

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ

119ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών, Γ' τάξη, 1997-1998



Το σχολείο μας βρίσκεται κάτω από τη σκιά του Ιερού Βράχου της Ακρόπολης. Κατά τη σχολική χρονιά 1997-98 επισκεφθήκαμε το ΚεΜΑ με την Γ' τάξη του σχολείου μας και παρακολουθήσαμε την παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος για τους θεούς του Ολύμπου.

Η παρουσίαση του προγράμματος ενθουσίασε μαθητές και δάσκαλο, αφενός μεν λόγω του ότι η μυθολογία είναι το αντικείμενο μελέτης στο μάθημα της ιστορίας, κι αφετέρου επειδή η διδακτική προσέγγιση άγγιξε τον ευαίσθητο και πλούσιο χώρο της φαντασίας τους.

Η απόδοση των παιδιών έφτασε, μάλλον, στο μέγιστο των δυνατοτήτων τους, πράγμα το οποίο με κατέπληξε, γιατί σε καμία από τις μέχρι τώρα επισκέψεις που κάναμε σε άλλα μουσεία, η απόδοσή τους δεν έφτασε σε ανάλογο επίπεδο. Ακολούθησε ακόμα μία επίσκεψη στην Ακρόπολη ώστε να γνωρίσουν τα παιδιά από κοντά τα σημαντικότερα μνημεία του ιερού χώρου.

Επιστρέφοντας στο σχολείο σκεφτήκαμε πώς θα μπορούσαμε να αξιοποιήσουμε τις επιπλέον πληροφορίες που πήραμε από τις επισκέψεις μας αυτές. Οι ιδέες των παιδιών ήταν πολλές.

Ανάμεσά τους ήταν:

- Η αναπαράσταση των Ολύμπιων θεών, με ενδυμασίες που θα κατασκεύαζαν τα ίδια τα παιδιά με χαρτί γκοφρέ, με κορδέλες κ.ά.
- Η κατασκευή βιβλίων τάξης –ένα για τον κάθε θεό και τα σύμβολά του– όπου ο θεός θα μιλούσε και θα ανέλυε το κάθε σύμβολο χωριστά.
- Η δημιουργία ιστοριών με τους θεούς, όπου κάθε θεός θα εισχωρούσε στην καθημερινότητα και θα σχολίαζε τα "κακώς κείμενα" της ζωής μας, προτεινόμενος μάλιστα και λύσεις: ο Ποσειδώνας έθιγε τη ρύπανση της θάλασσας, η Άρτεμη την καταστροφή της κλωρίδας και πανίδας, ο Απόλλωνας την επιστροφή της μουσικής στις ρίζες της –στην παράδοση, ο Διόνυσος το πρόβλημα του αλκοολισμού, ο Ερμής την έλλειψη επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων κ.ά.
- Η δημιουργία παραμυθιού με τους θεούς, όπου θα εμπλέκονταν και άλλοι ήρωες των παραμυθιών, όπως ο Κοντορεβουθούλης, ο Πινόκιο, η Κοκκινοσκουφίτσα, η Χιονάτη, η Σταχτοπούτα κ.ά.
- Η κατασκευή ενός παιχνιδιού –όπως το γνωστό παιχνίδι "φιδάκι"– όπου οι θεοί θα είχαν καθεί ανάμεσα στους ανθρώπους και ο Δίας θα τους καλούσε να επιστρέψουν το γρηγορότερο δυνατό κοντά του.
- Το παιχνίδι του χαμένου θησαυρού προσαρμοσμένο στους Ολύμπιους θεούς.

Εδώ οφείλω να σημειώσω ότι τα παιδιά είναι πλήρως εξοικειωμένα με όλες τις παραπάνω τεχνικές προσέγγισης του θέματος –γι' αυτό άλλωστε και τις πρότειναν– από την προηγούμενη τάξη, όπου τις επεξεργαστήκαμε και μ' αυτές προσεγγίσαμε διάφορα θέματα.

Ήταν πάρα πολλές οι ιδέες τους, ωστόσο εκείνη που τα ενθουσίασε ήταν να φτιάξουμε διαφημίσεις στις οποίες οι θεοί θα διαφήμιζαν κάτι ανάλογο με αυτό που εξέφραζε ο κάθε ένας.

Άρεσε και σε εμένα αυτό σαν ιδέα, γιατί όταν ένα καινούριο γνωστικό αντικείμενο το δουλέψεις με ένα οικείο εργαλείο του παιδιού –όπως είναι η διαφήμιση– το αποτέλεσμα θα 'ναι και η καινούρια γνώση να γίνει εξίσου οικεία στο παιδί.

Χωρίστηκαν σε ομάδες. Άρχισαν να συζητάνε για το τι θα διαφήμιζαν και με ποιο τρόπο θα το απέδιδαν μέσα από το θεατρικό παιχνίδι.

Η τάξη μας μεταμορφώθηκε σε ένα εργαστήριο δημιουργικότητας, χαράς και φαντασίας. Τα παιδιά αντάλλαξαν απόψεις μεταξύ τους. Αρκετές από τις ιδέες τους ήταν πρωτότυπες, έξυπνες και διασκεδαστικές.

Πρότειναν να διαφημίζουν:

- ο Ποσειδώνας: ενυδρείο, ιστιοπλοΐα, ψάρια, ιχθυοτροφείο, πισίνες, τον Ττακικό, κ.ά.
- η Άρτεμη: ζωοτροφές, την προστασία των ζώων, τόξα, βέλη, εξαρτήματα κυνηγιού, κ.ά.
- ο Απόλλωνας: όργανα μουσικής, τα δημοτικά τραγούδια, μουσικό ωδείο, κέντρο διασκέδασης, κ.ά.
- η Αθηνά: το ανοικτό πανεπιστήμιο, βιβλιοθήκη, την ειρήνη, κ.ά.
- ο Δίας: παιδικό σταθμό, κεραυνούς, βότανα για τη δύναμη κ.ά.
- ο Ερμής: τα ΕΛΤΑ, την αλληλογραφία, την επικοινωνία μέσω της κινητής τηλεφωνίας, κ.ά.

Για τον κάθε Ολύμπιο θεό είχαν να πουν δεκάδες ιδέες και ατάκες. Μέσα από τον διάλογο κατέληξαν στο ποιες διαφημίσεις θα επιλέξουν. Αρχικά κατέληξαν σε πέντε και στη συνέχεια πρότειναν να βιντεοσκοπηθούν –και να παρουσιαστούν στο Συνέδριο Εκπαιδευτικών που οργάνωνε το ΚεΜΑ– οι τρεις πρώτες από αυτές:

- α) Η Αθηνά να διαφημίζει το ανοικτό πανεπιστήμιο.
- β) Ο Ερμής την κινητή τηλεφώνια μ' ένα καινούριο τεχνολογικό επίτευγμα.
- γ) Η Άρτεμη την προστασία των ζώων και τη διάσωση των υπό εξαφάνιση.
- δ) Ο Δίας παιδικό σταθμό, επειδή έκανε πολλά παιδιά.
- ε) Ο Απόλλωνας το κέντρο διασκέδασης "Απόλλων".

Προβληματίστηκαν για το πώς θα τόνιζαν το χαρακτηριστικό του κάθε θεού. Έφτιαξαν διαλόγους και σενάρια. Συνεργάστηκαν για την επιλογή του χώρου. Βρήκαν τι θα φορέσουν. Σκέφτηκαν αν θα έπρεπε να βάλουν μουσική. Δοκίμασαν τους διάφορους τόνους της φωνής τους και επέλεξαν αυτόν που κατά τη γνώμη τους ταίριαζε καλύτερα.

Τα παιδιά παίξανε, χαρήκανε, το διασκεδάσανε και μέσα από το παιχνίδι καλλιεργήσανε τη γνώση.

Το πλάνο εργασίας στηρίχτηκε σε κοινωνικούς και γνωστικούς στόχους καθώς και σε στόχους που συντελούν στην αισθητική καλλιέργεια και ευαισθητοποίηση.

Επιμέρους στόχοι:

- α) κοινωνικοί:
  - παροχή δυνατότητας δράσης
  - δημιουργία κλίματος αποδοχής
  - ανάπτυξη συνεργατικότητας
  - ισότιμη λειτουργία όλων των μελών της ομάδας
  - σεβασμός στη διαφορετική άποψη και στις αποφάσεις της ομάδας
  - λήψη κοινών αποφάσεων μετά από διάλογο
  - ενδιαφέρον για το συλλογικό-τελικό αποτέλεσμα

β) γνωστικοί:

- καλλιέργεια γνώσης
- εμπλουτισμός λεξιλογίου

- διαμόρφωση διαλόγου
- ενεργοποίηση και εξέλιξη της παρατηρητικότητας, της μνήμης και της αντίληψης
- απόκτηση γνώσεων

γ) στόχοι που συντελούν στην αισθητική καλλιέργεια και ευαισθητοποίηση:

- καλλιέργεια της αίσθησης του χιούμορ
- εμπλουτισμός των ήδη βιωμένων θεατρικών τεχνικών
- ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας

Οι παραπάνω στόχοι επιτεύχθηκαν, ίσως και με το παραπάνω, γιατί το αντικείμενο επεξεργασίας και ο τρόπος προσέγγισής του είναι αυτά που ενθουσιάζουν τα παιδιά.

Είναι γνωστό ότι οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες ανέρχονται ψυχολογικά μέσα από παρόμοιες προσεγγίσεις διδακτικών θεμάτων και αλλάζει αρκετά

η διάθεσή τους για μάθηση αλλά και η σχέση τους με το σχολείο.

Σ' αυτό το σημείο πρέπει να επισημάνω ότι, στο σχολείο μας ο ένας στους τρεις μαθητές που φοιτούν είναι αλλοδαπός. Στην τάξη μας από τα 22 παιδιά τα 9 είναι αλλοδαπά και 2 ακόμα δίγλωσσα.

Είναι μια καινούρια διάσταση στα ήδη υπάρχοντα προβλήματα της εκπαίδευσης όπου χρειαζόμαστε νέες διδακτικές προσεγγίσεις και εναλλακτικές μεθόδους δείχνοντας το σεβασμό στα ιδιαίτερα τους χαρακτηριστικά που μεταφέρουν από τον τόπο προέλευσής τους.

Τελειώνοντας θα ήθελα να συγχαρώ το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων της Ακρόπολης για τη δεκάχρονη και πλέον προσφορά του στο παιδί και στον εκπαιδευτικό.

**Γ. Φυτσιλής**

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΘΕΟΥΣ ΜΕ "ΕΥΧΟΥΛΗΔΕΣ"

Σχολή Campion, Δημοτικό, Δ' τάξη, 1993



Το θέμα μου έχει σχέση με εργασία που έγινε κάπως αυθόρμητα και τυχαία στο σχολείο μας, στην Δ' Δημοτικού, και αφορούσε τη σύνδεση των "Ευχούληδων" με τους 12 θεούς του Ολύμπου.

Οι Trolls, δηλαδή οι "ευχούληδες" κατά την κοινή παιδική ονομασία, είναι μυθικά ανθρωπάκια (νάνοι), συνδεδεμένοι με τους σκανδιναβικούς λαούς και τη μυθολογία τους.

Τα παιδιά της τάξης μας προέρχονται από ποικίλες εθνότητες.

Μία από τις υποχρεωτικές εργασίες της τάξης μας είναι η μελέτη θεμάτων της κλασικής Ελλάδας. Κατά τη διάρκεια των εργασιών αυτών, συναντάμε πολύ συχνά τους θεούς του Ολύμπου και διαπιστώνουμε ότι επηρέαζαν πολύ τους ανθρώπους εκείνης της εποχής σε όλες σχεδόν τις εκδηλώσεις τους. Είναι ένα κεφάλαιο ιδιαίτερα ενδιαφέρον για τα παιδιά, γιατί συνδέουν τους θεούς με τους διάφορους ήρωες των παραμυθιών.

Μία μέρα που μαθαίναμε για την ενδυμασία των αρχαίων Ελλήνων και προσπαθούσαμε να ντύσουμε ένα κοριτσάκι θεά Αθηνά, ένας μαθητής σηκώθηκε από το θρανίο, ήρθε κοντά μου, μου έδειξε ένα Troll που είχε φέρει από το σπίτι του και μου ζήτησε ένα μικρό κομμάτι ύφασμα για να τον ντύσει. Του έδωσα το ύφασμα, τον έντυσε, του έβαλε στο χέρι και μια μικρή λύρα, που είχε φτιάξει ο

ίδιος όταν μελετούσαμε τα αρχαία μουσικά όργανα, και μου είπε: "Ορίστε κυρία, ο Απόλλωνας". Αυτό ήταν. Όλα τα παιδιά πλέον ήθελαν να φέρουν τους δικούς τους "ευχούληδες" και κάθε παιδί ήθελε να δημιουργήσει το δικό του θεό. Έφεραν από τα σπίτια τους κομμάτια ύφασμα και υλικά για τα διάφορα σύμβολα – κλωνάρια ελιάς, τόξα ασπίδες, στάχυα. Η αίθουσα έγινε ένα μικρό εργαστήριο. Ονομάσαμε την εργασία μας "Παίζοντας με τους Trolls".

Αφού δημιουργήσαμε πια τους 12 θεούς, θέλησα να δοκιμάσω τη φαντασία τους. Τους ανέθεσα λοιπόν να μου γράψουν μια έκθεση με το θέμα αυτό, παίρνοντας υπ' όψη τους τα στοιχεία που είχαμε βρει στη βιβλιοθήκη. Ένα από τα αγόρια παρουσίασε τους 12 θεούς σαν μια συμμορία με αρχηγό τους τον τρομερό Δία· άλλος σαν μια πολύ δεμένη οικογένεια· ένα κοριτσάκι, που οι γονείς του είναι χωρισμένοι, τους παρουσίασε σαν μια οικογένεια με πολλά προβλήματα, ένας άλλος σαν μια παλιοπαρέα.

Τα αποτελέσματα ήταν εκπληκτικά και όλο το πρόγραμμα ήταν μια πολύ διασκεδαστική περιπέτεια για τα παιδιά.

**Γ. Ράλλη**

