



Προσεγγίζοντας την Περιβαλλοντική εκπαίδευση μέσω της Ψηφιακής Διερευνητικής Δραματοποίησης στη σύγχρονη κοινωνία της μάθησης

Γεωργία Κακαρά

Περίληψη: Το παρόν άρθρο διερευνά την εφαρμογή της Ψηφιακής Διερευνητικής Δραματοποίησης ως διδακτικής μεθοδολογίας στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής στη σύγχρονη κοινωνία της μάθησης που αναδεικνύει την/ον μαθήτρια/ή σε ενεργό πολίτη ενισχύοντας του τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα (συνεργασία, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα και επικοινωνία). Συγκεκριμένα, εξετάζεται η δυνατότητα η Διερευνητική Δραματοποίηση να λειτουργεί το ίδιο αποδοτικά ως δυναμική προσέγγιση της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, συμβατή με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Θεάτρου, που καλλιεργεί την δημιουργική έκφραση και την κριτική σκέψη σε ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα είτε σύγχρονα είτε εξ αποστάσεως. Επιπρόσθετα, ερευνάται το γεγονός να έχει ιδιαίτερα αποδοτικά αποτελέσματα και ως προς την εμπέδωση της ύλης μέσω της βιωματικής μάθησης, την προώθηση της ενεργού συμμετοχής και την προαγωγή της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Με στόχο η μεθοδολογία αυτή να αποτελέσει ένα καινοτόμο και διασκεδαστικό μέσο που θα προσελκύσει πραγματικά το ενδιαφέρον του/ης μαθητή/τριας αναδεικνύοντας την αξία του θεάτρου στη διαμόρφωση του ενεργού πολίτη του 21^{ου} αιώνα, ενώ παράλληλα να συντελέσει στην κατανόηση της δυνατότητας επιλογών που έχουν οι μαθητές, όταν χρειαστεί να αποφασίσουν για το περιβάλλον.

Λέξεις-κλειδιά: Ψηφιακή Διερευνητική Δραματοποίηση, δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Θεάτρου, Περιβαλλοντική Εκπαίδευση

Εισαγωγή

Με κύριο μαθησιακό στόχο να διερευνηθούν τα διλήμματα με τα οποία έρχονται αντιμέτωπα τα σημερινά παιδιά και αυριανοί ενεργοί πολίτες σχετικά με το μέλλον του πλανήτη, προκρίνεται στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής η αξιοποίηση της Διερευνητικής Δραματοποίησης με τη συνδρομή των Ψηφιακών Τεχνολογιών. Μέσα στο πλαίσιο αυτό, επιλέγεται το παραμύθι της Μάρως Λοΐζου *Το ποτάμι τρέχει να συναντήσει τη θάλασσα* και συγκεκριμένα ένα απόσπασμα από το τραγούδι του στο μάθημα της Γλώσσας Δ' Δημοτικού, 2^η ενότητα (*Πρώτα το νερό τι τρέχει*) σε συνδυασμό με τη Μελέτη Περιβάλλοντος στο πλαίσιο της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης (Δ' Δημοτικού: *Ο τόπος μας: τα φυσικά χαρακτηριστικά του*) http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2280/Meleti-Perivallontos_D-Dimotikou_html-empl/index1_5.html

Η Περιβαλλοντική Εκπαίδευση στη σύγχρονη κοινωνία της Μάθησης

Σκοπός της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης στη σύγχρονη κοινωνία της μάθησης είναι η διαμόρφωση του σύγχρονου, ενεργού, υπεύθυνου πολίτη, ο οποίος, εκτός από την εξασφάλιση της ποιοτικής διαβίωσής του με αξίες και με επαρκείς ικανότητες (γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και

