

Περιβαλλοντικό Εικαστικό Παιχνίδι στην Κατεύθυνση της Αειφορίας

Κωνσταντίνα Μπολιεράκη¹, Μελοπομένη-(Μελίνα) Κυζερίδη²

Τριανταφυλλιά Φυντανίδου³, Μαρίνα Μαραβελάκη⁴

1. Ζωγραφική, ΜΑ Σχεδιασμός-Χώρος-Πολιτισμός, Εκπαιδευτικός Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα με Λυκειακές Τάξεις

ntinabo@gmail.com

2. Γεωλογία, MSc Ωκεανογραφία, MSc Γεωπληροφορική, Εκπαιδευτικός Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα με Λυκειακές Τάξεις

melina.kyzeridi@hotmail.com

3. Φυσική Αγωγή, Εκπαιδευτικός Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα με Λυκειακές Τάξεις,

antonisk@phed.uoa.gr

4. Ζωγραφική, Χαρακτική, MFA Ζωγραφική, ΜΑ Διδακτική της Τέχνης, Εκπαιδευτικός Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα με Λυκειακές Τάξεις

marinam215@msn.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ανάγκη για αειφόρο ανάπτυξη, μας οδηγεί στους κόλπους της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης. Στην εφαρμογή που προτείνουμε, το Περιβαλλοντικό-Εικαστικό Παιχνίδι είναι μια προσέγγιση της αειφορίας, που σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε στα πλαίσια της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης. Σκοπός μας είναι να κατανοήσουν οι μαθητές ότι το περιβάλλον είναι μια έννοια πολυδιάστατη και να αντιληφθούν, μέσα από το παιχνίδι, την αλληλεπίδραση των περιβαλλοντικών παραγόντων και τις συνέπειες της ανθρώπινης παρέμβασης. Μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού, οι παίκτες-μαθητές συσχετίζουν άμεσα ή έμμεσα, έννοιες που αφορούν στην οικολογία, ανακύκλωση, επαναχρησιμοποίηση υλικών και θέματα εικαστικών, μουσικής, βιολογίας γεωγραφίας, γεωλογίας, ιστορίας της τέχνης, θεολογίας, αρχαίας και νεοελληνικής γραμματείας, λαϊκού πολιτισμού κλπ, γνωρίζοντας το περιβάλλον μέσα από διαθεματικές προσεγγίσεις. Το παιχνίδι καλλιεργεί συμπεριφορές, που στοχεύουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας για την επίτευξη του κοινού στόχου της προστασίας του περιβάλλοντος και της αειφορίας. Η ίδια η έννοια της αειφορίας άλλωστε ως όρος, στηρίζεται σε τέσσερις πυλώνες: περιβάλλον, οικονομία, πολιτισμός και κοινωνία.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: περιβαλλοντική ενεργοποίηση, τέχνη, παιχνίδι, μαθητές δημιουργοί, αειφόρο σχολείο

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ανάγκη για Αειφόρο Ανάπτυξη γέννησε τον όρο του Αειφόρου Σχολείου και την περιβαλλοντική εκπαίδευση. Αειφορία, Οικολογία, Περιβαλλοντική εκπαίδευση είναι έννοιες πολυσήμαντες και πολυεπίπεδες που εμπεριέχουν τη δυναμική της εξέλιξης και της αναπαραγωγής τους, όχι μόνο ως ιδέα, αλλά μέσα από το βίωμα και ως απτή πραγματικότητα, εάν αποτελεί τμήμα μιας διαχρονικής διαδικασίας (Σκούλος, 2010).

Στη προσπάθεια μας να ορίσουμε το πλαίσιο μέσα στο οποίο μπορεί να αναπτυχθεί το Αειφόρο Σχολείο, ερχόμαστε αντιμέτωποι με ερωτήματα όπως: ποιο θα είναι το περιεχόμενο και τα μηνύματα που επιδιώκουμε να προβάλλουμε, ποιόν τρόπο θα επιλέξουμε για να τα προσεγγίσουμε και να τα μεταδώσουμε και τέλος σε πιο περιβάλλον θα μπορούσε να συντελεστεί αυτή η διαδικασία της εκπαίδευσης. Έχουμε στόχο ο τρόπος προσέγγισης και μετάδοσης να καλύπτεται από συμμετοχικές διαδικασίες, που αναπτύσσουν την κριτική σκέψη. Καλλιεργούν δεξιότητες και προσδιορίζουν έναν ολιστικό τρόπο αντίληψης. Προς αυτή την κατεύθυνση, το περιβάλλον στο οποίο θα μπορούσαν να πραγματοποιούνται οι παραπάνω διεργασίες θα πρέπει να έχει απαραίτητα οικολογικό προσανατολισμό. Ο ρόλος τελικά του σχολείου που στοχεύει στην αειφορία, είναι να ωθεί τους μαθητές σε αυτή την κατεύθυνση, κάνοντάς τους ικανούς να αντιμετωπίσουν την όποια πραγματικότητα διαμορφώνουν οι εκάστοτε συνθήκες (UNESCO, 1996).

Οι μαθητές μέσα από την περιβαλλοντική εκπαίδευση και την περιβαλλοντική τέχνη θα πρέπει να μάθουν: να ενεργούν, να πράττουν, να συνεργάζονται ώστε η μάθηση να επιτυγχάνεται μέσα από τον προβληματισμό και την αναζήτηση της γνώσης. Έρευνες, άλλωστε, υποστηρίζουν ότι στην ηλικία 12-14 ετών σε μια τάξη 25-30 μαθητών μόνο 5 μαθητές μπορούν να αντιληφθούν τις αφηρημένες έννοιες (Scayer & Adey, 1981). Σημειώνεται ότι η Τέχνη, συχνά προσεγγίζει με υλικό τρόπο αφηρημένες έννοιες, άρα ενδείκνυται ως εργαλείο διδακτικής προσέγγισης, ενώ ως εκφραστικό εργαλείο, διευκολύνει την ανάγκη του νέου να διερευνά τον κόσμο και με αυτόν τον τρόπο ενδυναμώνει τη στοχαστικότητα του.

Το παιχνίδι όπως παρατηρείται στην εξέλιξη του ανθρώπινου είδους, αποτελεί κεντρική παράμετρο του πολιτισμού και διέθετε πάντα την ίδια σοβαρότητα όπως η ιστορία, η θρησκεία, η αστρονομία. Ο Vygotsky θεωρεί το παιχνίδι ως το πρωταρχικό μέσο της πολιτισμικής ανάπτυξης των παιδιών. (Vygotsky, 1997, σελ. 202) Μέσα από το παιχνίδι ο νέος άνθρωπος αναγνωρίζει την ατομική και ομαδική του ταυτότητα, αφού η εικόνα του εαυτού μας διαμορφώνεται εν μέρει μέσω της εμφανούς σχέσης μας με άλλους ανθρώπους (Strauss, 1956, σελ. 212-94). Το παιχνίδι είναι δράση με τελετουργικό και συμβολικό χαρακτήρα. Οι τελετές, τα ειδικά μοτίβα και τα σύμβολα γίνονται κώδικας επικοινωνίας, εδραιώνοντας τη σχέση του εαυτού με την κοινωνία, αλλά ταυτόχρονα εκφράζει ατομικούς τρόπους συμπεριφοράς (Charman, 1993, σελ. 93). Είναι ένας ενδιαφέρον τρόπος να πλησιάσουμε σοβαρά θέματα, κοιτώντας τον κόσμο με διαφορετική ματιά. Η τέχνη στην εκπαιδευτική διαδικασία όχι μόνο ενισχύει τη γνώση γεγονότων, αλλά μας βοηθάει να οδηγηθούμε σε εκφραστικούς παραλληλισμούς και δημιουργική σκέψη. Συχνά η τέχνη εμπεριέχει το παιχνίδι και βοηθάει τους παίκτες να συσχετίσουν δραστηριότητες ώστε «...να επιτύχουν την προσωπική ενοποίηση των εμπειριών τους» (Charman, 1993, σελ. 16).

Προς αυτή την κατεύθυνση, προτείνουμε το Εικαστικό -Περιβαλλοντικό Παιχνίδι, που προσεγγίζει με εικαστικό τρόπο περιβαλλοντικά θέματα. Οι μαθητές εκτός από τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις εμπειρίες που αποκτούν μέσα από τις ομαδικές δραστηριότητες -μέσα από το σχήμα όλοι μαζί κερδίζουμε ή όλοι μαζί χάνουμε, - βιώνουν το γεγονός ότι όλοι είμαστε εξίσου υπεύθυνοι για το περιβάλλον μας και το πολιτισμό μας. (Μπολιεράκη κ.ά., 2010). Το παιχνίδι, καλλιεργεί συμπεριφορές, που στοχεύουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας. Ο στόχος αυτός επιτυγχάνεται μέσω της τέχνης και μέσω των διαθεματικών ερωτήσεων που καλείται να απαντήσει ο παίκτης στα διάφορα στάδια του παιχνιδιού. Οι μαθητές-παίκτες συσχετίζουν

άμεσα, ή έμμεσα, έννοιες που αφορούν στην οικολογία, ανακύκλωση, επαναχρησιμοποίηση υλικών και με θέματα που άπτονται στα εικαστικά, μουσική, βιολογία, γεωγραφία, γεωλογία, ιστορία της τέχνης, θεολογία, αρχαία και νέα ελληνική γραμματεία και λαϊκό πολιτισμό, με στόχο την ολιστική αντίληψη της σχέσης του ανθρώπου με το περιβάλλον ανά τους αιώνες.



Σχήμα 1: «κατασκευή παιχνιδιού»



Σχήμα 2: λεπτομέρεια «Η πολιτεία Γέφυρα.»

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στη συνέχεια παρουσιάζεται ο σχεδιασμός του παιχνιδιού, που βασικό σκοπό του αποτελεί η περιβαλλοντική ενεργοποίηση μέσω της αισθητικής και κοινωνικής αγωγής των παικτών.

Περιβαλλοντική Ομάδα: Μαθητές και Εκπαιδευτικοί

Για την υλοποίηση του παιχνιδιού, συνεργάζονται δύο ομάδες: η εικαστική και η διεπιστημονική ομάδα. Η Εικαστική Ομάδα αποτελείται από τους εικαστικούς εκπαιδευτικούς και από τους μαθητές. Οι εικαστικοί αναλαμβάνουν την εκπαίδευση και διδασκαλία των μαθητών σε θέματα που αφορούν τόσο στην αισθητική και στην τεχνική, όσο και στην διαχείριση των απορριμμάτων μέσω εικαστικών διεργασιών. Οι μαθητές σχεδιάζουν και δημιουργούν την εικαστική κατασκευή του παιχνιδιού από ανακυκλωμένα υλικά όπως εφημερίδες, κουτιά, αλουμίνιο, σύρμα, σχοινιά, χρησιμοποιώντας οικολογικά χρώματα και τεχνικές φιλικές προς το περιβάλλον. Η Διεπιστημονική Ομάδα αποτελείται επίσης από εκπαιδευτικούς διαφορετικών ειδικοτήτων (εικαστικούς, φιλόλογους, θεολόγο, μουσικό, χορευτή, ηθοποιό, σκηνοθέτη, γυμναστή γεωλόγο-ωκεανογράφο) και τους μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν ερωτήσεις ή δράσεις (σενάριο, δρώμενο) περιβαλλοντικού ενδιαφέροντος από το γνωστικό αντικείμενο της ειδικότητάς τους με σκοπό την ευαισθητοποίηση των μαθητών για το περιβάλλον και την αειφόρο ανάπτυξη. Οι μαθητές αναλαμβάνουν να απαντήσουν στις ερωτήσεις, προσδίδοντας μια επιπλέον διάσταση στην χειροποίητη τρισδιάστατη εικαστική κατασκευή του παιχνιδιού.



Σχήμα 3: «καράβι-υπόγεια ρεύματα»

Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Η επιφάνεια του παιχνιδιού έχει διαστάσεις 150x200cm και στηρίζεται σε δυο ημικύκλιες βάσεις που της επιτρέπουν να ταλαντώνεται (σχ. 1). Η επιφάνεια, ως επί το πλείστον, είναι κατασκευασμένη από ανακυκλωμένο χαρτί και χωρίζεται σε οκτώ περιοχές-κατασκευές. Κάθε κατασκευή είναι φτιαγμένη από επαναχρησιμοποιημένα υλικά π.χ. χαρτόνια, εφημερίδες, αλουμίνιο, σύρμα, σχοινιά, κ.ά. και επιζωγραφίστηκε με οικολογικά χρώματα και τεχνικές που χρησιμοποιεί ο άνθρωπος, από τα πρώτα δείγματα του πολιτισμού ως τις μέρες μας.

Για το παιχνίδι χρειάζονται μια κλεψύδρα, οκτώ πόνια, ένα ζάρι και οκτώ πουγκιά με μπίλιες που αναλογούν σε περιβαλλοντική επιβάρυνση (όπως πχ απόβλητα). Στην συνέχεια η περιβαλλοντική επιβάρυνση θα αναφέρεται σαν «απόβλητα». Το συνολικό βάρος των «αποβλήτων» πρέπει να είναι κατά τι μεγαλύτερο των δυνάμεων που επιτρέπουν στην επιφάνεια του παιχνιδιού να ισορροπεί, έτσι ώστε αυτή να ταλαντώνεται και να είναι ασταθής, κάθε φορά που υπερφορτώνετε με «απόβλητα». Το διαδραστικό μέρος του παιχνιδιού περιλαμβάνει τετρακόσιες ερωτήσεις γνώσεων και οκτώ σενάρια δράσης που αφορούν στο θέατρο και στο χορό. Ο αριθμός των παικτών ξεκινάει από οκτώ και μπορεί εν δυνάμει να φτάνει οποιοδήποτε πολλαπλάσιο του. Σε κάθε επιμέρους περιοχή του παιχνιδιού αναπτύσσεται μια πολιτεία καθ' ύψος η οποία ρίχνει «απόβλητα» σε ένα ποτάμι (σχ. 2, σχ. 3). Τα ποτάμια των διαφόρων περιοχών αποτελούν τους παραποτάμους ενός κεντρικού ποταμού. Σε κάθε παραπόταμο υπάρχουν σταθμοί διαχείρισης των «αποβλήτων» (σχ.3), που τα εμποδίζουν να φτάσουν στον κυρίως ποταμό και να επιβαρύνουν το περιβάλλον. Οι παίκτες καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικές με το περιβάλλον, που αφορούν στη βιολογία, στην οικολογία, στη γεωγραφία, αλλά και στην παράδοση, στη μουσική, στην αρχαία και νέα ελληνική γραμματεία, και στην ιστορία της τέχνης. Όσον αφορά στις ερωτήσεις δράσης η απάντηση είναι ένα δρώμενο που θα παρουσιάσει όλη η ομάδα στο δεδομένο χρόνο που υπολογίζεται με

την κλεψύδρα. Αν απαντήσουν σωστά, διατηρούν τα εμπόδια στις θέσεις τους και προστατεύουν έτσι το περιβάλλον. Αν απαντήσουν λάθος σε μια ερώτηση, χάνουν ένα εμπόδιο διαταράσσοντας έτσι την ισορροπία του οικοσυστήματος. Αν η ποσότητα των «αποβλήτων» που καταλήγουν στον κυρίως ποταμό, ξεπεράσει τα όρια αντοχής του οικοσυστήματος, τότε χάνουν όλοι. Το οικοσύστημα καταρρέει και η κατασκευή καταστρέφεται προκαλώντας οπτικά και ηχητικά εφέ. Όταν το παιχνίδι προχωράει στη ολοκλήρωση του κάθε ομάδα έχει το δικαίωμα μιας βοήθειας από τους συμπαίχτες προκειμένου να καθυστερήσει τη καταστροφή. Υπεύθυνη για την καταστροφή είναι η ομάδα η οποία έπαιξε τελευταία και την προκάλεσε. Αν κάποια ομάδα φτάσει στο τέλος των ερωτήσεων της περιοχής της χωρίς να διαταραχτεί το σύστημα, τότε αυτή έχει κερδίσει. Μαζί με αυτήν την ομάδα έχουν κερδίσει και όλες οι υπόλοιπες, αφού έχουν συνεισφέρει με τις σωστές τους απαντήσεις στην προστασία του περιβάλλοντος.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στόχος της εκπαιδευτικής ομάδας είναι η προώθηση του προβληματισμού για το περιβάλλον μέσω της τέχνης, με τη βοήθεια ενός Περιβαλλοντικού-Εικαστικού Παιχνιδιού, όπου οι μαθητές καλούνται:

- Να βιώσουν μέσα από το παιχνίδι στοιχεία που αφορούν στο περιβάλλον μας, τόσο το φυσικό όσο και το πολιτισμικό, ώστε να κατανοήσουν τη σχέση του ανθρώπου με αυτό ανά τους αιώνες.
- Να έρθουν σε επαφή με έννοιες όπως: οικολογία, αειφόρος ανάπτυξη, ανακύκλωση και σεβασμός στους φυσικούς νόμους, αναδεικνύοντας την ομαδικότητα και τη συνεργασία σαν μονόδρομο για την βιώσιμη ανάπτυξη και την προστασία του περιβάλλοντος.
- Να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με το περιβάλλον και την προστασία του μέσα από συνειδησιακές διαδρομές (πίστη, αντιλήψεις θρησκειών κ.ά.).
- Να απελευθερωθούν και να εκφραστούν μέσα από πρακτικές υποκριτικής τέχνης πάνω στο σχήμα παρατηρώ-ακούω-αγγίζω.
- Να αισθανθούν την σχέση του ανθρώπινου σώματος στο χώρο μέσα από την κίνηση.
- Να συνειδητοποιήσουν την ατομική ευθύνη του καθενός από εμάς και να αναπτύξουν νέα πρότυπα ήθους, συμπεριφοράς και στάσεις απέναντι στο φυσικό περιβάλλον.
- Να μετέχουν στη διαδικασία ανανέωσης της εκπαιδευτικής πράξης.
- Να κατανοήσουν ότι οι ενέργειες του καθενός από εμάς, όπως και κάθε ομάδας ανθρώπων, δρα συσσωρευτικά στο περιβάλλον, άρα η συνολική επιβάρυνση που προκύπτει, είναι τόσο ατομική, όσο και συλλογική ευθύνη.
- Να αντιληφθούν το μέγεθος της ευθύνης μας, γιατί οι συνέπειες των ενεργειών μας μπορεί να οδηγήσουν το οικοσύστημα ή στην κατάρρευση, ή στη βιώσιμη ανάπτυξη και την αειφορία.
- Να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές και οι μαθήτριες σε θέματα που αφορούν στο περιβάλλον και να δημιουργήσουν την κατασκευή-παιχνίδι στο πλαίσιο της αισθητικής αγωγής και των ερεθισμάτων που αντλούν από αυτήν. Γιατί η τέχνη έχει τη δυνατότητα να εκφράσει σκέψεις και καταστάσεις και να απευθύνεται στη ψυχή και στην καρδιά του θεατή.

ΜΕΘΟΔΟΣ

Το προτεινόμενο παιχνίδι-κατασκευή αποτελείται από επιμέρους αυτόνομες κατασκευές. Η **ολιστική προσέγγιση** του έργου συμβάλλει στην επιτυχία ενός από τους επιδιωκόμενους στόχους της αισθητικής αγωγής, που είναι όχι μόνο να αποφεύγουμε να τονίσουμε, τη διαφορά ανάμεσα στις διανοητικές και τις διαισθητικές διεργασίες, αλλά να προσπαθούμε να τις συνδέσουμε και να τις συντονίσουμε. Προς αυτή την κατεύθυνση το γνωστικό κομμάτι του παιχνιδιού περιλαμβάνει ερωτήσεις από τα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος των τριών τάξεων του Γυμνασίου.

Η μεθοδολογία που ακολουθεί η ομάδα των εκπαιδευτικών είναι: η ανταλλαγή πληροφοριών, απόψεων και ιδεών με τους μαθητές, η συνεργασία για ένα κοινό στόχο και για ένα τελικό αποτέλεσμα.

Ο ρόλος του καθηγητή είναι καθοδηγητικός-συμβουλευτικός, με παρεμβάσεις που γίνονται μόνον όταν το απαιτούν οι μαθητές. Το κέντρο βάρους μετατίθεται από το δάσκαλο στους μαθητές, αφού έχουν προηγηθεί συζητήσεις και έχει υποδειχθεί τρόπος έρευνας και συγκέντρωσης πληροφοριών, τόσο για την κατασκευή του παιχνιδιού, όσο και για τις ερωτήσεις που χρειάζονται για να παίξουν με αυτό. Τα στάδια που ακολουθούμε είναι ο προβληματισμός, η διεξαγωγή των δραστηριοτήτων, η ανατροφοδότηση και η αξιολόγηση (Frey, 1980, Χρυσafiδης, 1994).

