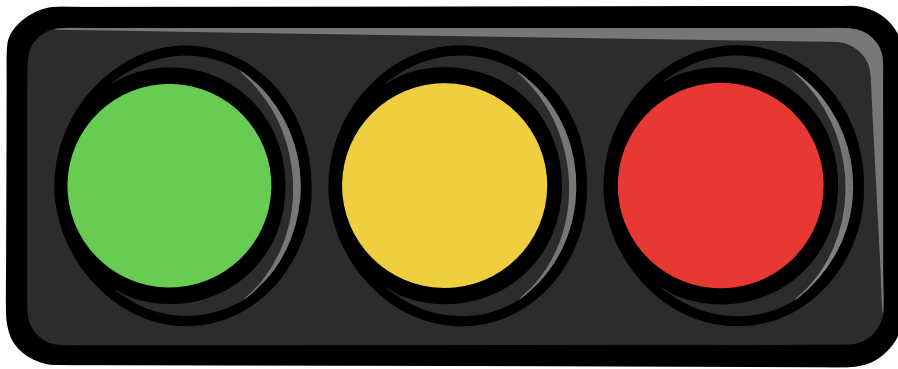




**ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:
«ΣΤΑΜΑΤΩ - ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ - ΕΠΙΛΕΓΩ»**





Αφού συζητήσαμε τα σενάρια και βάλαμε σε καθένα πράσινο, πορτοκαλί ή κόκκινο φανάρι, τώρα θα τα ζωντανέψουμε μέσα από ένα μικρό θεατρικό παιχνίδι.

Κάθε ομάδα θα διαλέξει ένα από τα σενάρια που συζητήσαμε και θα φτιάξει μια σύντομη σκηνή.

Η σκηνή πρέπει να δείχνει:

- 1.τι συμβαίνει,
- 2.ποιο είναι το «σημάδι κινδύνου»,
- 3.τι νιώθει το παιδί,
- 4.ποια επιλογή μπορεί να κάνει,
- 5.πώς μπορεί να ζητήσει βοήθεια ή να προστατευτεί.

Στόχος δεν είναι να κάνουμε μια «τέλεια παράσταση», αλλά να δείξουμε ότι όταν κάτι στο διαδίκτυο μας μπερδεύει, μας πιέζει, μας στενοχωρεί ή μας τρομάζει, μπορούμε να σταματήσουμε, να σκεφτούμε και να ζητήσουμε βοήθεια.



ΡΟΛΟΙ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ

Κάθε ομάδα μπορεί να μοιράσει τους παρακάτω ρόλους:

1. Το παιδί της ιστορίας

Είναι ο/η πρωταγωνιστής/πρωταγωνίστρια που βρίσκεται μπροστά σε μια δύσκολη κατάσταση στο διαδίκτυο.

2. Ο φίλος ή η φίλη

Βοηθά το παιδί να σκεφτεί πιο καθαρά. Μπορεί να πει: «Μήπως να μην το στείλεις;», «Μήπως να ρωτήσεις έναν μεγάλο;», «Δεν χρειάζεται να απαντήσεις σε αυτό.»

3. Η “φωνή της βιασύνης”

Είναι ο ρόλος που δείχνει την πίεση της στιγμής. Είναι αυτός/αυτή που μπορεί να πει: «Στείλ’ το γρήγορα!», «Δες άλλο ένα βίντεο!», «Όλοι το κάνουν!», «Απάντησε, μην είσαι αγενής!»

4. Η “φωνή της σκέψης”

Είναι ο ρόλος που βοηθά το παιδί να σταματήσει και να σκεφτεί. Είναι αυτός που μπορεί να πει: «Ποιος το έστειλε;», «Ξέρεις αν είναι αλήθεια;», «Νιώθεις άνετα με αυτό;», «Μήπως αυτό είναι κόκκινο φανάρι;»

5. Ο έμπιστος ενήλικας

Μπορεί να είναι γονιός, εκπαιδευτικός ή άλλος ενήλικας που βοηθά το παιδί. Ο ρόλος του είναι να δείξει ότι η βοήθεια είναι λύση, όχι τιμωρία.

6. Ο παρατηρητής του φαναριού

Στο τέλος της σκηνής λέει στην ολομέλεια: «Εμείς βάλαμε πορτοκαλί/κόκκινο φανάρι γιατί...» και εξηγεί ποιο ήταν το βασικό μήνυμα της ομάδας.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΝ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΙ ΤΗ ΣΚΗΝΗ

Για να ξεκινήσετε:

- Ποιο σενάριο διαλέξατε;
- Ποιος είναι ο βασικός ήρωας ή η βασική ηρωίδα;
- Τι συμβαίνει στην αρχή;
- Ποιο είναι το σημείο που αρχίζει να μας προβληματίζει;

Για το “φανάρι”:

- Είναι πράσινο, πορτοκαλί ή κόκκινο αυτό που συμβαίνει;
- Γιατί βάλατε αυτό το χρώμα;
- Υπάρχει κάποιο «κόκκινο σημάδι»;
- Υπάρχει στιγμή που το παιδί πρέπει να σταματήσει και να σκεφτεί;

Για τα συναισθήματα:

- Πώς νιώθει το παιδί; Άγχος, ντροπή, φόβο, πίεση, περιέργεια, στενοχώρια;
- Τι το κάνει να νιώθει έτσι;
- Θα μπορούσε να νιώσει καλύτερα αν μιλούσε σε κάποιον;

Για την επιλογή:

- Τι θα μπορούσε να κάνει το παιδί;
- Ποια επιλογή θα το κρατούσε πιο ασφαλές;
- Τι θα ήταν καλό να αποφύγει;
- Ποιος μπορεί να το βοηθήσει;

Για το τέλος της σκηνής:

- Πώς λύνεται η κατάσταση;
- Τι μαθαίνει ο ήρωας ή η ηρωίδα;
- Ποια φράση θα θέλατε να θυμάται η τάξη;

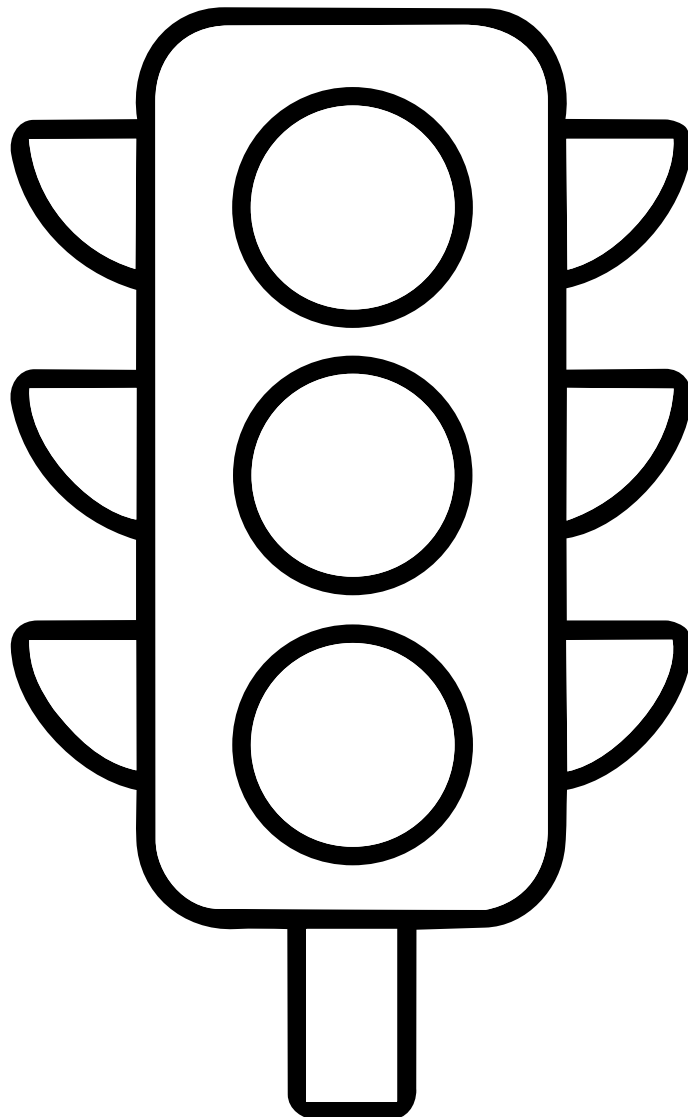


ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη σκηνή της σε 2-3 λεπτά.

Μετά από κάθε σκηνή, η τάξη συζητά:

- Τι χρώμα θα βάζαμε στο φανάρι;
- Ποιο ήταν το σημείο κινδύνου;
- Τι έκανε σωστά ο ήρωας ή η ηρωίδα;
- Τι θα μπορούσε να γίνει διαφορετικά;
- Ποιο είναι το μήνυμα που κρατάμε;



ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Στο τέλος, κάθε ομάδα συμπληρώνει τη φράση:

«Ψηφιακή ωριμότητα σημαίνει ότι...»

Παραδείγματα:

- «Ψηφιακή ωριμότητα σημαίνει ότι σκέφτομαι πριν κοινοποιήσω.»
- «Ψηφιακή ωριμότητα σημαίνει ότι ζητάω βοήθεια όταν κάτι με ανησυχεί.»
- «Ψηφιακή ωριμότητα σημαίνει ότι δεν κάνω κάτι μόνο επειδή το κάνουν οι άλλοι.»
- «Ψηφιακή ωριμότητα σημαίνει ότι προστατεύω τον εαυτό μου και τους άλλους.»





Η ψηφιακή ωριμότητα δεν αφορά μόνο
την εξοικείωση με την τεχνολογία.
Είναι η ικανότητα να χρησιμοποιούμε
τα ψηφιακά μέσα με υπευθυνότητα,
ασφάλεια, δημιουργικότητα και
σεβασμό προς τον εαυτό μας και τους
άλλους.



SaferInternet4Kids.gr
ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΣΦΑΛΕΣΤΕΡΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης