



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΘΕΑΤΡΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ**

**«Δραματική Τέχνη και Παραστατικές Τέχνες στην Εκπαίδευση και Διά Βίου
Μάθηση – MA in Drama and Performing Arts in Education and Lifelong
Learning»**

**«ΤΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΩΣ ΜΕΣΟ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ
ΣΚΕΨΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ: ΜΙΑ ΕΡΕΥΝΑ ΔΡΑΣΗΣ
ΣΕ ΔΗΜΟΤΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ ΤΟΥ ΝΟΜΟΥ ΑΡΓΟΛΙΔΑΣ»**

ΜΑΡΙΑ-ΕΛΕΝΗ ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ (Α.Μ. 5052201601009)

Επιβλέπων Καθηγητής: ΑΣΤΕΡΙΟΣ ΤΣΙΑΡΑΣ

Συμβουλευτική επιτροπή: ΑΣΤΕΡΙΟΣ ΤΣΙΑΡΑΣ

ΑΛΚΗΣΤΙΣ ΚΟΝΤΟΓΙΑΝΝΗ

ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ΚΑΛΔΗ

ΝΑΥΠΛΙΟ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ολοκληρώνοντας την παρούσα εργασία, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλα εκείνα τα άτομα, που εμπλέκονται στην εκπόνησή της. Ευχαριστώ θερμά, τον επιβλέποντα καθηγητή κ. Αστέριο Τσιάρα, Αναπληρωτή Καθηγητή του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, και τις καθηγήτριες της συμβουλευτικής επιτροπής, κα Άλκηστις Κοντογιάννη, Ομότιμη καθηγήτρια του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου και κα Σταυρούλα Καλδή, Καθηγήτρια του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.

Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω τη διευθύντρια κα Μαρία Σκαρπέντζου και τη δασκάλα της Δ΄ τάξης και κριτική φίλη κα Αδαμαντία Καλαϊτζή, του 6/ θέσιου Δημοτικού Σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του δήμου Άργους-Μυκηνών, στο οποίο εφάρμοσα το παρεμβατικό πρόγραμμα. Επίσης, ευχαριστώ το διευθυντή και τη δασκάλα της Δ΄ τάξης, του Δημοτικού Σχολείου της πόλης του Άργους, που αποτέλεσε την ομάδα ελέγχου. Θερμές ευχαριστίες και στους μαθητές των σχολείων, που συγκρότησαν το δείγμα του ερευνητικού πληθυσμού, και στους γονείς τους.

Τέλος, ευχαριστώ θερμά τα αγαπημένα μου πρόσωπα, για την υποστήριξη που μου παρείχαν στο δύσκολο και επίπονο έργο της εκπόνησης της μεταπτυχιακής μου εργασίας.

Περιεχόμενα

| | |
|---|----|
| ΠΕΡΙΛΗΨΗ | iv |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ | 1 |
| ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ..... | 4 |
| 1 ^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΤΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ | 4 |
| 1.1.: Ιστορική αναδρομή..... | 4 |
| 1.2.: Η τέχνη και η τεχνική του Κουκλοθεάτρου | 5 |
| 2 ^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ | 8 |
| 2.1.: Εγκέφαλος και δημιουργική σκέψη | 8 |
| 2.2.: Τεχνικές καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης..... | 10 |
| 3 ^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ | 12 |
| 3.1. Δημιουργική σκέψη και μάθηση | 12 |
| 3.2. Δημιουργική σκέψη και Θεατρική Αγωγή | 14 |
| 3.3. Δημιουργική σκέψη και Κουκλοθέατρο..... | 17 |
| ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ | 21 |
| 4 ^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ..... | 21 |
| 4.1. Σκοπός και αναγκαιότητα της έρευνας | 21 |
| 4.2. Ερευνητικές υποθέσεις/ερωτήματα | 23 |
| 5 ^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ | 24 |
| 5.1. Μέσα συλλογής ποσοτικών δεδομένων | 24 |
| 5.2. Μέσα συλλογής ποιοτικών δεδομένων | 25 |
| 5.3. Ερευνητικός πληθυσμός..... | 28 |
| 5.4. Ερευνητική μέθοδος..... | 29 |
| 5.5. Διαδικασία συλλογής δεδομένων | 30 |
| 5.5.1. Κύρια έρευνα..... | 30 |
| 5.5.2. Πρόγραμμα παρέμβασης | 32 |
| 6 ^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ..... | 36 |
| 6.1. Μέθοδοι στατιστικής επεξεργασίας δεδομένων..... | 36 |
| 6.2. Μέθοδοι ποιοτικής ανάλυσης δεδομένων | 44 |
| 6.2.1. Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural) | 44 |
| 6.2.2. Παρατήρηση..... | 47 |
| 6.2.3. Portfolio συμμετεχόντων..... | 52 |

| | |
|--|-----|
| 7 ^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ | 55 |
| 7.1. Συμπεράσματα- Προτάσεις | 55 |
| 7.2. Περιορισμοί της έρευνας..... | 58 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ..... | 59 |
| ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ..... | 69 |
| Παράρτημα 1: Είδη κούκλας..... | 69 |
| Παράρτημα 2: Πρόγραμμα παρέμβασης..... | 70 |
| Παράρτημα 3: Ποσοτικά δεδομένα | 84 |
| 3.1.: Πίνακες ποσοτικών δεδομένων | 84 |
| 3.2.: Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural) | 89 |
| Παράρτημα 4: Ποιοτικά δεδομένα | 107 |
| 4.1.: Test Torrance of Creative Thinking (Figural)..... | 107 |
| 4.2.: Παρατήρηση..... | 110 |
| 4.4.: Portfolio συμμετεχόντων..... | 118 |

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα έρευνα είναι μια έρευνα δράσης, η οποία μέσω του Κουκλοθέατρου, έχει σκοπό να διερευνήσει τη δημιουργική σκέψη των μαθητών της Δ΄ Δημοτικού, εστιάζοντας στις μορφές της (λεκτική, σχηματική) και στα κριτήριά της (ευχέρεια, ευελιξία, πρωτοτυπία).

Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, η δημιουργική σκέψη είναι έμφυτη σε όλους τους ανθρώπους, οι οποίοι ξεπερνώντας κάποια εμπόδια και εφαρμόζοντας κάποιες τεχνικές, είναι δυνατό να τη βελτιώσουν. Επιπλέον, το Κουκλοθέατρο δίνει τη δυνατότητα της καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης σε όλα τα στάδια διεξαγωγής του (κατασκευή κούκλας και σκηνικών, σενάριο, εμπύχωση κούκλας). Έτσι, λοιπόν, το σχολείο, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις αρχές της Παιδαγωγικής, της Εκπαιδευτικής Ψυχολογίας και της Δραματικής Τέχνης στην Εκπαίδευση, προσπαθεί να εξασφαλίσει ένα δημιουργικό περιβάλλον τάξης. Προϋπόθεση των παραπάνω, είναι η ενεργός συμμετοχή του δασκάλου, η επιστράτευση της δικής του δημιουργικής σκέψης και η παροχή ερεθισμάτων για ποικίλες δημιουργικές δραστηριότητες.

Ο ερευνητικός πληθυσμός ήταν οι μαθητές της Δ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του Δήμου Άργους- Μυκηνών (πειραματική ομάδα, N1=11) και ενός Δημοτικού Σχολείου της πόλης του Άργους (ομάδα ελέγχου, N2=11). Χρησιμοποιήθηκε το ποσοτικό εργαλείο μέτρησης Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural) και άλλες ποιοτικές μέθοδοι συλλογής δεδομένων [Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural), παρατήρηση, portfolio].

Επιπλέον, το χρονικό διάστημα 10/11/2017 έως 02/03/2018, η ερευνήτρια εφάρμοσε στους μαθητές της πειραματικής ομάδας, ένα πρόγραμμα Κουκλοθέατρου με 12 εβδομαδιαίες παρεμβάσεις. Το πρόγραμμα αποτελούνταν από τέσσερις φάσεις, οι οποίες καθιστούσαν τα παιδιά θεατές παραστάσεων Κουκλοθέατρου, κατασκευαστές κούκλας και σκηνικών, σεναριογράφους, εμπυχωτές.

Ο συγκερασμός των αποτελεσμάτων των ποσοτικών δεδομένων, που προέκυψαν με τη χρήση του t-test για εξαρτημένα δείγματα, και των ποιοτικών δεδομένων της έρευνας, που προέκυψαν από την ανάλυση περιεχομένου, έδειξε πως η δημιουργική σκέψη των παιδιών της πειραματικής ομάδας βελτιώθηκε, μετά την εφαρμογή του παρεμβατικού προγράμματος.

Λέξεις κλειδιά: Κουκλοθέατρο, δημιουργική σκέψη, εκπαίδευση, Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural), έρευνα δράσης, πρόγραμμα παρέμβασης, τριγωνοποίηση.

ABSTRACT

This research is an action research, which through the Puppet Theater aims to explore the creative thinking of the student of the 4th grade of the Primary School, by focusing on its forms (verbal, figural) and its criteria (fluency, flexibility, originality).

According to the literature, creative thinking is implant in all people, who overcoming some obstacles and applying some techniques, it's possible to improve it. In addition, the Puppet Theater gives the opportunity of cultivation of the creative thinking in all stages of its production (puppet and scenery design, script, puppetry). So, the school taking into consideration the principles of Pedagogy, Educational Psychology and Dramatic Art in Education, it tries to ensure a creative environment in the classroom. The basic rule is the active participation and the active thinking of the teacher and the provision of stimulants for various creative activities.

The population of the research, were the students of the 4th grade of the Primary School in the local community F. of the Municipality of Argos-Mycenae (experimental group, N1 = 11) and the students of a Primary School of Argos (control group, N2 = 11). We used the quantitative measuring tool called Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural) and other qualitative methods of the data collection [Test Torrance of Creative Thinking, Observation, Portfolio].

In addition, from 10/11/2017 to 02/03/2018, the researcher applied to the students of the experimental group a program of Puppet Theater with 12 weekly interventions. The program consisted of four phases, which enable children to be the viewers of the Puppet Theater performances, manufacturers of puppets and scenery, script writers and they also playing puppetry with the puppets.

The results of the quantitative data which emerged from the use with of t-test for dependent samples and the qualitative data of the research, which emerged from the analysis of the content, they showed that the creative thinking of the children in the experimental group improved, after the implementation of the intervention program.

Key words: Puppet Theater, Creative Thinking, Education, Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural), action research, intervention program, triangulation

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η δημιουργική σκέψη είναι μια έμφυτη ικανότητα του ανθρώπινου εγκεφάλου. Το άτομο, σκεπτόμενο δημιουργικά, είναι σε θέση να παράγει πολλές, νέες, διαφορετικές και πρωτότυπες λύσεις για το ίδιο πρόβλημα. Έτσι, καλλιεργείται η ευχέρεια, η ευελιξία και η πρωτοτυπία των ιδεών του, σε λεκτική αλλά και σε σχηματική μορφή. Σε γενικές γραμμές, όσο μεγαλώνει το άτομο, τόσο μειώνεται η δημιουργική του σκέψη. Όμως, η δημιουργική σκέψη μπορεί να αυξηθεί, με την εφαρμογή των κατάλληλων τεχνικών (π.χ. καταιγισμός ιδεών, κατάλογος χαρακτηριστικών, ερωτήσεις SAMPER, κ.ά.), που θα βοηθήσουν το άτομο να ξεπεράσει τα εμπόδια της ικανότητας να σκέφτεται δημιουργικά. Επίσης, με τη συμπλήρωση κάποιων ειδικών τεστ δημιουργικής σκέψης [π.χ. Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural)], είναι δυνατό να μετρηθεί ποσοτικά.

Ο καταλληλότερος χώρος για να καλλιεργηθεί η δημιουργική σκέψη του ατόμου είναι το σχολείο. Τα αναλυτικά προγράμματα στοχεύουν σε αυτό, προτείνοντας ποικίλες δραστηριότητες σε όλα τα γνωστικά πεδία. Η Θεατρική Αγωγή είναι εκείνο το γνωστικό πεδίο, το οποίο δημιουργεί ένα εύφορο έδαφος για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης. Το Κουκλοθέατρο, ειδικότερα, καθιστά τα παιδιά θεατές και καλλιτέχνες-δημιουργούς (κατασκευαστές κούκλας και σκηνικών, σεναριογράφοι, κουκλοπαίκτες), εξασφαλίζοντας ένα νέο δημιουργικό μαθησιακό περιβάλλον.

Βασικός πυλώνας για την οργάνωση μιας δημιουργικής τάξης είναι ο εκπαιδευτικός, ο οποίος θα πρέπει να λάβει υπόψη του τις αρχές της Παιδαγωγικής, της Εκπαιδευτικής Ψυχολογίας και της Δραματικής Τέχνης στην Εκπαίδευση. Με γνώμονα τις παραπάνω αρχές, θα πρέπει να είναι ικανός να σχεδιάζει και να υλοποιεί δράσεις, που συνδυάζουν τις κατάλληλες στρατηγικές μάθησης, ποικίλες τεχνικές καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης και το αναλυτικό πρόγραμμα της Θεατρικής Αγωγής. Επιπλέον, σημαίνουσα σημασία είναι η ενεργός συμμετοχή του εκπαιδευτικού, η επιστράτευση της δικής του δημιουργικής σκέψης, η δημιουργία των συνθηκών που ορίζουν το εκάστοτε πρόβλημα και η παροχή ερεθισμάτων και κινήτρων στα παιδιά για πρόκληση της δημιουργικής τους φαντασίας.

Κάνοντας μια βιβλιογραφική ανασκόπηση των ανωτέρω, προέκυψε το ερευνητικό ενδιαφέρον να συγκεράσουμε το μηχανισμό της δημιουργικής σκέψης με

εκείνον της τέχνης και της τεχνικής του Κουκλοθεάτρου σε παιδιά σχολικής ηλικίας, συλλέγοντας ποσοτικά με τα ποιοτικά δεδομένα.

Ο πληθυσμός της πειραματικής ομάδας (N1=11) ήταν οι μαθητές της Δ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του Δήμου Άργους- Μυκηνών, των οποίων υποθέσαμε πως θα αυξηθεί η δημιουργική σκέψη μετά το πρόγραμμα παρέμβασης. Ενώ, ο πληθυσμός της ομάδας ελέγχου ήταν οι μαθητές ενός Δημοτικού Σχολείου της πόλης του Άργους (N2=11).

Για την εξαγωγή συμπερασμάτων έγινε η εφαρμογή ενός προγράμματος 12 εβδομαδιαίων παρεμβάσεων στην πειραματική ομάδα, που ενέπλεκαν ενεργά τα παιδιά με το Κουκλοθέατρο, και η χρήση ενός «ασυνήθιστου» ποσοτικού εργαλείου μέτρησης, ανοιχτών απαντήσεων [Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural)]. Επιπλέον, ένα χαρακτηριστικό πρωτοτυπίας της έρευνας είναι ότι εκτός από τη χρήση της παρατήρησης και του portfolio, για τη συλλογή ποιοτικών δεδομένων, αναλύθηκε ποιοτικά και το Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural).

Αναλυτικότερα, η εργασία¹ χωρίζεται στο θεωρητικό και στο μεθοδολογικό μέρος. Το θεωρητικό μέρος αποτελείται από τρία κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά σχετικά με την ιστορία της τέχνης του Κουκλοθεάτρου και την τεχνική του. Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στους μηχανισμούς της δημιουργικής σκέψης του εγκεφάλου και στις τεχνικές καλλιέργειάς της. Στο τρίτο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά στη σχέση του Κουκλοθεάτρου, της δημιουργικότητας και της δημιουργικής σκέψης στην εκπαίδευση. Συγκεκριμένα, παρατίθενται βιβλιογραφικά στοιχεία και έρευνες σχετικά με τη θέση της Θεατρικής Αγωγής και του Κουκλοθεάτρου στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση σε συνδυασμό με τις αρχές της Παιδαγωγικής, για την οργάνωση μιας δημιουργικής τάξης.

Το μεθοδολογικό μέρος αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια. Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η προβληματική της μελέτης, με την παράθεση του σκοπού, της αναγκαιότητας, των υποθέσεων και των ερωτημάτων. Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα ποσοτικά και ποιοτικά μέσα συλλογής δεδομένων, ο ερευνητικός πληθυσμός, η ερευνητική μέθοδος και η διαδικασία συλλογής δεδομένων (κύρια έρευνα, πρόγραμμα παρέμβασης). Το έκτο κεφάλαιο περιγράφει τη στατιστική ανάλυση του ποσοτικού εργαλείου μέτρησης [Test Torrance of Creative Thinking

¹ Η παρούσα ερευνητική εργασία αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας της ερευνήτριας.

(Verbal, Figural)] και την ποιοτική ανάλυση που προέκυψε από το Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural), την παρατήρηση και το portfolio της πειραματικής ομάδας. Το έβδομο κεφάλαιο περιλαμβάνει την εξαγωγή συμπερασμάτων και συζήτησης σχετικά με τα ευρήματα της έρευνας, καθώς και τους περιορισμούς της.

Στη συνέχεια, ακολουθεί η παράθεση της βιβλιογραφίας. Η εργασία ολοκληρώνεται με τα παραρτήματα, τα οποία περιλαμβάνουν στοιχεία σχετικά με τα είδη της κούκλας, το πρόγραμμα παρέμβασης, τα ποσοτικά και τα ποιοτικά δεδομένα.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΤΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ

1.1.: Ιστορική αναδρομή

Το Κουκλοθέατρο είναι ένα είδος θεάτρου, το οποίο απαντάται σε παγκόσμιο επίπεδο. Έχει τις ρίζες του από πολύ παλιά, ήδη από την εποχή των πρωτόγονων ανθρώπων. Με τον όρο Κουκλοθέατρο εννοούμε *«κάθε θέαμα, όπου ο ρόλος των προσώπων του δράματος αποδίδεται από ένα αντικείμενο που ζωντανεύει καθώς μια ικανή τεχνική του το επιτρέπει, αποκλείοντας κάθε άλλη χρησιμοποίηση του αντικειμένου που είναι επόμενο να 'χει πολλούς συμβολισμούς και συμβολικές αξίες»* (Άλκηστις, 2011: 33, 37). Το αντικείμενο αυτό που ζωντανεύει λέγεται «κούκλα» ή «μαριονέτα», ενώ το άτομο που ζωντανεύει την κούκλα λέγεται «κουκλοπαίκτης» (Παρούση, 2012β: 299).

Η πορεία εξάπλωσης του Κουκλοθέατρου ξεκινά από την Αίγυπτο. Επόμενοι σταθμοί ήταν η Ινδία, η Άπω Ανατολή, η αρχαία Ελλάδα και η Ρώμη. Έπειτα, το Κουκλοθέατρο γίνεται γνωστό σε όλη την Ευρώπη. Πέρασε σταδιακά από τη χρήση για θρησκευτικούς και λατρευτικούς σκοπούς, στη θεατρική μορφή με επαγγελματίες κουκλοπαίκτες να δίνουν παραστάσεις. Από τα μέσα του 19^{ου} αιώνα άρχισε να απευθύνεται αποκλειστικά στα παιδιά, με γνωστούς ήρωες τους Αγιατσούρι (Ιαπωνία), Κετσέλ -Πεχλιβάν (Περσία), Πολισινέλ, Αρλεκίνος, Κολομπίνα, Πιερότος (Ιταλία), Γκινιόλ (Γαλλία), Πετρούσκα (Ρωσία) (Γραμματάς, 1999: 62-66· Κανατσούλη, 2007: 135-136· Σακελλαρίου, 2009: 345-347).

Στην Ελλάδα εμφανίστηκε το 1880 με πιο γνωστούς τους κουκλοήρωες Φασουλή και Περικλέτο, από τον κουκλοπαίκτη Στραβό, και Πασχάλης, από τον Κονιτσιώτη. Από το 1935 και έπειτα ακολουθούν οι κουκλοθίασοι των Διατσίντου και Ακίλογλου «Ζωντανές κούκλες», της Ελένης Θεοχάρη-Περάκη «Μπαρμπα-Μυτούσης» και της Ευγενίας Φακίνου «Αντικειμενοθέατρο». Στα χρόνια της Κατοχής ο Γιώργος Ρώτας μετέτρεψε το Κουκλοθέατρο σε παιδικό θέαμα, γράφοντας 45 έργα για παιδιά (Κούτη, 2006: 54-57· Σακελλαρίου, 2009: 345-348).

1.2.: Η τέχνη και η τεχνική του Κουκλοθεάτρου

Το Κουκλοθέατρο είναι ένα είδος θεάτρου, στο οποίο υπάρχει διασύνδεση μεταξύ των Τεχνών. Συνδυάζει τη δραματουργία, την κατασκευή των ηρώων, τη διαμόρφωση του χώρου της σκηνής και την κίνηση με το λόγο. Επίσης, σημαίνουσας σημασίας είναι η χρήση της μουσικής και του κατάλληλου φωτισμού κατά τη διάρκεια μιας παράστασης (Τσελφές, & Παρούση, 2015: 33-34).

Η δραματουργία του έργου περιλαμβάνει το σενάριο, το οποίο θα πρέπει να έχει αρχή, μέση και τέλος, να είναι σαφές και ξεκάθαρο, σύντομο, χιουμοριστικό, με δυνατότητα αλληλεπίδρασης με το κοινό. Η αρχή του έργου είναι πολύ σημαντική καθώς, θα πρέπει να τραβήξει το ενδιαφέρον του θεατή και να παρουσιάσουν ξεκάθαρα στο κοινό οι κεντρικοί ήρωες και ο στόχος που θέλει να επιτύχει ο ήρωας. Η μέση περιλαμβάνει μια κατάσταση σύγκρουσης, στην οποία ο ήρωας καλείται να ξεπεράσει κάποια εμπόδια, προκειμένου να φτάσει στο στόχο του. Στο τέλος είναι η λύση της ιστορίας, στην οποία γνωστοποιείται στο κοινό αν ο ήρωας τελικά έφτασε στο στόχο του ή όχι. Επίσης, καλό θα ήταν στο σενάριο να υπάρχουν τραγούδια και μελωδίες από απλά μουσικά όργανα (Cheitan, 1995: 11· Παρούση, 2012α: 109-110).

Αφού ο κουκλοπαίκτης αποφασίσει τα πρόσωπα του έργου, προχωρά στην κατασκευή των κουκλών. Στην κατασκευή της κούκλας ο κουκλοπαίκτης, πρωτίστως, δίνει ιδιαίτερη προσοχή στο να συνάδει η κατασκευή με το ρόλο που θα παίζει η κούκλα και στις δυνατότητες κίνησής της. Επιπλέον, δίνει προσοχή στην κατασκευή του κεφαλιού της και στην έκφραση του προσώπου της και, έπειτα, στα ρούχα της. Στην κατασκευή της κούκλας Κουκλοθεάτρου δεν ακολουθούνται οι συμβατικοί κανόνες αναλογίας των μελών της. Το κεφάλι πρέπει να είναι μεγαλύτερο σε σχέση με το υπόλοιπο σώμα, για να έχει η κούκλα μεγαλύτερη εκφραστικότητα, ενώ τα ρούχα της θα πρέπει να είναι πολύχρωμα (Cheitan, 1995: 7-9· Παρούση, 2012α: 115-116).

Μπορούμε να κατασκευάσουμε κούκλες από ποικίλα υλικά όπως: άχρηστα υλικά (π.χ. χάρτινα πιάτα/ποτήρια), από αντικείμενα καθημερινής χρήσης (π.χ. μπουκάλια), από κατεστραμμένα αντικείμενα (π.χ. παλιά ρολόγια), από φρούτα και λαχανικά, από φωτογραφίες προσώπων κολλημένες σε ξυλάκι (Άλκηστις, 2011: 179-181· Cheitan, 1995: 10· Μαγουλιώτης, 1999: 50-103).

Τα βασικά είδη² της κούκλας είναι τέσσερα: η γαντόκουκλα (τα χέρια του κουκλοπαίκτη μπαίνουν μέσα στο σώμα της κούκλας), η κούκλα με στέλεχος ή μαρότ (το κεφάλι τους στηρίζεται σε ένα ξύλο), οι μαριονέτες ή νευρόσπαστα (κινούνται με νήματα, τα οποία τοποθετούνται σε διάφορα μέρη του σώματός τους) και η φιγούρα του Θεάτρου Σκιών. Ωστόσο, χωρίζονται σε επιμέρους κατηγορίες. Αυτές είναι: γίγαντες μαρότ (π.χ. σκούπες, σφουγγαρίστρες, κ.ά.), δαχτυλόκουκλες (κούκλες που μπαίνουν στα δάχτυλα), επίπεδες (κούκλες από επίπεδα υλικά που τις σκίζουμε σε κάποια σημεία και τις εφαρμόζουμε στα χέρια), κούκλες μάπετ (από κάλτσα που εφαρμόζουν στο χέρι και είναι ομιλούσες), κούκλες-αντικείμενα (Cheitan, 1995: 1-3· Μαγουλιώτης, 1999: 13-21· Παρούση, 2003: 22-27· Τσελφές, & Παρούση, 2015: 32).

Πριν από το στάδιο της εμπύχωσης, η κίνηση είναι το άλφα και το ωμέγα στο Κουκλοθέατρο. Ο τρόπος κίνησης της κάθε κούκλας εξαρτάται από τη γνώση των τεχνικών, από το είδος της κούκλας και από τη σωστή κατασκευή της. Ο κουκλοπαίκτης όλες τις κούκλες τις εμπυχώνει κρατώντας τις πάνω από το ύψος του κεφαλιού του, εκτός από τις μαριονέτες, τις οποίες μετά από ειδική εκπαίδευση, τις εμπυχώνει κρατώντας τις κάτω από το ύψος του κεφαλιού του. Ανάλογα με το είδος της κούκλας χρησιμοποιείται και η κατάλληλη τεχνική (πχ. παραβάν, χαρτόκουτο, κ.ά.). Σημαίνοντας σημασίας είναι ο χώρος που θα τοποθετηθεί η σκηνή, προκειμένου οι κούκλες να είναι ορατές στο κοινό από παντού (Cheitan, 1995: 12-13· Παρούση, 2012α: 117-118, 125-126· Παρούση, 2003: 22-27).

Στο στάδιο της εμπύχωσης το κοινό ταυτίζεται με την κούκλα. Δε δίνει σημασία σε τυχόν ατέλειες στην κατασκευή της, αλλά γοητεύεται από τις κινήσεις της, κυρίως από τις φανταστικές. Η κούκλα, ανάλογα με το πρόσωπο που έχει αποφασίσει να της δώσει ο κουκλοπαίκτης, μιλά, παίζει, υιοθετεί διάφορες εκφράσεις, εναλλάσσει την κίνηση με την ακινησία, μεταδίδει στο κοινό τον εσωτερικό κόσμο του χειριστή της. Προκειμένου να επιτευχθούν όλα τα παραπάνω, θα πρέπει να κινείται μόνο η κούκλα που μιλά κάθε φορά και οι άλλες να μένουν ακίνητες (Άλκηστις, 2011: 145-146· Παρούση, 2012α: 118-122· Παρούση, 2012β: 299-301).

Επίσης, σημαίνοντας σημασίας είναι η χαρακτηριστική φωνή της κάθε κούκλας, η οποία θα πρέπει να μιλά αργά και σταθερά με καθαρή άρθρωση και με σύντομες προτάσεις. Επιπλέον, βασικό στοιχείο είναι ο συντονισμός της ομιλίας με την κίνησή

² Φωτογραφίες με τα είδη της κούκλας παρατίθενται στο Παράρτημα 1 (σ. 69).

της. Παρόλα αυτά, μια παράσταση Κουκλοθέατρου δεν είναι απαραίτητο πάντα να συνοδεύεται από το λόγο (Άλκηστις, 2011: 145-146· Παρούση, 2012α: 122-124).

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε πως το Κουκλοθέατρο έχει διαχρονικότητα, εξελικτικότητα, δυναμικούς ήρωες και αποτελεί ένα άριστο παιδαγωγικό εργαλείο. Ένα έργο παρόλο που είναι δυνατόν να χρησιμοποιεί τις ίδιες κούκλες έχει τη δυνατότητα της προσαρμογής του λόγου και της δράσης των ηρώων του ανάλογα με το κοινό στο οποίο απευθύνεται. Ο κουκλοπαίκτης με την τέχνη της εμπύχωσης της κούκλας (φωνή και κίνηση) μπορεί να περάσει στο κοινό του τα μηνύματα που θέλει, αξίες και πρότυπα χωρίς να υπάρχει το στοιχείο του άμεσου διδακτισμού. Αυτό συμβαίνει επειδή η κούκλα ασκεί φοβερή δύναμη πειθούς σε παιδιά και ενήλικες, οι οποίοι ταυτίζονται μαζί της και παρασύρονται στο φανταστικό κόσμο του έργου (Γραμματάς, 1999: 67-72).

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

2.1.: Εγκέφαλος και δημιουργική σκέψη

Ο ανθρώπινος εγκέφαλος είναι ένας επεξεργαστής πληροφοριών. Για να επεξεργαστεί αυτές τις πληροφορίες χρειάζεται να επιστρατεύσει τέσσερις νοητικές λειτουργίες: πρόσληψη, μνήμη, συγκλίνουσα-κριτική σκέψη, αποκλίνουσα-δημιουργική σκέψη (Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου, 2009: 12-14).

Δημιουργική σκέψη είναι *«η δυνατότητα που έχει το μυαλό μας, ο νους μας, να βρίσκει πολλές ιδέες για να επιλύουμε τα διάφορα προβλήματα στη ζωή μας. Και μάλιστα, οι ιδέες αυτές να είναι καινούργιες, πρωτόγνωρες, ασυνήθιστες, “έξυπνες”, πρωτότυπες. Αντιπροσωπεύει τη δημιουργικότητα, την ευρηματικότητα και την εφευρετικότητα του ανθρώπου»* (Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου, 2009: 11, 14).

Σύμφωνα με τον Torrance (1966a), δημιουργικότητα είναι *«η ικανότητα που διαθέτει το άτομο να αντιμετωπίζει τα διάφορα προβλήματα, με ευαισθησία και πρωτοτυπία, αλλά και με μεθοδικότητα και ηρεμία»* (Σιούτας κ.ά., 2008: 10).

Η δημιουργική σκέψη οργανώνεται σε στάδια, τα οποία είναι τέσσερα: α) προπαρασκευή (οριοθέτηση του προβλήματος), β) επώαση (επεξεργασία του εισερχόμενου υλικού), γ) έλλαμψη (εύρεση λύσης), και δ) επαλήθευση (αξιολόγηση της νέας ιδέας) (Παρασκευόπουλος, 2004: 41-42).

Οι ιδέες του δημιουργικά σκεπτόμενου ατόμου χαρακτηρίζονται από ευχέρεια (πλήθος ιδεών), ευελιξία (πλήθος κατηγοριών των ιδεών) και πρωτοτυπία (πλήθος σπάνιων και ασυνήθιστων ιδεών). Σε επόμενο στάδιο, το δημιουργικά σκεπτόμενο άτομο, συνθέτει, μετασχηματίζει και επεξεργάζεται τις ιδέες που προέκυψαν, είτε για να επιλύσει ένα πρόβλημα, είτε για να προβεί στη διαδικασία παραγωγής ενός νέου προϊόντος (Kim, 2006: 3-5· Ξανθάκου, 2011: 39-51).

Σύμφωνα με έρευνες και μελέτες που έχουν γίνει αναφορικά με το πεδίο της δημιουργικής σκέψης, προκύπτει πως όλοι οι άνθρωποι έχουν έμφυτη την ικανότητα να σκέφτονται δημιουργικά. Σε γενικές γραμμές, όσο μεγαλώνει το άτομο, τόσο μειώνεται η δημιουργική του σκέψη. Όμως, η δημιουργική σκέψη μπορεί να αυξηθεί, καθώς, έρευνες δείχνουν ότι τα άτομα τα οποία ασκούνται στη δημιουργική σκέψη, έχουν αυξημένα ποσοστά δημιουργικότητας. Μάλιστα, όσο πιο πολύ ασκούνται, τόσο

πιο πολλές πιθανότητες έχουν να βρουν περισσότερες, νέες και πρωτότυπες ιδέες (Παρασκευόπουλος, 2004: 49-54).

Η δημιουργική σκέψη συνδέεται με τον αποκλίνοντα τρόπο σκέψης και αλληλεπιδρά με τις υπόλοιπες τέσσερις νοητικές λειτουργίες και, κυρίως, με τη μνήμη και την κριτική σκέψη (Ξανθάκου, 2011: 39-51). Έτσι, λοιπόν, ανάλογα με τις επιδόσεις των ατόμων στην κριτική και στη δημιουργική σκέψη, διακρίνουμε τέσσερις γνωστικούς τύπους: «*συγκλίνοντες + δημιουργικοί*», «*παιδιά μετριότητες*», «*συγκλίνοντες-μη δημιουργικοί*», «*δημιουργικοί-μη συγκλίνοντες*». Ο πρώτος τύπος αφορά άτομα με υψηλή επίδοση στην κριτική και στη δημιουργική σκέψη. Ο δεύτερος τύπος αφορά άτομα με χαμηλή επίδοση και στην κριτική και στη δημιουργική σκέψη. Ο τρίτος τύπος αφορά άτομα με υψηλή επίδοση μόνο στην κριτική σκέψη, ενώ ο τέταρτος τύπος αφορά άτομα με υψηλή επίδοση μόνο στη δημιουργική σκέψη (Παρασκευόπουλος, 2004: 54).

Οι τέσσερις γνωστικοί τύποι μπορεί να γίνουν αντιληπτοί, είτε από κάποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους, είτε με βάση κάποια ψυχολογικά κριτήρια. Κάποια από τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους μπορεί να είναι η ευαισθησία για γεγονότα του περιβάλλοντος, η αδιαφορία προς τα στερεότυπα, το χιούμορ, η περιέργεια, ο ενθουσιασμός, η έλξη προς το πρωτόγνωρο, η εύκολη προσαρμογή σε νέες καταστάσεις, κ.ά. (Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου, 2009: 76-78).

Σχετικά με την εκτίμηση της δημιουργικότητας μέσω ψυχολογικών κριτηρίων, έχουν δημιουργηθεί ορισμένα τεστ που περιλαμβάνουν, είτε λεκτικές, είτε σχηματικές δοκιμασίες, είτε συνδυασμό και των δύο. Τα πιο ευρέως διαδεδομένα τεστ είναι: α) τεστ αποκλίνουσας σκέψης (Guilford, 1967), β) τεστ των Getzels & Jackson (1962), γ) τεστ συνειρμικών αντιδράσεων (Barron, & Welsh, 1952), δ) τεστ απομεμακρυσμένων συνειρμών (RAT) (Mednick, 1962), ε) το συνειρμικό τεστ δημιουργικότητας (Wallach, & Kogan, 1965), στ) τεστ του δημιουργικώς σκέπτεσθαι (Torrance, 1966b) (Πασσάκος, 1978: 306-313).

2.2.: Τεχνικές καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης

Παρόλο που όλοι οι άνθρωποι έχουμε έμφυτη την ικανότητα της δημιουργικής σκέψης, υπάρχουν κάποια εμπόδια που αποτελούν τροχοπέδη σε καινοτόμες ιδέες. Οι παγιωμένες λύσεις για κάποια προβλήματα, τις οποίες ο κοινωνικός περίγυρος τις αποδέχεται ως ορθές και λογικές, δημιουργούν στο άτομο τη φοβία ότι θα γελοιοποιηθούν, αν εκφράσουν μια διαφορετική άποψη από το σύνολο. Έτσι, λοιπόν, είτε αναγκάζονται να συμμορφωθούν με το υπόλοιπο σύνολο, είτε απογοητεύονται νομίζοντας πως οι ιδέες τους δεν είναι δημιουργικές (Brown, & Kusiak, 2005-2007: 6· Παρασκευόπουλος, 2004: 101-107· Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου, 2009: 82-86).

Τα παραπάνω εμπόδια στη δημιουργική σκέψη αφορούν άτομα κάθε ηλικίας. Τα άτομα, καλλιεργώντας τη δημιουργική τους σκέψη, μπορούν να ξεπεράσουν αυτά τα εμπόδια στο συναισθηματικό, στο γνωστικό και στο κοινωνικό επίπεδο. Με αισιόδοξη διάθεση, ασφάλεια, αυτοπεποίθηση σε συναισθηματικό επίπεδο, προσπάθεια, αυτενέργεια, εφαρμογή ορισμένων τεχνικών σε γνωστικό επίπεδο και ενασχόληση με ψυχαγωγικές δραστηριότητες σε κοινωνικό επίπεδο, τα αποτελέσματα θα είναι πολύ θετικά (Καψάλης, 1996: 177-185· Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου, 2009: 87-88).

Οι τεχνικές για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης³ αποτελούν τα «εργαλεία της σκέψης» και εφαρμόζονται στους κλάδους της διοίκησης, της οικονομίας, των επιχειρήσεων, της εκπαίδευσης, κ.ά. Κάποιες από αυτές τις τεχνικές είναι η συνεκτική μέθοδος, η βιονική μέθοδος, οι συμβολικές αναλογίες-αλληγορίες, το πρότυπο «δημιουργική επίλυση προβλημάτων-ΔΕΠ», η τεχνική SIMPLEX και η μέθοδος «Εύρηκα».

Κάποιες από τις πιο διαδεδομένες τεχνικές, οι οποίες είναι εφαρμόσιμες στο περιβάλλον της σχολικής τάξης είναι οι ψυχολογικές δοκιμασίες. Αυτές περιλαμβάνουν τα γραπτά τεστ αποκλίνουσας σκέψης Guilford και τεστ δημιουργικής σκέψης Torrance με λεκτικές και οπτικές δοκιμασίες.

³ Οι τεχνικές καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης έχουν αντληθεί από τις παρακάτω πηγές: Μαυρίκης, 2007: 121-139· Brown, & Kusiak, 2005-2007: 7-9· Τσακίρη, & Καπετανίδου, 2007α: 109-116· Παρασκευόπουλος, 2004: 75-100· Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου, 2009: 28-51, 92-109· Σιούτας, κ.ά, 2008: 52-68.

Επιπλέον τεχνικές είναι ο καταγιγισμός αυθόρμητων ιδεών πάνω στο προς επίλυση πρόβλημα, ο οποίος γίνεται σε τρεις φάσεις (προετοιμασίας, διεξαγωγής/ εφαρμογής και αξιολόγησης) και οι ερωτήσεις SCAMPER, που χωρίζονται σε κατηγορίες (άλλες χρήσεις, προσαρμογές, μεγεθύνσεις, σμικρύνσεις, τροποποιήσεις, αντικαταστάσεις, αναδιευθετήσεις, αντιστροφές, συνδυασμοί).

Ακολουθούν τα έξι χρωματιστά σκεπτόμενα καπέλα του De Bono⁴, η άγρια ιδέα (άκρως περίεργη και παράξενη ιδέα για το προς επίλυση πρόβλημα), οι δραστηριότητες δημιουργικής γραφής και η δημιουργία κόμικς και σχηματοποιημάτων (συνδυασμός ποιητικού λόγου και εικαστικής απεικόνισης).

Επιπλέον τεχνικές κατάλληλες για το σχολείο είναι οι: τεχνικές διερεύνησης (ομάδες εργασίας, τεχνική 535⁵, συζήτηση, συνέντευξη από ειδικό, ερωτήσεις), τεχνικές εφαρμογής (φύλλα ασκήσεων, μελέτη περίπτωσης), τεχνικές παρουσίασης (παίξιμο ρόλων, καταγιγισμός ιδεών, συζήτηση), τεχνικές ανακάλυψης (προσομοίωση, εκπαιδευτική επίσκεψη). Επίσης, ο κατάλογος χαρακτηριστικών και οι προκρούστειοι συνδυασμοί, που προσπαθούμε να βρούμε όλους τους πιθανούς συνδυασμούς των χαρακτηριστικών ενός προϊόντος για να παράγουμε ένα νέο. Τέλος, η πλάγια σκέψη με την οποία προσπαθούμε να αντισταθούμε στην επιλογή της λογικής λύσης.

Αναφορικά με τις τεχνικές που εφαρμόζονται στο σχολείο, προτείνεται ο συνδυασμός παραπάνω της μία τεχνικής ή η εναλλαγή αυτών. Αυτό γίνεται γιατί οι δυνατότητες και οι ρυθμοί μάθησης του έμψυχου δυναμικού, οι συνθήκες διεξαγωγής της διδασκαλίας και τα μέσα που διαθέτει το εκάστοτε σχολείο, ποικίλουν. Ένας άλλος λόγος είναι η παραγωγή πιο δημιουργικών αποτελεσμάτων.

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε πως η δημιουργική σκέψη είναι μια έμφυτη ικανότητα του ανθρώπου, η οποία συνδέεται με άλλες νοητικές λειτουργίες και είναι δυνατόν να καλλιεργηθεί και να εκτιμηθεί, μέσω ορισμένων τεχνικών.

⁴ Τα καπέλα σκέψης του De Bono είναι έξι χρωματιστά καπέλα, τα οποία επιτρέπουν τη θέαση ενός προβλήματος από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Αυτά είναι: το άσπρο καπέλο (διαθέσιμες πληροφορίες για το προς επίλυση θέμα), το κόκκινο καπέλο (συναισθήματα), το μαύρο καπέλο (επιφυλάξεις), το κίτρινο καπέλο (θετική σκέψη), το πράσινο καπέλο (νέες ιδέες), το μπλε καπέλο (αναστοχασμός, συντονισμός διαδικασίας) (Τσακίρη, & Καπετανίδου, 2007α: 112-113).

⁵ Τα παιδιά σχηματίζουν ομάδες των 5 ατόμων. Θα πρέπει σε χρόνο 3 λεπτών να βρουν 5 ιδέες για το προς επίλυση πρόβλημα, είτε ομαδικά, είτε ατομικά (Σιούτας, κ.ά, 2008: 72).

3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

3.1. Δημιουργική σκέψη και μάθηση

Για να μπορέσει ένας εκπαιδευτικός να καλλιεργήσει τη δημιουργική σκέψη στο σχολείο, θα πρέπει να λάβει υπ' όψη του, εκτός από της αρχές της Παιδαγωγικής και της Μάθησης, τα «κλειδιά» της καλλιέργειας της δημιουργικότητας.

Ξεκινώντας από τις στρατηγικές μάθησης, οι επικρατέστερες είναι τρεις. Οι μεταγνωστικές διευκολύνουν τον εκπαιδευτικό να ελέγξει την πορεία της μάθησης. Οι γνωστικές σχετίζονται με την επεξεργασία πληροφοριών με συνειδητό και μη τρόπο, ενώ οι κοινωνικές- συναισθηματικές επιτρέπουν τη διαδραστική μάθηση (Τσακίρη, & Καπετανίδου, 2007α: 105-107).

Αναφορικά με τις διδακτικές προσεγγίσεις έχουμε να πούμε πως και αυτές είναι τρεις. Η *«αγκυροβολημένη διδασκαλία»* βοηθά τους μαθητές να αποκτήσουν χρηστική γνώση, ενώ η διδασκαλία της *«τυχαίας πρόσβασης»* τους επιτρέπει να βλέπουν ένα θέμα από πολλές, διαφορετικές όψεις. Τέλος, η *«γνωστική μαθητεία»* του Vygotsky, τονίζει το διαμεσολαβητικό ρόλο του εκπαιδευτικού (Τσακίρη, & Καπετανίδου, 2007α: 105-107).

Σχετικά με τα «κλειδιά» της καλλιέργειας της δημιουργικότητας, ο Fisher (2004) αναφέρει πως είναι πολύ σημαντικό ο εκπαιδευτικός να παρέχει κίνητρα στα παιδιά για πρόκληση της δημιουργικής τους φαντασίας και να δημιουργεί τις συνθήκες που ορίζουν το εκάστοτε πρόβλημα. Έτσι, τα παιδιά εμπνέονται από τα έμπνευχα και τα άβια όντα και, μέσω της ανατροφοδότησης, παροτρύνονται να σκεφτούν νέες, δημιουργικές ιδέες. Φυσικά, θα πρέπει να δίνεται στα παιδιά ο απαιτούμενος χρόνος και οι ευκαιρίες για συνεργασία, καθώς πολλά μυαλά μαζί σκέφτονται πιο δημιουργικά από ότι ένα. Με αυτόν τον τρόπο γίνονται ανεξάρτητα και δημιουργικά σκεπτόμενα άτομα (Lipman, 2013: 271-272; Saedo, Mc Cammon, & O' Farrell, 2007: 8-18).

Έτσι, δημιουργείται μια τάξη, η οποία σε συναισθηματικό επίπεδο χαρακτηρίζεται από ασφάλεια, ελευθερία έκφρασης και δράσης, ενίσχυσης της αυτοεικόνας των μαθητών και χαλαρής και φιλικής ατμόσφαιρας. Σε γνωστικό επίπεδο χαρακτηρίζεται από ευελιξία στη διδασκαλία, επικέντρωση σε δοκιμασίες ανοιχτού τύπου με αυτενέργεια, ενεργό εμπλοκή των μαθητών, διαθεματικής

προσέγγισης της γνώσης και αναπαράστασης ενός θέματος με πολλαπλές μορφές (π.χ. λεκτική, εικονική, ηχητική, δρώμενο, γλώσσα του σώματος). Και, τέλος, σε κοινωνικό επίπεδο η δημιουργικότητα ευνοείται με την αλληλεπίδραση και την ανατροφοδότηση των μαθητών μεταξύ τους και με τον εκπαιδευτικό, προκειμένου από κοινού να προτείνουν λύσεις για το προς επίλυση πρόβλημα χωρίς να υπάρχει ο φόβος της βαθμολογίας (Δημόπουλος, 2007: 235-237· Καψάλης, 1996: 177-185).

Συγκεκριμένα, ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας κάποιες από τις τεχνικές, θα μπορούσε να υλοποιήσει δραστηριότητες που να περιλαμβάνουν: ασυνήθιστες χρήσεις/ προσαρμογές/ τροποποιήσεις/ αντικαταστάσεις καταστάσεων και αντικειμένων, χρήση τίτλων επεισοδίων, συνέχιση μιας ιστορίας, χρήση εικόνων, μαντεψιές, κατασκευές, παίξιμο ρόλων, μιμική, δραματοποίηση, ερωτήσεις ανοιχτού τύπου/ που έχουν πολλαπλές απαντήσεις/ που εξάπτουν τη φαντασία, υποθετικά προβλήματα, διαρκή προβλήματα της καθημερινότητας, κ.ά. (Covington, 1968: 24-25· Σιούτας κ.ά., 2008: 71-73).

Στο εξωτερικό έχουν σχεδιαστεί διάφορα προγράμματα που στοχεύουν στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης στο σχολείο. Τα πιο διαδεδομένα από αυτά είναι τα: «*Future Problem Solving*» («*Επιλύοντας Προβλήματα του Μέλλοντος*») του Sam Micklus, «*The Odyssey of the Mind*» («*Η Οδύσσεια του Νου*») του Paul Torrance, «*Philosophy for Children*» («*Φιλοσοφία για Παιδιά*») του Matthew Lipman, «*CoRT Thinking Program*» με τα «*έξι σκεπτόμενα διαφορετικού χρώματος καπέλα*» του Edward De Bono. Στον ελλαδικό χώρο έχουμε το πρόγραμμα «*Δαίδαλος*»⁶ των Ιωάννη Παρασκευόπουλου και Πολυξένης Παρασκευοπούλου, το οποίο έχει εφαρμοστεί σε Δημοτικά Σχολεία της Αθήνας (Παρασκευόπουλος, 2004: 60, 109).

Επιπλέον, στον ελλαδικό χώρο, εκτός από την εφαρμογή του προγράμματος «*Δαίδαλος*»⁷, πραγματοποιήθηκαν κάποιες έρευνες, στις οποίες οι ερευνητές σχεδίασαν και υλοποίησαν ένα πρόγραμμα ασκήσεως της δημιουργικής σκέψης στους μαθητές της πειραματικής ομάδας. Τα αποτελέσματα των ερευνών αυτών έδειξαν πως οι μαθητές των πειραματικών ομάδων βελτίωσαν τη δημιουργική τους σκέψη, μετά την συμμετοχή τους στο πρόγραμμα. Ενδεικτικά, αναφέρουμε δύο έρευνες σε μαθητές της σχολικής ηλικίας και μία έρευνα σε μαθητές της προσχολικής. Συγκεκριμένα, ο Κούσουλας (2003), εφάρμοσε ένα πρόγραμμα

⁶ Βλ. Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου (2009).

⁷ Βλ. Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου (2009).

βασισμένο στη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης σε παιδιά σχολικής ηλικίας, ενώ η Ξανθάκου (1998) εφάρμοσε ένα πρόγραμμα δημιουργικών μεθόδων στο μάθημα της Γλώσσας. Στην προσχολική ηλικία η Μάνου (2001), εφάρμοσε ένα πρόγραμμα βασισμένο, κυρίως, στις δραστηριότητες των ψυχομετρικών test Torrance και Guilford.

3.2. Δημιουργική σκέψη και Θεατρική Αγωγή

Στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, η Θεατρική Αγωγή αναφέρεται στο *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Νηπιαγωγείου (Δ.Ε.Π.Π.Σ.)*⁸ και στο *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Θεάτρου (Δ.Ε.Π.Π.Σ.)*⁹, για το Δημοτικό. Θεμελιώδης αρχή είναι η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, δηλ. η ολιστική αντίληψη της γνώσης που περιλαμβάνει γνώσεις και δεξιότητες πέραν του ενός γνωστικού αντικειμένου. Το Δ.Ε.Π.Π.Σ. συνοδεύεται από Οδηγούς Εκπαιδευτικού, ενώ στο πλαίσιο διαμόρφωσης του, εντάσσεται και η Ευέλικτη ζώνη¹⁰ με την οργάνωση Σχεδίων Εργασίας¹¹. Μεταγενέστερα, εφαρμόζονται νέα αναλυτικά προγράμματα, ως συμπληρωματικά του Δ.Ε.Π.Π.Σ. (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003: 5-7· Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου, 2014: 6-7).

Το *Πρόγραμμα Σπουδών για τη Θεατρική Παιδεία*¹² του Δημοτικού Σχολείου και το σχολικό εγχειρίδιο της Ε΄ και της ΣΤ΄ τάξης¹³ περιλαμβάνει ποικιλία ασκήσεων και παιχνιδιών για την εξοικείωση των παιδιών με τη θεατρική πράξη. Επίσης, περιλαμβάνει τις μορφές δραματικής έκφρασης (Μιμόδραμα, Θεατρικό Παιχνίδι, Παιχνίδια Ρόλων, Αυτοσχεδιασμός), Δημιουργική Γραφή, Δραματοποίηση,

⁸ Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2003).

⁹ Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2003).

¹⁰ Η Ευέλικτη Ζώνη επιτρέπει την εφαρμογή καινοτόμων προγραμμάτων, τα οποία, λόγω έλλειψης χρόνου, δεν είναι δυνατό να ενταχθούν στο ωρολόγιο πρόγραμμα (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003: 616-621).

¹¹ Τα Σχέδια Εργασίας είναι «έρευνες» θεμάτων που επιλέγουν τα παιδιά με βάση κάποιον προβληματισμό τους και με σκοπό την επίλυσή του. Πρόκειται για ανοιχτές, βιωματικές δράσεις ως προς τις διαδικασίες, το περιεχόμενο και το χρόνο ολοκλήρωσης. Γίνονται σε φάσεις και περιλαμβάνουν τη συνεργασία των παιδιών μεταξύ τους και με τον εκπαιδευτικό (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003: 591· Κουλούρη, 2002: 41-42).

¹² Πρόγραμμα Σπουδών για τη Θεατρική Παιδεία (2011).

¹³ Μουγιακάκος κ.ά. (χ.χ.).

Αφήγηση, είδη και μορφές παραστατικών Τεχνών (Κουκλοθέατρο, Θέατρο Σκιών, Πολυθέαμα, Θεατρικό Δρώμενο), τα οποία επιτρέπουν και ευνοούν τη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης.

Αντίστοιχα, στο *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*¹⁴, το «Θέατρο» ανήκει στην Ενότητα «Τέχνες». Στην ίδια ενότητα εντάσσονται και οι εξής υποενότητες: «Εικαστικά», «Μουσική», «Οπτικοακουστική Έκφραση» και «Χορός- Κίνηση». Προτείνονται ποικίλες διαθεματικές δράσεις με στόχο τη βίωση της θεατρικής εμπειρίας από τα νήπια, συμπεριλαμβανομένων και των δράσεων που αφορούν το Κουκλοθέατρο.

Στόχος των παραπάνω προτεινόμενων δραστηριοτήτων Θεατρικής Αγωγής είναι η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης των μαθητών, καθώς σύμφωνα με τον *Οδηγό Εκπαιδευτικού για το Θέατρο*¹⁵, «όλες οι δραστηριότητες καλλιτεχνικής έκφρασης και Αισθητικής Αγωγής, εξοικειώνουν τα παιδιά με την ιδιαίτερη αξία των εναλλακτικών οπτικών που μπορούν να προκύψουν για κάθε θέμα».

Ο Λενακάκης (2013: 60), αναφέρει πως «η δραστηριοποίηση των αισθήσεων και του σώματος που δρομολογείται στο παιχνίδι αυξάνει τη συμμετοχή του μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία, ενδυναμώνει τα εσωτερικά του κίνητρα για μάθηση, ενώ καλλιεργεί την αποκλίνουσα/δημιουργική σκέψη του».

Η Άλκηστις (2008: 224), λέει πως «το δράμα έχει τη δυνατότητα να ενδυναμώνει τη δημιουργικότητα και την κριτική ικανότητα για την κατανόηση των αλλαγών του περιβάλλοντος και τη συνεισφορά σε αυτές».

Ο Μαυρίκης (2007: 132-134), παρουσιάζει το παίξιμο ρόλων ως τεχνική καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης. Συγκεκριμένα, αναφέρει πως η τεχνική αυτή «είναι ιδιαίτερα χρήσιμη στις περιπτώσεις εκείνες που απαιτείται να γίνει ανάλυση και συζήτηση διαφορετικών απόψεων και στάσεων σε διάφορα θέματα», καθώς τα παιδιά με βιωματικό τρόπο εμβαθύνουν στο ρόλο.

Επιπλέον, οι Σιούτας κ.ά. (2008: 72-73), παραθέτουν τη δραματοποίηση και τη μιμική ως δραστηριότητες που καλλιεργούν τη δημιουργική σκέψη, ενώ ο Torrance (1987: 189-204), αναφέρει πως οι δημιουργικές τέχνες, με τις αντίστοιχες δραστηριότητες, έχουν τα μεγαλύτερα ποσοστά επιτυχίας στη διδασκαλία των παιδιών να εκφραστούν δημιουργικά.

¹⁴ Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2014).

¹⁵ Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Θέατρο (2011: 6).

Έρευνες που έχουν εφαρμοστεί στο χώρο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, με τους ερευνητές να υλοποιούν δράσεις βασισμένες στις τεχνικές της Δραματικής Τέχνης στην Εκπαίδευση, έδειξαν ότι οι συμμετέχοντες ανέπτυξαν τη δημιουργική τους σκέψη.

Συγκεκριμένα, η έρευνα των Γαλάνη, και Μπεκιάρη (2009: 32-44), έδειξε πως η παρακολούθηση μιας ζωντανής παράστασης Καραγκιόζη σε αντιδιαστολή με την μαγνητοσκοπημένη της, από παιδιά της Ε΄ τάξης Δημοτικού, συνέβαλε στην ανάπτυξη της ευελιξίας της δημιουργικής σκέψης των μαθητών.

Η έρευνα των Παπαδόπουλου, Κούσουλα και Σιούτη (2014), έδειξε πως οι θεατρικές τεχνικές (Διερευνητική Δραματοποίηση) που εφαρμόστηκαν στη διδασκαλία λογοτεχνικού κειμένου, σε αντιδιαστολή με τους συμβατικούς τρόπους διδασκαλίας, βελτίωσαν τη δημιουργική σκέψη των μαθητών της πειραματικής ομάδας.

Η Μέλλου (2004: 128-137), στην έρευνά της αναφέρει πως τα νήπια που εμπλέκονται σε δραστηριότητες είτε ελεύθερου, είτε κατευθυνόμενου Θεατρικού Παιχνιδιού, αναπτύσσουν περισσότερο τη δημιουργικότητά τους σε σχέση με τα υπόλοιπα.

Η Νικολούδη (2011: 631-641), εφαρμόζοντας ένα πρόγραμμα Θεατρικού Παιχνιδιού στα νήπια, βρήκε πως οι θεατρικές δραστηριότητες αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα των παιδιών και συνδέονται με όλες τις μαθησιακές περιοχές του αναλυτικού προγράμματος.

Η έρευνα της Κεφαλάκη (χ.χ.), έδειξε πως το Θεατρικό Παιχνίδι που εφαρμόστηκε στη διδασκαλία δύο μαθημάτων των Κοινωνικών Σπουδών, της Ιστορίας και της Μελέτης Περιβάλλοντος, σε αντιδιαστολή με τους συμβατικούς τρόπους διδασκαλίας, βελτίωσε τη δημιουργική σκέψη των μαθητών της πειραματικής ομάδας.

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε δύο ακόμα έρευνες. Η πρώτη υλοποιήθηκε στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Με την τεχνική «τα έξι σκεπτόμενα καπέλα» του de Bono και με τη διασύνδεση των Τεχνών (θέατρο, ποίηση, ζωγραφική, κ.ά.), προέκυψαν θετικά αποτελέσματα στην ομαδοσυνεργατική, δημιουργική επίλυση προβλημάτων (Θεολογής κ.ά., 2017: 115-132).

Η δεύτερη είναι μια εμπειρική έρευνα του Ο' Farrell (2009: 208-214), στην οποία συμμετείχαν ενήλικες. Η έρευνα έδειξε πως το θεατροπαιδαγωγικό εργαστήριο με τη

χρήση των τεχνικών του Θεάτρου/Δράματος που υλοποίησε, είχε όλα τα στοιχεία που αφορούν τον όρο «δημιουργικότητα».

Από τα παραπάνω, παρατηρούμε πως το δίπολο διαθεματική προσέγγιση της γνώσης και Θεατρική Αγωγή, δημιουργούν πρόσφορο έδαφος για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης στην εκπαίδευση.

3.3. Δημιουργική σκέψη και Κουκλοθέατρο

Το Κουκλοθέατρο είναι ένα είδος θεάτρου, το οποίο χαρακτηρίζεται από λακωνικότητα. Χρησιμοποιώντας λιγότερες λέξεις και περισσότερο εικόνα και κίνηση *«περιορίζεται στην ουσία αφήνοντας πάντα χώρο στη φαντασία του θεατή»* (Παρούση, 2012α: 107).

Αποτελεί μια μορφή επικοινωνίας ανάμεσα στον πομπό (εμπυχωτής) και στο δέκτη (κοινό). Στο σχολείο απαντάται με τρεις μορφές: ως θέαμα, ως δραστηριότητα και, ως θέαμα και δραστηριότητα. Ως θέαμα νοείται μια κλασική παράσταση Κουκλοθέατρου από τον εκπαιδευτικό για παιδιά. Ως δραστηριότητα νοείται είτε μια αλληλεπιδραστική παράσταση από τον εκπαιδευτικό και μια ομάδα παιδιών για παιδιά, είτε τα παιδιά να κινούνται ελεύθερα στο χώρο και να παίζουν με τις κούκλες, είτε το κάθε παιδί κρατώντας την κούκλα του να κάνει μονόλογο ή διάλογο με τον εαυτό του (δεν προωθείται η επικοινωνία). Τέλος, ως θέαμα και δραστηριότητα είναι όταν η κούκλα-δάσκαλος μιλά στα παιδιά. Η χρήση της σκηνής δεν είναι απαραίτητη και στις τρεις μορφές (Αλκηστis, 2011: 107-110).

Μέσω του Κουκλοθέατρου το παιδί έχει πολλές ευκαιρίες να αναπτύξει τη δημιουργικότητά του, καθώς όλα τα στάδια διεξαγωγής του κινούνται προς αυτή την κατεύθυνση. Το παιδί παρακολουθώντας παραστάσεις Κουκλοθέατρου, κατασκευάζοντας κούκλες και σκηνικά και εμπυχώνοντας τις κούκλες αυτές με βάση ένα σενάριο που συνέθεσε (ατομικά ή σε ομάδες), προχωρά τη σκέψη του ένα επίπεδο παραπάνω (Αλκηστis, 2011: 176).

Αυτά επιβεβαιώνονται από το γεγονός πως κατά τη διάρκεια μιας παράστασης Κουκλοθέατρου το παιδί καλλιεργεί την ελεύθερη έκφραση, τη φαντασία, την κοινωνικότητα και τη δημιουργική του δύναμη. Ενεργοποιείται σε συναισθηματικό και νοητικό επίπεδο σε τέτοιο βαθμό, που η εμπύχωση των κουκλών *«δίνει ισχυρά κεντρίσματα στη φαντασία του, το βοηθά να ασκεί τα εκφραστικά του μέσα, το θάρρος*

του, τη δημιουργικότητά του». Μάλιστα, το παιδί αφομοιώνει καλύτερα τη διδακτέα ύλη μέσα από δραστηριότητες Κουκλοθέατρου (Δαράκη, 1989: 21, 60-61).

Επιπλέον, η δημιουργική σκέψη του παιδιού καλλιεργείται όταν αναλαμβάνει το ρόλο του καλλιτέχνη-δημιουργού. Αυτό γίνεται σε στάδια. Πρώτο στάδιο είναι η παρουσίαση της κούκλας του εκπαιδευτικού στην τάξη και, έπειτα, η γνωριμία της με τα παιδιά, με σκοπό να εξοικειωθούν μαζί της. Η χρήση της κούκλας-δάσκαλο επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να συντονιστεί με τον τρόπο σκέψης των παιδιών, καθώς τα παιδιά εμπιστεύονται σκέψεις και συναισθήματα σε αυτήν. Ακολουθούν τα στάδια της κατασκευής της κούκλας και των σκηνικών, της εμψύχωσης της κούκλας και της δημιουργίας ιστορίας. Έτσι, λοιπόν, το Κουκλοθέατρο δημιουργεί τις προϋποθέσεις για ένα δημιουργικό μαθησιακό περιβάλλον (Άλκηστις, 2011: 133-162· Παρούση, 2002: 31-33).

Ξεκινώντας από την κατασκευή της κούκλας, το παιδί ωθείται να σκεφτεί μέσα και τρόπους για να ολοκληρώσει το έργο του. Μέσα από τις κούκλες που κατασκευάζει, «δίνει διαφορετικό ρόλο στα αντικείμενα με τη φαντασία του, επεκτείνοντας τη χρήση τους πέρα από τη συνηθισμένη». Για αυτό και το παιδί αγαπά περισσότερο τις πιο ακατέργαστες κούκλες και όχι τις τέλειες και τυποποιημένες, καθώς με τη φαντασία του μπορεί να συμπληρώσει τις ατέλειές τους (Μαγουλιώτης, 1999: 15-16).

Με γνώμονα αυτή τη θεώρηση για την δημιουργικότητα στην κατασκευή της κούκλας, τις σχολικές χρονιές 2009-2010 και 2010-2011 υλοποιήθηκαν δύο εργαστήρια κατασκευής και εμψύχωσης κούκλας από ποικίλα υλικά, στα Νηπιαγωγεία Ιππείου (Ρέππα, 2009-2010) και Χαλίκων (Νάστα, & Κρικλάνη, 2010-2011), αντίστοιχα. Επιπλέον, το Warren Early Childhood Center (Κέντρο πρώιμης παιδικής ηλικίας) (2008) πραγματοποίησε εργαστήριο κατασκευής και εμψύχωσης κούκλας με τίτλο «*The puppet project*».

Στο στάδιο της εμψύχωσης της κούκλας περιλαμβάνονται ο συντονισμός της κίνησης με την ομιλία της. Αρχικά, το παιδί πειραματίζεται με τις γαντόκουκλες, μετά με τις δαχτυλόκουκλες, μετά με τις μαρότ και, τέλος, με τις κούκλες Κουκλοθέατρου. Τα παιδιά μπορούν να χορέψουν με τις κούκλες τους, ακολουθώντας το ρυθμό της μουσικής (Άλκηστις, 2011: 133-151). Σε αυτό το στάδιο για το παιδί «η αναμονή της κούκλας για ζωή είναι πρόκληση της δημιουργικής του φαντασίας» (Παρούση, 2002: 31-33).

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε παιδιά Νηπιαγωγείου έδειξε πως τα νήπια εκφράστηκαν δημιουργικά με διάφορους εναλλακτικούς τρόπους. Αυτοσχεδιάζοντας και «παντρεύοντας» με επιτυχία τη μουσική με την εμπύχωση αντικειμένων και με άλλα είδη Δραματικής Τέχνης (μιμητική, μεταμορφώσεις, κ.ά.), δημιούργησαν μια μικρή μουσική και θεατρική παράσταση (Βασιλειάδου, & Δογάνη, 2014: 1385-1388).

Επιπλέον, η εμπύχωση των κουκλών συμβάλει στη γλωσσική καλλιέργεια των παιδιών. Τα παιδιά αποκτούν ένα πλούσιο λεξιλόγιο, μαθαίνουν να τονίζουν σωστά τις λέξεις, να αρθρώνουν λόγο, χρησιμοποιώντας σωστά τους συντακτικούς κανόνες της γλώσσας. Επιπλέον, εξασκούνται στις ικανότητες του συνειρμού, της κρίσης, της μνήμης, της σύνθεσης, του αυτοσχεδιασμού, της φαντασίας, της ευρηματικότητας και εκφράζουν με το λόγο τον εσωτερικό τους κόσμο (Αλκηστις, 2011: 113).

Αυτό επιβεβαιώνεται από την έρευνα των Λενακάκη και Λουλά (2014: 1069-1081), που έδειξε πως τα παιδιά της Δ΄ Δημοτικού, διαμέσου της κούκλας με το όνομα «Πάρης», καλλιέργησαν τη δημιουργική τους σκέψη μέσω της παραγωγής γραπτού λόγου.

Στο στάδιο της δημιουργίας ιστορίας, τα παιδιά φτιάχνουν μικρούς διαλόγους, οι οποίοι αργότερα, γίνονται ιστορίες. Εδώ, ο δάσκαλος μπορεί να προτείνει στα παιδιά να παίξουν Κουκλοθέατρο με κάποιους από τους μύθους του Αισώπου, οι οποίοι είναι σύντομοι και περιέχουν σοφία. Υπάρχει, όμως, και η εναλλακτική να τους δώσει ερεθίσματα για να δημιουργήσουν τα ίδια μια ιστορία. Τα ερεθίσματα αυτά μπορεί να είναι οπτικά, ακουστικά, είτε να προέρχονται από την έκφραση των παιδιών (σε ομάδες των έξι ζωγραφίζει το καθένα ό,τι θέλει και έπειτα από όλες τις ζωγραφιές φτιάχνουμε μια ιστορία) (Αλκηστις, 2011: 151-172).

Η Brodie (1994), αναφέρει πως το Κουκλοθέατρο προάγει τη δημιουργική σκέψη των παιδιών, αφού χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους συνθέτουν ιστορίες και επιλύουν προβλήματα (Mullenbach, 1999: 8).

Αλλά και η Παπαϊωάννου (2016), εφάρμοσε ένα δημιουργικό, εναλλακτικό πρόγραμμα σε μαθητές της Δ΄ τάξης. Το πρόγραμμα αφορούσε το γνωστικό αντικείμενο της Λογοτεχνίας, του οποίου η προσέγγιση έγινε μέσω των τεχνικών της Δραματικής Τέχνης και του Κουκλοθεάτρου. Παρατήρησε πως για τους μαθητές της πειραματικής ομάδας λειτούργησε θετικά στην πρωτότυπη παραγωγή του γραπτού τους λόγου.

Εξέχοντα ρόλο παίζουν και τα ερεθίσματα από το δάσκαλο, που σύμφωνα με τη Williams (2010), τα οπτικά είναι τα πιο ισχυρά ερεθίσματα για να ενεργοποιήσουν τη

δημιουργικότητα των παιδιών. Σε έρευνα που πραγματοποίησε σε νήπια, προέκυψε το συμπέρασμα πως η κούκλα ως οπτικό ερέθισμα, ώθησε τα νήπια να παράγουν αφηγήσεις με μεγαλύτερη ευχέρεια έναντι άλλων μεθόδων, οξύνοντας τη δημιουργική τους σκέψη.

Στη συνέχεια, παραθέτουμε δυο σχέδια εργασίας, τα οποία υλοποιήθηκαν το σχολικό έτος 2003-2004 στο πλαίσιο της *Ευέλικτης Ζώνης για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση* στην Περιφέρεια Αττικής¹⁶. Τα σχέδια εργασίας είχαν θέμα «Το Θέατρο» και το «Κουκλοθέατρο» και υλοποιήθηκαν από το 12^ο Νηπιαγωγείο Γαλασίου και από τους μαθητές της Ε΄ τάξης του 10^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κερατσινίου, αντίστοιχα. Περιελάμβαναν διαθεματικές δραστηριότητες με όλα τα στάδια διεξαγωγής του Κουκλοθεάτρου.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, το Κουκλοθέατρο βοηθά το παιδί τόσο στον εκφραστικό-δημιουργικό τομέα, όσο και στο νοητικό, γλωσσικό, ψυχοκινητικό, συναισθηματικό και κοινωνικό. Επιπλέον, έχει θετική επίδραση και στον εκπαιδευτικό, καθώς μέσω της κούκλας μπορεί να δώσει πληροφορίες στα παιδιά, να διεισδύσει στον εσωτερικό τους κόσμο και να κάνει την αυτοκριτική του, με στόχο τη βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Άλκηστις, 2011: 114-115· Μιχαηλίδου, 1999: 18-19).

