

---



# Seymour Papert

## *Νοητικές Θύελλες*



**Παναγιώτα (Γιούλη) Παπαλεωνίδα**  
Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου ΠΕ86, 4<sup>ο</sup> ΠΕΚΕΣ Αττικής  
<https://blogs.sch.gr/ppapaleon/>

---

*«Μαθαίνουμε καλύτερα κάνοντας...  
αλλά μαθαίνουμε ακόμα καλύτερα αν  
συνδυάσουμε τη δράση με την ομιλία  
και το στοχασμό πάνω σ' αυτά που  
κάνουμε».*

S. Papert, 1999



## Επιγραμματικά



### *Seymour Aubrey Papert* **Σίμορ Πάπερτ**

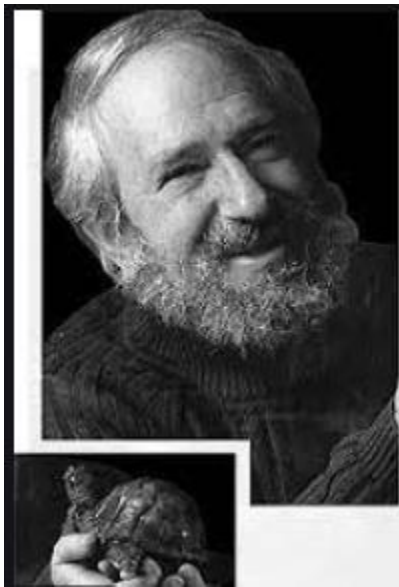


- **1928 – 2016**
- **Νοτιοαφρικανός Μαθηματικός**
- **Επιστήμονας της Πληροφορικής**
- **Μέλος του Τεχνολογικού Ινστιτούτου Μασαχουσέτης**
- **Πρωτοπόρος σε θέματα Τεχνητής Νοημοσύνης**
- **Δημιουργός της Γλώσσας Προγραμματισμού Logo**

## Σύντομο Βιογραφικό



### *Seymour Aubrey Papert*

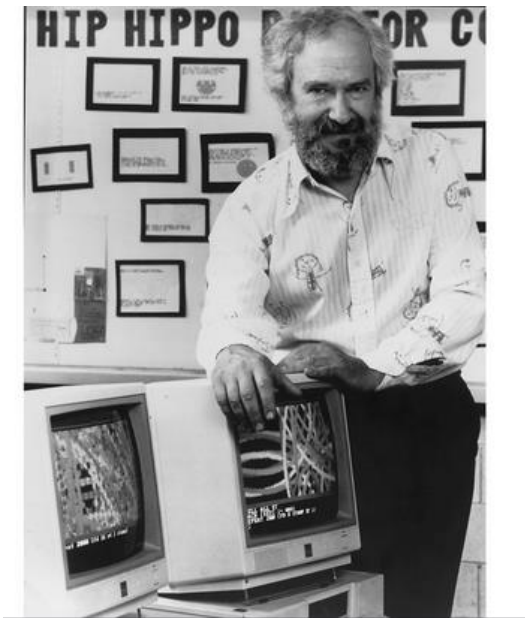


- **Γεννήθηκε** στις 29 Φεβρουαρίου **1928** στην πρωτεύουσα Πρετόρια της **Νότιας Αφρικής** και **πέθανε** στις 31 Ιουλίου **2016** στο Blue Hill των ΗΠΑ **88 ετών**.
- **Σπούδασε Μαθηματικά** στο Πανεπιστήμιο Witwatersrand, στο Γιοχάνεσμπουργκ της **N. Αφρικής** και το 1952 έγινε κάτοχος διδακτορικού διπλώματος.
- Το 1959 απέκτησε **ένα ακόμη διδακτορικό δίπλωμα στα Μαθηματικά** από το Πανεπιστήμιο του Cambridge της **Αγγλίας**.