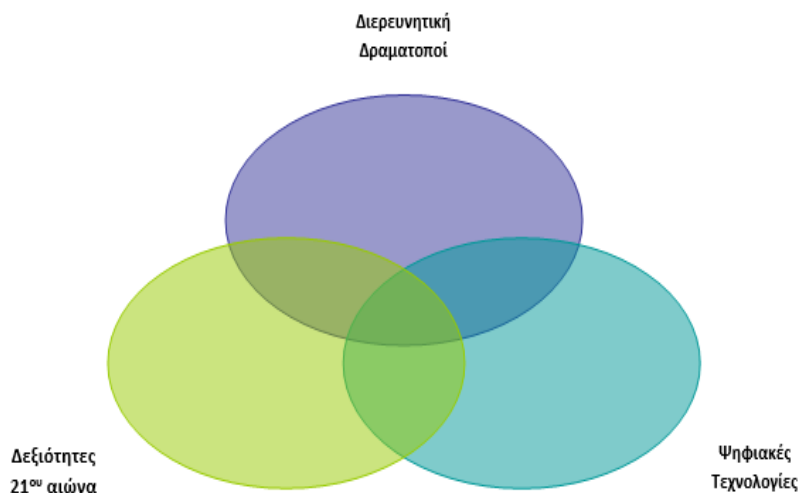


αξίες) που επικαιροποιούνται δια βίου, ευαισθητοποιείται και ενδιαφέρεται για την πολιτισμική κληρονομιά, τη βιώσιμη ανάπτυξη, την προστασία του φυσικού περιβάλλοντος, τη συμμετοχή του στην επίλυση περιβαλλοντικών προβλημάτων στον πλανήτη.

Συγκεκριμένα σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα σπουδών της Μελέτης Περιβάλλοντος, οι μαθητές της Δ' τάξης θα ερευνήσουν περιβαλλοντικά προβλήματα του πλανήτη στον οποίο ζουν, που προκύπτουν από τις αρνητικές επιδράσεις τη ανθρώπινης δραστηριότητας (ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΗΣ, 2021: 27)

Η Διερευνητική Δραματοποίηση

Η Διερευνητική Δραματοποίηση αποτελεί μια παιδαγωγική και καλλιτεχνική διαδικασία αλλά και μια διδακτική μέθοδο (Παπαδόπουλος, 2010:11) διεπιστημονικής μελέτης και καλλιτεχνικής διερεύνησης της ανθρώπινης εμπειρίας (Παπαδόπουλος, 2007: 53) μέσω της σύμβασης του ρόλου με σκοπό την κατανόηση του κόσμου και της θέσης του ατόμου σε αυτή (Παπαδόπουλος, 2007: 28). Έτσι, η μάθηση που προκύπτει συντελεί στην αλλαγή από το προσωπικό στο συλλογικό (Παπαδόπουλος, 2010: 121) με στόχο το σχολείο να αναδεικνύεται σε «μοχλό κοινωνικής αλλαγής» (Παπαδόπουλος, 2007: 28), ώστε να τίθενται οι βάσεις για αλληλόδραση και στοχασμό (Παπαδόπουλος, 2007, 29), όπου το κείμενο - ερέθισμα να αποτελεί την αφορμή για μεγαλύτερη εμπάθунση (Παπαδόπουλος, 2010: 122). Ως συνέπεια των παραπάνω, οι μαθητές αποκτούν τις δεξιότητες της σύνδεσης με το περιβάλλον, καθώς και της εξερεύνησης και του μοιράσματος της εμπειρίας, ενώ ταυτόχρονα, ασκούνται οι νοητικές, σωματικές και κοινωνικές τους δεξιότητες. Παράλληλα, προκρίνονται η εξερεύνηση της εμπειρίας και του περιβάλλοντος χωρίς την καθοδήγηση του ενήλικα (Παπαδόπουλος, 2010: 66).



Η Ψηφιακή Διερευνητική Δραματοποίηση στη Σύγχρονη Κοινωνία της Μάθησης

Αν το εκπαιδευτικό σύστημα θέλει να προετοιμάσει τους μαθητές να ανταποκριθούν σε έναν ολοένα και πιο απαιτητικό κόσμο οφείλει να ενσωματώσει την τεχνολογία στο ακαδημαϊκό πρόγραμμα σπουδών.

W. Daggett, 2010



Η Ψηφιακή Αφήγηση

Η Ψηφιακή Αφήγηση αποτελεί μια καινοτόμο διαδραστική αφήγηση με κύριο χαρακτηριστικό τη μη γραμμική μορφή και την ενεργό ανάμειξη του χρήστη σε επίπεδο ανάγνωσης και δημιουργίας (Μελιάδου et al 2011, σ. 617). Σύμφωνα με τον J. Ohler, αποτελεί δημιουργική διαδικασία κατά την οποία η παραδοσιακή αφήγηση συνδυάζεται με την ψηφιακή τεχνολογία μέσω ενός υπολογιστή, μιας βιντεοκάμερας και μιας συσκευής εγγραφής ήχου (Ohler: 2008). Αποτελεί το *συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τα πολυμέσα του 21^{ου} αιώνα και τα εργαλεία τηλεπικοινωνίας (Σεραφείμ :2010)* ενσωματώνοντας το ψηφιακό κείμενο, την εικόνα, το βίντεο, και τον ήχο προκειμένου να παρουσιάσει μια πολυμεσική ιστορία (Επιμόρφωση B2 επιπέδου ΤΠΕ: 2019).

Ο/η εμπυχωτής/τριας σε ρόλο αφηγητή με τη βοήθεια μιας οθόνης, ηχογραφημένων ήχων, μελωδίας και άλλων ψηφιακών εργαλείων μπορεί να αφηγηθεί το σημείο έναρξης της δράσης ή το κεντρικό ερώτημα που δίνει ώθηση στη δράση (Φανουράκη: 2016 72). Οι εμπυχωτές που δημιουργούν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες μπορούν να τις αξιοποιήσουν όχι μόνο στην εμπλοκή των παιδιών στη δράση, αλλά και στη διευκόλυνση της κατανόησής της αυξάνοντας το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων (Robin: 2008, 220–228). Έτσι, μέσα στο πλαίσιο αυτό, του συνδυασμού της Διερευνητικής Δραματοποίησης με τις Ψηφιακές Τεχνολογίες, τα παιδιά διερευνούν τα περιβάλλοντα της κοινωνικής τους πραγματικότητας και των δραματικών κειμένων προκειμένου να παράγουν πολιτισμικά προϊόντα (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Θεατρικής Αγωγής, 2021).

Η Ψηφιακή Διερευνητική Δραματοποίηση στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση

Με άλλα λόγια, αξιοποιώντας την Ψηφιακή Διερευνητική Δραματοποίηση η/ο εκπαιδευτικός ως εμπυχωτής/ής θα ευαισθητοποιήσει τα παιδιά στα σύγχρονα περιβαλλοντικά προβλήματα, θα ερευνήσει μαζί τους το ερώτημα: τι είναι αυτό που κάνει τον ποταμό συνέχεια να τρέχει, ενώ εκείνα θα πάρουν τις τελικές αποφάσεις, θα δράσουν και θα αναστοχαστούν πάνω στις δικές τους πράξεις, προκειμένου να αντιμετωπίσουν κριτικά την πραγματικότητα, να δουν ποια είναι η θέση τους στον κόσμο, τι την προσδιορίζει, με αποτέλεσμα, σαν υπεύθυνοι πολίτες να αλλάξουν τον κόσμο αυτό προς το καλύτερο (Αυδή -Χατζηγεωργίου, 2007). Παράλληλα, θα επωφεληθούν από την καθημερινή τους εμπειρία από την τοπική κοινότητα (Αλκηστis, 2008) και θα αναδειχθούν σε ενεργούς πολίτες σύμφωνα με τις αναγκαίες δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα.

Η Ψηφιακή Διερευνητική Δραματοποίηση και οι τεχνικές της στο μάθημα της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης

Τα στάδια που ακολουθεί η Ψηφιακή Διερευνητική Δραματοποίηση είναι πέντε (5). Συγκεκριμένα, αποτελείται από:

1. Τη δημιουργία ατμόσφαιρας της ομάδας, κατά την οποία αναπτύσσονται οι ψυχοκοινωνικές, δεξιότητες και οι δεξιότητες αυτοσχέδιας δραματικής έκφρασης, διερεύνησης και επικοινωνίας με στόχο τη δημιουργία παιδαγωγικού κλίματος και την αρχική αυθόρμητη διερεύνηση (Παπαδόπουλος, 2021: 63). Με άλλα λόγια, επιδιώκεται η δημιουργία κλίματος έκφρασης και εμπιστοσύνης μεταξύ των συμμετεχόντων, μέσω ποικίλων συλλογικών ψυχοκοινωνικών και



ψυχοκινητικών παιχνιδιών, αλλά και ασκήσεων έκφρασης και επικοινωνίας μέσα στην ομάδα αξιοποιώντας παιχνίδια ενεργοποίησης και σπασίματος του πάγου.

2. Τη γνωριμία με το αρχικό περιβάλλον μέσα από οπτικοακουστικά ερεθίσματα (Παπαδόπουλος, 2021: 64). Σε αυτή φάση, οι μαθητές/τριες έρχονται σε επαφή με το λογοτεχνικό και καλλιτεχνικό έργο, εστιάζοντας στα δομικά στοιχεία της θεατρικής του μορφής, όπως το δραματικό περιβάλλον, οι ρόλοι, το εστιακό κέντρο, ο χώρος και ο χρόνος (Παπαδόπουλος, 2021: 64). Προσδιορίζουν, έτσι, τους ρόλους/χαρακτήρες, τα γεγονότα, το πρόβλημα και τις χωροχρονικές συνθήκες του έργου. Η ψηφιακή αφήγηση ως ψηφιακή τεχνική στο πεδίο των νέων τεχνολογιών αξιοποιείται εδώ ως εποπτικό διάμεσο για την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών (Παπαδόπουλος, 2021: 92). Η/ο εκπαιδευτικός της Θεατρικής Αγωγής θα εισαγάγει σταδιακά τους μαθητές στο θέμα μέσω της παρακολούθησης της ιστορίας ενός ποταμού που τρέχει να συναντήσει τη θάλασσα σε μορφή Ψηφιακής Αφήγησης στον διαδραστικό πίνακα της τάξης.

3. Τη δημιουργία θεατρικού, νέου περιβάλλοντος με στόχο την αναδημιουργία του αρχικού περιβάλλοντος μέσω της επεξεργασίας (Παπαδόπουλος, 2021: 66) με αξιοποίηση αυτοσχέδιων δράσεων, τεχνικών και στοχασμού σε ρόλο (Παπαδόπουλος, 2021:71). Συγκεκριμένα, θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν στο στάδιο αυτό:

(α) οι τεχνικές εικονικής-εκφραστικής αναπαράστασης (Παπαδόπουλος, 2010: 245), όπως η *παγωμένη εικόνα* και το *περίγραμμα του χαρακτήρα*,

(β) οι τεχνικές στοχαστικής διερεύνησης, όπως ο *Συλλογικός χαρακτήρας*,

(γ) οι τεχνικές έρευνας (*η καρέκλα των αποκαλύψεων, η Συνέντευξη και ο Μανδύας του ειδικού*),

(δ) οι τεχνικές αυτοσχεδιασμού, (*Θέατρο Φόρουμ και το Παιχνίδι ρόλου –Αρμονία*), καθώς και

(ε) οι τεχνικές συμβολικής αναπαράστασης (*Αναλογία και η Τελετουργία*) (Παπαδόπουλος, 2021: 76-94)

4. Τη σκηνική παρουσίαση του νέου δραματικού κειμένου μέσα από το λόγο, την όψη και τη σωματική έκφραση (Παπαδόπουλος, 2021: 68).

5. Την τελική αξιολόγηση με ταυτόχρονη αποτίμηση της συνολικής δράσης (Παπαδόπουλος, 2021: 68). Οι συμμετέχοντες/ουσες, σε κύκλο, μέσω της διερεύνησης του ρόλου και με την υποστήριξη του/της εμπυχωτή/τριας, κατανοούν τα κρίσιμα ζητήματα, αξιολογούν τη θεατρική έκφραση, επικοινωνία και βίωση του ρόλου με στόχο την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση (Παπαδόπουλος, 2021, 306). Με άλλα λόγια, σε αυτό το τελευταίο στάδιο, τα παιδιά συζητάνε σχετικά με το πώς βίωσαν το εργαστήριο, τις ανησυχίες τους, αλλά και τα συναισθήματά τους.

Συμπεράσματα

Σύμφωνα με το παραπάνω πλαίσιο, γίνεται αντιληπτό, ότι η Διερευνητική Δραματοποίηση μέσω των Ψηφιακών Τεχνολογιών μπορεί να αυξήσει το ενδιαφέρον και την εμπλοκή των μαθητών στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση αποτελώντας μια πρόκληση για τον/την εκπαιδευτικό του 21ου αιώνα. Παράλληλα, δύναται να πραγματοποιηθεί, είτε στο πλαίσιο του συγκεκριμένου μαθήματος, είτε ως διαθεματική προσέγγιση γνωστικών αντικειμένων του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών, είτε σε σύγχρονα ή σε εξ αποστάσεως μαθησιακά περιβάλλοντα, με στόχο τη δημιουργία αυθεντικών «δραματικών περιβαλλόντων» με κριτήριο πάντα το βίωμα, την



ποιητική, ενσυναισθητική και στοχαστική μαθητεία (Παπαδόπουλος, 2021 :308). Οι σημερινοί μαθητές/τριες και αυριανοί ενεργοί πολίτες θα πρέπει να διαθέτουν πολλές πνευματικές δεξιότητες, όπως δημιουργικότητα και ικανότητα επίλυσης προβλημάτων. Η Ψηφιακή Διερευνητική Δραματοποίηση αποτελώντας μια διδακτική προσέγγιση με επίκεντρο το παιδί δημιουργεί ένα ανεξάρτητο μαθησιακό και διασκεδαστικό, *αυθεντικό και διερευνητικό περιβάλλον μάθησης* (Παπαδόπουλος, 2007: 240) προσελκύοντας, πραγματικά το ενδιαφέρον των παιδιών φωτίζοντας ταυτόχρονα, την αξία του θεάτρου στη διάπλαση του σύγχρονου ενεργού πολίτη.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- [Κοντογιάννη], Άλκηστις. (2008) *Μαύρη αγελάδα – Ασπρη αγελάδα. Δραματική Τέχνη στην Εκπαίδευση και διαπολιτισμικότητα*. Αθήνα: Τόπος.
- Αυδή, Α. - Χατζηγεωργίου, Μ. (2007). *Η τέχνη του Δράματος στην εκπαίδευση, 48 προτάσεις για εργαστήρια θεατρικής αγωγής*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Γλώσσα Δ' Δημοτικού - Βιβλίο Μαθητή (Εμπλουτισμένο), *Το ποτάμι τρέχει να συναντήσει τη θάλασσα*, 2^η Ενότητα, Ρώτα το νερό τα τρέχει, Ανακτήθηκε στις 30 Αυγούστου 2022 από http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2192/Glossa_D-Dimotikou_html-empl/indexc_00.html
- Daggett, W. R. (2010). Preparing students for their technological future.
- Doğru, M., Yılmaz, T., Kalay, A., & Gençosman, T. (2010). *Effect of creative drama method in science and technology course on the attitudes of primary school fifth grade students towards the course and on their achievements*, Practice and Theory in Systems of Education, Volume 5 Number 2.
- Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ(2019). Συστάδα Β2.8, Καλές Τέχνες Η συμβολή των ΤΠΕ στη διδασκαλία των Καλλιτεχνικών μαθημάτων. Γνωριμία με τα λογισμικά. Κριτική επιλογή λογισμικού. Υλικό αναφοράς Α.. Επιμορφωτικό Υλικό. Συνεδρία 1. Έκδοση 1, ΦΕΚ (2021),Τ.Β΄5939,
- ΦΕΚ (2021), Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Μάθημα Θεατρικής Αγωγής στο Δημοτικό. http://www.et.gr/docs-nph/search/pdfViewerForm.html?args=5C7QrtC22wEzH9d6xfVpRXdtvSoClrL80jM5qwjYQj8liYHTRwL0-OJInJ48_97uHrMts-zFzeyCiBSQOpYnTy36MacmUFCx2ppFvBej56Mmc8Qdb8ZfRJqZnsIAdk8Lv_e6czmhEembNmZCMxLMte9jFSRu85oFPEdW3sPIGSOiiW8Et2FrVc9gw289eEsf
- [10/9/2022]
- Μελέτη Περιβάλλοντος (Δ' Δημοτικού) - Βιβλίο Μαθητή (Εμπλουτισμένο), *Ο τόπος μας: Τα φυσικά χαρακτηριστικά του*. http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2280/Meleti-Perivallontos_D-Dimotikou_html-empl/index1_5.html [24/8/2022].
- Μελιάδου, Ε., Νάκου Α., Γκούσκος, Δ., Μεϊμάρης Μ.(2011). *Digital Storytelling, Learning and Education* in A. Lionarakis (ed). 6th International Conference in Open & Distance Learning, Loutraki, Greece – PROCEEDINGS.



https://www.researchgate.net/publication/304578075_Digital_Storytelling_Learning_and_Education. [27/7/2022]

Παπαδόπουλος, Σ. (2010). *Παιδαγωγική Του Θεάτρου*, (αυτοέκδοση).

Παπαδόπουλος, Σ. (2021). *Θέατρο Στην Εκπαίδευση και Αρχαία Ελληνική Σκέψη, Μίμησης του καλλίστου βίου*, Αθήνα: Παπαζήσης.

Πετροπούλου, Ο. (2015). «1.3 Κοινωνία της Μάθησης και Δεξιότητες 21ου Αιώνα», *Σύγχρονες Μορφές Εκπαιδευτικής Αξιολόγησης Με Αξιοποίηση Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών*, ΣΕΑΒ.

Ohler, B.J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press,. <https://digitalcommons.uri.edu/jmle/>[20/7/2022].

Robin, R.B. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, *Theory Into Practice*, 47, 220–228. Routledge.

Σεραφεΐμ, Κ. – Φεσάκης, Γ. (2010). *Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο*, (επιμ.) Τζιμογιάννης Α., Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος ΙΙ, σ. 521-528, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, 23-26 Σεπτεμβρίου.

Σεραφεΐμ, Κ. – Φεσάκης Γ. (2010). «Ψηφιακή αφήγηση: Επισκόπηση λογισμικών», Conference: 2ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας: *Ψηφιακές και Διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση*.

Φανουράκη, Κ. (2016). *Το θέατρο στην εκπαίδευση με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών*, Παπαζήσης.

Sounds of the Forest: <https://timberfestival.org.uk/soundsoftheforest-soundmap/>[31/8/2022]

Βιογραφικό: Η Γεωργία Κακαρά είναι Θεατρολόγος. Είναι κάτοχος Μεταπτυχιακού διπλώματος ειδίκευσης στη *Δημιουργική Γραφή* (Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας και ΕΑΠ) και τελειόφοιτη φοιτήτρια του Μεταπτυχιακού προγράμματος του Τμήματος Θεατρικών Σπουδών (κατεύθυνση: *Διδακτική του Θεάτρου*). Το 2015, με το 3^ο δημοτικού σχολείου Βασιλικού Ευβοίας συμμετέχει στη δημιουργία της ταινίας μικρού μήκους «Η καινούργια μαθήτρια» με θέμα τον σχολικό εκφοβισμό. Το 2018, στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό «κολλημένος με το Διαδίκτυο; Ποτέ!!!» (Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Παν/μίου Πατρών) κερδίζει με το 25^ο Δημοτικό Σχολείο Χαλκίδας τον Έπαινο στην Κατηγορία πρωτότυπου θεατρικού έργου Παιδών με τίτλο: «*Ο Οδυσσέας στο νησί των Διαδίκτυοφάγων*». Το 2020, με το κείμενο *Ποτοποιείον η Αρέθουσα* συμμετέχει στον συλλογικό τόμο «Κι αν τα κτίρια μιλούσαν...». Το 2022 στο Πρόγραμμα *Μαθαίνοντας την Επιστήμη μέσα από το Θέατρο*, κερδίζει το βραβείο σεναρίου με το Δημοτικού Σχολείου Νέας Λαμψάκου. Παράλληλα, συμμετέχει ενεργά σε εθελοντικές δράσεις Θεάτρου Σκιών σε γειτονιές της Χαλκίδας.

Στοιχεία επικοινωνίας: E-mail <georgiacacara@gmail.com>