

Πέρα από το Μύθο...

Συνεργατικές ψηφιακές αφηγήσεις

Α. Παπάς¹, Ε. Μπούσια²

¹Εκπαιδευτικός - ΠΕ70 στο 92^ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης, Επιμορφωτής Β' Επιπέδου στο έργο «Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη»

papastasos@gmail.com

²Εκπαιδευτικός - ΠΕ70 στο 1^ο Δημοτικό Σχολείο Νεάπολης Θεσσαλονίκης

ebous@the.forthnet.gr

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία θα επικεντρωθούμε στις παιδαγωγικές δραστηριότητες που εκπονήθηκαν συνεργατικά από δύο τμήματα δύο Δημοτικών Σχολείων της Θεσ/νίκης στο πλαίσιο της καινοτομικής συνθετικής εργασίας «Πέρα από το Μύθο» με την οποία συμμετείχαν στο Διεθνές εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Τάξη χωρίς Σύνορα - Boundless Classroom». Υιοθετήσαμε την συνεργατική προσέγγιση, τόσο σε επίπεδο τμήματος όσο και ανάμεσα στα δύο σχολεία καθώς οι μαθητές εργάστηκαν σε μεικτές διασχολικές ομάδες. Αξιοποιήσαμε το διαδίκτυο και εφαρμογές του web2.0. Χρησιμοποιώντας ως αφετηρία πίνακες του Μουσείου του Λούβρου, με θέμα αρχαίους ελληνικούς μύθους κατά την περίοδο της Αναγέννησης, οι μαθητές αναζήτησαν το μύθο και τις προεκτάσεις που πήρε την περίοδο αυτή και τον αναδιηγήθηκαν με τη μορφή ολοκληρωμένου σεναρίου, το οποίο αποτύπωσαν με φορητές ψηφιακές συσκευές. Επεξεργάστηκαν και εφτιαξαν τα ψηφιακά τους δημιουργήματα (digital artifacts) για να μεταμορφωθεί η αφήγηση σε ψηφιακή (digital storytelling) με τη χρήση των Ψηφιακών Τεχνολογιών/εφαρμογών web2.0 και ιστοχώρων κοινωνικής δικτύωσης/ηλεκτρονικής διανομής. Οι ψηφιοποιημένες δραστηριότητες είναι αναρτημένες στον ιστοχώρο <http://beyondthemyth.wikispaces.com>.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, wiki, διαταξικό, διασχολικό, διεθνής συνεργασία, τέχνη, web2.0.

1. Εισαγωγή

Η διήγηση ιστοριών προηγείται των γραπτών αφηγηματικών αποτυπωμάτων και αφορά όχι μόνο τη μετάδοση πληροφοριών αλλά και την εξιστόρηση γεγονότων ή πράξεων που μεταβάλλουν μια αρχική κατάσταση πραγμάτων (Πολίτης, 2006). Από τα πανάρχαια χρόνια χρησιμοποιήθηκε ως μέσο επικοινωνίας με λόγια και εικόνες από όλους τους πολιτισμούς. Η μυθώδης αφήγηση δημιουργεί έναν νέο κόσμο ξεκινώντας από το μηδέν. Με την προφορική μετάδοση και επανάληψη αφηγήσεων

δημιουργήθηκε το συλλογικό φανταστικό ασυνείδητο. Ως προϊόντα συλλογικής επεξεργασίας λειτούργησαν σαν οχήματα δημιουργίας και διαμοιρασμού πολιτισμού, αξιών, ιστορίας και διαμόρφωσης ταυτότητας, χωρίς να διαχωρίζουν τον πνευματικό από το φυσικό κόσμο (Andrews, Hull, Donahue, 2009).

Ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) είναι ένας αναδυόμενος όρος που αναφέρεται στη χρήση των ψηφιακών μέσων (εικόνα, βίντεο, ήχος, μουσική) για να αφηγηθεί κάποιος μια ιστορία. Αφορά τη διαδραστική αφήγηση, όπως αυτή πραγματώνεται σε ψηφιακά παιχνίδια και άλλες εφαρμογές, αλλά και τη δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, ως μέσο προσωπικής έκφρασης και επικοινωνίας καθώς δίνεται η δυνατότητα παρέμβασης σε μια ιστορία, υπάρχει πολλαπλότητα επιλογών, και διαφοροποιείται τρόπος που ο δημιουργός μπορεί να επηρεάσει την έκβαση της ιστορίας (Alderman, 2013).

Ο μύθος είναι μια συμβολική αφήγηση συνήθως άγνωστης προέλευσης. Φαινομενικά συσχετίζει πραγματικά γεγονότα και είναι ιδιαίτερα συνδεδεμένος με τη θρησκευτική πίστη. Γίνονται συγκεκριμένες αναφορές σε θεούς ή υπεράνθρωπα όντα που εμπλέκονται σε γεγονότα ή καταστάσεις, σε απροσδιόριστο χρόνο έξω πριν και πέρα από την κοινή ανθρώπινη εμπειρία. (Encyclopædia Britannica). Για τη λαογραφία, ο μύθος είναι μια ιερή αφήγηση που εξηγεί πώς ο κόσμος και η ανθρωπότητα πήρε την παρούσα μορφή της (Dundes & Bronner, 2007).

«Η αφήγηση ιστοριών παρέχει το πλαίσιο μέσα στο οποίο αποκτούν νόημα τα γεγονότα και μεταφέρει τις αξίες ενός πολιτισμού» (Bruner, 1991) ενώ «με την ψηφιακή αφήγηση ο μαθητής μπορεί να καλλιεργήσει ταυτόχρονα τον ψηφιακό, τον τεχνολογικό, τον οπτικό και τον πληροφοριακό γραμματισμό» (Αποστολίδου, 2012).

