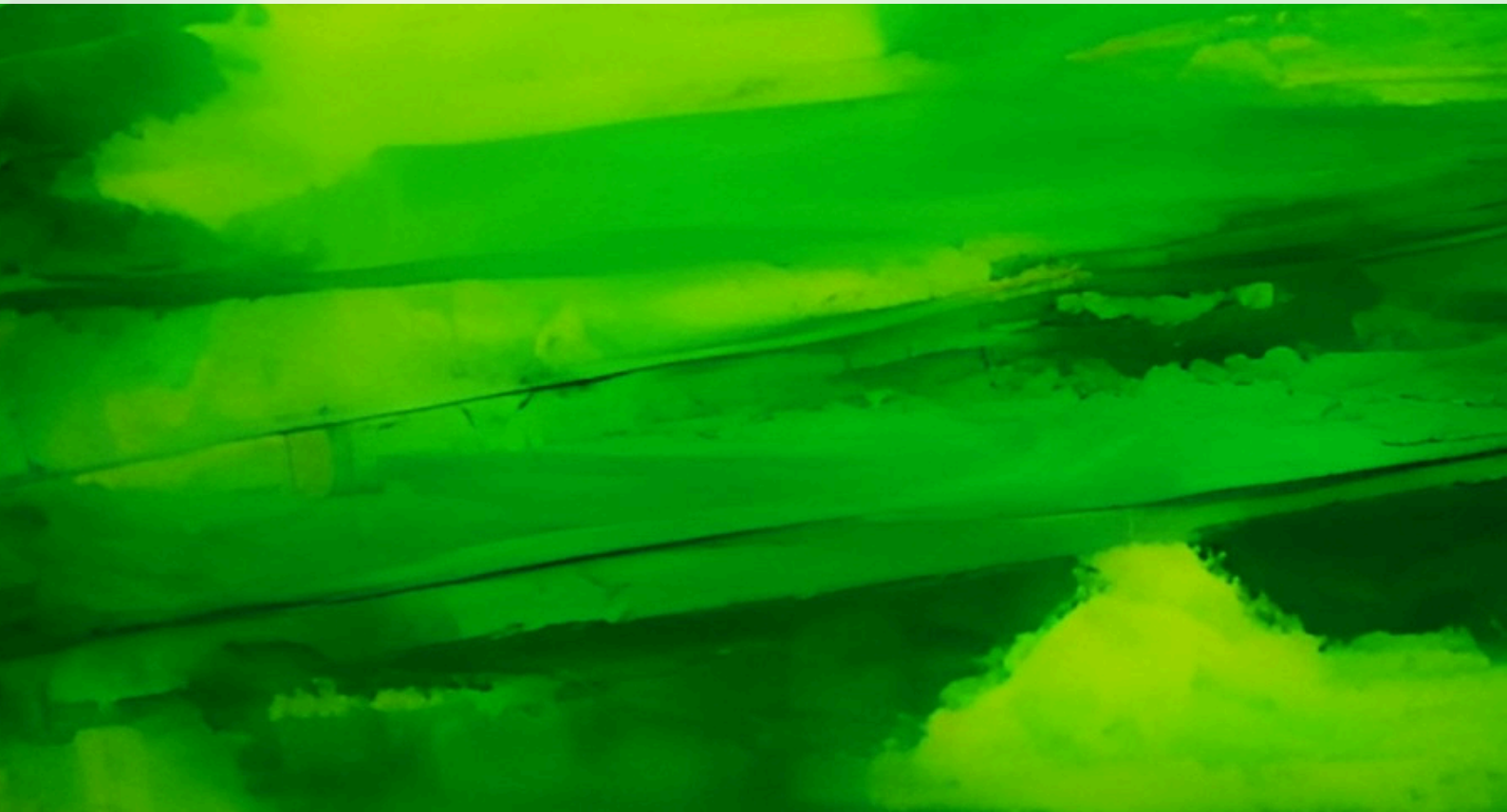




**GREEN  
EDULARP**

# **3. Teachers Preparation**



**Co-funded by  
the European Union**

# GreenEduLarp: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp)

Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Project Manager: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Creators:



Copyright © 2024, All Project Partners

Permission is granted for individuals, such as teachers at schools, to print and reproduce the material contained in this project for educational purposes within their classroom or educational institution.

Unauthorised reproduction, distribution, or transmission of this project may result in penalties under copyright law.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the GreenEduLarp project partners only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

# Welcome to GreenEduLARP!

In today's world, environmental sustainability is more important than ever. We believe that education is the key to creating a greener future, and that's why we embarked on this journey to develop an innovative and engaging educational material for education.

GreenEduLarp combines experiential learning with environmental education, offering students the opportunity to immerse themselves in real-world scenarios and explore the complexities of environmental issues. Through interactive activities, workshops, and outdoor experiences, students will not only learn about the environment but also develop the skills and mindset needed to become active caretakers of our planet.

We would like to express our gratitude to all the educators, students, volunteers, and partners who have supported us in bringing this project to life. Your dedication and enthusiasm have been instrumental in shaping GreenEduLarp into what it is today.

We hope that this project will inspire a new generation of environmental leaders and ignite a passion for sustainability in schools and communities around the world. Together, let's work towards a brighter and greener future for all.

**Sincerely,**

**Ederi, Helena, Erik, Evie, Maria, Beata, Aive, Kaspar, Christina, Marilin,**

**Project leaders and creators**

**2024-07-10**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Εργαλειοθήκη εκπαιδευτικών



# GREEN EDULARP

Το υλικό παράχθηκε μεταξύ 2022-2024

## Μέρος πρώτο – Προετοιμασία εκπαιδευτικού

**GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)**

Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by  
the European Union**

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<b>Εισαγωγή.....</b>	<b>3</b>
<b>Στόχος της εργαλειοθήκης.....</b>	<b>3</b>
Μέρος 1 – Προετοιμασία εκπαιδευτικών.....	3
Μέρος 2 - 'Έντυπα.....	4
<b>Μέρος 1: Προετοιμασία εκπαιδευτικού.....</b>	<b>4</b>
Ενότητα I – Εισαγωγή EduLARP.....	4
Ενότητα II – Το EduLARP ως μαθησιακό περιβάλλον.....	4
Ενότητα III - Πως μπορεί ένας/μία εκπαιδευτικός να οργανώσει ένα EduLARP.....	5
Ενότητα IV - Πώς να προετοιμαστείτε για και να εκτελέσετε το EduLARP.....	5
Ενότητα V - Βγαίνοντας από το ρόλο και αναστοχασμός.....	5
<b>Ενότητα I - Εισαγωγή στο EduLARP.....</b>	<b>6</b>
Τι είναι το EduLARP.....	6
Οι φάσεις του EduLARP.....	8
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ II - Το EduLARP ως μαθησιακό περιβάλλον.....</b>	<b>10</b>
Γιατί να χρησιμοποιήσετε το LARP στην τάξη σας;.....	10
Πιθανά αποτελέσματα της χρήσης του EduLARP:.....	12
Τι είναι η εκπαίδευση για την Κλιματική Αλλαγή;.....	13
Από την εκπαίδευση για την κλιματική αλλαγή στο EduLARP.....	14
Το έργο GreenEduLARP.....	16
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ III - Πως ένα/μία εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει μια εμπειρία μάθησης EduLARP.....</b>	<b>18</b>
Πως να διαβάσετε και να κατανοήσετε το LARP.....	18
Πλαίσιο-Θεματική.....	19
Χρονοδιάγραμμα.....	19
Ρόλοι.....	20
Ο/Η δάσκαλος/-α ως αρχηγός παιχνιδιού.....	22
Αυτοσχεδιασμός.....	22
Ο χαρακτήρας του/της διευκολυντή/-ρια.....	23
Αποφασιστικοί κανόνες.....	24
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ IV - Πώς να προετοιμάσετε και να εκτελέσετε ένα EduLARP.....</b>	<b>25</b>
Διαχείριση χρόνου και προσθήκη περιεχομένου.....	25
Πρακτικές προετοιμασίες.....	26
Ώρα παιχνιδιού EduLARP.....	28
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ V - Βγαίνοντας από τον ρόλο (de-rolling) και αναστοχασμός.....</b>	<b>32</b>
Εισαγωγή.....	32

Βγαίνοντας από τον ρόλο [De-roling].....	33
Αναστοχασμός.....	34
Πράγματα που πρέπει να λάβετε υπόψη.....	35
Θεματική συζήτηση.....	36



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Εισαγωγή

Σε αυτή την ενότητα θα βρείτε αναλυτικούς πόρους και οδηγίες για να προετοιμαστείτε αποτελεσματικά για την εφαρμογή του προγράμματος σπουδών GEL στις τάξεις σας. Από την κατανόηση των βασικών αρχών της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης έως την ενσωμάτωση διαδραστικών μεθόδων διδασκαλίας.

## Στόχος της εργαλειοθήκης

Αυτό το μέρος του υλικού του GEL (GreenEduLARP) έχει ως στόχο να σας βοηθήσει ως εκπαιδευτικό ή συντονιστή/-ρια. Αυτή η εργαλειοθήκη θα σας δώσει την προετοιμασία και το υλικό που χρειάζεστε για να ερμηνεύσετε τα σχέδια μαθημάτων του Προγράμματος Σπουδών με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Είναι δομημένη σε δύο κεφάλαια και παραμένει σε άμεση επαφή με το Πρόγραμμα Σπουδών του GEL, ειδικά με τα σχέδια μαθημάτων. Συνολικά είναι ένα υλικό ελεύθερο να το χρησιμοποιήσετε όπως σας προτείνουμε ή να το έχετε ως έμπνευση για να το αναμειγνύετε με τον τρόπο που νομίζετε ότι ταιριάζει στην περίπτωση σας.

### Μέρος 1 – Προετοιμασία εκπαιδευτικών

Διαβάστε αυτό το κείμενο πριν προχωρήσετε στα σχέδια μαθημάτων του Προγράμματος Σπουδών. Μπορεί να σας βοηθήσει να διαβάσετε τα σχέδια μαθήματος ενώ διαβάζετε αυτό το κείμενο. Σκοπός αυτού του κεφαλαίου είναι να σας ενθαρρύνει και να σας δώσει όλες τις πληροφορίες που μπορεί να χρειαστείτε για να ξεκινήσετε. Ή να σας δώσει συμβουλές για το που μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες. Ο στόχος είναι να γεμίσετε το σακίδιό σας με τις γνώσεις που θα χρειαστείτε στην πορεία.



## Μέρος 2 - Έντυπα

Το τελευταίο κεφάλαιο περιέχει συγκεκριμένο υλικό που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στην τάξη με τους/τις μαθητές/-ριες σας. Πρόκειται για φυλλάδια εργασίας, εκτυπώσεις, έτοιμες παρουσιάσεις, περιγραφές κ.λπ. Ορισμένα είναι έτοιμα για χρήση, άλλα μπορούν να προσαρμοστούν ώστε να ταιριάζουν στην περίπτωσή σας. Μπορείτε επίσης να τα χρησιμοποιήσετε ως έμπνευση για να φτιάξετε το δικό σας υλικό.

## Μέρος 1: Προετοιμασία εκπαιδευτικού

Επισκόπηση του κεφαλαίου

### Ενότητα I – Εισαγωγή EduLARP

**Αυτό το μέρος σχετίζεται με το σχέδιο μαθήματος 1 – Τι είναι το EduLARP;**

Εδώ θα μάθετε τι είναι το LARP και το εκπαιδευτικό LARP (EduLARP) και πώς λειτουργούν και μπορούν να σχεδιαστούν. Αυτή η ενότητα θα σας δώσει μια ιδέα για το πώς και τι μπορεί να είναι ένα EduLARP, ώστε να μπορείτε να κάνετε μια συζήτηση σχετικά με αυτό με τους/τις μαθητές/-ριες σας.

