

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ
ΤΗΣ Α.Ε. ΤΗΣ ΠΡΟΕΔΡΟΥ ΤΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ
ΚΑΤΕΡΙΝΑΣ ΣΑΚΕΛΛΑΡΟΠΟΥΛΟΥ



μια πρωτοβουλία



Θεματική: Φροντίζω το Περιβάλλον Τομέας: Παγκόσμια και Τοπική Πολιτιστική Κληρονομιά

Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία

“Μαθητικές διαδρομές στο παρόν και στο μέλλον της
πόλης μας”
Γ΄ Γυμνασίου

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ
ΤΗΣ Α.Ε. ΤΗΣ ΠΡΟΕΔΡΟΥ ΤΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ
ΚΑΤΕΡΙΝΑΣ ΣΑΚΕΛΛΑΡΟΠΟΥΛΟΥ



μια πρωτοβουλία



με τη συνεργασία:



Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία» αποτελεί πρωτοβουλία του Δήμου Αθηναίων και υλοποιείται από την Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων σε συνεργασία με τις

Διευθύνσεις Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Α΄ Αθήνας, και με την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών (διά του Γραφείου Διασύνδεσης της Σχολής). Τελεί υπό την αιγίδα της προέδρου της Δημοκρατίας.

Συγγραφή, σύνθεση πρότασης:

Παππά Ελένη, Φιλολογος

Τζαγκαράκης Πέτρος, Φιλολογος

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό αποτελεί τμήμα του ετήσιου προγράμματος «Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία» που υλοποιείται σε σχολεία της Αθήνας από το 2016.

Παρακαλούμε συμπληρώστε την φόρμα για να επικοινωνήσουμε μαζί σας και να μάθετε περισσότερα για τις παροχές και το επιπλέον εκπαιδευτικό υλικό που προσφέρονται δωρεάν από το φορέα "Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων/Δήμος Αθηναίων" για την καλύτερη υλοποίηση του παρόντος εκπαιδευτικού υλικού!

Φόρμα εκδήλωσης ενδιαφέροντος

Τίτλος εργαστηρίου: Μαθητικές διαδρομές στο παρόν και στο μέλλον της πόλης μας.
Τάξη στην οποία απευθύνεται: Γ΄ Γυμνασίου
Θεματικοί άξονες στους οποίους ανταποκρίνεται: 1. Φροντίζω για το Περιβάλλον - Περιβάλλον 2. Ενδιαφέρομαι και ενεργώ - Κοινωνική Συναίσθηση και Ευθύνη
Λέξεις-κλειδιά: 1. κλίμα, κλιματική αλλαγή, οικολογική συνείδηση, ανακύκλωση, τεχνολογία περιβάλλοντος και αειφόρος ανάπτυξη, παγκόσμια κληρονομιά, φιλοζωία, τα δικαιώματα των ζώων, και αειφορία. 2. εθελοντισμός, ανθρώπινα δικαιώματα & αξιοπρέπεια, αλληλοσεβασμός και σεβασμός στη διαφορετικότητα, συνεργασία/συνεργατικότητα, κοινωνική ευαισθησία, κοινωνική ευθύνη, ευάλωτες κοινωνικές ομάδες, συμπερίληψη στην εκπαίδευση, δημοκρατία, δημοκρατική παιδεία και παράδοση.
Σύνδεση με το Αναλυτικό Πρόγραμμα της Γ΄ Γυμνασίου: Γλωσσική Διδασκαλία: Ενότητα 7. Τέχνη, μια γλώσσα σε όλους, για όλες τις εποχές Νεοελληνική Λογοτεχνία: Ενότητα 8. Απόσπασμα με τίτλο "Η διαδήλωση" από το μυθιστόρημα του Γιώργου Θεοτοκά <i>Αργώ</i> . Ιστορία: Ενότητα 26. Πνευματική ζωή, Γράμματα και Τέχνες στην Ελλάδα τον 19ο αιώνα.

Ενότητα 44. Το προσφυγικό ζήτημα στην Ελλάδα κατά το Μεσοπόλεμο.
Ενότητα 65. Οι Τέχνες στην Ελλάδα τον 20ο αιώνα.

Εικαστικά:

Ενότητα 2.1. Σχέδιο γραφιστικής, Αφίσα, Έντυπο.

Ενότητα 3.1. Φωτογραφία.

Ενότητα 3.2. Βίντεο και Ηλεκτρονικός Υπολογιστής.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή:

Ενότητα 2. Κοινωνικές ομάδες.

Ενότητα 12. Δικαιώματα και Υποχρεώσεις.

Πληροφορική:

Ενότητα 2. Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας.

Ενότητα 3. Ο υπολογιστής στην κοινωνία και στον πολιτισμό.

Γενικοί Σκοποί:

Μέσα από τις δραστηριότητες του εργαστηρίου οι μαθητές/-ήτριες πρόκειται να:

- αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες
- καλλιεργήσουν τη συνεργατικότητα με τους συμμαθητές τους
- εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους
- αποκτήσουν δεξιότητες πολιτειότητας και υπευθυνότητας
- αναπτύξουν οργανωτικές ικανότητες και πρωτοβουλίες μέσα στην ομάδα
- ενισχύσουν τον ψηφιακό και τεχνολογικό γραμματισμό τους
- αναπτύξουν την πλάγια σκέψη και να δοκιμάσουν καινοτόμους τρόπους επίλυσης προβλημάτων που απασχολούν ολόκληρη την κοινωνία ή μέρος της

Επιμέρους Στόχοι:

Μέσα από τις δραστηριότητες του εργαστηρίου οι μαθητές/-ήτριες πρόκειται να:

- ανακαλύψουν την αισθητική αξία των υπαίθριων γλυπτών και των ιστορικών κτιρίων της πόλης τους.
- μαθαίνουν να προστατεύουν και να αναδεικνύουν τον δημόσιο χώρο και το αστικό περιβάλλον με γνώμονα την αειφορία και με έμφαση στην περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση.
- διερευνούν τη σύνδεση μνημείων και κτιρίων με την πόλη και την ιστορία της διαχρονικά και συγχρονικά.
- αποκτήσουν πολύπλευρες δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να γίνουν οι αυριανοί υπεύθυνοι δημότες της πόλης τους και οι ενεργοί δημοκρατικοί πολίτες της Ενωμένης Ευρώπης.

Δεξιότητες που αναπτύσσονται:

1. Δεξιότητες Μάθησης

Κριτική σκέψη (Critical thinking)
Επικοινωνία (Communication)
Συνεργασία (Collaboration)
Δημιουργικότητα (Creativity)

2. Δεξιότητες Ζωής

Πολιτειότητα
Ενσυναίσθηση και ευαισθησία
Υπευθυνότητα
Πρωτοβουλία
Οργανωτική ικανότητα
Προγραμματισμός, Παραγωγικότητα

3. MIT: Δεξιότητες της τεχνολογίας και της επιστήμης

Πληροφορικός γραμματισμός (ICT literacy),
Ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy),
Τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy),
Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων,
Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας,
Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών

4. Δεξιότητες του νου

Επίλυση προβλημάτων
Μελέτη περιπτώσεων (case studies)
Πλάγια σκέψη

Παραδοτέα:

1 ταινία μικρού μήκους (2-5') και
1 ψηφιακή αφίσα ή αφίσα σε φυσική μορφή

Δυνατότητες για Συνεργασίες με φορείς:

Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων: Η Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων είναι ο φορέας υλοποίησης του Προγράμματος “Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία” στο οποίο βασίζεται το συγκεκριμένο εργαστήριο δεξιοτήτων.

ΜΚΟ Monumenta: Η Τεχνόπολη συνεργάζεται με τη Monumenta η οποία έχει καταγράψει έναν πολύ μεγάλο αριθμό παλαιών κτιρίων της Αθήνας.

Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε. (Ινστιτούτο Ρητορικών και Επικοινωνιακών Σπουδών Ελλάδος): Η Τεχνόπολη συνεργάζεται με το Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε. για την υλοποίηση εργαστηρίων εξάσκησης της ρητορικής τέχνης.

Κ.Π.Ε. Λαυρίου: Το Κ.Π.Ε. Λαυρίου υλοποιεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλο “Αστικά περιβαλλοντικά μονοπάτια” στην πόλη του Λαυρίου.

Κ.Π.Ε. Δραπετσώνας: Το Κ.Π.Ε. Δραπετσώνας υλοποιεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλο “Το λιμάνι του Πειραιά, Αρχαιότητα - Νεότερη εποχή /Εκβιομηχάνιση”.

Κ.Π.Ε. Ελευσίνας: Το Κ.Π.Ε. Ελευσίνας υλοποιεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλο “Ελευσίνα, αστικό μονοπάτι για μύστες... στην αειφορία”.

Κ.Π.Ε. Άμφισσας: Το Κ.Π.Ε. Άμφισσας υλοποιεί 2 εκπαιδευτικά προγράμματα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλους:

- α) Πόλη και οικοσύστημα. Το χθες και το σήμερα του Γαλαξιδίου.
- β) Πόλη και οικοσύστημα. Το χθες και το σήμερα της Άμφισσας.

Κ.Π.Ε. Ελευθερίου-Κορδελιού και Βερτίσκου: Το Κ.Π.Ε. Ελευθερίου-Κορδελιού και Βερτίσκου υλοποιεί 2 εκπαιδευτικά προγράμματα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλους:

- α) Θεσσαλονίκη, βιώσιμη πόλη.
- β) Ελεύθεροι χώροι και πράσινο στην πόλη.

Κ.Π.Ε. Καλαμάτας: Το Κ.Π.Ε. Καλαμάτας υλοποιεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλο “Καλαμάτα: Από το κάστρο ως την παραλία, περιβάλλον και ιστορία”.

Κ.Π.Ε. Λιθακιάς Ζακύνθου: Το Κ.Π.Ε. Λιθακιάς Ζακύνθου υλοποιεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με τίτλο “Περιβαλλοντικό μονοπάτι στο Ιστορικό Κέντρο της Πόλης της Ζακύνθου.”

Διάρκεια εργαστηρίων:

7 ωριαία εργαστήρια

Εκπαιδευτικά λογισμικά που αξιοποιούνται:

Padlet
Google Docs / Slides / Sheets / Forms / Blogger
Microsoft Word / PowerPoint / Excel
Prezi
Animoto
Canva / Postermywall
Windows Movie Maker / Moovly

Υλικοτεχνική υποδομή:

Εργαστήριο πληροφορικής ή ειδικά προσαρμοσμένη αίθουσα για ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Θα χρειαστούν τουλάχιστον 5 Η/Υ για καθεμιά από τις 5 ομάδες για τη δημιουργία των εργασιών σε ψηφιακή μορφή καθώς και 1 επιπλέον Η/Υ συνδεδεμένος με προτζέκτορα για την παρουσίαση-προβολή των εργασιών στην ολομέλεια.

Σε περίπτωση που τα τελικά προϊόντα παραχθούν σε φυσική μορφή (αφίσες, φυλλάδια, ερωτηματολόγια) λόγω έλλειψης Η/Υ, θα χρειαστούν χαρτόνια 1x 0.60 μ., ταινίες κόλλησης, ψαλίδια και μαρκαδόροι προκειμένου να δημιουργηθούν τα τεχνήματα. Χρήσιμος θα ήταν ένας εκτυπωτής για την εκτύπωση φωτογραφιών των μνημείων και δημοσίων χώρων που είναι το αντικείμενο της εργασίας.

Εκπαιδευτικές μέθοδοι που αξιοποιούνται:

1. Ομαδοσυνεργατική μέθοδος
2. Μέθοδος project

3. Μελέτη πεδίου

Βιβλιογραφία και δικτυογραφία:

Ιστοσελίδα του Εκπαιδευτικού Προγράμματος της Τεχνόπολης Δήμου Αθηναίων “Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία”

<https://kids4thecity.gr>

Οδηγός για την υλοποίηση του Εκπαιδευτικού Προγράμματος της Τεχνόπολης Δήμου Αθηναίων “Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία” στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

<https://kids4thecity.gr/odigos-ekpaideutikon-gia-thn-deuterovathmia-ekpaideusi/>

Ιστοσελίδα “Αρχαιολογία της πόλης των Αθηνών” του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών

<http://archaeologia.eie.gr/archaeologia/gr/index.aspx>

Οδηγός για την υλοποίηση του Εκπαιδευτικού Προγράμματος της Τεχνόπολης Δήμου Αθηναίων “Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία” στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

<https://kids4thecity.gr/odigos-ekpaideutikon-gia-thn-deuterovathmia-ekpaideusi/>

Αντωνοπούλου Ζ. (2003), *Τα γλυπτά της Αθήνας, Υπαίθρια γλυπτική 1834-2004*, Αθήνα: Ποταμός

Γιοχάλας Θ. & Καφετζάκη Τ. (2019), *Αθήνα, Ιχνηλατώντας την πόλη με οδηγό την ιστορία και τη λογοτεχνία*, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της “Εστίας”.

Ζήβας Δ. (2021), *Αρχιτεκτονικός Οδηγός Αθηνών*, Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς

Εργαστήριο 1 (45 λεπτά): Γνωριμία με το αντικείμενο

1. Αφόρμηση (20 λεπτά):

α) Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να αναφερθούν σε έννοιες (λέξεις-κλειδιά) που κατά τη γνώμη τους σχετίζονται με την πόλη και τα μνημεία μέσω καταιγισμού ιδεών. Ένας μαθητής καταγράφει τις έννοιες (λέξεις-κλειδιά) στον πίνακα ή στην ψηφιακή εφαρμογή WordArt, αν διατίθεται υπολογιστής και προτζέκτορας για την προβολή.

β) Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός προβάλλει προεπιλεγμένες φωτογραφίες από μνημεία και δημόσιους χώρους της πόλης (ένα γλυπτό, ένα αρχιτεκτονικό έργο, μια πλατεία, ένα πάρκο, ένα έργο street art). Ακολουθώντας, ένας μαθητής διαβάζει το κείμενο 3 [Τέχνες και Τεχνάσματα] από την ενότητα 7 του βιβλίου της Νεοελληνικής Γλώσσας Γ΄Γυμνασίου (http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2216/Neoelliniki-Glossa_G-Gymnasiou_html-empl/indexh_1.html)

γ) Ο εκπαιδευτικός προκαλεί μια σύντομη συζήτηση τους μαθητές με ερωτήσεις, όπως:

- Έχετε παρατηρήσει κάποιας μορφής τέχνη στη γειτονιά σας;
- Υπάρχουν γκράφιτι ή τοιχογραφίες (murals) εκεί που μένετε ή παίζετε;
- Επισκεφθήκατε ποτέ ένα νεοκλασικό κτίριο;
- Γιατί άραγε χαρακτηρίζουμε κάποια κτίρια ως διατηρητέα και άλλα όχι;
- Έχετε ακούσει για ανώνυμους ή επώνυμους καλλιτέχνες του δρόμου (street artists) και για έργα τους σε πολυσύχναστα μέρη της πόλης;
- Όταν βλέπετε κάπου ένα γλυπτό έχετε αναρωτηθεί ποιον ή τι απεικονίζει και με ποια αφορμή δημιουργήθηκε;
- Γνωρίζετε κάποιο μνημείο στην πόλη που έχει δεχθεί βανδαλισμό και τί είδους;
- Ποιες είναι οι αντιδράσεις του κόσμου σε περιπτώσεις βανδαλισμού μνημείων;
- Μπορείτε να περιγράψετε έναν δημόσιο χώρο πρασίνου στη γειτονιά σας;

2. Εισαγωγή στις έννοιες (15 λεπτά): Με ερωτήσεις ερμηνευτικού διαλόγου, οι μαθητές καθοδηγούνται από τον εκπαιδευτικό ώστε να φτάσουν στην ερμηνεία των σχετικών με το θέμα όρων (τις περισσότερες από αυτές θα τις έχουν αναφέρει ήδη οι μαθητές στον καταιγισμό ιδεών):

- μνημείο,
- δημόσιος χώρος
- γλυπτική σε δημόσιο χώρο,
- αστικό περιβάλλον,
- τέχνη της πόλης (street art),
- βανδαλισμός,
- αισθητική
- ενεργός πολίτης
- δημοτική αρχή

ή εναλλακτικά Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη (15 λεπτά): Οι μαθητές με μέθοδο ανακαλυπτική γνωρίζουν τις προαναφερθείσες έννοιες και δημιουργούν από κοινού έναν εννοιολογικό χάρτη στον πίνακα ή σε ψηφιακό περιβάλλον της εφαρμογής padlet. Ενδείκνυται να εκτυπωθούν φωτογραφίες σχετικές με τις έννοιες μετά από αναζήτηση στο διαδίκτυο αν χρησιμοποιείται ο πίνακας ή να αναρτηθούν ψηφιακά στο περιβάλλον της εφαρμογής padlet. Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει να σχεδιάσει και να προβάλλει τον εννοιολογικό χάρτη σύμφωνα με τα πορίσματα της συζήτησης.

3. Διατύπωση των σκοπών και των αποτελεσμάτων της εργασίας (10 λεπτά):

α) Απαραίτητη προϋπόθεση για την έναρξη κάθε ερευνητικής εργασίας είναι η σαφής διατύπωση του σκοπού της έρευνας και των ερωτημάτων τα οποία καλούνται οι μαθητές να απαντήσουν με την έρευνά τους. Τα ερευνητικά ερωτήματα, πάντοτε συναφή με το θέμα, θα μπορούσαν να έχουν την εξής ενδεικτική μορφή:

- Πότε δημιουργήθηκε το μνημείο και από ποιον;
- Ποια υλικά έχουν χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία του;
- Ποιοι έλαβαν την πρωτοβουλία ή ενέκριναν την υλοποίησή του;
- Πώς αντιδρά η γειτονιά απέναντι σε αυτό;
- Ποια η σχέση του με το αστικό και φυσικό περιβάλλον γύρω του;

- Ποιο μήνυμα εκπέμπει και πώς το αντιλαμβάνονται οι περαστικοί;
- Έχει επιδράσει θετικά ή αρνητικά στη διάθεση των κατοίκων της πόλης και πώς;
- Πώς μπορεί να βελτιωθεί η κατάστασή του;
- Πώς θα αποτελέσει μέρος ενός αναβαθμισμένου αστικού περιβάλλοντος μιας σύγχρονης πόλης;

Απαντήσεις σε ερωτήματα σαν αυτά, με τελικό σκοπό:

- την ανάδειξη,
- την προστασία
- την αποκατάσταση
- την ένταξή στην κοινωνική ζωή των πολιτών

του εικαστικού έργου / μνημείου / δημοσίου χώρου, μπορούν να αποτελέσουν τον γνώμονα για το παραγόμενο αποτέλεσμα της εργασίας των μαθητών.

β) Ο εκπαιδευτικός εξηγεί ποια θα είναι τα παραδοτέα του συγκεκριμένου εργαστηρίου δεξιοτήτων. Προτείνεται να είναι 1 ταινία μικρού μήκους (είτε με κινηματογράφηση είτε με εφαρμογές παρουσίασης σε μορφή ροής βίντεο) και 1 αφίσα:

Ταινία μικρού μήκους: Επιλέγεται μια από τις δυο μορφές.

παρουσίαση-βίντεο σε ψηφιακή μορφή με χρήση κάποιας από τις εφαρμογές Google Slides, Microsoft PowerPoint, Canva, Prezi, Animoto

ή

ταινία μικρού μήκους (2-5') με χρήση κάποιας από τις εφαρμογές Windows Movie Maker, Moovly.

Αφίσα: Επιλέγεται μια από τις δύο μορφές

ψηφιακή αφίσα με χρήση κάποιας από τις εφαρμογές Postermywall, Canva.

ή

αφίσα ή τρίπτυχα φυλλάδια σε φυσική μορφή.

Χρήση ppt.

Προβολή παρουσίασης με φωτογραφίες.

Δεξιότητες 21ου αι. που αναπτύσσονται στο εργαστήριο 1:

Κριτική σκέψη (Critical thinking)

Επικοινωνία (Communication)

Ενσυναίσθηση και ευαισθησία

Πρωτοβουλία

Ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy)

Επίλυση προβλημάτων

Εργαστήριο 2 (45 λεπτά): Οργάνωση των ομάδων

1. Επιλογή θέματος εργασίας (10 λεπτά): Το θέμα της εργασίας των μαθητών θα είναι ένα μνημείο ή ένας δημόσιος χώρος στην πόλη τους.

Οι μαθητές ψηφίζουν για την τελική επιλογή από ένα σύνολο μνημείων ή δημοσίων χώρων της πόλης τους. Ως παράδειγμα θέματος εργασίας θα μπορούσε να προταθεί κάποιιο από τα παρακάτω:

- ένα γλυπτό στην πόλη μας
- ένα ερειπωμένο νεοκλασικό κτίριο στη γειτονιά μας
- τα γκράφιτι στο σχολείο ή στη γειτονιά
- ένα μοντέρνο έργο τέχνης σε μια πλατεία
- μια διαδρομή με αισθητικό, περιβαλλοντικό ή ιστορικό ενδιαφέρον μέσα στην πόλη.

Προαιρετικά, ο εκπαιδευτικός μπορεί να έχει κάνει μια προεπιλογή 10-12 μνημείων ή δημοσίων χώρων για να γίνει πιο γρήγορα η διαδικασία επιλογής από τους μαθητές. Η επιλογή γίνεται με βάση 3 κριτήρια:

- το μνημείο / δημόσιος χώρος να είναι σχετικά κοντά στην περιοχή τους ώστε να είναι εύκολα επισκέψιμο.
- το μνημείο / δημόσιος χώρος να παρουσιάζει προβλήματα συντήρησης ή καθαριότητας ή αισθητικής, ώστε να προκληθεί γόνιμη έρευνα και να προκύψουν προτάσεις ανάδειξης και βελτίωσης μέσω του εργαστηρίου.
- το μνημείο / δημόσιος χώρος να σχετίζεται με τη βελτίωση του αστικού ή/και του φυσικού περιβάλλοντος αλλά και τη βελτίωση της ζωής στην πόλη (αισθητική, περιβάλλον, πολιτισμός, αειφορία)

Οι μαθητές αιτιολογούν την επιλογή τους λαμβάνοντας υπόψη τα προαναφερθέντα κριτήρια, σύμφωνα με τις γνώσεις και πληροφορίες που διαθέτουν.

2. Σύνθεση ομάδων μαθητών (10 λεπτά): Προτείνεται η σύνθεση ομάδων μαθητών με κριτήριο την τυχαιότητα, ώστε να συνεργαστούν και μαθητές που ίσως δεν είχαν ως τώρα την ευκαιρία να αποτελέσουν ομάδα. Δημιουργούνται 5 ομάδες από 4-6 μαθητές ανάλογα με τη δυναμικότητα του τμήματος:

Μια μέθοδος για τη σύνθεση ομάδων με τυχαίο τρόπο είναι η παρακάτω: Οι εκπαιδευτικοί τυπώνουν σε χαρτί A4 μερικές φωτογραφίες εμβληματικών γλυπτών ή κτιρίων ή γκράφιτι / murals της πόλης και με ένα ψαλίδι τεμαχίζουν την κάθε σελίδα σε πέντε μέρη, ώστε αυτά πλέον να αποτελούν κομμάτια ενός παζλ. Υπολογίζουν κάθε μαθητής να λάβει ένα κομμάτι του παζλ. Αν, για παράδειγμα, οι μαθητές της ομάδας είναι 20, τότε μπορούν να τυπώσουν πέντε φωτογραφίες και να τις κόψουν σε τέσσερα μέρη την καθεμιά ($5 \times 4 = 20$). Στη συνέχεια, κάθε μαθητής παραλαμβάνει ένα κομμάτι τυχαία (γυρισμένο από την ανάποδη πλευρά για να μην βλέπει το θέμα) και προσπαθεί να βρει με ποια κομμάτια που έχουν άλλοι μαθητές ταιριάζει, ώστε 5 μαθητές να συμπληρώσουν το παζλ με τη φωτογραφία του εκάστοτε γλυπτού, κτιρίου ή γκράφιτι / mural. Οι μαθητές που έχουν τα κομμάτια του ίδιου πάζλ θα αποτελέσουν και τη ομάδα. Έτσι θα δημιουργηθούν 5 ομάδες με τυχαίο τρόπο.

Στη συνέχεια η κάθε ομάδα επιλέγει τον ρόλο που θα έχει στο εργαστήριο. Οι 5 διαφορετικοί ρόλοι είναι οι παρακάτω:

- A. Ιστορικοί,
- B. Δημοσιογράφοι,
- Γ. Φωτογράφοι,
- Δ. Σεναριογράφοι/Σκηνοθέτες,
- Ε. Τεχνικοί Η/Υ

3. Δραστηριότητες ενδυνάμωσης ομάδων (10 λεπτά): Μετά τη δημιουργία των ομάδων τα μέλη της καθεμιάς υλοποιούν μια δραστηριότητα ενδυνάμωσης. Προτείνεται μια από τις παρακάτω ανά ομάδα:

α) Η ομάδα σχηματίζει έναν μεγάλο κύκλο με μικρή απόσταση του ενός από το άλλο άτομο. Ένας έχει μαζί του ένα κουβάρι κλωστή. Συστήνεται εν συντομία και δηλώνει ποιες προσδοκίες έχει από τη συμμετοχή του. Στη συνέχεια, κρατώντας σταθερά την άκρη του νήματος με το ένα χέρι, πετάει το κουβάρι με το άλλο σε κάποιο μέλος της ομάδας που βρίσκεται απέναντί του. Εκείνο συστήνεται πάλι και εκφράζει τις προσδοκίες του. Με τη σειρά του, κρατώντας με το ένα χέρι το νήμα από το σημείο που ξετυλίγεται, χωρίς να το αφήνει, πετάει το κουβάρι σε κάποιο άλλο μέλος απέναντί του το οποίο κάνει το ίδιο. Όταν όλη η ομάδα έχει πετάξει το κουβάρι μέχρι να φτάσει στο τελευταίο μέλος, θα διαπιστωθεί ότι έχει δημιουργηθεί μέσα στον κύκλο ένα πυκνό πλέγμα, ένα δίκτυο νήματος που συνδέει τον έναν με τον άλλο. Με αυτό τον τρόπο όλα τα μέλη έχουν δικτυωθεί, έχουν συνδεθεί, γίνονται πλέον μια «μονάδα» που αποτελείται από ξεχωριστά άτομα, άρρηκτα δεμένα.

β) Η ομάδα σχηματίζει έναν κύκλο και ο ένας κρατά τον άλλο από το χέρι. Στη συνέχεια, κλείνουν τα μάτια, αφήνουν τα χέρια ελεύθερα, τα απλώνουν προς το κέντρο και κινούνται ελαφρά προς αυτό, μέχρι να πιάσουν τα χέρια κάποιου άλλου στο μέσο του κύκλου. Κάθε χέρι πιάνει μόνο ένα άλλο χέρι. Αφού όλοι ανοίξουν τα μάτια, πρέπει να λύσουν τον «κόμπο» που δημιούργησαν, χωρίς να λυθούν τα χέρια, δηλαδή, χωρίς κάποιο χέρι να μένει χωρίς να πιάνει κάποιο άλλο, και χωρίς να δίνονται προφορικές οδηγίες γι' αυτό. Η επικοινωνία γίνεται μόνο με νεύματα. Σκοπός είναι να επανέλθει η ομάδα στον αρχικό σχηματισμό.

4. Ανάθεση αρμοδιοτήτων των μελών της ομάδας (10 λεπτά):

α) Τα μέλη της κάθε ομάδας συγκεντρώνονται στο δικό τους “τραπέζι εργασίας” και κατανέμουν τους ρόλους ανάμεσα στα μέλη με σκοπό την αποτελεσματική λειτουργία της ομάδας. Ορίζονται:

- Συντονιστής της ομάδας, δηλαδή αρμόδιος για να υπενθυμίζει τις προθεσμίες, να παρακολουθεί την πρόοδο της ομάδας και να συνεργάζεται με τις άλλες ομάδες για ανταλλαγή πληροφοριών.
- Συγγραφείς/συντάκτες της εργασίας σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή (μπορεί να οριστούν δύο-τρία άτομα ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας).
- Υπεύθυνος για την καταγραφή ημερολογίου σε ψηφιακή ή έντυπη μορφή.
- Παρουσιαστής κατά την τελική παρουσίαση της εργασίας.

Σε κάθε περίπτωση τονίζεται στους μαθητές ότι όλοι εργάζονται ισότιμα στην έρευνα και την επεξεργασία του υλικού και όχι μόνο οι συντάκτες της εργασίας. Οι ρόλοι αυτοί είναι ουσιαστικά η «δεύτερη δουλειά» για τον καθένα.

β) Τα μέλη της ομάδας υπογράφουν ένα συμβόλαιο για την εφαρμογή καλών πρακτικών συνεργασίας, με σκοπό να εξασφαλιστεί ότι όλοι εργάζονται ισότιμα και σέβονται την προσωπικότητα ο ένας του άλλου.

Ένα ενδεικτικό συμβόλαιο ομάδας είναι το παρακάτω:

<https://www.slideshare.net/EnvironmentalEducati/project-team-contract-by-costas>

5. Δημιουργία χρονοδιαγράμματος (5 λεπτά): Ο εκπαιδευτικός σε συνεργασία με τους μαθητές ορίζει το χρονοδιάγραμμα δημιουργίας και παρουσίασης των εργασιών.

Δεξιότητες 21ου αι. που αναπτύσσονται στο εργαστήριο 2:

Κριτική σκέψη (Critical thinking)
Επικοινωνία (Communication)
Συνεργασία (Collaboration)
Πολιτειότητα
Ενσυναίσθηση και ευαισθησία
Υπευθυνότητα
Πρωτοβουλία
Οργανωτική ικανότητα
Προγραμματισμός, Παραγωγικότητα
Επίλυση προβλημάτων
Πλάγια σκέψη

Εργαστήριο 3 (45 λεπτά): Έναρξη εργασιών ανά ομάδες

Δημιουργία εργασίας κατά ομάδες. Στο εργαστήριο αυτό θα υλοποιηθεί αφενός μεν η έρευνα, αφετέρου δε η επιμόρφωση σε ψηφιακές εφαρμογές.

Ομάδα 1: Ιστορικοί

1. Εξοικειώνονται με τη μέθοδο της βιβλιογραφικής έρευνας μέσω σύντομης παρουσίασης:

<https://www.slideshare.net/EnvironmentalEducati/ss-61293951>

2. Ερευνούν για τη διαχρονική παρουσία του μνημείου / δημόσιου χώρου μέσα από πηγές (ιστοσελίδες, βιβλία). Ενδεικτικά ερευνητικά ερωτήματα που θα απαντηθούν είναι:

- Πότε δημιουργήθηκε το μνημείο και από ποιον;
- Ανήκει σε κάποιο καλλιτεχνικό ρεύμα ή συγκεκριμένο σχεδιασμό της πόλης;
- Ποια υλικά έχουν χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία του;
- Ποιοι έλαβαν την πρωτοβουλία ή ενέκριναν την υλοποίησή του;