## Σύντομο Βιογραφικό



### *Seymour Aubrey Papert*



#### Εργάστηκε ως ερευνητής:

- St. John's College (**Cambridge Αγγλία**)
- Institut Henri Poincaré (Ερευνητικό Ινστιτούτο Μαθηματικών, **Σορβόνη και CNRS, Παρίσι**)
- Πανεπιστήμιο Γενεύης (**Ελβετία**)
- Εθνικό Εργαστήριο Φυσικής του **Ηνωμένου Βασιλείου** στο Λονδίνο,

**πριν γίνει ερευνητής του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης (MIT, πόλη Cambridge της Μασαχουσέτης, ΗΠΑ).**

## Σύντομο Βιογραφικό



### *Seymour Aubrey Papert*

#### Τεχνολογικό Ινστιτούτο Μασαχουσέτης (MIT)

- **Ερευνητής στο MIT** μέχρι το 1967
- Ακολούθως **Καθηγητής Εφαρμοσμένων Μαθηματικών** και **Διευθυντής** του Εργαστηρίου της Επιστήμης των **Υπολογιστών και Τεχνητής Νοημοσύνης** του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης μέχρι το 1981.



A young Seymour Papert at MIT.

από τα μεγαλύτερα, σημαντικότερα και πλέον φημισμένα πανεπιστήμια και κέντρα βασικής και τεχνολογικής έρευνας παγκοσμίως.

Το κτίριο Stata Center του **MIT** το οποίο στεγάζει το **Εργαστήριο Επιστήμης Υπολογιστών και Τεχνητής Νοημοσύνης**



## Όταν πήγα για πρώτη φορά στο MIT...



οι υπολογιστές έκαναν ακόμη τα πρώτα τους βήματα. Ήταν η πρώτη φορά που μου δόθηκε η ευκαιρία να έχω δικό μου κομπιούτερ και αρκετό χρόνο μπροστά μου για να μπορώ να “παίξω” μαζί του. Έλυσα προβλήματα...

Αυτό που κάνει πανεπιστήμια σαν το MIT να ξεχωρίζουν είναι ότι είναι **πιο ανοικτά στην ιδέα της μάθησης**. Γίνεται έρευνα που συμμετέχουν κι οι φοιτητές του.

Αυτό μου δημιούργησε **μια μεγάλη ευφορία**, με έκανε να αισθανθώ **δυνατός**. Ξαφνικά μπόρεσα να δω καθαρά, **σαν να φωτίστηκε το μυαλό μου από μια λάμψη**, ότι **τα παιδιά ήταν αυτά που περισσότερο από τον καθένα θα μπορούσαν να ωφεληθούν από τη χρήση των υπολογιστών**.

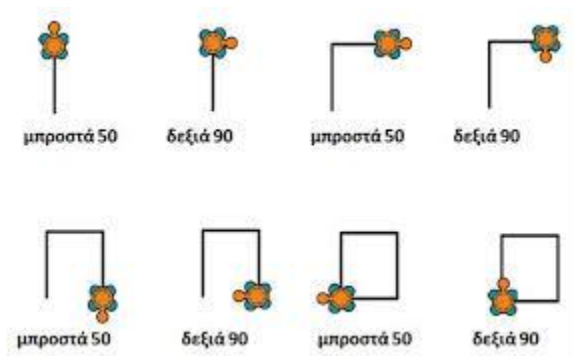
Και έτσι, από εκείνη τη στιγμή, άρχισα την προσπάθεια να ενισχύσω αυτή τη δυνατότητα, **να τα φέρω δηλαδή πιο κοντά στη δύναμη που θα μπορούσαν να κατακτήσουν**.



**Σκοπός του Πάπερτ** ήταν να προσφέρει στα παιδιά **ένα περιβάλλον μάθησης** μέσα στο οποίο θα μπορούσαν να αποκτήσουν τη γνώση των μαθηματικών αρχικά, και ακολούθως,

**τη γνώση του πώς μαθαίνουν με τρόπο φυσικό και αβίαστο**

όπως ακριβώς μαθαίνουν να μιλούν τη μητρική τους γλώσσα χωρίς να τους τη διδάξει κανείς.





