

Εγώ κι εσύ μαζί – η χρήση των ΤΠΕ από τους μαθητές ως ένα νέο εργαλείο καλλιτεχνικής έκφρασης

Ισμήνη Σακελλαριάδη

Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης
isminisakel@gmail.com

Περίληψη

Στην εργασία αυτήν παρουσιάζεται η παιδαγωγική προσέγγιση, οι στόχοι, η διαδικασία και τα αποτελέσματα εργασιών μαθητών της β' και γ' τάξης Πειραματικών Γυμνασίων για την δημιουργία ψηφιακών ταινιών με τη χρήση οπτικού υλικού που είχε δημιουργηθεί από τους ίδιους ή που είχε αντληθεί από το διαδίκτυο. Χρησιμοποιήθηκαν κυρίως τα προγράμματα Windows Moviemaker και Microsoft Office Powerpoint, καθώς και η τεχνική 'stop motion'. Οι μαθητές γνώρισαν επίσης τις πολλαπλές δυνατότητες οπτικοποίησης εννοιών, ώστε να ξεφύγουν από τα στερεότυπα και να εξελιχθούν οι ίδιοι ως θεατές αλλά και ως δημιουργοί, χρησιμοποιώντας τις ΤΠΕ ως ένα νέο εργαλείο προσωπικής καλλιτεχνικής έκφρασης. Οι εργασίες δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο μαθητοκεντρικής παιδαγωγικής προσέγγισης, όπου ο ρόλος του διδάσκοντα περιορίζεται σε εκείνον του εμπνευστή, συντονιστή και διευκολυντή.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, Moviemaker, PowerPoint, Camtasia, stop motion, ψηφιακή αφήγηση.

1. Εισαγωγή

Οι μαθητές μας σήμερα κατακλύζονται από οπτικοακουστικά μηνύματα τα οποία καλούνται να αποκωδικοποιήσουν. Η εισαγωγή των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην εκπαίδευση ανοίγει νέες δυνατότητες και μετασχηματίζει δραστικά το τοπίο. Πολλαπλασιάζει τις δυνατότητες αυτενέργειας των μαθητών στην πορεία απόκτησης και προσωπικής δόμησης της γνώσης, μας δίνει την δυνατότητα να καλλιεργήσουμε τις ικανότητες των μαθητών να αποκωδικοποιούν τις πληροφορίες και τα πολυτροπικά μηνύματα με τρόπο κριτικό, και τις ικανότητές τους να χρησιμοποιούν τα νέα μέσα με τρόπο δημιουργικό. Παράλληλα, μας καλεί να αναθεωρήσουμε τις διδακτικές μας πρακτικές. Ο μετασχηματισμός που καλούμαστε να κάνουμε στο μεταβαλλόμενο αυτό περιβάλλον είναι πολύ πιο ριζικός και προχωρά σε δεύτερο επίπεδο (second-order change), στο οποίο αλλάζει και η οργάνωση και η φύση της όλης εκπαιδευτικής διαδικασίας (Greaves et al., 2012).

Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών αυτή καθεαυτή δεν αρκεί για να επιφέρει ριζικό μετασχηματισμό. Ο καθοριστικός παράγοντας είναι το παιδαγωγικό πλαίσιο μέσα

στο οποίο αυτή θα χρησιμοποιηθεί. Απαιτείται νέα προσέγγιση στην κατάκτηση της γνώσης, μαθητοκεντρική προσέγγιση, καλλιέργεια των ικανοτήτων των μαθητών για επίλυση προβλημάτων και καλλιέργεια των δεξιοτήτων που υποστηρίζουν την δημιουργία και την κριτική σκέψη, συνθήκες συνεργατικής μάθησης και συνεργασίας διδάσκοντος – διδασκόμενων (Black, 2009). Αντίστοιχα, καθώς υιοθετούνται προσεγγίσεις διερευνητικής και αποκαλυπτικής μάθησης με ενεργό συμμετοχή των μαθητών, μεταβάλλεται και ο ρόλος του διδάσκοντα, από εκείνον της αυθεντίας που κατέχει την γνώση σε εκείνον του διαμεσολαβητή των κοινωνικών και πολιτισμικών μηνυμάτων που προσφέρονται στο μαθητή. Ο διδάσκων αναλαμβάνει τον ρόλο του εμπυχωτή, συντονιστή και συνεργάτη που διευκολύνει την μάθηση, του καταρτισμένου ενήλικα που –σύμφωνα με την θεωρία του κοινωνικού εποικοδομισμού- θα υποστηρίξει, με φθίνουσα καθοδήγηση, τις προσπάθειες του μαθητή να φτάσει στο μέγιστο των δυνατοτήτων του μέσα από την κοινωνική αλληλεπίδραση με ομάδες συνομηλίκων του (Vygotsky, 1930). Ομοίως, ευνοούνται δραστηριότητες υπό το πνεύμα του ‘learning by doing’ που εισηγήθηκε ο John Dewey (Dewey, 1916) και οι οποίες αναπτύχθηκαν από τους μαθητές του ως ενέργειες που εμπλέκουν τους μαθητές σε δραστηριότητες οι οποίες εκτελούνται για κάποιο σκοπό (Kilpatrick, 1918).

Στα πλαίσια του μαθήματος των Εικαστικών η πρόκληση είναι πολλαπλή. Καθώς γίνεται αισθητή η ανάγκη για την καλλιέργεια πολυγραμματισμών, αισθητικής καλλιέργειας και κριτικής ικανότητας, καλούμαστε να ξανασκεφτούμε και να επανακαθορίσουμε την καλλιτεχνική εκπαίδευση ως Αισθητική Παιδεία Οπτικού Πολιτισμού (Freedman, 2003). Περαιτέρω, οι διδάσκοντες καλούνται να υποστηρίξουν τον μαθητή όχι μόνο να κατακτά ενεργά την γνώση και να μαθαίνει να αποκωδικοποιεί και να επεξεργάζεται κριτικά τα νέα πολυτροπικά μηνύματα, αλλά και να χρησιμοποιεί τα νέα μέσα ως εργαλείο για την προσωπική του καλλιτεχνική έκφραση. Οι Νέες Τεχνολογίες δίνουν στους μαθητές ένα νέο μέσο για προσωπική έκφραση και μία ευκαιρία να διερευνήσουν και να εκφράσουν οι μαθητές τις εικαστικές τους ιδέες με δημιουργικούς και συνεργατικούς τρόπους (Loveless, 2000).

Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της δημιουργίας με ψηφιακά μέσα προσφέρονται ιδιαίτερα και διευκολύνουν την καλλιτεχνική έκφραση των μαθητών: η διόρθωση, διαγραφή, πολλαπλασιασμός, παραλλαγή, μεγένθυση, σμίκρυνση, μεταφορά είναι πιο εύκολη από ποτέ, ενώ ελαχιστοποιείται το ρίσκο. Προσφέρονται απεριόριστες δυνατότητες για πειραματισμό και παιχνίδι. Τα βήματα που έχουν ακολουθηθεί παραμένουν στην μνήμη του υπολογιστή και μπορούν εύκολα να επαναληφθούν ή να παραλλαγούν. Η συνδυαστική σκέψη αποκτά πρωτεύοντα ρόλο και αυτό υποστηρίζει εποικοδομιστικές δημιουργικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις (Gyenes & Mihály, 2002).

Η πρόκληση, λοιπόν, για τον εκπαιδευτικό που διδάσκει Τέχνη, εν προκειμένω Εικαστικά, είναι να ενσωματώσει τις Νέες Τεχνολογίες δημιουργικά στην εικαστική εκπαίδευση και να εκμαιεύσει περισσότερο προσωπικές αποκρίσεις από τους μαθητές

(Long, 2009). Αυτονόητη προϋπόθεση είναι η εκπαίδευση και επαν-εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στις Νέες Τεχνολογίες.

Τα έργα που θα παρουσιαστούν εντάσσονται στην ευρύτερη κατηγορία της ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling), που συνδυάζει την παραδοσιακή τέχνη της αφήγησης με ποικιλία ψηφιακών πολυμέσων όπως εικόνες, ήχος και βίντεο (Robin, 2008). Χρησιμοποιείται ευρέως ως στρατηγική σύζευξης παραδοσιακών περιβαλλόντων μάθησης με εφαρμογές και δραστηριότητες τεχνολογίας που συναρπάζουν και που διευρύνουν το 'ρεπερτόριο' των πρακτικών των μαθητών (Rebmann, 2012). Κατά τον Meadows (2003) η ψηφιακή αφήγηση δεν αποτελεί εργαλείο αλλά επανάσταση.

Η εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στην καλλιτεχνική εκπαίδευση είναι μία διαθεματική δραστηριότητα διερευνητικής μάθησης που ενσωματώνει στην εκπαίδευση τις τέχνες, την αφήγηση, την τεχνολογία και ακόμα και τις τοπικές κοινότητες, και υποστηρίζει την καλλιέργεια πολυγραμματισμών, αισθητικής καλλιέργειας και κριτικής ικανότητας (Chung, 2007).

2. Δημιουργία μικρών ταινιών από τους μαθητές με ψηφιακά εργαλεία

Η παρουσίαση αυτή αναφέρεται στην πορεία δημιουργίας μικρών ταινιών από μαθητές ή ομάδες μαθητών με την χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών.

2.1 Στόχοι

Στόχος ήταν το να φτιάξουν οι μαθητές, ατομικά ή σε ομάδες, σύντομες 'ταινίες' με τη χρήση προγραμμάτων όπως το Moviemaker ή η Powerpoint, οπτικοποιώντας ηχητικό υλικό και χρησιμοποιώντας ως πρώτη ύλη είτε (σπανιότερα) εικόνες από εξωτερικές πηγές, είτε φωτογραφίες που είχαν τραβήξει οι ίδιοι οι μαθητές είτε ζωγραφικά έργα των ίδιων των μαθητών.

Έτσι, στην δική μας περίπτωση η ψηφιακή αφήγηση συνίστατο συνήθως σε έκφραση μέσω της επένδυσης κάποιας ήδη υπάρχουσας αφήγησης (τραγουδιού, ποιήματος), και σπανιότερα στην δημιουργία έργου για την ενημέρωση ή ευαισθητοποίηση του θεατή – ή ακόμα και στην προβολή ενός αισθήματος για την εμπύχωση του θεατή.

Βασική επιδίωξη ήταν το να ξεφύγουν οι μαθητές από τους στερεοτυπικούς τρόπους 'ερμηνείας' που κατακλύζουν το διαδίκτυο (όπως βίντεο εικονοποίησης τραγουδιών όπου μόλις ακούγεται η λέξη 'αγάπη' εμφανίζεται μία καρδιά) διερευνώντας διαφορετικούς τρόπους σύζευξης κειμένου και εικόνας και οπτικοποίησης εννοιών, καθώς επίσης και το να βασίσουν τις δημιουργίες τους σε οπτικό υλικό το οποίο είχαν δημιουργήσει οι ίδιοι.

Τελικός στόχος όλων των παραπάνω ήταν το να αποκτήσουν οι μαθητές, μέσω της χρήσης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών ένα ακόμα μέσο προσωπικής καλλιτεχνικής έκφρασης. Παράλληλα, μέσα από την διαδικασία αυτή καλλιεργούνται και οι δεξιότητες εκτίμησης και κριτικής προσέγγισης καλλιτεχνικών οπτικοακουστικών έργων και άλλων οπτικοακουστικών μηνυμάτων.

Ευνοείται, επίσης, η σύνδεση μεταξύ διδακτικών αντικειμένων – όπως η λογοτεχνία, την οποία χρησιμοποίησαν αρκετοί μαθητές για την δημιουργία των έργων τους (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο: 2001).

Ως προς τους παιδαγωγικούς της στόχους, η εργασία αυτή προσέφερε στους μαθητές την δυνατότητα να συνεργάζονται σε ομάδες μέσα σε ένα πλαίσιο που τους επέτρεπε παράλληλα να διερευνούν τις προσωπικές τους προτιμήσεις και να καλλιεργούν τις προσωπικές τους κλίσεις. Η δε παρουσίαση του τελικού προϊόντος στην ολομέλεια τους προσέφερε ευκαιρίες ανατροφοδότησης και αναστοχασμού.

Αξίζει να σημειωθεί ότι στο μάθημα των Εικαστικών οι μαθητές συχνά προτιμούν να επεξεργάζονται ατομικό έργο, το οποίο αποτελεί προϊόν προσωπικής τους καλλιτεχνικής έκφρασης. Στην περίπτωση αυτή, η ευκαιρία ομαδικής συνεργασίας που τους προσφέρεται παίρνει την μορφή αλληλοβοήθειας (peer assistance) και κοινού πειραματισμού και ανταλλαγής απόψεων (peer evaluation), με βάση όμως τις καλλιτεχνικές εργασίες που εκπονεί ο κάθε μαθητής ατομικά.

Προφανής είναι η ωφέλεια ως προς τεχνολογικούς στόχους όπως η εξοικείωση με την χρήση εργαλείων όπως οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές ή τα εργαλεία και προγράμματα ηχογράφησης, η εξοικείωση με τις διαδικασίες ψηφιοποίησης των εικαστικών έργων των μαθητών, με το λογισμικό δημιουργίας πολυμεσικού υλικού, με τις διαδικασίες απλής επεξεργασίας των εικόνων (crop κτλ) και μετατροπής τους σε ταινίες με την συνοδεία ήχου, έτσι ώστε να αποκτήσουν οι μαθητές ένα επιπλέον μέσο έκφρασης.

2.2 Υλικά και μέσα

Χρησιμοποιήθηκαν υλικά ζωγραφικής (μολύβια, ξυλομπογιές, τέμπερες, λαδοπαστέλ) καθώς και υπολογιστές με πολύ απλά προγράμματα (Windows Moviemaker, Microsoft Office Powerpoint, Camtasia). Για τις προβολές χρησιμοποιήθηκαν ηχεία και θόνοι/ διαδραστικοί πίνακες.

Χρησιμοποιήθηκαν επίσης ψηφιακές συσκευές των μαθητών, όπως φωτογραφικές μηχανές ή κινητά τηλέφωνα για την λήψη φωτογραφιών αλλά και για ιστοεξερευνήσεις. Η πρακτική αυτή (Bring Your Own Device – BYOD) ενισχύει την μετάβαση προς ένα περισσότερο μαθητοκεντρικό μοντέλο εκπαίδευσης και υποστηρίζει τις δομικές αλλαγές που συντελούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία (Parsons & Adhikari, 2016).

2.3 Διδακτικό υλικό

Στην εισαγωγική φάση, εκτός από τις παραπάνω φωτογραφίες, χρησιμοποιήθηκαν και παρουσιάσεις γνωστών τραγουδιών που κυκλοφορούν στο διαδίκτυο, ώστε να παρατηρήσουμε και να σχολιάσουμε την εικαστική γλώσσα που χρησιμοποιούν, η οποία συνίσταται κυρίως σε κυριολεκτική ‘μετάφραση’ λέξεων στο οπτικό τους ισοδύναμο – μία προσέγγιση που την χαρακτηρίζει η έλλειψη αφαιρετικής ικανότητας και δημιουργικής φαντασίας.

Χρησιμοποιήθηκαν επίσης και οπτικοποιημένες παρουσιάσεις ποιημάτων ποιητή, από τον ίδιο τον ποιητή, ο οποίος έτυχε να διδάσκει επίσης στο συγκεκριμένο σχολείο. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκαν τα βιντεο-ποιήματα ‘Καϊάφας’, ‘Ακροβάτης’ και ‘Η’.

Χρησιμοποιήθηκαν, τέλος, παρουσιάσεις που είχαν δημιουργηθεί από την διδάσκουσα με σκοπό να παρουσιάσουν στους μαθητές όλες τις δυνατότητες που παρέχουν τα προγράμματα Moviemaker και Powerpoint. Ως πρώτη ύλη για τις παρουσιάσεις αυτές χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες από τους χώρους του σχολείου, από θέμα Ιστορίας της Τέχνης που μας είχε απασχολήσει το προηγούμενο διάστημα και από κοινές μας εξορμήσεις, ώστε να μάθουν οι μαθητές να εντοπίζουν πηγές εικαστικού υλικού που βρίσκονται γύρω τους.

2.4 Μεθοδολογία

Αρχικά οι μαθητές είδαν και συζήτησαν τις παραπάνω ταινίες ‘βιντεο-ποίησης’.

Με βάση την παραπάνω στοχοθεσία, κατά την παρατήρηση – συζήτηση του παραπάνω διδακτικού υλικού δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στο πώς μπορεί μία έννοια να μεταδοθεί μέσω εικόνας η οποία γεννά συνειρμούς χωρίς να αναπαράγει ‘μιμητικά’ την εν λόγω έννοια.

Ομοίως, οι μαθητές ενθαρρύνθηκαν ιδιαίτερα να χρησιμοποιήσουν πρώτη ύλη (φωτογραφίες, ζωγραφικά έργα) τα οποία είχαν δημιουργήσει οι ίδιοι. Κομβικό ρόλο ως προς τούτο παίζει η δημιουργία ενός εκπαιδευτικού κλίματος και ενός συστήματος αξιολόγησης όπου ενθαρρύνεται και επιβραβεύεται πρωτίστως η προσπάθεια που καταβάλλουν οι μαθητές.

Στη συνέχεια οι μαθητές είδαν τις παραπάνω ταινίες γνωριμίας με τις τεχνικές δυνατότητες των προγραμμάτων δημιουργίας ψηφιακών ταινιών και στη συνέχεια εξοικειώθηκαν με την χρήση των προγραμμάτων Moviemaker και Powerpoint, σε συνδυασμό με την χρήση animation και με το λογισμικό Camtasia. Γνώρισαν τις τεχνικές δυνατότητες των προγραμμάτων αυτών (συνδυασμός ήχου και μουσικής –ηχητικής μπάντας ηχογραφημένης από τους ίδιους τους μαθητές, εφέ επεξεργασίας εικόνας, εφέ μετάβασης από εικόνα σε εικόνα, προσθήκη και επεξεργασία τίτλων και

υποτίτλων, χρήση μουσικής και animation στις παρουσιάσεις Powerpoint, μετατροπή παρουσίασης Powerpoint σε ταινία με τη χρήση του λογισμικού Camtasia, κ.π.ά.)

Οι μαθητές ενημερώθηκαν επίσης για ζητήματα copyright και για τις δυνατότητες που έχουν να αντλούν υλικό με άδεια κοινής χρήσης Creative Commons και να το χρησιμοποιούν στις δικές τους δημιουργίες. Γνωρίσαμε ιστοσελίδες όπως οι https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page και <http://www.eusounds.eu/> Άλλωστε, με την χρήση ψηφιακών μέσων οι μαθητές μπορούν πλέον εύκολα να δημιουργήσουν και οι ίδιοι πρωτότυπο υλικό ακόμα και για την ηχητική επένδυση των ταινιών τους.

Στη συνέχεια οι μαθητές επέλεξαν κάποιο τραγούδι, ποίημα ή άλλο κείμενο το οποίο ήθελαν να οπτικοποιήσουν. Χρησιμοποίησαν, κατά προτίμηση, φωτογραφίες τις οποίες τράβηξαν οι ίδιοι ή ζωγραφικά έργα τα οποία δημιούργησαν στην τάξη, στα πλαίσια του μαθήματος των Εικαστικών, και τα ψηφιοποίησαν. Στη συνέχεια το επεξεργάστηκαν για την δημιουργία μικρής ταινίας, προσέθεσαν τον ήχο και επεξεργάστηκαν την ταινία τους ως προς τον συγχρονισμό εικόνας – ήχου, τα εφέ επεξεργασίας εικόνων και τα εφέ μετάβασης από την μία εικόνα στην άλλη.

Εναλλακτικά, δημιούργησαν ταινίες ‘stop motion’, για την δημιουργία των οποίων οι μαθητές δημιουργούν ζωγραφικά ή άλλα έργα, τα φωτογραφίζουν σε πολλές διαδοχικές θέσεις και ενώνουν τις φωτογραφίες μέσα από πρόγραμμα όπως το Moviemaker, δημιουργώντας έτσι την ψευδαίσθηση της κίνησης. Η ηχητική μπάντα μπορεί να έχει λόγο, μουσική ή και τα δύο, και να συγχρονίζεται με την κίνηση των εικόνων.

2.5 Αποτελέσματα

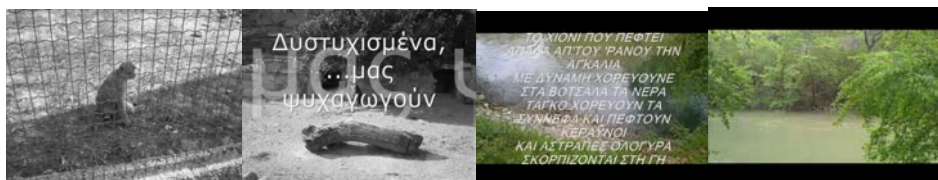
Παρουσιάζονται, δειγματοληπτικά, αντιπροσωπευτικές ταινίες:

- ‘Το μικρό και το μεγάλο’, με βάση το ομώνυμο τραγούδι της Λιλιπούπολης και ‘Το σαλάμι’, με βάση το ομώνυμο τραγούδι του Πάνου Μουζουράκη, ταινίες που βασίστηκαν εξ ολοκλήρου σε ζωγραφικά έργα των μαθητριών που τις δημιούργησαν, και ‘Las Divinas’, ταινία για το ομώνυμο συγκρότημα που βασίστηκε σε συνδυασμό ζωγραφικών έργων μαθήτριας και οπτικού υλικού από το διαδίκτυο.

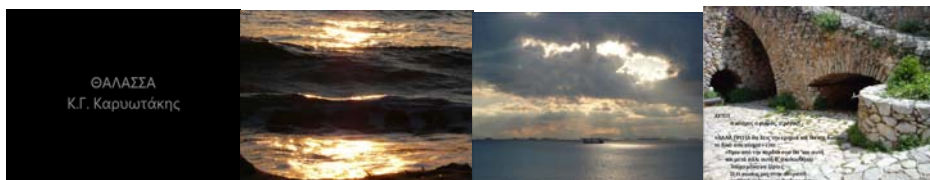




- 'Τα ζώα πίσω από τα κάγκελα', 'Οι ομορφιές της φύσης' και 'Cyberbullying' – ταινίες για την ευαισθητοποίηση του θεατή τους (με φωτογραφίες από το διαδίκτυο/φωτογραφίες του μαθητή/ ζωγραφικά έργα του μαθητή που φωτογραφήθηκαν και συναρμολογήθηκαν σε ταινία stop motion).



- 'Καρνωτάκης – Θάλασσα', οπτικοποίηση του ομώνυμου ποιήματος με φωτογραφίες της ίδιας της μαθήτριας. Παρόμοιες εργασίες έγιναν και σε Powerpoint ('Ελύτης – Παλαμήδι, Ναύπλιο' κ.ά.)



- 'Εγώ και συ μαζί', με βάση το ομώνυμο τραγούδι των Τζίμη Πανούση – Αλκίνοου Ιωαννίδη (και το αγγλικό πρωτότυπο, 'You've got a friend in me' του Randy

Newman). Η ταινία ήταν αφιέρωμα σε μία από τις μαθήτριες της ομάδας (β' γυμνασίου) η οποία είχε μόλις χάσει τον πατέρα της. Το οπτικό υλικό ήταν φωτογραφίες των ίδιων των μαθητριών σε συνδυασμό με οπτικό υλικό από το διαδίκτυο.



