

## Τέσσερα σχολεία παίζουν, γνωρίζονται, συνεργάζονται: Ένα διασχολικό κυνήγι θησαυρού στα «Πέτρινα Μονοπάτια»

**Ηλίας Λυκογιάννης**  
Καθηγητής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης  
lykiliias@yahoo.gr

**Γιώτα Παπαδημητρίου**  
PhD, Διευθύντρια Γυμνασίου  
giotaparadim@yahoo.gr

### Περίληψη

Το κυνήγι θησαυρού είναι ένα δημοφιλές παιχνίδι που μπορεί να παιχθεί με πολλούς τρόπους και σε διάφορες περιστάσεις. Επικεντρωνόμαστε εδώ σε μια ενδιαφέρουσα και πρωτότυπη εκδοχή του παιχνιδιού με εξαιρετικά παιδαγωγικά αποτελέσματα: το διασχολικό κυνήγι θησαυρού. Συγκεκριμένα, στο πλαίσιο του διαθεματικού πολιτιστικού προγράμματος «Πορεία σε Πέτρινα Μονοπάτια» οργανώθηκε ένα κυνήγι θησαυρού, προκειμένου να γνωριστούν οι μαθητές των τεσσάρων σχολείων που συμμετείχαν στη δράση, ώστε να βιώσουν τη χαρά της ομαδικότητας και στην πορεία να συνεργαστούν αποτελεσματικά. Το διασχολικό αυτό κυνήγι θησαυρού (προετοιμασία και προϋποθέσεις διεξαγωγής, χωρισμός σε ομάδες, σταθμοί και απαιτούμενες δραστηριότητες, ολοκλήρωση, βραβεία...) περιγράφουμε αναλυτικά στην παρούσα εισήγηση.

**Λέξεις - κλειδιά:** κυνήγι θησαυρού, πολιτιστικό πρόγραμμα, συνεργασία σχολείων, διασχολική δράση, διασχολική συνεργασία.

### Εισαγωγικά

Στην εποχή μας, συναντά κανείς το δημοφιλές κυνήγι θησαυρού σε άπειρες παραλλαγές. Έτσι, έχουμε κυνήγια θησαυρού παραδοσιακού σχεδιασμού, διαδικτυακά, μεγάλο πλήθος παικτών, ως επιτραπέζια παιχνίδια... σε διάφορους χώρους, όπως μουσεία<sup>7</sup>, σχολεία, καρναβάλια, αστικούς χώρους (λ.χ. Καρούτη, Κωστούλας & Παπαβασιλείου, 2019) κτλ. Μάλιστα, αυτό το δομημένο με στόχους και κανόνες παιχνίδι αποτελεί και ένα κατάλληλο για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης εργαλείο που μπορεί να συμβάλλει εποικοδομητικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, εφόσον οι μαθητές «κυνηγούν» με το μυαλό (λ.χ. επιλύοντας γρίφους), με το συναίσθημα (βιώνουν αγωνία, χαρά, ικανοποίηση) και με το σώμα (μέσω των κινητικών δραστηριοτήτων). Έτσι, βοηθάει και στην εμπέδωση γνώσεων αλλά και στην κατανόηση της σημασίας της συνεργατικής δράσης, της τήρησης κανόνων και της λήψης ορθών αποφάσεων (Αντωνάκου, Αρβανίτη, Γιαννακοπούλου & Καζαντζόγλου, 2019; Αρβανίτη, Κωσταρής & Παπαδημητρίου, 2017).

Οπωσδήποτε, η στοχοθεσία για κάθε κυνήγι θησαυρού είναι ανάλογη με την παραλλαγή του και μπορεί να αφορά: εμπέδωση γνώσεων, γνωριμία με χώρους (σχολείου, αρχαιολογικούς χώρους, μουσεία...), επαφή με τη φύση, ψυχαγωγία / χαρά του παιχνιδιού, γνωριμία μαθητών διαφορετικών σχολείων μεταξύ τους... Σε μια διοργάνωση κυνηγιού θησαυρού με στόχο ακριβώς τη γνωριμία των μαθητών από διαφορετικά σχολεία επικεντρωνόμαστε στο παρόν κείμενο.

<sup>7</sup> Για παράδειγμα, το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης προτείνει έναν διαφορετικό τρόπο για να γνωρίσουμε την Πλάκα με κυνήγι θησαυρού στα στενά της (Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης, χ.χ.).

### **Το διασχολικό κυνήγι θησαυρού στο πλαίσιο του προγράμματος «Πορεία σε Πέτρινα Μονοπάτια»**

Το σχολικό έτος 2016-17 υλοποιήθηκε το διαθεματικό πολιτιστικό πρόγραμμα «Πορεία σε Πέτρινα Μονοπάτια» από ένα δίκτυο τεσσάρων συνεργαζόμενων σχολείων: το 1ο, 4ο και 9ο Γυμνάσιο Αιγάλεω καθώς και το 16ο Γυμνάσιο Περιστερίου. Στο πρόγραμμα μετείχαν 92 μαθητές<sup>8</sup> και 9 εκπαιδευτικοί και μαζί τους 4 Διευθυντές, 4 Σύλλογοι Γονέων και Κηδεμόνων και ο Δήμος Αιγάλεω. Όλοι αυτοί συνεργάστηκαν και, ξεπερνώντας τις όποιες δυσκολίες, υλοποίησαν το πρόγραμμα δουλεύοντας πάνω στους τέσσερις άξονες: «τα μονοπάτια της τέχνης» (4ο Γυμνάσιο Αιγάλεω), «τα ιστορικά μονοπάτια» (1ο Γυμνάσιο Αιγάλεω), «τα μονοπάτια της προσφυγιάς» (16ο Γυμνάσιο Περιστερίου), και «τα μονοπάτια της αυτογνωσίας» (9ο Γυμνάσιο Αιγάλεω).

Στο πλαίσιο αυτού του προγράμματος –πέρα από τις σχετικές δράσεις που αναπτύχθηκαν σε συνεργασία ή από κάθε σχολείο ξεχωριστά– τα παιδιά των σχολείων του δικτύου έπαιξαν στο άλσος του Μπαρουτάδικου του Δήμου Αιγάλεω ένα κυνήγι θησαυρού. Το παιχνίδι αυτό είχε προκριθεί ως ιδανική λύση για να επιτευχθεί ο στόχος της αλληλογνωριμίας και της καλλιέργειας πνεύματος ομαδικότητας και συνεργασίας μεταξύ τους. Αυτό το διασχολικό κυνήγι θησαυρού το οποίο πραγματοποιήθηκε τη 10η Μαρτίου 2017 στο Άλσος Αιγάλεω παρουσιάζουμε στη συνέχεια.

### **Η απαραίτητη προετοιμασία για ένα διασχολικό κυνήγι θησαυρού**

Για ένα επιτυχημένο διασχολικό κυνήγι θησαυρού στο οποίο παίζουν μαθητές από συνεργαζόμενες σχολικές μονάδες, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η πολύ προσεκτική και με κάθε λεπτομέρεια σχεδιασμένη προετοιμασία σχετικά με:

- τον συνετά επιλεγμένο και αυστηρά καθορισμένο χρόνο και χώρο διεξαγωγής του (λ.χ. ιδανικός χώρος μπορεί να θεωρείται ένα άλσος)
- τους σαφείς εκπαιδευτικούς στόχους (λ.χ. η γνωριμία μαθητών από διαφορετικές σχολικές μονάδες)
- τον αριθμό των συνεργαζόμενων εκπαιδευτικών και τον αριθμό των μαθητών που θα συμμετέχουν στο παιχνίδι ανάλογα με τους στόχους αλλά και τους περιορισμούς που θέτει ο μικρός ή μεγάλος τόπος υλοποίησης του παιχνιδιού
- τη δημιουργία και λειτουργία των ομάδων που θα λάβουν μέρος. Ο αριθμός των ομάδων και οι ρόλοι των μαθητών μέσα σε αυτές προσδιορίζεται ανάλογα με τους μαθησιακούς στόχους. Αξίζει να τονιστεί ότι η διαδικασία δημιουργίας των ομάδων είναι πρώτιστης σημασίας, όταν το διασχολικό κυνήγι θησαυρού έχει σαν κύριο στόχο τη γνωριμία μαθητών από διαφορετικά σχολεία. Επίσης, εξέχοντα ρόλο για ένα επιτυχημένο παιχνίδι μπορούν να διαδραματίσουν τα «σύμβολα» που θα φέρουν οι ομάδες, εφόσον τα ονόματα, οι κάθε είδους θυρεοί, τα χρώματα, οι ενδυμασίες κτλ. των ομάδων κινητοποιούν και συσπειρώνουν τους μετέχοντες, ενισχύοντας το ομαδικό κλίμα στο οποίο στοχεύουμε
- τους κανόνες που οι μαθητές αλλά και οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί οφείλουν να ακολουθήσουν
- τους σταθμούς εργασίας με τις ανάλογες δοκιμασίες (συνεργατικότητας και ομαδικού συντονισμού, αινίγματα, κείμενα, φωτογραφίες κτλ.). Ο βαθμός δυσκολίας και η διάρκεια των δοκιμασιών θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένοι στους εκάστοτε εκπαιδευτικούς στόχους και στις ανάγκες των συμμετεχόντων μαθητών

<sup>8</sup>Οι όροι μαθητής, μαθητές, εκπαιδευτικοί αφορούν και τα δύο γένη.

- τον καθορισμό των διαδρομών, δηλαδή της κυκλικής πορείας των ομάδων από και προς τους σταθμούς εργασίας
- τον ορισμό του θησαυρού, όπως π.χ. τα βραβεία των νικητών
- τη συνεργασία με την τοπική κοινότητα ή/και άλλους φορείς (λ.χ. Δημοτικές Αρχές)
- τα μέτρα ασφάλειας, εφόσον: α. κάθε κυνήγι θησαυρού είναι ένα είδος αερόβιας άσκησης, και β. όταν τα παιχνίδια διεξάγεται σε εξωτερικό χώρο απαιτείται ιδιαίτερη φροντίδα για την ασφάλεια των μαθητών
- το οικονομικό κόστος (για τις μετακινήσεις των μαθητών, τα απαιτούμενα υλικά, τις πιθανές κατασκευές στους σταθμούς εργασίας, τον «θησαυρό» - βραβείο κτλ.)
- την πρόληψη και αντιμετώπιση των ζητημάτων επικοινωνίας και μετακινήσεων που θα προκύψουν, εφόσον αναφερόμαστε σε διασχολικό κυνήγι θησαυρού, γεγονός που συνεπάγεται κάποια απόσταση μεταξύ των σχολικών μονάδων που μετέχουν
- τη μέριμνα, ώστε να γνωρίζουν οι διοργανωτές το ιατρικό ιστορικό των μαθητών που μετέχουν στη δράση (αλλεργίες, καρδιακά προβλήματα λόγω της απαίτησης για ταχεία κίνηση κ.ά.)
- τέλος, θα πρέπει να ληφθεί μέριμνα για την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων από το διασχολικό κυνήγι θησαυρού.