Η αξιολόγηση του εγχειρήματος αφορά στη βελτίωση του τρόπου επικοινωνίας των ατόμων και των ομάδων, στην κατεύθυνση της κατανόησης του παιχνιδιού, στην ανάπτυξη θεμάτων συζήτησης, στη συνεργασία και στη συνολική διαπραγμάτευση των περιβαλλοντικών θεμάτων. Επίσης αξιολογείται η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων που παρουσιάζονται στην πορεία του παιχνιδιού. Οι μαθητές συμμετέχουν στη διαδικασία αξιολόγησης του παιχνιδιού, αλλά και στη διαδικασία του τρόπου που αποκόμισαν τις γνώσεις που απαιτούνται για τη διεξαγωγή του. Για παράδειγμα ο κύκλος του νερού, όπως προτείνεται στο παιχνίδι μας και η διασύνδεσή του με θέματα διαχείρισης των απορριμμάτων συμβάλλει στην περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση με παραδοσιακούς, αλλά και δημιουργικούς-πρωτότυπους τρόπους. Στην πορεία αυτής της διαδικασίας διαπιστώσαμε ότι το παιχνίδι ενεργοποιεί τους μαθητές περιβαλλοντικά, ωθώντας τους να υιοθετήσουν κατάλληλες συμπεριφορές απέναντι στο περιβάλλον, μέσα από τη βιωματική-επικοινωνιακή-διαθεματική και μετασχηματιστική προσέγγιση (Κωστούλα-Μακράκη, 2010).

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Για την υλοποίηση του Περιβαλλοντικού-Εικαστικού παιχνιδιού, όπως ήδη αναφέραμε, συνεργάστηκαν εκπαιδευτικοί διαφόρων ειδικοτήτων και μαθητές. Κινητοποιήθηκε ολόκληρη η σχολική μονάδα, γεγονός που επιβεβαιώνει την επιτυχία του εγχειρήματος. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες και συνεργάστηκαν με τους καθηγητές σε όλη τη διάρκεια της διαδικασίας υλοποίησης της κατασκευής του παιχνιδιού. Κάθε ομάδα αποτύπωσε με εικαστικό τρόπο τη γνωστική εμπειρία των μελών της. Τα επιμέρους κομμάτια του παιχνιδιού που κατασκευάστηκαν από διαφορετικές ομάδες μαθητών, συνθέτουν ένα ευρύτερο ολοκληρωμένο έργο, αποτέλεσμα τόσο της συλλογικής προσπάθειας και της στενής συνεργασίας των μαθητών, όσο και της ατομικής προσπάθειας και έκφρασης.

Στις ομάδες παρατηρήθηκαν ποικίλες συμπεριφορές, αναδειχθήκαν χαρακτήρες, διαμορφώθηκαν ποικίλες σχέσεις ανάμεσα στους συνεργάτες. Αναπτυχθήκαν τρόποι επικοινωνίας, δημιουργήθηκαν φιλίες και ανταγωνισμοί, ξεχώρισαν ηγετικές προσωπικότητες. Οι μαθητές έμαθαν να υπερασπίζονται τις απόψεις τους, να υποδύονται ρόλους, να αποκτούν εμπειρίες προσαρμογής και επικράτησης μέσα στο κοινωνικό σύνολο. Συνολικά, οι οκτώ ομάδες των μαθητών της Β΄ τάξης του Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα, που συμμετείχαν στην κατασκευή, διέθεσαν χρόνο μέσα και έξω από την τάξη, προκειμένου να υλοποιήσουν την κατασκευή τους. Η συμμετοχή στο πρόγραμμα είναι ποιοτική και αφορά σε συμπεριφορές.

Τρεις από τις οκτώ ομάδες εργάστηκαν από την αρχή με ενθουσιασμό, συνέπεια, σύμπνοια και εφευρετικότητα. Μοίρασαν ρόλους και ευθύνες. Εφάρμοσαν για το σχεδιασμό και τη δημιουργία της κατασκευής τους γνώσεις που αφορούν σε θέματα περιβάλλοντος και τα είχαν διδαχθεί στην προηγούμενη σχολική χρονιά. Ο ρόλος του εικαστικού εκπαιδευτικού ήταν να ανατροφοδοτεί με νέα στοιχεία την εξέλιξη της άσκησης και να ενισχύει τη θετική πορεία που ήδη υπήρχε.

