

«Τέχνη και δημιουργικότητα στο σχολείο: η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική της Τέχνης»

Σταύρος Γρόσδος¹, Γεώργιος Μακαράτζης², Χαρά Ανδρεάδου³

¹ Σχολικός Σύμβουλος Π.Ε., ΜΑ Διδακτική Γλώσσας, υπ. Δρ. Τ.Ε.Π.Α.Ε. του Α.Π.Θ.

stavgros@otenet.gr

² Δάσκαλος, ΜSc στην Παιδαγωγική, υπ Δρ. Π.Τ.Δ.Ε του Α.Π.Θ.

makaratzis@sch.gr

³ Δασκάλα, ΜΑ Διδακτική Ιστορίας, υπ. Δρ. Π.Τ.Δ.Ε. του Α.Π.Θ.

handre66@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Παίζω Τέχνη στο Σχολείο» βασίζεται στις αρχές και τη σκοποθεσία του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για το μάθημα των Εικαστικών, καθώς και του Δ.Ε.Π.Π.Σ., και προτείνεται να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές και τις μαθήτριες ως γνωστικό, διερευνητικό εργαλείο στο μάθημα των Εικαστικών. Η ιδέα του σχεδιασμού και της υλοποίησης αυτής της εκπαιδευτικής εφαρμογής αξιοποιεί βασικές επιστημολογικές και παιδαγωγικές παραδοχές της διδακτικής της τέχνης στο σημερινό σχολείο και υιοθετεί θεμελιώδη στοιχεία της καλλιτεχνικής μάθησης. Τα διδακτικά σενάρια που προτείνονται και οι δραστηριότητες που τα υποστηρίζουν αναμένεται να συμβάλουν αποτελεσματικά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων προσωπικής απόκρισης και έκφρασης στην τέχνη, στην προσέγγιση της πολιτιστικής-καλλιτεχνικής κληρονομιάς και στη συνειδητοποίηση του κοινωνικού ρόλου της Τέχνης.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: διδακτική της τέχνης και ΤΠΕ, εκπαιδευτικό λογισμικό, δημιουργικότητα, πολιτισμός, τέχνη, εικαστικά

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η αξιοποίηση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού στο μάθημα των Εικαστικών αποσκοπεί στο να υποστηρίξει την υλοποίηση των σκοπών που περιγράφονται στο Δ.Ε.Π.Π.Σ.(2002), οι οποίοι σχηματοποιούνται σε τρεις κύριες κατευθύνσεις:

α. Προσωπική απόκριση και έκφραση στην τέχνη (η καλλιέργεια αισθητηριακών αντιλήψεων, η πρακτική επενέργεια στα υλικά με πειραματισμό, η οικειοποίηση τεχνικών και διεργασιών, η παραγωγή ιδεών μέσω της τέχνης, η έκφραση και η δημιουργία έργων, ο σχολιασμός των δημιουργημάτων κ.ά.).

β. Προσέγγιση της πολιτιστικής-καλλιτεχνικής κληρονομιάς, ελληνικής και παγκόσμιας (η αισθητική προσέγγιση έργων διαφορετικών εποχών, η

ανακάλυψη και η σύγκριση των τρόπων με τους οποίους οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν τα μέσα και τα υλικά, παράγουν ιδέες για το έργο τους και χρησιμοποιούν τις οπτικές ποιότητες και τους κώδικες για να εκφραστούν, η γνωριμία επικοινωνιακών πλαισίων στα ζητήματα τέχνης κ.ά.).

γ. *Συνειδητοποίηση του κοινωνικού ρόλου της Τέχνης* (η κοινωνική προέλευση της τέχνης, οι κοινωνίες ως πηγές δημιουργίας καλλιτεχνικών μορφών για την έκφραση ιδεών και κοινωνικών αξιών, η ερμηνεία των οπτικών μορφών ως κοινωνικές εκφράσεις, η σύνδεση των τεχνών με τον τρόπο ζωής, τον άνθρωπο, τη φύση και το τεχνητό περιβάλλον, η επίδραση των έργων στην προσωπικότητα των ατόμων κ.ά.) (Charman, 1993).

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Παίζω τέχνη στο σχολείο» που παρουσιάζεται σε αυτήν εργασία προτείνεται να αξιοποιηθεί από τους μαθητές και τις μαθήτριες του πρωτοβάθμιου και του δευτεροβάθμιου σχολείου. Ενσωματώνει γνωστικά και παιδαγωγικά εργαλεία που το καθιστούν περισσότερο αποτελεσματικό από τα συμβατικά μέσα διδασκαλίας, όπως είναι: α) οι πολλαπλές αναπαραστάσεις της γνώσης (κείμενο, γραφικά, ήχος, προσομοιώσεις), β) οι πολλαπλοί τρόποι προσέγγισης των έργων τέχνης, γ) η ενεργός συμμετοχή των μαθητών και των μαθητριών στην οικοδόμηση της γνώσης (Μακράκης, 2000: 247), δ) η παιδαγωγική αξιοποίηση του λάθους των μαθητών και των μαθητριών, ε) ο παιγνιώδης τρόπος μάθησης, στ) η ελεύθερη έκφραση.

Η σχεδίαση και η υλοποίησή του βασίζονται στις απόψεις της κοινωνικο-επικοινωνιακής θεωρίας μάθησης (social constructivism theory), σύμφωνα με την οποία η οικοδόμηση της γνώσης είναι μια κοινωνική πράξη, στην οποία οι μαθητές και οι μαθήτριες ενθαρρύνονται να συμμετέχουν ενεργά σε πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας, να αξιοποιούν τις δικές τους εμπειρίες, να συμμετέχουν στη διαδικασία της μάθησης και να αναπτύσσουν διαπροσωπικές σχέσεις τόσο μεταξύ τους όσο και με τον/την εκπαιδευτικό (Μακράκης, 2000: 249). Οι δραστηριότητες που προτείνονται δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές και τις μαθήτριες να αναπτύξουν γνωστικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, να αξιοποιήσουν πληροφορίες που παρέχουν άλλοι φορείς, εκτός του σχολείου (Διαδίκτυο, Μουσεία).

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Παίζω τέχνη στο σχολείο»* είναι α) διαφανές, καθώς έχει αναμενόμενη συμπεριφορά και συνέπεια, β) ευέλικτο, αφού προσαρμόζεται στις εντολές του χρήστη, γ) διευκολύνει τον προσανατολισμό του χρήστη, καθώς υποστηρίζει την πλοήγηση και παρέχει ευκαιρίες εξόδου, δ) αποδοτικό, εφόσον το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα επιτυγχάνεται με λιγότερη προσπάθεια από το χρήστη. Επίσης μεταβιβάζει προοδευτικά τον έλεγχο του προγράμματος προς όφελος του χρήστη και παρέχει μηχανισμούς θετικής ενίσχυσης στην εργασία των μαθητών και των μαθητριών.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Η εφαρμογή υλοποιεί ένα πολυμεσικό περιβάλλον διερευνητικής μάθησης της τέχνης με την παράθεση υλικού από το χώρο των Τεχνών (ζωγραφική, κολάζ, γλυπτό, αφίσα, φωτογραφία κ.ά.) και τη σύνδεσή του με δραστηριότητες παρουσίασης και έρευνας. Μέσα σ' αυτό το περιβάλλον, οι μαθητές και οι μαθήτριες έρχονται σε επαφή με πλήθος πηγών οπτικοακουστικής και εικαστικής έκφρασης και καλούνται να εμπλακούν σε δραστηριότητες αναζήτησης, διαχείρισης, επεξεργασίας και επικοινωνίας. Η χρήση και η αξιοποίηση των δυνατοτήτων του υπερκειμένου και ο υπερμεσικός χαρακτήρας της εφαρμογής επιτρέπουν στους μαθητές και τις μαθήτριες να έρθουν σε επαφή με την πολυμορφία των αναπαραστάσεων ενός θέματος τέχνης.

Η διδακτική εφαρμογή αξιοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ως νοητικό εργαλείο (Jonassen, 2000) καθώς παρέχει περιβάλλοντα ανατροφοδότησης της γνώσης, παρακινεί τους μαθητές και τις μαθήτριες να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία απόκτησης της νέας γνώσης και ενθαρρύνει συγκρίσεις και κατηγοριοποιήσεις αξιοποιώντας και την προϋπάρχουσα γνώση των παιδιών. Η αλληλεπίδραση των μαθητών και των μαθητριών με τα εργαλεία του λογισμικού συμβάλλει δυναμικά στην οικοδόμηση της κατανόησης του κόσμου της τέχνης μέσα από τις εμπειρίες τους και παρέχει ευνοϊκούς παράγοντες αναστοχασμού πάνω σ' αυτές τις εμπειρίες τους (Squires & McDougal, 1994).

Το εκπαιδευτικό λογισμικό διαθέτει χαρακτηριστικά που αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα των μαθητών και των μαθητριών όπως είναι η ενθάρρυνση για εξερεύνηση/αναζήτηση εναλλακτικών ή νέων τρόπων σκέψης και δράσης, η αποδοχή της απόκλισης και της ποικιλομορφίας, η υποστήριξη ανάληψης πρωτοβουλιών, η παρακίνηση για ανακάλυψη κρυμμένων πλευρών ενός έργου τέχνης, η αποκάλυψη εναλλακτικών όψεων και διαστάσεων, η οικοδόμηση διαφορετικών νοημάτων και εμπειριών (Runco, 1994, Sternberg, 1997), ο συνδυασμός πληροφοριών και ερεθισμάτων για την παραγωγή μιας νέας ιδέας (Mednick, 1962). Έξι άξονες δραστηριοτήτων υποστηρίζουν τις δημιουργικές διαδρομές των παιδιών, ως εξής:

- 1ος άξονας: Εξοικείωση με υλικά, μέσα, τεχνικές
- 2ος άξονας: Μορφικά στοιχεία
- 3ος άξονας: Θέμα - Περιεχόμενο - Νόημα
- 4ος άξονας: Μορφές εικαστικών τεχνών
- 5ος άξονας: Ιστορία Τέχνης-Καλλιτέχνες
- 6ος άξονας: Αισθητική-Κριτική-Ανάλυση έργου

Χαρακτηριστικό της διδακτικής εφαρμογής είναι ότι οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να εξερευνήσουν ένα πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον, εμπλέκονται σε δράσεις που προάγουν το διάλογο, και οδηγούνται σε βαθύτερα επίπεδα κατανόησης και ανακάλυψης της γνώσης (Brown, Collins, Duguid, 1989). Η εφαρμογή συνδυάζει πολλαπλά κανάλια πρόσληψης της γνώσης, ώστε οι νέες πληροφορίες να προσλαμβάνονται

ευκολότερα από τους χρήστες (θεωρία της διπλής κωδικοποίησης - Dual Code Theory) και να αλληλοσυμπληρώνονται μεταξύ τους και προσφέρει ρεαλιστική προσομοίωση φυσικών φαινομένων και διαδικασιών, όπου εξασφαλίζεται η μέγιστη δυνατή αξιοπιστία και ακρίβεια (Reeves, 1997).

Η γνώση οικοδομείται/κατασκευάζεται από τους μαθητές και τις μαθήτριες μέσα σε αυθεντικό πλαίσιο (in real world) στο πλαίσιο της εμπλαισιωμένης μάθησης (situated learning). Το περιβάλλον του λογισμικού, που αποτελεί μια πιστή αναπαράσταση μουσείου στον πραγματικό κόσμο, έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να υποστηρίζει μαθησιακές δράσεις, ατομικές και συλλογικές, που ενθαρρύνουν την παρατήρηση, την αλληλεπίδραση, το διάλογο και την κατασκευή γνώσης, ατομικής και συλλογικής (Squires & McDougal, 1994). Οι μαθητές και οι μαθήτριες συμμετέχουν ενεργά σε μαθησιακές δράσεις που διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον τους για την ανακάλυψη της γνώσης (Allessi & Trollip, 2005: 21). Στην εφαρμογή ευνοείται η διαθεματικότητα και επιχειρούνται οι απαραίτητες διασυνδέσεις με άλλα διδακτικά αντικείμενα για την αξιοποίηση και την εμπέδωση των γνώσεων και δεξιοτήτων ανά αντικείμενο.

Το μαθησιακό περιβάλλον του λογισμικού παρέχει μηχανισμούς για την καλύτερη οργάνωση της πληροφορίας, βοηθώντας τη διατήρησή της στη μνήμη των μαθητών και των μαθητριών (Allessi & Trollip, 2005: 22). Στο πλαίσιο αυτό, σχεδιάστηκε για κάθε περιβάλλον μάθησης ένας βοηθός, ο οποίος παρουσιάζει στα παιδιά τις νέες πληροφορίες, τις συνδέει με τις προηγούμενες και τα ενημερώνει για το σκοπό της εργασίας τους καθώς και για τα οφέλη που θα αποκομίσουν από αυτήν. Έτσι, ενθαρρύνονται πολλαπλά μαθησιακά στυλ, ανάλογα με τις κλίσεις και τις δυνατότητες των παιδιών (Silver, Strong & Perini, 1997).

ΤΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η δομή του Περιβάλλοντος Διεπαφής της Εφαρμογής στηρίζεται στα όσα αναφέρονται στο Δ.Ε.Π.Π.Σ. και στο Α.Π.Σ.(2002) για τους σκοπούς, το περιεχόμενο, τη μεθοδολογία, τις διδακτικές και μαθησιακές δραστηριότητες και την αξιολόγηση της διδασκαλίας του μαθήματος των Εικαστικών στο πρωτοβάθμιο και δευτεροβάθμιο σχολείο. Τα δομικά στοιχεία της εφαρμογής, τα οποία είναι τέσσερα δομημένα συνεργατικά περιβάλλοντα (Εικόνα 1) που βρίσκονται σε αλληλουχία μεταξύ τους και λειτουργούν αλληλεπιδραστικά, είναι: α) Σχέδιο, Ζωγραφική, Κολάζ, β) Εφαρμοσμένες τέχνες, γ) Οπτικοακουστική έκφραση και δ) Γλυπτική, Πλαστική.



Εικόνα 1: Τα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης

Η σχεδίαση των περιβαλλόντων βασίστηκε στο μοντέλο που είναι προσανατολισμένο στο χρήστη (User-Directed Branching), επειδή διαθέτει χαρακτηριστικά, όπως: α) επιλογή της επιθυμητής πλοήγησης από τους χρήστες, ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους, β) ενίσχυση της αλληλεπίδρασης των χρηστών με το λογισμικό και γ) προοδευτική μεταβίβαση του ελέγχου του συστήματος στους χρήστες (Schwier & Misanchuk, 1995, Torres, 2002, Αβούρης, 2000, Γεωργίου, 1999, Δημητριάδης, Πομπόρτσης & Τριανταφύλλου, 2004).

Κάθε μαθησιακό περιβάλλον υποστηρίζει μαθησιακές δραστηριότητες που απαρτίζονται από διδακτικούς στόχους και μαθησιακές δράσεις οι οποίες θέτουν τους μαθητές και τις μαθήτριες με παιγνιώδη τρόπο ενώπιον εικαστικών και αισθητικών προβλημάτων. Οι μαθητές και οι μαθήτριες εμπλέκονται κάθε φορά σε μια «στοχαστική συζήτηση» (Καλαϊτζίδου, 2001: 34-35), διερευνούν τα χαρακτηριστικά της συνθήκης εργασίας, με στόχο την προσέγγιση του εκάστοτε έργου τέχνης και την κατανόηση των εννοιών. Προσφέρονται ακόμη επιλογές που οδηγούν σε αναλύσεις των έργων, εικονογραφημένο γλωσσάρι υλικών και εννοιών και μικρή θεματική (ανά μορφή εικαστικής τέχνης) ιστορία (ζωγραφική, κολάζ, γλυπτική κ.ά.), καθώς και παραπομπή σε σχετικές, με τα υπό διαπραγμάτευση θέματα, ιστοσελίδες. Επίσης, αναπτύσσονται δυο σχέδια εργασίας με διαθεματικές προεκτάσεις: α) Η Τέχνη και η Εκπαίδευση για την Ειρήνη και β) Το σχολείο υιοθετεί ένα μνημείο.

Πιο αναλυτικά:

1ο περιβάλλον: Σχέδιο, Ζωγραφική, Κολάζ

Προτείνεται ένα ταξίδι - περιπέτεια στο παρελθόν με σταθμούς τα σημαντικότερα γεγονότα της τέχνης σε συνδυασμό με την κοινωνική ιστορία.

Βασικοί στόχοι:

α. Η γνωριμία με τη ζωή και το έργο (τρόποι έκφρασης) των καλλιτεχνών. Η γνωριμία με τις τεχνικές και η εξοικείωση με τους τρόπους χρήσης των μέσων και των υλικών.

β. Η σύνδεση των κινημάτων της τέχνης με τα χαρακτηριστικά των κοινωνιών που τα "γέννησαν".

γ. Η κατανόηση εννοιών και μορφικών στοιχείων.

δ. Η προσέγγιση των έργων με ουσιοκρατικό αλλά και εμπειρικό τρόπο.

Οι διαθεματικές προεκτάσεις σχετίζονται με την προσέγγιση ποικιλίας κειμένων (βιογραφίες καλλιτεχνών, κριτικές έργων, μανιφέστα, συνεντεύξεις), την παραγωγή γραπτού λόγου (επιχειρηματολογία, ερωτήσεις συνεντεύξεων, περιγραφικά κείμενα-περιγραφικό λεξιλόγιο, κατάλογοι εκθέσεων, ελληνική απόδοση των ξένων όρων τέχνης κ.ά.), τη μελέτη ιστορικών πηγών, τη σύνδεση ιστορικών και κοινωνικών γεγονότων με την εξέλιξη των κινημάτων τέχνης (τέχνη και εξουσία, τέχνη και θρησκεία, τέχνη και πολιτική), τη μουσειακή εκπαίδευση, τη μελέτη κοινωνικών θεμάτων, τη "γεωγραφία" των κινημάτων της τέχνης, τη διαπολιτισμικότητα και την τέχνη.

2ο περιβάλλον: Οπτικοακουστική έκφραση

Οι μαθητές και οι μαθήτριες, στις δραστηριότητες του 2ου μαθησιακού περιβάλλοντος, αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα. Γνωρίζοντας τα εργαλεία οπτικοακουστικής έκφρασης (π.χ. κινηματογραφική κάμερα), αποκτούν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων. Συγχρόνως καλλιεργούν την αισθητική και πολιτισμική τους συνείδηση. Η δυνατότητα αξιοποίησης των εκφραστικών συμβάσεων των οπτικών μέσων πραγματοποιείται με τη συνακόλουθη εμπειρία στην παραγωγή τους. Τα παιδιά, αφού γνωρίσουν τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το πολιτιστικό προϊόν (π.χ. η κινηματογραφική γλώσσα), στη συνέχεια, χρησιμοποιούν τα οπτικοακουστικά εργαλεία και αναπτύσσουν δεξιότητες προσωπικής έκφρασης (Ανδρεάδου κ.ά., 2006, Θεοδωρίδης, 2002).

Οι διαθεματικές προεκτάσεις σ' αυτό το περιβάλλον αναφέρονται στην παραγωγή λόγου (συγγραφή σεναρίου, διαφημίσεις, κείμενα κριτικής, κείμενα σύγκρισης οπτικών μηνυμάτων), στη σύνδεση λόγου-εικόνας (οπτική αφήγηση και λεκτική αφήγηση), στα κοινωνικά θέματα δια μέσου της φωτογραφίας και του κινηματογράφου, στη σχέση τέχνης και προπαγάνδας, στην περιβαλλοντική εκπαίδευση (αγωγή καταναλωτή), στη σχέση κινηματογράφου και μουσικής, κινηματογράφου και λογοτεχνίας, κινηματογράφου και ιστορίας, τέχνης και τεχνολογίας, στις επαγγελματικές ενασχολήσεις.

3ο περιβάλλον: Εφαρμοσμένες τέχνες (αφίσα, σχεδιασμός ρούχων, γραφιστική, εικονογράφηση)

Οι δραστηριότητες σ' αυτό το μαθησιακό περιβάλλον προσφέρουν εργαλεία στους μαθητές και τις μαθήτριες για τη δημιουργία έργων με ταυτόχρονη αποκωδικοποίηση των συμβάσεων των εφαρμοσμένων τεχνών.

Οι διαθεματικές προεκτάσεις διερευνούν σχέσεις όπως αυτή της τέχνης με την καθημερινή ζωή (χρησιμότητα των αντικειμένων της τέχνης), την περιβαλλοντική εκπαίδευση (αγωγή καταναλωτή), τη λογοτεχνία (εικονογράφηση), αλλά και την οικονομική πλευρά της τέχνης και τα επαγγέλματα τέχνης.

4ο περιβάλλον: Γλυπτική, Πλαστική

Κύριος στόχος των δραστηριοτήτων σ' αυτό το περιβάλλον, είναι η εξοικείωση με έννοιες που σχετίζονται με τη γλυπτική σε τρία επίπεδα: α) φόρμα και τα μέσα της πλαστικής διαδικασίας, β) κατασκευαστική διαδικασία και γ) νόημα-περιεχόμενο.

Η ΔΕΙΓΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ

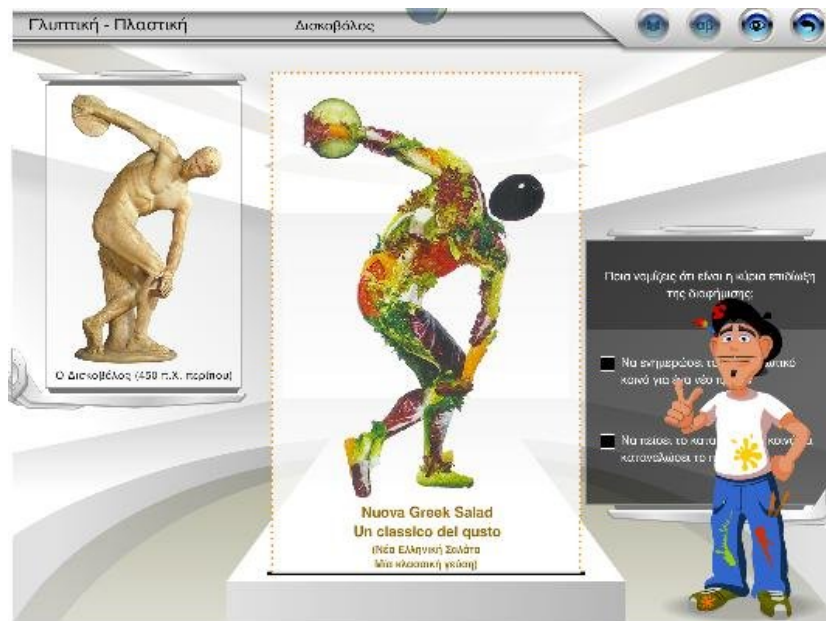
Η δειγματική πρόταση αναφέρεται στο συνεργατικό περιβάλλον μάθησης «Γλυπτική – Πλαστική», το οποίο δομείται σε ένδεκα (11) δραστηριότητες. Κάθε δραστηριότητα περιλαμβάνει πλήθος επιμέρους δράσεων με ποικιλία επιδιώξεων. Τα υλικά και τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι γλυπτά διαφόρων χρονικών περιόδων, κεραμικά (προερχόμενα κυρίως από το λαϊκό πολιτισμό) και πίνακες ζωγραφικής. Ενδεικτικά παρουσιάζονται τρεις δραστηριότητες: «Ο Δισκοβόλος σήμερα», «Συναρμολόγηση» και «Σκαρφαλώνω και ανακαλύπτω».

1η Δραστηριότητα: Ο Δισκοβόλος σήμερα

Στοχοθεσία:

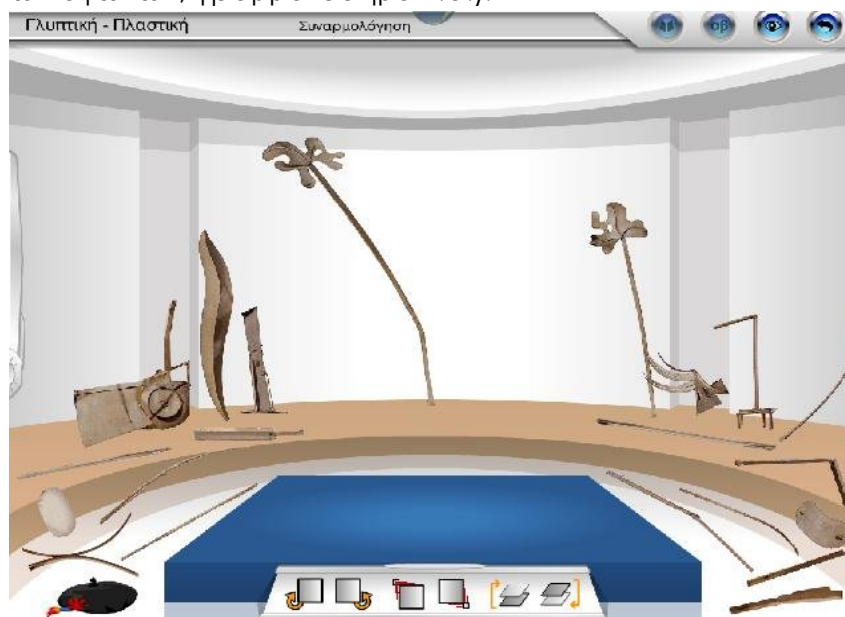
- α. Αποκωδικοποίηση των συμβάσεων της διαφήμισης.
- β. Δημιουργία διαφημιστικής αφίσας.
- γ. Παραγωγή λόγου (διαφημιστικό σλόγκαν).
- δ. Προσέγγιση έργων του Ματίς, του Μιρό, του Καντίνσκι και του Ρουσό.
- ε. Χρήση ζωγραφικών μοτίβων για διακοσμητικούς λόγους.
- στ. Εξοικείωση με την έννοια του υπαίθριου γλυπτού.

Συνοπτική περιγραφή: Στην οθόνη εμφανίζεται μια διαφήμιση-αφίσα εταιρίας γρήγορου φαγητού με τη μορφή του Δισκοβόλου του Μύρωνα και ένα διαφημιζόμενο προϊόν (η ελληνική 'χωριάτικη' σαλάτα) με το σχετικό σλόγκαν (Εικόνα 2). Οι μαθητές και οι μαθήτριες αποκωδικοποιούν τις συμβάσεις της διαφήμισης (εικόνα-λόγος, επιδιώξεις, σε ποιους απευθύνεται, η χρήση επιχειρημάτων, ο συμβολικός χαρακτήρας της εικόνας, ο ρόλος του μηνύματος κ.ά.). Κατόπιν τους ζητείται να χρησιμοποιήσουν το περίγραμμα του Δισκοβόλου και εικόνες, φωτογραφίες ή έργα ζωγραφικής με θέμα την Ελλάδα προκειμένου να δημιουργήσουν μια διαφημιστική αφίσα για τον Ελληνικό Οργανισμό Τουρισμού (ΕΟΤ), με στόχο την προσέλκυση επισκεπτών στη χώρα μας. Η αφίσα θα περιέχει και σχετικό σλόγκαν, το οποίο πρέπει να δημιουργηθεί από τα παιδιά.



Εικόνα 2: Περιβάλλον Γλυπτική-Πλαστική: Ο Δισκοβόλος σήμερα

Εναλλακτικά οι μαθητές και οι μαθήτριες έχουν τη δυνατότητα να διακοσμήσουν το περίγραμμα του Δισκοβόλου με αποσπάσματα ή μοτίβα που επιλέγουν και αποσπούν από ζωγραφικά έργα του Ματίς, του Μιρό, του Καντίνσκι και του Ρουσό. Η παραπάνω δράση αναπτύσσεται και με τα γλυπτά του προγράμματος «αγελάδες-υπαιθρία: Cow Parade Athens 2006». Αν οι μαθητές και οι μαθήτριες το επιθυμούν, μπορούν να μελετήσουν την ανάλυση έργου του Δισκοβόλου του Μύρωνα. Σε προτεινόμενες ιστοσελίδες μπορούν να αναζητήσουν διάφορες χρήσεις της μορφής του Δισκοβόλου (εμβλήματα ολυμπιακών αγώνων, γραμματόσημα κ.ά.).



Εικόνα 3: Περιβάλλον Γλυπτική-Πλαστική: Συναρμολόγηση

2η Δραστηριότητα: Συναρμολόγηση

Στοχοθεσία:

- α. Γνωριμία με μη παραδοσιακές τεχνικές της γλυπτικής: συναρμολογήσεις (assemblage).
- β. Προσέγγιση και ανάλυση έργων του Πάμπλο Πικάσο κατασκευασμένα με αταίριαστα μεταξύ τους υλικά, όπως ξύλα, μέταλλα, βιομηχανικά υλικά, απορρίμματα ή έτοιμα αντικείμενα.
- γ. Δημιουργία έργου με μεταλλικά ελάσματα.
- δ. Η αρμονία στη σύνθεση (συνδυασμός γραμμών και επιπέδων με το χώρο).

Συνοπτική περιγραφή: Παρουσιάζονται τα σκορπισμένα κομμάτια από το γλυπτό του Πάμπλο Πικάσο «Γυναίκα στον κήπο», έργο του 1930-31 (Εικόνα 3). Οι μαθητές και οι μαθήτριες, χωρίς να γνωρίζουν την εικόνα του γλυπτού, καλούνται να συναρμολογήσουν τα μεταλλικά κομμάτια που βρίσκονται στο χώρο και να δημιουργήσουν το δικό τους γλυπτό. Εργάζονται ατομικά ή συλλογικά, μεταφέρουν τα κομμάτια πάνω στο βάθρο, με μεταφορά και απόθεση (drag and drop), δημιουργούν το γλυπτό τους και του δίνουν έναν τίτλο. Όταν τελειώσουν, εμφανίζεται ολοκληρωμένο το γλυπτό του Πικάσο. Οι μαθητές και οι μαθήτριες συγκρίνουν το δικό τους γλυπτό με το γλυπτό του Πικάσο, σχολιάζουν την αρμονικότητα που αποπνέει από το συνδυασμό των γραμμών και των επιπέδων με το χώρο.



Εικόνα 4: Περιβάλλον Γλυπτική-Πλαστική: Σκαρφαλώνω-Ανακαλύπτω

3η Δραστηριότητα: Σκαρφαλώνω και ανακαλύπτω

Στοχοθεσία:

- α. Εξοικείωση με έννοιες που σχετίζονται με τη φόρμα και τα μέσα της πλαστικής διαδικασίας, με έννοιες που παραπέμπουν στην κατασκευαστική

διαδικασία και έννοιες που σχετίζονται με το νόημα-περιεχόμενο του έργου (αφή, κίνηση, χώρος, όγκος, σχήμα-φόρμα, μέγεθος, αναλογίες, φως-σκιά, τονικές διαβαθμίσεις χρώματος, γραμμές, περίγραμμα, θέμα, οπτική γωνία, σύνθεση).

β. Γνωριμία με τους εκφραστικούς τρόπους του γλύπτη Μιχαήλ Άγγελου και τα χαρακτηριστικά του έργου «Πιετά».

Συνοπτική περιγραφή: Οι μαθητές και οι μαθήτριες αποκτούν με 'μαγικό' τρόπο μικρές διαστάσεις για να 'σκαρφαλώσουν' στην Πιετά του Μιχαήλ Άγγελου. Μπορούν, έτσι, στη συνέχεια να εξερευνήσουν το γλυπτό σταματώντας σε επιλεγμένα σημεία - σταθμούς, προκειμένου να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με πλήθος μορφικών εννοιών της γλυπτικής (Εικόνα 4).

ΤΑ ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1ο Σχέδιο εργασίας: Η Τέχνη και η Εκπαίδευση για την Ειρήνη

Βασικός σκοπός αυτού του σχεδίου εργασίας είναι η συνειδητοποίηση του κοινωνικού ρόλου της τέχνης. Οι μορφές τέχνης της ζωγραφικής, της φωτογραφίας και του κινηματογράφου διαχέονται σε όλες τις δραστηριότητες του σχεδίου εργασίας και, επιπλέον, η εξακτίνωση περιλαμβάνει τη λογοτεχνία, την παραγωγή γραπτού λόγου, την ιστορία.

Το υλικό που χρησιμοποιείται είναι φωτογραφίες διεθνών πρακτορείων με απεικονίσεις πολέμων, οδύνης και προσφυγιάς (Associated Press, Reuters), πίνακες ζωγραφικής των Ρουσό, Πικάσο, Νταλί, Ερνστ, αντιπολεμικές κινηματογραφικές ταινίες («Ο Σαρλό δικτάτορας» σε σκηνοθεσία του Τσάρλι Τσάπλιν, «Ραψωδία τον Αύγουστο» σε σκηνοθεσία του Α. Κουροσάβα, «Η ζωή είναι ωραία» σε σκηνοθεσία του Ρ. Μπενίνι, «Σταυροί στο Μέτωπο» σε σκηνοθεσία του Σ. Κιούμπρικ), κείμενα και εικόνες βιβλίων, άρθρα εφημερίδων, ιστοσελίδες διεθνών ειρηνευτικών και μη κυβερνητικών οργανώσεων, εικαστικό υλικό.

Στοιχεία διαπραγμάτευσης αποτελούν τα εκφραστικά μέσα της ζωγραφικής, της φωτογραφίας και του κινηματογράφου, η σύγκριση μεταξύ των εκφραστικών μέσων διαφορετικών μορφών τέχνης, η οπτική γωνία των δημιουργών, η συσχέτιση των εκφραστικών μέσων με το περιεχόμενο και τη νοηματοδότηση των έργων, η παραγωγή πρωτόλειων οπτικοακουστικών προϊόντων κ.ά. (Γρόσδος, 2000).

2ο Σχέδιο εργασίας: Το σχολείο υιοθετεί ένα μνημείο

Βασικός στόχος του συγκεκριμένου σχεδίου εργασίας είναι ο εντοπισμός, η πολύπλευρη μελέτη και, στη συνέχεια, η ανάδειξη των χώρων πολιτισμικής αναφοράς στην ευρύτερη τοπική κοινότητα. Η γλυπτική, η ζωγραφική και η αρχιτεκτονική αποτελούν τα κύρια θέματα των δραστηριοτήτων. Η εξακτίνωση περιλαμβάνει τη γλωσσική διδασκαλία (προσέγγιση ποικίλων μορφών λόγου,

παραγωγή λόγου), την τοπική ιστορία (η ιστορία των μνημείων ακολουθεί την ιστορία του τόπου), την περιβαλλοντική εκπαίδευση (συντήρηση και διάσωση), τη Γεωγραφία (μελέτη πολιτιστικού και τοπογραφικού χάρτη) και τη λογοτεχνία (κείμενα ντόπιων συγγραφέων) (Γρόσδος, 2004).

* Το λογισμικό αποτελεί προϊόν συνεργασίας με την εταιρεία παραγωγής λογισμικών «Tessera multimedia», που εδρεύει στη Θεσσαλονίκη (<http://www.tessera.gr>) και είναι αδημοσίευτο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ένα σημαντικό στοιχείο που αναδεικνύεται στην παρούσα εργασία είναι ότι τα παραδοσιακά μέσα της εικαστικής τέχνης και γενικότερα της καλλιτεχνικής παραγωγής και τα νέα μέσα της τεχνολογίας μπορούν να συνδυαστούν δημιουργικά στην εκπαίδευση, ενσωματώνοντας και αξιοποιώντας τις πρωτοπορίες και τις αλλαγές στο χώρο του πολιτισμού. Ο συνδυασμός τέχνης και ΤΠΕ στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό ενισχύει αποτελεσματικά τη δημιουργική μάθηση με τρόπο βιωματικό, ολιστικό, αλλά και ενδυναμώνει την κριτική στάση των μαθητών και μαθητριών απελευθερώνοντας τις παραγωγικές και συνεργατικές δυνάμεις εκπαιδευτικών και μαθητών.

Η επαφή των παιδιών με τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό, ειδικότερα, στο πλαίσιο του μαθήματος της Τέχνης, γίνεται επικοινωνιακή, αφού μπορεί να κινηθεί ως βασικός άξονας στην προσέγγιση της μάθησης και να αναγάγει τη μετάδοση γνώσεων «σε μια διαδικασία επικοινωνιακή, αλληλεπιδραστική, κοινωνική, ενεργά βιωματική και εξελικτική» (Ράπτης & Ράπτη, 2003: 88-95).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Alessi, S. M. & Trollip, S. (2005). *Πολυμέσα και Εκπαίδευση. Μέθοδοι και Ανάπτυξη*. Αθήνα: Γκιούρδας.
2. Brown, J., Collins, A., Duguid, P. (1989). "Situated cognition and the culture of learning, *Educational Researcher*, 18 (1), 32-42.
3. Charman, L. (1993). *Διδακτική της τέχνης*. Αθήνα: Νεφέλη.
4. Hannafin, M., Land, S., & Oliver, K. (1999). "Open learning environments: Foundations, methods, and models". In C. Reigeluth (Ed.), *Instructional Design Theories and Models*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 115-140.
<http://www.edtech.vt.edu/edtech/id/models/environs.html/powerpoint/environs.pdf> (12-7-2006)
5. Houtz, J. (2003). *The educational psychology of creativity*. New Jersey: Cresskill.
6. Jonnassen, D. (2000). *Computers as Mind tools for Schools: Engaging Critical Thinking*. NJ: Merrill.
7. Reeves, T.C. (1997). "Established and emerging evaluation paradigms for instructional design". In Dills, C & Romiszowski, A. (Eds.), *Instructional*

- development paradigms, 163-178, New Jersey: Educational Technology Publications.
8. Runco, M. (1994). *Problem finding, problem solving and creativity*. New Jersey: Norwood.
 9. Schwier, R. & Misanchuk, E. (1995). *Interactive Multimedia Instruction*. NJ: Educational Technologies Publications.
 10. Silver H., Strong R. & Perini M. (1997). "Integrating Learning Styles and Multiple Intelligences", *Educational Leadership*, 55 (1), 22-27.
 11. Squires, D., McDougal, A. (1994). *Choosing and Using Educational Software: A Teacher's Guide*. NJ: The Falmer Press.
 12. Sternberg, R. (1997). *Successful Intelligence*. New York: Plume.
 13. Torres, J.R. (2002). *Practitioner's Handbook For User Interface Design and Development*. NJ: Prentice Hall PTR.
 14. Αβούρης, Ν. (2000). *Εισαγωγή στην επικοινωνία ανθρώπου – μηχανή*. Αθήνα: Δίαυλος.
 15. Ανδρεάδου, Χ., Γουλή, Δ., Γρόσδος, Σ. (2006). Κινηματογράφος στο σχολείο: μία αισθητική εμπειρία, Στο: 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο Σχολικών Πολιτιστικών Προγραμμάτων, *Πολιτισμός και Αισθητική στην Εκπαίδευση*. Πειραιάς: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών - Ελληνική Εταιρεία Προστασίας Περιβάλλοντος και Πολιτιστικής Κληρονομιάς.
 16. Γεωργίου, Θ. κ.ά. (1999). *Πολυμέσα – Δίκτυα*. Αθήνα:ΥΠ.Ε.Π.Θ.
 17. Γρόσδος, Σ. (2000). "Η Τέχνη και η Εκπαίδευση για την Ειρήνη", *Ανοιχτό Σχολείο*, 77, 21-27.
 18. Γρόσδος, Σ. (2004). "Δέκα βήματα για να υιοθετήσει το σχολείο ένα μνημείο", *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 93, 130-134.
 19. Δημητριάδης, Σ., Πομπόρτσης, Α., Τριανταφύλλου, Ε. (2004). *Τεχνολογία πολυμέσων*. Θεσσαλονίκη: Τζιόλας.
 20. Θεοδωρίδης, Μ. (2002). "Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση. Προτάσεις του Προγράμματος ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και Πολιτισμός για την καθιέρωση της οπτικοακουστικής παιδείας στο σχολείο", *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 33-38.
 21. Καλαϊτζοπούλου, Μ. (2001). *Ο Εκπαιδευτικός ως Στοχαζόμενος Επαγγελματίας*. Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδανός.
 22. Μακράκης Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
 23. Ράπτης Α.- Ράπτη Α.(2003). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Ολική προσέγγιση, Τόμος Α'*. Αθήνα.
 24. ΥΠ.Ε.Π.Θ.- Π.Ι. (2002). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών. Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*. Αθήνα: ΥΠ.Ε.Π.Θ.- Π.Ι.