Για τη σωστή οργάνωση του συγκεκριμένου παιχνιδιού που παρουσιάζουμε εδώ έπρεπε επίσης να ληφθεί σοβαρά υπόψη και ότι μετείχαν πολλοί (92) μαθητές (που δε γνωρίζονταν μεταξύ τους) και εκπαιδευτικοί καθώς και ότι η διεξαγωγή του παιχνιδιού θα γινόταν σε πολύ μεγάλο εξωτερικό χώρο. Συνεπώς, η ανάγκη για σωστή οργάνωση που αναπόφευκτα συνοδεύει κάθε εκπαιδευτικό παιχνίδι ήταν ακόμη μεγαλύτερη για ένα τέτοιο μεγάλο βεληνεκούς κυνήγι θησαυρού. Την ανάγκη επέτεινε και το ότι: α. για την ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα δεν υπήρχε τουλάχιστον γνωστή στους διοργανωτές παρόμοια διοργάνωση, και β. το κυνήγι θησαυρού είναι ένα παιχνίδι που αφορά όλες τις ηλικίες, αλλά –αναφορικά με την εκπαίδευση– κυρίως παίζεται σε πρωτοβάθμια σχολεία. Άρα, οι διοργανωτές του παιχνιδιού δεν είχαν πρόσβαση σε σχετική προηγούμενη εμπειρία άλλων συναδέλφων, ώστε να διευκολύνεται το έργο τους, γεγονός που απαιτούσε μεγάλη εφευρετικότητα εκ μέρους τους. Έγιναν λοιπόν και οι ακόλουθες ενέργειες: α. δημιουργήθηκε ομάδα στο messenger, προκειμένου να επικοινωνούν άμεσα και εύκολα οι υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί από τα τέσσερα σχολεία, να καταθέτουν προτάσεις να λαμβάνουν αποφάσεις και να ενημερώνονται λεπτομερώς για τις απαιτούμενες ενέργειες, και β. εφόσον επρόκειτο για διεξαγωγή παιχνιδιού σε μεγάλο ανοικτό χώρο (το άλσος Αιγάλεω), ζητήθηκε η συνδρομή της Δημοτικής Αστυνομίας, ώστε να εξασφαλιστεί η ομαλή και ασφαλής διεξαγωγή του.

### **Στα «Πέτρινα Μονοπάτια»: Η διεξαγωγή του κυνηγιού**

Αρχικά, οι μαθητές συγκεντρώθηκαν στο αμφιθέατρο του 4ου Γυμνασίου Αιγάλεω, κάθισαν ανά σχολείο και παρουσίασαν στην ολομέλεια τη μέχρι τότε δουλειά τους σχετικά με το θέμα τους. Ήταν πολλοί και ήταν αδύνατον να παίξουν όλοι μαζί κυνήγι θησαυρού. Έτσι, τους χωρίσαμε σε 2 μεγάλες ομάδες των 46 ατόμων η καθεμιά, την ομάδα Α και την ομάδα Β. Η ομάδα Α μετείχε πρώτη στο κυνήγι θησαυρού, ενώ η Β παρέμεινε στο αμφιθέατρο, όπου τα παιδιά έπαιξαν μικρά θεατρικά δρώμενα. Όταν η Α ομάδα τελείωσε το κυνήγι, οι ρόλοι άλλαξαν.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι στους μαθητές της ομάδας Β, που παρέμειναν στο αμφιθέατρο έως ότου ολοκληρώσει το κυνήγι η ομάδα Α, δόθηκε αρχικά χρόνος, ώστε να

γνωριστούν μεταξύ τους. Κατόπιν, οι ίδιοι οι μαθητές δημιούργησαν παιχνίδια ρόλων τα οποία και δραματοποίησαν.



Εικόνες 1, 2. Δημιουργική απασχόληση των μαθητών της ομάδας Β με παιχνίδια ρόλων όσο περιμένουν να έρθει η σειρά τους, για να κυνηγήσουν τον θησαυρό

- Οι μαθητές της μεγάλης ομάδας Α χωρίστηκαν σε 5 υποομάδες. Απαραίτητη προϋπόθεση ήταν σε κάθε ομάδα να μετέχουν μαθητές από όλα τα συνεργαζόμενα σχολεία, ώστε να πραγματοποιηθεί ο στόχος της αλληλογνωριμίας και της δόμησης δεσμών συνεργασίας μεταξύ τους· έτσι, σε κάθε ομάδα μετείχαν 1-2 μαθητές από κάθε σχολείο. Η επιλογή γινόταν τυχαία από τους εκπαιδευτικούς. Καλούνταν δηλαδή ένας ή δύο μαθητές από κάθε σχολείο να συμμετέχουν, οι οποίοι και προσέρχονταν εθελοντικά. Συνολικά λοιπόν από την ομάδα Α συγκροτήθηκαν πέντε υποομάδες, ενώ άλλες τόσες συγκροτήθηκαν από την ομάδα Β στη συνέχεια του παιχνιδιού.
- Οι μαθητές έπαιρναν μια κορδέλα λευκή, πράσινη, μπλε, κόκκινη ή πορτοκαλί ως χρωματικό σύμβολο της ομάδας στην οποία θα γίνονταν μέλη. Την κορδέλα την έδεναν ως βραχιόλι στον καρπό τους, προκειμένου να τους ακολουθεί σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να μην αλλάζει η σύνθεση των ομάδων προς χάρη εδραιωμένων ή μη φιλικών σχέσεων, γεγονός που θα δημιουργούσε δυσλειτουργίες. Έπαιρναν επίσης οδηγίες για τον πρώτο σταθμό εργασίας στον οποίο έπρεπε να μεταβούν με την ομάδα τους.
- Αξίζει να επισημανθεί πως καταβλήθηκε προσπάθεια να αξιοποιηθούν οι ιδιαίτερες ικανότητες κάθε παιδιού και έτσι όλοι οι μαθητές είχαν τη θέση τους στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, οι ωραίες φωτογραφίες που συνοδεύουν το κείμενό μας είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας στο παιχνίδι ενός μαθητή με αυτισμό.
- Στο άλσος είχαν στηθεί 5 σταθμοί εργασίας, όπου υπήρχαν 1-2 εκπαιδευτικοί που έδιναν οδηγίες. Οι εκπαιδευτικοί είχαν καρτέλες με τη σειρά των ομάδων (ποια ομάδα θα έπρεπε να πάει πού), ώστε οι μαθητές να μετακινούνται κυκλικά. Μάλιστα, προκειμένου να αποφεύγεται ο συνωστισμός στους σταθμούς, οι ομάδες ξεκινούσαν από διαφορετικό σταθμό - αφετηρία. Σε κάθε σταθμό εργασίας οι παίκτες έπρεπε να εκτελέσουν διάφορες δραστηριότητες, όπως: εύρεση σωστής σειράς μιας γνωστής ιστορίας, συναρμολόγηση σκραμπλ, μεταφορά μπαλονιού ανά δυάδα σε μια συγκεκριμένη πορεία, μουσική / χορό και συντονισμό κινήσεων της ομάδας σε ευθεία.

Μόλις τα παιδιά ολοκλήρωναν αυτήν τη δραστηριότητα, μάθαιναν τον επόμενο σταθμό, λύνοντας ένα αίνιγμα· άλλοτε πάλι τον σταθμό αποκάλυπτε ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός.

Συγκεκριμένα, οι σταθμοί:

1<sup>ος</sup> σταθμός: «Ο μίτος της Αριάδνης»



Σε ένα σχοινί κρέμονταν χαρτιά με αποσπάσματα κειμένων. Οι μαθητές κλήθηκαν να συναρμολογήσουν με τα αποσπάσματα ένα κείμενο. Κυκλωμένα γράμματα στο κείμενο συνέθεταν ένα αίνιγμα, του οποίου η λύση οδηγούσε στον επόμενο σταθμό.



Εικόνες 3, 4. Οι μαθητές ακολουθούν τον... μίτο της Αριάδνης

### 2<sup>ος</sup> σταθμός: «Βρες τη λέξη»

Εδώ οι μαθητές έπρεπε να παίξουν σκραμπλ, ώστε να βρουν τις λέξεις που θα τους αποκάλυπταν τον επόμενο σταθμό.



Εικόνα 5. Παίζοντας σκραμπλ

### 3<sup>ος</sup> σταθμός: «Το ταξίδι του μπαλονιού»

Οι μαθητές έπρεπε να μεταφέρουν ανά δυάδες ένα μπαλόνι σε μια συγκεκριμένη απόσταση. Αν έπεφτε το μπαλόνι, το ζευγάρι ξεκινούσε πάλι από την αρχή. Όταν οι παίκτες ολοκλήρωναν τη δοκιμασία με επιτυχία, ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός τούς έδινε οδηγίες για να κατευθυνθούν στον επόμενο σταθμό.



Εικόνα 6. Δύο μαθητές μεταφέρουν ένα μπαλόνι

### 4<sup>ος</sup> σταθμός: «Κάνε ό,τι κάνω»

Ακούγοντας συγκεκριμένο κομμάτι μουσικής οι μαθητές έπρεπε να κάνουν ό,τι κάνει ο εκπαιδευτικός, ο οποίος έδειχνε σε κινήσεις όσα έλεγαν οι σίχοι. Αν κάποιος δεν ακολουθούσε, το κομμάτι ξαναπαιζόταν από την αρχή. Ο επόμενος σταθμός αποκαλυπτόταν από συγκεκριμένο σίχο, τον οποίο ο εκπαιδευτικός επαναλάμβανε μετά το πέρας του κομματιού.



Εικόνα 7. Οι μαθητές κάνουν ό,τι κάνει ο εκπαιδευτικός

#### 5<sup>ος</sup> σταθμός: «Η ευθεία γραμμή»

Οι μαθητές έπρεπε να περπατήσουν σε απόλυτα ευθεία γραμμή από τη μια άκρη του γηπέδου έως την άλλη, κρατώντας ο ένας το χέρι του άλλου. Αν κάποιος παρέκκλιε από την ευθεία, η ομάδα ξαναγύριζε στη βάση και προσπαθούσε ξανά. Όταν η ομάδα ολοκλήρωνε τη δοκιμασία, ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός έδινε οδηγίες για τον επόμενο σταθμό.



Εικόνα 8. Μαθητές... σε ευθεία γραμμή

#### Η ολοκλήρωση του παιχνιδιού

Η ανταγωνιστική διάσταση –σε βαθμό που δεν ανατρέπει το κλίμα συνεργασίας– είναι απαραίτητη σε κάθε παιχνίδι. Δεν πρέπει να ξεχνάμε πως η δυνατότητα για διάκριση αποτελεί σοβαρό κίνητρο για κινητοποίηση των παικτών / ομάδων. Ορίστηκε λοιπόν να αναδεικνύεται ως νικήτρια ομάδα αυτή που θα συμπλήρωνε πρώτη με επιτυχία ένα παζλ. Έτσι, μετά από το επιτυχές πέρας κάθε σταθμού, η ομάδα έπαιρνε τρία κομμάτια πάζλ που απεικόνιζαν μονοπάτια, προκειμένου να συναρμολογήσει το δικό της παζλ, το οποίο ξεχώριζε από τα αντίστοιχα χρώματα στην οπίσθια όψη του. Από τις δύο μεγάλες ομάδες Α και Β (με τις πέντε υποομάδες η καθεμία) αναδείχτηκαν αντίστοιχα οι δύο υποομάδες που κατασκεύασαν τα παζλ τους πιο γρήγορα. Τελικά, η ομάδα με τον καλύτερο χρόνο κέρδισε πυξίδες για όλα τα μέλη της. Και βέβαια όλα τα παιδιά που μετείχαν ήταν άξια συγχαρητηρίων, εφόσον «...κατάφεραν, μέσα σε 3 ώρες ουσιαστικά, να κάνουν 3-4 φορές τον γύρο του Άλσους Αιγάλεω, να λύσουν τους απαιτητικούς γρίφους, να δουλέψουν

ομαδικά, να χορέψουν, να φτιάξουν πρωτότυπες ιστορίες και να τις δραματοποιήσουν, αλλά κυρίως να γνωριστούν... μεταξύ τους!» (Super User, 31/3/2017).

Η αξιολόγηση του κυνηγιού<sup>9</sup> πραγματοποιήθηκε την ίδια ημέρα του κυνηγιού σε μια συζήτηση στην ολομέλεια. Συναισθήματα χαράς, ικανοποίησης και ενθουσιασμού κυριάρχησαν στο αμφιθέατρο και όλοι μαζί συμπεράναμε ότι ήταν μια πολύ επιτυχημένη δράση.

Αλλά και παραπέρα, αυτό το διασχολικό κυνήγι θησαυρού κρίνεται επιτυχημένο, εφόσον οι μαθητές γνωρίστηκαν καλά και στη συνέχεια συνεργάστηκαν κατά την υλοποίηση του προγράμματος με άριστα αποτελέσματα, όπως φάνηκε από την τελική παρουσίαση του προγράμματος «Πέτρινα Μονοπάτια» που πραγματοποιήθηκε στις 9/6/2017 στο Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικό Μολύβι» στο Αιγάλεω. Εκεί, το 1ο Γυμνάσιο Αιγάλεω παρουσίασε τα «Ιστορικά Μονοπάτια στην Ελλάδα και την Κύπρο», κάνοντας μνεία και στην «πέτρινη» ιστορία της Κύπρου. Το 4ο Γυμνάσιο Αιγάλεω που είχε ως θέμα τα μονοπάτια της τέχνης, παρουσίασε αφήγηση παραμυθιού, τραγούδια και video που είχαν εμπνευσθεί οι μαθητές. Οι μαθητές του 9ου Γυμνασίου Αιγάλεω διείσδυσαν στα μονοπάτια της αυτογνωσίας δραματοποιώντας εφηβικά σενάρια για τα συναισθήματα της εφηβικής ηλικίας με τεχνικές από το θέατρο σκιών. Και, τέλος, το 16ο Γυμνάσιο Περιστερίου μίλησε για τα μονοπάτια της προσφυγιάς με δραματοποιημένη αφήγηση 22 μαθητών (9ο Γυμνάσιο Αιγάλεω, 26/6/2017). «Ήταν μια καλή απόδειξη ότι η συνεργασία μπορεί να αποφέρει εξαιρετικά αποτελέσματα, και μάλιστα σε μια εποχή όπου το άνοιγμα των σχολείων στην κοινωνία προβάλλει κάτι παραπάνω από απαραίτητο» (9ο Γυμνάσιο Αιγάλεω, 26/6/2017).



Εικόνα 9. Δεξιά η αφίσα από την εκδήλωση παρουσίασης των «πέτρινων μονοπατιών» Αριστερά επάνω μαθητές του 9ου Γυμνασίου Αιγάλεω παρουσιάζουν συναισθήματα της εφηβικής ηλικίας με τεχνικές από το θέατρο σκιών, αριστερά κάτω αναρτημένο φωτογραφικό υλικό από το κυνήγι θησαυρού Το ίδιο το διασχολικό κυνήγι ξεχωριστά παρουσιάστηκε σε Στρογγυλή Τράπεζα με θέμα «Κυνήγι Θησαυρού: Ανταλλάσσοντας απόψεις» στο πλαίσιο της Ημερίδας «Το

<sup>9</sup>Η αξιολόγηση βέβαια μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους. Για παραδείγματα αξιολόγησης με κατάλληλο ερωτηματολόγιο βλ. Αρβανίτη, Κωσταρής & Παπαδημητρίου, 2017 και Γαλήνη Γαλάνης, 27/7/2015.



Εκπαιδευτικό Παιχνίδι στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση - Η Παιδαγωγική της Χαράς στην Πράξη» που οργανώθηκε στις 29/1/2018 στο 15ο Γυμνάσιο Περιστερίου. Στην επιτυχημένη αυτή διοργάνωση μαθητές και εκπαιδευτικοί που είχαν παίξει «κυνήγι θησαυρού» σε διάφορες εκδοχές στο σχολείο τους είχαν την ευκαιρία να ανταλλάξουν εποικοδομητικά απόψεις σχετικά με τρόπους οργάνωσης και εκδοχές του δημοφιλούς παιχνιδιού. Εκεί ο κος Ηλίας Λυκογιάννης παρουσίασε το διασχολικό κυνήγι θησαυρού που περιγράφηκε παραπάνω, μια παρουσίαση που έγινε δεκτή με ενθουσιασμό και γέννησε γόνιμους προβληματισμούς (mariaarvaniti, 14/4/2018. Βλ. σχετικό βίντεο στο <https://www.youtube.com/watch?v=nEmFJMtWiXs>).

### **Συμπεράσματα**

Η συνεργασία με κάθε τρόπο και διάφορες μορφές έχει εξαιρετικά αποτελέσματα για τα σχολεία (βλ. Γλαβάς & Καλαματιανού, 9/9/2017). Μάλιστα, πολλά είναι τα οφέλη και από μια διασχολική συνεργασία που αφορά εκπαιδευτικούς<sup>10</sup> μαθητές, φορείς τοπικής κοινωνίας κτλ. Σύμφωνα με τους Σύβακα & Γκινούδη (2014): «Η συνεργασία σχολείων της ίδιας ή άλλης βαθμίδας για την ανταλλαγή απόψεων σε εκπαιδευτικά και κοινωνικά θέματα και για την πραγματοποίηση κοινών εκδηλώσεων βοηθά τους μαθητές στη διεύρυνση των εμπειριών τους και στην καλύτερη κατανόηση του κόσμου της πραγματικότητας... Τα συνεργαζόμενα σχολεία εργάζονται από κοινού και εντείνουν τις προσπάθειές τους για τη βελτίωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης..., ενώ τα οφέλη που προκύπτουν από τη συνεργασία είναι πολλαπλά τόσο για τους μαθητές των σχολείων όσο και για το διδακτικό προσωπικό... Διεθνείς έρευνες δείχνουν ότι στα επιτυχημένα σχολεία δημιουργούνται και αξιοποιούνται ισχυρά δίκτυα αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε όλους τους μετόχους στην εκπαιδευτική διαδικασία...». Μιλάμε εδώ βέβαια όχι για μια απλή συνεργασία αλλά για μια συνεργατική δράση που στοχεύει σε άρση της γεωγραφικής απομόνωσης με ανταλλαγή εμπειριών και απόψεων μεταξύ μαθητών, εκπαιδευτικών και φορέων με σκοπό τη βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Η ατομικότητα και η συλλογικότητα μπορούν και πρέπει να συνυπάρχουν, αν επιθυμούμε να βελτιώσουμε τα σχολεία μας (Fullan & Hargreaves, 1991: 3). Και υπάρχουν δράσεις που προωθούν αυτό ακριβώς το πνεύμα. Τέτοιες δράσεις στο μικροεπίπεδο των σχολικών μονάδων ενέπνευσαν το παρόν πόνημα. Μιλάμε για μικρού βεληνεκούς μετασχηματιστικές παρεμβάσεις που –σύμφωνα με την Παπαδημητρίου, 2016– όχι μόνο συμβάλλουν στη βελτίωση της καθημερινότητάς και των αποτελεσμάτων του σχολείου, αλλά γενικότερα θέτουν τη σχέση του με την κοινωνία σε άλλη βάση, εφόσον το σχολείο, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες, δεν ακολουθεί απλώς αλλά και προτείνει, μπαίνοντας στην αιχμή του δόρατος ευρύτερων αλλαγών.

### **Βιβλιογραφικές αναφορές**

mariaarvaniti. (14/4/2018). Κυνήγι Θησαυρού (4) - Στρογγυλή Τράπεζα - Ανταλλάσοντας απόψεις... 15ο Γυμνάσιο Περιστερίου (βίντεο). Ανακτήθηκε στις 8/12/2019 από <https://www.youtube.com/watch?v=nEmFJMtWiXs>

SuperUser. (31/3/2017). Η πόλη μας (εφημερίδα Δήμου Αιγάλεω) Αιγάλεω: «Τα πέτρινα μονοπάτια» σε κυνήγι θησαυρού. Ανακτήθηκε στις 8/12/2019 από

<sup>10</sup>Ένα παράδειγμα διασχολικής συνεργασίας τριών εκπαιδευτικών για την εφαρμογή δραστηριοτήτων διερευνητικής μάθησης στο πεδίο των Μαθηματικών για Γυμνάσιο και Λύκειο βλ. στο Κοταρίνου, Κουλέτση & Συριόπουλος (χ.χ.).



- <http://www.ipolimas.gr/index.php/gymnasia-aigaleo/5311-aigaleo-ta-petrina-monopatia-se-kynigi-thisavrou>
- 4ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΙΓΑΛΕΩ. (4/6/2017). Πολιτιστικό πρόγραμμα «Πορεία σε πέτρινα μονοπάτια». Ανακτήθηκε στις 27/12/2019 από <https://blogs.sch.gr/4gymaiga/2017/06/04/4gymaiga/2017/06/04/πολιτιστικό-πρόγραμμα-πορεία-σε-πέτρ/>
- 9ο Γυμνάσιο Αιγάλεω. (26/6/2017). Παρουσίαση «Τα πέτρινα μονοπάτια». Ανακτήθηκε στις 27/12/2019 από <http://9gym-aigal.att.sch.gr/autosch/joomla15/agogi-ygeias/77-parousiasi-ta-petrina-monopatia>
- Αντωνάκου Σ., Αρβανίτη Μ., Γιαννακοπούλου Α. & Καζαντζόγλου, Ά. (2019). Ταξιδεύοντας στον χώρο και στον χρόνο με ένα κυνήγι θησαυρού σε μουσείο. Στο Γ. Παπαδημητρίου & Χ. Κωσταρής (Επιμέλεια), Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου *Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Σχολείο και Πολιτισμός*. Αθήνα, 10-12/5/2019 (τ. Α', σσ. 128-141). Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, Παιδαγωγική Εταιρεία Ελλάδος, Κολλέγιο Αθηνών.
- Αρβανίτη, Μ., Κωσταρής, Χ. & Παπαδημητρίου, Γ. (2017). Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Κυνηγώντας τον Θησαυρό. *Πανελλήνιο συνέδριο Προγράμματα Σπουδών για ένα δημιουργικό σχολείο*. Πανελλήνια Παιδαγωγική Εταιρεία Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (ΠΑ.Π.Ε.Δ.Ε.), Κολλέγιο Αθηνών - Κολλέγιο Ψυχικού 5-6 Μαΐου 2017. *Έρκυνα, Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών - Επιστημονικών Θεμάτων*, 13, 115-125.
- Αρβανίτη, Μ. & Παπαδημητρίου, Γ. (2018). Κυνηγώντας τους θησαυρούς της Γνώσης και της Χαράς. Το Κυνήγι Θησαυρού ως εκπαιδευτικό παιχνίδι για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Παρουσίαση στην Ημερίδα «Ένα Μουσείο για όλους, ένα σχολείο για όλους: Καινοτόμες Εκπαιδευτικές Προσεγγίσεις». Πολεμικό Μουσείο, 18 Μαΐου 2018, Αθήνα.
- Γαλήνη Γαλάνης. (27/7/2015). Αξιολόγηση του παιχνιδιού «Το κυνήγι του Χαμένου Θησαυρού» στο 1ο Γυμνάσιο Παπάγου. Ανακτήθηκε στις 28/12/2019 από <https://docplayer.gr/11630252-Axiologisi-toy-paihniديو-to-kynigi-toy-hauenoy-thisayroy-sto-o-gyunasio-paragoy.html>
- Γλαβάς, Ι. & Καλαματιανού, Κ. (9/9/2017). Η συνεργασία στο σχολείο (α' μέρος) - Η συνεργασία ως κύρια μορφή αλληλεπίδρασης. Ανακτήθηκε στις 28/12/2019 από [https://to-dialeimma2.blogspot.com/2017/09/blog-post\\_9.html](https://to-dialeimma2.blogspot.com/2017/09/blog-post_9.html)
- Καρούτη, Ι.-Δ., Κωστούλας, Α. & Παπαβασιλείου, Γ. (2019). Η πόλη αφηγείται τις μικρές της ιστορίες: Διαδραστική περιήγηση για μαθητές Δημοτικού και Γυμνασίου στην πόλη των Τρικάλων. Στο Γ. Παπαδημητρίου & Χ. Κωσταρής (Επιμέλεια), Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου *Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Σχολείο και Πολιτισμός*. Αθήνα, 10-12/5/2019 (τ. Β', σσ. 262-268). Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, Παιδαγωγική Εταιρεία Ελλάδος, Κολλέγιο Αθηνών.
- Κοταρίνου, Π., Κουλέτση, Ε. & Συριοπούλος, Σ. (χ.χ.). Μια διασχολική συνεργασία για την εφαρμογή δραστηριοτήτων διερευνητικής μάθησης στα Μαθηματικά με θέματα που συνδέονται με τον χώρο της εργασίας. Ανακτήθηκε στις 28/12/2019 από <http://docplayer.gr/46121992-Mia-diasholiki-synergasia-gia-tin-efaruogi-drastiriotiton-diereynitikis-uathisis-sta-mathiatika-ue-theuata-poy-syndeontai-ue-ton-horo-tis-ergasias.html>

- Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης (χ.χ.). Κυνήγι θησαυρού στα στενά της Πλάκας. Ανακτήθηκε στις 1/1/2020 από <https://www.ekedisy.gr/kynigi-thisavnrou-sta-stena-tis-plakas/>
- Παπαδημητρίου, Γ. (2016). Στα σχολεία η αλλαγή μπορεί να αρχίσει από μέσα... Στο Γ. Παπαδημητρίου (επιμ.), *Το όραμα και οι δράσεις ενός σχολείου* (σσ. 15-39). Αθήνα: Γρηγόρη.
- Σύβακα, Τ. & Γκινούδη, Α. (2014). Ο ρόλος του Διευθυντή σχολικής μονάδας στις διασχολικές συνεργασίες - μέσα από μελέτη περίπτωσης. *Έρκυνα, Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών - Επιστημονικών Θεμάτων*, 2, 153-162. Ανακτήθηκε στις 28/12/2019 από [https://erkyna.gr/e\\_docs/periodiko/dimosieyseis/ekpaideytika/t02-10.pdf](https://erkyna.gr/e_docs/periodiko/dimosieyseis/ekpaideytika/t02-10.pdf)

## Παράρτημα

### Οδηγίες προς τους εκπαιδευτικούς - συντονιστές Κυνήγι θησαυρού

- Αφήνουμε τα παιδιά στο αμφιθέατρο του 4<sup>ου</sup> Γυμνασίου να γνωριστούν λίγο μεταξύ τους.
- Τα παιδιά κατόπιν χωρίζονται σε 2 μεγάλες ομάδες των 40 ατόμων.
- Οι πρώτοι 40 (ομάδα Α) θα παίξουν πρώτοι το κυνήγι θησαυρού. Χωρίζονται σε σχολεία και 5 παιδιά από κάθε σχολείο μαζεύονται γύρω από 4 καρτέλες που έχουν πάνω κορδέλες ίδιου χρώματος –αυτό είναι το χρώμα της ομάδας τους. Τα παιδιά δένουν τις κορδέλες στα χέρια τους ως σημάδι αναγνώρισης της ομάδας τους.
- Δίνονται οδηγίες στα παιδιά για το κυνήγι, τους δίνεται ο πρώτος γρίφος και κάθε ομάδα πάει πρώτα με βάση τον πίνακα που ακολουθεί (δηλαδή η κόκκινη ομάδα πάει πρώτα στο κίοσκι, η πράσινη στον τοίχο αναρρίχησης κτλ.)

### Προσοχή!

Για την ομάδα Α που παίζει:

- Ο συντονιστής μπορεί να βάλει μια ομάδα να ξανακάνει τη δραστηριότητα από την αρχή, αν δεν έχει γίνει σωστά
- Αν ο συντονιστής βλέπει ότι μια ομάδα καθυστερεί πολύ, μπορεί να δώσει βοήθεια.
- Αν μια ομάδα πέσει πάνω σε άλλη, τότε θα περιμένει.
- Σε κάθε σταθμό η εκάστοτε ομάδα λέει στον συντονιστή από ποιο σταθμό έρχεται και παίρνει από τον συντονιστή 3 κομμάτια πάζλ
- Όταν μια ομάδα ολοκληρώσει και την τελευταία δραστηριότητα, τότε ο συντονιστής την κατευθύνει προς το αμφιθέατρο του 4<sup>ου</sup> Γυμνασίου, όπου οι μαθητές θα κατασκευάσουν το παζλ
- Η ομάδα που θα ολοκληρώσει το παζλ πρώτη κερδίζει το κυνήγι θησαυρού.

Για την ομάδα Β που δεν παίζει:

- Οι υπόλοιποι 40 μαθητές που δεν παίζουν θα χωριστούν σε 5 ομάδες ανά χρώμα
- Κάθε ομάδα θα πάρει ένα φύλλο με 5 λέξεις, οι οποίες θα τη βοηθήσουν να δραματοποιήσει μια μικρή ιστορία των 2-3 λεπτών. Αυτό θα διαρκέσει γύρω στη μισή ώρα συνολικά.

## Σειρά παιχνιδιών ανά ομάδα

Σειρά	Κόκκινη ομάδα	Πράσινη ομάδα	Μπλε ομάδα	Κίτρινη ομάδα	Άσπρη ομάδα	
1	κίосκι	τοίχος αναρρίχησης	ιστός αράχνης	μπασκέτες	λιμνούλα	
2	λιμνούλα	κίосκι	τοίχος αναρρίχησης	ιστός αράχνης	μπασκέτες	
3	μπασκέτες	λιμνούλα	κίосκι	τοίχος αναρρίχησης	ιστός αράχνης	
4	ιστός αράχνης	μπασκέτες	λιμνούλα	κίосκι	τοίχος αναρρίχησης	
5	τοίχος αναρρίχησης	ιστός αράχνης	μπασκέτες	λιμνούλα	κίосκι	
	Συντονιστές	Δραστηριότητα			Τόπος	Χρόνος
1	ΜΑΡΙΑ	<u>Παιχνίδι scrabble</u> Τα παιδιά πρέπει να φτιάξουν μια λέξη με συγκεκριμένα γράμματα Η λέξη που θα σχηματίζεται θα είναι ο επόμενος προορισμός τους			Κίосκι	3-5'
2	ΕΥΔΟΚΙΑ ΑΡΓΥΡΩ	<u>Μεταφορά μπαλονιών</u> Η ομάδα χωρίζεται σε ζευγάρια, τα οποία πρέπει να μεταφέρουν καθένα με τη σειρά του ένα μπαλόνι που βρίσκεται ανάμεσα στις πλάτες τους Μετά την ολοκλήρωση, ο συντονιστής λέει στην ομάδα να πάει στις μπασκέτες των ΕΑΚ			Λίμνη	5-7'
3	ΚΑΤΕΡΙΝΑ	<u>Η απολύτως ευθεία γραμμή</u> Τα μέλη της ομάδας πιάνονται μεταξύ τους χέρι-χέρι και σε απολύτως ευθεία γραμμή προχωρούν από το ένα άκρο της μπασκέτας στο άλλο. Εκεί, ένα σημείωμα τους οδηγεί στον ιστό της αράχνης			Μπασκέτες	3-5'
4	ΣΤΕΛΛΑ	<u>Ο μίτος της Αριάδνης</u> Τα παιδιά πρέπει να ακολουθήσουν το σχοινί και να βρουν τα κομμάτια από την ιστορία της Αριάδνης, τα οποία είναι κρεμασμένα με μανταλάκια πάνω στο σχοινί Αφού σχηματίσουν την ιστορία, θα προσέξουν τα κυκλωμένα γράμματα που θα τους δείξουν τον επόμενο προορισμό			Ιστός της αράχνης	3-5'
5	ΗΛΙΑΣ	<u>Παιχνίδι «κάνε ό,τι κάνω» με χορευτικό</u> Τα παιδιά κάνουν ό,τι κάνει ο συντονιστής Μετά την ολοκλήρωση, ο συντονιστής λέει στην ομάδα να πάει στο κίосκι απέναντι από τον ιστό της αράχνης			Τοίχος αναρρίχησης	4-6'
					Σύνολο	18-28'