

Πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου

«Θεόδωρος Κολοκοτρώνης:

Η δημιουργική σύζευξη θεατρικών τεχνικών και ψηφιακών μέσων στην προσέγγιση ενός ήρωα της Επανάστασης του 1821»

Βαθμίδα Εκπαίδευσης	Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση
Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα	8-12 ετών Σημείωση: Το σενάριο έχει ευελιξία ως προς την ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται. Με τις κατάλληλες εναλλακτικές προσεγγίσεις είναι δυνατόν να προσαρμοστεί σε όλες τις ηλικιακές ομάδες της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.
Αριθμός μαθητών και πιθανή τροποποίηση σε ομάδες	<25 (για τις ομαδικές δραστηριότητες μπορεί να γίνει χωρισμός σε ομάδες έως πέντε ατόμων).
Χρονική Διάρκεια	8-10 διδακτικές ώρες
Προαπαιτούμενο συνοδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none">- Απόσπασμα από το σχολικό εγχειρίδιο της Ε΄ Δημοτικού στο μάθημα της Γλώσσας, β΄ τεύχος, σελ.90-91, «Ο γέρος του Μοριά», Κ.Κυριακοπούλου - Χ. Κανελλοπούλου.- Απόσπασμα από το άρθρο του ιστορικού Ν.Γιαννόπουλου

	<p>http://www.mixanitouxronou.gr/to-chastouki-tou-tourkou-ston-kolokotroni-ke-o-orkos-tou-thodoraki/</p> <ul style="list-style-type: none">- Πίνακας του Α. Τσόκου «Ο όρκος των Φιλικών».- Λαϊκή απεικόνιση του Κολοκοτρώνη να παρακολουθεί το γλέντι των παλικαριών του.- Απόσπασμα από το θεατρικό έργο του Β.Ρώτα (1997). <i>Κολοκοτρώνης ή η νύια του Δράμαλη</i>, εκδ.Επικαιρότητα.- Εικόνα από τον ανδριάντα του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη στην οδό Σταδίου, έργο του Λάζαρου Σώχου.- Απόσπασμα από το έργο “Το Μεγάλο μας τσίρκο” του Ιάκωβου Καμπανέλλη.
Προαπαιτούμενα τεχνολογικού εξοπλισμού	<p>Η υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου προϋποθέτει έναν διαθέσιμο Ηλεκτρονικό Υπολογιστή ή tablet, στον οποίο κάθε ομάδα θα μπορέσει να έχει πρόσβαση. Για την καλύτερη περάτωση κάποιων δραστηριοτήτων ίσως θα ήταν καλό να αξιοποιηθεί η αίθουσα Πληροφορικής. Προαπαιτούμενα αποτελούν η σύνδεση στο διαδίκτυο και ο εξοπλισμός από έστω ένα ηχείο και ένα μικρόφωνο.</p> <p>Οι μαθητές θα χρειαστεί να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο, να αναζητήσουν πληροφορίες και φωτογραφίες, να τις αποθηκεύσουν και να καταγράψουν κάποια στοιχεία σε κειμενογράφο. Επιπλέον θα γίνει χρήση προγράμματος ζωγραφικής (Paint ή 3D paint). Θα γίνει αξιοποίηση των εργαλείων της προβολής μέσω προτζέκτορα, της ηχογράφησης, του εργαλείου υποτιτλισμού της εφαρμογής Clips (ή εναλλακτικά του Google Translate), καθώς και της εφαρμογής Thing Link, της εφαρμογής Επαυξημένης Πραγματικότητας Zappar.</p>
Θεματικές/ Επιστημονικές Περιοχές	<p>Διαθεματική/Διεπιστημονική Προσέγγιση μέσα από:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ιστορία- Νέα Ελληνική Γλώσσα

	<ul style="list-style-type: none">- Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας- Θεατρική Αγωγή- Εικαστικά- Μουσική
Γνωστικά Προαπαιτούμενα	<p>Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν μια βασική γνώση χειρισμού των ψηφιακών εργαλείων που αναφέρθηκαν (δυνατότητα αναζήτησης και πλοήγησης στο διαδίκτυο, δυνατότητα copy-paste/ drag and drop, χρήση απλού κειμενογράφου, προγράμματος ζωγραφικής).</p> <p>Ακόμα θα πρέπει να έχει προηγηθεί διδασκαλία στο πλαίσιο του μαθήματος της Ιστορίας ή της Ευέλικτης Ζώνης (διαθεματικό πλαίσιο) με κάποιες βασικές πληροφορίες για τον Θεόδωρο Κολοκοτρώνη και τη συμβολή του στην Ελληνική Επανάσταση του 1821.</p>
Θεματικοί στόχοι	<p>Η Ελληνική Επανάσταση του 1821 μέσα από το πρόσωπο του ήρωα.</p> <p><i>Σημείωση: Για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου θα μπορούσε να αξιοποιηθεί η ζωή και το έργο πολλών ακόμα ηρώων και σημαντικών προσωπικοτήτων της Ελληνικής Επανάστασης. Στη συγκεκριμένη περίπτωση επιλέγεται ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης ως μία εμβληματική μορφή, μέσα από την προσέγγιση της οποίας οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με σημαντικά γεγονότα της ελληνικής ιστορίας, να αποκτήσουν μία πιο ευρεία εικόνα της έννοιας του "ήρωα", από αυτήν που κατά πάσα πιθανότητα θα έχουν στο μυαλό τους, αλλά και να συνδέσουν τη συγκεκριμένη έννοια με το σήμερα.</i></p>
Γλωσσικοί στόχοι	<p>Οι μαθητές:</p> <p>Να εξασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή του προφορικού και γραπτού λόγου.</p> <p>Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.</p>

	<p>Να καλλιεργήσουν τον αφηγηματικό λόγο.</p> <p>Να αναπτύξουν επιχειρηματολογία.</p> <p>Να έρθουν σε επαφή με πολυτροπικά κείμενα.</p> <p>Να καλλιεργήσουν τον κριτικό γραμματισμό.</p>
Αισθητικοί στόχοι	<p>Οι μαθητές:</p> <p>Να έρθουν σε επαφή με σημαντικά έργα τέχνης και μνημεία.</p> <p>Να αναγνωρίσουν τη σύζευξη ιστορίας και τέχνης.</p> <p>Να δημιουργήσουν οι ίδιοι πολιτιστικά προϊόντα.</p> <p>Να προσεγγίσουν έργα του λαϊκού πολιτισμού.</p> <p>Να γνωρίσουν τους κώδικες του θεάτρου και να τους αξιοποιήσουν δημιουργικά.</p>
Παιδαγωγικοί στόχοι	<p>Οι μαθητές:</p> <p>Να συνεργαστούν και να δουλέψουν μέσα σε κλίμα ομάδας (ομαδοσυνεργατική διδασκαλία).</p> <p>Να αναπτύξουν βιωματικές δράσεις (βιωματική μάθηση).</p> <p>Να αποκτήσουν ιστορική και πολιτισμική ευαισθησία (επαγωγική μάθηση).</p> <p>Να λειτουργήσουν ως κέντρο της όλης διαδικασίας (μαθητοκεντρική προσέγγιση).</p> <p>Να προσλάβουν και να επεξεργαστούν πληροφορίες με διαφορετικά μέσα (καθολικός σχεδιασμός).</p> <p>Να εκφραστούν αυθόρμητα.</p> <p>Να καλλιεργήσουν την ικανότητα της ενσυναίσθησης.</p>
Εκπαιδευτικό πρόβλημα	<p>Κάθε χρόνο με αφορμή την επέτειο της 25^{ης} Μαρτίου του 1821 οι μαθητές έρχονται σε επαφή με ένα από τα σημαντικότερα κεφάλαια της Ελληνικής Ιστορίας. Η ιστορία όμως είναι και οι άνθρωποί της, οι ήρωες που τη δημιούργησαν. Βασικός προβληματισμός του σεναρίου είναι να βοηθήσει τους μαθητές να προσεγγίσουν κάποια από τα χαρακτηριστικά ενός από τους σημαντικότερους ήρωες της Ελληνικής</p>

	<p>Επανάστασης, του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη, αλλά και να προχωρήσουν σε μία πολυπρισματική προσέγγιση της ίδιας της έννοιας του «ήρωα», ανάγοντάς τη στη δική τους καθημερινότητα.</p>
<p>Φάσεις του Εκπαιδευτικού Σεναρίου</p>	<p>1^η φάση: “Ένας ήρωας γεννιέται”.</p> <p>Δραστηριότητα: Το ψηφιακό περίγραμμα του ήρωα.</p> <p>Δραστηριότητα: Ο αυτοσχεδιασμός των δέντρων.</p> <p>2^η φάση: “Ο σπόρος μέσα μου”.</p> <p>Δραστηριότητα: Το ημερολόγιο του ήρωα.</p> <p>3^η φάση: “Η ένταξη στη Φιλική Εταιρεία”.</p> <p>Δραστηριότητα: Η εικόνα “ξυπνά”.</p> <p>4^η φάση: “Η επανάσταση είναι γιορτή”.</p> <p>Δραστηριότητα: Ψηφιακό Κολλάζ.</p> <p>5^η φάση: “Η νίλα του Δράμαλη”.</p> <p>Δραστηριότητα: Ψηφιακές Κάρτες Ρόλων.</p> <p>6^η φάση: “Η προδοσία”.</p> <p>Δραστηριότητα: Η εμπύχωση των αντικειμένων και το κατηγορητήριο.</p> <p>7^η φάση: “Το Δικαστήριο”.</p> <p>Δραστηριότητα: Η διαδικτυακή αναπαράσταση της δίκης.</p> <p>8^η φάση: “Η αποφυλάκιση”.</p> <p>Δραστηριότητα: Δραματοποίηση με χρήση τρισδιάστατης απεικόνισης.</p> <p>9^η φάση: “Ένα άγαλμα ξυπνά”.</p> <p>Δραστηριότητα: Περιπατώ, σταματώ και ζωντανεύω.</p> <p>Δραστηριότητα: Το περίγραμμα αλλάζει.</p>
<p>Αναλυτική Περιγραφή</p>	<p>1^η φάση: Ένας ήρωας γεννιέται.</p> <p>Δραστηριότητα: Το ψηφιακό περίγραμμα του ήρωα.</p> <p>Οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες, αφού αναζητήσουν στο διαδίκτυο εικόνες του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη και επιλέξουν</p>

αυτή που τους είναι πιο οικεία, καλούνται να δημιουργήσουν το περίγραμμα του, αξιοποιώντας οποιοδήποτε πρόγραμμα ζωγραφικής στον υπολογιστή ή το τάμπλετ. Στη συνέχεια τους ζητείται να γράψουν στο εσωτερικό του περιγράμματος λέξεις ή φράσεις που αντιπροσωπεύουν τον χαρακτήρα του ήρωα και έξω από το περίγραμμα λέξεις ή φράσεις που περιγράφουν την εξωτερική του εμφάνιση.

Εναλλακτικές επιλογές:

- εσωτερικά του περιγράμματος οι σκέψεις του ήρωα και εξωτερικά του περιγράμματος οι σκέψεις που έχουν οι μαθητές για τον συγκεκριμένο ήρωα.
- εσωτερικά όσα γνωρίζουν για τον ήρωα και εξωτερικά όσα θα ήθελα να μάθουν για αυτόν.

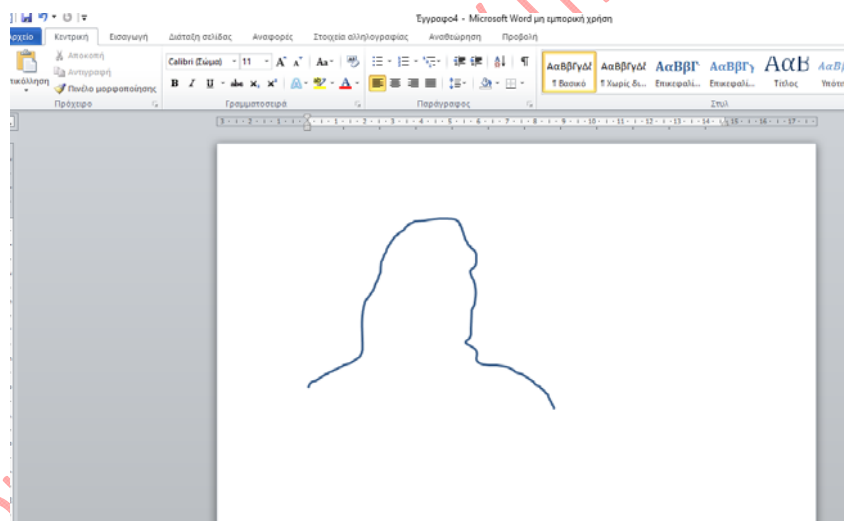
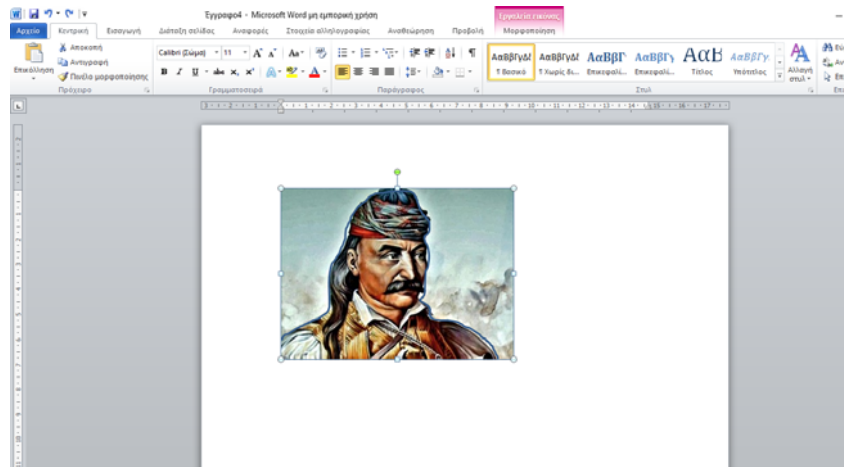
Χρήση τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση δημιουργήθηκαν δύο διαφορετικά περιγράμματα. Για το ένα αξιοποιήθηκε η εφαρμογή 3DPaint από υπολογιστή και για το άλλο το Σημειωματάριο του iPad με χρήση iPencil.

Το ίδιο θα μπορούσε να γίνει και με τη χρήση Word, επιλέγοντας από το μενού εργαλείων Εισαγωγή →

Εικόνα → Εισαγωγή → Σχήματα → 

Η συγκεκριμένη γραμμή μου δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσω το περίγραμμα που θέλω. Στη συνέχεια με δεξί κλικ πάνω στη φωτογραφία κάνω αποκοπή της και στη λευκή σελίδα του word μένει μόνο αυτό που σχεδίασα. Σημαντικό είναι να σχεδιάσω το περίγραμμα από την αρχή μέχρι το τέλος, χωρίς να διακόψω την κίνησή μου. Με δεξί κλικ και εισαγωγή κειμένου μπορώ να γράψω μέσα στο περίγραμμα. Στη συνέχεια μπορώ να αποθηκεύσω το αρχείο σε όποια μορφή

επιθυμώ (“Αποθήκευση ως...”)



Δραστηριότητα: Ο αυτοσχεδιασμός των δέντρων.

Δίνουμε στους μαθητές απόσπασμα για τη γέννηση του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη από το εγχειρίδιο της Γλώσσας, Στ', β' τεύχος, σελ.90-91, «Ο γέρος του Μοριά», Κ.Κυριακοπούλου – Χ. Κανελλοπούλου.

Αναζητούν στο διαδίκτυο εικόνες φτελιάς και ήχους που υπάρχουν στη φύση. Με τη χρήση του προγράμματος Vimage μπορούν να “επέμβουν” στην εικόνα δίνοντάς της κίνηση. Στη συνέχεια, προβάλλοντας την εικόνα στον προτζέκτορα, ένα

παιδί από κάθε ομάδα παίρνει τη θέση του “μέσα” σε αυτήν. Ένα παιδί αναλαμβάνει τον ρόλο της φτελιάς του Κολοκοτρώνη και ξεκινά τη διήγηση της ιστορίας. Η φύση αρχίζει να συνομιλεί για το χθες και το σήμερα.

Χρήση τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση εγκαταστήσαμε το πρόγραμμα Vimage σε Android συσκευή τηλεφώνου. Μέσω του AppStore είτε μέσω απλής αναζήτησης στο διαδίκτυο εισάγουμε τον όρο Vimage και κάνουμε εγκατάσταση. Ανοίγοντας την εφαρμογή εμφανίζεται το σύμβολο plus + το οποίο μας οδηγεί στην Gallery της συσκευής. Επιλέγουμε την εικόνα που επιθυμούμε από τη συσκευή και στη συνέχεια προσθέτουμε τα εφέ που εμφανίζονται. Μπορούμε να δοκιμάσουμε και να αφαιρέσουμε εφέ. Η εφαρμογή λειτουργεί δωρεάν για δύο εφέ ανά φωτογραφία. Στη συνέχεια επιλέγουμε αν θέλουμε το έργο που δημιουργήσαμε να αποθηκευτεί ως video ή ως gif. Στη συγκεκριμένη περίπτωση επιλέξαμε την αποθήκευση ως gif καθώς δίνει την αίσθηση συνεχόμενης κίνησης. Με την αποθήκευση του έργου αυτό εμφανίζεται στις Εικόνες της συσκευής, αλλά έχω και τη δυνατότητα μέσα από την ίδια την εφαρμογή να το διαμοιράσω σε mail ή κοινωνικά δίκτυα.





2^η φάση: “Ο σπόρος μέσα μου”.

Δραστηριότητα: Το ημερολόγιο του ήρωα.

Δίνουμε στους μαθητές την πληροφορία σχετικά με τη βίαιη συμπεριφορά ενός Τούρκου απέναντι στον Θεόδωρο Κολοκοτρώνη, όταν ο τελευταίος ήταν 13 ετών (ενδεικτικά: <http://www.mixanitouxronou.gr/to-chastouki-tou-tourkou-ston-kolokotroni-ke-o-orkos-tou-thodoraki/>).

Για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα θα γίνει χρήση κειμενογράφου και οι μαθητές δύναται να εργαστούν σε ομάδες και από απόσταση μέσω συνεργατικής γραφής google.docs. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να επεξεργαστεί μία συγκεκριμένη στιγμή της ζωής του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη ως προς αυτό το περιστατικό. Πιθανές ομάδες θα μπορούσαν να διαμορφωθούν ως εξής:

- Τρίπολη, 1782: Ο Κολοκοτρώνης είναι 12 χρονών. Έχει χάσει τον πατέρα του. Ζει στην Τουρκοκρατούμενη Τρίπολη. Είναι φτωχός και οι συνθήκες ζωής του δύσκολες.
- Τρίπολη, 1783: Ο Κολοκοτρώνης είναι 13 χρονών. Περνώντας με το άλογό του φορτωμένο ξύλα, λέρωσε άθελά του έναν Τούρκο, ο οποίος αντέδρασε βίαια απέναντί του.

Νιώθει οργισμένος και ταπεινωμένος.

- Τρίπολη, 1821: Ο Κολοκοτρώνης είναι 51 χρονών. Έχει υπάρξει ηγετική μορφή στον αγώνα για την Άλωση της Τριπολιτσάς, η οποία περνά σε χέρια ελληνικά καθορίζοντας την πορεία της Ελληνικής Επανάστασης στην Πελοπόννησο.

Σημείωση: Ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης δεν ήταν μορφωμένος. Τα απομνημονεύματά του αποτελούν καταγραφή απαγγελίας. Για τον λόγο αυτό θα είχε ενδιαφέρον οι ίδιοι οι μαθητές να παράγουν τα κείμενά τους μέσω αυτόματων κειμενογράφων με υποτιτλισμό (Clips, google translate κ.ά.)

Χρήση τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση για τη συνεργατική γραφή χρησιμοποιήθηκε δημιουργία κοινού εγγράφου μέσω λογαριασμού gmail και έγινε κοινή χρήση αυτού με συγκεκριμένους άλλους χρήστες. Μέσα από τον λογαριασμό μας δημιουργήσαμε ένα έγγραφο στο drive και επιτρέψαμε την πρόσβαση στο αρχείο σε μερικούς ακόμα λογαριασμούς εισάγοντας τα email τους.

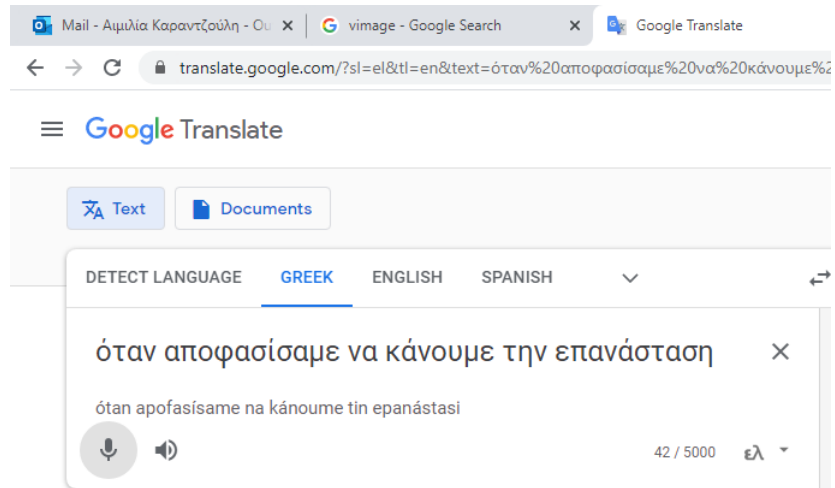
Για τον αυτόματο κειμενογράφο με υποτιτλισμό χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή Clips για iOS με χρήση iPad. Από το μενού επιλογών επιλέχθηκε ο υποτιτλισμός και στη συνέχεια πατώντας rec ο μαθητής άρχισε να μιλάει και το πρόγραμμα να καταγράφει τα λόγια του.



