

Εργαστήριο 1: Γιατί Χρειαζόμαστε τους Κανόνες; Ας Παίξουμε!

Το εργαστήριο αυτό βασίζεται σε ένα **απλό και οικείο επιτραπέζιο παιχνίδι**. Σκοπός του είναι να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών, αξιοποιώντας τη θετική σχέση των παιδιών με το παιχνίδι. Οι μαθητές καλούνται να συμμετάσχουν ενεργά στα δρώμενα, με παιγνιώδη και ευχάριστο τρόπο, προκειμένου να προβληματιστούν για την αναγκαιότητα και την ανάγκη τήρησης των κανόνων.

ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ:	Σε μαθητές όλων των τάξεων του γυμνασίου.
ΣΤΟΧΟΙ:	• Να διαπιστώσουν βιωματικά οι μαθητές την αναγκαιότητα των κανόνων στην καθημερινή τους ζωή. • Να προβληματιστούν για τους κανόνες, τη δημιουργία τους και τα απαραίτητα χαρακτηριστικά τους. • Να συνεργαστούν για να καταλήξουν σε προτάσεις και συμπεράσματα.
ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ:	2 διδακτικές ώρες.
ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ ΜΕ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙ:	1. Νεοελληνική Γλώσσα, Β΄ Γυμνασίου, 7η ενότητα, Βιώνοντας τα Προβλήματα της καθημερινής ζωής, «Τροχαία ατυχήματα». 2. Οικιακή Οικονομία, Β΄ Γυμνασίου, Κεφ. 2, 5, 8. 3. Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή, Γ΄ Γυμνασίου, σ. 22-42 4. Ιστορία, Γ΄ Γυμνασίου, σ. 61, «Βασιλευσμένη Δημοκρατία και Χ. Τρικούπης», σ. 84, Ελ. Βενιζέλος, κ.λπ. 5. Σχολική και Κοινωνική Ζωή για όσες σχολικές μονάδες εφαρμόζουν τα Νέα Προγράμματα Σπουδών.
ΥΛΙΚΑ ΚΑΙ ΜΕΣΑ:	• Ένα ζάρι. • Επιτραπέζιο παιχνίδι μεγεθυμένο (δίνεται στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α). • Βοηθητικές κάρτες για το παιχνίδι (δίνονται στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β). • Προαιρετικά: Χαρτί του μέτρου και μαρκαδόροι για να καταγράφουν οι μαθητές τους κανόνες τους και να τους αναρτήσουν στο τέλος στην τάξη.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Πρώτη διδακτική ώρα (1Χ45´)

1	Ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει ότι στάλθηκε στην τάξη τους ένα επιτραπέζιο παιχνίδι κι ένα ζάρι, με την παράκληση να προσπαθήσουν να το παίξουν, χωρίς καμιά απολύτως άλλη οδηγία. Για να κεντρίσει περισσότερο το ενδιαφέρον των μαθητών, θα μπορούσε να βγάλει το υλικό μέσα από ένα μεγάλο φάκελο και στη συνέχεια να το προβάλει μεγεθυμένο σε μια οθόνη προς γενική θέα της ομάδας. Εναλλακτικά, θα μπορούσε να μοιραστεί στους μαθητές το παιχνίδι φωτοτυπημένο σε φύλλα εργασίας.
2	Μια ομάδα εθελοντών μαθητών καλείται για ένα πεντάλεπτο να παίξει το παιχνίδι ενώ οι υπόλοιποι μαθητές παρακολουθούν κρατώντας σημειώσεις για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι συμμαθητές τους.
3	Στη συνέχεια οι εθελοντές δίνουν ολιγόλεπτη συνέντευξη στην ολομέλεια της τάξης γύρω από την εμπειρία τους. Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τις ερωτήσεις των μαθητών, επιμένοντας στην ανάδειξη των δυσκολιών που συνάντησαν οι εθελοντές στην προσπάθειά τους να παίξουν το παιχνίδι. Επίσης, αναδεικνύεται η αναγκαιότητα να γνωρίζουν όλοι εκ των προτέρων τους κανόνες και να συμφωνήσουν ότι δεσμεύονται να τους τηρήσουν.
4	Η διαδικασία της συνέντευξης οδηγεί ομαλά σε συζήτηση όλης της τάξης , όπου αναδεικνύεται η έλλειψη κανόνων -και ως εκ τούτου, η αναγκαιότητα να επινοηθούν βασικοί κανόνες, προκειμένου να παιχτεί το παιχνίδι.
5	Οι μαθητές καλούνται να επινοήσουν κανόνες για να μπορέσουν να παίξουν.
6	Βοηθητικά, θα μπορούσαν να τεθούν τα εξής ενδεικτικά ερωτήματα: 1. Τι βλέπετε; (Περιγράψτε). 2. Τι μπορεί να φανταστούμε ότι είναι αυτό που βλέπουμε και γιατί υπάρχει; (π.χ. μια διαδρομή, ένα ταξίδι..., που έχουν αρχή και τέλος, με σκοπό τη νίκη, τελική αμοιβή). 3. Τι μπορεί να φανταστούμε πως χρειάζεται για να παιχτεί αυτό το παιχνίδι; (π.χ. κάρτες, σύμβολα, πόσους παίχτες, τι ηλικίας; σε ποιους χώρους θα μπορούσε να παιχτεί;...). 4. Επινοήστε κανόνες (να είναι σαφείς, κατανοητοί, απλοί, λειτουργικοί, εφαρμόσιμοι...).

συνέχεια →

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο εκπαιδευτικός χωρίζει την τάξη σε ομάδες 4 ή 5 ατόμων και ζητά από τους μαθητές να διαμορφώσουν κανόνες, έτσι ώστε να μπορεί να παιχτεί το συγκεκριμένο παιχνίδι. Οι μαθητές, μέσα από δημοκρατική διαβούλευση (οδηγία: να ακουστούν όλες οι φωνές, να καταγραφούν και οι μειοψηφικές προτάσεις), δημιουργούν τους δικούς τους κανόνες και τους καταγράφουν στο πίσω μέρος του φύλλου εργασίας.

Δυσνητικά, κάποιοι κανόνες που θα μπορούσαν να διαμορφώσουν οι ομάδες των μαθητών είναι οι εξής:

1. Το παιχνίδι απευθύνεται σε ηλικίες από... μέχρι...
2. Οι παίχτες ή οι ομάδες πρέπει να είναι το λιγότερο δύο κι εκφράζονται με τα αντίστοιχα πιόνια.
3. Ο χώρος διεξαγωγής του παιχνιδιού μπορεί να είναι οποιοσδήποτε (πχ. τάξη, δωμάτιο, αυλή...).
4. Ξεκινάει πρώτος αυτός που φέρνει τη μεγαλύτερη ζαριά.
5. Κάθε παίχτης προχωράει τόσα «μήλα» (θέσεις), ανάλογα με τη ζαριά του.
6. Κάθε φορά που ένας παίχτης πέφτει πάνω σ' ένα χρωματιστό «μήλο», διαλέγει μια κάρτα με εντολές από το αντίστοιχο χρώμα...
 - μαύρα μήλα: αρνητικές εντολές (π.χ. επιστροφή στην αρχή...).
 - κόκκινα μήλα: θετικές εντολές (π.χ. 10 θέσεις μπροστά...).
 - κοκκινόμαυρα μήλα: μεικτές εντολές (π.χ. 3 θέσεις μπροστά και 5 πίσω...).

Στο **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β** παρουσιάζονται ενδεικτικά 6 κάρτες από κάθε χρώμα, που μπορούν να φωτοτυπηθούν σε όσα αντίγραφα χρειάζονται, να κοπούν και να μοιραστούν στους μαθητές.

Όταν ολοκληρώσουν αυτή τη διαδικασία, **οι ομάδες θα παρουσιάσουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους στην τάξη**, ενώ οι συμμαθητές τους θα καλούνται να σχολιάζουν: Είναι σαφείς οι κανόνες που προτείνουν οι ομάδες; Είναι κατανοητοί, εφαρμόσιμοι, λειτουργικοί; Θα μπορούσε να παιχτεί το παιχνίδι από όλους εκείνους που θα το επιθυμούσαν;

Εναλλακτικά, θα μπορούσαν να τοποθετήσουν το φύλλο εργασίας με τη δουλειά τους στον πίνακα ανακοινώσεων ή σε διάφορα σημεία της τάξης για να έχουν τη δυνατότητα καλύτερης και διαρκέστερης παρατήρησης.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Δεύτερη διδακτική ώρα (1Χ45´)

