

Οδηγός και
δοκιμαστικά σενάρια
για εκπαιδευτικούς
πάνω στη μεθοδολογία
των εκπαιδευτικών
παιχνιδιών

Πίνακας Περιεχομένων

1.	Εισαγωγή.....	4
1.1.	Ομάδα-στόχος και σκοποί.....	4
1.2.	Βασικά χαρακτηριστικά του Οδηγού	4
1.3.	Μαθησιακά αποτελέσματα.....	5
2.	Βασικές έννοιες και δράσεις σχετικά με τον εκφοβισμό.....	6
2.1.	Τι είναι ο εκφοβισμός	6
2.2.	Τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός;	8
2.3.	Ανάληψη δράσης σε περιπτώσεις εκφοβισμού	10
2.4.	Πρόληψη του εκφοβισμού.....	15
3.	Μηχανισμοί παιχνιδιού ρόλων	20
3.1.	Εισαγωγή στο παιχνίδι ρόλων.....	20
3.2.	Οφέλη των μηχανισμών παιχνιδιού ρόλων στην εκπαίδευση	22
3.3.	Εισαγωγή μηχανισμών παιχνιδιού ρόλων στην τάξη	23
3.4.	Παραδείγματα καλών πρακτικών στο παιχνίδι ρόλων σε επίπεδο δημοτικού σχολείου	30
3.5.	Σενάρια για τη δημιουργία παιχνιδιού ρόλων	36
4.	Διευκόλυνση παιχνιδιού	41
4.1.	Η παιχνιδοποίηση ως αποτελεσματικό εργαλείο ευαισθητοποίησης	42
4.2.	Κανόνες επιλογής κατάλληλων παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς.....	44
4.3.	Επιρροή των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στο μυαλό των παιδιών	47
4.4.	Παραδείγματα καλών πρακτικών στη διευκόλυνση παιχνιδιών σε επίπεδο πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.....	48
4.5.	Σχέδιο μαθήματος για τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην τάξη.....	54
5.	Συμβουλές, αρμοδιότητες και συστάσεις.....	56
5.1.	Συμβουλές από παιδοψυχολόγους και εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης	57
5.2.	Ικανότητες του διευκολυντή για το παιχνίδι ρόλων και την παιχνιδοποίηση στην τάξη.....	72

5.3.	5.3. Συστάσεις για τη συζήτηση και την επεξεργασία ευαίσθητων θεμάτων στο επίπεδο του δημοτικού σχολείου	74
	Γενικές συστάσεις:	74
6.	Εκτυπώσιμο υλικό	78
	Σενάρια ως αυτόνομη δραστηριότητα	79
	Σενάρια παιχνιδιού ρόλων ως πρόσθετη δραστηριότητα.....	86
	Σχέδιο Μαθήματος.....	89

1. Εισαγωγή

Το τεύχος αυτό με τίτλο «Οδηγός και δοκιμαστικά σενάρια πάνω στη μεθοδολογία των εκπαιδευτικών παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς» αποτελεί το δεύτερο πνευματικό προϊόν που αναπτύσσεται στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος Erasmus+ με τίτλο “Games for tolerance” (“Παιχνίδια για την ανοχή”). Το παρόν έντυπο αποτελεί το αποτέλεσμα της συνεισφοράς των μελών της Κοινοπραξίας του έργου και υλοποιήθηκε υπό την καθοδήγηση του Κέντρου Υποστήριξης για την Εκπαίδευση και Επιχειρηματικότητα (Centre for Education and Entrepreneurship Support) στο Rzeszow στην Πολωνία. Ο παρόν οδηγός συντάχθηκε στα αγγλικά και μεταφράστηκε στις πέντε γλώσσες των μελών της Κοινοπραξίας, Βουλγάρικα, Τσέχικα, Ελληνικά, Πολωνικά και Ρουμάνικα. Όλα τα προϊόντα του προγράμματος είναι ηλεκτρονικά διαθέσιμα στον ιστότοπο του προγράμματος.

1.1. Ομάδα-στόχος και σκοποί

Ο Οδηγός σχεδιάστηκε για γονείς, δασκάλους και εκπαιδευτικούς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, με σκοπό να τους ενημερώσει και να τους επιμορφώσει σχετικά με καινοτόμους τρόπους για την αντιμετώπιση του εκφοβισμού – πότε συμβαίνει, πώς να το προλάβουμε και ποιες μεθόδους να χρησιμοποιήσουμε για να ευαισθητοποιηθεί η κοινή γνώμη σε αυτά τα θέματα των παιδιών και μαθητών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Στο πλαίσιο αυτό, θα παρουσιαστούν κατευθυντήριες γραμμές πάνω στον τρόπο με τον οποίο η διευκόλυνση παιχνιδιών και οι μηχανισμοί των παιχνιδιών ρόλων μπορούν να ενσωματωθούν σε διασκεδαστικές αλλά εποικοδομητικές συνομιλίες και παρεμβάσεις μαθητών για την ευαισθητοποίησή τους πάνω στην αντιμετώπιση του εκφοβισμού. Επίσης, οι γονείς θα λάβουν συμβουλές από εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και οι εκπαιδευτικοί από παιδοψυχολόγους για την αντιμετώπιση και πρόληψη του εκφοβισμού, καθώς και την αξιοποίηση παιχνιδιών ρόλων και άλλων εκπαιδευτικών παιχνιδιών στην τάξη. Η ομάδα-στόχος, γονείς και δάσκαλοι ή εκπαιδευτικοί, θα αναλάβουν καταλυτικό ρόλο στην καλύτερη κατανόηση του προβλήματος του εκφοβισμού σε επίπεδο πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σε παιδιά και μαθητές.

1.2. Βασικά χαρακτηριστικά του Οδηγού

Ο Οδηγός αποτελείται από 5 ενότητες. Η πρώτη ενότητα είναι η εισαγωγή, η δεύτερη περιέχει βασικές έννοιες και δράσεις σχετικά με τον εκφοβισμό και η τρίτη

εξηγεί τους μηχανισμούς στα παιχνίδια ρόλων. Η τέταρτη ενότητα αναφέρεται στη διευκόλυνση των παιχνιδιών ενώ η πέμπτη και τελευταία ενότητα περιλαμβάνει συμβουλές, πληροφορίες σχετικά με τις εμπλεκόμενες ικανότητες και συστάσεις.

Οι στόχοι του παρόντος προϊόντος είναι:

- ✓ να εισάγει την έννοια του εκφοβισμού
- ✓ να εξηγήσει τον διαδικτυακό εκφοβισμό
- ✓ να προτείνει λύσεις για την ανάληψη δράσεων σε περιπτώσεις εκφοβισμού
- ✓ να προσδιορίσει τρόπους για την αντιμετώπιση του εκφοβισμού
- ✓ να εισάγει τα παιχνίδια ρόλων
- ✓ να εξηγήσει τους μηχανισμούς των παιχνιδιών ρόλων στην εκπαίδευση
- ✓ να εισάγει εργαλεία και μεθόδους για την αξιοποίηση παιχνιδιών ρόλων στο σχολείο
- ✓ να παρουσιάσει καλές πρακτικές παιχνιδιών ρόλων στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση
- ✓ να μοιραστεί ένα σενάριο για τη δημιουργία παιχνιδιών ρόλων
- ✓ να εισάγει την έννοια της παιχνιδοποίησης για εκπαιδευτικούς σκοπούς
- ✓ να θέσει τους κανόνες για την επιλογή κατάλληλων παιχνιδιών στην τάξη
- ✓ να εξηγήσει την επίδραση των παιχνιδιών στα παιδιά
- ✓ να παρουσιάσει καλές πρακτικές στην παιχνιδοποίηση σε επίπεδο πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης
- ✓ να μοιραστεί ένα σχέδιο μαθήματος για τη χρήση παιχνιδοποίησης στην τάξη
- ✓ να παρέχει συμβουλές για την αντιμετώπιση και πρόληψη του εκφοβισμού στους μαθητές πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης
- ✓ να παρέχει συμβουλές στην αξιοποίηση παιχνιδιών ρόλων και παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση
- ✓ να προσδιορίσει τις ικανότητες των διαμεσολαβητών για την εισαγωγή παιχνιδιών ρόλων και παιχνιδοποίησης
- ✓ να μοιραστεί συστάσεις για την αντιμετώπιση ευαίσθητων ζητημάτων σε επίπεδο πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

1.3. Μαθησιακά αποτελέσματα

Με τον παρόν Οδηγό και τα δοκιμαστικά σενάρια πάνω στη μεθοδολογία των εκπαιδευτικών παιχνιδιών οι εκπαιδευτικοί, γονείς και δάσκαλοι θα είναι σε θέση να:

- ✓ κατανοήσουν τι είναι ο σχολικός εκφοβισμός
- ✓ κατανοήσουν τους μηχανισμούς των παιχνιδιών-ρόλων
- ✓ καθορίσουν τα κριτήρια για την επιλογή κατάλληλων εκπαιδευτικών παιχνιδιών
- ✓ να προσδιορίσουν τις δεξιότητες που απαιτούνται για τη διευκόλυνση των παιχνιδιών ρόλων και της παιχνιδοποίησης στην τάξη

- ✓ να κατανοήσουν τη διαφορά ανάμεσα στον εκφοβισμό και τον διαδικτυακό εκφοβισμό
- ✓ να μελετήσουν σενάριο βασισμένο πάνω σε παιχνίδι ρόλων
- ✓ να μελετήσουν σχέδιο μαθήματος για τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην τάξη
- ✓ να συγκρίνουν συμβουλές και συστάσεις πάνω σε θέματα του εκφοβισμού
- ✓ να μάθουν πώς να αναλαμβάνουν δράση όταν παρατηρούν περιπτώσεις εκφοβισμού
- ✓ να κατανοήσουν πώς να εισάγουν τους μηχανισμούς παιχνιδιών-ρόλων στην τάξη
- ✓ να αναλύουν τρόπους πρόληψης του εκφοβισμού
- ✓ να αναλύουν καλές πρακτικές παιχνιδιών-ρόλων και παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση
- ✓ να κατανοήσουν τη διευκόλυνση των παιχνιδιών ρόλων και παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση
- ✓ να εφαρμόσουν λύσεις σχετικά με τα παιχνίδια-ρόλων και την παιχνιδοποίηση
- ✓ να διαχειρίζονται τη διδασκαλία και μάθηση με ευχάριστες διδακτικές και μαθησιακές λύσεις
- ✓ να αξιολογούν, συλλογίζονται και βελτιώνουν ικανότητες διαμεσολάβησης

2. Βασικές έννοιες και δράσεις σχετικά με τον εκφοβισμό

Σε αυτή την ενότητα θα παρουσιαστούν βασικές έννοιες και δράσεις σχετικά με τον εκφοβισμό, η διάκριση ανάμεσα στον εκφοβισμό και το διαδικτυακό εκφοβισμό, καθώς και τρόποι ανάληψης δράσεων στις περιπτώσεις εκφοβισμού και πρόληψής του.

2.1. Τι είναι ο εκφοβισμός

Ένα από τα πιο σημαντικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζουμε για τον εκφοβισμό είναι ότι είναι μια συμπεριφορά που κάποιος έχει μάθει¹. Σύμφωνα με το Λεξικό Cambridge², εκφοβισμός είναι “η συμπεριφορά κάποιου ανθρώπου που πληγώνει ή εκφοβίζει κάποιον μικρότερο ή λιγότερο δυνατό, αναγκάζοντας τον συχνά να κάνει κάτι που δε θέλει”. Αυτό σημαίνει ότι τα παιδιά-στόχοι του εκφοβισμού μπορεί να είναι παιδιά πιο επιτυχημένα, έξυπνα, δημιουργικά, ταλαντούχα ή αγαπητά από

¹ <https://www.pacer.org/bullying/info/info-facts.asp>

² <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bullying>

όσους ασκούν εκφοβισμό, ή αντίθετα, να διαφέρουν στα φυσικά χαρακτηριστικά τους, τη θρησκεία ή να έχουν κάποια μορφή ανικανότητας, διαφορετικό φύλο ή σεξουαλικό προσανατολισμό, να είναι ήσυχα, εσωστρεφή, με λίγους φίλους, χαμηλή επίδοση στο σχολείο ή κάποιο άλλο τρωτό σημείο. Ωστόσο, το να έχει κάποιο παιδί κάποιο από τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά δεν το καθιστά χειρότερο στα μάτια των υπολοίπων.

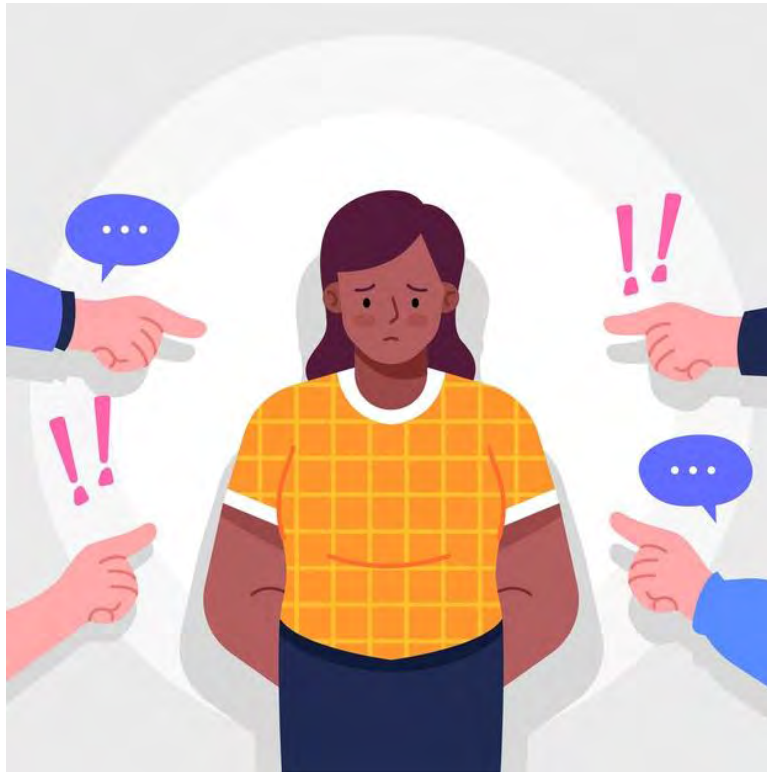
Το ίδιο λεξικό επίσης παρέχει τις πληροφορίες ότι “ο εκφοβισμός είναι πρόβλημα σε πολλά σχολεία” και ότι “ο διαδικτυακός εκφοβισμός αποτελεί ένα σοβαρό πρόβλημα”. Δυστυχώς, ο εκφοβισμός παρατηρείται σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, σε διαφορετικά επίπεδα εκπαίδευσης (ακόμα και επαγγέλματα) και διάφορα σημεία. Σε κάθε περίπτωση, ευθύνεται ο θύτης και ποτέ η άλλη πλευρά. Ο θύτης είναι “κάποιος που πληγώνει ή εκφοβίζει κάποιον, συχνά για κάποιο χρονικό διάστημα, και συχνά τον αναγκάζει να κάνει κάτι παρά τη θέλησή του³”. Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί ότι αυτό το άτομο δεν πρέπει να αναφέρεται ως θύτης (και στην αντίθετη πλευρά θύμα), εφόσον δεν αναφερόμαστε σε μια μόνιμη συμπεριφορά, αλλά σε συμπεριφορά που μπορεί να αλλάξει με την ανάπτυξη και υποστήριξη του ατόμου. Ο εκφοβισμός είναι αποτέλεσμα του παιδιού που εκφοβίζει κάνοντας λάθος επιλογή, και όχι του ατόμου που δέχεται τον εκφοβισμό, ο οποίος σε καμία περίπτωση δεν ευθύνεται⁴.

Ο Dan Olweus, δημιουργός του Προγράμματος Πρόληψης του Εκφοβισμού Olweus, γράφει στο βιβλίο του *Bullying at School*: ότι “ένα άτομο εκφοβίζεται όταν εκτίθεται, επανειλημμένα και με την πάροδο του χρόνου, σε αρνητικές ενέργειες εκ μέρους ενός ή περισσότερων άλλων ατόμων και δυσκολεύεται να αμυνθεί⁵”. Αυτό αφορά το γεγονός ότι ο εκφοβισμός είναι μια αρνητική, ανεπιθύμητη και επιθετική συμπεριφορά, η οποία πλαισιώνεται από ένα μοτίβο με δυνατότητα επανάληψης και περιλαμβάνει ανισόρροπες ενέργειες. Ο Olweus στην προαναφερθείσα δημοσίευση προβλέπει επίσης ότι ο εκφοβισμός είναι κακοποίηση που δεν πρέπει να γίνεται ανεκτή σε καμία περίπτωση και ότι ο εκφοβισμός δεν πρέπει να συγκρίνεται με το πείραγμα, δεδομένου ότι δεν εμπεριέχει παιγνιώδεις πτυχές για όλους τους συμμετέχοντες.

³ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bully>

⁴ <https://www.verywellfamily.com/reasons-why-kids-are-bullied-460777>

⁵ https://www.violencepreventionworks.org/public/recognizing_bullying.page



Source: [Freepik](#)

2.2. Τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός;

Ο διαδικτυακός εκφοβισμός είναι ένα είδος εκφοβισμού, συγκεκριμένα "η δραστηριότητα της χρήσης του διαδικτύου για να βλάψει κάποιος ή να φοβίσει ένα άλλο άτομο, ιδίως στέλνοντάς του δυσάρεστα μηνύματα"⁶. Μπορεί να συμβεί σε όλο το διαδίκτυο, σε κοινωνικά δίκτυα, πλατφόρμες επικοινωνίας, πλατφόρμες παιχνιδιών και κινητά τηλέφωνα. Η εμφάνιση και η αυξανόμενη δημοτικότητα των ψηφιακών τεχνολογιών έχουν καταστήσει τον εκφοβισμό στον κυβερνοχώρο ένα κρίσιμο ζήτημα στη σημερινή εποχή. Αυτό το είδος εκφοβισμού είναι δύσκολο να μειωθεί, λόγω της ευκολίας που έχουν όλοι στην πρόσβαση στην τεχνολογία και επομένως στην ανταλλαγή απεριόριστου αριθμού μηνυμάτων και άλλου ακατάλληλου υλικού στο διαδίκτυο.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι ο εκφοβισμός πρόσωπο με πρόσωπο και ο εκφοβισμός στο διαδίκτυο μπορεί να συμβαίνουν ταυτόχρονα. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός, όπως και ο παραδοσιακός εκφοβισμός, περιλαμβάνει μια ανισορροπία δύναμης,

⁶ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cyberbullying>

επιθετικότητα και μια αρνητική ενέργεια που συχνά επαναλαμβάνεται⁷. Ωστόσο, ο διαδικτυακός εκφοβισμός διαφέρει από τους άλλους τύπους εκφοβισμού, καθώς παραβιάζει τον προσωπικό χώρο κάποιου. Επιπλέον, προκαλεί επαναλαμβανόμενες επιθέσεις στο πρόσωπο-στόχο, μέσω της χρήσης τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών και της διάρκειας ζωής των δεδομένων στον κυβερνοχώρο, ακόμη και αν ο στόχος έχει μετακινηθεί σημαντικά μακριά από το σημείο όπου αρχικά εκφοβίστηκε στον πραγματικό κόσμο. Οι επαναλαμβανόμενες έντονες επιθέσεις έχουν συχνά ως στόχο την εκδίκηση. Ο στόχος αντιλαμβάνεται τις επιθέσεις ως πράξεις που πληγώνουν και έχει επίσης την αίσθηση ότι δεν μπορεί να υπερασπιστεί τον εαυτό του. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός σε σύγκριση με άλλες μορφές εκφοβισμού έχει έντονο αντίκτυπο στο συναισθηματικό κόσμο, τη σωματική κατάσταση και τη συμπεριφορά του στόχου. Ο "ρόλος" των παρευρισκόμενων είναι επίσης διαφορετικός - δεν είναι μόνο μάρτυρες, αλλά συμμετέχουν στη διάδοση των επιβλαβών πληροφοριών και συμβάλλουν στην αποδοχή τους ή στο να σταματήσουν να φτάνουν σε περισσότερους χρήστες του Διαδικτύου.

Μερικά από τα πιο συνηθισμένα παραδείγματα διαδικτυακού εκφοβισμού περιλαμβάνουν την κοινή χρήση φωτογραφιών χωρίς συγκατάθεση, την κακόβουλη ανάρτηση φωτογραφιών ή βίντεο, τη δημοσίευση ενοχλητικών σχολίων ή φημών, την προσβολή μέσω άμεσων μηνυμάτων, την απειλή ότι κάποιος θα βλάψει κάποιον, τον αποκλεισμό από διαδικτυακές ομάδες, π.χ. ομάδες τάξεων στο Facebook, ή το doxing, δηλαδή την απειλή ότι θα αποκαλυφθούν προσωπικές πληροφορίες ατόμων. Στην περίπτωση των ανώνυμων μηνυμάτων, μπορεί να καταστεί πολύ δύσκολο να αποκαλυφθεί η ταυτότητα του ατόμου που εκφοβίζει στο διαδίκτυο, προκαλώντας πρόσθετο άγχος στο παιδί που εκφοβίζεται. Ωστόσο, το ψηφιακό αποτύπωμα που αφήνει ο διαδικτυακός εκφοβισμός μπορεί να αποδειχθεί πολύ χρήσιμο για να βοηθήσει να σταματήσει η κακοποίηση⁸. Η ανωνυμία στο Διαδίκτυο μπορεί επίσης να οδηγήσει στην εντατικοποίηση των πράξεων διαδικτυακού εκφοβισμού ή στην εμπλοκή σε τέτοιες συμπεριφορές όσων δεν θα τις πραγματοποιούσαν εκτός διαδικτύου.

Το πρόβλημα του διαδικτυακού εκφοβισμού είναι τόσο σοβαρό που και η UNICEF έχει συνταχθεί στις προσπάθειες για την πρόληψη των αρνητικών φαινομένων. Οι φωτογραφίες της καμπάνιας "Ένα χτύπημα είναι αρκετό" ("One shot is enough") είναι συγκινητικές. Είναι δύσκολο να αποφύγουμε την πιθανή συσχέτιση του διαδικτυακού εκφοβισμού με την εκτέλεση. Η UNICEF εφιστά επίσης την προσοχή σε μια σημαντική πτυχή της βίας – όχι μόνο οι δράστες, αλλά και οι παρατηρητές συμμετέχουν σε αυτήν. Επιπλέον, ένα ανεπαρκώς οργανωμένο σχολικό σύστημα

⁷ https://www.violencepreventionworks.org/public/cyber_bullying.page

⁸ <https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying>

μπορεί επίσης να συμβάλει στην υποστήριξη της επιθετικότητας, για παράδειγμα, η μη απόδοση συνεπειών στους δράστες και οι εκπαιδευτικοί που κλείνουν τα μάτια στο πρόβλημα ή που αναγνωρίζουν ότι ο διαδικτυακός εκφοβισμός είναι λιγότερο επιβλαβής από την άμεση, σωματική επιθετικότητα. Ένα στοιχείο εκπαιδευτικών προγραμμάτων πρόληψης σε πολλά σχολεία είναι και η πρόληψη του διαδικτυακού εκφοβισμού. Η εφαρμογή τους όμως από τους εκπαιδευτικούς παραμένει ένα ξεχωριστό θέμα. Είναι επίσης σημαντικό οι γονείς να συνεργαστούν με το σχολείο και να απαιτήσουν με αποφασιστικότητα να υποστούν οι δράστες τις συνέπειες και να ληφθούν μέτρα για την προστασία όσων βιώνουν βία. Είναι σημαντικό να μην αγνοείται ο διαδικτυακός εκφοβισμός, να μην αντιμετωπίζεται ως εφηβική φάρσα, διότι οι συνέπειές του μπορεί να είναι πολύ σοβαρές – από ψυχολογικές, μέσω αλλαγής σχολικών μονάδων και αυτοτραυματισμών, μέχρι (στις πιο ακραίες περιπτώσεις) αυτοκτονίες των προσώπων που δέχτηκαν διαδικτυακό εκφοβισμό⁹.



Source: [Freepik](#)

2.3. Ανάλυση δράσης σε περιπτώσεις εκφοβισμού

⁹ <https://www.swps.pl/strefa-psyche/blog/relacje/2180-cyberbullying-wspolczesne-oblicze-przemocy?dt=1620628400439>

Ως παρατηρητής αλλά και ως πρότυπο μπορείτε να διαδραματίσετε σημαντικό ρόλο στη διακοπή του εκφοβισμού. Οποιαδήποτε δράση αναλάβετε θα είναι υποστήριξη για το παιδί που εκφοβίζεται. Ανάλογα με το ρόλο και τη σχέση σας, μπορείτε να προβείτε στις ακόλουθες ενέργειες.

Γονείς

Εάν αντιληφθείτε ότι το παιδί σας εκφοβίζεται:

- ✚ Αναλύστε τη συμπεριφορά του παιδιού σας για να λάβετε άμεσα μέτρα.
- ✚ Μιλήστε με το παιδί σας για να εξηγήσετε την κατάσταση.
- ✚ Παρατηρήστε τη συμπεριφορά άλλων παιδιών στο περιβάλλον σας για να εντοπίσετε την εξάπλωση του προβλήματος.
- ✚ Μιλήστε με τους δασκάλους του σχολείου για την καταπολέμηση του προβλήματος και την αποτροπή της επανάληψής του.
- ✚ Συμβουλευτείτε άλλους γονείς παιδιών του ίδιου σχολείου για να μοιραστείτε τις παρατηρήσεις σας, να ανταλλάξετε εμπειρίες και να βρείτε από κοινού λύσεις.
- ✚ Ενημερώστε το σχολείο του παιδιού σας για την κατάσταση.
- ✚ Επικοινωνήστε με γονείς άλλων παιδιών για να ελέγξετε αν η κατάσταση ισχύει μόνο για το παιδί σας ή εμπλέκονται περισσότερα παιδιά.
- ✚ Μιλήστε με άλλα παιδιά για τις συμπεριφορές των παιδιών γύρω τους, την άνεση και την ασφάλειά τους.
- ✚ Ζητήστε υποστήριξη από ψυχολόγους/ειδικούς για να λάβετε τις σωστές αποφάσεις.

Τι άλλο μπορώ να κάνω ως γονέας;

- ✚ Παρέχετε ποιοτικό οικογενειακό χρόνο στο παιδί και καθιερώστε υγιείς καθημερινές ρουτίνες που επιτρέπουν στο παιδί να νιώθει υποστήριξη και αγάπη.
- ✚ Παρακολουθήστε τον χρόνο που το παιδί περνάει στο διαδίκτυο.
- ✚ Περάστε χρόνο με το παιδί σας κατά προτίμηση στη φύση.
- ✚ Αν παρατηρήσετε αλλαγές στη συμπεριφορά, συναισθηματικές αντιδράσεις ή θέματα υγείας, πηγαίνετε σε ψυχολόγο μαζί με το παιδί σας.
- ✚ Χτίστε εμπιστοσύνη μεταξύ εσάς και του παιδιού σας.
- ✚ Προσπαθήστε για μια ανοιχτή και ειλικρινή επικοινωνία μεταξύ εσάς και του παιδιού σας.
- ✚ Προσπαθείτε πάντα να τηρείτε τις υποσχέσεις σας.
- ✚ Δημιουργήστε μια ασφαλή ατμόσφαιρα, όπου το παιδί δεν χρειάζεται να σας φοβάται.
- ✚ Κάντε ερωτήσεις για να συνειδητοποιήσετε την κοινωνική κατάσταση του παιδιού σας πριν αναλάβετε πραγματικά δράση.
- ✚ Κάντε λιγότερο άμεσες και επίμονες ερωτήσεις με τα μικρότερα παιδιά.

- ✚ Χρησιμοποιήστε ευθείες ερωτήσεις και ζητήστε λεπτομερείς πληροφορίες όταν ο εκφοβισμός αναφέρεται σε μεγαλύτερα παιδιά.
- ✚ Ενθαρρύνετε τα παιδιά σας να έχουν μια "έντιμη" συμπεριφορά και να έχουν αυτοπεποίθηση για τον εαυτό τους.
- ✚ Βοηθήστε το παιδί σας να αναγνωρίσει τα δικά του και τα συναισθήματα των άλλων.
- ✚ Ενθαρρύνετε τα παιδιά σας να μοιράζονται τις ανησυχίες τους μαζί σας και με τους δασκάλους τους.
- ✚ Ενθαρρύνετε τα παιδιά σας να μιλούν για το σχολείο, τους φίλους, τις κοινωνικές εκδηλώσεις και τις δραστηριότητές τους, δίνοντας προσοχή στις συζητήσεις τους με τα άλλα παιδιά.
- ✚ Βοηθήστε τα παιδιά να μάθουν τις κοινωνικές δεξιότητες που χρειάζονται για να κάνουν νέους φίλους.
- ✚ Αποφύγετε να είστε επικριτικοί, αλλά μην υποτιμάτε την κατάσταση του εκφοβισμού.
- ✚ Βοηθήστε το παιδί να γίνει πιο δυναμικό, αλλά και να πιστεύει στον εαυτό του και να υπερασπίζεται τον εαυτό του.

Στις πιο δύσκολες περιπτώσεις, όταν οι δικές σας προσπάθειες δεν αρκούν για να σταματήσει η κακοποίηση:

- ✚ Συνεργαστείτε με τον διευθυντή του σχολείου ή τον ψυχολόγο για εκτεταμένο αντίκτυπο
- ✚ Επικοινωνήστε με τους γονείς του παιδιού που εκφοβίζει για να καθιερώσετε μια συνεργατική προσέγγιση που θα έχει ως αποτέλεσμα να σταματήσει η κακοποίηση.
- ✚ Ζητήστε την υποστήριξη των αρχών και των ηγετών για να αλλάξουν οι πολιτικές για την πρόληψη και την καταπολέμηση του εκφοβισμού.

Πρόσθετες συμβουλές για τους γονείς:

Όταν το παιδί σας σας ανοίγεται για τον εκφοβισμό ή εκφράζει έντονα συναισθήματα, δείξτε ότι καταλαβαίνετε τι περνάει και δώστε του υποστήριξη και αποδοχή.

Αν το παιδί σας νιώθει ασφάλεια να σας ανοιχτεί, και σε περιπτώσεις που κάτι πάει στραβά, θα μπορέσετε να το βοηθήσετε και να είστε δίπλα του, όταν εμφανιστεί ο εκφοβισμός (και στις δύο περιπτώσεις: είτε αν εκφοβίζεται είτε αν είναι το άτομο, που εκφοβίζει).

Τα παιδιά μαθαίνουν κυρίως μέσα από τη "μάθηση προτύπων", γι' αυτό δείξτε στο παιδί σας πώς να επικοινωνεί ανοιχτά, κάνοντάς το εσείς οι ίδιοι: μην λέτε ψέματα στο παιδί σας, αλλά να είστε πάντα ειλικρινείς, ακόμη και για θλιβερά ή δυσάρεστα

θέματα, μην το ξεγελάτε για να κάνει αυτό που θέλετε, αντίθετα προσπαθήστε να καταλήξετε σε συμφωνία, μην προσποιείστε ή κρύβετε τα αληθινά σας συναισθήματα, αλλά μιλήστε ανοιχτά για τα συναισθήματά σας και ζητήστε από το παιδί να μιλήσει και για τα δικά του συναισθήματα.

Δάσκαλοι και εκπαιδευτικοί

Εάν αντιληφθείτε ότι ένα παιδί υφίσταται εκφοβισμό:

- ✚ Επικοινωνήστε με τους γονείς του παιδιού για να εξηγήσετε την κατάσταση, να ακούσετε την άποψή τους, καθώς και να καταλάβετε από κοινού πώς να αναλάβετε δράση.
- ✚ Μιλήστε με άλλους εκπαιδευτικούς για να μάθετε τις εμπειρίες και τις παρατηρήσεις τους σχετικά με περιπτώσεις εκφοβισμού.
- ✚ Συμβουλευτείτε τον σχολικό σύμβουλο/ψυχολόγο για διορθωτικά και προληπτικά μέτρα προς την κατεύθυνση της διακοπής του εκφοβισμού.
- ✚ Ενημερώστε τον διευθυντή του σχολείου για την καταχρηστική συμπεριφορά στο σχολείο.
- ✚ Επικοινωνήστε με τους γονείς άλλων παιδιών για να καταλάβετε αν το πρόβλημα αφορά περισσότερα από ένα παιδιά.
- ✚ Μιλήστε με άλλα παιδιά για θετικές και επιθυμητές κοινωνικές συμπεριφορές, τόσο εκτός όσο και στο διαδίκτυο, και μεταφέρετέ τους ότι η βία δεν είναι αποδεκτή.

Τι άλλο μπορώ να κάνω ως δάσκαλος/εκπαιδευτικός;

- ✚ Παρακολουθήστε τη διάθεση και την επίδοση του παιδιού στο σχολείο.
- ✚ Μιλήστε στο παιδί και προσφέρετε υποστήριξη και συμβουλευτική.
- ✚ Επικεντρωθείτε στην προστασία του ατόμου που εκφοβίζεται, ενδυναμώστε το, βοηθήστε το να χτίσει αυτοεκτίμηση, διδάξτε του θετική επικοινωνία.
- ✚ Φροντίστε για την ατμόσφαιρα της τάξης, μιλήστε ανοιχτά για τον εκφοβισμό, ενημερώστε και τους παρατηρητές ότι επιλαμβάνεστε του θέματος.
- ✚ Επιλέξτε μια ομαδική προσέγγιση για την επίλυση του εκφοβισμού (εμπλέξτε όλους τους εκπαιδευτικούς που εργάζονται με το παιδί, τους υπαλλήλους του σχολικού συμβουλευτικού γραφείου, αν χρειαστεί, ζητήστε και εξωτερική βοήθεια).
- ✚ Επικεντρωθείτε επίσης στην επανεκπαίδευση και την επανακοινωνικοποίηση του παιδιού που εκφοβίζει.
- ✚ Αναζητήστε ατομική ψυχολογική φροντίδα για το παιδί που εκφοβίζεται και για το παιδί που εκφοβίζει.
- ✚ Εργαστείτε για την ενσωμάτωση του θιγόμενου ατόμου με τους συμμαθητές του, ενθαρρύνετε τη συμμετοχή σε ομαδικές δραστηριότητες και/ή υιοθετήστε ένα σύστημα βράβευσης.