Ομάδα 2: Δημοσιογράφοι

1. Εξοικειώνονται με τη μέθοδο της βιβλιογραφικής έρευνας μέσω σύντομης παρουσίασης:

<https://www.slideshare.net/EnvironmentalEducati/ss-61293951>

2. Ερευνούν για τη συγχρονική παρουσία του μνημείου / δημόσιου χώρου μέσα από πηγές (ιστοσελίδες, βιβλία) και δημιουργούν ένα ερωτηματολόγιο για τους συμμαθητές τους και τους περιοίκους. Ενδεικτικά ερευνητικά ερωτήματα που θα απαντηθούν είναι:

- Πώς αντιδρά η γειτονιά απέναντι στο μνημείο / δημόσιο χώρο;
- Ποια η σχέση του με το αστικό και φυσικό περιβάλλον γύρω του;
- Ποιο μήνυμα εκπέμπει και πώς το αντιλαμβάνονται οι περαστικοί και οι κάτοικοι;

- Έχει επιδράσει θετικά ή αρνητικά στη διάθεση των κατοίκων της πόλης και πώς;
- Πώς μπορεί να βελτιωθεί η κατάστασή του;
- Πώς θα αποτελέσει μέρος ενός αναβαθμισμένου αστικού περιβάλλοντος μια σύγχρονης πόλης;

Ομάδα 3: Φωτογράφοι

Επιμορφώνονται στη χρήση των παρακάτω ψηφιακών εφαρμογών για δημιουργία αφίσας με τη βοήθεια επεξηγηματικών βίντεο που διατίθενται στο Youtube.

Canva ή Postermywall

Ομάδα 4: Σεναριογράφοι/ Σκηνοθέτες

Γράφουν το σενάριο για την ταινία μικρού μήκους το οποίο γίνεται σε συνεργασία με τις δύο πρώτες ομάδες. Συμφωνούν για τη σειρά των πλάνων και καθοδηγούν τις δύο πρώτες ομάδες στην αναζήτηση του υλικού. Οι συντονιστές των ιστορικών, των δημοσιογράφων και των σεναριογράφων συνεργάζονται στενά με τους σεναριογράφους για τη σειρά των πλάνων και το περιεχόμενο.

Ομάδα 5: Τεχνικοί Η/Υ

Επιμορφώνονται στη χρήση των παρακάτω ψηφιακών εφαρμογών παρουσίασης, δημιουργίας βίντεο και δημιουργίας αφίσας με τη βοήθεια επεξηγηματικών βίντεο που διατίθενται στο Youtube.

Παρουσίαση: Microsoft PowerPoint ή Google Slides ή Prezi ή Animoto

Ψηφιακή αφίσα: Canva ή Postermywall

Βίντεο: Windows Movie Maker ή

Δεξιότητες 21ου αι. που αναπτύσσονται στο εργαστήριο 3:

Κριτική σκέψη (Critical thinking)

Επικοινωνία (Communication)

Συνεργασία (Collaboration)

Δημιουργικότητα (Creativity)

Πολιτειότητα

Υπευθυνότητα

Πρωτοβουλία

Οργανωτική ικανότητα

Προγραμματισμός, Παραγωγικότητα

Πληροφορικός γραμματισμός (ICT literacy),

Ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy),

Τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy),

Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων,

Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας,

Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών

Επίλυση προβλημάτων

Πλάγια σκέψη

Εργαστήριο 4 (45 λεπτά): Μελέτη Πεδίου

1. Οι μαθητές εξοικειώνονται στο σχολείο με τις βασικές αρχές της μελέτης πεδίου μέσα από σύντομη παρουσίαση:

<https://www.slideshare.net/EnvironmentalEducation/ss-61293979>

2. Μελέτη πεδίου και λήψη βίντεο και φωτογραφιών του μνημείου / δημόσιου χώρου. Οι ομάδες μαθητών συμμετέχουν σε μελέτη πεδίου για το μνημείο / δημόσιο χώρο που έχει επιλεγεί. Η μελέτη πεδίου αποσκοπεί:

- στη συλλογή πρωτότυπου οπτικού υλικού (λήψη βίντεο και φωτογραφιών) που θα αποτελέσει βασικό ψηφιακό υλικό για τη δημιουργία της ταινίας μικρού μήκους ή της αφίσας.
- στη βιωματική επαφή της ομάδας με το αντικείμενο
- στον εμπλουτισμό της κριτικής και της πλάγιας σκέψης των μαθητών λόγω της φυσικής παρουσίας τους στο χώρο προβληματισμού.
- στην ενίσχυση της πολιτειότητας και της ενσυναίσθησης.

Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές προετοιμάζονται για τη μελέτη πεδίου:

- Διατυπώνουν πριν από την επίσκεψη τους στόχους της.
- Οργανώνουν τις δραστηριότητες που θα αναπτύξουν εκεί ανάλογα με τους στόχους (φωτογράφιση, βιντεοσκόπηση ενός σύντομου ντοκιμαντέρ, μετρήσεις, συνεντεύξεις από τους αρμόδιους φορείς, τους περίοικους ή τους επισκέπτες).
- Κατανέμουν τις αρμοδιότητες ανά ομάδα μελέτης

Συγκεκριμένα:

Ομάδα 1: Ιστορικοί

Εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους για την ιστορία και τα χαρακτηριστικά του μνημείου / δημόσιου χώρου. Ως υλικό έρευνας δίνεται ένα φύλλο συμπλήρωσης των χαρακτηριστικών του αντικειμένου προς μελέτη.