1	Οι ομάδες ολοκληρώνουν την παρουσίασή τους στην ολομέλεια της τάξης, αν ο χρόνος δεν επέτρεψε να το κάνουν στη διάρκεια της προηγούμενης διδακτικής ώρας.
2	Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να καταγράψουν στον πίνακα ή στο φύλλο εργασίας , υπό τη μορφή σύντομων-τηλεγραφικών τίτλων, τις σκέψεις τους για την εμπειρία της συμμετοχής τους στην επινόηση κανόνων σε ένα παιχνίδι χωρίς κανόνες. (Σε τι βοήθησαν οι κανόνες; Ποιο πρόβλημα έλυσαν; Τι χαρακτηριστικά έπρεπε να έχουν;).
3	Ακολουθεί συζήτηση , η οποία τείνει στην επιβεβαίωση ότι τα παιχνίδια χρειάζονται κανόνες για να παιχτούν. Χωρίς αυτά τα εργαλεία, που συμφωνούμε όλοι να τηρήσουμε, τα παιχνίδια δεν παίζονται!
4	Η συζήτηση διευρύνεται, καθώς ο εκπαιδευτικός επιδιώκει τη σύνδεση των κανόνων των παιχνιδιών με τους κανόνες στην καθημερινή ζωή. Ενδεικτικές ερωτήσεις που θα μπορούσαν να τεθούν προς τους μαθητές: 1. Τι νομίζετε, λοιπόν, ότι είναι οι κανόνες; 2. Δώστε παραδείγματα κανόνων με βάση την εμπειρία σας. 3. Ποια τα οφέλη και οι συνέπειες από την ύπαρξη ή τη μη ύπαρξη κανόνων; 4. Ποιοι νομίζετε ότι έχουν το δικαίωμα να συμμετέχουν στη διαμόρφωση κανόνων; 5. Ποιες είναι οι απαραίτητες προϋποθέσεις για την τήρηση των κανόνων; (κοινή συμφωνία, δέσμευση, κυρώσεις...). 6. Υπάρχουν διαφορετικές μορφές κανόνων; (...εμπειρικοί, ηθικοί, νομικοί, εθιμικοί). 7. Σε τι διαφέρουν οι κανόνες από τους νόμους; Χρήσιμο υλικό για την οργάνωση και την τροφοδότηση αυτής της συζήτησης θα βρείτε στον Φάκελο για τον εκπαιδευτικό: Κανόνες, νόμοι και δημοκρατία.

συνέχεια ➡

ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να μεριμνήσει ώστε:

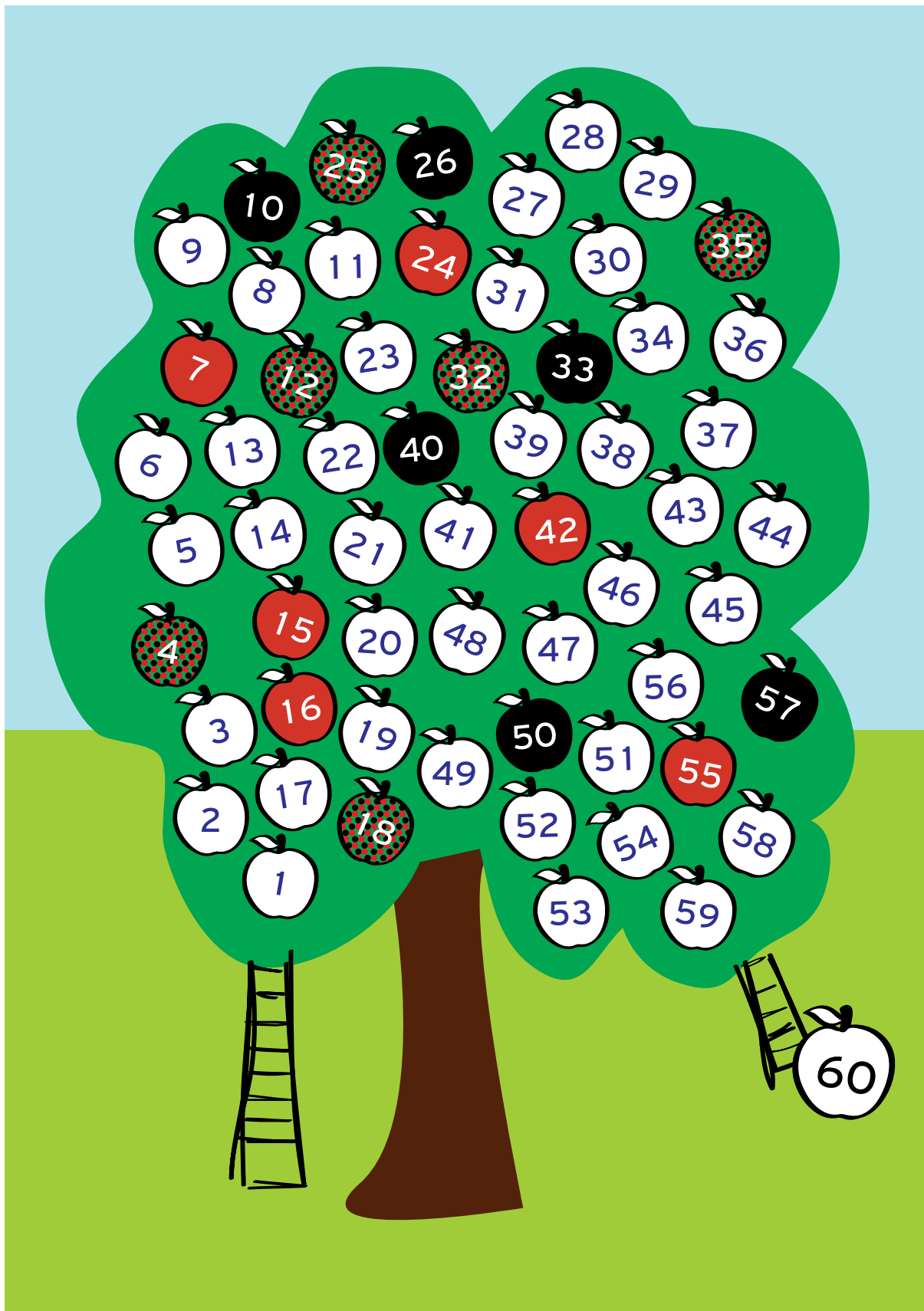
- Να μετέχουν όλοι οι μαθητές, ακόμα και οι διστακτικοί.
- Να διεξάγεται η όλη διαδικασία με γοργούς ρυθμούς, για να μη χαθεί το ενδιαφέρον.
- Να ζητεί από τους μαθητές να στηρίζουν με επιχειρήματα τις προτάσεις τους.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ/ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ:

1. Κάποιες από τις ομάδες καλούνται να αναπαραστήσουν με κινήσεις και χωρίς λόγια (**παντομίμα**) έναν κανόνα. Οι υπόλοιποι μαθητές παρακολουθούν και προσπαθούν να ερμηνεύσουν τον κανόνα. Ο σκοπός της δραστηριότητας είναι να ενθαρρυνθούν οι μαθητές να εκφράσουν προϋπάρχουσες απόψεις, στάσεις και αντιλήψεις για τους κανόνες στη ζωή τους. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί και καταγράφει τις ερμηνείες των μαθητών και στο τέλος της διαδικασίας τους προσκαλεί να συζητήσουν για τις απόψεις που εξέφρασαν.
2. Η τάξη αποφασίζει για το **ποια ομάδα επινόησε τους καλύτερους κανόνες** (με βάση τα κριτήρια που είχαν τεθεί) και αν θέλει οργανώνει **συναντήσεις για να παιχτεί το παιχνίδι** σύμφωνα με τους κανόνες αυτούς. Κάποιοι μπορεί να αναλάβουν την επιμελημένη παρουσίαση και εκτύπωση των κανόνων και την επινόηση ενός ευφάνταστου και ταιριαστού τίτλου, **δημιουργώντας και τυποποιώντας την εκδοχή του παιχνιδιού που προτείνει η δική τους τάξη**.
3. Στείλτε μας ενδιαφέρουσες εκδοχές των κανόνων του παιχνιδιού, όπως τις φαντάστηκαν οι μαθητές σας: [Γίνετε συμμετέχοντες](#) στο πρόγραμμα «Δημοκρατία και Εκπαίδευση» του Ιδρύματος της Βουλής των Ελλήνων.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α:

Το προτεινόμενο επιτραπέζιο παιχνίδι



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β:

Βοηθητικές κάρτες για το παιχνίδι

Μαύρα μήλα



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β:

Κόκκινα μήλα



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β:

Κοκκινόμαυρα μήλα