- ✚ Συνεργαστείτε στενά με τους γονείς για να τους ενημερώσετε για το πρόβλημα και να τους εξηγήσετε πώς να αναλάβουν δράση.
- ✚ Καθορίστε ένα σχέδιο δράσης με την υποστήριξη των γονέων και άλλων επαγγελματιών.
- ✚ Ενισχύστε τους κανόνες και τις κατευθυντήριες γραμμές του σχολείου, δημιουργήστε δομές που επιτρέπουν στους μαθητές να αναφέρουν τον εκφοβισμό με ασφάλεια και άμεσα στους ενήλικες/καθηγητές του σχολείου.
- ✚ Εργαστείτε για τη δημιουργία σχέσεων που βασίζονται στην ανοχή και την αποδοχή μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών.

Στις πιο δύσκολες περιπτώσεις, όταν οι δικές σας προσπάθειες δεν αρκούν για να σταματήσει η κακοποίηση:

- ✚ Επιστρατεύστε έναν εξωτερικό διαμεσολαβητή για την επίλυση του προβλήματος.
- ✚ Απομονώστε το παιδί που εκφοβίζει από την τάξη για να αποτρέψετε περαιτέρω βλάβη μέχρι να αλλάξει η συμπεριφορά του.
- ✚ Αποβάλλετε το παιδί από τις τάξεις για κάποιο χρονικό διάστημα.

Πρόσθετες συμβουλές για δασκάλους/εκπαιδευτικούς:

Μην ξεχνάτε να λαμβάνετε άμεσα μέτρα μόλις αντιληφθείτε περιπτώσεις εκφοβισμού στα πλαίσια της διδασκαλίας σας. Αυτό συμβαίνει επειδή οι μαθητές ενδέχεται να ερμηνεύσουν την έλλειψη παρέμβασης των εκπαιδευτικών ως σιωπηρή αποδοχή του εκφοβισμού και αυτό μπορεί να οδηγήσει σε ακόμη πιο επιθετική συμπεριφορά.

Είναι σημαντικό να ξεκινήσετε συζητήσεις μεταξύ των παιδιών/μαθητών και του εκπαιδευτικού προκειμένου να αποσαφηνιστεί το πρόβλημα, ο αντίκτυπος σε όλους τους συμμετέχοντες και τους παρατηρητές, οι συνέπειες, καθώς και οι πιθανές λύσεις.

Εξηγήστε στους μαθητές τη διαφορά μεταξύ του πειράγματος, της κοροϊδίας και του εκφοβισμού και πώς κάτι φαινομενικά "αθώο" μπορεί να προκαλέσει δυσφορία σε ένα άλλο παιδί, ακόμη και αν δεν είναι αυτή η πρόθεση.

Επιπλέον, αν ο εκφοβισμός του παιδιού σας/του παιδιού σας γίνεται στο διαδίκτυο και το γνωρίζετε, μπορείτε:

- ✚ Να διαγράψετε από τις κινητές συσκευές τις εφαρμογές στις οποίες λαμβάνει χώρα ο εκφοβισμός.

- ✚ Να κλειδώσετε/απαγορεύσετε/μπλοκάρετε τους ιστότοπους που επιλέγουν να βλάψουν.
- ✚ Να εγκαταστήσετε προστατευτικό λογισμικό, όπως τείχη προστασίας, και να ενημερώνετε τις μηχανές αναζήτησης και τα εργαλεία προστασίας από ιούς.
- ✚ Να αναφέρετε τις περιπτώσεις διαδικτυακού εκφοβισμού στην κατάλληλη υπηρεσία: στον πάροχο υπηρεσιών για να αφαιρέσει το προσβλητικό περιεχόμενο, στο σχολείο για να αποτρέψει ή να σταματήσει παρόμοιες καταστάσεις σε σχολικό επίπεδο ή στην αστυνομία, αν η δραστηριότητα μπορεί να χαρακτηριστεί ως παρενόχληση ή κακοποίηση.

Τι άλλο;

- ✚ Αποκλείστε το άτομο που εκφοβίζει.
- ✚ Διαγράψτε το λογαριασμό σας από τον ιστότοπο όπου γίνεται ο εκφοβισμός.
- ✚ Περιορίστε τα μηνύματα κειμένου, τις κλήσεις και τα διαδικτυακά μηνύματα από συγκεκριμένα άτομα, επικοινωνώντας με τον πάροχο κινητής τηλεφωνίας ή τον πάροχο υπηρεσιών διαδικτύου.
- ✚ Καταγράψτε το διαδικτυακό περιστατικό και ερευνήστε το, αν χρειαστεί, για την καταπολέμησή του.
- ✚ Εξηγήστε στο παιδί ότι δεν χρειάζεται να διαβάζει τα μηνύματα που το ενοχλούν, αλλά μπορεί να τα καταγράψει με ημερομηνία και ώρα.
- ✚ Ενημερώστε τους άλλους για το θέμα γενικότερα για να ευαισθητοποιήσετε τους πολίτες.
- ✚ Βάλτε σε σελιδοδείκτες κατάλληλους ιστότοπους που μπορούν να επισκέπτονται τα παιδιά σας και συμφωνήστε ότι αυτοί είναι οι μόνοι ιστότοποι που μπορούν να επισκέπτονται στο διαδίκτυο.
- ✚ Εκμεταλλευτείτε τους δωρεάν γονικούς ελέγχους και τους αποκλεισμούς ανεπιθύμητης αλληλογραφίας που παρέχει ο πάροχος υπηρεσιών Διαδικτύου.
- ✚ Εξετάστε το ενδεχόμενο προσθήκης λογισμικού παρακολούθησης που σας επιτρέπει να βλέπετε τους ιστότοπους που επισκέπτονται, να εξετάζετε τις συνεδρίες συνομιλίας και τα σχόλια που δημοσιεύουν σε ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης, καθώς και να γνωρίζετε αν διαγράφουν το ιστορικό των ιστότοπων που επισκέπτονται.
- ✚ Κατά τη διάρκεια της νύχτας, τοποθετήστε τις ψηφιακές συσκευές εκτός του δωματίου του παιδιού.

2.4. Πρόληψη του εκφοβισμού

Ανεξάρτητα από το αν πρόκειται για διαδικτυακό ή μη διαδικτυακό εκφοβισμό, υπάρχουν τρόποι πρόληψης του εκφοβισμού.

Το πρώτο βήμα είναι η ευαισθητοποίηση των παιδιών σχετικά με το πρόβλημα.

Αν είστε δάσκαλος, αυτό μπορεί να γίνει μέσω:

- + Την οργάνωση θεματικών μαθημάτων για την πρόληψη του εκφοβισμού.
- + Την έναρξη σχολικών εκστρατειών για την ευαισθητοποίηση σχετικά με το πρόβλημα.
- + Τη διανομή φυλλαδίων και οπτικού υλικού, με συγκεκριμένα παραδείγματα που παρουσιάζουν το πρόβλημα.
- + Ακολουθώντας τη σχολική πολιτική πρόληψης του εκφοβισμού, εφόσον ισχύει, ή εξετάζοντας τη δημιουργία μιας τέτοιας πολιτικής.

Τι άλλο;

- + Να είστε το πρότυπο για τα παιδιά, επιδεικνύοντας αποδοχή και συμπόνια για όλους.
- + Βοηθήστε τους μαθητές να κατανοήσουν τι είναι ο εκφοβισμός, ώστε να είναι σε θέση να τον αναγνωρίσουν αν τους συμβεί.
- + Συζητήστε με τους μαθητές σας πόσο σημαντικό είναι να βοηθήσετε άλλα παιδιά που εκφοβίζονται, δείχνοντας την καλοσύνη σας ή βοηθώντας τα να αντισταθούν στα παιδιά που εκφοβίζουν.
- + Θέστε κανόνες και νόρμες για τη συμπεριφορά των μαθητών, εξηγήστε τις συνέπειες της παραβίασής τους και επιβάλλετε τους με αυστηρότητα.
- + Διδάξτε στους μαθητές να έχουν ενσυναίσθηση, δηλαδή να συμπάσχουν με την κατάσταση των άλλων ανθρώπων.
- + Κάνετε τους μαθητές να ασχοληθούν με εργασίες που τους βοηθούν να εντοπίζουν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους.
- + Δώστε προτεραιότητα στην ευαισθητοποίηση ότι ο εκφοβισμός είναι ένα πρόβλημα που γεννά απαράδεκτες συμπεριφορές.
- + Εργαστείτε με όλη την τάξη για την πρόληψη του εκφοβισμού.
- + Οργανώστε ομαδικές εργασίες, αλλάζοντας τα μέλη των ομάδων, ώστε οι μαθητές να έχουν την ευκαιρία να οικοδομήσουν θετικές σχέσεις με όλους τους συμμαθητές τους.
- + Πραγματοποιήστε ομαδικές συζητήσεις κατά τη διάρκεια της τάξης σχετικά με τον εκφοβισμό και τη σημασία του σεβασμού των ανθρωπίνων δικαιωμάτων του καθενός.
- + Ενσωματώστε συνεργατικά έργα που καλλιεργούν την κατανόηση και τη συμπόνια.
- + Δώστε ανώνυμα ερωτηματολόγια σε όλους τους μαθητές, αξιολογώντας την ετοιμότητά τους να καταπολεμήσουν περιστατικά εκφοβισμού, τις γνώσεις τους σχετικά με προληπτικά μέτρα και την παρατήρηση περιστατικών εκφοβισμού γύρω τους.
- + Εργαστήρια μπορούν να οργανωθούν από τον σχολικό ψυχολόγο ή τον παιδαγωγικό σύμβουλο.

- ✚ Πραγματοποιήστε θεματικές συναντήσεις γονέων για την ευαισθητοποίησή τους.

Πρόσθετες συμβουλές για δασκάλους/εκπαιδευτικούς:

Ο δάσκαλος μπορεί να αποτρέψει τον εκφοβισμό, διαθέτοντας χρόνο στην τάξη για να ασχοληθεί με θέματα της τάξης, όπως η κοινωνική δυναμική μέσα στην τάξη, τα προβλήματα και οι επιθυμίες των παιδιών και άλλα συναισθηματικά ζητήματά τους. Όταν οι εκπαιδευτικοί προσπαθούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αντιμετωπίσουν τα προβλήματά τους, να ακούσουν τις ιδέες, τις επιθυμίες, τους φόβους τους, τα παιδιά αισθάνονται ότι εκτιμώνται, γίνονται αποδεκτά όπως είναι και τότε δεν έχουν την ανάγκη να εκφοβίζουν τους άλλους.

Είναι ζωτικής σημασίας για τον εκπαιδευτικό να συνεργάζεται στενά και να συμβουλευέται τον σχολικό ψυχολόγο, τον εκπαιδευτικό σύμβουλο και έναν ειδικό για την πρόληψη του εκφοβισμού για τη συμπεριφορά των παιδιών.

Η συνεχής εμπλοκή των γονέων σε θέματα που σχετίζονται με το σχολικό εκπαιδευτικό σύστημα των παιδιών τους μπορεί επίσης να βοηθήσει. Οι γονείς μπορούν να δώσουν στον εκπαιδευτικό πολύτιμες πληροφορίες για τη συναισθηματική ευημερία των παιδιών. Είναι επίσης πολύ θετικό για τα παιδιά να αισθάνονται ότι οι δύο κύριες φιγούρες στη ζωή τους μοιράζονται τις ίδιες αξίες και είναι και οι δύο εκεί για να τα βοηθήσουν.

Όταν εργάζεστε σε επίπεδο τάξης/ομάδας, εφαρμόστε όλες τις μορφές ομαδικής εργασίας - συζητήσεις, μελέτες περιπτώσεων, παιχνίδια ρόλων, ανταλλαγή εμπειριών, αξιοποιώντας τις δυνατότητες του αναλυτικού προγράμματος. Στόχος είναι να δημιουργηθεί ένας χώρος στον οποίο η βία και ο εκφοβισμός θα συζητούνται ανοιχτά και να εργαστείτε για τη διαμόρφωση των στάσεων και των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών για υγιή και μη βίαιη επικοινωνία, ενσυναίσθηση, ανοχή και σεβασμό στη διαφορετικότητα, επίλυση συγκρούσεων και άλλα.

Εάν είστε γονέας, αυτό μπορεί να γίνει:

- ✚ Εξηγώντας στο παιδί σας ποιος είναι ο θύτης και πώς μπορεί να συμπεριφέρεται αυτό το άτομο.
- ✚ Μιλώντας για προβλήματα που αφορούν άλλα παιδιά.
- ✚ Αποσαφηνίζοντας τη διαφορά μεταξύ του στόχου του εκφοβισμού και του παιδιού που εκφοβίζει.
- ✚ Παραμένοντας σε επαφή με το σχολείο του παιδιού σας, τους δασκάλους και τις σχολικές δραστηριότητες για να γνωρίζετε τι συμβαίνει γύρω του.

Τι άλλο;

- ✚ Ενημερωθείτε για τα σημάδια που θα σας βοηθήσουν να αναγνωρίσετε αν το παιδί εκφοβίζεται.
- ✚ Επιδείξτε θετικές και υγιείς συμπεριφορές και συνήθειες.
- ✚ Δείξτε στο παιδί σας πώς να αντιμετωπίζει τα άλλα παιδιά και τους ενήλικες με ευγένεια και σεβασμό.
- ✚ Εκτιμήστε τις στιγμές γενναιοδωρίας και συμπόνιας του παιδιού για τους άλλους.
- ✚ Μιλήστε καθημερινά με τα παιδιά σας και μάθετε πώς περνούν το χρόνο τους στο σχολείο, τι κάνουν στο διαδίκτυο.
- ✚ Γνωρίστε τους γονείς των φίλων του παιδιού σας και ανταλλάξτε μαζί τους τηλέφωνα.
- ✚ Ποτέ μην συγκρίνετε τα παιδιά μεταξύ τους ή μην τα χαρακτηρίζετε ως "θύτες" και "θύματα".
- ✚ Επιβραβεύστε το παιδί σας όταν κάνει κάτι καλά, δείχνοντας παράλληλα ενσυναίσθηση.
- ✚ Ενθαρρύνετε το παιδί σας να συμμετέχει σε αθλήματα, μαθήματα τέχνης ή άλλες ομαδικές δραστηριότητες.
- ✚ Ενθαρρύνετε της "υγιείς" διαφωνίες με το παιδί σας, ώστε να το βοηθήσετε να αναπτύξει την κριτική του σκέψη και τις δεξιότητες διεκδίκησης.
- ✚ Όταν βλέπετε κάποιον να εκφοβίζεται ή να κακοποιείται, μην του γυρίζετε την πλάτη, αλλά γίνετε το καλό παράδειγμα και υπερασπιστείτε τον.
- ✚ Βοηθήστε τα παιδιά σας να δώσουν θετικό παράδειγμα με τη δική τους συμπεριφορά.
- ✚ Οργανώστε μια συνάντηση με το παιδί που εκφοβίζει το οποίο θα μιλήσει απευθείας στο παιδί σας και θα μιλήσει για τις εμπειρίες του.
- ✚ Ενθαρρύνετε το παιδί σας να ενημερωθεί για τα δικαιώματά του στην πραγματική ζωή και ενώ βρίσκεται στο διαδίκτυο.
- ✚ Συμμετέχετε σε θεματικές εκδηλώσεις, εκστρατείες ή εργαστήρια μαζί με το παιδί σας για να του δείξετε πόσο σημαντικό πρόβλημα είναι ο εκφοβισμός.

Πρόσθετες συμβουλές για τους γονείς:

Όταν γνωρίζουν τι είναι ο εκφοβισμός, τα παιδιά σας θα είναι σε θέση να τον αναγνωρίσουν πιο εύκολα, είτε ασκείται σε αυτά είτε σε κάποιον άλλο.

Όσο περισσότερο μιλάτε στα παιδιά σας για τον εκφοβισμό, τόσο πιο σίγουρα θα νιώθουν ότι μπορούν να το μοιραστούν μαζί σας όταν γίνουν μάρτυρες ή πέσουν θύματα τέτοιων πράξεων.

Προωθώντας και διαμορφώνοντας θετικές συμπεριφορές – πράξεις που ενισχύουν τις υγιείς σχέσεις – μπορούμε να βελτιώσουμε τη συμπεριφορά ενός παιδιού και να

στρέψουμε την προσοχή του σε αυτά που μπορεί να κάνει (σε αντίθεση με το να του λέμε μόνο τι δεν πρέπει να κάνει).

Ενθαρρύνετε το παιδί σας να ασχοληθεί με δραστηριότητες που του αρέσουν. Αυτό θα το βοηθήσει να διασκεδάσει, να γνωρίσει ανθρώπους με τους οποίους μοιράζεται τα ίδια ενδιαφέροντα και να χτίσει την αυτοπεποίθησή του στις σχέσεις με τους άλλους.

Επιπλέον, σχετικά με την πρόληψη του εκφοβισμού στον κυβερνοχώρο μπορείτε να:

- + εξηγήσετε στα παιδιά πώς οι διαδικτυακές πληροφορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να διανεμηθούν παγκοσμίως.
- + γίνετε μέρος της διαδικτυακής εμπειρίας του παιδιού για να γνωρίσετε τους ιστότοπους που επισκέπτονται.
- + βεβαιωθείτε ότι το παιδί κατανοεί τη σημασία της διατήρησης των προσωπικών του κωδικών πρόσβασης.
- + συνεχίσετε να μαθαίνετε και να μελετάτε διάφορες δυνατότητες προστασίας των παιδιών στο διαδίκτυο.

Τι άλλο;

- + Εξηγήστε στα παιδιά πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία για το κοινό καλό, όπως για παράδειγμα για την ανταλλαγή γνώσεων ή την αλληλοϋποστήριξη. Θα πρέπει να γνωρίζουν ότι η χρήση υβριστικών εκφράσεων στο διαδίκτυο μπορεί να προκαλέσει τόση ζημιά όση και εκτός διαδικτύου.
- + Βεβαιωθείτε ότι η πρόσβαση στο Διαδίκτυο δεν γίνεται από μη ασφαλείς τοποθεσίες ή hotspots.
- + Δώστε οδηγίες στο παιδί να κρατάει το μικρόφωνο και την κάμερα αποσυνδεδεμένα ή καλυμμένα όταν δεν τα χρησιμοποιεί.
- + Ενημερώστε το παιδί ότι σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να μοιράζεται τον κωδικό πρόσβασής του, προσωπικά δεδομένα ή φωτογραφίες, ακόμη και με φίλους.
- + Ενημερώστε τα παιδιά για τις επιπτώσεις που μπορεί να έχει ο παρατεταμένος χρόνος που περνούν στο διαδίκτυο σε αυτά και σε άλλους.
- + Συζητήστε με το παιδί σας ποιες πληροφορίες είναι σκόπιμο να μοιράζονται στο διαδίκτυο και ποιες πληροφορίες είναι πολύ ιδιωτικές ή προσωπικές.
- + Μιλήστε στο παιδί να μην ξεκινάει συνομιλίες και να μην απαντάει σε μηνύματα από αγνώστους
- + Συμβουλευτείτε το παιδί να βγει εκτός σύνδεσης αν νιώθει ότι επηρεάζεται προσωπικά από μια επικοινωνία.
- + Προσδιορίστε και εξηγήστε τους κινδύνους που ενέχει η ανταλλαγή πληροφοριών στο διαδίκτυο.

- ✚ Εξηγήστε τη σύνδεση μεταξύ του διαδικτυακού και του μη διαδικτυακού κόσμου και προειδοποιήστε τα παιδιά για τους διάφορους κινδύνους που μπορεί να συναντήσουν στο Διαδίκτυο.
- ✚ Βεβαιωθείτε ότι οι φίλοι στις λίστες φίλων του παιδιού σας και στους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης είναι άνθρωποι που γνωρίζει και όχι φίλοι φίλων.
- ✚ Χρησιμοποιήστε τον γονικό έλεγχο, ιδίως όσον αφορά τις ρυθμίσεις απορρήτου στη συσκευή του παιδιού.
- ✚ Χρησιμοποιήστε ψηφιακές συσκευές στον κοινόχρηστο χώρο, ώστε να μπορείτε εύκολα να παρακολουθείτε την εικονική δραστηριότητα των παιδιών.
- ✚ Παρακολουθήστε τον χρόνο που το παιδί περνάει στο διαδίκτυο και προσφέρετε εναλλακτικές επιλογές για την αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου.
- ✚ Συνεργαστείτε με το σχολείο και άλλους γονείς για την πρόληψη του διαδικτυακού εκφοβισμού.

Για πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τον εκφοβισμό, συμπεριλαμβανομένης της ορολογίας, της διάγνωσης, των λύσεων και της πρόληψης, ανατρέξτε στο θέμα 2 της Μεθοδολογίας για την εκπόνηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών, το πρώτο πνευματικό προϊόν που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου Παιχνίδια για την Ανεκτικότητα.

3. Μηχανισμοί παιχνιδιού ρόλων

Σε αυτή την ενότητα θα παρουσιαστούν πληροφορίες σχετικά με τους μηχανισμούς παιχνιδιού ρόλων, συμπεριλαμβανομένου του τρόπου χρήσης του παιχνιδιού ρόλων στην εκπαίδευση σε επίπεδο πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, των πλεονεκτημάτων του παιχνιδιού ρόλων για την ανάπτυξη των παιδιών, καθώς και του τρόπου με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί πρέπει να προετοιμάζονται για την εισαγωγή του παιχνιδιού ρόλων στην τάξη και τέλος ορισμένες καλές πρακτικές και ένα σενάριο για τη δημιουργία παιχνιδιού ρόλων στο περιβάλλον μιας τάξης.

3.1. Εισαγωγή στο παιχνίδι ρόλων

Αν θέλουμε να δώσουμε έναν ευρύ ορισμό του παιχνιδιού ρόλων, μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι ρόλων είναι "το να προσποιείσαι ότι είσαι κάποιος άλλος, ιδίως στο πλαίσιο της εκμάθησης μιας νέας δεξιότητας¹⁰". Εμβαθύνοντας σε

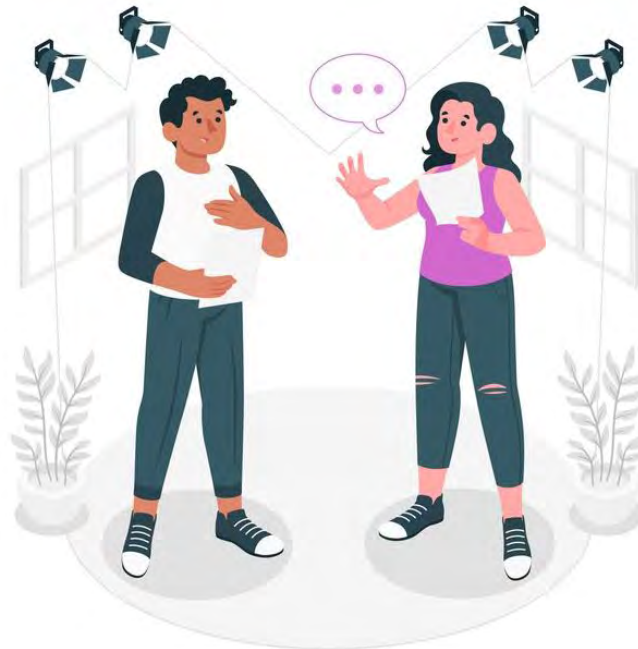
¹⁰ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/role-play?q=role-playing>

περισσότερες λεπτομέρειες, "το παιχνίδι ρόλων είναι μια τεχνική που επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνήσουν ρεαλιστικές καταστάσεις αλληλεπιδρώντας με άλλους ανθρώπους με ελεγχόμενο τρόπο προκειμένου να αναπτύξουν εμπειρία και να δοκιμάσουν διαφορετικές στρατηγικές σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον¹¹." Επομένως, το παιχνίδι ρόλων αποτελεί ένα ενδιαφέρον μέρος μιας ενεργητικής στρατηγικής μάθησης και διδασκαλίας. Ενσωματώνει μια ποικιλία στοιχείων, όπως το δράμα, οι προσομιώσεις, τα παιχνίδια και οι επιδείξεις πραγματικών περιπτώσεων που σχετίζονται με οποιοδήποτε θέμα. Τα παιχνίδια ρόλων είναι μια στρατηγική που προκαλεί τη συναισθηματική και αντιληπτική ικανότητα του παιδιού, ενεργοποιεί την προσωπική του ανταπόκριση και ενσυναίσθηση και έτσι το βοηθά να βιώσει ή να συμπάσχει με προβλήματα διαφορετικής φύσης – κοινωνικά, γνωστικά και άλλα.

Τα παιχνίδια ρόλων είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εκφράσουν τα παιδιά σε μια μικρή ομάδα τη δική τους στάση απέναντι σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα για λόγους μάθησης, να ξεπεράσουν την απόσταση μεταξύ θεωρίας και πράξης με ελκυστικό τρόπο και να αναπτύξουν χρήσιμες δεξιότητες. Κάθε παιχνίδι ρόλων έχει στοιχεία παρόμοια με τα στοιχεία οποιουδήποτε άλλου παιχνιδιού ρόλων: καθορισμένη ή φανταστική κατάσταση – πραγματικός ή φανταστικός τόπος δράσης και ηθοποιοί που παίζουν ορισμένους ρόλους. Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να ξεκινήσουν αυθόρμητα και ανάλογα με τους στόχους ο χρόνος υλοποίησης είναι διαφορετικός.

Αυτό που κάνει το παιχνίδι ρόλων ελκυστικό και εκπαιδευτικά χρήσιμο είναι το γεγονός ότι δεσμεύει τους συμμετέχοντες να βγουν από τους συνηθισμένους ρόλους τους στην πραγματική ζωή και να εγκαταλείψουν τα συνήθη πρότυπα συμπεριφοράς τους για να αναλάβουν πραγματικό ή φανταστικό ρόλο, να είναι "κάποιος άλλος" σε μια φανταστική κατάσταση. Με τον τρόπο αυτό, μέσω του παιχνιδιού ρόλων οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν εμπειρία και ενθαρρύνονται να αναπτύξουν κατανόηση της κατάστασης από "άλλη" οπτική γωνία.

¹¹ https://blogs.shu.ac.uk/shutel/2014/07/04/role-play-an-approach-to-teaching-and-learning/?doing_wp_cron=1621438491.4010260105133056640625#.



Source: [Freepik](#)

3.2. Οφέλη των μηχανισμών παιχνιδιού ρόλων στην εκπαίδευση

Οι μηχανισμοί παιχνιδιού ρόλων εμπίπτουν στον τομέα της σχεδιαστικής σκέψης και αποτελούν χαρακτηριστικό των νέων διδακτικών μεθοδολογιών. Όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί απομακρύνονται από τα παραδοσιακά μαθήματα που αποτελούνται από διαλέξεις και γραπτές εξετάσεις προς την αυξημένη εμπλοκή των μαθητών στη δόμηση των μαθημάτων στα οποία συμμετέχουν (και όχι μόνο παρακολουθούν ή αξιολογούνται για τα μαθήματα που διδάσκονται). Η τάση αυτή είναι αποτέλεσμα της εξέλιξης του διδακτικού υλικού και της ανάγκης για πειραματική μάθηση, μάθηση μέσω της πράξης και σχεδιαστική σκέψη. Διάφορες έρευνες έχουν δείξει ότι οι διαλέξεις δεν είναι οι πιο αποτελεσματικές για τη διδασκαλία δεξιοτήτων, την πρόκληση συμπεριφορών, την ανάπτυξη ικανοτήτων ή την παρακίνηση των μαθητών. Οι διαλέξεις προορίζονται για τη μετάδοση πληροφοριών, οι οποίες δεν αποδεικνύονται πλέον ο μοναδικός στόχος της εκπαίδευσης στον XXI αιώνα. Σε αυτό το σημείο τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να διαδραματίσουν καθοριστικό ρόλο.

Το παιχνίδι ρόλων στην εκπαίδευση δίνει χώρο για εξερεύνηση, ανακαλύψεις, εκτίμηση των ιδίων ικανοτήτων και εντοπισμό ενδιαφερόντων, αλλά και συζήτηση, ανταλλαγή απόψεων (συχνά αντιφατικών, που είναι επίσης καλό) και μάθηση προσαρμογής σε νέες καταστάσεις. Μπορεί να διδάξει ευελιξία και βασικές κοινωνικές δεξιότητες ή να ξεδιπλώσει νέες προοπτικές στους τομείς που είναι ήδη οικείοι.

Το παιχνίδι ρόλων είναι επίσης ένα παράδειγμα μαθητοκεντρικών περιβαλλόντων, δηλαδή περιβαλλόντων στα οποία ο μαθητής εμπλέκεται ενεργά και αναλαμβάνει μεγαλύτερη ευθύνη στη διαδικασία διδασκαλίας και μάθησης. Το αναφερόμενο περιβάλλον είναι επίσης επωφελές για την ανάπτυξη εγκάρσιων δεξιοτήτων (αν και οι μαθητές μπορεί να μην το γνωρίζουν ακόμη), δίνοντας αξία σε νέες ευκαιρίες. Αυτές οι σύγχρονες δεξιότητες που αποκτώνται σε νεαρή ηλικία θα είναι θεμελιώδεις για την περαιτέρω ανάπτυξη^{12,13}.

Επιπλέον, με το παιχνίδι ρόλων τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τα κρυμμένα συναισθήματά τους και να συζητήσουν "ευαίσθητα θέματα" που ίσως να μην το έκαναν σε φυσικά περιβάλλοντα- αλλά και να κατανοήσουν πώς αισθάνονται και πώς αντιδρούν οι άλλοι σε διάφορες καταστάσεις, παρατηρώντας τη συμπεριφορά των άλλων. Το παιχνίδι ρόλων επιτρέπει επίσης στους συμμετέχοντες να εμπλακούν σε ένα πρόβλημα ή μια ιδέα, λαμβάνοντας άμεση και ποικίλη ανατροφοδότηση σχετικά με τη δική τους απόδοση.

Κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών ρόλων, οι άνθρωποι μπορούν να πειραματιστούν με νέες συμπεριφορές σε ένα προστατευμένο περιβάλλον. Βιώνοντας νέους τρόπους δράσης, βλέπουν το αποτέλεσμα και αποκτούν πρόσθετα κίνητρα για να εφαρμόσουν αυτές τις διαφορετικές προσεγγίσεις στην πραγματικότητα. Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν επίσης να δημιουργήσουν μια ρουτίνα και να διευκολύνουν την εφαρμογή σε μια πραγματική κατάσταση. Επιπλέον, μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση σε οποιονδήποτε τομέα, καθώς και σε οποιοδήποτε μάθημα ή θέμα. Εκτός από τη γνώση του συγκεκριμένου υλικού, αναπτύσσουν τις επικοινωνιακές δεξιότητες των παιδιών και μπορούν να δομηθούν για κάθε ηλικία. Μπορούν να εφαρμοστούν στο τέλος ενός θεματικού υλικού ως αυθεντική αξιολόγηση, π.χ. εκστρατεία κατά της ρύπανσης ή για την προστασία των φυτικών ειδών.

3.3. Εισαγωγή μηχανισμών παιχνιδιού ρόλων στην τάξη

Προκειμένου να εισαχθεί το παιχνίδι ρόλων στην τάξη απαραίτητη είναι η προετοιμασία, ακολουθούμενη από την εκτέλεση του σχεδίου και την αξιολόγηση της εμπειρίας.

Ποιες προϋποθέσεις πρέπει να πληρούνται στην αρχή;

Δεδομένου ότι στον μηχανισμό παιχνιδιού ρόλων ο μαθητής είναι αυτός που πρέπει να αναλάβει έναν ρόλο καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος για να βιώσει

¹² <https://www.designsociety.org/download-publication/40800/DESIGN+THINKING+VIA+FLIPPED+CLASSROOM>

¹³ Author's own observations

μια κατάσταση, η πρώτη προϋπόθεση που πρέπει να ικανοποιηθεί είναι η συμμετοχή των μαθητών. Εναπόκειται στον εκπαιδευτικό να αποφασίσει για τον αριθμό των συμμετεχόντων πριν από το πραγματικό σκηνικό της τάξης. Δεν υπάρχει ελάχιστος ή μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων, αλλά τουλάχιστον 3 είναι απαραίτητοι και διευκολύνουν την ομαδική εργασία.

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός πρέπει να εξετάσει τα εργαλεία και τα υλικά για το παιχνίδι ρόλων με βάση το θέμα που θα βιώσει η ομάδα.

Για παράδειγμα, ποια εργαλεία;

Το παιχνίδι ρόλων είναι μια πολύ ευέλικτη διδακτική προσέγγιση, επειδή δεν απαιτεί ειδικά εργαλεία. Ωστόσο, η χρήση εργαλείων μπορεί να δώσει μια πιο ρεαλιστική και ελκυστική πινελιά στην κατάσταση και να ζωντανέψει την κατάσταση. Ορισμένα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι τα ακόλουθα.

Τεχνολογία: συσκευές εγγραφής, φωτογραφική μηχανή, tablet, βιντεοπροβολέας, μικρόφωνο, φορητές συσκευές αναπαραγωγής μουσικής.

Βοηθητικά υλικά: gadgets που βοηθούν τους μαθητές να αναλάβουν το ρόλο, π.χ. γυαλιά (επιτρέπουν την αλλαγή της οπτικής γωνίας), καπέλα (φορώντας διαφορετικά καπέλα - αναλαμβάνοντας διάφορους ρόλους), ρούχα (που μοιάζουν με τον πραγματικό χαρακτήρα),

Εκτυπώσιμο υλικό: κάρτες με περιγραφές ρόλων για τους ηθοποιούς, φυλλάδια, αφίσες, φωτογραφίες, έντυπα ή εφημερίδες/περιοδικά μπορεί να είναι χρήσιμα κατά τη φάση εισαγωγής στο θέμα.

Άλλα: η μουσική υπόκρουση μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές να εντρυφήσουν στη δραστηριότητα, ένα σύντομο βίντεο μπορεί να θέσει το σκηνικό και να χρησιμεύσει ως αποτελεσματικό εργαλείο καθοδήγησης, ηχογραφήσεις διαφόρων θορύβων επιτρέπουν τη στενότερη εμπειρία με την κατάσταση, μολύβια για ζωγραφική προσώπου για την οπτικοποίηση κρυμμένων συναισθημάτων ή αισθημάτων.

Σημαντικό ρόλο θα παίξουν οι μαθησιακοί στόχοι του παιχνιδιού ρόλων. Αυτοί θα πρέπει να είναι SMART (Specific - Συγκεκριμένοι, Measurable - Μετρήσιμοι, Assignable - Αναθέσιμοι, Realistic - Ρεαλιστικοί, Time related - Χρονικά Οριοθετημένοι) και να είναι διατυπωμένοι έτσι ώστε να οδηγούν σε μαθησιακά αποτελέσματα.

Για παράδειγμα, ποιος μαθησιακός στόχος;

Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να εκπληρώσουν πολλούς μαθησιακούς στόχους. Ορισμένοι από αυτούς είναι οι ακόλουθοι:

- ✓ Προάγουν τη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών κάνοντάς τα να κατανοήσουν σε βάθος τις διάφορες μορφές σχολικού εκφοβισμού.

- ✓ Βοηθούν τα παιδιά να μάθουν πώς να αλληλεπιδρούν σε διάφορες καταστάσεις εφαρμόζοντας το περιεχόμενο σε σχετικά πλαίσια.
- ✓ Βοηθούν τους μαθητές να εκφράσουν τις ιδέες και τα συναισθήματά τους σε ένα χαλαρό περιβάλλον που δημιουργούν.
- ✓ Βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν ενσυναίσθηση, αφού ενώ προσποιούνται ότι είναι κάποιος άλλος, μαθαίνουν να κατανοούν και να αναγνωρίζουν συναισθηματικές καταστάσεις.
- ✓ Ενθαρρύνουν τους μαθητές να ξεπεράσουν το φόβο και, ως εκ τούτου, να αυξήσουν την αυτοπεποίθησή τους.
- ✓ Αναπτύσσουν τη διεκδικητικότητα, ανταποκρινόμενοι με ακρίβεια και αποτελεσματικότητα σε διάφορα σενάρια κοροϊδίας/εκφοβισμού.
- ✓ Αναπτύσσουν τις δεξιότητες συνεργασίας και δημιουργικότητας των μαθητών, αφού οι μαθητές χρησιμοποιούν τη φαντασία τους για να ολοκληρώσουν τις εργασίες και να συνεργαστούν για την επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί.
- ✓ Επιτρέπουν στους μαθητές να εξερευνήσουν, να πειραματιστούν και να διερευνήσουν καταστάσεις της πραγματικής ζωής και τη γλώσσα που χρησιμοποιείται σε διάφορες περιστάσεις.
- ✓ Προάγουν την κριτική ικανότητα των μαθητών και τις ικανότητες λήψης αποφάσεων, αφού σε κάθε κατάσταση οι μαθητές πρέπει να εξετάσουν όλες τις εναλλακτικές λύσεις πριν καταλήξουν τελικά σε μια λύση.
- ✓ Αναπτύσσουν τις γνωστικές, γλωσσικές και κοινωνικοκινητικές δεξιότητες των μαθητών.
- ✓ Παίζουν σημαντικό ρόλο στη σωματική, συναισθηματική και νοητική ανάπτυξη ενός παιδιού, η οποία είναι απαραίτητη για τη συνολική ευημερία του.
- ✓ Δημιουργούν το επίπεδο αυτοπεποίθησης των μελών της ομάδας, το οποίο με τη σειρά του μπορεί να τα βοηθήσει στους καθημερινούς τους ρόλους.
- ✓ Εξοικειώνονται με τις βασικές πληροφορίες σχετικά με τις μάσκες στο θέατρο.

Το επόμενο βήμα είναι η ενημέρωση των μαθητών σχετικά με τη δραστηριότητα του παιχνιδιού ρόλων, ειδικά αν θα χρειαστεί να κάνουν κάποια προετοιμασία γι' αυτό, και η εξήγηση των στόχων καθώς και του ρόλου ή των ρόλων τους ως ηθοποιοί.

Πώς να προετοιμάσετε το παιχνίδι ρόλων;

Βήμα 1: Προσδιορισμός του θέματος

Το πρώτο βήμα περιλαμβάνει τον προσδιορισμό του προβλήματος που θέλετε να αντιμετωπίσετε μέσω του παιχνιδιού ρόλων. Είναι σημαντικό να είστε πολύ συγκεκριμένοι σχετικά με το πρόβλημα που σκοπεύετε να επιλύσετε.

Βήμα 2: Δημιουργήστε την αφήγηση

Μετά τη φάση εντοπισμού του προβλήματος, πρέπει να επινοήσετε μια ιστορία που να μπορεί να το αναπαραστήσει αρκετά καλά. Σε αυτό το σημείο είναι απαραίτητο να σχεδιάσετε ένα σαφές χρονοδιάγραμμα: η δράση σας θα πρέπει να έχει μια αρχική στιγμή, μια φάση εξέλιξης και ένα σαφές τέλος. Η συναισθηματική σας φόρτιση και ένταση θα πρέπει να ποικίλλει ανάλογα με τη σημασία της κάθε στιγμής. Σε περίπτωση που επιθυμείτε να προωθήσετε τη μεταμόρφωση, θα πρέπει να εξετάσετε το ενδεχόμενο να αυξήσετε την έντασή σας ώστε να κορυφωθεί τη στιγμή που θα συμβεί. Να θυμάστε ότι το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού ρόλων είναι να επιστήσει την προσοχή του κοινού στην εμφάνιση του προβλήματος και όχι στη λύση του.

Βήμα 3: Δημιουργήστε τους χαρακτήρες σας

Το χτίσιμο των χαρακτήρων είναι πολύ σημαντικό, διότι οι χαρακτήρες εξυπηρετούν τον γενικότερο σκοπό του παιχνιδιού ρόλων. Λάβετε υπόψη σας ότι όσο πιο ρεαλιστικοί είναι οι χαρακτήρες σας και η κατάσταση, τόσο πιο ελκυστικό θα είναι το παιχνίδι ρόλων σας. Μερικές φορές είναι καλή ιδέα να υπερβάλλετε στις απόψεις και τα κίνητρα των χαρακτήρων. Αυτό θα σας βοηθήσει να αναδείξετε την καρικατούρα της συμπεριφοράς/δεξιότητας/τύπου που θέλετε να περιγράψετε.

Βήμα 4: Σχεδιάστε το περιβάλλον

Η ιδανική κατάσταση θα ήταν η σκηνή του παιχνιδιού ρόλων σας να λαμβάνει χώρα εκτός της σχολικής αίθουσας, σε ένα περιβάλλον που να φαίνεται όσο το δυνατόν πιο αληθινό. Ωστόσο, δεδομένου ότι αυτό είναι σχεδόν αδύνατο στις περισσότερες περιπτώσεις, η προσαρμογή του περιβάλλοντος, η χρήση πραγματικών αντικειμένων και σκηνικών θα προσθέσει αξιοπιστία στην κατάσταση ώστε να εμπλέξει τους μαθητές με πιο ουσιαστικό τρόπο.

Πώς να πραγματοποιήσετε το παιχνίδι ρόλων;

Με την εξέταση των απαραίτητων υλικών και του σκηνικού με βάση το προσδιορισμένο ζήτημα/θέμα που θα διαδραματιστεί, συνεχίστε με το ίδιο το παιχνίδι ρόλων ακολουθώντας μια προσέγγιση βήμα προς βήμα.

Ποια μέτρα πρέπει να ληφθούν;

Βήμα 1: Προθέρμανση της ομάδας

Αυτό το βήμα περιλαμβάνει την παρουσίαση στους μαθητές του θέματος/ζητήματος, παρέχοντας παραδείγματα με τη μορφή γραφικών, βίντεο ή μέσω μιας συζήτησης. Σε αυτό το βήμα ρωτήστε τους μαθητές αν έχουν κατανοήσει με σαφήνεια τη διαδικασία στην οποία θα συμμετάσχουν. Ρωτήστε τους ποια είναι τα οφέλη και ποια τα μειονεκτήματα που μπορεί να έχει και προσπαθήστε μαζί να

προβλέψετε τι μπορεί να συμβεί. Αντιμετωπίστε εκ των προτέρων όλες τις ανησυχίες και τους προβληματισμούς. Αυτό θα προσφέρει μια πιο πλούσια εμπειρία και θα διευκολύνει την αξιολόγηση μετά το παιχνίδι ρόλων.

Βήμα 2: Συνεδρία επίδειξης

Αυτό είναι ένα προαιρετικό βήμα το οποίο μπορεί να είναι απαραίτητο με μικρότερους μαθητές για να έχουν καλύτερη κατανόηση για το πώς θα συμμετάσχουν στο παιχνίδι ρόλων, πώς θα διεξαχθεί, καθώς και πώς θα παρουσιαστεί το θέμα. Επιλέξτε εθελοντές για να δοκιμάσουν μια συνεδρία επίδειξης για τους υπόλοιπους. Αφήστε τους άλλους να το δοκιμάσουν με συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο και καθορισμένο αποτέλεσμα. Πραγματοποιήστε έναν αναστοχασμό και μοιραστείτε τις ιδέες σας πριν συνεχίσετε με την κύρια συνεδρία.

Βήμα 3: Επιλογή συμμετεχόντων

Σε αυτό το βήμα προσδιορίζονται οι χαρακτήρες και τα χαρακτηριστικά τους. Τα παιδιά επιλέγουν τους ρόλους που θα παίξουν (ή ο εκπαιδευτικός τους αναθέτει) και ο συντονιστής εξηγεί τους ρόλους καθώς και τον σκοπό του παιχνιδιού ρόλων στο συγκεκριμένο πλαίσιο. Ο εκπαιδευτικός δεν πρέπει να αναθέτει ρόλους με βάση τις προτάσεις άλλων μαθητών, αλλά τις δικές του, για να αποτρέψει τους μαθητές από δυσάρεστες καταστάσεις ή στερεότυπα. Επίσης, ορισμένα σενάρια απαιτούν την παροχή ενός συνόλου πληροφοριών μόνο σε συγκεκριμένους ρόλους/χαρακτήρες, οπότε εσείς ως διευκολυντής θα πρέπει να αφιερώσετε χρόνο για την παροχή τυχόν αποκλειστικών πληροφοριών στους αντίστοιχους μαθητές.

Βήμα 4: Καθορίστε το σκηνικό

Σε αυτό το βήμα, καθορίζεται η γραμμή δράσης και το σκηνικό, διανέμονται τα σκηνικά και οι ηθοποιοί προετοιμάζονται για την έναρξη του παιχνιδιού ρόλων. Επανακαθορίζονται όλοι οι ρόλοι και λαμβάνονται οι θέσεις, συμπεριλαμβανομένου του κοινού. Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού ρόλων, ορίζεται ένας ορισμένος περιορισμένος χρόνος που πρέπει να διαρκέσει, π.χ., αφιερώστε 5 λεπτά για να μιλήσετε για το πρόβλημα που αντιμετωπίζετε, 10 λεπτά για να σκεφτείτε πιθανές λύσεις και τέλος 10 λεπτά για να επιλέξετε την καλύτερη λύση και να ενεργήσετε αναλόγως. Ωστόσο, δεν πρέπει να περιορίσετε τους μαθητές, καθώς η διαδικασία είναι δυναμική – να το γνωρίζετε αυτό. Αξίζει επίσης να θυμάστε να μην πιέζετε το παιχνίδι ρόλων με την πάροδο του χρόνου - αν το θέμα έχει εξαντληθεί, τερματίστε το.

Βήμα 5: Προετοιμάστε τους παρατηρητές

Για να διασφαλιστεί ότι όλη η ομάδα θα συμμετέχει, ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνεται να αναθέσει καθήκοντα σε όλους. Για παράδειγμα, οι παρατηρητές μπορούν να αξιολογήσουν τον ρεαλισμό του παιχνιδιού ρόλων, να ανταποκριθούν στην αποτελεσματικότητα και την αλληλουχία των συμπεριφορών των παικτών ρόλων

και να προσδιορίσουν το συναίσθημα και τον τρόπο σκέψης των προσώπων που απεικονίζονται. Οι παρατηρητές μπορεί να έχουν ως αποστολή την παρατήρηση μιας συγκεκριμένης συμπεριφοράς ή ενός συγκεκριμένου συμμετέχοντα. Οι παρατηρητές μπορούν επίσης να μοιραστούν τα συναισθήματά τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ρόλων χειροκροτώντας, κάνοντας θόρυβο ή ακόμη και μέσω της σιωπής, ώστε οι ηθοποιοί να μπορούν να αντιδράσουν και να διορθώσουν τη συμπεριφορά τους όταν αυτή επικρίνεται.

Βήμα 6: Εκτελέστε

Τέλος, οι ηθοποιοί αναλαμβάνουν τους ρόλους και "παίζουν" αυθόρμητα την κατάσταση από την αρχή έως το τέλος της. Ο διαμεσολαβητής (δάσκαλος) σπάνια παρεμβαίνει, αλλά παρακολουθεί τη συνάφεια των όσων συμβαίνουν με τους μαθησιακούς στόχους, διατηρεί την περιέργεια και την εμπλοκή των συμμετεχόντων, διευκολύνει τις δύσκολες αλληλεπιδράσεις, καθυστερεί τη δράση ή παρεμβαίνει διαβάζοντας εκ νέου τις οδηγίες για τον ρόλο.

Η αναθεώρηση των οδηγιών μετά την έναρξη του παιχνιδιού ρόλων δεν πρέπει να επιτρέπεται, ενώ μετά την κύρια συνεδρία, οι μαθητές μπορούν να κληθούν να αλλάξουν ρόλους για να δοκιμάσουν περισσότερες συμπεριφορές και να δουν περισσότερες απόψεις, δηλαδή οι μαθητές μπορούν να περάσουν από όλους τους ρόλους ή οι κύριοι συμμετέχοντες μπορούν να αλλάξουν ρόλους.

Βήμα 6: Αφήστε τους ρόλους

Προκειμένου οι μαθητές να βγουν από τους ρόλους, είναι απαραίτητο να συμπεριλάβετε την εμπειρία κλείνοντας την κατάσταση. Οι συμμετέχοντες μπορούν να υποστηριχθούν στο να "αποχωρήσουν από τους ρόλους" δίνοντάς τους την ευκαιρία να εκφράσουν τα συναισθήματα, τις σκέψεις και τις εμπειρίες τους ή δίνοντάς τους λίγα λεπτά για να απομονώσουν και να αναλύσουν την κατάσταση. Τα παιχνίδια ρόλων μπορεί συχνά να συνδέονται με πολλά συναισθήματα και οι ηθοποιοί μπορεί να παραμείνουν υπό την επίδραση της εμπειρίας για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

Πώς να αξιολογήσετε την εμπειρία του παιχνιδιού ρόλων;

Αφού λάβει χώρα το παιχνίδι ρόλων, είναι σημαντικό να γίνει μια συνεδρία απολογισμού που να αναδεικνύει το κύριο μήνυμα και να βοηθά τους συμμετέχοντες να εμποδώσουν τις νέες δεξιότητες ή γνώσεις που θέλετε να μεταδώσετε.

Τι άλλο μπορείτε να κάνετε για να αξιολογήσετε την εμπειρία;

- ✓ Ξεκινήστε τον αναστοχασμό των μαθητών σχετικά με το παιχνίδι ρόλων στο οποίο συμμετείχαν – για το σκοπό αυτό μπορείτε να ετοιμάσετε μια λίστα ελέγχου με τους μαθησιακούς στόχους ή να τους ζητήσετε να δημιουργήσουν έναν νοητικό χάρτη γύρω από το θέμα/ζήτημα του εκφοβισμού που παίχτηκε στο παιχνίδι ρόλων.
- ✓ Προγραμματίστε λίγο χρόνο για μια χαλαρή συζήτηση σχετικά με το πώς αισθάνθηκαν οι μαθητές στους ρόλους τους (και ως παρατηρητές), είτε στο πλαίσιο της τάξης είτε κατά τη διάρκεια μιας εκδρομής, λίγο μετά την εμπειρία του παιχνιδιού ρόλων ή λίγο καιρό μετά.
- ✓ Αμέσως μετά το παιχνίδι ρόλων, οργανώστε μια δραστηριότητα κατά την οποία όλοι οι συμμετέχοντες στέκονται σε ημικόκλιο και ο εκπαιδευτικός μοιράζει σε όλους λευκά φύλλα χαρτιού. Στο δικό τους φύλλο χαρτί, οι συμμετέχοντες ζωγραφίζουν τα συναισθήματα λύπης, θυμού, έκπληξης, χαράς κ.λπ. ως απάντηση σε 2 ερωτήσεις που τους θέτετε: Πώς αισθάνεστε μετά τη συμμετοχή σας στο παιχνίδι; Ποια συναισθήματα νιώσατε με τη λύση του προβλήματος; Ποια συναισθήματα μπορείτε να μοιραστείτε με το παιδί που εκφοβίστηκε; Ποια συναισθήματα νομίζετε ότι ένιωσε το παιδί που εκφόβιζε;
- ✓ Μετρώντας ως το 3, οι συμμετέχοντες δείχνουν τις κάρτες τους στην ομάδα, ενώ ο εκπαιδευτικός εξηγεί την προτιμότερη/σωστή στάση.
- ✓ Ελέγξτε το καθορισμένο μαθησιακό αποτέλεσμα δημιουργώντας μια δραστηριότητα για τους μαθητές, να περιγράψουν γραπτώς τη λύση του προβλήματος ή να αναπτύξουν την πρόληψη.
- ✓ Σκεφτείτε τη δημιουργία ενός διαγράμματος με τα βασικά διδάγματα, το οποίο θα μπορείτε να τοποθετήσετε στην τάξη και το οποίο θα μπορεί να χρησιμεύσει ως υπενθύμιση για τις σωστές και τις λανθασμένες συμπεριφορές.

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει επίσης να αξιολογήσουν το ρόλο που ανέλαβαν ως συντονιστές του παιχνιδιού ρόλων και αυτό μπορεί να γίνει απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι μαθησιακοί στόχοι;
- Σε ποιο βαθμό ήταν απαραίτητη η συμμετοχή μου για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων;
- Σε ποιο βαθμό οι συμμετέχοντες μαθητές συμμετείχαν στη δραστηριότητα;
- Σε ποιο βαθμό οι παρατηρητές συμμετείχαν στη δραστηριότητα;
- Σε ποιο βαθμό οι μαθητές μπόρεσαν να κατανοήσουν και να ενστερνιστούν την άποψη του χαρακτήρα τους;

Πρόσθετες συμβουλές για την αξιολόγηση και την παρακολούθηση του παιχνιδιού ρόλων:

- ✓ Ως διευκολυντής της διαδικασίας, θα πρέπει να δίνετε έμφαση στο τι έγινε και όχι στο τι θα μπορούσε να είχε γίνει.
- ✓ Δώστε στους μαθητές επαρκή χρόνο για να προβληματιστούν σχετικά με την εμπειρία του παιχνιδιού ρόλων.
- ✓ Μην επιτρέπετε επικριτικές δηλώσεις για πραγματικές προσωπικότητες (σε αντίθεση με αυτές των χαρακτήρων) ή για συμπεριφορές.
- ✓ Προσπαθήστε να ξεκαθαρίσετε όλες τις παρεξηγήσεις.
- ✓ Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι παίκτες ρόλων συμβάλλουν στις δραστηριότητες αξιολόγησης/συνέχειας.

3.4. Παραδείγματα καλών πρακτικών στο παιχνίδι ρόλων σε επίπεδο δημοτικού σχολείου

Τα ακόλουθα παραδείγματα από τη Βουλγαρία, την Τσεχική Δημοκρατία, την Ελλάδα, την Πολωνία και τη Ρουμανία αφορούν καλές πρακτικές στο παιχνίδι ρόλων σε επίπεδο δημοτικού σχολείου.

Παράδειγμα 1

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Βουλγαρία

Ονομασία καλής πρακτικής: Έχουμε εναλλακτικές επιλογές;

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Πρόγραμμα πρόληψης

Θέμα/θεματική περιοχή: Πρόληψη του σχολικού εκφοβισμού

Περιγραφή: Το παιχνίδι ρόλων εστιάζει στα προβλήματα της διαπροσωπικής βίας και της παρενόχλησης των αδυνάτων· επιπλέον, διευρύνει τις γνώσεις και εμβαθύνει την κατανόηση των αιτιών και των συνεπειών του εκφοβισμού, αναπτύσσει δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και διεγείρει το αίσθημα ενσυναίσθησης για τα θύματα του εκφοβισμού. Θα χρειαστούν τα ακόλουθα υλικά: αντίγραφα των σκηνών που θα παιχτούν (μία σκηνή ανά ομάδα), αντίγραφο του φύλλου "αληθινές ιστορίες" και ένας χώρος για να παιχτούν τα παιχνίδια ρόλων. Οι οδηγίες έχουν ως εξής:

Παρουσιάστε τη δραστηριότητα. Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι θα εργαστούν σε μικρές ομάδες και θα παίξουν σύντομα παιχνίδια ρόλων με θέμα τον εκφοβισμό. *Κάντε έναν γρήγορο καταγισμό ιδεών* σχετικά με το τι σημαίνει ο όρος "εκφοβισμός" για να βεβαιωθείτε ότι είναι σαφής ο όρος, οι διάφορες μορφές του και το ότι μπορεί να συμβεί σε οποιοδήποτε σχολείο.

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε τρεις υποομάδες και μοιράστε μία σκηνή σε κάθε υποομάδα. Αφιερώστε 15 λεπτά για την πρόβα και την προετοιμασία των ρόλων.

Όταν οι ομάδες είναι έτοιμες, ζητήστε από κάθε ομάδα να *παρουσιάσει τη σκηνή* της με τη σειρά.

Παραδείγματα σκηνών για παιχνίδια ρόλων:

Σκηνή 1 – Ένας/Μια μαθητής/μαθήτρια απευθύνεται σε άτομα με εξουσία και προσπαθεί να εξηγήσει ότι ένας συμμαθητής του/της εκφοβίζεται. Ο διευθυντής του σχολείου είναι αυταρχικός και παραδοσιακός. Πιστεύει ότι τα κριτήρια υποβαθμίζονται και έχει κακή γνώμη για τη γενική συμπεριφορά των νέων στις μέρες μας. Ο/η δάσκαλος/α της τάξης δεν θέλει να αναλάβει την ευθύνη για την κατάσταση. Οι υπόλοιποι εκπαιδευτικοί υποτιμούν το πρόβλημα και δεν αναγνωρίζουν τη συμπεριφορά των θυτών ως αυτό που είναι. Ο εκπρόσωπος της υπηρεσίας φροντίδας της τοπικής αρχής ανησυχεί, αλλά έχει πολύ μεγάλο φόρτο εργασίας για να μπορέσει να παρέμβει τώρα.

Σκηνή 2 - Μια ομάδα μαθητών προσπαθεί να μιλήσει σε έναν φίλο που εκφοβίζει έναν μικρότερο μαθητή.

Σκηνή 3 - Διάφοροι μαθητές συγκεντρώνονται και συζητούν για έναν φίλο που εκφοβίζεται από μια ομάδα μεγαλύτερων μαθητών. Θα ήθελαν να βοηθήσουν το φίλο τους και αναλύουν όλες τις πιθανές λύσεις για να τον/τη βοηθήσουν.

Συνέχεια. Αφήστε σχόλια στο τέλος, όταν όλες οι ομάδες έχουν συστηθεί, και συγκεντρώστε όλους τους ενεργούς συμμετέχοντες για μια συζήτηση. Μπορείτε να ξεκινήσετε μια συνεδρία συζήτησης και αξιολόγησης χρησιμοποιώντας τα ακόλουθα:

A. Ξεκινήστε με μια επισκόπηση των παιχνιδιών ρόλων. Από πού πήραν οι ομάδες το υλικό για να αναπτύξουν τις σκηνές; Με βάση ιστορίες ή ταινίες σχετικές με το θέμα του εκφοβισμού ή με βάση προσωπικές εμπειρίες;

B. Ήταν οι σκηνές ρεαλιστικές;

Γ. Στη σκηνή 1 - ποια από τα πράγματα που είπαν οι συμμετέχοντες ήταν εποικοδομητικά και βοήθησαν στην επίλυση της κατάστασης και ποια από αυτά εμπόδισαν την επίλυση της κατάστασης;

Δ. Όσον αφορά τη Σκηνή 2 - είναι εύκολο να μιλήσει κανείς ανοιχτά με έναν φίλο που παρενοχλεί τον αδύναμο; Ποιες τεχνικές θα είχαν γενικά θετικό αποτέλεσμα και ποιες τακτικές θα είχαν αρνητικό αποτέλεσμα;

Ε. Όσον αφορά τη Σκηνή 3 - είναι εύκολο να μιλήσει κανείς ανοιχτά με έναν φίλο που εκφοβίζεται; Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος για να βρεθούν λύσεις που να είναι αποδεκτές από το θύμα;

ΣΤ. Ζητήστε από τρεις ενεργούς συμμετέχοντες να διαβάσουν δυνατά τις τρεις "αληθινές ιστορίες".

Τελική εργασία. Ζητήστε ένα γενικό σχόλιο από την ομάδα σχετικά με τις σκηνές και στη συνέχεια συζητήστε για τους λόγους παρενόχλησης, τους τρόπους επίλυσης του προβλήματος και τα ανθρώπινα δικαιώματα που σχετίζονται με αυτή τη συμπεριφορά.

Διδάγματα που έμαθαν οι μαθητές: Πρόληψη της εξευτελιστικής μεταχείρισης, ο καθένας έχει δικαίωμα στην αξιοπρέπεια, ο καθένας έχει δικαίωμα στην προστασία

από κάθε μορφή σωματικής και ψυχολογικής βίας.

Εγκάρσια στοιχεία: Ένα τέτοιο παιχνίδι ρόλων μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικές καταστάσεις αλλάζοντας τις σκηνές. Τα παιχνίδια ρόλων είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εκφράσουν οι μαθητές σε μια μικρή ομάδα τη δική τους στάση απέναντι σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα, επειδή το παιχνίδι ρόλων απαιτεί από κάποιον να είναι "κάποιος άλλος" σε μια φανταστική κατάσταση. Τα πλεονεκτήματα αυτών των παιχνιδιών είναι ότι βοηθούν τους μαθητές να εκφράσουν τα κρυμμένα συναισθήματά τους και να συζητήσουν "ευαίσθητα" θέματα.

Πηγή/σύνδεσμος: <https://www.coe.int/en/web/compass/do-we-have-alternatives->
(υλικό διαθέσιμο σε διάφορες γλώσσες)

Παράδειγμα 2

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Δημοκρατία της Τσεχίας (Πράγα)

Ονομασία καλής πρακτικής: Διδάσκοντας τους μαθητές πώς να αντιδρούν σε δύσκολες καταστάσεις που συχνά συμβαίνουν στο σχολείο

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Πρόγραμμα πρόληψης

Θέμα/θεματική περιοχή: Συμπεριφορά προς τους συμμαθητές

Περιγραφή: Ο δάσκαλος φοράει περούκα και παριστάνει τον "κακό μαθητή", παρουσιάζοντας μια κακή συμπεριφορά που συμβαίνει συχνά στο σχολείο μεταξύ των παιδιών. Οι υπόλοιποι μαθητές καλούνται να πλησιάσουν τον εκπαιδευτικό και να λύσουν το πρόβλημα ακολουθώντας τους σχολικούς κανόνες. Ο δάσκαλος μπαίνει μπροστά στην τάξη και ξεκινά το παιχνίδι ρόλων. Επιδεικνύει το όμορφο τετράδιό του/της που έφερε στο σχολείο, το δείχνει σε όλους, αλλά ταυτόχρονα λέει ότι δεν μπορούν να το αγγίξουν ή να το δουν από κοντά. Τα παιδιά προσφέρονται εθελοντικά να πλησιάσουν τον/την εκπαιδευτικό και να προσπαθήσουν να βρουν μια λύση σε αυτή την κατάσταση. Του/της λένε πώς αισθάνονται για την κατάσταση και τι πιστεύουν ότι πρέπει/δεν πρέπει να κάνει ο χαρακτήρας που υποδύεται ο δάσκαλος. Στο τέλος βρίσκουν μια λύση - του/της λένε ότι μπορεί να φέρεις στο σχολείο μόνο τα αντικείμενα που δεν τον/την πειράζει να μοιραστεί. Η δασκάλα αποφασίζει ότι αυτή είναι μια καλή λύση, βγάζει την περούκα της και αξιολογεί την κατάσταση.

Διδάγματα που έμαθαν οι μαθητές: Το να φέρνουν τα παιδιά παιχνίδια και άλλα αντικείμενα στο σχολείο είναι αποδεκτό μόνο αν χαίρονται να τα μοιράζονται, διαφορετικά καλύτερα να τα κρατήσουν στην τσάντα τους ή στο σπίτι.

Εγκάρσια στοιχεία: Παρόμοιο παιχνίδι ρόλων μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικές καταστάσεις. Στο δημοτικό σχολείο Orangery στην Πράγα, οι μαθητές

παρακολουθούν κάθε εβδομάδα ένα προληπτικό πρόγραμμα. Και το παιχνίδι ρόλων είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο που τους βοηθά να μάθουν για καταστάσεις στο σχολείο με τις οποίες δυσκολεύονται.

Πηγή/σύνδεσμος: Η δραστηριότητα χρησιμοποιείται από τους εκπαιδευτικούς στα σχολεία Orangery στην Πράγα (<https://www.orangery.cz/>) και χρησιμοποιήθηκε από έναν από τους εκπαιδευτικούς.

Παράδειγμα 3

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Ελλάδα (Ερμούπολη, Σύρος)

Ονομασία καλής πρακτικής: "Μην ψαρώνεις!!!"

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Διαθεματική προσέγγιση

Θέμα/θεματική περιοχή: Πρόληψη του εκφοβισμού - ευαισθητοποίηση και διαδικτυακή εκστρατεία

Περιγραφή: Το πρόγραμμα πρόληψης του εκφοβισμού έχει ως στόχο την ευαισθητοποίηση των μαθητών, των εκπαιδευτικών, των γονέων και του κοινού στο θέμα του εκφοβισμού. Το έργο περιλαμβάνει τη δημιουργία μιας διαδικτυακής εκστρατείας που αποτελείται από έξι βίντεο/ταινίες μικρού μήκους κατά του εκφοβισμού με τίτλο "Μην ψαρώνεις!!!". Για τη δημιουργία των βίντεο, οι μαθητές ανέλαβαν διαφορετικούς ρόλους (μικρό ψάρι, μεγάλο ψάρι, θαλάσσια χελώνα κ.λπ.) σε μικρά θεατρικά έργα. Οι ίδιοι οι μαθητές έγραψαν το σενάριο για κάθε θεατρικό έργο (κάθε ομάδα έγραψε διαφορετικό σενάριο), δημιούργησαν τους χαρακτήρες για το σενάριό τους χρησιμοποιώντας ανακυκλωμένα υλικά, ζωγράρισαν το σενάριο, έπαιξαν τους ρόλους τους και μαγνητοσκοπήθηκαν. Για τη διάδοση της εκστρατείας κατά του εκφοβισμού, τα βίντεο μεταδόθηκαν κατά τη διάρκεια μιας σχολικής εκδήλωσης, αναρτήθηκαν στον ιστότοπο του σχολείου και κοινοποιήθηκαν στα τοπικά μέσα μαζικής ενημέρωσης.

Διδάγματα που έμαθαν οι μαθητές: Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να μπουν στη θέση διαφορετικών χαρακτήρων και ρόλων και να παρουσιάσουν τις απόψεις τους. Αυτό τους έδωσε τη δυνατότητα να συνειδητοποιήσουν πώς αισθάνονται οι διαφορετικοί χαρακτήρες στις καταστάσεις που παρουσιάστηκαν και να σκεφτούν τρόπους για να βοηθήσουν τους αδύναμους χαρακτήρες να υψώσουν τη φωνή τους και να αποκτήσουν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους.

Εγκάρσια στοιχεία: Παρόμοια σχέδια που περιλαμβάνουν παιχνίδι ρόλων μπορούν να εφαρμοστούν με διαφορετικούς χαρακτήρες, π.χ. από κινούμενα σχέδια, για να καταδείξουν καλές και κακές συμπεριφορές από αυτά τα κινούμενα σχέδια.

Πηγή/σύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11487> (το σενάριο είναι στα ελληνικά και υπάρχει οπτικοακουστικό υλικό που θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε

τις δραστηριότητες του έργου)

Παράδειγμα 4

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Πολωνία (Ostojów)

Ονομασία καλής πρακτικής: Η θεατρική εκπαίδευση ως μορφή ανάπτυξης των δεξιοτήτων των μαθητών του αυτοδιοικητικού δημοτικού σχολείου στο Ostojów

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Πολωνική γλώσσα, Μουσική, Προσχολική εκπαίδευση

Θέμα/θεματική περιοχή: Σειρά εργασιών "Αγγίξτε το θέατρο», «Γνωρίστε το θέατρο», «Δημιουργήστε το θέατρο», «Κατανοήστε το θέατρο"

Περιγραφή: "Αγγίξτε το θέατρο» είναι (...) μια βάση γνώσεων προπαιδευτική για το θέατρο, διατεταγμένη σχεδόν όπως ένα δράμα - ο καθένας έχει ένα ρόλο να παίξει και πρέπει να εμπλέξει τη σκέψη και το συναίσθημα". Κατά τη διάρκεια των εργασιών, οι μαθητές έμαθαν ότι το θέατρο μπορεί να προκαλέσει πολλά συναισθήματα, καθώς και να αποτελέσει μια ενδιαφέρουσα εμπειρία με πολλές ανακαλύψεις. Έπαιξαν πολλούς ρόλους - παρατηρητές της δημιουργίας της παράστασης, συνεργασία ηθοποιών, τεχνικών, μουσικών κ.λπ. - μεταξύ του προσωπικού που εργάζεται στην όπερα, το δραματικό θέατρο ή το κουκλοθέατρο. Οι μαθητές ενθαρρύνθηκαν από ελκυστικές εργασίες, το ειλικρινές χειροκρότημα των συμμετεχόντων στο εργαστήριο και τη φιλική βοήθεια του σκηνοθέτη να βιώσουν το θέατρο - λειτουργίες των ανθρώπων που εργάζονται στο θέατρο. Η επαφή με αληθινά κοστούμια, μουσικά όργανα, σκηνικά, θεατρικές μαριονέτες που χρησιμοποιούνται σε διάφορες τεχνικές κουκλοθέατρου, θεατρικές μάσκες από πολλές περιόδους της ιστορίας του θεάτρου και ένα μοντέλο αρχαίου θεάτρου έγινε πηγή μάθησης για την ιστορία και την εξέλιξη του θεάτρου από την αυγή της ιστορίας. Οι μαθητές έμαθαν για πολλές ποικιλίες του θεάτρου, συνάντησαν την απλή αλήθεια ότι το θέατρο στην ιστορία και στο σήμερα ήταν και συνεχίζει να είναι ένα μυστηριώδες και όμορφο φαινόμενο.

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου «Γνωρίστε το θέατρο», τα μικρότερα παιδιά μαθαίνουν για το θέατρο ως μια συγκεκριμένη συνάντηση διαφόρων όντων, όχι απαραίτητα ανθρώπινων, αλλά ηθοποιών, θεατών και σκηνικών χαρακτήρων (δραματικών ηρώων). Όλες οι εργασίες, τα παιχνίδια και τα σχόλια κατά τη διάρκεια αυτών των εργασιών σχετίζονται με την ευχαρίστηση της συνάντησης με το κοινό, τους χαρακτήρες και τους ηθοποιούς και τις αλληλεπιδράσεις που προκαλούν. Χωρίς ανταγωνισμό, χωρίς εντατική δουλειά πάνω στον εαυτό τους και τον ρόλο τους, οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα επιστημονικό παιχνίδι, το οποίο παίρνει τη μορφή ενός προσκοπικού παιχνιδιού με εμπόδια, στο οποίο υπάρχουν χοροί, τελετουργίες, καθήκοντα που πρέπει να εκτελεστούν, παιχνίδια ταχύτητας και συγκέντρωσης - τα παιδιά αποκτούν θεατρικές δεξιότητες και τις δεξιότητες του τολμηρού θεατή, μεταξύ άλλων. Ένα συγκεκριμένο παράδειγμα είναι ένα παιχνίδι

ρόλων με τις περιπέτειες ενός νεοεκκολαπτόμενου νεοσσού που μαθαίνει για τον κόσμο γύρω του και μαθαίνει να διακρίνει το καλό από το κακό.

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου «Κατανοήστε το θέατρο» οι μαθητές εισάγονται στη θεατρική παράσταση, αναγνωρίζουν διάφορα είδη τέχνης σε αυτήν και προσπαθούν να τα ονομάσουν, να πουν τι βλέπουν, τι ακούν, τι αισθάνονται, τι διαβάζουν και τι καταλαβαίνουν. Αυτά τα εργαστήρια έχουν ως στόχο να δείξουν πώς να είναι κανείς ευαίσθητος, διορατικός και κριτικός θεατής του θεάτρου.

Το εργαστήριο «Δημιουργήστε το θέατρο» είναι ένα μάθημα σχετικά με το εργαστήριο υποκριτικής και εμπύχωσης. Το εργαστήριο πραγματοποιείται σε δύο μέρη. Η πρώτη συνάντηση αφορά τις πρακτικές πτυχές της δουλειάς του ηθοποιού πάνω στον εαυτό του. Η δεύτερη συνάντηση αφορά στη δουλειά του ηθοποιού πάνω στο ρόλο του στη σκηνή, εργαστήρια με τη χρήση της σκηνογραφίας - διακοσμητικά, σκηνικά, επίσης μαριονέτες και φωτισμό. Επίσης, διδάσκονται το animation της μαριονέτας, η σκηνική κίνηση, οι πρόβες και το θέαμα.

Διδάγματα που έμαθαν οι μαθητές: Κατά τη διάρκεια των θεατρικών εργαστηρίων, οι μαθητές έμαθαν για το αρχαίο και το σύγχρονο θέατρο, για τους ανθρώπους που το δημιούργησαν στο παρελθόν και για τους σημερινούς θεατρικούς δημιουργούς. Έμαθαν να βρίσκονται επί σκηνής και απέκτησαν υποκριτικές δεξιότητες - να υποδύονται τραγικούς και κωμικούς χαρακτήρες, να παίζουν ρόλους μίμων. Συμμετέχοντας ενεργά στη δημιουργία της παράστασης, γνώρισαν τη δουλειά των σκηνοθετών, των σκηνογράφων, των μουσικών και των υποβολέων.

Εγκάρσια στοιχεία: Το θέατρο δίνει χώρο για την απόδοση και την επίδειξη κάθε είδους συμπεριφορών και ευνοούμενων στάσεων με σκοπό την εκπαίδευση του κοινού. Αποτελεί προτεινόμενο τρόπο εισαγωγής περιεχομένου στα παιδιά, καθώς περιλαμβάνει παιγνιώδη μάθηση, μάθηση μέσω της πράξης και πειραματικές τεχνικές μάθησης.

Πηγή/σύνδεσμος: <https://studylibpl.com/doc/975459/monika-wojteczek-%E2%80%A2-edukacja-teatralna-jako-forma-rozwijania> (παραδείγματα θεατρικών δραστηριοτήτων των μαθητών, τα οποία είναι αποτέλεσμα της εργασίας καθηγήτριας πολωνικής γλώσσας, εκπαιδευτικών προσχολικής αγωγής και καθηγήτριας μουσικής)

Παράδειγμα 5

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Ρουμανία

Ονομασία καλής πρακτικής: Ζωή χωρίς βία

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Πρόγραμμα πρόληψης

Θέμα/θεματική περιοχή: Βία

Περιγραφή: Το πρόγραμμα απευθύνεται σε μαθητές, γονείς και εκπαιδευτικούς, με στόχο την πρόληψη και την καταπολέμηση της βίας μεταξύ των μαθητών, μέσω της παρουσίασης συγκεκριμένων καταστάσεων. Οι καταστάσεις αυτές αποσκοπούν στην ενημέρωση των μαθητών όχι μόνο για τις συνέπειες που προκύπτουν ως αποτέλεσμα της τέλεσης τιμωρητέων πράξεων, αλλά και για την ευθύνη τους, μέσω της εκπαίδευσης δεξιοτήτων και ικανοτήτων για την ανάπτυξη του πολιτικού τους πνεύματος, της παρέμβασης και της παροχής κάθε απαραίτητης υποστήριξης όταν χρειάζεται.

Διδάγματα που μαθαίνουν οι μαθητές: "Με αυτή την ευκαιρία, έμαθα πράγματα που σίγουρα θα με βοηθήσουν στο μέλλον, σε περιστάσεις όπου μπορεί να βρεθώ κάποια στιγμή. Η ομιλία του ψυχολόγου Ilie Marinescu με εντυπωσίασε περισσότερο, και σε μια κατάσταση κρίσης θα ζητήσω μια ενημερωμένη συμβουλή".

Εγκάρσια στοιχεία: "Το θέμα της εκπαίδευσης είναι ότι ο κόσμος δεν είναι μόνος του...": Το πρόγραμμα μπορεί να εφαρμοστεί με επιτυχία οπουδήποτε, καθώς η πρόληψη της βίας αποτελεί θέμα υψηλού ενδιαφέροντος για όλους τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς τους.

Πηγή/σύνδεσμος:

http://liceulotopeni.ro/index.php?option=com_content&task=view&id=36&Itemid=72 (το παρεχόμενο υλικό είναι διαθέσιμο στα ρουμανικά)

3.5. Σενάρια για τη δημιουργία παιχνιδιού ρόλων

Ένα σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μια αυτόνομη δραστηριότητα ή μπορεί να αποτελέσει μέρος μιας μεγαλύτερης δραστηριότητας, η οποία θα προηγηθεί ή θα ακολουθηθεί από ένα μάθημα, έναν προβληματισμό ή μια εργασία. Τα σενάρια μπορούν επίσης να εξυπηρετήσουν τον σκοπό της ευαισθητοποίησης για θέματα που έχουν σημασία ή ζητήματα που εμφανίζονται.

Τα σενάρια μπορούν να αναπτυχθούν για την εφαρμογή τους σε περιβάλλον πρόσωπο με πρόσωπο ή σε διαδικτυακό περιβάλλον¹⁴.

Τα παρακάτω σενάρια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία παιχνιδιού ρόλων σε περιβάλλον τάξης. Στις τελευταίες σελίδες του παρόντος οδηγού θα βρείτε τα σενάρια σε εκτυπώσιμη μορφή.

¹⁴

<https://www.massey.ac.nz/massey/fms/AVC%20Academic/Teaching%20and%20Learning%20Centres/Scenario-based-learning.pdf>

Σενάρια ως αυτόνομη δραστηριότητα

Καθοδήγηση:

Τα σενάρια αναφέρουν συνιστώμενη ηλικιακή ομάδα για την εκτέλεση του σεναρίου. Κάθε σενάριο ακολουθείται από μια σειρά προαιρετικών θεμάτων για συζήτηση. Αποφασίστε πώς θα πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα: ως παιχνίδι ρόλων με τους εμπλεκόμενους ηθοποιούς ή ως αυτοαναστοχασμό. Και στις δύο περιπτώσεις προχωρήστε σε συζήτηση.

Οδηγίες για το παιχνίδι ρόλων:

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις σε ομάδες ή ατομικά. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο και προσπαθούν να κατανοήσουν την οπτική γωνία του χαρακτήρα τους. Στη συνέχεια υποδύονται τους ρόλους που τους έχουν ανατεθεί. Μετά το παιχνίδι ρόλων η ομάδα/τάξη προβληματίζεται σχετικά με την κατάσταση απαντώντας σε ερωτήσεις συζήτησης ή μοιράζεται τα συναισθήματά της (θλίψη, έκπληξη, σοκ κ.λπ.).

Οδηγίες αυτοαναστοχασμού:

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις στους μαθητές. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο και προσπαθούν να κατανοήσουν την κατάσταση. Στη συνέχεια, προβληματίζονται σχετικά με την κατάσταση απαντώντας στις ερωτήσεις συζήτησης ή μοιράζονται τα συναισθήματά τους (θλίψη, έκπληξη, σοκ κ.λπ.), είτε ατομικά είτε ως τάξη.

Σενάριο Α

Αριθμός (κατά προσέγγιση) παιδιών που παίζουν ρόλο: 5

Ρόλοι: Μαθητής Άννα, Μαθητής Γιάννης, Μαθητής Μάρκος, Μαθητής Κάτια, Παιδί
Ο Μάρκος και ο Γιάννης είναι καλοί φίλοι από το νηπιαγωγείο. Όμως στον Μάρκο αρέσει να κάνει κόλπα στους άλλους ή να τους κοροϊδεύει. Ο Γιάννης γελούσε ακόμη και με τις φάρσες του, μέχρι την πρόσφατη ιδέα του να βιντεοσκοπήσει τις αντιδράσεις των άλλων στα αστεία του και να τις δημοσιεύσει ανώνυμα στο διαδίκτυο. Η Άννα, η συμμαθήτριά τους, είναι ένα τέτοιο παράδειγμα. Ο Μάρκος κορόιδευε την Άννα, ενώ εκείνη μάθαινε να κάνει πατινάζ. Η Άννα έπεφτε συνέχεια και όσο περισσότερο διαρκούσε η κατάσταση, τόσο πιο δυνατά γελούσε ο Μάρκος. Η κατάσταση έγινε ακόμα χειρότερη όταν η Άννα ήρθε στο σχολείο την επόμενη μέρα και άλλα παιδιά την κορόιδευαν επίσης. Η Κάτια, μαθήτριά του σχολείου, έδειξε στην Άννα ένα βίντεο από το παγοδρόμιο και τις πτώσεις της τη μία μετά την άλλη. Η Άννα δεν είχε ιδέα ότι βιντεοσκοπούσαν. Ως αποτέλεσμα της κατάστασης αυτής, πέρασε δύσκολα στο σχολείο. Σε ελάχιστο χρόνο, άκουσε άσχημα σχόλια για τον εαυτό της. Ο Γιάννης θέλει να μιλήσει με τον Μάρκο για την κατάσταση, να ζητήσει από τον Μάρκο να ζητήσει συγγνώμη από την Άννα, αλλά πριν φτάσει στο σημείο, δέχεται και ο ίδιος ένα κακόβουλο μήνυμα. Στο μήνυμα τον αποκαλούσαν

παραβάτη. Γρήγορα συνειδητοποιεί ότι οι άλλοι πιστεύουν ότι αυτός ήταν υπεύθυνος για την όλη κατάσταση. Όταν παίζει το βίντεο που του δείχνει η Κάτια στο τηλέφωνό της, ακούγεται στο βάθος η φωνή του. Όταν προσπαθεί να δώσει εξηγήσεις, κανείς δεν τον πιστεύει και ο Μάρκος είναι εξαφανισμένος.

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- Τι έκανε λάθος η Άννα;
- Τι έκανε λάθος ο Γιάννης;
- Τι έκανε λάθος ο Μάρκος;
- Πώς θα αντιδρούσατε αν ήσασταν στη θέση της Άννας;
- Δεν πρέπει να κατηγορηθεί ο Γιάννης για τα αποτελέσματα της κατάστασης;
- Θα έπρεπε να τιμωρηθεί ο Μάρκος;
- Ποια προβλήματα αποκαλύφθηκαν στο παιχνίδι ρόλων;
- Σε ποια στιγμή θα έπρεπε να υπάρξει παρέμβαση στην κατάσταση;
- Υπήρχαν θετικές πτυχές στην κατάσταση;
- Ποια θα μπορούσε να είναι η επόμενη σκηνή της ιστορίας;
- Πώς θα νιώθατε αν κάποιος σας βιντεοσκοπούσε κρυφά;
- Έχετε βιώσει ή υπήρξατε μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως παρατηρητής;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως στόχος εκφοβισμού;

Σενάριο Β

Αριθμός παιδιών (κατά προσέγγιση) που παίζουν ρόλους: 4

Ρόλοι: Μαθητής Όσκαρ, Μαθητής Ρόμπερτ, Γονέας του Όσκαρ 1, Γονέας του Όσκαρ 2

Ο Ρόμπερτ είναι πάντα ο πρώτος στην τάξη του που αποκτά ένα νέο παιχνίδι ή μια συσκευή. Μερικά παιδιά τον θεωρούν πολύ «κουλ» γι' αυτό, αλλά άλλα πιστεύουν ότι είναι λίγο επιδειξίας. Ο Όσκαρ, ο οποίος πηγαίνει στο ίδιο σχολείο με τον Ρόμπερτ αλλά είναι ένα χρόνο μικρότερος, θαυμάζει πραγματικά τον Ρόμπερτ. Τελικά πείθει τους απρόθυμους γονείς του να του αγοράσουν το ίδιο smartphone με αυτό που έχει ο Ρόμπερτ. Ο Όσκαρ φέρνει τη συσκευή στο σχολείο την επόμενη κιόλας μέρα. Δυστυχώς, δεν μπορεί να καταλάβει πώς να το χρησιμοποιήσει σωστά. Ο Όσκαρ ζητά από τον Ρόμπερτ να τον βοηθήσει. Ο Ρόμπερτ φυσικά συμφωνεί και του δείχνει κάποιες λειτουργίες, τις οποίες όντως κάνει, αλλά στη συνέχεια παίρνει το τηλέφωνο στα χέρια του με σκοπό να δημιουργήσει το προφίλ του Όσκαρ στο Facebook.

Αυτό που κάνει ο Ρόμπερτ είναι να ορίσει τη φωτογραφία προφίλ του Όσκαρ χωρίς να το γνωρίζει. Θέλει να κάνει ένα αστείο και η εικόνα προφίλ του Όσκαρ είναι η εικόνα ενός γουρουνιού, η οποία ως αποτέλεσμα θα προκαλέσει αμηχανία στον Όσκαρ. Καθώς ο Όσκαρ δεν ελέγχει το Facebook του αμέσως μετά την κατάσταση, δεν καταλαβαίνει γιατί αργότερα την ίδια μέρα λαμβάνει δυσάρεστα μηνύματα από παιδιά του σχολείου του, πολλά από τα οποία δεν γνωρίζει καν. Όταν τελικά

καταλαβαίνει ότι η εικόνα του προφίλ του είναι η εικόνα ενός τεράστιου άσχημου γουρουνιού, ζητάει από τον Ρόμπερτ να τον βοηθήσει να αλλάξει την εικόνα. Ο Ρόμπερτ δεν λέει στον Όσκαρ την πραγματική ιστορία, αλλά προσπαθεί να πείσει τον Όσκαρ ότι κάποιος άλλος πρέπει να έπαιζε με το τηλέφωνό του όσο εκείνος έτρωγε. Ο Όσκαρ τον πιστεύει. Στο τέλος ο Ρόμπερτ δείχνει στον Όσκαρ πώς να αλλάξει τη φωτογραφία προφίλ.

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- Τι έκανε λάθος ο Ρόμπερτ;
- Πρέπει να τιμωρηθεί ο Ρόμπερτ;
- Τι έκανε λάθος ο Όσκαρ;
- Ποια προβλήματα αποκαλύφθηκαν στο παιχνίδι ρόλων;
- Θα έπρεπε να εμπλακούν οι γονείς στην κατάσταση;
- Υπήρχαν θετικές πτυχές στην κατάσταση;
- Ποια θα μπορούσε να είναι η επόμενη σκηνή της ιστορίας;
- Πώς θα νιώθατε αν κάποιος σας φερόταν με τον τρόπο που συμπεριφέρθηκε ο Ρόμπερτ;
- Έχετε βιώσει ή υπήρξατε μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως παρατηρητής;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως στόχος εκφοβισμού;

Σενάριο Γ

Αριθμός παιδιών (κατά προσέγγιση) που παίζουν ρόλους: 3

Ρόλοι: Φίλη Κλαούντια, Φίλη Μαίρη, Φίλη Μπέττυ

Η Μαίρη και η Μπέττυ είναι σε διαφορετικές τάξεις στο σχολείο και έχουν διαφορετικούς φίλους, εκτός από την Κλαούντια που είναι φίλη και με τα δύο κορίτσια. Ωστόσο, η Μαίρη και η Μπέττυ δεν τα πάνε καλά μεταξύ τους. Η Κλαούντια οργανώνει τα γενέθλιά της και αποφάσισε να δημιουργήσει μια ομάδα στο WhatsApp για να προσκαλέσει τους φίλους της και να σχεδιάσει το πάρτι. Η Κλαούντια προσκαλεί και τη Μαίρη και την Μπέττυ στην ομάδα στο WhatsApp, αλλά λίγες μέρες αργότερα το μετανιώνει. Η Μπέττυ είναι η μόνη φίλη από τους 15 φίλους της ομάδας που ζητά να αλλάξει η μέρα του πάρτι. Η Μαίρη είναι η πρώτη που απαντά, αν και δεν είναι το πάρτι γενεθλίων της που διοργανώνεται αλλά της Κλαούντια, και επιτίθεται στην Μπέττυ. Ξεκινά έναν λόγο μίσους στην ομάδα που απευθύνεται στην Μπέττυ, γράφει πόσο εγωίστρια είναι, ότι μόνο οι αληθinoί φίλοι πρέπει να έρχονται στο πάρτι, γιατί δέχτηκε την πρόσκληση από την αρχή, κ.λπ. Μέσα σε ελάχιστο χρόνο, φίλοι της Κλαούντια αρχίζουν να επιτίθενται στη Μαίρη. Η Κλαούντια, η οποία έχει απενεργοποιημένη τη σύνδεση στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια εκείνης της ημέρας με τα συσσωρευμένα μηνύματα, δεν αντιλαμβάνεται το πρόβλημα μέχρι που δέχεται ένα τηλεφώνημα από την Μπέττυ, η οποία της λέει ότι δεν θα έρθει στα γενέθλιά της. Η Μπέττυ νιώθει ντροπή και εξηγεί στην Κλαούντια ότι δεν θέλει να έχει καμία σχέση με τη Μαίρη. Η Κλαούντια ζητάει

συγγνώμη για να ελέγξει τα μηνύματα στο WhatsApp. Αμέσως μετά τηλεφωνεί στην Μπέττυ για να ζητήσει συγγνώμη για τη συμπεριφορά της Μαίρης και εξηγεί ότι δεν καταλαβαίνει γιατί η Μαίρη ήταν τόσο μισητή. Η Κλαούντια πραγματικά δεν ξέρει τι να κάνει. Τελικά, η Κλαούντια αποφασίζει να διαγράψει την ομάδα του WhatsApp και να αναβάλει το πάρτι γενεθλίων μέχρι να μιλήσει τόσο με τη Μαίρη όσο και με την Μπέττυ από κοντά.

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- Τι έκανε λάθος η Μαίρη;
- Τι έκανε λάθος η Μπέττυ;
- Τι έκανε λάθος η Κλαούντια;
- Πώς θα μπορούσαν να βοηθήσουν οι άλλοι φίλοι της Κλαούντια;
- Ποια προβλήματα αποκαλύφθηκαν στο παιχνίδι ρόλων;
- Υπήρχαν θετικές πτυχές στην κατάσταση;
- Ποια θα μπορούσε να είναι η επόμενη σκηνή της ιστορίας;
- Πώς θα αισθανόσασταν αν κάποιος σας φερόταν με τον τρόπο που συμπεριφέρθηκε η Μαίρη;
- Έχετε βιώσει ή υπήρξατε μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως παρατηρητής (φίλος);
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως στόχος εκφοβισμού;

Σενάρια παιχνιδιού ρόλων ως πρόσθετη δραστηριότητα

Καθοδήγηση:

Τα σενάρια είναι σύντομα θέματα για την τόνωση της συζήτησης σχετικά με τον εκφοβισμό και τον διαδικτυακό εκφοβισμό. Αποφασίστε πώς θα πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα: έχετε δύο επιλογές για να διαλέξετε.

Επιλογή 1 - Οδηγίες:

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις στους μαθητές με τυχαίο τρόπο. Θα πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον δύο μαθητές που θα πάρουν το ίδιο σενάριο. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός διαβάζει ένα προς ένα τα σενάρια και τα παιδιά με την κάρτα σεναρίου που διαβάζεται δυνατά σηκώνονται όρθια. Οι μαθητές αυτοί απαντούν στην ερώτηση που αναγράφεται στις κάρτες τους. Αφού απαντήσουν όλοι οι μαθητές στην ερώτηση, ο εκπαιδευτικός εξηγεί τη συνιστώμενη συμπεριφορά.

Επιλογή 2 - Οδηγίες

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις στους μαθητές. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο και απαντούν γραπτώς στην ερώτηση. Ο εκπαιδευτικός συλλέγει τις απαντήσεις και στη συνέχεια τις διαβάζει δυνατά εξηγώντας την

προτεινόμενη συμπεριφορά σε κάθε περίπτωση. Οι μαθητές παραμένουν ανώνυμοι.

Σενάριο 1

Ο Μπομπ από την τάξη Β2 έχει βιντεοσκοπήσει (με το κινητό του τηλέφωνο) τη Σάρα να τρώει γλυκά και πατατάκια αρκετές φορές. Στέλνει το βίντεο σε άλλα παιδιά του σχολείου με αγενή σχόλια για την απληστία και το βάρος της Σάρας.

- Πιστεύετε ότι αυτό πρέπει να σταματήσει. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

Σενάριο 2

Η Μάρθα από την ομάδα των Μαθηματικών σας είναι σιωπηλή και αποτραβηγμένη. Τελικά σας λέει ότι έχει γίνει στόχος διαδικτυακού εκφοβισμού. Σας ζήτησε να το κρατήσετε μυστικό.

- Αισθάνεστε ότι γίνεται κακό στη Μάρθα. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση;

Σενάριο 3

Κάποια παιδιά από την τάξη ΣΤ6 έχουν αποκλείσει άλλους συμμαθητές τους από τη φιλία τους. Τα παιδιά αυτά κάνουν σιωπηλές κλήσεις στα κινητά τηλέφωνα δύο αγοριών από την τάξη τους και εσείς το γνωρίζετε αυτό. Τα δύο αγόρια αισθάνονται φοβισμένα.

- Πιστεύετε ότι αυτό πρέπει να σταματήσει. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

Σενάριο 4

Ο καλός σας φίλος Ορέστης λαμβάνει ένα μήνυμα από τη Μιχαέλλα, μαθήτριά της δευτέρας τάξης, για να συναντηθούν στο τοπικό πάρκο μετά το σχολείο. Γνωρίζετε ότι η Μιχαέλλα δεν θα εμφανιστεί και θα κοροϊδέψει τον Ορέστη την επόμενη μέρα στο σχολείο. Έχετε γίνει μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης στο παρελθόν.

- Αισθάνεστε ότι πρέπει να κάνετε κάτι. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

4. Διευκόλυνση παιχνιδιού

Σε αυτή την ενότητα θα παρουσιαστεί η παιχνιδοποίηση στο πλαίσιο της εκπαίδευσης για την εμπλοκή των μαθητών σε μια μάθηση εμπύθισης (Immersive learning). Θα παρουσιαστούν οι κανόνες για την επιλογή των παιχνιδιών, η επίδραση των παιχνιδιών στα παιδιά, κάποιες καλές πρακτικές και ένα σχέδιο μαθήματος για τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην τάξη.

4.1. Η παιχνιδοποίηση ως αποτελεσματικό εργαλείο ευαισθητοποίησης

Οι μηχανισμοί παιχνιδιών, γνωστοί και ως παιχνιδοποίηση, εμπλέκουν τους ανθρώπους στη συνεργασία, την ομαδική εργασία και τη συμμετοχική μάθηση. Η παιχνιδοποίηση είναι η διαδικασία ενσωμάτωσης στοιχείων και μηχανισμών παιχνιδιού σε καταστάσεις μη παιχνιδιού. Προκειμένου να εισαχθεί η παιχνιδοποίηση σε έναν συγκεκριμένο τομέα, είναι απαραίτητο να καθοριστεί ποια από τα στοιχεία του παιχνιδιού θα είναι εφαρμόσιμα, να μελετηθούν πιθανά λάθη, τα κίνητρα και πιθανή αποθάρρυνση των συμμετεχόντων. Με αυτόν τον τρόπο, στοιχεία παιχνιδιού μπορούν να εφαρμοστούν σε δραστηριότητες που δεν είναι αμιγώς παιχνίδια και να τις αλλάξουν προς μια θετική κατεύθυνση.

Ως εκ τούτου, η παιχνιδοποίηση έχει ομοιότητες με τα παιχνίδια ρόλων, αλλά διαφέρει:

- ✚ παρέχοντας μια εμπειρία εμπύθισης με πλούσιο περιεχόμενο
- ✚ μεταφέροντας τη μάθηση εκτός της σχολικής αίθουσας

Ποιες άλλες είναι οι διαφορές ανάμεσα στην παιχνιδοποίηση και τα παιχνίδια ρόλων;

- ✚ Η παιχνιδοποίηση είναι μια στρατηγική μάθησης που εφαρμόζει μηχανισμούς παιχνιδιών και στοιχεία παιχνιδιού σε κάποιο περιεχόμενο, για να εμπλέξει τους εκπαιδευόμενους και έτσι να μετατρέψει ολόκληρη τη διαδικασία μάθησης σε παιχνίδι. Αντίθετα, το παιχνίδι ρόλων είναι παρόμοιο με την υποκριτική επί σκηνής.
- ✚ Η παιχνιδοποίηση εισάγει ένα σύνολο κανόνων που υπαγορεύουν το αποτέλεσμα και τις αλληλεπιδράσεις - πέρασμα επιπέδων, απόκτηση εμβλημάτων και πόντων, χρονικά όρια και αποτελέσματα. Αντίθετα, στο παιχνίδι ρόλων, το σύστημα απονομής βραβείων συνήθως δεν εφαρμόζεται.
- ✚ Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει τη χρήση στοιχείων παιχνιδιού και τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιών με στόχο την εμπλοκή των ανθρώπων, την παρακίνηση τους να δράσουν, την παρακίνηση τους να μάθουν και να λύσουν προβλήματα, επιτυγχάνοντας την επιθυμητή συμπεριφορά ή άλλους καθορισμένους στόχους. Από την άλλη, το παιχνίδι ρόλων είναι η ενσάρκωση συγκεκριμένων χαρακτήρων.
- ✚ Η παιχνιδοποίηση μπορεί επίσης να περιλαμβάνει διαδικτυακά και εικονικά παιχνίδια, επιτραπέζια παιχνίδια, υπαίθριες δραστηριότητες, παιχνίδια με κάρτες και παιχνίδια με ζάρια. Το παιχνίδι ρόλων είναι συνήθως ένα είδος παράστασης.

- ✚ Η μάθηση μέσω ενός παιχνιδιού δεν είναι τόσο δομημένη και η διδασκαλία μπορεί να είναι πιο απρόβλεπτη. Αντίθετα, το παιχνίδι ρόλων μπορεί να είναι πιο βαθυστόχαστο και προσανατολισμένο στη ζωή.
- ✚ Η παιχνιδιοποίηση χρησιμοποιεί προσεγγίσεις και τεχνικές σε διαφορετικά περιβάλλοντα για να προσελκύσει τους μαθητές στην επίλυση προβλημάτων και να αυξήσει τη συμμετοχή τους. Το παιχνίδι ρόλων είναι συνήθως οργανωμένο σε κάποιο περιβάλλον.

Τα παραπάνω οδηγούν στο συμπέρασμα ότι η παιχνιδιοποίηση αποδεικνύεται αποτελεσματικό εργαλείο ευαισθητοποίησης των παιδιών.

- ✓ Τα παιδιά θυμούνται καλύτερα τα πράγματα όταν είναι σε θέση να τα οπτικοποιήσουν
- ✓ Τα παιδιά δέχονται προκλήσεις
- ✓ Τα παιδιά ανταγωνίζονται τους συνομηλικούς τους
- ✓ Τα παιδιά μαθαίνουν νέα πράγματα αβίαστα
- ✓ Τα παιδιά αναπτύσσουν λογική σκέψη
- ✓ Τα παιδιά μαθαίνουν να είναι υπεύθυνα για τις αποφάσεις που παίρνουν και πώς να υπομένουν τις αποτυχίες
- ✓ Τα παιδιά βελτιώνουν την ικανότητά τους να σχεδιάζουν, να συνδυάζουν γεγονότα και να εξάγουν συμπεράσματα
- ✓ Τα παιδιά ανακαλύπτουν και εκτιμούν τα δυνατά τους σημεία
- ✓ Τα παιδιά αποκτούν αυτοπεποίθηση
- ✓ Τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται
- ✓ Τα παιδιά μαθαίνουν στην πράξη

Γιατί, ποιοι είναι άλλοι λόγοι;

- ✓ Συμβάλλει στη μείωση των περιορισμών που επιβάλλει ο χρόνος και ο χώρος.
- ✓ Συνδέει όλους τους συμμετέχοντες στην εκπαίδευση σε μια εκπαιδευτική μεθοδολογία.
- ✓ Ενισχύει τη διαδικασία ανταλλαγής γνώσεων και πληροφοριών.
- ✓ Αυξάνει τη δέσμευση των εκπαιδευομένων.
- ✓ Δίνει στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να δουν εφαρμογές του πραγματικού κόσμου.
- ✓ Δημιουργεί νέους τρόπους βελτίωσης των σχέσεων, μεγαλύτερης διάρκειας δέσμευση και αφοσίωση στους εκπαιδευόμενους.
- ✓ Επηρεάζει τα κίνητρα των συμμετεχόντων, την αίσθηση της κοινότητας, τα επιτεύγματα και την ανταμοιβή των προσπαθειών τους.
- ✓ Προωθεί την ενσωμάτωση μέσω της ενδυνάμωσης της ομάδας.

Πρόσθετες συμβουλές για εκπαιδευτικούς/εκπαιδευτικούς:

Η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιείται πιο σπάνια ως μέσο εκπαίδευσης σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μεθόδους. Ως εκ τούτου, τα μαθήματα που διδάσκονται με μη παραδοσιακά μέσα απομνημονεύονται πιο έντονα.

Τα παιδιά είναι επίσης από τη φύση τους πιο ανταγωνιστικά. Μέσω της παιχνιδοποίησης, αξιοποιείται αυτή η πτυχή τους, προκειμένου να εμπλακούν περισσότερο στη διαδικασία της μάθησης.

Για πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με την παιχνιδοποίηση και τα παιχνίδια στην εκπαίδευση, ανατρέξτε στο θέμα 3.3 της Μεθοδολογίας για την εκπόνηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών, το πρώτο πνευματικό αποτέλεσμα που αναπτύχθηκε στο έργο Παιχνίδια για την Ανοχή.

4.2. Κανόνες επιλογής κατάλληλων παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς

Τα παιχνίδια χρησιμεύουν ως υποστήριξη της διδασκαλίας ή της μάθησης υπό την προϋπόθεση ότι είναι κατάλληλα από άποψη πλαισίου και ηλικίας. Με βάση το πλαίσιο (ή τα θέματα) και την ηλικία των μαθητών σας, θα είναι επίσης ευκολότερο να επιλέξετε μεταξύ των τύπων παιχνιδιών ως μέθοδο διδασκαλίας.

Διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών από τους οποίους μπορείτε να επιλέξετε¹⁵:

Παιχνίδια προσομοίωσης, που περιλαμβάνουν την παρουσίαση ενός συγκεκριμένου αλλά απλοποιημένου μέρους της πραγματικότητας, το οποίο διευκολύνει την παρατήρηση ή τον χειρισμό του. Αυτό σημαίνει ότι η αναπαραγωγή της σκηνής του παιχνιδιού αποσκοπεί στην αναπαραγωγή των χαρακτηριστικών μιας πιθανής κατάστασης που απαιτεί κατάλληλη συμπεριφορά. Αυτό το είδος παιχνιδιού διευκολύνει το έργο του εκπαιδευτικού για την επίτευξη ορισμένων μαθησιακών στόχων, δηλαδή τη διαμόρφωση δεξιοτήτων για την επίλυση προβλημάτων, την ανάπτυξη της φαντασίας ή του αυτοελέγχου των μαθητών.

Παράδειγμα: παιχνίδια στον υπολογιστή.

Παιχνίδια καταστάσεων, που περιλαμβάνουν την πρόκληση επίλυσης φανταστικών καθηκόντων. Αυτό σημαίνει ότι χρησιμοποιούνται ορισμένα στοιχεία της πραγματικής ζωής με στόχο την εξεύρεση λύσης σε μια δύσκολη κατάσταση που στην πραγματικότητα προκαλεί ένταση και σύγκρουση. Αυτός ο τύπος παιχνιδιού

¹⁵ <https://cometaresearch.org/educationvet/didactic-games-as-teaching-method/>

διευκολύνει το έργο του εκπαιδευτικού να ενισχύσει και να τονίσει τις στιγμές που προκύπτουν από την εμπειρία των μαθητών κατά την επίλυση της κατάστασης.

Παράδειγμα: επιτραπέζια παιχνίδια.

Σκηνοθετικά παιχνίδια, που περιλαμβάνουν την αναπαραγωγή γεγονότων του παρελθόντος ή τη δημιουργία νέων σχεδίων σε γεγονότα του παρελθόντος. Αυτό σημαίνει ότι με βάση ένα συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές "μπαίνουν στο πετσί" των χαρακτήρων και σκέφτονται και ενεργούν όπως αυτοί. Αυτός ο τύπος παιχνιδιού διευκολύνει το έργο του εκπαιδευτικού για να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή μια κατάσταση στην οποία τα πραγματικά προβλήματα αποκτούν νόημα με βάση τη συναισθηματική εμπλοκή.

Παράδειγμα: παίζοντας έναν ρόλο παραμυθιού.

Ακολουθήστε αυτούς τους κανόνες για την επιλογή κατάλληλων παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Κανόνας 1: Προσδιορίστε τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών σας

Κανόνας 2: Καθορίστε τους στόχους που θα θέλατε να έχει η διδασκαλία σας στους μαθητές σας

Κανόνας 3: Προσδιορίστε τους διαθέσιμους πόρους, συμπεριλαμβανομένης της τεχνολογίας για διαδικτυακά παιχνίδια, του εξωτερικού χώρου, των υλικών για επιτραπέζια παιχνίδια κ.λπ.

Κανόνας 4: Σκεφτείτε την καταλληλότητα του παιχνιδιού σε σχέση με την ηλικία, τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες, τον διαθέσιμο χρόνο, τον απαιτούμενο εξοπλισμό, τα ζητήματα χώρου των μαθητών σας κ.λπ.

Κανόνας 5: Επιλέξτε από τα παιχνίδια που συνδυάζουν ενθουσιασμό και σκοπό για να κρατήσουν τα κίνητρα των μαθητών

Κανόνας 6: Βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι είναι ρεαλιστικό και περιλαμβάνει δεξιότητες χρήσιμες στην πραγματική ζωή.

Κανόνας 7: Δώστε τη δυνατότητα στους μαθητές σας να βιώσουν πλούσιο διαδραστικό περιεχόμενο ή να συμμετάσχουν σε πολλαπλές εργασίες

Κανόνας 8: Εξετάστε την απλότητα των οδηγιών, ώστε οι μαθητές να μπορούν εύκολα να ακολουθήσουν το παιχνίδι

Κανόνας 9: Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν στο παιχνίδι.

Κανόνας 10: Συμπεριλάβετε την ευκολία για ανατροφοδότηση με τους χρήστες ή από τους χρήστες, αντικατοπτρίζοντας τα επιτεύγματά τους

Επιπλέον, κατά την επιλογή ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού υπολογιστή που βασίζεται σε διδακτική βάση, προκειμένου να αποτελέσει αποτελεσματικό

παράγοντα στη μαθησιακή διαδικασία, το παιχνίδι πρέπει να πληροί απαιτήσεις που μπορούν να χωριστούν στις ακόλουθες τρεις ομάδες:

Λειτουργικές - απαιτήσεις συστήματος λογισμικού

Μη λειτουργικές - συναισθήματα, παιχνίδι, κίνητρα κ.λπ.

Παιδαγωγικές - παιδαγωγικοί στόχοι και διδακτικό μοντέλο

Οι απαντήσεις στα ακόλουθα ερωτήματα θα υποστηρίξουν επίσης τους εκπαιδευτικούς στην επιλογή των κατάλληλων παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς:

- Έχει το παιχνίδι εστίαση σε μια περιοχή περιεχομένου, όπως τα μαθηματικά, οι φυσικές επιστήμες ή η ανάγνωση;
- Τι είδους οφέλη θα προσφέρει το παιχνίδι στους μαθητές;
- Πόσα επίπεδα δυσκολίας προσφέρονται στο παιχνίδι;
- Σε ποια ηλικιακή ομάδα ταιριάζει καλύτερα το παιχνίδι;
- Είναι το παιχνίδι αρκετά απαιτητικό για να καλύψει πολλές τάξεις;
- Είναι το παιχνίδι σχεδιασμένο για ομαδική ή ατομική χρήση;
- Είναι το παιχνίδι κατάλληλο τόσο για κορίτσια όσο και για αγόρια;
- Περιέχει το παιχνίδι προειδοποιήσεις για γλώσσα, βία ή ακατάλληλο περιεχόμενο;
- Είναι η μορφή του παιχνιδιού φιλική προς τον χρήστη ή θα χρειαστεί πολύς χρόνος για να το μάθουν οι μαθητές;
- Έχει καλές κριτικές για το παιχνίδι;
- Χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο για να παίξετε το παιχνίδι;
- Ποια εργαλεία, πόροι ή εξοπλισμός είναι απαραίτητα για να παίξετε το παιχνίδι;
- Είναι το παιχνίδι δωρεάν ή χρειάζεται κάποια έγκυρη άδεια χρήσης για να το χρησιμοποιήσω;

Για πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων των σημαντικών χαρακτηριστικών του παιχνιδιού και της διαδικασίας, ανατρέξτε στο θέμα 4 της Μεθοδολογίας για την εκπόνηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών, το πρώτο πνευματικό αποτέλεσμα που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου Παιχνίδια για την Ανοχή.

4.3. Επιρροή των εκπαιδευτικών παιχνιδιών στο μυαλό των παιδιών

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια βελτιώνουν τη νοημοσύνη των παιδιών προάγοντας την ικανότητα λειτουργίας του εγκεφάλου των παιδιών. Όταν παίζουν παιχνίδια, τα παιδιά εκπαιδεύονται στη βελτίωση των δεξιοτήτων σκέψης τους, ώστε να βρίσκουν λύση και να είναι καλύτερα προετοιμασμένα να χειριστούν μια δύσκολη κατάσταση στην πραγματική ζωή. Τα παιχνίδια έχουν τεράστιο αντίκτυπο στην ανάπτυξη της λογικής σκέψης των παιδιών, δηλαδή της ικανότητας να χρησιμοποιούν τις αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις, να τις συνδυάζουν με νέες εμπειρίες και να τις τροποποιούν. Διεγείρουν επίσης τις νοητικές διεργασίες και προκαλούν συνειρμική σκέψη. Λόγω των απαιτήσεων που θέτουν τα παιχνίδια, ο εγκέφαλος καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια για να τις ικανοποιήσει και μια τέτοια τακτική γνωστική προσπάθεια επιφέρει τις λεγόμενες πλαστικές αλλαγές στον εγκέφαλο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να επιλύετε τα προβλήματα πιο αποτελεσματικά και να ολοκληρώνετε ταχύτερα τα καθήκοντα και τις ευθύνες σας. Επιπλέον, τα παιχνίδια επηρεάζουν ευνοϊκά την υποθετική σκέψη, υποστηρίζουν τον συντονισμό χεριού-ματιού, βοηθούν στην απελευθέρωση των υπερβολικών συναισθημάτων και αποτελούν ένα σπουδαίο εργαλείο μάθησης γενικότερα. Τα παιχνίδια βελτιώνουν επίσης την ταχύτητα αντίδρασης και διευκολύνουν την ερμηνεία δισδιάστατων εικόνων σε τρισδιάστατες - διεγείρουν τη χωρική φαντασία.

Η παιχνιδοποίηση μέσω ψηφιακών παιχνιδιών επιτρέπει επίσης την προσαρμογή της εμπειρίας του χρήστη. Αυτό δημιουργεί μια πραγματική συναισθηματική σύνδεση μεταξύ του χρήστη και του περιεχομένου. Μεταξύ άλλων, οι χρήστες έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τον εαυτό τους και την αυτονομία τους με μηχανισμούς όπως τα avatars και τα ψευδώνυμα. Μια άλλη πτυχή είναι ότι η παιχνιδοποίηση είναι μια επικερδής μέθοδος μάθησης που προκύπτει από διαδικασίες λήψης αποφάσεων - δεδομένου ότι τα περισσότερα παιχνίδια απαιτούν γρήγορες αντιδράσεις και αποφάσεις σε κλάσματα του δευτερολέπτου, οι οποίες είναι συχνά σημαντικές για την πραγματική ζωή.

Ειδικά τα παιχνίδια του μυαλού, όπως τα παζλ ή τα παιχνίδια για τον εγκέφαλο, επηρεάζουν τις ικανότητες συλλογισμού και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων των παιδιών. Γι' αυτό είναι σημαντικό να αρχίσετε να αναπτύσσετε αυτές τις δεξιότητες σε πρώιμο σχολικό επίπεδο. Διάφορα αποτελέσματα ερευνών δείχνουν ότι τα παιδιά που έπαιζαν παιχνίδια έχουν υψηλότερες επιδόσεις στα Μαθηματικά και σκέφτονται πιο λογικά. Επιπλέον, τα παιδιά αναπτύσσουν την οπτική τους μνήμη εργασίας μέσω των παιχνιδιών στον υπολογιστή, αυξάνουν τις δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας τους, και έχουν την ευκαιρία αλληλεπίδρασης με περισσότερα παιδιά μέσω των παιχνιδιών. Αν και ανεξάρτητα από το αν το παιχνίδι είναι online ή offline (σε ψηφιακή συσκευή ή με τη μορφή επιτραπέζιου παιχνιδιού,

για παράδειγμα), τα παιδιά αυξάνουν τη δημιουργικότητά τους, καθώς και ενισχύουν τις δεξιότητες μάθησης μέσω της πράξης, οι οποίες θα αποδειχθούν ευεργετικές σε διάφορα μαθήματα και στην εφαρμογή μελλοντικών δραστηριοτήτων.

Για πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο εργασίας με τα παιδιά κατά τη χρήση παιχνιδιών και την παιχνιδοποίηση, καταφύγετε στο θέμα 3.4 της Μεθοδολογίας για την εκπόνηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών, το πρώτο πνευματικό αποτέλεσμα που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου Παιχνίδια για την ανοχή.

4.4. Παραδείγματα καλών πρακτικών στη διευκόλυνση παιχνιδιών σε επίπεδο πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

Τα ακόλουθα παραδείγματα από τη Βουλγαρία, την Τσεχική Δημοκρατία, την Ελλάδα, την Κύπρο, την Πολωνία και τη Ρουμανία αφορούν καλές πρακτικές για τη διευκόλυνση του παιχνιδιού σε επίπεδο δημοτικού σχολείου.

Παράδειγμα 1

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Βουλγαρία (Σόφια)

Ονομασία καλής πρακτικής: "Ασφαλές Διαδίκτυο" στο σχολείο μέσω παιχνιδιών

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Πληροφορική

Θέμα/θεματική περιοχή: Ασφαλής χρήση του Διαδικτύου

Περιγραφή: Το εκπαιδευτικό ηλεκτρονικό παιχνίδι "Ασφαλές Διαδίκτυο" αποτελείται από 4 μίνι-παιχνίδια (Τι θα έκανες αν..., Ας σώσουμε την Polly, Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος, Παζλ) στον τομέα της ασφάλειας στο Διαδίκτυο. Οι ομάδες-στόχοι των παιχνιδιών είναι μαθητές της 5ης, 6ης και 7ης τάξης του δημοτικού σχολείου. Τα επίπεδα των διαφόρων τάξεων διαχωρίζονται και τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να παιχτούν και με τις τρεις τάξεις. Τα παιχνίδια αναπτύχθηκαν με το Adobe Captivate 8 και ενσωματώθηκαν στο περιβάλλον ηλεκτρονικής μάθησης Moodle ως πακέτα SCORM. Αυτό επιτρέπει την παρατήρηση κάθε αλληλεπίδρασης των μαθητών.

Κάθε ένα από τα μίνι παιχνίδια ξεκινά με έναν σύντομο διάλογο μεταξύ των δύο κύριων χαρακτήρων (Polly και Olli) οι οποίοι εξηγούν στον παίκτη τον σκοπό του παιχνιδιού και ποιοι είναι οι κανόνες του τρέχοντος μίνι παιχνιδιού.

Το μίνι παιχνίδι "Τι θα έκανες αν..." αποτελείται από 3 διαφορετικά υποσύνολα με

βάση τη μέθοδο της κατάστασης. Στους παίκτες παρουσιάζεται μια πραγματική περίπτωση που μπορεί πολύ εύκολα να συμβεί στο Διαδίκτυο και, σε κάθε βήμα, οι παίκτες λαμβάνουν διάφορες πιθανές ενέργειες που μπορούν να γίνουν για την επίλυση του προβλήματος. Ανάλογα με την αντίδραση, η κατάσταση μπορεί να συνεχιστεί με δύο ή τρεις διαφορετικούς τρόπους.

Για παράδειγμα:

Λαμβάνετε μια επιστολή που αναφέρει ότι ο αποστολέας είναι το σχολείο σας. Η επιστολή αναφέρει ότι πρέπει να ενημερώσουν τα προσωπικά σας δεδομένα στη βάση δεδομένων τους. Υπάρχει ένα συνημμένο αρχείο στην επιστολή, το οποίο πρέπει να κατεβάσετε, να συμπληρώσετε με τα στοιχεία σας και να το στείλετε πίσω. Τι θα κάνετε;

- Θα κατεβάσετε το αρχείο. (Δεν είναι σωστό)
- Θα απαντήσετε στο μήνυμα και θα τους ρωτήσετε γιατί είναι απαραίτητη αυτή η ενημέρωση. (Μερικώς σωστό)
- Θα τραβήξετε ένα στιγμιότυπο οθόνης του μηνύματος και θα ενημερώσετε το σχολείο σας ότι κυκλοφορεί ένα τέτοιο μήνυμα. (Σωστό)

Με τη βοήθεια των παιχνιδιών μπορεί να ελεγχθεί πώς θα αντιδρούσαν οι μαθητές σε διάφορους τύπους επικίνδυνων ρεαλιστικών διαδικτυακών καταστάσεων, υπό την προϋπόθεση ότι γνωρίζουν τους κανόνες ασφάλειας κατά την περιήγηση στο Διαδίκτυο.

Το μίνι παιχνίδι "Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος" ή επίσης γνωστό ως "Γίνε εκατομμυριούχος" είναι ένα τηλεοπτικό παιχνίδι που έχει ως στόχο να ελέγξει τις γνώσεις και τις δεξιότητες όσων το παίζουν σε διάφορους τομείς. Παίζοντας το παιχνίδι, οι μαθητές μπορούν να ελέγξουν αν θυμούνται τους κανόνες ασφαλούς πλοήγησης στο Διαδίκτυο. Το παιχνίδι αποτελείται από 9 ερωτήσεις, χωρισμένες σε 3 κατηγορίες, οι οποίες σχετίζονται όλες με την ασφάλεια στο διαδίκτυο και το είδος των ενεργειών που θα κάνει ένας μαθητής σε μια συγκεκριμένη κατάσταση. Με κάθε σωστή απάντηση, οι παίκτες παίρνουν έναν επιπλέον πόντο στη συνολική τους βαθμολογία. Σκοπός των παικτών είναι να απαντήσουν σωστά σε όλες τις ερωτήσεις και να συγκεντρώσουν τον μέγιστο αριθμό πόντων. Εάν ένας παίκτης δυσκολεύεται με μια ερώτηση, μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα από τα ακόλουθα τζόκερ - 50/50 και 'Άλλαξε την ερώτηση'.

Το μίνι παιχνίδι "Ας σώσουμε την Polly" με τη μορφή κουίζ έχει ως στόχο να ελέγξει το επίπεδο γνώσεων σχετικά με τους κανόνες για την ασφαλή περιήγηση. Το παιχνίδι αποτελείται από ερωτήσεις, με δύο μόνο πιθανές απαντήσεις για καθεμία

από αυτές, εκ των οποίων η μία είναι σωστή. Αποδεικνύεται ότι παρά τις γνώσεις της για την ασφαλή περιήγηση, η Polly (ο χαρακτήρας του παιχνιδιού) έχει μπλεχτεί στον ιστό του διαδικτύου. Για να σωθεί από το επικίνδυνο δίκτυο, ο παίκτης πρέπει να απαντήσει σωστά σε τουλάχιστον 5 από τις 7 ερωτήσεις. Με κάθε σωστή απάντηση, το avatar της Polly κινείται πιο κοντά στο ασφαλές (πράσινο) τμήμα του διαδικτυακού χώρου και με κάθε λάθος απάντηση στο επικίνδυνο (κόκκινο) τμήμα του δικτύου.

Το μίνι παιχνίδι "Παζλ" είναι ένα παιχνίδι όπου οι μαθητές πρέπει να τακτοποιήσουν το παζλ που αντιπροσωπεύει 1 από τους 10 κανόνες ασφαλούς πλοήγησης. Αφού τακτοποιήσουν τα κομμάτια, εμφανίζεται ολόκληρη η εικόνα. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να ανακαλέσουν τους κανόνες με έναν πιο ενδιαφέροντα και ελκυστικό τρόπο.

Τι μαθαίνουν οι μαθητές: Τα παιχνίδια παρέχουν στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές ένα εργαλείο για την αξιολόγηση και την αυτοαξιολόγηση των γνώσεων σχετικά με επικίνδυνες καταστάσεις στο Διαδίκτυο.

Οριζόντια πτυχή: Τα μίνι παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εξάσκηση διαφόρων ήπιων δεξιοτήτων στους μαθητές, αλλά και να αποτελέσουν έμπνευση για τη δημιουργία δικών τους παιχνιδιών, όπως συμβαίνει στο παράδειγμα του μίνι παιχνιδιού "Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος" που εμπνεύστηκε από το παιχνίδι "Γίνε εκατομμυριούχος".

Πηγή/σύνδεσμος:

https://www.researchgate.net/publication/341471537_Usability_Testing_of_Educational_Computer_Games_on_the_Topic_Safe_Internet

Παράδειγμα 2

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Δημοκρατία της Τσεχίας

Ονομασία καλής πρακτικής: Ακολουθήστε τον ηγέτη

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Διαθεματική προσέγγιση

Θέμα/θεματική περιοχή: Μη λεκτική επικοινωνία, οικοδόμηση στρατηγικής, ικανότητα να ακολουθείς και ικανότητα να ηγείσαι, οικοδόμηση αίσθησης κοινότητας

Περιγραφή: Οι μαθητές κάθονται σε κύκλο. Ένας μαθητής (εθελοντής) καλείται να βγει έξω από την τάξη και να περιμένει να τον καλέσουν πίσω. Η υπόλοιπη ομάδα επιλέγει έναν ηγέτη, το άτομο που θα καθοδηγήσει τις κινήσεις των χεριών και του

σώματος, τον οποίο ακολουθούν όλοι οι μαθητές που κάθονται στον κύκλο. Όταν το άτομο καλείται να επιστρέψει στην τάξη, ο ρόλος του είναι να μαντέψει ποιος είναι ο αρχηγός. Το έργο είναι τόσο δύσκολο όσο η ομάδα κάνει να φαίνεται ότι ο καθένας ακολουθεί κάποιον άλλο στην τάξη. Ο "μάντης" έχει τρία χτυπήματα, μετά από αυτό, αν δεν έχει μαντέψει σωστά, ο αρχηγός αποκαλύπτεται και το παιχνίδι συνεχίζεται με κάποιον άλλο.

Τι μαθαίνουν οι μαθητές: Ο αρχηγός εξασκείται σε καλές ηγετικές ικανότητες και η ομάδα μαθαίνει να ακολουθεί με τρόπο που δεν είναι προφανής. Επίσης, η ομάδα, αν και δυσκολεύει το άτομο που μαντεύει να μην "κερδίσει", εξακολουθεί να αναγνωρίζει τον παίκτη-μάντη ως μέρος της ομάδας, επιθυμώντας αυτόν τον ρόλο. Έτσι το παιχνίδι δεν αντιμετωπίζεται ως ανταγωνιστικό.

Οριζόντια πτυχή: Οι μαθητές μαθαίνουν να εργάζονται ως ομάδα με τρόπο που απαιτεί δεξιότητες μη λεκτικής επικοινωνίας.

Πηγή/σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=v2k7b66I9z8>

Παράδειγμα 3

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Ελλάδα

Ονομασία καλής πρακτικής: Γίνετε συνήγορος κατά του εκφοβισμού

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Διαθεματική προσέγγιση

Θέμα/Θεματική περιοχή: Πρόληψη του εκφοβισμού

Περιγραφή: Δράσεις που αφορούν την καταπολέμηση του εκφοβισμού και του σχολικού εκφοβισμού: Πρόκειται για ένα διαδικτυακό παιχνίδι για παιδιά ηλικίας 9-13 ετών που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας "Ζήσε χωρίς εκφοβισμό" από το Κέντρο Κοινωνικής Δράσης και Καινοτομίας ΚΜΟΠ στην Ελλάδα. Οι μαθητές συμμετέχουν ατομικά και παίζουν μέσα από 4 διαφορετικά εικονικά στάδια. Το διαδικτυακό παιχνίδι ακολουθεί μια δομή βασισμένη σε αποφάσεις. Ο χρήστης καλείται να επιλέξει τη σωστή απάντηση ανάμεσα σε μια λίστα πιθανών λύσεων, προκειμένου να δημιουργήσει τις ιδανικές συνθήκες για την επίλυση περιπτώσεων εκφοβισμού. Κάθε στάδιο αντιπροσωπεύει έναν από τους τέσσερις ακόλουθους μαθησιακούς στόχους:

1. Πώς να αναγνωρίζετε τον εκφοβισμό και να τον διαφοροποιείτε από τα πειράγματα και τις κοροϊδίες
2. Βήματα για την καταπολέμηση του εκφοβισμού στον κυβερνοχώρο

3. Πώς μπορεί ένας παρευρισκόμενος να βοηθήσει όταν γίνεται μάρτυρας περιπτώσεων εκφοβισμού

4. Πώς το παιδί που εκφοβίζεται μπορεί να είναι πιο διεκδικητικό

Τι μαθαίνουν οι μαθητές: Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να αναγνωρίζουν, να διαφοροποιούν, να καταπολεμούν, να αντιδρούν και να είναι έτοιμοι να κάνουν βήματα προς την κατεύθυνση της πρόληψης του εκφοβισμού.

Οριζόντια πτυχή: Οι μαθητές μαθαίνουν να συμμετέχουν σε μια δομή βασισμένη σε αποφάσεις, ωφέλιμη για μελλοντικές δραστηριότητες σε διάφορους κλάδους.

Πηγή/σύνδεσμος: <https://livewithoutbullying.com/en/webinars/>

Παράδειγμα 4

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Κύπρος

Ονομασία καλής πρακτικής: Happy On Life

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Πληροφορική ή διαθεματική προσέγγιση

Θέμα/Θεματική περιοχή: Πώς να χρησιμοποιείτε το διαδίκτυο, τα κοινωνικά δίκτυα και τα βιντεοπαιχνίδια με ασφάλεια

Περιγραφή: Το διαδικτυακό παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για μαθητές ηλικίας 8-12 ετών. Προσφέρει επιλογές σχετικά με την ποικιλία των θεμάτων και τον αριθμό των παικτών που παίζουν το παιχνίδι. Ένα από τα θέματα είναι το "Σταματήστε τον εκφοβισμό!". Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν τη σωστή απάντηση σε ερωτήσεις σχετικά με τα θέματα που έχουν επιλέξει ακολουθώντας μια διαδικτυακή διαδρομή επιτραπέζιου παιχνιδιού. Οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια και κινούνται στο επιτραπέζιο παιχνίδι. Οι κάρτες δύναμης και οι πρόσθετες δραστηριότητες είναι μερικά πρόσθετα βήματα που μπορείτε να επιλέξετε.

Τι μαθαίνουν οι μαθητές: Οι μαθητές πρέπει να σχηματίσουν ομάδες και να συνεργαστούν προκειμένου να κερδίσουν υψηλή βαθμολογία.

Οριζόντια πτυχή: Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα ως προθέρμανση. Οι κάρτες δύναμης και οι πρόσθετες δραστηριότητες μπορούν να αποτελέσουν έμπνευση για τη δημιουργία δικού τους υλικού.

Πηγή/σύνδεσμος: <https://visitors-centre.jrc.ec.europa.eu/tools/HappyOnLife/>

Παράδειγμα 5

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Πολωνία (Βαρσοβία)

Ονομασία καλής πρακτικής: “Ανακαλύψτε την πολωνοεβραϊκή ιστορία” παιχνίδι για την πόλη

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Ιστορία

Θέμα/θεματική περιοχή: Ιστορία και πολιτισμός των πολωνοεβραίων

Περιγραφή: Ο κύριος στόχος των συμμετεχόντων στο παιχνίδι είναι να περάσουν από μια διαδρομή που έχει προετοιμαστεί ειδικά για την περίπτωση αυτή στην πόλη. Όλα τα πιθανά μέρη μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το παιχνίδι, τα οποία αλλάζουν τη σημασία τους για λίγες ώρες, αντανakλούν μια άλλη πραγματικότητα που επινοήθηκε ή ανακαλείται ειδικά για το παιχνίδι. Το παιχνίδι αποτελείται από διάφορα σημεία (όχι λιγότερα από πέντε). Σε καθένα από αυτά, οι παίκτες εκτελούν συγκεκριμένες εργασίες, είτε σωματικές (γρήγορη μετακίνηση από το ένα σημείο στο άλλο), είτε ευκίνητες (επίδειξη μιας συγκεκριμένης δεξιότητας), είτε διανοητικές (π.χ. επίλυση ενός γρίφου ή ενός υπολογισμού), είτε φανταστικές (αναπαραγωγή ενός συγκεκριμένου ρόλου μέσω μιας συζήτησης), είτε καλλιτεχνικές. Αφού τις ολοκληρώσουν, μεταβαίνουν στα επόμενα μέρη. Συνήθως, οι παίκτες έχουν μια κάρτα παιχνιδιού στην οποία σημειώνονται οι πόντοι (ή άλλες πληροφορίες, ανάλογα με τη σύμβαση) που έχουν συγκεντρώσει. Οι παίκτες μπορούν να περιηγηθούν στη διαδρομή του παιχνιδιού με διάφορους τρόπους.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά ή ομαδικά, μπορεί να είναι διαδραστικό (ανταγωνισμός, συνεργασία) ή αυτόνομο, να παιχτεί ως παιχνίδι φυσικού χρόνου (μετράει ο χρόνος ολοκλήρωσης) ή ως παιχνίδι μίμησης (μετράει η αίσθηση της πραγματικότητας), και μπορεί να είναι φανταστικό παιχνίδι ή απλό παιχνίδι (δεν απαιτεί από τους παίκτες να παίξουν κάποιον ρόλο).

Το παιχνίδι δε διαρκεί περισσότερο από 3-4 ώρες και αυτός ο χρόνος είναι αρκετός για να συμπληρωθούν 7 σημεία και να λυθούν προτάσεις με ηρεμία.

Τι μαθαίνουν οι μαθητές: Οι μαθητές όχι μόνο μαθαίνουν για την πόλη τους, την ιστορία και τη ναυσιπλοΐα, αλλά αναπτύσσουν, μεταξύ άλλων, δεξιότητες ομαδικής εργασίας, λογικής σκέψης και επικοινωνίας.

Οριζόντια πτυχή: Το παιχνίδι μπορεί να λάβει χώρα σε διαφορετικά περιβάλλοντα και οι συμμετέχοντες μπορούν να κληθούν να λύσουν διάφορα προβλήματα ή να ολοκληρώσουν εξατομικευμένες εργασίες.

Πηγή/σύνδεσμος:

https://www.polin.pl/system/files/attachments/gra_miejaska_-_podrecznik_7kwi.pdf

Παράδειγμα 6

Χώρα (και πόλη προαιρετικά): Ρουμανία

Ονομασία καλής πρακτικής: Παιχνίδια κατά του εκφοβισμού

Σχολικό αντικείμενο/πρόγραμμα/προσέγγιση: Διαπολιτισμική καταπολέμηση του εκφοβισμού

Θέμα/Θεματική περιοχή: Πώς να χρησιμοποιήσετε ένα παιχνίδι για να διαμορφώσετε τη συμπεριφορά σας με τρόπο που να συμπεριλαμβάνει όλους τους μαθητές

Περιγραφή: Μια σειρά από δραστηριότητες κατά του εκφοβισμού, ως αποτέλεσμα των οποίων τα παιδιά ανακάλυψαν τι καταστροφικές συνέπειες μπορούν να έχουν πάνω τους οι προσβολές, τα παρατσούκλια ή οι απειλές. Το παιχνίδι με τις καρδιές και ο "κουβάς των σχέσεων" είναι δύο από τις προκλήσεις του τριημέρου, στο οποίο προστέθηκε και μια συνάντηση με τους γονείς, στην οποία η ψυχολόγος μίλησε για την επιθυμία να "ορίζεται η ζωή του παιδιού".

Τι μαθαίνουν οι μαθητές: Το συμπέρασμά μας ήταν ότι είναι απαραίτητο το σχολείο να παραμείνει ένα ασφαλές και φιλικό περιβάλλον όπου τα παιδιά αποκτούν βασικές γνώσεις και δεξιότητες και αναπτύσσουν καθοριστικές σχέσεις για το μέλλον τους, σε έναν καλύτερο και πιο ανεκτικό κόσμο.

Οριζόντια πτυχή: Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε ηλικία, προσαρμόζοντας τα θέματα και αναθέτοντας διαφορετικές εργασίες και δράσεις.

Πηγή/σύνδεσμος:

<http://sparknews.ro/2020/01/05/povesti-jocuri-si-strategii-pentru-o-clasa-fara-bullying-pubela-relationala-cadoul-oferit-de-un-psiholog-unor-elevi-din-brasov/>
(το παρεχόμενο υλικό είναι διαθέσιμο στα ρουμανικά)

4.5. Σχέδιο μαθήματος για τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην τάξη

Το ακόλουθο σχέδιο μαθήματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εισαγωγή της παιχνιδοποίησης στην τάξη. Σε παρόμοια βάση με αυτό το σχέδιο μαθήματος, μπορείτε να δημιουργήσετε και άλλα σχέδια μαθήματος, είτε για εφαρμογή σε παραδοσιακό περιβάλλον τάξης (όπως στο παράδειγμα που παρατίθεται) είτε σε

διαδικτυακό περιβάλλον - και στις δύο περιπτώσεις θα πρέπει να πραγματοποιηθεί παρόμοια ακολουθία δραστηριοτήτων από την προετοιμασία έως την αξιολόγηση. Στις τελευταίες σελίδες αυτού του οδηγού, θα βρείτε το ολοκληρωμένο σχέδιο μαθήματος σε εκτυπώσιμη μορφή, καθώς και ένα πρότυπο για τη δημιουργία του δικού σας σχεδίου μαθήματος.

Σχέδιο μαθήματος

Ηλικιακή ομάδα: μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις ηλικιακές ομάδες

Διάρκεια: 30-45 λεπτά

Περιβάλλον: αίθουσα διδασκαλίας

Θέμα: Πρόληψη του εκφοβισμού

Εστίαση του μαθήματος: Συμπεριφορές προς την κατεύθυνση της πρόληψης του εκφοβισμού

Μαθησιακοί στόχοι: Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας, ανάπτυξη διεκδικητικότητας, ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας, εμπειρία ανταγωνισμού, εκμάθηση ευαισθησίας και ανοχής, εκμάθηση συμπόνιας

Απαιτούμενα υλικά: φύλλα χαρτιού, μολύβια/στυλό, πίνακας με μαρκαδόρο/μαυροπίνακας με κιμωλία, χαρτόκουτο με σχισμή, βραβεία για τους νικητές

Προετοιμασία πριν από το μάθημα: ο δάσκαλος προετοιμάζει το χαρτόκουτο με υποδοχή, τοποθετεί τα βραβεία και ετοιμάζει τα υπόλοιπα απαραίτητα υλικά

Βήμα προς βήμα περιγραφή του μαθήματος:

Δραστηριότητα προθέρμανσης

1. Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει έναν καταιγισμό ιδεών σχετικά με το τι είναι ο εκφοβισμός.
2. Οι μαθητές συζητούν με τι συνδέουν τον άτομο που εκφοβίζει.
3. Ο εκπαιδευτικός γράφει τις απαντήσεις των μαθητών στον πίνακα με τη μορφή ενός εννοιολογικού χάρτη.

Η δραστηριότητα του παιχνιδιού

4. Ο δάσκαλος βγάζει ένα μεγάλο κουτί με κάρτες με τα ονόματα κάθε μαθητή μέσα.
5. Ο δάσκαλος βγάζει 4 κάρτες ονομάτων και φωνάζει τα ονόματα αυτών των μαθητών.
6. Οι 4 μαθητές αναλαμβάνουν το ρόλο των κριτών στο παιχνίδι και παίρνουν τις θέσεις τους στο μπροστινό μέρος της τάξης.
7. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος ζητά από κάθε μαθητή, έναν προς έναν, να τραβήξει ένα όνομα από το κουτί.

8. Τότε αρχίζει το παιχνίδι.
9. Οι μαθητές σκαρφίζονται ψευδείς ιστορίες για τον συμμαθητή τους, του οποίου το όνομα τράβηξαν από το κουτί.
10. Ο δάσκαλος εξηγεί τους αρχικούς κανόνες του παιχνιδιού: δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται βρισιές ή δυσάρεστες λέξεις, η ιστορία δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερη από 5 προτάσεις και οι μαθητές δεν δείχνουν τις ιστορίες τους μεταξύ τους.
11. Μετά από 5 λεπτά προετοιμασίας των ιστοριών τους στα θρανία τους, οι μαθητές σχηματίζουν έναν κύκλο και οι μαθητές που έχουν οριστεί ως κριτές κάθονται/στέκονται ο ένας δίπλα στον άλλον.
12. Ο δάσκαλος εξηγεί τους περαιτέρω κανόνες του παιχνιδιού: οι κριτές επιλέγουν τον μαθητή που αρχίζει να διαβάζει την ιστορία που έχουν προετοιμάσει, οι υπόλοιποι μαθητές μαντεύουν για ποιον μιλάει η ιστορία, ανταμείβονται με πόντους όσοι μαντέψουν σωστά.
13. Οι μαθητές, ένας προς έναν, διαβάζουν τις ιστορίες τους, οι υπόλοιποι μαθητές μαντεύουν.
14. Μια σωστή εικασία ισοδυναμεί με 1 πόντο που απονέμεται στον μαθητή.
15. Ένας από τους κριτές αναλαμβάνει την ευθύνη να κρατήσει αρχείο με τους πόντους στον πίνακα.
16. Αφού όλοι οι μαθητές παρουσιάσουν την ιστορία τους, οι κριτές συνοψίζουν τους πόντους και ανακοινώνουν τον νικητή.
17. Ο νικητής του παιχνιδιού βραβεύεται από τον εκπαιδευτικό μπροστά σε όλη την τάξη.

Συνέχεια: Συζήτηση σχετικά με το πώς αισθάνθηκαν οι μαθητές ακούγοντας ιστορίες για αυτούς και πώς θα αισθάνονταν αν η ψεύτικη ιστορία διαδιδόταν στο σχολείο ή στην ομάδα των φίλων τους. Στο τέλος ζητείται από τους μαθητές να πουν μερικά καλά λόγια για τον μαθητή που περιέγραψαν/να του δώσουν το χέρι/να κάνουν μια ευχάριστη χειρονομία προς το μέρος του.

5. Συμβουλές, αρμοδιότητες και συστάσεις

Σε αυτή την ενότητα θα μοιραστούμε συμβουλές από παιδοψυχολόγους και εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης στο πλαίσιο των θεμάτων που παρουσιάζονται στον παρόντα Οδηγό. Θα παρατεθούν επίσης οι αρμοδιότητες των διευκολυντών για αποτελεσματικά παιχνίδια ρόλων και παιχνιδοποίηση στην τάξη. Τα τελευταία μέρη θα περιλαμβάνουν συστάσεις για τη συζήτηση και την εργασία

με ευαίσθητα θέματα σε επίπεδο δημοτικού σχολείου, και ιδιαίτερη έμφαση στον εκφοβισμό και τον διαδικτυακό εκφοβισμό.

5.1. Συμβουλές από παιδοψυχολόγους και εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

Η κοινοπραξία T-Games απευθύνθηκε σε εθνικό επίπεδο σε παιδοψυχολόγους και εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για να λάβει τις απόψεις τους στους δύο ακόλουθους τομείς:

Αντιμετώπιση και πρόληψη του εκφοβισμού των μαθητών του δημοτικού σχολείου

Οι πληροφορίες που λαμβάνονται σε αυτόν τον τομέα εξυπηρετούν τον σκοπό της καθοδήγησης των γονέων, των δασκάλων και των εκπαιδευτικών σχετικά με την παρέμβαση, την πρόληψη και την παρατήρηση του εκφοβισμού.

Παιχνίδι ρόλων και διευκόλυνση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση

Οι πληροφορίες που λαμβάνονται σε αυτόν τον τομέα εξυπηρετούν τον σκοπό της καθοδήγησης των εκπαιδευτικών και των παιδαγωγών σχετικά με αποτελεσματικές στρατηγικές παιχνιδιού ρόλων και παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία τους.

Οι ακόλουθες συμβουλές σχετικά με την αντιμετώπιση και την πρόληψη του εκφοβισμού σε μαθητές δημοτικού σχολείου και τη διευκόλυνση του παιχνιδιού ρόλων και της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση προέρχονται από τη Βουλγαρία, την Τσεχική Δημοκρατία, την Ελλάδα, την Πολωνία και τη Ρουμανία.

Συμβουλή 1

Χώρα (και πόλη προαιρετικά):

Βουλγαρία (Σόφια)

Όνομα του ερωτηθέντα:

Rena Dimitrova

Προφίλ/εξειδίκευση/αντικείμενο του ερωτηθέντα:

Νηπιαγωγός

Ανατροφοδότηση/γνώμη που εξέφρασε:

Ως μαθητές, τα παιδιά έρχονται αντιμέτωπα με το καθήκον να βρουν τη δική τους θέση στον νέο κόσμο του μεγάλου σχολικού θεσμού με όλη τη δομή και τους κανόνες του. Πρέπει επίσης να μάθουν να δημιουργούν σχέσεις και να οικοδομούν την αίσθηση ότι ανήκουν στον εσωτερικό του χώρο και την κοινοτική ζωή με πολλά διαφορετικά άτομα και ομάδες. Τα παιδιά πρέπει να μάθουν να προσαρμόζονται μεταξύ τους, να αποδέχονται και να ακολουθούν τους κανόνες, να παράγουν και να υλοποιούν τις ιδέες τους με τους κατάλληλους τρόπους, να μπορούν να αντιμετωπίζουν τις απογοητεύσεις και τους περιορισμούς.

Η επιθετικότητα και η παρενόχληση συμβαίνουν εκεί όπου λείπουν τα λόγια. Ο άνθρωπος “περπατάει” δύο φορές - σωματικά και “γλωσσικά”. Αποστολή μας είναι να εισάγουμε το παιδί σε αυτή τη γλώσσα, ώστε να ταιριάζει στον κόσμο του συμβολικού. Η αλυσίδα “μίσος-επίθεση-βία” θα ήταν δύσκολο να σπάσει απευθυνόμενοι στα παιδιά μόνο με προσαγές: “Δεν πρέπει να ...!”. Επομένως, για να επέλθουν αλλαγές στις στάσεις και τη συμπεριφορά, είναι απαραίτητο το παιδί να θέλει να ακολουθήσει τους κανόνες, να δει το νόημα της ύπαρξης των νόμων. Το νόημά τους σχετίζεται με την προστασία από την ιδιοτροπία του άλλου να μας κάνει κάτι κακό και το αντίστροφο. Το καθήκον μας ως εκπαιδευτικοί περιλαμβάνει την προσπάθεια να αναπτύξουμε την ικανότητα των παιδιών να χρησιμοποιούν τη γλώσσα, να μοιράζονται, να ονομάζουν τα συναισθήματα που τα κατακλύζουν όταν νιώθουν ότι κάτι τους κυριεύει περισσότερο και θα προκαλούσε επιθετικές προθέσεις που θα οδηγούσαν σε επιθετικές ενέργειες/βία.

Η λογική πορεία εργασίας είναι να βρούμε έναν τρόπο να επεκτείνουμε το πεδίο εργασίας με όσο το δυνατόν περισσότερα παιδιά και μαθητές προκειμένου να εισάγουμε δεξιότητες αναγνώρισης συναισθημάτων και συγκινήσεων - δηλαδή να εργαστούμε προληπτικά όσο το δυνατόν περισσότερο. Το πιο σημαντικό είναι να προκαλέσουμε το ενδιαφέρον των ίδιων των παιδιών.

Γι' αυτό η διδασκαλία στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα πρέπει να βασίζεται όλο και περισσότερο σε ενεργητικές μεθόδους και μορφές μάθησης που επιτρέπουν στα παιδιά να συνειδητοποιήσουν και να ικανοποιήσουν τις επικοινωνιακές τους ανάγκες. Ο δάσκαλος πρέπει να αναλάβει το ρόλο του δημιουργού για να υποστηρίξει, να βοηθήσει, να εμπνεύσει και να δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να μάθουν και να εξασκήσουν νέους τρόπους σκέψης, συναισθήματος και δράσης.

Τι πρέπει να κάνετε με τα παιδιά ως εκπαιδευτικοί, για να αποτρέψετε τον εκφοβισμό και την επιθετικότητα:

Οι *διαδραστικές ασκήσεις* βοηθούν τα παιδιά να αναπτύξουν αυτοαναστοχασμό και ενσυναίσθηση – να αναγνωρίζουν τα είδη παρενόχλησης, να διακρίνουν τους ρόλους και τη δυναμική σε μια δεδομένη κατάσταση παρενόχλησης – να κατανοήσουν τις πιθανές συνέπειες του εκφοβισμού – να εφαρμόσουν δεξιότητες για την αναζήτηση βοήθειας, την πρόληψη και την παρέμβαση για την αντιμετώπιση του εκφοβισμού στο σχολείο - να μειώσουν τη σχολική διαρροή – να υποστηρίξουν και να εργαστούν για τη δημιουργία μιας ήρεμης ατμόσφαιρας χωρίς βία και ενός θετικού κλίματος στο σχολείο. Η εργασία σε μικρές ομάδες ή σε ζευγάρια επιτρέπει στους μαθητές να εφαρμόσουν στην πράξη διάφορες δεξιότητες για την ομαδική συνεργασία: ενεργή ακρόαση, ενσυναίσθηση, ευγένεια,

άνοιγμα στις ιδέες του άλλου, επικοινωνία και ανατροφοδότηση. Είναι καλό να σχηματίζονται νέες ομάδες για κάθε άσκηση.

Οι *ομαδικές συζητήσεις* προκαλούν αντιδράσεις σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα και δημιουργούν πολλές βολικές στιγμές για τη μεταφορά γνώσεων ή τη χρήση ψευδών πληροφοριών. Η αποτελεσματικότητά τους εξαρτάται συχνά από την αποδοχή ανοικτών ερωτήσεων, στις οποίες δεν είναι απαραίτητη η απάντηση "ναι" ή "όχι", και από την εστίαση στις ατομικές σκέψεις και εντυπώσεις του μαθητή.

Μελέτες περίπτωσης ή *ιστορίες* - η μέθοδος αυτή περιλαμβάνει την παρουσίαση και ανάλυση ενός περιστατικού, μιας ιστορίας ή ενός σεναρίου που έχει συμβεί ή θα μπορούσε να συμβεί. Πρέπει να είναι απλή και να βασίζεται σε γεγονότα. Η συζήτηση περιπτώσεων/ιστοριών σε ομάδες επιτρέπει σε κάθε μαθητή να λάβει ενεργό μέρος και να σκεφτεί τι θα μπορούσε να κάνει αν βρισκόταν σε παρόμοια κατάσταση. Οι μελέτες περιπτώσεων αναπτύσσουν αναλυτικές δεξιότητες στην επίλυση προβλημάτων και στη λήψη αποφάσεων.

Το *παιχνίδι ρόλων* είναι μια αποτελεσματική μέθοδος για την μοντελοποίηση και την εφαρμογή νέων δεξιοτήτων σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον. Δεδομένου ότι το παιχνίδι ρόλων είναι μια πολύ συναισθηματική δραστηριότητα, είναι ιδιαίτερα σημαντικό να τονιστεί ότι οι συμμετέχοντες υποδύονται τους χαρακτήρες τους και όχι τους εαυτούς τους. Τα παιχνίδια ρόλων σας επιτρέπουν να βιώσετε μια πραγματική κατάσταση χωρίς πραγματικό κίνδυνο και είναι ένας κατάλληλος τρόπος για να δείξετε και να παίξετε εναλλακτικά πρότυπα συμπεριφοράς και αντιδράσεων.

Η *μάθηση μέσω παιχνιδιού* - gamification, είναι μια σύγχρονη εκπαιδευτική προσέγγιση μέσω της οποίας οι μαθητές παρακινούνται να μάθουν εκτός της τάξης. Τα παιχνίδια βρίσκονται παντού γύρω μας. Πρόκειται για μια επιτυχημένη προσέγγιση για κάθε επαγγελματικό τομέα και κάθε ηλικιακή ομάδα. Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού δεν είναι μόνο ένα εφικτό όνειρο, αλλά και το μέλλον της εκπαίδευσης, καθώς τα μαθησιακά παιχνίδια, τα παιχνίδια ρόλων και οι διάφορες καταστάσεις και ανταμοιβές, η δημιουργία προσομοιώσεων και μορφών μάθησης, έχουν ήδη αποδειχθεί πολύ πιο επιτυχημένες μέθοδοι διδασκαλίας από τις παραδοσιακές προσεγγίσεις. Η παιχνιδιοποίηση είναι μια τεχνική που προτιμάται επειδή οι μαθητές έχουν απεριόριστες ευκαιρίες, είναι ελεύθεροι να αποτύχουν/χαθούν χωρίς να ανησυχούν ότι θα έχουν κακό βαθμό. Αυτή είναι μία από τις βασικές αρχές του παιχνιδιού - μας μαθαίνει να χάνουμε, αλλά και μας παρακινεί να προσπαθήσουμε ξανά. Στο παιχνίδι, οι μαθητές έχουν την ελευθερία να δημιουργήσουν νέες στρατηγικές και μοντέλα. Για να το κάνουν αυτό, πρέπει να επενδύσουν όλη τους τη δημιουργικότητα, τις γνώσεις και την επιμέλεια. Το παιχνίδι μάς διδάσκει να σκεφτόμαστε εντός των κανόνων, αλλά με έναν διαφορετικό τρόπο μέσω του οποίου μπορούμε να προσπεράσουμε τους άλλους συμμετέχοντες. Εδώ υπάρχει μια σημαντική διαφορά με την κλασική εκπαίδευση, η οποία μας διδάσκει να ακολουθούμε έτοιμα μοντέλα και όχι να δημιουργούμε τα

δικά μας, μας πλαισιώνει, και οτιδήποτε έξω από αυτό είναι λάθος και μάλιστα τιμωρητέο. Ένα από τα κύρια πλεονεκτήματα της παιχνιδοποίησης είναι η ελευθερία των μαθητών να κατανέμουν τον χρόνο τους, να εκτελούν τις εργασίες τους όταν αισθάνονται επαρκώς προετοιμασμένοι, όχι μόνο στην τάξη, αλλά και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση μετά από κάθε εργασία, γεγονός που τους παρακινεί να συνεχίσουν να εκτελούν τις εργασίες τους.

Ο εκφοβισμός στο σχολείο εκδηλώνεται ως κοινωνικό μοντέλο, το ίδιο το κοινωνικό κλίμα της ομάδας μπορεί να αντικαταστήσει αποτελεσματικά τον εκφοβισμό με θετική δυναμική και οικοδόμηση σχέσεων. Η ομαδική εργασία των μαθητών όχι μόνο ενθαρρύνει την παθητική πλειοψηφία να σταματήσει να αποδέχεται παθητικά τον εκφοβισμό, αλλά και να στηρίζει ενεργά τα "θύματα" και να μειώνει τις συνέπειες της βίας. Και με την παιχνιδοποίηση και τη μάθηση που βασίζεται σε παιχνίδια, οι μαθητές έχουν περισσότερα κίνητρα, είναι πιο ήρεμοι και πιο ευτυχισμένοι. Αυτό μειώνει την επιθετική συμπεριφορά μεταξύ τους.

Συμβουλή 2

Χώρα (και προαιρετικά πόλη):

Δημοκρατία της Τσεχίας (Πράγα)

Όνομα του ερωτηθέντα:

Marjeta Marija Kosec Škerjanec

Προφίλ/εξειδίκευση/αντικείμενο του ερωτηθέντα:

Σχολική ψυχολόγος/παιδοψυχολόγος με εξειδίκευση στην αναπτυξιακή ψυχολογία και τη συναλλακτική ανάλυση

Ανατροφοδότηση/γνώμη που εξέφρασε:

Κατά τη γνώμη μου, ο σχολικός εκφοβισμός είναι ένα πολύ ευαίσθητο θέμα και πρέπει να αντιμετωπιστεί με πολλή ενσυναίσθηση, ανοχή και σεβασμό προς όλα τα μέρη και να ιδωθεί από την άποψη των διαπροσωπικών σχέσεων και όχι ως παθολογική αντίδραση/συμπεριφορά ενός ατόμου. Το κρίσιμο σημείο είναι να μην αποδίδουμε την ευθύνη/ντροπή στο άτομο που εκφοβίζει και να τρέχουμε να σώσουμε το άτομο που εκφοβίζεται ως ένα αβοήθητο, φτωχό παιδί που χρειάζεται προστασία. Με αυτό, εννοώ, ότι πρέπει να είμαστε προσεκτικοί, ώστε να μην εμπλακούμε στο λεγόμενο δραματικό τρίγωνο (όπως το όρισε ο Karpman και παρουσιάζεται αναλυτικότερα παρακάτω). Στο δραματικό τρίγωνο, ο ψυχολόγος ή ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει πιθανότατα το ρόλο του σωτήρα, το άτομο που εκφοβίζει θεωρείται ως ο διώκτης και το άτομο που εκφοβίζεται ως το θύμα. Στην πρακτική μου, προσπαθώ πάντα να εμπλέκω και τα δύο μέρη σε μια συμβουλευτική διαδικασία θεραπείας, μέσω της οποίας προσπαθώ να τα ενδυναμώσω με τις δεξιότητες που χρειάζονται για να μπορέσουν να αντιδράσουν

με πιο ώριμο τρόπο, χωρίς να καταλήξουν ξανά ως "θύμα" ή "διώκτης". Η συμβουλευτική μπορεί να προσφέρει μια διορθωτική/αποκαταστατική εμπειρία και στα δύο μέρη που εμπλέκονται στον εκφοβισμό.

Οι αντιδράσεις των παιδιών, που εκφοβίζουν, βασίζονται συνήθως στη χαμηλή αυτοεκτίμηση, όπου αισθάνονται ότι δεν είναι αρκετά καλά, δεν είναι αρκετά επιτυχημένα, δεν αγαπιούνται αρκετά, δεν γίνονται αποδεκτά. Αυτά τα συναισθήματα είναι πολύ δύσκολο να τα διαχειριστούν και γι' αυτό τα παιδιά αυτά συχνά τα προβάλλουν στους άλλους, επιτίθενται στους άλλους και πληγώνουν τα συναισθήματα των άλλων. Η συμπεριφορά τους μπορεί επίσης να είναι συνέπεια ακατάλληλων "προτύπων" στη ζωή τους - μπορεί να έχουν μάθει τις τεχνικές εκφοβισμού παρακολουθώντας κάποιον να συμπεριφέρεται με αυτόν τον τρόπο. Κατά τη διάρκεια της συμβουλευτικής, ο ψυχολόγος μπορεί να τους προσφέρει αποδοχή, ενσυναίσθηση για τα συναισθήματά τους, να τους χρησιμεύσει ως πρότυπο φιλοκοινωνικής συμπεριφοράς και να τους διδάξει τις κοινωνικές δεξιότητες που χρειάζονται για να αντιδρούν με πιο ώριμο τρόπο. Ένα από τα πιο σημαντικά πράγματα είναι η διδασκαλία της διεκδικητικής επικοινωνίας, όπου αναλαμβάνουν τις νέες συμπεριφορές του "κάνω" και του "διεκδικώ", ζητούν αυτό που θέλουν, λένε όχι για αυτό που δεν θέλουν, δίνουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση, ξεκινούν διαπραγματεύσεις, λαμβάνουν υπόψη τα συναισθήματα των άλλων και αναλαμβάνουν θετική δράση. Μαθαίνουν να εξαλείφουν την επιθετική επικοινωνία, η οποία περιλαμβάνει την επίρριψη ευθυνών και την τιμωρία των άλλων, την προσπάθεια να εξαναγκάσουν ή να χειραγωγήσουν τους άλλους να κάνουν αυτό που θέλουν, να μην λαμβάνουν υπόψη τα συναισθήματα και τις επιθυμίες των άλλων.

Κατά τη διάρκεια της πρακτικής μου, έχω δει ότι τα παιδιά που εκφοβίζουν είναι πολύ πιο πρόθυμα να αλλάξουν τη συμπεριφορά τους, όταν νιώθουν ασφάλεια και αποδοχή, όταν νιώθουν ότι πιστεύουμε σε αυτά και ότι δεν έχει αλλάξει τίποτα στον τρόπο που νιώθουμε γι' αυτά, ακόμη και όταν κάνουν κάτι λάθος. Είναι επίσης πολύ θεραπευτικό για αυτά να αισθάνονται, ότι δεν "ερευνούμε" τη συμπεριφορά τους για να τα τιμωρήσουμε, αλλά ότι είμαστε εκεί γι' αυτά, για να τους προσφέρουμε υποστήριξη και να τα βοηθήσουμε να αντιδράσουν με έναν πιο κοινωνικά αποδεκτό τρόπο την επόμενη φορά.

Τα παιδιά, που δέχονται εκφοβισμό, συχνά νιώθουν συγκλονισμένα, ακόμη και ηττημένα για να λύσουν τα προβλήματα και τα συναισθήματά τους. Περιμένουν από κάποιον άλλον να το κάνει αυτό γι' αυτά. Αντί να παίζουν το ρόλο του θύματος, μπορούμε να τα διδάξουμε να είναι συναισθηματικά ώριμα (ευάλωτα, αλλά όχι άπορα), να αποδέχονται την κατάσταση στην οποία βρίσκονται και να αναλαμβάνουν την ευθύνη να λύνουν τα προβλήματα και να λειτουργούν με έναν πιο υγιή και ευτυχισμένο τρόπο. Η διεκδικητικότητα είναι ζωτικής σημασίας και γι'

αυτά. Κατά τη διάρκεια της συμβουλευτικής, μπορούμε να τα εκπαιδεύσουμε πώς να σκέφτονται πραγματικά τι θέλουν και πώς να το αποκτήσουν και να τα ενθαρρύνουμε να αναλάβουν δράση για να το πραγματοποιήσουν. Μπορεί να είναι πολύ χρήσιμο να συμπεριλάβουμε επίσης κάποιες τεχνικές χαλάρωσης και προσοχής, ώστε να τα βοηθήσουμε να ξεπεράσουν τις απογοητεύσεις, να ανακουφιστούν από το άγχος, να χαλαρώσουν τις εντάσεις και να θεραπεύσουν τα ψυχοσωματικά συμπτώματα, που έχουν συσσωρευτεί κατά τη διάρκεια του εκφοβισμού.

Ο ψυχολόγος πρέπει να λάβει υπόψη του τις ανάγκες, τα συναισθήματα και τους φόβους όλων των εμπλεκόμενων ατόμων. Οι γονείς τόσο του παιδιού που εκφοβίζει όσο και του παιδιού που εκφοβίζεται μπορούν να βοηθήσουν στην επίλυση της σύγκρουσης αν πιστεύουν ότι το σχολείο λαμβάνει όλα τα απαραίτητα και κατάλληλα μέτρα για την αντιμετώπιση του εκφοβισμού και αν αισθάνονται ότι το παιδί τους λαμβάνει την υποστήριξη και τη βοήθεια που χρειάζεται στην κατάσταση αυτή. Από την άλλη πλευρά, οι γονείς μπορούν επίσης να επιδεινώσουν την όλη κατάσταση, όταν δεν είναι σε θέση να έχουν οι ίδιοι μια ώριμη αντίδραση ή σε περίπτωση που θεωρούν ότι το σχολείο δεν ελέγχει την κατάσταση. Σε αυτή την περίπτωση θα αντιδράσουν από τη θέση ότι το παιδί τους είναι το θύμα και πρέπει να το σώσουν με υπερπροστατευτικούς τρόπους (αποσύροντας το παιδί από τη φοίτηση στο σχολείο, συνοδεύοντας το παιδί όλη την ώρα, ελέγχοντας όλες τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις) ή ακόμα και να δράσουν επιθετικά απέναντι στο παιδί που εκφοβίζει ή τους γονείς του (επιτίθενται λεκτικά ή σωματικά, τους προσβάλλουν, τους ταπεινώνουν, ενθαρρύνουν το δικό τους παιδί να εκδικηθεί, να αντεπιτεθεί κ.λπ.) και συνήθως αρνούνται επίσης να συνεργαστούν με το σχολείο, καθώς κατά την άποψή τους, το σχολείο δεν προστατεύει το παιδί τους.

Πιστεύω ότι είναι επίσης πολύ σημαντικό ο ψυχολόγος να χτίσει εμπιστοσύνη με τον δάσκαλο και να έχει μεγάλη κατανόηση και γι' αυτόν. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να αισθάνεται ότι βρίσκεται σε ένα ασφαλές περιβάλλον, όπου ο εκφοβισμός δεν θεωρείται αποτυχία ή λάθος, αλλά μέρος των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και κάτι που μπορεί να επιλυθεί μέσα από τη συνεργασία. Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός θα είναι πρόθυμος να συνεργαστεί και να "δουλέψει" τις στρατηγικές για να θεραπεύσει την τάξη. Από την άλλη πλευρά, αν ο εκπαιδευτικός δεν αισθάνεται ασφαλής ή πάλι δεν είναι συναισθηματικά ώριμος, μπορεί να αποφύγει το πρόβλημα, να προσποιηθεί ότι δε συμβαίνει τίποτα, να αρνηθεί να αφήσει τους άλλους να εμπλακούν στην κατάσταση, να αρνηθεί τη βοήθεια, καθώς αισθάνεται ότι, αν παραδεχτεί ότι υπάρχει εκφοβισμός, έχει αποτύχει.

Στη συνέχεια, ο ψυχολόγος πρέπει να λάβει υπόψη του και τους παρευρισκόμενους, τους υπόλοιπους μαθητές της τάξης, οι οποίοι μπορεί να επηρεάζονται από τον εκφοβισμό ή απλώς να τον παρατηρούν. Είναι σημαντικό να

δοθεί στην τάξη αρκετός χώρος και χρόνος, όπου μπορούν να μιλήσουν ανοιχτά για τον εκφοβισμό σε μια ασφαλή ατμόσφαιρα, όπου κανείς δεν κρίνεται, αλλά ο ψυχολόγος/εκπαιδευτικός είναι εκεί για να προσφέρει υποστήριξη και να αναγνωρίσει τα συναισθήματά τους.

Και, τέλος, είναι σημαντικό ο ψυχολόγος να έχει επίγνωση του ρόλου του και να παραμείνει επαγγελματίας. Πρέπει να είμαστε στοργικοί, αλλά να μην υπερβάλλουμε. Δεν θέλουμε να αφήσουμε τους φόβους, τις υποχρεώσεις και τις ενοχές μας να μας ελέγξουν ή να μας επιτρέψουν να χειραγωγηθούμε για να φροντίσουμε ένα άλλο άτομο, όταν πραγματικά δεν είναι υγιές να το κάνουμε. Αντί να είμαστε ο διασώστης και να κάνουμε τη σκέψη, να αναλαμβάνουμε το προβάδισμα, να κάνουμε περισσότερα από το μερίδιό μας, να κάνουμε περισσότερα από όσα μας ζητούνται - μπορούμε απλά να είμαστε ένας υποστηρικτικός, ενσυναισθητικός ακροατής και να παρέχουμε προβληματισμό, καθοδήγηση και βοήθεια, αν το άτομο το ζητήσει και αναλάβει το προβάδισμα μόνο του. Είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε το άλλο άτομο ως ισότιμο (όχι ως ένα προς ένα) και να του δώσουμε τον σεβασμό να το αφήσουμε να φροντίσει τον εαυτό του, να λύσει τα προβλήματά του και να αντιμετωπίσει τα συναισθήματά του όπως το ίδιο επιλέγει. Είναι καλό να έχετε κατά νου, ότι ο "διασώστης" έχει την πιο κομβική θέση στο τρίγωνο του δράματος - είναι στην ισχυρότερη θέση, τουλάχιστον αρχικά, για να ανακατευθύνει τη δυναμική σε υγιές έδαφος.

Στην πρακτική μου, χρησιμοποιώ τη θεωρία και τις μεθόδους από τη συναλλακτική ανάλυση. Η συναλλακτική ανάλυση, που αναπτύχθηκε από τον Eric Berne τη δεκαετία του 1950, είναι μια μέθοδος για τη μελέτη των αλληλεπιδράσεων μεταξύ των ατόμων, μια ψυχαναλυτική θεωρία και μέθοδος θεραπείας όπου αναλύονται οι κοινωνικές συναλλαγές για να προσδιοριστεί η κατάσταση του εγώ του επικοινωνούντος (αν είναι γονική, παιδική ή ενήλικη) ως βάση για την κατανόηση της συμπεριφοράς. Στη συναλλακτική ανάλυση, ο επικοινωνών διδάσκεται να μεταβάλλει την κατάσταση του εγώ του, για να επιλύσει συναισθηματικά προβλήματα.

Στην πρόληψη και τις παρεμβάσεις εκφοβισμού, η έννοια του δραματικού τριγώνου είναι πολύ χρήσιμη και μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε πολλές αντιδράσεις και σχέσεις μεταξύ των εμπλεκόμενων ατόμων. Για τον λόγο αυτό, προσθέτω μια περιγραφή του μοντέλου και των πιθανών λύσεων για την αποτελεσματική διαφυγή από το δραματικό τρίγωνο.

Ο Stephen B. Karpman, ψυχίατρος και δάσκαλος της Συναλλακτικής Ανάλυσης, ήταν μαθητής του Eric Bern και δημιούργησε την έννοια *Το δραματικό τρίγωνο Karpman* - ένα κοινωνικό μοντέλο της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης. Το τρίγωνο χαρτογραφεί

έναν τύπο καταστροφικής αλληλεπίδρασης που μπορεί να συμβεί μεταξύ ανθρώπων που βρίσκονται σε σύγκρουση. Το μοντέλο του δραματικού τριγώνου είναι ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται στην ψυχοθεραπεία, συγκεκριμένα στη συναλλακτική ανάλυση. Το τρίγωνο των δρώντων στο δράμα είναι οι διώκτες, τα θύματα και οι διασώστες. Ο Karpman χρησιμοποίησε τα τρίγωνα για να χαρτογραφήσει συγκρουσιακές ή δραματικά έντονες συναλλαγές σχέσεων¹⁶. Το τρίγωνο του δράματος Karpman μοντελοποιεί τη σύνδεση μεταξύ της προσωπικής ευθύνης και της εξουσίας στις συγκρούσεις και τους καταστροφικούς και μεταβαλλόμενους ρόλους που παίζουν οι άνθρωποι¹⁷. Όρισε τρεις ρόλους στη σύγκρουση: διώκτης, διασώστης (οι θέσεις ένα πάνω) και θύμα (μια κάτω θέση). Ο Karpman τοποθέτησε αυτούς τους τρεις ρόλους σε ένα ανεστραμμένο τρίγωνο και αναφέρθηκε σε αυτούς ως τις τρεις όψεις ή πρόσωπα του δράματος, όπως παρουσιάζονται στο ακόλουθο γράφημα:



Γράφημα του Δραματικού Τριγώνου (Karpman)

Αρχικά, ένα δραματικό τρίγωνο προκύπτει όταν ένα άτομο παίρνει το ρόλο του θύματος ή του διώκτη. Το άτομο αυτό αισθάνεται στη συνέχεια την ανάγκη να επιστρατεύσει και άλλους παίκτες στη σύγκρουση. Όπως συμβαίνει συχνά, ένας διασώστης ενθαρρύνεται να εισέλθει στην κατάσταση. Αυτοί οι στρατολογημένοι παίκτες αναλαμβάνουν τους δικούς τους ρόλους που δεν είναι στατικοί, και ως εκ

¹⁶ Johnson, R. S. (2020). "Escaping Conflict and the Drama Triangle". <https://bpdfamily.com/>

¹⁷ Orriss, M. (2004). The Karpman Drama Triangle. <https://web.archive.org/web/20150611084230/http://coachingsupervisionacademy.com/thought-leadership/the-karpman-drama-triangle/>

τούτου μπορούν να προκύψουν διάφορα σενάρια. Το θύμα μπορεί να στραφεί εναντίον του διασώστη, για παράδειγμα, ενώ ο διασώστης στη συνέχεια να μεταπηδήσει σε διώκτη.

Οι συμμετέχοντες τείνουν γενικά να έχουν έναν πρωταρχικό ή συνήθη ρόλο (θύμα, διασώστης, διώκτης) όταν εισέρχονται σε δραματικά τρίγωνα. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πρώτα τον συνήθη ρόλο τους στην οικογένεια καταγωγής τους. Παρόλο που ο καθένας από τους συμμετέχοντες έχει έναν ρόλο με τον οποίο ταυτίζεται περισσότερο, μόλις μπουν στο τρίγωνο, οι συμμετέχοντες εναλλάσσονται και στις τρεις θέσεις¹⁸. Κάθε τρίγωνο έχει μια "πληρωμή" για όσους το παίζουν. Η "αντίθεση" ενός δραματικού τριγώνου έγκειται στην ανακάλυψη του τρόπου με τον οποίο θα στερήσουμε από τους ηθοποιούς την πληρωμή τους¹⁹.

Υπάρχουν δύο *θεραπευτικά μοντέλα*, και τα δύο αναγνωρίζονται από τον Stephen Karpman ως εξαιρετικές, εξαιρετικά πρωτότυπες και αποτελεσματικές διαφυγές από το δραματικό τρίγωνο.

Το *Τρίγωνο του Νικητή* δημοσιεύτηκε από τον Acey Choy το 1990 ως ένα θεραπευτικό μοντέλο για να δείξει στους ασθενείς πώς να αλλάζουν τις κοινωνικές συναλλαγές όταν εισέρχονται στο τρίγωνο σε οποιοδήποτε από τα τρία σημεία εισόδου. Ο Choy συνιστά σε όποιον αισθάνεται θύμα να σκέφτεται περισσότερο με όρους ευάλωτου και στοργικού, σε όποιον ρίχνεται ως διώκτης να υιοθετεί μια διεκδικητική στάση και σε όποιον επιστρατεύεται ως διασώστης να αντιδρά με "στοργή"²⁰.

¹⁸ Forrest, L. (2008). The Three Faces of Victim – An Overview of the Victim Triangle. <https://www.lynneforrest.com/articles/2008/06/the-faces-of-victim/>

¹⁹ Johnson, R. S. (2020). "Escaping Conflict and the Drama Triangle". <https://bpdfamily.com/>

²⁰ Choy, Acey (1990). "The Winner's Triangle". Transactional Analysis Journal. 20 (1): 40. doi:10.1177/036215379002000105. Retrieved from: https://en.wikipedia.org/wiki/Karpman_drama_triangle



Γράφημα του Τριγώνου του Νικητή (Choy)

Το δεύτερο θεραπευτικό μοντέλο είναι το *Τρίγωνο Ενδυνάμωσης*, που προτάθηκε από τον D. Emerald. Η Δύναμη της Δυναμικής της Ενδυνάμωσης συνιστά στο "θύμα" να υιοθετήσει τον εναλλακτικό ρόλο του δημιουργού, να δει τον διώκτη ως διεκδικητή και να επιστρατεύσει έναν προπονητή αντί για έναν διασώστη²¹.

²¹ Emerald, D. The Power of TED (The Empowerment Triangle) Retrieved from: <https://powerofted.com/empowerment-triangle/>

TED* (*The Empowerment Dynamic)®

Συμβουλή 3
Χώρα (και προαιρετικά πόλη):

Ελλάδα

Όνομα του ερωτηθέντα:

Ιλιάννα Κωνσταντοπούλου

Προφίλ/εξειδίκευση/αντικείμενο του ερωτηθέντα:

Ψυχολόγος και μέλος της Μονάδας Εκπαίδευσης του Ελληνικού Κέντρου Κοινωνικής Δράσης και Καινοτομίας

Ανατροφοδότηση/γνώμη που εξέφρασε:

Προκειμένου να καταπολεμηθεί και να προληφθεί ο σχολικός εκφοβισμός, πιο αποτελεσματικά στα δημοτικά σχολεία, η προσέγγιση πρέπει να λαμβάνει υπόψη και να στοχεύει σε όλα τα ακόλουθα εμπλεκόμενα μέρη:

Πρώτα απ' όλα, ο στόχος του εκφοβισμού, παρέχοντας ψυχολογική υποστήριξη. Ο εκπαιδευτικός/ψυχολόγος/γονέας πρέπει να δείξει στο παιδί που εκφοβίζεται ότι δεν είναι υπεύθυνο για το φαινόμενο και δεν πρέπει ποτέ να κατηγορεί τον εαυτό του (μια κοινή πεποίθηση μεταξύ των παιδιών που εκφοβίζονται). Η ενεργητική ακρόαση και η ενσυναίσθηση είναι δύο πολύ χρήσιμα εργαλεία για τον σκοπό αυτό. Το παιδί πρέπει πρώτα να αποβάλει κάθε ενοχή ή περιφρόνηση προς τον εαυτό του και στη συνέχεια να προσανατολιστεί σε μια προσέγγιση επίλυσης του προβλήματος. Είναι πολύ σημαντικό να καλλιεργηθεί η κριτική σκέψη του παιδιού, ο καταγιτισμός ιδεών και η ανάληψη πρωτοβουλιών, όταν πρόκειται για την επίλυση περιπτώσεων εκφοβισμού. Επιπλέον, η διεκδικητικότητα είναι ένα άλλο βασικό στοιχείο για να βοηθηθεί το παιδί που εκφοβίζεται να υπερασπιστεί τα δικαιώματά του. Από αυτή την άποψη, τα παιχνίδια ρόλων και η παιχνιδιοποίηση μπορούν να διαδραματίσουν καθοριστικό ρόλο. Τα σενάρια παιχνιδιού ρόλων παρέχουν στο

παιδί ευκαιρίες για την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της επίλυσης προβλημάτων και της διεκδικητικότητας. Η παιχνιδοποίηση μπορεί επίσης να κάνει την όλη διαδικασία πιο διασκεδαστική και να επιτύχει τους μαθησιακούς στόχους και τα αποτελέσματα, χωρίς να στιγματίζει τους μαθητές που εκφοβίζουν ή να θυματοποιεί τον εκφοβισμένο μαθητή, με τον τρόπο που θα το έκανε μια παρέμβαση ένας προς έναν.

Δεύτερον, τους μαθητές που εκφοβίζουν, αποστιγματίζοντάς τους μέσω μιας μη τιμωρητικής προσέγγισης. Είναι σημαντικό να φροντίζουμε επίσης τα παιδιά που εκφοβίζουν με τέτοιο τρόπο που να λαμβάνουμε υπόψη πιθανές δυσκολίες μέσα στην οικογένειά τους (ο κύκλος της βίας στην οικογένεια) ή προσωπικά ζητήματα που μπορεί να τους έχουν προκαλέσει να επιδείξουν διασπαστική συμπεριφορά. Η ανάπτυξη κοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων αποτελεί κρίσιμο μέρος της διόρθωσης της αποκλίνουσας συμπεριφοράς τους. Ο προεφηβικός εκφοβισμός είναι συνήθως αποτέλεσμα στρεβλής αντίληψης της επικοινωνίας και αναζήτησης προσοχής. Παιχνίδια και δραστηριότητες που καλλιεργούν κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, καθώς και ενσυναίσθηση, μπορούν να λειτουργήσουν υπέρ των παιδιών που εκφοβίζουν, αποφεύγοντας την τιμωρία και τον στιγματισμό.

Τρίτον, οι παρευρισκόμενοι, οι οποίοι γίνονται μάρτυρες του φαινομένου. Είναι πολύ σημαντικό να συμμετέχουν οι μαθητές που δε συμμετείχαν άμεσα στο περιστατικό εκφοβισμού, υπέρ του παιδιού που εκφοβίζεται. Με αυτόν τον τρόπο ενδυναμώνεται η αλληλεγγύη και η αίσθηση καθήκοντος των μαθητών. Έχει επίσης υποστηριχθεί ότι στις περιπτώσεις που οι παρευρισκόμενοι πήραν θέση κατά του εκφοβισμού, τα περιστατικά μειώθηκαν κατά 50%²².

Συμβουλή 4

Χώρα (και προαιρετικά πόλη):

Ελλάδα

Όνομα του ερωτηθέντα:

Μαρία Λαζάρου

Προφίλ/εξειδίκευση/αντικείμενο του ερωτηθέντα:

Εκπαιδευτικός σε δημοτικό σχολείο

Ανατροφοδότηση/γνώμη που εξέφρασε:

Οι εκπαιδευτικοί στην Ελλάδα γίνονται συχνά μάρτυρες περιστατικών εκφοβισμού στις τάξεις τους που ποικίλλουν σε σοβαρότητα. Τις περισσότερες φορές ο εκφοβισμός αντιμετωπίζεται με αποτελεσματικό τρόπο με τη βοήθεια και την

²² Craig, W. M., Pepler, D., & Atlas, R. (2000). Observations of bullying in the playground and in the classroom. *School Psychology International*, 21(2), 22–36.

παρέμβαση εξειδικευμένων ατόμων. Είμαστε ευτυχείς που έχουμε ψυχολόγους και κοινωνικούς λειτουργούς στα σχολεία μας. Παρεμβαίνουν και λειτουργούν ως αποτελεσματικοί δίαυλοι επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών και των καθηγητών τους ή/και των άλλων μαθητών.

Τα σχολεία συνήθως οργανώνουν προγράμματα και εκδηλώσεις με στόχο την πρόληψη του εκφοβισμού. Για παράδειγμα, προβάλλουν σχετικά κινούμενα σχέδια, παραμύθια ή τραγούδια και αναπτύσσουν διαθεματικά προγράμματα για την αντιμετώπιση του θέματος του εκφοβισμού. Μια άλλη πολιτική, αν και όχι τόσο διαδεδομένη όσο θα μπορούσε, είναι η λειτουργία βραδινών μαθημάτων που απευθύνονται στους γονείς, όπου συζητούνται κρίσιμες πτυχές της σχολικής ζωής των παιδιών τους. Ένα άλλο σημαντικό πράγμα που πρέπει να θυμούνται οι εκπαιδευτικοί είναι να εξοικονομούν χρόνο για συζητήσεις στην τάξη και να επιτρέπουν στους μαθητές να μιλούν και να εκφράζονται ελεύθερα και με αυτοπεποίθηση. Το ίδιο ισχύει και για τους γονείς, ώστε οι μαθητές να αισθάνονται πάντα ότι έχουν κάποιον που είναι πρόθυμος να ακούσει τα προβλήματά τους και να τους βοηθήσει με κάθε τρόπο. Η εμπειρία έχει επίσης δείξει ότι οι δραστηριότητες ενίσχυσης της ομάδας συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ωραίου περιβάλλοντος στην τάξη.

Όσον αφορά τα παιχνίδια ρόλων και την παιχνιδοποίηση, και τα δύο φαίνονται εξαιρετικά ενδιαφέροντα, αλλά, δυστυχώς, δεν χρησιμοποιούνται για την αντιμετώπιση ή/και την πρόληψη του εκφοβισμού στην τάξη. Στο σχολείο μας έχουμε συνηθίσει περισσότερο να χρησιμοποιούμε το παιχνίδι ρόλων σε διάφορες καταστάσεις στην τάξη και αποδεικνύεται πολύ αποτελεσματικό, επειδή οι μαθητές πρέπει να μπουν στη θέση κάποιου άλλου και να δουν τα πράγματα από τη δική του οπτική γωνία. Αυτό που θα ήταν πολύ χρήσιμο για εμάς είναι να λάβουμε ειδική εκπαίδευση και να παρακολουθήσουμε σεμινάρια για το θέμα αυτό. Επίσης, κατάλληλο διδακτικό υλικό στο θέμα αυτό θα ήταν πολύ χρήσιμο.

Συμβουλή 5

Χώρα (και προαιρετικά πόλη):

Πολωνία (επαρχία Podkarpackie)

Όνομα του ερωτηθέντα:

Marta Szaro

Προφίλ/εξειδίκευση/αντικείμενο του ερωτηθέντα:

Ψυχολόγος στο σχολικό συγκρότημα του Wyzne

Ανατροφοδότηση/γνώμη που εξέφρασε:

Η διδασκαλία στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα βασίζεται όλο και συχνότερα σε ενεργητικές μεθόδους και μορφές, οι οποίες αντικαθιστούν σιγά-σιγά τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Ο δάσκαλος πρέπει να είναι ο δημιουργός που υποστηρίζει και εμπνέει τους μαθητές να είναι ενεργοί στις δραστηριότητες και τα σχέδιά τους. Ως εκ τούτου, είναι πολύ σημαντικό να χρησιμοποιούνται μέθοδοι όπως τα παιχνίδια ρόλων και η παιχνιδοποίηση στη διδασκαλία. Αυτές οι μέθοδοι είναι αποτελεσματικές στη μετάδοση του περιεχομένου και περιέχουν στοιχεία διασκέδασης.

Τα παιχνίδια διευκολύνουν την απόκτηση της γνώσης λόγω της ελκυστικότητάς τους και έτσι - αυξάνουν την αποτελεσματικότητα της εκπαίδευσης. Η παιχνιδοποίηση δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να μάθουν ο ένας από τον άλλον. Η ουσία του συστήματος παιχνιδοποίησης είναι οι κοινωνικοί δεσμοί που δημιουργούνται προκειμένου να αυξηθεί η αποτελεσματικότητα και η ευχαρίστηση του παιχνιδιού. Η παιχνιδοποίηση συμβάλλει στην αύξηση της συμμετοχής, της αποτελεσματικότητας και της θετικής στάσης των μαθητών απέναντι στη μάθηση. Επιπλέον, επιτρέπει την εξατομίκευση της διδασκαλίας, επιτρέποντας την επίτευξη του στόχου - δηλαδή την απόκτηση του τελικού βαθμού σε ένα μάθημα - μέσω διαφορετικών διαδρομών που επιλέγει κάθε μαθητής ξεχωριστά, ανάλογα με το επίπεδο γνώσεων, τα ενδιαφέροντα, τα ταλέντα και τη διάθεσή του να εξελιχθεί. Μια σωστά δομημένη δομή παιχνιδοποίησης της διδακτικής διαδικασίας απαιτεί από τους μαθητές να είναι αποφασισμένοι στη δράση και τη δημιουργική σκέψη, και η προσπάθεια που καταβάλλεται για το έργο μπορεί να αποτελέσει πηγή ιδιαίτερης ικανοποίησης γι' αυτούς. Η παιχνιδοποίηση μειώνει την απόσταση μεταξύ του εκπαιδευτικού και των μαθητών, γεγονός που ευνοεί τη δημιουργία ενός χώρου ασφαλείας για την έκφραση της γνώμης, την αιτιολόγηση των αποφάσεων που λαμβάνονται, την ανάληψη ευθύνης για την εργασία και τη δυνατότητα μάθησης από τα λάθη.

Το να παίζει κανείς ρόλους στη ζωή του και στη ζωή των άλλων ανθρώπων παίζει επίσης πολύ σημαντικό ρόλο στη διδασκαλία. Χάρη σε αυτή τη μέθοδο, οι μαθητές γνωρίζουν καλύτερα τα συναισθήματα και τις αντιδράσεις τους και αποστασιοποιούνται από ορισμένες καταστάσεις. Το παιχνίδι ρόλων επιτρέπει να γνωρίσετε τον τρόπο με τον οποίο σκέφτονται και αντιδρούν οι άνθρωποι, να έρθετε πιο κοντά στους χαρακτήρες που υποδύονται. Η μέθοδος αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη στην εφαρμογή προληπτικών και κοινωνιοθεραπευτικών προγραμμάτων. Το παίξιμο ρόλων προκαλεί συναισθήματα στους μαθητές, βοηθά στην εξωτερίκευση, τη βίωση και την κατανόησή τους. Πρόκειται για μια απομίμηση της πραγματικότητας "make-believe". Επιτρέπει επίσης τη βελτίωση των δεξιοτήτων σας και την εξάσκηση σε καταστάσεις με ασφαλή τρόπο.

Συμβουλές 6**Χώρα (και προαιρετικά πόλη):**

Ρουμανία (Băile Herculane)

Όνομα του ερωτηθέντα:

Felicia Laitin

Προφίλ/εξειδίκευση/αντικείμενο του ερωτηθέντα:

Δάσκαλος

Ανατροφοδότηση/γνώμη που εξέφρασε:

Υπάρχουν μερικά βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν για την αντιμετώπιση του εκφοβισμού και τα οποία εφαρμόζουμε στο σχολείο στο οποίο εργάζομαι. Αυτά είναι τα εξής:

Σταματήστε αμέσως τον εκφοβισμό.

Σταθείτε μεταξύ του στόχου του εκφοβισμού και του παιδιού (των παιδιών) που εκφοβίζουν, εμποδίζοντας την οπτική επαφή. Μην διώχνετε τους παρευρισκόμενους μακριά. Για να αποφύγετε την κλιμάκωση της έντασης, περιμένετε μέχρι αργότερα για να ξεκαθαρίσετε τα γεγονότα. Μιλήστε με τα εμπλεκόμενα μέρη ξεχωριστά μόλις ηρεμήσουν.

Αναφερθείτε στους σχολικούς κανόνες σχετικά με τον εκφοβισμό.

Μιλήστε με ύφος που να χαρακτηρίζει την πραγματικότητα για να περιγράψετε όσα ακούσατε ή είδατε. Ενημερώστε όλους τους μαθητές ότι ο εκφοβισμός είναι πάντα απαράδεκτος.

Υποστηρίξτε τον στόχο του εκφοβισμού.

Κάντε το αυτό με τρόπο που να του επιτρέπει να έχει αξιοπρέπεια και να αισθάνεται ασφαλής από αντίποινα. Φροντίστε να δείτε το παιδί αργότερα ιδιαιτέρως αν είναι αναστατωμένο. Αυξήστε την εποπτεία για να βεβαιωθείτε ότι ο εκφοβισμός δεν επαναλαμβάνεται.

Προσφέρετε καθοδήγηση στους παρευρισκόμενους.

Ενημερώστε τους πώς θα μπορούσαν να παρέμβουν κατάλληλα ή να ζητήσουν βοήθεια την επόμενη φορά. Πείτε τους ότι παρατηρήσατε την αδράνειά τους ή ότι είστε ευχαριστημένοι με τον τρόπο που προσπάθησαν να βοηθήσουν.

Επιβάλλετε άμεσες συνέπειες.

Περιμένετε μέχρι να ηρεμήσουν όλα τα μέρη. Μην απαιτήσετε από τους μαθητές να ζητήσουν συγγνώμη ή να επανορθώσουν γιατί μπορεί να είναι ανειλικρινείς. Οι συνέπειες πρέπει να είναι λογικές και να συνδέονται με το αδίκημα. Ένα πρώτο βήμα θα μπορούσε να είναι η αφαίρεση κοινωνικών προνομίων π.χ. διάλειμμα, εκδρομές ή γεύμα στη σχολική καντίνα.

Ενημερώστε τους συναδέλφους και τους γονείς.

Ενημερώστε το παιδί που εκφοβίζει ότι παρακολουθείται.

Παρακολουθήστε και παρεμβαίνετε ανάλογα με τις ανάγκες.

Υποστηρίξτε τόσο τον στόχο του εκφοβισμού όσο και το παιδί που εκφοβίζει, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να εκτονώσουν τα συναισθήματά τους και να αναγνωρίσουν τη δική τους συμπεριφορά. Ο δεύτερος μπορεί να χρειαστεί να μάθει νέες μεθόδους χρήσης της δύναμης και της επιρροής του στην τάξη.

5.2. Ικανότητες του διευκολυντή για το παιχνίδι ρόλων και την παιχνιδοποίηση στην τάξη

Είτε είστε γονέας, δάσκαλος ή εκπαιδευτικός, που εμπλέκεται στην εκπαίδευση ενός παιδιού, είστε διευκολυντής της μαθησιακής του εμπειρίας. Ο ρόλος του διευκολυντή είναι να κάνει τη μάθηση χρήσιμη, επινοητική και επίσης παιγνιώδη. Η κατανόηση του ρόλου σας ως διευκολυντή είναι ζωτικής σημασίας και διέπεται από μερικούς κύριους ρόλους, όπως οι καλές επικοινωνιακές δεξιότητες, η ικανότητα να δίνετε σαφείς οδηγίες και να είστε καλός ηγέτης.

Ο ρόλος του διευκολυντή είναι ο ρόλος ενός βοηθού που συζητά τα αναμενόμενα αποτελέσματα με τους μαθητές και βοηθά όταν χρειάζεται. Ο διαμεσολαβητής θα πρέπει να μπορεί να:

- ✓ να ενθαρρύνει την επικοινωνία στην ομάδα,
- ✓ να ενθαρρύνει τους μαθητές να συνεργάζονται και να βοηθούν ο ένας τον άλλον για την επίτευξη υψηλότερου αποτελέσματος,
- ✓ να δημιουργεί ασφαλείς χώρους στους οποίους οι νέοι μπορούν να μάθουν σε ένα περιβάλλον κατάλληλο για το επίπεδο ωριμότητάς τους και την ικανότητά τους να συμμετέχουν,
- ✓ να βοηθήσει την ομάδα να προχωρήσει ενθαρρύνοντας τη συνεργασία,
- ✓ να διερευνούν τι κρύβεται πίσω από μια θέση, μια άποψη ή τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων,
- ✓ να εξετάζουν τα συναισθήματα που προκύπτουν,
- ✓ να δημιουργούν ατμόσφαιρα εμπιστοσύνης στην ομάδα.

Για τα παιχνίδια ρόλων και την παιχνιδοποίηση, άλλες ικανότητες του διαμεσολαβητή που θα πρέπει να διαθέτετε περιλαμβάνουν

Ενσυναίσθηση

Αυτό σημαίνει ότι ο διαμεσολαβητής κατανοεί ότι η εμπειρία κάθε παιδιού είναι υποκειμενική και, ως εκ τούτου, πρέπει να προσπαθεί να δει τα πράγματα από την οπτική γωνία των παιδιών. Ο διαμεσολαβητής πρέπει να προσπαθήσει να κατανοήσει τα συναισθήματα και τις εμπειρίες των παιδιών με ακριβή και συμπονετικό τρόπο, ώστε να τα βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα το ρόλο και το σενάριο του παιχνιδιού, αντανακλώντας την εμπειρία των παιδιών σε αυτά. Κατά τη

διάρκεια μιας τέτοιας δραστηριότητας, η εμπειρία μπορεί επίσης να πυροδοτήσει την προσωπική εμπειρία ενός παιδιού και να προκαλέσει πραγματική αγωνία. Ο διαμεσολαβητής θα πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσει και να ηρεμήσει το παιδί, προστατεύοντάς το παράλληλα από ανεπιθύμητη έκθεση στην υπόλοιπη τάξη.

Αποδοχή

Η ικανότητα του διαμεσολαβητή να δείχνει γνήσια φροντίδα για τα παιδιά, χωρίς να κρίνει τις σκέψεις/συμπεριφορές τους ή την απόδοση της δραστηριότητας ως κακή ή καλή. Το αίσθημα της αποδοχής είναι πολύ σημαντικό για τους μαθητές προκειμένου να αρχίσουν να επικαλούνται τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους στην υπόλοιπη τάξη.

Σύμπτωση (γνησιότητα)

Αναφέρεται στην ικανότητα του διαμεσολαβητή να είναι γνήσιος, αυθεντικός και αληθινός με τους μαθητές. Με αυτόν τον τρόπο ο διαμεσολαβητής δείχνει ότι είναι αξιόπιστος και ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράσουν τα αληθινά τους συναισθήματα και σκέψεις, κατά τη διάρκεια και μετά τη δραστηριότητα.

Όλοι οι διαμεσολαβητές πρέπει να επιδεικνύουν:

- ✓ ικανότητα να ακούνε.
- ✓ συμμετοχή στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων.
- ✓ ικανότητα να χρησιμοποιούν τεχνικές ομαδικής εργασίας για την επίλυση στόχων.
- ✓ ευελιξία.
- ✓ ικανότητα να θέτουν κατευθυντήριες γραμμές.
- ✓ καλές ικανότητες ακρόασης.
- ✓ ικανότητα δημιουργίας κλίματος που υποστηρίζει την αλληλεπίδραση και τη συζήτηση.
- ✓ ωραία αίσθηση του χιούμορ για να ξεπερνάνε τις δυσκολίες και να διδάσκουν διάφορα πράγματα με τον πιο διασκεδαστικό και αποτελεσματικό τρόπο.
- ✓ ικανότητα να χρησιμοποιούν επιδέξια τις ερωτήσεις.
- ✓ ικανότητα να χρησιμοποιούν κατάλληλα την τεχνολογία και τα οπτικά βοηθήματα.
- ✓ ικανότητα να σχεδιάζουν εκ των προτέρων τις δραστηριότητες και να χρησιμοποιούν δραστηριότητες παρακολούθησης.

Για πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τη διευκόλυνση, συμπεριλαμβανομένων των αρχών και των τεχνικών προβληματισμού, ανατρέξτε στο θέμα 5 της Μεθοδολογίας

για την επεξεργασία εκπαιδευτικών παιχνιδιών, το πρώτο πνευματικό αποτέλεσμα που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου Παιχνίδια για την ανεκτικότητα.

5.3.5.3. Συστάσεις για τη συζήτηση και την επεξεργασία ευαίσθητων θεμάτων στο επίπεδο του δημοτικού σχολείου

Όσοι εργάζονται με παιδιά και φροντίζουν για αυτά γνωρίζουν ότι μπορούμε να επηρεάσουμε και να αλλάξουμε τη συμπεριφορά τους.

Γενικές συστάσεις:

Η συζήτηση είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Ένα παιδί με αυτοπεποίθηση, που περιβάλλεται από φίλους, έχει ελάχιστες πιθανότητες να γίνει στόχος διαδικτυακού εκφοβισμού ή να βιαιοπραγήσει στο διαδίκτυο με άλλα παιδιά.

Δεν είναι καλή ιδέα να βιαζόμαστε ή να περιμένουμε μαγικές λύσεις. Τα πράγματα μπορεί να χρειαστούν κάποιο χρόνο για να επιλυθούν.

Μην θυματοποιείτε περισσότερο τα παιδιά κατηγορώντας τα ή χρησιμοποιώντας ετικέτες.

Προσπαθήστε να κάνετε το παιδί να νιώσει υποστήριξη και να το ακούσετε, αντί να προσπαθείτε να βρείτε την αιτία της παρενόχλησης ή να λύσετε το πρόβλημα.

Ενθαρρύνετε συμπεριφορές "επιδιόρθωσης" προς τα παιδιά που εκφοβίζουν.

Πρόσθετες συστάσεις για τους γονείς/εκπαιδευτικούς:

Ακούστε το παιδί σας ήρεμα και ανοιχτά.

Μιλήστε με τους δασκάλους και τον διευθυντή του σχολείου για τις ανησυχίες σας και αφήστε τους λίγο χρόνο να βολιδοσκοπήσουν την κατάσταση προτού μπορέσουν να λάβουν κάποια μέτρα.

Ξεκαθαρίστε από την αρχή ότι ο καθένας έχει το δικαίωμα στη γνώμη του, αλλά ότι τα επιβλαβή ή προσβλητικά σχόλια δεν θα γίνουν ανεκτά.

Ξεκαθαρίστε ότι σε όλους πρέπει να δίνεται φωνή χωρίς κριτική, και ότι οι μαθητές πρέπει να σκέφτονται πως τα λόγια τους θα επηρεάσουν τους γύρω τους.

Η τάξη θα πρέπει να είναι ένας ανοιχτός και μη επικριτικός χώρος όπου όλοι έχουν δικαίωμα λόγου.

Δώστε στους μαθητές την ευκαιρία να φύγουν από την αίθουσα χωρίς εξηγήσεις ή χρόνο για να μιλήσουν μαζί σας εμπιστευτικά, αν το επιθυμούν.

Οργανώστε μια συνάντηση με το παιδί που εκφοβίζει και εκφοβίζεται για να συζητήσετε απευθείας στο παιδί για τις εμπειρίες τους.

Αν πρόκειται να συναντήσετε τους γονείς του μαθητή - πείτε τους γιατί οι ενήλικες πρέπει να συνεργαστούν στο θέμα της βίας.

Και να θυμάστε να είστε πάντα υποστηρικτικοί.

Περίληψη

Οι κοινωνικές συμπεριφορές, τόσο οι θετικές όσο και οι αρνητικές, μαθαίνονται παρακολουθώντας τις κοινωνικές συμπεριφορές άλλων ανθρώπων. Αυτό σημαίνει ότι κανείς δεν γεννιέται για να γίνει κάποιος που εκφοβίζει - οι συμπεριφορές εκφοβισμού αποκτώνται βλέποντας άλλους να τις κάνουν ή βιώνοντάς τες οι ίδιοι. Τα ερωτήματα που προκύπτουν είναι τα εξής: αν ο εκφοβισμός μαθαίνεται, μπορεί κάποιος να μάθει να κάνει το αντίθετο; Μπορεί να δοθεί προτεραιότητα σε άλλη μάθηση στη ζωή ενός παιδιού; Μπορούμε να διδάξουμε ή να προωθήσουμε άλλες συμπεριφορές που θα μειώσουν την επικράτηση του εκφοβισμού ή θα τον σταματήσουν εντελώς στις κοινότητές μας;

Η έρευνα για τις θετικές συμπεριφορές και την πρόληψη του εκφοβισμού έχει ανακαλύψει ότι οι θετικές συμπεριφορές της καλοσύνης, της αποδοχής της διαφορετικότητας και της ένταξης μπορούν να αποτελέσουν ισχυρά εργαλεία πρόληψης του εκφοβισμού. Αυτές οι συμπεριφορές μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να διαμορφώσουν και πιο υγιείς σχέσεις, όταν προωθούνται ενεργά και διαμορφώνονται από τους ενήλικες. Το κλειδί για τη διδασκαλία των θετικών συμπεριφορών των παιδιών είναι να βλέπουν τους ενήλικες να τις κάνουν και όχι απλώς να μιλούν γι' αυτές. Το να παρατηρούν τους συνομηλικούς να συμπεριφέρονται ευγενικά, να συμπεριλαμβάνουν τους άλλους και να αποδέχονται ότι οι άλλοι είναι διαφορετικοί είναι επίσης σημαντικό, αλλά οι ενήλικες πρέπει να συμμετέχουν σκόπιμα στην επίδειξη αυτών των συμπεριφορών καθημερινά.

Επιπλέον, η διατήρηση των γραμμών επικοινωνίας μεταξύ των ενηλίκων και των παιδιών είναι το κλειδί για την πρόληψη των παιδιών τόσο από το να εκφοβίζουν τους άλλους όσο και από το να γίνονται στόχος εκφοβισμού.

Ο εκπαιδευτικός έχει σημαντικό ρόλο στη διαδικασία του σχολικού εκφοβισμού, καθώς θα πρέπει να είναι ο πρώτος που θα αναγνωρίσει τα συμπτώματα του εκφοβισμού, και να αποτελέσει πρότυπο για τους μαθητές του με την επιθυμία να τους βοηθήσει να λύσουν τα προβλήματά τους. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αποτελέσει ένα είδος "ιτιάς", ένα "διαγνωστικό και θεραπευτικό εργαλείο" ταυτόχρονα. Η θέση αυτή μπορεί επίσης να καλυφθεί από άλλον εξουσιοδοτημένο υπάλληλο. Εάν ο μαθητής εμπιστεύεται τον εκπαιδευτικό, αυτό έχει μεγάλη επιρροή και σημασία για την ανίχνευση ενδεχόμενου εκφοβισμού στην τάξη (στο σχολείο). Ο εκπαιδευτικός έχει σημαντικό ρόλο στη δημιουργία σχέσεων στην τάξη. Εάν ο εκπαιδευτικός έχει ηθική ωριμότητα και καταδικάζει δημόσια την επιθετικότητα και τη βία, τότε έχει θετική επίδραση στην πρόληψη του εκφοβισμού στο σχολείο και στην τάξη.

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να παρακινεί τους μαθητές να δημιουργούν θετικές σχέσεις στην τάξη, να δημιουργεί ορισμένους κανόνες συμπεριφοράς μεταξύ των μαθητών που πρέπει να τηρούνται και να επηρεάζει έτσι τη συμπεριφορά των παιδιών. Εάν ο δάσκαλος αποτελεί θετικό πρότυπο για τον μαθητή, θα πρέπει να επηρεάζει και τη θετική συμπεριφορά και τις σχέσεις των μαθητών στην τάξη.

Οι μέθοδοι παιχνιδιού ρόλων είναι εξαιρετικά ελκυστικές για τα παιδιά - η εκπαιδευτική τους αξία καθιστά σκόπιμο να τις εισαγάγετε στην καθημερινή σας πρακτική. Χάρη σε αυτές, οι μαθητές μας θα είναι σε θέση να αντιμετωπίζουν δημιουργικά τις δυσκολίες της ζωής και θα είναι επίσης σε θέση να επιλύουν κάθε κατάσταση που το απαιτεί χωρίς σημαντικά προβλήματα.

Κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών ρόλων, τα παιδιά μπορούν να πειραματιστούν με νέες συμπεριφορές σε ένα προστατευμένο περιβάλλον. Παίζοντας νέους τρόπους δράσης, βλέπουν το αποτέλεσμα και αποκτούν πρόσθετα κίνητρα για να εφαρμόσουν αυτές τις διαφορετικές προσεγγίσεις στην πραγματικότητα. Τα παιχνίδια ρόλων μπορούν επίσης να δημιουργήσουν μια ρουτίνα και να διευκολύνουν την εφαρμογή σε μια πραγματική κατάσταση.

Η παιχνιδοποίηση και το παιχνίδι ρόλων εστιάζουν στην αλλαγή της συμπεριφοράς των μαθητών και όχι μόνο σε εννοιολογικές αλλαγές. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να

επωφεληθούν από την παιχνιδοποίηση, καθώς η εφαρμογή αυτής της προσέγγισης απαιτεί μια πιο διεπιστημονική προσέγγιση της διδασκαλίας.



Source: [Freepik](#)

6. Εκτυπώσιμο υλικό

Κατάλογος εκτυπώσιμου υλικού:

Σενάρια ως αυτόνομη δραστηριότητα

Σενάρια παιχνιδιού ρόλων ως πρόσθετη δραστηριότητα

Σχέδιο μαθήματος για τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην τάξη

Υπόδειγμα για τη δημιουργία σχεδίου μαθήματος

Σενάρια ως αυτόνομη δραστηριότητα

Εκτυπώσιμο υλικό για τον εκπαιδευτικό

Καθοδήγηση:

Τα σενάρια αναφέρουν συνιστώμενη ηλικιακή ομάδα για την εκτέλεση του σεναρίου. Κάθε σενάριο ακολουθείται από μια σειρά προαιρετικών θεμάτων για συζήτηση. Αποφασίστε πώς θα πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα: ως παιχνίδι ρόλων με τους εμπλεκόμενους ηθοποιούς ή ως αυτοαναστοχασμό. Και στις δύο περιπτώσεις προχωρήστε σε συζήτηση.

Οδηγίες για το παιχνίδι ρόλων:

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις σε ομάδες ή ατομικά. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο και προσπαθούν να κατανοήσουν την οπτική γωνία του χαρακτήρα τους. Στη συνέχεια υποδύονται τους ρόλους που τους έχουν ανατεθεί. Μετά το παιχνίδι ρόλων η ομάδα/τάξη προβληματίζεται σχετικά με την κατάσταση απαντώντας σε ερωτήσεις συζήτησης ή μοιράζεται τα συναισθήματά της (θλίψη, έκπληξη, σοκ κ.λπ.).

Οδηγίες αυτοαναστοχασμού:

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις στους μαθητές. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο και προσπαθούν να κατανοήσουν την κατάσταση. Στη συνέχεια, προβληματίζονται σχετικά με την κατάσταση απαντώντας στις ερωτήσεις συζήτησης ή μοιράζονται τα συναισθήματά τους (θλίψη, έκπληξη, σοκ κ.λπ.), είτε ατομικά είτε ως τάξη.

Σενάριο Α

Αριθμός (κατά προσέγγιση) παιδιών που παίζουν ρόλο: 5

Ρόλοι: Μαθητής Άννα, Μαθητής Γιάννης, Μαθητής Μάρκος, Μαθητής Κάτια, Παιδί
 Ο Μάρκος και ο Γιάννης είναι καλοί φίλοι από το νηπιαγωγείο. Όμως στον Μάρκο αρέσει να κάνει κόλπα στους άλλους ή να τους κοροϊδεύει. Ο Γιάννης γελοούσε ακόμη και με τις φάρσες του, μέχρι την πρόσφατη ιδέα του να βιντεοσκοπήσει τις αντιδράσεις των άλλων στα αστεία του και να τις δημοσιεύσει ανώνυμα στο διαδίκτυο. Η Άννα, η συμμαθήτριά τους, είναι ένα τέτοιο παράδειγμα. Ο Μάρκος κοροϊδεύει την Άννα, ενώ εκείνη μάθαινε να κάνει πατινάζ. Η Άννα έπεφτε συνέχεια και όσο περισσότερο διαρκούσε η κατάσταση, τόσο πιο δυνατά γελοούσε ο Μάρκος. Η κατάσταση έγινε ακόμα χειρότερη όταν η Άννα ήρθε στο σχολείο την επόμενη μέρα και άλλα παιδιά την κοροϊδεύαν επίσης. Η Κάτια, μαθήτριά του σχολείου, έδειξε στην Άννα ένα βίντεο από το παγοδρόμιο και τις πτώσεις της τη μία μετά την άλλη. Η Άννα δεν είχε ιδέα ότι βιντεοσκοπούσαν. Ως αποτέλεσμα της κατάστασης αυτής, πέρασε δύσκολα στο σχολείο. Σε ελάχιστο χρόνο, άκουσε άσχημα σχόλια για τον εαυτό της. Ο Γιάννης θέλει να μιλήσει με τον Μάρκο για την κατάσταση, να ζητήσει από τον Μάρκο να ζητήσει συγγνώμη από την Άννα, αλλά πριν φτάσει στο σημείο, δέχεται και ο ίδιος ένα κακόβουλο μήνυμα. Στο μήνυμα τον αποκαλούσαν παραβάτη. Γρήγορα συνειδητοποιεί ότι οι άλλοι πιστεύουν ότι αυτός ήταν υπεύθυνος για την όλη κατάσταση. Όταν παίζει το βίντεο που του δείχνει η Κάτια στο τηλέφωνό της, ακούγεται στο βάθος η φωνή του. Όταν προσπαθεί να δώσει εξηγήσεις, κανείς δεν τον πιστεύει και ο Μάρκος είναι εξαφανισμένος.

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- Τι έκανε λάθος η Άννα;
- Τι έκανε λάθος ο Γιάννης;
- Τι έκανε λάθος ο Μάρκος;
- Πώς θα αντιδρούσατε αν ήσασταν στη θέση της Άννας;
- Δεν πρέπει να κατηγορηθεί ο Γιάννης για τα αποτελέσματα της κατάστασης;
- Θα έπρεπε να τιμωρηθεί ο Μάρκος;
- Ποια προβλήματα αποκαλύφθηκαν στο παιχνίδι ρόλων;
- Σε ποια στιγμή θα έπρεπε να υπάρξει παρέμβαση στην κατάσταση;
- Υπήρχαν θετικές πτυχές στην κατάσταση;
- Ποια θα μπορούσε να είναι η επόμενη σκηνή της ιστορίας;
- Πώς θα νιώθατε αν κάποιος σας βιντεοσκοπούσε κρυφά;
- Έχετε βιώσει ή υπήρξατε μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως παρατηρητής;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως στόχος εκφοβισμού;

Σενάριο Β

Αριθμός παιδιών (κατά προσέγγιση) που παίζουν ρόλους: 4

Ρόλοι: Μαθητής Όσκαρ, Μαθητής Ρόμπερτ, Γονέας του Όσκαρ 1, Γονέας του Όσκαρ 2

Ο Ρόμπερτ είναι πάντα ο πρώτος στην τάξη του που αποκτά ένα νέο παιχνίδι ή μια συσκευή. Μερικά παιδιά τον θεωρούν πολύ «κουλ» γι' αυτό, αλλά άλλα πιστεύουν ότι είναι λίγο επιδειξίας. Ο Όσκαρ, ο οποίος πηγαίνει στο ίδιο σχολείο με τον Ρόμπερτ αλλά είναι ένα χρόνο μικρότερος, θαυμάζει πραγματικά τον Ρόμπερτ. Τελικά πείθει τους απρόθυμους γονείς του να του αγοράσουν το ίδιο smartphone με αυτό που έχει ο Ρόμπερτ. Ο Όσκαρ φέρνει τη συσκευή στο σχολείο την επόμενη κιόλας μέρα. Δυστυχώς, δεν μπορεί να καταλάβει πώς να το χρησιμοποιήσει σωστά. Ο Όσκαρ ζητά από τον Ρόμπερτ να τον βοηθήσει. Ο Ρόμπερτ φυσικά συμφωνεί και του δείχνει κάποιες λειτουργίες, τις οποίες όντως κάνει, αλλά στη συνέχεια παίρνει το τηλέφωνο στα χέρια του με σκοπό να δημιουργήσει το προφίλ του Όσκαρ στο Facebook.

Αυτό που κάνει ο Ρόμπερτ είναι να ορίσει τη φωτογραφία προφίλ του Όσκαρ χωρίς να το γνωρίζει. Θέλει να κάνει ένα αστείο και η εικόνα προφίλ του Όσκαρ είναι η εικόνα ενός γουρουνιού, η οποία ως αποτέλεσμα θα προκαλέσει αμηχανία στον Όσκαρ. Καθώς ο Όσκαρ δεν ελέγχει το Facebook του αμέσως μετά την κατάσταση, δεν καταλαβαίνει γιατί αργότερα την ίδια μέρα λαμβάνει δυσάρεστα μηνύματα από παιδιά του σχολείου του, πολλά από τα οποία δεν γνωρίζει καν. Όταν τελικά καταλαβαίνει ότι η εικόνα του προφίλ του είναι η εικόνα ενός τεράστιου άσχημου γουρουνιού, ζητάει από τον Ρόμπερτ να τον βοηθήσει να αλλάξει την εικόνα. Ο Ρόμπερτ δεν λέει στον Όσκαρ την πραγματική ιστορία, αλλά προσπαθεί να πείσει τον Όσκαρ ότι κάποιος άλλος πρέπει να έπαιζε με το τηλέφωνό του όσο εκείνος έτρωγε. Ο Όσκαρ τον πιστεύει. Στο τέλος ο Ρόμπερτ δείχνει στον Όσκαρ πώς να αλλάξει τη φωτογραφία προφίλ.

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- Τι έκανε λάθος ο Ρόμπερτ;
- Πρέπει να τιμωρηθεί ο Ρόμπερτ;
- Τι έκανε λάθος ο Όσκαρ;
- Ποια προβλήματα αποκαλύφθηκαν στο παιχνίδι ρόλων;
- Θα έπρεπε να εμπλακούν οι γονείς στην κατάσταση;
- Υπήρχαν θετικές πτυχές στην κατάσταση;
- Ποια θα μπορούσε να είναι η επόμενη σκηνή της ιστορίας;
- Πώς θα νιώθατε αν κάποιος σας φερόταν με τον τρόπο που συμπεριφέρθηκε ο Ρόμπερτ;
- Έχετε βιώσει ή υπήρξατε μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως παρατηρητής;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως στόχος εκφοβισμού;

Σενάριο Γ

Αριθμός παιδιών (κατά προσέγγιση) που παίζουν ρόλους: 3

Ρόλοι: Φίλη Κλαούντια, Φίλη Μαίρη, Φίλη Μπέττυ

Η Μαίρη και η Μπέττυ είναι σε διαφορετικές τάξεις στο σχολείο και έχουν διαφορετικούς φίλους, εκτός από την Κλαούντια που είναι φίλη και με τα δύο κορίτσια. Ωστόσο, η Μαίρη και η Μπέττυ δεν τα πάνε καλά μεταξύ τους. Η Κλαούντια οργανώνει τα γενέθλιά της και αποφάσισε να δημιουργήσει μια ομάδα στο WhatsApp για να προσκαλέσει τους φίλους της και να σχεδιάσει το πάρτι. Η Κλαούντια προσκαλεί και τη Μαίρη και την Μπέττυ στην ομάδα στο WhatsApp, αλλά λίγες μέρες αργότερα το μετανιώνει. Η Μπέττυ είναι η μόνη φίλη από τους 15 φίλους της ομάδας που ζητά να αλλάξει η μέρα του πάρτι. Η Μαίρη είναι η πρώτη που απαντά, αν και δεν είναι το πάρτι γενεθλίων της που διοργανώνεται αλλά της Κλαούντια, και επιτίθεται στην Μπέττυ. Ξεκινά έναν λόγο μίσους στην ομάδα που απευθύνεται στην Μπέττυ, γράφει πόσο εγωίστρια είναι, ότι μόνο οι αληθινοί φίλοι πρέπει να έρχονται στο πάρτι, γιατί δέχτηκε την πρόσκληση από την αρχή, κ.λπ. Μέσα σε ελάχιστο χρόνο, φίλοι της Κλαούντια αρχίζουν να επιτίθενται στη Μαίρη. Η Κλαούντια, η οποία έχει απενεργοποιημένη τη σύνδεση στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια εκείνης της ημέρας με τα συσσωρευμένα μηνύματα, δεν αντιλαμβάνεται το πρόβλημα μέχρι που δέχεται ένα τηλεφώνημα από την Μπέττυ, η οποία της λέει ότι δεν θα έρθει στα γενέθλιά της. Η Μπέττυ νιώθει ντροπή και εξηγεί στην Κλαούντια ότι δεν θέλει να έχει καμία σχέση με τη Μαίρη. Η Κλαούντια ζητάει συγγνώμη για να ελέγξει τα μηνύματα στο WhatsApp. Αμέσως μετά τηλεφωνεί στην Μπέττυ για να ζητήσει συγγνώμη για τη συμπεριφορά της Μαίρης και εξηγεί ότι δεν καταλαβαίνει γιατί η Μαίρη ήταν τόσο μισητή. Η Κλαούντια πραγματικά δεν ξέρει τι να κάνει. Τελικά, η Κλαούντια αποφασίζει να διαγράψει την ομάδα του WhatsApp και να αναβάλει το πάρτι γενεθλίων μέχρι να μιλήσει τόσο με τη Μαίρη όσο και με την Μπέττυ από κοντά.

Ερωτήσεις για συζήτηση:

- Τι έκανε λάθος η Μαίρη;
- Τι έκανε λάθος η Μπέττυ;
- Τι έκανε λάθος η Κλαούντια;
- Πώς θα μπορούσαν να βοηθήσουν οι άλλοι φίλοι της Κλαούντια;
- Ποια προβλήματα αποκαλύφθηκαν στο παιχνίδι ρόλων;
- Υπήρχαν θετικές πτυχές στην κατάσταση;
- Ποια θα μπορούσε να είναι η επόμενη σκηνή της ιστορίας;
- Πώς θα αισθανόσασταν αν κάποιος σας φερόταν με τον τρόπο που συμπεριφέρθηκε η Μαίρη;
- Έχετε βιώσει ή υπήρξατε μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης;
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως παρατηρητής (φίλος);
- Πώς θα αντιδρούσατε στην κατάσταση ως στόχος εκφοβισμού;

Εκτυπώσιμο υλικό για μαθητές

Σενάριο Α

Αριθμός (κατά προσέγγιση) παιδιών που παίζουν ρόλο: 5

Ρόλοι: Μαθητής Άννα, Μαθητής Γιάννης, Μαθητής Μάρκος, Μαθητής Κάτια, Παιδί

Ο Μάρκος και ο Γιάννης είναι καλοί φίλοι από το νηπιαγωγείο. Όμως στον Μάρκο αρέσει να κάνει κόλπα στους άλλους ή να τους κοροϊδεύει. Ο Γιάννης γελούσε ακόμη και με τις φάρσες του, μέχρι την πρόσφατη ιδέα του να βιντεοσκοπήσει τις αντιδράσεις των άλλων στα αστεία του και να τις δημοσιεύσει ανώνυμα στο διαδίκτυο. Η Άννα, η συμμαθήτριά τους, είναι ένα τέτοιο παράδειγμα. Ο Μάρκος κοροϊδευε την Άννα, ενώ εκείνη μάθαινε να κάνει πατινάζ. Η Άννα έπεφτε συνέχεια και όσο περισσότερο διαρκούσε η κατάσταση, τόσο πιο δυνατά γελούσε ο Μάρκος. Η κατάσταση έγινε ακόμα χειρότερη όταν η Άννα ήρθε στο σχολείο την επόμενη μέρα και άλλα παιδιά την κοροϊδευαν επίσης. Η Κάτια, μαθήτριά του σχολείου, έδειξε στην Άννα ένα βίντεο από το παγοδρόμιο και τις πτώσεις της τη μία μετά την άλλη. Η Άννα δεν είχε ιδέα ότι βιντεοσκοπούσαν. Ως αποτέλεσμα της κατάστασης αυτής, πέρασε δύσκολα στο σχολείο. Σε ελάχιστο χρόνο, άκουσε άσχημα σχόλια για τον εαυτό της. Ο Γιάννης θέλει να μιλήσει με τον Μάρκο για την κατάσταση, να ζητήσει από τον Μάρκο να ζητήσει συγγνώμη από την Άννα, αλλά πριν φτάσει στο σημείο, δέχεται και ο ίδιος ένα κακόβουλο μήνυμα. Στο μήνυμα τον αποκαλούσαν παραβάτη. Γρήγορα συνειδητοποιεί ότι οι άλλοι πιστεύουν ότι αυτός ήταν υπεύθυνος για την όλη κατάσταση. Όταν παίζει το βίντεο που του δείχνει η Κάτια στο τηλέφωνό της, ακούγεται στο βάθος η φωνή του. Όταν προσπαθεί να δώσει εξηγήσεις, κανείς δεν τον πιστεύει και ο Μάρκος είναι εξαφανισμένος.

Σενάριο Β

Αριθμός παιδιών (κατά προσέγγιση) που παίζουν ρόλους: 4

Ρόλοι: Μαθητής Όσκαρ, Μαθητής Ρόμπερτ, Γονέας του Όσκαρ 1, Γονέας του Όσκαρ 2

Ο Ρόμπερτ είναι πάντα ο πρώτος στην τάξη του που αποκτά ένα νέο παιχνίδι ή μια συσκευή. Μερικά παιδιά τον θεωρούν πολύ «κουλ» γι' αυτό, αλλά άλλα πιστεύουν ότι είναι λίγο επιδειξίας. Ο Όσκαρ, ο οποίος πηγαίνει στο ίδιο σχολείο με τον Ρόμπερτ αλλά είναι ένα χρόνο μικρότερος, θαυμάζει πραγματικά τον Ρόμπερτ. Τελικά πείθει τους απρόθυμους γονείς του να του αγοράσουν το ίδιο smartphone με αυτό που έχει ο Ρόμπερτ. Ο Όσκαρ φέρνει τη συσκευή στο σχολείο την επόμενη κιάλας μέρα. Δυστυχώς, δεν μπορεί να καταλάβει πώς να το χρησιμοποιήσει σωστά. Ο Όσκαρ ζητά από τον Ρόμπερτ να τον βοηθήσει. Ο Ρόμπερτ φυσικά συμφωνεί και του δείχνει κάποιες λειτουργίες, τις οποίες όντως κάνει, αλλά στη συνέχεια παίρνει το τηλέφωνο στα χέρια του με σκοπό να δημιουργήσει το προφίλ του Όσκαρ στο Facebook.

Αυτό που κάνει ο Ρόμπερτ είναι να ορίσει τη φωτογραφία προφίλ του Όσκαρ χωρίς να το γνωρίζει.

Θέλει να κάνει ένα αστείο και η εικόνα προφίλ του Όσκαρ είναι η εικόνα ενός γουρουνιού, η οποία ως αποτέλεσμα θα προκαλέσει αμηχανία στον Όσκαρ. Καθώς ο Όσκαρ δεν ελέγχει το Facebook του αμέσως μετά την κατάσταση, δεν καταλαβαίνει γιατί αργότερα την ίδια μέρα λαμβάνει δυσάρεστα μηνύματα από παιδιά του σχολείου του, πολλά από τα οποία δεν γνωρίζει καν. Όταν τελικά καταλαβαίνει ότι η εικόνα του προφίλ του είναι η εικόνα ενός τεράστιου άσχημου γουρουνιού, ζητάει από τον Ρόμπερτ να τον βοηθήσει να αλλάξει την εικόνα. Ο Ρόμπερτ δεν λέει στον Όσκαρ την πραγματική ιστορία, αλλά προσπαθεί να πείσει τον Όσκαρ ότι κάποιος άλλος πρέπει να έπαιζε με το τηλέφωνό του όσο εκείνος έτρωγε. Ο Όσκαρ τον πιστεύει. Στο τέλος ο Ρόμπερτ δείχνει στον Όσκαρ πώς να αλλάξει τη φωτογραφία προφίλ.

Σενάριο Γ

Αριθμός παιδιών (κατά προσέγγιση) που παίζουν ρόλους: 3

Ρόλοι: Φίλη Κλαούντια, Φίλη Μαίρη, Φίλη Μπέττυ

Η Μαίρη και η Μπέττυ είναι σε διαφορετικές τάξεις στο σχολείο και έχουν διαφορετικούς φίλους, εκτός από την Κλαούντια που είναι φίλη και με τα δύο κορίτσια. Ωστόσο, η Μαίρη και η Μπέττυ δεν τα πάνε καλά μεταξύ τους. Η Κλαούντια οργανώνει τα γενέθλιά της και αποφάσισε να δημιουργήσει μια ομάδα στο WhatsApp για να προσκαλέσει τους φίλους της και να σχεδιάσει το πάρτι. Η Κλαούντια προσκαλεί και τη Μαίρη και την Μπέττυ στην ομάδα στο WhatsApp, αλλά λίγες μέρες αργότερα το μετανιώνει. Η Μπέττυ είναι η μόνη φίλη από τους 15 φίλους της ομάδας που ζητά να αλλάξει η μέρα του πάρτι. Η Μαίρη είναι η πρώτη που απαντά, αν και δεν είναι το πάρτι γενεθλίων της που διοργανώνεται αλλά της Κλαούντια, και επιτίθεται στην Μπέττυ. Ξεκινά έναν λόγο μίσους στην ομάδα που απευθύνεται στην Μπέττυ, γράφει πόσο εγωίστρια είναι, ότι μόνο οι αληθινοί φίλοι πρέπει να έρχονται στο πάρτι, γιατί δέχτηκε την πρόσκληση από την αρχή, κ.λπ. Μέσα σε ελάχιστο χρόνο, φίλοι της Κλαούντια αρχίζουν να επιτίθενται στη Μαίρη. Η Κλαούντια, η οποία έχει απενεργοποιημένη τη σύνδεση στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια εκείνης της ημέρας με τα συσσωρευμένα μηνύματα, δεν αντιλαμβάνεται το πρόβλημα μέχρι που δέχεται ένα τηλεφώνημα από την Μπέττυ, η οποία της λέει ότι δεν θα έρθει στα γενέθλιά της. Η Μπέττυ νιώθει ντροπή και εξηγεί στην Κλαούντια ότι δεν θέλει να έχει καμία σχέση με τη Μαίρη. Η Κλαούντια ζητάει συγγνώμη για να ελέγξει τα μηνύματα στο WhatsApp. Αμέσως μετά τηλεφωνεί στην Μπέττυ για να ζητήσει συγγνώμη για τη συμπεριφορά της Μαίρης και εξηγεί ότι δεν καταλαβαίνει γιατί η Μαίρη ήταν τόσο μισητή. Η Κλαούντια πραγματικά δεν ξέρει τι να κάνει. Τελικά, η Κλαούντια αποφασίζει να διαγράψει την ομάδα του WhatsApp και να αναβάλει το πάρτι γενεθλίων μέχρι να μιλήσει τόσο με τη Μαίρη όσο και με την Μπέττυ από κοντά.

Σενάρια παιχνιδιού ρόλων ως πρόσθετη δραστηριότητα

Εκτυπώσιμο υλικό για τον εκπαιδευτικό

Καθοδήγηση:

Τα σενάρια είναι σύντομα θέματα για την τόνωση της συζήτησης σχετικά με τον εκφοβισμό και τον διαδικτυακό εκφοβισμό. Αποφασίστε πώς θα πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα: έχετε δύο επιλογές για να διαλέξετε.

Επιλογή 1 - Οδηγίες:

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις στους μαθητές με τυχαίο τρόπο. Θα πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον δύο μαθητές που θα πάρουν το ίδιο σενάριο. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός διαβάζει ένα προς ένα τα σενάρια και τα παιδιά με την κάρτα σεναρίου που διαβάζεται δυνατά σηκώνονται όρθια. Οι μαθητές αυτοί απαντούν στην ερώτηση που αναγράφεται στις κάρτες τους. Αφού απαντήσουν όλοι οι μαθητές στην ερώτηση, ο εκπαιδευτικός εξηγεί τη συνιστώμενη συμπεριφορά.

Επιλογή 2 - Οδηγίες

Κόψτε τις κάρτες με τα σενάρια και μοιράστε τις στους μαθητές. Οι μαθητές διαβάζουν το σενάριο και απαντούν γραπτώς στην ερώτηση. Ο εκπαιδευτικός συλλέγει τις απαντήσεις και στη συνέχεια τις διαβάζει δυνατά εξηγώντας την προτεινόμενη συμπεριφορά σε κάθε περίπτωση. Οι μαθητές παραμένουν ανώνυμοι.

Σενάριο 1

Ο Μπομπ από την τάξη Β2 έχει βιντεοσκοπήσει (με το κινητό του τηλέφωνο) τη Σάρα να τρώει γλυκά και πατατάκια αρκετές φορές. Στέλνει το βίντεο σε άλλα παιδιά του σχολείου με αγενή σχόλια για την απληστία και το βάρος της Σάρας.

- Πιστεύετε ότι αυτό πρέπει να σταματήσει. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

Σενάριο 2

Η Μάρθα από την ομάδα των Μαθηματικών σας είναι σιωπηλή και αποτραβηγμένη. Τελικά σας λέει ότι έχει γίνει στόχος διαδικτυακού εκφοβισμού. Σας ζήτησε να το κρατήσετε μυστικό.

- Αισθάνεστε ότι γίνεται κακό στη Μάρθα. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση;

Σενάριο 3

Κάποια παιδιά από την τάξη ΣΤ6 έχουν αποκλείσει άλλους συμμαθητές τους από τη φιλία τους. Τα παιδιά αυτά κάνουν σιωπηλές κλήσεις στα κινητά τηλέφωνα δύο αγοριών από την τάξη τους και εσείς το γνωρίζετε αυτό. Τα δύο αγόρια αισθάνονται φοβισμένα.

- Πιστεύετε ότι αυτό πρέπει να σταματήσει. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

Σενάριο 4

Ο καλός σας φίλος Ορέστης λαμβάνει ένα μήνυμα από τη Μιχαέλλα, μαθήτριά της δευτέρας τάξης, για να συναντηθούν στο τοπικό πάρκο μετά το σχολείο. Γνωρίζετε ότι η Μιχαέλλα δεν θα εμφανιστεί και θα κοροϊδέψει τον Ορέστη την επόμενη μέρα στο σχολείο. Έχετε γίνει μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης στο παρελθόν.

- Αισθάνεστε ότι πρέπει να κάνετε κάτι. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

Εκτυπώσιμο υλικό για τους μαθητές

Σενάριο 1

Ο Μπομπ από την τάξη Β2 έχει βιντεοσκοπήσει (με το κινητό του τηλέφωνο) τη Σάρα να τρώει γλυκά και πατατάκια αρκετές φορές. Στέλνει το βίντεο σε άλλα παιδιά του σχολείου με αγενή σχόλια για την απληστία και το βάρος της Σάρας.

- Πιστεύετε ότι αυτό πρέπει να σταματήσει. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

Σενάριο 2

Η Μάρθα από την ομάδα των Μαθηματικών σας είναι σιωπηλή και αποτραβηγμένη. Τελικά σας λέει ότι έχει γίνει στόχος διαδικτυακού εκφοβισμού. Σας ζήτησε να το κρατήσετε μυστικό.

- Αισθάνεστε ότι γίνεται κακό στη Μάρθα. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση;

Σενάριο 3

Κάποια παιδιά από την τάξη ΣΤ6 έχουν αποκλείσει άλλους συμμαθητές τους από τη φίλια τους. Τα παιδιά αυτά κάνουν σιωπηλές κλήσεις στα κινητά τηλέφωνα δύο αγοριών από την τάξη τους και εσείς το γνωρίζετε αυτό. Τα δύο αγόρια αισθάνονται φοβισμένα.

- Πιστεύετε ότι αυτό πρέπει να σταματήσει. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;

Σενάριο 4

Ο καλός σας φίλος Ορέστης λαμβάνει ένα μήνυμα από τη Μιχαέλλα, μαθήτριά της δευτέρας τάξης, για να συναντηθούν στο τοπικό πάρκο μετά το σχολείο. Γνωρίζετε ότι η Μιχαέλλα δεν θα εμφανιστεί και θα κοροϊδέψει τον Ορέστη την επόμενη μέρα στο σχολείο. Έχετε γίνει μάρτυρας μιας παρόμοιας κατάστασης στο παρελθόν.

- Αισθάνεστε ότι πρέπει να κάνετε κάτι. Πώς θα αντιδράσετε στην κατάσταση αυτή;
-

Σχέδιο Μαθήματος

Ηλικιακή ομάδα: μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις ηλικιακές ομάδες

Διάρκεια: 30-45 λεπτά

Περιβάλλον: αίθουσα διδασκαλίας

Θέμα: Πρόληψη εκφοβισμού

Εστίαση μαθήματος: Συμπεριφορές - πρόληψη του εκφοβισμού

Μαθησιακοί στόχοι: ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων, καλλιέργεια εμπιστοσύνης, ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας, ευγενής άμιλλα, ενσυναίσθηση και ευαισθησία, κατανόηση

Απαιτούμενα υλικά: χαρτιά, μολυβιά/στυλό, πίνακας μαρκαδόρου/πίνακας κιμωλίας, χάρτινο κουτί με σχισμή, βραβεία για τους νικητές

Προετοιμασία πριν το μάθημα: ο εκπαιδευτικός έχει προετοιμάσει το χάρτινο κουτί με τη σχισμή, τα βραβεία και τα υπόλοιπα υλικά

Βήμα προς βήμα περιγραφή της δραστηριότητας:

Δραστηριότητα προετοιμασίας

1. Ο δάσκαλος ξεκινάει έναν καταιγισμό ιδεών σχετικά με το τι είναι ο εκφοβισμός.
2. Οι μαθητές συζητούν με τι συνδέουν τον εκφοβισμό.
3. Ο εκπαιδευτικός γράφει τις απαντήσεις των μαθητών στον πίνακα με τη μορφή ενός χάρτη του νου.

Κύρια δραστηριότητα

4. Ο εκπαιδευτικός βγάζει ένα μεγάλο κουτί με κάρτες με τα ονόματα κάθε μαθητή μέσα.
5. Ο δάσκαλος βγάζει 4 κάρτες ονομάτων και φωνάζει τα ονόματα αυτών των μαθητών.
6. Οι 4 μαθητές αναλαμβάνουν το ρόλο των κριτών στο παιχνίδι και παίρνουν τις θέσεις τους στο μπροστινό μέρος της τάξης.
7. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος ζητά από κάθε μαθητή έναν προς έναν να τραβήξει ένα όνομα από το κουτί.
8. Τότε αρχίζει το παιχνίδι.
9. Οι μαθητές σκαρφίζονται ψευδείς ιστορίες για τον συμμαθητή τους, του οποίου το όνομα τράβηξαν από το κουτί.
10. Ο δάσκαλος εξηγεί τους αρχικούς κανόνες του παιχνιδιού: δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται βρισιές ή δυσάρεστες λέξεις, η ιστορία δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερη από 5 προτάσεις και οι μαθητές δεν δείχνουν τις ιστορίες τους μεταξύ τους.
11. Μετά από 5 λεπτά προετοιμασίας των ιστοριών στα θρανία τους, οι μαθητές σχηματίζουν έναν κύκλο και οι μαθητές που έχουν οριστεί ως κριτές κάθονται/σταθούν ο ένας δίπλα στον άλλο.
12. Ο δάσκαλος εξηγεί τους περαιτέρω κανόνες του παιχνιδιού: οι κριτές επιλέγουν τον μαθητή που αρχίζει να διαβάζει την ιστορία που έχουν προετοιμάσει, οι υπόλοιποι μαθητές μαντεύουν για ποιον μιλάει η ιστορία, ανταμείβονται με πόντους όσοι μαντέψουν σωστά.
13. Οι μαθητές ένας προς έναν διαβάζουν τις ιστορίες τους, οι υπόλοιποι μαθητές μαντεύουν.
14. Μια σωστή εικασία ισοδυναμεί με 1 πόντο που απονέμεται στον μαθητή.
15. Ένας από τους κριτές αναλαμβάνει την ευθύνη να κρατήσει αρχείο με τους πόντους στον πίνακα.
16. Αφού όλοι οι μαθητές παρουσιάσουν την ιστορία τους, οι κριτές συνοψίζουν τα σημεία και ανακοινώνουν τον νικητή.
17. Ο νικητής του παιχνιδιού βραβεύεται από τον εκπαιδευτικό μπροστά σε όλη την τάξη.

Συνέχεια: Συζήτηση σχετικά με το πώς ένιωσαν οι μαθητές ακούγοντας ιστορίες για αυτούς και πώς θα ένιωθαν αν η ψεύτικη ιστορία διαδιδόταν στο σχολείο ή στην ομάδα των φίλων τους. Στο τέλος ζητείται από τους μαθητές να πουν μερικά καλά λόγια για τον μαθητή που περιέγραψαν/να του δώσουν το χέρι/να κάνουν μια ευχάριστη χειρονομία προς το μέρος του.

Πρότυπο για τη δημιουργία σχεδίου μαθήματος

Ηλικιακή ομάδα:	Διάρκεια:	Περιβάλλον:
Θέμα:	Εστίαση μαθήματος:	
Μαθησιακοί Στόχοι:		
Απαιτούμενα υλικά:	Προετοιμασία πριν το μάθημα:	
Βήμα προς βήμα περιγραφή της δραστηριότητας:		
Συνέχεια:		