

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ ΤΗΣ ΕΔΡΑΣ ΒΙΟΗΘΙΚΗΣ ΤΗΣ **UNESCO**

ΗΘΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

για την διδασκαλία της *Βιοηθικής*

Darryl R.J. Macer

Μετάφραση: **Αχιλλέας Κλεισούρας**



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ
ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ
•
ΕΚΠΑ

vol.10

ΣΕΙΡΑ ΒΙΟΗΘΙΚΗΣ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ ΤΗΣ ΕΔΡΑΣ ΒΙΟΗΘΙΚΗΣ ΤΗΣ **UNESCO**

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ ΤΗΣ ΕΔΡΑΣ ΒΙΟΗΘΙΚΗΣ ΤΗΣ UNESCO

Επιστημονικός Υπεύθυνος Σειράς
ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ Δ. ΠΡΩΤΟΠΑΠΑΔΑΚΗΣ

Διεύθυνση Έκδοσης
ΛΥΔΙΑ ΤΣΙΑΚΙΡΗ

Ηλεκτρονική Σελιδοποίηση και Σχεδιασμός Εξωφύλλου
ΑΧΙΛΛΕΑΣ ΚΛΕΙΣΟΥΡΑΣ

Darryl R.J. Macer, *Ηθικά Παιχνίδια για την Διδασκαλία της Βιοηθικής*.

Μετάφραση: ΑΧΙΛΛΕΑΣ ΚΛΕΙΣΟΥΡΑΣ

© 2022 The NKUA Applied Philosophy Research Lab Press

Οι τίτλοι που περιλαμβάνονται στην σειρά Εγχειρίδια της Έδρας Βιοηθικής της UNESCO μεταφράζονται με έγγραφη άδεια του Κτήτορα της International Chair in Bioethics (ICB), Καθηγήτρια Anna Carmi, προς το Ελληνικό Κλιμάκιο της Διεθνούς Έδρας Βιοηθικής, το οποίο έχει ιδρυθεί και λειτουργεί στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, και προς το Εργαστήριο Εφαρμοσμένης Φιλοσοφίας του Τμήματος Φιλοσοφίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Οι πρωτότυποι τίτλοι αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία των συγγραφέων και της International Chair in Bioethics (ICB), και διατίθενται ελεύθερα από τον ιστότοπό της. Οι μεταφράσεις αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία του Ελληνικού Κλιμακίου της International Chair in Bioethics (ICB) και του Εργαστηρίου Εφαρμοσμένης Φιλοσοφίας του Τμήματος Φιλοσοφίας του ΕΚΠΑ, και η διάθεσή τους υπόκειται στις προβλέψεις που διέπουν την άδεια χρήσης Creative Commons (CC) BY.

e-ISSN 2732-9569

e-ISBN 978-618-86248-0-1

<https://doi.org/10.12681/aprlp.96>

Η μετάφραση και επιμέλεια του παρόντος βιβλίου χρηματοδοτήθηκε από την Περιφέρεια Αττικής στα πλαίσια του προγράμματος «Προαγωγή Ψυχικής Υγείας σε Ευπαθείς Πληθυσμούς»



ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΨΥΧΙΚΗΣ ΥΓΕΙΑΣ

ΣΕ ΕΥΠΑΘΕΙΣ ΠΛΗΘΥΣΜΟΥΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ



Α΄ ΨΥΧΙΑΤΡΙΚΗ ΚΛΙΝΙΚΗ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ
ΑΙΓΙΝΗΤΕΙΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ

ΗΘΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

για την διδασκαλία της **Βιοηθικής**

Darryl R.J. Macer

Μετάφραση: **Αχιλλέας Κλεισούρας**



ΑΘΗΝΑ 2022

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Πρόλογος Περιφερειάρχη Αττικής Γιώργου Πατούλη	7
Πρόλογος	9
1. Βιοηθική και επιλογές	11
2. Στόχοι της Βιοηθικής	13
3. Συμμετοχικές μέθοδοι	27
Παιχνίδι 1: Ντόνατς	35
Παιχνίδι 2: Πώς σκέφτεστε;	38
Παιχνίδι 3: Συμφωνώ ή διαφωνώ	42
Παιχνίδι 4: Ηθικό συνεχές (σε σειρά)	45
Παιχνίδι 5: Μιλήστε σε ζευγάρια	47
Παιχνίδι 6: Ζευγάρια που συμφωνούν	49
Παιχνίδι 7: Από ζευγάρια σε ομάδες	51
Παιχνίδι 8: Μικρές ομάδες	53
Παιχνίδι 9: Ταξινόμηση καρτών	55
Παιχνίδι 10: Το ηθικό συνεχές (χρησιμοποιώντας κάρτες)	58
Παιχνίδι 11: Διάλογος κι αντίλογος (debate)	61
Παιχνίδι 12: Χαλασμένο τηλέφωνο	64
Παιχνίδι 13: Ποιος είμαι;	66
Παιχνίδι 14: Το ‘καυτό’ κάθισμα	68
Παιχνίδι 15: Κύβοι έννοιων	71
Παιχνίδι 16: Στάσεις λεωφορείου	74
Παιχνίδι 17: ‘Ντους’ σκέψεων	76
Παιχνίδι 18: Ταχυδρομικά κουτιά	78
Παιχνίδι 19: Καταιγισμός ιδεών (ιδεοθύελλα)	80
Παιχνίδι 20: Σχεδιάζοντας έναν ‘ιστό’ από σχέσεις	82

Παιχνίδι 21: Θάρρος για αλλαγές	85
Παιχνίδι 22: Δεξαμενές με ψάρια	88
Παιχνίδι 23: Παιχνίδια με ρόλους	90
Παιχνίδι 24: Δημιουργήστε ένα δράμα	94
Παιχνίδι 25: Πέτα το δέμα	96
Παιχνίδι 26: Ασκήσεις μαθηματικών	99
Παιχνίδι 27: Ζωγραφική	102
Παιχνίδι 28: Φρούτο που κρέμεται χαμηλά	104
Παιχνίδι 29: Το δέντρο με τα προβλήματα	107
Παιχνίδι 30: Ο τοίχος των προβλημάτων και το δέντρο των λύσεων....	110
Παιχνίδι 31: Το παιχνίδι της εμπιστοσύνης	113
Παιχνίδι 32: Το παιχνίδι του ρίσκου	115
Παιχνίδι 33: Χαρτογραφώντας το στίγμα	118
Παιχνίδι 34: Χαρτογράφηση κοινωνικών δικτύων	121
Παιχνίδι 35: Ταξίδι υγείας	123
Παιχνίδι 36: Κάρτες διαπραγμάτευσης	126
Παιχνίδι 37: Κεφάλι ή καρδιά;	129
Παιχνίδι 38: Οι τροχοί του μέλλοντος	131
Παιχνίδι 39: Ο συνήγορος του διαβόλου	134
Παιχνίδι 40: Εκπαιδευτική εκδρομή	136
Παιχνίδι 41: Μελέτη περίπτωσης	139
Παιχνίδι 42: Διάγραμμα επιθυμητής αλλαγής	142
Παιχνίδι 43: Δημιουργήστε ένα τραγούδι ή διαφημιστικό	145
<i>Πηγές και αναφορές στο διαδίκτυο</i>	147
<i>Βιβλιογραφικές αναφορές</i>	150

Πρόλογος Περιφερειάρχη Αττικής ΓΙΩΡΓΟΥ ΠΑΤΟΥΛΗ

Η Περιφέρεια Αττικής και εγώ προσωπικά συνεργαζόμαστε στενά με την επιστημονική κοινότητα για την υλοποίηση συγκεκριμένων δράσεων οι οποίες συμβάλλουν στην ενίσχυση της ψυχικής υγείας των πολιτών. Στο πλαίσιο αυτό έχει αναπτυχθεί μια σημαντική συνεργασία με την **Α΄ Ψυχιατρική Κλινική του Αιγινήτειου Νοσοκομείου του Πανεπιστημίου Αθηνών**. Μια συνεργασία η οποία αφορά στο σύνολο της την προαγωγή της ψυχικής υγείας σε ευπαθείς πληθυσμούς.

Χάρη στην αφοσίωση όλων των επαγγελματιών ψυχικής υγείας, στο διάστημα της συνεργασίας μας έχουν υπάρξει συγκεκριμένα και μετρήσιμα αποτελέσματα που σχετίζονται με την έρευνα, την ενημέρωση, την πρόληψη και τη θεραπεία. Μεταξύ άλλων, μέσω του προγράμματος έχουν αναπτυχθεί ερευνητικές, εκπαιδευτικές και θεραπευτικές δραστηριότητες που συντονίζονται και επιτελούνται από ιατρούς και επιστήμονες-ερευνητές, ανήκοντες στο δυναμικό της Α΄ Ψυχιατρικής Κλινικής του Αιγινήτειου Νοσοκομείου.

Εν τω μεταξύ η Βιοηθική η οποία γεννήθηκε κατά το δεύτερο ήμισυ του προηγούμενου αιώνα, σημειώνει ραγδαία ανάπτυξη τις τελευταίες δεκαετίες. Η ενασχόληση με την Βιοηθική επιβλήθηκε από την ταχύτατη ανάπτυξη της βιοτεχνολογίας και των βιοεπιστημών. Σήμερα η ενασχόληση με αυτήν παραμένει εξ ίσου επιβεβλημένη, αφού η διαρκής πρόοδος της επιστήμης και της τεχνολογίας δημιουργεί συνεχώς νέα ηθικά διλήμματα ή παροξύνει ήδη υπάρχοντα, τα οποία απαιτούν ικανοποιητικές απαντήσεις.

Μπροστά σε αυτήν την αναντίρρητη πραγματικότητα και στις διαρκώς αυξανόμενες ανάγκες που την συνοδεύουν, κρίναμε πως η συνεργασία της Περιφέρειας Αττικής με το **Εργαστήριο Εφαρμοσμένης Φιλοσοφίας** του Τμήματος Φιλοσοφίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών –και, μέσω αυτού, με την International Chair in Bioethics (πρώην UNESCO Chair in Bioethics, University of Haifa)– στο πλαίσιο του Προγράμματος Προαγωγής Ψυχικής Υγείας που χρηματοδοτείται από την

Περιφέρεια Αττικής, θα ήταν ιδιαίτερος χρήσιμο να επεκταθεί σε μια σημαντική προσφορά στο αναγνωστικό κοινό της χώρας μας, τόσο προς χρήση από τους ειδικούς, όσο και για την ενημέρωση των ενεργών και ευαισθητοποιημένων πολιτών: στην μετάφραση και έκδοση της επιστημονικής σειράς Εγχειρίδια Βιοηθικής της UNESCO, αποτελούμενης από πρωτότυπα έργα υψηλής ακαδημαϊκής εγκυρότητας με την σφραγίδα της UNESCO, τα οποία μεταφράστηκαν υπό την επιστημονική αιγίδα του Εργαστηρίου Εφαρμοσμένης Φιλοσοφίας του ΕΚΠΑ.

Η έκδοση της εξαιρετικά σημαντικής αυτής σειράς και η ελεύθερη διάθεσή της καταδεικνύει αφ' ενός την ευαισθησία της Περιφέρειας Αττικής για τα σημαντικά βιοηθικά ζητήματα του καιρού μας, αφ' ετέρου υπογραμμίζει την σημασία της συνεργασίας της κεντρικής διοίκησης με την επιστημονική κοινότητα της χώρας μας. Παραδίδουμε την σειρά αυτή στο αναγνωστικό κοινό με την φιλοδοξία και την ελπίδα να αποτελέσει ορόσημο στον διάλογο γύρω από τα ζητήματα της Βιοηθικής.

Καλή ανάγνωση.

Πρόλογος

Αυτό το βιβλίο προορίζεται για εκείνους που τους αρέσει να διδάσκουν τους άλλους πώς να σκέφτονται. Ο μαθησιακός στόχος πρέπει να είναι η διάδοση γνώσεων και δεξιοτήτων που θα μπορέσουν να συνδράμουν τους εκπαιδευόμενους στα προσωπικά τους ταξίδια κατά την αναζήτηση της θέσης τους στον κόσμο. Η κριτική σκέψη είναι μια ικανότητα που ενισχύεται καθώς θέτουμε όσο το δυνατόν περισσότερες ερωτήσεις. Το βιβλίο αυτό ονομάζεται απλά *Ηθικά Παιχνίδια για τη Διδασκαλία της Βιοηθικής*, όμως τα παιχνίδια αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για πολλά θέματα και να προσαρμοστούν με τέτοιο τρόπο ώστε να κάνουν την εκμάθηση ευχάριστη για όλες και όλους που συμμετέχουν σε αυτά.

Υπάρχουν πολλοί ορισμοί της βιοηθικής, αλλά πριν από δέκα χρόνια ονόμασα τη Βιοηθική ‘αγάπη ζωής’, απηχώντας την ελπίδα ότι η βιοηθική θα πρέπει να εκτιμά τη ζωή μέσα από μια διαδικασία η οποία να περιλαμβάνει συναισθήματα και ορθολογισμό. Αν αγαπάμε τη ζωή θα την απολαύσουμε, και ελπίζουμε ότι οι συμμετοχικές μέθοδοι, οι οποίες βοηθούν τους ανθρώπους να μάθουν περισσότερα γεγονότα, είναι και πιο ευχάριστες για τους μαθητευόμενους. Η έρευνα δείχνει ότι όταν απολαμβάνουμε κάτι εμπειδώνουμε καλύτερα τη γνώση που σχετίζεται με αυτό, γι’ αυτό και παροτρύνω τους χρήστες αυτού του βιβλίου να κάνουν τα μαθήματα ηθικής διασκεδαστικά.

Η ανατροφοδότηση είναι πολύτιμη, τόσο για τους χρήστες αυτού του βιβλίου όσο και για τους μαθητευόμενους. Το βιβλίο θα διατίθεται ελεύθερα στο διαδίκτυο και με αυτό το πνεύμα ελπίζω να μπορέσουμε να συγκεντρώσουμε περισσότερα παιχνίδια τα οποία να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από δασκάλους και εκπαιδευτές ανά τον κόσμο.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα δύο συναδέλφους για την πνευματική τους στήριξη, καθώς επίσης και τους πολλούς στα διεθνή εκπαιδευτικά προγράμματα βιοηθικής που έχουν συνεργαστεί για την ανάπτυξη διδακτικού υλικού και το δοκιμάζουν σε

πολλά κράτη τα τελευταία χρόνια. Τα τελευταία χρόνια στην εκπαιδευτική εργασία πάνω στη βιοηθική, η δρ Lindsey Conner με σύστησε σε μερικά από τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση, και ορισμένα συγκεκριμένα παραδείγματά της αναφέρονται σε αυτό το βιβλίο. Θέλω επίσης να ευχαριστήσω τον καθηγητή Amnon Carmi, για το αίτημά του να γραφτεί αυτό το βιβλίο, για τις προτάσεις βελτίωσης, και για την υπομονή να δώσει χρόνο για να παρατεθούν αυτές οι περιγραφές στο χαρτί.

Ευχαριστώ πολλούς πρώην φοιτητές, οι οποίοι είτε φοίτησαν για χρόνια στις τάξεις μου είτε παρακολούθησαν μεμονωμένα μαθήματα, μου έδωσαν χρήσιμη ανατροφοδότηση πάνω σε διαφορετικές μεθόδους διδασκαλίας. Δεν υπάρχει όριο ηλικίας για τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια, καθώς η ηθική είναι κάτι που πρέπει να μαθαίνουμε δια βίου. Καλή ανάγνωση λοιπόν και καλή διασκέδαση, καθώς προπαθείτε να κάνετε τον κόσμο που ζούμε λίγο καλύτερο.

Darryl R.J. Macer, PhD

1. ΒΙΟΗΘΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Όλοι αντιμετωπίζουμε ηθικά διλήμματα. Έχουν υπάρξει πολυ-άριθμα βιβλία τα οποία έχουν γραφτεί για να εξηγήσουν ηθικές θεωρίες και πώς αυτές μπορούν να εφαρμοστούν σε διλήμματα που αντιμετωπίζουμε στην ιατρική, στην καθημερινή ζωή και σε μια σειρά από επαγγέλματα. Δεδομένης της ραγδαίας εξέλιξης της επιστήμης και της τεχνολογίας, όπως για παράδειγμα της γενετικής μηχανικής, της νευρο-μηχανικής και της νανοτεχνολογίας, καθώς και τα θέματα που οι επιστήμες αυτές εγείρουν για τα άτομα και την κοινωνία, οι άνθρωποι θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να διαμορφώσουν την κατεύθυνση, τους σκοπούς και τους στόχους της επιστήμης και της τεχνολογίας.

Η βιοηθική περιλαμβάνει δεοντολογικά ζητήματα που σχετίζονται με όλους τους γνωστικούς κλάδους, συμπεριλαμβανομένων του περιβάλλοντος, των επιστημών υγείας, της ιατρικής και των συναφών τεχνολογιών. Για να εξασφαλιστεί η συμμετοχή και ο δημόσιος διάλογος ώστε λαμβάνονται όσο το δυνατόν πιο σοφές αποφάσεις για το μέλλον των πολιτών και αυτό των παιδιών τους, η εκπαίδευση στη βιοηθική είναι απαραίτητη σε όλα τα επίπεδα. Αν και το κύριο κοινό αυτού του βιβλίου είναι καθηγητές, οι συζητήσεις που δημιουργούνται στην τάξη είναι πιθανό να μεταπηδήσουν στην οικογένεια και στην κοινότητα γενικότερα. Αυτό το βιβλίο στοχεύει στο να ζωντανέψει την ηθική θεωρία με ένα συμμετοχικό τρόπο, παρουσιάζοντας μια σειρά ηθικών παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να προσαρμοστούν για να διδάξουν την ηθική με πρακτικό τρόπο.

Υπήρξε παγκόσμια συμφωνία για περισσότερο από μια δεκαετία στο ότι η εκπαίδευση στη βιοηθική, σε όλα τα επίπεδα, θα πρέπει να παρέχεται στους πολίτες μέσω της υιοθέτησης της Οικουμενικής Διακήρυξης για το Ανθρώπινο Γονιδίωμα και τα Ανθρώπινα Δικαιώματα από τη Γενική Διάσκεψη της UNESCO το 1997, και από τη Γενική Συνέλευση των Ηνωμένων Εθνών το 1998. Τα διεθνή πρότυπα για την εκπαίδευση στη βιοηθική ενισχύθηκαν στη Διεθνή Δήλωση για τα Γενετικά Δεδομένα του Ανθρώπου, που εγκρίθηκε

το 2003, και τη Διεθνή Δήλωση για τη Βιοηθική και τα Ανθρώπινα Δικαιώματα, που εγκρίθηκε από την 33η Έκθεση της Γενικής Διάσκεψης της UNESCO, το 2005. Στην ουσία, οι φαινομενικά νέες επιλογές που δημιουργήθηκαν από τη νέα τεχνολογία, ενήργησαν ως καταλύτης πυροδοτώντας μια συζήτηση στο πως οι άνθρωποι παίρνουν αποφάσεις γενικά. Στο πέρασμα των αιώνων, η ενασχόληση των παιδαγωγών με τις ηθικές αξίες είχε να κάνει με ζητήματα που άπτονταν της επιστήμης και της τεχνολογίας, καθώς και με τρόπους ενδυνάμωσης των μαθητευόμενων ώστε να κάνουν επιλογές που να τους επιτρέπει να ζήσουν μια καλύτερη ζωή.

Για μερικούς, ο τίτλος αυτού του βιβλίου, «ηθικά παιχνίδια», υπονοεί ότι τα παιχνίδια που παρουσιάζονται εδώ είναι όλα ηθικά. Στο παρελθόν, έχουν γίνει συζητήσεις για το αν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για παράδειγμα, είναι ηθικά ή υπερβολικά βίαια. Όμως, στη συγκεκριμένη περίπτωση, δεν είναι αυτή η έννοια του «ηθικού» την οποία εξετάζουμε. Η ηθική νοείται περισσότερο ως κάτι που μπορεί να διδαχθεί μέσω της αποσαφήνισης των αξιών μας και της εφαρμογής αυτών των αξιών σε συγκεκριμένες περιπτώσεις. Τα συμμετοχικά παιχνίδια που διερευνήθηκαν σε αυτό το βιβλίο έχουν ως στόχο να καθοδηγήσουν τη διαδικασία λήψης αποφάσεων με ηθικό τρόπο.

Η κριτική σκέψη αποτελεί μια πολύ σημαντική ικανότητα που συμβάλει στην ενδυνάμωση των ανθρώπων για να μπορούν να αντιμετωπίσουν τις αλλαγές που επέρχονται με το πέρασμα του χρόνου. Η κριτική σκέψη δεν πρέπει μόνο να προάγει τη δυνατότητα για νέες ιδέες αλλά να διαμορφώνει επίσης και να υιοθετεί ανθρώπινες ηθικές αξίες σε περιπτώσεις όπως είναι η θεραπεία των ασθενών, ή η λήψη κοινωνικών αποφάσεων που σχετίζονται με την ανθρώπινη υγεία και τη ζωή.

Η *συμμετοχή* μπορεί να συμβάλει στη σύλληψη νέων ιδεών και να προωθήσει την ατομικότητα, στοιχεία που κρίνονται απαραίτητα στην εποχή της παγκοσμιοποίησης στην οποία ζούμε. Εφόσον η μάθηση προκύπτει από την αλληλεπίδραση σύνθετων ερεθισμάτων θα πρέπει και η διδασκαλία να λαμβάνει υπόψη πολυάριθμες διαπλεκόμενες σχέσεις λόγω της επίδρασης που

έχει στις ζωές των ανθρώπων. Η δουλειά ενός δασκάλου είναι να κάνει ερωτήσεις τέτοιες, που θα βοηθήσουν τους μαθητές να σκέφτονται από μόνοι τους. Οι καλές ερωτήσεις έχουν ορισμένα γενικά χαρακτηριστικά: θα πρέπει να διεγείρουν τη σκέψη, να είναι σύντομες, απλές και ξεκάθαρες, να είναι συγκεκριμένες και σαφείς, να ενθαρρύνουν τα άτομα να εκφραστούν, να είναι σχετικές με την ύλη που διδάσκεται και να συνάδουν με την ικανότητα του εκπαιδευόμενου.

Η έννοια της χρήσης των ηθικών παιχνιδιών που εξετάζουμε εδώ, συνδέεται επίσης με κινήματα όπως η μαθητοκεντρική μάθηση, η συμμετοχική μάθηση και η δράση. Υπάρχει μια σειρά από προσεγγίσεις, εργαλεία, οπτικές και συμπεριφορές με στόχο να ενδυναμώσουν τους ανθρώπους ώστε να βρίσκονται σε θέση να παρουσιάσουν, να μοιραστούν, να αναλύσουν και να ενισχύσουν τη γνώση τους για τη ζωή και διάφορες καταστάσεις. Τα παιχνίδια που παρουσιάζονται θα μπορούσαν να τους βοηθήσουν να σχεδιάσουν, να δράσουν, να παρακολουθήσουν, να αξιολογήσουν και να σκεφτούν πάνω στις ηθικές επιλογές.

2. ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΒΙΟΗΘΙΚΗΣ

Ως βιοηθική θα μπορούσε να οριστεί η μελέτη των δεοντολογικών ζητημάτων και της λήψης αποφάσεων που σχετίζονται με τη χρήση ζωντανών οργανισμών. Έχω ορίσει τη βιοηθική ως *αγάπη για τη ζωή* (Macer, 1998), και η ενστάλαξη μιας ισορροπημένης αγάπης για τη ζωή καθώς και αγάπης για μάθηση είναι ένας από τους στόχους της χρήσης ηθικών παιχνιδιών για τη διδασκαλία της βιοηθικής. Η βιοηθική περιλαμβάνει τόσο την ιατρική δεοντολογία όσο και την περιβαλλοντική ηθική, και στο βιβλίο αυτό περιέχονται παραδείγματα και από τις δύο κατηγορίες. Βιοηθική είναι η ικανότητα να μπορεί κανείς να εξισορροπήσει διαφορετικά ωφέλη, κινδύνους και καθήκοντα. Έννοιες της βιοηθικής είναι εμφανείς στη λογοτεχνία, την τέχνη, τη μουσική, τον πολιτισμό, τη φιλοσοφία και τη θρησκεία, σε όλη την ιστορία του ανθρώ-

πινου είδους. Κάθε πολιτισμός έχει αναπτύξει τη βιοηθική, και οι εκπαιδευτικές πρακτικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από αυτό το βιβλίο έχουν γραφτεί με μια διαπολιτισμική οπτική από διάφορους συγγραφείς.

Αν θέλουμε να έχουμε ένα βιώσιμο μέλλον, είναι απαραίτητο να προωθήσουμε τη βιοηθική ωριμότητα. Θα μπορούσαμε να αποκαλέσουμε τη βιοηθική ωριμότητα μιας κοινωνίας ως την ικανότητα να εξισορροπεί τις ωφέλειες και τους κινδύνους από τις εφαρμογές της βιολογίας ή της ιατρικής τεχνολογίας. Αντανακλάται επίσης στο βαθμό που η κοινή γνώμη ενσωματώνεται στη χάραξη μιας πολιτικής με ταυτόχρονο σεβασμό στο καθήκον μιας κοινωνίας να καθιστά ενήμερους τους πολίτες όσον αφορά τις επιλογές τους. Η επίγνωση των ανησυχιών και των κινδύνων θα πρέπει υπάρχει πάντα και να συζητείται, διότι μόνο τότε μπορεί να μειωθεί ο κίνδυνος κακής χρήσης των τεχνολογιών αυτών. Άλλα σημαντικά ιδεώδη της βιοηθικής όπως η αυτονομία και η δικαιοσύνη πρέπει επίσης να προστατεύονται και να λαμβάνονται υπόψη κατά την εξισορρόπηση των ωφελειών και των κινδύνων.

Βιοηθική δε σημαίνει να νομίζουμε ότι μπορούμε πάντα να βρούμε μία σωστή λύση στα ηθικά διλήμματα. Τα ηθικά παιχνίδια που περιλαμβάνονται εδώ διδάσκουν ότι είναι δυνατό να υπάρχει μια σειρά από πιθανές λύσεις, αν και στην πορεία θα φανεί ότι κάποιες λύσεις που είναι ακατάλληλες στα ηθικά διλήμματα, όπως για παράδειγμα το να πιστεύει κάποιος ότι έχει πάντα δίκιο και ότι άλλοι κάνουν πάντα λάθος. Οι ηθικές αρχές και τα διάφορα πρακτικά ζητήματα θα πρέπει να βρίσκονται σε μια ισορροπία. Πολλοί άνθρωποι προσπαθούν αυτό να το κάνουν ασυναίσθητα. Η ισορροπία ποικίλλει περισσότερο μεταξύ δύο προσώπων από την ίδια κουλτούρα παρά μεταξύ ατόμων από δύο διαφορετικές κουλτούρες. Μια κοινωνία θεωρείται ώριμη όταν έχει αναπτύξει μερικά από τα κοινωνικά και συμπεριφορικά εργαλεία που απαιτούνται για να εξισορροπήσουν αυτές τις βιοηθικές αρχές και να τις εφαρμόσουν στις νέες συνθήκες που εγείρει η τεχνολογία.

Η έρευνα έχει δείξει ότι η εκπαίδευση στη βιοηθική μπορεί να επιτύχει μια σειρά από στόχους που περιλαμβάνουν:

α) Γνώση

- Ανάπτυξη διαθεματικών γνωστικών πεδίων Κατανόηση των προηγμένων βιολογικών εννοιών
- Ικανότητα ενσωμάτωσης της επιστημονικής γνώσης, των δεδομένων, των ηθικών αξιών και της επιχειρηματολογίας στη συζήτηση περιπτώσεων που σχετίζονται με ηθικά διλήμματα.
- Κατανόηση του εύρους των ερωτήσεων που θέτει η προηγμένη επιστήμη και τεχνολογία Κατανόηση της πολιτισμικής πολυμορφίας και αξιών

β) Δεξιότητες (η ανάπτυξη ικανότητας στην απόκτηση δεξιοτήτων πρέπει να είναι πολυεπίπεδη ή πολύπλευρη, συμπεριλαμβανομένων των στόχων)

- Εξισορρόπηση των ωφελειών και των κινδύνων της Επιστήμης και της Τεχνολογίας
- Ικανότητα πραγματοποίησης μιας ανάλυσης κινδύνου / ωφέλειας
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και λήψης αποφάσεων καθώς και αναθεωρητικών διαδικασιών
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής σκέψης
- Ανάπτυξη ικανότητας πρόβλεψης για την αποφυγή πιθανών κινδύνων που εμπεριέχουν η επιστήμη και η τεχνολογία
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων για την ανάπτυξη «ενήμερης επιλογής»
- Ανάπτυξη απαιτούμενων δεξιοτήτων για την ανίχνευση προκατάληψης στην επιστημονική μέθοδο, την ερμηνεία και την παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας

γ) Προσωπική ηθική ανάπτυξη

- Κατανόηση του πλουραλισμού των απόψεων διαφορετικών ατόμων
- Αύξηση του σεβασμού για όλες τις μορφές ζωής
- Εκμείευση μιας αίσθησης ηθικής υποχρέωσης και αξιών, συμπεριλαμβανομένου της ειλικρίνειας και της ευθύνης

- Η ικανότητα να μπορεί κανείς να προσεγγίζει ζητήματα από διαφορετικές θέσεις που περιλαμβάνουν όχι μόνο ανθρωποκεντρικές οπτικές αλλά και βιοκεντρικές και οικοκεντρικές κοσμοθεωρίες
- Αύξηση του σεβασμού για διαφορετικούς ανθρώπους και κουλτούρες και τις αξίες τους
- Ανάπτυξη επιστημονικών πρακτικών, αναθεωρητικών διαδικασιών και της ικανότητας για ολιστική αξιολόγηση, χωρίς να αγνοείται η αξία της αναγωγικής ανάλυσης
- Ανάπτυξη γνώσης σχετικά με τη μεροληψία κατά την ερμηνεία και παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας, των ωφελειών και των κινδύνων της τεχνολογίας και των βιοηθικών ζητημάτων και των τρόπων εντοπισμού της μεροληψίας
- Εξερεύνηση προσωπικών ηθών / αξιών (αποσαφήνιση αξιών)
- Διεξαγωγή ανάλυσης αξιών και αξιοποίηση των περιορισμένων φυσικών πόρων με βάση αξίες

Πολλοί από αυτούς τους στόχους βρίσκουν εφαρμογή στην εκπαίδευση δεοντολογίας και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης γενικότερα. Τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται σε αυτό το βιβλίο μπορούν να επιτύχουν ορισμένους από τους παραπάνω στόχους χωρίς όμως ο κατάλογος να είναι αποκλειστικός. Καλωσορίζω την όποια ανατροφοδότηση από τους χρήστες του βιβλίου ώστε να αξιολογηθεί πως ο κάθε χρήστης πέτυχε αυτούς τους στόχους.

Η παροχή διαφορετικών τύπων και μεθόδων διδασκαλίας σε διαφορετικές μαθησιακές ομάδες όπως είναι οι διαλέξεις, τα σεμινάρια, τα εργαστήρια, η δραματοποίηση, η αφήγηση, τα παιχνίδια ρόλων, η παρουσίαση και ανάλυση συγκεκριμένων περιπτώσεων, η συγγραφή εργασιών, οι συζητήσεις σε μικρές ομάδες, τα διαδικτυακά φόρουμ συζήτησης, τα ενημερωτικά έντυπα, η ανοιχτή δημόσια συζήτηση, τα σχόλια στα μέσα ενημέρωσης και η κριτική, έχουν όλα σημαντικό ρόλο στην επίτευξη των παραπάνω στόχων. Ερευνητές και εκπαιδευτικοί θα πρέπει να συνεργαστούν και να διερευνήσουν ποια είναι οι πιο κατάλληλη μέθοδος διδασκαλίας για την κάθε μαθησιακή ομάδα, έτσι ώστε να εκτιμηθεί η αποτελεσματικότητα και ο αντίκτυπος (θετικός και αρνητικός) μιας εκπαίδευσης

πάνω στην ηθική. Η δημιουργία βιώσιμων προγραμμάτων πάνω στην εκπαίδευση και προώθηση της ηθικής αποτελεί μια μέθοδο από μόνη της η οποία είναι απαραίτητη σε όσους χαράσσουν την εκπαιδευτική στρατηγική.

Δεν χρειάζεται να επιτύχουμε όλους τους στόχους ώστε μια τάξη να θεωρηθεί επιτυχημένη, και επίσης διαφορετικοί δάσκαλοι και σχολεία δίνουν διαφορετική έμφαση σε κάθε στόχο. Αυτό που έχει σημασία σε όλα αυτά τα επίπεδα είναι να αξιολογηθεί εάν η διδασκαλία μας έχει οποιαδήποτε επίδραση ή όχι. Επειδή η διερεύνηση βιοηθικών ζητημάτων είναι μία σύνθετη διαδικασία, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να εξετάσουν ποιες γνώσεις πρέπει να αναπτυχθούν ώστε οι μαθητές να αντιλαμβάνονται τα ηθικά ζητήματα, να μπορούν να τα αξιολογούν με κριτική ματιά και ενδεχομένως, βασιζόμενοι σε αυτή τη γνώση, να ενεργούν (Conner, 2004). Οι άνθρωποι, σε όλα τα επίπεδα, συνδυάζουν ιδέες με διαφορετικούς τρόπους.

Ο τύπος της τάξης που διδάσκουμε επηρεάζει επίσης τα αποτελέσματα. Για παράδειγμα, εάν εκπαιδεύουμε φοιτητές ιατρικών επαγγελματιών για να γίνουν ιατρικοί επαγγελματίες, ο στόχος θα μπορούσε να είναι η δημιουργία ιατρικών επαγγελματιών με επάρκεια και ενσυναίσθηση. Η ιατρική εκπαίδευση στοχεύει όχι μόνο στο να διδάξει υψηλές δεξιότητες στην ιατρική πρακτική, αλλά και στο να καλλιεργήσει στους μελλοντικούς ιατρικούς επαγγελματίες συμπεριφορές οι οποίες θα χαρακτηρίζονται από ενσυναίσθηση και συμπάθεια. Αλλά υπάρχει μια διαφορά μεταξύ αυτών των δύο στόχων (Nagaoka, 2008). Η επάρκεια μπορεί να μετρηθεί λίγο πολύ αντικειμενικά. Για παράδειγμα, η ικανότητα ενός γιατρού να διαγνώσει μία νόσο και να συνταγογραφήσει την κατάλληλη φαρμακευτική αγωγή για το πρόβλημα μπορεί να μετρηθεί από το αποτέλεσμα. Απο την άλλη, αν μια πράξη θεωρείται συμπονετική ή όχι, εξαρτάται από την εκάστοτε περίπτωση. Η συμπόνια ή η καλοσύνη είναι μια εκτίμηση που θα κάνει ένα άτομο κατά την αλληλεπίδρασή του με κάποιο άλλο άτομο, και ως εκ τούτου επηρεάζεται από τη φύση της αλληλεπίδρασης καθώς και την ψυχική κατάσταση του ατόμου την ώρα εκείνη. Η ενσυναίσθηση είναι μια ικανότητα που

θα μπορούσε να διδαχθεί κανείς με συγκεκριμένες μαθησιακές πρακτικές που θα επηρεάσουν τον χαρακτήρα του ή και μέσα από τη μελέτη συγκεκριμένων περιπτώσεων. Διαπιστώνουμε ότι οι μαθησιακοί στόχοι, οι δεξιότητες και η προσωπική ηθική ανάπτυξη είναι έννοιες αλληλένδετες και ότι σε μια εκπαίδευση πάνω στην ηθική υπάρχουν πολλές διαφορετικές επιλογές ερωτήσεων, περιπτώσεων, παραδειγμάτων και παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Επιλογές αξιολόγησης

Κρίσιμη για την ανάπτυξη της βιοηθικής εκπαίδευσης είναι μια μέθοδος αξιολόγησης που επιτρέπει τη βελτίωση των υλικών για τις ανάγκες σπουδαστών από διαφορετικές χώρες. Υπάρχουν διαφορετικές μέθοδοι αξιολόγησης, μεταξύ των οποίων είναι η ανάπτυξη συγκεκριμένων εντύπων για την αξιολόγηση των απαντήσεων μαθητών και εκπαιδευτικών σε ερωτήσεις, καθώς και μια σειρά από τρόπους για την ανάλυση του γραπτού και ομιλούμενου λόγου των φοιτητών και των εργασιών τους. Ένας σημαντικός στόχος της διδασκαλίας πάνω σε θέματα βιοηθικής είναι να κάνει τους μαθητές να αξιολογούν με κριτική ματιά τα διάφορα ζητήματα και τα περισσότερα από αυτά τα ηθικά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να δώσουν την ευκαιρία σε σπουδαστές να τα εξετάσουν πιο προσεκτικά, εάν δοθεί επαρκής χρόνος.

Ένα από τα δύσκολα ζητήματα της εκπαίδευσης πάνω στη βιοηθική είναι πώς να αξιολογηθεί η χρησιμότητα των παρεχόμενων υλικών με κάποιο άλλο κριτήριο πέρα από την απλή ικανοποίηση του μαθητή ή του διδάσκοντα. Ένα τέτοιο κριτήριο θα ήταν να εξετάσουμε κατά πόσο οι μαθητές επιδεικνύουν με κάποιο τρόπο «βιοηθική ωριμότητα». Η «βιοηθική ωριμότητα προϋποθέτει να μπορεί κανείς να αναγνωρίζει τη βαρύτητα των διαφορετικών επιχειρημάτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη συζήτηση ενός ζητήματος αλλά και των διαφορετικών δεοντολογικών πλαισίων που επιστρατεύονται, καθώς και μία επίγνωση των συγκρίσεων και της εξισορρόπησης των ωφελειών και των κινδύνων που

σχετίζονται με τα ηθικά διλήμματα». Υπάρχουν διάφοροι δείκτες «Προσωπικής ηθικής ανάπτυξης» που μπορούν να χρησιμοποιηθούν (Maekawa and Macer, 2005). Αυτοί περιλαμβάνουν το κατάν πόσο οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν και να εκφράσουν και τις δύο πλευρές ενός ζητήματος. Τα ώριμα άτομα θα πρέπει να είναι σε θέση να εκφράσουν περισσότερες από μια πλευρές ενός επιχειρήματος ή μιας ερώτησης που τέθηκε, ακόμη και στην περίπτωση που έχουν τη δική τους γνώμη. Η προσωπική άποψη (π.χ. όταν κάποιος λέει «νομίζω ότι») μπορεί να εξελιχθεί σε έναν αναθεωρητικό διάλογο έτσι ώστε να αναμειγνύεται με τις απόψεις που εκφράζουν οι άλλοι άνθρωποι, ανεξάρτητα από το αν συστάσσονται ή όχι με αυτές.

Η ενσωμάτωση των επιστημονικών δεδομένων είναι επίσης σημαντική κατά τη λογική εξέταση θεμάτων που σχετίζονται με την ηθική. Ένα συγκεκριμένο ή / και λεπτομερές επιστημονικό γεγονός απαιτεί περισσότερη διανοητική ενέργεια απότι μια γενική δήλωση κοινής λογικής. Θα μπορούσαμε να αναμένουμε τα άτομα να είναι σε θέση να βασίζονται σε επιστημονικές δεδομένα, καθώς και σε ποσοτικά στοιχεία και στατιστικές. Θα μπορούσαμε επίσης να περιμένουμε και οι μαθητές να παρέχουν αξιόπιστες πηγές για την ενημέρωσή τους και να είναι σε θέση να εντοπίζουν και να αναγνωρίζουν την προκατάληψη στις πληροφορίες που χρησιμοποιούν. Μια συνθησιμένη πηγή από την οποία αντλείται υλικό και που χρησιμοποιείται σε πολλά σχολεία είναι τα άρθρα των εφημερίδων. Οι διδάσκοντες χρησιμοποιούν πολλές φορές δύο άρθρα που εκφράζουν αντίθετες απόψεις και τα δίνουν στους μαθητές για να τα συζητήσουν.

Περιβαλλοντικές και βιοκεντρικές ιδέες μπορούν επίσης να τύχουν περισσότερης προσοχής. Μια δήλωση η οποία εκφράζει ανησυχία για το περιβάλλον ή οικολογικές ανησυχίες, ή για παράδειγμα η φροντίδα ή η θεραπεία των ζώων μπορεί να τεθεί ως ανησυχία. Γενικά οι άνθρωποι τείνουν να αναπτύσσουν μια λογική επιχειρηματολογία και να γράφουν από μία ανθρωποκεντρική οπτική, αλλά καθώς αναπτύσσουν βιοηθικές απόψεις θα μπορούν να εξετάζουν θέματα από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Η ωφελμιστική οπτική κρίνει μια πράξη ως ηθικά αποδεκτή με βάση την άποψη ότι τα ωφέλη της δράσης σε μια ομάδα ή ένα άτομο θα αντισταθμίσουν τα ρίσκα ή την παραγόμενη βλάβη που προκαλούνται σε ένα μεγαλύτερο πληθυσμό. Μπορεί να εξισορροπήσει τα συμφέροντα της κοινωνίας έναντι των ατόμων και δεν περιορίζεται μόνο στους ανθρώπους.

Μια λέξη-κλειδί που υποδηλώνει μια ηθική αρχή ή έννοια που υπονοεί μια ηθική αρχή, ανεξάρτητα από το αν δηλώνεται άμεσα ή όχι, θα έδειχνε κατανόηση του τρόπου εφαρμογής της θεωρίας στην λήψη αποφάσεων με ηθικό τρόπο. Αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει τον όρο «δικαιώματα» ή συγκεκριμένες αρχές βιοηθικής και λέξεις-κλειδιά όπως εκτίμηση ωφέλειας και κινδύνου, ενήμερη συγκατάθεση, ποιοτική αναβάθμιση, δημόσια πρόνοια, αυτονομία, δικαιοσύνη, ισότητα ζωής, καλή διαβίωση των ζώων κ.λπ.

Μια ιδέα αποτελεί ένα ξεχωριστό μήνυμα, δήλωση ή έννοια. Οι ιδέες μπορούν να προέρχονται από πολλές πηγές οι οποίες είναι διαφορετικές από την ιδέα ή από την ιδέα την ίδια. Η ανάλυση του αριθμού των ιδεών, των λέξεων-κλειδιών και των εννοιών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μέτρηση της ποικιλομορφίας της σκέψης. Αλλαγές στη συχνότητα των λέξεων-κλειδιών και των εννοιών που χρησιμοποιούνται από άτομα με την πάροδο του χρόνου πρέπει να προσμετρώνται με βάση πολλές μεταβλητές, συμπεριλαμβανομένων των εσωτερικών παραγόντων που συνδέονται με την τάξη, όπως η διατύπωση των δηλώσεων που συζητήθηκαν, η φύση των χρησιμοποιούμενων υλικών, το σχόλια που δόθηκαν από τον δάσκαλο και τα σχόλια που έγιναν στις ομάδες και στην τάξη. Η εξέταση της προόδου της ηθικής ανάπτυξης μπορεί να ενισχυθεί με μια λεπτομερή ανάλυση του λόγου που περιέχεται στην προφορική συζήτηση ή τις γραπτές εργασίες.

Πολλοί δυτικοί μελετητές συμφωνούν στο ότι η εξισορρόπηση τεσσάρων βασικών αρχών βιοηθικής, όπως η αυτονομία, η δικαιοσύνη, η αγαθοεργία και η μη κακοποίηση, έχει κεντρική σημασία για τη λήψη καλύτερων αποφάσεων (Beauchamp and Childress, 1994). Αυτονομία σημαίνει την ικανότητα 'να κυβερνάς τον εαυτό σου' και περιλαμβάνει έννοιες όπως τον σεβασμό

της ιδιωτικής ζωής και τον σεβασμό των προσωπικών επιλογών. Δικαιοσύνη σημαίνει να σέβεται την αυτονομία των άλλων και να αντιμετωπίζει τους άλλους ισότιμα. Η αγαθοεργία είναι να προσπαθούμε να κάνουμε το καλό και η μη κακοποίηση είναι η αποφυγή της βλάβης. Όταν επιλύουμε ή προσπαθούμε να επιτύχουμε συναίνεση σχετικά με βιοηθικά προβλήματα, αυτές οι τέσσερις βασικές αρχές μπορούν να αποτελέσουν έναν καλό οδηγό στο ποιες ιδέες θα πρέπει να έχουν περισσότερη βαρύτητα. Ένα κριτήριο λοιπόν πάνω για την εκπαίδευση πάνω στη βιοηθική θα μπορούσε να είναι κατά πόσο οι μαθητές είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν αυτές τις αρχές στη λήψη αποφάσεων. Επί του παρόντος, η χρήση αρχών όπως εκφράζεται στην Οικουμενική Διακήρυξη της UNESCO για τη Βιοηθική και τα ανθρώπινα δικαιώματα (2005), χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη ενός βασικού προγράμματος σπουδών για τη διδασκαλία της βιοηθικής το οποίο θα εμπεριέχει, από την άποψη της βιοηθικής, την οπτική της συναίνεσης, όπως αυτή περιέχεται στην παραπάνω Διακήρυξη.

Ανεξάρτητα από τον τρόπο που μαθαίνουμε, το να φτάσουμε σε μια καλή ηθική απόφαση είναι συχνά κάτι δύσκολο. Η καλύτερη απόφαση μπορεί να μην είναι ίδια σε άλλο χρόνο και σε μια διαφορετική κατάσταση. Μια συνηθισμένη προσέγγιση στην εκπαίδευση είναι να διδάξει τους εκπαιδευόμενους πως να 'σπάνε' τα ηθικά διλήμματα σε μικρά διαχειρίσιμα προβλήματα, όπως για παράδειγμα, το να μπορούν να διαχωρίσουν τη δράση, τις συνέπειες και τα κίνητρα που συνδέονται με μια ηθική απόφαση. Αυτός ο διαχωρισμός μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διδάξει διαφορετικές βιοηθικές θεωρίες. Ανεξάρτητα από το ποια βιοηθική θεωρία χρησιμοποιεί κάποιος, τα ηθικά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να μπορέσουν οι εκπαιδευόμενοι να εφαρμόσουν στην πράξη τη θεωρία που διδάχθηκαν και να συγκρίνουν διαφορετικούς τρόπους σκέψης στις ασκήσεις.

Η θεωρία της ηθικής ανάπτυξης του Kohlberg (1969) υποστηρίζει ότι ο ηθικός τρόπος σκέψης, τον οποίο και θεωρούσε ως τη βάση μιας ηθικής συμπεριφοράς, περνάει από διάφορα αναπτυξιακά στάδια. Ο Kohlberg ισχυριζόταν ότι τα στάδια αυτά είναι

ίδια σε όλο τον κόσμο, ωστόσο έχει γίνει πλέον αποδεκτό ότι αυτό δεν ισχύει εξαιτίας των διαφορετικών πολιτιστικών προτύπων και εθίμων. Τα έξι στάδια ανάπτυξης του Kohlberg ομαδοποιήθηκαν σε τρία επίπεδα: προ-συμβατικά, συμβατικά και μετα-συμβατικά. Ισχυρίστηκε ότι δεν είναι δυνατόν να υποχωρήσουμε από ένα προχωρημένο στάδιο σε ένα προθύτερο αλλά ούτε και να «πηδήξουμε» στάδια. Κάθε στάδιο προσφέρει μια νέα οπτική και θεωρείται 'πιο περιεκτικό, διαφοροποιημένο και ολοκληρωμένο από τους προηγούμενα στάδια'. Μια κριτική της θεωρίας του Kohlberg είναι ότι δίνει προβάδισμα στη δικαιοσύνη και αγνοεί άλλες αξίες. Έτσι η θεωρία του μπορεί να μην λαμβάνει συμμερίζεται αρκετά τα επιχειρήματα των ανθρώπων που εκτιμούν περισσότερο άλλες ηθικές πτυχές των ενεργειών. Η θεωρία του ήταν αποτέλεσμα εμπειρικής έρευνας στην οποία χρησιμοποίησε μόνο άνδρες συμμετέχοντες (ηλικίας 10, 13 και 16 ετών στο Σικάγο στη δεκαετία του 1960). Ως αποτέλεσμα, η Carol Gilligan υποστήριξε ότι η θεωρία του Kohlberg δεν περιγράφει επαρκώς τις ανησυχίες των γυναικών και ανέπτυξε μια εναλλακτική θεωρία ενός ηθικού τρόπου σκέψης ο οποίος βασίζεται στην αξία της φροντίδας.

Μεταξύ των μελετών δεοντολογίας υπάρχει μια τάση σε μερικές μελέτες να βρίσκουν ότι οι γυναίκες δείχνουν μεγαλύτερη εκτίμηση για τις θεωρίες ηθικής (Ford και Richardson, 1994). Άλλοι ψυχολόγοι αμφισβήτησαν την υπόθεση ότι η ηθική δράση επιτυγχάνεται πρωτίστως με μια κοινή συλλογιστική (Crain, 1985). Οι άνθρωποι συχνά κάνουν ηθικές κρίσεις χωρίς να λαμβάνουν υπόψη τους έννοιες όπως η δικαιοσύνη, ο νόμος, τα ανθρώπινα δικαιώματα και αφηρημένες ηθικές αξίες. Εάν αυτό αληθεύει τότε τα επιχειρήματα που ο Kohlberg και άλλοι ορθολογιστές ψυχολόγοι έχουν αναλύσει, δεν είναι τίποτα άλλο παρά post hoc εξορθολογισμοί διαισθητικών αποφάσεων. Ο Macer (1998) υποστήριξε ότι η βιοηθική είναι η αγάπη για τη ζωή, αλλά και ότι η διαδικασία λήψης αποφάσεων που συνδυάζει τόσο το συναίσθημα όσο και τον ορθολογισμό βασίζεται σε ηθικές αρχές.

Ένας από τους κοινούς στόχους της σχολικής εκπαίδευσης είναι να μπορούν οι μαθητές να διαμορφώσουν ένα καλό επιχειρη-

μα (Toulmin et al., 1984). Ένα επιχειρήμα εμπεριέχει τα παρακάτω στοιχεία:

- Ένα συμπέρασμα ή έναν ισχυρισμό - ισχυρισμοί ή συμπεράσματα σχετικά με κάποιο γεγονός ή μια θεωρία
- Γεγονότα - δεδομένα που χρησιμοποιούνται ως αποδεικτικά στοιχεία για την υποστήριξη του ισχυρισμού
- Εγγυήσεις - η δήλωση που εξηγεί τη σχέση μεταξύ των δεδομένων και των ισχυρισμών
- Υποστήριξη - υποθέσεις οι οποίες υπονοούνται και συχνά δεν είναι σαφείς
- Αντίλογος - δηλώσεις που έρχονται σε αντίθεση με τα δεδομένα, τις εγγυήσεις ή την υποστήριξη ενός επιχειρήματος

Για να διαμορφώσει κάποιος ένα επιχειρήμα θα πρέπει να δηλώσει έναν ισχυρισμό, και στη συνέχεια να τη στηρίξει με γεγονότα (δεδομένα) τα οποία να παραθέτει με λογικό τρόπο. Για κάθε γεγονός θα πρέπει να δώσει αποδεικτικά στοιχεία (εγγυήση) και για κάθε εγγυήση να δηλώσει την ποιότητα της εγκυρότητάς της (υποστήριξη). Στη συνέχεια, για κάθε εγγυήση και την υποστήριξή της, θα πρέπει να σκεφτεί μια αντίθετη άποψη (αντίλογος). Στη συνέχεια εξετάζει περαιτέρω πιθανές εγγυήσεις και υποστηρικτικές υποθέσεις για τον αντίλογο. Στο τέλος πραγματοποιεί μία ανασκόπηση και έχοντας συζητήσεις εκτενώς όλα όσα εμπεριέχει ο αντίλογος, εξετάζει εάν πρέπει να μείνουν στην αρχική τους τοποθέτηση ή να ανασκευάσει την αρχικό ισχυρισμό.

Το πρόγραμμα νοητικής χαρτογράφησης, ή «Πρόγραμμα Ανθρώπινης Συμπεριφοράς»¹, προσδιόρισε διαφορετικές κατηγορίες ιδεών και προσπάθησε να εξηγήσει τις συνδέσεις μεταξύ των ιδεών κατά την κατασκευή ηθικών επιλογών από διαφορετικά άτομα (Macer, 2002a).

Το πρόγραμμα «Ιδέες, Αποδείξεις και Επιχειρήματα στην Επιστήμη της Εκπαίδευσης» (IDEAS) του Osborne κ.α. στο Ηνωμένο

¹ <http://www.eubios.info/menmap.htm>

Βασίλειο², έχει ως στόχο την υποστήριξη των εκπαιδευτικών στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους ώστε να μπορούν να διδάσκουν ιδέες, αποδείξεις και επιχειρήματα πάνω στην επιστήμη. Τα μαθησιακά υλικά το οποίο το Πρόγραμμα αυτό θέλει να αναπτύξει περιλαμβάνει εργασίες και βίντεο τα οποία θα βοηθήσουν τους καθηγητές να διδάξουν στα παιδιά να πώς να αναπτύσσουν και να στοιχειοθετούν επιστημονικά επιχειρήματα. Το Πρόγραμμα IDEAS προτείνει μια σειρά από κριτήρια τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην αξιολόγηση των επιχειρημάτων των μαθητών, όπως: Υπάρχει κάποιος ισχυρισμός; Έχει το επιχείρημα δεδομένα για να υποστηρίξει τον ισχυρισμό; Συνδέει το επιχείρημα τα δεδομένα με τον ισχυρισμό; Υπάρχουν επιπλέον αιτιολογήσεις που να μπορούν να υποστηρίξουν τον ισχυρισμό; Υπάρχει η πρόβλεψη για κάποιο πιθανό αντικρουόμενο επιχείρημα και πώς αυτό θα μπορούσε να αντικρουστεί;

Οι Ratcliffe και Grace (2003) έδωσαν παραδείγματα γνώσης, κατανόησης και δεξιοτήτων που αποκτούν οι σπουδαστές καθώς μελετούν ηθικά ζητήματα στον επιστημονικό χώρο και που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον σχεδιασμό ερωτήσεων αξιολόγησης. Ανέφεραν αρκετά διαφορετικά επίπεδα γνώσης όπως είναι τα παρακάτω:

Εννοιολογική γνώση

Οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν:

- τις έννοιες της επιστήμης που στηρίζουν μια υπόθεση και τη φύση της επιστημονικής προσπάθειας
- τις έννοιες των πιθανοτήτων και του κινδύνου
- την πλήρη εικόνα και την ευρύτητα ενός επιστημονικού θέματος
- το προσωπικό, τοπικό, εθνικό, παγκόσμιο, πολιτικό και κοινωνικό πλαίσιο
- την περιβαλλοντική βιωσιμότητα

²<http://www.kcl.ac.uk/depsta/education/ideas.html>

Διαδικαστική γνώση

Οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν με επιτυχία σε:

- διαδικασίες διαμόρφωσης γνώμης / λήψης αποφάσεων με τη χρήση μιας μεροληπτικής έως και προκατειλημμένης βάσης δεδομένων
- ανάλυση κόστους-ωφέλειας
- αξιολόγηση των αποδεικτικών στοιχείων συμπεριλαμβανομένων των εκθέσεων των μέσων ενημέρωσης
- ηθικό τρόπο σκέψης

Στάσεις και πεποιθήσεις

Οι μαθητές μπορούν:

- να αποσαφηνίσουν τις προσωπικές και κοινωνικές αξίες και ιδέες που συνδέονται με την έννοια της υπευθυνότητας
- να αναγνωρίσουν πως οι αξίες και οι πεποιθήσεις συμβάλουν, μαζί με άλλους παράγοντες, στον προβληματισμό πάνω σε κοινωνικά και επιστημονικά θέματα.

Όπως και με τις ερωτήσεις που χρησιμοποίησε ο Kohlberg για τη σύνδεση των επιχειρημάτων των μαθητών με τα στάδια ανάπτυξης της ηθικής, και με τους στόχους της της βιοηθικής εκπαίδευσης στο πλαίσιο του Σχεδίου Δράσης για τη Βιοηθική Εκπαίδευση που αναφέραμε παραπάνω, υπάρχουν διάφοροι τρόποι που θα μπορούσαν να εξελιχθούν σε εργαλεία για την αξιολόγηση της εκπαίδευσης στη βιοηθική.

Η αξιολόγηση θα πρέπει να γίνεται δεοντολογικά. Είναι πολύ σημαντικό να εξεταστεί ποια είναι η κατεύθυνση της βιοηθικής εκπαίδευσης και πώς αυτή θα μπορούσε να επιτρέψει στους ανθρώπους να αμφισβητήσουν τα επιστημονικά επιτεύγματα και τη χρήση της τεχνολογίας, και τι επιπτώσεις θα έχουν οι ηθικές αποφάσεις τους, σε αυτούς τους ίδιους αλλά και στις κοινωνίες τους. Κάτι

τέτοιο απαιτεί δεξιότητες όπως το να είναι σε θέση να εντοπίζουν τις υπάρχουσες ιδέες και πεποιθήσεις, να ακούνε τους άλλους, να έχουν επίγνωση των πολλών διαφορετικών οπτικών που υπάρχουν σε ένα θέμα, να μπορούν να βρίσκουν τις σχετικές πληροφορίες και να επικοινωνούν τα ευρήματά τους στους άλλους. Αυτές οι δεξιότητες δεν μπορούν να 'δοθούν' σε εκπαιδευόμενους μέσω μιας διδακτικής προσέγγισης κατά την οποία ο δάσκαλος προσπαθεί να μεταβιβάσει τη γνώση με τρόπο μονοσήμαντο. Αντ' αυτού, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να βιώσουν καταστάσεις που θα τους επιτρέψουν να αναπτύξουν αυτές τις δεξιότητες μέσω της αλληλεπίδρασής τους με τον δάσκαλο και μεταξύ τους. Οι μέθοδοι που περιγράφονται σε αυτό το βιβλίο επιτρέπουν επίσης την ανταλλαγή περιπτώσεων και εμπειριών σε μια ποικιλία από διαφορετικές κουλτούρες.

Όταν η βιοηθική εφαρμόζεται σε μια επαγγελματική συμπεριφορά, όπως για παράδειγμα στην ιατρική δεοντολογία, οι μέθοδοι αξιολόγησης έχουν συμπεριλάβει τον τρόπο με τον οποίο οι φοιτητές διεξάγουν μια εξέταση ασθενούς. Στο Πρόγραμμα Βιοηθικής του Πανεπιστημίου του Buffalo³ (Singer et al., 1993), εφάρμοσαν την τεχνολογία μιας 'αντικειμενικά δομημένης κλινικής εξέτασης' (OSCE) (Cohen κ.ά., 1991) χρησιμοποιώντας τυποποιημένους ασθενείς για την αξιολόγηση της βιοηθικής. Μέθοδοι για την αξιολόγηση των δεοντολογικών ικανοτήτων των φοιτητών, των εκπαιδευομένων και των πρακτικών επαγγελματιών που έχουν χρησιμοποιηθεί περιλαμβάνουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και σωστού / λάθους (Howe και Jones, 1984), περιγραφές περιπτώσεων (Siegler κ.α., 1982; Doyal κ.α., 1987; Hebert κ.α., 1990), ηχογραφημένες συνεντεύξεις με τυποποιημένους ασθενείς (Miles et al., 1990), και μηχανήματα βασισμένα στη γνωστική θεωρία της ηθικής ανάπτυξης του Kohlberg (Self et al., 1989).

Η αξιοπιστία και η εγκυρότητα αυτών των μεθόδων σπάνια έχουν εξεταστεί. Ο Auninen κ. α. (2004) εφάρμοσαν τη χρήση των σταδίων ηθικής ανάπτυξης του Kohlberg για να αξιολογή-

³ <http://wings.buffalo.edu/faculty/research/bioethics/eval.html>

σουν τη διδασκαλία της ηθικής στους φοιτητές νοσηλευτικής της Φινλανδίας και βρήκαν σημαντικά υψηλότερη ηθική ωριμότητα όταν οι νοσηλευτές έπρεπε να αντιμετωπίσουν ηθικά διλήμματα κατά την πρακτική τους εκπαίδευση σε κλινικές. Η συμπλήρωση ερωτηματολογίων -πριν και μετά- για συγκεκριμένα θέματα σχετικά με το περιεχόμενο της διάλεξης ή της διδακτικής παρέμβασης, μπορούν να αποδειχθούν χρήσιμα για να προσδιορίσουν το μέγεθος της αλλαγής. Ένας συνδυασμός ποιοτικών και ποσοτικών μεθόδων μπορεί να βοηθήσει στην παρακολούθηση της βιοηθικής ωριμότητας.

3. ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ

Αυτό το βιβλίο παρέχει μια σειρά από παραδείγματα συμμετοχικών παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διδάξουν τη λήψη ηθικών αποφάσεων και αξίες. Πριν παραθέσουμε παραδείγματα, υπάρχουν ορισμένα γενικά ζητήματα που μπορούν να συζητηθούν σχετικά με την έννοια της συμμετοχής. Πολύ απλά, αν οι μαθητεύομενοι δε πάρουν ενεργό μέρος στη μαθησιακή διαδικασία δεν πρόκειται να μάθουν αλλά ούτε και να εφαρμόσουν αυτά που έμαθαν. Γενικότερα, όσο μεγαλύτερη είναι η συμμετοχή του μαθητεύομενου και η πνευματική του ενασχόληση με τη διαδικασία, τόσο περισσότερο θα εμποδώσει τα μαθήματα τα οποία θα διδαχθεί.

Παρόλο που υπάρχουν εικόνες και θεάματα τα οποία μπορούν να πυροδοτήσουν μια ηθική αποστροφή, όπως φωτογραφίες θυμάτων πολέμου, καταστροφών ή κακοποίησης, το γεγονός ότι τους δίνουμε σημασία είναι λόγω μιας νοητικής συμμετοχής και ενσυναίσθησης με αυτά που βλέπουμε, ή φανταζόμαστε. Αυτό το βιβλίο προσπαθεί να επιτύχει το επόμενο επίπεδο συμμετοχής, κατά το οποίο οι φοιτητές ξεπερνούν την απλή ενσυναίσθηση, και εφαρμόζουν το λόγο και τη λογική καθώς και συναισθήματα σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, τα οποία θα δημιουργήσουν μια πρακτική κριτικής σκέψης όταν εκτεθούν σε πραγματικά ηθικά ζητήματα στο μέλλον.

Συντονιστές

Μια από τις κρίσιμες δεξιότητες για τους δασκάλους σε πολλές από αυτές τις ασκήσεις είναι να μπορούν να διευκολύνουν τις ομαδικές συζητήσεις. Αυτή η ικανότητα είναι απαραίτητη για να αυξηθεί η συμμετοχή όλων των ατόμων στις ομαδικές συζητήσεις αλλά και για να διασφαλιστεί ότι θα υπάρχει ένα ευρύ φάσμα από διαφορετικές οπτικές και ενδιαφέροντα στις συζητήσεις. Οι καλές δεξιότητες συντονισμού συμβάλλουν στη βελτίωση της ποιότητας της ομαδικής συζήτησης και στην επίλυση προβλημάτων. Μπορούν επίσης να βοηθήσουν στην δημιουργία ενός κλίματος συναίνεσης εκεί που χρειάζεται, και να ενθαρρύνουν μια ομάδα να υποστηρίξει τις ιδέες της.

Ο δάσκαλος είναι ο κύριος συντονιστής και υπάρχουν επίσης ευκαιρίες σε πολλά παιχνίδια όπου εκπαιδευτές ή αρχηγοί ομάδων ορίζονται για να διαχειριστούν τις μικρότερες ομάδες. Ο συντονιστής πρέπει να συστήσει τον εαυτό του καθώς το σκοπό και τη φύση του χρόνου που δίνεται στην ομάδα των συμμετεχόντων. Ο συντονιστής μπορεί κανονικά να ζητήσει από κάθε άτομο στην ομάδα να παρουσιαστεί στα άλλα μέλη της ομάδας. Αυτό μπορεί να εξασφαλίσει ότι όλοι αισθάνονται άνετα κι ότι μπορούν να δουν και να ακούσουν ο ένας τον άλλον. Οι συμμετέχοντες στην ομάδα πρέπει να συμφωνήσουν στους στόχους της συνεδρίας και στο πόσο χρόνο έχουν στη διάθεσή τους. Η ομάδα συμφωνεί στους 'κανονισμούς' με τους συμμετέχοντες, συμπεριλαμβανομένης της ανάγκης να σέβονται όλες τις απόψεις και να υπάρχει ευθύτητα. Θα πρέπει να υπάρξει συμφωνία μεταξύ των συμμετεχόντων σχετικά με τον τρόπο καταγραφής της συζήτησης και τι θα συμβεί σε αυτή την καταγραφή στο τέλος της συνεδρίας. Ποιός θα κρατά σημειώσεις; Ποιός θα ελέγχει το χρόνο; Ο καθένας μπορεί να κρατά τις δικές του σημειώσεις, εάν το επιθυμεί, και το άτομο που θα οριστεί να κρατάει πρακτικά θα πρέπει να συνοψίσει τα κύρια σημεία της συνεδρίας και με τις όποιες συμφωνηθείσες δράσεις. Στο τέλος ο συντονιστής θα πρέπει να ευχαριστήσει τους συμμετέχοντες για το χρόνο και τη

συνεισφορά τους και, ενδεχομένως, να συμφωνήσει στον χρόνο και την τοποθεσία μιας νέας συνάντησης.

Μια σημαντική ιδιότητα ενός συντονιστή είναι να αναπτύξει τις κατάλληλες στάσεις και συμπεριφορές στον εαυτό του και στους άλλους. Για παράδειγμα αυτές πρέπει να ενδυναμώνουν και όχι να αποδυναμώνουν, να υποβοηθούν και όχι να δεσποζουν, να είναι συμμετοχικές και όχι αποκλειστικές, να χαρακτηρίζονται από ευελιξία και όχι ακαμψία. Τα θετικά χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν το να είναι κανείς προσηνής, να ακούει τους άλλους, να σέβεται τις διαφορετικές οπτικές και να στηρίζει τους εκπαιδευόμενους. Πρέπει να υπάρχει η διάθεση να αντιμετωπίζονται όλα τα άτομα με ισότητα ανεξάρτητα από την ηλικιακή ομάδα, την κοινωνικο-οικονομική κατάσταση, τη γνώση ή οποιαδήποτε άλλη διαφορά. Το επιτρέπει κανείς στους ανθρώπους πάρουν τον χρόνο τους για να βρουν τις δικές τους ιδέες απαιτεί υπομονή. Ένας δάσκαλος δεν πρέπει να επιβάλλει, ούτε να μιλά όλη την ώρα. Οι δάσκαλοι δεν θα πρέπει να επιβάλλουν τις δικές τους ιδέες μέσω μιας ηθικής κατήχησης αλλά θα πρέπει να υποβοηθούν τη μάθηση μέσω της αλληλεπίδρασης με τους μαθητευόμενους. Παρόλο που πάνω στη φυσική ροή των συζητήσεων θα έρθει ίσως κάποια στιγμή κατά την οποία οι εκπαιδευτές μπορούν να εκφράσουν τη γνώμη τους, θα πρέπει να αντισταθούν σε αυτό αν κάτι τέτοιο πρόκειται να διακόψει τη συζήτηση.

Μερικοί άνθρωποι δεν είναι άνετοι να συμμετέχουν σε τάξεις, και μπορεί να τους φαίνεται δύσκολο να συμμετάσχουν ακόμα και σε ομάδες των 8 ατόμων. Αυτό μπορεί να είναι πιο συνηθισμένο σε πολιτισμούς όπου η διδασκαλία γίνεται μόνο από τον δάσκαλο (ή από βίντεο) προς τον εκπαιδευόμενο. Αυτή η μορφή εκπαίδευσης δε δίνει πάντα έμφαση στο να σκέφτεται μόνος του ο μαθητής. Από την άλλη, οι τάξεις αυτές μπορούν να βγούν εκτός ελέγχου εάν δεν παρέχονται οδηγίες όσον αφορά τα αποτελέσματα αυτών των παιχνιδιών και δραστηριοτήτων, καθώς επίσης και αν ορισμένες κυριαρχικές συμπεριφορές μονοπωλήσουν τη συζήτηση. Απαιτείται μια ισορροπία.

Πάνω απ' όλα ένας συντονιστής πρέπει να εμπιστεύεται ότι οι μαθητές μπορούν να αναλύσουν, να σχεδιάσουν, να δράσουν,

να παρακολουθήσουν, να αξιολογήσουν και να προβληματιστούν πάνω στα θέματα. Στη σύγχρονη κοινωνία οι νέοι άνθρωποι μεγαλώνουν με υπερβολικές ποσότητες πληροφοριών και έχουν εκτεθεί σε πολλά ηθικά θέματα πολύ πριν έρθουν σε επαφή με αυτά σε συζητήσεις μέσα στην τάξη. Η διεξαγωγή ομαδικών συζητήσεων και παιχνιδιών επιτρέπει σε όλους να μάθουν από τους άλλους και να μοιραστούν τη δική τους γνώση. Οι εκπαιδευτικοί δεν πρέπει να κρίνουν τους άλλους, μπορούν όμως να αμφισβητήσουν ορισμένες ιδέες με σκοπό να βοηθήσουν τους ανθρώπους να δουν τα πράγματα από μια νέα σκοπιά, αν αυτό γίνει με σεβασμό.

Μέγεθος τάξης

Μπορούμε να ακούσουμε συχνά τα παράπονα των δασκάλων ότι υπάρχουν πάρα πολλοί μαθητές σε μια τάξη και έτσι δε γίνεται να αφήσουμε τους μαθητές να μιλήσουν. Παρόλο που υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να περιγραφεί η συμμετοχή των μαθητών, σε μία διάλεξη με 800 μαθητές σε σύγκριση με 32 ή 10 μαθητές, το μέγεθος μίας τάξης δεν αποτελεί εμπόδιο στη συμμετοχική μάθηση. Στην περίπτωση μεγάλων τάξεων υπάρχουν μέθοδοι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση της συμμετοχής των μαθητών, όπως το να μιλάνε σε ζευγάρια ενώ κάθονται στην τάξη, να συζητάνε σε μικρές ομάδες των τριών ή περισσότερων ατόμων συγκεκριμένες ερωτήσεις από το κείμενο. Πολλά από αυτά τα παιχνίδια μπορούν επίσης να δοκιμαστούν και εκτός της τάξης. Καταβάλλετε προσπάθειες για να εξασφαλίσετε ότι τα παιχνίδια θα γίνουν σε μέρη όπου οι συμμετέχοντες θα αισθάνονται άνετα να εκφράζονται ελεύθερα.

Ένας μαθητής πιθανότατα θα μάθει περισσότερα σε μια τάξη που έχει και άλλους μαθητές εκτός από τον ίδιο. Η αλληλεπίδραση και οι ερωταπαντήσεις μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτών είναι σημαντική στη μάθηση, όχι μόνο για εκείνους που θέτουν ερωτήσεις αλλά και για όλους τους άλλους που ακούνε. Σε περίπτωση που έχετε πολύ λίγους μαθητές σε μια τάξη, ή δεν υπάρχει αρκετή ποικιλομορφία μεταξύ των μαθητών, ένα σύγχρονο ελεύθερο λο-

γισμικό στο διαδίκτυο μπορεί να επιτρέψει βίντεο-διασκέψεις μεταξύ τάξεων και ομάδων από διαφορετικές πλευρές του πλανήτη. Αυτό θα μπορούσε να τραβήξει το ενδιαφέρον πολλών μαθητών.

Στην αρχή της κάθε περιγραφής ενός παιχνιδιού περιγράφεται συνοπτικά ο σκοπός, δίνονται κάποιες οδηγίες για το μέγεθος της τάξης και γίνεται και ένα σχόλιο για το πραγματικό μέγεθος της ομάδας η οποία θα αλληλεπιδράσει και θα συμμετάσχει στη συζήτηση. Προστίθεται ένας προτεινόμενος χρόνος, ως αρχικός οδηγός. Αυτός ο χρόνος δεν περιλαμβάνει τον χρόνο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ανασκόπηση ή γενική συζήτηση στην τάξη μετά το παιχνίδι. Οι εξηγήσεις για το πως παίζονται τα περισσότερα παιχνίδια την πρώτη φορά διαρκούν μόνο 2-4 λεπτά στη συνέχεια όμως γίνονται πιο εύκολα καθώς οι μαθητές εξοικειώνονται με αυτά. Ανάλογα με τις διάφορες παραλλαγές που γίνονται στα παιχνίδια ο χρόνος αυτός θα διαφέρει.

Το όνομα του παιχνιδιού

Στο υπόλοιπο βιβλίο υπάρχει μια σειρά ηθικών παιχνιδιών και ασκήσεων που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των μαθητών με μερικά παραδείγματα συγκεκριμένων ερωτήσεων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Μερικά από τα παιχνίδια έχουν ονόματα, και μπορούν να χρησιμοποιηθούν και διαφορετικά ονόματα. Υπάρχουν πολλές μέθοδοι διαδραστικής συζήτησης οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε τάξεις με πολλούς ανθρώπους και ελπίζω ότι καθώς οι αναγνώστες θα αναπτύσσουν περισσότερα παιχνίδια, θα τα μοιράζονται ώστε να αποτελούν κι αυτά μέρος του εκπαιδευτικού υλικού. Το θέμα είναι να εξερευνούμε μεθόδους που μας κάνουν όλους να σκεφτόμαστε.

Οι αναφορές παρέχουν ένα μεγαλύτερο θεωρητικό υπόβαθρο σε υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανοικτά και να αναπαρθεί, δυνητικά όμως υπάρχει πολύ τέτοιο υλικό για όλα αυτά τα θέματα. Ελπίζουμε επίσης ότι οι μαθητές θα είναι σε θέση να συγκεντρώσουν περισσότερα από το θεωρητικό υπόβαθρο μόνοι τους εάν έχουν πρόσβαση στα υλικά, είτε σε έντυπη είτε σε ηλε-

κτρονική μορφή μέσω του διαδικτύου ή των ταινιών. Υπάρχουν βιβλία που παρέχουν πολλά άλλα παραδείγματα παιχνιδιών, είτε για μαθήματα είτε για εορταστικές εκδηλώσεις.

Ως κομμάτι μιας συμμετοχικής μεθόδου εκπαίδευσης προτείνεται οι μαθητές από διαφορετικές κουλτούρες να αναπαράγουν μέσα ενημέρωσης, συμπεριλαμβανομένων παρουσιάσεων σε Power Point, αφισών, παιχνιδιών, ταινιών, παζλ, κλπ. που μπορούν να μοιραστούν μεταξύ διαφορετικών πολιτισμών και θεσμών. Μερικοί άνθρωποι είναι προικισμένοι στα μαθηματικά, άλλοι στο σχέδιο, άλλοι στο τραγούδι και άλλοι στην ομιλία ή στην μίμηση. Χρησιμοποιήστε τα δώρα που έχουν οι άνθρωποι για να μας κάνουν όλους να σκεφτούμε. Σε αντιπαράθεση με πόρους από εξωτερικές πηγές, οι ποροί που δημιουργήθηκαν από σπουδαστές αποδείχθηκαν πολύ χρήσιμοι. Κάτι τέτοιο οδηγεί στο να μάθουν αυτοί που δημιούργησαν τους πόρους, καθώς επίσης και στο να γίνει μια ανταλλαγή γνώσεων μεταξύ ανθρώπων από διαφορετικές κουλτούρες.

Ηθικοί προβληματισμοί

Οι δάσκαλοι έχουν μεγάλη ηθική ευθύνη. Όσοι συμμετέχουν σε μικρές ομάδες και συζητούν ευαίσθητα θέματα, συμπεριλαμβανομένων προσωπικών πληροφοριών, θα πρέπει επίσης να φέρονται υπεύθυνα μεταξύ τους. Αυτό είναι ένα από τα ηθικά μαθήματα το οποίο διδάσκουν αυτά τα ηθικά παιχνίδια. Υπάρχουν κάποια γενικά δεοντολογικά ζητήματα που μπορούν να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν πάνω σε αυτά και να τα κατανοήσουν όταν συμμετέχουν σε αυτές τις ασκήσεις με άλλα άτομα. Αυτά περιλαμβάνουν:

- Πόσες πληροφορίες πρέπει να μοιραστούν με τους μαθητές πριν εγγραφούν σε μια τάξη; Θα μπορούσε να υπάρξει μια διαφορά στον τρόπο προσέγγισης των τάξεων ανάμεσα σε μαθητές που παρακολουθούν υποχρεωτικά μαθήματα και σε φοιτητές που παρακολουθούν εθελοντικά και έχουν συμφωνήσει να μοι-

ραστούν πιο ευαίσθητες πληροφορίες κατά τη διαδικασία της εκμάθησης.

- Υπάρχει συμφωνία σχετικά με την εμπιστευτικότητα και την ανωνυμία, εφόσον κάτι τέτοιο κριθεί απαραίτητο, ή εφόσον επιθυμούν οι συμμετέχοντες να μοιράζονται υποθέσεις και απόψεις;
- Πώς καταγράφονται και τεκμηριώνονται οι πληροφορίες;
- Υπάρχει συμφωνία για το ποιος κατέχει και ποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει την πληροφορία;
- Τα μέλη της συγκεκριμένης ομάδας που συμμετέχουν στη δραστηριότητα έχουν κάποια ανησυχία ή εμπειρία σχετικά με το θέμα;
- Υπάρχει ευρεία κατανόηση του τι είναι η δραστηριότητα, τι σκοπεύει να επιτύχει και με ποια διαδικασία;
- Εάν το επίκεντρο είναι περισσότερο στη δράση, θα πρέπει να είναι κάτι περισσότερο από μια άσκηση στη συγκέντρωση προβλημάτων (ευπαθειών και κινδύνων) και 'ευχολογίων'. Αν βασίζεται στη δραστηριότητα τότε η δραστηριότητα θα πρέπει επίσης να διερευνήσει τα πλεονεκτήματα και τις δυνάμεις όλων των συμμετεχόντων.
- Εάν διαμορφωθεί ένα σχέδιο δράσης που επηρεάζει τους άλλους μπορούμε τότε να αναρωτηθούμε κατά πόσο η δραστηριότητα θα ωφελήσει την κοινότητα με την οποία έρχεται σε επαφή η ομάδα;
- Η γραπτή έκθεση αντικατοπτρίζει πολλές φωνές / οπτικές της τάξης; Είναι αυτή και όλα τα άλλα αποτελέσματα, προϊόν συμφωνίας από όλους τους συμμετέχοντες;
- Έδωσαν όλοι οι συμμετέχοντες την άδειά τους να παρουσιάσουν οι απόψεις τους σε μια ευρύτερη ομάδα;
- Επιτρέπει η μεθοδολογία της δραστηριότητας σε όλα τα άτομα να συμμετέχουν ισότιμα;
- Επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αναπτύξουν τα δικά τους συμπεράσματα;
- Υπάρχει συμφωνία στο να αναγνωριστούν διαφορετικές ερμηνείες και θέματα μεταξύ των ανθρώπων;
- Σε ποιον ανήκουν τα δεδομένα από τις συνεδρίες; Μπορούν τα αποτελέσματα να δημοσιευτούν; Γίνεται επαρκής βιβλιογραφική

αναφορά στα μαθησιακά υλικά και στις περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται;

Ίσως η πιο σημαντική ηθική σκέψη είναι ότι η μάθηση θα πρέπει να είναι διασκεδαστική και ότι οι εκπαιδευτές έχουν την ευθύνη να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να ξεκαθαρίσουν τις αξίες τους και να απαντήσουν επαρκώς σε κάθε συμμετέχοντα στα ερωτήματα που προκύπτουν κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Υπάρχουν πολλά ερωτήματα για τα οποία δεν γνωρίζουμε την απάντηση και ένας ειλικρινής δάσκαλος θα το αναγνωρίσει αυτό καθώς προετοιμάζει τους μαθητές στο να αρχίσουν να βρίσκουν τις δικές τους λύσεις όταν βρεθούν στην κατάλληλη ηλικία.

Παιχνίδι 1: Ντόνατς

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Σπάσιμο του πάγου

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 10 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ζευγάρια που κοιτάζονται

Περιγραφή του παιχνιδιού

Με τα άτομα στην τάξη σχηματίστε δύο κύκλους από ζευγάρια που κοιτάζονται. Τα ζευγάρια μιλάνε μεταξύ τους για 1 λεπτό το καθένα πάνω σε ένα ηθικό ζήτημα, και στη συνέχεια ο ένας από τους κύκλους 'γυρνάει' ώστε να σχηματιστούν νέα ζευγάρια. Τα νέα ζεύγη επαναλαμβάνουν την άσκηση με την ίδια ερώτηση. Την τρίτη φορά ζητήστε από τον άλλο κύκλο να κινηθεί έτσι ώστε να σχηματιστούν πάλι νέα ζεύγη. Τα άτομα μπορούν στη συνέχεια να επιστρέψουν στις θέσεις τους.

Αφού αυτό γίνει τρεις φορές τα άτομα στην τάξη έχουν δώσει τρεις απαντήσεις στην ίδια ερώτηση σε τρία διαφορετικά άτομα και άκουσαν τρεις απαντήσεις επίσης από τρία διαφορετικά πρόσωπα. Αν δεν υπάρχει χώρος για να κάνετε κύκλους (σε σχήμα ντόνατς), η άσκηση μπορεί επίσης να γίνει με δύο γραμμές ατόμων που κοιτάνε η μία με την άλλη για να γεμίσετε το διαθέσιμο χώρο σε μια τάξη (π.χ. στο μπροστινό μέρος της τάξης, στους διαδρόμους μεταξύ των γραφείων κ.λπ.)

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτή η άσκηση είναι σκόπιμα τοποθετημένη ως το πρώτο ηθικό παιχνίδι επειδή μπορεί να ‘σπάσει τον πάγο’ σε μια νέα ομάδα ανθρώπων. Συνιστάται ιδιαίτερα για την αρχή ενός νέου μαθήματος ή μίας καινούριας τάξης, γιατί επιτρέπει στους ανθρώπους να γνωρίσουν ο ένας τον άλλο. Το να γνωρίζονται τα άτομα στην τάξη ενθαρρύνει μια πιο εποικοδομητική κοινωνική ατμόσφαιρα η οποία είναι απαραίτητη για τη μάθηση, και ενισχύει την αυτοπεποίθηση των μαθητών να μιλήσουν με άλλους. Η άσκηση παρέχει μια ευκαιρία σε κάθε άτομο να ξεκαθαρίσει την άποψη που έχει πάνω στο ερώτημα που τίθεται. Στο τέλος της άσκησης ο δάσκαλος μπορεί να ρωτήσει τους μαθητές για το πως ανέπτυξαν τις απόψεις τους στην πορεία της άσκησης. Επίσης, θα έχουν έχουν ακούσει τις απόψεις των άλλων και θα είναι σε θέση να περιγράψουν αυτά που είπαν.

Σε περίπτωση που δεν υπάρχει αρκετός χώρος για τον σχηματισμό κυκλικών ντόνατς η άσκηση μπορεί να γίνει με τον σχηματισμό δύο γραμμών ατόμων που κοιτάζονται ένα το άλλο, να κάνουν ζεύγη και να μετατοπίζεται η κάθε μία γραμμή για να αλλάζουν τα ζεύγη. Συνεπώς, σχεδόν δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των ατόμων που μπορούν να συμμετέχουν σε αυτό το παιχνίδι και ολόκληρη η άσκηση παίρνει μόνο δέκα λεπτά από το χρόνο της τάξης. Ο δάσκαλος μπορεί στη συνέχεια να αφήσει τους μαθητές να καθίσουν και να περιγράψουν την εμπειρία τους και στη συνέχεια η εμπειρία αυτή μπορεί να συσχετιστεί με το θεωρητικό υπόβαθρο.

Παραδείγματα

Σχεδόν κάθε ερώτηση μπορεί να τεθεί ώστε να εκφράσει απόψεις ή/και γνώση. Για παράδειγμα:

- Έχουν τα ζώα δικαιώματα;
- Πρέπει να πειραματιζόμαστε πάνω σε ζώα;
- Πόσα παιδιά πρέπει να έχουμε; Πόσα θα ήθελες εσύ;
- Πρέπει να επιτρέψουμε την επιλογή φύλου για τα ζευγάρια που

θέλουν να έχουν μια οικογένεια με τον ίδιο αριθμό αρσενικών και θηλυκών;

- Τι θα θέλατε να κάνετε για να εξαλείψετε την πείνα από τον κόσμο;

Παιχνίδι 2: Πώς σκέφτεστε;

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Σπάσιμο του πάγου

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Διαίρεση της τάξης σε διαφορετικές ομάδες ανάλογα με τις απόψεις των μαθητών, στην ιδανική περίπτωση όχι περισσότερο από 15 άτομα ανά ομάδα (όσο μικρότερες τόσο το καλύτερο)

Περιγραφή του παιχνιδιού

Πριν από την τάξη ο δάσκαλος πρέπει να τοποθετήσει ένα σύνολο δηλώσεων σε διαφορετικά μέρη στην τάξη. Τοποθετήστε αυτές τις δηλώσεις πάνω σε πινακίδες στους τοίχους (ή σε δέντρα εάν θέλετε να πάρετε την τάξη έξω) σε διάφορα μέρη του χώρου όπου γίνεται η άσκηση. Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να σταθούν δίπλα στη δήλωση που περιγράφει καλύτερα τη δική τους άποψη. Θα μπορούσε να τους δοθεί μια γραπτή λίστα όλων των δηλώσεων από τις οποίες μπορούν να επιλέξουν καθώς επίσης και για μεταγενέστερη αναφορά στις συζητήσεις της τάξης. Αυτό το παιχνίδι περιλαμβάνει μαθητές που στέκονται δίπλα σε διαφορετικές δηλώσεις σχετικά με ένα θέμα, οι οποίες συμφωνούν καλύτερα με την άποψή τους.

Οι εκπαιδευτές μπορούν να ζητήσουν από τους μαθητές να εξηγήσουν γιατί στέκονται σε διαφορετική πινακίδα από την υπόλοιπη ομάδα. Όταν η δραστηριότητα ολοκληρωθεί, ενθαρρύνετε

τους μαθητές να συζητήσουν τι έχει δείξει το παιχνίδι. Για παράδειγμα, πού υπήρχε η μεγαλύτερη συμφωνία και διαφωνία; Γιατί οι άνθρωποι έχουν διαφορετικές συμπεριφορές;

Οι ομάδες που έχουν δημιουργηθεί θα μπορούσαν στη συνέχεια να λάβουν διαφορετικές δοκιμασίες π.χ. να συνεργαστούν για να καταγράψουν τις απόψεις τους σχετικά με το γιατί επέλεξαν μια συγκεκριμένη δήλωση.

Αν υπάρχουν μικρές αίθουσες, οι διαφορετικές δηλώσεις μπορούν να συνδεθούν με την κάθε αίθουσα και οι μαθητές να κληθούν να πάνε στην αίθουσα με τη δήλωση που τους αντιπροσωπεύει. Στη συνέχεια οι μαθητές σε κάθε ομάδα θα μπορούσαν να αναπτύξουν τους λόγους για τους οποίους συμφωνούν με τη δήλωση στην αίθουσα που επέλεξαν, και έτσι θα μπορούσε να αφιερωθεί περισσότερος χρόνος στη συζήτηση. Οι ομάδες μαθητών που έχουν σχηματιστεί μπορούν να προετοιμαστούν για περαιτέρω ασκήσεις, όπως το να γίνει διάλογος και αντίλογος με τις ομάδες άλλων 'δηλώσεων'. Μερικές φορές μπορείτε να τους ενθαρρύνετε ώστε να προσπαθήσουν να πείσουν τους άλλους να αλλάξουν γνώμη. Μαθητές που αλλάζουν άποψη μπορούν να αλλάξουν ομάδα αν το επιθυμούν.

Η άσκηση μπορεί επίσης να γίνει έτσι ώστε οι μαθητές να σταθούν δίπλα από τη δήλωση με την οποία διαφωνούν περισσότερο αντί για τη δήλωση με την οποία συμφωνούν.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το παιχνίδι επιτρέπει στους μαθητές να επιλέξουν σε ποια ομάδα θα ανήκουν με βάση την ηθική τους ομοιότητα με άλλους όσον αφορά μια συγκεκριμένη δήλωση σε κάποιο θέμα. Το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει έναν 'ζωντανό' και μη απειλητικό τρόπο στους ανθρώπους ώστε να διερευνήσουν τη στάση τους σχετικά με κάποια βασικά ζητήματα. Μπορεί να βοηθήσει να προσδιοριστεί εάν οι άνθρωποι έχουν παρόμοιες ή διαφορετικές συμπεριφορές και γιατί. Το να αντιμετωπίζουμε με αυτό τον τρόπο τις προσωπικές δηλώσεις σχετικά με τη συμφωνία ή τη δι-

αφωνία πάνω σε ένα ζήτημα μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο για την εξέταση απόψεων σχετικά με ηθικές αποφάσεις, το φύλο, τα ήθη μιας κουλτούρας και τον στιγματισμό, και τις ευαίσθητες ερωτήσεις που οι άνθρωποι μπορεί να φοβούνται να εκφράσουν προφορικά σε μια μεγάλη ομάδα. Θα μπορούν να σταθούν δίπλα σε δηλώσεις που βρίσκονται κοντά στη δική τους γνώμη μαζί με άλλους. Οι δάσκαλοι πρέπει να επιλέξουν δηλώσεις για τις οποίες οι άνθρωποι θα έχουν διαφορετικές απόψεις. Ενθαρρύνετε τη διαφωνία μεταξύ των συμμετεχόντων και αφήστε αρκετό χρόνο ώστε να συμμετάσχουν πλήρως όλοι μέσα στην τάξη. Μην μεταβείτε σε ένα νέο θέμα ή δήλωση πολύ γρήγορα καθώς οι μαθητές μπορούν να επωφεληθούν αναπτύσσοντας τη συλλογιστική τους σε βάθος πάνω ένα ηθικό θέμα, πολύ περισσότερο από το να συμφωνούν απλά ή να διαφωνούν με πολλές διαφορετικές δηλώσεις. Είναι σημαντικό να μην αφήσετε τις δικές σας συμπεριφορές ως δάσκαλοι να επηρεάσουν τη δραστηριότητα.

Παραδείγματα

Οι δηλώσεις θα μπορούσαν να είναι περιγραφές, ερωτήσεις όπως «Γιατί να το χρησιμοποιήσω;», «Γιατί το κάνετε αυτό;», «Συμφωνείτε με αυτή την πρόταση;», «Διαφωνείτε με αυτή την ενέργεια;» «Για παράδειγμα:

- Διαμορφώστε 4-6 δηλώσεις στάσεων και πεποιθήσεων σχετικά με τον ιό HIV / AIDS, π.χ. «Μπορείτε να κολλήσετε τον ιό HIV με το φιλί», «Θα πρέπει να χρησιμοποιείτε προφυλακτικό μόνο για πληρωμένο σεξ.» Φτιάξτε τρεις διαφορετικές πινακίδες με τις δηλώσεις: «Συμφωνώ», «Διαφωνώ» και «Δεν είμαι σίγουρος».
- Δηλώσεις σχετικά με τη γενετική και την ευφυΐα, π.χ. «Τα γονίδια καθορίζουν τη ευφυΐα σας «,»Το περιβάλλον καθορίζει την ευφυΐα σας»,»Η ευφυΐα αυξάνεται»,»Είμαστε ό, τι τρώμε», «Μόνο οι έξυπνοι άνθρωποι πρέπει να έχουν παιδιά «.
- Ποιος πρέπει να έχει το δικαίωμα για τις πληροφορίες που

βρίσκονται στον εγκέφαλό σας; Τοποθετήστε πινακίδες με δηλώσεις γύρω από το δωμάτιο: Δικηγόροι, γιατροί, μέλη της οικογένειας, εργοδότες, ασφαλιστικές εταιρείες, οργανισμοί μάρκετινγκ, κυβερνητικές υπηρεσίες πληροφοριών;

- Τι είδους γενετικές αλλαγές στους οργανισμούς πιστεύετε ότι θα ήταν χρήσιμες ή επιβλαβείς; Τοποθετήστε 3 πινακίδες με τις δηλώσεις: Χρήσιμες αλλαγές, Επιβλαβείς αλλαγές, Αλλαγές που φέρνουν μόνο κέρδος για τις επιχειρήσεις.

Παιχνίδι 3: Συμφωνώ ή διαφωνώ;

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: <100 μέγιστο, ιδανικά <40

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Η τάξη χωρίζεται σε τρεις διαφορετικές ομάδες ανάλογα με τη γνώμη που έχει σχετικά με τις ερωτήσεις που τέθηκαν και με κριτήριο τη συμφωνία, διαφωνία ή αβεβαιότητα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αυτό συνίσταται στο να ρωτηθούν τα άτομα στην τάξη αν συμφωνούν ή διαφωνούν με μία δήλωση. Είναι μια απλή μορφή διασαφήνισης των αξιών στην οποία ο κάθε ένας εκπαιδευόμενος καλείται να εκφράσει και να αναπτύξει τη γνώμη του ως αφού πρώτα συζητήσει και ακούσει τις απόψεις των άλλων. Αρχικά γίνεται μία συγκεκριμένη δήλωση και στη συνέχεια οι δηλώσεις «Συμφωνώ», «Διαφωνώ», και «Δεν είμαι σίγουρος» τοποθετούνται σε εμφανή μέρη σε πινακίδες γύρω από το δωμάτιο (παρόμοια μέθοδος με το ηθικό παιχνίδι 2). Αν οι μαθητές συμφωνούν απόλυτα με τη δήλωση, θα πρέπει να σταθούν δίπλα στην πινακίδα που γράφει «Συμφωνώ». Αν δεν είναι βέβαιοι, πρέπει να σταθούν κάπου στη μέση κοντά στην πινακίδα «Δεν είμαι σίγουρος», ενώ όσοι διαφωνούν θα πρέπει να σταθούν κοντά στην πινακίδα «Διαφωνώ». Εξηγήστε στους μαθητές ότι καθώς διαβάζετε την κάθε δήλωση θα πρέπει να πάνε και να σταθούν δίπλα στην πινακίδα που αντανakλά καλύτερα τις απόψεις τους. Επιλέξτε ένα δείγμα συμμετεχόντων για να εξηγήσουν γιατί επιλέγουν να πάρουν μία

συγκεκριμένη θέση. Άτομα μπορούν να αλλάξουν θέσεις εάν πεισθούν από τις αιτιολογήσεις άλλων μαθητών, και μπορεί να τους ζητηθεί να εξηγήσουν γιατί άλλαξαν θέση.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Η αποσαφήνιση αξιών είναι η διαδικασία κατά την οποία εντοπίζουμε και εξετάζουμε με κριτική ματιά τις αξίες, τα πιστεύω, τις συμπεριφορές, τις πεποιθήσεις και τις απόψεις που έχουμε πάνω σε διάφορα θέματα. Η αποσαφήνιση των αξιών αποσκοπεί στο να επιτρέψει στους μαθητές να ξεκαθαρίσουν, να αναγνωρίσουν και να ανεχθούν την ποικιλία των απόψεων που έχουν οι άλλοι. Σε μια μεγαλύτερη σε μέγεθος τάξη μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 5 πινακίδες που να γράφουν «Συμφωνώ απόλυτα, Συμφωνώ, Δεν είμαι σίγουρος, Διαφωνώ, Διαφωνώ απόλυτα». Ξεκινήστε με μία λιγότερο απειλητική ή πιο γενική δήλωση, ώστε να συνηθίσουν όλοι τη μέθοδο. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να αποφύγει να εκφράσει τη δική του γνώμη. Ο ρόλος του εκπαιδευτή είναι να δημιουργήσει ένα κλίμα ανοχής και μια αίσθηση του πόσο ευρύ μπορεί να είναι το φάσμα των διαφορετικών απόψεων. Εάν ανέβουν οι τόνοι κατά τη συζήτηση, ο δάσκαλος θα μπορούσε να ζητήσει από τους μαθητές να εστιάσουν στο πόσο έντονα συναισθήματα δημιουργούν οι πεποιθήσεις και οι αξίες.

Παραδείγματα

Τα παραδείγματα πρέπει να αφορούν κάτι πάνω στο οποίο θα περιμέναμε οι απόψεις να δίστανται και το μπορεί να σχετίζεται και με κάποιο ζήτημα που επιθυμείτε να θίξετε αργότερα. Για παράδειγμα όσον αφορά τις παρακάτω δηλώσεις, συμφωνείτε, διαφωνείτε ή δεν είστε σίγουροι για την παρακάτω δήλωση:

- Όλοι οι άνθρωποι έχουν ίσα δικαιώματα. Οι απαντήσεις μπορούν να διαφοροποιηθούν με βάση όσους ερμηνεύουν αυτή τη δήλωση ως μια περιγραφή της πραγματικότητας του κόσμου

(πως είναι τα πράγματα), ή ως ένα ιδανικό (πως θα έπρεπε να είναι).

- Ένα έμβρυο είναι ένα άτομο.
- Θα έπρεπε όλοι να μπορούμε να οδηγούμε αυτοκίνητα.

Παιχνίδι 4: Ηθικό συνεχές (σε σειρά)

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: <50 μέγιστο, <25 ιδανικά

Απαιτούμενος χρόνος: 15-20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ολόκληρη η τάξη

Περιγραφή του παιχνιδιού

Ο εκπαιδευτής κάνει μια δήλωση και στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να μπουν σε μία γραμμή σε σχήμα 'U' κοιτάζοντας ο ένας τον άλλο και να σχηματίσουν μια σειρά με βάση την άποψή τους ανάμεσα στις δύο ακραίες θέσεις που αντιπροσωπεύονται από την αρχή και το τέλος της γραμμής. Οι μαθητές θα πρέπει να μπορούν να βλέπουν ο ένας τον άλλον και να στέκονται πάνω σε μια ενιαία γραμμή σχηματίζοντας έτσι ένα νοητό 'ηθικό συνεχές'. Άφου πρώτα κάποιοι εξηγήσουν το λόγο για τον οποίο βρίσκονται στο συγκεκριμένο σημείο στο συνεχές, οι μαθητές μπορούν εν συνεχεία να κινηθούν σε ένα πιο κατάλληλο σημείο του ηθικού συνεχούς που να τους εκφράζει καλύτερα, ώστε να είναι πιο θετικοί ή πιο αρνητικοί από τους άμεσους διπλανούς τους.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Η αλληλεπίδραση σε αυτό το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει με μια γενική ερώτηση και τότε αφού οι μαθητές δώσουν απαντήσεις για να εξηγήσουν που βρίσκονται μπορούν να μετακινηθούν. Στη συνέχεια, μετά από κάποιο χρονικό διάστημα, μπορεί να δοθεί ένα

νέο τροποποιημένο ερώτημα και να ζητηθεί από τους μαθητές να μετακινηθούν κατά μήκος του συνεχούς στις νέες θέσεις τους. Σε αυτό το σημείο μπορεί να γίνει μια εναλλακτική ή πιο προσωπική ερώτηση μπορεί να γίνει από τον εκπαιδευτή για να δει πώς κινούνται οι μαθητές. Προς το τέλος, οι ερωτήσεις που θα κάνει ο εκπαιδευτής προς τους μαθητές θα είναι πιο προσωπικές ώστε να φανεί πως ανταποκρίνονται σε μια υπόθεση που σχετίζεται περισσότερο με τις δικές τους ηθικές επιλογές.

Η γραμμή μπορεί να είναι σε σχήμα U ή ευθεία, αν ο αριθμός των μαθητών είναι μικρός. Το σχήμα U είναι πιο βολικό όταν υπάρχει ένας μεγαλύτερος αριθμός ατόμων γιατί επιτρέπει σε όλους τους μαθητές να βλέπουν ο ένας τον άλλο πιο εύκολα (και να ακούν καλύτερα ο ένας τον άλλο). Αφήστε τους μαθητές να καθορίσουν τα ζητήματα (ο εκπαιδευτής μπορεί να τα αναλύσει σε βάθος αργότερα όταν το παιχνίδι θα έχει τελειώσει).

Παραδείγματα

Μπορεί να περιλαμβάνει μία μετάβαση από μια αφηρημένη ερώτηση σε άλλες ερωτήσεις για να καταλήξει σε μια προσωπική ερώτηση, π.χ.

- Υποστηρίζετε τη χρήση ανθρώπινης αναπαραγωγής μέσω κλωνοποίησης; β. Θα χρησιμοποιούσατε την αναπαραγωγή μέσω κλωνοποίησης αν αυτός ήταν ο μόνος τρόπος για να αποκτήσετε ένα γενετικά συγγενές παιδί μετά την απώλεια της 8-χρονης κόρης σας;
- Πιστεύετε ότι θα πρέπει να επιτρέψουμε σε ασθενείς που υποφέρουν να μπορούν να τερματίσουν τη ζωή τους νωρίτερα; β. Νομίζεις ότι άτομα που πάσχουν από κατάθλιψη μπορεί να αυτοκτονήσουν; γ. Αν εσύ είχες καρκίνο σε τελικό στάδιο και πονούσες πολύ, θα έκανες μια ένεση με ένα φάρμακο για να πεθάνεις;

Παιχνίδι 5: Μιλήστε σε ζευγάρια

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Σπάσιμο του πάγος

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο

Απαιτούμενος χρόνος: 5 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ζεύγη που κάθονται δίπλα / κοντά το ένα με το άλλο

Περιγραφή του παιχνιδιού

Για να σπάσει η μονοτονία μιας διάλεξης και να αυξηθεί η συμμετοχή, οι μαθητές μπορούν απλά να μείνουν καθισμένοι εκεί που είναι και να τους ζητηθεί να μιλήσουν σε κάποιον που κάθεται δίπλα ή κοντά τους. Θα βοηθήσει ακόμα πιο πολύ να σπάσει ο πάγος αν τους ζητηθεί να επιλέξουν κάποιον που δεν γνωρίζουν καλά.

Οδηγίες για τον εκπαιδευτή

Αυτό μπορεί να βοηθήσει στη συγκέντρωση των μαθητών και επιπροσθέτως να τους κάνει να σκεφτούν πάνω στο περιεχόμενο της διάλεξης. Μπορείτε να τους ζητήσετε να μιλήσουν με ένα διαφορετικό άτομο για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα, με τρόπο παρόμοιο με το ηθικό παιχνίδι 1 (τα ντόνατς). Η εγγύτητα μεταξύ των μαθητών μπορεί να κάνει αυτή τη διαδικασία κάπως θορυβώδη, ωστόσο μπορεί επίσης να φέρει πιο άτομα που κάθονται πολύ μακριά σε μία μεγάλη αίθουσα διδασκαλίας για να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους. Αυτό θα σπάσει τον πάγο και θα επιτρέψει

μεγαλύτερη επικοινωνία μεταξύ των μαθητών στις μεγαλύτερες ομάδες, κατά την ώρα των ερωτήσεων.

Παραδείγματα

Οι ερωτήσεις θα περιλαμβάνουν συνήθως ερωτήσεις του τύπου «Τι νομίζετε για αυτό;», «, με το κάθε άτομο να ακούει το άλλο.

- Τι πιστεύετε ότι πρέπει να κάνουν οι μαθητές για να κάνουν τον κόσμο ένα καλύτερο μέρος να ζει κανείς;
- Ποια πιστεύετε ότι μπορεί να γίνει μια υποκατάστατη μητέρα; Θα έπρεπε να επιτρέπεται αυτό; Εσείς θα γινόσασταν υποκατάστατη μητέρα;
- Ποιά η γνώμη σας για τη χρήση λευκαντικών κρεμών για να κάνετε το δέρμα σας να φαίνεται πιο λευκό;
- Οι άνθρωποι στους οποίους ο προμετωπικός φλοιός έχει καταστραφεί μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για την εγκληματική τους συμπεριφορά;

Παιχνίδι 6: Ζευγάρια που συμφωνούν

Σκοπός:

- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να δημιουργηθεί ένα κλίμα συμφωνίας και συναίνεσης

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο εκτός από τους περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 10-15 λεπτά στην ομάδα και εν συνεχεία αναφορά μετά την επιστροφή στην τάξη

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ζεύγη

Περιγραφή του παιχνιδιού

Οι μαθητές σχηματίζουν ζευγάρια και συνεργάζονται για να διαμορφώσουν μια συναινετική άποψη που σχετίζεται με τη συζήτηση που έχει προηγηθεί με την μεγαλύτερη ομάδα. Μπορούν να δοθούν διαφορετικά θέματα στα ζευγάρια, όμως από το κάθε ζευγάρι θα πρέπει να προκύψει ένα κοινό μήνυμα.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Οι μαθητές κάθονται δίπλα σε άλλα άτομα σε μια τάξη, είτε στην τύχη είτε με βάση των διαφορετικών τους προτιμήσεων. Αυτές οι προτιμήσεις θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη σχετικά με το αν η εργασία σε ζευγάρι πρέπει να γίνει με τον διπλανό τους (ο οποίος μπορεί επίσης να είναι ο φίλος τους), ή σύμφωνα με μια άλλου είδους κατάταξη των μαθητών σε συγκεκριμένες ομάδες. Αν ο στόχος του ηθικού παιχνιδιού είναι να υπάρξει συναίνεση, τότε μπορεί να είναι εύκολο για δύο μαθητές με παρόμοιες ιδέες να συμφωνήσουν. Ωστόσο, ίσως η καλύτερη δυνατή μάθηση σε ζεύγη να μπορεί να επιτευχθεί όταν συνεργάζονται άτομα με αντί-

θεται απόψεις. Το να υπάρξει συναίνεση ανάμεσα σε ανθρώπους διαφορετικών απόψεων αποτελεί μεγαλύτερη πρόκληση, οπότε ίσως είναι προτιμότερο να βάζετε αρχικά τους μαθητές να έρχονται σε αντίθεση με κάποιον που έχει παρόμοιες απόψεις, πριν από το σκόπιμο ζευγάρισμα μεταξύ ατόμων με αντίθετες απόψεις. Εάν πρέπει να συνάψουν συμφωνία με κάποιον ο οποίος έχει διαφορετική άποψη θα διδαχθούν περισσότερες δεξιότητες. Η προεπιλογή μπορεί να γίνει με μια ομαδοποίηση βάσει των δηλώσεων ‘συμφωνώ’ και ‘διαφωνώ’, να γίνουν οι δύο ομάδες και στη συνέχεια να δημιουργηθούν τα ζευγάρια σε κάθε ομάδα.

Παραδείγματα

- Φανταστείτε ότι πρέπει να δώσετε συμβουλές στον Υπουργό Ενέργειας σχετικά με το εάν η χώρα πρέπει να κατασκευάσει πυρηνικό σταθμό παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας για να παράσχει ενέργεια σε μια νέα βιομηχανική πόλη ή κατά πόσο η ανανεώσιμη ενέργεια θα είναι επαρκής. Δώστε τρεις προτάσεις συμβουλής για να υποστηρίξετε αυτή την απόφαση.
- Πρέπει να συμβουλευέστε τη φίλη σας, της οποίας η μητέρα έχει διαγνωστεί με καρκίνο σε τελικό στάδιο. Σας έχει πει ότι δε θέλει να πει στη μητέρα της ότι είναι άρρωστη και έχει ζητήσει από το γιατρό να μην πει τίποτα στη μητέρα της. Τι θα πρέπει να πείτε στη φίλη σας, και τι πληροφορίες χρειάζεται να γνωρίζετε σχετικά με αυτό το θέμα;

Παιχνίδι 7: Από ζευγάρια σε ομάδες

Σκοπός:

- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να δημιουργηθεί ένα κλίμα συμφωνίας και συναίνεσης

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 10-15 λεπτά στην ομάδα και στη συνέχεια αναφορά μετά την επιστροφή στην τάξη

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ζεύγη

Περιγραφή του παιχνιδιού

Αφού ένα ζευγάρι ατόμων έχει αναπτύξει την αμοιβαία κατανόηση και πιθανή συμφωνία (ή αναγνώριση της διαφοράς) σε κάποιο ζήτημα, αυτό το ζευγάρι μπορεί να θέλει να ενωθεί με ένα άλλο ζευγάρι για να σχηματίσει μια μικρή ομάδα τεσσάρων ατόμων. Κάθε ζεύγος θα πρέπει να αναφέρει τη συμφωνία που έχει επιτύχει και στη συνέχεια να συνεργαστεί με το άλλο ζευγάρι για να αναπτύξει μια συμφωνία ανάμεσα σε τέσσερα άτομα. Αυτή η διαδικασία μπορεί να συνεχιστεί για να αυξηθεί το μέγεθος της ομάδας, το μέγιστο ωστόσο που θα πρότεινα είναι τα 8 άτομα καθώς μετά αρχίζει να αυξάνεται ο αριθμός των ατόμων που παραμένουν σιωπηλά.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Όταν η τάξη έχει εξοικειωθεί με τη διαδικασία με την οποία επιτυγχάνεται συναίνεση, τότε οι μαθητές μπορούν να προσπαθήσουν να οικοδομήσουν μία ευρύτερη συμφωνία μέσα σε μια μεγαλύτερη ομάδα. Καθώς οι προτάσεις αναπτύσσονται στην ευρύτερη ομάδα μπορούν να βελτιωθούν και να εμπλουτιστούν σε σχέση

με το πώς ήταν στην ομάδα των δύο. Οι μαθητές μπορούν να συνδυάσουν τις ιδέες σε μεγαλύτερες προτάσεις, και μερικές φορές θα υπάρξουν σύνθετες προτάσεις οι οποίες θα περιέχουν πολλές ιδέες. Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρειαστεί να προσφέρει καθοδήγηση αν θέλουν να περιορίσουν τον αριθμό των ιδεών στις προτάσεις τους. Αυτή η άσκηση μπορεί επίσης να βελτιώσει τις δεξιότητες γραμματισμού.

Παραδείγματα

Παρακαλώ προτείνετε στην κυβέρνηση 3 επιλογές σχετικά με την πολιτική που θα πρέπει να ακολουθήσει σχετικά με τα παρακάτω θέματα:

- Η αντιρετροϊκή θεραπεία πρέπει να είναι δωρεάν για όλους.
- Η κυβέρνηση πρέπει να δώσει τη γη από τα εθνικά πάρκα και τους προστατευόμενους βιότοπους ανθρώπους χωρίς τίτλους ιδιοκτησίας.
- Οι επιστήμονες πιστεύουν ότι η ανθρώπινη ικανότητα να είναι κάποιος ηθικός έχει εξελιχθεί κατά τη διάρκεια εκατοντάδων χιλιάδων χρόνων. Συμφωνείτε ή διαφωνείτε; Εάν συμφωνείτε, ποιες νομίζετε ότι είναι οι πολιτικές που θα πρέπει να αλλάξουν;
- Ποιο πρέπει να είναι το σχέδιο δράσης της κυβέρνησης για να απαντήσει στην απόπειρα βρεφοκτονίας από τη μεριά των γυναικών;
- Δημιουργήστε μια λίστα από δεοντολογικές ανησυχίες σχετικά με τη γενετική μηχανική.

Παιχνίδι 8: Μικρές ομάδες

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ομάδες 3-8 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Χωρίστε την τάξη σε μικρές ομάδες. Το προτιμότερο μέγεθος είναι 3 άτομα ανά ομάδα, αλλά συχνά μπορούν να επιλεγούν περισσότερα.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Μερικά ευαίσθητα θέματα που οι άνθρωποι μπορεί να μην επιθυμούν να συζητήσουν σε πολυάριθμες τάξεις μπορούν να συζητηθούν ευκολότερα σε μικρές ομάδες. Ένα συνηθισμένο όνομα για τις μικρές ομάδες είναι το «buzz», που απορρέει από την ιδέα ότι ο θόρυβος από τη συζήτηση θα μοιάζει με τον ήχο από το βούισμα της μέλισσας. Οι συμμετέχοντες μπορούν να συζητήσουν ευαίσθητες ιδέες με μεγαλύτερη άνεση σε αυτές τις ομάδες και να νιώσουν την εμπιστοσύνη τους να μεγαλώνει καθώς θα βλέπουν τις ιδέες τους να αναπτύσσονται. Οι ιδέες που δημιουργούνται στις μικρές ομάδες μπορούν στη συνέχεια να 'μεταφερθούν' και στις μεγαλύτερες ομάδες με αποτέλεσμα να υπάρξει μια ευρύτερη ποικιλία ιδεών.

Παραδείγματα

- Θα μπορούσε να υπάρξει μια μικρή ομαδική συζήτηση για την αυτονομία. Ζητήστε από τα μέλη να κοιτάξουν γύρω τους στην ομάδα και να εντοπίσουν κάτι που αυτοί οι ίδιοι αλλά και κάθε άτομο στην ομάδα έχει κάνει για να φανεί διαφορετικό. Τι έχετε κάνει εσείς και τι οι άλλοι για να φαίνεστε ίδιοι; Υπάρχουν όρια στην έκφραση της αυτονομίας που έχουν οι άνθρωποι;
- Εάν η εξετάσεις της αδελφής σας δείξουν ότι είναι θετική για το γονίδιο BRCA1 (καρκίνο του μαστού 1) που αυξάνει τον κίνδυνο να πάθει καρκίνο του μαστού, θα μπορούσατε να της συστήσετε να αφαιρέσει τα στήθη ή τις ωθήκες της ως προληπτικό μέτρο; Κάποιες γυναίκες το κάνουν αν έχουν 90% κίνδυνο ανάπτυξης καρκίνου του μαστού. Εσείς θα το κάνατε;
- Θεωρείτε ότι το χρυσό ρύζι είναι μια ‘καλή’ γενετικά τροποποιημένη τροφή; Τι άλλες πληροφορίες θα χρειαζόσασταν για να αποφασίσετε;

Παιχνίδι 9: Ταξινόμηση καρτών

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες, 3-6 άτομα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Μια σειρά από παραδείγματα περιγράφονται σε κάρτες που δίνονται σε ομάδες μαθητών για να τις συζητήσουν και να τις ταξινομήσουν σε ομάδες πάνω σε ένα γραφείο, και μετά να αιτιολογήσουν το σκεπτικό τους στους άλλους. Η ταξινόμηση καρτών λειτουργεί καλύτερα με μικρότερες ομάδες ανθρώπων. Συμφωνείτε σχετικά με το ζήτημα που θα εξετάσετε. Μπορείτε να δώσετε κάρτες στις οποίες υπάρχουν επάνω ήδη γραμμένες ιδέες έτσι ώστε να διασφαλιστεί ότι καλύπτονται όλα τα σημαντικά ζητήματα (παραδείγματα δίνονται αργότερα). Μια παραλλαγή είναι να ζητήσετε από τους μαθητές να γράψουν ή να ζωγραφίσουν σε ξεχωριστές κάρτες τα διάφορα πράγματα που σχετίζονται με το θέμα, είτε προσθέτοντας στις κάρτες που έχουν ήδη μοιραστεί είτε μοιράζοντας αυτές τις κάρτες ξεχωριστά. Στη συνέχεια, αφού τελειώσει ο χρόνος της μικρής ομάδας, όλη η τάξη μπορεί να κοιτάξει τις κάρτες των άλλων ομάδων, με ένα άτομο από κάθε ομάδα να εξηγεί τη λογική της ταξινόμησης. Οι διαφορετικές ομάδες μπορούν να συγκρίνουν τις τοποθετήσεις της κάθε ομάδας και τις νέες ιδέες που γράφονται στην κάθε ομάδα.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Μετά την επιλογή του θέματος και των καρτών που πρέπει να συμπεριλάβετε, ζητήστε από τους μαθητές να ταξινομήσουν τις κάρτες σε διαφορετικές κατηγορίες σύμφωνα με τα δικά τους κριτήρια σχετικά με το ζήτημα που πρόκειται να εξεταστεί. Όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, συζητήστε τι έδειξε. Για παράδειγμα, ποια είναι η ιδέα σε κάθε κατηγορία και γιατί; Γιατί χρησιμοποιήσαν αυτές τις κατηγορίες; Συζητήστε πώς να χρησιμοποιήσετε τις πληροφορίες. Οι μαθητές μπορούσαν να ταξινομήσουν κάρτες σε διαφορετικές κατηγορίες, π.χ. από κάποια ενέργεια που είναι εύκολο να γίνει σε μία πιο δύσκολη. Επιτρέψτε στους μαθητές να δημιουργούν με φυσικό τρόπο τις δικές τους κατηγορίες, αν αυτές δεν έχουν ακόμα καθιερωθεί. Αυτό το εργαλείο είναι ένας απλός τρόπος για να ταξινομήσετε θέματα όταν υπάρχουν πολλή πληροφόρηση.

Παραδείγματα δηλώσεων

- Τι βοηθά ορισμένα ορφανά και ευάλωτα παιδιά να ζουν μία καλύτερη ζωή?

Ένα παράδειγμα των λέξεων των καρτών και των πιθανών ευρύτερων κατηγοριών στις οποίες μπορούν να ταξινομηθούν δίνεται παρακάτω (αφήστε τους συμμετέχοντες να αποφασίσουν μόνοι τους τις κατηγορίες ταξινόμησης, καθώς υπάρχουν διάφοροι τρόποι ταξινόμησης):

(ΥΓΕΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΤΡΟΦΗ): Βελτίωση της παραγωγής τροφίμων, βελτίωση διανομής τροφίμων, ενθάρρυνση καλής υγιεινής, εμβολιασμός, εισαγωγή υπηρεσιών υγείας κατ' οίκον και ιατρικών επισκέψεων κατ' οίκον, αύξηση νοσηλευτριών για τη δημόσια υγεία.

(ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΕΝΤΑΞΗ): Προσδιορισμός συγκεκριμένων ημερών για την αύξηση της συνείδησης, ενημέρωση για τα δικαιώματα των παιδιών, εντοπισμός των πιο ευάλωτων νοικοκυριών, δημιουργία μιας παιδικής λέσχης, μείωση του στιγματισμού.

(ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ): Δημιουργία δικτυακών τόπων, παροχή επαγγελματικής κατάρτισης, παροχή πρακτικών, δημιουργία ωφελειών και κινήτρων για τις ευπαθείς ομάδες να παρακολουθήσουν το σχολείο, ενημέρωση των εκπαιδευτικών για τα άτομα με ειδικές ανάγκες, ευελιξία στις σχολικές ώρες.

- Ποιοι παράγοντες βοηθούν και ποιοι εμποδίζουν την επικοινωνία μεταξύ γιατρού και ασθενή;
- Χωρίστε τις ακόλουθες δραστηριότητες όσον αφορά τον κίνδυνο μετάδοσης της ηπατίτιδας από υψηλό σε χαμηλό.

Παιχνίδι 10: Το ηθικό συνεχές (χρησιμοποιώντας κάρτες)

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες, 3-6 άτομα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Μια σειρά από παραδείγματα περιγράφονται σε κάρτες που δίνονται σε ομάδες μαθητών για να τις συζητήσουν και να τις ταξινομήσουν σε ομάδες ή σε ένα συνεχές από αυτές που θεωρούν πιο αποδεκτές έως τις λιγότερο αποδεκτές, και στη συνέχεια να εξηγήσουν το σκεπτικό τους στους άλλους. Οι μαθητές πρέπει να συζητήσουν και να συμφωνήσουν ποια θέματα να κατατάξουν καθώς και ποια θα είναι η κλίμακα της κατάταξης την οποία χρησιμοποιούν. Όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, συζητήστε τι δείχνει η κατάταξη. Για παράδειγμα, συγκρίνετε που έχουν τοποθετηθεί τα διάφορα στοιχεία και πώς θα μπορούσαν να ταξινομηθούν διαφορετικά αν είχε χρησιμοποιηθεί μια άλλη κλίμακα. Υπάρχουν κάποια στοιχεία που εμφανίζονται πάντα υψηλά ή χαμηλά στις κλίμακες που χρησιμοποιούνται για να μετρήσουν κατά πόσο κάτι είναι ηθικά αποδεκτό; Πως μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι πληροφορίες που εμφανίζονται στην κατάταξη;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Βάζοντας τα πράγματα σε σειρά σπουδαιότητας και δείχνοντας

τους λόγους αυτής της σειράς είναι ένας τρόπος να εφαρμοστεί η θεωρητική γνώση. Μπορείτε επίσης να εξετάσετε τις ανησυχίες και τις προτεραιότητες που έχουν διαφορετικοί άνθρωποι. Ή να εξερευνήσετε ποια από τα προβλήματα είναι τα πιο σοβαρά ή τα πιο συνηθισμένα και γιατί. Η κατάταξη μπορεί να χρησιμοποιηθεί επίσης για να ταξινομήσετε πληροφορίες που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια μιας αξιολόγησης. Να έχετε υπόψη σας ότι οι μαθητές μπορεί να νιώσουν ότι τα θέματα που συζητούνται είναι πάρα πολλά οπότε θα πρέπει να αφήσετε αρκετό χρόνο για συζήτηση στο τέλος της δραστηριότητας. Βάλτε ένα μέγιστο αριθμό τριών ή τεσσάρων κριτηρίων. Διαφορετικά αντικείμενα, αντί για χαρτί ή κάρτες μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να αντιπροσωπεύουν διαφορετικά στοιχεία.

Άσκηση

Άσκηση στην έρευνα κλωνοποίησης & βλαστικών κυττάρων⁴

1. Ταξινομήστε τις παρακάτω καρτών σε ισχυρισμούς και αντίλογο
2. Τοποθετήστε τις κάρτες σε γεγονότα και απόψεις.
3. Γράψτε στο δικό σας χαρτί μια λίστα από αποδεικτικά στοιχεία που θα χρειάζοσασταν ώστε να δεχτείτε τις δηλώσεις ‘γεγονότων’ ως δικαιολογημένες.
4. Εντοπίζετε κάποιες αδυναμίες ή ‘κενά’ στα επιχειρήματα που δίνονται;
5. Πώς επηρεάζει η προκατάληψη και το συμφέρον του κάθε ατόμου τη θέση που έχει πάρει;
6. Ποια γνώμη θα προτιμούσατε να έχετε πάρει και γιατί;

Σημειώσεις για τον εκπαιδευτή

1. Φωτοτυπήστε τον Πίνακα των σχολίων σε κάρτες και μετά κόψτε τις κάρτες
2. Οι μαθητές θα προσπαθήσουν να ταιριάξουν τις δηλώσεις (σε

⁴ Άσκηση που αναπτύχθηκε από την Lindsey Conner, Πανεπιστήμιο του Canterbury, Christchurch, Νέα Ζηλανδία

- ζεύγη ή μικρές ομάδες) μετακινώντας τις κάρτες.
3. Σε δικό τους χαρτί οι μαθητές απαντούν στις ερωτήσεις που βρίσκονται στην κορυφή του φύλλου εργασίας.
 4. Απαιτείται περισσότερη έρευνα για να μάθετε:
 - α. Αν τα ανθρώπινα βλαστοκύτταρα μπορούν να πολλαπλασιαστούν ώστε να χρησιμοποιηθούν για μεταφύτευση
 - β. Εάν τα κύτταρα, όταν πολλαπλασιαστούν, έχουν καταστραφεί με οποιοδήποτε τρόπο
 - γ. Εάν μπορούμε να ελέγξουμε τον πολλαπλασιασμό τους ώστε να αποφευχθούν κίνδυνοι για τους παραλήπτες
 - δ. Τι οδηγεί τα κύτταρα να εξελίσσονται σε συγκεκριμένα είδη ιστών
 - ε. Πώς πολλαπλασιάζονται τα κύτταρα - αυτό μπορεί να μας βοηθήσει να καταλάβουμε και να καταπολεμήσουμε τον καρκίνο, ο οποίος εμφανίζεται όταν τα κύτταρα διαιρούνται με ανεξέλεγκτο τρόπο σχηματίζοντας όγκους.

Παιχνίδι 11: Διάλογος και αντίλογος (debate)

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: <50 άτομα

Απαιτούμενος χρόνος: 30 λεπτά και πάνω

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Από 10 έως 20 μαθητές

Περιγραφή του παιχνιδιού

Η έννοια του Σωκρατικού διαλόγου στη φιλοσοφία είναι κάτι που έχει αναπτυχθεί σε πολλές χώρες με το πέρασμα των αιώνων. Αρχικά ορίστε ένα θέμα για συζήτηση, το οποίο θα ονομάσουμε ‘τοποθέτηση’ για συζήτηση (η ‘τοποθέτηση’ είναι μια δήλωση για ένα θέμα που είναι πιθανό να προκαλέσει συζήτηση). Ορίστε δύο άτομα ως προέδρους και επιτρέψτε τους να αναπτύξουν κανόνες, όπως π.χ. ποιο άτομο θα έχει το λόγο και για πόσο χρόνο. Ζητήστε δέκα εθελοντές. Πέντε εθελοντές θα υπερασπιστούν τη δήλωση. Οι άλλοι πέντε θα την αμφισβητήσουν και θα πουν ότι η δήλωση είναι εσφαλμένη. Δεν έχει σημασία αν συμφωνούν ή διαφωνούν με τη δήλωση προσωπικά, ο ρόλος τους είναι απλά να προσπαθήσουν να υπερασπιστούν ή να αμφισβητήσουν τη δήλωση. Δώστε χρόνο στους μαθητές να προετοιμάσουν την επιχειρηματολογία τους και να σκεφτούν όλους τους λόγους που η δήλωση μπορεί να είναι σωστή ή λανθασμένη. Θα τους βοηθήσει ίσως να γράψουν μία μικρή ομιλία ή να κάνουν έρευνα και να βρουν στοιχεία που θα μπορούσαν να υποστηρίξουν τη δήλωση. Ο ρόλος των προέδρων είναι να εξασφαλίσουν ότι μόνο ένα πρόσωπο θα μιλά τη φορά και ότι η συζήτηση δεν θα εξελιχθεί σε καυγά! Ο ρόλος των υπολοίπων μελών της τάξης είναι να ακούνε με τη

σειρά τον καθένα από τους μαθητές και να αναλογιστούν τα πλεονεκτήματα του κάθε επιχειρήματος. Κάθε συζητητής παρουσιάζει το επιχειρήμα του σε μια ομιλία δύο λεπτών. Πρώτα μιλάει αυτός που υποστηρίζει την ‘τοποθέτηση’ και στη συνέχεια κάποιος που τη αμφισβητεί, και ούτω καθεξής.

Αφού έχουν παρουσιαστεί όλα τα επιχειρήματα, μπορεί να επιτραπεί στον καθένα από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες να σχολιάσουν αυτά που έχουν ακούσει. Μετά από κάποιο χρονικό διάστημα (π.χ. τριάντα λεπτά), ο πρόεδρος πρέπει να φέρει τη συζήτηση σε ένα τέλος και να ζητήσει να ψηφίσουν οι μαθητές με ανοιχτή ψηφοφορία καταρχήν ποιος νομίζουν ότι κέρδισε τη συζήτηση και, δεύτερον, αν συμφωνούν ή διαφωνούν με την ‘τοποθέτηση’ (καθώς αυτά τα δύο μπορεί να διαφέρουν). Κάντε μια συζήτηση για να διαπιστώσετε τι έμαθαν οι μαθητές από τη συζήτηση. Υπάρχουν κάποιοι που άλλαξαν γνώμη;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Ένας ‘διάλογος και αντίλογος’ (debate) είναι μια συζήτηση μεταξύ δύο ατόμων ή ομάδων ανθρώπων που έχουν αντίθετες απόψεις πάνω στο ίδιο θέμα. Παρέχει ένα μη απειλητικό τρόπο για να αρχίσει μια συζήτηση πάνω σε ευαίσθητα θέματα, ανεξάρτητα από το αν τα άτομα συμφωνούν ή διαφωνούν με το θέμα που πρόκειται να συζητηθεί. Είναι σημαντικό να βάλετε τους μαθητές να υιοθετήσουν κανόνες για την αντιπαράθεση και τη διαδικασία της, έτσι ώστε αντί απλά να διατυπώνουν και να υπερασπίζονται ένα επιχειρήμα ή να διεξάγουν συζητήσεις να μπορούν κάνουν μια πειθαρχημένη χρήση του χρόνου ώστε να αναπτύξουν το επιχειρήμα τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Αντιπαραθέσεις οι οποίες διεξάγονται μέσα σε ένα καθορισμένο πλαίσιο μεταξύ ομάδων ατόμων που υποστηρίζουν διαφορετικές θέσεις σε ηθικά διλήμματα έχουν πολύ μεγάλη παράδοση στη φιλοσοφία. Υπάρχουν πολλές παραλλαγές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Οι ομάδες θα πρέπει να αφιερώσουν λίγο χρόνο και να συζητήσουν τα επιχειρήματά τους πριν αρχίσει η αντιπαράθεση απόψεων. Μια παραλλαγή του παιχνιδιού είναι να

υπάρχουν μεγαλύτερες ομάδες οι οποίες να συγκεντρώνουν και να προετοιμάζουν τα επιχειρήματα και να επιλέγονται κάποιοι από την ομάδα για να τα παρουσιάσουν.

Παραδείγματα

Επιλέξτε μια ερώτηση και στη συνέχεια ορίστε 5 ομιλητές που να υποστηρίξει κάθε μία από τις δύο αντίθετες απόψεις, για παράδειγμα:

- ‘Η γενετική καθορίζει την ευφροσύνη σας’ ενάντια στην άποψη ‘Το περιβάλλον καθορίζει την ευφροσύνη σας’.
- ‘Ο εγκεφαλικός θάνατος είναι ο ανθρώπινος θάνατος’ ενάντια στην άποψη ‘Ο εγκεφαλικός θάνατος δεν είναι ανθρώπινος θάνατος’.
- Τα άτομα που ζουν με HIV / AIDS δεν πρέπει να στιγματίζονται: Ναι ή όχι.
- Είναι οι εγκληματίες των οποίων ο προμετωπικός φλοιός έχει καταστραφεί υπεύθυνοι για την εγκληματική τους συμπεριφορά; Αναπτύξτε τα επιχειρήματά σας σε μια ‘αντιπαράθεση απόψεων’ (debate) σε κάθε μια τις ακόλουθες δηλώσεις: (i) Θα πρέπει να τιμωρούνται με φυλάκιση (ii) Δεν θα πρέπει να φυλακίζονται αλλά να αντιμετωπίζονται ως ασθενείς και να τους βοηθάει η κοινωνία να θεραπευθούν (iii) Εάν υπάρχει κάποια μέθοδος για να τροποποιήσουμε τη συμπεριφορά τους με χειρουργική επέμβαση στον εγκέφαλο και / ή φάρμακα θα πρέπει να το κάνουμε, ακόμη και αν δεν συμφωνούν.

Παιχνίδι 12: Χαλασμένο τηλέφωνο

Σκοπός:

- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο

Απαιτούμενος χρόνος: 10 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: 10-15 άτομα στη σειρά ή σε κύκλο

Περιγραφή του παιχνιδιού

Οι μαθητές μπορούν είτε να μείνουν καθισμένοι σε σειρές σε ένα αμφιθέατρο, ή να κάθονται σε ομάδες των δέκα έως δεκαπέντε ατόμων. Αυτό είναι ένα παιχνίδι που παίζουνε στα party και μερικές φορές το λέμε 'χαλασμένο τηλέφωνο'. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εκτυπώσει αρκετές δηλώσεις, μία για κάθε κομμάτι χαρτί, και να δώσει την ίδια δήλωση στο πρώτο άτομο από κάθε ομάδα. Αυτό το άτομο θα πρέπει να διαβάσει ψιθυριστά τι λέει το χαρτί στο διπλανό του έτσι ώστε μόνο αυτό το άτομο να μπορεί να το ακούσει. Δεν πρέπει να δείξουν τι γράφει το χαρτί. Το δεύτερο άτομο θα ψιθυρίσει στο τρίτο τι νομίζει ότι άκουσε, και μετά ο τρίτος θα το ψιθυρίσει στον τέταρτο κ.ο.κ. Ο τελευταίος στην ομάδα θα πρέπει να επαναλάβει προφορικά σε όλους τι άκουσε. Εάν υπάρχουν πολλές ομάδες, τότε ο τελευταίος σε κάθε ομάδα θα πρέπει να διαβάσει τι έχει ακούσει, και στο τέλος ο εκπαιδευτής θα διαβάσει ποια ήταν η αρχική δήλωση.

Στη συνέχεια, μπορείτε να παίξετε ξανά το παιχνίδι με κάποιο άλλο άτομο να κάνει την αρχή. Οι μαθητές μπορούν επίσης να διαβάσουν μία δική τους δήλωση.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το παιχνίδι έχει σκοπό να δείξει ότι κατά την επικοινωνία μεταξύ δύο ανθρώπων μπορεί να υπάρξουν εμπόδια. Ειδικά όταν επιλέγονται περιπτώσεις βιοηθικής που έχουν να κάνουν με ευαίσθητα δεδομένα, μπορούμε να δούμε πώς αυτά τα δεδομένα μπορούν να αλλάξουν την κατανόηση των πληροφοριών μεταξύ των ατόμων, κάτι που μπορεί κάλλιστα να αντικατοπτρίζει μια διαδικασία που μπορεί να συμβεί σε μια ομάδα υγειονομικής περίθαλψης πάνω σε αποφάσεις ιατρικής ηθικής και θεραπευτικής αγωγής. Μπορεί επίσης να δείξει πώς μπορούν να προκύψουν παρεξηγήσεις όταν εμπλέκεται η κοινωνία σε αυτές τις αποφάσεις.

Παραδείγματα

Το παιχνίδι είναι πιο διασκεδαστικό όταν εμπλέκονται διάφοροι χαρακτήρες με ηθικά ζητήματα και γεγονότα. Για παράδειγμα:

- Ο Jack είναι μια γάτα που έχει γεράσει και χρειάζεται να υποστεί ευθανασία. Ο φροντιστής του Bob τον πηγαίνει στο γιατρό να του δώσει μια θανατηφόρα ένεση.
- Η Sally θέλει να έχει ένα μωρό που είναι γενετικά το ίδιο με εκείνη και η κλινική θα τη βοηθήσει.

Παιχνίδι 13: Ποιός είμαι;

Σκοπός:

- Επικοινωνία
- Να ελέγξουμε τη γνώση

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ολόκληρη η τάξη και όλοι μιλάνε με όλους

Περιγραφή του παιχνιδιού

Προσθέστε το όνομα ενός διάσημου ιστορικού προσώπου στην πλάτη του κάθε μαθητή έτσι που να μην μπορεί να το δει ο ίδιος. Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να κάνουν βόλτες στην αίθουσα, κάνοντας ο ένας στον άλλον ερωτήσεις σχετικά με την ταυτότητα του διάσημου προσώπου τους. Οι ερωτήσεις μπορούν να απαντηθούν μόνο με «ναι» ή «όχι». Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι όλοι να έχουν καταλάβει ποιοι είναι.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως μια διασκεδαστική εναλλακτική λύση σε μια γραπτή εξέταση. Η επιλογή των διάσημων ιστορικών προσώπων θα μπορούσε να γίνει γνωστή στους μαθητές πριν το παιχνίδι και στη συνέχεια θα μπορούσαν να κληθούν να μελετήσουν για τις μεγάλες ηθικές θεωρίες ή τα γεγονότα που σχετίζονται με αυτό το ιστορικό πρόσωπο. Ο δάσκαλος μπορεί να τριγυρνά μέσα στην αίθουσα για να παρατηρή-

σει αν η ποιότητα των ερωτήσεων και οι απαντήσεις είναι σε καλό επίπεδο και αν οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι σωστά. Μετά το παιχνίδι οι μαθητές μπορούν να σκεφτούν σχετικά με το πόσο καλά τα πήγαν. Επίσης μπορούν να τους δοθούν ονόματα διάσημων ιστορικών προσώπων για δεύτερη φορά και να επαναλάβουν την άσκηση.

Παραδείγματα

- Παράδειγμα άσκησης για να θυμόμαστε διάσημες ιστορικά πρόσωπα στον χώρο της Ηθικής. Γράψτε τα παρακάτω ονόματα πάνω σε χαρτιά για να τα κολλήσετε στις πλάτες των μαθητών, προσέχοντας να μη δουν το χαρτί. Να προσθέτετε πάντα κάποια επιπλέον ονόματα στην παρακάτω λίστα ή αλλιώς μη χρησιμοποιήσετε όλα τα ονόματα, έτσι ώστε οι μαθητές να μην μπορούν απλώς να χρησιμοποιήσουν τη διαδικασία της εις άτοπου απαγωγής για να βρουν το όνομα του ιστορικού προσώπου που έχουν στην πλάτη τους.

Ονόματα: Αριστοτέλης, Αβικέννας, Τομ Μπάουτσαμπ, Τζέρεμι Μπένθαμ, Ντάνιελ Κάλαχαν, Τζέημς Τσίλντρες, Κομφούκιος, Δαλάι Λάμα, Η. Τρίσταμ Ενγκελχαρντ Τζούνιορ, Τζόσεφ Φλέτσερ, Μαχάτμα Γκάντι, Αδόλφος Χίτλερ, Ντέιβιντ Χιουμ, Ιμάνουελ Καντ, Μάρτιν Λούθερ Κινγκ Τζούνιορ, Χανς Κουνγκ, Αλντο Λέοπολντ, C.S. Λιούις, Τζον Στιούαρτ Μιλ, Τζον Ρολς, Πίτερ Σίνγκερ, Πλάτωνας, Μο Τζου, κλπ.

Παιχνίδι 14: Το ‘καυτό’ κάθισμα

Σκοπός: Να καταλάβουμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: Λιγότερο από 40 άτομα, Ιδανικά κάτω από 25

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: 10-40 άτομα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Πριν από το παιχνίδι, ετοιμάστε έναν περιορισμένο αριθμό περιπτώσεων τις οποίες θα μελετήσουν οι μαθητές. Αυτές οι περιπτώσεις λογικές μελέτες πρέπει να είναι ρεαλιστικά διλήμματα ζωής γραμμένα σε πρώτο πρόσωπο. Εναλλακτικά, ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν μερικά τέτοια διλήμματα. Εν συνεχεία ζητήστε έναν εθελοντή για να καθίσει στο ‘καυτό κάθισμα’. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να καθίσει σε μια καρέκλα μπροστά από όλους τους άλλους μαθητές. Ζητήστε από το άτομο να διαβάσει τη μελέτη περίπτωσης σαν να ήταν αυτό στο οποίο αναφέρεται η συγκεκριμένη περίπτωση. Οι υπόλοιποι μαθητές μπορούν να υποβάλουν ερωτήσεις στο άτομο που βρίσκεται στο ‘καυτό κάθισμα’ σαν να είναι οι φίλοι του ατόμου στη συγκεκριμένη περίπτωση. Όταν οι ερωτήσεις που υποβάλλονται απαιτούν πληροφορίες οι οποίες δεν αναφέρονται στη μελέτη περίπτωσης, τότε ενθαρρύνετε τον εθελοντή στο ‘καυτό κάθισμα’ να συμπληρώσει τις λεπτομέρειες από μόνος του. Επαναλάβετε το παιχνίδι με άλλους εθελοντές και άλλες μελέτες περιπτώσεων. Μετά το παιχνίδι οι μαθητές θα πρέπει να συζητήσουν τι έμαθαν και γιατί ήταν εύκολο ή δύσκολο να απαντήσουν στις ερωτήσεις.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει να καταλάβουμε καλύτερα τις καταστάσεις που οδηγούν κάποιους να πάρουν ορισμένες αποφάσεις και τις συνέπειες αυτών των αποφάσεων. Μπορούν να συζητηθούν ευαίσθητα ζητήματα. Μπορούν να εξερευνηθούν διαφορετικοί ρόλοι. Επίσης μπορεί να είναι λιγότερο απειλητικό αν δύο άτομα καθίσουν στο ‘καυτό κάθισμα’ μαζί. Μην πιέζετε τους ανθρώπους να κάτσουν στο ‘καυτό κάθισμα’ αν δεν το θέλουν. Αυτό το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό για να κάνει τους ανθρώπους να μπουν στη θέση των άλλων και να σκεφτούν τις επιπτώσεις και τις πιέσεις που αντιμετωπίζουν σε διαφορετικές καταστάσεις. Το παιχνίδι μπορεί επίσης να βοηθήσει να εντοπίσουν οι άνθρωποι τι κάνουν ήδη και τι δεν κάνουν σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα και να διερευνήσουν πώς αισθάνονται οι άλλοι για παρεμφερή θέματα.

Παραδείγματα

- Στην παρακάτω περίπτωση το ‘καυτό κάθισμα’ θα μπορούσε να είναι η θέση της μητέρας ή της γιαγιάς.

Πρώτη οικογένεια: Γεννιέται ένα αγοράκι. Όλη η οικογένεια είναι πολύ χαρούμενη και τα μέλη της οικογένειας κερνάνε γλυκά τους γείτονες.

Οικογένεια γειτόνων: Γεννιέται ένα κοριτσάκι και όλη η οικογένεια φαίνεται να είναι θλιμμένη. Παραπονιούνται στη μητέρα που γέννησε κορίτσι. Αυτό πληγώνει τη μητέρα τόσο πολύ που παίρνει το νεογέννητο σε ένα μακρινό μέρος για να το σκοτώσει. Καθώς αρπάζει το παιδί για να πάει να το σκοτώσει, η γιαγιά του νεογέννητου μωρού την βλέπει και την ακολουθεί. Αφού περπατάνε για κάμποσο η γιαγιά ρωτάει την κόρη της γιατί πάει τη νεογέννητη κόρη της σε μακρινό μέρος. Η μητέρα απαντά ότι είναι τόση η αγωνία της που γέννησε κορίτσι που αποφάσισε να σκοτώσει το νεογέννητο. Η γιαγιά λέει με ευ-

γένεια στη μητέρα του νεογέννητου πως εάν την είχε σκοτώσει επειδή ήταν κορίτσι όταν γεννήθηκε, ποια θα ήταν τότε η κατάσταση της οικογένειας;

Σε αυτό το σημείο θα γίνουν ερωτήσεις από την τάξη. Υπάρχουν διάφορες επιλογές όπως για παράδειγμα: α) η γιαγιά συμβουλεύει το παιδί της και η μητέρα απολογείται για την πράξη της β) το νεογέννητο μωρό, η μητέρα του και η γιαγιά του επιστρέφουν στο σπίτι και γιορτάζουν τη γέννηση του κοριτσιού γ) η μητέρα σκοτώνει το παιδί και αντιμετωπίζει τις συνέπειες κρύβοντας ή αποκαλύπτοντας την αλήθεια δ) το παιδί επιστρέφει στο χωριό αλλά το πειράζουν συνεχώς. Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας.

- Είστε νοσηλεύτρια σε μια πτέρυγα ογκολογίας σε ένα νοσοκομείο με ιδιωτική χρηματοδότηση στο Μπαγκλαντές. Ο χειρουργός έχει πει στο ιατρικό προσωπικό ότι η ασθενής S έχει ανιάτο καρκίνο του παχέος εντέρου με δευτερογενείς όγκους σε διάφορα μέρη του σώματος. Η οικογένεια της ασθενούς S, η οποία είναι 43 ετών και μητέρα 4 παιδιών εφηβικής ηλικίας, θέλει η S να κάνει χειρουργική επέμβαση επειδή νομίζει ότι θα θεραπεύσει την ασθένεια και δε θέλει να μάθει η ασθενής την αληθινή φύση της ασθένειάς της. Η ασθενής ρωτάει εσάς, τη νοσοκόμα, για την κατάστασή της. Είναι πολύ κουρασμένη από την ασθένεια, αλλά δε θέλει να πεθάνει και δε γνωρίζει ακριβώς ποιο είναι το πρόβλημα με την υγεία της. Θέλει να πάει στο σπίτι. Πρέπει να απαντήσετε σε ερωτήσεις από τους μαθητές στην τάξη οι οποίοι θα παίξουν πολλούς διαφορετικούς ρόλους. Οι ρόλοι θα μπορούσαν να είναι αυτός του παιδιού, του ασθενούς, του γονέα, του ιατρού, της διοίκησης του νοσοκομείου, της επιτροπής δεοντολογίας κ.ο.κ.

Παιχνίδι 15: Κύβοι εννιοών

Σκοπός: Ανάπτυξη πλάγιας ή εναλλακτικής σκέψης

Μέγεθος τάξης: Περιορίζεται από το χώρο

Απαιτούμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ομάδες με μέγιστο αριθμό τα 25 άτομα

Περιγραφή

Προετοιμάστε είκοσι έως τριάντα κύβους από φελιζόλ (π.χ. μέγεθος 4 εκατοστά από κάθε πλευρά) και κολλήστε ετικέτες με μια ιδέα σε κάθε κύβο. Στη συνέχεια, δώστε έναν κύβο σε κάθε άτομο και ζητήστε τους να τοποθετήσουν τους κύβους τον έναν πάνω στον άλλο σχηματίζοντας διαφορετικές κατηγορίες. Ζητήστε από κάθε άτομο να αιτιολογήσει τους λόγους που επιλέγει μια κατηγορία καθώς τοποθετεί τον κύβο στη συγκεκριμένη κατηγορία. Πείτε στους μαθητές ότι πρέπει να προσπαθήσουν να εξισορροπήσουν τον αριθμό των κύβων σε κάθε κατηγορία. Εάν υπάρχουν ήδη πάρα πολλοί κύβοι σε μια κατηγορία τότε ο δάσκαλος πρέπει να τους ζητήσει να τοποθετήσουν τον κύβο τους σε μια άλλη κατηγορία. Οι μαθητές θα πρέπει να εξηγήσουν τους λόγους για τους οποίους τοποθετούν τον κύβο στην επιλεγμένη κατηγορία. Αν είχαν την πρόθεση να τοποθετήσουν τον κύβο σε μια άλλη κατηγορία αλλά δεν μπόρεσαν επειδή έχει ήδη πολλούς κύβους, θα πρέπει να εξηγήσουν τους αρχικούς λόγους που ήθελαν να τοποθετήσουν τον κύβο στην κατηγορία αυτή.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Συνήθως δίδονται τέσσερις κατηγορίες. Η δύναμη αυτής της δρα-

στηριότητας είναι ότι μερικές από τις έννοιες (ιδέες) στους κύβους μπορούν να πάνε σε περισσότερες από μία κατηγορίες οπότε η συζήτηση και το σκεπτικό σχετικά με την τοποθέτησή τους σε μία συγκεκριμένη κατηγορία έχει σημασία. Οι άνθρωποι πρέπει να εξηγήσουν την αρχική τους κατηγορία αλλά και την καινούρια που επέλεξαν αν έπρεπε να επιτύχουν να ισορροπήσουν οι κύβοι ο ένας πάνω στον άλλο. Καθώς οι στοίβες των κύβων αυξάνονται δημιουργείται η ανάγκη να ισορροπήσουν. Αυτό βοηθά στην ανάπτυξη της πλάγιας ή εναλλακτικής σκέψης.

Μερικές φορές τα άτομα θα δημιουργήσουν μια επιπλέον κατηγορία ανάμεσα στις άλλες τέσσερις, η οποία μπορεί να γίνει αποδεκτή ή όχι από τον δάσκαλο. Ωστόσο, για την ενθάρρυνση της πλευρικής σκέψης, είναι συχνά καλύτερο να περιορίσετε τις κατηγορίες στις τέσσερις αρχικές. Ο δάσκαλος θα πρέπει να ενισχύει την προσπάθεια των μαθητών και να τους ενθαρρύνει να μιλάνε με επαρκείς λεπτομέρειες για την ιδέα τους στους άλλους. Στο τέλος της άσκησης οι μαθητές μπορούν να συζητήσουν τις έννοιες, και ο δάσκαλος μπορεί να τους προσφέρει περισσότερα στοιχεία και πληροφορίες.

Παραδείγματα

Σκεφτείτε 20-30 έννοιες που σχετίζονται με ένα θέμα φτιάξτε τις κατάλληλες κατηγορίες και τους κύβους. Προσπαθήστε να διασφαλίσετε ότι υπάρχει τουλάχιστον ένας κύβος για κάθε μαθητή της ομάδας. Εάν επιλεχθούν πολλές μικρές ομάδες τότε δεν είναι απαραίτητο οι λέξεις-κλειδιά να είναι οι ίδιες για κάθε ομάδα.

π.χ. Βιώσιμη Ανάπτυξη

- Μπορούν να επιλεχθούν οι διάφορες πτυχές της βιώσιμης ανάπτυξης ως οι τέσσερις κατηγορίες (Οικολογική, Κοινωνική, Πολιτιστική, Οικονομική)⁵ και πάνω στους κύβους να αναγράφονται μια σειρά από στοιχεία όπως:

⁵ Οι αρχικές κατηγορίες ελήφθησαν από την Morgan Pollard, Βιώσιμη Ανάπτυξη, Κεφάλαιο Β6 στο Macer, DRJ., Ed., Μια διαπολιτισμική εισαγωγή στη βιοηθική (Eubios Ethics Institute, 2006; eubios.info). Ευχαριστώ τη Lindsey Conner, Πανεπιστήμιο του Canterbury, Νέα Ζηλανδία για την ιδέα.

Βιοποικιλότητα	Αστυνομία
Οικοσυστήματα	Θρησκεία
Βιότοποι	Ηθική & Συμπεριφορά
Υπό Εξαφάνιση	Νομικό σύστημα
Είδη	Στρατιωτικές Βιομηχανίες
Βουνά	Ψυχαγωγία
Απόβλητα	Ευθύνες
Παλιές Μπαταρίες	Οικογενειακές αξίες
Δάσκαλοι	Τηλεόραση
Σχολεία	Μέσα Ενημέρωσης
Ποτάμια	Ιπποδρομίες
Φυσικές Διαδικασίες	Οικονομίες κλίμακας
Νέφος	Κοινοί πόροι
Σκουπίδια	Αθλητισμός
Φυσικοί Πόροι	Προϊόντα
Κοινωνική πρόνοια	Υπηρεσίες
Πολιτισμός	Δικαιώματα
Ελευθερίες	Απασχόληση
Υγεία & Ιατρική	Ποικιλία Προϊόντων
Ηνωμένα Έθνη	Ενοικιάσεις αυτοκινήτων
Επιθυμίες	Ποιότητα Ζωής
Πολιτική	Αποδοτικότητα Παραγωγής
Δημοκρατία	Δίκαιο Εμπόριο
Ανθρώπινο δυναμικό	Εκπαιδευτικά Ταξίδια
Greenpeace	Καταναλωτισμός

Παιχνίδι 16: Στάσεις λεωφορείου

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: <100 φοιτητές

Απαιτούμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Η τάξη

Περιγραφή του παιχνιδιού

Μια σειρά ερωτήσεων τοποθετούνται σε κάποιο σημείο της αίθουσας και κάθε ένα από αυτά τα σημεία ονομάζεται στάση λεωφορείου. Οι μαθητές πάνε σε κάθε στάση λεωφορείου απαντώντας στην ερώτηση. Μπορούν να γράψουν την απάντησή τους στη στάση του λεωφορείου σε έναν ανοικτό κατάλογο που περιέχει όλα τα σχόλια των μαθητών στην ερώτηση ή απλά να σημειώσουν εάν συμφωνούν με το σχόλιο του προηγούμενου προσώπου. Θα μπορούσαν επίσης να γράψουν τα σχόλιά σε ένα χαρτί (post-it) και να το κολλήσουν στο χώρο των σχολίων. Εναλλακτικά, μπορούν να απαντήσουν στην ερώτηση σε κάποιο χαρτί που κρατάνε.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Μερικοί μαθητές μπορεί να ντρέπονται να εκφραστούν προφορικά μπροστά στους άλλους, επομένως αυτή η μέθοδος τους επιτρέπει να γράψουν τα σχόλιά τους, με ή χωρίς το όνομά τους, σε ερωτήσεις που έχουν τεθεί στις στάσεις των λεωφορείων. Στη συνέχεια, η τάξη μπορεί να συζητήσει τα σχόλια που σχετίζονται με την κάθε μία δήλωση. Οι μαθητές θα μπορούσαν επίσης να κληθούν να γράψουν μια παράγραφο για τη δήλωση και την εμπειρία τους.

Αυτό το παιχνίδι είναι επίσης κατάλληλο για μία τάξη μεταξύ μαθητών που είναι κωφοί ή και για εκείνους που δεν μπορούν να διαβάσουν τη νοηματική γλώσσα, καθώς όλοι μπορούν να διαβάσουν τα σχόλια.

Παραδείγματα

Οι δηλώσεις που έχουν επιλεγεί μπορούν να είναι οποιοδήποτε είδους δήλωση, γνώμη ή παράθεμα. Οι δηλώσεις δεν χρειάζεται απαραίτητα να συνδέονται μεταξύ τους, αλλά μπορεί και να συδέονται.

Για παράδειγμα, παρακάτω δίνεται ένα σύνολο ερωτήσεων σχετικά με τις αξίες, για να προβληματιστούν οι μαθητές από που προέρχονται. Κάθε μία από τις ερωτήσεις αυτές μπορεί να είναι μια διαφορετική στάση λεωφορείου.

- Τι είναι οι αξίες;
- Ποιες είναι οι προσωπικές σας αξίες;
- Γιατί τις εκτιμάτε;
- Ποιες είναι οι αξίες στην κοινωνία σας;
- Πώς κάνετε επιλογές;
- Οι επιλογές σας βασίζονται στις αξίες σας;
- Τι αξίες θα ήταν χρήσιμες στην κοινωνία;
- Ποια είναι τα όρια των προσωπικών επιλογών;
- Ποιος περιορίζει τις επιλογές σας;
- Είναι καλό να υπάρχουν όρια στις επιλογές;
- Εσείς περιορίζετε τις επιλογές των άλλων;
- Θα πρέπει η κυβέρνηση να περιορίζει τις επιλογές των ανθρώπων;

Παιχνίδι 17: 'Ντους' σκέψεων

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Ανάπτυξη πλάγιας ή εναλλακτικής σκέψη

Μέγεθος τάξης: <100 φοιτητές

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ένα χαρτί για κάθε 6 μαθητές

Περιγραφή του παιχνιδιού

Ζητήστε από κάθε μικρή ομάδα μαθητών να παραμείνει δίπλα σε ένα μεγάλο κενό κομμάτι χαρτιού (π.χ. μέγεθος 2 μ. X 1,5 μ.), που μπορεί να απλωθεί πάνω σε κάποιο τραπέζι ή στον τοίχο. Δώστε μαρκαδόρους με διαφορετικά χρώματα σε κάθε ομάδα. Ζητήστε τους να γράψουν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες σχετικά με τον τρόπο βελτίωσης μίας απαιτητικής κατάστασης που θα τους διαβάσετε. Πριν ξεκινήσουν να γράφουν, να τονίσετε ότι σε αυτό το στάδιο δεν θα τους κρίνει κανείς και μπορούν να γράφουν οποιαδήποτε ιδέα τους έρθει. Μετά από 5 λεπτά, ο δάσκαλος θα τους πει να αλλάξουν και θα ζητήσει από κάθε ομάδα να μετακινηθεί σε ένα άλλο κομμάτι χαρτιού στο οποίο εργαζόταν πριν μια άλλη ομάδα. Ζητήστε τους να προσθέσουν στις ιδέες που έχουν ήδη γραφτεί από την προηγούμενη ομάδα. Μετά από άλλα 5 λεπτά, ζητήστε από τους μαθητές να αλλάξουν πάλι. Αν το μέγεθος της τάξης είναι αρκετά μικρό μπορείτε να επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι να έχουν προσθέσει όλες οι ομάδες σε όλα τα κομμάτια χαρτιού που είναι σκορπισμένα στην τάξη. Στο τέλος συγκεντρώστε την τάξη και σταθείτε όλοι μαζί γύρω από κάθε χαρτί για να το

συζητήσετε. Διαβάστε τι έχουν γράψει στο κομμάτι χαρτιού και ζητήστε από τους μαθητές να εξηγήσουν τι εννοούν αν έγραψαν κάτι που δεν είναι κατανοητό σε κάποιον μαθητή.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτή η άσκηση μπορεί να βοηθήσει στην αποσαφήνιση των αξιών αφού πρώτα εντοπίσουμε το πλήθος των διαφορετικών ιδεών που μπορούν να έχουν οι άνθρωποι. Οι ιδέες μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να βοηθήσουν τους μαθητές να προετοιμαστούν να γράψουν μια εργασία σε κάποιο επόμενο μάθημα ώστε να διερευνήσουν πώς θα μπορούσαν να ενσωματώσουν αυτές τις ιδέες σε ένα θεωρητικό πλαίσιο.

Παραδείγματα

Οι ερωτήσεις θα μπορούσαν να είναι γενικές ή συγκεκριμένες προσπάθειες για την επίλυση προβλημάτων.

- Κάντε μια λίστα με όλους τους παράγοντες που θα πρέπει να λάβουμε υπόψη πριν την αφαίρεση μηχανικής υποστήριξης από έναν ασθενή που βρίσκεται σε κώμα.
- Πρέπει να παρέχουμε ανταμοιβές σε φοιτητές που μαζεύουν τα σκουπίδια από το προαύλιο; Θα πρέπει να τιμωρούμε αυτούς που πετάνε σκουπίδια; Πως;
- Μπορεί να υπάρχουν πολλοί άλλοι λόγοι για την Παιδική Εργασία. Μπορείτε να αναφέρετε ορισμένους από τους λόγους τους οποίους έχετε συναντήσει στο τοπικό σας κοινωνικό περιβάλλον; Σκεφτείτε ποιος θα μπορούσε να εξαλείψει την παιδική εργασία. Αναφέρετε ορισμένες προτάσεις για την εξάλειψη της παιδικής εργασίας.
- Μπορείτε να περιγράψετε μερικά παραδείγματα γενετικής μηχανικής που έχετε ακούσει;

Παιχνίδι 18: Ταχυδρομικά κουτιά

Σκοπός:

- Κατηγοριοποίηση διαφορετικών ιδεών και συσχέτιση των ιδεών μεταξύ τους

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 15 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Τα άτομα σε μια τάξη

Περιγραφή

Δίνεται μια σειρά από ερωτήσεις στους φοιτητές οι οποίοι θα πρέπει να τοποθετήσουν τα χαρτιά με τις απαντήσεις τους στο κατάλληλο ταχυδρομικό κουτί. Τα ταχυδρομικά κιβώτια τοποθετούνται σε διαφορετικά σημεία της αίθουσας. Μπορείτε αν θέλτε να ορίσετε μερικούς μαθητές υπεύθυνους για τη 'σωστή' παράδοση ενός χαρτιού στο κατάλληλο κουτί, εφόσον τα ταχυδρομικά κιβώτια έχουν επιλεγεί για να αντιπροσωπεύουν διαφορετικές κατηγορίες ιδεών. Μερικοί μαθητές μπορούν να γίνουν υπεύθυνοι για το άνοιγμα της 'αλληλογραφίας' στα ταχυδρομικά κουτιά και το διάβασμα των απαντήσεων στην τάξη.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να βοηθήσει στο να συγκρίνουμε τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους ταξινομούμε τα διάφορα σχόλια και πως κατηγοριοποιούμε τις ιδέες. Συζήτηση με τους μαθητές μπορεί να γίνεται σε όλα τα στάδια της διαδικασίας. Επίσης μπορούν να γίνουν διάφορες τροποποιήσεις στο παιχνίδι και υπάρχει και η δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί ηλεκτρονικά στην εξ

αποστάσεως εκπαίδευση ή σε τάξεις που βρίσκονται σε διαφορετικές τοποθεσίες.

Παραδείγματα

Οι ερωτήσεις θα μπορούσαν να αποτελούν προσπάθειες για την επίλυση προβλημάτων μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διευκρίνιση των διαφόρων σταδίων ενός ηθικού επιχειρήματος.

- Αναλογιστείτε αν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τους ακόλουθους ζωντανούς οργανισμούς για να ελέγξουμε αν ένα φάρμακο για τη θεραπεία της ακμής είναι ασφαλές για τον άνθρωπο. Γράφουμε πάνω σε κάθε ταχυδρομικό κουτί ένα από τα παρακάτω είδη οργανισμών και οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν σε ένα χαρτί την ψήφω σας σημειώνοντας ‘ναι’ ή ‘όχι’ και το όνομά τους:

Καλαμπόκια

Κατσαρίδες

Ποντίκια

Μήλα

Χιμπατζήδες

Άνθρωπος

Ενήλικες

Κρατούμενοι

Παιχνίδι 19: Καταιγισμός ιδεών (ιδεοθύελλα)

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να μπορούμε να βάζουμε τις ιδέες μας σε μια σειρά

Μέγεθος τάξης: <50 φοιτητές

Απαιτούμενος χρόνος: 10-15 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Η τάξη ή μικρές ομάδες από την τάξη

Περιγραφή του παιχνιδιού

Γράφουμε μια δήλωση ή ερώτηση και όλοι οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν ένα σχόλιο. Κάνοντας τη δήλωση από την αρχή οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να σκεφτούν τι θα πουν την ώρα που οι πρώτοι απαντούν. Μπορείτε να ζητήσετε ονομαστικά από κάθε μαθητή να αναφέρει ένα ζήτημα και να επαναλάβετε την άσκηση μέχρι η τάξη να έχει στερέψει από ιδέες.

Στη συνέχεια μπορείτε να συζητήσετε όλες τις ιδέες που έχουν αναφερθεί. Οι ιδέες αποτελούν κατά κάποιο τρόπο τη ‘συλλογική ιδιοκτησία’ των μαθητών οπότε και να γίνουν προσπάθειες να αιτιολογήσουν ή να εξηγήσουν οποιαδήποτε απάντηση. Μόλις τελειώσει ο χρόνος για τον καταιγισμό των ιδεών θα πρέπει να δοθεί χρόνος στους μαθητές να σκεφτούν πάνω στις ιδέες ή με το πως θα τις ιεραρχήσουν σε μια λίστα. Ο καταιγισμός ιδεών μπορεί να γίνει σε μια ολόκληρη τάξη ή σε ομάδες.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Ο καταιγισμός ιδεών είναι μια τεχνική όπου είναι αποδεκτή

οποιαδήποτε απάντηση δώσει ένας μαθητής. Είναι πολύ σημαντικό να μην αξιολογούμε τις ιδέες αλλά να τις αποδεχόμαστε και να τις καταγράφουμε όπως ακριβώς τη διατυπώνει ο κάθε μαθητής, στον πίνακα της τάξης ή σε μεγάλο κομμάτι χαρτί. Οι μαθητές θα πρέπει να γνωρίζουν ότι δε θα τους κρίνει κανείς όποια ιδέα κι αν έχουν. Κάτι τέτοιο θα δημιουργήσει ένα κλίμα σεβασμού και αποτελεί μια γρήγορη μέθοδος για τη δημιουργία ιδεών. Μπορεί επίσης να δοθεί χρονικό όριο ανά απάντηση για να εξασφαλιστεί η ροή της διαδικασίας. Αυτός είναι ένας τρόπος για να προσδιοριστούν οι γενικές γνώσεις που έχουν τα άτομα πάνω σε ένα ζήτημα πριν ξεκινήσει η συζήτηση πάνω στο θέμα. Ο καταγιγισμός ιδεών είναι αποτελεσματικός για ευαίσθητα και αμφιλεγόμενα θέματα που χρειάζεται να διερευνηθούν και μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές που διστάζουν να πάρουν μέρος σε συζητήσεις. Χάρη σε αυτή τη μέθοδο μπορεί να διατυπωθεί ένας μεγάλος αριθμός ιδεών σε λίγο χρόνο.

Παραδείγματα

Όσο πιο γενική η ερώτηση τόσο πιθανότερο είναι να διατυπωθούν πολλές ιδέες. Όταν πια η τάξη έχει σταματήσει να διατυπώνει νέες ιδέες τότε μπορούν να δοθούν κάποιες προτροπές που θα βοηθήσουν στην περαιτέρω ανάπτυξη των ιδεών. Παράδειγμα:

- Θα έπρεπε να κρατάμε τα ζώα σε ζωολογικούς κήπους;
- Θα έπρεπε να πουλήσουμε το ένα νεφρό μας για να πάρουμε χρήματα για την εκπαίδευση του παιδιού μας;
- Σας φαίνεται λάθος να χρησιμοποιούμε ναρκωτικά για να αυξήσουμε την ικανότητα συγκέντρωσής μας ή για να βελτιώσουμε τη διάθεσή μας; Πώς νομίζετε ότι θα ήταν η κοινωνία αν η ενίσχυση με ναρκωτικές ουσίες γινόταν κανόνας;

Παιχνίδι 20: Ζωγραφίζοντας έναν 'ιστό' από σχέσεις

Σκοπός:

- Πως να ξεκαθαρίζουμε τις σκέψεις μας
- Πως να οργανώνουμε τις ιδέες μας

Μέγεθος τάξης: <50

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες των 5-10 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Εξηγήστε το σκοπό του παιχνιδιού και ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν και να εστιάσουν σε ένα συγκεκριμένο τύπο προσώπου. Ζητήστε από την ομάδα να ζωγραφίσει μια εικόνα του προσώπου αυτού και να το τοποθετήσει στο κέντρο ενός ιστού. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν όλους τους διαφορετικούς τύπους ανθρώπων και οργανώσεων που θα μπορούσαν να επηρεάσουν το άτομο αυτό, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που θα μπορούσαν να το στηρίξουν και αυτών που ίσως έχουν αρνητικές στάση ή συμπεριφορά απέναντι στο άτομο. Πείτε στους μαθητές να τα ζωγραφίσουν/γράψουν σε έναν κύκλο γύρω από το κεντρικό πρόσωπο και να προσδιορίσουν ποια από αυτά τα άτομα και τις οργανώσεις έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους και συνδέονται κατά κάποιο τρόπο. Εν συνεχεία οι μαθητές θα πρέπει να ζωγραφίσουν διαφορετικές γραμμές που να δείχνουν αυτές τις συνδέσεις και στις γραμμές να γράψουν τι είδους είναι αυτές οι ειδικές σχέσεις που δικαιολογούν τη σύνδεση π.χ. φροντίδα, στήριξη, οικονομική ασφάλιση, εκπαίδευση (η σχέση μπορεί να είναι αμφίδρομη). Όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, ενθαρρύνετε τους μαθητές να συζητήσουν τι βρίσκουν στο διαδίκτυο

σχετικά με τέτοιου είδους συνδέσεις. Για παράδειγμα, πόσα διαφορετικά είδη ανθρώπων και οργανώσεων έχουν κάποια σχέση μεταξύ τους; Πώς είναι οι σχέσεις μεταξύ διαφορετικών τύπων ανθρώπων και οργανισμών; Ποιες είναι εκείνες οι σχέσεις που ενδυναμώνουν τους ανθρώπους αντί να τους κάνουν εξαρτημένους;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Ο 'ιστός' των σχέσεων έχει να κάνει με τη δημιουργία μιας εικόνας ενός ιστού ανθρώπων και οργανώσεων που αλληλεπιδρούν ή επηρεάζουν ένα άτομο. Στην περίπτωση ενός ευάλωτου ατόμου το διαδίκτυο μπορεί να βοηθήσει να εντοπίσει κανείς τι κάνει μια σχέση υποστηρικτική και τι μπορεί να την κάνει προβληματική. Μέσω της συζήτησης μπορούμε να εντοπίσουμε τα χειρότερα προβλήματα αλλά και τον καλύτερο τρόπο για να βοηθήσουμε και να υποστηρίξουμε αυτούς τους διαφορετικούς ανθρώπους. Ο 'ιστός' μπορεί επίσης να αναγνωρίσει το είδος των σχέσεων που υφίσταται μεταξύ ατόμων που εμπλέκονται στη φροντίδα και υποστήριξη. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διερευνήσουμε τι κάνει μία σχέση καλή, υποστηρικτική και ενδυναμωτική.

Υπογραμμίστε ότι οι σχέσεις είναι μια αμφίδρομη διαδικασία. Έχουν να κάνουν με το άτομο και τους διαφορετικούς ανθρώπους και οργανώσεις που αντιμετωπίζουν με σεβασμό ο ένας τον άλλον και προσφέρουν στήριξη ο ένας στον άλλον. Ένας εναλλακτικός τρόπος για το σχέδιο είναι να κάνεις έναν ιστό σχέσεων χρησιμοποιώντας μια μπάλα και νήμα και να περάσετε το νήμα γύρω από όλους όσοι είναι συνδεδεμένοι.

Μια παραλλαγή που ονομάζεται 'υποστηρικτικός ιστός σχέσεων' είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τον εντοπισμό του δικτύου υποστήριξης που είναι -ή που θα μπορούσε να είναι- διαθέσιμο σε μέλη της κοινότητας με ιδιαίτερες ανάγκες.

Παραδείγματα

Παραδείγματα μπορεί να περιλαμβάνουν ένα κορίτσι στην εφηβεία

που είναι φορέας HIV / AIDS ή μία γιαγιά που έχει διαγνωστεί με τη νόσο του Huntington. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν διαφορετικούς τύπους συνδέσεων. Για παράδειγμα, μπορεί να υπάρχει μια επίσημη, επαγγελματική σύνδεση μεταξύ ενός γιατρού και ενός κοινοτικού υγειονομικού λειτουργού. Αλλά μπορεί επίσης να υπάρξει μια ανεπίσημη, προσωπική σχέση μεταξύ αυτού του εργαζόμενου στον τομέα της υγείας και των μελών μιας οικογένειας.

- Σχεδιάστε όλες τις σχέσεις των ανθρώπων με μια έφηβη που είναι φορέας HIV / AIDS.
- Σχεδιάστε όλες τις σχέσεις μιας γιαγιάς που έχει διαγνωστεί με τη νόσο του Huntington.

Παιχνίδι 21: Θάρρος για αλλαγές

Σκοπός:

- Πως να χρησιμοποιούμε ένα βιωματικό εργαλείο
- Πως να ξεκαθαρίζουμε τις σκέψεις μας
- Πως να συνδέουμε τη θεωρία με την πράξη

Μέγεθος τάξης: <50

Απαιτούμενος χρόνος: 10-15 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ομάδες 15-20 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Σχεδιάστε μια γραμμή στο πάτωμα. Δηλώστε ότι το ένα άκρο σημαίνει 'εύκολο' και το άλλο σημαίνει 'δύσκολο'. Ζητήστε από τους μαθητές να προσδιορίσουν έναν τρόπο με τον οποίο μεμωνομένα άτομα ή μια κοινότητα πρέπει να αλλάξουν σε σχέση με το πρόβλημα. Ζητήστε από έναν εθελοντή να σταθεί πάνω στη γραμμή που έχετε σχεδιάσει, ανάλογα με το πόσο εύκολο ή δύσκολο πιστεύει ότι θα είναι για ένα άτομο ή μια ολόκληρη κοινότητα να πραγματοποιήσουν μία αλλαγή. Ζητήστε από τον εθελοντή να εξηγήσει γιατί έχει επιλέξει να σταθεί στο σημείο που στάθηκε. Ρωτήστε τι είδους στήριξη θα χρειαζόταν ένα άτομο ή μια κοινότητα για να γίνει πιο εύκολα η αλλαγή. Ζητήστε από τους μαθητές να προσδιορίσουν έναν τρόπο με τον οποίο τα άτομα ή η κοινότητα θα πρέπει να αλλάξουν, και στη συνέχεια ζητήστε από έναν άλλο μαθητή να σταθεί στη γραμμή. Ρωτήστε τους υπόλοιπους μαθητές αν συμφωνούν, και επαναλάβετε τη διαδικασία για άλλες 6-8 φορές. Καταγράψτε τι είναι εύκολο και τι δύσκολο να αλλάξει με ένα τρόπο που όλοι οι μαθητές να μπορούν να καταλάβουν.

Όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, ενθαρρύνετε τους μαθητές να συζητήσουν τι έδειξε το παιχνίδι. Για παράδειγμα, τι κάνει

τις αλλαγές εύκολες ή δύσκολες; Τι είδους στήριξη χρειάζεται ένα άτομο ή μια κοινότητα για να γίνουν πιο εύκολα οι αλλαγές; Πώς θα μπορούσε να παρέχεται αυτή η στήριξη και από ποιόν;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτή η δραστηριότητα βάζει τους μαθητές να σταθούν σε διαφορετικά σημεία κατά μήκος μιας γραμμής με σκοπό να δείξει πόσο εύκολο ή δύσκολο είναι να κάνει κάποιος αλλαγές οι οποίες σχετίζονται με μια συμπεριφορά. Παίζοντας ‘Θάρρος για αλλαγές’ δίνεται η δυνατότητα να προσδιοριστούν, με έναν μη απειλητικό τρόπο, οι αλλαγές που πρέπει να κάνουν οι άνθρωποι στη ζωή και την κοινότητά τους για να λύσουν ένα πρόβλημα. Τους επιτρέπει να εκτιμήσουν πως αισθάνονται οι άλλοι σε σχέση με αυτές τις αλλαγές συμπεριλαμβανομένου του ποιες αλλαγές είναι εύκολες, ποιες δύσκολες και γιατί. Η δραστηριότητα αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για να εξερευνήσει κανείς τι πρέπει να κάνει για να πετύχει τις επιθυμίες του.

Μιλώντας για τις αλλαγές που πρέπει να γίνουν μπορεί να είναι δύσκολο. Βοηθήστε τους μαθητές να αισθανθούν άνετα διαβεβαιώνοντάς τους ότι όλες οι ευαίσθητες πληροφορίες είναι εμπιστευτικές. Θα πρέπει να θυμούνται ότι η δραστηριότητα αυτή αφορά πιθανές αλλαγές που θα μπορούσαν να κάνουν άνθρωποι σαν αυτούς. Δεν πρόκειται απαραίτητα για αλλαγές που οι ίδιοι προσωπικά, μπορούν ή πρέπει να κάνουν.

Αντί μιας γραμμής στο πάτωμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε επίσης μια ‘μυστική ψηφοφορία’. Αυτό γίνεται με τους μαθητές να έχουν κάρτες και χρησιμοποιώντας μια κλίμακα 1 - 5 αστεριών να σημειώνουν πάνω στις κάρτες πόσο εύκολη ή δύσκολη είναι μια αλλαγή. Για παράδειγμα το 1 αστέρι (*) θα δείξει ότι η αλλαγή ήταν πολύ εύκολη ενώ τα 5 (*****) ότι ήταν πολύ δύσκολη. Διαβάστε ένα παράδειγμα για μια αλλαγή που απαιτείται και ύστερα ζητήστε από τους μαθητές να ψηφίσουν βάζοντας αστερία σε μια κάρτα. Μετά βάλτε τις κάρτες σε ένα κουτί ή καλάθι. Καταμετρήστε τις ψήφους και συζητήστε τι λέει το τελικό σύνολο για το πόσο εύκολη ή δύσκολη είναι η αλλαγή.

Παραδείγματα

- Θα πρέπει να περιορίσουμε τη χρήση ιδιωτικών αυτοκινήτων μόνο για τις βασικές μας ανάγκες.
- Δε θα πρέπει να εκτυπώνουμε αρχεία εγγράφων όταν μπορούμε να τα διαβάσουμε στον υπολογιστή μας.
- Πρέπει να ρυθμίσουμε τη θερμοκρασία θέρμανσης ή ψύξης για να ελαχιστοποιήσουμε την κατανάλωση ενέργειας.
- Δεν θα πρέπει να συμμετέχουμε σε κανένα επικίνδυνο άθλημα.
- Πως ξεχωρίζουμε αν το να φαινόμαστε περιποιημένοι, ευπαρουσίαστοι και όμορφοι είναι κάτι που το κάνουμε για μας ή απλά επειδή υποτασσόμαστε στην εικόνα που έχουν οι άλλοι άνθρωποι για το πώς θα πρέπει να είμαστε;
- Θα πρέπει να σταματάμε το κάπνισμα.

Παιχνίδι 22: Δεξαμενές με ψάρια

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να βελτιώσουμε την ικανότητα μας να παρατηρούμε

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 10 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Τριάδες ή τετράδες σε γραμμές ή κύκλους

Περιγραφή του παιχνιδιού

Στο ηθικό παιχνίδι νο. 1 που λέγεται ‘ντόνατς’ η τάξη σχηματίζει δύο κύκλους (σε σχήμα ντόνατ) με ζευγάρια που κοιτάζονται μεταξύ τους. Στη ‘δεξαμενή με ψάρια’, μπορείτε να προσθέσετε έναν παρατηρητή σε έναν τρίτο εξωτερικό κύκλο, ο οποίος θα καταγράφει και θα σημειώνει τις συνομιλίες μεταξύ των ζευγαριών. Τα ζεύγη συζητούν για 1 λεπτό το καθένα πάνω σε ένα ηθικό ερώτημα, και στη συνέχεια ο ένας μόνο από τους δύο κύκλους στρέφεται έτσι ώστε να δημιουργηθούν νέα ζεύγη και να επαναληφθεί η άσκηση με το ίδιο ακριβώς ερώτημα. Ο παρατηρητής θα πρέπει να ακολουθεί συνεχώς το ίδιο πρόσωπο στο οποίο έχει διαλέξει να επικεντρωθεί και να παρατηρήσει. Είναι δυνατόν να υπάρχουν δύο παρατηρητές ανά ζεύγος, ή με άλλα λόγια ένας παρατηρητής για κάθε ένα από τα δύο πρόσωπα ενός διαλόγου, ο οποίος όπως και ο πρώτος παρατηρητής, θα ακολουθήσει το δεύτερο άτομο μέσω από τη διαδικασία του ‘ντόνατς’. Αφού αυτό επαναληφθεί τρεις φορές, τα άτομα έχουν δώσει το καθένα τρεις απαντήσεις στην ερώτηση και έχουν ακούσει και τρεις απαντήσεις από τρία διαφο-

ρετικά άτομα. Ο παρατηρητής έχει δει τις αλλαγές στο πρόσωπο που έχει ακολουθήσει.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Η δραστηριότητα αυτή δίνει την ευκαιρία σε κάποιον να ξεκαθαρίσει τις σκέψεις του σε ένα ερώτημα που τίθεται ενώ τον παρακολουθεί ένας αντικειμενικός και σιωπηλός παρατηρητής. Στο τέλος της άσκησης, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους παρατηρητές και από τους μαθητές να πουν εάν πρόσεξαν κάποια εξέλιξη ή μεταστροφή στις απόψεις που εκφράστηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Ο μαθητής που συμμετέχει στο διάλογο μπορεί να μην έχει παρατηρήσει τις αλλαγές τόσο καλά όσο ο παρατηρητής. Όλοι όμως θα έχουν τη δυνατότητα να ακούσουν τις οπτικές των άλλων.

Είναι επίσης δυνατή η χρήση ενός παρατηρητή για κάθε ενεργό φοιτητή (π.χ. δύο ανά ζεύγος ομιλητών). Σε περίπτωση που δεν υπάρχει αρκετός χώρος για να σχηματίσουν οι μαθητές κύκλο μέσα στην αίθουσα, η άσκηση μπορεί να γίνει με το να σχηματίσουν γραμμές με ζευγάρια που κοιτάζονται και με παρατηρητές που στέκονται πίσω από τα ζευγάρια.

Παραδείγματα

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν απλές ερωτήσεις όπως στο παιχνίδι 'ντόνατς' καθώς και επίμαχα σημεία συζήτησης που να πυροδοτήσουν μια ανταλλαγή απόψεων. Για παράδειγμα:

- Πρέπει να βάλουμε όλα τα Panda σε ζωολογικούς κήπους επειδή απειλείται ο φυσικός τους βιότοπος.
- Οι ασθενείς θα πρέπει πάντα να μαθαίνουν την αλήθεια για την ασθένειά τους και την πρόγνωση αυτής.
- Υπάρχει κάποια διαφορά μεταξύ των «καλών ναρκωτικών» και των «κακών ναρκωτικών», και αν ναι, ποια είναι αυτή;
- Εάν οι επιστήμονες μπορούν να διαβάσουν τις σκέψεις σας, νομίζετε επίσης ότι μπορούν να τις αλλάξουν;

Παιχνίδι 23: Παιχνίδια με ρόλους

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: Λιγότερο από 50 θα εξασφαλίσουν μεγαλύτερη συμμετοχή

Απαιτούμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: 4-8 ηθοποιοί και η τάξη ως ακροατήριο

Περιγραφή του παιχνιδιού

Οι μαθητές υποκρίνονται και λένε ή κάνουν αυτό που θα έλεγαν ή θα έκαναν σε μια δεδομένη κατάσταση. Η ηθοποιία μπορεί να διαρκέσει 5 έως 10 λεπτά. Οι υπόλοιποι μαθητές παρακολουθούν και ακούν προσεκτικά. Πρώτα δώστε μια σύντομη περιγραφή του ρόλου και της δεδομένης κατάστασης σε ολόκληρη την ομάδα. Ζητήστε εθελοντές ή ορίστε κάποιους μαθητές που θα παίξουν τους ρόλους. Ενημερώστε τους παίκτες ότι μπορούν να προσθέσουν στους ρόλους και να χρησιμοποιήσουν τις δικές τους ιδέες για το τι μπορεί να πει ή να νιώσει στη δεδομένη κατάσταση. Δώστε στους ηθοποιούς λίγα λεπτά για να προετοιμαστούν και αφήστε τους να παίξουν το παιχνίδι 5 με 10 λεπτά. Στο τέλος του παιχνιδιού η τάξη θα πρέπει να συζητήσει πως τα πήγαν οι ηθοποιοί.

Στην περίπτωση που οι μαθητές εμπλακούν συναισθηματικά με τους ρόλους τους ίσως θα ήταν προτιμότερο να τους βγάλετε από τον ρόλο για να αποφύγετε να 'κολλήσουν' με τα ονόματα και τους ρόλους που έπαιξαν στο παιχνίδι. Για να αποδεσμεύσετε από τους ρόλους τους μαθητές, μπορείτε να εξηγήσετε εν

συντομία ότι οι ρόλοι και τα ονόματα που πήραν οι μαθητές για το παιχνίδι δεν αποτελούν μέρος της πραγματικής ζωής των μαθητών.

Μετά το παιχνίδι των ρόλων, όλη η τάξη μπορεί να συζητήσει την παράσταση και την κατάσταση. Ζητήστε από τους εθελοντές να μιλήσουν για τους ρόλους τους, τι έμαθαν και πώς ένιωσαν. Στη συνέχεια, ρωτήστε αυτούς που ήταν στο κοινό πως τους φάνηκε η παράσταση, τι έμαθαν και πώς ένιωσαν κι αυτοί. Οι μαθητές μπορούν να έχουν ερωτήσεις και να θέλουν να τις συζητήσουν. Μερικές τέτοιες ερωτήσεις θα μπορούσαν να είναι οι παρακάτω: Συμβαίνει κάτι τέτοιο στην κοινότητά μας; Ποιος ή τι προκαλεί αυτό το πρόβλημα, πώς μπορεί να λυθεί και ποιος μπορεί το λύσει; Ποιος είχε τη μεγαλύτερη δύναμη στην κατάσταση; Ποιες θα μπορούσαν να είναι οι επιπτώσεις της κατάστασης; Τι θα μπορούσε να έχει κάνει την κατάσταση καλύτερη;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Στο παιχνίδι των ρόλων, οι μαθητές χρησιμοποιούν τη δική τους εμπειρία και τη δημιουργικότητά τους για να μιμηθούν μια πραγματική κατάσταση. Όταν γίνεται καλά, το παιχνίδι αυξάνει την εμπιστοσύνη των μαθητών στον εαυτό τους, δίνει την ευκαιρία να κατανοήσουν ή να νιώσουν ενσυναίσθηση για τις οπτικές ή τους ρόλους των άλλων ανθρώπων και συνήθως τους ενθαρρύνει να βρουν πρακτικές απαντήσεις, λύσεις ή κάποιες κατευθυντήριες γραμμές σε διάφορα θέματα. Αν οι μαθητές συνηθίσουν τη μέθοδο του παιχνιδιού, τότε μπορούν να δημιουργήσουν οι ίδιοι ένα δικό τους παιχνίδι με ρόλους και να περιγράψουν μιας συνηθισμένη κατάσταση για την οποία θα ήθελαν να παίξουν ρόλους, και στη συνέχεια να το κάνουν. Για την πρώτη φορά είναι προτιμότερο για το δάσκαλο να έχει βρει μια κατάσταση εκ των προτέρων -συμπεριλαμβανομένων σύντομων λεπτομερειών σχετικά με τους ρόλους και την κατάσταση την οποία θα παίξουν οι μαθητές- και οι μαθητές να αναπτύξουν τις δικές του ιδέες σε αυτή την κατάσταση.

Εάν η τάξη διαιρεθεί σε μικρότερες ομάδες, τότε οι υπο-ομάδες μπορούν να συγκρίνουν τις εμπειρίες τους π.χ. εκείνοι που έπαιξαν τον ίδιο ρόλο μπορούν να συζητήσουν μεταξύ τους τις απόψεις τους και τα συναισθήματά τους καθώς έπαιξαν τους ρόλους.

Επιλέξτε ενθουσιώδεις και κατάλληλους εθελοντές για να παίξουν τους ρόλους. Ενθαρρύνετε τους να είναι δημιουργικοί -για παράδειγμα, ακόμη και να φτιάξουν κοστούμια αν το θέλουν- για να ζωντανέψουν όσο περισσότερο μπορούν τη συγκεκριμένη κατάσταση. Αν οι μαθητές φτιάξουν μια δική τους ιστορία, ενθαρρύνετε τους να δημιουργήσουν μια ρεαλιστική, καθημερινή ιστορία, αντί για μια ακραία κατάσταση. Αυτό θα σας βοηθήσει να χρησιμοποιήσετε τη δραστηριότητα για να συζητήσετε πραγματικές καταστάσεις και ζητήματα. Τα παιχνίδια ρόλων αφορούν όχι μόνο αυτά που οι άνθρωποι λένε, αλλά και αυτά που κάνουν. Δώστε προσοχή στη γλώσσα του σώματος, και των εθελοντών που παίζουν τους ρόλους αλλά και του ακροατήριου. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να είναι χρήσιμη μία 'παύση' σε κάποιο ενδιαφέρον σημείο ώστε να ξεκινήσετε μια συζήτηση. Μπορείτε να συνεχίσετε πάλι την ιστορία μετά τη συζήτηση. Επίσης, το κοινό θα μπορούσε να προτείνει σε αυτό το σημείο μια εναλλακτική έκβαση της υπόθεσης ή ένα άλλο τέλος.

Το παιχνίδι των ρόλων είναι συχνά κάτι διασκεδαστικό που βοηθά τους ανθρώπους να χαλαρώσουν και να μιλήσουν ανοιχτά. Βρείτε τη σωστή ισορροπία ανάμεσα στη διασκέδαση και στο να μη χάνεται ο στόχος του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια με ρόλους μπορούν να δημιουργήσουν πολλά συναισθήματα. Κάποια άτομα μπορεί να θυμηθούν δικές τους οδυνηρές εμπειρίες ή τις εμπειρίες της οικογένειας και των φίλων τους. Να επίγνωση αυτού του γεγονότος και να παρέχετε άφθονο χρόνο για να γίνεται συζήτηση. Μπορεί να είναι χρήσιμο να έχετε μια σειρά ρόλων που εστιάζουν στην ίδια κατάσταση, αλλά που είναι ελαφρώς διαφορετικοί. Για παράδειγμα, στο δεύτερο παιχνίδι ρόλων οι βασικοί χαρακτήρες μπορεί να είναι γυναίκες και όχι άνδρες, ή να έχουν θετικές και όχι αρνητικές συμπεριφορές, να είναι σύμβουλοι και όχι πελάτες κ.λπ.

Παραδείγματα

- Είστε ελεγκτής στο τραίνο και έχετε διαπιστώσει ότι μια γυναίκα επιβάτης δεν έχει πληρώσει εισιτήριο. Μιλώντας μαζί της υποψιάζεστε ότι έχει διανοητική αναπηρία. Θα έπρεπε να της επιβάλετε μία χρηματική ποινή και να ρωτήσετε το όνομα και τη διεύθυνσή της ή να ικανοποιηθείτε από την πληρωμή της κανονικής τιμής του εισιτηρίου; Οι υπόλοιποι επιβάτες δίνουν διάφορες απόψεις. Η γυναίκα δε φαίνεται να συνοδεύεται από κάποιον άλλο.
- Είστε μια μαθήτρια 13 ετών, έγκυος. Επειδή εμπιστεύεστε το δάσκαλό σας περισσότερο από τους γονείς σας του το λέτε. Αυτός δεν ξέρει με ποιον να επικοινωνήσει, γιατί παλιότερα είχατε παραπονεθεί ότι ο πατέρας σας σας χτυπάει στο σπίτι. Ο δάσκαλος πρέπει επίσης να συμβουλευτεί άλλα πρόσωπα, όπως το διευθυντή και το σύμβουλο του σχολείου. Ποιος θα έπρεπε να πάει μαζί σας στην κλινική για μια ιατρική εξέταση;
- Ορισμένες φαρμακευτικές εταιρείες αναπτύσσουν νέες χημικές ουσίες για τη βελτίωση της μνήμης. Θα ήταν καλή ιδέα να πάρετε ένα χάπι για να βελτιώσετε τη μνήμη και την ικανότητα συγκέντρωσής σας; Είναι η επιθυμία σας να έχετε καλή απόδοση στο σχολείο τόσο μεγάλη που να υπερτερεί σε σχέση με οποιεσδήποτε παρενέργειες μπορεί να αντιμετωπίσετε, ιδιαίτερα εάν αυτές οι παρενέργειες δεν εμφανιστούν παρά αργότερα στη ζωή σας; Ποια ηθικά ζητήματα φαντάζεστε ότι μπορεί να προκύψουν από την ανάπτυξη ενός τέτοιου φαρμάκου; Φανταστείτε ότι είστε ένα από τα παρακάτω άτομα: ένα μαθητής που θέλει να πάει καλά σε μια εξέταση, γιατρός, ένας ασθενής με Αλτσχάιμερ, η οικογένεια των ατόμων πάνω στα οποία γίνονται οι κλινικές δοκιμές αυτών των φαρμάκων.

Παιχνίδι 24: Δημιουργήστε ένα δράμα

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Ακούγοντας τους άλλους
- Αυτο-έκφραση

Μέγεθος τάξης: 5-20 άτομα το μέγιστο, μπορείτε να υποδιαιρέσετε την τάξη σε μικρότερες ομάδες.

Απαιτούμενος χρόνος: 1 έως 2 μαθήματα

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες από 5 έως 20 άτομα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Χωρίστε την τάξη σε ομάδες μαθητών που θα είναι κάνουν την παραγωγή ενός δράματος. Αυτή η άσκηση είναι προτιμότερο να γίνει με μαθητές που έχουν ήδη εμπειρία από τα παιχνίδια με ρόλους και τους επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν ένα ολοκληρωμένο δράμα. Για πιο εξελιγμένα δράματα μπορεί να υπάρχουν υπεύθυνοι φοιτητές για τη μουσική, τα κοστούμια, τα παρασκήνια, τα σκηνικά, την σκηνοθεσία κλπ. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να δοθεί στον κάθε μαθητή από ένα καθήκον.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Το δράμα είναι μια μορφή τέχνης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενισχύσει τα μαθήματα που παραδίδονται μέσω της προφορικής παράδοσης. Θα είναι χρήσιμο να επιλέξετε ένα θέμα που θα λειτουργήσει ως 'οδηγός' στη δημιουργία του δράματος. Μπορεί επίσης να βοηθήσει η επισήμανση των βασικών ρόλων που οι οποίοι θα πρέπει να κάνουν την εμφάνισή τους στο δράμα.

Παραδείγματα

- Υπάρχει ένα γραπτό σενάριο πάνω σε ένα ιατρικό εγχειρίδιο που αφορά τον εγκεφαλικό θάνατο και τη μεταμόσχευση οργάνων το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παράδειγμα ενός δράματος 15-20 λεπτών και να παίξουν σε αυτό περισσότερο από 10 ηθοποιοί.⁶
- Μόλις οι μαθητές εξοικειωθούν με τα χαρακτηριστικά του δράματος, μπορεί να τους δοθεί ένα θέμα πάνω στο οποίο να μπορούν να αναπτύξουν ένα δράμα. Θα είναι πιο συμμετοχικό αν εμπλέκονται πολλοί μαθητές π.χ. ένα δράμα που εξετάζει τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων που κάνουν δωρεά σπέρματος (και δωρεά ωαρίων) και τους αποδέκτες και που περιλαμβάνει γονείς, ιατρούς, επαγγελματίες στον χώρο υγείας, πράκτορες, άλλα παιδιά στην οικογένεια και την κοινωνία γενικότερα.
- Πολλά παραδοσιακά φάρμακα φυτικής και ζωικής προέλευσης συλλέγονται από τη φύση, συχνά από είδη που απειλούνται με εξαφάνιση. Πώς νομίζετε ότι μπορεί να διασφαλιστεί η βιώσιμη χρήση των φυσικών προϊόντων; Εάν οι φαρμακευτικές εταιρείες παράγουν νέα φάρμακα που βασίζονται σε παραδοσιακές γνώσεις ή / και πόρους που προέρχονται από αυτόχθονες πληθυσμούς, πώς θα έπρεπε αυτοί να ανταμείβονται; Θα μπορούσατε να συμπεριλάβετε τα φυτά και τα ζώα ως χαρακτήρες στα δράματα, καθώς επίσης και τους θεραπευτές (του δυτικού πολιτισμού και αυτόχθονες).

⁶ Alireza Bagheri, Εγκεφαλικός θάνατος και το δράμα μεταμόσχευσης οργάνων, Κεφάλαιο D6 στο Macer, DRJ., Ed., Μία Διαπολιτισμική εισαγωγή στη βιοηθική (Eubios Ethics Institute, 2006, eubios.info).

Παιχνίδι 25: Πέτα το δέμα

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: Χωρίστε την τάξη σε ομάδες 10-15 ατόμων

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ομάδες 10-15 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Ο συντονιστής θα τυλίξει ένα μικρό αντικείμενο με πολλά διαφορετικά στρώματα από χαρτί. Σε κάθε χαρτί έχει γράψει μία δοκιμασία ή μια ερώτηση. Παραδείγματα δοκιμασιών είναι «να απαγγείλετε μια παραπομπή από έναν διάσημο φιλόσοφο» ή «πείτε το έτος δημοσίευσης ενός διάσημου βιβλίου». Παραδείγματα ερωτήσεων είναι: «Ποιες ηθικές αξίες έχετε και γιατί;» ή «Ποιος είναι ένας θετικός λόγος να υποστηρίξετε την προτεινόμενη ερευνητική πρόταση;» Ο συντονιστής ξεκινά τη μουσική. Οι μαθητές στέκονται σε έναν κύκλο και πετούν το δέμα ο ένας στον άλλο. Όταν ο συντονιστής σταματήσει τη μουσική, το άτομο που κρατάει το δέμα αφαιρεί ένα στρώμα χαρτιού και εκτελεί τη δοκιμασία ή απαντάει στην ερώτηση που είναι γραμμένη πάνω στο χαρτί. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι όλα τα στρώματα να έχουν ξετυλιχθεί. Μπορείτε να το κάνετε πιο ενδιαφέρον εάν το τυλιγμένο αντικείμενο είναι και ένα δώρο που θα το πάρει αυτός που θα βγάλει το τελευταίο περιτύλιγμα.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το παιχνίδι είναι μια παραλλαγή ενός παιχνιδιού που παίζε-

ται στα πάρτι, και επομένως είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για μικρές ηλικίες. Οι ερωτήσεις και οι δοκιμασίες μπορούν να αφορούν ένα θέμα συζήτησης και εν συνεχεία να αναπτυχθούν ερωτήσεις πάνω σε ένα πιο συγκεκριμένο ζήτημα.

Παραδείγματα

Μπορεί να υπάρξει μια ολόκληρη σειρά ερωτήσεων για κάθε στρώμα χαρτιού είτε σχετίζεται με ένα συγκεκριμένο θέμα ή για να ελέγξετε την γενικές γνώσεις της τάξης σε κάποιο μάθημα:

- Αν είχατε καρκίνο σε τελικό στάδιο θα θέλατε να το μάθετε;
- Θα το λέγατε στη μητέρα ή τον πατέρα σας αν είχαν καρκίνο σε τελικό στάδιο;
- Πώς θα αισθανόσασταν αν ανακαλύπτατε την τελευταία ημέρα της ζωής σας ότι η οικογένειά σας δεν σας είχε πει την αλήθεια για την ασθένειά σας;
- Πώς θα περνούσατε την τελευταία εβδομάδα της ζωής σας πάνω στη γη;
- Τι θα κάνατε;
- Πού θα πηγαίνατε;
- Ποιούς θα βλέπατε;
- Νομίζετε ότι μπορείτε να διαχειριστείτε καλύτερα τον θάνατό σας αν είστε πλήρως ενημερωμένοι ότι ο καρκίνος βρίσκεται σε τελικό στάδιο;
- Μπορείτε να αναφέρετε τα οφέλη μιας τέτοιας αποκάλυψης;
- Μπορείτε να αναφέρετε τους κινδύνους μιας τέτοιας αποκάλυψης;
- Το να λέμε στους ασθενείς που έχουν καρκίνο σε τελικό στάδιο την αλήθεια εξαρτάται από την κουλτούρα;
- Τι συμβαίνει στη δική σας κουλτούρα;
- Υπάρχει ‘καλή διαδικασία θανάτου’ και ‘γαλήνιος θάνατος’; Πώς θα περιγράφατε κάτι τέτοιο;

- Είναι κάτι το οποίο θα έπρεπε να το επιδιώξουν οι άνθρωποι;
- Πώς πρέπει να το αντιμετωπίσει η κοινωνία αυτό;
- Τι σημαίνει να πεθαίνεις με αξιοπρέπεια;
- Γιατί έχει αξία αυτό στη δική μας κοινωνία;

Παιχνίδι 26: Ασκήσεις μαθηματικών

Σκοπός:

- Καλύτερη κατανόηση της πραγματικότητας
- Δημιουργία ποσοτικών δεξιοτήτων
- Ανάλυση ωφέλειας-ρίσκου

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά αφού πρώτα έχει προηγηθεί μελέτη στο σπίτι

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Άτομα και μικρές ομάδες

Περιγραφή του παιχνιδιού

Τα ηθικά διλήμματα συχνά έχουν να κάνουν με την εκτίμηση των ωφελειών και των βλαβών σε διάφορα εμπλεκόμενα μέρη και σε διαφορετικές καταστάσεις. Οι μαθηματικές δεξιότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κάνουν υπολογισμούς που περιλαμβάνουν ηθικές επιπλοκές.

Οδηγίες προς τον δάσκαλο

Υπάρχουν μερικές μελέτες που υποδηλώνουν ότι η λογική σκέψη και η μαθηματική ικανότητα μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να οργανώσουν τη σκέψη τους πάνω σε ηθικά διλήμματα. Η ανάλυση ωφέλειας-κινδύνου απαιτεί ορισμένες ποσοτικές δεξιότητες. Αυτό το ηθικό παιχνίδι μπορεί επίσης να διδάξει μαθηματικές έννοιες.

Παραδείγματα

Αυτό είναι ένα παράδειγμα που αφορά την Οδήγηση Αυτοκινήτων και την Ηθική που εξετάζει Κόστος και Ωφέλεια

Τα αυτοκίνητα αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι κάθε σύγχρονης κοινωνίας. Έτσι, οι περισσότεροι μαθητές θα προσεγγίσουν το ζήτημα της προσωπικής χρήσης αυτοκινήτων με πολύ βαθιά ριζωμένες προκαθορισμένες απόψεις. Η ποσοτική ανάλυση είναι ένα καλό σημείο εκκίνησης για την ενθάρρυνση της ορθολογικής και αντικειμενικής ανάλυσης και του ψύχραιμου αναστοχασμού. Έχει προταθεί ένα σχέδιο για τον υπολογισμό του κόστους και των ωφελειών.⁷ Στην πρώτη συνεδρία, μπορεί να παρουσιαστεί το θέμα και να γίνει μια ανάλυση και επίδειξη του σχεδίου. Οι μαθητές, μεμονωμένα ή ομαδικά, πρέπει να εφαρμόσουν αυτή την ανάλυση ως εργασία για το σπίτι. Στη δεύτερη συνεδρία, οι μαθητές θα πρέπει να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα της ανάλυσής τους στην τάξη και να ενθαρρυνθούν για να συζητήσουν μερικά από τα πολλά ερωτήματα που εγείρονται σε αυτό το κεφάλαιο.

Μερικοί μαθητές ή οι γονείς τους μπορεί να μην αισθάνονται άνετα να μοιράζονται μερικά από τα δεδομένα που απαιτούνται για την ποσοτική ανάλυση, όπως για παράδειγμα το οικογενειακό εισόδημα και το ωράριο εργασίας. Σε αυτή την περίπτωση, οι δάσκαλοι μπορούν να παρέχουν κάποια ενδεικτικά νούμερα που ισχύουν γενικά για την τοπική κοινότητα. Άλλα δεδομένα μπορεί να είναι δύσκολα να αποκτηθούν. Και πάλι, οι δάσκαλοι θα πρέπει να βοηθήσουν δίνοντας στους μαθητές κάποια γενικά δεδομένα που να μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν. Θα είχε επίσης ενδιαφέρον να ανατεθεί σε διαφορετικούς μαθητές ή ομάδες μαθητών να εκτελέσουν την άσκηση με διαφορετικούς τύπους αυτοκινήτων, όπως για παράδειγμα πολύ μικρά αυτοκίνητα ή αγωνιστικά οχήματα.

Φύλλο εργασίας 1. Ξεκινήστε προσθέτοντας το κόστος αγοράς και χρήσης του αυτοκινήτου. Υπολογίστε πόσα θα έπρεπε να πληρώσετε (ή πόσο πληρώνει η οικογένειά σας) για κάθε χιλιόμετρο

⁷ Από Rick Weisburd, «Αυτοκίνητα και ηθική των δαπανών και των ωφελειών», Κεφάλαιο B7 στο Macer, DRJ., Ed., Μια διαπολιτισμική εισαγωγή στη βιοηθική (Eubios Ethics Institute, 2006; eubios.info). Το κεφάλαιο αυτό περιλαμβάνει περαιτέρω παραδείγματα και υλικό

που εσείς ή η οικογένειά σας κάνετε. Εάν η οικογένειά σας έχει δικό της αυτοκίνητο, χρησιμοποιήστε στους υπολογισμούς τις πραγματικές δαπάνες. Αν όχι, τότε κάντε μια υποθετική ανάλυση του τι θα κοστίσει για την οικογένειά σας να αγοράσει και να χρησιμοποιήσει ένα αυτοκίνητο. Οι έμποροι αυτοκινήτων θα πρέπει να είναι στη διάθεσή σας για να σας δώσουν εκτιμήσεις κόστους για την αγορά ενός αυτοκινήτου. Θα μπορούσαν επίσης να είναι σε θέση να βοηθήσουν και με τις εκτιμήσεις των άλλων απαιτούμενων δαπανών όπως είναι η συντήρηση, η ασφάλιση και οι φόροι.

Παιχνίδι 27: Ζωγραφική

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Αυτο-έκφραση

Μέγεθος τάξης: Χωρίς όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Άτομα, μετά ολόκληρη η τάξη

Περιγραφή του παιχνιδιού

Ζητείται από τους μαθητές να ζωγραφίσουν μια εικόνα που να παρουσιάζει ένα ηθικό δίλημμα. Μπορεί να τους ανατεθεί επίσης να σχεδιάσουν μια σειρά από εικόνες ή ένα κόμικ για να περιγράψουν την κατάσταση. Το έργο τέχνης που θα δημιουργήσουν μπορεί μετά να εκτεθεί στην τάξη ή το εκπαιδευτικό ίδρυμα έτσι ώστε να πυροδοτήσει μια συζήτηση πάνω στα ηθικά διλήμματα.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Κάθε άνθρωπος έχει διαφορετικά ταλέντα. Ορισμένοι μαθητές είναι πολύ πιο καλοί στο να σχεδιάζουν εικόνες ή μια σειρά εικόνων για να περιγράψουν κάτι από το να γράψουν ή να μιλήσουν για μια ιστορία.

Μια παραλλαγή θα ήταν να ζητηθεί από του μαθητές να παρατηρήσουν μια φωτογραφία ή ένα σχέδιο και να φτιάξουν μια ιστορία από αυτή την εικόνα. Θα ήταν χρήσιμο να δουν οι μαθητές ένα τέτοιο παράδειγμα πριν φτιάξουν τη δική τους εκδοχή.

Υπάρχουν διαφορετικά επίπεδα ικανότητας στο σχέδιο και εί-

ναι σημαντικό, όπως και σε οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα, να μη γελοιοποιείται κανένας μαθητής για τη ζωγραφιά του ή για την ιστορία που θα σχεδιάσει. Η ικανότητα του καθενός θα βελτιωθεί με την εξάσκηση.

Υπάρχουν πολλές διαφορετικές τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν πέρα από το σχέδιο όπως οι φωτογραφίες, η κατασκευή κολάζ από διαφορετικές φωτογραφίες ή αποκόμματα περιοδικών, η γλυπτική ή η δημιουργία βίντεο.

Παράδειγμα

- Ζητήστε από τους μαθητές να σχεδιάσουν τον ορισμό τους για τη λέξη ‘φύση’. Αφού τελειώσουν ζητήστε από τους μαθητές να εξηγήσουν την εικόνα που έφτιαξαν και οι υπόλοιποι μαθητές να τους κάνουν ερωτήσεις.
- Ζητήστε από τους μαθητές να σχεδιάσουν τον ορισμό τους για τη λέξη ‘ζωή’. Ζητήστε από τους υπόλοιπους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις στον καλλιτέχνη για το έργο του και ζητήστε από τον καλλιτέχνη να απαντήσει.
- Σχεδιάστε μια εικόνα που αντιπροσωπεύει την τελευταία σας επίσκεψη σε ένα νοσοκομείο.

Παιχνίδι 28: Φρούτο που κρέμεται χαμηλά

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να μάθουμε να βάζουμε στόχους

Μέγεθος τάξης: Διαιρέστε μία μεγαλύτερη τάξη σε ομάδες με μέγιστο αριθμό ατόμων 20

Απαιτούμενος χρόνος: 30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες 10-20 ατόμων

Περιγραφή

Εξηγήστε στους μαθητές τον σκοπό της άσκησης: α) να προσδιορίσουν ποιες δραστηριότητες και υπηρεσίες είναι ευκολότερο να ξεκινήσουν και ποιες πιο δύσκολο και β) να συζητήσουν μερικά από τα εμπόδια και τις ευκαιρίες που θα έχουν αν ξεκινήσουν αυτές τις δραστηριότητες και υπηρεσίες. Ζητήστε να σχεδιάσουν ένα δέντρο, το οποίο να έχει ψηλά και χαμηλά κλαδιά. Ζητήστε να γράψουν σε ξεχωριστές κάρτες ή κομμάτια χαρτιού νέες δραστηριότητες ή υπηρεσίες που νομίζουν ότι θα βοηθήσουν στην επίλυση του προβλήματος. Εξηγήστε την ιδέα του παιχνιδιού: το 'φρούτο που κρέμεται χαμηλά' είναι το ευκολότερα φρούτο που μπορείτε να επιλέξετε από το δέντρο και συνδέεται με την ιδέα ότι κάποιες υπηρεσίες ή / και δραστηριότητες να παρουσιαστούν και να εκτελεστούν από άλλες. Το φρούτο που κρέμεται ψηλότερα στο δέντρο είναι δυσκολότερο να το πάρει κάποιος. Ζητήστε από τους μαθητές να τοποθετήσουν τις δραστηριότητες και τις υπηρεσίες στο δέντρο ανάλογα με το αν θεωρούν ότι είναι φρούτα που κρέμονται χαμηλά ή ψηλά.

Ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν α) πράγματα που θα εμποδίσουν την πραγματοποίησή τους και β) ευκαιρίες που υπάρχουν για να ξεκινήσουν αυτές οι δραστηριότητες ή υπηρεσίες. Εάν μετά από συζήτηση επιθυμούν να μετακινήσουν τους καρπούς χαμηλότερα ή ψηλότερα στο δέντρο ας το κάνουν. Μπορούν επίσης να σχεδιάσουν ένα άλλο δέντρο που να αντιπροσωπεύει ένα εναλλακτικό σύστημα ώστε να δούν πώς ορισμένες υπηρεσίες και δραστηριότητες μπορεί να είναι χαμηλά κρεμασμένες σε ένα σύστημα αλλά ψηλά κρεμασμένες σε ένα άλλο. Ζητήστε από έναν από τους μαθητές να κάνει μια συνοπτική παρουσίαση του δέντρου και ενθαρρύνετε την τάξη να κάνει ερωτήσεις, σχόλια ή προτάσεις.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Η δραστηριότητα αυτή είναι ένα εργαλείο που περιλαμβάνει τη σχεδίαση ενός δέντρου και των καρπών του. Το δέντρο αντιπροσωπεύει ένα έργο προς υλοποίηση πρόγραμμα. Οι καρποί του δέντρου αντιπροσωπεύουν διαφορετικές δραστηριότητες ή υπηρεσίες. Αν τα φρούτα είναι χαμηλά κρεμασμένα θα είναι ευκολότερο να πραγματοποιηθούν. Εάν είναι ψηλά κρεμασμένα θα είναι πιο δύσκολο. Το ‘φρούτο που κρέμεται χαμηλά’ είναι χρήσιμο για να κάνουμε μια ανασκόπηση του πως αντιδρούν τα συστήματα σε προβλήματα κάτω από διαφορετικές ηθικές συνθήκες. Είναι επίσης χρήσιμο για το σχεδιασμό έργων και προγραμμάτων. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να συζητηθεί γιατί ορισμένες δραστηριότητες ή υπηρεσίες θα ήταν ευκολότερο να γίνουν δεκτές και να πραγματοποιηθούν από άλλες, όπως επίσης και για να συζητηθούν τα εμπόδια και οι ευκαιρίες πραγματοποίησης νέων δραστηριοτήτων ή υπηρεσιών. Βεβαιωθείτε ότι δίνονται οι ευκαιρίες να συζητηθούν τόσο τα εμπόδια όσο και ευκαιρίες πριν οι μαθητές τοποθετήσουν τις κάρτες τους στο δέντρο.

Παραδείγματα

- Συζητήστε τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι μπορούν να

μεταβαίνουν στην εργασία τους τρόπους για την αντιμετώπιση της περιβαλλοντικής κρίσης.

- Συζητήστε τρόπους για τη μείωση των κινδύνων στην υγεία από παθήσεις του διαβήτη.
- Αν και όταν η γονιδιακή θεραπεία γίνει αποτελεσματική και ασφαλής, για ποιες περιπτώσεις θα πρέπει να την επιτρέψουμε; Θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί για τη θεραπεία μιας ασθένειας, για να ενισχύσουμε το ανοσοποιητικό μας σύστημα ή για να κά-νουμε το σώμα μας δυνατότερο; Βάλτε τις πιο αποδεκτές επιλο-γές ως φρούτα που κρέμονται χαμηλά τις λιγότερο αποδεκτές ως ‘φρούτα που κρέμονται σε ψηλά κλαδιά.

Παιχνίδι 29: Το δέντρο με τα προβλήματα

Σκοπός:

- Ανάλυση σύνδεσης
- Ανάλυση προβλημάτων

Μέγεθος τάξης: <50

Απαιτούμενος χρόνος: 30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες

Περιγραφή του παιχνιδιού

Εξηγήστε το σκοπό του εργαλείου και ζητήστε από τους μαθητές να εντοπίσουν ένα πρόβλημα. Κάντε ένα μεγάλο σχέδιο που να δείχνει τον κορμό ενός δέντρου και γράψτε το πρόβλημα πάνω στον κορμό. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εντοπίσουν όλες τις βασικές αιτίες του προβλήματος και να τις σχεδιάσουν επάνω στις μεγάλες ρίζες του δέντρου, υποδεικνύοντας έτσι ότι αποτελούν τις ‘ρίζες’ του προβλήματος. Επιλέξτε μία από τις κύριες αιτίες και ρωτήστε ‘γιατί νομίζετε ότι συμβαίνει αυτό;’ Η ερώτηση θα βοηθήσει τους μαθητές να αναγνωρίσουν και τις ‘δευτερεύουσες’ αιτίες. Γράψτε τις δευτερεύουσες αιτίες επάνω σε πιο μικρές ρίζες που προέρχονται από τη μεγαλύτερη ρίζα του δέντρου. Επαναλάβετε τη διαδικασία για κάθε μία από τις άλλες κύριες αιτίες.

Στη συνέχεια, ενθαρρύνετε τους μαθητές να εντοπίσουν τις κύριες συνέπειες του προβλήματος. Ζητήστε τους να γράψουν κάθε συνέπεια σε ένα μεγάλο κλαδί του δέντρου. Επιλέξτε μίας από τα κύριες συνέπειες. Ρωτήστε τους μαθητές ‘γιατί νομίζετε ότι συμβαίνει αυτό;’ ώστε να τους ενθαρρύνετε να προσδιορίσουν και τις ‘δευτερεύουσες’ συνέπειες. Ζητήστε τους να γράψουν τις ‘δευτερεύουσες’ συνέπειες ως μικρά κλαδιά που προέρχονται από τα μεγαλύτερα κλαδιά του δέντρου. Επαναλάβετε τη διαδικασία και

για τις άλλες κύριες συνέπειες. Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, συζητήστε τι δείχνει το δέντρο προβλημάτων. Για παράδειγμα, πώς σχετίζονται οι αιτίες και οι συνέπειες μεταξύ τους; Ποια είναι τα ριζικά αίτια των συνεπειών; Οι μαθητές μπορούν επίσης να μετατρέψουν το δέντρο των προβλημάτων σε ένα δέντρο λύσης ή στοχοθέτησης.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει μαθητές που χρησιμοποιούν τη ζωγραφιά του κορμού, των ριζών και των κλαδιών ενός δέντρου για να αναγνωρίσουν ένα πρόβλημα καθώς και τα αίτια και τις συνέπειες του προβλήματος. Η χρήση του 'δέντρου με τα προβλήματα' βοηθά να οπτικοποιηθούν τα προβλήματα και έτσι να εξεταστούν πιο προσεκτικά και να προσδιοριστούν οι κύριες αιτίες του προβλήματος και οι επιπτώσεις του. Το δέντρο μπορεί επίσης να βοηθήσει στον εντοπισμό θεμάτων που βρίσκονται πίσω από τις κύριες αιτίες και τις συνέπειες, και να δώσει το έναυσμα για συζητήσεις ανάμεσα σε μικρές ομάδες μαθητών. Το να γράφονται σχόλια πάνω στο δέντρο είναι ένας εύκολος τρόπος να απεικονιστούν οι διαφορετικές ιδέες που έχουν οι άνθρωποι αλλά και ένας τρόπος που βοηθάει να εντοπίσουν και να συζητήσουν για τα αίτια και να αντιμετωπίσουν τις συνέπειες των προβλημάτων.

Για κάθε αιτία και αποτέλεσμα, ο δάσκαλος θα πρέπει να ρωτά τους μαθητές 'Γιατί όμως συμβαίνει αυτό;' μέχρι να στερέψουν από ιδέες. Αυτό θα τους βοηθήσει να αναγνωρίσουν όλα τα θέματα που σχετίζονται με το πρόβλημα, όχι μόνο τα κύρια.

Παραδείγματα

- Ένα παράδειγμα προβλήματος είναι η μη αποδοχή της ομοφυλοφιλίας. Προβλήματα που θα μπορούσαν να εντοπιστούν και να γραφτούν στις ρίζες είναι π.χ. η πίεση της οικογένειας, η πίεση από την κοινότητα, ο τρόπος ζωής, η κουλτούρα, η παράδοση, η θρησκεία, οι νόρμες, οι νόμοι κ.λπ.. Θα μπορούσε

επίσης να υπάρξει μια ποικιλία συνεπειών στα κλαδιά, π.χ. η εγκληματικότητα, η αυτοκτονία, η πορνεία, η κατάθλιψη, η τοξικομανία, η υπεράσπιση των δικαιωμάτων των ομοφυλόφιλων / λεσβιών κ.λπ.

- Κάθε άτομο που κάνει ένα επάγγελμα πέρα από τον επαγγελματικό του ρόλο έχει και έναν προσωπικό ρόλο σε μία οικογένεια ως πατέρας, μητέρα, σύζυγος ή παιδί. Πιστεύετε ότι θα πρέπει να υπάρχει πρόβλεψη ώστε οι εργαζόμενοι στους χώρους υγείας να μπορούν κάνουν ένα διάλειμμα από την εντατική δουλειά για την καταπολέμηση μιας ασθένειας όπως το SARS (Σύνδρομο Οξείας Αναπνευστικής Ανεπάρκειας); Εσείς έχετε την απαίτηση από τους εργαζόμενους στον χώρο της υγειονομικής περίθαλψης να είναι έτοιμοι να θυσιάσουν τη ζωή τους για την προστασία της δημόσιας υγείας; Ποια είναι ορισμένα από τα ηθικά θέματα που προκύπτουν σε μια καραντίνα;

Παιχνίδι 30: Ο τοίχος των προβλημάτων και το δέντρο των λύσεων

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να μάθουμε να επιλύουμε προβλήματα

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Μέγεθος Διαδραστικής Ομάδας: Ομάδες με μέγιστο αριθμό ατόμων τα 20

Περιγραφή του παιχνιδιού

Καλύψτε έναν τοίχο με χαρτί και ονομάστε τον μισό τοίχο ‘τοίχο προβλημάτων’ και τον άλλο μισό ‘δέντρο λύσεων’. Σε αυτό το μέρος που ονομάσατε ‘δέντρο λύσεων’ σχεδιάστε ένα μεγάλο δέντρο. Οι ‘τοίχοι των προβλημάτων’ και τα ‘δέντρα των λύσεων’ μπορούν να λειτουργήσουν καλά με μεγάλες ομάδες ατόμων σε δημόσιους χώρους ή με μικρές ομάδες των 5-10 ατόμων. Συμφωνήστε σε ένα θέμα και κόψτε πολλά κομμάτια χαρτιού με διαφορετικά χρώματα ή/και σχήματα για τα προβλήματα και τις λύσεις. Βάλτε τα χαρτιά σε ξεχωριστούς σωρούς. Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν προβλήματα επάνω στα χαρτιά και να κολλήσουν τα χαρτιά πάνω στον τοίχο (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κόλλα ή ταινία).

Ζητήστε από τους μαθητές να ομαδοποιήσουν παρόμοια προβλήματα στον τοίχο.

Στη συνέχεια, ζητήστε να εξετάσουν αυτά τα αυτοκόλλητα με τα προβλήματα και να σκεφτούν λύσεις πάνω σε αυτά. Προσκαλέ-

στε τους να γράψουν λύσεις σε ξεχωριστά κομμάτια χαρτιού και να τα κολλήσουν στην περιοχή που είναι το ‘δέντρο των λύσεων’. Και σε αυτή την περίπτωση ομαδοποιήστε παρόμοιες λύσεις. Η τάξη μπορεί να συμφωνήσει ποιες λύσεις θα ήταν εύκολο να πραγματοποιηθούν και ποιες λύσεις είναι δύσκολο να τις εφαρμόσουμε από μόνοι μας. Στο τέλος της δραστηριότητας ο δάσκαλος θα πρέπει να συνοψίσει τα κύρια σημεία της συζήτησης.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Η χρήση ενός ‘τοιχίου προβλημάτων’ και ενός ‘δέντρου λύσεων’ μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό και τη συζήτηση προβλημάτων που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο θέμα. Οι μαθητές μπορούν να ομαδοποιήσουν παρόμοια προβλήματα που μπορεί να έχουν την ίδια λύση, και έπειτα να αναγνωρίσουν και να συζητήσουν πιθανές λύσεις για αυτά τα προβλήματα. Αυτοί του είδους οι ‘τοιχοί’ είναι πολύ εύκολο να φτιαχτούν και να παραμείνουν σε κοινή θέα στην τάξη ώστε να μπορούν οι μαθητές να γράφουν ανώνυμα και μετά το τέλος της δραστηριότητας. Οι μαθητές μπορούν να έχουν αρκετές ημέρες στη διάθεσή τους να προσθέσουν στον χαρτιά στον τοίχο ώστε να σκεφτούν βαθύτερα και να υπάρχει μετά περισσότερος χρόνος για αλληλεπίδραση. Οι τοίχοι μπορούν επίσης να στηθούν μέρη όπου συγκεντρώνεται κόσμος και δεν έχει πολύ χρόνο στη διάθεσή του. Σαφείς οδηγίες τοποθετημένες δίπλα από τον ‘τοιχίο προβλημάτων’ και το ‘δέντρο λύσεων’ θα βοηθήσει τα άτομα να κάνουν την άσκηση από μόνοι τους.

Παραδείγματα

Για παράδειγμα «Τι πιστεύετε για τη δημόσια υγεία;» Βάλτε αυτόν τον τίτλο στην κορυφή του τοίχου. Δώστε σαφείς προφορικές ή / και γραπτές οδηγίες και αφήστε τις ιδέες να συσσωρευτούν πάνω στον τοίχο.

- Σε ορισμένες χώρες μόνο παντρεμένες γυναίκες που έχουν

ήδη παιδιά επιτρέπεται να γίνουν υποκατάστατοι γονείς. Γιατί πιστεύετε ότι έγινε αυτός ο νόμος; Σκεφτείτε με ποιες πολιτικές θα ρυθμίζατε την πρόσβαση σε υποκατάστατες μητέρες καθώς και τρόπους να αντιμετωπιστεί η αδυναμία τεκνοποίησης.

- Τι σημαίνει να ανήκει κανείς σε ευπαθή ομάδα; Τι σημαίνει να είναι κανείς ευάλωτος; Σε τι είναι ευάλωτος; Τι μπορούμε να κάνουμε για να ξεπεραστεί η κατάσταση της ευπάθειας;

Παιχνίδι 31: Το παιχνίδι της εμπιστοσύνης

Σκοπός:

- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να μάθουμε να εμπιστευόμαστε τους άλλους

Μέγεθος τάξης: 20 μαθητές

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ομάδες των 10-20 καθησμένων σε κύκλο

Περιγραφή του παιχνιδιού

Ζητήστε από τους μαθητές να κάθισουν σε έναν κύκλο αντικρίζοντας ο ένας τον άλλο. Εξηγήστε στους μαθητές ότι αυτή είναι μια σοβαρή άσκηση να μάθουμε να εμπιστευόμαστε τους άλλους. Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν ένα μυστικό που έχουν και που δε θα ήθελαν κανέναν άλλος να το ξέρει. Ζητήστε τους να το γράψουν σε ένα μικρό κομμάτι χαρτιού, να το διπλώσουν και μην το δείξουν σε κανέναν. Τώρα ζητήστε από τους μαθητές να δώσουν το κομμάτι χαρτιού με το μυστικό στο πρόσωπο στα αριστερά τους, χωρίς όμως να το ανοίξουν. Ρωτήστε κάθε άτομο από τον κύκλο πώς αισθάνεται να έχει το μυστικό του στα χέρια κάποιου άλλου. Τώρα ρωτήστε τα άτομα που κρατάνε τα χαρτιά πώς αισθάνονται να έχουν το μυστικό κάποιου άλλου στην κατοχή τους. Μπορείτε να καταγράψετε μερικές από αυτές τις απαντήσεις σε ένα πίνακα. Τώρα ζητήστε από τους μαθητές να δώσουν πίσω τα κομμάτια του χαρτιού με το μυστικό στο πρόσωπο στο οποίο ανήκει το μυστικό. Μόλις γίνει αυτό, ενημερώστε τους μαθητές ότι μπορούν όλοι να καταστρέψουν τα χαρτιά τους και να χαλαρώσουν! Κανείς δε χρειάζεται να μοιραστεί το μυστικό του.

Ολοκληρώστε ρωτώντας τους μαθητές: Τι μας λέει αυτή η

άσκηση για την εμπιστευτικότητα; Τι είδους πράγματα μπορεί να μοιράζονται οι άνθρωποι μαζί μας, που θα πρέπει να διατηρούνται εμπιστευτικά; Τι κανόνες πρέπει να έχουμε για την εμπιστευτικότητα σε διαφορετικές περιστάσεις;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτή η άσκηση βοηθά τους ανθρώπους να κατανοήσουν τα θέματα εμπιστευτικότητας. Βοηθά επίσης τους ανθρώπους να αποκτήσουν εμπιστοσύνη ο ένας στον άλλο. Υπενθυμίστε στους μαθητές ότι η εμπιστοσύνη είναι κάτι που κάνεις, όχι κάτι που έχεις. Πρέπει να την κερδίσεις και να συνεχίζεις να την κερδίζεις. Και μπορεί να αφαιρεθεί ανά πάσα στιγμή εάν προδώσεις την εμπιστοσύνη κάποιου. Όλοι θέλουμε να πιστεύουμε ότι είμαστε αξιόπιστοι. Αλλά οι άνθρωποι είναι απίθανο να σε εμπιστευτούν αυτόματα επειδή είσαι γιατρός ή κάποιος άλλος επαγγελματίας. Όποιος κι αν είστε, η εμπιστοσύνη κτίζεται και συντηρείται. Σκοπός αυτού του παιχνιδιού δεν είναι να μοιραστούν οι μαθητές τα μυστικά τους. Αν κάποιος το κάνουν, αυτό εξαρτάται από αυτούς, αλλά κανείς δε θα πρέπει να αισθανθεί πίεση να κάνει κάτι τέτοιο.

Παραδείγματα

- Οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν οτιδήποτε θεωρούν μυστικό, είτε αυτό είναι πραγματικό είτε υποθετικό. Αν είναι φανταστικό τότε θα μπορούσε να σχετίζεται με ένα θέμα υγείας.

Παιχνίδι 32: Το παιχνίδι του ρίσκου

Σκοπός:

- Να μάθουμε να αξιολογούμε και να εξισορροπούμε τους κινδύνους

Μέγεθος τάξης: <50

Απαιτούμενος χρόνος: 10 λεπτά

Μέγεθος Διαδραστικής Ομάδας: Ιδανικά 30 άτομα, αλλά η ομάδα είναι διαχειρίσιμη και με περισσότερα άτομα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Εξηγήστε το σκοπό του εργαλείου στους μαθητές. Πριν τη δραστηριότητα, κάντε μια λίστα με περίπου 15 αληθινούς και ψευδείς τρόπους που κάτι μπορεί να συμβεί κάτι, π.χ. πως μπορεί να κληρονομηθεί ένα γονίδιο ή πως μπορεί να μεταδοθεί ο ιός HIV. Παραδείγματα μπορεί να περιλαμβάνουν το σεξ ‘χωρίς προφυλακτικό’ ή ‘το να μοιράζεται κανείς ένα φλυτζάνι με ένα πρόσωπο έχει διαγνωστεί με HIV / AIDS’. Γράψτε τους αληθινούς και ψευδείς τρόπους σε ξεχωριστές κάρτες. Σχεδιάστε μια γραμμή στο έδαφος. Εξηγήστε στους φοιτητές ότι αυτή είναι μια ‘γραμμή ρίσκου’. Το ένα άκρο της γραμμής δηλώνει ότι ‘δεν υπάρχει κίνδυνος μόλυνσης από HIV’ ενώ το άλλο δηλώνει ‘υψηλό κίνδυνο μόλυνσης από HIV’.

Ζητήστε έναν εθελοντή. Δώστε του μία από τις κάρτες και ζητήστε του να τη διαβάσει. Ζητήστε του να τοποθετήσει την κάρτα στη γραμμή σύμφωνα με το επίπεδο του ρίσκου που πιστεύει ότι ενέχει μια συγκεκριμένη συμπεριφορά. Ζητήστε από τον εθελοντή να εξηγήσει την απόφασή του. Ενθαρρύνετε τους άλλους μαθητές να σας πουν αν συμφωνούν ή όχι. Εξηγήστε στους μαθητές ποιο είναι το πραγματικό επίπεδο ρίσκου και γιατί. Εάν δε συμφωνούν, πείτε τους να τοποθετήσουν μια κάρτα με ερωτηματικό δίπλα στην

αμφισβητούμενη κάρτα. Επαναλάβετε αυτή τη δραστηριότητα μέχρι να έχουν τοποθετηθεί όλες οι κάρτες στη γραμμή κινδύνου. Επιστρέψτε σε όσες κάρτες έχουν συνοδευτεί από μια κάρτα με ερωτηματικό, ή από κάρτες που κάποιος μαθητής θεωρεί ότι είναι τοποθετημένες σε λάθος θέση στη γραμμή.

Δώστε στους μαθητές πληροφορίες σχετικά με το πραγματικό επίπεδο κινδύνου που ενέχει η συμπεριφορά και γιατί. Όταν ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, ενθαρρύνετε τους μαθητές να συζητήσουν για το τι έδειξε 'το παιχνίδι του ρίσκου'. Για παράδειγμα, υπήρξαν εκπλήξεις, με συμπεριφορές που οι μαθητές θεωρούσαν χαμηλού ρίσκου και οι οποίες είναι στην πραγματικότητα υψηλού; Ποιές ήταν τα κύρια σημεία διαφωνίας; Τι επιρροή έχουν οι εσφαλμένες πληροφορίες σχετικά με τις στάσεις των ανθρώπων και τις συμπεριφορές τους σχετικά με συγκεκριμένα θέματα; Τι δείχνει η γραμμή για το επίπεδο του ρίσκου στην πραγματική ζωή των ανθρώπων; Τι μέτρα θα μπορούσαν να ληφθούν για να μειωθεί αυτό το επίπεδο του ρίσκου;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το παράδειγμα περιλαμβάνει μαθητές που στέκονται σε διαφορετικά σημεία κατά μήκος μιας γραμμής για να δείξουν τα επίπεδα του ρίσκου που υπάρχουν σε συμπεριφορές που σχετίζονται με ένα θέμα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διάφορες καταστάσεις με ρίσκο, όπως π.χ. για περιβαλλοντικούς ή υγειονομικούς κινδύνους. Το παιχνίδι του ρίσκου μπορεί να βοηθήσει στη διερεύνηση ζητημάτων σχετικά με συμπεριφορές και κινδύνους καθώς και στην κατανόηση των γνώσεων και των στάσεων των ανθρώπων σχετικά με τα επίπεδα του ρίσκου που ενέχει μια κατάσταση. Μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό μιας επικίνδυνης συμπεριφοράς η οποία να πρέπει να αντιμετωπιστεί άμεσα. Το παιχνίδι του ρίσκου είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για να μας βοηθήσει να είμαστε σε εγρήγορση έτσι ώστε να μπορούμε να προλαμβάνουμε ανεπιθύμητα συμβάντα, ειδικότερα μέσα στην ευρύτερη κοινότητα στην οποία ζούμε. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να επικεντρωθούμε στα

επίπεδα του ρίσκου που αντιμετωπίζουν συγκεκριμένες ομάδες, όπως για παράδειγμα ομάδες που βρίσκονται σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα, επαγγέλματα ή που έχουν κληρονομικές ασθένειες.

Οι μαθητές μπορεί να αισθάνονται φόβο από κάποια επικίνδυνη συμπεριφορά που είχαν να αντιμετωπίσουν στο παρελθόν. Δώστε χρόνο για συζήτηση και ερωτήσεις, και υποστηρίξτε αυτούς που έχουν αντιληφθεί ότι έχουν βρεθεί σε κίνδυνο στο παρελθόν. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να δώσει σημαντικές ευκαιρίες για να μοιραστούν οι μαθητές ακριβείς πληροφορίες σχετικά με τις καταστάσεις κινδύνου και ρίσκου. Αν ένας φοιτητής βάλει μια κάρτα σε λάθος μέρος ο δάσκαλος θα πρέπει αρχικά να τους ενθαρρύνει να μιλήσουν για την απόφασή τους. Θα πρέπει όμως επίσης να τους υποδείξει και τις σωστές πληροφορίες με υποστηρικτικό τρόπο.

Παραδείγματα σε μια γραμμή που ξεκινάει από μηδενικό κίνδυνο και τελειώνει στον υψηλότερο κίνδυνο

- Οι κάρτες που σχετίζονται με κίνδυνο μόλυνσης από τον ιό HIV / AIDS θα μπορούσαν για παράδειγμα να περιλαμβάνουν: το φιλί, τον ιδρώτα, το σάλιο, το να είστε πιστοί στο σεξουαλικό σας σύντροφο, τη μετάγγιση αίματος, το σεξ χωρίς προφυλακτικό, τη μετάδοση από μητέρα σε παιδί, τα δάκρυα, το να μοιραστείτε ένα μαντήλι, το να χρησιμοποιήσετε τα ίδια ρούχα, το να μοιραστείτε τα ίδια μαχαιροπίρουνα κ.ο.κ.
- Ο κίνδυνος καρδιακής προσβολής μπορεί να περιλαμβάνει για παράδειγμα κάρτες όπως: το να τρώτε πολύ ζάχαρη, το να τρώτε πολύ αλάτι, τη δυσκοιλιότητα, τη γενετική προδιάθεση, τη γρήγορη οδήγηση, τη μόλυνση της ατμόσφαιρας, τον θόρυβο, τους ιού κλπ.

Παιχνίδι 33: Χαρτογραφώντας το στίγμα

Σκοπός:

- Αύξηση δυνάμεων παρατήρησης
- Κατανόηση των διακρίσεων

Μέγεθος τάξης: <50

Απαιτούμενος χρόνος: 60 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Η πρακτική άσκηση μπορεί να γίνει σε ζεύγη ή σε τριάδες

Περιγραφή του παιχνιδιού

Αυτή είναι μια πρακτική άσκηση που μπορεί να διεξαχθεί στις εγκαταστάσεις ενός εκπαιδευτικού ιδρύματος ή στην ευρύτερη κοινότητα. Η τάξη μπορεί να χωριστεί σε ζεύγη ή ομάδες των τριών αγοριών και κοριτσιών. Πρώτα συζητήστε στην τάξη τι είναι το στίγμα. Μπορούμε να πούμε ότι το στίγμα είναι ένα χαρακτηριστικό που διαχωρίζει ένα άτομο ή μια συγκεκριμένη ομάδα ατόμων ως διαφορετικούς. Αντιμετωπίζονται αρνητικά και επικριτικά επειδή κατέχουν αυτό το χαρακτηριστικό. Το στίγμα μπορεί να οδηγήσει σε διακρίσεις οπότε η άσκηση αυτή μπορεί επίσης να αποτυπώσει και τις διακρίσεις. Συζητήστε τι είδους στίγμα θα εξεταστεί, όπως για παράδειγμα το στίγμα που σχετίζεται με το φύλο, το βάρος, σώματος, το χρώμα του δέρματος, το να είναι κάποιος θετικός σε HIV.

Σε ζευγάρια ή τριάδες, οι μαθητές περπατούν μέσα στις εγκαταστάσεις ενός εκπαιδευτικού ιδρύματος ή τη γειτονιά σε μια κοινότητα και αναζητούν μέρη όπου το στίγμα είναι εμφανές ή όπου λαμβάνουν χώρα διακρίσεις. Οι μαθητές μπορούν επίσης να χαρτογραφήσουν το στίγμα σχεδιάζοντας έναν χάρτη της τοποθεσίας και συζητώντας σε μικρές ομάδες αυτό το οποίο παρατήρησαν.

Οι μαθητές μπορούν στη συνέχεια να περπατήσουν γύρω από την επιλεγμένη περιοχή σε ζεύγη ή τριάδες, με τον καθένα να παρατηρεί την αντίδραση των άλλων προς αυτούς ή προς κάποιον από αυτούς που γίνεται το επίκεντρο ασυνήθιστης προσοχής. Θα μπορούσαν να συγκρίνουν τον τρόπο που άλλοι αλληλεπιδρούν με κάθε μέλος της ομάδας στην ίδια περίπτωση για να παρατηρήσουν τις διαφορές στη συμπεριφορά των ανθρώπων απέναντί τους. Μόλις επιστρέψουν στην τάξη οι ομάδες μπορούν να γράψουν και να παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους. Μπορούν να γίνουν συγκρίσεις με τα αποτελέσματα άλλων ομάδων.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Η χαρτογράφηση του στίγματος είναι στην ουσία μια συζήτηση που διερευνά το στίγμα που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι στην κοινωνία. Η διαδικασία είναι χρήσιμη για τον εντοπισμό των διαφορετικών πλαισίων όπου δημιουργούνται καταστάσεις στις οποίες άνθρωποι στιγματίζονται αλλά επίσης και για να διερευνήσει τους λόγους για τους οποίους αυτό συμβαίνει σε διαφορετικά πλαίσια. Κάνοντας συγκρίσεις οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν τις επιπτώσεις που έχει ο στιγματισμός σε διαφορετικούς ανθρώπους. Τα αποτελέσματα θα μπορούσαν να εφαρμοστούν πέρα από μια απλή περιγραφική της κατάστασης για να εντοπίσουμε στρατηγικές που θα συμβάλουν στη μείωση του στιγματισμού. Ο δάσκαλος μπορεί να ρωτήσει τους μαθητές για τους λόγους του στιγματισμού σε διάφορα μέρη, τις επιπτώσεις από αυτό καθώς και τις στρατηγικές για τη μείωση του. Οι μαθητές θα πρέπει να είναι συναισθηματικά προετοιμασμένοι για την άσκηση και να είναι ενήμεροι ότι οι διακρίσεις και το στίγμα αποτελούν σημαντικές κοινωνικές ανησυχίες.

Παραδείγματα

- Θα θέλατε να μάθετε τα γονίδιά σας;
- Μπορείτε να κάνετε ένα γενετικό τεστ στη χώρα σας; Αν ναι, για

ποιες ασθένειες; Είναι κάποιες από αυτές τις ασθένειες συνδεδεμένες με κοινωνικό στίγμα;

- Σκεφτείτε ποιοι χαρακτήρες καθορίζονται από τη γενετική και ποιοι καθορίζονται από το περιβάλλον. Πώς διαφοροποιούνται οι άνθρωποι σε σχέση με αυτά;
- Πώς είναι να κάθεσαι σε αναπηρική καρέκλα και να παρακολουθείς τον τρόπο που σε κοιτούν οι άνθρωποι?
- Βρείτε οργανισμούς στην περιοχή σας που ασχολούνται με γενετική μηχανική. Σε ποιες περιοχές διεξάγουν τις έρευνές τους και γιατί;

Παιχνίδι 34: Χαρτογράφηση κοινωνικών δικτύων

Σκοπός:

- Η χαρτογράφηση της κοινωνίας
- Να κατανοήσουμε τις ανθρώπινες σχέσεις

Μέγεθος τάξης: <50

Απαιτούμενος χρόνος: 30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρή ομάδα εργασίας 3-5 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Άτομα και μικρές ομάδες μπορούν να φτιάξουν χάρτες κοινωνικών δικτύων. Διαφορετικές ομάδες μπορούν να φτιάξουν χάρτες κοινωνικών δικτύων για διαφορετικούς ανθρώπους. Πρώτα πρέπει να συμφωνήσουν ποιο άτομο θα χαρτογραφήσουν και, στη συνέχεια να συμφωνήσουν στα όρια στις σχέσεις που θα χαρτογραφήσουν. Για παράδειγμα, οι σχέσεις του ατόμου στο κέντρο του χάρτη μπορεί να περιορίζονται σε ανθρώπους, ή να περιλαμβάνουν οικοσυστήματα και το περιβάλλον, ή ζώα. Η ομάδα θα πρέπει τότε να σχεδιάσει άλλους ανθρώπους (ή αντικείμενα) με τους οποίους έχει σημαντικές σχέσεις στο χάρτη. Χρησιμοποιήστε γραμμές και βέλη για να υποδείξετε σχέσεις. Χρησιμοποιήστε χρώματα ή διαφορετικές γραμμές για να υποδηλώσετε τα διαφορετικά είδη σχέσεων π.χ. φιλίες, επιχειρηματικές σχέσεις, οικολογικές σχέσεις κ.ο.κ. Χρησιμοποιήστε την απόσταση μεταξύ των ανθρώπων και του κεντρικού αντικειμένου ή προσώπου στο χάρτη για να δείξετε τη σημασία της σχέσης: όσο πιο κοντά στο πρόσωπο, τόσο πιο σημαντικό. Συζητήστε τι φαίνεται στο χάρτη και αφήστε ολόκληρη την τάξη να συγκρίνει τους διαφορετικούς χάρτες που έχει φτιάξει η κάθε ομάδα.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Οι χάρτες κοινωνικών δικτύων είναι διαγράμματα που δείχνουν τις σχέσεις που είναι σημαντικές για ένα άτομο (ή μια οικογένεια ή μια ομάδα). Η δραστηριότητα αυτή βοηθάει για να εξερευνήσετε τις σχέσεις μέσα σε μία κοινότητα, και να κατανοήσετε τι είναι σημαντικό σε αυτές τις διαφορετικές σχέσεις. Για παράδειγμα, οι σχέσεις αυτές παρέχουν πρακτική βοήθεια, συναισθηματική υποστήριξη ή πληροφορίες; Οι χάρτες μπορούν να βοηθήσουν να κατανοήσετε πώς οι άνθρωποι επικοινωνούν μέσα σε μια κοινότητα και πώς οι πληροφορίες μοιράζονται (ή δεν μοιράζονται). Βοηθούν να διερευνήσετε πώς διαφορετικοί άνθρωποι (ή ομάδες) συμμετέχουν στη διαδικασία λήψης αποφάσεων. Οι ομάδες μπορούν εξερευνήσουν τα οφέλη και τους κινδύνους των διαφορετικών σχέσεων. Οι χάρτες μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν τον διχασμό που μπορεί να υπάρχει σε μια κοινότητα και την κοινωνική απομόνωση. Για παράδειγμα, υπάρχουν κάποιοι άνθρωποι που έχουν πολύ λίγες σχέσεις;

Παραδείγματα

- Όταν επισκέπτεστε κάποιο γιατρό, κάνετε τις αποφάσεις σας σχετικά με τη θεραπεία σας μόνοι σας ή σε συζήτηση με άλλα μέλη της οικογένειας και το γιατρό; Ποιος άλλος επηρεάζει τις αποφάσεις της θεραπείας σας;
- Πρέπει να υπάρξει συναίνεση σχετικά με το να λένε την αλήθεια οι ιατρικοί επαγγελματίες στους ασθενείς; Πρέπει να υπάρχουν διεθνή πρότυπα (εφαρμόσιμα σε όλες τις χώρες) για το πως να λέγεται αλήθεια; Ποιός πρέπει να αποφασίζει αυτά τα πρότυπα; Ποιος φορέας θα μπορούσε να διαχειριστεί κάτι τέτοιο; Ποια κοινωνικά δίκτυα εμπλέκονται;

Παιχνίδι 35: Ταξίδι υγείας

Σκοπός:

- Ανάλυση του χρόνου

Μέγεθος τάξης: <50

Απαιτούμενος χρόνος: 30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: 1-2 άτομα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Τα ‘ταξίδια υγείας’ είναι καλύτερα αν σχεδιαστούν πρώτα από άτομα ή ζευγάρια. Εξηγήστε στους μαθητές το σκοπό της δραστηριότητας. Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τα διαφορετικά θέματα υγείας που αντιμετωπίζει κάποιος που είναι άρρωστος, ή να σκεφτούν δικά τους θέματα υγείας. Ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο όπως για παράδειγμα ‘το ταξίδι υγείας ενός ατόμου τον τελευταίο μήνα’ ή ‘το ταξίδι υγείας μου από όταν βρέθηκα θετικός μετά από εξέταση σε μια κολλητική ασθένεια’. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σχεδιάσουν το ταξίδι υγείας του ατόμου. Καθώς το ταξίδι εξελίσσεται η γραμμή ανεβαίνει καθώς τα πράγματα πηγαίνουν προς το καλύτερο και κατεβαίνει όταν γίνονται χειρότερα. Δείξτε πάνω στη γραμμή τι έκανε τα πράγματα καλύτερα ή χειρότερα σε κάθε σημείο. Συζητήστε τα θέματα υγείας που μπορεί να βιώσει το άτομο κατά τη διάρκεια της επιλεγμένης χρονικής περιόδου. Αυτά περιλαμβάνουν σωματικά, ψυχικά και κοινωνικά θέματα υγείας και μπορούν να συνδεθούν με συζητήσεις σχετικά με την ποιότητα ζωής (QOL: Quality of Life). Δείξτε τα θέματα υγείας πάνω στη γραμμή του ταξιδιού υγείας.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εντοπίσουν τα κενά στη διαθέσιμη θεραπεία και υποστήριξη. Ζητήστε από τους μαθητές να

παρουσιάσουν τα ταξίδια υγείας τους, εξηγώντας τι έχει βοηθήσει το άτομο, τι δεν έχει και πώς το ταξίδι υγείας θα μπορούσε να γίνει πιο εύκολο. Η τάξη μπορεί να συνοψίσει τα κύρια προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι και αυτά θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε κάποια άλλη δραστηριότητα όπως το ‘δέντρο με τα προβλήματα’ ή κάποια άλλη.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το εργαλείο περιλαμβάνει την αναπαράσταση του ιστορικού της υγείας ενός ατόμου σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Περιλαμβάνει την αναγνώριση και την επισήμανση των περιόδων που ο άτομο βρίσκεται στα ‘πάνω’ του και στα ‘κάτω’ του όσον αφορά την υγεία του, την ανεύρεση της θεραπείας και της υποστήριξης που χρειάζεται αν αυτή ήταν ελλιπής, και πως μπορεί να τη βρει. Η χρήση ενός ταξιδιού υγείας βοηθάει με μη απειλητικό τρόπο τη να συζητηθούν ευαίσθητα ζητήματα σχετικά με τη σωματική και ψυχική υγεία και τον τρόπο μέτρησης της QOL. Η διαδικασία μπορεί να μας βοηθήσει αποκτήσουμε γνώσεις και να εντοπίσουμε πεποιθήσεις σχετικά με τη νόσο. Μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό κοινών προβλημάτων υγείας που αντιμετωπίζουν άνθρωποι που ζουν με μια ασθένεια ή πιθανά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν σε μελλοντικές πανδημίες. Μπορεί να βοηθήσει στην αναγνώριση της θεραπείας και στην υποστήριξη των μελών μιας κοινότητας καθώς και στην ανεύρεση της διαθέσιμης θεραπείας και υποστήριξης για άτομα που είναι εκτεθειμένα σε επικίνδυνες καταστάσεις για την υγεία τους ή πάσχουν από μια πραγματική ασθένεια. Μπορεί να εντοπίσει εμπόδια στην παροχή θεραπείας και υποστήριξης και πώς αυτά τα εμπόδια θα μπορούσαν να ξεπεραστούν.

Αν οι άνθρωποι δε θέλουν να σχεδιάσουν τα δικά τους ταξίδια υγείας, ζητήστε τους να εφεύρουν ένα, σκεφτόμενοι το ταξίδι υγείας διαφορετικών ανθρώπων με τους οποίους είναι εξοικειω-

μένοι ή για τους οποίους έχουν ακούσει. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν την ανεπίσημη θεραπεία και υποστήριξη, όπως π.χ. την παραδοσιακή ιατρική ή ψυχοκοινωνική υποστήριξη από φίλους καθώς επίσης και τη ‘μοντέρνα’ ιατρική. Οι μαθητές θα μπορούσαν να σχεδιάσουν ταξίδια υγείας για διαφορετικούς ανθρώπους όπως για παράδειγμα έναν νέο άντρα, μια νεαρή γυναίκα ή ένα παιδί. Κάτι τέτοιο βοηθά στην εξερεύνηση διαφορετικών θεμάτων υγείας και θεραπειών που μπορεί να αντιμετωπίζουν διαφορετικοί άνθρωποι.

Παραδείγματα

- Φτιάξτε ένα χάρτη με τα διάφορα στάδια εξέλιξης μια ασθένειας. Ο χάρτης μπορεί να περιλαμβάνει σχόλια όπως: Ψυχοθεραπεία, συζήτηση με φίλους, εξετάσεις, απόλυση, οικονομικά προβλήματα, θάνατος, αποκατάσταση κλπ. Οι σχέσεις με άλλα άτομα μπορούν να προστεθούν όσον αφορά πως επηρεάζουν το ταξίδι υγείας του προσώπου ή ως επιρροές πάνω στη γραμμή.

Παιχνίδι 36: Κάρτες διαπραγμάτευσης

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να ξεκαθαρίσουμε τις σκέψεις μας

Μέγεθος τάξης: <50 μέγιστο

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ιδανικά σε μικρές ομάδες 10-15 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Φτιάξτε 20 μεγάλες κάρτες. Δημιουργήστε μια λίστα με 10 ‘τυπικές’ κοινότητες μελών. Φτιάξτε δύο κάρτες για κάθε ‘τυπικό’ πρόσωπο, χρησιμοποιώντας εικόνες και σύμβολα που να δείχνουν τι είναι (π.χ. το φύλο τους, την ηλικία, την κατάσταση της νόσου τους, το επάγγελμα, την κοινωνική κατάσταση, το σπίτι). Χωρίστε τις κάρτες σε δύο πακέτα των 10 καρτών, έτσι ώστε κάθε πακέτο να περιέχει ένα πλήρες σετ ‘τυπικών’ ανθρώπων. Ανακατέψτε τις κάρτες, ώστε να είναι σε διαφορετική σειρά στα δύο πακέτα. Βάλτε τα δύο πακέτα δίπλα-δίπλα και γυρίστε τα προς τα κάτω, έτσι ώστε να μη φαίνονται τα σχέδια πάνω στις κάρτες. Γυρίστε την πρώτη κάρτα του κάθε πακέτου και δείξτε στους μαθητές τα ‘τυπικά’ μέλη της κοινότητας. Ζητήστε από τους μαθητές να φανταστούν μια κατάσταση η οποία θα περιλαμβάνει αυτούς τους δύο ανθρώπους. Ενθαρρύνετε τους να σκεφτούν ποιό από τα δύο μέλη της κοινότητας θα είχε τη μεγαλύτερη δύναμη και γιατί. Ζητήστε από τους μαθητές να προσδιορίσουν τις δεξιότητες και στρατηγικές τις οποίες θα χρειαζόταν το άτομο με τη λιγότερη εξουσία για να προστατευθεί στη συγκεκριμένη κατάσταση, π.χ. γνωμοδότηση από ιατρό, τη σύναψη ενός συμβολαίου, το να γίνουν φίλοι, να

έχουν σεξουαλικές σχέσεις, κ.ο.κ. Στη συνέχεια ζητήστε τους να κάνουν το ίδιο για το άτομο με την περισσότερη δύναμη.

Όταν ολοκληρωθεί η συζήτηση για την περίπτωση αυτή, τοποθετήστε τις κάρτες στο κάτω μέρος των πακέτων. Στη συνέχεια, γυρίστε δύο νέες κάρτες και επαναλάβετε τη δραστηριότητα. Συνεχίστε μέχρι να έχουν συζητηθεί όλες οι κάρτες. Όταν η δραστηριότητα ολοκληρωθεί, ενθαρρύνετε τους μαθητές να συζητήσουν τι έδειξε το παιχνίδι. Για παράδειγμα, τι τύποι ανθρώπων τείνουν να έχουν περισσότερη δύναμη και σε ποιές καταστάσεις; Γιατί συμβαίνει αυτό; Τι είδους δεξιότητες και στρατηγικές είναι πιο σημαντικές για τα άτομα που έχουν λιγότερη δύναμη; Τι θα μπορούσε να γίνει για να βελτιώσουν αυτές τις δεξιότητες και στρατηγικές;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει τη χρήση καρτών (με σχέδια ‘τυπικών’ ανθρώπων) για να μπορεί κάποιος να εντοπίσει τα διάφορα είδη δεξιοτήτων και στρατηγικών που θα χρειαστεί σε διάφορες καταστάσεις ή συναναστροφές. Το παιχνίδι με τις ‘κάρτες διαπραγμάτευσης’ δίνει τη δυνατότητα να εξερευνήσει κανείς πως λειτουργεί η εξουσία μέσα σε διάφορες και σε διαφορετικά επαγγέλματα. Προσδιορίστε τον τύπο των δεξιοτήτων και των στρατηγικών που ακολουθούν οι άνθρωποι σε κάθε κατάσταση και τι είναι αυτό που έχουν ήδη, έτσι ώστε να μπορέσουν να εξετάσουν ποιες από τις δεξιότητες και τις στρατηγικές τους πρέπει να βελτιώσουν και πώς θα το επιτύχουν. Εάν μια κατάσταση μεταξύ δύο ατόμων που εμφανίζονται στις κάρτες είναι απλά αδιανόητη, βάλτε τη μία κάρτα στο κάτω μέρος του πακέτου και αναποδογυρίστε μια καινούργια για να την αντικαταστήσετε. Αυτή η δραστηριότητα είναι μία καλή ευκαιρία να συζητήσετε καταστάσεις που συχνά οι άνθρωποι αρνούνται ή αγνοούν, όπως για παράδειγμα είναι οι σεξουαλικές σχέσεις μεταξύ ενηλίκων και παιδιών ή μεταξύ ανθρώπων του ίδιου φύλου. Αν αυτό συμβεί, ενθαρρύνετε τους μαθητές να εστιάσουν στην πραγματικότητα των καταστάσεων αυτών, αντί να κρίνουν τους εμπλεκόμενους σε αυτές.

Παραδείγματα

- Οι κάρτες θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν ένα συνδυασμό πολλών διαφορετικών ηλικιών, φύλων, και επαγγελμάτων. Σκεφτείτε συγκεκριμένες καταστάσεις οι οποίες να σχετίζονται με το θέμα της διάλεξης ή του μαθήματος.

Παιχνίδι 37: Κεφάλι ή καρδιά;

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Πως να ξεκαθαρίζουμε τις σκέψεις μας

Μέγεθος τάξης: 50-100 μέγιστο

Απαιτούμενος χρόνος: 10 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ιδανικά 30 άτομα αλλά γίνεται και με περισσότερα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Παρουσιάστε στην τάξη μια συγκεκριμένη υπόθεση και περιγράψτε τέσσερις διαφορετικές επιλογές ως απαντήσεις. Ζητήστε από όλους να επιλέξουν μία και να δημιουργήσουν ομάδες σύμφωνα με την απόφασή τους. Στη συνέχεια, επιλέξτε αρκετούς εθελοντές από κάθε ομάδα για να εξηγήσουν γιατί επέλεξαν τη συγκεκριμένη θέση. Έπειτα μπορείτε να τους ρωτήσετε αν χρησιμοποίησαν το κεφάλι ή την καρδιά τους κατά τη λήψη της απόφασης, τοποθετώντας το αριστερό τους χέρι στο κεφάλι αν χρησιμοποίησαν το κεφάλι τους (απόφαση με τη λογική), και το δεξί τους χέρι πάνω στην καρδιά αν χρησιμοποίησαν την καρδιά τους (απόφαση με το συναίσθημα). Μερικοί άνθρωποι θα έχουν χρησιμοποιήσει και τα δύο.

Εν συνεχεία μπορείτε να τους ζητήσετε να περπατήσουν προς ένα τρίγωνο το οποίο είναι σχεδιασμένο στο πάτωμα με τρεις κορυφές οι οποίες αντιπροσωπεύουν αν αποφάσισαν με βάση τη λογική, το συναίσθημα ή τη διαίσθηση. Κάτι τέτοιο μπορεί να οδηγήσει σε μια συζήτηση για τον τρόπο που οι άνθρωποι παίρνουν αποφάσεις. Επίσης μπορούν να συζητηθούν διαφορετικές περιπτώσεις. Συχνά οι άνθρωποι χρησιμοποιούν ένα μείγμα από τα παραπάνω (λογική, συναίσθημα, διαίσθηση) για να πάρουν μια απόφαση.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να συσχετίσουν τις αποφάσεις που παίρνουν όταν αντιμετωπίζουν ένα ηθικό δίλημμα το οποίο περιλαμβάνει διαφορετικές ηθικές θεωρίες. Όλοι χρησιμοποιούμε ένα μείγμα από τρόπους για να πάρουμε αποφάσεις, υπάρχουν όμως κάποιες ηθικές θεωρίες που δίνουν έμφαση μόνο στη λογική έναντι των συναισθημάτων ή που εστιάζουν στις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων.

Παραδείγματα

- Θα πρέπει να εκτελείται γενετικός έλεγχος όταν δεν υπάρχει καμία διαθέσιμη θεραπεία; Εξετάστε τις πιθανές επιλογές: α. Όλες οι γενετικές εξετάσεις είναι χρήσιμες πληροφορίες και πρέπει να είναι διαθέσιμες. β. Τα αποτελέσματα γενετικών δοκιμών δεν θα πρέπει να δίνονται στους ασθενείς αλλά να χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για έρευνα. γ. Τα αποτελέσματα των γενετικών δοκιμών θα πρέπει να είναι διαθέσιμα στις ασφαλιστικές εταιρείες στο χώρο της υγείας. δ. Τα αποτελέσματα γενετικών δοκιμών θα πρέπει να παρέχονται στους ασθενείς μόνο όταν με αυτά μπορούν να κάνουν κάτι για να αποτρέψουν τη νόσο.
- Πρέπει να χρησιμοποιούνται γενετικές εξετάσεις για παιδιά; Γιατί; Σκεφτείτε τις πιθανές επιλογές: α. Οι γενετικές εξετάσεις θα πρέπει να γίνονται σε παιδιά μέχρι 5 ετών αλλά χωρίς να το μαθαίνουν β. Παιδιά ηλικίας 10 ετών μπορούν να κάνουν γενετικές εξετάσεις και να ενημερωθούν για οποιαδήποτε αποτελέσματα. γ. Παιδιά 11 ετών μπορούν να κάνουν και να ενημερωθούν για πιθανά θεραπευτικά αποτελέσματα. γ. Οι γενετικές εξετάσεις πρέπει να γίνονται μόνο σε ενήλικες από 18 ετών και πάνω οι οποίοι μπορούν να ενημερωθούν πλήρως για τα όποια αποτελέσματα. *Σκεφτείτε τα ακόλουθα:* Σε ποιο στάδιο της ζωής σας θα υποβάλλατε τους εαυτούς σας σε γενετικές εξετάσεις; Αναλογιστείτε αν κάποια θεραπεία, διατροφή ή τρόπος ζωής κατά την παιδική ηλικία θα μπορούν να επηρεάσουν τα αποτελέσματα.

Παιχνίδι 38: Οι τροχοί του μέλλοντος

Σκοπός:

- Προγραμματισμός για το μέλλον

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 20 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες

Περιγραφή του παιχνιδιού

Εξηγήστε στην τάξη ότι σε αυτή τη δραστηριότητα θα πρέπει να ζωγραφίσουν ένα σύνολο κύκλων ή τροχών σε ένα κομμάτι χαρτί, οι οποίοι να εκπροεύνονται από ένα κεντρικό γεγονός. Αφού αναλογιστούν το κεντρικό αυτό γεγονός, να σκεφτούν μια συνέπεια της όλης κατάστασης, και στη συνέχεια να γράψουν αυτή την συνέπεια σε ένα νέο κύκλο. Εν συνεχεία να σκεφτούν πάλι μια συνέπεια της νέας αυτής κατάστασης και να επαναλάβουν την άσκηση ώστε να σχηματιστεί ένα σύνολο από κύκλους ή τροχούς που απλώνονται σιγά σιγά έτσι ώστε να δουν σχηματικά πώς το μέλλον διαμορφώνεται από ένα κεντρικό συμβάν. Αυτό μπορεί να βοηθήσει όταν εξετάζουμε τις αιτίες και τις συνέπειες σε προβλήματα και καταστάσεις που δεν είναι πολύ ξεκάθαρες. Όταν γίνεται σε μια μικρή ομάδα, η ομάδα μπορεί να εργαστεί πάνω στο να συμφωνήσει για όλες τις πιθανές συνέπειες. Μπορεί επίσης να είναι χρήσιμο κατά τη σύνθεση δοκιμίων και εργασιών πάνω στις αιτίες και τα αποτελέσματα διαφόρων προβλημάτων ή καταστάσεων.

Το κεντρικό πρόβλημα που συζητείται πρέπει να έχει αναγνωρίσιμα αίτια, τα οποία εν συνεχεία θα επιφέρουν κάποια αποτελέσματα. Οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν, είτε σε μικρές ομάδες

είτε ως τάξη, σχετικά με τα βαθύτερα αίτια και να εντοπίσουν αργά και σταθερά, ακόμα περισσότερα αίτια που οδηγούν στο κεντρικό πρόβλημα. Με τον ίδιο τρόπο θα πρέπει να καταγράψουν τα αποτελέσματα που προκύπτουν από το κεντρικό πρόβλημα. Οι μαθητές θα πρέπει να σχεδιάσουν βέλη για να δείξουν τις σχέσεις. Αφού ολοκληρωθεί η άσκηση, μπορείτε να αφιερώσετε λίγο χρόνο για να συζητηθούν *οι τροχοί του μέλλοντος* με ολόκληρη την τάξη και να συνοψίσετε τη δραστηριότητα ρωτώντας τους μαθητές σχετικά με το τι αποκόμισαν από τη δραστηριότητα.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Οι τροχοί του μέλλοντος μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εξετάσετε τις συνέπειες μίας επικίνδυνης συμπεριφοράς. Μας δίνουν επίσης πληροφορίες για τη μορφή του προβλήματος που προσδιορίζεται ως επικίνδυνη συμπεριφορά. Στην ουσία, *οι τροχοί του μέλλοντος* μας 'πηγαίνουν' σε μελλοντικές συνέπειες οι οποίες με τη σειρά τους εξελίσσονται σε άλλες αρνητικές και ανεπιθύμητες καταστάσεις. Ομοίως, οι τροχοί που αναφέρονται στα αίτια του προβλήματος, φαίνεται ότι μας 'οδηγούν' στο πρόβλημα όταν αρχίζουμε και συζητάμε για τα αίτια. Πρόκειται για μια γραφική αναπαράσταση των αιτιών και των αποτελεσμάτων ορισμένων συμπεριφορών που μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να φανταστούν καλύτερα το μέλλον.

Τα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού αυτού είναι ότι επιτρέπει τη συμμετοχή όλων σε μια συζήτηση, είτε σε μικρές ομάδες είτε με συμμετοχή όλης της τάξης. Η όλη διαδικασία διεξάγεται γρήγορα και συνήθως κρατά την προσοχή των μαθητών. Το διάγραμμα που απεικονίζει τους τροχούς του μέλλοντος έχει έντονο οπτικό χαρακτήρα και επιτρέπει έτσι την καλύτερη κατανόηση των εννοιών, καθώς παρέχει μια πιο σαφή και ξεκάθρα εικόνα του πολύπλοκου χαρακτήρα των προβλημάτων. *Οι τροχοί του μέλλοντος* προϋποθέτουν οι μαθητές να έχουν κάποια πρώτη γνώση πάνω στο εξεταζόμενο θέμα πριν μπορέσουν να πάρουν μέρος.

Παραδείγματα

Αναπτύξτε τροχούς του μέλλοντος στα ακόλουθα θέματα:

- Υπερβολική χρήση ναρκωτικών και οινόπνευματος από ένα αγόρι 15 χρονών.
- Ζημιές που προκλήθηκαν από έναν κυκλώνα σε μία ήρεμη αποψιλωμένη περιοχή δίπλα στη θάλασσα.

Παιχνίδι 39: Ο συνήγορος του διαβόλου

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να ενισχύσουμε τις ηθικές μας πεποιθήσεις

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρασπό τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: 10 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Ζεύγη

Περιγραφή του παιχνιδιού

Ο συνήγορος του διαβόλου είναι μια μορφή παιχνιδιού ρόλων κατά το οποίο ένα άτομο προσπαθεί ασκώντας πίεση, να πείσει έναν φίλο του να υποκύψει στον πειρασμό. Το άλλο πρόσωπο πρέπει να αντισταθεί σε όλους τους πειρασμούς του διαβόλου παραθέτοντας τους λόγους για τους οποίους δε θέλει να ενδώσει στον πειρασμό. Οι μαθητές θα πρέπει να εντοπίσουν τους πειρασμούς που αντιμετωπίζουν στη ζωή τους (όπως π.χ. το κάπνισμα, το υπερβολικό φαγητό, το σεξ, το ποτό, την κλοπή, την αλόγιστη καταστροφή του περιβάλλοντος κλπ.). Το παιχνίδι γίνεται σε ζευγάρια όπου ο ένας μαθητής προσποιείται ότι είναι ο κακός φίλος (ο διάβολος) ο οποίος προσπαθεί να πείσει τον άλλο να ενδώσει στον πειρασμό. Οι μαθητές θα πρέπει να αντιστρέψουν τους ρόλους μετά από κάποιο χρονικό διάστημα. Στο τέλος ο δάσκαλος θα πρέπει να κάνει μια σύνοψη της δραστηριότητας επισημαίνοντας τους λόγους για τους οποίους δεν θα πρέπει να υποκύπτουμε στον πειρασμό.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Ο συνήγορος του διαβόλου είναι ένα χρήσιμο παιχνίδι για την

προώθηση της κριτικής σκέψης στους μαθητές και την ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, καθώς πρέπει να γνωρίζουν τα επιχειρήματα για και για τις δύο πλευρές ενός ζητήματος, εφόσον καλούνται να αλλάζουν ρόλους. Αυτό τους βοηθά να διαχειρίζονται καλύτερα την πίεση από τους συνομηλίκους τους και να μην υποκύπτουν στον πειρασμό ή σε επικίνδυνες συμπεριφορές. Βέβαια, εάν η τεχνική δεν εφαρμοστεί σωστά, υπάρχει ο κίνδυνος κάποιοι μαθητές να πεισθούν από τα επιχειρήματα υπέρ της επικίνδυνης συμπεριφοράς.

Παραδείγματα

- Ανά ζεύγη, παίξτε τον συνήγορο του διαβόλου στα ακόλουθα παραδείγματα: Πρώιμος γάμος, χρήση ναρκωτικών και ουσιών, προγαμιαίο σεξ, οδήγηση αυτοκινήτων χωρίς ζώνες ασφαλείας. Συζητήστε ποια θεωρείτε ότι είναι τα δυνατά σημεία και οι περιορισμοί αυτής της μεθόδου.

Παιχνίδι 40: Εκπαιδευτική εκδρομή

Σκοπός:

- Να βελτιώσουμε την ικανότητα παρατήρησης

Μέγεθος τάξης: Δεν υπάρχει όριο πέρα από τους φυσικούς περιορισμούς του χώρου

Απαιτούμενος χρόνος: ποικίλλει

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες έως 10 άτομα

Περιγραφή του παιχνιδιού

Οι εκπαιδευτικές εκδρομές είναι μαθήματα που πραγματοποιούνται έξω από την τάξη με σκοπό να δώσουν στους μαθητές πληροφορίες και εμπειρίες από πρώτο χέρι σχετικά με κάποιο συγκεκριμένο θέμα το οποίο εξετάζεται στην τάξη. Η εκδρομή αποτελεί κομμάτι μιας εξελισσόμενης μελέτης και οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να έχουν προετοιμάσουν εκ των προτέρων τις δραστηριότητες που πρέπει να κάνουν οι μαθητές στον χώρο που θα επισκεφθούν. Με τις εκπαιδευτικές εκδρομές δίνεται στους μαθητές η ευκαιρία να συσχετίσουν τα μαθήματα που κάθουν στην τάξη με την καθημερινή τους ζωή. Για παράδειγμα, ένας δάσκαλος μπορεί να πάει την τάξη σε μία κοντινή λίμνη για να παρατηρήσει τον κύκλο ζωής των κουνουπιών στην επιστήμη. Ή να πάει τους μαθητές σε ένα νοσοκομείο όταν συζητάνε για τη δημόσια υγεία. Ή να οδηγήσει τους μαθητές σε ένα κοντινό κεντρικό δρόμο για να παρατηρήσουν την περιβαλλοντική συμπεριφορά των περαστικών. Οι εκπαιδευτικές εκδρομές είναι δράσεις που γίνονται με κύριο στόχο να εμπεδώσουν οι μαθητές όσα διδάσκονται στην τάξη. Η όλη διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνει πρώτα μια γενική συζήτηση στην τάξη για το

πώς θα σχεδιάσετε αποτελεσματικά και πως θα οργανώσετε την εκπαιδευτική εκδρομή. Σε μικρές ομάδες συζητείστε πιθανούς σκοπούς και στόχους πολύ νωρίτερα, για να προετοιμάσετε το ταξίδι ως μέρος μιας μαθησιακής ενότητας. Αυτό θα πρέπει να γίνει αφού έχει προηγηθεί μια επίσκεψη του δασκάλου ώστε να προσδιορίσει την καταλληλότητα του χώρου και των διαθέσιμων ατόμων εκεί (εάν είναι κατάλληλα). Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές έχουν μαζί τους στυλό / μολύβια και χαρτί για να σημειώνουν, και ιδανικά μια προετοιμασμένη φόρμα αξιολόγησης. Συζητήστε στην τάξη πιθανά προληπτικά μέτρα και συμφωνήστε πάνω σε ένα χρονοδιάγραμμα καθώς και στις δραστηριότητες που πρέπει να γίνουν από τους μαθητές πριν από το ταξίδι.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Ο δάσκαλος μπορεί να μη χρειάζεται να κάνει πολλά κατά την επίσκεψη στον χώρο εκτός από την παρακολούθηση της ασφάλειας των μαθητών, ιδιαίτερα αν υπάρχει κάποιος υπάλληλος στον χώρο της επίσκεψης που να κάνει μια ‘ξενάγηση’ και να να εξηγήσει τις ιδέες και τις διαδικασίες στους μαθητές. Αυτές οι εκδρομές θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν επισκέψεις σε βιομηχανικούς χώρους, νοσοκομεία και άλλα ιδρύματα. Τα πλεονεκτήματα των εκδρομών και των εκπαιδευτικών επισκέψεων είναι ότι οι μαθητές αποκομίζουν γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές μέσω της παρατήρησης (χρησιμοποιώντας όλες τις αισθήσεις τους), και εν συνεχεία μπορούν να συσχετίσουν όσα συζητήσαν στην τάξη με τον πραγματικό κόσμο. Τους δίνετε έτσι η ευκαιρία να πραγματοποιήσουν πρακτικές εργασίες σε σχέση με όσα έχουν διδαχθεί μέσα στην τάξη. Το να παρέχουμε στους μαθητές μια ποικιλία από μαθησιακές μεθόδους δίνει τη δυνατότητα να μάθουν πιο αποτελεσματικά. Υπάρχουν βέβαια και μειονεκτήματα στις εκπαιδευτικές εκδρομές όπως για παράδειγμα ότι μπορεί να χρειάζεται πολύ περισσότερος χρόνος από τον χρόνο μια διδακτικής ώρας, τόσο κατά την παραμονή στην τοποθεσία της επίσκεψης όσο και κατά τη μεταφορά

από και προς αυτή. Επίσης, μπορεί να χρειάζονται επιπλέον δι-αδικαστικές ρυμίσεις ή άδειες και μερικές φορές απαιτείται και η συγκατάθεση των γονέων για τέτοιες δράσεις. Μπορεί επίσης να υπάρξουν οικονομικά έξοδα, και αυξημένος κίνδυνος απρό-βλεπτων συμβάντων.

Παραδείγματα

Υπάρχουν πολλά παραδείγματα εκπαιδευτικών εκδρομών και χρει-άζεται να γίνει μια αξιολόγηση των στόχων, των εναλλακτικών λύσεων και ένας προγραμματισμός του χρόνου εκ των προτέρων. Μπορούν επίσης να προσκληθούν στην τάξη ειδικοί πάνω σε συ-γκεκριμένα θέματα αντί να πάρετε όλους τους μαθητές σε μία εκδρο-μή. Το διαδίκτυο παρέχει επίσης πλούσιο υλικό σε εκπαιδευτικές ταινίες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές είτε στην τάξη είτε στον δικό τους χρόνο. Πολλά από τα ηθικά παιχνίδια μπορούν επίσης να παιχτούν στους χώρους που πραγματοποιούνται οι εκπαι-δευτικές εκδρομές, κάτι το οποίο μπορεί να δώσει νέα ερεθίσματα για πιο αποτελεσματικά μαθησιακά αποτελέσματα.

Παιχνίδι 41: Μελέτη περίπτωσης

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Εφαρμογή της θεωρίας στην πράξη

Μέγεθος τάξης: <50 φοιτητές που προτιμήθηκαν

Απαιτούμενος χρόνος: 20-30 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες

Περιγραφή

Η μελέτη περίπτωσης λειτουργεί καλύτερα με μικρές ομάδες φοιτητών. Το δείγμα σε μια μελέτη περίπτωσης μπορεί να είναι επίσης οργανώσεις αλλά και άνθρωποι. Πριν από τη δραστηριότητα, προετοιμάστε μια μελέτη περίπτωσης από την πραγματική ζωή. Μπορείτε να το κάνετε με διάφορους τρόπους: Ένας τρόπος είναι να συγκεντρώσετε κάποιες προφορικές ιστορίες ή να γράψετε για μια πραγματική κατάσταση που γνωρίζετε. Εξηγήστε γιατί δίνετε μία περίπτωση μελέτης στους μαθητές και ζητήστε από ένα μαθητή να τη διαβάσει. Εναλλακτικά, εάν υπάρχουν πολλές περιπτώσεις, διαιρέστε τους μαθητές σε ομάδες και ζητήστε από κάθε ομάδα να διαβάσει μια διαφορετική μελέτη περίπτωσης. Όταν γίνει αυτό, ενθαρρύνετε τους μαθητές να συζητήσουν τις περιπτώσεις που άκουσαν. Για παράδειγμα, τι αισθάνονται οι μαθητές σχετικά με την κατάσταση στην περίπτωση μελέτης; Ποια είναι τα κύρια θέματα που αναφέρονται στη μελέτη περίπτωσης; Τι βοήθησε την κατάσταση; Τι προκάλεσε προβλήματα; Πώς σχετίζεται αυτό με τη δική τους κατάσταση; Οι μαθητές θα είχαν ενεργήσει με τον ίδιο τρόπο στη συγκεκριμένη περίπτωση; Ποιες επιλογές υπάρχουν για την αντιμετώπιση της κατάστασης; Με ποιο τρόπο θα μπορούσε

να αντιμετωπιστεί καλύτερα η κατάσταση και με τι είδους βοήθεια;

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Μια μελέτη περίπτωσης είναι μια αληθινή ιστορία που αναφέρεται σε μια πραγματική κατάσταση ή κάποιο πρόσωπο. Κάποιες φορές, το πραγματικό πρόσωπο που εμφανίζεται στη μελέτη περίπτωσης παρουσιάζει την ιστορία. Η χρήση μελέτης περιπτώσεων βοηθά στο να γίνουν συζητήσεις πάνω στο πως κάτι επηρεάζει την ζωή των ανθρώπων, κοινοτήτων ή οργανώσεων. Οι μαθητές μπορούν να σκεφτούν επίσης τι μαθήματα μπορούν να αποκομίσουν από τις εμπειρίες των άλλων ανθρώπων. Μπορεί επίσης να προσφέρει μια ευκαιρία για να προβληματιστούν και να μιλήσουν για τις δικές τους καταστάσεις και εμπειρίες. Πάντα να παίρνετε την άδεια για τη χρήση μιας μελέτης περίπτωσης από το συγκεκριμένο πρόσωπο ή την οργάνωση όπου η περίπτωση αναφέρεται. Θα πρέπει να ενημερωθούν για το πώς θα χρησιμοποιηθεί η μελέτη περίπτωσης και να δώσουν την έγκρισή τους. Μερικές φορές, είναι το ίδιο το πρόσωπο στην μελέτη περίπτωσης που αφηγείται την ιστορία του. Εάν ένα άτομο λέει τη δική του ιστορία, είναι σημαντικό να κατανοεί εκ των προτέρων τις πιθανές συνέπειες. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να πουν πράγματα ή να κάνουν ερωτήσεις, τις οποίες το άτομο να βρει δύσκολες ή ενοχλητικές. Μπορεί να είναι χρήσιμο και βοηθητικό για τους μαθητές να μοιραστούν προσωπικές εμπειρίες που είναι παρόμοιες με αυτές που παρουσιάζονται στην μελέτη περίπτωσης, ωστόσο δεν θα πρέπει να πιέζονται να συζητήσουν προσωπικά θέματα αν δε θέλουν, και είναι ασφαλέστερο αν στις περιπτώσεις που συζητούνται δεν περιλαμβάνονται οι προσωπικές εμπειρίες των μελών της τάξης. Εξηγήστε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης μιας μελέτης περίπτωσης ως μέθοδο διδασκαλίας. Πλεονεκτήματα της χρήσης μιας μελέτης περίπτωσης είναι ότι η τεχνική της μελέτης των περιπτώσεων χρησιμεύει ως ένα αποτελεσματικό υποκατάστατο της πραγματικότητας. Ο εκπαιδευόμενος αναλύει και λύνει προκλήσεις από την πραγματική ζωή χωρίς να υποφέρει ή να βιώνει τις συνέπειες της

αποτυχίας. Δουλεύοντας σε ομάδες ο κάθε μαθητής συμμετέχει ενεργά και του δίνεται η δυνατότητα να σκεφτεί τι θα μπορούσε να κάνει για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα ή τη δύσκολη κατάσταση αν συνέβαινε στον ίδιο. Η χρήση της μελέτης περίπτωσης είναι χρήσιμη στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης καθώς επίσης και στην ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων. Οι κύριοι περιορισμοί είναι ότι συχνά χρειάζεται χρόνος και προσπάθεια για να αναπτυχθεί μια μελέτη περίπτωσης. Συχνά δεν υπάρχουν συγκεκριμένες λύσεις στα προβλήματα που παρουσιάζονται σε μια μελέτη περίπτωσης, πράγμα που σημαίνει ότι ο δάσκαλος θα πρέπει να έχει εμπειρία στη χρήση της ως διδακτική μέθοδος.

Παραδείγματα

Αναπτύξτε μια μελέτη περίπτωσης πάνω σε κάτι με θέμα της επιλογής σας.⁸

⁸ http://www.unescobkk.org/fileadmin/user_upload/shs/Resources/ICcase.pdf

Παιχνίδι 42: Διάγραμμα επιθυμητής αλλαγής

Σκοπός:

- Αποσαφήνιση αξιών
- Να μάθουμε να ακούμε τους άλλους
- Να μάθουμε να βάζουμε προτεραιότητες

Μέγεθος τάξης: <50 άτομα

Απαιτούμενος χρόνος: 10 λεπτά

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες 3-8 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Διαιρέστε την τάξη σε μικρές ομάδες. Μερικές φορές είναι χρήσιμο να βεβαιωθείτε ότι εκπροσωπούνται επαρκώς όλες οι διαφορετικές απόψεις καθώς οι άνθρωποι πιθανότατα θα έχουν διαφορετικές ιδέες για τις αλλαγές που θέλουν. Συμφωνήστε τη χρονική περίοδο που θα συζητηθεί το θέμα μέχρι το τέλος του σχολικού έτους. Ζητήστε από τους μαθητές να σχεδιάσουν εικόνες που παρουσιάζουν σημαντικές αλλαγές που θα ήθελαν να δουν στο τέλος της χρονικής περιόδου. Συζητήστε τι δείχνουν οι εικόνες. Αφού προσδιορίσετε τι είναι αυτό που οι άνθρωποι θέλουν να αλλάξουν, συμφωνήστε ποιοι θα έπρεπε να είναι στόχοι για τη διαμόρφωση ενός σχεδίου δράσης. Μερικές εβδομάδες αργότερα συζητήστε ξανά τις εικόνες για να δείτε ποιές από τις αλλαγές επετεύχθηκαν και αξιολογήστε αυτές τις αλλαγές. Οι μαθητές συνήθως προσδιορίζουν κάποιες επιθυμητές αλλαγές οι οποίες δεν έχουν σχέση με τα συγκεκριμένα σχέδια δράσης. Αυτό φανερώνει πόσο σχετίζεται η διαμόρφωση των διάφορων σχεδίων δράσης και των στόχων τους με τις διαφορετικές προτεραιότητες που έχουν οι άνθρωποι.

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Ένα διάγραμμα επιθυμητής αλλαγής είναι μια εικόνα που δείχνει τις αλλαγές που οι άνθρωποι θα ήθελαν να δουν στο μέλλον. Το διάγραμμα επιθυμητής αλλαγής είναι χρήσιμο για να εντοπιστούν οι διαφορετικές ελπίδες των ανθρώπων για αλλαγή στο μέλλον. Οι μαθητές μπορούν να διαπιστώσουν ότι διαφορετικοί άνθρωποι έχουν διαφορετικές ιδέες και προσδοκίες όσον αφορά την κοινοτική δράση ή τις διάφορες δράσεις ενός έργου. Οι μαθητές μπορούν να κρατήσουν τα διαγράμματα και να τα χρησιμοποιήσουν για να καταγράψουν την κατάσταση στο παρόν έτσι ώστε να αξιολογήσουν τις αλλαγές. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο μέλλον για να διαπιστωθεί κατά πόσο η αλλαγή έχει επιτευχθεί ή όχι. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα διαγράμματα για να διερευνήσετε κατά πόσο οι στόχοι ενός έργου ή μιας κοινοτικής πρωτοβουλίας ταιριάζουν με τις προτεραιότητες των διαφορετικών ανθρώπων. Για να εστιάσετε στις αλλαγές που σχετίζονται με τις δραστηριότητες ενός συγκεκριμένου έργου, συζητήστε τους στόχους του έργου με τους μαθητές πριν από την έναρξη της δραστηριότητας, έτσι ώστε να αφιερώσετε περισσότερο χρόνο σε αυτό το εισαγωγικό κομμάτι.

Παραδείγματα

- Πιστεύετε ότι η γενετικά τροποποιημένη τροφή θα αποτελέσει κατάλληλη μέθοδο εξάλειψης την πείνας και του υποσιτισμού από τον πλανήτη; Πως αλλιώς μπορούμε να εξαλείψουμε την πείνα και τον υποσιτισμό σε έναν όλο αυξανόμενο παγκόσμιο πληθυσμό; Τι μπορείτε να κάνετε για αυτό; Δημιουργήστε ένα διάγραμμα για ένα σχέδιο δράσης.
- Ποια είναι η ηθική ανησυχία σας για την ατμοσφαιρική ρύπανση; Καταθέστε μια λίστα με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του πετρελαίου στην καθημερινή ζωή. Παρακαλούμε συλλέξτε στοιχεία για το πόσα σπίτια, ιδρύματα και βιομηχανίες έχουν εγκαταστήσει ηλιακούς θερμοσίφωνες. Καταγράψτε

μια σειρά από τρόπους και μέσα με τους οποίους μπορείτε να περιορίσετε τη σπατάλη ενέργειας. Δημιουργήστε ένα διάγραμμα σχεδίου δράσης.

- Σκεφτείτε τρόπους για να εξοικονομήσετε φυσικούς πόρους. Πως να περιορίσετε τη σπατάλη του νερού, πως να εξοικονομήσετε ενέργεια, πως να προστατεύσετε το υπέδαφος και πως να προωθήσετε τη βιώσιμη γεωργία. Κατασκευάστε το διάγραμμα ενός σχεδίου δράσης.

Παιχνίδι 43: Δημιουργήστε ένα τραγούδι ή διαφημιστικό

Στόχος:

- Ενίσχυση της δημιουργικότητας
- Να ακούσουμε μουσική και να προβληματιστούμε

Μέγεθος τάξης: <50 άτομα

Απαιτούμενος χρόνος: 60 λεπτά ή περισσότερο

Μέγεθος διαδραστικής ομάδας: Μικρές ομάδες 2-4 ατόμων

Περιγραφή του παιχνιδιού

Ζητήστε από τους μαθητές να συνθέσουν τραγούδια για συγκεκριμένα θέματα τα οποία και μπορούν να επιλέξουν. Μπορεί να βοηθήσει αν βρείτε κάποια τραγούδια που πραγματεύονται επίσης συγκεκριμένα θέματα. Ακούστε τα τραγούδια μαζί με τους μαθητές και κάντε ερωτήσεις του τύπου: Ποια είναι η φύση του τραγουδιού; Είναι γνωστό; Σε τι κοινό απευθύνεται; Ποια είναι τα μηνύματα που θέλει να περάσει; Είναι πολιτιστικά και πολιτικά ορθά; Συμβάλλουν αυτά τα μηνύματα στην κατανόηση του θέματος που πραγματεύεται το τραγούδι; Τι αντίκτυπο θα έχει το μήνυμα (ή τα μηνύματα) του τραγουδιού στη νεολαία; Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να συνθέσουν το δικό τους τραγούδι (ή ποίημα).

Οδηγίες για τον δάσκαλο

Υπάρχουν πολλά λογισμικά που χρησιμοποιούνται για τη σύνθεση μουσικής διαθέσιμα στις μέρες μας. Χρειάζεται δημιουργικότητα για να συνθέσετε ένα τραγούδι ή κάποιο διαφημιστικό, αλλά σε αρκετά σύγχρονα σχολεία στις μέρες μας οι περισσότεροι μαθητές είναι πιθανό να έχουν κάνει κάποια μουσική σύνθεση ως μέρος της εκπαίδευσής τους. Όλοι οι μαθητές ακούνε κάποιο είδος μου-

σικής ή οποία μπορεί να τους αγγίξει με διαφορετικούς τρόπους μέσα από διαλέξεις ή ταινίες. Τραγούδια και διαφημιστικά παρέχουν στους εκπαιδευτικούς έτοιμα μηνύματα τα οποία μπορούν να συζητηθούν με τους μαθητές για να προσδιοριστεί η φύση του μηνυμάτων και η καταλληλότητά τους. Η χρήση τραγουδιών και διαφημιστικών έχει διαπιστωθεί ότι είναι ένα ισχυρό μέσο για την προσέγγιση μερικών μαθητών γιατί παρέχει γνώσεις, δεξιότητες αλλά υποβάλλει και συμπεριφορές στους μαθητές με έναν ευχάριστο τρόπο, αν τους αρέσει ο τύπος της μουσικής. Τα μηνύματα μπορούν να συζητηθούν περαιτέρω μεταξύ των μαθητών μετά το τέλος της τάξης δίνοντας έτσι τη δυνατότητα για μεγαλύτερη συμμετοχή.

Παραδείγματα

- Ακούστε οποιοδήποτε δημοφιλές τραγούδι και προσπαθήστε να απαντήσετε στις παραπάνω ερωτήσεις σχετικά με αυτό.
- Επιλέξτε ένα ηθικό ζήτημα στην κοινωνία και γράψτε ένα τραγούδι για να περιγράψετε την κατάσταση ενός ανθρώπου που αντιμετώπιζει το συγκεκριμένο ηθικό δίλημμα.

Πηγές και αναφορές στο διαδίκτυο

Υπάρχουν πολλά παραδείγματα από υλικό πάνω στη βιοηθική που μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές (και τους δασκάλους) να προετοιμαστούν για τα ηθικά παιχνίδια. Υπάρχουν επίσης κάποια βιβλία με παιχνίδια που παίζονται στην τάξη για να ενθαρρύνεται η συμμετοχή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία.

Το Διεθνές Εκπαιδευτικό Δίκτυο Βιοηθικής ξεκίνησε το 2004, και η δημιουργία δικτύων με στόχο την προαγωγή της έρευνας είναι ο ακρογωνιαίος λίθος των προσπαθειών σε όλα τα επίπεδα, από τοπικό σε περιφερειακό και διεθνές. Άτομα από διάφορες χώρες έχουν δοκιμάσει αυτούς τους πόρους και συνέβαλαν σε αυτό το έργο τα τελευταία χρόνια.

- Ιστοσελίδα - <http://www.unescobkk.org/index.php?id=2508>
- Ιστοσελίδα - <http://eubios.info/betext.htm>
- Εκπαίδευση λίστα υπηρεσίας - <http://groups.yahoo.com/group/Bioethicseducation/>
- Μαθητική λίστα υπηρεσίας - http://groups.yahoo.com/group/Bioethics_for_students/

Μια αυξανόμενη συλλογή εκπαιδευτικών υλικών ανοικτής πρόσβασης και διαφορετικών γλωσσών είναι διαθέσιμη στο:

- www.unescobkk.org/index.php?id=multilingual_material
- ή
- <http://eubios.info/ccib.htm>.

Για περισσότερες πληροφορίες, όπως:

Νέα στη βιοηθική και τη βιοτεχνολογία:

- <http://eubios.info/NBB.htm>

Αρχική σελίδα της Ηθικής της UNESCO:

- <http://www.unesco.org/ethics>

Αρχική σελίδα UNESCO Μπανγκόκ SHS, και της Σχολής Ηθικής Ασίας-Ειρηνικού της UNESCO:

- <http://www.unescobkk.org/index.php?id=1313>

Οδηγοί διδασκαλίας, αναφορές και σύνδεσμοι στο διαδίκτυο:

- <http://eubios.info/BetCD/BetbkTR.doc>

Παγκόσμιο Παρατηρητήριο Ηθικής:

- www.unesco.org/shs/ethics/geobs

Ορισμένες ιστοσελίδες προσφέρουν τους δικούς τους αποκλειστικούς πόρους βιοηθικής, αλλά αυτά δεν είναι πάντα διαθέσιμα σε όλους, π.χ. το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης στη Βιοηθική (BEEP), Μεταπτυχιακή Σχολή Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο του Μπρίστολ, Ηνωμένο Βασίλειο:

- <http://www.beep.ac.uk/content/index.php>

Εξ αποστάσεως Εκπαιδευτικό Δίκτυο Ινσουιτών, Κέντρο Διαδικτυακής Εκπαίδευσης στη Βιοηθική:

- <http://www.ajcunet.edu/distanceeducation.aspx?bid=543>

The Philosophers' Magazine (TPM), παιχνίδια για να παίξετε στο διαδίκτυο με διαδραστικό λογισμικό:

- www.philosophersnet.com/games/

Διεθνής Συμμαχία για τον HIV / AIDS, 100 τρόποι ενεργοποίησης των ομάδων, παιχνίδια που χρησιμοποιούνται σε εργαστήρια, συναντήσεις και κοινότητα:

- http://www.aidsalliance.org/graphics/secretariat/publications/ene0502_Energiser_guide_eng.pdf

Μελέτες περιπτώσεων στη ενήμερη συναίνεση:

- <http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/informed.pdf>

Διδασκαλία δεοντολογίας στην ψυχιατρική, Δείγματα υποθέσεων:

- <http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/psy.pdf>

Αναπαραγωγική Υγεία, Μελέτες Περιπτώσεων με Ηθικά Σχόλια:

- <http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/ReproductiveHealth.pdf>

Ψυχιατρική Δεοντολογία και Δικαιώματα των Ατόμων με Αναπηρία στα Ιδρύματα και την Κοινότητα:

- <http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/psychethicsperlin.pdf>

Επικοινωνία στην τάξη - Χρήση συναισθηματικής νοημοσύνης και μη-Λεκτικής επικοινωνίας στην εκπαίδευση δεοντολογίας στις ιατρικές σχολές:

- <http://medlaw.haifa.ac.il/keidar1.pdf>

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Auvinen, J. et al. 2004. The development of moral judgment during nursing education in Finland, *Nurse Education Today* Vol. 24, pp. 538-46.
- Beauchamp, T.L. and Childress, J.F. 1994. *Principles of Biomedical Ethics*. Fourth Edition. New York: Oxford University Press.
- Cohen R, Singer PA, Rothman AI, and Robb A. (1991) Assessing competency to address ethical issues in medicine. *Academic Medicine* Vol. 66, pp. 14-5.
- Conner, L. 2004. Assessing learning about social and ethical issues in a biology class. *School Science Review*, Vol. 86, No.315, 45-51.
- Crain, W.C. 1985. *Theories of Development*. New York: Prentice-Hall.
- Doyal L, Hurwitz B, and Yudkin J.S. 1987. Teaching medical ethics symposium: Medical ethics and the clinical curriculum: a case study. *Journal of Medical Ethics*, Vol. 13, pp. 144-149.
- Gilligan, Carol. 1993. *In A Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*. Cambridge, MA.: Harvard University Press.
- Hebert P, Meslin EM, Dunn EV, Byrne N, and Reid SR. 1990. Evaluating ethical sensitivity in medical students: using vignettes as an instrument. *Journal of Medical Ethics* Vol. 16, pp. 141-145.
- Kohlberg, L. 1969. Stage and sequence: the cognitive-developmental approach to socialization. Chicago: Rand-McNally.
- Macer, Darryl R.J. 1998. *Bioethics is Love of Life: An Alternative Textbook*. Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute.
- Macer, DRJ. 2002a. The next challenge is to map the human mind, *Nature* Vol. 420, pp. 121.
- Macer, D.R.J., chief editor, 2002b. UNESCO, IUBS, Eubios Living Bioethics Dictionary. Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute. Online since 2002: <http://www.eubios.info/biodict.htm>
- Macer, D.R.J., ed., 2006. *A Cross-Cultural Introduction to Bioethics* Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute.
- Macer, DRJ. 2008. International Approaches to Evaluation of Bioethics Education. In Macer, DRJ, ed., *Asia-Pacific Perspectives on Bioethics Education*. Bangkok: UNESCO.

- Maekawa, F. and Macer, DRJ. 2005 How Japanese students reason about agricultural biotechnology. *Science and Engineering Ethics*, Vol.10, No. 4, pp. 705-716.
- Miles SH, Bannick-Mohrland S, and Lurie N. 1990. Advancetreatment planning discussions with nursing home residents: pilot experience with simulated interviews. *Journal of Clinical Ethics* Vol. 2, pp. 108-112.
- Nagaoka, S. 2008. Teaching Compassion. In Macer, DRJ, ed., *Asia-Pacific Perspectives on Bioethics Education*. Bangkok: UNESCO.
- Ratcliffe, M. and Grace, M. 2003. *Science for Citizenship: Teaching Socio-Scientific Issues*. Maidenhead: Open University Press.
- Self, D., Wolkinson, F.D. and Baldwin, D.C. 1989. The effect of teaching medical ethics on medical students' moral reasoning, *Academic Medicine* Vol.64, pp. 755-9.
- Siegler M, Rezler A.G. And Connell K.J. 1982. Using Simulated Case Studies To Evaluate A Clinical Ethics Course for Junior Students. *Journal of Medical Education* Vol.57, pp. 380-385.
- Singer PA, Cohen R, Robb A, and Rothman AI. 1993. The ethics objective structured clinical examination (OSCE). *Journal of General and Internal Medicine*. Vol. 8, pp. 23-8.
- Toulmin, S., Rieke, R. and Janik, A. 1984. *An Introduction to Reasoning*. Second edition. New York: Macmillan.
- UNESCO. 1997. *Universal Declaration on the Protection of the Human Genome and Human Rights*.
- UNESCO. 2005. *Universal Declaration on Bioethics and Human Rights*.

Η ΣΕΙΡΑ ΒΙΟΗΘΙΚΗΣ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΔΕΚΑ ΤΟΜΟΥΣ:

vol. 1: Αναπαραγωγική Υγεία: Ηθικός Σχολιασμός Περιπτώσιολογικών Μελετών, Bernard M. Dickens, Rebecca J. Cook, Eszter Kismodi, μετάφραση Μαρία Χωριανοπούλου, 99 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.81>

vol. 2: Βιοηθική για Νομικούς, επιμέλεια Amnon Carmi, Barbara Pfeffer Billauer, Michael Kirby, Richard Magnus, Jose Ramon Cossio Diaz, Sperling Daniel, Verges Claude, μετάφραση Αδάμ Παναγιωτόπουλος, 198 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.21>

vol. 3: Ψυχιατρική Ηθική και τα δικαιώματα των ατόμων με νοσηρή αναπηρία στα ιδρύματα και στην κοινότητα, Michael L. Perlin, Harold J. Bursztajn, Kris Gledhill, Esq., Eva Szeli, μετάφραση Σοφία Γιαννούσιου, 192 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.84>

vol. 4: Η Ηθική και η Επιρροή της Βιομηχανίας Φαρμάκων στην Ιατρική, Omar Sultan Haque, Julian De Freitas, Harold J. Bursztajn, Lisa Cosgrove, Abilash A. Gopal, Robindra Paul, Itay Shuv-Ami, Samuel Wolfman, μετάφραση Μιχάλης Ψαρομμάτης, 126 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.86>

vol. 5: Διδάσκοντας Ηθική της Μεταμόσχευσης Οργάνων και της Δωρεάς Ιστών: Μελέτες Περιπτώσεων και Ταινίες, επιμέλεια Silke Schicktanz, Claudia Wiesemann, Sabine Wölke, μετάφραση Λυδία Τσιακίρη, 108 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.87>

vol. 6: Διδάσκοντας Ηθική στην Ψυχιατρική: Μελέτες Περιπτώσεων, επιμέλεια Amnon Carmi, Driss Moussaoui, Julio Arbodela, μετάφραση Αγγελική Μαρία Αργυράκου, 110 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.88>

vol. 7: Daniella Keidar, Η Επικοινωνία στην Αίθουσα Διδασκαλίας: Χρήση της Συναισθηματικής Νοημοσύνης και της μη Λεκτικής Επικοινωνίας στην Διδασκαλία της Ηθικής στις Ιατρικές Σχολές, μετάφραση Παρασκευή Ζαχαριά, 130 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.89>

vol. 8: Βιοηθική και Ολοκαύτωμα, Tessa Chelouche, Geoffrey Brahmier, Susan Benedict, μετάφραση Δέσποινα Βερτζάγια, σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.90>

vol. 9: Ενήμερη Συναίνεση: Μελέτες Περιπτώσεων, επιμέλεια Amnon Carmi, μετάφραση Γεώργιος Μπίφης, 66 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.91>

vol. 10: Darryl R.J. Macer, Ηθικά Παιχνίδια για την Διδασκαλία της Βιοηθικής, μετάφραση Αχιλλέας Κλεισούρας, 152 σελίδες, <https://doi.org/10.12681/aprlp.96>



ΠΡΟΑΓΩΓΗ ΨΥΧΙΚΗΣ ΥΓΕΙΑΣ

ΣΕ ΕΥΠΑΘΕΙΣ ΠΛΗΘΥΣΜΟΥΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ



Α΄ ΨΥΧΙΑΤΡΙΚΗ ΚΛΙΝΙΚΗ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ
ΑΙΓΙΝΗΤΕΙΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ

e-ISSN 2732-9569

e-ISBN 978-618-86248-0-1



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ
ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ

ΕΚΠΑ