Ομάδα 2: Δημοσιογράφοι

Παρατηρούν τη σχέση του μνημείου / δημόσιου χώρου σε σχέση με το σήμερα.

Ομάδα 3: Φωτογράφοι

Φωτογραφίζουν στο χώρο για τη δημιουργία της αφίσας

Ομάδα 4: Σεναριογράφοι / Σκηνοθέτες

Κάνουν λήψεις σύντομων βίντεο που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη δημιουργία της ταινίας μικρού μήκους.

Ομάδα 5: Τεχνικοί Η/Υ

Βοηθούν τους Φωτογράφους σε ζητήματα τεχνολογίας.

Δεξιότητες 21ου αι. που αναπτύσσονται στο εργαστήριο 4:

Κριτική σκέψη (Critical thinking)

Επικοινωνία (Communication)

Συνεργασία (Collaboration)

Δημιουργικότητα (Creativity)

Πολιτειότητα

Ενσυναίσθηση και ευαισθησία

Υπευθυνότητα

Πρωτοβουλία

Οργανωτική ικανότητα

Προγραμματισμός, Παραγωγικότητα

Τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy),

Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων,

Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας,

Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών

Επίλυση προβλημάτων

Μελέτη περιπτώσεων (case studies)

Πλάγια σκέψη

Εργαστήριο 5 (45 λεπτά): Σύνθεση της εργασίας με τη συνεργασία όλων των ομάδων

Οι ομάδες συνεργάζονται στη σύνθεση των τελικών εργασιών που θα είναι μια ταινία μικρού μήκους και μια ψηφιακή αφίσα ή αφίσα σε φυσική μορφή.

Εργασία των ομάδων:

1. Οι ομάδες των σεναριογράφων/σκηνοθετών και των τεχνικών ΗΥ θα μοιραστούν στις ομάδες των ιστορικών και των δημοσιογράφων για να δημιουργήσουν δύο σύντομα βίντεο για το παρελθόν και το παρόν του μνημείου.

2. Τα βίντεο θα δημιουργηθούν στην ίδια εφαρμογή (όποια επιλέξουν οι μαθητές), ώστε να μπορούν να ενωθούν σε ένα ενιαίο βίντεο, χωρίς αυτό να είναι υποχρεωτικό. Η εφαρμογή θα είναι εκείνη στην οποία επιμορφώθηκαν

3. Η ομάδα των φωτογράφων θα δημιουργήσει μία αφίσα για την ευαισθητοποίηση της σχολικής κοινότητας στην ψηφιακή εφαρμογή στην οποία επιμορφώθηκε.

Τα δυο παραδοτέα του εργαστηρίου δεξιοτήτων θα αξιοποιηθούν για τη διάχυση των δράσεων. Προτείνεται η ανάρτησή τους στην ιστοσελίδα ή τα ιστολόγια του σχολείου και στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο.

Σε περίπτωση που στο ψηφιακό υλικό εμφανίζονται πρόσωπα μαθητών, θα πρέπει να έχει προηγηθεί η ενυπόγραφη σύμφωνη γνώμη των κηδεμόνων τους. Ένα πρότυπο εντύπου συναίνεσης των κηδεμόνων είναι το παρακάτω:

<https://blogs.sch.gr/internet-safety/files/2010/10/protParAgr1.pdf>

Εργαστήριο 6 (45 λεπτά): Παρουσίαση έργου στην ολομέλεια

Η παρουσίαση της εργασίας γίνεται στην ολομέλεια. Την παρουσίαση αναλαμβάνουν οι μαθητές που έχουν οριστεί εξ αρχής από τις ομάδες.

Προτείνεται να ακολουθήσουν τις παρακάτω οδηγίες με τις οποίες θα έχουν εξοικειωθεί εκ των προτέρων:

<https://www.slideshare.net/EnvironmentalEducati/presenting-a-project>

Δεξιότητες 21ου αι. που αναπτύσσονται στο εργαστήριο 5:

Επικοινωνία (Communication)

Συνεργασία (Collaboration)

Ενσυναίσθηση και ευαισθησία

Υπευθυνότητα

Πρωτοβουλία

Οργανωτική ικανότητα

Ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy),

Τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy),

Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων,

Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας,

Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών

Εργαστήριο 7 (45 λεπτά): Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση γίνεται από τους μαθητές και αποσκοπεί στην ανατροφοδότηση για την επιτυχία της δράσης. Προτείνεται η παρακάτω φόρμα για συμπλήρωση από όλους τους συμμετέχοντες:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfOUWZ7cEckN3bHje-haAFxYCpF3SHCfoeCK09JHnInvFvXDq/viewform>

Δεξιότητες 21ου αι. που αναπτύσσονται στο εργαστήριο 6:

Κριτική σκέψη (Critical thinking)

Ενσυναίσθηση και ευαισθησία

Πληροφορικός γραμματισμός (ICT literacy),

Ψηφιακός γραμματισμός (digital literacy),

Τεχνολογικός γραμματισμός (technology literacy),

Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων,

Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας,

Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών