συμμετέχοντες πρέπει να είναι ικανοί να ξαναφωτογραφίσουν τις φωτογραφίες στο τέλος της συνάντησης.

Εάν είναι εφικτό, οι φωτογραφίες μπορούν να δωθούν στον υποβοηθητή για μετέπειτα σύγκριση. Αν αυτό δεν είναι εφικτό, θα γίνουν οι συγκρίσεις απο τον κάθε έναν συμμετέχοντα ξεχωριστά.

Δραστηριότητα 2: Συμβουλές για λήψη καλύτερων φωτογραφιών (30 λεπτά)

Χρησιμοποιώντας την προβολή διαφανειών «Συμβουλές Βασικής Φωτογραφίας» (Παράρτημα 1), ο υποβοηθητής οδηγεί τους συμμετέχοντες μέσω των τριών κύριων όψεων της φωτογραφίας:

- Πλαισίωση της φωτογραφίας με τον κανόνα των τρίτων
- Ενημερότητα κατεύθυνσης φωτισμού
- Χειρισμός του διαθέσιμου φωτός μέσω της χρήσης ανακλαστικών επιφανειών

Δραστηριότητα 3: Βάζοντας τη μάθηση στην πράξη (60 λεπτά)

Χρησιμοποιώντας τον «κανόνα των τρίτων» και τη γνώσης φωτισμού που έχουν μόλις λάβει, οι συμμετέχοντες πρέπει τώρα να επαναλάβουν τις δύο φωτογραφίες που είχαν αρχικά κάνει – μια ενός προσώπου και μια ενός τοπίου ή μιας σκηνής. Εάν είναι εφικτό, οι επακόλουθες φωτογραφίες μπορούν να δωθούν στον υποβοηθητή για σύγκριση με το πρώτο ζευγάρι. Εάν δεν είναι εφικτό αυτό, οι συμμετέχοντες καλούνται να κάνουν τις συγκρίσεις τους σε μικρές ομάδες ξεχωριστά.

Κλείσιμο (15 λεπτά)

Είναι τώρα ώρα για μη-τυπική αξιολόγηση. Χρησιμοποιώντας το μαυροπίνακα, ασπροπίνακα ή flipchart και μαρκαδόρους, ο υποβοηθητής σημειώνει κάτω την κυρίως ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες αναφορικά με το κατά πόσον αισθάνονται ότι το δεύτερο ζευγάρι φωτογραφιών δείχνει βελτίωση από το πρώτο και πως αισθάνονται ότι η μάθηση έχει επιδράσει στην ικανότητα τους σε αυτό το θέμα.

Πηγή Ψηφιακών Μέσων 2

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ

Διαθέσιμος Χρόνος: 150 λεπτά

Σφαιρική Αποψη

Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή φωτογραφία για να δημιουργήσουν ένα πίνακα ιστοριών της ζωής τους ή προσωπικών γεγονότων της ζωής τους.

Μαθησιακοί Στόχοι – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται

Σε αυτή την πηγή, οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με κάποιες δραστηριότητες που συνδέουν τις ακόλουθες κύριες ικανότητες.

Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα⁷

Για να βρουν εικόνες σχετικές με τις ιστορίες τους, οι συμμετέχοντες θα χρειαστεί να περιηγηθούν σε ιστοσελίδες του διαδικτύου.

Ψηφιακή Ικανότητα

Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν εφαρμογές λογισμικών για να δημιουργήσουν τους ψηφιακούς πίνακες ιστοριών τους και θα αναζητήσουν στο διαδίκτυο τις σχετικές φωτογραφίες.

⁷ Όλες οι δραστηριότητες που αναπτύσσουν την ικανότητα «Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα» μπορούν φυσικά να αναπτύξουν την ικανότητα «Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες» όταν χρησιμοποιηθούν σε διεθνές πλαίσιο όπως γίνεται στην περίπτωση έργων κινητικότητας νεαρών ανθρώπων.

Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες

Εξετάζοντας και συζητώντας τα θέματα – κοινωνικά, προσωπικά ή πολιτισμικά – που θα φέρουν τα άτομα μέσω των προσωπικών τους αναμνήσεων και ιστοριών.

Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας

Οι συμμετέχοντες θα χρειαστεί να μετατρέψουν ιδέες σε συνεκτικούς πίνακες ιστοριών με βάση τις ατομικές ιστορίες. Αυτό το έργο περιλαμβάνει δημιουργική σκέψη, προγραμματισμό καθώς επίσης οργάνωση και δημιουργία ή επιλογή πηγών.

Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση

Οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν αυτή τη συγκεκριμένη ικανότητα μέσω αυτο-αντανάκλασης και παρουσίασης των προσωπικών τους ιστοριών μέσω των φωτογραφικών πινάκων ιστοριών.

Υλικά / Πηγές

- Ηλεκτρονικός Υπολογιστής και οθόνη κατάλληλη για την προβολή μιας σειράς διαφανειών στην ομάδα
- Πρόσβαση σε ατομική φωτογραφική όπως αυτή του smartphone για τη λήψη εικόνων
- Στυλό και χαρτί για κάθε συμμετέχοντα
- Μαυροπίνακας, ασπροπίνακας ή flipchart και μαρκαδόροι
- Πρόσβαση στο διαδίκτυο για την αναζήτηση φωτογραφιών για κάθε συμμετέχοντα
- Πρόσβαση σε απλό λογισμικό για την διαμόρφωση των πινάκων ιστοριών – όπως είναι το Microsoft Word – για όλους τους συμμετέχοντες (ο υποβοηθητής θα πρέπει να μπορεί να βοηθήσει με την εισαγωγή, τοποθέτηση και μεγέθυνση των φωτογραφιών στο λογισμικό εάν χρειαστεί τέτοια βοήθεια για κάποιον απο τους συμμετέχοντες).

Μεθοδολογία

Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει ένα στάδιο προγραμματισμού, ακολουθούμενο απο ένα στάδιο ανάπτυξης πηγών, και τελικά ένα στάδιο δημιουργίας προϊόντος. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αποφασίσουν τη φύση του ψηφιακού πίνακα ιστορίας που θα δημιουργήσουν. Μπορεί να είναι η ιστορία της ζωής τους ή ένα γεγονός απο την ιστορία τους. Πρέπει, ύστερα, να δημιουργήσουν ή να βρουν φωτογραφίες που να λένε αυτή την

ιστορία και τελικά, πρέπει να χρησιμοποιήσουν αυτές τις εικόνες για να πούν την ιστορία σε ένα πίνακα ιστοριών με οπτικό τρόπο.

Εισαγωγικά (10 λεπτά)

Αναφέροντας το γνωστό γνωμικό «μια εικόνα ισούται με χίλιες λέξεις», ο υποβοηθητής εισάγει το θέμα της δημοφιλότητας των βιβλίων κόμικς – για παράδειγμα, απο τον Dandy the Beano μέχρι τα Ιαπωνικά Manga κινούμενα σχέδια και τις ιστορίες μέσω εικόνων στα κοινωνικά δίκτυα – όπως είναι το Snapchat ή τις ιστορίες του Instagram, τις συλλογές του Pinterest και τα άλμπουμ του Facebook. Εάν ο υποβοηθητής δεν είναι εξοικειωμένος με τα βιβλία κόμικς ή τις ιστορίες στα κοινωνικά μέσα δικτύωσης, τότε μπορεί να ζητήσει πληροφορίες απο την ομάδα για όλα αυτά και να εξερευνήσει το θέμα διαδραστικά. Στο απίθανο ενδεχόμενο όπου δεν υπάρχει τέτοια γνώση μέσα στην ομάδα, ένα έργο διαδικτυακής έρευνας μπορεί να διευθετηθεί για να ενημερωθούν όλοι.

Δραστηριότητα 1: Η ιστορία πίσω απο τον πίνακα ιστοριών (25 λεπτά)

Ο υποβοηθητής δείχνει μια προβολή διαφανειών («Ψηφιακοί Πίνακες Ιστοριών», Παράρτημα 2) και υποβοηθά μια ομαδική συζήτηση μέχρις ότου η ομάδα να φτάσει μια συμφωνία σχετικά με το τί θέλει να πεί η ιστορία του πίνακα. Ο υποβοηθητής σημειώνει κάτω την συμφωνηθείσα ιστορία με λέξεις κλειδιά στον μαυροπίνακα, ασπροπίνακα ή το Flipchart, με κάθε σημείο να εκπροσωπεί καθεμιά απο τις δέκα εικόνες. Τώρα ο υποβοηθητής συγκρίνει τα ευρήματα της ομάδας με την κανονική ιστορία όπως έχει δοθεί (Παράρτημα 2).

Δραστηριότητα 2: Ο προσωπικός μου πίνακας ιστορίας (60 λεπτά)

Οι συμμετέχοντες πρέπει τώρα να δημιουργήσουν τους προσωπικούς τους πίνακες εικόνων. Ο υποβοηθητής πρέπει να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να είναι όσο πιο προσωπικοί όσο αισθάνονται άνετα. Χρησιμοποιώντας στυλό και χαρτί, οι συμμετέχοντες πρέπει να γράψουν μια σύντομη περιγραφή της ιστορίας τους – την ιστορία της ζωής τους ή ενός συγκεκριμένου προσωπικού γεγονότος. Μετά θα πρέπει να αποσαφηνίσουν τις κύριες στιγμές που δημιουργούν εκείνη την ιστορία. Τώρα θα πρέπει να φωτογραφίσουν ή να βρουν εικόνες στο διαδίκτυο οι οποίες απεικονίζουν κάθε ένα απο αυτά τα κύρια σημεία. Τέλος, πρέπει να συνδέσουν αυτές τις εικόνες, χρησιμοποιώντας το Microsoft Word, ή κάτι παρόμοιο, σε έναν ψηφιακό πίνακα ιστορίας. Σε μια ξεχωριστή

παράγραφο, για παράδειγμα στη δεύτερη σελίδα του αρχείου του Microsoft Word, ο συμμετέχοντας πρέπει να περιγράψει την ιστορία που προσπάθησε να απεικονίσει.

Δραστηριότητα 3: Παρουσιάζοντας τους πίνακες ιστοριών μας (40 λεπτά)

Σε εθελοντική βάση, οι συμμετέχοντες μπορούν τώρα να μοιραστούν τους πίνακες ιστοριών τους. Ο υποβοηθητής θα παρουσιάσει τον κάθε έναν από τους πίνακες και η ομάδα θα προσπαθήσει να εξακριβώσει την ιστορία. Έχοντας φτάσει σε συμφωνία, μπορούν να συγκρίνουν τα ευρήματά τους με την γραπτή περιγραφή της ιστορίας του συμμετέχοντα.

Κλείσιμο (15 λεπτά)

Ο υποβοηθητής θα κλείσει με μια συζήτηση ανοικτού τύπου σχετικά με τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν από τις δραστηριότητες, συνδέοντας τις με τις κύριες ικανότητες. Κλείστε την ενότητα ζητώντας από τον κάθε συμμετέχοντα να εκφράσει με μια λέξη το πως ένιωσε για την ενότητα. Ο υποβοηθητής πρέπει μετά να συνδέσει την εμπειρία με τις κύριες ικανότητες.

Β. ΠΗΓΕΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Σφαιρική Άποψη

Η αφήγηση είναι ένα κρίσιμο κομμάτι της ζωής μας το οποίο μας συνδέει με το παρελθόν, το μέλλον καθώς και με τους άλλους ενώ επίσης μας βοηθά να κατανοήσουμε τον κόσμο γύρω μας. Πρίν την ύπαρξη του προφορικού και του γραπτού λόγου, οι άνθρωποι επικοινωνούσαν με ζωγραφίες και αντικείμενα, αφήνοντας σε εμάς ιστορίες που σχηματίζουν τις ζωές μας ακόμη και σήμερα. Οι ιστορίες χρησιμοποιούνται για να διδάξουν, να εμπνεύσουν, να αποσπάσουν την προσοχή, να διασκεδάσουν, να ενημερώσουν, να προκαλέσουν ή να τρομάξουν μέσω διεγερτικών συναισθηματικών αντιδράσεων μας βοηθούν να κατανοήσουμε και να συνδεθούμε με άλλους ανθρώπους και διαφορετικές καταστάσεις. Ως άνθρωποι, ελκυόμαστε προς ιστορίες που έχουν αρχή, μέση και τέλος. Ενθουσιαζόμαστε από το χάος και τι προκλήσεις αλλά επιθυμούμε την λύση των διαφωνιών και τα θετικά αποτελέσματα, αντανakλώντας έτσι την ιστορία που θέλουμε εμείς για τη δική μας ζωή. Δημιουργούμε ιστορίες κάθε μέρα μέσα από τις σκέψεις μας, τις εμπειρίες μας, και τη διάδραση με άλλους, την ιστορία μας και τα όνειρα μας. Ομοίως με το δράμα, τη συγγραφή τραγουδιών, την παραγωγή κινηματογράφου και άλλες δημιουργικές προσεγγίσεις, οι ιστορίες παρέχουν έναν τρόπο για τους νεαρούς ανθρώπους να εκφράσουν ή να συζητήσουν πιθανώς ευαίσθητες περιοχές σε ένα ασφαλές περιβάλλον. Με την ενασχόληση μέσω των πλαστών χαρακτήρων, μπορούν να παραμείνουν σε ένα ασφαλές περιβάλλον, ένα βήμα απομακρυσμένοι από το θέμα.

Μέσα από αυτές τις πηγές, οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με διάφορες δραστηριότητες που στοχεύουν στη βελτίωση της αυτοπεποίθησης τους στην αφήγηση και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους για παραγωγή μιας αυθεντικής ιστορίας.

Η **Πηγή 1** θα επικεντρωθεί στις δραστηριότητες και στο εργαλείο που προσομοιώνει τις ιστορίες των συμμετεχόντων από το παρελθόν, παρέχοντας ευκαιρίες για ανάπτυξη αυτοπεποίθησης στην αφήγηση και βελτιώνοντας το δεσμό μεταξύ της ομάδας και τις ομαδικές δυναμικές.

Η **Πηγή 2** θα επικεντρωθεί στη δημιουργία μιας αυθεντικής ιστορίας η οποία μπορεί μετά να παραχθεί μέσω φυσικών ή ψηφιακών πολυμέσων.

Πηγή Αφήγησης 1

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ

Διαθέσιμος Χρόνος: 150 λεπτά

Μαθησιακοί Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται

Σε αυτή την πηγή, οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με έναν αριθμό απο δραστηριότητες που συνδέονται με τις ακόλουθες κύριες ικανότητες.

Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα

Μέσα απο την ενεργητική ακρόαση και το μοίρασμα ιστοριών και θεμάτων που πηγάζουν απο την ομάδα και ασχολούμενοι με δραστηριότητες έτσι όπως αναλύονται στο περιεχόμενο της ενότητας.

Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες

Εξετάζοντας και συζητώντας τα θέματα – κοινωνικά, προσωπικά ή πολιτισμικά – που εισάγονται απο τα άτομα μέσω των προσωπικών τους αναμνήσεων και ιστοριών.

Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας

Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να μετατρέψουν ιδέες, καταστάσεις και θέματα σε πράξη μέσα απο δραστηριότητες βασισμένες σε ατομικές ιστορίες. Αυτό το έργο περιλαμβάνει δημιουργικότητα, καινοτομία και λήψη ρίσκων μέσα απο την πρόκληση του εαυτού.

Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση

Εξετάζοντας, συζητώντας και μετά ερμηνεύοντας, μέσω δραστηριοτήτων και αφήγησης, τα διάφορα ζητήματα και θέματα που πηγάζουν απο την ομάδα.

Υλικά / Αναγκαίες Πηγές

- Ένα κατάλληλο δωμάτιο με χώρο για μια ομάδα να κάθεται άνετα σε κύκλο ή να κινείται.
- Μικρές αδιαφανείς φυάλες ή κουτιά που περιέχουν αρωματισμένα αντικείμενα, όπως παράδειγμα λεβάντα, πούδρα, χυμό λεμονιού, βαφή παπουτσιών, μπαχαρικά, καφέ, βότανα, νέφτι κτλ.
- Στυλό, χαρτί.

Μεθοδολογία

Αυτές οι δραστηριότητες επικεντρώνονται στην συλλογική εργασία, την ενημερότητα και την ενσυναίσθηση και πρέπει να υποβοηθούνται με διασκεδαστικό και χαλαρωτικό τρόπο. Οι δραστηριότητες ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν τις προσωπικές τους αναμνήσεις για να βελτιώσουν την αυτοπεποίθηση τους στην αφήγηση και στην δημόσια ομιλία. Αυτά τα εργαλεία είναι επίσης χρήσιμα για τη δημιουργία διαλόγου σχετικά με πιθανώς ευαίσθητα θέματα μέσα σε μια ομάδα, οδηγώντας έτσι σε καλύτερη συλλογική εργασία, κατανόηση και ενημερότητα μέσα στην ομάδα. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι λόγω της προσωπικής φύσης κάποιων δραστηριοτήτων, οι συμμετέχοντες δεν είναι αναγκασμένοι να μοιραστούν κάποια ανάμνηση ή ιστορία, εκτός εάν αισθάνονται άνετα να το κάνουν. Ο υποβοηθητής πρέπει να επιτρέπει μια σύντομη συζήτηση ύστερα από κάθε δραστηριότητα για να ελέγξει πως κάθε συμμετέχοντας αισθάνεται και να αναγνωρίσει δεξιότητες που έχουν αποκτηθεί και πως συνδέονται με κύριες ικανότητες.

Η ανθρώπινη μνήμη είναι μια συλλογή από ιστορίες για ανθρώπους, μέρη και εμπειρίες. Οι αναμνήσεις συνήθως ενεργοποιούνται από ένα αισθητικό ερέθισμα όπως μια εικόνα, μια γεύση, μια μυρωδιά ή έναν ήχο. Έχουμε όλοι βιώσει εκείνη την δυνατή συναισθηματική αντίδραση ακούγοντας ένα τραγούδι, ή μυρίζοντας κάτι από το παρελθόν που ενεργοποιεί μια ζωντανή ανάμνηση. Η ακόλουθη δραστηριότητα μας δείχνει ακριβώς αυτό. Είναι σημαντικό να είμαστε ενήμεροι ότι δεν είναι όλες οι αναμνήσεις θετικές οπότε οι συμμετέχοντες δεν πρέπει να αισθάνονται υπόχρεοι να μοιραστούν προσωπικές ιστορίες εκτός και εάν αισθάνονται άνετα να το κάνουν.

Εισαγωγικά (20 λεπτά)

- Μαζέψετε την ομάδα σε έναν κύκλο και καλέστε τον κάθε συμμετέχοντα να συστήσει τον εαυτό του και να δώσει την ιστορία του ονόματος του. Ίσως να έχουν πάρει το όνομα τους από κάποιον συγγενή, μια διασημότητα, έναν άγιο, ένα λουλούδι, κ.ο.κ. Το επίθετο τους ίσως έχει ιστορική, κοινωνική ή πολιτισμική σημασία.
- Εάν υπάρχουν συμμετέχοντες από διάφορους πολιτισμούς, συζητήστε εν συντομία για τις διάφορες παραδόσεις στην ονομασία των παιδιών.

Δραστηριότητα 1: Αναμνήσεις ενεργοποιημένες από αρώματα (60 λεπτά)

Πριν αρχίσει η ενότητα, ο υποβοηθητής μπορεί να γεμίσει κουτιά ή αδιαφανείς φυάλες με διάφορες ουσίες με έντονη ή συνηθισμένη μυρωδιά (περίπου 10). Βεβαιωθείτε ότι καμία απο τις ουσίες δεν είναι τοξική ή επικίνδυνη. Αριθμήστε τα δοχεία και κρατήστε μια σημείωση για την ουσία που αντιστοιχεί στον κάθε αριθμό.

- Δώστε μια σελίδα με τους αριθμούς των δοχείων της λίστας και ένα στυλό σε κάθε συμμετέχοντα και ζητήστε τους να βρουν ένα άνετο σημείο στο δωμάτιο όπου μπορούν να εργαστούν ατομικά.
- Μοιράστε τα δοχεία και ζητήστε απο τους συμμετέχοντες να γράψουν κάτω τι νομίζουν ότι είναι η κάθε ουσία και ποιά ανάμνηση τους ανακαλεί (εάν το κάνει) όταν τη μυριστούν.
- Αφού έχουν όλοι ολοκληρώσει το έργο, μπορούν να καθήσουν σε κύκλο και να μοιραστούν τις αναμνήσεις με τη σειρά εάν αισθάνονται άνετα να το κάνουν.

Δραστηριότητα 2: Η πιο ντροπιαστική ή αστεία ανάμνηση (60 λεπτά)

- Μοιράστε την ομάδα σε μικρότερες ομάδες των τριών ατόμων.
- Καλέστε κάθε συμμετέχοντα να σκεφτεί μια ντροπιαστική ή αστεία ιστορία απο το παρελθόν τους. Με τη σειρά, κάθε συμμετέχοντας πρέπει να ψιθυρίσει την ιστορία τους σε έναν απο την ομάδα ο οποίος μετά θα τη ψιθυρίσει στο τρίτο μέλος της ομάδας.
- Όταν όλες οι ιστορίες έχουν μοιραστεί, καθήστε σε μια μεγάλη ομάδα και καλέστε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν την ιστορία που άκουσαν απο δεύτερο χέρι.
- Η ομάδα μπορεί να συζητήσει το πως οι ιστορίες μπορούν να αλλάξουν απο την αυθεντική όταν όλο και περισσότεροι άνθρωποι τις λένε.

Με βάση όλες τις δραστηριότητες, ο υποβοηθητής μπορεί τώρα να αρχίσει μια συζήτηση σχετικά με τις ιστορίες της ζωής μας. Κάθε εμπειρία που έχουμε είναι μια ιστορία, και εμείς είμαστε ενεργοί αφηγητές της κάθε μέρα καθώς επικοινωνούμε με τους άλλους. Η ομάδα μπορεί επίσης να συζητήσει διαφορετικούς τρόπους αφήγησης και να κοιτάξει τις δικές της προτιμήσεις αναφορικά με τρόπους αφήγησης (για παράδειγμα, σύντομα και χαλαρά, εμπλουτισμένα ή δραματικά) και να δημιουργήσει μια λίστα απο στοιχεία που συμβάλλουν σε αφήγηση που κρατά το ενδιαφέρον του ακροατή.

Κλείσιμο (10 λεπτά)

Δημιουργήστε έναν καθιστό κύκλο με όλους τους συμμετέχοντες της ομάδας. Υποβοηθήστε μίαν ανοικτού τύπου συζήτηση για τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν από κάθε δραστηριότητα, συνδέοντας τις με τις κύριες ικανότητες. Κλείστε την ενότητα ζητώντας από κάθε συμμετέχοντα να χρησιμοποιήσει μια λέξη, στάση ή ήχο, ή και τα τρία για να εκφράσει πως αισθάνθηκε για την ενότητα αυτή.

Πηγή Αφήγησης 2

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ

Διαθέσιμος Χρόνος: 150 λεπτά

Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται

Σε αυτή την πηγή, οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με έναν αριθμό δραστηριοτήτων που συνδέονται με τις ακόλουθες κύριες ικανότητες.

Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα

Μέσα από την ενεργητική ακρόαση και το μοίρασμα ιστοριών και ζητημάτων που πηγάζουν από την ομάδα και την ενασχόληση με δραστηριότητες όπως αναλύεται στο περιεχόμενο της ενότητας.

Μαθαίνω να Μαθαίνω

Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πως να δίνουν λέξεις σε αυτό που σκέφτονται και θα χρησιμοποιήσουν αυτά που έχουν μάθει για να μεταφέρουν τις εμπειρίες τους στην ομάδα μέσα από μια ιστορία.

Κοινωνικές και Πολιτικές ικανότητες

Εξετάζοντας και συζητώντας τα ζητήματα – κοινωνικά, προσωπικά ή πολιτισμικά – που εγείρονται από άτομα μέσα από τις προσωπικές τους αναμνήσεις και ιστορίες.

Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας

Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να μετατρέψουν ιδέες, καταστάσεις και ζητήματα σε πράξη μέσα από δραστηριότητες που βασίζονται σε ατομικές ιστορίες. Αυτό το έργο

περιλαμβάνει δημιουργική σκέψη, σχεδιασμό και οργάνωση, επιλογή πηγών και συνεργασία με την ομάδα.

Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση

Εξετάζοντας, συζητώντας και μετά ερμηνεύοντας, μέσω δραστηριοτήτων και αφήγησης ιστοριών, τα διάφορα ζητήματα και θέματα που πηγάζουν από την ομάδα.

Υλικά / Αναγκαίες Πηγές

- Ένα κατάλληλο δωμάτιο με χώρο για μια ομάδα να κάθεται άνετα σε κύκλο ή να κινείται.
- Εικόνες (φωτογραφίες, ζωγραφιές, καρτ-ποσταλ, περιοδικά)
- Μερικά μεγάλα κομμάτια υλικών όπως βαμβάκι, κορδέλα, χάντρες, κουμπιά, κλωστή κ.α.
- Ηλεκτρονικός υπολογιστής και πρόσβαση στο διαδίκτυο και ψηφιακές πηγές

Μεθοδολογία

Οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με δραστηριότητες που επικεντρώνονται σε τεχνικές αφήγησης και τα στοιχεία που συμβάλλουν σε μια καλή ιστορία. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν επίσης για τη δημιουργία οπτικών ιστοριών για να βοηθήσουν τη διαδικασία της αφήγησης. Αυτές οι δραστηριότητες στοχεύουν να ενθαρρύνουν τη δημιουργική σκέψη, την αυτοπεποίθηση στην ομιλία μπροστά σε κοινό και στην ομαδική διάδραση. Επίσης περιλαμβάνουν το σχεδιασμό και τη συνεργασία καθώς και την πρακτική εφαρμογή των δεξιοτήτων που αποκτιούνται. Όλες οι δραστηριότητες πρέπει να υποβοηθούνται με διασκεδαστικό και χαλαρό τρόπο ώστε να παρέχεται μια θετική μαθησιακή εμπειρία για τους συμμετέχοντες.

Εισαγωγικά (30 λεπτά)

Διαμορφώστε την ομάδα σε κύκλο. Ο υποβοηθητής μπορεί να οδηγήσει την ομάδα ξεκινώντας μια ιστορία και μετά από περίπου ένα λεπτό τελειώνοντας με τη λέξη «Ευτυχώς» ή «Δυστυχώς» και ύστερα να παραδίνει την ιστορία στον επόμενο συμμετέχοντα για να τη συνεχίσει. Κάθε συμμετέχοντας, με τη σειρά, θα προσθέσει στην ιστορία τελειώνοντας το κομμάτι του είτε με «Ευτυχώς» είτε με «Δυστυχώς» ως και το τελευταίο άτομο να έχει μιλήσει.

Μετά απο αυτό, ο υποβοηθητής πρέπει να οδηγήσει μια συζήτηση για τα στοιχεία που υπάρχουν στη δημιουργία μιας καλής ιστορίας. Αυτά πρέπει να περιλαμβάνουν:

1. Τον κύριο χαρακτήρα ή το Υποκείμενο. Αυτό το στοιχείο είναι ένα ουσιαστικό κομμάτι κάθε ιστορίας και δίνει στον ακροατή κάποιον με τον οποίο μπορεί να ταυτιστεί.
2. Μια τοποθεσία: Το μέρος όπου η ιστορία τίθεται παρέχει μιαν ευκαιρία για να ενεργοποιηθούν οι αισθήσεις μέσα απο περιγραφές οπτικές, ηχητικές, μυρωδιές και την αίσθηση της αφής.
3. Μια διαμάχη ή ένα πρόβλημα. Αυτό είναι ένα κύριο στοιχείο για κάθε ιστορία και αυτό που κρατά το ενδιαφέρον του ακροατή περισσότερο. Μπορεί να είναι ένα καθημερινό ή ένα τεράστιο δίλημμα, όμως και πάλι δίνει στον ακροατή κάτι με το οποίο να συσχετιστεί και προσθέτει ένα δραματικό στοιχείο στην ιστορία.
4. Συμπέρασμα: Το τέλος της ιστορίας πρέπει να αφήσει τον ακροατή γεμάτο και πρέπει να αντανakλά τον στόχο της ιστορίας. Η διαμάχη θα έχει επιλυθεί με χαρούμενο ή με λυπηρό τρόπο, αλλά με τρόπο που σίγουρα φέρνει το τέλος της ιστορίας.

Ο υποβοηθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει παραδείγματα απο γνωστές ιστορίες για να απεικονίσει τα διαφορετικά στοιχεία μιας ιστορίας.

Δραστηριότητα 1: Η αφήγηση ως μορφή επικοινωνίας (20 λεπτά)

Επέλεξε μια ιστορία με την οποία όλη η ομάδα είναι εξοικειωμένη. Μπορεί να είναι ένας τοπικός θρύλος ή κάποιο γνωστό παραμύθι, όπως για παράδειγμα, η Σταχτοπούτα, η Ωραία Κοιμωμένη, η Χιονάτη ή το Ασχημόπαπο. Καλέσε τους συμμετέχοντες να πούν μια εναλλακτική ιστορία απο την οπτική ενός άλλου χαρακτήρα. (Η ιστορία της Σταχτοπούτας μπορεί να ειπωθεί απο την οπτική των άσχημων αδερφών ή απο αυτήν των γονέων του πρίγκιπα). Βεβαίωσε ότι τα τέσσερα στοιχεία τη ιστορίας, όπως έχουν συζητηθεί προηγουμένως, περιλαμβάνονται.

Μετά απο τη δραστηριότητα, συζητήστε την αφήγηση ως μορφή επικοινωνίας. Η επικοινωνία δεν είναι μόνο προφορική αλλά επίσης μέσω της οπτικής επαφής και της γλώσσας του σώματος. Εκτός απο τη χρήση της οπτικής επαφής για να διατηρήσεις την προσοχή του κοινού, προσλαμβάνουμε επίσης στοιχεία για το πως η ιστορία επιδρά στον ακροατή παρατηρώντας τις εκφράσεις του προσώπου και τη γλώσσα του σώματος. Ο

τόνος και η ένταση της φωνής, καθώς και ο ρυθμός, είναι επίσης σημαντικά στη δημιουργία συναισθημάτων και στη διατήρηση της προσοχής του κοινού.

Δραστηριότητα 2: Δημιουργώντας μια σύντομη ιστορία (90 λεπτά)

- Μοιράστε την ομάδα σε μικρότερες ομάδες των τριών ή τεσσάρων.
- Χρησιμοποιώντας τα τέσσερα στοιχεία μιας καλής ιστορίας που συζητήθηκαν προηγουμένως καλέστε κάθε ομάδα να δημιουργήσει μια αυθεντική σύντομη ιστορία μέσα σε 20 λεπτά.
- Τοποθετήστε ένα ματ στο κέντρο του δωματίου με φωτογραφίες, περιοδικά, καρτ-ποσταλ, εικόνες, χρωματιστούς μαρκαδόρους/μολύβια και κομμάτια υλικού, χαρτιού και βαμβακιού
- Δώστε σε κάθε ομάδα ένα μεγάλο χαρτί υλικού. Καλέστε τις ομάδες να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε απο τα υλικά στο ματ για να δημιουργήσουν μια οπτική απεικόνιση της επιλεγείσας ιστορίας στο κομμάτι του υλικού που τους δόθηκε. (20 λεπτά)
- Αφού οι ιστορίες έχουν συμπληρωθεί, καλέστε την κάθε ομάδα να αναθέσει έναν αφηγητή ο οποίος θα αφηγηθεί την ιστορία, δείχνοντας την οπτική αναπαράσταση του κάθε κομματιού της απεικόνισης.
- Εάν το επιτρέπει ο χρόνος, ή αργότερα, οι ομάδες μπορούν να ράψουν ή να κολλήσουν το τελικό οπτικό κομμάτι, δημιουργώντας ένα αυθεντικό έργο τέχνης.

Οι υποβοηθητές μπορούν να καθοδηγήσουν τους συμμετέχοντες να ακολουθήσουν διαδικτυακές πηγές στις οποίες μπορούν να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αναπαράσταση της αυθεντικής τους ιστορίας, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων και ικανοτήτων στο να μαθαίνουν πως να μαθαίνουν.

<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

<http://generator.acmi.net.au/>

Κλείσιμο (10 λεπτά)

Δημιουργήστε έναν καθιστό κύκλο με όλους τους συμμετέχοντες της ομάδας. Υποβοηθήστε μια ανοικτού τύπου συζήτηση σχετικά με τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν απο κάθε δραστηριότητα, συνδέοντας τις με τις κύριες ικανότητες. Κλείστε την ενότητα

ζητώντας απο κάθε συμμετέχοντα να χρησιμοποιήσει μια λέξη, στάση, ήχο ή και τα τρία για να εκφράσει πως ένιωσαν για την ενότητα αυτή.

Γ. ΠΗΓΕΣ ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΑΣ

Σφαιρική Άποψη

Το θέατρο Αναπαραγωγής (Playback Theatre - PT) άρχισε στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής το 1975. Έχει ιδρυθεί από τους Τζόνathan Φοξ και Τζο Σάλας, καλλιτέχνες, ακτιβιστές και συγγραφείς, οι οποίοι είχαν ανάγκη να ανατρέψουν μια δυσλειτουργική κοινωνική τάξη πραγμάτων» (Φοξ, 1999). Δημιούργησαν αυτή την αυτοσχεδιαστική μορφή δραματουργίας για να ενθαρρύνουν την επικοινωνία και το διάλογο σε πολλά ζητήματα και να αναπτύξουν πιο ουσιαστικές συνδέσεις μεταξύ των ανθρώπων. Μια παράσταση περιλαμβάνει μια προσωπική ιστορία που λέγεται από ένα μέλος του κοινού (Ο Ομιλητής), ενώ ταυτοχρόνως η ιστορία αναπαραστέεται ή αντανακλάται αναλόγως από τους ηθοποιούς ή τους μουσικούς στη σκηνή. Είναι μια πολύ συνεργατική εμπειρία, όπου η επιτυχία μοιράζεται τόσο στο κοινό όσο και στους ηθοποιούς. Μια παράσταση θεάτρου αναπαραγωγής μπορεί να γίνει σε κάθε τύπο χώρου ή τοποθεσία και με κάθε ομάδα, είτε έχουν εμπειρία στην ηθοποιία είτε όχι. Μπορεί να δουλέψει σε πολλά επίπεδα, για παράδειγμα, ως μια διασκεδαστική δραστηριότητα κτισίματος της ομάδας ή ως μια βαθύτερη, θεραπευτική εμπειρία.

Το Θέατρο Αναπαραγωγής έχει γίνει ένα πολύτιμο εργαλείο που χρησιμοποιείται σε εκπαιδευτικά, θεραπευτικά και κοινοτικά περιβάλλοντα για να απευθυνθεί σε προσωπικά, πολιτισμικά και κοινωνικά ζητήματα και να προωθήσει την ενημερότητα και την κατανόηση. Οι μέθοδοι του Θεάτρου Αναπαραγωγής χρησιμοποιούνται ολοένα και περισσότερο σε πανεπιστήμια και σχολεία καθώς θεωρούνται να παρέχουν κύριες κοινωνικές δεξιότητες στην παιδαγωγική πρακτική μέσα από την προώθηση των διαδραστικών, δημιουργικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Έχει επίσης αποδειχθεί αποτελεσματικό στην υποστήριξη της εκμάθησης ξένων γλωσσών και στην διαπολιτισμική ανάπτυξη.

Το Θέατρο Αναπαραγωγής προωθεί συμπεριφορές επικοδομητικές προς την ειρηνική συνύπαρξη εμπλουτίζοντας τις στοιχειώδεις διαπροσωπικές δεξιότητες και τη βασική επικοινωνία: Ενσυναισθηματική ακρόαση, Ενσυνειδητότητα για τον εαυτό και τους άλλους, η στάση και η φυσική ενημερότητα, η διαίσθηση, η διανοητική και η

συναισθηματική ενεργοποίηση καθώς και η τρυφερότητα, οι κατάλληλες αντιδράσεις, η αντίληψη του εαυτού και των άλλων, η ευελιξία στην ανάληψη ρόλων, η αποδοχή των ευθυνών και ο δημιουργικός αυθορμητισμός⁸.

Για περισσότερες πληροφορίες περιηγηθείτε στο: <http://www.playbacktheatre.org/>

Η **Πηγή 1** θα παρέχει μια εισαγωγή στις μεθόδους Θεάτρου Αναπαραγωγής χρησιμοποιώντας ποικιλία δραστηριοτήτων οι οποίες θα αυξήσουν την αυτοπεποίθηση των συμμετεχόντων στις ατομικές παραστάσεις τόσο όσο και στις ομαδικές.

Η **Πηγή 2** θα επικεντρωθεί στην παράσταση Θεάτρου Αναπαραγωγής την ίδια και τα συγκεκριμένα στοιχεία που συμβάλλουν σε αυτήν.

Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται

Σε αυτή την πηγή, οι μαθητές θα ασχοληθούν με έναν αριθμό από δραστηριότητες που συνδέονται με τις ακόλουθες κύριες ικανότητες.

Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα

Μέσα από την ενεργητική ακοή και την αναπαράσταση των ιστοριών και των θεμάτων που πηγάζουν από την ομάδα και με την ενασχόληση σε δραστηριότητες όπως αναλύεται στο περιεχόμενο της ενότητας.

Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες

Εξετάζοντας και συζητώντας τα θέματα – κοινωνικά, προσωπικά ή πολιτικά – που εγείρονται από άτομα και ερμηνεύοντας αυτές τις ιστορίες μέσα από παραστάσεις.

Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας

Οι μαθητές θα μετατρέψουν ιδέες, συνθήκες και θέματα σε δράση μέσα από αυθόρμητες δραστηριότητες και παραστάσεις βασισμένες σε πραγματικές ιστορίες και τις συζητήσεις της ομάδας. Αυτό το έργο περιλαμβάνει δημιουργικότητα, καινοτομία και λήψη ρίσκων μέσα από την πρόκληση του εαυτού.

⁸ “Playback Theatre-A Method for Intercultural Dialogue”, Daniel Feldhendler, 2007

Πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση

Εξετάζοντας, συζητώντας και μετά ερμηνεύοντας, μέσα από δραστηριότητες και παραστάσεις, τα διάφορα ζητήματα και θέματα που πηγάζουν από την ομάδα.

Υλικά/ Πηγές που χρειάζονται

- Ένα κατάλληλο δωμάτιο με αρκετό χώρο για να κινείται η ομάδα.
- Διάφορα γενικά όργανα, όπως για παράδειγμα τα σπιτικά κρουστά αντικείμενα. Εάν το επιτρέπει ο χρόνος, οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να τα φτιάξουν αυτά τα αντικείμενα. Μια τέτοια δραστηριότητα παρέχει επιπλέον μάθηση και διαδραστική αξία. Στις διαδικτυακές πηγές υπάρχει πληθώρα οδηγιών για τέτοιου τύπου δραστηριότητες.
- Συσκευή οπτικής καταγραφής για να καταγραφούν οι δραστηριότητες (δεν είναι ουσιαστική: ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής ή μια συσκευή smartphone αρκεί φτάνει να μπορεί να αναπαράξει την παράσταση στην ομάδα). Όλα τα πιο πάνω υλικά και πηγές παρέχουν ευκαιρίες ανάπτυξης στις ψηφιακές ικανότητες.

Πηγή Δραματοουργίας 1

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΘΕΑΤΡΟΥ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Διαθέσιμος Χρόνος: 150 λεπτά

Μεθοδολογία

Στις ακόλουθες δραστηριότητες, οι μαθητές εξετάζουν τα στοιχεία του Θεάτρου Αναπαραγωγής μέσω μιας πληθώρας μεθόδων Θεάτρου Αναπαραγωγής. Αυτά τα παραδείγματα μεθόδων Θεάτρου Αναπαραγωγής ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν την δημιουργικότητα τους και να αποκτήσουν περισσότερη αυτοπεποίθηση στο να εκφράζουν τον εαυτό τους με διασκεδαστικό και συμμετοχικό τρόπο. Επίσης παρέχουν ευκαιρίες για ανάπτυξη δεξιοτήτων στην ενσυναισθητική ακρόαση, δημιουργικότητα, φαντασία, αυτό-πεποίθηση, αλληλεπικοινωνία και συνεργασία. Οι υποβοηθητές πρέπει να δώσουν μια μικρή επεξήγηση του Θεάτρου Αναπαραγωγής στην ομάδα στην αρχή της ενότητας. Μετά από κάθε δραστηριότητα, ο υποβοηθητής πρέπει να εντοπίσει, διαμέσου συζήτησης, τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν μέσα από τη

δραστηριότητα και να τις συνδέσει με τις κύριες ικανότητες. Ο υποβοηθητής πρέπει να βεβαιώσει ότι οι συμμετέχοντες δείχνουν σεβασμό ο ένας προς τον άλλο σε όλες τις αλληλεπιδράσεις τους και τις δραστηριότητες.

Εισαγωγικά (10 λεπτά)

Ο υποβοηθητής εισάγει το Θέατρο Αναπαραγωγής στους συμμετέχοντες και επεξηγεί ότι οι δραστηριότητες της πρώτης ενότητας θα είναι προπαρασκευαστικές στην παράσταση Θεάτρου Αναπαραγωγής στη δεύτερη ενότητα.

Δραστηριότητα Προθέρμανσης «Ενημερότητα εαυτού και ομάδας» (30 λεπτά)

- Ξεκινήστε ζητώντας από τους ανθρώπους να περπατήσουν τριγύρω στο δωμάτιο, με το δικό τους ρυθμό και βρίσκοντας τα δικά τους μονοπάτια. Ζητήστε από τους ανθρώπους να ενημέρωι, για λίγα λεπτά, για την φυσικότητα τους και να γίνουν ενημέρωι για το πώς αισθάνονται για τα σώματα τους, παράξενα, άνετα, άκαμπτα, χαλαρά, μήπως αισθάνονται κάποια δεσίμετα, πόνους, κτλ.
- Ζητήστε από όλους να αναπτύξουν την ταχύτητα τους και να είναι προσεκτικοί στο πώς αισθάνονται αυτή την αλλαγή. Μετά ζητήστε τους να μειώσουν ταχύτητα όπως τα σαλιγκάρια και να παρατηρήσουν πώς αισθάνονται αυτή την αλλαγή.
- Ενθαρρύνεται τους μαθητές να περπατούν με μεγάλα βήματα, να φτιάχνουν νέα μονοπάτια και να αλλάζουν κατεύθυνση. Μετά ζητήστε από όλους να κάνουν μικρά βήματα σαν μωρά και να παρατηρήσουν πως αισθάνονται.
- Αναπτύξτε και πάλι την ταχύτητα και ύστερα ξαναρχίστε να περπατάτε κανονικά προτού σκαρφιστείτε διαφορετικά είδη βημάτων – περπατώντας στο φεγγάρι, περπατώντας σαν καβούρια, κτλ. Οι μαθητές πρέπει να ενθαρρύνονται, και πάλι, να είναι παρατηρητικοί στο πώς αυτό τους κάνει να αισθάνονται.
- Ακολουθώς, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να περπατούν αργά και πάλι και τώρα να είναι παρατηρητικοί όταν περνούν άλλοι από μπροστά τους. Αρχικά, πείτε τους να κοιτάνε σύντομα στα μάτια τον άλλο καθώς περνούν, μετά ζητήστε τους να κάνουν κάποια πιο αισθητή κίνηση με τα μάτια καθώς περνούν. Μετά, πείτε στους ανθρώπους να χτυπούν στην πλάτη ο ένας τον

άλλο καθώς περνούν και μετά να χτυπούν ενώ προσπαθούν να αποφύγουν το χτύπημα των άλλων.

- Μετά από αυτή την άσκηση προθέρμανσης, ο υποβοηθητής μπορεί να επισημάνει την σημασία της ενημερότητας του εαυτού και της ομάδας στις μεθόδους Θεάτρου Αναπαραγωγής, συνδέοντας τις με τις κύριες ικανότητες.

Δραστηριότητα 1: Φαντασία & Παιχνίδι Ακινησίας (40 λεπτά)

A. Φαντασία

- Κάθε άτομο πρέπει να επιλέξει ένα αντικείμενο ή ενδιαφέρον χαρακτηριστικό μέσα στο δωμάτιο, και να δημιουργήσει μια φαντασία σχετικά με αυτό. Δώστε στην ομάδα 10 – 15 λεπτά για να το κάνει αυτό.
- Καθήστε την ομάδα σε κύκλο και επιτρέψτε στους μαθητές να μοιραστούν τις φαντασίες τους, ενθαρρύνοντας την ενεργητική ακοή από την υπόλοιπη ομάδα.

B. Παιχνίδι ακινησίας

- Χωρίστε την ομάδα σε μικρότερες ομάδες των τεσσάρων ή πέντε. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα θέμα π.χ. μπάνιο, υπνοδωμάτιο, γυμναστήριο, αυτοκίνητο, κτλ.
- Πείτε σε κάθε ομάδα να δημιουργήσει μια σκηνή όπου πρέπει να είναι τα διάφορα αντικείμενα του θέματος, π.χ. Μπάνιο: η μπανιέρα, ο νιπτήρας, η τουαλέτα, ο καθρέφτης, η βούρτσα της τουαλέτας, το σαπούνι κτλ. Καλέστε τους να το υποδηθούν μπροστά στην μεγάλη ομάδα.

Δραστηριότητα 2: Γλυπτά (25 λεπτά)

Αναπτύσσοντας από την προηγούμενη δραστηριότητα, η ακόλουθη εισάγει την ομάδα στο στοιχείο του Θεάτρου Αναπαραγωγής που είναι τα γλυπτά. Αυτές οι δραστηριότητες επικεντρώνουν στη συνεργασία, την ενημερότητα και την ενσυναισθηματική απόκριση. Και πάλι, ο υποβοηθητής πρέπει να επιτρέψει μια μικρή συζήτηση ύστερα από κάθε δραστηριότητα για να αναγνωρίσει δεξιότητες που αποκτήθηκαν και πως συνδέονται με κύριες ικανότητες.

A. Παγωμένα Γλυπτά

- Καθήστε την ομάδα σε κύκλο. Ένα άτομο προχωρεί στο κέντρο, λαμβάνει μια στάση και παγώνει στη θέση του. Με τη σειρά, κάθε δεύτερο άτομο, ένας ένας, ενώνεται με το γλυπτό και τα άτομα που δεν ενώνονται μπορούν να αλλάξουν κάτι πάνω στο γλυπτό.
- Ζητείται από το γλυπτό να κινηθεί για ένα δευτερόλεπτο και μετά να ξαναπαγώσει.
- Η ομάδα που βρίσκεται εκτός του γλυπτού ζητείται να περπατήσει τριγύρω του και να αρχίσει να λέει μια ιστορία για το τι συμβαίνει στο γλυπτό.
- Κάθε άτομο μέσα στο γλυπτό καλείται να κάνει μια δήλωση σχετικά με το τι νομίζουν ότι κάνουν.
- Το γλυπτό ακολούθως διαλύεται.

B. Κινούμενα Γλυπτά

- Χωρίστε την ομάδα σε δύο ή τρεις μικρότερες ομάδες. Κάθε ομάδα πρέπει να πάει μακριά και να σχεδιάσει ένα κινούμενο γλυπτό. Το γλυπτό μπορεί να είναι μια συγκεκριμένη ευέλικτη μηχανή ή απλά ένα γλυπτό με κινούμενα σημεία – είναι ανοικτό στην ερμηνεία. Δώστε στις ομάδες περίπου δεκαπέντε με είκοσι λεπτά.
- Οι ομάδες πρέπει ύστερα να παρουσιάσουν στη σειρά για τους υπόλοιπους. Κάθε άτομο πρέπει να ενωθεί στο γλυπτό ένας ένας και να παγώσει.
- Όταν όλα τα μέλη έχουν ενωθεί με το γλυπτό, το γλυπτό αρχίζει να κινείται. Ο ήχος είναι δυνατόν να γίνεται. Μετά από μερικές στιγμές, το γλυπτό παγώνει και πάλι.
- Το κοινό μετά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει το όνομα ή το σκοπό της μηχανής, ή να δημιουργήσει μια ιστορία για το τι αντιπροσωπεύει το γλυπτό.
- Ύστερα, κάθε συμμετέχοντας κάνει μια δήλωση για το πώς ένοιωσε και υποκλίνεται. Επιτρέψτε στην κάθε ομάδα την ευκαιρία να παρουσιάσει.

Δραστηριότητα 3: Αυτοσχεδιασμός με μουσικά όργανα (30 λεπτά)

Η ακόλουθη δραστηριότητα εισάγει ήχο στη δημιουργία ενός δραματικού κομματιού. Οι μαθητές εργάζονται ξανά ατομικά αλλά με ενημερότητα της μεγάλης ομάδας ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα, την αυτοπεποίθηση, την ενσυναισθηματική ακοή και τη συνεργασία.

- Τοποθετήστε τα όργανα σε ένα ματ στο κέντρο του χώρου. (Αυτά μπορεί να είναι σπιτικά σέικερ, ξύλινα τουβλάκια, ταμπουρίνα, καμπάνες, σφυρίχτρες, κτλ).
- Ζητείστε από τους μαθητές να επιλέξουν ένα όργανο και να καθήσουν σε κύκλο γύρω από το ματ.
- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να πειραματιστούν με το όργανο τους για να ανακαλύψουν τι μπορούν να κάνουν με αυτό. Με τη σειρά, κάθε άτομο κάνει έναν ήχο με το όργανο του.
- Ζητήστε από την ομάδα να ξεκινήσει να παίζει τα όργανα, ξεκινώντας όποτε αισθάνονται έμπνευση και σταματώντας όταν αισθάνονται ότι είναι σωστό. Πρέπει να είναι ενήμεροι για το τι κάνουν οι άλλοι άνθρωποι και να προσπαθήσουν να εναρμονίζονται με τους άλλους. Προσπαθήστε αυτή την άσκηση μερικές φορές μέχρις ότου οι άνθρωποι να ξεκινήσουν να συγχρονίζονται φυσικά.
- Εισάγετε μια ιστορία, σκηνή ή θέμα, π.χ. ένας περίπατος στο δάσος, περιμένοντας κάποιον στην καφετέρια, ένας εφιάλτης, κτλ. Η ομάδα πρέπει να προσπαθήσει να επικοινωνεί, τόσο την ατμόσφαιρα όσο και το τι συμβαίνει, με τον ήχο των οργάνων σε συνεργασία μεταξύ τους. Ζητήστε από την ομάδα να είναι ευαίσθητοι αναφορικά με το πότε το κομμάτι έρχεται στο τέλος του.

Κλείσιμο (15 λεπτά)

Σχηματίστε έναν καθιστό κύκλο με όλους τους συμμετέχοντες της ομάδας. Υποβοηθήστε μια ανοικτή συζήτηση για τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν από την κάθε δραστηριότητα, συνδέοντας τις με τις κύριες ικανότητες. Κλείστε την ενότητα ζητώντας από κάθε συμμετέχοντα να χρησιμοποιήσει μια λέξη, στάση, ήχο ή και τα τρία για να εκφράσει πως ένοιωσε για την ενότητα.

Πηγή Δραματοουργίας 2

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΘΕΑΤΡΟ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ - ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Διαθέσιμος Χρόνος: 150 λεπτά

Μεθοδολογία

Στις ακόλουθες δραστηριότητες, οι μαθητές θα εργαστούν ατομικά και επίσης ως μέρος της ομάδας για να ενθαρρύνουν και να αναπτύξουν δεξιότητες στην αυτό-ενημερότητα, την ενσυναισθηματική ακοή, τη δημιουργικότητα, φαντασία, αυτό-πεποίθηση, διαπροσωπική επικοινωνία και συνεργασία. Ο υποβοηθητής πρέπει να βεβαιώσει ότι οι συμμετέχοντες έχουν σεβασμό ο ένας προς τον άλλο σε όλες τις αλληλεπιδράσεις τους και δραστηριότητες. Η ενότητα πρέπει να ξεκινήσει με μια σύντομη περιγραφή μιας παράστασης Θεάτρου Αναπαραγωγής. Στο τέλος κάθε δραστηριότητας, ο υποβοηθητής πρέπει να συζητήσει εν συντομία με την ομάδα σχετικά με το πώς αισθάνθηκαν για τη δραστηριότητα, ποιες δεξιότητες έχουν αποκτήσει και πως συνδέουν τη μάθηση με τις κύριες ικανότητες.

Εισαγωγικά (10 λεπτά)

Ο υποβοηθητής περιγράφει μια παράσταση Θεάτρου Αναπαραγωγής και εισάγει τους κύριους ρόλους: τον Αφηγητή ή MC, την ομάδα των τριών φωνών, τους τρεις οργανοπαίχτες, και τους παίκτες της Ιστορίας.

Άσκηση Προθέρμανσης «Τροπικό Δάσος» (20 λεπτά)

- Σχηματίστε την ομάδα σε κύκλο.
- Επιλέξτε έναν αρχηγό. Ο αρχηγός ξεκινά να χτυπά τα δάχτυλα του και ένας προς έναν, οι συμμετέχοντες ακολουθούν με τον ίδιο ρυθμό ξεκινώντας ο ένας μετά από τον επόμενο στα δεξιά. Αυτή είναι η αρχή της τροπικής βροχής.
- Όταν έρθει ξανά η σειρά του αρχηγού, αυτός ή αυτή σταματά να χτυπά τα δάχτυλα ενώ η υπόλοιπη ομάδα συνεχίζει και αρχίζει να κάνει έναν ήχο «μπο», ένα χτυπητό ήχο με τα χείλη του/της. Ξανά κάθε άτομο, με τη σειρά, ακολουθεί με τον ίδιο ήχο. Αυτό είναι η βροχή που δυναμώνει.
- Όταν ξαναέρθει η σειρά του, ο αρχηγός σταματά τον ήχο αυτό και αρχίζει να χτυπά τα χέρια του στα γόνατα ένα χέρι μετά το άλλο. Οι υπόλοιποι, με τη σειρά ακολουθούν, δυναμώνοντας το εφέ της καταιγίδας.
- Όταν έρθει ξανά η σειρά του αρχηγού, αυτός/η σταματά να χτυπά τα χέρια στα γόνατα και αρχίζει να χτυπά τα πόδια του/της. Ένας προς έναν σταματούν να χτυπούν τα χέρια και αρχίζουν να χτυπούν τα πόδια τους. Η καταιγίδα τώρα είναι στο απώγειο της.

- Ο αρχηγός τώρα σταματά να χτυπά τα πόδια του/της και ξαναρχίζει να χτυπά τα χέρια στα γόνατα. Οι υπόλοιποι ακολουθούν.
- Ύστερα αντιστρέφει τις πράξεις του μία προς μία μέχρι να ξαναρχίσει να χτυπά τα δάχτυλα.
- Όταν ξαναέρθει η σειρά του σταματά και παραμένει ήσυχος/η.
- Ένας προς έναν, με τη σειρά ακολουθούν.
- Η τροπική καταιγίδα σταματά.

Δραστηριότητα 1: Αισθήματα (30 λεπτά)

- Χωρίστε την ομάδα σε μικρότερες ομάδες των τριών ή τεσσάρων μελών.
- Με ηρεμία δώστε σε κάθε μικρή ομάδα ένα αίσθημα, π.χ. φόβος, χαρά, θυμός, έκπληξη, κτλ.
- Ύστερα από πέντε λεπτά δώστε σε όλες τις ομάδες την ευκαιρία να επικοινωνήσουν το αίσθημα που τους έχει δοθεί με έναν ήχο και μια πράξη προς την μεγάλη ομάδα οι οποία πρέπει να μαντέψει το αίσθημα.

Δραστηριότητα 2: Τρεις Φωνές (30 λεπτά)

- Τρεις εθελοντές στέκονται στη γραμμή κοιτάζοντας προς την ομάδα και επικεντρώνονται σε ένα σημείο μπροστά τους.
- Ένα θέμα επιλέγεται και με τη σειρά, πρέπει να κάνουν ένα ήχο ή μια λέξη, η οποία πιστεύουν ότι αναπαράστα το θέμα, π.χ. μοναξιά, θυμός, μπέρδεμα, κτλ. Πρέπει να παραμείνουν ακίνητοι και επικεντρωμένοι στο σημείο τους.
- Μετά σταματούν για μερικά δευτερόλεπτα, και ξαναρχίζουν μαζί με το δικό τους ξεχωριστό ήχο ή λέξη, τρεις φορές.
- Ακολούθως μετά την άσκηση αυτή ξαναρχίζουν, αυτή τη φορά πλέκοντας τον ήχο ή τη λέξη τους μεταξύ των άλλων ήχων ή λέξεων, υψώνοντας και χαμηλώνοντας τον τόνο, διαισθητικά ενώνοντας και ξεχωρίζοντας μέχρι να νοιώσουν ότι υπάρχει ένα φυσικό τέλος.

Δραστηριότητα 3: Παράσταση Θεάτρου Αναπαραγωγής (45 λεπτά)

Σε ένα κομμάτι αναπαραγωγικού θεάτρου, υπάρχει ο Αφηγητής ή MC, η ομάδα των Τριών Φωνών, οι Τρεις Οργανοπαίχτες, και οι παίκτες της Ιστορίας. Μπορεί να συμβάλει

στη δημιουργία ενός ατμοσφαιρικού εφέ εάν όλοι οι παίκτες είναι ντυμένοι στα μαύρα. Παρέχετε ποικιλία από αντικείμενα, κουτιά, κομμάτια υλικού για τους παίκτες και όργανα για τους οργανοπαίκτες. Η όλη εμπειρία του Θεάτρου Αναπαραγωγής εξαρτάται από τις δεξιότητες ακοής, την ενημερότητα, το συγχρονισμό και τη φαντασία του κάθε παίχτη.

Εισαγωγικά

- Όλα τα μέρη του θεάτρου συστήνουν τον εαυτό τους βηματίζοντας μπροστά με τη σειρά, λέγοντας το όνομα τους και κάνοντας μια δήλωση ενώ δημιουργούν ένα παγωμένο άγαλμα, π.χ. «Το όνομα μου είναι Μαίρη και είμαι χαρούμενη που είμαι εδώ.» Κάθε μέλος παραμένει παγωμένο στο άγαλμα τους ενώ ο επόμενος παίχτης συστήνει το όνομα του και ενώνεται με το άγαλμα του προηγούμενου παίχτη.
- Όταν όλοι οι παίκτες έχουν ενωθεί σε ένα παγωμένο άγαλμα, κινούνται συγχρόνως για μερικά δευτερόλεπτα και μετά ξαναπαγώνουν.
- Ύστερα από μερικά δευτερόλεπτα, τα μέλη του θεάτρου στέκονται ευθεία και υποκλίνονται μαζί.

Ιστορία

- Ένα μέλος του κοινού (ο Λέγων) καλείται να έρθει και να καθήσει με τον Αφηγητή και να μοιραστεί μια ιστορία. Ο Αφηγητής μετά επαναλαμβάνει την ιστορία και ελέγχει με το άτομο κατά πόσον το έχει καταλάβει σωστά. Ύστερα καλεί τους παίκτες να αναπαραράξουν την ιστορία.
- Χρησιμοποιώντας αντικείμενα, υλικό κτλ. οι Παίκτες λαμβάνουν την σειρά τους από τον προηγούμενο στην αναπαραγωγή της ιστορίας. Αυτό γίνεται αυθόρμητα. Η ομάδα Μουσικής μπορεί να ξεκινήσει να δημιουργεί την ατμόσφαιρα, ή μπορεί να περιμένουν για τη σωστή δραματική στιγμή για να ξεκινήσουν. Η χορωδία των Τριών Φωνών κάνουν το ίδιο, είτε με λέξεις είτε με ήχους, ξαναλαμβάνοντας την σειρά τους ο ένας μετά τον άλλο. Το υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να δημιουργήσει κύματα κτλ ή για να απεικονίσει καταστάσεις, πχ. Μαύρο ή μώβ για θλίψη ή θάνατο, πορτοκαλί για τον Ήλιο ή τις ηλιόλουστες διακοπές, κτλ. Είναι απολύτως ανοιχτό στη φαντασία του κάθε Παίχτη.
- Μετά από την παράσταση, ο Αφηγητής ρωτά τον Λέγων κατά πόσον η ομάδα έχει πιάσει την ιστορία σωστά. Εάν είναι δυσαρεστημένοι με την παράσταση,

ο Λέγων μπορεί να ξεκαθαρίσει τα κομμάτια της ιστορίας, τα οποία μπορούν μετά να επαναπαρουσιαστούν.

Συμπέρασμα

Μετά την παράσταση, κάθε μέλος του θεάτρου καλείται να βηματίσει μπροστά ξανά και να κάνει μια δήλωση και ένα γλυπτό για την παράσταση καταλήγωντας σε ένα ακόμα παγωμένο άγαλμα. Ύστερα το ίδιο τελετουργικό όπως στην εισαγωγή γίνεται και τελικά ο θίασος υποκλίνεται.

Κλείσιμο (15 λεπτά)

Μαζέψτε την ομάδα σε έναν κύκλο και επιτρέψτε σε κάθε μέλος μια ευκαιρία να σχολιάσει την εμπειρία του με τις δραστηριότητες Θεάτρου Αναπαραγωγής και την παράσταση και να αναφέρουν μια νέα δεξιότητα ή κομμάτι γνώσεως που έχουν αποκτήσει από τη συμμετοχή τους στην ενότητα. Ο υποβοηθητής μπορεί να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να συνδέσουν τις δραστηριότητες και τα θέματα που προέκυψαν από την παράσταση πίσω στις κύριες ικανότητες.

Δ. ΠΗΓΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Σφαιρική Άποψη

Η μουσική είναι ένα δυνατό εργαλείο επικοινωνίας το οποίο υπερβαίνει πολλούς κοινωνικούς και πολιτισμικούς φραγμούς, ενώνοντας τους ανθρώπους και παρέχοντας ένα κοινό έδαφος πάνω στο οποίο μπορούν να χτιστούν σχέσεις και να προωθηθεί η μάθηση. Η έρευνα δείχνει ότι η μουσική έχει θετικό αντίκτυπο στην ατομική, κοινωνική και προσωπική ανάπτυξη των παιδιών και των νεαρών ενηλίκων όταν οι συμμετέχοντες απασχολούνται με διασκεδαστικό, δραστήριο και υποστηριζόμενο τρόπο. Μια ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία είναι αυτή που παρέχει προκλήσεις που είναι βατές σε ένα περιβάλλον το οποίο είναι «επαρκώς ευέλικτο για να υποβοηθήσει την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της αυτό-έκφρασης.»⁹ Ο σκοπός αυτών των πηγών είναι να παρέχουν στους μαθητές μια ενημερότητα και εκτίμηση της μουσικής και πρακτική εξάσκηση στη δημιουργία και την παρουσίαση μουσικής μέσω διασκεδαστικών και δημιουργικών δραστηριοτήτων. Οι δραστηριότητες σε αυτές τις πηγές απαιτούν ανορθόδοξη φωνητική έκφραση.

Ο υποβοηθητής μπορεί να ενθαρρύνει την συμμετοχή δείχνοντας το παράδειγμα ο ίδιος.

Σημείωση: Αυτό το περιεχόμενο έχει αναπτυχθεί για υποβοηθητές που δεν έχουν απαραίτητα μουσικό υπόβαθρο, αλλά είναι ένα πλεονέκτημα να παίζει όργανο είτε ο υποβοηθητής είτε μερικοί από τους μαθητές.

Πηγές Μουσικής 1

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Διαθέσιμος Χρόνος: 90 λεπτά

Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται

Μέσα από αυτή την ενότητα οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με ποικιλία μουσικών δραστηριοτήτων οι οποίες συνδέονται με τις ακόλουθες κύριες ικανότητες.

⁹“The power of music: its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people”, Susan Hallam, Institute of Education, University of London

Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα και Επικοινωνία σε ξένες γλώσσες

Οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με δραστηριότητες που περιλαμβάνουν ακρόαση και συζήτηση για θέματα και είδη τραγουδιών σε τοπικές και ξένες γλώσσες.

Ψηφιακές ικανότητες

Οι συμμετέχοντες θα βελτιώσουν τις ψηφιακές τους ικανότητες μέσα από τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για να βρουν και να παίξουν μουσική και θα χρησιμοποιήσουν μια εφαρμογή μετρονόμου για να μάθουν για το ρυθμό.

Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες

Οι δραστηριότητες περιλαμβάνουν συζητήσεις για την επίδραση των μουσικών στην κοινωνία μέσω της εξέτασης κοινωνικών και πολιτικών θεμάτων στη μουσική.

Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας

Η ικανότητα της πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας θα βελτιωθεί μέσω της ενεργής συμμετοχής των μαθητών σε αυτές τις δραστηριότητες.

Πολιτιστική ενημερότητα και έκφραση

Οι συμμετέχοντες θα ενθαρρυνθούν να εξετάσουν και να συζητήσουν τεχνοτροπίες και θέματα μουσικής από διαφορετικούς πολιτισμούς και κοινωνικές ομάδες.

Υλικά / Αναγκαίες Πηγές

- Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, συσκευή αναπαραγωγής μουσικής για να παίξουν τα κομμάτια μουσικής.
- Μια εφαρμογή μετρονόμου, η οποία μπορεί να φορτωθεί στο smartphone, είναι χρήσιμη για να επιδείξει το ρυθμό και να συμβάλει στην ψηφιακή ικανότητα.
- Σχετικά τραγούδια και μουσικά βίντεο μπορούν να βρεθούν πριν από την ενότητα και να σταλούν στους συμμετέχοντες. Η μουσική επιλογή πρέπει να επικεντρώνεται στην πολιτισμική ενημερότητα και έκφραση και στις κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες.
- Η χρήση ενός έξυπνου πίνακα συστήνεται για να εμπλουτίσει την έκθεση στο περιβάλλον της ψηφιακής ικανότητας, όμως ένας μαυροπίνακας αρκεί.
- Οι επιλογές των ιδίων των μαθητών πρέπει να γίνουν διαθέσιμες από διαδικτυακές πηγές εκτός εάν μπορούν να παρέχουν τη μουσική οι ίδιοι.

Μεθοδολογία

Όπως υποδεικνύεται από την έρευνα, ο υποβοηθητής αυτής της πηγής πρέπει να στοχεύει να δημιουργήσει ένα χαλαρό και διασκεδαστικό περιβάλλον, όπου οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα να μοιράζονται τις μουσικές τους προτιμήσεις και να λαμβάνουν μέρος στις ομαδικές δραστηριότητες της ενότητας. Η ποιότητα του ήχου και ένα περιβάλλον επικοινωνιακό στην ακοή είναι επίσης απαραίτητα για την επιτυχή παράδοση αυτών των δραστηριοτήτων. Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή τεχνολογία επίσης απευθύνεται στην περιοχή των ψηφιακών ικανοτήτων. Με δεδομένα τη χρονική δέσμευση της ενότητας και το απεριόριστο εύρος της μουσικής, οι συμμετέχοντες πρέπει να κατευθυνθούν προς μουσικά εργαλεία και πηγές τα οποία να ενημερώνουν περαιτέρω τη μάθηση τους παρά να γίνονται προσπάθειες ενδεδειγμένης διδασχής του θέματος της μουσικής. Αυτή η προσέγγιση αυτό-κατεύθυνσης συνδέεται με την κύρια ικανότητα «Μαθαίνω να μαθαίνω».

Εισαγωγικά (15 λεπτά)

Είναι σημαντικό να ενθαρρύνεται η ενεργός συμμετοχή από την αρχή, δεδομένου ότι οι συμμετέχοντες θα χρειαστεί να ασχοληθούν με την έκφραση προσωπικών απόψεων καθώς και φυσικών και φωνητικών δραστηριοτήτων. Αυτή είναι μια ευκαιρία να εισαχθεί το μουσικό θέμα και να εισαχθεί η θεματική του ρυθμού και της ταχύτητας. Μια δραστηριότητα παγοθραύστης όπως η ακόλουθη μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

Δραστηριότητα Παγοθραύστης «Ο χορός του Ρυθμού» (20 λεπτά)

- Σταθείτε σε κύκλο. Πείτε σε όλους να ξεκινήσουν να περπατούν αργά προς την ίδια κατεύθυνση, ξεκινώντας με το ίδιο πόδι μπροστά. Μετρούν μέχρι το τέσσερα, λέγοντας δυνατά – «Ένα, δύο, τρία, τέσσερα».
- Στα πρώτα τέσσερα βήματα, το πρώτο βήμα τονίζεται καθώς όλοι χτυπούν δυνατά το πάτωμα ή χειροκροτούν καθώς λένε «Ένα». Στα δεύτερα τέσσερα βήματα τονίζεται το δεύτερο βήμα και ούτω καθ' εξής όπως στο παράδειγμα:

Ένα, δύο, τρία, τέσσερα.

Ένα, **δύο**, τρία, τέσσερα.

Ένα, δύο, **τρία**, τέσσερα.

Ένα, δύο, τρία, **τέσσερα**.

- Κάντε το χορό πιο δύσκολο επιταχύνοντας το βηματισμό μετά από κάθε γύρο.
- Ακολουθώντας, οι συμμετέχοντες μπορούν να καθήσουν σε κύκλο και να συστήσουν τους εαυτούς τους, μοιραζόμενοι εν συντομία τα μουσικά τους ενδιαφέροντα. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν παραδείγματα των προτιμήσεων τους από εφαρμογές όπως είναι το YouTube ή το Spotify.

Δραστηριότητα 1: Η επίδραση της ταχύτητας στη διάθεση (20 λεπτά)

Οι νεαροί άνθρωποι πρέπει τώρα να συστηθούν στην ταχύτητα και τη χρήση της στους διάφορους πολιτισμούς ανα τον κόσμο. Παραδείγματα μουσικής του κόσμου όπως η Λατινική Αμερική, η Αφρική, η Ινδική και η παραδοσιακή μουσική της χώρας της ομάδας μπορεί να ακουστεί, και μπορούν να παρατηρηθούν και να σημειωθούν οι διαφορετικοί ρυθμοί και ήχοι.

Ο υποβοηθητής μπορεί να εξηγήσει την επίδραση της μουσικής στη διάθεση. Επιστημονικές έρευνες έχουν δείξει ότι η μουσική επιδρά σε βαθύ επίπεδο μέσα στον εγκέφαλο, διεγείροντας τις περιοχές που είναι υπεύθυνες για την επεξεργασία του ήχου καθώς και εκείνες που είναι συνδεδεμένες με τα αισθήματα. Η έρευνα¹⁰ έχει αναγνωρίσει αισθήματα και διαθέσεις που συνδέονται με διαφορετικές ταχύτητες ρυθμού. Η πιο χαλαρωτική ταχύτητα ρυθμού, όπως έχει ανακαλυφθεί, είναι 60 χτύποι ανα λεπτό (ΧΑΛ). Τα κύματα του εγκεφάλου και ο ρυθμός της καρδιάς συγχρονίζονται με έναν συνεχόμενο ρυθμό 6ΧΑΛ: αυτή η συχνότητα έχει βρεθεί να είναι περισσότερο αποτελεσματική στην απαλλαγή από το άγχος παρά το μασάζ. Ως κανόνας, οι ταχύτητες ρυθμού που είναι πιο σιγανές από 60ΧΑΛ προωθούν αισθήματα όπως η ένταση ή η απόγνωση ενώ ταχύτητες ρυθμού πέραν των 60ΧΑΛ είναι διεγερτικές. Η μουσική soul κανονικά παίζεται γύρω στους 75 – 90 ΧΑΛ. Η μουσική House παίζεται μεταξύ 120 – 128 ΧΑΛ και η Trance έχει εύρος μεταξύ 150 – 180 ΧΑΛ.

¹⁰ “How music affects us and promotes health”, emedexpert.com/tips/music.shtml, accessed 16/08/16

Ο υποβοηθητής μπορεί τώρα να αναπολήσει την δραστηριότητα «Ο χορός του Ρυθμού» και να ζητήσει από τους συμμετέχοντες να θυμηθούν πως η αλλαγή στην ταχύτητα του ρυθμού τους έκανε να αισθανθούν. Παραδείγματα διαφορετικών ταχυτήτων ρυθμού μπορούν να παιχτούν και μια συζήτηση μπορεί να υποβοηθηθεί γύρω από τις διαθέσεις και τα αισθήματα που προωθούν οι διάφορες ταχύτητες ρυθμού. Η εφαρμογή μετρονόμου μπορεί να μετρά την ταχύτητα του ρυθμού.

Δραστηριότητα 2: Η Μουσική ως πολιτική, κοινωνική και πολιτισμική φωνή (20 λεπτά)

Το ζήτημα του θέματος του τραγουδιού μπορεί τώρα να εισαχθεί ακούγωντας και συζητώντας μερικά από τα κύρια μηνύματα που εκφράζονται μέσα από ποικιλία διαφορετικών τραγουδιών. Αυτή η δραστηριότητα σχετίζεται με τις ικανότητες της επικοινωνίας, τις κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες και την πολιτισμική ενημερότητα. Οι ψηφιακές ικανότητες επίσης περιλαμβάνονται μέσα σε αυτή τη δραστηριότητα. Παραδείγματα μουσικής (επιλεγμένα από τον υποβοηθητή πριν την ενότητα) μπορούν να παιχθούν για την ομάδα και μπορούν να περιλαμβάνονται τα ακόλουθα:

1. Τραγούδια στη μητρική γλώσσα
2. Τραγούδια σε ξένη γλώσσα
3. Τραγούδια Διαμαρτυρίας
4. Τραγούδια από διαφορετικούς πολιτισμούς κτλ.

Ακολουθώντας, ο υποβοηθητής μπορεί να ενθαρρύνει την ομάδα να τραγουδήσει το τραγούδι του Michael Jackson «Man in the Mirror», ένα τραγούδι το οποίο κοιτάζει την κοινωνική αδικία, ή το παγκοσμίως γνωστό τραγούδι εναντίων του πολέμου «Imagine» του John Lennon. Εάν κανείς δεν μπορεί να παίξει αυτά σε κάποιο όργανο, οι ακόλουθες εκτελέσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσω των ψηφιακών μέσων και εκτυπώσεις των στίχων μπορούν να μοιραστούν στους συμμετέχοντες.

<https://youtu.be/2O-mu2AhWQM>

<https://www.youtube.com/watch?v=f2bcREkpEOI>

Αφού έχουν τραγουδήσει ένα από τα τραγούδια, μια συζήτηση μπορεί να υποβοηθηθεί σχετικά με τα στοιχεία του τραγουδιού που το κάνουν τόσο επιτυχημένο. Η ταχύτητα του ρυθμού, το θέμα και οι στίχοι μπορούν να εισαχθούν στη συζήτηση.

Περισσότερα παραδείγματα έκφρασης ιδεών μέσω της μουσικής μπορούν να παιχθούν και να συζητηθούν με βάση τις προτιμήσεις των συμμετεχόντων ή να επιλεγθούν από τον υποβοηθητή για να διαφανεί ο αντίκτυπος της μουσικής στην πολιτική, τον πολιτισμό και την κοινωνία και αντιστρόφως. Τα ακόλουθα είναι παραδείγματα που μπορούν να εισαχθούν στην συζήτηση.

Rock and Roll

Επιλέξτε τραγούδια που εκπροσωπούν μια έκφραση εξέγερσης μεταπολεμικού φιλελευθερισμού. Παραδείγματα μπορεί να περιλαμβάνουν τους Buddy Holly, Chuck Berry και τον Elvis Presley κ.ο.κ.

Rhythm and blues (R 'n' B)

Αυτή η μορφή μουσικής συνδέεται με τραγούδια διαμαρτυρίας από μουσικούς όπως τη Nina Simone, τον Sam Cooke και τον Curtis Mayfield οι οποίοι συμμετείχαν στο κίνημα της Μάυρης Δύναμης των δεκαετιών 1960 και 1970. Αυτοί και περισσότεροι καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν τη Rhythm 'n' Blues για να ενδυναμώσουν την κοινότητα των μαύρων να αναλάβει την υπευθυνότητα για την επιβίωση της. Αυτά μπορούν να συνδεθούν με το μάθημα για την ταχύτητα του ρυθμού. Πολλά από αυτά τα πολιτικά και κοινωνικά κομμάτια είναι καλά παραδείγματα συναισθηματικών ταχυτήτων ρυθμού σε εφαρμογή.

Τραγούδια πολιτικής διαμαρτυρίας των 60's και 70's (Δημοτικά/ Reggae)

Η μουσική που βγήκε μέσα από αυτές τις δεκαετίες αντανάκλασε αυτό που συνέβαινε κοινωνικά και πολιτικά εκείνη τη δεκαετία. Ο πόλεμος του Βιετνάμ και το κίνημα των πολιτικών δικαιωμάτων στις ΗΠΑ ενέπνευσε μουσικούς όπως τον Marvin Gaye, τον Bob Marley, τον Bob Dylan, τον Joni Mitchell Crosby, τους Still, Nash & Young να γράψουν κάποια από τα διασημότερα τραγούδια διαμαρτυρίας και να προωθήσουν την κοινωνική ενημερότητα.

Punk

Στο Ηνωμένο Βασίλειο η πανκ ροκ της δεκαετίας του 1970 εμφανίστηκε με συγκροτήματα όπως οι The Clash και οι The Sex Pistols, οι οποίοι παρείχαν μια φωνή για την αγανακτισμένη νεολαία που διαμαρτυρόταν για την τάξη πραγμάτων.

The rap artists

Καλλιτέχνες όπως ο Eminem, ο Tupac Shakur, ο The Notorious B.I.G. κτλ. εκπροσωπούν την έκφραση της περιθωριοποίησης και της υποκουλτούρας των συμμοριών μέσα από τη μουσική τους.

Κλασσική

Αυτή η μορφή μουσικής είναι συχνότερα συνδεδεμένη με θέματα λειτουργικά και στρατιωτικά. Για παράδειγμα ο Handel, ο Mozart, ο Vivaldi, ο Bach.

Κλείσιμο (15 λεπτά)

Ζητείστε από κάθε άτομο στην ομάδα να ανατροφοδοτήσει ένα κομμάτι νέας πληροφορίας που έχει μάθει από την ενότητα. Κλείστε την ενότητα με την ακόλουθη δραστηριότητα:

- Σταθείτε σε κύκλο με την ομάδα.
- Αρχής γενομένης με τον υποβοηθητή, καθίστε χαμηλά με τα χέρια κοντά στο έδαφος.
- Ξεκινήστε να κάνετε έναν απαλό, χαμηλότονο ήχο, ο οποίος δυναμώνει καθώς η ομάδα υψώνει το σώμα και τα χέρια ψηλά προς το ταβάνι και απαλύνει ξανά καθώς πλησιάζουν το έδαφος. Παίξτε με δυνατή και σιγανή φωνή, πηγαίνοντας αργά και γρήγορα.
- Τελειώστε με ένα ψηλό και δυνατό ήχο με τα χέρια ψηλά στον αέρα.

Μουσική Πηγή 2

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ: ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ

Διαθέσιμος Χρόνος: 210 λεπτά

Αυτή η πηγή δουλεύει καλύτερα όταν εκτελείτε μετά από την διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων στην Πηγή 1, Μουσική Εκτίμηση αλλά μπορεί να υποβοηθηθεί ως αυτοτελής ενότητα.

Μαθησιακά Αποτελέσματα – Κύριες Ικανότητες στις οποίες απευθύνεται

Αυτή η πηγή επίσης παρέχει στους μαθητές με ευκαιρίες για ανάπτυξη των ακόλουθων ικανοτήτων:

Επικοινωνία στη μητρική γλώσσα

Οι μαθητές θα δημιουργήσουν στίχους για ένα τραγούδι.

Επικοινωνία σε ξένη γλώσσα

Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν να γράψουν στίχους σε γλώσσα διαφορετική από τη μητρική τους.

Μαθηματική ικανότητα και βασικές ικανότητες επιστήμης και τεχνολογίας

Αυτές οι δεξιότητες θα χρησιμοποιηθούν στην ανάπτυξη ρυθμών και ήχων. Οι μαθητές μπορούν επίσης να δημιουργήσουν τα δικά τους όργανα με αντικείμενα που βρίσκονται στο σπίτι αν χρειαστεί.

Ψηφιακές Ικανότητες

Με την ολοκλήρωση αυτής της πηγής, οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν να ηχογραφήσουν και να επεξεργαστούν το τραγούδι. Γι' αυτό θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν διάφορες εφαρμογές που βρίσκονται διαθέσιμες δωρεάν στο διαδίκτυο.

Κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες

Αυτές θα χρησιμοποιηθούν μέσα από την ανάπτυξη ενός θέματος και των στίχων του τραγουδιού.

Αίσθηση πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας

Αυτές οι δεξιότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στον προγραμματισμό και στη δημιουργία ενός αυθεντικού τραγουδιού.

Πολιτιστική ενημερότητα και έκφραση

Αυτές οι ικανότητες θα χρησιμοποιηθούν στην ανάπτυξη του θέματος και του ρυθμού του τραγουδιού.

Υλικά/ Αναγκαίες Πηγές

- Πρόσβαση στο διαδίκτυο με ικανότητα προβολής πολυμέσων.
- Είναι ένα προτέρημα να παίζει ο υποβοηθητής ένα μουσικό όργανο αλλά δεν απαιτείται. Οι συμμετέχοντες που παίζουν ένα όργανο μπορούν να ενθαρρυνθούν να τα φέρουν μαζί τους στην ενότητα. Ποικιλία από όργανα όπως σείκερς, τριγωνάκια, κουτάλια, κουτιά, σωλήνες βροχής κ.α. μπορούν να βρίσκονται διαθέσιμα ή αν ο χρόνος το επιτρέπει, να

δημιουργηθούν από τους συμμετέχοντες χρησιμοποιώντας αντικείμενα που ήδη υπάρχουν. (Υπάρχουν πολλές διαδικτυακές πηγές για να υποστηρίξουν τις δραστηριότητες δημιουργίας οργάνων, πράγμα που θα εμπλούτιζε τις ικανότητες ψηφιακής έρευνας, πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας.)

- Συστήνεται να υπάρχει ένας έξυπνος πίνακας για να εμπλουτίσει την έκθεση σε περιβάλλον ψηφιακών ικανοτήτων, αλλά και ο μαυροπίνακας αρκεί.
- Μια συσκευή ηχογράφησης – Ηλεκτρονικός Υπολογιστής ή άλλου είδους συσκευή που μπορεί να παίξει τη μουσική πίσω στην ομάδα άμεσα.

Όλα τα πιο πάνω υλικά και πηγές παρέχουν ευκαιρίες για να βοηθήσουν στην ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων των συμμετεχόντων.

Μεθοδολογία

Αυτή είναι μια ενότητα βασισμένη στις δραστηριότητες όπου οι μαθητές θα εξετάσουν τα στοιχεία που συνάδουν στη δημιουργία ενός τραγουδιού: το θέμα, οι στίχοι, τα όργανα και η παράσταση.

Ας επαναληφθεί ότι είναι σημαντικό οι δραστηριότητες που συστήνονται σε αυτή την ενότητα να υποβοηθηθούν με τρόπο που συμπεριλαμβάνει τους συμμετέχοντες με δραστήριο και διασκεδαστικό τρόπο. Αυτή η ενότητα μπορεί επίσης να υπηρετήσει ως εργαλείο για να απασχολήσει τους νεαρούς ανθρώπους σε κύριες ικανότητες όπως η επικοινωνία, η πολιτισμική και κοινωνική ενημερότητα και η ψηφιακή ικανότητα. Οι συζητήσεις και οι επιλογές σχετικά με το θέμα, τη γλώσσα και τους στίχους, καθώς και τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην ηχογράφηση του τελικού κομματιού, παρέχουν ιδεατές μαθησιακές ευκαιρίες σε αυτά τα θέματα.

Επιπρόσθετα με τις κύριες ικανότητες που ήδη αναφέρθηκαν, αυτή η ενότητα θα παρέχει στους συμμετέχοντες μια ενημέρωση για εργαλεία και πηγές τα οποία μπορούν να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν από μόνοι τους μετά την ολοκλήρωση της ενότητας. Αυτό θα ενισχύσει την ικανότητα «Μαθαίνω να μαθαίνω» και Πρωτοβουλία και Επιχειρηματικότητα.

Συγγραφή Τραγουδιών – Μέρος 1 (120 λεπτά)

Εισαγωγικά (15 λεπτά)

Ο υποβοηθητής παρουσιάζει τον μη-τυπικό και συμμετοχικό τύπο των δραστηριοτήτων που θα χρησιμοποιηθούν για να εξεταστούν τα στοιχεία που συντείνουν στη δημιουργία ενός τραγουδιού: θέμα, στίχοι, όργανα και παράσταση.

Δραστηριότητα 1: Η Μάχη των Τραγουδιών (30 λεπτά)

Η ομαδική συγγραφή τραγουδιών απαιτεί από τους μαθητές να είναι δημιουργικοί, με φαντασία, να συνεργάζονται και να είναι επικοινωνιακοί. Είναι σημαντικό να ενθαρρυνθεί η αυτοπεποίθηση και η συμμετοχή από την αρχή της ενότητας. Για να γίνει αυτό, αρχίστε τη διαδικασία με την ακόλουθη δραστηριότητα η οποία θα ενεργοποιήσει την ομάδα και θα εκπαιδεύσει τις φωνητικές τους χορδές.

Καλέστε την ομάδα να χωριστεί σε δύο ομάδες και να σταθούν αντικρουστά στις δύο πλευρές της αίθουσας. Αποφασίστε ποιο θα είναι το σύνθημα και κατά πόσον θα το πούν στη μητρική γλώσσα ή σε κάποια άλλη. Για παράδειγμα:

«Είμαστε χαρούμενοι, δυνατοί και ελεύθεροι

Είμαστε χαρούμενοι, δυνατοί και ελεύθεροι»

Εσείς μπορεί να φαίνεστε λαμπεροί και να έχετε τόνους χρήματα

Αλλά εμείς είμαστε χαρούμενοι, δυνατοί και ελεύθεροι»

Η πρώτη ομάδα, μετά από σύντομη συζήτηση (ενός λεπτού το πολύ), αρχίζει να προχωρεί προς τη δεύτερη λέγωντας το σύνθημα με το στυλ κινήσεων και φωνής που επιλέγουν. Να είσατε όσο πιο εκφραστικοί γίνεται χρησιμοποιώντας ήχο, αίσθημα, το σώμα και εκφράσεις του προσώπου, με τρόπο όπως οι παραδοσιακοί «Χάκα» της Νέας Ζηλανδίας». Η άλλη ομάδα επιστρέφουν την πρόκληση, προσπαθώντας να ξεπεράσουν τους πρώτους.

Συζητήστε τα στοιχεία που συντείνουν στη δημιουργία ενός τραγουδιού: θέμα, στίχοι, όργανα και παράσταση (σημειώστε ότι η ανθρώπινη φωνή είναι επίσης ένα όργανο).

Εξηγήστε ότι μέσα από τα εργαστήρια η ομάδα πρέπει να αποφασίσει ένα θέμα, να συνθέσει στίχους, να γράψει μια μελωδία για αυτούς τους στίχους και να παρουσιάσει μια τελική παράσταση όπου όλα αυτά θα συνδυαστούν.

Δραστηριότητα 2: Προετοιμασία για συγγραφή τραγουδιού (30 λεπτά)

Θέμα

Καλέστε την ομάδα να επιλέξει θέματα που έχουν ένα πολιτικό, κοινωνικό ή πολιτισμικό μήνυμα, ενθαρρύνοντας τις κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες και την πολιτική ενημερότητα. Η μέθοδος για την λήψη απόφασης σχετικά με το θέμα είναι να μαζευτούν οι εισηγήσεις κάθε μαθητή και να γραφτούν ώστε να είναι ορατές. Ίσως υπάρχει ένα ζήτημα το οποίο είναι συγκεκριμένο για την ομάδα ή ένα που έχει τοπική ή εθνική σχετικότητα. Τα άρθρα στις εφημερίδες, στα περιοδικά και στα κοινωνικά δίκτυα μπορούν να διαβαστούν ώστε να ξεκινήσουν τη συζήτηση και να αναδυθούν οι ιδέες.

Στίχοι

Αφού υπάρχουν αρκετές επιλογές, γράψτε τις στον πίνακα για να τις βλέπουν όλοι και ψηφίστε ένα θέμα. Εάν η ομάδα είναι μεγάλη, μπορεί να χωριστεί, και περισσότερα θέματα μπορούν να επιλεγθούν. Η κάθε ομάδα θα εργαστεί μαζί για να γράψει στίχους για ένα τραγούδι με τρεις strofes. Αυτή η δραστηριότητα θα απευθυνθεί στις κύριες ικανότητες της Επικοινωνίας στη μητρική γλώσσα και Επικοινωνία σε ξένη γλώσσα. Το Google Translate© ή κάθε άλλη παρόμοια εφαρμογή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μεταφραστούν οι strofes στις επιλεγθείσες γλώσσες, ενθαρρύνοντας έτσι τις ψηφιακές δεξιότητες και την επικοινωνία σε ξένες γλώσσες.

Δραστηριότητα 3 Στίχοι εμπνευσμένοι από εικόνες (30 λεπτά)

Αναζητήστε εικόνες στο διαδίκτυο που αναπαριστούν το θέμα που επέλεξε η ομάδα, για παράδειγμα, έναν άστεγο, μια πολεμική ζώνη, την υπερθέρμανση του πλανήτη κτλ. Ο κάθε μαθητής μπορεί να πεί μια πρόταση σχετικά με το τι βλέπει, χτίζοντας πάνω σε αυτά που το πρώτο άτομο έχει πεί και ούτω καθ' εξής μέχρις ότου αναδυθεί μια ιστορία.

Για παράδειγμα, εάν η εικόνα είναι μιας βομβαρδισμένης πόλης:

Ο πρώτος μαθητής: Καπνός από τα βομβαρδισμένα κτήρια καλύπτει τον ουρανό.

Ο δεύτερος μαθητής: Οι άνθρωποι τρέχουν στις γωνιές, τρογμαγμένοι για τη ζωή τους.

Δεν είναι σημαντικό εάν οι γραμμές δεν έχουν ρίμα. Ο κυρίως στόχος είναι να χτιστεί μια ιστορία η οποία μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία των στίχων του τραγουδιού. Κάθε γραμμή πρέπει να είναι γραμμένη όπου όλοι μπορούν να τη δούν και μπορεί να επεξεργαστεί και να προστεθούν σε αυτήν αφού όλοι έχουν ήδη μιλήσει. Οι μαθητές πρέπει να ενθαρρύνονται να έχουν φαντασία και να διασκεδάζουν κατά τη διάρκεια αυτής της άσκησης.

Κλείσιμο (15 λεπτά)

Ζητήστε από κάθε άτομο στην ομάδα να ανατροφοδοτήσει μια πληροφορία που έχουν μάθει από την ενότητα μέσα από το φακό των κύριων ικανοτήτων.

Συγγραφή Τραγουδιών - Μέρος 2 (90 λεπτά)

Εισαγωγικά (10 λεπτά)

Αυτή η πηγή μπορεί να συνοδευτεί από τις Πηγές Ψηφιακών Μέσων για να δημιουργηθεί ένα μουσικό βίντεο για το τραγούδι. Οι Πηγές Αφήγησης μπορούν επίσης να βοηθήσουν στο να παρέχουν ιδέες για τους στίχους του τραγουδιού.

Δραστηριότητα 1: Φωνητική προθέρμανση (10 λεπτά)

Ξεκινήστε τη δεύτερη ενότητα με μια άσκηση για να προθερμάνετε τις φωνητικές χορδές όπως η ακόλουθη:

- Ξεκινώντας με τον υποβοηθητή, καλέστε την ομάδα να περπατήσει τριγύρω στην αίθουσα κάνοντας ήχους με τα φωνήεντα όπως «Μίιιι, Μάαα, Μούουου, Μώωω», ανοίγοντας τα στόματα τους διάπλατα και εναλλάζοντας μεταξύ ψηλών και χαμηλών, απαλών και δυνατών τόνων. Οι ήχοι δεν χρειάζεται να βρίσκονται σε αρμονία.
- Οι συμμετέχοντες θα πρέπει μετά να συγκεντρωθούν στην αναπνοή τους και να παρατηρήσουν πώς η βαθιά αναπνοή τους επιτρέπει να κρατήσουν τις νότες για περισσότερο.

Δραστηριότητα 2: Διάθεση και Ταχύτητα Ρυθμού (20 λεπτά)

Ύστερα από αυτή την προθέρμανση, εισάγετε τους στίχους που δημιουργήθηκαν στην πρώτη ενότητα. Περάστε κάποιο χρόνο αποφασίζοντας ποια αισθήματα εκφράζουν οι στίχοι και ποια είναι η κατάλληλη ταχύτητα ρυθμού για να εκφραστούν αυτά τα

αισθήματα. Οι μαθητές θα το βρουν βοηθητικό αν έχουν ολοκληρώσει την ενότητα Μουσική Αξιολόγηση. Η εφαρμογή μετρονόμου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να βοηθήσει με την ανεύρεση της ταχύτητας του ρυθμού σαν άσκηση ψηφιακών ικανοτήτων.

Για να δημιουργήσετε έναν υποστηρικτικό ρυθμό για το τραγούδι η ομάδα μπορεί να εξερευνήσει ρυθμούς πειραματιζόμενη με τα σπιτικά σείκερς, τα τύμπανα ή τα κουδουνάκια. Καθώς ο κάθε συμμετέχοντας δημιουργεί ήχους, ενθαρρύνετε τους να ακούσουν τι ήχους κάνουν οι άλλοι και να προσπαθήσουν να τους συνοδεύσουν. Αφού η ομάδα νιώσει άνετα με τους ήχους, αυτή η ενορχήστρωση μπορεί να εφαρμοστεί στην συγγραφή του τραγουδιού.

Εναλλακτικά, υπάρχει ποικιλία από ψηφιακές πηγές που παρέχουν ρυθμούς οι οποίοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν υποστηρικτικά κομμάτια για την φωνητική μελωδία και να παρέχουν μια ευκαιρία ανάπτυξης των ψηφιακών ικανοτήτων. Οι ρυθμοί που δημιουργούνται από κρουστά όργανα ή ψηφιακά είναι επίσης πολύ χρήσιμα εάν η ομάδα γράφει ραπ τραγούδι.

Δραστηριότητα 3: Μελωδία (10 λεπτά)

Αφού η ομάδα έχει αποφασίσει σε μια ταχύτητα ρυθμού, τώρα χρειάζονται μια μελωδία. Είναι βοηθητικό εάν ένα μέλος της ομάδας παίζει ένα όργανο όπως κιθάρα/ ουκαλέλε/ σφυρίχτρα και μπορεί να παρέχει την κύρια μελωδία του τραγουδιού αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και η φωνή εξ ίσου καλά. Είναι χρήσιμο να υπάρχει smartphone ή παρόμοια συσκευή για να ηχογραφούνται τα στάδια.

Εάν η μελωδία δεν είναι εφικτό να δημιουργηθεί, μπορεί να είναι χρήσιμο να ακούσει η ομάδα μελωδίες από αγαπημένα τραγούδια των συμμετεχόντων. Ενώ ακούτε, συζητήστε ποιοι συνδυασμοί συγχορδιών ή νότες δουλεύουν καλά και προσπαθήστε να τους εντάξετε μέσα στη σύνθεση. Βεβαιωθείτε ότι ηχογραφείτε κάθε στάδιο της ανάπτυξης της μελωδίας.

Δραστηριότητα 4: Παράσταση (30 λεπτά)

Σε αυτό το στάδιο, η ομάδα θα έχει όλα τα στοιχεία του τραγουδιού και μπορεί τώρα να κάνει πρόβες, να παρουσιάσει και να ηχογραφήσει σε συσκευή smartphone ή σε ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η ηχογράφηση είναι σημαντική διότι παρέχει μια ευκαιρία να βελτιωθούν οι ψηφιακές δεξιότητες και να καταγραφεί το επίτευγμα της ομάδας.

Το πρόγραμμα «Audacity» είναι δωρεάν, και εύχρηστο διαδικτυακό εργαλείο το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ηχογραφηθεί η τελική σύνθεση. Αυτό το πρόγραμμα επιτρέπει στον χρήστη να εισάξει υπάρχουσα μουσική καθώς και να ηχογραφήσει νέο υλικό. Τα φωνητικά μπορούν να ηχογραφηθούν πάνω από ένα υποστηρικτικό κομμάτι και υπάρχει πληθώρα εφέ ήχου και λειτουργίες επεξεργασίας ήχου στο πρόγραμμα. Χρησιμοποιώντας αυτό το πρόγραμμα θα επωφεληθούν εκείνοι οι συμμετέχοντες που δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε αυτή την ψηφιακή ικανότητα.

Κλείσιμο (10 λεπτά)

Ζητήστε από κάθε άτομο στην ομάδα να ανατροφοδοτήσει μια πληροφορία που έμαθε από την ενότητα μέσα από τον φακό των κύριων ικανοτήτων.

ΔΟΚΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΠΗΓΕΣ

Δοκιμάζοντας πηγές Αφήγησης

Η δοκιμή έγινε στα πλαίσια του έργου για την Κινητικότητα Εργαζόμενων Νεολαίας ["YOUTHPASS Expanded"](#) (2017-2-CY02-KA105-001016) το οποίο οργανώθηκε από τον SEAL CYPRUS στη Λάρνακα το Νοέμβριο 2017. Η δραστηριότητα που δοκιμάστηκε ήταν η άσκηση «Αναμνήσεις από Αρώματα». Είκοσι-εννέα επαγγελματίες νεολαίας από εννέα Ευρωπαϊκές χώρες συμμετείχαν στην δραστηριότητα και παρέιχαν την ανατροφοδότηση τους. Πιο κάτω μπορείτε να δείτε φωτογραφίες από τη δοκιμαστική φάση.



Δοκιμάζοντας Πηγές Ψηφιακών Μέσων

Η δοκιμή έγινε στα πλαίσια του έργου για την Κινητικότητα των Εργαζομένων Νεολαίας ["GO DIGITAL"](#) (2017-3-CY02-KA105-001093) το οποίο οργανώθηκε από τον SEAL CYPRUS. Η δραστηριότητα που δοκιμάστηκε ήταν η άσκηση «Δημιουργώντας ένα πίνακα ιστορίας». Είκοσι-πέντε επαγγελματίες νεολαίας από οκτώ Ευρωπαϊκές χώρες έλεγξαν τη δραστηριότητα και παρείχαν την ανατροφοδότηση τους. Με τον πίνακα ιστορίας που φαίνεται πιο κάτω, η Ναταλία παρουσίασε το μονοπάτι της ξεκινώντας ως εθελόντρια για να γίνει επαγγελματίας νεολαίας στη χώρα της, την Πολωνία.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number:

2016-3-CY02-KA205-000876



Salvați Copiii
Save the Children Romania



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

fip
Future In
Perspective

SUSTAINABLE EDUCATION
SEALI
CYPRUS
ACTIVE LEARNING