Εικονίδιο Clips

Εναλλακτικά, για τη χρήση του Google Translate: ανοίγουμε τον browser και μεταβαίνουμε στη σελίδα Google Translate. Στην πρώτη επιλογή της γλώσσας επιλέγουμε "Ελληνικά". Επιλέγουμε το εικονίδιο με το μικρόφωνο που βρίσκεται κάτω αριστερά και μιλάμε. Στο πλαίσιο εμφανίζεται το κείμενο που ο υπολογιστής "ακούει".

<https://translate.google.com/>



3^η φάση: “Η ένταξη στη Φιλική Εταιρεία”.

Δραστηριότητα: Η εικόνα “ξυπνά”.

Προβάλλουμε στους μαθητές το έργο του Α.Τσόκου και τους ζητάμε να ζωντανέψουν στην φαντασία τους τη σκηνή που βλέπουν.

Ποιοι είναι οι ήρωες;

Τι θα μπορούσαν να λένε;

Τι θα μπορούσαν να σκέφτονται;

Οι μαθητές χωρίζονται σε τρεις ομάδες και δημιουργούν μία “ψηφιακή αφήγηση”, αξιοποιώντας τα εργαλεία ηχογράφησης και Insert Audio.

Σημείωση: Μπορούν να αξιοποιηθούν εφαρμογές Ψηφιακής Αφήγησης/Δημιουργίας Ψηφιακών Βιβλίων, όπως το Storyboard, Storyjumber κ.λπ.

Για να δουλέψουν οι μαθητές πάνω στις διάφορες συνθήκες χωρίζονται σε ομάδες και δημιουργούν παγωμένες εικόνες, είτε με τη χρήση προβολής είτε χωρίς.

Αν επιλέξουμε τη χρήση προβολής μπορούμε να αφαιρέσουμε από την εικόνα τις μορφές - μέσω απλού προγράμματος ζωγραφικής - και οι ίδιοι οι μαθητές με τα σώματά τους να τις αντικαταστήσουν.

Κάθε φορά παρουσιάζεται μία παγωμένη εικόνα. Οι μαθητές που δεν συμμετέχουν σε αυτή σηκώνονται και ακουμπώντας όποιο από τα παιδιά θέλουν αρχίζουν να του κάνουν ερωτήσεις (π.χ. Ποιος είσαι; Τι νιώθεις; κλπ), ενώ οι συμμετέχοντες στην παγωμένη εικόνα

απαντούν χωρίς να αλλάξουν την στάση του σώματός τους ή να μετακινηθούν.

Στη συνέχεια κάθε ομάδα αναλαμβάνει να ηχογραφήσει με βάση κάποια από τις ακόλουθες συνθήκες:

1. Αφήγηση ιστορίας
2. Ανάπτυξη διαλόγων
3. Ανίχνευση σκέψης

Χρήση τεχνολογίας: Για την ηχογράφηση στη συγκεκριμένη περίπτωση έγινε χρήση το Voice Recorder από τον υπολογιστή.



Voice Recorder

App

Εναλλακτικά η ηχογράφηση μπορεί να γίνει από συσκευή κινητού τηλεφώνου ή κατευθείαν μέσα από πλατφόρμες δημιουργίας ψηφιακών βιβλίων, όπως είναι το Storyjumper.
<https://www.storyjumper.com/>

4^η φάση: “Η επανάσταση είναι γιορτή”

Δραστηριότητα: Ψηφιακό Κολλάζ.

Προβάλλουμε στην ομάδα μας τη λαϊκή απεικόνιση του Κολοκοτρώνη να παρακολουθεί το γλέντι των παλικαριών του.

Ποιο κείμενο μπορεί να βρίσκεται πίσω από αυτήν την εικόνα; Ποιες μουσικές έρχονται στα αυτιά μας βλέποντάς την; Τι θα μπορούσαν να λένε οι ήρωες της απεικόνισης; Τι μπορεί να είχε συμβεί αμέσως πριν; Τι μπορεί να συνέβη ακριβώς μετά;

Στη συνέχεια αναζητούμε τις λεπτομέρειες του πίνακα και απομονώνουμε κάποιες από αυτές. Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν είτε σε ομάδες είτε ατομικά. Σκοπός είναι να μπορέσουν να αποτυπώσουν την λεπτομέρεια που τους έχει δοθεί με όποιον

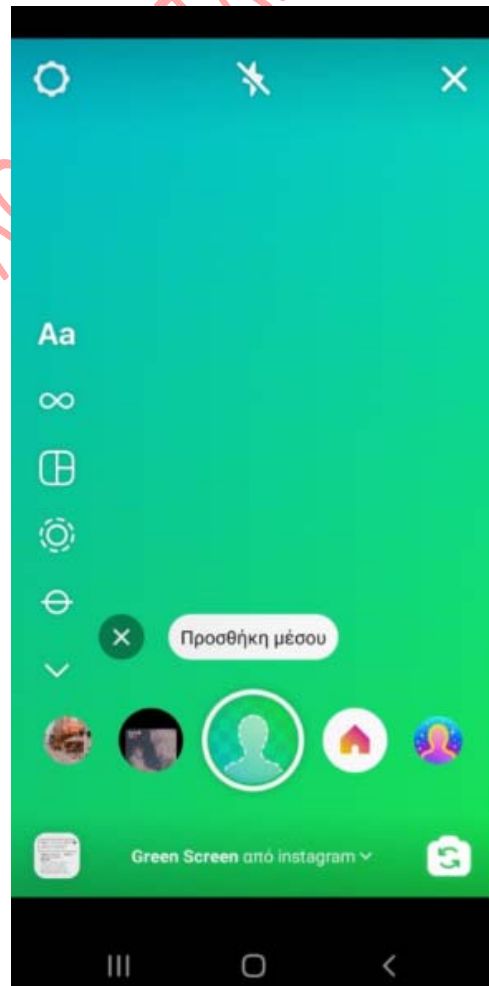
τρόπο αυτοί επιθυμούν. Μπορούν: να ζωγραφίσουν, να φωτογραφίσουν, να αναζητήσουν, να αναπαραστήσουν, ακόμα και να επέμβουν στον πίνακα μέσω Green Screen.

Η ένωση των κομματιών θα οδηγήσει στην παραγωγή ενός νέου προϊόντος το οποίο θα προκύπτει από τους ίδιους τους μαθητές.

Χρήση Τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση η αποκοπή των στιγμιότυπων της φωτογραφίας έγινε με το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων Microsoft Office. Από το Μενού επιλέχθηκε η Επεξεργασία εικόνων και στη συνέχεια το εργαλείο της αποκοπής.

Microsoft Office 2010

Για την αξιοποίηση του Green Screen έγινε χρήση λογαριασμού στο Instagram, όπου και επιλέχθηκε το φίλτρο με την αντίστοιχη ονομασία. Εναλλακτικά μέσω webex ή άλλης ανάλογης πλατφόρμας μπορεί να γίνει χρήση virtual background, ώστε ο πίνακας ή μέρος αυτού να λειτουργήσει ως φόντο πίσω από έναν μαθητή.



5^η φάση: “Η νίλα του Δράμαλη”.

Δραστηριότητα: Ψηφιακές Κάρτες ρόλων.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα έρχεται ως συνέχεια της προηγούμενης. Προβάλλουμε το έργο που έχουμε τελικά δημιουργήσει και ζητάμε από τους μαθητές να μας μιλήσουν για τα αισθήματα που τους γεννήθηκαν κατά την προηγούμενη δραστηριότητα. Μιλάμε για την εικόνα του χορού των παλληκαριών του Κολοκοτρώνη κατά την εξέλιξη ακόμα της Επανάστασης. Χωρίζουμε τους μαθητές σε δύο ομάδες και δίνουμε σε κάθε ομάδα από μία κάρτα ρόλου βασισμένη στο έργο του Β. Ρώτα «Κολοκοτρώνης ή η νίλα του Δράμαλη» (διάλογος Κολοκοτρώνη και Γυναίκας μετά τη μάχη στα Δερβανάκια). Τους αφήνουμε να αυτοσχεδιάσουν με βάση τα στοιχεία που δίνονται στις κάρτες τους. Η σκηνή ξεκινά όταν εμφανίζεται ένα παιδί από κάθε ομάδα γνωρίζοντας μόνο τα στοιχεία της κάρτας του και μέσα σε ρόλο αρχίζουν να αναπτύσσουν διάλογο.

Στη συνέχεια, αν έχουμε μαθητές μεγαλύτερων ηλικιών δουλεύουμε πάνω στο απόσπασμα του έργου «Κολοκοτρώνης ή η νίλα του Δράμαλη», του Βασίλη Ρώτα (διάλογος Κολοκοτρώνη και Γυναίκας). Διαφορετικά μπορούμε να μην κάνουμε χρήση του κειμένου, αλλά να αξιοποιήσουμε την ιδέα που αυτό πραγματεύεται.

Για τις κάρτες ρόλων μπορούμε να κάνουμε αξιοποίηση της εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας Zappar (ή άλλης), κάτι που θα εκπλήξει τους μαθητές και θα εντείνει τη συμμετοχή και την παρατήρησή τους.

Χρήση Τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση έγινε χρήση της εφαρμογής Zappar <https://zap.works/>.

Μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, αφού δημιουργήθηκε δωρεάν λογαριασμός, έγινε φόρτωση από τα αρχεία του υπολογιστή των εικόνων που θέλαμε να συμπεριλάβουμε στην επαύξηση και αποθήκευση. Δημιουργήθηκε έτσι ένας κωδικός σε σχήμα κεραυνού, ο οποίος αποθηκεύεται ως εικόνα και μπορεί να

προστεθεί όπου εμείς επιθυμούμε. Στη συνέχεια εγκαταστήσαμε την εφαρμογή Zappar σε συσκευή τηλεφώνου, ώστε να μπορέσει να “ανιχνεύσει” τον κωδικό που δημιουργήσαμε.

Ενδεικτικά μπορείτε να κατεβάσετε στο κινητό σας την εφαρμογή και να δοκιμάσετε μέσω της κάμερας της εφαρμογής να εντοπίσετε τον κεραυνό που δημιουργήθηκε ως δείγμα για τις ανάγκες του σεμιναρίου :



6^η φάση: “Η προδοσία”.

Δραστηριότητα: Η εμπύχωση των αντικειμένων και το κατηγορητήριο.