2. Οι άξονες της εργασίας «Πέρα από το Μύθο»

Η καινοτομική συνθετική εργασία «Πέρα από το Μύθο» υλοποιήθηκε από τον Οκτώβριο 2012 ως το Μάρτιο 2013 στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων του διακρατικού εκπαιδευτικού προγράμματος «Τάξη χωρίς Σύνορα - Boundless Classroom», που εκπονείται από το Δίκτυο Μάθησης CICERO (<http://cicero-movie.edu.helsinki.fi>) (FINNABLE 2020) του Παιδαγωγικού Τμήματος του Πανεπιστημίου του Ελσίνκι. Στο πρόγραμμα συμμετέχουν σχολεία από την Φινλανδία, την Καλιφόρνια και την Ελλάδα. Στην παρούσα εργασία θα επικεντρωθούμε στις παιδαγωγικές δραστηριότητες που εκπονήθηκαν από τα Στ1 και ΣΤ2 τμήματα του 1ου Δ. Σχ. Νεάπολης και 92ου Δ. Σχ. Θεσ/νικης αντίστοιχα.

Οι ψηφιοποιημένες δραστηριότητες είναι αναρτημένες στον ιστοχώρο <http://beyondthemyth.wikispaces.com>.

Η συνθετική εργασία (project) περιελάμβανε τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων αρχαίων ελληνικών μύθων με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και στόχο την ψυχοπνευματική και διανοητική εργασία των μαθητών με αφορμή πίνακες της

αναγέννησης πάνω στους οποίους εργάστηκαν, τόσο διαδικτυακά όσο και στο Τελλογλείο Ίδρυμα Τεχνών του ΑΠΘ όπου και εκτίθεντο.

Οι άξονες - στόχοι του όλου εγχειρήματος κινήθηκαν γύρω από το τρίπτυχο της παιδαγωγικής, σημασιολογικής και μεθοδολογικής καινοτομίας.

3. Η παιδαγωγική διάσταση

Οι άξονες της παιδαγωγικής καινοτομίας κινήθηκαν στο πλαίσιο της ανοιχτής τάξης. Η ανοιχτή τάξη παρέχει τη δυνατότητα και την ελευθερία στους μαθητές να ερευνήσουν, να παρατηρήσουν, και να δημιουργήσουν έχοντας ως γνωστικό όχημα την ιστορία και συγκεκριμένα τις περιόδους της αρχαίας Ελλάδας και της Αναγέννησης. Επίσης θέλαμε να συνειδητοποιήσουν τη διαχρονικότητα των αρχαιοελληνικών μύθων και τις διαφορετικές σημασιολογικές επεκτάσεις που είχαν αυτοί κατά την Αναγέννηση.

Χρησιμοποιώντας ως αφετηρία πίνακες του Μουσείου του Λούβρου από την έκθεση του Τελλογλείου, με θέμα αρχαίους ελληνικούς μύθους κατά την περίοδο της Αναγέννησης, οι μαθητές αναζήτησαν το μύθο και τις προεκτάσεις που πήρε την περίοδο αυτή. Στη συνέχεια αποτύπωσαν τη δική τους ερμηνεία χρησιμοποιώντας φορητές ψηφιακές συσκευές. Έτσι, οδηγηθήκαμε στην αναδιήγηση του μύθου με τη μορφή ολοκληρωμένου σεναρίου, το οποίο με τη χρήση των Ψηφιακών Τεχνολογιών και ιστοχώρων κοινωνικής δικτύωσης μεταμορφώθηκε σε ψηφιακή δημιουργία. Με τον τρόπο αυτό, ο μύθος εκφράστηκε μέσα από τις καθημερινές εμπειρίες των παιδιών του 2013, που ως ενεργοί και εν δυνάμει πολίτες της αυριανής κοινωνίας έχουν λόγο και άποψη και δεν διστάζουν να την εκφράσουν.

Παρατηρήσαμε πως ισχύει αυτό που αναφέρει η Μήττα (1997) ότι οι παραλήπτες του μύθου «προσαρμόζουν το “κείμενο” στα δικά τους κοινωνικο-ιστορικά συμφραζόμενα, στις δικές τους αναφορές και τα μηνύματα που θέλουν να εκπέμψουν, στους δικούς τους κώδικες, με αποτέλεσμα να δημιουργείται ένας κύκλος ανάμεσα σε αφηγητές και αφηγούμενους, κώδικες, μηνύματα, συμφραζόμενα και χρόνους, δημιουργία κι ερμηνευτική και μετά πάλι στη δημιουργία».

3.1 Τάξη χωρίς σύνορα

Η παιδαγωγική καινοτομία σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων του διακρατικού εκπαιδευτικού προγράμματος «*Τάξη χωρίς Σύνορα - Συνδέοντας μαθητές, δασκάλους και διεθνείς κοινότητες με τη φορητή τεχνολογία*». Το πρόγραμμα, το οποίο αποτέλεσε την αφετηρία της εργασίας μας, βασίζεται στην προώθηση της συνεργατικής μάθησης με την ανταλλαγή περιεχομένου, απόψεων και ιδεών, χρησιμοποιώντας φορητή τεχνολογία σε διεθνές επίπεδο. Το ερευνητικό κέντρο Cicero έχει δημιουργήσει την κλειστή - ασφαλή εφαρμογή MoViE (Mobile Video Experience), στην οποία κλήθηκαν τα συμμετέχοντα σχολεία να αναρτήσουν

τις ψηφιακές αφηγήσεις που θα δημιουργούσαν στις ομάδες που είχαν ενταχθεί. Οι ομάδες των σχολείων σχηματίστηκαν με κριτήριο την ηλικία και τα ενδιαφέροντά των μαθητών, ύστερα από επικοινωνία και συνεννοήσεις των εκπαιδευτικών που συμμετείχαμε.

Η εφαρμογή ήταν διαδικτυακή, δεν υπήρχε ανάγκη εγκατάστασης λογισμικού σε υπολογιστές και παράλληλα προστατευμένη καθώς επέτρεπε την είσοδο με κωδικούς χρήστη, με τους οποίους φροντίσαμε να εφοδιάσουμε τους μαθητές. Επίσης έδινε, πέρα από την ανάρτηση, τη δυνατότητα μοντάζ, καθώς μπορούσαν να κάνουν περικοπή και ανασύνθεση τμημάτων από βίντεο που ανέβαζαν. Το τελικό προϊόν τότε, γινόταν ορατό τόσο στη σελίδα που είχε δημιουργηθεί για κάθε σχολείο που συμμετείχε, όσο και στην κοινή σελίδα με τα σχολεία της ομάδας με την οποία συνεργάζονταν. Η ομάδα μας αποτελούνταν, εκτός από τις δύο δικές μας Στ' τάξεις, από την 6η τάξη του σχολείου Kartaanonkoski της Φινλανδίας καθώς και την 6η τάξη του σχολείου Children's Day School της Καλιφόρνια. Παιδαγωγικά δόθηκε η ευκαιρία να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και την κριτική σκέψη τους, καθώς και ψηφιακό και δικτυακό εγγραμματισμό. Οι μαθητές δημιούργησαν μια νέα μεταφορά, αναδιηγούμενοι το μύθο με σημερινά δεδομένα και παράλληλα κατέργησαν τη μεταφορά του μαθητή που λειτουργεί ως παθητικός δέκτης της γνώσης.

4. Η διάσταση της επικοινωνίας

Η αρχή έγινε από εμάς τους εκπαιδευτικούς που αναρτήσαμε το πρώτο βίντεο και ακολούθησαν οι μαθητές μας ανεβάζοντας την πρώτη τους ψηφιακή αφήγηση με την οποία συστηθήκαμε. Στη συνέχεια ήρθε η απάντηση από τους μαθητές του σχολείου του Kartaanonkoski και ακολούθησε το σχολείο από την Καλιφόρνια. Το επόμενο βήμα ήταν η ανάρτηση των πρώτων δοκιμαστικών ψηφιακών αφηγήσεων, που δημιούργησαν οι μαθητές μας με απαντήσεις σε βίντεο του Φινλανδικού σχολείου καθώς και διαφημίσεις που δημιουργήθηκαν στα πλαίσια του μαθήματος της [Γλώσσας της Στ' τάξης, Ενότητα 4 Διατροφή](#). Συνεχίσαμε με την ανάρτηση μύθων, θέμα οικείο τόσο στους μαθητές μας όσο και στους μαθητές των άλλων χωρών. Αναπτύχθηκε ένας νέου τύπου διάλογος μεταξύ των εμπλεκόμενων μαθητών και εκπαιδευτικών από όλες τις χώρες. Το επόμενο στάδιο της ανατροφοδότησης ήταν εξίσου σημαντικό, καθώς όλα τα εμπλεκόμενα σχολεία, εκπαιδευτικοί και μαθητές παρακολουθούσαμε την κάθε νέα ψηφιακή ταινία, τη συζητούσαμε βλέποντας τα θετικά και τα αρνητικά της στοιχεία και απαντούσαμε με μια άλλη ταινία ή με σχόλιο.

Στη συνέχεια στηριχθήκαμε στο τρίπτυχο «Αρχαιότητα - Αναγέννηση – Σήμερα». Ένας αρχαίος μύθος, ζωγραφισμένος στην Αναγέννηση συναντά το σήμερα. Οι μαθητές αναγνώρισαν τους μύθους που αποτύπωναν οι αναγεννησιακοί-μπαρόκ πίνακες του Λούβρου, αναζήτησαν το μύθο κατά την περίοδο αρχαιότητα και

κλήθηκαν να δημιουργήσουν τη δική τους εκδοχή συνδέοντας το παρελθόν και την ιστορία με το σήμερα και τις εμπειρίες τους. Θελήσαμε να ανιχνεύσουμε τον τρόπο που οι μαθητές αντιλαμβάνονται την εποχή τους μέσα από τους αρχαίους ελληνικούς μύθους και τις αναπαραστάσεις τους στην Αναγέννηση. Στη συνέχεια οι μαθητές μας δημιούργησαν ψηφιακές αφηγήσεις, περνώντας από όλα τα στάδια: τον καταμερισμό έργου, την εύρεση της βασικής ιδέας και των χαρακτήρων/ηρώων, την οπτική γωνία του θέματος, τη δημιουργία δομημένου κειμένου-σεναρίου, την επιλογή σκηνικών, την κατανομή ρόλων, τη σκηνοθεσία, το γύρισμα της ψηφιακής αφήγησης, την επεξεργασία της στον υπολογιστή και τελικά τη μεταφόρτωση της, ως ολοκληρωμένο προϊόν στην πλατφόρμα «MoViE», στην οποία οι συμμετέχοντες μαθητές και εκπαιδευτικοί από τη Φινλανδία, την Αμερική και την Ελλάδα είχαμε πρόσβαση. Οι εκπαιδευτικοί και οι συντονιστές του προγράμματος ήμαστε σε συνεχή επικοινωνία είτε με μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είτε με τηλεδιασκέψεις, συζητούσαμε την πρόοδο και οργανώναμε τα επόμενα βήματα των ψηφιακών αποτυπωμάτων των μαθητών.

Επιπροσθέτως, οι δύο εκπαιδευτικοί δημιουργήσαμε ένα wiki, για να υποστηρίξει την Συνθετική μας Εργασία., γνωρίζοντας ήδη τα πολλαπλά οφέλη του, καθώς και οι δύο το έχουμε εντάξει ως αναπόσπαστο εργαλείο μάθησης στην καθημερινή μας εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς, όπως αναφέρουν οι Parker και Chao (2007), «χρησιμοποιώντας το wiki ως εργαλείο γραφής μεγιστοποιούνται τα πλεονεκτήματα του αναστοχασμού, της επανεξέτασης, της δημόσιας έκφρασης, καθώς τα αποτελέσματα της συγγραφής είναι άμεσα παρατηρήσιμα την ώρα που αυτά εξελίσσονται». Έτσι δημιουργήθηκε το wiki: <http://beyondthemyth.wikispaces.com>. Εκεί οι μαθητές, καθώς επεξεργάζονταν τις δραστηριότητες που αναρτούσαμε, οδηγούνταν στη βαθύτερη κατανόηση των μύθων και στην ανάπτυξη των δομών εκείνων με τις οποίες θα κατέληγαν στη συνειδητοποίηση της λειτουργίας του μύθου διαχρονικά. Ήταν ένα ταξίδι στο χρόνο από την αρχαία ελληνική μυθολογία, στην περίοδο του 16ου αιώνα και της αναγέννησης της ελληνικής μυθολογίας, κυρίως για πολιτικούς λόγους στα παλάτια της Ευρώπης, φτάνοντας τελικά στο σήμερα και την καλύτερη κατανόηση του κόσμου που μας περιβάλλει. Παράλληλα, οι μαθητές προετοιμάζονταν για τη φάση «Πριν το Μουσείο», που προηγούνταν της επίσκεψης στο Τελλόγγλειο Ίδρυμα Τεχνών, ενώ ακολούθησε η η φάση «Μετά το Μουσείο», κατά την οποία έγινε η ανασκόπηση και η αξιολόγηση του όλου προγράμματος.

5. Η μεθοδολογική διάσταση

Βασική επιδίωξη της Συνθετικής Εργασίας «Πέρα από το Μύθο» ήταν η διερεύνηση μιας νέας εκπαιδευτικής διαδικασίας με ανασχεδιασμό της διδακτικής προσέγγισης, η προώθηση της συμμετοχής των μαθητών καθώς και της προσωπικής, κοινωνικής, πολιτιστικής τους ανάπτυξης. Θελήσαμε αυτή η προσέγγιση να συμβάλλει στην καλύτερη κατανόηση των έργων των καλλιτεχνών της Αναγέννησης, στην εξάσκηση των μαθητών στο γραπτό και τον προφορικό λόγο, στην έκφραση και τη δημιουργία.

Υιοθετήσαμε την συνεργατική προσέγγιση, τόσο σε επίπεδο τμήματος όσο και ανάμεσα στα δύο σχολεία και αξιοποιήσαμε το διαδίκτυο και εφαρμογές του web2.0.

Θέλοντας να κεντρίσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών, δημιουργήσαμε ένα παιχνίδι, μια ακολουθία γρίφων, ώστε να οδηγηθούν οι μαθητές σταδιακά και μόνοι τους στην επίλυση του «μυστηρίου», το οποίο θα οδηγούσε στην έκθεση του Τελλογλείου. Οι γρίφοι που αναρτούσαμε στο wiki, προσθέτονταν σταδιακά και προέκυπταν ακολουθώντας τις επιλογές-αποφάσεις τους, οδηγώντας σε ένα ακόμα μυστήριο που έπρεπε να λυθεί κι αυξάνοντας το ενδιαφέρον και τη διάθεση για συνέχεια. Κάναμε το wiki να «θυμίζει εκπαιδευτικό διαδραστικό παιχνίδι, που θα προσφέρει τη δυνατότητα στους μαθητές να «μπουν» και να συμμετέχουν στην ίδια την ιστορία και να επιλέξουν την προσωπική τους διαδρομή στα διάφορα επεισόδια της ιστορίας» (Μελιάδου κ.α., 2011). Κατασκευάσαμε για κάθε τάξη ένα κουτί, τοποθετώντας στις πλευρές του την εμβληματική φιγούρα της ίδιας της έκθεσης του Τελλογλείου χωρίς να αποκαλύψουμε τίποτα άλλο στους μαθητές. Στόχος μας ήταν να τους ενεργοποιήσουμε να ερευνήσουν, να ανακαλύψουν, να προτείνουν, να διαχειριστούν δεδομένα και να αποφασίσουν εκφράζοντας την γνώμη και τις σκέψεις τους. Σε αυτή την πρώιμη φάση δεν υπήρχαν ομάδες και η τάξη λειτουργούσε ως ολομέλεια. Οι μαθητές, για να μπορέσουν να καταλήξουν στο μυστήριο που έκρυβε η φιγούρα και το κουτί, δημιούργησαν ερωτηματολόγιο και χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα αναζήτησαν πληροφορίες από τα άτομα που πιθανολογούσαν ότι μπορούν να τους βοηθήσουν, τους διευθυντές, ενώ με τηλεδιάσκεψη απηύθυναν ερωτήσεις στην υπεύθυνη του προγράμματος στη Φινλανδία. Παράλληλα καθημερινά γινόταν καταγραφή των όσων διαδραματιζόνταν στη σελίδα «[Ημερολόγιο](#)» στο wiki που είχαμε δημιουργήσει. Έτσι, κατέληξαν στα πρώτα συμπεράσματα και τα ανακοίνωσαν στην ολομέλεια. Λίγο πριν τη λύση του μυστηρίου, το κάθε τμήμα χωρίστηκε σε δυο υποομάδες, τους [Μαθητές](#) και τους [Ιστορικούς Τέχνης](#), ώστε να γίνει καταμερισμός έργου και να αναζητούν διαφορετικό είδος πληροφοριών η καθεμία. Οι πρώτοι δημιούργησαν εννοιολογικούς χάρτες με την web 2.0 εφαρμογή [spiderscribe](#), ενώ οι δεύτεροι, αφού αναζήτησαν πληροφορίες για το ρόλο του Ιστορικού Τέχνης ανέλαβαν με τη σειρά τους να παρουσιάσουν το είδος της εργασίας του σε ένα μουσείο. Ο τελικός γρίφος περιείχε διπλή επιλογή. Οι εκπαιδευτικοί είχαμε φροντίσει να υπάρχουν δυο έτοιμα σενάρια, ώστε να καλυφθούν ταυτόχρονα και οι επιλογές που θα προέκυπταν από την ψηφοφορία και να είναι οι ίδιοι οι μαθητές αυτοί που αποφασίζουν για την εξέλιξη της υπόθεσης. Οι μαθητές αποφάσισαν να ζητήσουν τη συνδρομή των Ιστορικών Τέχνης, και σε συνεργασία μαζί τους έφτασαν στη λύση, η οποία περιελάμβανε το άνοιγμα του μυστηριώδους κουτιού.

Όταν έφτασε η στιγμή να ανοίξουν τα κουτιά συνδεθήκαμε μέσω τηλεδιάσκεψης (skype) και, αφού οι μαθητές αντάλλαξαν ιδέες, προχωρήσαμε στο άνοιγμά τους ταυτόχρονα, χωρίς να ξέρουν μέχρι εκείνη τη στιγμή τι ακριβώς περιέχουν, ούτε πού θα τους οδηγήσει η αποκάλυψη του περιεχομένου τους. Μέσα στα κουτιά είχαμε

τοποθετήσει παζλ με τους πίνακες με τους οποίους θα ασχολούμασταν. Ο/η κάθε μαθητής/τρια πήρε τυχαία από ένα κομμάτι και αναζήτησε τα άλλα που συμπλήρωναν τον πίνακα. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργήθηκαν πέντε (5) κοινές μεικτές ομάδες. Την κάθε ομάδα αποτελούσαν οκτώ μαθητές, τέσσερις (4) από κάθε σχολείο. Χωρισμένοι πλέον σε ομάδες οι μαθητές, αναζήτησαν στοιχεία και πληροφορίες, είτε μέσω συνδέσμων που έβρισκαν αναρτημένους στο wiki, όπως αρχεία εφημερίδων με άρθρα που αφορούσαν το μυστήριο, είτε ελεύθερα με χρήση μηχανών αναζήτησης. Συνδέοντας στη συνέχεια όλες τις πληροφορίες κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι οι πίνακες προέρχονται από κάποια έκθεση που θα παρουσιαζόταν στην πόλη. Καθώς η πλατφόρμα wikispaces στην οποία αναπτύχθηκε το wiki, είναι προσανατολισμένη για εργασία σε ομάδες, μέσω της επιλογής «Projects», αντιστοιχήσαμε κάθε ομάδα σε ένα δικό της χώρο, που θα μπορούσε, πλέον, να εργάζεται παράλληλα και αυτόνομα, ενώ θα μπορούσε να παρακολουθεί την εξέλιξη της εργασίας των άλλων ομάδων, χωρίς όμως να έχει δικαίωμα παρέμβασης. Οι πίνακες αναρτήθηκαν και ομαδοποιήθηκαν, ανάλογα με τις προεκτάσεις και τους συμβολισμούς τους, στις εξής κατηγορίες: 1. θεική δύναμη, 2. αγάπη, 3. επιστημονική (μυθο)φαντασία, 4. εξουσία, 5. μεταμορφώσεις.

5.1 Πριν από την επίσκεψη

Η φιλοσοφία των δραστηριοτήτων, που δημιουργήσαμε, βασίστηκε στα projects Artful Thinking και Visible Thinking, που αναπτύχθηκαν υπό την αιγίδα του Project Zero του Πανεπιστημίου του Harvard. Τα μοντέλα αυτά στηρίζονται στην αναλυτική κατανόηση της γνωστικής ανάπτυξης του ανθρώπου και στη διεργασία της μάθησης έτσι όπως αυτή συντελείται σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα συμπεριλαμβανομένων και των τεχνών. Τα «μοντέλα παρατήρησης» έργων τέχνης, είναι μια γνωστική διαδικασία που βασίζεται σε ένα δομημένο φάσμα ερωτημάτων που ο εκπαιδευτικός θέτει τους μαθητές του. Τα ερωτήματα αυτά κατηγοριοποιούνται σε φάσεις ανάλογα με τους ειδικούς στόχους που αυτά εξυπηρετούν. Όλες οι φάσεις στοχεύουν μεταξύ άλλων στην ανάπτυξη στοχαστικών ικανοτήτων του μαθητή, παράλληλα ευαισθητοποιούν τους μαθητές σε θέματα πολιτισμού, ενώ αναπτύσσουν ολιστικά την προσωπικότητα (Μέγα, 2011).

Οι μαθητές στις αποστολές τους έπρεπε να αναζητήσουν σύμβολα, να περιγράψουν τους πίνακες για κάποιον που δεν βλέπει, να καταγράψουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους όπως και την ατμόσφαιρα που αποπνέει ο πίνακας, να ανακαλύψουν τον αρχαίο μύθο, τις διαφορές ανάμεσα στο μύθο της αρχαιότητας και την αναπαράστασή του κατά την αναγέννηση καθώς και τους λόγους για τους οποίους υπήρξαν αυτές οι διαφορές, να επιχειρηματολογήσουν, να ανατρέξουν σε γραπτές ή διαδικτυακές πηγές - μέσω της σελίδας της [Βοήθειας](#), που υπήρχε στο wiki-αναζητώντας πληροφορίες, να αναφέρουν τη δική τους άποψη, παίρνοντας θέση σύμφωνα με την εικόνα που σχημάτιζαν παρατηρώντας τον πίνακα. Για την αμεσότερη επικοινωνία κάθε ομάδας δημιουργήσαμε ένα διαδικτυακό έγγραφο

κειμενογράφου που αποτέλεσε τον κοινό χώρο για σχολιασμό, συντονισμό και αυτορρύθμιση του έργου της.

Θεωρώντας ότι «η αφήγηση ιστοριών, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας καθώς και της ακρόασης και κατανόησης μιας ιστορίας, οδηγεί μαθητή στην εξάσκηση σύνθετων επικοινωνιακών δεξιοτήτων μέσα από τη δημιουργία δομημένου περιεχομένου, την επεξεργασία των πληροφοριών και την εξαγωγή νοήματος» (Matthews-DeNatale, 2008), όλες οι ομάδες κλήθηκαν να αφηγηθούν την δική τους εκδοχή του μύθου χρησιμοποιώντας web2.0 εφαρμογές καθώς και να ανακοινώσουν τα όσα δημιούργησαν στην ολομέλεια της τάξης. Την ανακοίνωση ακολούθησε συζήτηση κατά την οποία ακούστηκαν οι παρατηρήσεις, οι εντυπώσεις, η κριτική και τα σχόλια της ολομέλειας.

5.2 Η συνάντηση

Στις 23 Ιανουαρίου 2013 έγινε η επίσκεψη στο Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών, όπου συναντήθηκαν τα δυο τμήματα πρώτη φορά δια ζώσης. Όπως αναφέρει η Hooper-Greenhill, E. (1994), δουλεύοντας στο Μουσείο με τα αυθεντικά αντικείμενα, η μάθηση γίνεται λιγότερο μηχανική, πιο διασκεδαστική και γνήσια διερευνητική, καθώς υπάρχει ενεργή συμμετοχή και αλληλεπίδραση μεταξύ τόσο των θεατών όσο και με τα εκθέματα. Οι ομάδες παρακολούθησαν ενεργά το πρώτο εκπαιδευτικό μέρος, καθώς είχαν επεξεργαστεί από πριν τους πίνακες, αλληλεπιδρώντας τόσο μεταξύ τους όσο και με την ξεναγό, σχολίαζαν και ανέφεραν όσα είχαν ανακαλύψει με την αναζήτησή τους και τις εντυπώσεις και συναισθήματα που είχαν αποκομίσει από τους πίνακες βλέποντας τους στο wiki και συγκρίνοντάς τους με τους αυθεντικούς. Παράλληλα παρουσίασαν, για τους πίνακες που είχαν δουλέψει, τις δραματοποιημένες αφηγήσεις που είχαν δημιουργήσει τις οποίες και κινηματογράφησαν.

5.3 Μετά την επίσκεψη

Ο Bruner (1991) σημειώνει ότι ο αφηγηματικός τρόπος σκέψης οργανώνει τις εμπειρίες μας. Έτσι, πίσω στις τάξεις μας χρησιμοποιήθηκαν web 2.0 εφαρμογές για να αποτυπωθεί η δουλειά των μαθητών. Όλες οι εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν ήταν ελεύθερης χρήσης ή προεγκατεστημένες στους Η/Υ των σχολικών εργαστηρίων των δύο σχολείων. Έτσι, αρχικά χρησιμοποιήθηκαν οι ελεύθερες διαδικτυακές σουίτες εφαρμογών της google (docs.google.com) και της Microsoft (skydrive.live.com) για να επικοινωνούν καθώς και οι web2.0 εφαρμογές spiderscribe και wordle καταγράφοντας εν είδει καταγισμού ιδεών, τις ιδέες-σκέψεις-αντιλήψεις τους.

Θέλοντας οι μαθητές μας να αξιολογήσουν οι ίδιοι την εργασία τους, να αναζητήσουν νέα εργαλεία και να εξερευνήσουν ποιες εφαρμογές προσφέρονταν για πρόσληψη θετικών εμπειριών, θεωρήσαμε καλό να μοιραστούν οι ομάδες ποικίλες

εφαρμογές και να παρουσιάσουν με αυτές θέματα από τη δουλειά που είχαν ετοιμάσει. Επιπλέον θα ήταν και μια προετοιμασία για την παρουσίαση της όλης εργασίας στο κοινό, δηλαδή στους συμμαθητές τους στο κάθε σχολείο αλλά και στο Τελλόγλειο σε κοινή εκδήλωση για τους γονείς.

Έτσι κλήθηκαν να αφηγηθούν την δική τους εκδοχή του μύθου χρησιμοποιώντας web2.0 εφαρμογές, όπως photoreach, prezi για παρουσιάσεις, glogster για αφίσες, artsteps, thinglink για διαδραστικές περιηγήσεις, voicethread για να ηχογραφήσουν διαλόγους, podbean για να φιλοξενηθούν οι ηχογραφημένες συνεντεύξεις τους που χρησιμοποιήθηκαν ως αξιολόγηση, jigsawplanet για να συνθέσουν παζλ με πίνακες της επιλογής τους, το λογισμικό Hot Potatoes, για να δημιουργήσουν ακροστιχίδες και σταυρόλεξα, το you tube στο οποίο δημιουργήσαμε κανάλι ειδικά για το πρόγραμμα. Οι προαναφερθείσες εφαρμογές παρέχουν τη δυνατότητα στο χρήστη να δημιουργήσει ψηφιακές αφηγήσεις χρησιμοποιώντας εικόνες συνδυάζοντάς τες και εμπλουτίζοντάς τες με κείμενο και κάποιες από αυτές και με ήχο, όπως επίσης και το windows movie maker που χρησιμοποιήθηκε για την προσθήκη υποτίτλων, μια και οι ψηφιακές αφηγήσεις αναρτήθηκαν και προς θέαση των αγγλόφωνων συμμαθητών τους στα πλαίσια της «Τάξης χωρίς σύνορα».

6. Η σημασιολογική διάσταση

Η αφήγηση στην υπηρεσία της εκπαίδευσης, είτε προφορική, είτε γραπτή, βοηθά στην εμπέδωση των πληροφοριών από τους μαθητές. Επιπλέον εντάξαμε την ψηφιακή αφήγηση στο Σχέδιο Εργασίας καθότι «είναι ένα χαρακτηριστικό στην εκπαίδευση που εμπλέκει το διαμοιρασμό πληροφοριών με τη χρήση πολυμέσων» (Armstrong 2003), ενώ ο μύθος σαν υλικό είναι ελκυστικό και παγκόσμιο σαν αφηγηματική πράξη, διαχρονικό και ποιητικό και από πλευράς περιεχομένου αλλά και υφολογικά καθώς εμπεριέχει σύμβολα και μεταφορές, αντικατοπτρίζει αξίες, συναισθήματα και ιδέες, εξάπτει τη φαντασία και αφήνει ανοιχτό το πεδίο της ερμηνείας του ανάλογα με τις κυρίαρχες δομές και αξίες κάθε εποχής (Dundes & Bronner, 2007).

Με βάση την ανάλυση δεδομένων και τα αρχικά ευρήματα της ερευνητικής ομάδας του Πανεπιστημίου του Ελσίνκι η ψηφιακή αφήγηση αποκτά μια ακόμη διάσταση. Σύμφωνα με τον ορισμό των Vívitsou et al (2013) η εμπειρία του ψηφιακού στην αφήγηση δημιουργεί ιστορίες με τη διαμεσολάβηση τεχνολογιών φορητών και κινούμενης εικόνας. Στην πραγματικότητα, ψηφιακή ιστορία είναι κάθε αφηγηματική δημιουργία που υποστηρίζεται από την τεχνολογία και που κάνει ορατά τα γνωστικά σχήματα του αφηγητή. Οι ιστορίες αυτές έχουν σαν πηγή τις εμπειρίες ζωής του αφηγητή και στηρίζονται σε πραγματικά ή/και φανταστικά γεγονότα.

Όλες οι ομάδες, αφού ενημερώθηκαν για τα βήματα της ψηφιακής αφήγησης (Οπτική γωνία, Ερώτηση κλειδί, Συναισθημα, Ήχος, Μουσική, Οικονομία περιεχομένου, Ρυθμός εξέλιξης) και της κινηματογράφησης, συζήτησαν κι ανέλυσαν τα στάδια και

αποφάσισαν κλείνοντας την ενασχόληση τους με τον κάθε πίνακα να δημιουργήσουν, να παρουσιάσουν και να κινηματογραφήσουν τη δική τους «εκδοχή» για το μύθο στη σημερινή πραγματικότητα. Αποφάσισαν το θέμα γύρω από το οποίο θα ανέπτυσαν στο σενάριο τις ιδέες τους, κατέγραψαν τη δομή του κειμένου και προχώρησαν στη δημιουργία διαλόγων και σκηνών που είχαν αφετηρία το βαθύτερο νόημα του μύθου και το συμβολισμό, που μετέφερε με βάση τις δικές τους καθημερινές εμπειρίες.

Αναζητώντας το νόημα του μύθου που απεικόνιζε ο κάθε πίνακας, οι μαθητές αφηγήθηκαν, δημιούργησαν, συνέθεσαν τη δική τους ιστορία. «Κι όταν καλούνται να πουν μια ιστορία, οι μαθητές καλούνται στην ουσία να ανακαλέσουν αυτά που γνωρίζουν, να επανεξετάσουν ή να αμφισβητήσουν τις πεποιθήσεις τους και, μέσα από μια κυκλική διαδικασία δημιουργίας και «θέασης» της ψηφιακής ιστορίας καταγράφουν και συνειδητοποιούν τη δική τους προσωπική εξέλιξη» (Matthews – DeNatale, 2008).

Οι ψηφιακές ιστορίες μεταφέρουν γνώση, αξίες και σοφία μέσω των αφηγήσεων που δημιουργούνται με τη χρήση νέων τεχνολογιών και περιλαμβάνουν οποιοδήποτε κείμενο του οποίου η δημιουργία και η έκδοση διευκολύνει τη χρήση ενός ψηφιακού εργαλείου. Ο Bruner (1991) σημειώνει ότι ο αφηγηματικός τρόπος σκέψης οργανώνει τις εμπειρίες μας και δίνει νόημα στην κοινωνική μας πραγματικότητα. Ξεκινώντας από αυτή τη θεώρηση όλες οι ομάδες άρχισαν να επεξεργάζονται ψηφιακά τις αφηγήσεις που γύρισαν μέσα στο μουσείο (προσθέτοντας τίτλους έναρξης, τέλος καθώς και μουσική, εφέ και μεταφράζοντας τη βασική ιδέα στα αγγλικά), τις ανάρτησαν στην ομάδα, που είχε δημιουργηθεί στην πλατφόρμα του MoViE στο πλαίσιο της β' φάσης της συνεργασίας μας με το σχολείο Children's Day School στην Καλιφόρνια, η οποία είχε θέμα: «Πώς βλέπω τον κόσμο γύρω μου».

7. Αξιολόγηση

Στα πλαίσια της αξιολόγησης οι μαθητές συμπλήρωσαν ερωτηματολόγιο στην αρχή και το τέλος του προγράμματος «Τάξη χωρίς σύνορα» στο οποίο διερευνήθηκαν οι στάσεις τους για την εργασία μέσω των υπολογιστών και οι αντιλήψεις τους για τις ψηφιακές αφηγήσεις. Επίσης καθ' όλη τη διάρκεια της εργασίας διερευνούνταν το ενδιαφέρον των μαθητών τόσο με τη μορφή καταγισμού ιδεών και συνεντεύξεων, καθώς συνδιαμορφώναμε οι δύο εκπαιδευτικοί με τους μαθητές τα επόμενα βήματα, όσο και από το ζήλο με τον οποίο πλαισιώναν το εγχείρημα. Μετά τη δημιουργία των ψηφιακών αφηγήσεων οι ομάδες συμπλήρωσαν ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης της δουλειάς τους ώστε να υπάρχει ανατροφοδότηση για τις ψηφιακές αφηγήσεις και να κρίνουν οι ίδιοι κατά πόσο είχαν επιτευχθεί οι βασικοί 7 στόχοι των όσων συνέθεσαν. Η δημιουργία από τους ίδιους τους μαθητές σταυρολέξων και ακροστιχίδων επίσης λειτούργησε ως αξιολόγηση των όσων διαδραματίστηκαν κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος.

8. Συμπέρασμα

Στο πρόγραμμα «Πέρα από το Μύθο» οι Τ.Π.Ε. αποτέλεσαν το όχημα για την ανάπτυξη συνεργατικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, αλλά και δράσεων, που συνδύαζαν το παιχνίδι, τη γνώση και την αισθητική απόλαυση. Οι μαθητές αφηγήθηκαν ιστορίες, ξεκινώντας από την απαρχή του χρόνου, πέρασαν μέσα από τα παλάτια και τα εργαστήρια των μεγάλων ζωγράφων της Αναγέννησης, κι έφτασαν τελικά στο σήμερα δείχνοντάς μας ότι μπορούμε να δούμε αισιόδοξα το μέλλον.

Η συνεργασία των δύο τάξεων μας μεταξύ τους, αλλά και με τις άλλες τάξεις σχολείων του εξωτερικού, μέσω του διαδικτύου ανέδειξε ότι δεν υπάρχουν τείχη ανάμεσά τους, καθώς οι εμπειρίες που μοιράστηκαν είναι πολύτιμες και είναι αυτές που δημιουργούν τη συνείδηση του πολίτη του 21ου αιώνα.

Η εργασία στηρίχθηκε στη δημιουργικότητα και τη φαντασία των μαθητών και υποστήριξε την ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης, των ψηφιακών τους δεξιοτήτων και του δικτυακού τους εγγραμματος. Η μάθηση ήταν τόσο προσωπική όσο και συμμετοχική σε ένα περιβάλλον ασφαλές. Η αφήγηση ιστοριών έδωσε τη δυνατότητα στους μαθητές να συνδέσουν το αρχαίο με κομμάτια από την προσωπική τους ζωή, ενώ παράλληλα ενεργοποίησε την ερευνητική τους διάθεση. Η αυξημένη διάδραση στο περιβάλλον όχι μόνο της αίθουσας αλλά και μέσω των ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης βοήθησε τους μαθητές να έρθουν σε επαφή με μια πληθώρα ιδεών, αντιλήψεων και να εμπλουτίσουν τις εμπειρίες τους.

Αναφορές

Alderman, N., 2013. How interactive technology is transforming storytelling. Ανάκτηση στις 25-7-2013 από <http://m.guardian.co.uk/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/jul/12/interactive-technology-transform-storytelling-fiction>.

Andrews, D. H., Hull, T.D., Donahue, J. A. (2009). The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning•volume 3, no. 2. Ανάκτηση στις 25-7-2013 από το http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/afri/storytelling_instructional.pdf.

Armstrong, S. (2003). The power of storytelling in education. In Armstrong, S. (Ed.), Snapshots.

Bruner, J. S. (1991). "The narrative construction of reality" Στο Critical Inquiry, 18, 1. σ.σ. 1-21.

Dundes, A., & Bronner, S. J. (2007). The meaning of folklore: The analytical essays of Alan Dundes. Logan: Utah State University Press. Ανακτήθηκε στις 25-7-2013

από:

http://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1077&context=usupress_pubs σ. 23.

Encyclopædia Britannica, “myth”. Ανακτήθηκε από το: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/400920/myth>.

Hooper-Greenhill, E.(1994). Museum and Gallery Education.Leicester: University Press.

Matthews – DeNatale, Gail (2008). Digital Storytelling Tips and Resources. Boston: Simmons College.

Parker, K.P. & Chao, J.T., (2007). Wiki as a Teaching Tool, Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects, Volume 3. Ανάκτηση στις 25-7-2013 από <http://www.ijkl.org/Volume3/IJKLOv3p057-072Parker284.pdf>.

Vivitsou M., Saari, J., Harju, V., Multisilta, J., Niemi, H., Siewiorek, A., Honkala, J. & Lampi, K. 2013. Teachers’ narratives in digital storytelling : transformative learning spaces. Paper presented at Teacher Education and Policies in Education International Conference, Helsinki, Finland.

Αποστολίδου, Β. (2012). Ανάπτυξη μεθοδολογίας για τη διδασκαλία των επιμέρους γνωστικών αντικειμένων στο μάθημα της ελληνικής γλώσσας με τη δημιουργική αξιοποίηση της επιστήμης και των εργαλείων ΤΠΕ. ΜΕΡΟΣ II Η ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΣΤΑ ΝΕΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΤΩΝ ΤΠΕ: ΚΥΒΕΡΝΟΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΚΑΙ E-BOOKS, ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ ΚΟΣΜΟ. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Μέγα, Γ. (2011). Η αξιοποίηση της αισθητικής εμπειρίας στην Εκπαίδευση. Στο Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών, Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό, Τόμος Α΄: Γενικό Μέρος. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Μελιάδου, Ε., Νάκου, Α., Γκούσκος, Δ. και Μειμάρης, Μ. (2011) Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση, στα πρακτικά του 6th International Conference in Distance Learning, Νοέμβριος 2011, Λουτράκι, Ελλάδα.

Μήττα, Δ. (1997). Απολογία για το Μύθο. Θεσσαλονίκη: Univercity Studio Press
Bruner, J. S. (1991). «The narrative construction of reality» Στο Critical Inquiry, 18, 1. σσ. 1-21.

Πολίτης, Π., (2006). ΓΕΝΗ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ, ΑΦΗΓΗΣΗ. Θεωρία και ιστορία της ελληνικής γλώσσας, Θεωρία και ιστορία, Λόγος Κείμενο, Περιεχόμενα, 2.1.3. Αφήγηση. Ανάκτηση στις 25-7-2013 από το http://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_3/index.html

Abstract

In this paper we will focus on the pedagogical activities carried out collaboratively by two classes of two separate primary schools situated in Thessaloniki within the framework of the innovative project "Beyond the Myth" which participated in the International Educational Program "Boundless Classroom". We adopted a collaborative approach, both in the classroom level and between the two schools as students worked in mixed cross-school groups. We used the Internet and web2.0 applications. As a starting point we used paintings from the Louvre museum on ancient Greek myths during the Renaissance period. The students identified the myths and their underlying message during that period and re-narrated them creating a script incorporating all the required elements, which then they recorded with portable digital devices. They processed the material and constructed their digital creations (digital artifacts) to transform the narrative into digital (digital storytelling) with the use of digital technologies / applications web2.0 and social networking sites / online distribution. The digitalized activities are posted on the website: <http://beyondthemyth.wikispaces.com>.

Keywords: digital storytelling, wiki, cross-classroom and school collaboration, international cooperation, art, web2.0.