

Γλωσσική αγωγή για επικοινωνία, κριτική, δημιουργία

Σταυρούλα Κοντοβούρκη & Θεώνη Νεοκλέους

Εργαστήριο για εκπαιδευτικούς

στο πλαίσιο της Ημερίδας με θέμα «Δεξιότητες 21ου αιώνα στο Νηπιαγωγείο»

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου (Χώρος διεξαγωγής: Πανεπιστήμιο Κύπρου)

10 Φεβρουαρίου 2024

Περίληψη Εργαστηρίου

Το εργαστήριο εστιάζει στο πώς κείμενα και αντικείμενα συνομιλούν και μπορούν, στο πλαίσιο γλωσσικών μαθημάτων, να γίνουν εργαλεία για επικοινωνία, δημιουργικότητα και κριτική. Οι συμμετέχουσες εκπαιδευτικοί θα εμπλακούν σε βιωματικές δραστηριότητες με (συμβατικά) κείμενα διαφορετικών ειδών, όπου τα αντικείμενα κατέχουν κεντρική θέση, αλλά και με υλικά αντικείμενα (συμπεριλαμβανομένων των ανθρώπινων σωμάτων) που μπορούν να «διαβαστούν» ως κείμενα. Μέσω των συγκεκριμένων δραστηριοτήτων, θα αναδειχθεί πώς παιδιά και εκπαιδευτικοί μπορούν να εμπλακούν σε **προφορική και γραπτή επικοινωνία**, να **εκφραστούν δημιουργικά**, αλλά και να **διαβάσουν κριτικά** πτυχές της κοινωνικής πραγματικότητας και, συνακόλουθα, να αναλάβουν πρωτοβουλίες για δράση. Αυτά θα ενσωματωθούν σε μια ολοκληρωμένη διδακτική πρόταση με περιεχόμενο που πηγάζει από τη σύγχρονη επικαιρότητα. Παράλληλα, θα παρουσιαστούν αντίστοιχες πρόσφατες εφαρμογές σε τάξεις προσχολικής εκπαίδευσης.

Δομή Εργαστηρίου

Μέρος Α' - Αντικείμενα που δρουν και αφηγούνται

Στο πρώτο μέρος του εργαστηρίου προτείνονται δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν στο νηπιαγωγείο ως δομημένες δραστηριότητες αφήγησης, με θεματικό πυρήνα τη μετανάστευση και προσφυγιά. Μέσω αυτών, τα παιδιά εμπλέκονται με έντυπο και ψηφιακό υλικό (συγκεκριμένα, εικονοβιβλία και animated ταινίες μικρού μήκους), αλλά και με αντικείμενα που λειτουργούν ως κείμενα. Ως εκ τούτου, προτείνονται τρόποι επεξεργασίας που επιτρέπουν να αναδειχθεί η κεντρική θέση των αντικειμένων στην αφήγηση, καθώς τα παιδιά στοχάζονται κριτικά και εκφράζονται δημιουργικά σε σχέση με ένα θέμα που αναδύεται επανειλημμένως στην τρέχουσα επικαιρότητα.

1. Αντικείμενα ως δράστες/τριες:

- Δίνεται σε κάθε συμμετέχουσα ένα αντικείμενο που κυριαρχεί σε ένα βιβλίο (εικονοβιβλίο, εικονογραφημένο παραμύθι, κ.λπ.). Ζητούμε να σκεφτούν: Τι μπορεί να λείπει; Τι να αφηγείται;
- Διαβάζεται ο τίτλος του βιβλίου και το ακροατήριο προβληματίζεται για τη σχέση που μπορεί να έχει το αντικείμενο που δόθηκε αρχικά με το αντικείμενο που προβάλλεται στο βιβλίο.
- Γίνεται μεγαλόφωνη ανάγνωσή του κατά την οποία ζητείται από το ακροατήριο να εντοπίζει σε κάθε σελίδα/δισέλιδο το αντικείμενο.
- Περαιτέρω συζήτηση για επεξεργασία του νοήματος μπορεί να γίνει μέσω τεχνικών δράματος (π.χ. καυτή καρτέλα) ώστε να διερευνηθεί πώς το αντικείμενο δρα στην ιστορία. Η συζήτηση καταλήγει στο ποια μπορεί να είναι η σημασία ενός αντικειμένου στο συγκεκριμένο βιβλίο, αλλά και σε σχέση με το ευρύτερο θέμα που διερευνάται (εδώ, προσφυγιά-μετανάστευση).

1.2. Έχοντας υπόψη την πιο πάνω ερώτηση, το ακροατήριο χωρίζεται σε ομάδες, ώστε η καθεμιά να επεξεργαστεί με παρόμοιο τρόπο ένα εικονοβιβλίο στο οποίο κεντρική θέση έχει ένα αντικείμενο.

Ενδεικτικά σημεία εστίασης:

- Ποιο είναι το αντικείμενο που έχει κεντρική θέση στην αφήγηση;
- Ποιο ρόλο παίζει σε διαφορετικά σημεία της ιστορίας/αφήγησης;
- Πώς το αντικείμενο αλληλεπιδρά – καθοδηγεί τη δράση ανθρώπων;
- Με ποια άλλα αντικείμενα συνυπάρχει;

Εναλλακτικά, για την επεξεργασία του νοήματος, μπορούν να αξιοποιηθούν πρακτικές κατανόησης και σχετικό υλικό (π.χ., φτιάχνω το βουνό της αφήγησης ή προχωρώ σε χαλί αφήγησης με δράστη/τρια το αντικείμενο, μπαίνω στον ρόλο του αντικειμένου και αφηγούμαι ξανά την ιστορία από την οπτική μου, κ.λπ.).

Σε συζήτηση στην ολομέλεια, συγκρίνουμε και αντιπαραβάλλουμε τα παραπάνω κείμενα για να καταλήξουμε στο πώς τα αντικείμενα καθίστανται πόροι δράσης και εξέλιξης της πλοκής. Αυτή η κεντρική θέση των αντικειμένων στην αφήγηση συνδέεται με τη σημασία που (μπορεί να) έχουν τα αντικείμενα στις ζωές μας.

1.3. Παρουσιάζονται αντικείμενα που ανήκουν σε πρόσφυγα. Οι συμμετέχουσες «γίνονται» αντικείμενα για να αφηγηθεί η καθεμιά την ιστορία της.

Ερωτήματα που μπορούν να βοηθήσουν στην αφήγηση:

- Από πού ξεκίνησα;
- Πώς βρέθηκα στα χέρια της ιδιοκτήτριάς μου;
- Πώς ήταν το ενδιάμεσο ταξίδι; Τι είδα, τι άκουσα, πώς ένιωσα;

- Με ποια άλλα αντικείμενα συναντήθηκα στην πορεία; Πώς βρεθήκαμε μαζί; Ποια ήταν η τύχη τους;
- Πού βρίσκομαι τώρα; Ποιες είναι οι λειτουργίες μου (πώς χρησιμοποιούμαι); Τι σκέφτομαι; Τι νιώθω;
- Τι ελπίζω για το μέλλον;

Τα αντικείμενα μπορούν να αφηγηθούν τις ιστορίες τους ψηφιακά, μέσω κατάλληλων εφαρμογών.

1.4. Το ακροατήριο παρακολουθεί την ταινία μικρού μήκους [Home](#) (Aardman & Save the Kids UK, 2023) και διερευνά:

- Ποια σχήματα/σώματα κυριαρχούν στο απόσπασμα; Σε ποιους φυσικούς χώρους κινούνται; Τι νιώθουν; Πώς το σώμα τους δείχνει αυτό που νιώθουν;
- Πώς το χρώμα γίνεται κεντρικό στην ιστορία;
- Ποια αντικείμενα έχουν βασικό ρόλο σε αυτή; Πότε εισάγονται στην ιστορία και πώς αλλάζουν την πλοκή;

Σε μια δεύτερη παρακολούθηση, οι συμμετέχουσες καλούνται να παρατηρήσουν πώς το σώμα τους μετέχει/αντιδρά στην ταινία:

- Τι βλέπετε; Τι ακούτε;
- Πώς κινείστε (άθελα ή ηθελημένα);
- Τι νιώθετε στα άκρα, στο κεφάλι, στα εσωτερικά σας όργανα;

Πρόσθετες ταινίες μικρού μήκους που μπορούν να αξιοποιηθούν:

- [SOSιβιο](#) (Γαλάνης & Κωνσταντάκης, 2016)
- [Η ιστορία της Rahf](#) (UNHCR, 2017)
- [Migrants](#) (Caby, Dupriez, Lermytte, Devise, & Kubiak, 2020)

Μέρος Β' – Αντικείμενα παντού

Σκοπός του δεύτερου μέρους, είναι να διερευνηθεί πώς διαφορετικά αντικείμενα μπορούν να αποτελέσουν βάση για διερεύνηση διαφορετικών θεμάτων.

2.1. Οι συμμετέχουσες καλούνται να παρατηρήσουν/ανακαλέσουν αντικείμενα που μπορεί να είναι παρόντα σε δραστηριότητες (περιλαμβανομένου του παιχνιδιού) των παιδιών εντός και εκτός σχολείου. Γίνεται συζήτηση για το είδος των ιστοριών που αυτά μπορούν να αφηγηθούν ή και στις οποίες μπορεί τα αντικείμενα να έχουν κεντρικό ρόλο.

2.2. Δίνονται στις συμμετέχουσες βιβλία όπου κεντρικό ρόλο έχουν αντικείμενα από την καθημερινότητα των παιδιών. Οι συμμετέχουσες συζητούν σε ομάδες πώς το καθένα μπορεί να αξιοποιηθεί στη γλωσσική αγωγή, αλλά και να αποτελέσει μέρος του παιχνιδιού των παιδιών, να συμβάλει στον σχεδιασμό/υλοποίηση σχεδίων εργασίας (projects) ή και να μεταμορφώσει τον φυσικό χώρο της τάξης.