## πατέρας της εκπαιδευτικής χρήσης υπολογιστών

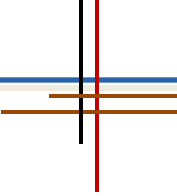


- από τους κύριους υποστηρικτές και καθοδηγητές του έργου **Ένας Φορητός Υπολογιστής ανά Παιδί** - *One Laptop Per Child* για την κατασκευή και διανομή φθηνών φορητών υπολογιστών μάθησης σε αναπτυσσόμενες χώρες που ξεκίνησε το 2005.
- συνεργάστηκε επίσης με τη Lego για τη δημιουργία **εκπαιδευτικών ρομποτικών εργαλείων** (Lego Mindstorms)
- και υπήρξε ο πρώτος «LEGO Papert Professor» στο MIT.



A rare picture of Papert without his characteristic beard.

## Νοητικές Θύελλες

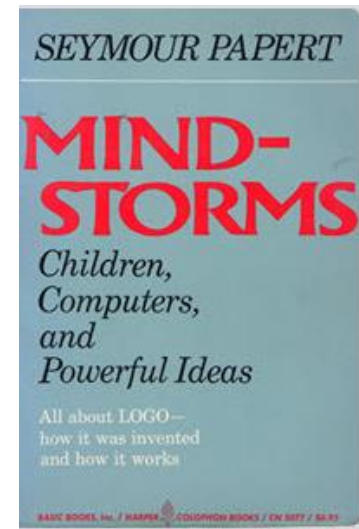


The refined MIT Turtle pictured in *Mindstorms*.

Πολλές από τις επαναστατικές για την εκπαιδευτική τεχνολογία ιδέες του παρουσίασε στο **εμβληματικό βιβλίο** του που καθόρισε ως ένα βαθμό και την αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση.

**Νοητικές θύελλες:**  
**παιδιά, ηλεκτρονικοί υπολογιστές**  
**και δυναμικές ιδέες (Αθήνα, 1991)**

*Mindstorms:*  
*Children Computers and*  
*Powerful Ideas*  
**πρώτη έκδοση το 1980**  
**Νέα Υόρκη**



## Συνέδραμε καταλυτικά στην ανάπτυξη του (επ)οικοδομισμού (constructivism)

- **Συνεργάστηκε στενά με τον Πιαζέ** στο Πανεπιστήμιο της Γενεύης από το **1958 μέχρι το 1963**
- θεωρείται ευρέως ως **ένας από τους πιο έξυπνους και επιτυχημένους μαθητές του.**

Ο ίδιος ο Πιαζέ δήλωσε: ***κανείς δεν κατανοεί τις ιδέες μου καλύτερα από τον Πάπερτ.***

Μέσα από τη συνεργασία αυτή, ο Πάπερτ προσανατολίστηκε στο **να χρησιμοποιήσει τους υπολογιστές στην υποστήριξη της μάθησης των παιδιών.**

## Θαυμάζω τον Πιαζέ...

επειδή κατάλαβε **πόσο σοβαροί πρέπει να είμαστε στον τρόπο που αντιμετωπίζουμε το μυαλό ενός παιδιού.**

Είναι ίσως ο μόνος άνθρωπος που είχε συνειδητοποιήσει ότι στη **δυνατότητα αντίληψης του κόσμου από ένα παιδί και από έναν ιδιοφυή ενήλικα ουσιαστικά δεν υπάρχει καμία διαφορά.** Είτε μιλάμε για μικρά παιδιά είτε για τους ανθρώπους που έγραψαν την ιστορία των μαθηματικών, και στις δύο περιπτώσεις **ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ο εγκέφαλος είναι ο ίδιος.**

**Χρειάζεται μεγάλη ευαισθησία για να κατανοήσεις πράγματα τόσο βαθιά από τη μια και τόσο απλά από την άλλη.**

Υπήρξαν πολλοί ψυχολόγοι που προσπάθησαν να μας πείσουν ότι ήταν συνεχιστές της θεωρίας του Πιαζέ, αλλά στην πράξη αντιμετώπιζαν τα παιδιά ως ικανά να μαθαίνουν μόνο τα πολύ απλά πράγματα. *Σ. Πάπερτ*

## Η θεωρία μάθησης του οικοδομισμού

Ο οικοδομισμός θεωρεί τη μάθηση ως τη **σταδιακή οικοδόμηση μιας προσωπικής κατανόησης** από τον μαθητή.

Η οικοδόμηση γνώσης προάγεται **από δραστηριότητες ενεργού μάθησης**, δηλ. συνθήκες που ευνοούν την αυξημένη διάδραση με το περιβάλλον και μάθηση με στόχο την επίλυση «αυθεντικών» προβλημάτων:

**προβλήματα που έχουν νόημα** για τους μαθητές,  
**κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους** και  
**κατάλληλα προσαρμοσμένα στο νοητικό τους επίπεδο.**

## για τον οικοδομισμό το εκπαιδευτικό λογισμικό αποτελεί:

- **γνωστικό εργαλείο** (cognitive tool), εργαλείο επέκτασης της σκέψης του μαθητή, υποστηρίζοντας και επεκτείνοντας τις νοητικές λειτουργίες του.
- **διανοητικό συνεργάτη του μαθητή** διευκολύνοντας τη **διερεύνηση μιας κατάστασης**

ο μαθητής εκτελεί σημαντικά για τη μάθηση εναλλακτικά σενάρια -τι θα συμβεί αν κάνω τούτο ή τ' άλλο-

**επιτρέποντάς του να οικοδομήσει γνώσεις μέσα από τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει.**

*σε σαφή αντίθεση με την ιδέα του λογισμικού απλώς ως δεξαμενής πληροφορίας και μηχανισμού άσκησης του μαθητή που είναι χαρακτηριστική ειδικά στον συμπεριφορισμό.*

## Ο Πάπερτ επεκτείνει τις ιδέες του Πιαζέ...

Η μάθηση συμβαίνει **αποτελεσματικότερα** όταν οι μαθητές **ενεργοποιούνται κατασκευάζοντας συγκεκριμένα αντικείμενα** που έχουν **νόημα** γι'αυτούς και μπορούν να τα **διαμοιράσουν μεταξύ τους**, ενισχύοντας έτσι τις μεταξύ τους κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και τον σχηματισμό κοινότητας.

## Θεωρία του κονστραξιονισμού (constructionism)

Ο κονστραξιονισμός είναι **μια ιδιαίτερη εκδοχή του οικοδομισμού** όπως την ανέπτυξε και την προώθησε ο Σ. Πάπερτ στο έργο του.

Εκφράζει κυρίως την ιδέα ότι:

**η οικοδόμηση γνώσεων, ειδικότερα για τις μικρότερες ηλικίες, συμβαίνει μέσα από την κατασκευή απτών αντικειμένων και τον αναστοχασμό πάνω στην εμπειρία αυτή.**

Στην ελληνική γλώσσα ο διεθνής όρος «constructionism» έχει αποδοθεί και ως «**κατασκευαστικός οικοδομισμός**».



## Εξηγώντας την οπτική του κονστραξιονισμού, ο Πάπερτ τονίζει...

Οι μαθητές μαθαίνουν καθώς εισάγονται μέσα σε έναν κόσμο αντικειμένων κατάλληλα σχεδιασμένων ώστε να μπορούν να αλληλεπιδράσουν με αυτά και να οικοδομήσουν την κατανόησή τους μέσω της ανατροφοδότησης που παίρνουν.

➤ Όπως μαθαίνει κανείς καλύτερα μια ξένη γλώσσα όταν ζει στη χώρα όπου μιλούν τη γλώσσα αυτή,

έτσι μαθαίνει π.χ. μαθηματικά όταν έχει την ευκαιρία να αποκτήσει εμπειρίες σε έναν μικρόκοσμο μαθηματικών.

Σε έναν χώρο όπου μπορεί να «κατασκευάσει» μαθηματικά, δηλ. να δοκιμάσει στην πράξη και να πάρει ανατροφοδότηση για τις ιδέες του στα μαθηματικά.

## **Οι διανοητικές δομές κτίζονται μεν, αλλά δεν κατασκευάζονται απ' το τίποτα...**

---

**Τα παιδιά χρειάζονται υλικά για να χτίσουν.**

Εκεί που διαφωνώ με τον Πιαζέ είναι στο ρόλο που αποδίδω στο  
μορφωτικό περιβάλλον **ως πηγή αυτών των υλικών.**

Θεωρώ τον εαυτό μου πολύ τυχερό γιατί για ό,τι έζησα ως παιδί  
δεν ευθύνονταν μόνο τα γονίδιά μου...

## **Το σχολείο αποδείχθηκε ανίκανο να παράσχει τα αναγκαία συστατικά...**

για να μάθουν εύκολα όλα τα παιδιά,

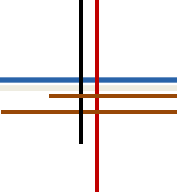
κι έτσι **αναγκάζει** τα παιδιά που δεν έρχονται στο σχολείο  
προικισμένα με αυτά τα υλικά να μάθουν σε **καταστάσεις**  
**καταδικασμένες προκαταβολικά,**

**παράγοντας δυνατά αρνητικά αισθήματα σχετικά με τη μάθηση.**

Έτσι ξεκινάει ένας φαύλος αυτοδιαιωνιζόμενος κύκλος...

Η **σύζευξη του γνωστικού με το συγκινησιακό** στο επίκεντρο  
προβλημάτων του.

Ο εμπλουτισμός του γνωστικού με **θετικό συγκινησιακό τόνο.**



## Θεμελιώδες γεγονός για τη μάθηση:

**Οτιδήποτε είναι εύκολο αν** μπορείς **να το προσομοιάσεις, να το ταιριάξεις** με τη συλλογή των εμπειριών - μοντέλων που έχεις δημιουργήσει.

Αν δεν το κατορθώσεις, οτιδήποτε μπορεί να είναι **οδυνηρά δύσκολο.**

## Το κλασσικό παράδειγμα της μαθηφοβίας («μαθ» από μαθηματικά και από μάθηση)

---

Ο πλατιά εξαπλωμένος φόβος των μαθηματικών ο οποίος έχει συχνά την ένταση μιας πραγματικής φοβίας εμποδίζει πολλούς ανθρώπους να μάθουν οτιδήποτε αναγνωρίζουν ως «μαθηματικά».

Στην παιδεία μας ο φόβος της μάθησης δεν είναι λιγότερο ενδημικός από το φόβο των μαθηματικών.

Τα παιδιά αρχίζουν τη ζωή τους ως πρόθυμοι και ικανοί μαθητές. Χρειάζεται να μάθουν να δυσκολεύονται με τη μάθηση γενικά και με τα μαθηματικά ειδικά.

## Οι συνέπειες της μαθηφοβίας αλληλεπιδρούν με άλλες μορφωτικές τοξίνες...

---

όπως οι γνωστές θεωρίες των ταλέντων,

για να μολύνουν τελικά την εικόνα του μαθητή που σχηματίζουν οι άνθρωποι για τον εαυτό τους:

είμαστε «καλοί στα μαθηματικά» ή «δεν είμαστε», «καλοί στη μουσική» ή «άμουσοι», «σοβαροί» ή «επιπόλαιοι», «έξυπνοι» ή «χαζοί»...

το 'χουμε ή δεν το 'χουμε!

Έτσι η ατέλεια γίνεται ταυτότητα και η μάθηση μετατρέπεται από ελεύθερη εξερεύνηση του κόσμου από το μικρό παιδί σε μια υποχρέωση κυριευμένη από ανασφάλειες και αυτοεπιβαλλόμενους περιορισμούς.

## ο Πάπερτ αναπτύσσει τη Logo (Λόγος)

την πρώτη γλώσσα προγραμματισμού για παιδιά (1967)

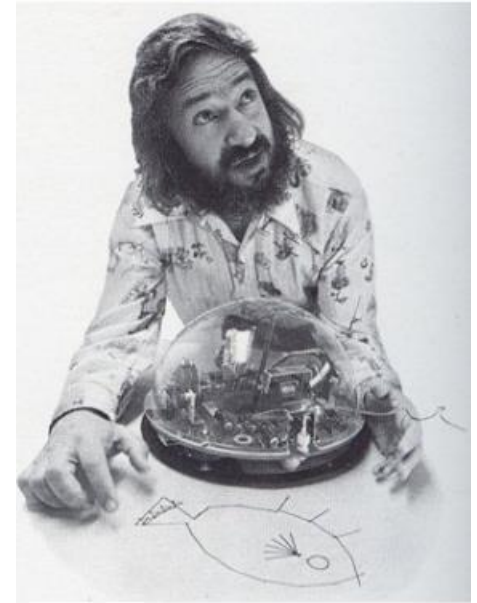
για την ανάπτυξη της σκέψης των παιδιών και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλήματος.

*Ένα περιβάλλον για να σκεφτόμαστε με αυτό!*

*Τα παιδιά διδάσκουν τον υπολογιστή και όχι αντίστροφα!*

*Προγραμματίζουν σε Logo τη συμπεριφορά της Χελώνας για να επιλύσει ένα πρόβλημα.*

*Προγραμματίζουν για να μαθαίνουν!*

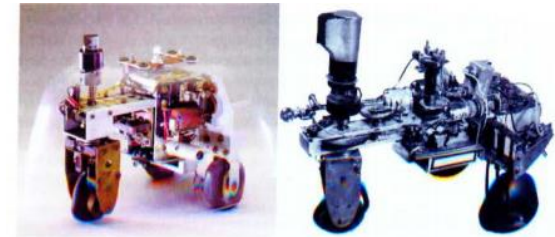


- *Logo: τα παιδιά «παίζουν» με λέξεις – προτάσεις (όχι μόνο αριθμούς και σύμβολα)*
- *Διανοητικές ρίζες της Logo:  
τεχνητή νοημοσύνη, μαθηματική λογική και αναπτυξιακή ψυχολογία.*

## ο Πάπερτ ονόμασε τη Χελώνα...

**Η Χελώνα -φυσικό** που κινείται όπως ένα μηχανικό παιχνίδι ή αφηρημένο που ζει πάνω στην οθόνη- **αντικείμενο για να σκέφτεσαι μαζί.**

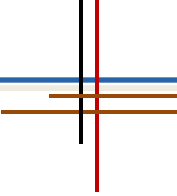
**Διδάσκοντάς την νέες λέξεις - νέες εντολές** για συγκεκριμένες ενέργειες π.χ. «Τετράγωνο» εισάγεται η ιδέα του προγραμματισμού με τρόπο **ελκυστικό.**



Εικόνα 1.2.5 και 1.2.6: Αριστερά το Elmer και δεξιά το Elsie ρομπότ

- **Το όνομα Χελώνα: σε αναγνώριση** της πρωτοποριακής ρομποτικής προσπάθειας του William Grey Walter κατασκεύασε το 1948-49 τις πρώτες αυτόνομες ρομποτικές δημιουργίες -**δύο χελώνες** ονόματι **Elmer και Elsie**, λόγω σχήματος και αργού ρυθμού κίνησης.





## Η σκέψη για τη σκέψη...

Το παιδί προγραμματίζει τον υπολογιστή, του δίνει για παράδειγμα εντολές για να «του μάθει» τι να κάνει για να σχηματίσει ένα τετράγωνο, και...

**Διδάσκοντας τον υπολογιστή πώς να σκέφτεται, ξεκινά μια εξερεύνηση του δικού του τρόπου σκέψης.**

**Εμπειρία μεθυστική.**

Μια εμπειρία **άγνωστη** ακόμα και στους περισσότερους ενήλικες...

## Η Logo έδωσε έναυσμα στην ανάπτυξη σειράς Logo-like τεχνολογικών προϊόντων

είτε με τη μορφή **απλώς λογισμικού** είτε ως **συνδυασμός υλικού-λογισμικού** δίνουν τη δυνατότητα για **δραστηριότητες μάθησης κονστραξιονιστικού χαρακτήρα**.

**Εύκολα στη χρήση και φιλικά, όπως:**

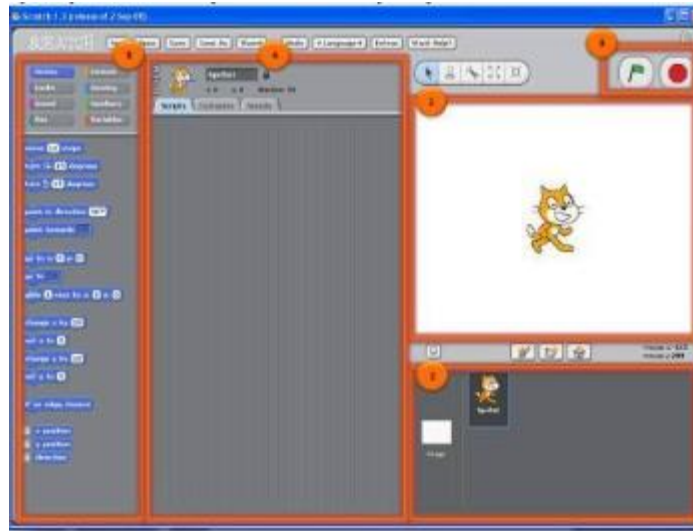
*η γλώσσα προγραμματισμού Scratch – απόγονος της Logo (δημοτικό σήμερα). Πάπερτ παππούς του Scratch!*

*ή η εκπαιδευτική ρομποτική (δημοτικό και γυμνάσιο σήμερα) γεννά ιδιαίτερο ενδιαφέρον στους μαθητές και αποτελεί σήμερα δημοφιλές εργαλείο μάθησης.*

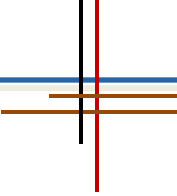
Σήμερα υπάρχουν **πολλά Logo-like περιβάλλοντα** όπου η **χελώνα** μπορεί να έχει διάφορες μορφές:  
στο Scratch είναι η **γάτα** και στην εκπαιδευτική ρομποτική κάποιο **ρομπότ**.



*This is the first Turtle made in 1970. It was made by Tom Callahan at the MIT Lab and met Paterson's specification.*



## Τα παιδιά που προγραμματίζουν το '60 σε Logo...



Cynthia Solomon working with 1st Graders

πολύ πριν την εμφάνιση των προσωπικών υπολογιστών ακούγονταν ως φουτουριστές ότι κάνουν κάτι χωρίς πρακτική σημασία...

πραγματικά μέχρι και τη δεκαετία του '80 που έγραψα τον πρώτο κώδικα, οι γονείς μου από εργατική τάξη, αναρωτιόντουσαν σε τι μπορούσε αυτό να ωφελήσει ένα 9χρονο κορίτσι.

Αυτές οι πρώιμες εμπειρίες μου έδωσαν **αυτοπεποίθηση** ότι **μπορώ να δημιουργώ με τις νέες τεχνολογίες, όχι μόνο να αλληλεπιδρώ.**

*Champika Fernando, Director of Communications, Scratch Team*

## Στα παιδιά αρέσουν τα δύσκολα

... Κανένας δημιουργικός άνθρωπος δεν θέλει να ασχολείται με βαρετά πράγματα...

... προσπάθησα να προσφέρω στα παιδιά την τεχνολογία ως υλικό με το οποίο θα μπορούσαν να χτίσουν, να φτιάξουν πράγματα μόνα τους. Έτσι μαθαίνουν **σιγά σιγά να τα βγάζουν πέρα με όλο και πιο δύσκολα** προγράμματα, το μυαλό τους μαθαίνει να κατεβάζει ιδέες και αποκτούν εμπειρία η οποία αργότερα θα τους φανεί πολύ χρήσιμη ...

