

ΤΑΞΗ: Ε΄

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ: ΜΠΑΧΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΣΧ.ΕΤΟΣ: 2022-23

Το 4^ο εργαστήριο δεξιοτήτων, στη θεματική «Δημιουργώ και Καινοτομώ – Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία», είχε θέμα «Η σχολική τάξη συναντά τον Επιστήμονα». Στόχος ήταν τα παιδιά να έρθουν σε επαφή και να γνωρίσουν τις βασικές έννοιες της επιστήμης ώστε στο μέλλον να μπορέσουν με επιτυχία να ασχοληθούν με εντατικότερα προγράμματα των εργαστηρίων δεξιοτήτων.

Ως εφόρμηση, δόθηκε ένα φύλλο εργασίας όπου τα παιδιά κλήθηκαν να αναρωτηθούν και να αποτυπώσουν τις σκέψεις τους σχετικά με τον ρόλο του επιστήμονα. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα ακολουθώντας τη στρατηγική της ιδεοθύελλας κάλεσε τους μαθητές να ανακαλύψουν μόνοι τους τον πολυδιάστατο ρόλο του επιστήμονα και να οικοδομήσουν με τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις τους το προφίλ του επιστήμονα, όπως αυτοί το αντιλαμβάνονται. Ύστερα, ζητήθηκε από τους μαθητές να επιλέξουν μεταξύ πολλών διαφορετικών φράσεων αυτές που πιστεύουν ότι χρησιμοποιεί ο επιστήμονας στον εργασιακό του χώρο. Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι οι μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με το λεξιλόγιο που χρησιμοποιεί ένας επιστήμονας. Ολοκληρώνοντας το εισαγωγικό κομμάτι της δράσης, οι δραστηριότητες που περιγράφηκαν παραπάνω αποτέλεσαν και ένα μέσο αρχικής αξιολόγησης των στάσεων των μαθητών για τους επιστήμονες, αλλά και αυτό-αξιολόγησης των δεξιοτήτων τους. Επιπρόσθετα, μέσα από την συζήτηση και τον διάλογο οι μαθητές ενημερώθηκαν για χαρακτηριστικά επιτεύγματα στην Ιστορία των Επιστημών, αλλά και για τα διάφορα επιστημονικά πεδία και με τι ασχολείται καθένα από αυτά.

Στη συνέχεια, ήρθε η ώρα της «παντομίμας». Η Παντομίμα, που ανήκει στις παραστατικές τέχνες, αποτελεί μια καινοτόμα δράση που επιχειρεί μέσα από τη δραματοποίηση να γεφυρώσει τους δύο φαινομενικά «ξένους» κόσμους της Τέχνης και των Θετικών Επιστημών. Με την παρούσα δημιουργική δραστηριότητα, οι μαθητές αξιοποιώντας τη δυναμική διάσταση του θεάτρου εμπλέκονται σε μια παιγνιώδη διαδικασία, που εμπεριέχει το στοιχείο της ανακάλυψης και του πειραματισμού και συντελεί στο να

