**ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΠΙΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΡΑΣΗΣ**

**ΓΙΑ ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ**

|  |  |
| --- | --- |
| ΣΧΟΛΕΙΟ: | ΠΡΟΤΥΠΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΙΩΝΙΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ ΠΕΙΡΑΙΑ |
| ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΔΡΑΣΗΣ: |  |
| ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΗΣ: | **ΘΕΑΤΡΟΠΟΛΙΣ: ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΘΕΑΤΡΑ** **ΚΑΙ ΩΔΕΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** | ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΡΑΣΗΣ: | **ΣΧΟΛΙΚΑ ΕΤΗ: 2017-19** |
| ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ: | **ΠΑΡΑΡΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ - ΜΑΚΡΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ** | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: | **ΠΕ02** |
| ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ (ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ) |
| 1. |  | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: |  |
| 2. |  | ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: |  |
| ΣΧΟΛΙΚΟΣΧΡΟΝΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΔΡΑΣΗΣ: | ΣΧΟΛΙΚΑ ΕΤΗ 2017-19 | ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΣΧΟΛΕΙΟΥ: |  |
| ΠΛΗΘΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ | ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ: | 2 | ΜΑΘΗΤΩΝ:36 |  | ΤΡΙΤΩΝ: | ΚΙΝΗΣΗ ΠΟΛΙΤΩΝ:**ΔΙΑΖΩΜΑ** |
| ΣΤΟΧΟΣ ΔΡΑΣΗΣ: | ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΟΙ ΣΤΟΧΟΙ* Η αξιοποίηση του πολιτιστικού κεφαλαίου των μαθητών
* Η εξοικείωση των μαθητών με το ιστορικό παρελθόν και τα μνημεία του
* Η δημιουργική επαφή και αξιοποίηση των στοιχείων που συγκροτούν την πολιτιστική ταυτότητα του Αρχαίου Θεάτρου
* Η καλλιέργεια θετικών στάσεων και συμπεριφορών και η ευαισθητοποίηση για την προβολή και προστασία των αρχαίων χώρων θέασης και ακρόασης
* Η καλλιέργεια της φαντασίας και της δημιουργικότητας των μαθητών
* Η ανάπτυξη πνεύματος συνεργασίας και ομαδικότητας

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣΗ κατασκευή επιτραπέζιου παιχνιδιού για την γνωριμία των μαθητών με τα αρχαία θέατρα και ωδεία της Ελλάδας |
| ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ (200-300 λέξεις) |
| Κατά τα σχολικά έτη 2017-8 και 2018-19, οι υπεύθυνοι καθηγητές της δράσης μαζί με μαθητές και, σε συνεργασία με την Κίνηση Πολιτών Διάζωμα, μελέτησαν το πλούσιο υλικό που παρείχε στο σχολείο το σωματείο Διάζωμα για τα αρχαία θέατρα και ωδεία της Ελλάδα και στη συνέχεια, σχεδίασαν τη δομή και τους κανόνες του **επιτραπέζιου παιχνιδιού Θεατρόπολις** και συνέταξαν ερωτήσεις διαφόρων κατηγοριών, με στόχο τον εμπλουτισμό των γνώσεων των παικτών του παιχνιδιού, σχετικά με τα αρχαία θέατρα και ωδεία της χώρας μας.  |
|  |
| ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ- ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ (200-300 λέξεις) |
| **ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «ΘΕΑΤΡΟΠΟΛΙΣ»**Πρόκειται για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων που ελέγχει και εμπλουτίζει, όσο παίζουν οι παίκτες, τις γνώσεις τους για τα αρχαία θέατρα και ωδεία της Ελλάδας.Αξιοποιεί το πλούσιο πληροφοριακό υλικό που προσφέρει το «Διάζωμα» στην ιστοσελίδα του αλλά και συμπληρωματικό υλικό από ποικίλες αξιόπιστες πηγές, με τη μορφή ερωτήσεων. Συγχρόνως, προσφέρει ένα εγχειρίδιο αναφοράς, που περιλαμβάνει οργανωμένο και με φωτογραφίες όλο αυτό το υλικό. Η πλοκή του είναι η κλασική πλοκή ενός παιχνιδιού γνώσεων. Οι παίκτες ή οι ομάδες παικτών ξεκινούν από την αφετηρία, και πρέπει να διανύσουν μια διαδρομή, ρίχνοντας το ζάρι, για να φτάσουν στον τερματισμό πρώτοι. Σε κάθε τετραγωνάκι που σταματούν πρέπει να απαντούν σε μια ερώτηση σχετική με τα θέατρα και τα ωδεία της Ελλάδας, για να μπορούν να συνεχίσουν.Το ταμπλό του απεικονίζει σχεδιαστικά ένα αρχαίο θέατρο. Οι παίκτες ξεκινούν από το τελευταίο εδώλιο δεξιά του άνω διαζώματος και κινούνται στα εδώλια του θεάτρου. Στόχος τους είναι, απαντώντας στις ερωτήσεις, να διασχίσουν όλο το άνω και κάτω διάζωμα και να τερματίσουν πρώτοι στο κέντρο της ορχήστρας στη θυμέλη, το βωμό του Διονύσου. Τα εδώλια έχουν διαφορετικά χρώματα, γιατί αντιστοιχούν σε διαφορετικού τύπου ερωτήσεις, διαβαθμισμένης δυσκολίας. Ξεκινάμε από ερωτήσεις βασικών γνώσεων για τα αρχαία θέατρα (πράσινες κάρτες και εδώλια), συνεχίζουμε με ερωτήσεις για τα αρχαία θέατρα της Ελλάδας (πορτοκαλί κάρτες και εδώλια) ή για τα ωδεία της Ελλάδας (κόκκινες κάρτες και εδώλια) και καταλήγουμε στις πιο δύσκολες (μπλε κάρτες και εδώλια), που απαιτούν αναγνώριση εικόνων, συγκεκριμένα οι παίκτες καλούνται να αναγνωρίσουν εικόνες αρχαίων θεάτρων και να πουν ποια είναι. Τα πιόνια του παιχνιδιού είναι μικροί χορηγικοί τρίποδες διαφορετικών χρωμάτων. Το περιβάλλον του παιχνιδιού προσομοιώνει το αρχαίο θέατρο, έτσι ώστε να προσφέρει μια πλήρη παιδευτική εμπειρία για το αρχαίο θέατρο.Συνοδεύεται από φυλλάδιο με πλούσιο πληροφοριακό υλικό και εικόνες για όλα τα σωζόμενα αρχαία θέατρα και ωδεία στην Ελλάδα |
| ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ / ΕΡΕΥΝΑ | ΑΡΧΙΚΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ) | ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ) | ΤΕΛΙΚΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ) |
| ΜΕΘΟΔΟΙ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ / ΕΡΕΥΝΑΣ(π.χ. παρατήρηση, ετεροπαρατήρηση, συνεντεύξεις, ερωτηματολόγια, έρευνα αρχείων, ημερολόγια κ.α.). |  |
| ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΑΝΑΡΤΗΣΗΣ ΔΡΑΣΗΣ: | **4η ΔΙΕΘΝΗΣ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΑΝΩ ΔΙΑΖΩΜΑΤΟΣ, 10/6/2018, ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ ΒΡΑΒΕΥΣΗ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΔΡΑΣΗ.****YOUTUBE:** [**https://www.youtube.com/watch?v=gTTgndtFNbg**](https://www.youtube.com/watch?v=gTTgndtFNbg)**(ΤΕΛΕΤΗ ΒΡΑΒΕΥΣΗΣ ΔΡΑΣΗΣ, 1¨17’)** |

|  |
| --- |
| **ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΔΡΑΣΕΩΝ** |
| 1. **Καινοτόμος Διδακτική Πρακτική**
2. Ενδοσχολική έρευνα
3. Καινοτόμος Διοικητική Δραστηριότητα
4. Πειραματική Εφαρμογή Νέων ή Τροποποιημένων Προγραμμάτων Σπουδών
5. Επαγγελματική Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών
6. **Ανάπτυξη και τεκμηρίωση νέου Εκπαιδευτικού Υλικού**
7. **Διάχυση πρακτικών στην εκπαιδευτική και επιστημονική κοινότητα**
8. Όμιλοι
9. Έρευνα-δράση
10. Κοινωνική-εκπαιδευτική δράση
11. Ενδοσχολική δραση/ πρακτική σε ζήτημα που αφοράτην σχολική κοινότητα
12. Άλλο (περιγράψτε)
 |