... **φτιάχνοντας μόνα τους έστω και ένα πολύ απλό παιχνίδι** που θα βάλουν μετά στον υπολογιστή για να παίξουν, **μαθαίνουν πολύ περισσότερα από ό,τι αν τους είχε δοθεί έτοιμο.**

Εκτός αυτού, αποκτούν έτσι την **ψυχολογία ανθρώπων που όχι μόνο καταναλώνουν αλλά κυρίως παράγουν**, και απέναντι σε αυτά που καταναλώνουν αποκτούν μια **κριτική στάση.**

**Πάντως το πιο σημαντικό από όλα είναι η αυτοπεποίθηση** που τους δίνει η αίσθηση ότι μπορούν **να τα βγάλουν πέρα με δύσκολα πράγματα.**

## Μπορώ να μαθαίνω, μπορώ να έχω τον έλεγχο

Το παιδί προγραμματίζει τον υπολογιστή και προγραμματίζοντάς τον αποκτά μια **αίσθηση κυριαρχίας** πάνω σ' ένα κομμάτι της πιο σύγχρονης και δυναμικής τεχνολογίας...



## ***Ο καλός δάσκαλος μαθαίνει μαζί...***

***Ο καλός δάσκαλος δεν λειτουργεί καν ως δάσκαλος αλλά ως ένας άνθρωπος ο οποίος εξακολουθεί να μαθαίνει μαζί με τους μαθητές του.***

***Τα παιδιά θέλουν να γίνουν καλοί μαθητές, έτσι δεν είναι; Αυτό είναι το ζητούμενο. Καλός μαθητής είναι αυτός που είναι καλός στο να μαθαίνει...***

***Αν λοιπόν βάλεις ένα παιδί κοντά σε έναν άνθρωπο ο οποίος ξέρει να μαθαίνει, θα μάθει και το παιδί να μαθαίνει.***



## η μάθηση βασίζεται στην αμοιβαιότητα

Συνήθως την ώρα που δουλεύουν βρίσκουν μπροστά τους προβλήματα τα οποία τα αντιμετωπίζουν εκείνη την ώρα για πρώτη φορά.

**Ο δάσκαλος** ως μεγαλύτερος έχει την **εμπειρία και την ωριμότητα** που χρειάζεται για να μπορεί να τα βοηθήσει, **όχι όμως ότι έχει έτοιμη και τη λύση τους.**

Για να βρεθεί η λύση πρέπει δάσκαλος και μαθητής να συνεργασθούν και να ψάξουν από κοινού.

**Η μάθηση, όπως και ο χορός, είναι υπόθεση για δύο, είναι μια εμπειρία η οποία βασίζεται στην αμοιβαιότητα.**



## Τελικά ποιος είναι ο ρόλος της εκπαίδευσης;



Όταν σκέφτομαι καμιά φορά ποιος είναι ο ρόλος της εκπαίδευσης, λέω ότι θα έπρεπε να είναι:

το να δίνει στους ανθρώπους τη **δυνατότητα να γνωρίσουν πράγματα τα οποία θα μπορούσαν να ερωτευτούν\***

να τους **εξοικειώνει με ενδιαφέροντα που θα μπορούσαν να γεμίσουν τη ζωή τους.**

\* Δεν εννοώ τον προσωπικό έρωτα, αλλά αυτόν που κάνει τη **δημιουργικότητα του ανθρώπου να φτάνει στην υψηλότερη μορφή της.**

## **Ν' ανάβεις την επιθυμία!**

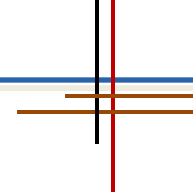
**γιατί μια ώρα μαθήματος μπορεί ν' αλλάξει τη ζωή...**

Massimo Recalcati

*Η ώρα του μαθήματος:  
για την ερωτική διάσταση της  
διδασκαλίας*



*Η πραγματική καρδιά του Σχολείου  
περιπέτειες, συναντήσεις, πνευματικές  
εμπειρίες και βαθιές συγκινήσεις...*



**Σας ευχαριστώ!**

