

**«Η συνομιλία των τεχνών στην τάξη
ως εκπαιδευτικό εργαλείο και
ως θέμα Πολιτιστικού Προγράμματος
στο μάθημα των ξένων γλωσσών»**

Χαρίκλεια Τερζητάνου
Δασκάλα, Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων
Διεύθυνσης Π.Ε. Αν. Θεσσαλονίκης

**ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ – ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ – ΘΕΑΤΡΟ
– ΤΡΑΓΟΥΔΙ – ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ –
ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ**

*«Τέχνη είναι όχι να αντιγράφεις ό,τι κάνουν οι
άλλοι, αλλά να δημιουργείς κάτι δικό σου
ξεχωρίζοντας από τους άλλους»*

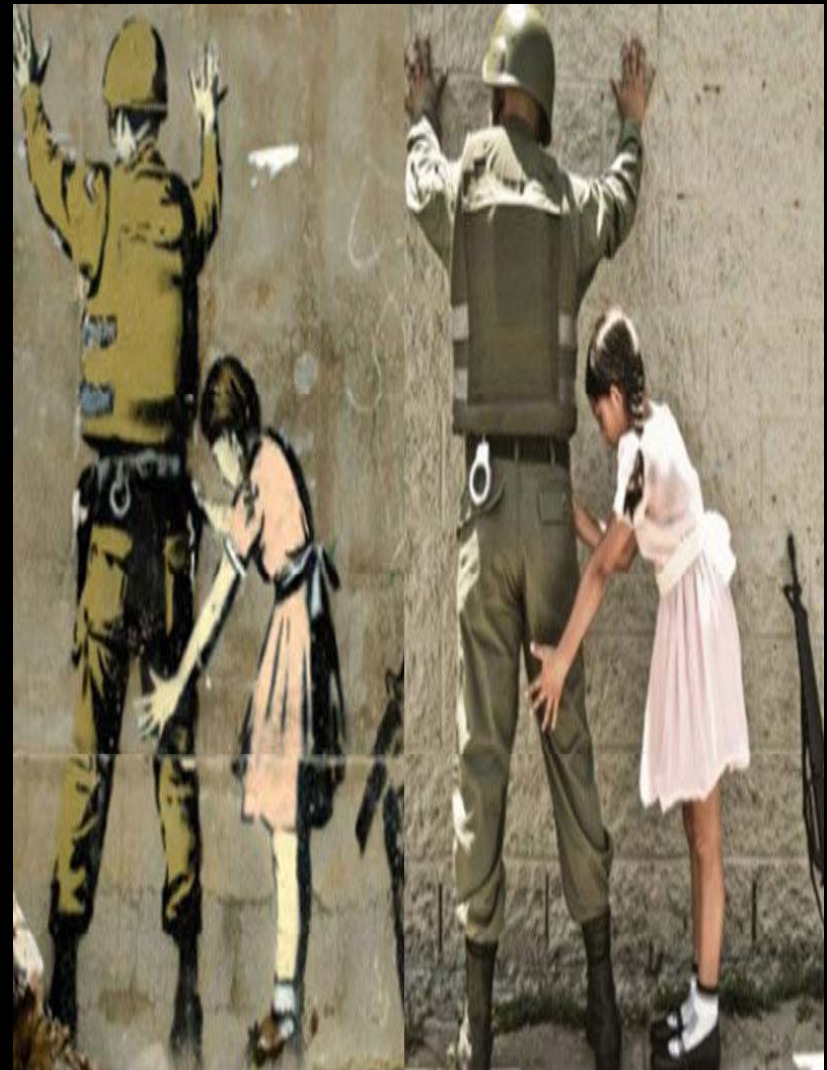
- Με αστερίσκο προσδιορίζονται τα οφέλη στο μάθημα της ξένης γλώσσας
- Η επιλογή έργων τέχνης (ζωγραφικής, φωτογραφίας, διαφημίσεων, ταινιών κλπ.) καλλιτεχνών από τη χώρα, της οποίας η γλώσσα διδάσκεται, συνδράμει στη γνωριμία των μαθητών με την καλλιτεχνική παραγωγή της χώρας.
- Το παρόν υλικό σχεδιάστηκε στην ελληνική γλώσσα, για να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εκπαιδευτικούς και των τριών γλωσσών, που διδάσκονται στην εκπαίδευση.

ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Παγωμένη εικόνα

- Αναπαριστούμε το έργο τέχνης (πίνακας ζωγραφικής, γλυπτό, graffiti, φωτογραφία κλπ.). Παρατηρούμε αρχικά τη στάση του σώματος, τη θέση των άκρων, την κλίση του κεφαλιού, το βλέμμα κλπ.
- Μια ομάδα αναπαριστά και η άλλη διορθώνει παρεμβαίνει ή μια ομάδα είναι οι καλλιτέχνες και χρησιμοποιούν τα παιδιά της άλλης ομάδας για την αναπαράσταση. Χρησιμοποιούμε διαθέσιμα αντικείμενα, που υπάρχουν στην τάξη.

* Παραγωγή καθημερινού προφορικού λόγου μέσω των παρεμβάσεων π.χ. λύγισε το πόδι σου, σήκωσε πιο ψηλά το χέρι σου, μη χαμογελάς...



Σε τετράδες αναπαραστήστε την παρακάτω σκηνή (χρησιμοποιήστε αντικείμενα, που διαθέτετε στην τάξη). Διορθώστε η μία την άλλη. Ποια ομάδα απέδωσε το έργο καλύτερα; Ποιοι παράγοντες συντέλεσαν σε αυτό; (π.χ. έκφραση, θέση του σώματος, συνολική εικόνα κλπ.)



«Οι τέσσερις εποχές», Γιάννης Τσαρούχης

ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Εικόνα με μία πρόταση

- Αναπαριστούμε το έργο με παγωμένη εικόνα.
- Η εικόνα ζωντανεύει με μια πρόταση, που λέει το κάθε πρόσωπο χωρίς να κινείται, για να εκφράσει τι σκέφτεται ή τι αισθάνεται.

* Παραγωγή προφορικού λόγου - προσωπική έκφραση – δημιουργία μικρών προτάσεων.



Σε ομάδες αναπαραστήστε την παρακάτω σκηνή – παγωμένη εικόνα. Ο/Η εκπαιδευτικός περνάει μπροστά από κάθε παιδί και χτυπάει ένα παλαμάκι. Κάθε παιδί λέει μια πρόταση μόλις ακούσει το παλαμάκι του και «ξαναπαγώνει».



«Γύρω – γύρω όλοι», Συμεών Σαββίδης

ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Εικόνα/ες με διάλογο

- Αναπαριστούμε το έργο με παγωμένη εικόνα.
- Η εικόνα ζωντανεύει συνολικά με διαλόγους (χωρίς ή με κίνηση).

* Παραγωγή προφορικού λόγου - σύντομος διάλογος



Σε ομάδες αναπαραστήστε την παρακάτω σκηνή – παγωμένη εικόνα. Ο/Η εκπαιδευτικός περνάει μπροστά από κάθε ομάδα και χτυπάει ένα παλαμάκι. Το έργο τέχνης «ζωντανεύει» για ένα λεπτό και «ξαναπαγώνει».



«*Flying kites*»

Συνδυαστική δράση - Προέκταση 1^{ης} δραστηριότητας: Η τάξη χωρίζεται σε 4 ομάδες. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει μια εποχή. Κάθε παιδί αναλαμβάνει την παρουσίαση ενός χαρακτηριστικού της εποχής. Αρχικά στήνεται το έργο τέχνης της εποχής ως κολλάζ...



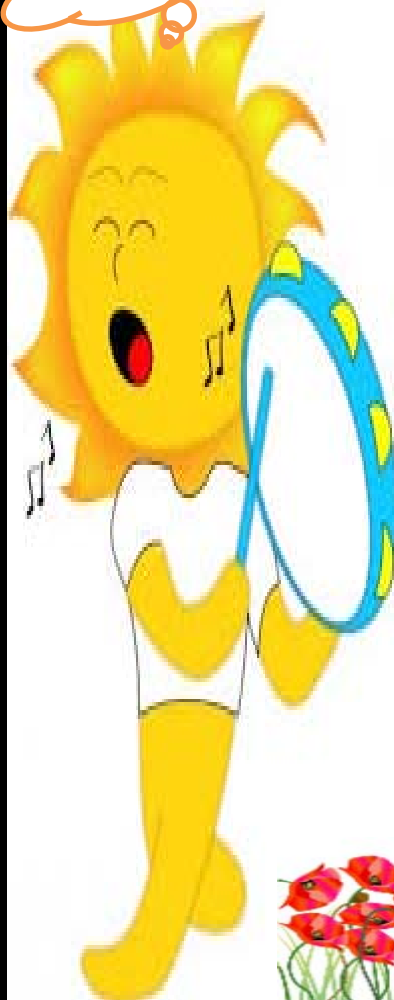
... ενώ στη συνέχεια ζωντανεύει ως διαφήμιση της εποχής και ξαναπαγώνει!

Θα 'ναι σαν να
μπάνει η
Άνοιξη...

Να 'τανε το '21....

Μες στου Μαγιού
τις μυρωδιές...

Λαζαρίνα
κουκουτίνα,
βάλε αυγό στην
καλαθίνα...



ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Εικόνα με ταυτότητα ή εαυτοποίημα

Δημιουργούμε την ταυτότητα του κάθε προσώπου, ζώου ή αντικειμένου.
Στη συνέχεια προχωρούμε σε αυτοσχεδιασμούς με αφορμή τα στοιχεία της ταυτότητας

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Όνομα
Επίθετο
Ηλικία
Τόπος γέννησης
Τόπος Κατοικίας
Οικογενειακή κατάσταση
Επάγγελμα
Χρώμα ματιών
Χρώμα μαλλιών
Αγαπημένη ασχολία
Αγαπημένο φαγητό
Αγαπημένο χρώμα



ΕΑΥΤΟΠΟΙΗΜΑ

Όνομα
Χαρακτηριστικά
Γονείς
Αδέρφια
Αγαπώ
Νιώθω
Χρειάζομαι
Δίνω
Φοβάμαι
Επιθυμώ
Όνομα

* Ανάπτυξη λεξιλογίου

Η ταυτότητα του σκύλου



- Όνομα: Μαξ
- Επίθετο: Μαξίδης
- Χρώμα ματιών: καστανά
- Χρώμα μαλλιών: άσπρα
- Ηλικία: 15 ετών
- Τόπος γέννησης: Θεσσαλονίκη
- Τόπος Κατοικίας: Πήλιο
- Οικογενειακή κατάσταση: άγαμος
- Επάγγελμα: φύλακας του σπιτιού
- Αγαπημένη ασχολία: να παίζω με τη Χαρούλα
- Αγαπημένο φαγητό: τα κόκκαλα
- Αγαπημένο χρώμα: το μαύρο
- Μου αρέσουν: τα χάδια
- Δε μου αρέσουν: οι γάτες

Το εαυτοποίημα της Χαρούλας



Εγώ η Χαρούλα
Ψηλή, στρουμπουλή, κεφάλτη και κομψή
Παιδί του Χρήστου και της Μαρίας
Με αδερφή τη Χρυσάνθη
Αγαπώ τα ζώα
Νιώθω όμορφα με τους φίλους μου
Φοβάμαι τα ποντίκια
Θέλω να έχω περισσότερο χρόνο για παιχνίδι
Εγώ η Χαρούλα

Αυτοσχεδριασμοί με αφορμή την ταυτότητα και το εαυτοποίημα



Π.χ. Η Χαρούλα επιστρέφει μια μέρα στο σπίτι με μια μαύρη γάτα.

Ποια στοιχεία θα αντλήσουμε από την ταυτότητα και το εαυτοποίημα;

Η Χαρούλα αγαπά τα ζώα και φοβάται τα ποντίκια.

Ο Μαξ απεχθάνεται τις γάτες, του αρέσει όμως το μαύρο χρώμα και να παίζει με τη Χαρούλα

* Παραγωγή προφορικού λόγου, σχηματισμός προτάσεων με αφορμή προκαθορισμένες λέξεις - επικοινωνία

ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει ότι σε λίγη ώρα θα ξεκινήσει μια πολύ ενδιαφέρουσα τηλεοπτική εκπομπή στο SCHOOL-CHANNEL με τίτλο «Διακοπές με έναν άγνωστο», που προσφέρει δωρεάν δεκαήμερες διακοπές σε τρία ζευγάρια και σε διαφορετικούς κάθε φορά προορισμούς.

Σε αυτήν την εκπομπή θα παρουσιαστούν έξι πρόσωπα, τρεις άνδρες και τρεις γυναίκες. Το κοινό της εκπομπής, έπειτα από την αυτοπαρουσίαση των προσώπων, θα έχει τη δυνατότητα να τους υποβάλλει ερωτήσεις και να αποφασίσει «ποιος» θα πάει με «ποιον» και «πού» διακοπές.

Η κάθε ομάδα παραλαμβάνει ένα πλαστικοποιημένο πορτρέτο σε Α4, για το οποίο καλείται να δημιουργήσει τη φανταστική ταυτότητά του. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα συμμετέχει με ένα μέλος της στην εκπομπή, το οποίο θα παρουσιάσει τα στοιχεία του προσώπου που επεξεργάστηκε η ομάδα, επιδεικνύοντας ταυτόχρονα το αντίστοιχο πορτρέτο. Με τη λήξη της παρουσίασης απαντά σε ερωτήσεις, που δέχεται από τους υπόλοιπους μαθητές και που αφορούν σε επιπλέον πληροφορίες για το πρόσωπο (*εισαγωγή στη συνέντευξη). Στο τέλος, το κοινό αποφασίζει για το ζευγάρωμα των προσώπων και αιτιολογεί την απόφασή του. Το ρόλο του παρουσιαστή μπορεί να τον αναλάβει είτε ο εκπαιδευτικός είτε κάποιος μαθητής.

Προορισμοί: Γαύδος, Έβερεστ, Παρίσι



ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Δραματοποίηση – Δημιουργική γραφή

Ο/Η εκπαιδευτικός ή μια ομάδα παιδιών επινοούν την αρχή μιας ιστορίας βασισμένοι σε ένα έργο. Την παίζουν/γράφουν .



Ο μικρός Γιαννάκης και το καρπούζι

-Καρπούζια, ωραία καρπούζια!!! Πάρτε κόσμε!!! Μόνο με 10 λεπτά το κιλό!!!

Ο κύριος Κώστας έτρεξε να προλάβει να αγοράσει καρπούζια. Ο γιος του, ο μικρός Γιαννάκης, ακολούθησε με το ζόρι...

*Παραγωγή προφορικού /γραφτού λόγου – διάλογος .

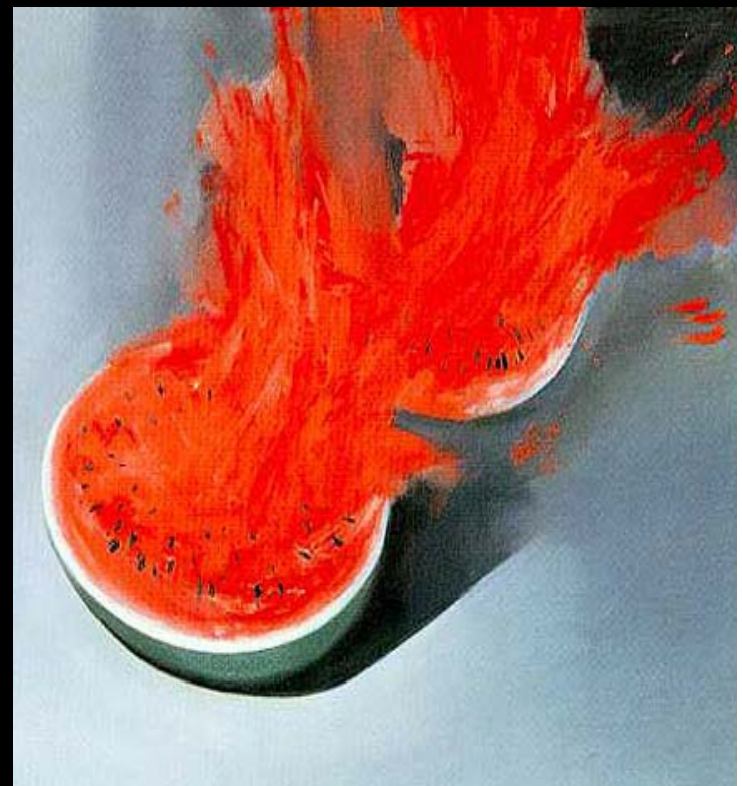
ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Μια δεύτερη ομάδα συνεχίζει την ιστορία, με ένα άλλο έργο.
Την παίζει/γράφει ως συνέχεια της πρώτης ...

-Όλα τα σφάζω, όλα τα μαχαιρώνω!!!

Ο Γιαννάκης ανατρίχιασε. Στο μυαλό του
ήρθε η εικόνα ενός κομμένου καρπουζιού,
που φώναζε:

-Γιαννάκη, βοήθεια! Μη με πάρετε, μη
με κόψετε, γιατί θα ματώσω και θα
πονάω!





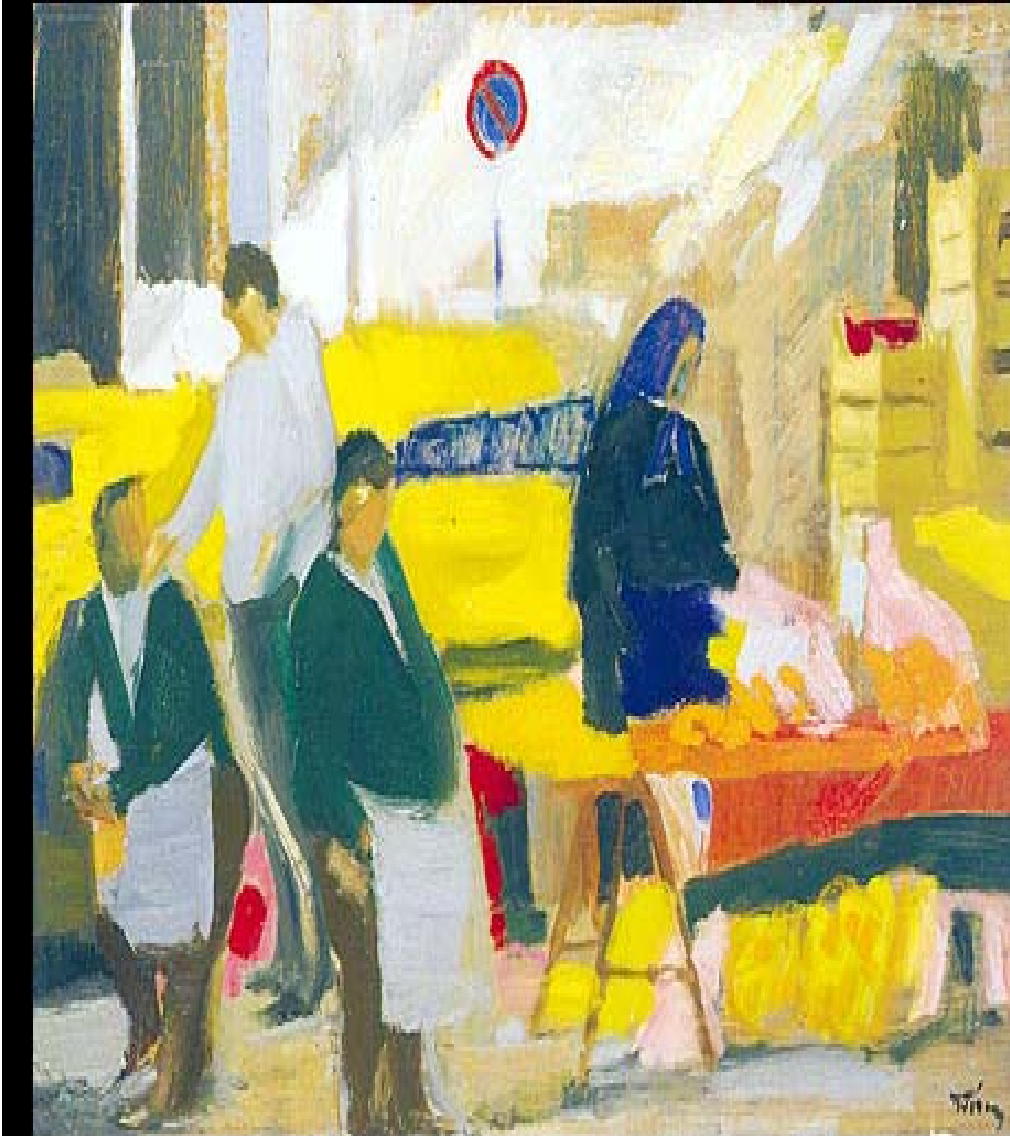
ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

3^η ομάδα

-Κάτι πρέπει να κάνω,
σκέφτηκε ο Γιαννάκης
τρομαγμένος.

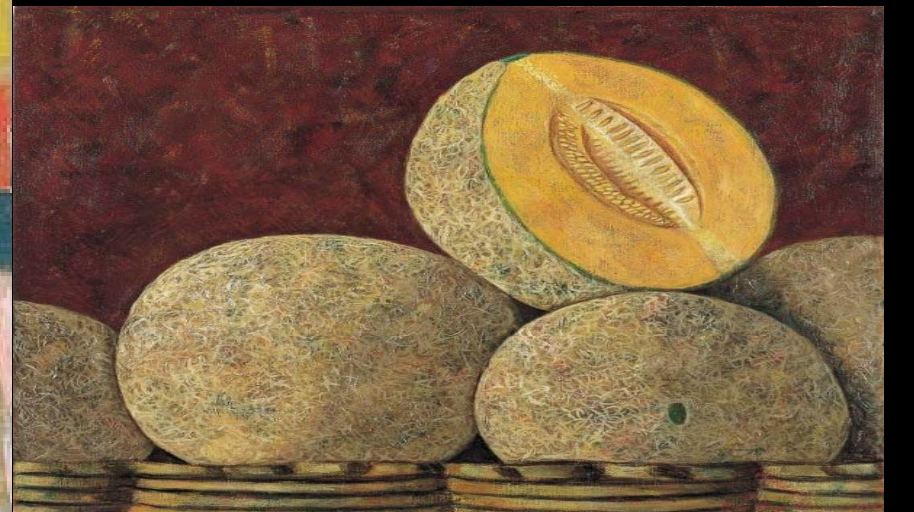
Αλλά τι μπορούσε να κάνει;
Πώς να πείσει τον μπαμπά του
να μην αγοράσει από εκείνα τα
καρπούζια;

ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ



4^η ομάδα

Κοίταξε γύρω του. Ακριβώς
δίπλα, βρισκόταν ένας
άλλος πάγκος με πεπόνια.
-Τα πεπόνια είναι κίτρινα.
Τα πεπόνια δε ματώνουν!



ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ ΤΕΧΝΗΣ

Επιλέγονται πέντε έργα με συνάφεια (αργότερα μπορούν να επιλεγούν περισσότερα ή χωρίς συνάφεια).

Κάθε ομάδα ζωντανεύει το δικό της έργο με διαλόγους και κατόπιν παγώνει την εικόνα.

Ένα πρόσωπο/αντικείμενο της πρώτης ομάδας φεύγει από το έργο για κάποιο λόγο και μπαίνει στο έργο μιας άλλης ομάδας.

Το ίδιο πρόσωπο, μόνο ή με παρέα, ταξιδεύει και σε άλλα έργα τέχνης.

Ο εκπαιδευτικός σε ρόλο συντονιστή – διαμεσολαβητή.

Παράδειγμα: ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

JOHNNIE WALKER - PAINTINGS

της εταιρίας Aardman Animation

<http://www.youtube.com/watch?v=XsQKIZC4DIc>
[Johnnie Walker 'Paintings'.mp4](#)

Έργα Τέχνης

Eugene Delacroix “The Battle of Taillebourg”

Hokusai Katsushika “Gaiju Kasei (Red Fuji)”

Georges-Pierre Seurat “Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte”

Joan Miró “Person Throwing a Stone at a Bird”

René Magritte “La Victoire”

Τραγούδι

“Which Side Are You On?” της Florence Reece (1931)













ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

1^{ος} πίνακας

- Στρατός = μάζα
- Η συμμετοχή σε μια μάζα δεν είναι πάντα προσωπική επιλογή.
- Ο θάνατος του συμμάχου κάνει τον ήρωα να συνειδητοποιήσει τη θέση του μέσα στη μάζα.
- Αποφασίζει να σπάσει τα δεσμά και να λειτουργήσει για τον εαυτό του.
- Το σπαθί λειτουργεί ως καθρέπτης. Το σπάσιμό του δηλώνει την επιθυμία του ήρωα να αλλάξει την εικόνα του.

1^{ος} πίνακας

- Η εκτίμηση της ανθρώπινης αξίας και ζωής έναντι στα θέλω – πρέπει της μάζας (ιδεολογίας, συμμορίας, ομάδας...) προκαλεί το συναισθηματικό δέσιμο – ταύτιση του θεατή με τον ήρωα.
- Το άλμα στο τέλος της σκηνής προσδιορίζει τη μετάβαση από μια κατάσταση σε μια άλλη.

2^{ος} πίνακας

- Μπλε ουρανός, άσπρα σύννεφα, άσπρο βουνό: καθαρότητα ψυχής και ελπίδα.
- Μπλε πανοπλία: ηρεμία, σοφία, καθαρή σκέψη
- Κίτρινη ασπίδα: δόξα, φιλοδοξία, ενοποίηση
- Κόκκινο: θυμός, ορμή, πάθος, επανάσταση
- Ο ήρωας κατεβαίνει να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις της ζωής με διασκεδαστική διάθεση.
- Αποφεύγει τα κλαδιά του δάσους Αογκιχάρα, στους πρόποδες του Φουτζιγιάμα, γνωστό για τα μαγνητικά του πεδία λόγω κοιτασμάτων σιδήρου στο υπέδαφος: αποπροσανατολισμός

3^{ος} πίνακας

- Ηλιόλουστο, ειρηνικό τοπίο
- Άσπρα πουλιά, που πετούν μακριά: σύμβολο υπερβατικότητας (Jung)
- Κόκκινη πανοπλία: αγάπη, ωριμότητα, συγκίνηση
- Γλίστρημα-πέσιμο-σπάσιμο πιάτων: αίσθηση παιχνιδιού
- Δώσιμο καπέλου-χαμόγελο κυρίας: ερωτικό παιχνίδι
- Δέντρα: γέννηση, ανάπτυξη και εξέλιξη ψυχικής ζωής

4^{ος} πίνακας

- Κίτρινο έδαφος και πανοπλία: χαρά, δόξα, διαύγεια σκέψης
- Σκούρος πράσινος ουρανός: δύναμη και κύρος
- Ροζ και μπλε μανίκια: τα δυο φύλα
- Το πόδι μας στηρίζει.
- Το υπερβολικό μέγεθος και το μάτι συμβολίζουν το υπερφυσικό – Θεϊκό στοιχείο.
- Η σκηνή σηματοδοτεί τη σχέση Θεϊκού στοιχείου και ανθρώπου
- Το Θείο τιμωρεί, όταν ο άνθρωπος παρεκκλίνει, αλλά αν έχει τη δύναμη και τη θέληση μπορεί να πορευτεί μαζί Του
- Πέταγμα προς τον ουρανό: εξαγνισμός ψυχής

ΤΟ ΤΕΛΟΣ

- Το παγκάκι στο τέλος καλεί το θεατή να επισκεφτεί την έκθεση και να γίνει ο ίδιος ταξιδευτής
- Το μαύρο (σταθερότητα) και το χρυσοκίτρινο (πλούτος) εγκλωβίζει το μάτι στο λογότυπο.
- Keep walking: σε συνδυασμό με την ιστορία προτρέπει σε μια δυναμική πορεία στη ζωή.

ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ

- Florence Reece : Κόρη ανθρακωρύχου, μέλους του συνδικάτου United Mine Workers των εργαζομένων στα απάνθρωπα κάτεργα του Kentucky των ΗΠΑ.
- Η σύνθεση έγινε με αφορμή τον ξυλοδαρμό της από την ομάδα κρούσης Union Busters.
- Ερώτημα στο θεατή: Ποια πλευρά θα διαλέξεις; Αυτή, που εξελίσσεται, προχωρώντας στο μέλλον ή αυτή, που θα σε κρατήσει στάσιμο, εγκλωβισμένο στις επιταγές της μάζας (στα πρέπει του κοινωνικού συνόλου);

Δράσεις με αφορμή τη διαφήμιση

1) Ζητείστε από τους μαθητές να συμπληρώσουν τον πίνακα καταγραφής στοιχείων

* Σύνθεση περιγραφικών προτάσεων

Πίνακας - Καταγραφή σκηνών

Αφηγηματικές Ενότητες	Εικόνα	Ήχος
1	Ο πίνακας ζωντανεύει. Μάχη σώμα με σώμα.	Τη στιγμή που ζωντανεύει ο πίνακας ακούγεται κεραυνός. Χλιμιντρίσματα και φωνές.
2	Ο ήρωας σπάει το σπαθί του.	Ξεκινάει η μουσική.
3	Ο ήρωας χρησιμοποιεί την ασπίδα σαν έλκηθρο και κατεβαίνει το βουνό του Hokusai.	Η ένταση της μουσικής αυξάνει.
4	Ο ήρωας μέσα από το δάσος Aokigahara.	Η μουσική συνεχίζει στην ίδια ένταση.
5	Ο ήρωας βγαίνει στο πίνακα του Seurat και δίνει το κράνος του στη κοπέλα.	Η μουσική χαμηλώνει και ακούγονται επιφωνήματα από τις γυναίκες.
6	Ο ήρωας αλλάζοντας χρώματα περνάει περπατώντας στο πίνακα του Joan Miró.	Η ένταση της μουσικής αυξάνει.
7	Ο ήρωας αντιμετωπίζει το γιγάντιο πόδι-θεό του πίνακα 'Person Throwing a Stone at a Bird'	Η ένταση της μουσικής συνεχίζει να αυξάνει. Ήχοι από το αναπήδημα του ποδιού.
8	Ο ήρωας προσγειώνεται στο πίνακα του Magritte και αποκτά ρεαλιστική μορφή. Ανοίγει και περνά τη πόρτα.	Η μουσική χαμηλώνει.
9	Ανοίγει το πλάνο και φανερώνει τους 5 πίνακες στο χώρο μιας έκθεσης.	Η μουσική χαμηλώνει και τελειώνει.
10	Λογότυπο και σλόγκαν εταιρίας.	Δεν υπάρχει μουσική.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ

2. Ανακριτική καρέκλα (ήρωας, κυρίες, βουνό, πόδι)

3. Δραματοποίηση (συνολικά ή κατά σκηνή):

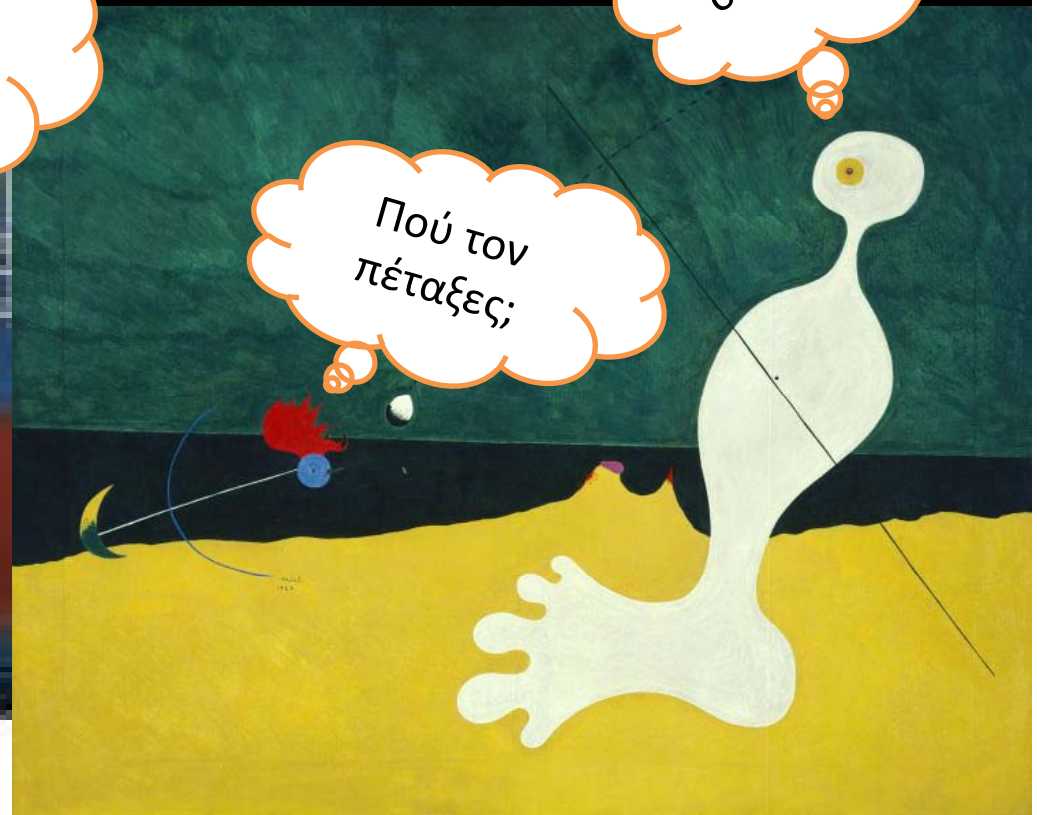
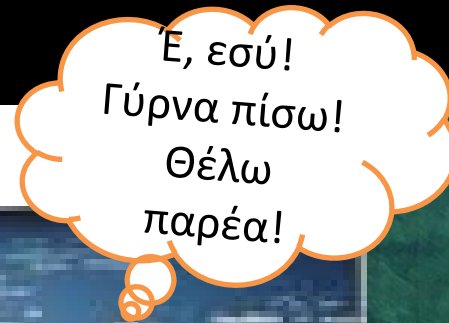
π.χ.

Ο ήρωας παραμένει στον πίνακα του Georges-Pierre Seurat “Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte”.

Οι στρατιώτες βρίσκονται μετά τη μάχη και συζητούν για την αποχώρηση του συμπολεμιστή τους.

4. Φωτοϊστορία: Τα έργα ζωντανεύουν μετά το πέραςμα του ήρωα

*Συγγραφή λεζάντας - διαλόγων



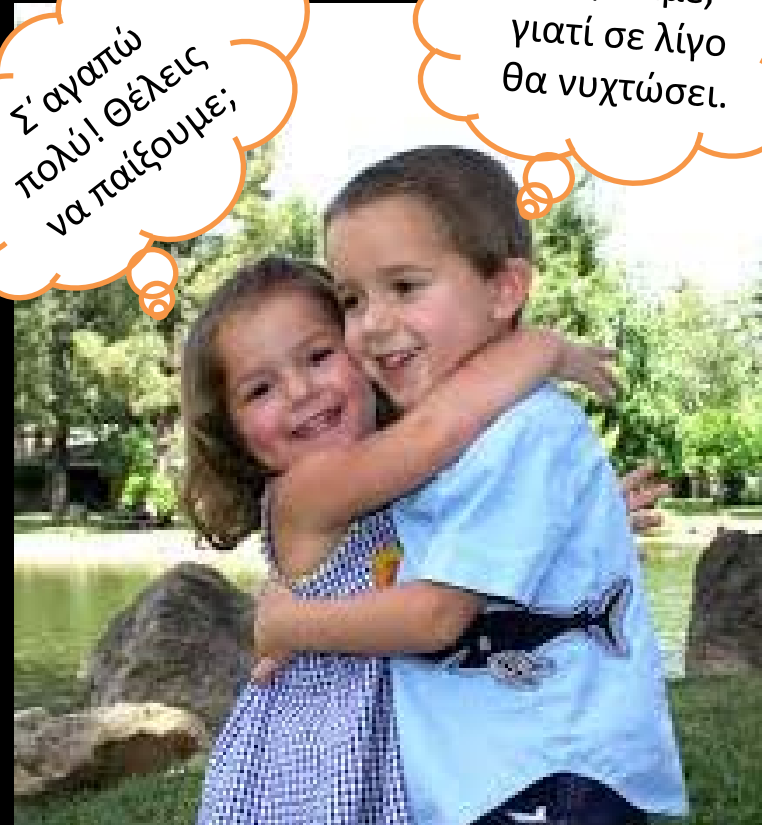
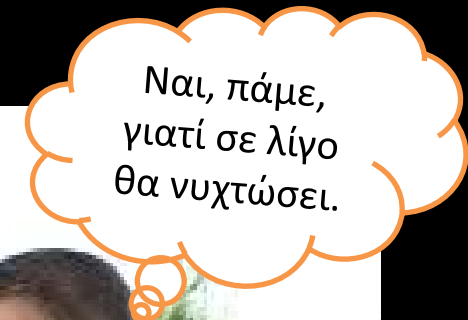
Επιλέξτε πέντε πίνακες και
σκηνοθετείστε τη δική σας ιστορία



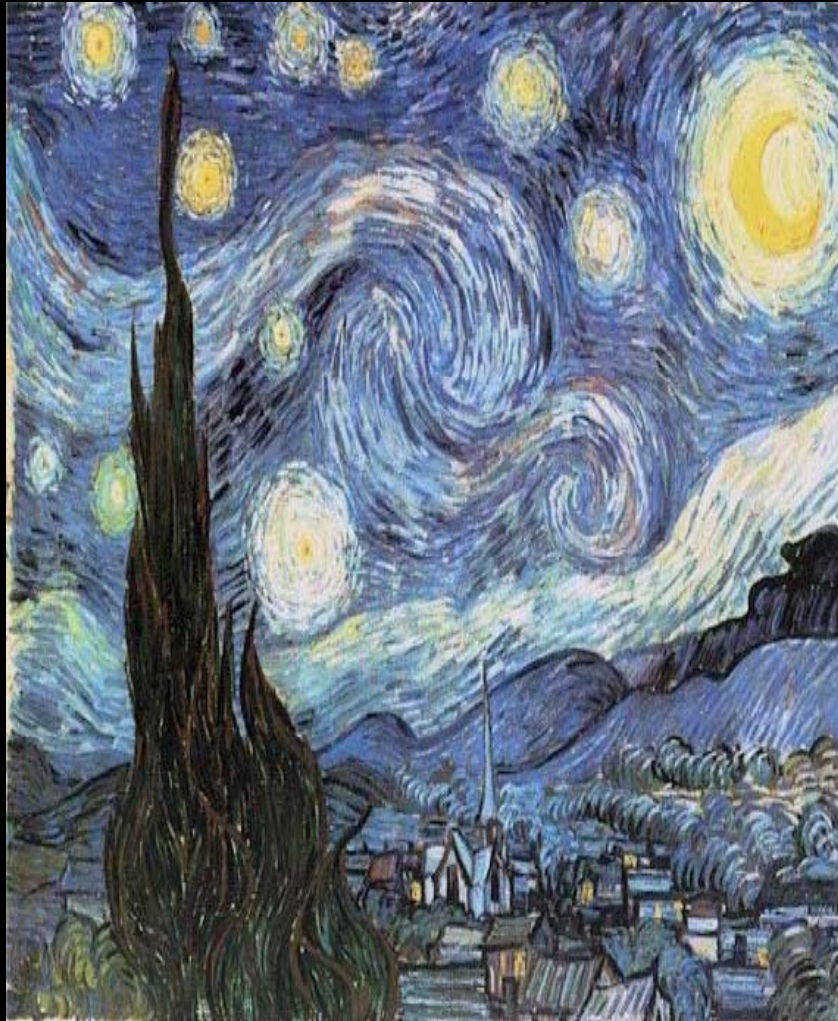
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ

- Αλλάξτε την ιστορία, τοποθετώντας τους πίνακες σε διαφορετική σειρά, π.χ. από τον τελευταίο στον πρώτο.
- Επιλέξτε ένα τραγούδι (αγγλικό, γερμανικό, γαλλικό), που θα μπορούσε να ταιριάζει με το περιεχόμενο της ιστορίας, που δημιουργήσατε.
- Μετατρέψτε τις ιστορίες σας σε φωτοϊστορίες με τη χρήση φωτογραφικής μηχανής και αναρτήστε τις μαζί με τα έργα τέχνης και με πληροφορίες για αυτά και τους ζωγράφους στην ιστοσελίδα ή στον πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου.

Κάποτε ήταν δυο πολύ αγαπημένα αδελφάκια, ο
Γιάννης και η Λίνα. Μια μέρα...



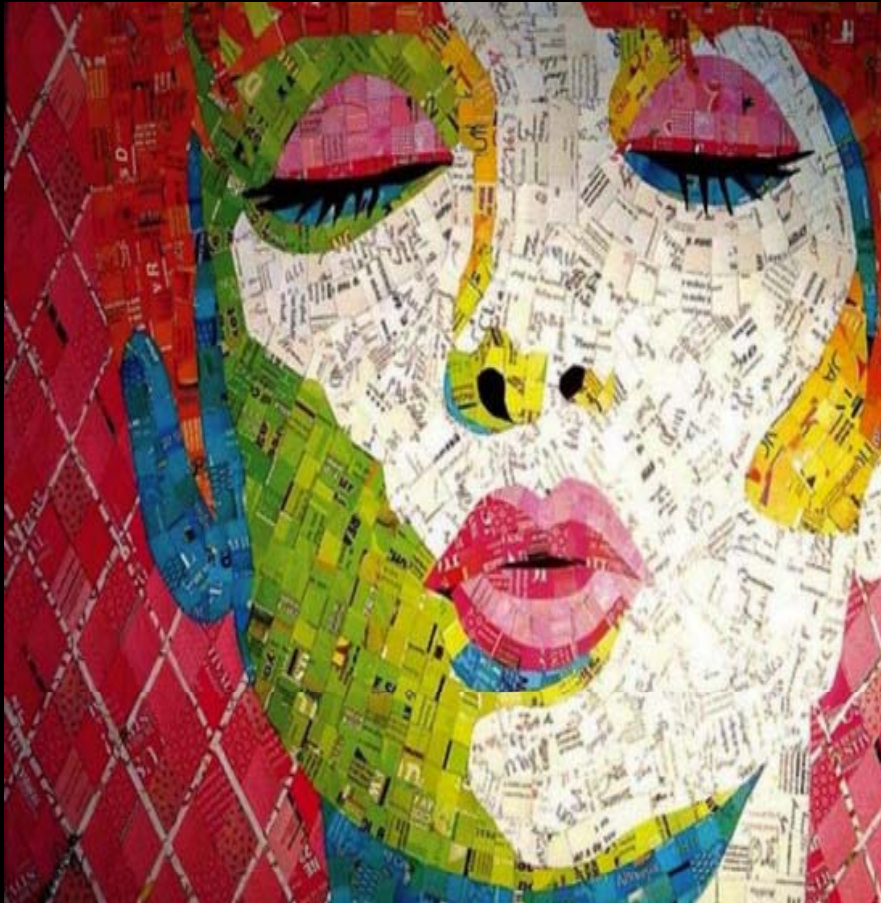
Η νύχτα δεν άργησε να έρθει. Ο Γιάννης και η Λίνα, κουρασμένοι από το παιχνίδι, κάθισαν και χάζευαν τα άστρα.



Μπασσα!!!
Δελφίνι
είναι!

Αυτή πρέπει
να είναι η
Μεγάλη
Άρκτος!

Η μαμά τους δεν κατάλαβε ότι έλειπαν, γιατί ήταν πολύ κουρασμένη και αποκοιμήθηκε την ώρα που έκανε τη μάσκα της.

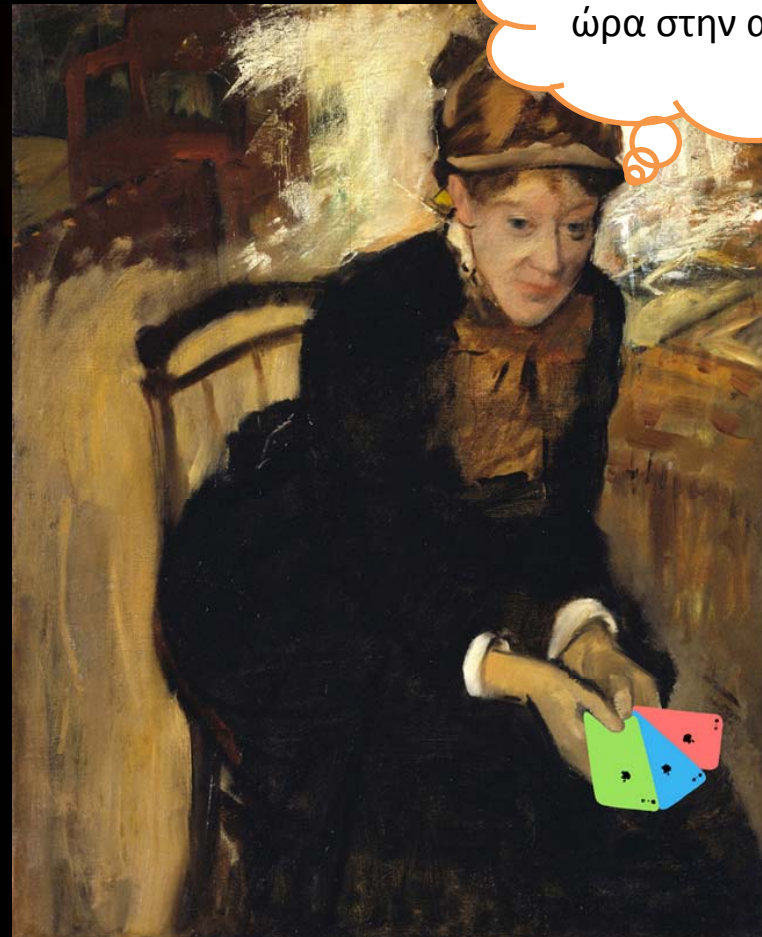


Ο μπαμπάς γύρισε αργά από τη δουλειά. Το αφεντικό του τον απέλυσε εκείνη την ημέρα και ήταν πολύ στενοχωρημένος. Πήγε πρώτα να κάνει ένα μπάνιο, για να συνέλθει. Όταν διαπίστωσε ότι έλειπαν τα παιδιά...



Τι θα κάνω τώρα!
Πού είναι τα
παιδιά μου;

Η γιαγιά άκουσε τον μπαμπά να φωνάζει, είδε τη μαμά να κοιμάται και αποφάσισε να δράσει. Άφησε το πλέξιμο και έριξε τα χαρτιά: τα παιδιά ήταν έξω στην αυλή!!!



Τι κάνουν τέτοια
ώρα στην αυλή;

Συνεργαστείτε με άλλους εκπαιδευτικούς
και δώστε κίνητρα σε άλλες τάξεις:

Μην τελειώστε τη φωτοϊστορία σας.

Με τους μαθητές σας, κολλήστε την σε ένα μεγάλο
κανσόν, αναρτήστε την στον πίνακα
ανακοινώσεων του σχολείου και προσκαλέστε τα
άλλα τμήματα να την ολοκληρώσουν.

Προβλέψτε ένα δώρο – έπαθλο για τη
φωτοϊστορία, που θα σας αρέσει περισσότερο.

Γιατί απέλυσαν τον μπαμπά της φωτοϊστορίας; (I)



Χρήση τεχνικής του Θεάτρου FORUM



Οι μαθητές αναπαριστούν τη σκηνή με παγωμένη εικόνα. Χτυπώντας έξι παλαμάκια , η εικόνα ξεπαγώνει και παρουσιάζει τις έξι στάσεις – παγωμένες εικόνες που οδήγησαν στην κατάσταση και με άλλα έξι παλαμάκια τις έξι στάσεις – παγωμένες εικόνες, που ακολουθούν (αποτέλεσμα). Οι άλλες ομάδες παρατηρούν, σχολιάζουν, παρεμβαίνουν, αντικαθιστούν τα παιδιά ηθοποιούς και δίνουν μια άλλη έκβαση.

Γιατί απέλυσαν τον μπαμπά της φωτοϊστορίας;(II)

<http://www.youtube.com/watch?v=uxezt4Ks5XA>

Distraxion- Short Animation.mp4

- Ακούστε μόνο τη μουσική και αφήστε τους μαθητές σας να μαντέψουν, τι έγινε εκείνη την ημέρα στη δουλειά.
- Προβάλλετε την ταινία με σταματήματα και ερωτήσεις στα χρονικά σημεία 1:01 (τι θα κάνατε εσείς στη θέση του μπαμπά –υπαλλήλου) και στο 1:14 (τι θα κάνατε εσείς ως αφεντικό).
- Ερωτήσεις μετά τη λήξη της ταινίας – ανακριτική καρέκλα
- Ξαναπαίξτε την ταινία. Δυο παιδιά υποδύονται τους ήρωες και επενδύουν την ταινία με διαλόγους.

«τι κάνω όταν με ενοχλεί αυτό,
που κάνει κάποιος άλλος»

Με αφορμή την ταινία διαβάστε την ιστορία της
Andrea και του Tony από το εγχειρίδιο της
Διεθνούς Αμνηστίας για τα ανθρώπινα
δικαιώματα (διατίθεται και στις τρεις γλώσσες).

Σε ομάδες των τεσσάρων (τα δυο παιδιά και οι δυο
γονείς) οι μαθητές δραματοποιούν την ιστορία
και παρουσιάζουν το δικό τους τέλος.

Ιδανικό εργαλείο για την επεξεργασία της ιστορίας
αποτελεί το Θέατρο FORUM.

Πολιτιστικό Πρόγραμμα

Τίτλος

Π.χ.

Παιχνίδια με κλικ, χρώματα και νότες (Δίκτυο)
Συνομιλία τεχνών στα Αγγλικά/Γερμανικά/Γαλλικά
Ταξίδι στις τέχνες με όχημα τα
Γερμανικά/Γαλλικά/Αγγλικά

Πολιτιστικό Πρόγραμμα

Υποθέματα

(επιλογή των τεχνών, που θα ασχοληθείτε):

Εικαστικά (ζωγραφική, φωτογραφία κλπ.)

Θέατρο

Μουσική

Κινηματογράφος

Διαφημίσεις

Πολιτιστικό Πρόγραμμα

Στόχοι

(συνοπτικά οι πιο σημαντικοί):

Οι μαθητές:

- να χρησιμοποιήσουν τις τέχνες ομαδικά και δημιουργικά για την εκμάθηση της Γλώσσας
- να γνωρίσουν πτυχές της καλλιτεχνικής παραγωγής της χώρας
- Να αναπτύξουν οριζόντιες ικανότητες

Πολιτιστικό Πρόγραμμα

Μεθοδολογία

Project, Συνεργατική – βιωματική μάθηση

Συνεργασίες

Πολιτιστικούς Φορείς, Τουριστικά Πρακτορεία,
Προξενεία κλπ.

Πολιτιστικό Πρόγραμμα

Πεδία σύνδεσης με γνωστικά αντικείμενα:

Γλώσσα

Αισθητική Αγωγή

Νέες Τεχνολογίες

και πιθανώς, ανάλογα με τις δράσεις

Μελέτη Περιβάλλοντος

Γεωγραφία

Ιστορία κ.ά.

Πολιτιστικό Πρόγραμμα

Χρονική διάρκεια

Από 2 μήνες, αν επιλεγεί μια επιμέρους θεματική, έως όλο το έτος για όλες

Πορεία προγράμματος

Εισαγωγή στις τέχνες, έρευνα, τεχνικές προσέγγισης της κάθε τέχνης, δημιουργία, παρουσίαση, αξιολόγηση.

Χρησιμοποιώντας όλα τα προηγούμενα, σχεδιάστε δράσεις
για τα δυο ακόλουθα έργα



Από τη σειρά *In limbo*, Ελένη Μουζακίτη



Καλή Επιτυχία!!!