Ο εκπαιδευτικός εμφανίζει στους μαθητές μία φωτογραφία του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη ή του ανδριάντα του στην οποία έχει παρέμβει μέσω της εφαρμογής Thing Link ή άλλου προγράμματος και την έχει εμπλουτίσει με κρυμμένες εικόνες ή/και ήχους ή/και κείμενα. Παρατηρούμε όλοι μαζί τα σημάδια που εμφανίζονται μέσα στην εικόνα και συζητάμε σχετικά με το τι μπορεί να κρύβουν. Εναλλακτικά θα μπορούσε να αξιοποιηθεί η εικόνα ενός μπαούλου ή κουτιού, το οποίο μέσα θα κρύβει όλα τα “αντικείμενα του Κολοκοτρώνη”. Με το σήμα του εμπυχωτή, ένας μαθητής θα επιλέξει ένα από τα σημεία και θα αποκαλύψει το περιεχόμενό του. Βλέποντάς το ο μαθητής «γίνεται» το αντικείμενο και καλείται να απαντήσει στις ερωτήσεις των συμμαθητών του (π.χ. “σε ποιον ανήκεις;”, “πόσα χρόνια υπάρχουν;”, “πώς αποκτήθηκε;” κ.λπ.).

Με τον ίδιο τρόπο θα λειτουργήσουν και άλλοι μαθητές έως ότου εμφανισθούν όλα τα αντικείμενα. Έπειτα, καθένας επιλέγει ποιο αντικείμενο θα ήθελε να είναι και αφού μεταμορφωθεί σε αυτό καλείται να απαντήσει στην ερώτηση:

“Ποιο είναι το χειρότερο πράγμα που σου έχει κάνει ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης;”.

Οι μαθητές καλούνται ως αντικείμενα ουσιαστικά να αναπτύξουν ένα “κατηγορητήριο” εναντίον του Γέρου του Μοριά.

Χρήση τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση δημιουργήθηκε ένα δοκιμαστικό “πρότυπο δραστηριότητας”, με χρήση της πλατφόρμας ThingLink, www.thinglink.com με τον περιορισμό ότι το έργο που δημιουργήσαμε μπορούσε να λειτουργήσει μόνο ηλεκτρονικά και όχι να αποθηκευτεί στον υπολογιστή.

<https://www.thinglink.com/scene/1426146609720197123>



7^η φάση: “Το Δικαστήριο”.

Δραστηριότητα: Η διαδικτυακή αναπαράσταση της δίκης.

Αφού συζητήσουμε με τους μαθητές για τα ιστορικά γεγονότα της εποχής, η αίθουσά μας μετατρέπεται σε μια αίθουσα δικαστηρίου. Ο

Κολοκοτρώνης δικάζεται για την κατηγορία της εσχάτης προδοσίας.
Οι ρόλοι έχουν ως εξής:

Δικαστής, Εισαγγελέας, Ένορκοι, Θεόδωρος Κολοκοτρώνης, Κατήγορος, Δικηγόροι από τις δύο πλευρές.

Οι υπόλοιποι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο των συντονιστών, οι οποίοι ορίζουν πότε και ποιος θα έχει τον λόγο. Δεν υπάρχει λογική σειρά. Οι συντονιστές μπορούν να ανοίξουν και να κλείσουν τα μικρόφωνα ανά πάσα στιγμή. Ωστόσο, δεν απευθύνουν ερωτήσεις. Οι ρόλοι είναι ακίνητοι και με το άνοιγμα του, το πρόσωπο αρχίζει να μιλά μέσα στη συνθήκη του δικαστηρίου και σύμφωνα με τον ρόλο του, μονολογεί ή απευθύνεται σε κάποιον άλλο. Ουσιαστικά, το άνοιγμα του μικροφώνου από τον συντονιστή είναι αυτό που δίνει ζωή, αλλά ο ίδιος δεν παρεμβαίνει, ούτε συμβάλλει με άλλο τρόπο στη διαδικασία. Την τελικά απόφαση θα λάβουν οι συντονιστές, που ταυτόχρονα αποτελούν το πλήθος. Ποιος είχε τα πιο πειστικά επιχειρήματα;

Χρήση τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση προτείνεται να γίνει αξιοποίηση της πλατφόρμα Cisco Webex.

8^η φάση: “Η αποφυλάκιση”.

Δραστηριότητα: Η απόδοση της χάρης.

Πριν από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα έχει ενδιαφέρον να δουλευτεί με τα παιδιά απόσπασμα από το έργο του Ι.Καμπανέλλη «Το Μεγάλο μας Τσίρκο» και συγκεκριμένα ο διάλογος του Αγάλματος με το Ρωμιάκι σχετικά με την απόδοση χάρης.

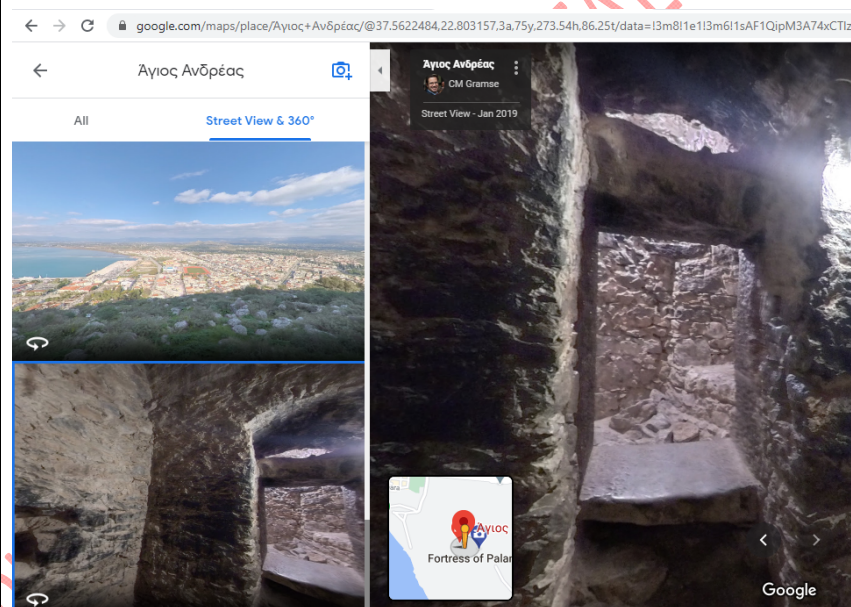
Η δραστηριότητα ξεκινά με μία περιήγηση στη “φυλακή” του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη το Παλαμήδι. Για την περιήγηση μπορεί να αξιοποιηθεί η εφαρμογή GoogleMaps και συγκεκριμένα η λειτουργία StreetView. Οι μαθητές καταγράφουν στοιχεία που μπορεί να τους κάνουν εντύπωση, ως προς το μέγεθος του χώρου, την έλλειψη φωτός κ.λπ.

Ζητάμε από τους μαθητές μας να εργαστούν ομαδικά και ξεκινώντας με μία παγωμένη εικόνα, να δραματοποιήσουν την αναγγελία της απελευθέρωσης με χάρη για τον Θεόδωρο

Κολοκοτρώνη. Για τη δραματοποίηση θα είναι χρήσιμο να αξιοποιηθεί ως σκηνικό αντικείμενο η ψηφιακή τρισδιάστατη περιήγηση στη φυλακή του Κολοκοτρώνη (μέσω προβολής του προτζέκτορα). Ταυτόχρονα, κάποιος μαθητής μπορεί σε ζωντανό χρόνο να μετατοπίζει την οπτική του χώρου με βάση τις κινήσεις του “ηθοποιού”.

Χρήση τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση έγινε χρήση τρισδιάστατης προβολής της φυλακής του Κολοκοτρώνη μέσω της δυνατότητας Street View της Google Maps.

<https://www.google.com/maps/>



Στο πεδίο της αναζήτησης γράψαμε τη φράση «Άγιος Ανδρέας» και εκτός από τον γεωγραφικό εντοπισμό εμφανίσθηκε η επολογή “Street View & 360°”. Υπάρχουν διαφορετικές περιηγήσεις. Επιλέγοντας αυτή που μας ενδιαφέρει, έχουμε την ευκαιρία να περιηγηθούμε ψηφιακά σε ένα μέρος του εσωτερικού του κάστρου, αλλά και στον χώρο που είναι γνωστός ως «η φυλακή του Κολοκοτρώνη».

9^η φάση: “Ένα άγαλμα ξυπνά”.

Δραστηριότητα: Περπατώ, σταματώ και ζωντανεύω.

Έχουμε ανοιχτό τον υπολογιστή ή το τάμπλετ στην αίθουσα. Οι

	<p>μαθητές αφού χωρισθούν σε δύο ομάδες, περπατούν σε οροθετημένο χώρο, αρχικά με τον δικό του ο καθένας ρυθμό και έπειτα η μία ομάδα μετατρέπεται σε “ανθρώπους του σήμερα” και η άλλη στον “Θεόδωρο Κολοκοτρώνη”. Με το σήμα του εμπυχωτή ξαφνικά “παγώνουν” και κλείνουν τα μάτια τους.</p> <p>Ο εμπυχωτής περνώντας ανάμεσά τους, ακουμπά έναν κάθε φορά και δίνει την οδηγία, ανάλογα με την ομάδα στην οποία καθένας ανήκει:</p> <p>«Είσαι ένας σύγχρονος άνθρωπος, με πολλές δουλειές και λίγο χρόνο. Περπατάς σε έναν από τους κεντρικότερους δρόμους της χώρας και ξαφνικά σηκώνοντας για λίγο το βλέμμα σου βλέπεις το άγαλμα του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη. Τι σκέφτεσαι; Πήγαινε στον υπολογιστή και γράψ’ το»</p> <p>ή</p> <p>«Είσαι το Άγαλμα του Κολοκοτρώνη. Βρίσκεσαι τόσα χρόνια εδώ. Ξαφνικά ανοίγεις τα μάτια σου. Είσαι το άγαλμα του Κολοκοτρώνη που ξυπνά σε μια από τις κεντρικές πλατείες της Αθήνας το 2021. Ποιο είναι το πρώτο πράγμα που ως αρχηγός της Επανάστασης του 1821 σκέφτεσαι για τη χώρα σου σήμερα; Πήγαινε στον υπολογιστή και γράψ’ το».</p> <p>Κάθε μαθητής αφού γράψει τη σκέψη του γυρίζει στην παγωμένη θέση του αγάλματος, κοιτώντας προς το προβολικό της αίθουσας. Ο εκπαιδευτικός ανοίγει τον προτζέκτορα και οι φράσεις προβάλλονται στον πίνακα. Αναπτύσσεται διάλογος μεταξύ των μαθητών.</p> <p>Χρήση τεχνολογίας: Στη συγκεκριμένη περίπτωση προτείνεται η χρήση απλού κειμενογράφου Word με επιλογή διαφορετικού χρώματος από κάθε παιδί και απλής προβολή με το προβολικό της τάξης.</p>
<p>Στοχασμός και Ανατροφοδότηση</p>	<p>Δραστηριότητα: Το περίγραμμα αλλάζει.</p> <p>Το εκπαιδευτικό σενάριο ολοκληρώνεται με τον τρόπο που ξεκίνησε. Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να αναστοχαστούν και ο</p>

	εκπαιδευτικός να λάβει την αντίστοιχη ανατροφοδότηση. Δίνουμε στους μαθητές μας την ευκαιρία να φτιάξουν εκ νέου το περίγραμμα του ήρωα ή να εμπλουτίσουν τις αρχικές τους εργασίες...
--	--

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΕΧΝΗΣ & ΛΟΓΟΥ ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