### Ενότητα II – Το EduLARP ως μαθησιακό περιβάλλον

**Αυτό το μέρος σχετίζεται με το σχέδιο μαθήματος 2 – Εξερευνήστε τη γειτονιά σας.**

Αυτή η ενότητα φέρνει στο προσκήνιο τον τρόπο με τον οποίο η μεθοδολογία EduLARP επηρεάζει τους/τις μαθητές/-ριες και τους λόγους για τους οποίους πρέπει να επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε αυτή τη μέθοδο. Παρέχει μια επισκόπηση των λόγων για τους οποίους μια παιγνιώδης προσέγγιση στη διδασκαλία θα μπορούσε να είναι χρήσιμη και ποιες είναι οι θετικές επιδράσεις. Εξηγεί επίσης τον στόχο της χρήσης της μεθοδολογίας EduLARP στην εκπαίδευση για την κλιματική αλλαγή και τα οφέλη της.



## Ενότητα III - Πώς μπορεί ένας/μία εκπαιδευτικός να οργανώσει ένα EduLARP

### **Αυτό το μέρος σχετίζεται με το σχέδιο μαθήματος 3 - Θέμα και Ρόλοι**

Η τρίτη ενότητα παρέχει έναν οδηγό για το πώς να διαβάσετε το χρονοδιάγραμμα και πώς να οργανώσετε το EduLARP. Αυτή η ενότητα ορίζει τα πιο σημαντικά βήματα για την υλοποίηση του παιχνιδιού και τι πρέπει να έχετε κατα νου. Μιλάμε επίσης για τον εκπαιδευτικό ως αρχηγό του παιχνιδιού.

## Ενότητα IV - Πώς να προετοιμαστείτε για και να εκτελέσετε το EduLARP

### **Αυτό το μέρος σχετίζεται με το σχέδιο μαθήματος 4 - Ας παίξουμε.**

Το μέρος αυτό περιλαμβάνει τον τρόπο συμμετοχής στο παιχνίδι και τον τρόπο προετοιμασίας απευθείας πριν από το EduLARP. Αυτή η ενότητα περιλαμβάνει τις προπαρασκευαστικές εργασίες για τη συμμετοχή στο EduLARP - προετοιμασία του εαυτού σας συναισθηματικά, έλεγχος των σκηνικών, ενδυμάτων και φυσικά των χαρακτήρων.

## Ενότητα V - Βγαίνοντας από το ρόλο και αναστοχασμός

### **Αυτό το μέρος σχετίζεται με το σχέδιο μαθήματος 5 - Χρόνος αναστοχασμού.**

Αυτή η ενότητα επικεντρώνεται στον προβληματισμό και στο τι θα δουλέψετε μετά το LARP. Η αποδρομολόγηση, η ανταλλαγή εμπειριών και η συζήτηση είναι τα σημαντικά βήματα για τη μάθηση από ένα EduLARP. Εδώ θα βρείτε τα βήματα για να προετοιμαστείτε για τα αποτελέσματα του EduLARP. Πώς να χειριστείτε τα συναισθήματά που παίρνουν μαζί τους οι παίκτες/-ριες μετά το παιχνίδι και πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κοινή εμπειρία του LARP για περαιτέρω μάθηση.

# Ενότητα I - Εισαγωγή στο EduLARP

Αυτή η ενότητα παρέχει μια επισκόπηση του τι είναι το EduLARP και πώς συνδέεται με την εκπαίδευση για την κλιματική αλλαγή. Στο σχέδιο μαθήματος 1 «Τι είναι το EduLARP» οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν το LARP και τα παιχνίδια ρόλων, τα διάφορα θέματα και τους διάφορους τύπους LARP .

Τι είναι το LARP

Το LARP είναι μια μορφή παιχνιδιού ρόλων στο οποίο οι συμμετέχοντες/-ουσες ενσαρκώνουν σωματικά χαρακτήρες μέσα σε ένα φανταστικό σενάριο για παρατεταμένες χρονικές περιόδους. Τα LARP μπορούν να διαδραματίζονται σε οποιοδήποτε χρόνο, τόπο ή είδος. Οι χαρακτήρες που θα ενσαρκώσουν οι παικτες/-ριες κυμαίνονται από έντονα όμοιοι με την πρωταρχική ταυτότητα του παίκτη έως εντελώς διαφορετικοί (Bowman 2010).

Υπάρχουν πολλοί τρόποι να ταξινομηθεί το LARP. Ένα παράδειγμα ταξινόμησης είναι το **Σκανδιναβικό LARP (Nordic LARP)**. Είναι ένας κοινός όρος για τις κοινές παραδόσεις LARP στη Νορβηγία, τη Σουηδία, τη Δανία και την Φιλανδία. Αυτό που διαφοροποιεί τις σκανδιναβικές παραδόσεις LARP από τις άλλες είναι η μεγάλη έμφαση στην συνεργασία και τη συλλογική δημιουργία, οι διακριτικοί κανόνες, καθώς και μια πλούσια ποικιλία παιχνιδιών και σκηνικών που μερικές φορές περιλαμβάνουν και αρκετά βαριά θέματα (Nordic Larp, 2010).

## Τι είναι το EduLARP

Το EduLARP είναι ένα παιχνίδι ρόλων με ζωντανή δράση που χρησιμοποιείται για τη μετάδοση προκαθορισμένου παιδαγωγικού ή διδακτικού περιεχομένου (Balzer and Kurz 2015). Το EduLARP είναι επομένως μια μορφή βιωματικής μάθησης που εμπλέκει τους/τις μαθητές/-ριες σε πολλαπλά επίπεδα μάθησης, όπως το γνωστικό, το συναισθηματικό

και το συμπεριφορικό. Παρόμοια με τη δραματοπαιδαγωγική (το θέατρο στην εκπαίδευση) και την προσομοίωση, η μεθοδολογία EduLARP χρησιμοποιεί σενάρια στην τάξη, στα οποία οι μαθητές/-ριες αναλαμβάνουν ρόλους και εμπλέκονται με το περιεχόμενο της τάξης (Seay, J).

Ως παιδαγωγικό απότοκο, το EduLARP αναφέρεται σε μια εκπαιδευτική άσκηση ρόλων στην οποία οι συμμετέχοντες/-ουσες υιοθετούν έναν ρόλο για ένα χρονικό διάστημα σε ένα περιορισμένο, φανταστικό σενάριο που μπορεί να μοιάζει ή να μην μοιάζει με την καθημερινή πραγματικότητα (Bowman 2015).

**Το EduLARP ή εκπαιδευτικό παιχνίδι ρόλων ζωντανής διάδρασης είναι μια μέθοδος κατά την οποία οι συμμετέχοντες/-ουσες μαθαίνουν για επιλεγμένα θέματα υποδυόμενοι/-ες χαρακτήρες σε μια συμφωνημένη ιστορία και κόσμο, προκειμένου να λύσουν ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή να επιτύχουν στόχους.**

Το EduLARP επιτρέπει στους/στις μαθητές/-ριες να βιώσουν το αντικείμενο που σπουδάζουν με τρόπο που να είναι σχετικός και ελκυστικός προς τους/τις ίδιους/-ες.

**Το EduLARP μπορεί να πάρει πολλές μορφές και να κινηθεί σε πολλά είδη.** Το EduLARP μπορεί να διαρκέσει από μια ώρα έως αρκετές εβδομάδες (Good Jobs Studio 2015). Στο EduLARP η γνώση του θέματος αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο-κλειδί. Η γνώση του θέματος μετακινείται από το να είναι η κύρια εστίαση στο να είναι ένα μέσο για την επίτευξη ενός κοινού και ουσιαστικού στόχου (Good Jobs Studio, 2015).

**Ο EduLARP δημιουργεί ένα σαφές πλαίσιο μέσω ρόλων και μιας αφήγησης όπου ο καθένας έχει μια λειτουργία.** Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να δείτε ο ένας τον άλλον και την γνώση του αντικειμένου υπό νέο πρίσμα. Η αλληλεπίδραση μεταξύ της ακαδημαϊκής



και την κοινωνικής διάστασης παρακινεί και δημιουργεί ουσιαστική γνώση (Good Jobs Studio, 2015).

**Η διδακτέα ύλη μπαίνει στο παιχνίδι και γίνεται σχετική μέσω μιας καθηλωτικής εμπειρίας.** Ο ρόλος διευκολύνει τη διαχείριση της αποτυχίας, καθώς είναι ο ρόλος που αποτυγχάνει και όχι το ίδιο το άτομο. Το παιχνίδι και η αφήγηση αποτελούν παράγοντες παρακίνησης. Το κάθε άτομο μπορεί να επηρεάσει την εξέλιξη και την έκβαση της ιστορίας (Good Jobs Studio, 2015).

**Το EduLARP είναι ταυτόχρονα:**

- Ένα παιχνίδι
- Μια δραματουργία/ένα παιχνίδι ρόλων
- Μια αναπαράσταση
- Ένα σχεδιασμένο περιβάλλον μάθησης (Mochocki 2013).

## Οι φάσεις του EduLARP

Ένα EduLARP έχει δομή που θα μπορούσαμε να περιγράψουμε σε 5 διαφορετικές φάσεις (Maragliano 2019):

1. **Η φάση Ice-breaking ή/και προθέρμανσης:** πρόκειται για τη φάση προετοιμασίας της ομάδας και τη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας. Ο κύριος στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα κλίμα ανοιχτό και χωρίς κρίσεις.
2. **Η φάση εργαστηρίων:** σε αυτή τη φάση περιγράφονται οι κανόνες, οι περιορισμοί και η ανάπτυξη του παιχνιδιού. Οι συμμετέχοντες/-ουσες αρχίζουν να εξοικιώνονται με τον χαρακτήρα τους και τον τρόπο με τον οποίο θα σχετίζονται με άλλους μέσω θεατρικών εργαστηρίων.
3. **Η φάση παιχνιδιού:** η φάση ανάπτυξης του παιχνιδιού και το “τρέξιμο”. Αυτή είναι η φάση κατά την οποία οι χαρακτήρες παίζουν την σκηνή, αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους και με το παιχνίδι.
4. **Η φάση απο-δραματοποίησης:** οι χαρακτήρες που παίζονται σε ένα EduLARP είναι φανταστικοί, αλλά οι αλληλεπιδράσεις και τα συναισθήματα είναι πραγματικά. Γι’



αυτό η εμπειρία του παιχνιδιού μπορεί να προκαλέσει βαθιά συναισθήματα ή απροσδόκητες αντιδράσεις ή να θολώσει τα όρια μεταξύ του ατόμου και του χαρακτήρα (φαινόμενο bleed-in/out). Για το λόγο αυτό, ένα EduLARP θα πρέπει να περιλαμβάνει δραστηριότητες που αποσκοπούν στην “απομάκρυνση από τον ρόλο-χαρακτήρα”, ώστε να εξασφαλίζεται πάντα η ασφάλεια των συμμετεχόντων ατόμων.

5. **Η φάση απολογισμού:** ο απολογισμός αποτελεί τη φάση του αναστοχασμού και της συζήτησης της εμπειρίας.

Αυτό το τελευταίο, η φάση της ενημέρωσης, είναι ένα από τα κύρια βήματα για να είναι ένα LARP εκπαιδευτικό. Στην πραγματικότητα, σε αυτό το στάδιο μπορεί να λάβει χώρα η επεξεργασία της εμπειρίας και η εδραίωση της μάθησης (Maragliano 2019).



**Δείτε την οπτικοακουστική μας βιβλιοθήκη στο κανάλι του έργου στο Youtube, με περισσότερα βίντεο σχετικά με το Green EduLARP. Αναζητήστε το “GREEN EDULARP”.**

## ΕΝΟΤΗΤΑ II - Το EduLARP ως μαθησιακό περιβάλλον

Αυτή η ενότητα παρέχει μια επισκόπηση του EduLARP στην τάξη και την περιβαλλοντική εκπαίδευση. Στο σχέδιο μαθήματος 2 “Εξερευνώντας τη γειτονιά” οι εκπαιδευτικοί ενθαρρύνουν τους/τις μαθητές/-ριες να εξερευνήσουν και να διερευνήσουν το τοπικό περιβάλλον.

### Γιατί να χρησιμοποιήσετε το LARP στην τάξη σας:

Σήμερα οι μαθητές/-ριες χρειάζονται όλο και περισσότερα κίνητρα για να συμμετέχουν στη μάθηση. Καθώς έχουν γεννηθεί και μεγαλώσει σε έναν κόσμο ψυχαγωγίας υψηλής ανάλυσης, μπορούν να αντισταθούν στις παραδοσιακές, τυποποιημένες δραστηριότητες χαμηλής ανάλυσης που συναντώνται σε ένα συντηρητικό σχολικό σύστημα. Το κίνητρο πίσω από τις διαφοροποιημένες διδακτικές πρακτικές έγκειται επομένως συχνά στην ανάγκη των εκπαιδευτικών να βρουν ένα ευρύτερο φάσμα δραστηριοτήτων και προσεγγίσεων για να εμπλέξουν τους/τις μαθητές/-ριες. Καθώς και τη μετάδοση όχι μόνο γνώσεων αλλά και ικανοτήτων και κοινωνικών δεξιοτήτων. Ως εκ τούτου, το EduLARP διαθέτει μεγάλες δυνατότητες για την εκπαίδευση (Algayres, 2016).

Το EduLARP χρησιμοποιείται ως μέθοδος μάθησης εδώ και αρκετό καιρό, αλλά έχει χρησιμοποιηθεί αρκετά μέτρια. Πρόκειται για μια μέθοδο που μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με την ομάδα-στόχο και το θέμα. Η χρήση του EduLARP στην τάξη μπορεί να απαιτεί προπαρασκευαστική εργασία και κατανόηση. Ωστόσο, οι δυνατότητες που προσφέρει για τον εντοπισμό προβλημάτων, την ανταλλαγή εμπειριών, την εξεύρεση λύσεων, τη συζήτηση και την ανάλυση κάνουν την προσπάθεια να αξίζει τον κόπο. Από παιδαγωγική και ψυχολογική άποψη, τα θετικά χαρακτηριστικά του EduLARP είναι η εστίαση στη μάθηση, η αυτογνωσία και οι αλλαγές στις στάσεις και τη συμπεριφορά (Peipsi Center for Transboundary Cooperation, 2020).

Ένα EduLARP είναι μια ευκαιρία να ενσωματωθούν παραδοσιακοί και παιγνιώδεις τρόποι διδασκαλίας και μάθησης. Το LARP μπορεί να συνδεθεί με ιστορικά ή φανταστικά γεγονότα, αλλά υπάρχουν πολλές άλλες δυνατότητες: παιχνίδια ρόλων με βάση το εργαστήριο για μαθήματα φυσικών επιστημών, παιχνίδια περιβαλλοντικών και κοινωνικοοικονομικών συγκρούσεων για τη βιολογία και τη γεωγραφία κ.λπ. (Pepisi Center for Transboundary Cooperation 2020).

Κατά τη χρήση του EduLARP, θα πρέπει να θυμόμαστε ότι η μέθοδος αυτή δεν είναι εγγενώς προσανατολισμένη στα αποτελέσματα, αλλά εστιάζει κυρίως στη διαδικασία. Ο δημιουργός και ο διαχειριστής του παιχνιδιού δημιουργούν ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο το παιχνίδι λαμβάνει χώρα και οι παίκτες αυτοσχεδιάζουν, συν-δημιουργούν και βιώνουν. Ως εκ τούτου, οι πρώτες προσπάθειες για χρήση του LARP στην τάξη μπορεί να φαίνονται χαοτικές και αδόμητες.

Ωστόσο, έχει επιβεβαιωθεί από την έρευνα ότι οι μαθητές/-ριες απομνημονεύουν καλύτερα το περιεχόμενο όταν συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, όπως στην περίπτωση των δραματοποιήσεων, των προσομοιώσεων και των παιχνιδιών ρόλων. Το EduLARP είναι μια ενεργητική και ελκυστική μέθοδος που δημιουργεί εσωτερικά κίνητρα. Μια φανταστική πραγματικότητα συμβάλλει στην απόσταση της προσοχής των παικτών/-ριών από τα καθημερινά τους προβλήματα και διεγείρει το ενδιαφέρον τους για το θέμα. Όλες οι αισθήσεις ενεργοποιούνται και η σωματική και συναισθηματική εμπλοκή υποστηρίζουν τη βαθιά μάθηση. Το παιχνίδι ρόλων αναπτύσσει την ενσυναίσθηση και την ικανότητα να βλέπουν άλλες προοπτικές. Συνδέοντας τα θέματα που διδάσκονται στην τάξη με την εμπειρία της πραγματικής ζωής, ο/η μαθητής/-ρια μπορεί να τα συσχετίσει με τη δική του ζωή και να κάνει συνδέσεις μεταξύ διαφορετικών θεμάτων. Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να βελτιώσει τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών/-ριών και για τα πιο ντροπαλά άτομα, το παιχνίδι ρόλων παρέχει έναν έναν ασφαλή τρόπο να αλληλεπιδρούν πίσω από ένα ρόλο και έτσι να αναπτύξουν περαιτέρω την αυτοπεποίθησή τους. Ως εκ τούτου, το μερίδιο του παιχνιδιού ρόλων και άλλων μεθόδων

ενεργητικής μάθησης στα σχολεία θα πρέπει να είναι ακόμη υψηλότερο από ό,τι είναι σήμερα (Peipsi Center for Transboundary Cooperation, 2020).

### Πιθανά αποτελέσματα της χρήσης του EduLARP:

1. Να βοηθήσει τους/τις μαθητές/-ριες να αναπτύξουν γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που προωθούν διαφορετικούς τρόπους σκέψης, σχεδιασμού και δράσης με ενσυναίσθηση, υπευθυνότητα και φροντίδα για τον πλανήτη μας.
2. Να ενεργούν με ηθικό τρόπο, ακολουθώντας γενικά αναγνωρισμένες αξίες και ηθικές αρχές.
3. Να είναι υπεύθυνοι/-ες για τις ατομικές, τις αποφάσεις και τις υποχρεώσεις που αναλαμβάνουν οι ίδιοι/-ες.
4. Να μπορούν να γίνουν ομαδικοί παίκτες/-ριες και να συμβάλλουν στην επίτευξη κοινών στόχων.
5. Να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά, να αναπτύσσουν και να εκτιμούν τις δικές τους ιδέες και τις ιδέες των άλλων, αιτιολογώντας τις επιλογές και τις θέσεις τους.
6. Να αναπτύξουν μια ηθική και ολιστική κοσμοθεωρία που κατανοεί τη φύση των σύγχρονων φυσικών επιστημών, έχει επίγνωση των παγκόσμιων προβλημάτων, αναλαμβάνει συνυπευθυνότητα για την επίλυσή τους, εκτιμά και τηρεί τις αρχές της βιωσιμότητας.
7. να αναπτύξουν την ενεργό συμμετοχή τους στα κοινά, κατανοώντας τον εαυτό τους ως μέλος της κοινωνίας που είναι ικανό για διάλογο σε ευρωπαϊκό και παγκόσμιο πλαίσιο και για την επίλυση συγκρούσεων, συμπεριφερόμενο με ανεκτικότητα.
8. να είναι ικανοί να χειρίζονται εργαλεία και όργανα και να χρησιμοποιούν τεχνολογίες και υλικά με τους δικούς τους δημιουργικούς τρόπους.



## Τι είναι η εκπαίδευση για την Κλιματική Αλλαγή;

Οι πολλαπλές κρίσεις της εποχής μας, με επίκεντρο την κλιματική αλλαγή, έφεραν στο φως την επείγουσα ανάγκη για δράσεις που θα προωθήσουν την πράσινη μετάβαση, και εν τέλει, την εξασφάλιση ενός βιώσιμου μέλλοντος. Η διεθνής κοινότητα των φορέων χάραξης πολιτικής και των ερευνητών αναγνωρίζει ότι η εκπαίδευση διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην προώθηση της αναγκαίας δράσης για το κλίμα, παρέχοντας τα εργαλεία και τις ικανότητες για αντιμετώπισης των επιπτώσεων της κλιματικής κρίσης. Ο Ευρωπαϊκός Χώρος Εκπαίδευσης εγκαινίασε έναν ειδικό συνασπισμό εκπαίδευσης για την κλιματική αλλαγή, δεσμευόμενος για συγκεκριμένες δράσεις που αναλαμβάνονται από άτομα, ιδρύματα και συλλογικούς φορείς σε τοπικό, περιφερειακό και εθνικό επίπεδο. Η ενσωμάτωση της εκπαίδευσης για την κλιματική αλλαγή και η ενσωμάτωσή της στα προγράμματα σπουδών της επίσημης εκπαίδευσης μπορεί να διαδραματίσει καθοριστικό ρόλο, παρέχοντας αποτελεσματικά μέσα για την ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων για την αντιμετώπιση της κλιματικής κρίσης. Μέσω της εκπαίδευσης για την κλιματική αλλαγή, τόσο οι μαθητές/-ριες όσο και οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία όχι μόνο να διευρύνουν τις γνώσεις τους σχετικά με την κλιματική αλλαγή και τις επιπτώσεις της, αλλά και να ενδυναμωθούν και να καλλιεργήσουν συναισθηματικές γνώσεις, να αλλάξουν συμπεριφορές, στάσεις και ηθική, ώστε να γίνουν πραγματικοί φορείς αλλαγής προς τον μετριασμό της κλιματικής αλλαγής.

Παρά τις μεγάλες προσπάθειες που έχουν καταβληθεί σε επίπεδο ΕΕ, δεν έχει παρατηρηθεί ακόμη σε ευρεία κλίμακα πραγματικός μετασχηματισμός των συμπεριφορών και των πρακτικών προς ένα πιο πράσινο μέλλον. Η μάθηση μέσω της εκπαίδευσης για την κλιματική αλλαγή μπορεί να βοηθήσει τα άτομα και τα ιδρύματα να προσδιορίσουν μηχανισμούς, δράσεις και ικανότητες ως μια κοινωνία με προβληματισμό, αποφασιστικότητα και φροντίδα που είναι πρόθυμη και ικανή να μειώσει τις επιπτώσεις της στο περιβάλλον (περιβαλλοντικό αποτύπωμα) (*GreenComp, 2020*). Οι ειδικοί τονίζουν όλο και περισσότερο τη σημασία της εκπαίδευσης ειδικά των παιδιών σε περιβαλλοντικά θέματα και της ανάπτυξης μιας κουλτούρας φροντίδας για το κλίμα.

Οι εκπαιδευμένοι εκπαιδευτικοί μπορούν να μεταδώσουν αποτελεσματικά στους μαθητές/-ριες τους τις γνώσεις και τις δεξιότητες σε ένα διαδραστικό περιβάλλον, προωθώντας τη δημιουργικότητα, την αισθητική, την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων, τις δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, την ενσυναίσθηση και τη φαντασία.

## Από την εκπαίδευση για την κλιματική αλλαγή στο EduLARP

Το παλαιότερο παράδειγμα της τυπικής εκπαίδευσης, που είναι δασκαλοκεντρικό, έχει αποδειχθεί ανεπαρκές για την αποτελεσματική και μετασχηματιστική μάθηση. Αυτό ελάχιστον επικρίθηκε από τους υποστηρικτές της Εκπαίδευσης για την Αλλαγή του Κλίματος, οι οποίοι υποστηρίζουν πιο εναλλακτικές, μαθητοκεντρικές και περιεκτικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις μάθησης. Η εκπαίδευση για την κλιματική αλλαγή, ή εκπαίδευση για την Αειφορία, εμπνέεται από μαθητοκεντρικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις.

**Το EduLarp μπορεί να φέρει στο σχολείο τόσο τη γνώση και τη σωστή χρήση της ορολογίας σχετικά με την κλιματική αλλαγή, όσο και την καλλιέργεια ενσυναίσθησης, αξιών και στάσεων φροντίδας απέναντι στο περιβάλλον.**

Εν τω μεταξύ, με την κλιματική αλλαγή να αποτελεί παγκόσμια απειλή, υπάρχει επείγουσα ανάγκη για μια πράσινη μετάβαση. Η ικανότητα της φαντασίας είναι το κλειδί για να οραματιστούμε εναλλακτικές, πιο πράσινες και πιο ανθεκτικές κοινωνίες. Έτσι, οι εκπαιδευτικές μεθοδολογίες και δραστηριότητες που μπορούν να καλλιεργήσουν στους/στις μαθητές/-ριες (και τους εκπαιδευτικούς) την ικανότητα της φαντασίας και της δημιουργικότητας, φέρνουν την ικανότητα να δημιουργήσουν μια εκπαιδευτική διαδικασία που μπορεί να ενισχύσει μια συνολική αλλαγή νοοτροπίας. Τα παιχνίδια, γενικά, θα μπορούσαν να διαδραματίζουν αυτόν τον ρόλο. Η παιχνιδοκεντρική μάθηση, ως εκπαιδευτική διαδικασία, διαδραματίζει βασικό ρόλο στις μετασχηματιστικές, βιωματικές και μαθητοκεντρικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, έχοντας μάλιστα αποκτήσει

ένα μεγάλο κοινό που τα υποστηρίζει και τα χρησιμοποιεί στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Κλιματική Αλλαγή (Wu & Lee, 2015). Το EduLARP, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, προσφέρει ένα περιβάλλον για τη διερεύνηση θεμάτων με κύριο μοχλό τη φαντασία και την επικοινωνία των μαθητών/-ριών και εκπαιδευτικών. Ένας από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους για να μάθεις με βιωματικό τρόπο και να απομνημονεύσεις καλύτερα το περιεχόμενο, ενεργοποιώντας τα εσωτερικά κίνητρα, είναι το LARP. Η έρευνα επιβεβαιώνει ότι οι μαθητές μπορούν να απομνημονεύσουν καλύτερα το περιεχόμενο όταν συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, όπως στην περίπτωση των δραματοποιήσεων, των προσομοιώσεων και των παιχνιδιών ρόλων. Στα παιχνίδια ρόλων, ένα πρωταρχικός στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα ρεαλιστικό πλαίσιο στο οποίο ο διάλογος, η συζήτηση και η διαλεκτική, η λήψη αποφάσεων και ο πειραματισμός με άλλους ρόλους, μπορούν να διδάξουν την εκτίμηση διαφορετικών στάσεων και προοπτικών (Rumor, 2016). Σε μια μελέτη (Simoneaux, 2001), υποστηρίζεται ότι η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και η υποστήριξη της προσωπικής δράσης συμβαίνει συχνότερα μέσω των παιχνιδιών ρόλων. Επιπλέον, τα παιχνίδια ρόλων, μέσω των πρακτικών της αναπαράστασης ρόλων, επιτρέπουν στους/στις μαθητές/-ριες να καλλιεργήσουν κοινωνικές δεξιότητες, όπως η δημιουργική σκέψη και η φαντασία. Αυτό παρέχει τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/-ριες να φανταστούν και να συν-δημιουργήσουν νέους κόσμους με εναλλακτικά κοινωνικά και περιβαλλοντικά πλαίσια και ηθικούς κανόνες (Belona, et. al., 2015). Ταυτόχρονα, επιτρέπει την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, μέσω της εξερεύνησης διαφορετικών ρόλων και προοπτικών, με αποτέλεσμα οι μαθητές/-ριες να είναι σε θέση να αναστοχαστούν πάνω στις προσωπικές τους υποθέσεις και προκαταλήψεις. Συνεπώς, εκτιμάται ότι το EduLARP μπορεί να αποτελέσει μια χρήσιμη μέθοδο για τη ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και την καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων σε μαθητές/-ριες και εκπαιδευτικούς. Ένα καλά σχεδιασμένο EduLARP για τη μάθηση σχετικά με την περιβαλλοντική βιωσιμότητα επιτρέπει στους/στις μαθητές/-ριες να αναπτύξουν δεξιότητας επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης, δημιουργικότητας, επικοινωνίας και ομαδικής εργασίας, ενώ παράλληλα ενισχύει την αυτοπεποίθηση για την επίλυση περιβαλλοντικών ζητημάτων.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω και συνδυάζοντας τις ανάγκες για ένα εύκολο και αποτελεσματικό σύστημα ΚΠΕ, το έργο GreenEduLARP (GEL) στοχεύει στη δημιουργία μιας μεθοδολογίας για την οικολογική ευαισθητοποίηση και δράσεις στο σχολείο, αξιοποιώντας τον αντίκτυπο του LARP, ενδυναμώνοντας τους/τις εκπαιδευτικούς με νέες δεξιότητες και αναπτύσσοντας παράλληλα δεξιότητες του 21ου αιώνα στους/στις μαθητές/-ριες μέσω της βιωματικής μάθησης και της ομαδικής εργασίας.

## **To έργο GreenEduLARP**

Το έργο GreenEduLARP συνδέεται με την κοινωνική αλλαγή, υπό το πρίσμα ότι δίνει την ευκαιρία στους/στις μαθητές/-ριες να αναπτύξουν δεξιότητες του 21ου αιώνα και πράσινες δεξιότητες. Στόχος της μεθοδολογίας δεν είναι μόνο να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν τους ακαδημαϊκούς τους στόχους, αλλά και να αναπτυχθούν προσωπικά και κοινωνικά. Το GreenEduLARP μπορεί να βοηθήσει τους/τις συμμετέχουσες, δίνοντάς τους την εμπειρία μιας συγκεκριμένης κατάστασης που σχετίζεται με περιβαλλοντικά ζητήματα και επιτρέποντάς τους να εξερευνήσουν την άποψη των άλλων και τις γνώσεις τους αντικειμένου υπό ένα νέο πρίσμα. Με αυτό, οι συμμετέχοντες/-ουσες μπορούν να κατανοήσουν το πρόβλημα μέσω ρόλων και μιας αφήγησης και να προσομοιώσουν σενάρια της πραγματικής ζωής που αντιμετωπίζουν ως μέλη της κοινωνίας. Με τον τρόπο αυτό οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ της εκπαιδευτικής κοινωνικής και περιβαλλοντικής διάστασης, θα μπορούσαν να παρακινήσουν και να αναδείξουν ουσιαστική βιωματική γνώση. Το ίδιο το παιχνίδι, μαζί με την αφήγηση και το παιχνίδι ρόλων, θεωρούνται παράγοντες παρακίνησης που θέτουν τον/την μαθητή/-ρια στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Και χάρη στο περιβάλλον του παιχνιδιού που καθοδηγείται από τη δημιουργικότητα, οι μαθητές/-ριες μπορούν επίσης να σκεφτούν μια δημιουργική και καινοτόμο λύση στο συγκεκριμένο περιβαλλοντικό πρόβλημα και να προβληματιστούν για το πώς αυτή η λύση θα μπορούσε να λειτουργήσει στην πραγματική ζωή (Kulakowska, M., A., 2016).

Αναζητήστε στην οπτικοακουστική βιβλιοθήκη του έργου μας στο youtube **“When Larp Meets A Climate Change”** για περισσότερες πληροφορίες.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## ΕΝΟΤΗΤΑ III - Πώς ένα/μία εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει μια εμπειρία μάθησης EduLARP

Αυτή η ενότητα παρέχει μια επισκόπηση της οργάνωσης και της κατανόησης των συστατικών στοιχείων του EduLARP. Στο σχέδιο μαθήματος 3 «Έννοια και ρόλοι» οι εκπαιδευτικοί εργάζονται μαζί με τους/τις μαθητές/-ριες για να δημιουργήσουν τη βάση: την έννοια και το χρονικό πλαίσιο του LARP από το υλικό που έχει συλλεχθεί. Ορισμένα θέματα αυτής της ενότητας αποτελούν επίσης μέρους του σχεδίου μαθήματος 4.

### Πώς να διαβάσετε και να κατανοήσετε το LARP

Εσείς ως εκπαιδευτικός μπορείτε να έχετε περισσότερες ή λιγότερες γνώσεις σχετικά με το LARP πριν διαβάσετε αυτό το κείμενο, αλλά αυτό είναι μια γενική εισαγωγή για το πώς να κατανοήσετε, να αναπτύξετε και να οργανώσετε ένα LARP με τους/τις μαθητές/-ριες σας. Είναι μια προετοιμασία για να έχετε μια ιδέα για το τι πρέπει να οργανωθεί εκ των προτέρων και τι φροντίζεται κατά την ίδια δομή και το ίδιο χρονοδιάγραμμα και δεν υπάρχει καθολικός τρόπος χειρισμού κάθε γραπτού LARP. Ωστόσο, ένα καλά γραμμένο LARP θα πρέπει να είναι αυτονόητο, και αυτά που θα μάθετε εδώ είναι γενικά πράγματα που ίσως χρειαστεί να λάβετε υπόψη σας για να μπορέσετε να προσαρμόσετε το LARP στο δικό σας μαθησιακό περιβάλλον.

Το LARP θα είναι μια σύντομη μορφή με χρονική διάρκεια περίπου **1-3 ώρες**. Εξαρτάται από τον διαθέσιμο χρόνο παιχνιδιού σας. Πιο κάτω θα μιλήσουμε περισσότερο για τη χρονική διάρκεια του LARP και πώς μπορεί να σας βοηθήσει ως διοργανωτή/-ρια. Η ιδέα του LARP σας θα βασίζεται σε ένα **τοπικό περιβαλλοντικό ζήτημα**, με το οποίο θα ασχοληθείτε στα Σχέδια Μαθήματος 1 και 2.

## Πλαίσιο-Θεματική

Κατά τη διάρκεια του σχεδίου μαθήματος 3, θα δημιουργήσετε μια κεντρική θεματική για το LARP σας. Η θεματική περιλαμβάνει θέματα, τον κόσμο, τις ομάδες, τους χαρακτήρες, τη γενική σύγκρουση και τους κανόνες.

**Να θυμάστε ότι ο κύριος σκοπός των EduLARPs δεν είναι μια εργασία που πρέπει να ολοκληρωθεί, αλλά περισσότερο μια εμπειρία για την οποία θα μιλήσετε μετά. Ακόμη και αν δώσουμε στους μαθητές εργασίες για το LARP, η αλληλεπίδραση και η συζήτηση είναι πιο σημαντικές από την ολοκλήρωση των εργασιών.**

### **Παράδειγμα Θεματικής:**

Το τοπικό συμβούλιο έχει συγκεντρώσει ομάδες από τον πληθυσμό της πόλης για να λάβει μια απόφαση. Θα κατασκευασουν ή όχι ένα νέο εργοστάσιο στην πόλη; 4 ομάδες με διαφορετικές απόψεις καλούνται να μοιραστούν, να συζητήσουν και να αντιπαραβάλλουν τα υπέρ και τα κατά της κατασκευής ενός εργοστασίου. Οι ιδιοκτήτες του εργοστασίου, οι κάτοικοι της πόλης, οι περιβαλλοντικοί ακτιβιστές και κάποιοι εργάτες του εργοστασίου. Το εργοστάσιο θα δώσει εργασία και ηλιακές κυψέλες στην πόλη, αλλά ταυτόχρονα θα μολύνει τη φύση και ίσως το τοπικό εθνικό ζώο να εξαφανιστεί. Στο τέλος, θα είναι μια ψηφοφορία που θα αποφασίσει μια απόφαση της μειοψηφίας. Αυτή είναι η τελευταία φορά που οι άνθρωποι θα πρέπει να πείσουν ο ένας τον άλλον. Τι θα αποφασίσει η ομάδα;

## Χρονοδιάγραμμα

Όλα τα LARP βασίζονται στον **αυτοσχεδιασμό** και επομένως το χρονικό πλαίσιο θα είναι με βοήθεια και όχι ένας αυστηρός κανόνας. Το χρονοδιάγραμμα περιγράφει τι πρέπει να συμβεί με ποια σειρά, αλλά όχι ακριβώς πώς πρέπει να γίνει. Ο πραγματικός χρόνος



παιχνιδιού μπορεί να είναι διαφορετικός στην πραγματικότητα σε σχέση με το χρονοδιάγραμμα. Μερικές φορές πηγαίνει πολύ πιο γρήγορα και μερικές φορές πιο αργά. Εναπόκειται στους/στις οργανωτές του παιχνιδιού να ρυθμίσουν το LARP και είτε να το επιταχύνουν είτε να το επιβραδύνουν. Να θυμάστε ότι όσο οι συμμετέχοντες/-ουσες είναι ενεργοί, παίζουν τους χαρακτήρες τους και συζητούν τα πράγματα που ορίζονται στην θεματική, κάνουν LARP. Και αν δεν το κάνουν, χρησιμοποιήστε το χρονοδιάγραμμα ως στήριγμα για να ξεκινήσουν τα πράγματα. Ακόμη και αν το μεγαλύτερο μέρος του LARP είναι ανοιχτό παιχνίδι ρόλων, με πολλά πράγματα να συμβαίνουν ταυτόχρονα. Έχετε πάντα κατά νου να εξοικονομήσετε 15 λεπτά για να τελειώσει το LARP, ακόμη και αν πρόκειται απλώς για μια τελευταία φορά που θα μιλήσετε μαζί. Ή ακόμη και να προσπαθήσετε να λύσετε το πρόβλημα με κάποιο τρόπο.

Ριξτε μια ματιά στο παράδειγμα του χρονικού πλαισίου στο δεύτερο κεφάλαιο, στα εγχειρίδια.

## Ρόλοι

Κατά τη διάρκεια του LARP, και όπως ορίζεται στην θεματική του LARP, οι συμμετέχοντες/-ουσες θα έχουν το δικό τους ρόλο/χαρακτήρα για να παίξουν και μια ομάδα στην οποία ανήκουν. Ο ρόλος ορίζεται από τη δυναμική στο EduLARP. Για παράδειγμα: ένας ηγέτης, ένας επαναστάτης, ένα άτομο που αμφισβητεί τα πάντα ή κάποιος που βοηθάει τους πάντες. Ο χαρακτήρας ορίζεται από τους χαρακτηρισμούς του ρόλου σας, το πώς φαίνονται, τις σχέσεις, την ιστορία κ.λπ. Ως συμμετέχων, είναι διασκεδαστικό να δημιουργείτε τον χαρακτήρα σας σωματικά, αλλά είναι εξίσου σημαντικό να βρείτε τον ρόλο σας στο EduLARP. Ίσως θέλουν να είναι ο ρόλος που είναι πεισματάρης και να αμφισβητεί τα πάντα, και αυτός μπορεί να είναι ένας ενδιαφέρον ρόλος για να παίξετε. Αλλά είναι σημαντικό να ενημερώσετε τους άλλους συμμετέχοντες για τον ρόλο και τον χαρακτήρα σας, ώστε να γνωρίζουν τη διαφορά μεταξύ του ρόλου/χαρακτήρα και του πραγματικού προσώπου. Όλες οι ομάδες και οι ρόλοι θα



παιξουν ρόλο μαζί κατά τη διάρκεια της φάσης του παιχνιδιού. Κάθε ρόλος έχει τις δικές του απόψεις και τη δική του ατζέντα, όπως κάθε ομάδα. Ο δάσκαλος παίζει επίσης έναν ρόλο στο LARP, και μάλιστα έναν πολύ ιδιαίτερο ρόλο. Ο δάσκαλος έχει τη λειτουργία να οδηγεί το LARP προς τα εμπρός και να βοηθά τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες. Θα υπάρξουν παραδείγματα ρόλων για τον δάσκαλο που θα λειτουργήσουν σε πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα.

### **Δημιουργία ρόλων: κανόνες και συμβουλές**

Για τη δημιουργία ενός χαρακτήρα είναι πραγματικά χρήσιμο να χρησιμοποιήσετε το φύλλο χαρακτήρα. Ένα παράδειγμα μπορείτε να βρείτε στα φυλλάδια. Το φύλλο χαρακτήρα είναι μια καταγραφή ενός χαρακτήρα παίκτη σε ένα παιχνίδι ρόλων που περιλαμβάνει πληροφορίες για τον χαρακτήρα, τη φυσική εμφάνιση του χαρακτήρα, την προσωπικότητά του, την οικογένεια τους, τις συνήθειές του κ.λπ.

Το να πείσετε έναν μαθητή να επιλέξει και να δημιουργήσει έναν ρόλο μπορεί να είναι δύσκολο. Υπάρχουν ρόλοι με μεγαλύτερη συναισθηματική ένταση από άλλους και κάποιοι που είναι μικροί. Καλό θα ήταν να επιλέξετε τον κατάλληλο ρόλο για κάθε άτομο.

Για παράδειγμα:

- **Στους/Στις μαθητές/-ριες που αντιμετωπίζουν συναισθηματικές διαταραχές και εκρήξεις θυμού**, καλύτερα να μην δίνετε ανταγωνιστικούς ρόλους.
- **Στους/Στις μαθητές/-ριες που αντιμετωπίζουν προβλήματα κοινωνικοποίησης**, δώστε τους ρόλους σε μια ομάδα που τους βοηθά να κοινωνικοποιηθούν.
- **Στους/Στις μαθητές/-ριες που φοβούνται την έκθεση**, δώστε τους ένα ρόλο που θα τους/τις βοηθήσει να εκφραστούν χωρίς να βρίσκονται στο επίκεντρο της δράσης.

Όπως εξηγήθηκε προηγουμένως, το EduLARP μπορεί να βοηθήσει τον μαθητή να αναπτύξει νέες συμπεριφορές. Οι ρόλοι που παίζονται σε ένα EduLARP δημιουργούνται, αλλά οι αλληλεπιδράσεις, τα συναισθήματα και οι συμπεριφορές είναι πραγματικές.

Καταβάλλεται προσπάθεια ώστε οι μορφές δράσης και συμπεριφοράς που εκδηλώνονται στο επίπεδο της πλεονάζουσας πραγματικότητας να βιώνονται και στη συνέχεια να επεξεργάζονται στο πεδίο του πραγματικού (Widlocher, 1970).

## Ο/Η δάσκαλος/-α ως αρχηγός παιχνιδιού

### **Για να ηγηθεί του LARP**

Πριν από την έναρξη του LARP, ο δάσκαλος είναι δεδομένος οργανωτής και διευκολυντής για την τάξη. Αλλά ακόμη και το LARP θα χρειαστεί τον ηγέτη του, και τώρα θα μιλήσουμε για το πώς αυτός μπορεί να είναι παρόμοιος αλλά και διαφορετικός από τον ρόλο του δασκάλου. Ο αρχηγός παιχνιδιού θα πρέπει να:

- **Να ενθαρρύνει τους μαθητές να παίξουν τον χαρακτήρα τους.**

Να χρησιμοποιούν τα ονόματα των ρόλων τους, να αντιδρούν στις ενέργειες του ρόλου τους, να τους αντιμετωπίζουν ως τον ρόλο τους και να κάνουν ερωτήσεις εντός του ρόλου.

- **Να βοηθά τους μαθητές να κάνουν LARP μεταξύ τους.**

Να υποστηρίξετε τους μαθητές στην επικοινωνία, χρησιμοποιήστε τον χαρακτήρα του/της Αρχηγού Παιχνιδιού για να παρουσιάσετε τους ρόλους τους ο ένας στον άλλο κατά τη διάρκεια του LARP.

- **Συνεχίστε την πλοκή και την ιστορία.**

Να επικεντρώσετε την προσοχή των χαρακτήρων των μαθητών και να υπενθυμίστε τους για ποιο λόγο βρίσκονται εκεί, συνοψίστε τι συμβαίνει.

- **Βοηθήστε τους μαθητές με τον καθορισμό των καθηκόντων και των στόχων.**

Να ακούσετε τι κάνουν και να δώσετε ιδέες για το πώς να προχωρήσουν, εμπνεύστε τους αλλά μην τους ελέγχετε.

## Αυτοσχεδιασμός

Το LARP ζωντανεύει όταν συνδυαστεί ο αυτοσχεδιασμός των μαθητών με τον δικό σας. Αυτό θα βοηθήσει τους/τις μαθητές/-ριες να βυθιστούν στην ιστορία. Ο αυτοσχεδιασμός

μπορεί να οδηγήσει σε μερικές πολύ ενδιαφέρουσες αυθόρμητες καταστάσεις που θα εμβαθύνουν τη συζήτηση στη συνέχεια. Αλλά ο αυτοσχεδιασμός μπορεί επίσης να οδηγήσει σε πράγματα που δεν περιλαμβάνονται στην ιδέα και μπορεί να χάσετε πράγματα στα οποία θα θέλατε να εστιάσουν. Αν θέλετε να μπλοκάρετε ή να ανακατευθύνετε την προσοχή τους, δώστε στους συμμετέχοντες άλλες επιλογές αντί να πείτε απλώς όχι. «Όχι, δεν διαθέτουμε καμία χρονομηχανή για να επισκεφτούμε τους δεινόσαυρους, αλλά μπορούμε να φτιάξουμε ένα σχέδιο για τη δημιουργία ενός θεματικού πάρκου με ρομπότ δεινοσαύρων.» Αυτή η απάντηση θα τους βοηθήσει να ανακατευθύνουν την κίνησή του προς τα εμπρός. Ή αφήστε τα να δοκιμάσουν και να αποτύχουν. «Προσπαθείς λοιπόν να με απειλήσεις, αλλά δεν σε φοβάμαι. Το μόνο που θέλω είναι χρήματα, έχεις χρήματα;»

## Ο χαρακτήρας του/της διευκολυντή/-ρια

Όταν αλλάζετε τους τρόπους σας, όταν παίζετε έναν χαρακτήρα, ενθαρρύνετε τους/τις μαθητές/-ριες να συμμετάσχουν στο LARP. Δεν χρειάζεται να είστε καλός ηθοποιός, αλλά πρέπει να καταβάλετε σοβαρή προσπάθεια για να υποδυθείτε τον χαρακτήρα σας. Ακόμη και μια μικρή αλλαγή στη φωνή ή το σώμα σας θα δείξει στους/στις μαθητές/-ριες ότι: “τώρα παίζουμε ρόλους”. Για παράδειγμα: Βαθαίνοντας τη φωνή σας και περπατώντας αργά για να υποδυθείτε έναν πιο σοβαρό δικαστή. Αυτό θα διαφοροποιήσει επίσης το πότε λέτε πράγματα ως δάσκαλος και πότε τα λέτε ως χαρακτήρας. Να θυμάστε ότι βοηθάει να σκέφτεστε ότι ενεργείτε “σαν να” ήταν πραγματικά τα πράγματα που κάνετε και ότι παίρνετε στα σοβαρά τις ιδέες και τις σκέψεις του χαρακτήρα κάθε συμμετέχοντα.

Σε αυτό το διδακτικό υλικό, όταν παίζετε ρόλο ως αρχηγός παιχνιδιού, θέλετε να επιλέξετε έναν χαρακτήρα που έχει τη δυνατότητα να μιλάει και να ηγείται της ομάδας. Για παράδειγμα, ένας δημοσιογράφος που παίρνει συνεντεύξεις, ή ένας δήμαρχος, άλλος πολιτικός ηγέτης που χρειάζεται βοήθεια για να πάρει αποφάσεις.

## Αποφασιστικοί κανόνες

Οι κανόνες βοηθούν τον δάσκαλο και τους/τις μαθητές/-ριες του να καθορίσουν την θεματική και το πλαίσιο στο οποίο παίζουμε και τι μπορούμε να κάνουμε μέσα σε αυτό. Είναι σημαντικό να μπλοκάρτε ορισμένα πράγματα στους κανόνες, αλλά ταυτόχρονα πρέπει να δώστε κάποια παραδείγματα αποδεκτής συμπεριφοράς. Για παράδειγμα, αν η κλοπή και ο καυγάς δεν αποτελούν μέρος του LARP σας, υπενθυμίστε στους/στις μαθητές/-ριες ότι ο διάλογος και η συζήτηση είναι. Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα κανόνων που μπορείτε να εξετάσετε.

### **Κανόνες τοποθεσίας:**

- Τα ακριβή όρια της τοποθεσίας στην οποία θα παίξετε. Με τι μπορούν να αλληλεπιδράσουν στο δωμάτιο. Που βρίσκονται τα πράγματα κ.λπ.

### **Κανόνες ασφαλείας:**

- Για παράδειγμα: «Δεν παλεύουμε σε αυτό το LARP, χρησιμοποιήστε αντ' αυτού τα λόγια σας». Καθορίστε τον χώρο όπου μπορούν να χαλαρώσουν. Τι να πείτε ή σε ποιον να απευθυνθείτε αν συμβεί κάτι σοβαρό, συγκρούσεις ή ατυχήματα.

### **Ειδικοί κανόνες για LARP :**

- Παράδειγμα: Όταν χτυπάω αυτό το κουδούνι είναι ώρα για ψηφοφορία. Δεν μπορείτε να κλέψετε πράγματα σε αυτό το LARP.

### **Ειδικοί κανόνες για τους/τις μαθητές/-ριες:**

- Εφόσον ο/η εκπαιδευτικός γνωρίζει τους/τις μαθητές/-ριες, είναι σημαντικό να ορίσει συγκεκριμένους κανόνες που θα τους/τις βοηθήσουν να συνεργαστούν.



**Δείτε την οπτικοακουστική μας βιβλιοθήκη στο κανάλι του έργου στο Youtube, με περισσότερα βίντεο σχετικά με το Green EduLARP. Αναζητήστε το "GREEN EDULARP".**



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# ΕΝΟΤΗΤΑ IV - Πώς να προετοιμάσετε και να εκτελέσετε

## ένα EduLARP

Αυτή η ενότητα παρέχει μια πρακτική επισκόπηση της προετοιμασίας πριν την διεξαγωγή του LARP. Στο σχέδιο μαθήματος 4 "Ας παίξουμε" το οποίο περιγράφει τη διαδικασία έναρξης και εκτέλεσης της έννοιας LARP που δημιουργήθηκε στα προηγούμενα σχέδια μαθήματος. Ορισμένα θέματα αυτής της ενότητας αποτελούν επίσης μέρος του σχεδίου μαθήματος 3.

### Διαχείριση χρόνου και προσθήκη περιεχομένου

Το EduLARP μπορεί να σας ανοίξει το ενδιαφέρον να ασχοληθείτε με πράγματα που απαιτούν πολύ χρόνο και συγκέντρωση. Έτσι, μια υπενθύμιση είναι να παραμείνετε στο σωστό δρόμο και να μην χάσετε την εστίαση, προσπαθήστε να μην υπερβάλλετε στις προετοιμασίες αν δεν έχετε πολύ χρόνο. Ακόμη και μια σύντομη προετοιμασία μπορεί να δώσει ένα ενδιαφέρον LARP. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα πραγμάτων που μπορείτε να προσθέσετε στο LARP και στα σχέδια μαθήματος. Ίσως η ομάδα χρειάζεται κάποιο είδος άσκησης συγκέντρωσης ή κάτι παρόμοιο. Μερικά από τα πράγματα που θα σας συνηγορούσαμε να κάνετε αν έχετε περισσότερο χρόνο είναι τα εξής:

- **Εξασκηθείτε στο παίξιμο των χαρακτήρων** (περπατώντας, μιλώντας και αντιδρώντας ως κάποιος άλλος).
- **Δημιουργήστε περισσότερο περιεχόμενο χαρακτήρων** (ζητήστε από τους/τις μαθητές/-ριες να σκεφτούν χαρακτηριστικά για τους χαρακτήρες τους: είναι περίεργοι, έχουν αγαπημένο χρώμα).
- **Άσκηση εστίασης** (εξερευνήστε αν ακούει ο ένας την άλλη, αν ακούει και ακολουθεί τις προτάσεις άλλων χαρακτήρων).
- **Τι συμβαίνει πριν** (διερευνήστε σκηνές που συμβαίνουν πριν από το LARP, όταν οι ρόλοι προετοιμάζονται για την κατάσταση που συμβαίνει στο LARP).



## Πρακτικές προετοιμασίες

Μπορείτε να παίξετε ένα LARP χωρίς κοστούμια και σκηνικά, αλλά αν έχετε τη δυνατότητα να τα προσθέσετε, μπορεί να βοηθήσει να αυξήσετε την εμπάθυνση των μαθητών/-ριών στο LARP. Τα κοστούμια και τα σκηνικά βοηθούν τους μαθητές/-ριες να βυθιστούν στο σκηνικό.

### **Χρήση κοστούμιών**

Ακόμη και μια απλή στολή, για παράδειγμα, καπέλα, γραβάτες, γυαλιά και κασκόλ, λειτουργεί πολύ καλά. Ένα καπέλο μπορεί να έχει τόσο μεγάλη επίδραση στο να βοηθήσει να μπείτε στον χαρακτήρα όσο και μια πλήρης στολή. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε κοστούμια για να επισημάνετε τα διάφορα αντικείμενα της ομάδας. Για παράδειγμα, οι ομάδες έχουν κάτι παρόμοιο στη στολή τους, τα ίδια χρώματα ή τον ίδιο τύπο καπέλου. Αυτό είναι ένας οπτικός τρόπος που βοηθά όλους τους παίκτες να χωρίσουν και να θυμούνται τους ρόλους τους στο LARP.

### **Χρήση υποστηρικτικού υλικού (props)**

Τα υποστηρικτικά υλικά μπορεί να είναι τόσο απλά όσο και η ύπαρξη χαρτιού και μολυβιών. Η σημασία των σκηνικών είναι να έχουν κάτι απτό για να το χρησιμοποιήσουν οι μαθητές/-ριες και να κάνουν LARP. Μπορεί να είναι ένα συμβόλαιο που πρέπει να υπογράψει, μια επιστολή με σημαντικές πληροφορίες, ένα αντικείμενο που συμβολίζει μια εφεύρεση ή μια εικόνα του περιβάλλοντος που συζητάμε. Ο στόχος των σκηνικών θα πρέπει να είναι να δημιουργήσουν συζητήσεις ή περιεχόμενο για δουλέψουν οι παίκτες/-ριες. Τα σκηνικά μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία έντασης, εμπλοκής, συγκρούσεων εντός του παιχνιδιού κ.λπ. Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε κάποια σκηνικά που συμβολίζουν αυτό που συζητάτε στο LARP σας, για παράδειγμα, ένα καμένο κλαδί αν πρόκειται για δασικές πυρκαγιές, ή ηλιακές κυψέλες αν πρόκειται για ανανεώσιμες πηγές ενέργειας.

## Χρήση χαρτών

Οι χάρτες ως εργαλείο μπορεί να είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να έχετε κάτι γύρω από το οποίο να συγκεντρωθείτε και να επικεντρωθείτε. Αυτός μπορεί να είναι ένας φανταστικός χάρτης που θα δημιουργήσετε με τους/τις μαθητές/-ριες ή ένας πραγματικός χάρτης μιας πραγματικής τοποθεσίας. Βοηθά επίσης τους/τις μαθητές/-ριες να κατανοήσουν μια αφηρημένη σύγκρουση στο παιχνίδι, βάζοντάς την σε φυσική μορφή μπροστά τους. Ένας χάρτης θα βοηθήσει τους/τις μαθητές/-ριες να συζητήσουν το περιβαλλοντικό πρόβλημα/σύγκρουση κατά τη διάρκεια του LARP. Ο δάσκαλος και ο αρχηγός του παιχνιδιού μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτόν τον χάρτη για να οπτικοποιήσουν τα προβλήματα και τις πιθανές λύσεις τους. Χρησιμοποιήστε ό,τι έχετε στη διάθεσή σας για να οπτικοποιήσετε αντικείμενα ενδιαφέροντος στο χάρτη, για παράδειγμα ένα ξύλινο τούβλο που συμβολίζει ένα σχολείο. Με αυτόν τον τρόπο, εσείς ή οι μαθητές/-ριες σας μπορείτε να αλλάξετε τις υποδομές και τις ρυθμίσεις στο χάρτη κατά τη διάρκεια του LARP. Για παράδειγμα, αν κάποιος επιχειρηματολογεί υπέρ της κοπής του δάσους, μπορεί να αφαιρέσει με φυσικό τρόπο το “δάσος” από το χάρτη.

## Επιλογή τοποθεσίας

Μια καλή τοποθεσία μπορεί πραγματικά να επηρεάσει την εμπειρία του LARP. Το να παίζετε σε έναν όμορφο κήπο όταν συζητάτε περιβαλλοντικά θέματα ή να βρίσκεστε σε ένα πραγματικό δημαρχείο για να νιώστε σαν σημαντικός πολιτικός. Αλλά πρέπει επίσης να πούμε ότι οι περισσότερες έννοιες LARP μπορούν να παιχτούν σε οποιαδήποτε τοποθεσία. Μια αίθουσα διδασκαλίας ή ένα αμφιθέατρο στο σχολείο σας θα λειτουργήσει εξίσου καλά. Το EduLARP λειτουργεί καλύτερα όταν οι συμμετέχοντες/-ουσες μπορούν να παίξουν για τον εαυτό τους και χωρίς το πρόσθετο άγχος της παρακολούθησης από ένα κοινό. Ακολουθούν ορισμένα σημαντικά πράγματα που πρέπει να σκεφτείτε όταν σχεδιάζετε την τοποθεσία του EduLARP.

## Ατομικός χώρος για κάθε ομάδα

- Να συζητήσουν τους στόχους και τα καθήκοντα, να είναι δημιουργικοί/-ες και να έχουν το δικό τους χώρο.

## Κοινός χώρος για αλληλεπίδραση και συζήτηση

- Ένας ευρύς χώρος, που θα μπορούσε να είναι επικεντρωμένος γύρω από έναν χάρτη και έναν λευκό πίνακα, όπου μπορούν να γίνονται συζητήσεις και συγκεντρώσεις.

## Ένας ξεχωριστός χώρος για χαλάρωση

- Ένας πιο χαλαρωτικός και ήρεμος χώρος, όπου εξακολουθείτε να βρίσκεστε στο LARP αλλά μπορείτε να κάνετε ένα διάλειμμα.

## Ώρα παιχνιδιού EduLARP

### Δημιουργώντας μια ζεστή ατμόσφαιρα

Είναι σημαντικό για τους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν μια ζεστή και αποδεκτή ατμόσφαιρα πριν από το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να γίνει με τη χρήση παιχνιδιών που σπάνε τον πάγο, ενεργοποίησης και προπαρασκευαστικών δραστηριοτήτων. Αυτοί είναι οι στόχοι για τη φάση της προθέρμανσης και κατά τη διάρκεια του LARP:

- **Να δημιουργήσουμε μια φιλική ατμόσφαιρα**, όπου βοηθάμε ο ένας τον άλλον να δώσει τον καλύτερο του εαυτό.
- **Δημιουργία ενός κλίματος ανοιχτού και χωρίς επίκριση**, όπου είμαστε ανοιχτοί/-ές ο ένας στις ιδέες του άλλου.
- **Να δημιουργηθεί μια αίσθηση κοινότητας**, αυτό το LARP είναι για όλους/-ες να το απολαύσουν.
- **Βοηθήστε τους μαθητές να μπουν στο ρόλο τους**, να γίνουν κάποιος άλλος.
- Να είμαστε ανοιχτοί/-ες σε νέους τρόπους αλληλεπίδρασης, οι κοινωνικοί ρόλοι στην ομάδα μπορεί να αλλάξουν.
- **Δημιουργήστε μια αίσθηση αυτοπεποίθησης και επάρκειας** που είναι σημαντική για ένα επιτυχημένο LARP.

Οι δραστηριότητες που σπάνε τον πάγο βοηθούν στη δημιουργία μιας ζεστής ατμόσφαιρας. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προετοιμάσουν περισσότερες από μία δραστηριότητα για να τις αναμείξουν αν χρειαστεί. Συνιστάται επίσης να έχουν διαθέσιμα



διάφορα εργαλεία, όπως τύμπανα, μουσική κ.λπ. Η προθέρμανση θα πρέπει να γίνεται σε άμεση σύνδεση με τη φάση του παιχνιδιού. Αυτό θα βοηθήσει τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να επικεντρωθούν στο LARP, να είναι νοητικά παρόντες/παρούσες, να ενεργοποιήσουν τις αισθήσεις τους και να προετοιμαστούν για τη φάση του παιχνιδιού.

### **Διαχείριση συγκρούσεων**

Είναι σημαντικό οι μαθητές/-ριες να κατανοήσουν ότι πρέπει να σέβονται ο ένας την άλλη. Κατά τη διάρκεια του larping, θα συμβούν συγκρούσεις μεταξύ ρόλων και χαρακτήρων. Αυτό είναι μέρος ενός ενδιαφέροντος LARP. Είναι σπουδαίο αν οι μαθητές/-ριες μπορούν να αντιμετωπίσουν το να έχουν μια διαφωνία μέσα στο παιχνίδι ως ρόλο. Αυτό μπορεί βέβαια να είναι δύσκολο για κάποιους/κάποιες συμμετέχοντες/-ουσες να διαχωρίσουν τα συναισθήματά τους από αυτά του χαρακτήρα. Ένας συμμετέχων μπορεί να αναστατωθεί ως πραγματικό πρόσωπο όταν κάποιος παίζει έναν ρόλο με προκλητικό τρόπο. Προσπαθήστε να αντιμετωπίσετε αυτές τις συγκρούσεις το συντομότερο δυνατό και ενθαρρύνετε τους να συνεχίσουν το LARP. Οι μαθητές/-ριες θα πειραματιστούν κατά τη διάρκεια της φάσης του παιχνιδιού και θέλουν να τα πάνε καλά. Μερικές φορές εσείς ως διαχειριστής/-ρια του παιχνιδιού πρέπει να αφιερώσετε χρόνο για να εξηγήσετε το μείγμα του παιχνιδιού ρόλων και πως μπορεί να επηρεαστεί συναισθηματικά ως άτομο.

### **Αρμοδιότητες του/της αρχηγού παιχνιδιού κατά τη φάση του παιχνιδιού.**

**Δημιουργήστε έναν χώρο στον οποίο οι μαθητές/-ριες θα αισθάνονται ασφαλείς για να δοκιμάσουν κάτι καινούριο.**

- Ενθαρρύνετε τις ιδέες τους και εμπλέξτε τους όσο το δυνατόν περισσότερο.
- Αφήστε τους/τες να γίνουν εξερευνητές/-ριες/ Δεν χρειάζεται κάθε ιδέα να παιχτεί, αλλά να τουλάχιστον να διερευνηθεί.

**Παρακολουθήστε προσεκτικά τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες για να δείτε ποιος/ποιά νιώθει να μη συμμετέχει ή να μένει εκτός.**

- Στο ρόλο σας, μπορείτε να μετριάσετε τη διατύπωση και να προσπαθήσετε να δώστε σε όλους το χώρο να μιλήσουν.
- Μπορείτε να συμπεριλάβετε δίνοντας συγκεκριμένες εργασίες στους/στις μαθητές/-ριες που τους κάνουν να αισθάνονται ξεχωριστά.
- Μπορείτε να συνοψίσετε και να ανακοινώσετε συμφωνίες ή επιχειρήματα, ώστε όλοι/όλες οι παικτριες να έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν τι συμβαίνει και να αλληλεπιδράσουν με αυτό.

### **Διαχείριση χρόνου**

Μέθοδοι για επιτάχυνση μπορεί να είναι:

- Προσθέστε ένα φανταστικό χρονοδιάγραμμα “Τώρα έχετε ένα λεπτό για να αποφασίσετε”
- Πάρτε μια απόφαση ως ρόλο σας και ξεκαθαρίστε ότι αυτή είναι η τελική επιλογή και προχωρήστε.

Μέθοδοι για επιβράδυνση μπορεί να είναι:

- Να επιβραδύνετε τον χρόνο σας, επεξεργαστείτε τις συζητήσεις και ζητήστε περισσότερο περιεχόμενο/επιχειρήματα κ.λπ.
- Make a scene about something that complicates the situation for the players. For example, you can lose something of importance and engage players to help you solve that before anything else can happen.

**Φτιάξτε μια σκηνή για κάτι που περιπλέκει την κατάσταση για τους/τις παίκτες/-ριες.** Για παράδειγμα, μπορείτε να χάσετε κάτι σημαντικό και να εμπλέξετε τους/τις παίκτες/-ριες να σας βοηθήσουν να το λύσετε πριν συμβεί οτιδήποτε άλλο.

- Ενθαρρύνοντας με τον χαρακτήρα σας τι συμβαίνει και για τι μιλούν όλοι/όλες.
- Επαναλάβετε πληροφορίες με χαρακτήρα και τι είναι σημαντικό να κάνετε αυτή τη στιγμή.
- Μην δίνετε πολύ χώρο σε ιδέες που δεν έχουν καμία σχέση με το σκηνικό.

### **Πώς να τερματίσετε το LARP**

Αυτό μπορεί να είναι τόσο απλό όσο το να πείτε “και τώρα το LARP έχει τελειώσει” και να αρχίσετε την διαδρομή της αποδραματοποίησης (de-role) και τον αναστοχασμό, όπως

περιγράφεται στην επόμενη ενότητα. Υπάρχουν όμως κάποια πράγματα που μπορεί να θέλετε να κάνετε πριν τελειώσει το LARP:

**Συγκεντρώστε τις σκέψεις που έχουν οι μαθητές/-ριες ως χαρακτήρες.**

- Αυτό μπορεί να γίνει μπροστά σε όλη την ομάδα ή απλά μιλώντας μαζί τους ένα προς έναν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

**Συγκεντρώστε τους/τις μαθητές/-ριες μια τελευταία φορά.**

- Να συζητήσουν το πρόβλημα/τη σύγκρουση για να δουν αν υπάρχει λύση στο πρόβλημα.
- Είναι εντάξει να τελειώσει το EduLARP ακόμα και αν οι χαρακτήρες των μαθητών/-ριών δεν έχουν βρει λύση.

**Do a planned or improvised event.**

- Αυτό είναι σημαντικό για την ιστορία και τη συζήτηση που θα ακολουθήσει.
- Εδώ μπορεί να θέλετε να παραλείψετε το προγραμματισμένο γεγονός, αν θεωρείτε ότι αυτό που συμβαίνει με τον μαθητή/-ρια αυτή τη στιγμή είναι πιο σημαντικό. Μπορεί ακόμη και να υπάρχει ένας λόγος μέσα στο παιχνίδι για τον οποίο ακυρώθηκε η δραστηριότητα. Δεν υπάρχει ψηφοφορία, όλοι διαμαρτύρονται αντ' αυτού.



**Δείτε την οπτικοακουστική μας βιβλιοθήκη στο κανάλι του έργου στο Youtube, με περισσότερα βίντεο σχετικά με το Green EduLARP. Αναζητήστε το "GREEN EDULARP".**

# ΕΝΟΤΗΤΑ V - Βγαίνοντας από τον ρόλο (de-rolling) και αναστοχασμός

Αυτή η ενότητα παρέχει μια επισκόπηση της διαδικασίας εργασίας με την εμπειρία που λαμβάνεται από το LARP, καθώς και των ερωτήσεων και των θεμάτων που πρέπει να συζητηθούν. Η ενότητα αυτή είναι σε σχέση με το σχέδιο μαθήματος 5 "Χρόνος αναστοχασμού", το οποίο περιγράφει τη διαδικασία εξόδου από τον χαρακτήρα και την έναρξη της συζήτησης και του αναστοχασμού.

## Εισαγωγή

Μετά το EduLARP, μπορεί να είναι αρκετά δύσκολο να βγείτε από το χώρο του μυαλού ενός χαρακτήρα και να αφήσετε πίσω σας τα πράγματα που συνέβησαν κατά τη διάρκεια της φάσης παιχνιδιού. Το "De-rolling" είναι ένας τρόπος για να βοηθήσετε τους παίκτες να ελέγξουν την έξοδό τους από το παιχνίδι και να δημιουργήσουν αυτό που μερικές φορές αναφέρεται ως "αργή προσγείωση" μετά την εμπειρία. Το "De-rolling" αναφέρεται στη διαδικασία "μετάβασης από μια ενεργή, δραματική κατάσταση ύπαρξης σε μια άλλη, ριζωμένη στην καθημερινή ζωή των υποκειμένων" (Brown 2018).

Οι χαρακτήρες που παίζονται στο EduLARP είναι φανταστικοί, αλλά οι αλληλεπιδράσεις και τα συναισθήματα είναι πραγματικά. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η εμπειρία του παιχνιδιού μπορεί να προκαλέσει βαθιά συναισθήματα ή απροσδόκητες αντιδράσεις ή να θολώσει τα όρια μεταξύ του ατόμου και του χαρακτήρα. Αυτό σημαίνει ότι η αποδρομολόγηση και ο αναστοχασμός είναι μια πολύ σημαντική φάση.

### **Η σειρά της διαδικασίας:**

- 1) Βγαίνοντας από τον ρόλο [De-rolling]
- 2) Αναστοχασμός
- 3) Θεματική συζήτηση

#### 4) Αυτο-αναστοχασμός του/της εκπαιδευτικού

### Βγαίνοντας από τον ρόλο [De-roling]

Η διαδικασία απομάκρυνσης από τον ρόλο (de-rolling) είναι μια προσωπική εμπειρία για τον/της παίκτη και κάθε άτομο έχει τη δική του διαδικασία. Δεν χρειάζεται να πάρει πολύ χρόνο και μπορεί να είναι τόσο εύκολη όσο το να κουνήσετε το σώμα σας ή να ακούσετε ένα τραγούδι. Είναι σημαντικό να εκτελέσετε μια μικρή άσκηση αφήνοντας πίσω τον χαρακτήρα ή τον ρόλο σας. Αυτό γίνεται για να νιώσει ο κάθε παίκτης ότι βγαίνει από τον ρόλο και απομακρύνεται από αυτόν, επιστρέφοντας στην λεγόμενη καθημερινότητα.

Η απομάκρυνση από έναν ρόλο ενισχύει το όριο μεταξύ του ατόμου και του χαρακτήρα που ενσαρκώνει, απομακρύνοντας τον εαυτό από το τυχόν (κυρίως) αρνητικές ιδιότητες ή συναισθήματα που βιώνει ο χαρακτήρας. Τα πράγματα που πρέπει να κρατήσεις κανείς είναι ενδυναμωτικές εμπειρίες και θετικές αναμνήσεις από τον χαρακτήρα.

#### Ορισμένες δυνατότητες

- **Κίνηση του σώματος** - Οι παίκτες/-ριες κουνάνε όλο τους το σώμα, το λεγόμενο "κούνημα" του ρόλου. Ο/Η παίκτης επιστρέφει στην κανονική στάση του σώματος του.
- **Μουσική και χορός** - Ο/Η αρχηγός του παιχνιδιού παίζει ένα μουσικό κομμάτι, στο τέλος του οποίου οι παίκτες/-ριες μπορούν να χορέψουν ή να λινκιστούν στο ρυθμό της μουσικής, τα μάτια μπορούν να είναι κλειστά αν είναι πιο βολικό.
- **Αλλαγή της φυσικής τοποθεσίας** - Αλλαγή δωματίου, μετακίνηση των παικτών/-ριών από το δωμάτιο όπου έλαβε χώρα το γεγονός ή το EduLARP, δίνοντας ένα σήμα για την αποχώρηση του χαρακτήρα. Αυτό μπορεί επίσης να γίνει αλλάζοντας το περιβάλλον, για παράδειγμα ανάβοντας τα φώτα, ανοίγοντας τις κουρτίνες κ.λπ.



- **Αφαίρεση της ετικέτας ονόματος** - Ο αρχηγός του παιχνιδιού ζητά από όλους/όλες τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να αφαιρέσουν την ετικέτα ονόματός τους και να την αντικαταστήσουν με την ετικέτα ονόματος ενός παίκτη.
- **Αφαίρεση του εξοπλισμού** - Εάν το παιχνίδι χρησιμοποιεί εξοπλισμό, όπως για παράδειγμα στολές ή συμβολικά αντικείμενα (καπέλο, ειδώλιο χαρακτήρα κ.λπ.), η αφαίρεση τους βοηθά να αφήσετε τον χαρακτήρα σας.

## Αναστοχασμός

Η ενημέρωση μετά από ένα έντονο παιχνίδι είναι απαραίτητη για διάφορους λόγους. Μπορεί να είναι μια άσκηση διαχωρισμού της νοοτροπίας του/της παίκτη/-ριας από τον κόσμο του παιχνιδιού. Στην ενημέρωση συζητάμε τα γεγονότα του παιχνιδιού, τις αγαπημένες στιγμές του χαρακτήρα, τον τρόπο με τον οποίο διαχωρίζει κανείς/καμία τον εαυτό από τον χαρακτήρα και συνοψίζουμε τις εμπειρίες του γεγονότος (Skirpan 2018).

Είναι δύσκολο να υπερεκτιμά κανείς τη σημασία του αναστοχασμού, γι' αυτό και η πρότασή μας είναι να μην το παραλείπετε ποτέ. Στόχος της απολογιστικής ενημέρωσης είναι να δημιουργηθεί ένας συναισθηματικά ασφαλής χώρος για τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες, ώστε να μπορέσουν να μεταβούν πίσω στην πραγματική ζωή και να μάθουν από την εμπειρία. Όταν τα συναισθήματα εντός του παιχνιδιού δεν επεξεργάζονται, αυτό μπορεί μερικές φορές να οδηγήσει σε κατάθλιψη μετά το LARP και σε κοινωνικές συγκρούσεις μεταξύ των συμμετεχόντων (Bowman and Torner, 2014). Τα παιδιά, ιδίως, χρειάζονται χρόνο και βοήθεια για την επανασύνδεση και τον αναστοχασμό.

### **Ο αναστοχασμός έχει τρεις στόχους:**

1. Κάθε παίκτης/παίκτρια θα πρέπει να έχει την εμπειρία του LARP, όποια κι αν ήταν αυτή, επικυρωμένη από τους συμπαίκτες του.



2. Κάθε παίκτης/παικτριά θα πρέπει να έχει την ευκαιρία να επεξεργαστεί το EduLARP και να αρχίσει να μεταφράζει την εμπειρία σε μόνιμες αναμνήσεις, προβληματισμούς και μάθηση.
3. Εάν ένας/μία παίκτης/παικτριά αντιμετώπισε κάτι ιδιαίτερα δύσκολο, η ενημέρωση θα πρέπει να προσφέρει στους άλλους/άλλες ένα πεδίο για να συνειδητοποιήσουν το πρόβλημα και να λάβουν μέτρα για την επίλυσή του.

## Πράγματα που πρέπει να λάβετε υπόψη

- Η βασική διαδικασία αφορά την ομαδική ανάλυση, συζήτηση, σχεδίαση και διαπραγμάτευση με επίκεντρο τα θέματα εκπαιδευτικού περιεχομένου.
- Η ανάγκη για προβληματισμούς εκτός παιχνιδιού μπορεί να προκύψει κατά τη φάση του παιχνιδιού. Η ανάγκη για αυτόν τον αναστοχασμό μπορεί να καθοριστεί από τον συμμετέχοντα ή τον/τη υπεύθυνη παιχνιδιού.
  - Συμμετέχον/-ουσα; όταν ξεφεύγουν από τον χαρακτήρα τους ρωτούν τον αρχηγό παιχνιδιού για λεπτομέρειες ή κανόνες και όρια του παιχνιδιού.
  - Αρχηγός παιχνιδιού; όταν παρεμβαίνει για να διορθώσει μια δυνητικά επιβλαβή διαστρέβλωση των πραγματικών γνώσεων ή μια παρερμηνεία των κανόνων παιχνιδιού από τους/τις παίκτες/παικτρίες.
- Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει διάφορες δραστηριότητες παρακολούθησης για απολογισμό και αναστοχασμό:
  - **Γράψτε** (την ιστορία σας EduLARP, ένα ποίημα, ένα γράμμα στον χαρακτήρα σας, ένα άρθρο για μια εφημερίδα).
  - **Ακούστε** (μουσική για το θέμα του EduLARP).
  - **Ζωγραφίστε ή σκιτσάρετε** (διαφορετικούς χαρακτήρες ή γεγονότα από το EduLARP, τα συναισθήματα και τα αισθήματά σας για το EduLARP, μιμίδια με θέμα το EduLARP, αφίσα εκδήλωσης EduLARP).
  - **Σωματική δραστηριότητα** (τρέξιμο, περπάτημα, χορός).
- Λόγω της φύσης του αυτοσχεδιασμού, οι αντιδράσεις των μαθητών στο EduLARP ποικίλλουν. Ο ηγέτης πρέπει να επικυρώσει την εμπειρία όλων.



## Θεματική συζήτηση

Αφού όλοι/όλες μπορέσουν να εκφράσουν τα συναισθήματά τους, είναι σημαντικό για τον/την εκπαιδευτικό να συνεχίσει με θεματική συζήτηση, ώστε οι μαθητές/-ριες να κάνουν τη σύνδεση μεταξύ του θέματος του παιχνιδιού και της πραγματικής ζωής, προωθώντας τη μάθηση. Είναι δυνατόν να περιμένετε λίγο με αυτή τη συζήτηση, αλλά μη περιμένετε πολύ μετά την ολοκλήρωση του EduLARP. Μια ή δύο μέρες μετά είναι αρκετές.

Ανάλογα με το συγκεκριμένο θέμα, η θεματική συζήτηση θα είναι διαφορετική για κάθε παιχνίδι, αλλά σε γενικές γραμμές, είναι σημαντικό να συζητηθούν τα εξής:

- Τι συνέβη; Ποια ήταν τα σημαντικά θέματα του παιχνιδιού;
- Τι μάθατε; Τι ήταν καινούργιο για εσάς;
- Πώς σχετίζεται με τον πραγματικό κόσμο; Με την κοινότητά σας;
- Τι θα γινόταν αν...; Τι θα μπορούσε να είχε πάει διαφορετικά;
- Τι είναι το επόμενο βήμα; Υπάρχουν λύσεις για τα προβλήματα του παιχνιδιού;

Όταν τα θέματα που αναφέρθηκαν στο EduLARP συζητηθούν με τους συμμετέχοντες, η μαθησιακή διαδικασία του EduLARP μπορεί να θεωρηθεί ολοκληρωμένη.

## **Αυτο-αναστοχασμός των εκπαιδευτικών**

Αφού τελειώσει το παιχνίδι και αφού οι μαθητές/-ριες αναστοχαστούν, ενημερωθούν και αποσταλούν στα σπίτια τους, είναι καιρός να αναλογιστείτε το επίτευγμα της διεξαγωγής της εμπειρίας του EduLARP. Αυτή είναι η στιγμή να ανατρέξετε στη διαδικασία EduLARP και στο πώς εξελίχθηκε. Εξετάστε την ιδέα σας, τους κανόνες, τους ρόλους, το χρονικό πλαίσιο, τις ασκήσεις και τα γεγονότα κατά τη φάση του παιχνιδιού. Λάβετε υπόψη σας ότι το EduLARP είναι αυτοσχέδια αφήγηση ιστοριών και επομένως τα αποτελέσματα είναι πάντα ρευστά και μεταβαλλόμενα.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις ερωτήσεις για αναστοχασμό:



1. Υπάρχει κάτι που πρέπει να βελτιώσετε για μελλοντικές αναπαραστάσεις (σκηνικά για την αναγνώριση των χαρακτήρων, ετικέτες με ονόματα κ.λπ.);
2. Σκεφτείτε τις φάσεις, τι λειτούργησε καλύτερα και γιατί;
3. Τι δεν λειτούργησε όπως είχε προγραμματιστεί και γιατί;
4. Υπήρχαν πρωτότυπες ιδέες ή έννοιες των παικτών που θα θέλατε να διατηρήσετε σε μελλοντικές αναπαραστάσεις;
5. Χρειάζεται να απλοποιήσετε κάτι, για εσάς ή για τους συμμετέχοντες;
6. Θέλετε να επεκτείνετε κάποια ιδέα;
7. Πώς λειτούργησαν οι ρόλοι για εσάς και τους συμμετέχοντες;



**Δείτε την οπτικοακουστική μας βιβλιοθήκη στο κανάλι του έργου στο Youtube, με περισσότερα βίντεο σχετικά με το Green EduLARP. Αναζητήστε το "GREEN EDULARP".**



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