Μία από τις οκτώ ομάδες, παρόλο που στην αρχή τα μέλη της ενθουσιάστηκαν, διατύπωσαν ολοκληρωμένες και πρωτότυπες σκέψεις, στην υλοποίηση αυτών των προτάσεων δεν μπόρεσαν να συνεργαστούν, μεταθέτοντας τις ευθύνες στους συνεργάτες τους. Εκεί η εικαστική ομάδα των εκπαιδευτικών αντιμετώπισε τα προβλήματα με συζήτηση, προβάλλοντας τη έννοια της ομαδικότητας και τα οφέλη που απορρέουν από αυτή.

Δύο από τις οκτώ ομάδες παρόλο που σε αρχικό στάδιο συμφώνησαν μεταξύ τους στο πως θα χειριστούνε το θέμα, κατά τη διάρκεια της υλοποίησής του υπήρξε διαφωνία ως προς την κατανομή ρόλων και ανάληψη ευθυνών. Εκεί, χρειάστηκε η παρέμβαση του εικαστικού εκπαιδευτικού, ώστε να αναλάβει ο κάθε μαθητής ένα μέρος της εργασίας και έτσι η κάθε ομάδα να παρουσιάσει το δικό της ολοκληρωμένο κομμάτι της τελικής κατασκευής.

Δύο από τις οκτώ ομάδες δεν είχαν από την αρχή αποσαφηνίσει την ιδέα τους και πως θα την χειρίζονταν, με αποτέλεσμα η εργασία κατά το στάδιο της υλοποίησης να έχει πολλές διορθώσεις και να μην εξελίσσεται. Επίσης παρατηρήθηκε, ότι σε αυτές τις ομάδες υπήρξε διάσπαση της προσοχής και της προσήλωσης ακόμα και ως προς το αμιγώς κατασκευαστικό κομμάτι της δουλειάς. Εκεί χρειάστηκε επίσης, η παρέμβαση του εικαστικού εκπαιδευτικού, ώστε να δώσει λύσεις που να επιτρέπουν τόσο στην εργασία να προχωρήσει, όσο και να αφήσει το περιθώριο να μπορέσουν οι μαθητές να εκφραστούν δημιουργικά.

Παρά τις όποιες δυσκολίες στη διάρκεια της δημιουργίας του Περιβαλλοντικού-Εικαστικού Παιχνιδιού η φυσική επαφή, οπτική και απτική, με διαφορετικά σχήματα, χρώματα, επιφάνειες, υλικά και η νοητική διασύνδεση διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων και επιστημονικών προσεγγίσεων (εικαστική τέχνη, γεωγραφία, γεωλογία, αρχαία και νέα ελληνική γραμματεία, θρησκευτικά, μουσική, ιστορία τέχνης, μυθολογία, λαϊκή τέχνη, παράδοση) διεύρυναν τους ορίζοντες των μαθητών. Μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού, οι μαθητές ερεύνησαν τη σχέση του ανθρώπου με το περιβάλλον του και καλλιέργησαν μια θετική εικόνα για αυτό, την οποία πάντα θ' αναζητούν στο μέλλον. Παράλληλα έμαθαν να εκτιμούν το περιβάλλον στο οποίο ζουν, να αναζητούν τρόπους να το προστατέψουν, να

δημιουργούν και να εκφράζονται προς αυτή την κατεύθυνση. Επιπλέον, εξοικειώθηκαν με την ιδέα ότι ο καθένας μπορεί και πρέπει να νοιάζεται για τον άλλον.

Η διαδικασία κατέληξε στην παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ¹, όπου οι πρωταγωνιστές-μαθητές περιγράφουν παίζοντας το περιβαλλοντικό παιχνίδι.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μέσα από το παιχνίδι οι έφηβοι μαθητές, είχαν την ευκαιρία να αναγνωρίσουν την ατομική και ομαδική τους ταυτότητα, μέσω της εμφανούς σχέσης τους με τους άλλους ανθρώπους που συνεργάστηκαν (τα μέλη της ομάδας τους, τις άλλες ομάδες, τους καθηγητές). Αναγνωρίζοντας τα σημεία του χρόνου, του τόπου και του ανήκειν, ανέπτυξαν μια περιβαλλοντική προσωπική ταυτότητα και ενδιαφέρθηκαν να αναλάβουν και να αναπτύξουν και άλλες αειφόρες δράσεις, σε σχέση με την ενημέρωση και περιβαλλοντική ενεργοποίηση του κοινωνικού τους περίγυρου.

Μέσω της τέχνης καταφέραμε να υλοποιήσουμε τους στόχους του αναλυτικού προγράμματος, με έναν τρόπο που οδηγεί το σχολείο στο να διαδραματίσει έναν μετασχηματιστικό ρόλο, όπου η μάθηση εστιάζει στην καλλιέργεια των πολλαπλών μορφών νοημοσύνης και στη σύνδεση των μαθησιακών δρώμενων με την κοινωνία, παρέχοντας ένα δυναμικό πεδίο για αειφόρο ανάπτυξη.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστούμε τους συναδέλφους καθηγητές οι οποίοι προσέφεραν την πολύτιμη βοήθειά τους στη σύνταξη των ερωτήσεων που αφορούν στο Περιβαλλοντικό-Εικαστικό Παιχνίδι Δρ. Γκέκα Πολυτίμη (φιλόλογο, Διευθύντρια του Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα), Μεταξά Ανδριάνα (φιλόλογο, Υπ/ντρια Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα), Παπαβασιλείου Άννα (μουσικό), Αντωνοπούλου Αικατερίνη (δασκάλα χορού), Καρακάση Χρήστο (δάσκαλο κινηματογράφου), Δρ. Πρεβεδουράκη Κορίνα (ζωγράφο, Υπ/ντρια Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα), Σταμούλης Γεώργιος (θεολόγος, Υπ/ντή Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Charman, H. L. (1993) *Διδακτική της τέχνης*, εκδ Νεφέλη.
- Frey, K. (1980) *Η μέθοδος Project. Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη*. Θεσσαλονίκη: εκδ. Αφοί Κυριακίδη.
- Κωστούλα-Μακράκη Ν., *Ένα πλαίσιο θεώρησης διδακτικών πρακτικών και αντιλήψεων για το αειφόρο σχολείο*. 4ο Πανελλήνιο Συμπόσιο «Το Αειφόρο Σχολείο του παρόντος και του μέλλοντος», Αθήνα, 2010

¹ **Επεξεργασία – Μοντάζ - Σκηνοθεσία: Καρακάσης Χρήστος.** (Σκηνοθέτης, Καθηγητής Κινηματογράφου, Εκπαιδευτικός Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα με Λυκειακές Τάξεις, karakasis@koyinta.gr)

- Μπολιεράκη, Κ., Μαραβελάκη, Μ, Κυζερίδη, Μ, Φυντανίδου, Τ., (2010), *Παιχνίδι για το Αειφόρο Σχολείο του παρόντος και του μέλλοντος*, 4ο Πανελλήνιο Συμπόσιο «Το Αειφόρο Σχολείο του παρόντος και του μέλλοντος», Αθήνα,
- Σκούλος, Μ., (2010), *Η έννοια του αειφορικού-αειφόρου σχολείου Εισαγωγικές βασικές θέσεις*, 4ο Πανελλήνιο Συμπόσιο «Το Αειφόρο Σχολείο του παρόντος και του μέλλοντος», Αθήνα,
- Shayer, M. & Adey, P. S. (1981). *Towards a science of science teaching: cognitive development and curriculum demand*. London: Heinemann Educational Books, p159.
- Strauss, A. (1956) *The Social Psychology of George Herbert Mead*, Chicago: University of Chicago Press.
- Χρυσafίδης, Κ. (1994) *Βιωματική–Επικοινωνιακή διδασκαλία, Η Εισαγωγή της Μεθόδου Project στο Σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg.
- UNESCO, 1996.
- Vygotsky L.S., (1997) *Νους στην κοινωνία*, (μτφ. Μπίμπου Α., Βοσνιάδου Σ.), Gutenberg, Αθήνα.