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε πως ο εκπαιδευτικός για να μπορέσει να καλλιεργήσει τη δημιουργική σκέψη των παιδιών μέσω της Θεατρικής Τέχνης και, συγκεκριμένα, του Κουκλοθεάτρου, θα πρέπει να λάβει υπόψη του τις αρχές της Παιδαγωγικής, της Ψυχολογίας και της Δραματικής Τέχνης στην Εκπαίδευση. Σχεδιάζοντας και υλοποιώντας δράσεις που συνδυάζουν τις κατάλληλες στρατηγικές μάθησης, ποικίλες τεχνικές καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης και το αναλυτικό πρόγραμμα της Θεατρικής Αγωγής, εξασφαλίζει τις προϋποθέσεις για δημιουργική σκέψη στο σχολικό περιβάλλον. Προϋπόθεση των παραπάνω, είναι η ενεργός συμμετοχή του δασκάλου, η επιστράτευση της δικής του δημιουργικής σκέψης και η παροχή ερεθισμάτων για ποικίλες δημιουργικές δραστηριότητες, που, με τις κατάλληλες διδακτικές προσεγγίσεις, θα οδηγήσουν στην οργάνωση μιας δημιουργικής τάξης.

¹⁶ Η Ευέλικτη Ζώνη στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, Περιφέρεια Αττικής-σχολικό έτος 2003-2004 (2003: 39-43, 83-84).

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

4^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ

4.1. Σκοπός και αναγκαιότητα της έρευνας

Η παρούσα έρευνα έχει τη δική της αξία στην επιστημονική κοινότητα και ιδιαίτερα στην εκπαιδευτική. Αναφερόμαστε σε μια έρευνα δράσης, η οποία μέσα από κάποιο πρόγραμμα παρέμβασης, δίνει τη δυνατότητα για αλληλεπίδραση, συνεργασία και ανατροφοδότηση δασκάλων, μαθητών και εκπαιδευτικού υλικού. Φυσικά, τα ευρήματά της είναι σημαντικά, καθώς οι αποκρίσεις των συμμετεχόντων, όχι μόνο μπορούν να δώσουν ποσοτικά και ποιοτικά δεδομένα, αλλά επίσης, ευνοούν τον αναστοχασμό, με σκοπό το σχεδιασμό ενός νέου κύκλου δράσης για τη διεξαγωγή μιας νέας έρευνας.

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να διαπιστωθεί η επίδραση ενός προγράμματος Θεατρικής Αγωγής στη δημιουργική σκέψη των παιδιών σχολικής ηλικίας. Συγκεκριμένα, η θεατρική τεχνική που επιλέχθηκε για την παρούσα έρευνα είναι το Κουκλοθέατρο, και η ηλικιακή ομάδα είναι τα παιδιά της Δ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του δήμου Άργους-Μυκηνών (πειραματική ομάδα) και ενός Δημοτικού Σχολείου της πόλης του Άργους (ομάδα ελέγχου). Η έρευνα στοχεύει στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης (εξαρτημένη μεταβλητή) των παιδιών της Δ' τάξης μέσω ενός ολιγόμηνου προγράμματος. Το πρόγραμμα αυτό περιλαμβάνει δραστηριότητες που προάγουν τη δημιουργική σκέψη, βασισμένες στις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου. Επιχειρείται μέσα από την ενασχόληση και την ενεργό συμμετοχή των παιδιών με το Κουκλοθέατρο, σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο, να καλλιεργηθούν η ευχέρεια, η ευελιξία και η πρωτοτυπία της λεκτικής και της σχηματικής δημιουργικότητας.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η παρούσα έρευνα, καταπιάνεται με το ευρύ πεδίο της δημιουργικής σκέψης, βάζοντας ένα ακόμα «λιθαράκι» στη μελέτη αυτού του φαινομένου, έτσι ώστε να προκύψουν επιβεβαιωμένα συμπεράσματα, σχετικά με το πώς λειτουργεί το φαινόμενο αυτό σε παιδιά που βρίσκονται στο μέσον της σχολικής τους ηλικίας. Χρησιμοποιεί ένα ποσοτικό εργαλείο μέτρησης, το οποίο δεν έχει τη μορφή κλασικού ερωτηματολογίου που συναντάμε στις περισσότερες έρευνες. Οι απαντήσεις είναι ανοιχτού τύπου, στοχεύοντας ο ερωτώμενος σε προκαθορισμένο

χρόνο να δώσει όσες περισσότερες και σπάνιες απαντήσεις μπορεί. Έτσι, έχει μεγάλο ερευνητικό ενδιαφέρον, εκτός από την ποσοτική ανάλυση των απαντήσεων, να δούμε και την ποιοτική τους ανάλυση.

Το μέσο το οποίο χρησιμοποιεί είναι το Κουκλοθέατρο. Κουκλοθέατρο, όμως, χωρίς την κλασική έννοια της παράστασης του εκπαιδευτικού στα παιδιά με προκαθορισμένο σενάριο και έτοιμες πλαστικές κούκλες Κουκλοθεάτρου. Αλλά, Κουκλοθέατρο με τη δημιουργική έννοια, καθώς στόχος είναι τα παιδιά να συμμετέχουν ενεργά σε όλη τη διαδικασία διεξαγωγής του (κατασκευαστές κούκλας και σκηνικών, σεναριογράφοι, κουκλοπαίκτες). Έτσι, λοιπόν, το μέσο αυτό καθίσταται πρόσφορο για τη διεξαγωγή πολλών συμπερασμάτων με ερευνητικό ενδιαφέρον.

Συμπερασματικά, θα λέγαμε πως η έρευνα αυτή έχει στοιχεία πρωτοτυπίας, καθώς συναντάμε το συγκερασμό του μηχανισμού της δημιουργικής σκέψης με εκείνον της τέχνης και της τεχνικής του Κουκλοθεάτρου σε παιδιά σχολικής ηλικίας. Επιπλέον, συνδυάζει τα ποσοτικά με τα ποιοτικά δεδομένα, με την εφαρμογή ενός προγράμματος παρέμβασης και χρησιμοποιεί ένα «ασυνήθιστο» εργαλείο μέτρησης. Για όλα τα παραπάνω, η έρευνα αυτή, ελπίζουμε να βρει την αποδοχή της επιστημονικής και εκπαιδευτικής κοινότητας.

4.2. Ερευνητικές υποθέσεις/ερωτήματα

Για την επίτευξη του παραπάνω σκοπού, η ερευνήτρια προέβη σε κάποιες υποθέσεις και ερωτήματα προκειμένου να οργανώσει αρτιότερα το σχέδιο έρευνας που θα ακολουθούσε.

Κύριο ερώτημα είναι το εξής:

- Είναι δυνατόν μια σειρά δραστηριοτήτων βασισμένες στις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου να βελτιώσει την αποκλίνουσα-δημιουργική σκέψη (ευχέρεια/ ευελιξία/ πρωτοτυπία των ιδεών) των μαθητών της πειραματικής ομάδας;

Δευτερεύοντα ερωτήματα είναι τα εξής:

1. Είναι δυνατόν μια σειρά δραστηριοτήτων βασισμένες στις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου να βελτιώσει τη λεκτική δημιουργικότητα των μαθητών της πειραματικής ομάδας;
2. Είναι δυνατόν μια σειρά δραστηριοτήτων βασισμένες στις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου να βελτιώσει τη σχηματική δημιουργικότητα των μαθητών της πειραματικής ομάδας;

Κύρια ερευνητική υπόθεση είναι ότι η αποκλίνουσα-δημιουργική σκέψη των μαθητών της Δ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του δήμου Άργους-Μυκηνών είναι δυνατόν να βελτιωθεί από ένα παρεμβατικό πρόγραμμα Θεατρικής Αγωγής. Το πρόγραμμα αυτό θα περιλαμβάνει 12 εβδομαδιαίες συναντήσεις των δύο σχολικών ωρών, με ομαδικές και ατομικές δραστηριότητες βασισμένες στις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου.

5^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

5.1. Μέσα συλλογής ποσοτικών δεδομένων

5.1.1. Test Torrance of Creative Thinking

Στην παρούσα έρευνα χρησιμοποιήθηκαν ποσοτικές και ποιοτικές μέθοδοι συλλογής δεδομένων. Το εργαλείο μέτρησης ποσοτικών δεδομένων ήταν το Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural)¹⁷, το οποίο βασίζεται στο τεστ του Guilford. Το τεστ ονομάζεται Test Torrance of Creative Thinking και είναι το πιο ευρέως διαδεδομένο τεστ ανάμεσα στα άλλα που συντάξε ο Torrance. Είναι ένα έγκυρο και αξιόπιστο εργαλείο μέτρησης ανοιχτών απαντήσεων, που περιλαμβάνει έξι λεκτικές δοκιμασίες και τρεις σχηματικές με συγκεκριμένο χρόνο συμπλήρωσης για την κάθε δοκιμασία. Οι ηλικίες στις οποίες απευθύνεται είναι από νήπια μέχρι ενήλικες (Μπούτσκου κ.ά., 2016: 29· Χάσκου, 2010).

Σχετικά με τις έξι λεκτικές δοκιμασίες, οι συμμετέχοντες καλούνται να γράψουν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες τους έρχονται στο μυαλό, οι οποίες προκύπτουν, είτε από τα γεγονότα που απεικονίζονται σε μια εικόνα (1η: ερωτήσεις που προκύπτουν από την εικόνα, 2η: γεγονότα που προηγούνται της εικόνας, 3η: γεγονότα που έπονται της εικόνας), είτε είναι σχετικές με αντικείμενα (4η: τροποποίηση αντικειμένου για βελτίωση, 5η: ασυνήθιστες χρήσεις αντικειμένου), είτε περιγράφουν μη πραγματικές απίθανες καταστάσεις (6η: υποθέστε τις συνέπειες) (Μπούτσκου κ.ά., 2016: 28-34· Χάσκου, 2010).

Σχετικά με τις τρεις σχηματικές δοκιμασίες, οι συμμετέχοντες καλούνται, να σχεδιάσουν μια εικόνα ή ένα αντικείμενο. Αυτό επιτυγχάνεται, είτε με το να συμπληρώσουν ένα σχήμα (1η: κατασκευή εικόνας), είτε με το να συμπληρώσουν ένα συγκεκριμένο αριθμό μισοτελειωμένων σχημάτων (2η: συμπλήρωση εικόνας), είτε με το να σχεδιάσουν όσο το δυνατόν περισσότερες εικόνες ή αντικείμενα τους έρχονται στο μυαλό, έχοντας ως ερέθισμα κύκλους (3η: συμπλήρωση κύκλων) (Μπούτσκου κ.ά., 2016: 28-34· Χάσκου, 2010).

¹⁷ Το εργαλείο μέτρησης αντλήθηκε από τη διδακτορική διατριβή της Χάσκου (2010). Στη συνέχεια, αναδιατυπώθηκε σύμφωνα με τις ανάγκες της παρούσας έρευνας και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας της ερευνήτριας. Όλο το test παρατίθενται στο *Παράρτημα 3.2*. (σ. 89).

Σε αυτή την έρευνα για τις λεκτικές και τις σχηματικές δοκιμασίες αξιολογούνται η ευχέρεια, η ευελιξία και η πρωτοτυπία των ιδεών¹⁸. Η αξιολόγηση έγινε με αριθμητικούς δείκτες, αλλά και με κάποια ποιοτικά πραγματολογικά κριτήρια, καθώς ο σχεδιασμός του τεστ επέτρεπε κάτι τέτοιο. Συνεπώς, λαμβάνοντας υπόψη τα κριτήρια αυτά, καθορίσαμε ποιες από τις ιδέες που προτάθηκαν είναι οι πιο χρήσιμες και οι πιο κατάλληλες για το προς επίλυση πρόβλημα (Παρασκευόπουλος, & Παρασκευοπούλου, 2009: 60-61).

5.2. Μέσα συλλογής ποιοτικών δεδομένων

Σύμφωνα με τον Παπαδόπουλο (2015: 6-21), υπάρχουν κάποιες μέθοδοι και τεχνικές αξιολόγησης των θεατροπαιδαγωγικών δράσεων. Κάποιες από αυτές είναι η αυτοαξιολόγηση των μαθητών μέσω ορισμένων τεχνικών της Δραματικής Τέχνης (την παγωμένη εικόνα, τη γραφή σε ρόλο, κ.ά.), η συζήτηση και ο αναστοχασμός των δράσεων, η χρήση της κλείδας αξιολόγησης και ο φάκελος εργασιών των μαθητών (Portfolio).

Έχοντας ως γνώμονα τα παραπάνω, αποφασίσαμε να εντάξουμε κάποιες από αυτές τις ποιοτικές μεθόδους στην έρευνά μας, προκειμένου να έχουμε πιο πλήρη εικόνα του υπό μελέτη φαινομένου. Συγκεκριμένα, ως μέσα συλλογής ποιοτικών δεδομένων χρησιμοποιήθηκαν: 1) το Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural), για το οποίο έγινε αναφορά σε προηγούμενα κεφάλαια, 2) η μέθοδος της παρατήρησης (συμμετοχική παρατήρηση, παρατήρηση από κριτική φίλη, φωτογραφικό υλικό) μέσω της συμπλήρωσης κλείδας παρατήρησης, ειδικά σχεδιασμένης για τις ανάγκες της έρευνας, και 3) το portfolio των μαθητών (φάκελος με φύλλα εργασίας, κούκλες, ζωγραφιές, κείμενα αυτοαξιολόγησης μαθητών).

¹⁸ Οι λεκτικές δοκιμασίες του συγκεκριμένου τεστ αξιολογούν την ευχέρεια, την ευελιξία και την πρωτοτυπία. Οι σχηματικές δοκιμασίες περιλαμβάνουν την αξιολόγηση πέντε μέτρων (νόρμες) και δεκατριών μέτρων (κριτήρια) της δημιουργικής σκέψης. Οι νόρμες είναι: ευχέρεια, πρωτοτυπία, επεξεργασία, αφαιρετικότητα τίτλων, αντίσταση στο πρόωρο τελείωμα. Τα κριτήρια είναι: συναισθηματική εκφραστικότητα, έναρθρη σύνθεση ατελών εικόνων, σύνθεση γραμμών, ασυνήθης οπτικοποίηση, εσωτερική οπτικοποίηση, διάσπαση-υπέρβαση ορίων, χιούμορ, πλούτος εικόνων (ποικιλία, ζωντάνια, δύναμη), το ενδιαφέρον των εικόνων (συναρπαστικές, γήινες), φαντασία (Kim, 2006: 3-5).

5.2.1. Παρατήρηση

Η παρατήρηση είναι ένα μέσο συλλογής δεδομένων που χρησιμοποιείται ευρέως στις ποιοτικές έρευνες και, κυρίως, στην έρευνα δράσης. Με την παρατήρηση ο ερευνητής έχει τη δυνατότητα να παρατηρήσει, άμεσα, στάσεις και συμπεριφορές του υπό μελέτη πληθυσμού και στη συνέχεια να τις καταγράψει (Αθανασίου, 2007: 232· Creswell, 2011: 252).

Στην παρούσα έρευνα, εφαρμόστηκε η «*συμμετοχική παρατήρηση*», καθώς η ερευνήτρια ήταν αυτή που υλοποιούσε το πρόγραμμα παρέμβασης και, παράλληλα, παρατηρούσε τις αντιδράσεις του υπό μελέτη πληθυσμού. Φυσικά, προϋποθέσεις των ανωτέρω, ήταν η αποδοχή της από την ομάδα και η υιοθέτηση αμερόληπτης στάσης (Αθανασίου, 2007: 232-234· Creswell, 2011: 252-253).

Εκτός από την ερευνήτρια, στη διαδικασία της παρατήρησης συμμετείχε και η δασκάλα της τάξης, υιοθετώντας το ρόλο του απλού παρατηρητή, ο οποίος σύμφωνα με τους Mc Niff, Lomax, & Whitehead (2003), ονομάζεται «*κριτικός φίλος*». Οι παρατηρήσεις του κριτικού φίλου αποτελούν αντικείμενο στοχασμού για τον ερευνητή, πράγμα το οποίο τον βοηθά να σχεδιάσει ένα νέο κύκλο έρευνας δράσης για το πεδίο που μελετά (Μάγος, & Παναγοπούλου, 2008).

Προκειμένου να έχουμε έγκυρα και αξιόπιστα αποτελέσματα, μελετήθηκε η σχετική βιβλιογραφία για το υπό μελέτη φαινόμενο από την ερευνήτρια και στη συνέχεια έγινε ενημέρωση στην κριτική φίλη. Επίσης, χρησιμοποιήθηκε μια κλίμακα καταγραφής παρατηρήσεων, ειδικά διαμορφωμένης για τους σκοπούς της έρευνας και οπτικοακουστικά μέσα (φωτογράφηση). Η κλίμακα καταγραφής των παρατηρήσεων επιτρέπει στον ερευνητή να οργανώνει και να βάζει σε τάξη τις παρατηρήσεις του. Η ερευνήτρια και η κριτική φίλη συμπλήρωσαν την ίδια κλίμακα καταγραφής. Με τη χρήση των οπτικοακουστικών μέσων καταγράφηκαν με λεπτομέρειες μη λεκτικές συμπεριφορές, οι οποίες συμπλήρωσαν τα «κενά» των σημειώσεων της ερευνήτριας και της κριτικής φίλης (Αθανασίου, 2007: 234-244· Creswell, 2011: 262-263).

5.2.2. Portfolio συμμετεχόντων

Στην παρούσα έρευνα, ως ποιοτικό εργαλείο μέτρησης χρησιμοποιήθηκε το portfolio των μαθητών, δηλ. ο φάκελος εργασιών τους. Οι μαθητές, καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος, κρατούσαν ένα αρχείο με τις εργασίες που αποτύπωναν τη δημιουργική τους σκέψη (κείμενα, κούκλες, ζωγραφιές), είτε σε ατομικό, είτε σε συλλογικό επίπεδο (Τσακίρη, & Καπετανίδου, 2007β: 358).

Ο φάκελος εργασιών είναι ένα αξιόπιστο μέσο αξιολόγησης των μαθητών, το οποίο αποτέλεσε μια σκόπιμη συλλογή στοιχείων. Τα στοιχεία αυτά, στόχευαν στην καταγραφή της προσωπικής και ομαδικής διαδρομής των μαθητών, μέσω του αναστοχασμού, σχετικά με το υπό μελέτη φαινόμενο, στην προσωπική τους ενδυνάμωση, στην αυτορρύθμισή τους και στην αυτοαξιολόγησή τους. Η αξιολόγησή των στοιχείων έγινε με διάφορες μορφές από τους μαθητές, κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του παρεμβατικού προγράμματος, μέσω διάφορων μορφών αξιολόγησης, και από την ερευνήτρια (Βαρσαμίδου, 2015: 74-81).

5.3. Ερευνητικός πληθυσμός

Στην έρευνα συμμετείχαν 30 μαθητές (N=30) που φοιτούσαν στη Δ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου. Την πειραματική ομάδα αποτελούσαν 11 μαθητές (N1=11) που φοιτούσαν στη Δ' τάξη του 6/θέσιου Δημοτικού σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του δήμου Άργους-Μυκηνών. Από τους 11 μαθητές (N1=11), οι 5 ήταν αγόρια και οι 6 κορίτσια. Την ομάδα ελέγχου αποτελούσαν 19 μαθητές (N2=19) που φοιτούσαν στη Δ' τάξη ενός Δημοτικού Σχολείου της πόλης του Άργους. Από τους 19 μαθητές (N2=19), οι 7 ήταν αγόρια και οι 12 ήταν κορίτσια.

Όμως, λόγω της αριθμητικής ανομοιογένειας των μαθητών και των δύο ομάδων, χρειάστηκε να γίνει ανακατανομή του πληθυσμού, προκειμένου να έχουμε έγκυρα και αξιόπιστα αποτελέσματα. Συνεπώς, το δείγμα μας αποτελούνταν από 22 μαθητές (N=22) που φοιτούσαν στη Δ' τάξη του Δημοτικού σχολείου. Την πειραματική ομάδα αποτελούσαν 11 μαθητές (N1=11) που φοιτούσαν στη Δ' τάξη του Δημοτικού σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του δήμου Άργους-Μυκηνών. Από τους 11 μαθητές (N1=11), οι 5 ήταν αγόρια και οι 6 κορίτσια. Την ομάδα ελέγχου αποτελούσαν 11 μαθητές (N2=11) που φοιτούσαν στη Δ' τάξη ενός Δημοτικού Σχολείου της πόλης του Άργους. Από τους 11 μαθητές (N2=11), οι 6 ήταν αγόρια και οι 5 ήταν κορίτσια.

Η μέθοδος δειγματοληψίας για τις δύο ομάδες ήταν η δειγματοληψία σκοπιμότητας¹⁹, καθώς δεν υπήρχαν άλλες διαθέσιμες ομάδες στις οποίες η ερευνήτρια να είχε πρόσβαση. Στη συνέχεια, ο αριθμός των μαθητών από την ομάδα ελέγχου έγινε με απλή τυχαία δειγματοληψία²⁰, για να εξασφαλίσουμε όσο το δυνατόν αξιόπιστα και εγκυρότερα αποτελέσματα.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως ο πληθυσμός της πειραματικής ομάδας δεν είχε παρακολουθήσει ποτέ στο παρελθόν προγράμματα Θεατρικής Αγωγής στο σχολείο, όπως ορίζει το αναλυτικό πρόγραμμα για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

¹⁹ Η δειγματοληψία σκοπιμότητας ή ευκολίας είναι «όταν το δείγμα επιλέγεται από έναν πληθυσμό, ο οποίος είναι πολύ κοντινός στον ερευνητή και κατά συνέπεια προσιτός σε αυτόν» (Αθανασίου, 2007: 134).

²⁰ Η απλή τυχαία δειγματοληψία είναι «όταν κάθε μέλος του πληθυσμού που μελετάται, έχει την ίδια ευκαιρία με τα άλλα μέλη να επιλεγεί στο τελικό δείγμα» (Αθανασίου, 2007: 127).

5.4. Ερευνητική μέθοδος

Η παρούσα έρευνα ήταν μια έρευνα δράσης. Η έρευνα δράσης είναι «μια συλλογική προσπάθεια, η οποία επιχειρεί να προσεγγίσει ένα πρόβλημα, που υπάρχει σε ένα χώρο και ταυτόχρονα να το λύσει» (Αθανασίου, 2007: 320).

Είναι ο συνηθέστερος τύπος έρευνας που χρησιμοποιείται στην εκπαιδευτική πρακτική, και κυρίως στη Θεατρική Αγωγή. Αποτελεί μια δυναμική διαδικασία, που χρησιμοποιεί διάφορα μεθοδολογικά εργαλεία. Συνδέει τη θεωρία με την πράξη, δημιουργώντας τις συνθήκες για αναστοχασμό, συνεργασία, παραγωγή νέων ιδεών, αξιολόγηση του εκπαιδευτικού έργου, αυτοαξιολόγηση του εκπαιδευτικού και αλλαγή στις προβληματικές εκπαιδευτικές πολιτικές με στόχο τη βελτίωσή τους (Αθανασίου, 2007: 330-331· Creswell, 2011: 650-652).

Ο ερευνητής, προκειμένου να εφαρμόσει την έρευνα δράσης για το προς μελέτη πρόβλημα, ακολουθεί τέσσερις φάσεις (μοντέλο St. Kemmis): α) Σχεδιασμός, β) Δράση, γ) Παρατήρηση, δ) Στοχασμός. Η πορεία της έρευνας είναι κυκλική, και η μορφή της σπειροειδής. Στη φάση του σχεδιασμού ορίζει τη μέθοδο, τους στόχους και το πλάνο δράσης της έρευνας. Στη φάση της δράσης υλοποιεί το πρόγραμμα, ενώ στη φάση της παρατήρησης συλλέγει τα ερευνητικά δεδομένα από τους συμμετέχοντες. Τέλος, στη φάση του στοχασμού αξιολογεί την πορεία της έρευνας και προχωρά σε νέο σχεδιασμό (Παπαδόπουλος, 2010: 186-188).

Στην παρούσα έρευνα, τα τέσσερα στάδια αναλύονται ως εξής. Στόχος της έρευνας ήταν η εξέταση του βαθμού καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης των μαθητών σχολικής ηλικίας (Δ΄ τάξη). Για το σκοπό αυτό, η ερευνήτρια σχεδίασε ένα πρόγραμμα παρέμβασης 12 εβδομαδιαίων συναντήσεων δύο σχολικών ωρών, με δραστηριότητες Κουκλοθεάτρου (σχεδιασμός). Το παρεμβατικό πρόγραμμα, που το υλοποίησε η ίδια, περιελάμβανε πληθώρα κουκλοθεατρικών και δημιουργικών δραστηριοτήτων (δράση). Στη συνέχεια, με τη χρήση ποσοτικών και ποιοτικών εργαλείων μέτρησης έγινε η συλλογή των ερευνητικών δεδομένων (παρατήρηση). Τέλος, η ανάλυση των δεδομένων έγινε με τη διαδικασία της τριγωνοποίησης²¹ και

²¹ Κατά τη διαδικασία της τριγωνοποίησης, αναλύουμε το υπό μελέτη φαινόμενο, συνδυάζοντας διαφορετικές προσεγγίσεις. Ένας από τους συνηθέστερους συνδυασμούς είναι αυτός των ποσοτικών με τα ποιοτικά δεδομένα (Σαραφίδου, 2011: 96-101).

στη συνέχεια, ακολούθησε η ερμηνεία τους, για την εξαγωγή συμπερασμάτων (στοχασμός).

5.5. Διαδικασία συλλογής δεδομένων

5.5.1. Κύρια έρευνα

Μετά την μελέτη της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, την τήρηση όλων των κανόνων δεοντολογίας και την εξασφάλιση των απαραίτητων αδειών, το έτος 2016 δόθηκε το ποσοτικό εργαλείο μέτρησης σε μικρό αριθμητικό δείγμα παιδιών (N= 4) ηλικίας 8-11 ετών. Το εργαλείο μέτρησης ήταν η ελληνική προσαρμογή του Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural). Η χορήγηση του εργαλείου μέτρησης τη δεδομένη στιγμή, κρίθηκε απαραίτητη για τον εντοπισμό πιθανών αστοχιών στη διατύπωση των ερωτήσεων, καθότι έγινε αναδιατύπωση των ερωτήσεων αυτών, με βάση τις ανάγκες της παρούσας έρευνας και τα χαρακτηριστικά του δείγματός μας.

Στη συνέχεια, μετά την μελέτη της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, την τήρηση όλων των κανόνων δεοντολογίας και την εξασφάλιση των απαραίτητων αδειών, το σχολικό έτος 2017-2018 η ερευνήτρια προέβη στη διεξαγωγή της κύριας έρευνας. Η έρευνα υλοποιήθηκε από τις 10 Νοεμβρίου 2017 έως τις 2 Μαρτίου 2018, με δείγμα 22 μαθητών της Δ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του δήμου Άργους-Μυκηνών (πειραματική ομάδα) και ενός Δημοτικού Σχολείου της πόλης του Άργους (ομάδα ελέγχου). Το πρόγραμμα περιελάμβανε 12 εβδομαδιαίες παρεμβάσεις Κουκλοθεάτρου των δύο σχολικών ωρών, οι οποίες σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν από την ερευνήτρια στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης.

Η παρούσα έρευνα ήταν μια έρευνα δράσης. Περιελάμβανε ποσοτικές και ποιοτικές μεθόδους συλλογής των δεδομένων. Το ποσοτικό εργαλείο μέτρησης ήταν η ελληνική προσαρμογή του Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural)²².

²² Η ερευνήτρια επέλεξε το ποσοτικό εργαλείο μέτρησης να αποτελεί μέρος του παρεμβατικού προγράμματος, καθώς με αυτό τον τρόπο εξυπηρετούσε τη συνοχή του σχεδιασμού του προγράμματος και στην ομαλότερη διεξαγωγή του.

Η κύρια έρευνα διεξήχθη σε τρεις φάσεις. Αρχικά, δόθηκε το ποσοτικό εργαλείο μέτρησης της δημιουργικής σκέψης και δύο ομάδες (1 πειραματική, 1 ελέγχου). Στη συνέχεια, εφαρμόστηκε το πρόγραμμα παρέμβασης στην πειραματική ομάδα. Το πρόγραμμα ήταν δραστηριότητες που προάγουν τη δημιουργική σκέψη, βασισμένες στις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου. Στη συνέχεια, δόθηκε ξανά το ποσοτικό εργαλείο μέτρησης και στις δύο ομάδες, πρώτα το λεκτικό τεστ και την επόμενη μέρα το σχηματικό, με ανακατεμένη τη σειρά των ερωτήσεων.

Στο μεσοδιάστημα από την πρώτη χορήγηση του ποσοτικού εργαλείου μέτρησης μέχρι τη δεύτερη χορήγησή του, στο οποίο υλοποιήθηκε το παρεμβατικό πρόγραμμα στην πειραματική ομάδα, συλλέχθηκαν κάποια ποιοτικά δεδομένα. Συγκεκριμένα, έχουμε να πούμε πως είτε κατά τη διάρκεια της κάθε παρέμβασης, είτε αμέσως μετά το πέρας αυτών, η ερευνήτρια-εμπυχωτρία συμπλήρωνε μια κλείδα παρατήρησης με ερωτήσεις ανοιχτού και κλειστού τύπου σχετικές με τους στόχους της κάθε παρέμβασης. Ομοίως, και η δασκάλα της τάξης, η οποία είχε αναλάβει το ρόλο του παρατηρητή-κριτικού φίλου. Επιπλέον, η δασκάλα της τάξης είχε αναλάβει και τη συλλογή του φωτογραφικού υλικού.

Οι παρεμβάσεις ήταν με τέτοιο τρόπο σχεδιασμένες, που επέτρεπαν τη συλλογή δεδομένων από το Portfolio (ατομικός ή ομαδικός φάκελος) των μαθητών. Στο τέλος κάθε παρέμβασης ακολουθούσε κριτικός αναστοχασμός και διαμορφωτική αξιολόγηση των μαθητών (γραπτή, προφορική, εικαστική) για τους ίδιους και για την όλη διαδικασία. Διαμορφωτική αξιολόγηση των μαθητών έγινε και εφ' όλης της ύλης μετά την ολοκλήρωση όλων των παρεμβάσεων. Στην προκειμένη περίπτωση οι μαθητές απάντησαν γραπτά σε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου αξιολογώντας τους ίδιους, την όλη διαδικασία και την ερευνήτρια-εμπυχωτρία.

Τέλος, ακολούθησε η επεξεργασία και η ανάλυση των αποτελεσμάτων, που προέκυψαν από τα ευρήματα της έρευνας, με τη διαδικασία της τριγωνοποίησης.

5.5.2. Πρόγραμμα παρέμβασης

Το πρόγραμμα παρέμβασης που σχεδιάστηκε από την ερευνήτρια και εφαρμόστηκε από την ίδια στην πειραματική ομάδα²³, είχε τίτλο «Κουκλοθέατρο αρχίζει, τη φαντασία αφυπνίζει»²⁴. Το δείγμα ήταν 11 παιδιά (5 αγόρια, 6 κορίτσια) της Δ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου της τοπικής κοινότητας Φ. του Δήμου Άργους-Μυκηνών. Εφαρμόστηκε το σχολικό έτος 2017-2018 (10 Νοεμβρίου 2017 έως 2 Μαρτίου 2018). Περιελάμβανε 12 εβδομαδιαίες παρεμβάσεις διάρκειας δύο σχολικών ωρών.

Βασικός στόχος του προγράμματος ήταν η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης των παιδιών μέσω του Κουκλοθεάτρου, χρησιμοποιώντας τις αντίστοιχες τεχνικές για την επίτευξη του σκοπού αυτού. Επιμέρους στόχοι του προγράμματος ήταν η θεατρική έκφραση και η έκφραση συναισθημάτων μέσω της λεκτικής και της μη λεκτικής επικοινωνίας, η ενεργός συμμετοχή/ αυτενέργεια/ πρωτοβουλία σε ομαδικό και σε ατομικό επίπεδο, η συνεργασία και η αλληλεπίδραση με τα μέλη της ομάδας, την ερευνήτρια και το παιδαγωγικό υλικό, η χαρά της συμμετοχής και της δημιουργίας, και τέλος, ο κριτικός αναστοχασμός των δράσεων.

Η μεθοδολογία υλοποίησης του προγράμματος ήταν: α) σε όλες τις παρεμβάσεις να εφαρμόζονται τεχνικές καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης για τη λήψη απόφασης και την επίλυση προβλημάτων (πολλές, ευέλικτες και πρωτότυπες ιδέες, χρήση της φαντασίας και της δημιουργικότητας), σε συνδυασμό με δραστηριότητες Κουκλοθεάτρου, β) η σταδιακή εξοικείωση των παιδιών με τις τεχνικές του

²³ Το πρόγραμμα παρέμβασης σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε εξ' ολοκλήρου από την ερευνήτρια. Για το σχεδιασμό του, μελετήθηκε η υπάρχουσα βιβλιογραφία. Επίσης, επιστρατεύθηκαν η επαγγελματική εμπειρία και η δημιουργική σκέψη της ίδιας της ερευνήτριας για την τροποποίηση ορισμένων δραστηριοτήτων ή την επινόηση νέων, προκειμένου να είναι κατάλληλες για την εν λόγω έρευνα. Φωτογραφίες από το πρόγραμμα και από το portfolio των μαθητών της πειραματικής ομάδας, φιλοξενήθηκαν στο blog, που διατηρεί το Δημοτικό Σχολείο της τοπικής κοινότητας Φ. του Δήμου Άργους-Μυκηνών. Οι φωτογραφίες και το portfolio αναρτήθηκαν κατά την περίοδο διεξαγωγής του προγράμματος. Οι δραστηριότητες του συγκεκριμένου προγράμματος, το φωτογραφικό υλικό, υλικό που προέκυψε από την παρατήρηση, και το portfolio των μαθητών, αποτελούν προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας της ερευνήτριας.

²⁴ Ο τίτλος αυτός ορίστηκε από την ίδια την ερευνήτρια, επιστρατεύοντας τη δική της αποκλίνουσα-δημιουργική σκέψη για την έμπνευσή του. Είναι πρωτότυπος και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας της ερευνήτριας.

Κουκλοθεάτρου ως θεατές και ως κουκλοπαίκτες (κατασκευή κούκλας και σκηνικού, εμπύχωση κούκλας, γραφή σεναρίου), και γ) η επαφή των παιδιών και με τις τρεις μορφές του Κουκλοθεάτρου στο σχολείο (ως θέαμα, ως δραστηριότητα, ως θέαμα και ως δραστηριότητα), δ) η ένταξη του ποσοτικού εργαλείου μέτρησης ως στοιχείο του παρεμβατικού προγράμματος.

Για αυτό το σκοπό, χρησιμοποιήθηκε εποπτικό παιδαγωγικό υλικό, όπως κούκλες από ποικίλα υλικά, μουσικό υλικό, φύλλα εργασίας δημιουργικής σκέψης. Επίσης, χρησιμοποιήθηκε ο Σούπερ Λαγός, μια ομιλούσα κούκλα με τη μορφή λαγού ντυμένη σούπερ ήρωας, ο οποίος ζητούσε κάθε φορά από τα παιδιά να τον βοηθήσουν στις αποστολές που είχε αναλάβει. Δύο από τις αποστολές αυτές ήταν η συμπλήρωση του ποσοτικού εργαλείου μέτρησης από τους συμμετέχοντες στο δεύτερο μέρος της 1^{ης} και της 12^{ης} παρέμβασης. Οι δραστηριότητες ήταν σχεδιασμένες με τέτοιο τρόπο, ώστε να ευνοούν την ομαδοσυνεργατική προσέγγιση της γνώσης, μέσω της ανατροφοδότησης από τα μέλη της ομάδας, και τον κριτικό αναστοχασμό. Επιπλέον, δεν έλειπε η εναλλαγή στατικών και ενεργητικών δραστηριοτήτων, οι οποίες ήταν βιωματικές, ευέλικτες, παιγνιώδεις και έδιναν ερεθίσματα στα παιδιά για αυτενέργεια και δημιουργία σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο.

Συνοπτικά, το πρόγραμμα χωρίστηκε σε τέσσερις φάσεις²⁵. Σε όλες τις φάσεις του προγράμματος τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με όλες τις διαδικασίες διεξαγωγής του Κουκλοθεάτρου (θεατές, κατασκευαστές κούκλας και σκηνικού, σεναριογράφοι, κουκλοπαίκτες) και έγινε χρήση των τεχνικών καλλιέργειας της δημιουργικής σκέψης. Επίσης, περιελάμβανε παιχνίδια προθέρμανσης και ενεργοποίησης πριν τη διεξαγωγή των κύριων δράσεων, αλλά και κριτικό αναστοχασμό των δράσεων μετά τη διεξαγωγή τους. Όλες οι δραστηριότητες ήταν κλιμακούμενης δυσκολίας.

Η πρώτη φάση (1^η-3^η παρέμβαση) αποτελούσε εισαγωγή στο θέμα με δραστηριότητες γνωριμίας της ομάδας και ανίχνευσης των πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με το Κουκλοθέατρο. Επίσης, καθιστούσε τα παιδιά ως θεατές Κουκλοθεάτρου φέρνοντάς τα σε επαφή με την τέχνη και τη τεχνική του

²⁵ Αναλυτική περιγραφή του παρεμβατικού προγράμματος και των βασικών υλικών που χρησιμοποιήθηκαν, παρατίθενται στα *Παράρτημα 2.1* (σ. 70) και *Παράρτημα 2.2*. (σ. 83). Η 1^η και η 12^η παρέμβαση αποτελούνται από δύο μέρη. Το πρώτο μέρος περιλαμβάνει βιωματικές δραστηριότητες, ενώ το δεύτερο μέρος περιλαμβάνει τη συμπλήρωση του ποσοτικού εργαλείου μέτρησης Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural) από τους συμμετέχοντες.

Κουκλοθεάτρου και με τα υλικά κατασκευής της κούκλας. Τα παιδιά πειραματίστηκαν με την κατασκευή και την εμπύχωση της κούκλας.

Η δεύτερη φάση του προγράμματος (4^η-7^η παρέμβαση) καθιστούσε τα παιδιά ως σεναριογράφους και ως κουκλοπαίκτες. Αρχικά, κλήθηκαν σε ομάδες να φανταστούν και να καταγράψουν τα γεγονότα που προηγήθηκαν και ακολούθησαν από την ιστορία την οποία παρακολούθησαν στο Κουκλοθέατρο. Έπειτα, σε ομάδες κλήθηκαν να ολοκληρώσουν μια ιστορία με πρωταγωνιστές τα σχολικά είδη και να γράψουν διαλόγους. Μετά τη διαδικασία γραφής σεναρίου, ακολούθησε η εμπύχωση των κουκλών και των αντικειμένων από τα ίδια τα παιδιά.

Η τρίτη φάση του προγράμματος (8^η-11^η παρέμβαση) περιελάμβανε δραστηριότητες που ενέπλεκαν τα παιδιά με όλα τα στάδια διεξαγωγής του Κουκλοθεάτρου (κατασκευαστές κούκλας και σκηνικού, σεναριογράφοι, κουκλοπαίκτες). Τα παιδιά κατασκεύασαν κούκλες με ποικίλα υλικά, δίνοντάς τους μια ταυτότητα, και ζωγράφισαν το σκηνικό χώρο. Στη συνέχεια, σε ομάδες έγραψαν ένα σενάριο Κουκλοθεάτρου με πρωταγωνιστές τις κούκλες τους και τις εμπύχωσαν.

Τέλος, στην τέταρτη φάση (12^η παρέμβαση) ακολούθησε γραπτός και προφορικός αναστοχασμός όλου του παρεμβατικού προγράμματος. Το πρόγραμμα έκλεισε με δραστηριότητες αποχαιρετισμού της ομάδας με την ερευνήτρια και απονομή αναμνηστικών βραβείων στους συμμετέχοντες.

Αξίζει να σημειωθεί πως στο εν λόγω πρόγραμμα η προσέγγιση της γνώσης ήταν διαθεματική. Όλες οι δραστηριότητες περιελάμβαναν γνώσεις από τα γνωστικά αντικείμενα των Τεχνών (Θέατρο, Εικαστικά, Μουσική) και της Γλώσσας του αναλυτικού προγράμματος της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης²⁶.

Συγκεκριμένα, σχετικά με το Θέατρο, οι δραστηριότητες περιελάμβαναν τη σωματική και τη θεατρική έκφραση μέσω της λεκτικής και της μη λεκτικής επικοινωνίας. Επίσης, περιελάμβαναν τον πειραματισμό και την εξοικείωση των παιδιών με όλα τα στάδια της θεατρικής δημιουργίας, για το ανέβασμα μιας παράστασης Κουκλοθεάτρου (παρακολούθηση παράστασης Κουκλοθεάτρου από κουκλοπαίκτη, κατασκευή κούκλας και σκηνικού, γραφή σεναρίου, εμπύχωση κούκλας).

Σχετικά με τα Εικαστικά, οι δραστηριότητες περιελάμβαναν την κατασκευή κούκλας και σκηνικών με τη χρήση ποικίλων υλικών από τα παιδιά, όπως επίσης, και

²⁶ Βλ. Πρόγραμμα Σπουδών για τη Θεατρική Παιδεία (2011).

την εξοικειώσή τους με τις διαφορετικές χρήσεις των υλικών για την παραγωγή καλλιτεχνικού προϊόντος.

Σχετικά με τη μουσική, οι δραστηριότητες περιελάμβαναν τη γνωριμία των παιδιών με ποικίλα είδη μουσικής (εισαγωγή του εκάστοτε κουκλοθήρωα στη σκηνή με τη συνοδεία μιας χαρακτηριστικής αντιπροσωπευτικής μουσικής μελωδίας) και το συντονισμό της κίνησης της κούκλας και του ρυθμού της μουσικής κατά την εμφύχωσή της (χορός της κούκλας).

Τέλος, στο γνωστικό αντικείμενο της Γλώσσας υλοποιήθηκαν δραστηριότητες που αφορούσαν στην παραγωγή προφορικού λόγου με τη δημιουργία λεκτικών αυτοσχεδιασμών και στην παραγωγή γραπτού λόγου για τη δημιουργία ενός κουκλοθεατρικού σεναρίου με διαλογικά μέρη. Επίσης, περιελάμβανε δραστηριότητες που απαιτούσαν το συντονισμό της ομιλίας και της κίνησης της κούκλας κατά την εμφύχωσή της, όπως επίσης και τη χρήση της φαντασίας και της δημιουργικότητας για την επίλυση προβλημάτων.

6^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

6.1. Μέθοδοι στατιστικής επεξεργασίας δεδομένων

6.1.1. Ποσοτική ανάλυση Test Torrance of Creative Thinking

Στην έρευνα χρησιμοποιήθηκαν ποσοτικές και ποιοτικές μέθοδοι. Στη συνέχεια, έγινε τριγωνοποίηση. Τα ποσοτικά δεδομένα (Test Torrance of Creative Thinking) αναλύθηκαν με βάση το κριτήριο t-test για εξαρτημένα δείγματα και ποσοτικοποιήθηκαν με τη βοήθεια του SPSS. Οι ποιοτικές μέθοδοι (παρατήρηση, portfolio μαθητών) αξιολογήθηκαν με τη διαδικασία της ανάλυσης περιεχομένου.

Το ποσοτικό εργαλείο μέτρησης ήταν η ελληνική προσαρμογή του Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural). Με αυτό το εργαλείο, στην κάθε λεκτική δοκιμασία μετρήθηκαν όλες οι υποέννοιες της δημιουργικής σκέψης, δηλαδή η ευχέρεια, η ευελιξία και η πρωτοτυπία των ιδεών του κάθε μαθητή. Αντίστοιχα, για τις σχηματικές δοκιμασίες, εκτός από την πρώτη, της οποίας η μορφή επέτρεπε μόνο τη μέτρηση της πρωτοτυπίας. Έπειτα, έγινε άθροιση του σκορ όλων των υποεννοιών του λεκτικού τεστ και, αντιστοίχως, του σχηματικού. Στο τέλος, έγινε άθροιση του σκορ του λεκτικού με το σκορ του σχηματικού τεστ για να προκύψει το τελικό σκορ της δημιουργικότητας του κάθε μαθητή. Για τη μέτρηση της ευχέρειας, ο μαθητής λάμβανε ένα βαθμό για κάθε απάντηση, για την ευελιξία ένα βαθμό για κάθε κατηγορία απαντήσεων, ενώ για την πρωτοτυπία ο μαθητής λάμβανε έναν έως τρεις βαθμούς, για κάθε απάντηση που συγκέντρωνε το μικρότερο ποσοστό του συνολικού πληθυσμού του δείγματος.²⁷

Η ποσοτική ανάλυση των δεδομένων έγινε σε τρία διαδοχικά και αλληλοεξαρτώμενα στάδια. Στο πρώτο στάδιο έγινε ο έλεγχος της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας του εργαλείου μέτρησης της έρευνας. Για το σκοπό αυτό, χρησιμοποιήθηκε ο δείκτης Cronbach's α . Οι τιμές του δείκτη Cronbach, που προέκυψαν για τη δημιουργική σκέψη, τις μορφές της (λεκτική και σχηματική) και τα κριτήριά της (ευχέρεια, ευελιξία, πρωτοτυπία) σε όλο το δείγμα, παρατίθενται στους Πίνακες 1, 2, 3.

²⁷ Αναλυτικές οδηγίες σχετικά με τη μέτρηση του test Torrance παρατίθενται στο βιβλίο του Yamamoto (1964).

| Πίνακας 1: Δείκτης Cronbach_ Δημιουργική σκέψη | |
|---|---------------------|
| Ομάδες: ελέγχου & πειραματική (N=22) | Cronbach's a |
| Δημιουργική σκέψη | ,892 |

| Πίνακας 2: Δείκτης Cronbach_Μορφές δημιουργικής σκέψης | |
|---|---------------------|
| Ομάδες: ελέγχου & πειραματική (N=22) | Cronbach's a |
| Λεκτική δημιουργικότητα | ,856 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | ,881 |

| Πίνακας 3: Δείκτης Cronbach_Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | |
|---|---------------------|
| Ομάδες: ελέγχου & πειραματική (N=22) | Cronbach's a |
| Ευχέρεια | ,900 |
| Ευελιξία | ,827 |
| Πρωτοτυπία | ,587 |

Σύμφωνα με τους παραπάνω πίνακες μέτρησης του δείκτη Cronbach's a, όλες οι τιμές, πλην μίας, ήταν πάνω από την τιμή 0.70, η οποία αποτελεί την κατώτατη τιμή του δείκτη Cronbach. Συγκεκριμένα, οι τιμές της δημιουργικής σκέψης, της λεκτικής δημιουργικότητας, της σχηματικής δημιουργικότητας, της ευχέρειας και της ευελιξίας, ήταν πάνω από 0.70, ενώ της πρωτοτυπίας ήταν κάτω από 0.70. Ωστόσο, η

τιμή της πρωτοτυπίας πλησιάζει την επιθυμητή τιμή, οπότε μπορούμε να θεωρήσουμε πως το εργαλείο μέτρησης είναι έγκυρο και αξιόπιστο.

Αφού το εργαλείο μέτρησης κρίθηκε αξιόπιστο, τότε προχωρήσαμε στο δεύτερο στάδιο. Σε αυτό το στάδιο έγινε ο έλεγχος της κανονικότητας όλου του δείγματος, πριν και μετά τις παρεμβάσεις. Για την κανονικότητα του δείγματος χρησιμοποιήθηκε το κριτήριο Shapiro-Wilk, καθώς το δείγμα μας ήταν μικρότερο των 50 ατόμων ($N_1=11$, $N_2=11$). Η μηδενική μας υπόθεση ήταν ότι ο πληθυσμός και των δύο ομάδων πληροί τις προϋποθέσεις της κανονικότητας. Το όριο που θέσαμε, για να κρίνουμε τη μηδενική μας υπόθεση, ήταν το 5%. Οι τιμές της κανονικότητας που προέκυψαν για τη δημιουργική σκέψη, τις μορφές της (λεκτική και σχηματική) και τα κριτήριά της (ευχέρεια, ευελιξία, πρωτοτυπία) στην πειραματική ομάδα, παρατίθενται στους Πίνακες 4, 5, 6, ενώ στην ελέγχου στους Πίνακες 7, 8, 9.

| Πίνακας 4: | | |
|--|---------------------|-------------|
| Κανονικότητα_Π.Ο._Δημιουργική σκέψη | | |
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Δημιουργική σκέψη | ,594 | ,986 |

| Πίνακας 5: Κανονικότητα_Π.Ο._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Λεκτική δημιουργικότητα | ,774 | ,983 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | ,764 | ,276 |

| Πίνακας 6: Κανονικότητα_Π.Ο._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Ευχέρεια | ,737 | ,878 |
| Ευελιξία | ,228 | ,071 |
| Πρωτοτυπία | ,530 | ,427 |

| Πίνακας 7: Κανονικότητα_Ο.Ε._Δημιουργική σκέψη | | |
|---|---------------------|-------------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Δημιουργική σκέψη | ,870 | ,612 |

| Πίνακας 8: Κανονικότητα_Ο.Ε._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Λεκτική δημιουργικότητα | ,669 | ,335 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | ,154 | ,092 |

| Πίνακας 9: Κανονικότητα_Ο.Ε._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Ευχέρεια | ,791 | ,507 |
| Ευελιξία | ,454 | ,339 |
| Πρωτοτυπία | ,484 | ,383 |

Όπως παρατηρούμε στους παραπάνω πίνακες μέτρησης της κανονικότητας για την πειραματική ομάδα και για την ομάδα ελέγχου, όλες οι τιμές είναι μεγαλύτερες του 5%. Συγκεκριμένα, οι τιμές της δημιουργικής σκέψης, της λεκτικής δημιουργικότητας, της σχηματικής δημιουργικότητας, της ευχέρειας, της ευελιξίας και της πρωτοτυπίας της πειραματικής ομάδας και της ομάδας ελέγχου, ήταν πάνω από 0,05. Άρα, συμπεραίνουμε ότι δε μπορούμε να απορρίψουμε την μηδενική μας υπόθεση. Δηλαδή, η κατανομή του πληθυσμού από τον οποίο προέρχεται το δείγμα μας είναι, προσεγγιστικά, κανονική.

Το τρίτο στάδιο αφορά τη μέτρηση της δημιουργικής σκέψης, των μορφών και των κριτηρίων της για την πειραματική ομάδα και για την ομάδα ελέγχου, προκειμένου να εξετάσουμε αν επιβεβαιώνονται οι αρχικές μας υποθέσεις ή όχι. Εφόσον, το δείγμα και των δύο ομάδων πληροί τις προϋποθέσεις της κανονικότητας για τη δημιουργική σκέψη και για όλες τις μορφές και τα κριτήριά της, προχωρήσαμε στην ποσοτική ανάλυση, χρησιμοποιώντας το παραμετρικό κριτήριο t-test για εξαρτημένα δείγματα.

Οι τιμές του t-test που προέκυψαν για τη δημιουργική σκέψη, τις μορφές της (λεκτική και σχηματική) και τα κριτήριά της (ευχέρεια, ευελιξία, πρωτοτυπία) στην πειραματική ομάδα, παρατίθενται στους Πίνακες 10, 11, 12, ενώ οι τιμές στην ομάδα ελέγχου στους Πίνακες 13, 14, 15.

| Πίνακας 10: t-test_Π.Ο._Δημιουργική σκέψη | | | | | | | | |
|---|---------|--------|---------|--------|---------|--------|--------|------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΠΡΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | T | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Δημιουργική σκέψη | 116,909 | 23,449 | 133,181 | 24,782 | -16,272 | 10,631 | -5,077 | ,000 |

| Πίνακας 11: t-test_Π.Ο._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|---------|-------|--------|------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΠΡΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Λεκτική δημιουργικότητα | 66,454 | 17,823 | 76,818 | 18,685 | -10,363 | 8,732 | -3,936 | ,003 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | 50,454 | 7,992 | 56,363 | 8,115 | -5,909 | 7,435 | -2,636 | ,025 |

| Πίνακας 12: t-test_Π.Ο._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|---------|-------|--------|------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΠΡΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Ευχέρεια | 67,545 | 18,217 | 82,454 | 20,505 | -14,909 | 9,843 | -5,023 | ,001 |
| Ευελιξία | 32,181 | 4,622 | 33,454 | 5,086 | -1,272 | 4,197 | -1,006 | ,338 |
| Πρωτοτυπία | 17,181 | 2,750 | 17,272 | 2,493 | -,090 | 2,071 | -,146 | ,887 |

Αναφορικά με την πειραματική ομάδα, μετρήθηκαν οι μέσοι όροι και η διαφορά τους, οι τυπικές αποκλίσεις και η διαφορά τους και οι τιμές t και p του δείγματος (N1=11), πριν και μετά το παρεμβατικό πρόγραμμα. Ως επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας ορίστηκε το 5%.

Σύμφωνα με τους παραπάνω πίνακες, παρατηρούμε πως υπάρχει μια αύξηση όλων των μέσων όρων μετά το παρεμβατικό πρόγραμμα. Συγκεκριμένα, αυξήθηκαν

οι μέσοι όροι της δημιουργικής σκέψης, των μορφών της (λεκτική, σχηματική) και των κριτηρίων της (ευχέρεια, ευελιξία, πρωτοτυπία). Παρά την αύξηση όλων των μέσων όρων, παρατηρούμε στατιστικά μη σημαντική διαφορά στην τιμή p , σε κάποιες μετρήσεις. Συγκεκριμένα, παρατηρείται στατιστικά σημαντική διαφορά στις τιμές της δημιουργικής σκέψης, της λεκτικής δημιουργικότητας, της πρακτικής δημιουργικότητας και της ευχέρειας. Στατιστικά μη σημαντική διαφορά παρατηρείται στις τιμές της ευελιξίας και της πρωτοτυπίας.

Συνεπώς, βγάζουμε το συμπέρασμα πως η δημιουργική σκέψη στο σύνολο της, αλλά και στις επιμέρους μορφές της (λεκτική, σχηματική), αυξήθηκε μετά την εφαρμογή ενός προγράμματος Κουκλοθεάτρου στην πειραματική ομάδα. Η αύξηση οφείλεται, κυρίως, στις τιμές της ευχέρειας των συμμετεχόντων, καθώς οι τιμές της παρουσίασαν στατιστικά σημαντική διαφορά, έναντι αυτών της ευελιξίας και της πρωτοτυπίας.

| Πίνακας 13: t-test_O.E._Δημιουργική σκέψη | | | | | | | | |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΠΙΠΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Δημιουργική σκέψη | 79,636 | 19,116 | 84,909 | 18,954 | -5,272 | 24,195 | -,723 | ,486 |

| Πίνακας 14: t-test_O.E._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΠΙΠΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Λεκτική δημιουργικότητα | 50,454 | 14,102 | 52,818 | 16,660 | -2,363 | 17,054 | -,460 | ,656 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | 29,181 | 7,871 | 33,000 | 8,378 | -3,818 | 10,684 | -1,185 | ,263 |

Πίνακας 15: t-test_O.E._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης

| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΠΡΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
|-------------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Ευχέρεια | 39,363 | 12,225 | 42,181 | 11,686 | -2,818 | 15,911 | -,587 | ,570 |
| Ευελιξία | 21,545 | 6,022 | 24,363 | 5,818 | -2,818 | 6,896 | -1,355 | ,205 |
| Πρωτοτυπία | 18,727 | 2,327 | 18,363 | 2,062 | ,363 | 3,233 | ,373 | ,717 |

Αναφορικά με την ομάδα ελέγχου, μετρήθηκαν οι μέσοι όροι και η διαφορά τους, οι τυπικές αποκλίσεις και η διαφορά τους και οι τιμές t και p του δείγματος (N1=11), πριν και μετά το παρεμβατικό πρόγραμμα, που υλοποιήσαμε στην πειραματική ομάδα. Ως επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας ορίστηκε το 5%.

Σύμφωνα με τους παραπάνω πίνακες, παρατηρούμε πως υπάρχει μια αύξηση όλων των μέσων όρων, πλην ενός, μετά το παρεμβατικό πρόγραμμα, που εφαρμόστηκε στην πειραματική ομάδα. Συγκεκριμένα, αυξήθηκαν οι μέσοι όροι της δημιουργικής σκέψης, της λεκτικής δημιουργικότητας, της σχηματικής δημιουργικότητας, της ευχέρειας και της ευελιξίας, ενώ μειώθηκε ελάχιστα της πρωτοτυπίας. Παρά την αύξηση όλων των μέσων όρων, παρατηρούμε στατιστικά μη σημαντική διαφορά στην τιμή p σε όλες τις μετρήσεις.

Συνεπώς, βγάζουμε το συμπέρασμα πως η δημιουργική σκέψη της ομάδας ελέγχου δεν αυξήθηκε χωρίς την εφαρμογή ενός προγράμματος Κουκλοθεάτρου στην ομάδα ελέγχου.

6.2. Μέθοδοι ποιοτικής ανάλυσης δεδομένων

6.2.1. Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural)

Από το Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural), που χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο μέτρησης της δημιουργικής σκέψης, μπορούμε να αντλήσουμε ποιοτικά δεδομένα²⁸. Παρακάτω, θα παραθέσουμε κάποια δεδομένα από τη συμπλήρωση του εργαλείου μέτρησης από την πειραματική ομάδα, μετά το παρεμβατικό πρόγραμμα. Παραθέτουμε τις γενικές κατηγορίες κάθε ερώτησης της λεκτικής και της σχηματικής δημιουργικότητας και τις απαντήσεις των συμμετεχόντων από ορισμένες υποκατηγορίες. Οι έξι πρώτες δοκιμασίες αφορούν τη λεκτική δημιουργικότητα, ενώ οι άλλες τρεις τη σχηματική.

Οι τρεις πρώτες δοκιμασίες αφορούν γεγονότα που απεικονίζονται σε μια εικόνα. Στην πρώτη δοκιμασία, που αφορά στις ερωτήσεις που προκύπτουν από την εικόνα, οι γενικές κατηγορίες ήταν: 1) άνθρωποι, 2) ζώα, 3) περιβάλλον. Στη δεύτερη, που αφορά τα γεγονότα που προηγήθηκαν της εικόνας, και στην τρίτη, που αφορά τα γεγονότα που έπονται της εικόνας, ήταν: 1) αλληλεπίδραση ατόμων της εικόνας, 2) αλληλεπίδραση ζώων της εικόνας, 3) περιβάλλον.

Στην πρώτη δοκιμασία παρατηρούμε πως τα παιδιά εστίασαν, κυρίως, σε ερωτήσεις που υποδηλώνουν βαθύτερη ανάλυση των συναισθημάτων και των συμπεριφορών των χαρακτήρων, όπως: *«Είναι τρομαγμένοι;», «Γιατί είναι ανήσυχοι;», «Προσπαθούν να αποδράσουν;», «Γιατί το κλουβί του παπαγάλου κουνιέται;», «Γιατί ο παπαγάλος φωνάζει;»*. Στη δεύτερη και στην τρίτη δοκιμασία οι απαντήσεις κάποιων παιδιών, υποδηλώνουν στοιχεία αιτίας και αποτελέσματος, όπως: *«Μπορεί έξω να είχε πόλεμο και το αγόρι να πάει να πολεμήσει», «Μπορεί ο παπαγάλος να έκραζε συνέχεια και το αγόρι να το ενοχλεί αυτό», «Το αγόρι από το θυμό του που είχε τσακωθεί με τους γονείς του να φύγει και από τη χώρα», «Μετά μπήκαν στο πλοίο και έφυγαν για Ταϊλάνδη»*.

²⁸ Για την επιλογή των ποιοτικών δεδομένων λήφθηκαν υπ' όψιν το ερευνητικό ενδιαφέρον, το οποίο παρουσίαζαν οι απαντήσεις των συμμετεχόντων, και η περιορισμένη έκταση που αφορά στη συγγραφή της παρούσας εργασίας. Τα ποιοτικά δεδομένα αποτελούν συμπληρωματικά στοιχεία των θετικών ευρημάτων των ποσοτικών δεδομένων. Η παρούσα υποσημείωση ισχύει και για τις άλλες μεθόδους ποιοτικών δεδομένων που παρατίθενται σε επόμενα υποκεφάλαια.

Στην τέταρτη δοκιμασία, που αφορά στην τροποποίηση αντικειμένου για βελτίωση, οι γενικές κατηγορίες ήταν: 1) χειρισμός, 2) επανασχεδιασμός, 3) κίνηση/μηχανισμός. Εδώ, παρατηρούμε πως τα παιδιά πρόσθεσαν κάποια στοιχεία στο παιχνίδι, που ξεπερνούν τα συνηθισμένα στοιχεία διακόσμησης, όπως: «*Να έχει GPS*», «*Να το βάλουμε να κάθεται σε μια κούνια*». Επιπλέον, οι απαντήσεις κάποιων παιδιών μαρτυρούν την τροποποίηση του είδους και των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, όπως: «*Να του βάλουμε ουρά γοργόνας*», «*Να γίνει αυτοκίνητο*». Οι απαντήσεις των παιδιών με ιδιαίτερο ερευνητικό ενδιαφέρον, είναι εκείνες οι απαντήσεις που προσδίδουν στο παιχνίδι ανθρώπινες ή υπεράνθρωπες ικανότητες, όπως: «*Να με κάνει άορατο*», «*Να με πηγαίνει ταξίδια*», «*Να είναι πιο έξυπνος και από τον Αϊνστάιν*».

Στην πέμπτη δοκιμασία, που αφορά στις ασυνήθιστες χρήσεις αντικειμένου, οι γενικές κατηγορίες ήταν: 1) στατικός μετασχηματισμός, 2) δυναμικός μετασχηματισμός. Εδώ, παρατηρούμε ότι οι απαντήσεις των παιδιών είχαν αρκετά στοιχεία πρωτοτυπίας και δημιουργικότητας, καθώς οι περισσότερες από τις απαντήσεις τους ήταν ιδιαίτερα ευρηματικές. Κάποιες από αυτές ήταν: «*Να το κάνουμε μολ για σκύλους*», «*Να φτιάξουμε καλάθι για σκουπίδια*», «*Να το κάνουμε κούκλες*», «*Να το κάνουμε κορίνα του μπόουλινγκ*», «*Να τα στήσουμε σε σειρά και να είναι σαν DOMINO*», «*Να το κάνουμε ηχείο*», «*Να το κάνουμε τηλέφωνο*».

Στην έκτη δοκιμασία, που αφορά τις συνέπειες μιας υποθετικής κατάστασης, οι γενικές κατηγορίες ήταν: 1) αλληλεπίδραση ατόμων με τον εαυτό τους, 2) αλληλεπίδραση ατόμων με άλλα άτομα, 3) αλληλεπίδραση ατόμων με το περιβάλλον. Σε αυτή τη δοκιμασία παρατηρούμε πως υπάρχουν αρκετές απαντήσεις, που αφορούν τα συναισθήματα των ανθρώπων σε επίπεδο κοινωνικής ζωής και διαβίωσης. Κάποιες από τις απαντήσεις των παιδιών ήταν: «*Μπορεί να φοβούνται*», «*Δε θα πηγαίναμε σχολείο*», «*Οι γονείς θα ανησυχούσαν για τα παιδιά τους*», «*Δε θα ξέραμε τι ώρα είναι*», «*Θα μπαίναμε σε άλλο σπίτι*». Επιπλέον, ενδιαφέρον προκαλούν κάποιες απαντήσεις, οι οποίες φανερώνουν μια σχέση αιτίας και αποτελέσματος, όπως: «*Δε θα μπορούσαμε να κοιταχτούμε στον καθρέφτη για να χτενιστούμε*», «*Δε θα μπορούσαμε να δούμε το δρόμο και θα είχαμε πολλά ατυχήματα*», «*Θα κουτουλούσαν οι άνθρωποι συνέχεια. Από τα κουτουλήματα μπορεί να είχαμε πολλά τραύματα*».

Σχετικά με την πρακτική δημιουργικότητα²⁹, που αφορά το σχεδιασμό μιας εικόνας ή ενός αντικειμένου, για τις τρεις ερωτήσεις οι γενικές κατηγορίες ήταν: 1) φύση/ ζώη, 2) διακόσμηση/ οικιακή χρήση, 3) μηχανική. Τα δεδομένα που παρατίθενται παρουσιάζουν ερευνητικό ενδιαφέρον, αναφορικά με την κατηγορία στην οποία ανήκουν, τη σχεδιαστική ικανότητα και την ευρηματικότητα των τίτλων.

Στην πρώτη δοκιμασία, που αφορούσε την κατασκευή εικόνας, παρατηρούμε πως για το ίδιο σχήμα είχαμε ποικιλία απαντήσεων. Ενδιαφέρον προκαλεί ο εμπλουτισμός κάποιων εικόνων με φράσεις δίπλα στο απεικονιζόμενο αντικείμενο και η μεγάλη ευρηματικότητα στους περισσότερους τίτλους. Κάποιοι από τους τίτλους ήταν: *«Το κοιμισμένο φεγγάρι»* με τη φράση *«Ξύπνα, πρέπει να βγεις σε λίγο!»*, *«Ο Χριστός που γεννιέται»*.

Στη δεύτερη δοκιμασία, που αφορούσε τη συμπλήρωση εικόνας, παρατηρούμε πως για το ίδιο σχήμα είχαμε λιγότερη ποικιλία απαντήσεων, αλλά μεγάλη ευρηματικότητα σχεδίων. Η πλειοψηφία των τίτλων παρέμεναν στο βασικό επίπεδο περιγραφής του σχήματος. Παραδείγματα ενός συγκεκριμένου σχεδίου που είχε τις περισσότερες παραλλαγές, ήταν: *«πάπυρος»*, *«ρούχα στην απλώστρα»*, ενώ ενός άλλου σχεδίου, ήταν: *«θήκη για μαχαίρια»*, *«κραγιόν»*.

Στην τρίτη δοκιμασία, που αφορούσε τη συμπλήρωση κύκλων, παρατηρούμε μεγάλο αριθμό απαντήσεων από πολλές κατηγορίες. Κάποια από τα σχέδια που ξεχωρίσαμε για την πρωτοτυπία τους ήταν: *«ελικόπτερο»*, *«τηγάκι με αυγό»*, *«το πλυντήριο»*, *«ο ιστός αράχνης»*.

²⁹ Για τα σκίτσα των παιδιών βλέπε στο Παράρτημα 4.1. (σ. 107).

6.2.2. Παρατήρηση

6.2.2.1. Συμμετοχική παρατήρηση

Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του παρεμβατικού προγράμματος έγινε από την ερευνήτρια, με τη δασκάλα της τάξης να αναλαμβάνει το ρόλο της κριτικής φίλης. Για την καλύτερη οργάνωση των σημειώσεων, η ερευνήτρια σχεδίασε μια κλείδα παρατήρησης,³⁰ την οποία συμπλήρωνε μετά το πέρας της κάθε παρέμβασης. Την ίδια κλείδα παρατήρησης συμπλήρωνε και η κριτική φίλη.

Η κλείδα παρατήρησης αποτελείται από τους τομείς παρατήρησης που αφορούν τους μαθητές και από τον τομέα παρατήρησης που αφορά τις δράσεις. Οι τομείς που αφορούν τους μαθητές είναι οι: 1) γνωστικός/ νοητικός, 2) δημιουργικός/ εκφραστικός, 3) κοινωνικός, 4) συναισθηματικός. Ο τομέας που αφορά τις δράσεις είναι ο τομέας αξιολόγησης.

Θα ξεκινήσουμε την παράθεση των δεδομένων από το δημιουργικό/ εκφραστικό τομέα, καθώς αυτός παρείχε τα περισσότερα στοιχεία που αφορούν το θέμα μας, σε σύγκριση με τους υπόλοιπους. Ο δημιουργικός/ εκφραστικός τομέας περιελάμβανε τους στόχους της εκάστοτε παρέμβασης, που αφορούσαν το Κουκλοθέατρο και τη δημιουργική σκέψη. Η πρώτη φάση του προγράμματος (1^η-3^η παρέμβαση), αποτελούσε εισαγωγή στο θέμα, με τα παιδιά να πειραματίζονται με τα υλικά. Συνεπώς, δε παρατηρήθηκαν ιδιαίτερα δημιουργικές ιδέες.

Στη δεύτερη φάση (4^η-7^η παρέμβαση), τα παιδιά άρχισαν να εξασκούν τις δημιουργικές τους ικανότητες με τη συγγραφή ιστοριών. Η πλοκή όλων των ιστοριών είχε στοιχεία ευρηματικότητας και εξέλιξης της δημιουργικής σκέψης, σε αντίθεση με τους περισσότερους τίτλους, οι οποίοι ήταν τετριμμένοι.

Σχετικά με την παράσταση Κουκλοθέατρου που είδαν, βασισμένη στην ιστορία *Το Αρνάκι που ήρθε για φαγητό* (4^η-5^η παρέμβαση), έχουμε να παρατηρήσουμε πως τα παιδιά εξέφρασαν πολλές ερωτήσεις σχετικά με την ιστορία. Κάποιες από αυτές ήταν ιδιαίτερα πρωτότυπες, όπως: «Τους δυσκόλεψε η διαφορά ηλικίας;», «Ο Λύκος άλλαξε γνώμη για αυτή τη φιλία;», «Πως μπορεί ο Λύκος να μαγειρέψει χορτόσουπα;». Επίσης, «Το Λυκοκατσικόσπιτο», ένας από τους τίτλους τους οποίους προτάθηκαν, ήταν πολύ ενδιαφέρον.

³⁰ Η κλείδα παρατήρησης σχεδιάστηκε από την ερευνήτρια και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας. Ολόκληρη η γενική κλείδα παρατήρησης παρατίθενται στο Παράρτημα 4.2.1. (σ. 110).

Οι ιστορίες με πρωταγωνιστές τα σχολικά είδη (6^η-7^η παρέμβαση), είχαν την μεγαλύτερη παραγωγή καινοτόμων ιδεών και μεγάλης χρήσης της φαντασίας. Αυτό φαίνεται και από τις πολλές και ευρηματικές απαντήσεις των παιδιών στην ερώτηση «Τι θα γινόταν αν ζωντάνευαν τα σχολικά είδη;». Κάποιες από τις απαντήσεις τους ήταν: «Κάθε φορά που θα είχε λόξυγκα το μολύβι θα πεταγόταν και δε θα μπορούσαμε να γράψουμε», «Το ψαλίδι θα μας έκοβε αν δεν ακούγαμε αυτά που θα μας έλεγε», «Δε θα ήθελαν να ζύνουμε τα μολύβια για να μη μικρύνουν», «Η γόμα θα έσβηνε άλλα από αυτά που θα θέλαμε».

Σχετικά με την εμπύχωση των κουκλών, μια ομάδα είχε την ιδέα να ξεκινήσει το Κουκλοθέατρό της με τη φράση «Κυρίες και κύριοι, είμαστε δυο όμορφες, τρελές, τρελοσακούλες». Στην τρίτη φάση του προγράμματος (8^η- 11^η παρέμβαση), τα παιδιά κατασκεύασαν κούκλες, χρησιμοποιώντας υλικά από πολλές κατηγορίες, χωρίς, όμως, να παρουσιάζουν ιδιαίτερη ευρηματικότητα στα ονόματα και στις ιδιότητες τους. Όμως, παρουσίασαν ευρηματικότητα στη χρήση σχολικών τσαντών για τη δημιουργία σκηνής, στοιβάζοντάς τες τη μία πάνω στην άλλη. Επίσης, στην εικαστική απεικόνιση μιας λαϊκής αγοράς, παρατηρούμε ποικιλία, διαφορετικότητα και φαντασία στη συμπλήρωση των μισοτελειωμένων σχημάτων από τους μαθητές.

Στην τέταρτη φάση του προγράμματος (12^η παρέμβαση) τα παιδιά αξιολόγησαν τους εαυτούς τους, παρατηρώντας πως έχει βελτιωθεί κατά πολύ η δημιουργική τους σκέψη.

Σχετικά με το γνωστικό/ νοητικό τομέα, οι μαθητές κατανόησαν τους κανόνες των δραστηριοτήτων και τις εκτέλεσαν σωστά, λαμβάνοντας ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές τους και την ερευνήτρια. Στον κοινωνικό τομέα τα παιδιά συμμετείχαν ενεργά στις δράσεις, συνεργάζονταν σε ομάδες και αλληλεπιδρούσαν, χωρίς να υπάρχουν εντάσεις και διαφωνίες. Στο συναισθηματικό τομέα τα παιδιά έδειχναν ιδιαίτερο ενθουσιασμό και χαρά απέναντι στις δράσεις. Ενθουσιάζονταν, κυρίως, με το κομμάτι της κατασκευής των κουκλών από ποικίλα υλικά, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους, με την εμπύχωση των κουκλών και με την εικαστική απεικόνιση των σκηνικών. Έτσι, επικρατούσε ένα ευνοϊκό κλίμα για την παραγωγή νέων ιδεών.

Σχετικά με την αξιολόγηση των δράσεων, μπορούμε να πούμε πως η δημιουργική σκέψη των παιδιών μέσω του Κουκλοθέατρου, καλλιεργήθηκε αρκετά. Η καλλιέργεια αυτή προήλθε σταδιακά, καθώς οι δράσεις του προγράμματος ήταν κλιμακούμενης δυσκολίας και επέτρεπαν κάτι τέτοιο. Κατά τη διάρκεια διεξαγωγής

του προγράμματος, αυτό που δυσκόλεψε τα παιδιά αφορούσε το τεχνικό κομμάτι του Κουκλοθέατρου. Δυσκολεύονταν να συντονίσουν την κίνηση της κούκλας με την ομιλία της. Σχετικά με τις δραστηριότητες που απαιτούσαν την επιστράτευση της δημιουργικής τους σκέψης, δεν αντιμετώπισαν κάποιο πρόβλημα στην παραγωγή των ιδεών.

6.2.2.2. Παρατήρηση μέσω κριτικού φίλου

Στην παρούσα έρευνα, το ρόλο του κριτικού φίλου ανέλαβε η δασκάλα της τάξης. Σε κάθε παρέμβαση συμπλήρωνε μια κλείδα παρατήρησης, ίδια με την κλείδα της ερευνήτριας. Σε γενικές γραμμές, οι σημειώσεις της κριτικής φίλης συνάδουν με τις σημειώσεις της ερευνήτριας. Στη συνέχεια, θα παραθέσουμε κάποια συμπληρωματικά στοιχεία από τις παρατηρήσεις της κριτικής φίλης, που προέκυψαν από τη συμπλήρωση ενός έντυπου αξιολόγησης όλου του προγράμματος, μετά τη λήξη του. Το έντυπο περιελάμβανε οχτώ ερωτήσεις. Παρακάτω, παραθέτουμε τις ερωτήσεις και αποσπάσματα των απαντήσεων³¹ της κριτικής φίλης.

Στην πρώτη ερώτηση *«Ποιες πληροφορίες πήραν τα παιδιά από το πρόγραμμα; Συνδέονται με άλλα γνωστικά αντικείμενα του αναλυτικού προγράμματος ή με γεγονότα της καθημερινότητάς τους;»*, η κριτική φίλη τόνισε τη δημιουργική πλευρά του Κουκλοθέατρου, αναγνωρίζοντας τη διαθεματικότητα, που το χαρακτηρίζει. Συγκεκριμένα, είπε πως *«με τη φαντασία, τη διάθεση και τη δημιουργικότητα μπορούμε εύκολα να ασχοληθούμε με το Κουκλοθέατρο και να δημιουργήσουμε πάνω σε αυτό. [...] Συνδέονται με τον προφορικό λόγο και τη γραπτή έκφραση, με τα μαθηματικά όσον αφορά τις κατασκευές (αρμονία, στοίχιση, σχήματα). Ακόμα, ενισχύεται το πνεύμα της ανακύκλωσης (καθημερινότητα)»*.

Στη δεύτερη ερώτηση, *«Σε ποιο βαθμό καλλιεργήθηκε η δημιουργική σκέψη των παιδιών; Ποιες νέες, δημιουργικές ιδέες τους ξεχώρισαν και γιατί;»*, η απάντηση ήταν *«σε μεγάλο βαθμό»*. Σχετικά με τις δημιουργικές δραστηριότητες που ξεχώρισε, ανέφερε ότι *«αρκετές δημιουργικές ιδέες παρατηρήθηκαν: στην εξέλιξη παραμυθιού, στην επίλυση προβληματισμού στις ιστορίες, στη δημιουργία ζωντανού διαλόγου, στη χρήση απλών υλικών για να κατασκευάσουν κούκλες. Επίσης, στην ολοκλήρωση μισοτελειωμένων σχημάτων και σε ανάλογες δραστηριότητες που δόθηκαν»*.

³¹ Όλες οι απαντήσεις της κριτικής φίλης στο έντυπο αξιολόγησης παρατίθενται στο Παράρτημα 4.2.2. (σ. 112).

Στην τρίτη ερώτηση, *«Ποια πιστεύετε ότι ήταν τα πλεονεκτήματα του προγράμματος;»*, η κριτική φίλη παρατήρησε τη δημιουργία ευχάριστου κλίματος, που βοήθησε στην παραγωγή δημιουργικών ιδεών. Συγκεκριμένα, είπε πως *«δημιουργήθηκε ένα χαρούμενο κλίμα, που βοήθησε τους μαθητές να εργαστούν ελεύθερα, να εκφραστούν και να νιώθουν ασφαλείς για τις ιδέες και ό,τι δημιούργησαν»*.

Στην τέταρτη ερώτηση, *«Υπήρξαν κάποια σημεία του προγράμματος που δυσκόλεψαν τα παιδιά; Αν ναι, ποια ήταν αυτά;»*, ανέφερε στοιχεία σχετικά με την εμπύχωση των κουκλών, όπως το γεγονός ότι τα παιδιά *«δυσκολεύτηκαν στο συντονισμό κίνησης-λόγου»*.

Στην πέμπτη ερώτηση, *«Ποια ήταν τα συναισθήματα των παιδιών αναφορικά με το πρόγραμμα;»*, παρατήρησε πως καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος τα παιδιά ήταν χαρούμενα, *«έδειχναν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ένιωθαν ξεχωριστοί και περήφανοι για όσα κατάφεραν»*.

Στην έκτη ερώτηση, *«Ποια ήταν τα συναισθήματα τα δικά σας αναφορικά με το πρόγραμμα;»*, ανέφερε πως το πρόγραμμα λειτούργησε θετικά στο να γνωρίσει καλύτερα τους μαθητές της και να εμπλουτίσει τη διδασκαλία της. Συγκεκριμένα, αναφέρει: *«απέκτησα περισσότερο ολοκληρωμένη εικόνα για τις δεξιότητες (των μαθητών), ικανότητες, τον τρόπο σκέψης τους, τα συναισθήματά τους, τη φαντασία, τις παραστάσεις και τις προσωπικές τους εμπειρίες. Επίσης, το πρόγραμμα με βοήθησε προσωπικά, δίνοντάς μου ιδέες, προτάσεις, τρόπους και σχέδια για να τα εφαρμόσω μελλοντικά στη διδασκαλία»*.

Στην έβδομη ερώτηση, *«Ποιες ήταν οι σκέψεις των παιδιών σχετικά με το Κουκλοθέατρο πριν το πρόγραμμα και ποιες ήταν μετά το πρόγραμμα;»*, από την απάντηση της κριτικής φίλης, φαίνεται πως αναθεώρησαν την επικρατούσα άποψη της χρήσης του Κουκλοθέατρου ως θέαμα για νήπια. Συγκεκριμένα, ανέφερε πως *«με το πρόγραμμα προσέγγισαν το θέμα άμεσα και βιωματικά και τώρα ξέρουν πως το Κουκλοθέατρο δίνει χαρά και ψυχαγωγεί όλες τις ηλικίες. Επίσης, ότι σε αυτό μπορούν να συμμετέχουν δημιουργικά, άμεσα και αβίαστα και οι ίδιοι»*.

Στην όγδοη ερώτηση, *«Ποιες ήταν οι σκέψεις σας για τους σκοπούς και την οργάνωση του προγράμματος;»*, η κριτική φίλη έκανε θετικά σχόλια για την οργάνωση του προγράμματος, που οδήγησε στην επίτευξη των στόχων. Συγκεκριμένα, ανέφερε πως *«σε κάθε ενότητα είχε γίνει μεγάλη προετοιμασία και σωστός σχεδιασμός, ώστε να υπάρχει συνέχεια, συνοχή ανάμεσά τους, να μη*

δημιουργούνται κενά και να απασχολεί πάντα δημιουργικά τους μαθητές. Χρησιμοποιήθηκε πλούσιο υλικό κατασκευών και διατηρούσε πάντα αμείωτο ενδιαφέρον και ενθουσιασμό».

6.2.2.3. Φωτογραφικό υλικό προγράμματος παρέμβασης

Κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του προγράμματος, η δασκάλα της τάξης είχε αναλάβει το ρόλο της λήψης φωτογραφιών³². Μελετώντας το υλικό αυτό, μπορούμε να βγάλουμε συμπεράσματα σχετικά το κλίμα που επικρατούσε για την παραγωγή νέων ιδεών. Οι φωτογραφίες απεικονίζουν ένα ευνοϊκό κλίμα, στο οποίο τα παιδιά χαίρονται να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με το υλικό. Με αυτόν τον τρόπο, λαμβάνουν πολλά ερεθίσματα για ελεύθερη έκφραση των δημιουργικών τους ιδεών.

³² Κάποια φωτογραφικά στιγμιότυπα των παρεμβάσεων, παρατίθενται στο Παράρτημα 4.2.3. (σ. 114).

6.2.3. Portfolio συμμετεχόντων

6.2.3.1. Λεκτική και σχηματική δημιουργικότητα

Το πρόγραμμα παρέμβασης ήταν σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο, που παρείχε στα παιδιά πλούσιο υλικό για δημιουργία. Τα παιδιά έγραψαν δημιουργικές ιστορίες, κατασκεύασαν κούκλες και σκηνικά και απέδωσαν εικαστικά, δημιουργικά σχέδια. Όλες αυτές οι εργασίες τους, είτε ατομικές, είτε συλλογικές, αποτέλεσαν το portfolio³³ τους, από το οποίο μπορούμε να αντλήσουμε ποιοτικά δεδομένα για τη λεκτική και τη σχηματική δημιουργικότητά τους.

Ξεκινώντας από τη λεκτική δημιουργικότητα, μεγαλύτερο ερευνητικό ενδιαφέρον αποτελούν οι ιστορίες με πρωταγωνιστές τα σχολικά είδη (6^η-7^η παρέμβαση), τις οποίες συνέχισαν τα παιδιά. Παρόλο που, ανά δύο ομάδες είχαν κοινή αρχή, τελικά η κάθε ομάδα έγραψε ιστορίες με διαφορετική κυρίως δράση και τέλος η κάθε μία. Επίσης, στη πλοκή των ιστοριών και στην εμπύχωση των κουκλών-αντικειμένων, τα στοιχεία ευρηματικότητας ήταν σε μεγαλύτερο βαθμό, σε σχέση με τη συγγραφή των τίτλων.

Η αρχή της 1^{ης} ιστορίας μιλούσε για έναν «άρρωστο» Κόκκινο Μαρκαδόρο. Η 1^η ομάδα έδωσε τον τίτλο «*Η περιπέτεια του χάρακα*». Τα παιδιά συνέχισαν την ιστορία. Το πιο ευρηματικό στοιχείο της ήταν ότι «*ο χάρακας έφυγε προς το “ΝΤΟΥΛΑΠΠ”*». Στο δρόμο χάθηκε κάπου σκοτεινά στο λαβύρινθο του χαρτιού A4». Η 2^η ομάδα έδωσε τον τίτλο «*Ο μικρός Ανδρέας και το άρρωστο μαρκαδοράκι*». Τα παιδιά συνέχισαν την ιστορία. Το πιο ευρηματικό στοιχείο της ήταν ότι «*ο διαβήτης επειδή δε μπορούσε να κατέβει το ράφι, κάλεσε το γαλλικό μέτρο να έρθει να τον κατεβάσει*».

Η αρχή της 2^{ης} ιστορίας μιλούσε για τη δυσανασχέτηση του Βιβλίου και της Κασετίνας να είναι κλεισμένα στη Σάκα. Η 1^η ομάδα έδωσε τον τίτλο «*Η απόδραση*». Τα παιδιά συνέχισαν την ιστορία. Το πιο ευρηματικό στοιχείο της ήταν ότι «*τα σχολικά είδη προσπαθούσαν να βγουν από τον υπόνομο και έτσι όπως ερχόταν το νερό, το μολύβι είπε στα σχολικά είδη να ανέβουν πάνω στο χάρακα και ο χάρακας σαν καράβι κυλούσε στο νερό και επιτέλους βγήκαν από μια έξοδο*». Η 2^η ομάδα έδωσε τον τίτλο «*Τα σκανταλιάρικα σχολικά είδη*». Τα παιδιά συνέχισαν την ιστορία. Το πιο

³³ Κάποια από τις εργασίες της λεκτικής δημιουργικότητας του φακέλου των παιδιών, παρατίθενται στο Παράρτημα 4.4.1. (σ. 118) και της σχηματικής στο Παράρτημα 4.4.2. (σ. 121).

ευρηματικό στοιχείο της ήταν *«τότε ο μαθητής άρχισε να ψάχνει. Αλλά αυτά χάθηκαν στο δάσος. Μετά, είχαν κάτσει κάτω από μια βατομουριά και έτρωγαν βατόμουρα»*.

Μια ομάδα, κατά τη διάρκεια της συγγραφής της ιστορίας, μοίρασε ρόλους στα μέλη της. Συγκεκριμένα, στο φύλλο εργασίας αναγράφονταν οι λέξεις *«αφηγητής»*, *«σκηνοθέτης»*, *«ιδεοπαραγωγός»* και τα αντίστοιχα ονόματα των μελών της ομάδας. Μια άλλη ομάδα παιδιών πήρε την πρωτοβουλία να δώσουν ένα όνομα στην ομάδα τους. Ήταν η ομάδα *«Τρεις Χαρτοσακούλες»*.

Αναφορικά με τη σχηματική δημιουργικότητα, έχουμε να πούμε πως τα παιδιά κατασκεύασαν κούκλες με κύριο υλικό τη χαρτοσακούλα. Σχετικά με τη δεύτερη φορά που κατασκεύασαν κούκλες (8^η παρέμβαση), δεν περιορίστηκαν μόνο στα υλικά χειροτεχνίας, αλλά χρησιμοποίησαν υλικά από πολλές κατηγορίες (άχρηστα υλικά, είδη καθαριότητας, είδη μαγειρικής, κ.ά.). Όμως, όλα τα παιδιά επέλεξαν να κατασκευάσουν ανθρώπινα όντα, εκτός από μια περίπτωση που ένα παιδί κατασκεύασε έναν ανθρωπόμορφο ήλιο με το όνομα *«Ηλιαχτίδας»*. Τα περισσότερα παιδιά έδωσαν στις κούκλες τους ταυτότητες και ονόματα της καθημερινότητάς τους. Η κούκλα *«Νίκος, ο κολυμβητής»* ξεχώρισε, καθώς ο τρόπος με τον οποίο το παιδί συνδύασε τα υλικά για να παριστάνει η κούκλα του έναν κολυμβητή, μαρτυρούσε ένα πιο σύνθετο και δημιουργικό τρόπο σκέψης και δράσης.

Στην 11^η παρέμβαση, τα παιδιά εξάσκησαν τη δημιουργική τους σκέψη στο παιχνίδι ενεργοποίησης *«Χρήσιμη μουτζούρα»* και στην εικαστική απεικόνιση των σκηνικών με θέμα *«Λαϊκή αγορά»*. Μεγάλο ποσοστό ευρηματικότητας είχαν οι ζωγραφιές των παιδιών στο παιχνίδι ενεργοποίησης. Κάποιες από τις ζωγραφιές τους είχαν τίτλους *«Αυγό μαυρόσαυρου κοντά σε ένα ηφαίστειο»*, *«Βράχος που πέφτει μέσα στη θάλασσα»*. Αναφορικά με τα σκηνικά, τα παιδιά χρησιμοποίησαν ικανοποιητικό αριθμό σχημάτων στη ζωγραφιά τους, από όλες τις δοθείσες κατηγορίες. Αυτό που πρέπει να επισημάνουμε είναι πως, για κάποια σχήματα, παρόλο που οι ομάδες διάλεγαν το ίδιο σχήμα, το απεικόνιζαν διαφορετικά πάνω στο χαρτί και το αντίστροφο, διαφορετικά σχήματα παρίσταναν την ίδια εικόνα.

6.2.3.2. Διαμορφωτική αυτοαξιολόγηση

Τα παιδιά, μετά το πέρας της κάθε παρέμβασης, αξιολογούσαν τις δραστηριότητες και τη στάση τους με διάφορους τρόπους (συζήτηση, γραπτά, εικαστικά, σηκώνοντας ταμπελάκια συναισθημάτων). Στο τέλος όλου του παρεμβατικού προγράμματος, συμπλήρωσαν ένα έντυπο αξιολόγησης, απατώντας σε οχτώ ερωτήσεις. Οι ερωτήσεις κινούνταν στα ίδια πλαίσια με τις ερωτήσεις του έντυπου αξιολόγησης της κριτικής φίλης. Αφορούσαν τις πληροφορίες, τις νέες ιδέες, τα οφέλη που πήραν από το πρόγραμμα, τα συναισθήματα που ένιωσαν, τις αρχικές και τις τελικές σκέψεις τους για το Κουκλοθέατρο, το βαθμό επίτευξης των στόχων και την οργάνωσή του.

Οι απαντήσεις τους συνάδουν με τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας και της κριτικής φίλης. Παρακάτω παραθέτουμε κάποια συμπληρωματικά στοιχεία της αυτοαξιολόγησης³⁴ των παιδιών. Η έβδομη ερώτηση αποτελούνταν από δύο σκέλη. Στο πρώτο σκέλος, τα παιδιά καλούνταν να κυκλώσουν σε ποιο βαθμό πιστεύουν ότι το πρόγραμμα πέτυχε τους στόχους του (πολύ, μέτρια, λίγο). Όλα τα παιδιά κύκλωσαν το «πολύ». Στο δεύτερο σκέλος, καλούνταν να γράψουν κάποιες από τις δραστηριότητες που πίστευαν ότι τα βοήθησαν να σκέφτονται πιο δημιουργικά. Κάποιες από τις απαντήσεις των παιδιών ήταν: η Κ. είπε «*πώς να φτιάχνουμε κούκλες. Όταν φτιάχνουμε κούκλες πρέπει να τους βάλεις ένα όνομα, πρέπει να την κουνάς και να βρεις μια φωνή*». Ο Κ. είπε «*ότι φτιάξαμε κούκλες από πολλά και περίεργα υλικά. Πήραμε σχήματα και δημιουργήσαμε μια λαϊκή αγορά. Φτιάξαμε δημιουργικές και ωραίες ιστορίες. Δημιουργήσαμε τη δικιά μας σκηνή από τσάντες και χαρτόκουτο*». Ο Κ. είπε πως «*πιστεύω ότι όλες μας βοήθησαν να εξελιχθούμε, απλώς λίγες λίγο παραπάνω από τις άλλες. Πιστεύω πως ήταν το να φτιάξουμε κούκλες, το να φτιάξουμε κόμικ, το να σκεφτούμε καινούριες ιδέες και το να (παίζουμε) κουκλοθέατρο. Και για όλα αυτά μας βοήθησε η κα Μαριλένα*». Η Μ. ανέφερε ότι «*οι κούκλες που μας δείξατε μου έδωσαν ιδέες για το πώς να φτιάχνω και εγώ δικές μου κούκλες από διάφορα υλικά. Σε κάποια παραμύθια που γράφαμε τι έγινε πριν και το μετά με βοήθησαν να σκέφτομαι. Τότε που το κάθε παιδί έλεγε πώς φαντάζεται τη γάτα του*».

³⁴ Στοιχεία από την αυτοαξιολόγηση των μαθητών παρατίθενται στο Παράρτημα 4.4.3. (σ. 123).

7^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

7.1. Συμπεράσματα- Προτάσεις

Οι απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής ωθούν το άτομο να καλλιεργήσει τη δημιουργική του σκέψη, μια έμφυτη ικανότητά του. Το σχολείο είναι αυτό που έχει αναλάβει αυτό το ρόλο, με τους εκπαιδευτικούς να εφαρμόζουν τις κατάλληλες δραστηριότητες, για την οργάνωση μιας δημιουργικής τάξης. Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία και τα ερευνητικά προγράμματα που έχουν εφαρμοστεί, η Θεατρική Τέχνη κατέχει εξέχοντα ρόλο στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης.

Τις προαναφερθείσες έρευνες έρχεται να συμπληρώσει η παρούσα έρευνα, στην οποία τα παιδιά της πειραματικής ομάδας βελτίωσαν τη δημιουργική τους σκέψη μετά την εφαρμογή ενός παρεμβατικού προγράμματος, βασισμένου στις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου. Οι στατιστικές αναλύσεις έδειξαν πως υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά στο σύνολο της δημιουργικής σκέψης, στις δύο μορφές της (λεκτική, σχηματική) και στο κριτήριο της ευχέρειας, μετά την εφαρμογή του παρεμβατικού προγράμματος. Δεν υπήρξε στατιστικά σημαντική διαφορά στα άλλα δύο κριτήρια, την ευελιξία και την πρωτοτυπία. Τα δεδομένα που προέκυψαν από την ομάδα ελέγχου, δεν είχαν καθόλου στατιστικές διαφορές μεταξύ τους.

Ωστόσο, σύμφωνα με τα ποιοτικά δεδομένα, τα παιδιά της πειραματικής ομάδας, καλλιέργησαν τη δημιουργική τους σκέψη σε όλες τις εκφάνσεις της. Πρώτα από όλα, στην ποιοτική ανάλυση του Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural), παρατηρούμε πως αρκετές από τις απαντήσεις των παιδιών στο λεκτικό μέρος, υποδήλωναν σχέσεις αιτίας και αποτελέσματος, συναισθηματικών αντιδράσεων, απόδοσης ανθρώπινων και υπεράνθρωπων χαρακτηριστικών σε άβια αντικείμενα και ευρηματικής χρήσης αντικειμένων. Μάλιστα, σχετικά με τις άλλες χρήσεις των αντικειμένων, όλα τα παιδιά έκαναν αναφορά στην κούκλα κατασκευασμένη από τσίγκινο κουτάκι, που εμπύχωσε η ερευνήτρια στην αρχή του παρεμβατικού προγράμματος, πράγμα που δείχνει την επίδραση του προγράμματος στη σκέψη των παιδιών.

Σχετικά με το σχηματικό μέρος, οι συνάψεις του εγκεφάλου των παιδιών ήταν τέτοιες, που αντιλαμβάνονταν διαφορετικά τα σχηματικά ερεθίσματα για την ολοκλήρωση των έργων τους, και κάποια από αυτά είχαν ευρηματικούς τίτλους. Όλα

τα παραπάνω, υποδηλώνουν ένα ανώτερο επίπεδο σκέψης, το οποίο κρύβει δημιουργικότητα.

Με τα παραπάνω ποιοτικά σχόλια, συμπίπτουν οι παρατηρήσεις της ερευνήτριας, της κριτικής φίλης, αλλά και των ίδιων των παιδιών στη διαμορφωτική τους αξιολόγηση. Καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος επικρατούσε ένα κλίμα ασφάλειας, χαράς, ενθουσιασμού, ενεργούς συμμετοχής, συνεργασίας, αλληλεπίδρασης, πράγμα το οποίο ευνοούσε την παραγωγή πολλών, νέων, δημιουργικών ιδεών.

Μάλιστα, η δημιουργικότητα των παιδιών ευνοήθηκε από το γεγονός ότι εργάζονταν με αμείωτο ενδιαφέρον, καθώς βίωναν για πρώτη φορά αυτή την εμπειρία. Επίσης, είχαν μεγάλη επιθυμία να καταφέρουν να περάσουν από όλα τα στάδια της προετοιμασίας και του ανεβάσματος μιας παράστασης Κουκλοθέατρου, πράγμα το οποίο φάνταζε στα μάτια τους «μαγικό», για αυτό άφησαν ελεύθερη τη δημιουργική τους φαντασία.

Η ερευνήτρια παρείχε πλήθος ερεθισμάτων, με στόχο την καλλιέργεια της λεκτικής και της σχηματικής δημιουργικότητας των παιδιών, ο οποίος επιτεύχθηκε, κατά το δυνατό. Αυτό έρχονται να επιβεβαιώσουν, εκτός από την ερευνήτρια και την κριτική φίλη, τα ίδια τα παιδιά, καθώς σε ερώτηση για το βαθμό καλλιέργειας της δημιουργικότητάς τους μετά το πρόγραμμα, όλα τα παιδιά κύκλωσαν τη λέξη «πολύ» και παρέθεσαν συγκεκριμένες δραστηριότητες που ξεχώρισαν από το portfolio τους.

Φυσικά, θα θέλαμε να τονίσουμε πως ένα από τα βασικά κλειδιά για την επίτευξη του στόχου, ήταν το καλά οργανωμένο παρεμβατικό πρόγραμμα, γεμάτο ερεθίσματα για δημιουργικότητα, του οποίου για το σχεδιασμό και την υλοποίηση χρειάστηκε, εκτός από τη μελέτη της σχετικής βιβλιογραφίας, και η δημιουργική σκέψη της ίδιας της ερευνήτριας.

Παρακάτω, προβαίνουμε σε κάποιες προτάσεις για μελλοντική διερεύνηση. Οι προτάσεις αυτές, αφορούν στην εφαρμογή του κουκλοθεατρικού προγράμματος προσαρμοσμένου ανάλογα με την ηλικία και τις ανάγκες τις εκάστοτε πληθυσμιακής ομάδας της έρευνας.

Θα ήταν πολύ ενδιαφέρον η έρευνα αυτή να υλοποιηθεί σε ενήλικο πληθυσμό, αλλά και σε νήπια. Αν θέλουμε να κάνουμε μια μελέτη μεγαλύτερης έκτασης και διάρκειας, αυτή θα ήταν μια συγκριτική μελέτη σχετικά με το βαθμό καλλιέργειας της δημιουργικής των δυο ηλικιακών ομάδων.

Επίσης, θα μπορούσαμε να υλοποιήσουμε το κουκλοθεατρικό πρόγραμμα σε μια σχολική τάξη το σχολικό έτος τάδε και να υλοποιήσουμε το ίδιο πρόγραμμα στην ίδια τάξη το επόμενο σχολικό έτος, κάνοντας συγκρίσεις.

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε πως μέσω της διαδικασίας της τριγωνοποίησης, οι ερευνητικές υποθέσεις μας επιβεβαιώθηκαν. Τα παιδιά, όχι μόνο καλλιέργησαν τη δημιουργική τους σκέψη, μετά από την εφαρμογή ενός κουκλοθεατρικού προγράμματος, αλλά δήλωσαν πως είχαν και άλλα οφέλη. Έμαθαν πολλά καινούργια πράγματα που δεν ήξεραν πριν γύρω από το Κουκλοθέατρο και τη δημιουργικότητα που το διακατέχει και αναθεώρησαν το στερεότυπο πως το Κουκλοθέατρο απευθύνεται μόνο σε μικρές ηλικίες και πως είναι δύσκολο για ένα παιδί να δημιουργήσει το ίδιο τις συνθήκες για τη συγγραφή και το ανέβασμα μιας παράστασης.

Επιπλέον, χάρηκαν την παιγνιώδη διαδικασία, εκφράστηκαν ελεύθερα, ταυτίστηκαν με τις κούκλες (ιδιαίτερα με αυτές που κατασκεύασαν τα ίδια) και άφησαν τη δημιουργική τους φαντασία να δουλέψει, μέσα στα ασφαλή και γεμάτα ερεθίσματα πλαίσια δράσης, που τους παρέιχε η ερευνήτρια. Έζησαν μια ξεχωριστή εμπειρία Κουκλοθέατρου, που δεν είχαν ζήσει στο παρελθόν, η οποία, όπως δήλωσαν, τα ενθουσίασε σε τέτοιο βαθμό, που θα τους μείνει αξέχαστη.

Φυσικά, το ερευνητικό ενδιαφέρον δε σταματά ποτέ, και έχουμε να περιμένουμε στο μέλλον πολλές έρευνες που να προσεγγίζουν το φαινόμενο της δημιουργικής σκέψης από τις διάφορες πτυχές του, συμπληρώνοντας το παζλ αυτής της έννοιας.

7.2. Περιορισμοί της έρευνας

Στη διεξαγωγή της έρευνας υπήρξαν κάποιοι περιορισμοί και κάποιες παρεμβαλλόμενες μεταβλητές. Η μέθοδος δειγματοληψίας για τις δύο ομάδες ήταν η δειγματοληψία σκοπιμότητας, καθώς δεν υπήρχαν άλλες διαθέσιμες ομάδες στις οποίες η ερευνήτρια να είχε πρόσβαση.

Επιπλέον, ο ερευνητικός πληθυσμός της πειραματικής ομάδας (N=11) ήταν μικρότερος από τον ελάχιστο πληθυσμό που απαιτείται για τη διεξαγωγή ποσοτικής έρευνας (N<15). Συνεπώς, μειώθηκε και ο αριθμός του ερευνητικού πληθυσμού της ομάδας ελέγχου, προκειμένου να έχουμε έγκυρα και αξιόπιστα αποτελέσματα. Επομένως, το συνολικό δείγμα του πληθυσμού ήταν μικρότερο από το επιθυμητό (N<30).

Άλλοι περιορισμοί της έρευνας αφορούν το χρόνο διεξαγωγής της. Η έρευνα διήρκεσε από τις 10 Νοεμβρίου 2017 έως τις 3 Μαρτίου 2018 και περιελάμβανε 12 εβδομαδιαίες συναντήσεις δύο σχολικών ωρών. Δεν τηρήθηκε αυστηρά ο προγραμματισμός των εβδομαδιαίων συναντήσεων, λόγω των διακοπών των Χριστουγέννων, επίσημων αργιών του έτους και της διεξαγωγής εορταστικών εκδηλώσεων στο σχολικό χώρο, εν όψει εθνικών και θρησκευτικών επετείων και εορτών.

Εξαιτίας όλων των παραπάνω, για να ενισχύσουμε, κατά το δυνατό, την εγκυρότητα και την αξιοπιστία της έρευνας, εκτός των ποσοτικών δεδομένων, συλλέξαμε και αναλύσαμε και ποιοτικά δεδομένα. Ωστόσο, τα ευρήματα της έρευνας αφορούν την παρούσα έρευνα, για αυτό ο κίνδυνος να κάνουμε γενικεύσεις είναι υπαρκτός.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αθανασίου, Λ. (2007). *Μέθοδοι και τεχνικές έρευνας στις επιστήμες της αγωγής, ποσοτικές και ποιοτικές προσεγγίσεις* (2^η έκδ.). Ιωάννινα: ΕΦΥΡΑ.
- Άλκηστις, (2011). *Κουκλοθέατρο-σκιών*. Αθήνα: Πεδίο.
- Άλκηστις, (2008). *Μαύρη αγελάδα - άσπρη αγελάδα: δραματική τέχνη στην εκπαίδευση και διαπολιτισμικότητα*. Αθήνα: Τόπος.
- Barron, F. & Welsh, G. S. (1952). Artistic perception as a possible factor in personality style: Its measurement by a figure preference test. *Journal of Psychology*, 33, 199-203.
- Βαρσαμίδου, Α. (2015). Αξιοπιστία, εγκυρότητα και αναστοχασμός κατά την αξιολόγηση βάσει φακέλου του μαθητή. *Επιστήμες Αγωγής*, 3, 74-98.
- Βασιλειάδου, Γ., & Δογάνη, Κ. (2014). Η δημιουργική έκφραση- αυτοσχεδιασμός των νηπίων στη μουσική παράλληλα με την εμφύχωση αντικειμένων. Στο Μ. Τζεκάκη, & Μ. Κανατσούλη (Επιμ.), *Πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή: Ανα-στοχασμοί για την Παιδική Ηλικία* (σσ.1385-1388). Θεσσαλονίκη: ΤΕΠΑΕ, ΑΠΘ.
- Brodie, C.F. (1994). Puppet Magic. *School Library Media Activities Monthly, Dec.*, 43-46.
- Γαλάνη, Μ., & Μπεκιάρης, Γ. (2009). Η επίδραση του τρόπου παρακολούθησης μιας παράστασης θεάτρου σκιών στη δημιουργική έκφραση των μαθητών δημοτικού σχολείου. *Εκπαίδευση και Θέατρο*, 10, 32-44.
- Covington, M. (1968). Promoting creative thinking in the classroom. *The Journal of Experimental Education*, 37(1), 22-30.
- Γκόβας, Ν. (2003). *Για ένα νεανικό, δημιουργικό θέατρο: ασκήσεις, παιχνίδια, τεχνικές*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Γραμματάς, Θ. (1999). *Fantasyland: θέατρο για παιδικό και νεανικό κοινό*. Αθήνα: Τυπωθήτω ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΑΡΔΑΝΟΣ.

- Creswell, J. W. (2011). *Η έρευνα στην εκπαίδευση: σχεδιασμός, διεξαγωγή και αξιολόγηση της ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας* (μτφ. Ν. Κουβαράκου -επιμ. Χ. Τσορμπατζούδης). Αθήνα: Έλλην.
- Δαράκη, Π. (1989). *Κουκλοθέατρο*. Αθήνα: GUTENBERG.
- Δημόπουλος, Κ. (2007). Δημιουργική σκέψη και δημιουργικά άτομα: επιπτώσεις για την πρακτική στη σχολική τάξη. Στο Β. Κουλαϊδής (Επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση* (σσ. 223-240). Αθήνα: Ο.ΕΠ.ΕΚ.
- Ελένη, Ε. (2007). *Το εκπαιδευτικό θέατρο στο νηπιαγωγείο και το δημοτικό*. Αθήνα: Πατάκης.
- Fisher, R. (2004). What is creativity?. Στο R. Fisher, & M. Williams (Ed.), *Unlocking Creativity: Teaching Across the Curriculum* (p. 14-18). London: David Fulton Publishers.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: Mc Graw- Hill.
- Θεολογής, Ευ., Καρακιοζής, Κ., Φουλίδη, Ξ., Λουλάκης, Μ., & Παπακίτσος, Ευ. (2017). Διδακτικό σενάριο επίλυσης προβλημάτων με τη μέθοδο των έξι καπέλων σκέψης. *Επιστήμες της Αγωγής*, 2, 115-132.
- Κανατσούλη, Μ. (2007). *Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας* (2^η έκδ.). Θεσσαλονίκη: UNIVERSITY STUDIO PRESS.
- Καψάλης, Α. (1996). *Παιδαγωγική ψυχολογία* (3^η έκδ.). Αθήνα: Αδελφοί Κυριακίδη.
- Kim, K. H. (2006). Can we trust creativity tests? A review of the torrance tests of creative thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18(1), 3-14.
- Κουλούρη, Π. (2002). Τα σχέδια εργασίας και το αναδυόμενο πρόγραμμα στα νηπιαγωγεία: βασικές αρχές και χαρακτηριστικά στοιχεία. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 6, 40-56.
- Κούσουλας, Φ. (2003). *Η επίδραση της διαθεματικής διδασκαλίας στην αποκλίνουσα δημιουργική σκέψη των μαθητών του δημοτικού σχολείου*. Διδακτορική Διατριβή,

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

- Κούτη, Μ.** (2006). Το κουκλοθέατρο στην Ελλάδα. *Διαδρομές*, 82, 54-57.
- Λενακάκης, Α.** (2013). Η μορφοπαιδευτική αξία του παιχνιδιού και του θεάτρου στην εκπαίδευση. Στο Θ. Γραμματάς (Επιμ.), *Διδακτικό εγχειρίδιο στο πλαίσιο του προγράμματος «Θαλής»: Το Θέατρο ως μορφοπαιδευτικό αγαθό και καλλιτεχνική έκφραση στην Εκπαίδευση και την Κοινωνία* (σσ. 58-77). Αθήνα: ΕΚΠΑ.
- Λενακάκης, Α., & Λουλά, Μ.** (2014). Κουκλοθέατρο και δημιουργικότητα. Μια ερευνητική προσέγγιση. Στο Κ. Σαραφίδου (Επιμ.), *Πρακτικά 5^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου Εταιρίας Επιστημών Αγωγής Δράμας: Δημιουργικότητα στην Εκπαίδευση* (σσ. 1069-1081). Δράμα: ΕΕΑΔ.
- Lipman, Μ.** (2013). *Η σκέψη στην εκπαίδευση* (μτφ. Γ. Σαλαμάς) (2^η έκδ.). Αθήνα: Πατάκης.
- Μάγος, Κ., & Παναγοπούλου, Π.** (2008). Δρω ερευνώντας και ερευνώ δρώντας: η έρευνα δράσης στην εκπαίδευση εκπαιδευτών. Στο Δ. Ανδριτσάκου (Επιμ.), *Πρακτικά 3^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου της Επιστημονικής Ένωσης της Εκπαίδευσης Ενηλίκων: Εκπαίδευση και Επαγγελματοποίηση Εκπαιδευτών Ενηλίκων*. Αθήνα: Ψηφιακές εκδόσεις (CD-ROM).
- Μαγουλιώτης, Α.** (1999). *Κουκλοθέατρο I, πως στήνεται ένα έργο (Τρόποι-Είδη-Πατρόν)* (3^η έκδ.). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Μακέλη, Γ.** (2009). *Βιωματικές ασκήσεις για δουλειά με την ομάδα*. Μακρινίτσα: Κέντρο Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης Μακρινίτσας.
- Μάνου, Β.** (2001). *Η ψυχοπαιδαγωγική της δημιουργικότητας: πρόγραμμα άσκησης και προαγωγής της δημιουργικής σκέψης σε παιδιά του νηπιαγωγείου*. Διδακτορική Διατριβή, Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Φιλοσοφίας, Παιδαγωγικής, Ψυχολογίας, Τομέας Παιδαγωγικής, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Μαυρίκης, Γ.** (2007). Τεχνικές για την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης II. Στο Β. Κουλαϊδής (Επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την*

- ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση (σσ. 121-140). Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.
- Mc Niff, J., Lomax, P. & Whitehead, J. (2003).** *You and your action research project*. London: Routledge Falmer.
- Mednick, S. A. (1962). The associative basis of the creative process. *Psychological Review*, 69, 220-232.
- Μέλλου, Ε. (2004).** Δημιουργικότητα και θεατρικό παιχνίδι. Στο Ν. Γκόβας (Επιμ.), *Πρακτικά της 4^{ης} Διεθνούς Συνδιάσκεψης για το Θέατρο στην Εκπαίδευση: δημιουργικότητα και μεταμορφώσεις* (σσ. 128-137). Αθήνα: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση.
- Μιχαηλίδου, Μ. (1999).** Η παιδαγωγική αξία του κουκλοθέατρου. *Σύγχρονο Νηπιαγωγείο*, 12, 18-19.
- Μπούτσκου, Π., Τοπαλίδου, Α., Κοπατζίδου, Π., & Σέμογλου, Κλ. (2016).** Αξιολόγηση της δημιουργικότητας στη δημοτικό σχολείο. Με ποιον τρόπο; Στο Η. Ίνδος (Επιμ.), *Πρακτικά 1^{ης} επιμορφωτικής ημερίδας: Καινοτομία, δημιουργικότητα, διεπιστημονικότητα στο δημοτικό σχολείο* (σσ. 28-34). Φλώρινα: Παιδαγωγική Σχολή Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας.
- Νικολούδη, Τρ. (2011).** Η ανάδειξη της δημιουργικότητας μέσα από τις θεατρικές δραστηριότητες και η σύνδεσή τους με το υπόλοιπο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου. Στο Ν. Στελλάκης, & Μ. Ευσταθιάδου (Επιμ.), *Πρακτικά Ευρωπαϊκού Συνεδρίου OMEP 2011: Δημιουργικότητα και μάθηση στην πρώτη σχολική ηλικία* (σσ. 631-641). Cypriot Committee of OMEP.
- Ξανθάκου, Γ. (2011).** *Δημιουργικότητα και καινοτομία στο σχολείο και την κοινωνία*. Αθήνα: Διάδραση.
- Ξανθάκου, Π. (1998).** *Η δημιουργική σκέψη και μάθηση: ένα πρόγραμμα εφαρμογής δημιουργικών μεθόδων στο μάθημα της γλώσσας*. Διδακτορική Διατριβή, Φιλοσοφική Σχολή, Τομέας Ψυχολογίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

- Ο' Farrell, L. (2009). Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας μέσω της εκπαίδευσης θεάτρου/δράματος (Μετάφρ. Κ. Δόλγερας). Στο Ν. Γκόβας (Επιμ.), *Πρακτικά της 6^{ης} Διεθνούς Συνδιάσκεψης για το Θέατρο στην Εκπαίδευση: Θέατρο και Εκπαίδευση στο κέντρο της σκηνής* (σσ. 208-214). Αθήνα: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση.
- Παπαδόπουλος, Σ. (2015). Ένταξη θεατρικών τεχνικών σε μαθησιακό πλαίσιο: αυθεντική αξιολόγηση μαθησιακών στόχων. *Επιστήμες Αγωγής*, 2, 6-21.
- Παπαδόπουλος, Σ. (2010). *Παιδαγωγική του θεάτρου*. Αθήνα: Ιδιωτική έκδοση.
- Παπαϊωάννου, Θ. (2016). *Προσέγγιση λογοτεχνικών κειμένων μέσω τεχνικών της δραματικής τέχνης στην εκπαίδευση και του κουκλοθέατρου*. Διδακτορική Διατριβή, Σχολή Επιστημών του Ανθρώπου, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.
- Παρασκευόπουλος, Ι. (2004). *Δημιουργική σκέψη στο σχολείο και στην οικογένεια*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Παρασκευόπουλος, Ι., & Παρασκευοπούλου, Π. (2009). *Δαίδαλος, πρόγραμμα άσκησης της δημιουργικής σκέψης στο σχολείο και στην οικογένεια*. Αθήνα: Ιδιωτική έκδοση.
- Παρούση, Α. (2012α). *Κουκλοθέατρο στην εκπαίδευση, εκπαίδευση στο κουκλοθέατρο*. Αθήνα: Πλέθρον.
- Παρούση, Α. (2012β). Εμφύχωση: χειριστής και κούκλα. Μια σχέση που χτίζεται. Στο Ν. Γκόβας, Μ. Κατσαρίδου, & Δ. Μαυρέας (Επιμ.), *Πρακτικά από την 7^η Διεθνή Συνδιάσκεψη για το Θέατρο στην Εκπαίδευση: Θέατρο και Εκπαίδευση-δεσμοί αλληλεγγύης* (σσ. 299-301). Αθήνα: Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση.
- Παρούση, Α. (2003). Κουκλοθέατρο: το πέρασμα στη θεατρική πράξη και η παιδαγωγική του αξιοποίηση. *Γέφυρες*, 11, 22-27.
- Παρούση, Α. (2002). Θέατρο με κούκλες στο σχολείο. *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 31-33.
- Πασσάκος, Κ. (1978). *Ψυχολογία ατομικών διαφορών*. Αθήνα.

- Saedo, A.B., Mc Cammon, L., & O' Farrell, L. (2007). Εξερευνώντας τη διδασκαλία της δημιουργικότητας και τη δημιουργική διδασκαλία (Μετάφρ. Γ. Δελημπανίδου, & Κ. Αλεξιάδη). *Εκπαίδευση και Θέατρο*, 7, 8-18.
- Σακελλαρίου, Χ. (2009). *Ιστορία της παιδικής λογοτεχνίας, ελληνική και παγκόσμια, από την αρχαιότητα ως τις μέρες μας, με στοιχεία θεωρίας* (9^η έκδ.). Αθήνα: Νόηση.
- Σαραφίδου, Γ. Ο. (2011). *Συνάρθρωση ποσοτικών και ποιοτικών προσεγγίσεων. Η εμπειρική έρευνα*. Αθήνα: Gutenberg.
- Smallman, St. (2006). *Το αρνάκι που ήρθε για φαγητό*. Αθήνα: Ρώσσης.
- Torrance, E. P. (1987). Teaching for creativity. In S. G. Isaksen, (Ed.), *Frontiers of Creativity Research: Beyond the Basics* (pp. 189-215). Buffalo, NY: Bearly Limited.
- Torrance, E. P. (1966a). *Torrance tests of creative thinking*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Torrance, E. P. (1966b). *Torrance tests of creative thinking: directions manual and scoring edition*. Princeton, N.J.: Personnel press.
- Τσακίρη, Δ., & Καπετανίδου, Μ. (2007α). Τεχνικές για την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης Ι. Στο Β. Κουλαϊδής (Επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση* (σσ. 95-120). Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.
- Τσακίρη, Δ., & Καπετανίδου, Μ. (2007β). Εργαλεία αξιολόγησης για την ανάπτυξη της κριτικής και αναστοχαστικής σκέψης. Στο Β. Κουλαϊδής (Επιμ.), *Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής-Δημιουργικής Σκέψης για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση* (σσ. 351-368). Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.
- Τσιάρας, Α. (2016). *Η αυτοσχέδια θεατρική έκφραση στη σχολική τάξη*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Wallach, M. A. & Kogan, N. (1965). *Modes of thinking in young children*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

- Χάσκου, Σ. (2010). *Νοημοσύνη και δημιουργικότητα μαθητών σχολικής ηλικίας*. Διδακτορική Διατριβή, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Τομέας Ειδικής Παιδαγωγικής και Ψυχολογίας. ΕΚΠΑ.
- Yamamoto, K. (1964). *Experimental scoring manuals for Minnesota tests of creative thinking and writing*. Ohio: Bureau of Educational Research Kent State University.

ΠΗΓΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

- Brown, D., & Kusiak, J., (2005-2007). *Creative Thinking Techniques*. Australia: IRM-Training. Ανακτήθηκε στις 2 Φεβρουαρίου 2018, από <https://www.miun.se/siteassets/fakulteter/nmt/summer-university/creativethinkingpdf>
- Cheitan team, (1995). *Learning and teaching through puppets*. Child Resource Center. Ανακτήθηκε στις 2 Δεκεμβρίου 2016, από http://www.who.int/intestinal_worms/resources/en/english_teachingthroughpuppets.pdf
- Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγραμμάτων σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και αναλυτικά προγράμματα σπουδών (Α.Π.Σ.) υποχρεωτικής εκπαίδευσης, (2003). Ανακτήθηκε στις 7 Δεκεμβρίου 2016, από http://ebooks.edu.gr/info/cps/1Geniko_Meros.pdf και από http://www.pi-schools.gr/download/programs/depps/7deppsaps_Theatrou.pdf και από http://ebooks.edu.gr/info/cps/27deppsaps_Nipiagogiou.pdf και από http://ebooks.edu.gr/info/cps/28depps_EveliktiZoni.pdf
- Η ευέλικτη ζώνη στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, περιφέρεια Αττικής- σχολικό έτος 2003-2004, (2003). Ανακτήθηκε στις 7 Δεκεμβρίου 2016, από http://www.pi-schools.gr/download/programs/EuZin/ergasies_03_04_dim/vivlio_Attiki.pdf
- Καμπέρη -Τζουριάδου, Ε., & Πανταζή, Στ. (2014). *Παιδαγωγικά παιχνίδια, τεύχος α*. Ιωάννινα. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από <https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/1409/256.pdf>
- Κεφαλάκη, Μ. (χ.χ.). *Το θεατρικό παιχνίδι στη διδασκαλία ως μέσο ανάπτυξης της δημιουργικής σκέψης των μαθητών του δημοτικού σχολείου*. Ανακτήθηκε στις 20

- Ιουλίου 2017, από http://micro-kosmos.uoa.gr/gr/magazine/ergasies_foititon/ettap/2012-13/creativity/docs/Maria_Kefalaki.pdf
- Μουγιακάκος, Π., Μώρου, Α., Παπαδημούλης, Χ., & Φραγκή, Μ. (χ.χ.).** *Θεατρική αγωγή, Ε' και ΣΤ' δημοτικού, βιβλίο δασκάλου*. Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων, Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ». Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSDIM-G102/%CE%94%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%BA%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%A0%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%BF/%CE%92%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%AF%CE%BF%20%CE%94%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%AC%CE%BB%CE%BF%CF%85/10-0143_Theatriki-Agogi_E-ST-Dim_BK.pdf
- Mullenbach, M. (1999).** *Testing the use of puppets for story retention*. (Master paper). University of North Carolina. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από <https://ils.unc.edu/MSpapers/2531.pdf>
- Νάστα, Ευ., & Κρικλάνη, Μ. (2010-2011).** *Οι κούκλες του κουκλοθέατρου στον κόσμο*. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από https://www.google.gr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=7&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj_re7e2orVAhWCF8AKHeeCCFAQFgg1MAY&url=https%3A%2F%2Fcultureprograms.files.wordpress.com%2F2011%2F06%2Fcebfceb9-cebacebfcf8dcebacebbceb5cf82-cebacebfcf85cebacebbcebfcfb8ceb5ceaccf84cf81cebfcf85-cf83cf84cebf-cebacf8ccf83cebccebf-cebfcebb.doc&usg=AFQjCNFLzu5nycvM5yOwGxIQKCqLGdQ73A
- Οδηγός εκπαιδευτικού για το θέατρο (2011).** Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Υπουργείο Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης. Ανακτήθηκε στις 7 Δεκεμβρίου 2016, από <http://ebooks.edu.gr/info/newps/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82%20%E2%80%94%20%CE%94%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B5%CF%82%20%CE%A4%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7%CF%82%20%E2%80%94%20%CE%80%CF%81%CF%>

[8C%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%B7%20%CE%B2%C2%B4/%CE%9F%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CF%8C%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CE%98%CE%AD%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%BF%20%CE%92%20%CE%A0%CF%81%CF%8C%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%B7%20%E2%80%94%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CE%93%CF%85%CE%BC%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF.pdf](http://www.ipe.edu.gr/images/stories/2014/2014-Exploratory%20Dramatization%20and%20creative%20expression.pdf)

Παπαδόπουλος, Σ., Κούσουλας, Φ., & Σιούτης, Α. (2014). Διερευνητική δραματοποίηση και δημιουργική έκφραση στο πλαίσιο της μαθησιακής- διδακτικής πράξης: αποτελέσματα εμπειρικής έρευνας. Νέα Παιδεία, 152. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από http://utopia.duth.gr/sypapado/index.htm_files/2014%20-%201%20-Exploratory%20Dramatization%20and%20creative%20expression.pdf

Πρόγραμμα σπουδών νηπιαγωγείου (2014). (αναθεωρημένη έκδ.). Ανακτήθηκε στις 7 Δεκεμβρίου 2016, από https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/7058/1947_1%CE%BF%20%CE%BC%CE%AD%CF%81%CE%BF%CF%82%20%CE%A0%CE%A0%CE%A3%20%CE%BD%CE%B7%CF%80%CE%B9%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B5%CE%AF%CE%BF%CF%85.pdf

Πρόγραμμα σπουδών για τη θεατρική παιδεία, (2011). Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Υπουργείο Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης. Ανακτήθηκε στις 7 Δεκεμβρίου 2016, από <http://ebooks.edu.gr/info/newps/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82%20%E2%80%94%20%CE%94%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B5%CF%82%20%CE%A4%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7%CF%82%20%E2%80%94%20%CF%80%CF%81%CF%8C%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%B7%20%CE%B2%C2%B4/%CE%98%CE%AD%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%BF%20%E2%80%94%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CE%93%CF%85%CE%BC%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF.pdf>

- Ρέππα, Ευ.** (2009-2010). *Εικαστικό εργαστήρι: κατασκευή κούκλας κουκλοθεάτρου*. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από <https://cultureprograms.files.wordpress.com/2010/12/cebdcceb7cf80ceb9ceb1ceb3cf89ceb3ceb5ceafcebf-cf87ceb1cebbceafcebacf89cebd-ceb5ceb9cebaseb1cf83cf84ceb9cebacf8c-ceb5cf81ceb3ceb1cf83.pdf>
- Σιούτας, Ν., Ζημιανίτης, Κ., Κουταλέλη, Ελ., & Παναγοπούλου, Ε.** (2008). *Δημιουργική σκέψη- παραγωγή καινοτόμων και πρωτότυπων Ιδεών*. Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Γενική γραμματεία εκπαίδευσης ενηλίκων, Ινστιτούτο διαρκούς εκπαίδευσης ενηλίκων. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από <http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/3352/1008.pdf>
- Τσελφές, Β., & Παρούση, Α.** (2015). *Θέατρο και επιστήμη στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από <https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/4042/5/vivlio%20olo%20dt.pdf>
- Warren Early Childhood Center,** (2008). *The puppet project*. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από <http://mpcms.blob.core.windows.net/473e5779-faf4-4eec-91f3-3e50486b6d52/docs/511c89e6-3b74-45ca-8dd5-7e615ab2cd73/puppet-project-book-2.pdf>
- Williams, J.** (2010). *Move It!: Puppetry for Creativity*. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2017, από <http://people.ischool.berkeley.edu/~daniela/tei2010/gsc13a-williams.pdf>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα 1: Είδη κούκλας

ΕΙΔΗ ΚΟΥΚΛΑΣ



1



2α



2β



3

- 1) Γαντόκουκλα
- 2) Με στέλεχος (μαρότ)
- 3) Μαριονέτα
- 4) Φιγούρα



4



5α



5β



6



7

- 5) Δαχτυλόκουκλα
- 6) Μάπετ (κάλτσα)
- 7) Κούκλες-αντικείμενα
- 8) Από άχρηστα υλικά



8

Παράρτημα 2: Πρόγραμμα παρέμβασης

2.1. : Δραστηριότητες

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΩΝ

ΘΕΜΑ: Κουκλοθέατρο και δημιουργική σκέψη.

ΤΙΤΛΟΣ: «Κουκλοθέατρο αρχίζει, τη φαντασία αφυπνίζει».

ΤΑΞΗ: Δ΄ Δημοτικού (11 μαθητές).

ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 10 Νοεμβρίου 2017 έως 2 Μαρτίου 2018.

ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΙΣ: 12 εβδομαδιαίες παρεμβάσεις ενός σχολικού δίωρου.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ: ερευνήτρια.

ΒΑΣΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ: Τα παιδιά να βελτιώσουν τη δημιουργική τους σκέψη με τη χρήση των τεχνικών καλλιέργειάς της, σε συνδυασμό με τη χρήση των τεχνικών εξοικείωσης με το Κουκλοθέατρο.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΛΛΑ ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ: Τέχνες (Θέατρο, Μουσική, Εικαστικά), Γλώσσα³⁵.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ:

- Φάσεις υλοποίησης
- Τεχνικές διαχείρισης τάξης
- Παιχνίδια γνωριμίας, προθέρμανσης και προετοιμασίας³⁶
- Τεχνικές Κουκλοθεάτρου
- Τεχνικές καλλιέργειας δημιουργικής σκέψης
- Κριτικός αναστοχασμός

³⁵ Βλ. Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2014).

³⁶ Για τα παιχνίδια προθέρμανσης και προετοιμασίας βλ. Άλκηστις, 2008· Γκόβας, 2003· Ελένη, 2007· Καμπέρη -Τζουριάδου, & Πανταζή, 2014· Μακέλη, 2009· Τσιάρας, 2016.

Η ερευνήτρια τροποποίησε κάποια από τα παιχνίδια, προκειμένου να εξυπηρετούν τις ανάγκες της παρούσας έρευνας.

ΥΛΙΚΑ: Συμβόλαιο καλής συμπεριφοράς, σφραγίδες, μπαλάκι, κούκλες³⁷, μουσικό υλικό, χαρτάκια post-it, ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων, χαρτόκουτο για σκηνή Κουκλοθέατρου, πανί, γάντια, υλικά κατασκευής κούκλας³⁸, φύλλα εργασίας δημιουργικής σκέψης (λεκτική και σχηματική δημιουργικότητα), κόλλες A4 και A3, μπογιές, κόλλες.

Α΄ ΦΑΣΗ

(Εισαγωγή στο θέμα/ Τα παιδιά ως θεατές παραστάσεων Κουκλοθέατρου)

1^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (α΄ μέρος_10-11-2017)

Στόχοι: γνωριμία ερευνήτριας με τα παιδιά, δημιουργία φιλικού κλίματος, ανίχνευση πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με το Κουκλοθέατρο.

Περιγραφές:

❖ **Παιχνίδια γνωριμίας:**

- «Παλαμάκια στα ονόματα»: Κάθε παιδί λέει το όνομά του και οι υπόλοιποι το επαναλαμβάνουμε συλλαβιστά, χτυπώντας παλαμάκια σε κάθε συλλαβή. Η διαδικασία συνεχίζεται με διαφορετικό τόνο και ένταση στη φωνή (αργά-γρήγορα, δυνατά- ψιθυριστά, κ.ο.ε.).
- «Η πατάτα που καίει»: Όλοι σε κύκλο. Ένα μπαλάκι περνά από χέρι σε χέρι. Το παιδί που κρατάει το μπαλάκι πρέπει να πει το όνομά του και να το δώσει στον διπλανό του. Ομοίως, με όλα τα παιδιά. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με αυξανόμενη ένταση, καθώς υποτίθεται πως το μπαλάκι είναι καυτό και πρέπει να το δώσουμε το ταχύτερο στο διπλανό μας.
- «Ζουμ-Ζιπ -Μπονγκ» (παραλλαγή: Το όνομά μου- Το όνομά σου -Μπονγκ): Όλοι σε κύκλο. Χτυπάμε παλαμάκι προς τα δεξιά και λέμε το όνομα του διπλανού μας που βρίσκεται δεξιά. Σε επόμενη φάση, ομοίως προς τα αριστερά. Σε επόμενη φάση, ομοίως προς όποια κατεύθυνση θέλουμε (δεξιά,

³⁷ Οι κούκλες που χρησιμοποιήθηκαν ως εποπτικό υλικό ήταν όλες χειροποίητες και κατασκευάστηκαν από την ίδια την ερευνήτρια.

³⁸ Τα υλικά αφορούν τις κούκλες που κατασκεύασαν τα παιδιά στην 3^η και στην 8^η παρέμβαση.

αριστερά). Σε επόμενη φάση, προσθέτουμε και την εντολή «Μπονγκ», με την οποία αλλάζουμε όλοι θέση και συνεχίζεται ξανά η διαδικασία.

- «Διασταυρώσεις»: Όλοι όρθιοι σε κύκλο. Ο Α λέει το όνομα του Β, βαδίζοντας προς τη θέση του Β. Ο Β πρέπει να πει το όνομα του Γ και να αρχίσει να βαδίζει προς τη θέση του Γ, πριν προλάβει ο Α να φτάσει στη θέση του Β. Η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι να «διασταυρωθούν» όλα τα παιδιά.
- «Φρουτοσαλάτα» (παραλλαγή: «Ονοματοσαλάτα»): Όλοι σε κύκλο, η ερευνήτρια στη μέση του κύκλου. Η ερευνήτρια καλεί να αλλάξουν θέση εκείνα τα παιδιά τα οποία το όνομά τους ξεκινά από ένα συγκεκριμένο γράμμα της αλφαβήτου. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι όλα τα παιδιά να αλλάξουν θέση.
- Παιχνίδι επανάληψης ονομάτων: Είμαστε όλοι όρθιοι σε κύκλο. Ο κάθε ένας απλώνει το δεξί του χέρι μπροστά. Η ερευνήτρια ξεκινά το παιχνίδι, όπου τρέχοντας, «κολλά» το χέρι της στο χέρι του κάθε ενός από τον κύκλο, λέγοντάς παράλληλα σε καθέναν το όνομά της. Η σειρά της τελειώνει όταν φτάσει στην αρχική της θέση. Με το που ξεκινά ο πρώτος, αμέσως ακολουθεί ο δεύτερος, κ.ο.ε. μέχρι όλα τα παιδιά να «κολλήσουν» το χέρι τους και να πουν το όνομά τους.

❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**

- Η ερευνήτρια παρουσιάζει στα παιδιά κανόνες που εξασφαλίζουν την ομαλή διεξαγωγή των δράσεων σε μορφή συμβολαίου. Εκείνα, με σφραγίδες, «υπογράφουν» ότι θα τηρήσουν το συμβόλαιο.
- Συζήτηση για ανίχνευση πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με το Κουκλοθέατρο και εμπύχωση πλαστικών κουκλών και χειροποίητων κουκλών από την ερευνήτρια, με αυτοσχεδιαστικό σενάριο.
- «Ο Σούπερ Λαγός»: Παρουσίαση και εμπύχωση από την ερευνήτρια της ομιλούσας κούκλας της τάξης, που ονομάζεται Σούπερ Λαγός. Ο Λαγός συστήνεται στα παιδιά με ένα τραγούδι και κρατώντας το σκήπτρο του σούπερ ήρωα. Με το σκήπτρο χρίζει τα παιδιά σούπερ ήρωες και τα παροτρύνει να τον βοηθήσουν σε κάποιες αποστολές που έχει αναλάβει. Τους εξηγεί τι πρέπει να κάνουν στην πρώτη αποστολή με τίτλο «Σκέψου

δημιουργικά με φαντασία», η οποία είναι η συμπλήρωση του Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural)³⁹.

- «Ο χορός του Λαγού»: Το κάθε παιδί κάνει μια χορευτική κίνηση πάνω στο ρυθμό της μουσικής και οι άλλοι τη μιμούμαστε. Ομοίως, με όλα τα παιδιά.
- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), γραπτά (σε χαρτάκια post-it), μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

2^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (24-11-2017)

Αποστολή: Γνώρισε τις κούκλες και άλλαξέ τις

Στόχοι: εξοικείωση των παιδιών με το Κουκλοθέατρο ως θεατές, γνωριμία με τις άλλες χρήσεις των υλικών, ιδέες για την τροποποίηση αντικειμένου.

Περιγραφές:

❖ Παιχνίδια ενεργοποίησης:

- «Κολομβιανή ύπνωση»: Σε ζευγάρια, ο Α φέρνει την παλάμη του κοντά στο πρόσωπο του Β. Ο Β σαν «υπνωτισμένος» ακολουθεί πιστά τις κινήσεις τις παλάμης του Α, χωρίς να παίρνει το βλέμμα του από την παλάμη του Α.

❖ Κυρίως δραστηριότητες:

- Μουσικοχορευτική παράσταση Κουκλοθέατρου από την ερευνήτρια με τίτλο «Ο Σούπερ Λαγός και οι φίλοι του». Η ερευνήτρια εμψυχώνει το Σούπερ Λαγό και άλλες 16 κούκλες, διαφόρων ειδών (γαντόκουκλες, δαχτυλόκουκλες, μαρότ, μάπετ, από άχρηστα υλικά, από υλικά καθημερινής χρήσης, κούκλες αντικείμενα, επίπεδες κούκλες, κ.ά.), κατασκευασμένες από ποικίλα υλικά (εφημερίδες, πλαστικά μπουκάλια, χαρτοσακούλες, σφουγγάρι, κάλτσα, κουτάλες, χάρτινα πιάτα, γάντια φούρνου, χάρτινα και τσίγκινα κουτιά, κ.ά.).
- Συζήτηση σχετικά με τα υλικά κατασκευής της κούκλας και με τις άλλες χρήσεις των υλικών.

³⁹ Η συμπλήρωση του εργαλείου μέτρησης έγινε στο διάστημα που μεσολάβησε από την 1^η μέχρι τη 2^η παρέμβαση.

- Προτάσεις από τα παιδιά σχετικά με τις τροποποιήσεις που μπορούμε να κάνουμε, έτσι ώστε ο Ντίνο, μια επίπεδη ασπρόμαυρη κούκλα, να γίνει μια εντυπωσιακή κούκλα Κουκλοθεάτρου.
- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), εικαστικά (ζωγραφίζω την κούκλα που μου έκανε εντύπωση), μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

3^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (01-12-2017)

Αποστολή: «Γνώρισε τις κούκλες και άλλαξέ τις».

Στόχοι: χρήση της φαντασίας και της δημιουργικότητας για την κατασκευή κούκλας από ποικίλα υλικά, πειραματισμός με την εμψύχωση κουκλών (συντονισμός κίνησης και λόγου).

Περιγραφές:

- ❖ **Παιχνίδια ενεργοποίησης:**
 - «Το ύφασμα»: Ένα ύφασμα περνά από χέρι σε χέρι. Το κάθε παιδί καλείται να σκεφτεί από μια διαφορετική χρήση του υφάσματος αυτού, προσέχοντας να μην πει την ίδια με κάποιο παιδί που προηγήθηκε.
- ❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**
 - Ανακεφαλαίωση των υλικών από τα οποία ήταν κατασκευασμένες οι κούκλες της 2^{ης} παρέμβασης. Τα παιδιά προτείνουν συνδυασμούς υλικών, προκειμένου να προκύψουν νέες κούκλες.
 - Ατομική κατασκευή κούκλας σύμφωνα με κάποιους από τους συνδυασμούς που προέκυψαν από την προηγούμενη δράση. Τα παιδιά δίνουν μια ταυτότητα στην κούκλα τους.
 - Πειραματισμός των παιδιών με την εμψύχωση των κουκλών (κινητικός, λεκτικός)⁴⁰.
- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

⁴⁰ Για τον πειραματισμό των κουκλών βλ. Άλκηστις, 2011.

Β΄ΦΑΣΗ

(Τα παιδιά ως σεναριογράφοι/ κουκλοπαίκτες)

4^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (08-12-2017)

Αποστολή: «Δες Κουκλοθέατρο και σκέψου».

Στόχοι: δημιουργική γραφή σεναρίου, εμπύχωση κούκλας.

Περιγραφές:

❖ **Παιχνίδι ενεργοποίησης:**

- «Λεκτικές κατηγορίες»: Όλοι σε κύκλο. Η ερευνήτρια ορίζει την κατηγορία «Ζώα του Δάσους» και τα παιδιά με τη σειρά καλούνται να πουν μια λέξη που να ανήκει σε αυτή την κατηγορία. Θα πρέπει να μην επαναληφθεί η ίδια λέξη.

❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**

- Κουκλοθέατρο από την ερευνήτρια βασισμένο στο παραμύθι *Το Αρνάκι που ήρθε για φαγητό*⁴¹. Η ιστορία ξεκινά με ένα Κατσικάκι να ζητά φαγητό και στέγη στο σπίτι ενός Γερο-Λύκου, καθώς είναι Χειμώνας και κάνει κρύο. Αρχικά, ο Λύκος προσπαθεί να το ξεγελάσει με στόχο να το φάει, αλλά τυχαίνουν διάφορα εμπόδια. Όταν υπερνικούνται τα εμπόδια, το Κατσικάκι αγγίζει τις ευαίσθητες χορδές του Γερο-Λύκου. Εκείνος αλλάζει γνώμη και οι δυο τους υπόσχονται αιώνια φιλία.
 - Συζήτηση σχετικά με την ιστορία. Τα παιδιά διατυπώνουν ερωτήσεις που προκύπτουν από αυτή και δίνουν πιθανές απαντήσεις.
 - Τα παιδιά σε ομάδες γράφουν τα γεγονότα που προηγήθηκαν και που ακολούθησαν της ιστορίας που είδαμε στο Κουκλοθέατρο.
- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (εμπύχωση των κουκλών της 3^{ης} παρέμβασης), γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

⁴¹ Smallman, 2006.

5^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (15-12-2017)

Αποστολή: «Δες Κουκλοθέατρο και σκέψου».

Στόχοι: εύρεση πολλών και πρωτότυπων τίτλων για την ιστορία, θεατρική γραφή, εμπύχωση κουκλών.

Περιγραφές:

❖ **Παιχνίδι ενεργοποίησης:**

- «Τηλεφωνικές συνδιαλέξεις»: τα παιδιά σε ζευγάρια πραγματοποιούν σύντομους διαλόγους με θέμα «Πως τα πέρασα χθες».

❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**

- Αφήγηση όλης της ιστορίας που προέκυψε από την προηγούμενη παρέμβαση.
- Τα παιδιά προτείνουν τίτλους για την ιστορία και τη χωρίζουμε σε σκηνές.
- Τα παιδιά σε ομάδες γράφουν τους διαλόγους της κάθε σκηνής.
- Τα παιδιά σε ζευγάρια εμπυχώνουν όλες τις σκηνές, χρησιμοποιώντας κούκλες τις οποίες είχε κατασκευάσει η ερευνήτρια, με βάση τις ιστορίες των παιδιών, που έγραψαν στην 4η παρέμβαση.

- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

6^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (12-01-2018)

Αποστολή: «Κάνε τα σχολικά είδη να μιλήσουν».

Στόχοι: δημιουργική γραφή σεναρίου αυτοτελών ιστοριών, εμπύχωση κουκλών.

Περιγραφές:

❖ **Παιχνίδι ενεργοποίησης:**

- «Ο κύκλος των λέξεων»: Όλοι σε κύκλο. Η ερευνήτρια ορίζει την κατηγορία «Σχολικά Είδη». Έπειτα, δίνει ένα μπαλάκι στον διπλανό της και του ζητάει να πει τρεις λέξεις που να ανήκουν σε αυτή την κατηγορία, μέχρι το μπαλάκι να ξαναφτάσει στα χέρια της. Ομοίως, με όλα τα παιδιά.

❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**

- Η ερευνήτρια δίνει στα παιδιά την αρχή δύο διαφορετικών ιστοριών με πρωταγωνιστές τα σχολικά είδη, τα οποία αντιμετωπίζουν ένα πρόβλημα⁴². Τα παιδιά σε ομάδες⁴³ καλούνται να συνεχίσουν τις ιστορίες και να βρουν το τέλος τους. Στη συνέχεια, καλούνται να βρουν δύο τίτλους και να διαλέξουν τον έναν.
- Στην πρώτη ιστορία τα παιδιά έπρεπε να δώσουν μια λύση σχετικά με το πρόβλημα που αντιμετώπιζε ο Κόκκινος Μαρκαδόρος. Ξαφνικά, αρρώστησε, δεν έγραφε καλά και ο μαθητής δεν μπορούσε να ζωγραφίσει ένα ουράνιο τόξο, όπως του ζητήθηκε από τη δασκάλα. Στη δεύτερη ιστορία τα παιδιά έπρεπε να δώσουν μια λύση σχετικά με το πρόβλημα που αντιμετώπιζαν το Βιβλίο και η Κασετίνα. Ήταν κλεισμένες μέσα στη Σάκα και δεν μπορούσαν να δουν τι συμβαίνει στον έξω κόσμο.
- Η κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστορία της παίζοντας Κουκλοθέατρο. Οι κούκλες που κατασκεύασαν τα παιδιά στην 3^η παρέμβαση, παίρνουν το ρόλο της κούκλας-παραμυθούς που αφηγείται την ιστορία.

- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), και γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθήματά τους).

7^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (19-01-2018)

Αποστολή: «Κάνε τα σχολικά είδη να μιλήσουν».

Στόχοι: εύρεση πολλών και πρωτότυπων συνεπειών μιας μη πραγματικής κατάστασης, θεατρική γραφή διαλόγων μιας ιστορίας, εμπύχωση αντικείμενων-κουκλών καθημερινής χρήσης.

⁴² Οι ιστορίες αυτές είναι επινοημένες από την ίδια την ερευνήτρια και αποτελούν προϊόν πνευματικής περιουσίας.

⁴³ Από αυτή την παρέμβαση και για τις επόμενες παρεμβάσεις, κάθε φορά που τα παιδιά δουλεύουν σε ομάδες, καλούνται να βρουν ένα όνομα για την ομάδα τους. Αυτό γίνεται προκειμένου να εξασκήσουν ακόμα περισσότερο τη δημιουργική τους σκέψη.

Περιγραφές:**❖ Παιχνίδι ενεργοποίησης:**

- Τα παιδιά φτιάχνουν προτάσεις με τα σχολικά είδη και τις γνωστοποιούν στην ολομέλεια με θεατρικό τρόπο.
- Τα παιδιά σκέφτονται και λένε ποιες θα μπορούσαν να είναι οι συνέπειες αν ζωντάνευαν τα σχολικά είδη (συνέπειες μιας μη πραγματικής κατάστασης).

❖ Κυρίως δραστηριότητες:

- Τα παιδιά σε ομάδες γράφουν τα διαλογικά μέρη της εκάστοτε ιστορίας.
- Εμπύχωση των ιστοριών.

❖ Αναστοχασμός: προφορικά (συζήτηση), και γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).**Γ΄ΦΑΣΗ**

(Τα παιδιά ως κατασκευαστές κούκλας και σκηνικών/ σεναριογράφοι/ κουκλοπαίκτες)

8^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (26-01-2018)

Αποστολή: «Κουκλοθέατρο: κατασκεύασε, γράψε, παίξε».

Στόχοι: χρήση της φαντασίας και της δημιουργικότητας για την κατασκευή και την ταυτότητα των κουκλών, εμπύχωση κουκλών.

Περιγραφές:**❖ Παιχνίδια ενεργοποίησης:**

- «Η γάτα»: η ερευνήτρια λέει στα παιδιά τη λέξη «γάτα». Εκείνα, καλούνται να σκεφτούν και να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά της γάτας που τους ήρθε στο μυαλό.

❖ Κυρίως δραστηριότητες:

- Η ερευνήτρια παρουσιάζει τα υλικά με τα οποία τα παιδιά θα κατασκευάσουν κούκλες. Τα παιδιά, έχοντας ως ερέθισμα τα υλικά αυτά, συνθέτουν στο μυαλό τους τα χαρακτηριστικά της κούκλας τους.

- Ατομική κατασκευή κούκλας από ποικίλα υλικά με κύριο υλικό τη χαρτοσακούλα. Έπειτα, τα παιδιά δίνουν μια ταυτότητα στην κούκλα τους.
- Το κάθε παιδί παρουσιάζει την κούκλα του στο κοινό, εμπνυχώνοντάς τη.
- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), και γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

9^Η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (02-02-2018)

Αποστολή: «Κουκλοθέατρο: κατασκεύασε, γράψε, παίξε».

Στόχοι: δημιουργική και θεατρική γραφή.

Περιγραφές:

❖ **Παιχνίδια ενεργοποίησης:**

- «Η ιστορία της γάτας»: η ερευνήτρια λέει στα παιδιά τη λέξη «γάτα». Εκείνα, καλούνται να σκεφτούν και να περιγράψουν μια ιστορία με γάτες που τους ήρθε στο μυαλό.
- «Ομαδική αφήγηση»: φτιάχνουμε μια σπονδυλωτή ιστορία, λέγοντας ο καθένας από μια πρόταση. Η ερευνήτρια ξεκινά την ιστορία με τη φράση «Μια φορά κι έναν καιρό, μπήκε η γάτα στο χορό και...».

❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**

- Τα παιδιά σε ομάδες με ερέθισμα τις κούκλες τους, καλούνται να φτιάξουν μια κοινή ιστορία, μαζί με τους διαλόγους, συνδυάζοντας τις ταυτότητες των κουκλών τους. Στη συνέχεια, καλούνται να δώσουν δύο τίτλους στην ιστορία τους και να επιλέξουν τον έναν.
- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), και γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

10^H ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (09-02-2018)

Αποστολή: «Κουκλοθέατρο: κατασκεύασε, γράψε, παίξε».

Στόχοι: προτάσεις για την οργάνωση μιας παράστασης Κουκλοθεάτρου, εμπύχωση κουκλών.

Περιγραφές:

❖ **Παιχνίδι ενεργοποίησης:**

- «Μπουμ-Τσίκα-Ρόκα»: Η ερευνήτρια κάνει επαναλαμβανόμενο διάλογο με τα παιδιά χρησιμοποιώντας κάθε φορά διαφορετικό στυλ φωνών.

❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**

- Τα παιδιά καλούνται να βρουν ιδέες και προτάσεις για την προετοιμασία και τη διεξαγωγή μιας παράστασης, διαφορετικής από αυτής που είχαν συνηθίσει ως τώρα. Κάποιες από τις προτάσεις αφορούν τι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ως σκηνή Κουκλοθεάτρου, πως θα είναι το στήσιμο της σκηνής, πως θα κινούνται οι κούκλες, ποιες θα είναι οι φωνές των κουκλών των δικών τους και των συμμαθητών τους, κ.ά.
 - Η κάθε ομάδα παίζει στο Κουκλοθέατρο τις ιστορίες που έγραψε στην 9η παρέμβαση, με βάση τις ιδέες που προτάθηκαν για την οργάνωση της παράστασης σε αυτή την παρέμβαση.
- ❖ **Αναστοχασμός:** προφορικά (συζήτηση), και γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

Δ' ΦΑΣΗ

(Αξιολόγηση/ Αναστοχασμός προγράμματος)

11^H ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (23-02-2018)

Αποστολή: «Ζωγράφισε κόμικ και ζωντάνεψε τους ήρωες».

Στόχοι: εξάσκηση σχηματικής δημιουργικότητας για κατασκευή σκηνικών Κουκλοθεάτρου.

Περιγραφές:

❖ Παιχνίδι ενεργοποίησης:

- «Χρήσιμη μουτζούρα»: Το κάθε παιδί κρατά έναν μαύρο μαρκαδόρο με το αντίθετο χέρι από αυτό που γράφει. Με κλειστά τα μάτια καλείται να φτιάξει σε μια κόλλα A4 μια μουτζούρα. Έπειτα, ανοίγει τα μάτια του και χρησιμοποιώντας διάφορα χρώματα, καλείται να εντάξει τη μουτζούρα σε ένα σκηνικό περιβάλλον. Έπειτα, παρουσιάζει το έργο του στους υπόλοιπους.

❖ Κυρίως δραστηριότητες:

- Τα παιδιά σε ομάδες καλούνται να φτιάξουν τα σκηνικά του Κουκλοθέατρου με θέμα «Λαϊκή αγορά». Δίνουμε στα παιδιά μισοτελειωμένα σχήματα⁴⁴, τα οποία καλούνται να τα ολοκληρώσουν, προσθέτοντας με τις μπογιές τους γραμμές, καμπύλες και ό,τι άλλο απαιτείται, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να προσομοιάζει με το θέμα μας.
- ❖ **Αναστοχασμός**: προφορικά (συζήτηση), και γραπτά (χαρτάκια post-it) και μη λεκτικά (ταμπελάκια με φατσούλες συναισθημάτων).

12^H ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (α' μέρος_02-03-2018)

Αποστολές: «Ζωγράφισε κόμικ και ζωντάνεψε τους ήρωες», «Φόρεσε τα έξι καπέλα και απάντησε».

Στόχος: λεκτικοί αυτοσχεδιασμοί, εμπύχωση κουκλών, αξιολόγηση όλου του παρεμβατικού προγράμματος.

Περιγραφές:

❖ Παιχνίδι ενεργοποίησης:

- «Τηλεφωνικές συνδιαλέξεις»: τα παιδιά σε ζευγάρια πραγματοποιούν σύντομους διαλόγους με θέμα «Μια μέρα στο σχολείο».

⁴⁴ Μάνου, 2001· Yamamoto, 1964.

❖ **Κυρίως δραστηριότητες:**

- Τα παιδιά χρησιμοποιώντας τις κούκλες που κατασκεύασαν στην 8^η παρέμβαση και τα σκηνικά που κατασκεύασαν στην προηγούμενη παρέμβαση, παίζουν Κουκλοθέατρο. Οι κούκλες εμψυχώνονται με ελεύθερο λεκτικό αυτοσχεδιασμό (σε ζευγάρια ή ομάδες), με βάση το λόγο για τον οποίο βρισκόταν η εκάστοτε κούκλα στη λαϊκή αγορά.

❖ **Αναστοχασμός:**

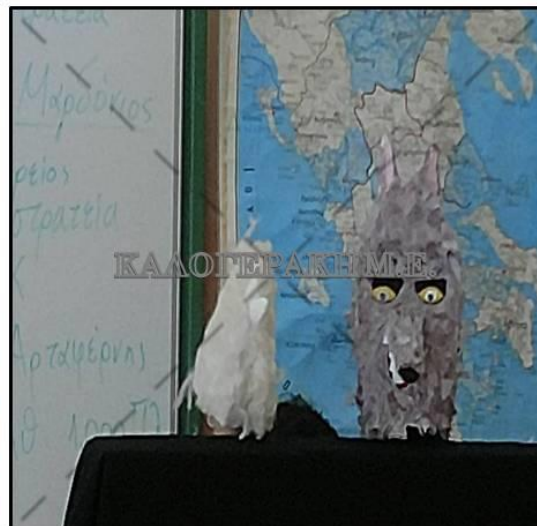
- Εφαρμογή της τεχνικής δημιουργικής σκέψης «Τα έξι χρωματιστά σκεπτόμενα καπέλα του De Bono»: τα παιδιά φορώντας τα έξι χρωματιστά καπέλα απαντούν προφορικά και γραπτά σε ερωτήσεις αξιολόγησης του προγράμματος με βάση τις μορφές σκέψης που αντιπροσωπεύουν τα καπέλα (πληροφορίες, νέες ιδέες, οφέλη, δυσκολίες, συναισθήματα, σκέψεις).
- Απονομή αναμνηστικών βραβείων σούπερ ηρώων.
- «Ο χορός του Λαγού»: Το κάθε παιδί κάνει μια χορευτική κίνηση πάνω στο ρυθμό της μουσικής και οι άλλοι τη μιμούμαστε. Ομοίως, με όλα τα παιδιά.

❖ **Αποστολή:** «Ξανασκέψου δημιουργικά με φαντασία»⁴⁵.

⁴⁵ Η επαναληπτική συμπλήρωση του εργαλείου μέτρησης.

2.2. : Βασικά Υλικά

**ΒΑΣΙΚΑ ΥΛΙΚΑ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΠΑΡΕΜΒΑΤΙΚΟΥ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
(10-11-2017 έως 02-03-2018)**



Παράρτημα 3: Ποσοτικά δεδομένα

3.1.: Πίνακες ποσοτικών δεδομένων

| Πίνακας 1: Δείκτης Cronbach_ Δημιουργική σκέψη | |
|---|---------------------|
| Ομάδες: ελέγχου & πειραματική (N=22) | Cronbach's a |
| Δημιουργική σκέψη | ,892 |

| Πίνακας 2: Δείκτης Cronbach_Μορφές δημιουργικής σκέψης | |
|---|---------------------|
| Ομάδες: ελέγχου & πειραματική (N=22) | Cronbach's a |
| Λεκτική δημιουργικότητα | ,856 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | ,881 |

| Πίνακας 3: Δείκτης Cronbach_Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | |
|---|---------------------|
| Ομάδες: ελέγχου & πειραματική (N=22) | Cronbach's a |
| Ευχέρεια | ,900 |
| Ευελιξία | ,827 |
| Πρωτοτυπία | ,587 |

| Πίνακας 4: Κανονικότητα_Π.Ο._Δημιουργική σκέψη | | |
|---|---------------------|-------------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Δημιουργική σκέψη | ,594 | ,986 |

| Πίνακας 5: Κανονικότητα_Π.Ο._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Λεκτική δημιουργικότητα | ,774 | ,983 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | ,764 | ,276 |

| Πίνακας 6: Κανονικότητα_Π.Ο._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Ευχέρεια | ,737 | ,878 |
| Ευελξία | ,228 | ,071 |
| Πρωτοτυπία | ,530 | ,427 |

| Πίνακας 7: Κανονικότητα_Ο.Ε._Δημιουργική σκέψη | | |
|---|---------------------|-------------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Δημιουργική σκέψη | ,870 | ,612 |

| Πίνακας 8: Κανονικότητα_Ο.Ε._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Λεκτική δημιουργικότητα | ,669 | ,335 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | ,154 | ,092 |

| Πίνακας 9: Κανονικότητα_Ο.Ε._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | | |
|--|---------------------|-------------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΑ | |
| | Sig. | |
| | ΠΡΙΝ | ΜΕΤΑ |
| Ευχέρεια | ,791 | ,507 |
| Ευελξία | ,454 | ,339 |
| Πρωτοτυπία | ,484 | ,383 |

| Πίνακας 10: t-test_Π.Ο._Δημιουργική σκέψη | | | | | | | | |
|---|---------|--------|---------|--------|---------|--------|--------|------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΠΡIN | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Δημιουργική σκέψη | 116,909 | 23,449 | 133,181 | 24,782 | -16,272 | 10,631 | -5,077 | ,000 |

| Πίνακας 11: t-test_Π.Ο._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|---------|-------|--------|------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΠΡIN | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Λεκτική δημιουργικότητα | 66,454 | 17,823 | 76,818 | 18,685 | -10,363 | 8,732 | -3,936 | ,003 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | 50,454 | 7,992 | 56,363 | 8,115 | -5,909 | 7,435 | -2,636 | ,025 |

| Πίνακας 12: t-test_Π.Ο._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|---------|-------|--------|------|
| Πειραματική ομάδα (N=11) | ΠΡIN | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Ευχέρεια | 67,545 | 18,217 | 82,454 | 20,505 | -14,909 | 9,843 | -5,023 | ,001 |
| Ευελιξία | 32,181 | 4,622 | 33,454 | 5,086 | -1,272 | 4,197 | -1,006 | ,338 |
| Πρωτοτυπία | 17,181 | 2,750 | 17,272 | 2,493 | -,090 | 2,071 | -,146 | ,887 |

| Πίνακας 13: t-test_O.E._Δημιουργική σκέψη | | | | | | | | |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΠΙΠΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Δημιουργική σκέψη | 79,636 | 19,116 | 84,909 | 18,954 | -5,272 | 24,195 | -,723 | ,486 |

| Πίνακας 14: t-test_O.E._Μορφές δημιουργικής σκέψης | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΠΙΠΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Λεκτική δημιουργικότητα | 50,454 | 14,102 | 52,818 | 16,660 | -2,363 | 17,054 | -,460 | ,656 |
| Σχηματική δημιουργικότητα | 29,181 | 7,871 | 33,000 | 8,378 | -3,818 | 10,684 | -1,185 | ,263 |

| Πίνακας 15: t-test_O.E._Κριτήρια δημιουργικής σκέψης | | | | | | | | |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|
| Ομάδα ελέγχου (N=11) | ΠΙΠΙΝ | | ΜΕΤΑ | | MD | SD | t | p |
| | M | SD | M | SD | | | | |
| Ευχέρεια | 39,363 | 12,225 | 42,181 | 11,686 | -2,818 | 15,911 | -,587 | ,570 |
| Ευελιξία | 21,545 | 6,022 | 24,363 | 5,818 | -2,818 | 6,896 | -1,355 | ,205 |
| Πρωτοτυπία | 18,727 | 2,327 | 18,363 | 2,062 | ,363 | 3,233 | ,373 | ,717 |

3.2.: Test Torrance of Creative Thinking (Verbal, Figural)

1

ΣΚΕΨΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ ΜΕ ΦΑΝΤΑΣΙΑ
(από τον Paul Torrance)

Ημερομηνία:.....

A/A:.....

Τάξη:..... **ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.**

Σχολείο:.....

Δάσκαλος:.....

Στις επόμενες σελίδες θα βρεις μερικά ενδιαφέροντα πράγματα να κάνεις. Όλα αυτά, θα σου δώσουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσεις τη φαντασία σου και να σκεφτείς καινούργιες ιδέες. Θα σου δοθεί η ευκαιρία να σκεφτείς δημιουργικά με λέξεις, λύνοντας σπαζοκεφαλίες και να σκεφτείς δημιουργικά με σκίτσα, ζωγραφίζοντας.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ

1. Γράψε με μεγάλα και καθαρά γράμματα, που να διαβάζονται, χωρίς να σε ενδιαφέρει η ορθογραφία.
2. Σκέψου και γράψε όσες περισσότερες ιδέες σου έρχονται στο μυαλό. Αυτές οι ιδέες να είναι ασυνήθιστες και πρωτότυπες, τέτοιες που κανένας άλλος δε θα μπορούσε ίσως να σκεφτεί.
3. Δεν υπάρχουν «λάθος» απαντήσεις.
4. Δεν είναι απαραίτητο να γράψεις σε όλες τις γραμμές που σου δίνονται.
5. Σκέψου γρήγορα! Έχεις πολύ λίγο χρόνο στη διάθεσή σου!
6. Αν τελειώσεις νωρίτερα από το χρόνο, ΜΗ συμπληρώσεις την επόμενη σπαζοκεφαλιά ή σκίτσο, πριν να λήξει ο χρόνος.

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.
ΣΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!!!

ΣΚΕΨΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ ΜΕ ΛΕΞΕΙΣ

Οι επόμενες τρεις σπαζοκεφαλές, στηρίζονται σε αυτό που δείχνει η εικόνα.

ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑ 1

Κοίταξε προσεκτικά την εικόνα. Μπορείς να κοιτάξεις την εικόνα όσες φορές θέλεις.

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Στις γραμμές που ακολουθούν γράψε όλες τις ερωτήσεις που σου χρειάζονται για να μπορείς με ακρίβεια να γνωρίζεις τι συμβαίνει στην εικόνα. ΠΡΟΣΟΧΗ! Μη γράφεις ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν βλέποντας την εικόνα.

Ο χρόνος σου είναι 5 λεπτά! Καλή διασκέδαση!

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....
- 10.....
- 11.....
- 12.....
- 13.....
- 14.....
- 15.....
- 16.....
- 17.....
- 18.....
- 19.....
- 20.....
- 21.....
- 22.....
- 23.....
- 24.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑ 2

Κοίταξε προσεκτικά την εικόνα της ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑΣ 1 (σελ. 2). Μπορείς να κοιτάξεις την εικόνα όσες φορές θέλεις. Με βάση την εικόνα, γράψε τις αιτίες, δηλ. τι μπορεί να είχε συμβεί πριν φτάσουμε σε αυτό που δείχνει η εικόνα. Γράψε όσες περισσότερες αιτίες σου έρχονται στο μυαλό!

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Ο χρόνος σου είναι 5 λεπτά! Καλή διασκέδαση!

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....
- 10.....
- 11.....
- 12.....
- 13.....
- 14.....
- 15.....
- 16.....
- 17.....
- 18.....
- 19.....
- 20.....
- 21.....
- 22.....
- 23.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑ 2

Κοίταξε προσεκτικά την εικόνα της ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑΣ 1 (σελ. 2). Μπορείς να κοιτάξεις την εικόνα όσες φορές θέλεις. Με βάση την εικόνα, γράψε τις αιτίες, δηλ. τι μπορεί να είχε συμβεί πριν φτάσουμε σε αυτό που δείχνει η εικόνα. Γράψε όσες περισσότερες αιτίες σου έρχονται στο μυαλό!

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Β.Ο χρόνος σου είναι 5 λεπτά! Καλή διασκέδαση!

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

7.....

8.....

9.....

10.....

11.....

12.....

13.....

14.....

15.....

16.....

17.....

18.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Β.

19.....

20.....

21.....

22.....

23.....

ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑ 4

Κοίταξε προσεκτικά την εικόνα. Μπορείς να κοιτάξεις την εικόνα όσες φορές θέλεις. Είναι ένα χνουδατό μαϊμουδάκι. Είναι ένα παιχνίδι μικρό και ελαφρύ.



Γράψε τους πιο έξυπνους, τους πιο ενδιαφέροντες και τους πιο ασυνήθιστους τρόπους για να αλλάξεις αυτό το παιχνίδι, έτσι ώστε να παίζουν τα παιδιά μαζί του. Μη σε νοιάζει πόσα χρήματα κοστίζει η κάθε αλλαγή που προτείνεις. Γράψε όσους περισσότερους τρόπους σου έρχονται στο μυαλό!

Ο χρόνος σου είναι 10 λεπτά! Καλή διασκέδαση!

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Συνέχισε στην επόμενη σελίδα!

7

7.....

8.....

9.....

10.....

11.....

12.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Β.

13.....

14.....

15.....

16.....

17.....

18.....

19.....

20.....

21.....

22.....

23.....

24.....

25.....

26.....

27.....

28.....

29.....

30.....

31.....

32.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Β.

33.....

34.....

35.....

36.....

37.....

ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑ 5

Οι περισσότεροι άνθρωποι συνηθίζουν να πετούν στα σκουπίδια τα άδεια κουτάκια αναψυκτικού ή τα άδεια κουτάκια από κονσέρβες. Αυτά, όμως, έχουν εκατοντάδες άλλες ενδιαφέρουσες και ασυνήθιστες χρήσεις. Γράψε όσες περισσότερες χρήσεις τους, σου έρχονται στο μυαλό! Μη γράψεις μόνο αυτές τις χρήσεις που ήδη ξέρουμε! Προσπάθησε να σκεφτείς όσες περισσότερες νέες και ασυνήθιστες χρήσεις μπορείς!

Ο χρόνος σου είναι 10 λεπτά! Καλή διασκέδαση!

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....
- 10.....
- 11.....
- 12.....
- 13.....
- 14.....
- 15.....
- 16.....
- 17.....
- 18.....
- 19.....
- 20.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Συνέχισε στην επόμενη σελίδα!

9

22.....

23.....

24.....

25.....

26.....

27..... **ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.**

28.....

29.....

30.....

31.....

32.....

33.....

34.....

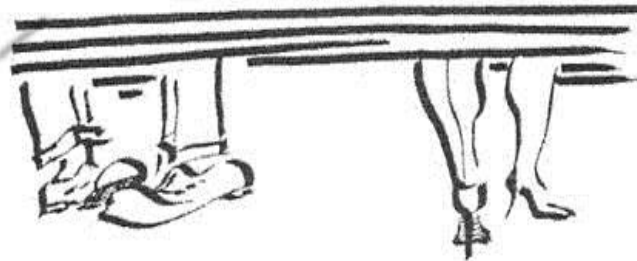
35.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΑ 6

Παρακάτω, θα σου πω κάτι που δεν υπάρχει ποτέ περίπτωση να συμβεί στην πραγματικότητα. Εσύ, όμως, θα υποθέσεις πως έχει συμβεί. Φαντάσου πως μεγάλη ομίχλη έπεσε στη γη και το μόνο σημείο των ανθρώπων που θα μπορούσαμε να δούμε θα ήταν τα πόδια τους. Ποιος θα ήταν οι συνέπειες, δηλαδή θα συνέβαινε εξαιτίας αυτής της κατάστασης; Πως αυτό το γεγονός θα άλλαζε τη ζωή στη γη; Γράψε όσες περισσότερες συνέπειες σου έρχονται στο μυαλό!

Ο χρόνος σου είναι 5 λεπτά! Καλή διασκέδαση!



- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
- 9.....
- 10.....
- 11.....
- 12.....
- 13.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Συνέχισε στην επόμενη σελίδα!

- 14.....
- 15.....
- 16.....
- 17.....
- 18.....
- 19..... **ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.**
- 20.....
- 21.....
- 22.....
- 23.....
- 24.....
- 25.....

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

ΣΚΕΨΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ ΜΕ ΣΚΙΤΣΑ**ΣΚΙΤΣΟ 1**

Παρακάτω, βλέπεις ένα σχήμα. Προσθέτοντας γραμμές ή ό,τι άλλο νομίζεις στο παρακάτω σχήμα, προσπάθησε να σχεδιάσεις μια ενδιαφέρουσα εικόνα ή αντικείμενο. Το σχήμα πρέπει να είναι κομμάτι της εικόνας ή του αντικείμενου που θα σχεδιάσεις. Μπορείς να ζωγραφίσεις μέσα σε αυτό για να φαίνεται η εικόνα σου ή το αντικείμενο πιο ολοκληρωμένα. Προσπάθησε να σκεφτείς μια εικόνα που κανένας άλλος δε θα σκεφτεί. Μη σταματήσεις στην πρώτη σου ιδέα, αλλά συνέχισε να προσθέτεις νέες ιδέες ώστε η εικόνα ή το αντικείμενο που θα φτιάξεις να παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον. Όταν τελειώσεις, σκέψου έναν τίτλο και γράψε τον στη γραμμή που υπάρχει στο κάτω μέρος της σελίδας. Φρόντισε ο τίτλος σου να είναι ιδιαίτερα έξυπνος και ασυνήθιστος, που να ταιριάζει με την εικόνα ή το αντικείμενο.

Ο χρόνος σου είναι 10 λεπτά! Καλή διασκέδαση!




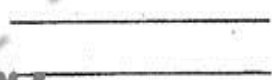


Τίτλος:.....




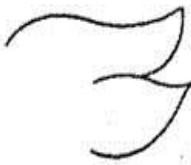

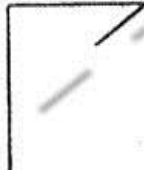
ΣΚΙΤΣΟ 2

Στην επόμενη σελίδα, βλέπεις κάποια μισοτελειωμένα σχήματα. Προσθέτοντας γραμμές ή ό,τι άλλο νομίζεις σε όλα τα παρακάτω μισοτελειωμένα σχήματα, προσπάθησε να σχεδιάσεις μερικές ενδιαφέρουσες εικόνες ή αντικείμενα. Το κάθε σχήμα πρέπει να είναι κομμάτι της εικόνας ή του αντικείμενου που θα σχεδιάσεις. Προσπάθησε να σκεφτείς εικόνες ή αντικείμενα που κανένας άλλος δε θα σκεφτεί. Μη σταματήσεις στην πρώτη σου ιδέα, αλλά συνέχισε να προσθέτεις νέες ιδέες ώστε οι εικόνες ή τα αντικείμενα που θα φτιάξεις να είναι ολοκληρωμένα και να παρουσιάζουν ενδιαφέρον. Όταν τελειώσεις, σκέψου έναν ενδιαφέροντα τίτλο για καθένα από τα σχέδιά σου και γράψε τον στη γραμμή που υπάρχει κάτω από κάθε σχήμα.

Ο χρόνος σου είναι 10 λεπτά! Καλή διασκέδαση!

| | |
|---|--|
|  <p>1. _____</p> |  <p>2. _____</p> |
|  <p>3. _____</p> |  <p>4. _____</p> |

Συνέχισε στην επόμενη σελίδα!

| | |
|---|---|
|  <p>5. _____</p> |  <p>6. _____</p> |
|  <p>7. _____</p> |  <p>8. _____</p> |
|  <p>9. _____</p> |  <p>10. _____</p> |

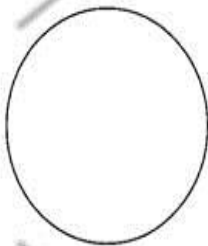
ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

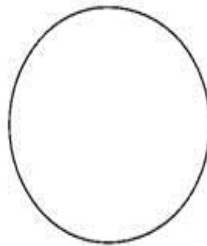
ΣΚΙΤΣΟ 3

Στην επόμενη σελίδα, βλέπεις κάποιους κύκλους. Σχεδίασε όσες περισσότερες εικόνες ή αντικείμενα μπορείς χρησιμοποιώντας στο σχέδιό σου τους κύκλους. ΠΡΟΣΕΞΕ! Οι κύκλοι πρέπει να είναι πάντα κομμάτι αυτού που φτιάχνεις και όχι να ζωγραφίζεις απλά μέσα σε αυτούς. Προσπάθησε να φτιάξεις εικόνες ή αντικείμενα που κανένας άλλος δε θα σκεφτεί. Προσπάθησε να φτιάξεις όσες περισσότερες διαφορετικές εικόνες ή αντικείμενα μπορείς. Πρόσθεσε ονόματα κάτω από κάθε εικόνα ή αντικείμενο που έχεις φτιάξει.

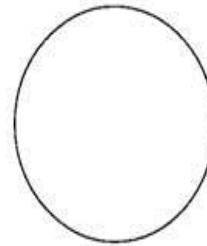
Ο χρόνος σου είναι 10 λεπτά! Καλή διασκέδαση!



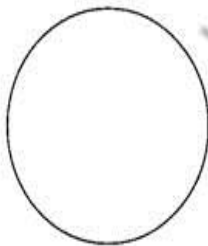
1.....



2.....



3.....



4.....



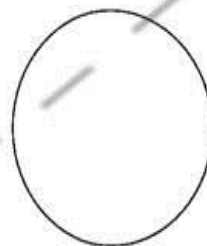
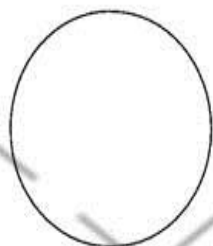
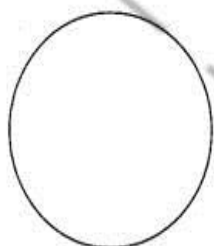
5.....



6.....

Συνέχισε στην επόμενη σελίδα!

16

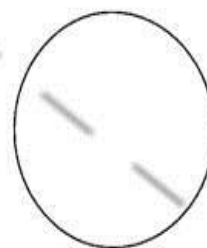
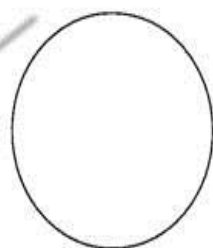


ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

7.....

8.....

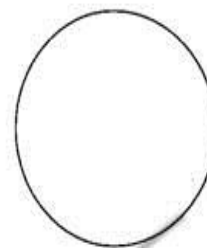
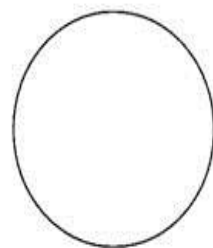
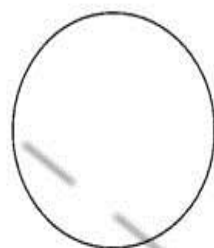
9.....



10.....

11.....

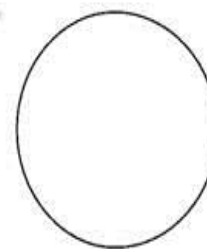
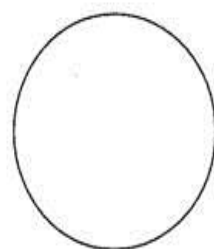
12.....



13.....

14.....

15.....



ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

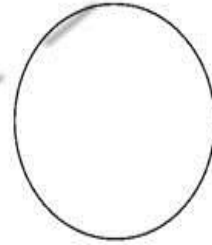
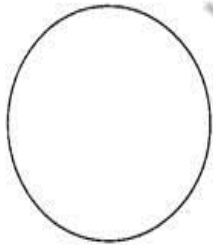
16.....

17.....

18.....

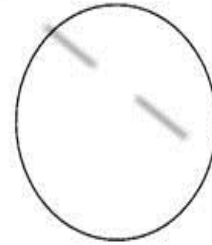
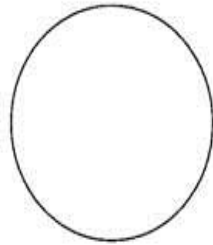
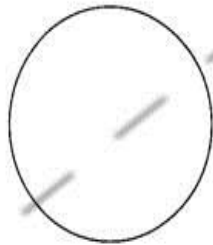
Συνέχισε στην επόμενη σελίδα!

17

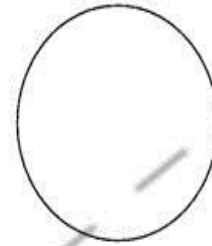
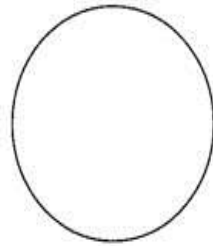
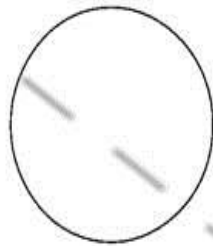


ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

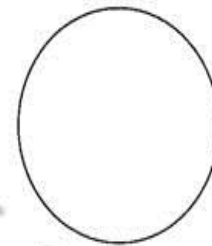
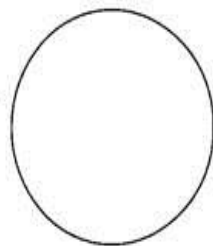
19..... 20..... 21.....



22..... 23..... 24.....



25..... 26..... 27.....

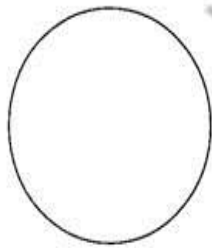


ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

28..... 29..... 30.....

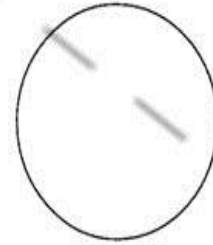
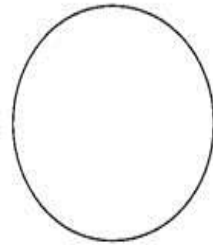
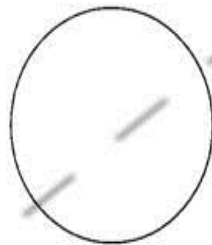
Συνέχισε στην επόμενη σελίδα!

18

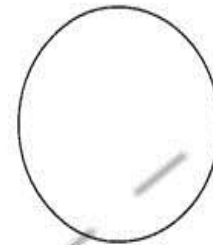
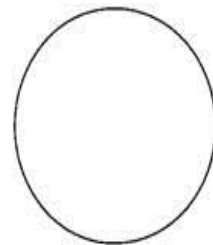
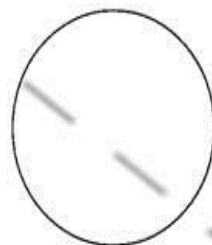


ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

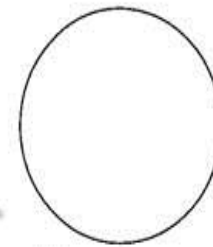
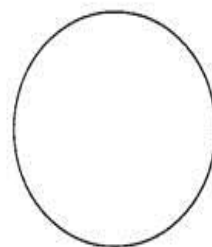
31..... 32..... 33.....



34..... 35..... 36.....



37..... 38..... 39.....



ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

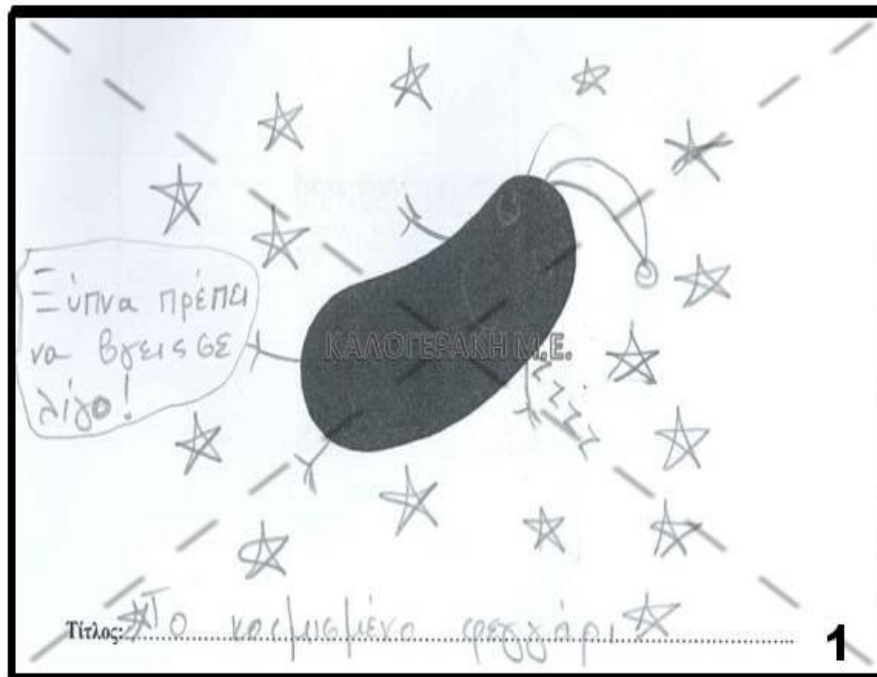
40..... 41..... 42.....

ΣΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΟΥ!

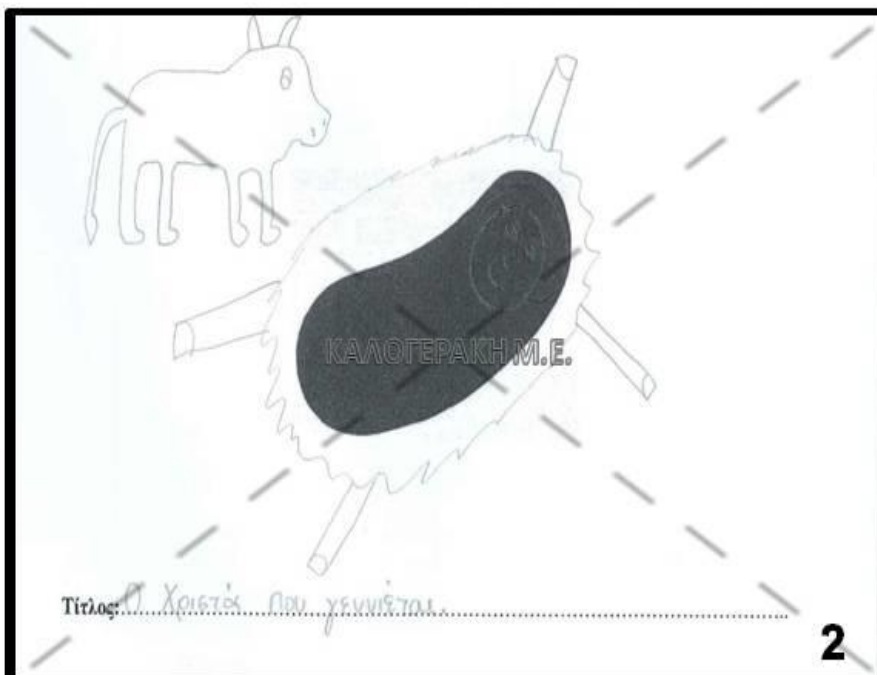
Παράρτημα 4: Ποιοτικά δεδομένα

4.1.: Test Torrance of Creative Thinking (Figural)

Test Torrance of Creative Thinking (Figural) 1^η δοκιμασία: κατασκευή εικόνας

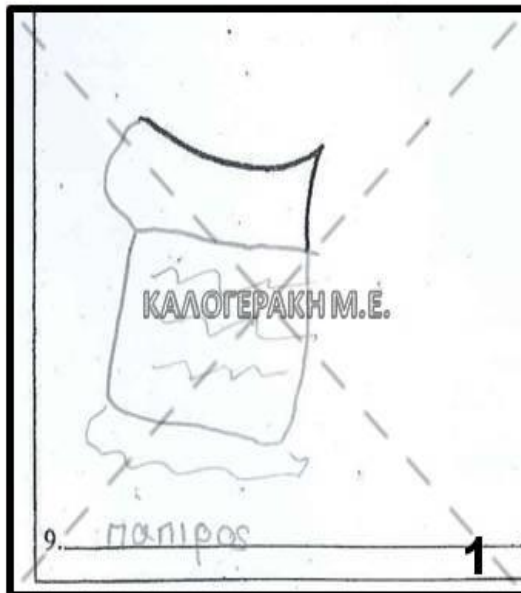


1. Το κοιμισμένο φεγγάρι



2. Ο Χριστός που γεννιέται

Test Torrance of Creative Thinking (Figural)
2^η δοκιμασία: συμπλήρωση σχημάτων



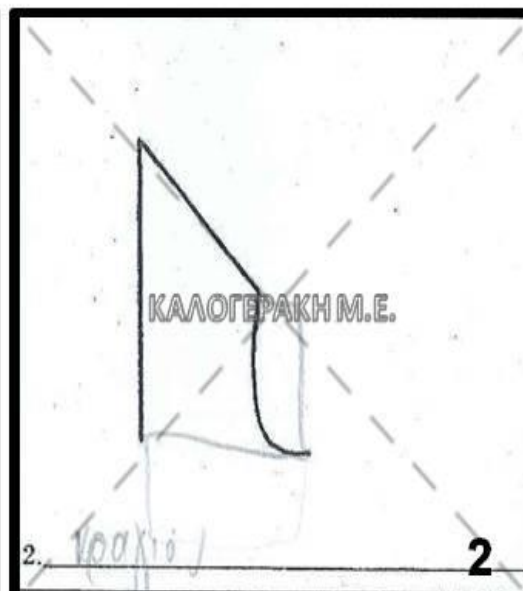
1. Πάπυρος



**2. Ρούχα στην
απλώστρα**

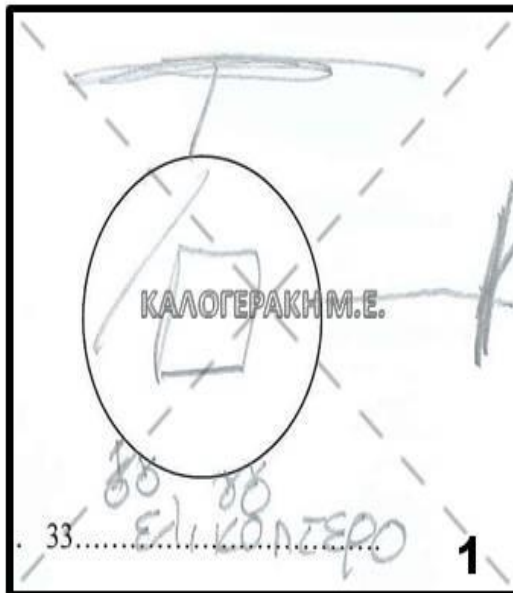


1. Θήκη για μαχαίρια



2. Κραγιόν

Test Torrance of Creative Thinking (Figural)
3^η δοκιμασία: συμπλήρωση κύκλων



1. Ελικόπτερο



2. Τηγάνι με αυγό



3. Ιστός αράχης



4. Πλυντήριο

4.2.: Παρατήρηση





4.2.1.: Κλείδα παρατήρησης

1

| ΚΛΕΙΔΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ | | | |
|---|---|----------------------------------|--|
| Ημερομηνία: | | Παρέμβαση: | |
| Τάξη: | | Δάσκαλος: | |
| ΤΟΜΕΙΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ (ΜΑΘΗΤΕΣ) | | 1= λίγο 2=μέτρια 3=πολύ | ΣΧΟΛΙΑ/ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ |
| 1. ΓΝΩΣΤΙΚΟΣ/ ΝΟΗΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ | Κατανόηση και σωστή εκτέλεση των κανόνων των δραστηριοτήτων | 1 2 3 | |
| | Ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές και τον ερευνητή | 1 2 3 | |
| 2.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΣ/ ΕΚΦΡΑΣΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ | Εξοικείωση με τις τεχνικές του Κουκλοθεάτρου: ❖ κατασκευή κούκλας ❖ κατασκευή σκηνοικού ❖ γραφή σεναρίου ❖ εμπύχωση κούκλας | 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 | |
| | Παραγωγή ιδεών για την επίλυση προβλημάτων: ❖ πολλές ιδέες ❖ ευέλικτες ιδέες ❖ πρωτότυπες ιδέες ❖ χρήση της φαντασίας | 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 | |
| 3. ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ | Ενεργός συμμετοχή στις δράσεις | 1 2 3 | |
| | Συνεργασία και ομαδική αλληλεπίδραση των μαθητών | 1 2 3 | |
| 4. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ | Αίσθημα της χαράς και της δημιουργίας απέναντι στις δράσεις. Ποια δράση ενθουσίασε περισσότερο τους μαθητές; | 1 2 3 | |

4.2.2.: Σχόλια κριτικού φίλου

Ημερομηνία: 9-3-18 Τάξη: Α' 12^η συνάντηση
 Σχολείο: Γλυφάδα Δημ. 9 Δάσκαλος: Καλαϊτζή Αδαμαντία

| | |
|--|---|
|  Πληροφορίες | Ποιες πληροφορίες πήραν τα παιδιά από το πρόγραμμα; Συνδέονται με άλλα γνωστικά αντικείμενα του αναλυτικού προγράμματος ή με γεγονότα της καθημερινότητάς τους; Πληροφορίες: Μπαράκι κα χαρτί μπουρλοθήρων από υφασμάτινα υλικά... ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε. |
|  Νέες ιδέες | Σε ποιο βαθμό καλλιεργήθηκε η δημιουργική σκέψη των παιδιών; Ποιες νέες, δημιουργικές ιδέες τους, ξεχωρίσατε και γιατί; Καλλιέργηθηκε δε κενάτο βάλιο η δημιουργία αερίων... ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε. |
|  Οφέλη | Ποια πιστεύετε ότι ήταν τα πλεονεκτήματα του προγράμματος; Σε ποιους τομείς ωφελήθηκαν τα παιδιά; Πόσησαν... ποιητοβούλιες... ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε. |
|  Δυσκολίες | Υπήρξαν κάποια σημεία του προγράμματος που δυσκόλεψαν τα παιδιά; Αν ναι, ποια ήταν αυτά; Δυσκολία... ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε. |

4.2.3.: Φωτογραφικό υλικό

Α' ΦΑΣΗ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ/ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΘΕΑΤΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ

1^η παρέμβαση_α' μέρος (10-11-2017)
(Γνώριμα με τους συμμετέχοντες)



2^η παρέμβαση (24-11-2017)
(Γνώρισε τις κούκλες και άλλαξε τις)



* Η ερευνήτρια εμπνυχώνει τις κούκλες

3^η παρέμβαση (01-12-2017)
(Γνώρισε τις κούκλες και άλλαξε τις)



Β' ΦΑΣΗ: ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ/ ΚΟΥΚΛΟΠΑΙΚΤΕΣ

4^η παρέμβαση (08-12-2017)

(Δες Κουκλοθέατρο και σκέψου)



5^η παρέμβαση (15-12-2017)

(Δες Κουκλοθέατρο και σκέψου)



6^η παρέμβαση (12-01-2018)

(Κάνε τα σχολικά είδη να μιλήσουν)



7^η παρέμβαση (19-01-2018)

(Κάνε τα σχολικά είδη να μιλήσουν)



Γ' ΦΑΣΗ: ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΚΟΥΚΛΑΣ ΚΑΙ ΣΚΗΝΙΚΩΝ/ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ/ ΚΟΥΚΛΟΠΑΙΚΤΕΣ

8^η παρέμβαση (26-01-2018)

(Κουκλοθέατρο: κατασκεύασε, γράψε, παίξε)



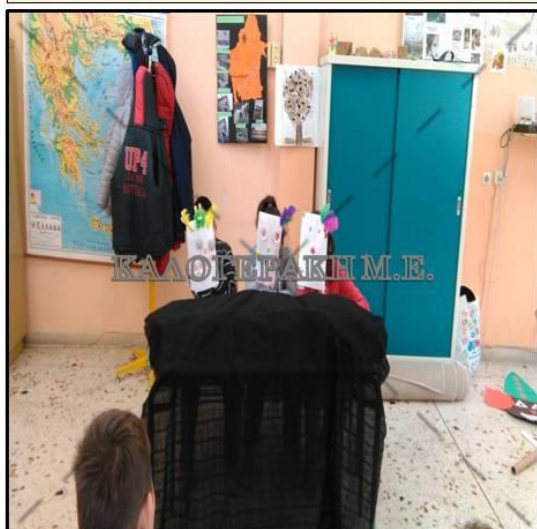
9^η παρέμβαση (02-02-2018)

(Κουκλοθέατρο: κατασκεύασε, γράψε, παίξε)



10^η παρέμβαση (09-02-2018)

(Κουκλοθέατρο: κατασκεύασε, γράψε, παίξε)



11^η παρέμβαση (23-02-2018)

(Ζωγράφισε κόμικ & ζωντάνεψε τους ήρωες)



Δ' ΦΑΣΗ: ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ/ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

12^η παρέμβαση_α' μέρος (02-03-2018)

(Ζωγράφισε κόμικ & ζωντάνεψε τους ήρωες)



12^η παρέμβαση_α' μέρος
(02-03-2018)

(Φόρεσε τα έξι καπέλα και απάντησε)



4.4.: Portfolio συμμετεχόντων

4.4.1.: Λεκτική δημιουργικότητα

Β' ΦΑΣΗ: ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ/ΚΟΥΚΛΟΠΑΙΚΤΕΣ

4^η παρέμβαση (08-12-2017)

ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ «Το Κατσικάκι και ο Γερο-Λύκος: μια καλή φιλία» (όλη η ιστορία)

Μια φορά και έναν καιρό, σε ένα λιβάδι ζούσε ένα Κατσικάκι, το οποίο έβοσκε μαζί με άλλα Κατσικάκια. Το λιβάδι ήταν ξερό, δεν είχε χορτάρι για να φάει και έτρωγε μόνο φράουλες. Μια μέρα, το Κατσικάκι χάθηκε στο δάσος. Περπάταγε φοβισμένο και χτύπαγε από πόρτα σε πόρτα, αλλά κανείς δεν του άνοιγε. Έτσι, μέσα στη νύχτα ακολούθησε ένα μονοπάτι που το οδήγησε στο σπίτι ενός Λύκου. Ο Γερο-Λύκος έμενε μόνος του στο σπίτι, καθώς οι γονείς του είχαν πεθάνει.

Εκείνη την ώρα, ο Γερο-Λύκος μαγείρευε χορτόσουπα. Το Κατσικάκι, του χτύπησε την πόρτα. Ο Γερο-Λύκος του άνοιξε και αμέσως, του έτρεξαν τα σάλια. Ήθελε να το φάει, αλλά συνέχεια τύχαιναν εμπόδια. Έτσι, πρώτα, το έβαλε στο τζάκι για να ζεσταθεί γιατί ήταν παγωμένο. Μετά, του έδωσε να φάει ένα καρτότο γιατί ήταν πεινασμένο. Έπειτα, το βοήθησε να σταματήσει ο λόξυγκας. Όταν ήταν έτοιμος να το φάει, το Κατσικάκι τον ευχαρίστησε και τον αγκάλιασε. Τότε, εκείνος άλλαξε γνώμη και οι δυο τους έγιναν φίλοι.

Παίζανε στο πάρκο, πηγαίνανε βόλτες, μαγειρεύανε μαζί και έμεναν στο ίδιο σπίτι. Πήγαν ένα ταξίδι και γνώρισαν καινούριους φίλους. Έπειτα, το Κατσικάκι ήθελε να βρει τη μαμά του. Μαζί με την Κουκουβάγια, τον Ποντικό και το Λύκο έκαναν ένα μεγάλο ταξίδι για να τη βρουν. Μετά, ήρθε ο Χειμώνας και έκαναν έναν καινούριο φίλο, το Χιονάνθρωπο. Ζούσαν σε ένα ωραίο σπίτι και έκαναν πατινάζ σε ένα παγωμένο ποτάμι που υπήρχε εκεί κοντά. Κι έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

Γ' ΦΑΣΗ: ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΣΤΕΣ ΚΟΥΚΛΑΣ ΚΑΙ ΣΚΗΝΙΚΩΝ/ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ/ ΚΟΥΚΛΟΠΑΙΚΤΕΣ

9^η παρέμβαση (02-02-2018)

ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΑ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕ ΤΙΣ ΚΟΥΚΛΕΣ ΤΟΥΣ

(ιστορία: Η καθαριότητα της παραλίας) (1/2)

1

9^η & 10^η συνάντηση

Ημερομηνία: 2/2/18
 Ονόματα παιδιών: Κα ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.
 Όνομα ομάδας κουκλοπαικτών: Οι καθαριότηταί

Παρακάτω, σας δίνονται τα πέντε βασικά στοιχεία που χρειάζεστε για να γράψετε μια ιστορία που θα αποτελέσει σενάριο Κουκλοθεάτρου. Εσείς:

Α) Συζητήστε σχετικά με την ταυτότητα των κουκλών σας, που κατασκευάσατε την προηγούμενη φορά.

Β) Φτιάξτε μια ιστορία με πρωταγωνιστές μόνο τις κούκλες σας, συμπληρώνοντας τα πέντε βασικά στοιχεία που σας δίνονται.

1. Χώρος/ Τόπος: Παραλία

2. Ήρωες: Νίκος, Φαρτσίνης, Φαίη

3. Στόχος: Η Φαίη να μασέ, να καλύψει, και να παίζει παιχνίδια

4. Εμπόδιο: Η παραλία είχε πολλά σκουπίδια

5. Λύση/ Τέλος: Οι ηρωές, Νίκος, Φαρτσίνης, Φαίη, και η τραγουδίστρια, έλαθε να καλύψει και να παίζει παιχνίδια στα σελος. Δηλαδή, έκα παιχνίδια. Η Φαίη τραγουδούσε το τραγούδι καθαριότητα. Η Νίκος, η Φαρτσίνης, γράφουν

ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΑ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕ ΤΙΣ ΚΟΥΚΛΕΣ ΤΟΥΣ (ιστορία: Η καθαριότητα της παραλίας) (2/2)

2

Γ) Λαμβάνοντας υπόψη τα βασικά στοιχεία, προσπαθήστε να φτιάξετε τους διαλόγους για το σενάριο του Κουκλοθεάτρου σας.

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Ήρωες που μιλούν: Ν.Ι.Κ.Α., Φορτούκη, Φαίη.....

Διάλογοι:

Ν. - Γεια σας παιδιά

Φα. - Είμαστε τρεις γαλακτομαχες κουκλες

Φα. - Εγώ είμαι η Φορτούκη

Ν. - Εγώ είμαι η Ν.Ι.Κ.Α.

Φα. - Και εγώ είμαι η Φαίη

Ν. - Ζηκέρτα θα δούμε την παράσταση κουκλοθεάτρου

Φα. - Η Ισαβέλλα μας έχει τσίτσα η καθαριότητα

Ν. - Ας αρχίσουμε λοιπόν

Ν. - Κοίτα τσίτσα η Φαίη

Φα. - Ακαρία χρειάζονται βοήθεια σας

Φα. - Τι θέλεις Φαίη

Φα. - Θέλω να καθαρίσω καλύτερα το παραθαλάσσιο

Ν. - Όλα καλά στην παραλία

Φα. - Όλα καλά αλλά έχει πολλά σκουπίδια

Ν. - Ας καθαρίσουμε

Φα. - Τώρα είναι πολλά καθαρά

Ν. - Μπες μέσα και κάνε μεγάλες χερίες

Φα. - Τώρα καλύτερα γρήγορα

Φα. - Βρες εδώ και άλλα μπόχα παιδικακια

Φα. - Είσαι

Φα. - Κινητή μηχανή με το πλαστικό και θα σε δει κανείς

Φα. - Ευχαριστώ πολύ Ν.Ι.Κ.Α. κι Φορτούκη. Ελάτε το βράδυ στο ναυκλήρι

Φα. - Ελάτε

Φα. - Ηλένη και κακκά ορδία βαρέιο

Ν.Φα. - Ευχαριστούμε πολύ για

Φα. - Γεια

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Δ) Βρείτε δυο διαφορετικούς τίτλους για το σενάριό σας. Διαλέξτε έναν από αυτούς και βάλτε X στο κουτάκι. Φροντίστε οι τίτλοι σας να είναι τέτοιοι που, ίσως, κανένας άλλος δε θα μπορούσε να σκεφτεί.

Τίτλοι:

1. Το καθαρό ναυκλήρι
2. Η καθαριότητα της παραλίας

4.4.2.: Σχηματική δημιουργικότητα

**Α΄ ΦΑΣΗ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ/ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ
ΘΕΑΤΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ
3^η παρέμβαση (01-12-2017)
ΚΟΥΚΛΕΣ ΠΑΙΔΙΩΝ**



1. Γιώργος ο Μανίκας

2. Κυρ-Αντώνης
ο ταρίφας3. Χρυσομαλλούσα
Ούσα

**Γ΄ ΦΑΣΗ: ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΚΟΥΚΛΑΣ
ΚΑΙ ΣΚΗΝΙΚΩΝ /ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ/ ΚΟΥΚΛΟΠΑΙΚΤΕΣ
8^η παρέμβαση (26-01-2018)
ΚΟΥΚΛΕΣ ΠΑΙΔΙΩΝ**

4. Νίκος,
ο κολυμβητής

5. Ο Ηλιαχτίδας

6. Λένα-Μαριλένα,
η χορεύτρια

Γ΄ ΦΑΣΗ: ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΚΟΥΚΛΑΣ ΚΑΙ ΣΚΗΝΙΚΩΝ/ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ/ ΚΟΥΚΛΟΠΑΙΚΤΕΣ

11^η παρέμβαση (23-02-2018)

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ: Χρήσιμη μουτζούρα



1. Αυγό μαυρόσαυρου κοντά σε ένα ηφαίστειο

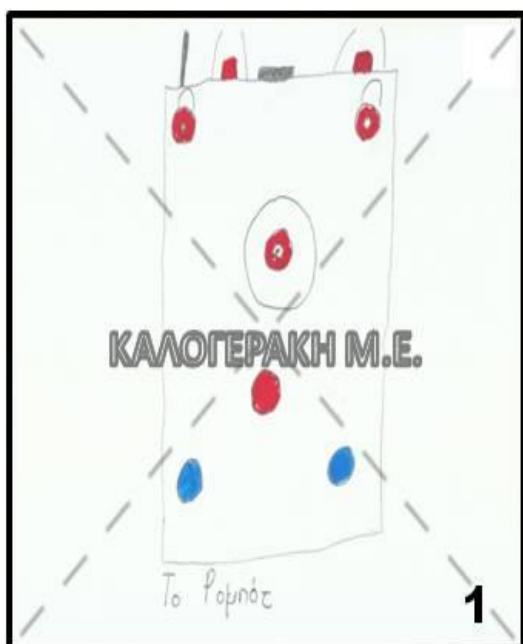
2. Βράχος που πέφτει μέσα στη θάλασσα

ΣΚΗΝΙΚΑ ΓΙΑ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕ ΘΕΜΑ: ΛΑΪΚΗ ΑΓΟΡΑ



4.4.3.: Διαμορφωτική αυτοαξιολόγηση

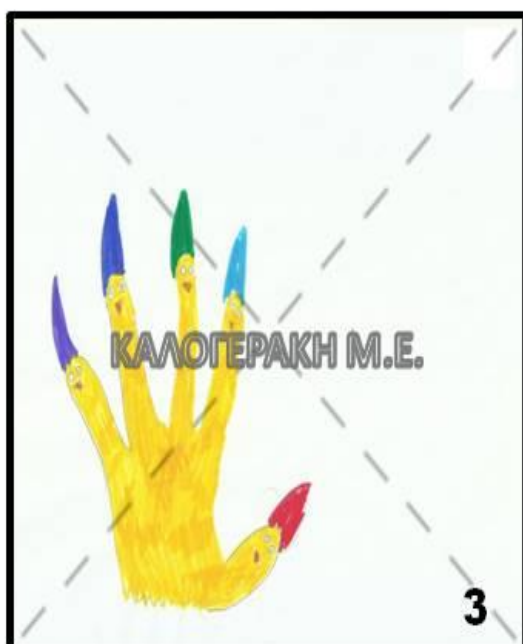
**Α΄ ΦΑΣΗ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΘΕΜΑ/ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ
ΩΣ ΘΕΑΤΕΣ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ
2^η παρέμβαση (24-11-2017)**



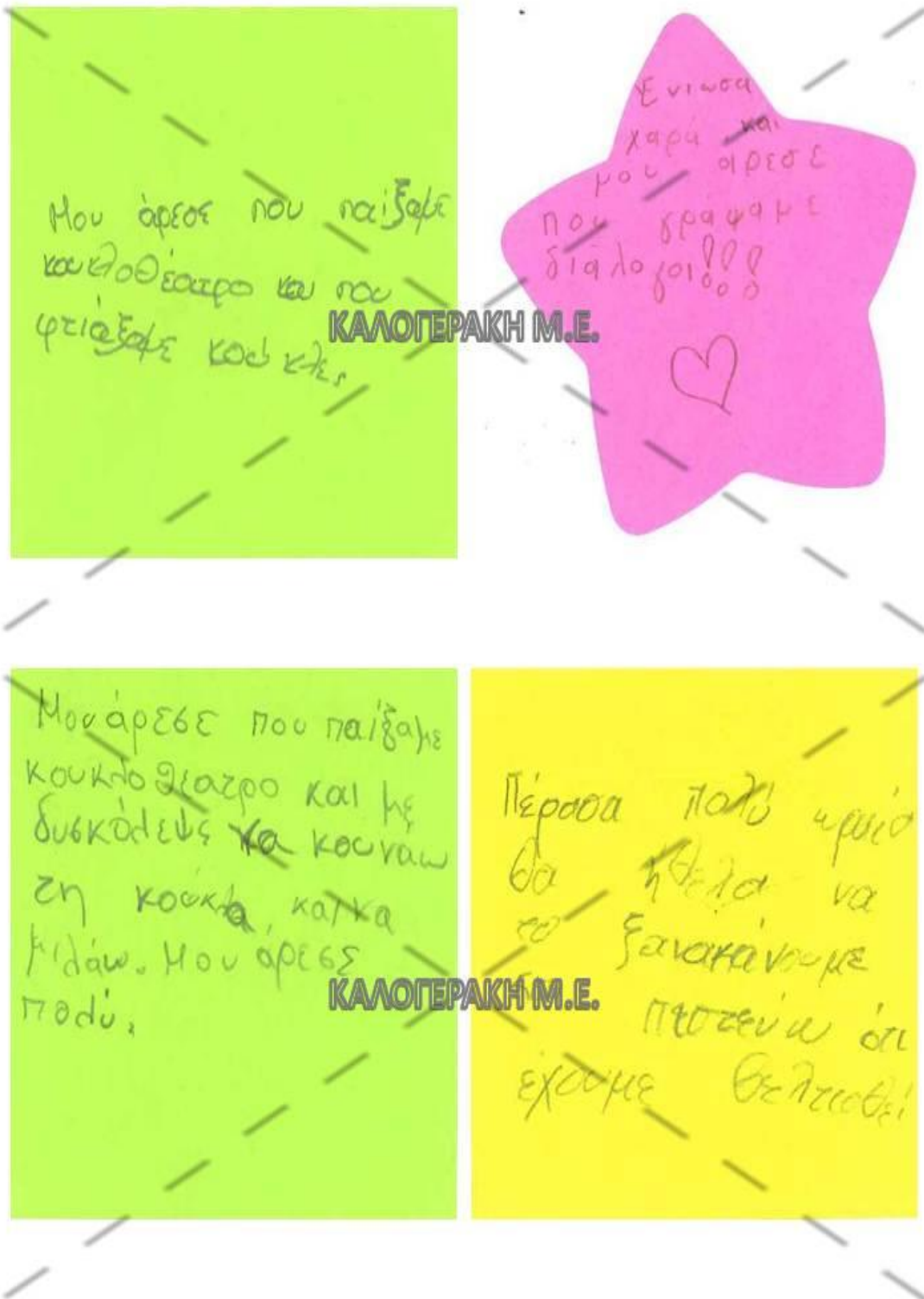
1. Μπι-Μποτ, το Ρομπότ



2. Ο Σούπερ-Λαγός

3. Τσίκενς,
τα Κοτοπουλάκια2. Αφρούλα,
η Ροζ Γατούλα

**ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ
ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ
(10-11-2017 ΕΩΣ 02-03-2018)**



ημερομηνία: 2/3/18 Τάξη: Δ'

12^η συνάντηση Α/α: ..

ολείο: Δημότιο σχολείο Δάσκαλος: ΝΤΙΛ

Το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε στη Δ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου Φ την περίοδο 10-11-2017 έως 02-03-2018, από την κα Μαριλένα Καλογεράκη. Στόχος του ήταν να σε κάνει να σκέφτεσαι με περισσότερη φαντασία και δημιουργικότητα και να βρίσκεις πολλές, νέες και πρωτότυπες ιδέες, παίζοντας Κουκλοθέατρο. Σε ποιο βαθμό πιστεύεις ότι το πρόγραμμα πέτυχε το στόχο του;

Κύκλωσε:

Πολύ Μέτρια Λίγο
ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.

Ποιες ήταν οι δραστηριότητες που πιστεύεις ότι σε βοήθησαν να σκέφτεσαι πιο δημιουργικά; Γράψε κάποιες από αυτές στις γραμμές που ακολουθούν.

Οτι υπήρξαν κάποιες από πολλές και πολλές και
παιχνίδια με κάρτες και δημιουργήσαμε μια
στη βάση δημιουργικές και μεγάλες ιστορίες
και παιχνίδια με κάρτες από τσιπς
και παιχνίδια



Σκέψεις

ΚΑΛΟΓΕΡΑΚΗ Μ.Ε.