2.6 Αξιολόγηση

Οι μαθητές εξέφρασαν μεγάλη ικανοποίηση γιατί αισθάνθηκαν ότι απέκτησαν έναν νέο τρόπο προσωπικής έκφρασης. Ορισμένοι μαθητές έδειξαν ανανεωμένο ενδιαφέρον για άλλα μαθήματα όπως η Λογοτεχνία, γιατί τα είδαν ως πηγή έμπνευσης και άντλησης υλικού για καλλιτεχνική έκφραση.

Ως δραστηριότητα ψηφιακής αφήγησης, η δραστηριότητα αυτή συνεισέφερε ποικιλοτρόπως στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ενθάρρυνε την επικοινωνία μεταξύ διδακτικών αντικειμένων μέσα από διαδικασίες διερευνητικής μάθησης. Μέσα από την σύζευξη τεχνών, αφήγησης και τεχνολογίας παρείχε ευκαιρίες για την καλλιέργεια πολυγραμματισμών και την αισθητική καλλιέργεια (κριτική ανάγνωση οπτικών μηνυμάτων, δημιουργία οπτικών μηνυμάτων - σχεδιασμός, σύζευξη εικόνας-ήχου κ.ο.κ.). Παρείχε επίσης ευκαιρίες για την καλλιέργεια κριτικής ικανότητας (εξεύρεση και αξιολόγηση υλικού / πληροφοριών, αποτελεσματική παρουσίασή τους σε συγκεκριμένο χρόνο και κοινό) και ακόμα και δεξιότητες επικοινωνίας (παρουσίαση στην κοινότητα, αξιολόγηση, και ενίοτε ομαδική συνεργασία για την δημιουργία του έργου).

Οι μαθητές απέκτησαν έτσι ένα νέο εργαλείο προσωπικής καλλιτεχνικής έκφρασης και επικοινωνίας ιδεών. Οι τεχνολογικές δεξιότητες που καλλιέργησαν στην πορεία τους υποστηρίζουν στην χρήση και περαιτέρω εξέλιξη του νέου αυτού μέσου.

Οι ελλείψεις σε υποδομές δυσκολεύουν παρόμοια εγχειρήματα. Η χρήση κινητών τηλεφώνων βοηθά στην συλλογή / καταγραφή του οπτικού υλικού, αλλά δεν προσφέρεται για την μετατροπή του σε ταινία. Μέρος των εργασιών που παρουσιάζονται δημιουργήθηκαν από μαθητές της γενιάς μαθητών στους οποίους είχε διανεμηθεί από ένα δωρεάν netbook. Στη συνέχεια ήταν πολύ πιο δύσκολο να εφαρμοστούν παρόμοια προγράμματα και υιοθετήθηκε ένα μείγμα εργασίας στο σχολείο και εργασίας στο σπίτι.

Έγινε μία προσπάθεια ‘λογοκλοπής’, δηλαδή παρουσίασης βίντεο από το διαδίκτυο ως εργασίας μαθητή. Επίσης, παρά την ενημέρωση που γίνεται στους μαθητές για τα ζητήματα copyright, ορισμένοι μαθητές δεν χρησιμοποιούν αποκλειστικά και μόνο πρωτότυπο οπτικό και ακουστικό υλικό ή υλικό με άδεια κοινής χρήσης Creative Commons. Γιαντό ζητείται από τους μαθητές μαζί με την παράδοση του τελικού προϊόντος να παραδίδουν και το υλικό που χρησιμοποίησαν καθώς και στοιχεία για την προέλευσή του, εάν πρόκειται για υλικό που προέρχεται από το διαδίκτυο.

Το μεγάλο κέρδος ήταν το ότι οι μαθητές κατέκτησαν ένα ακόμα μέσο προσωπικής έκφρασης, ενώ παράλληλα υιοθέτησαν μια περισσότερο κριτική στάση ως προς τα οπτικοακουστικά έργα και μηνύματα που τους περιβάλλουν. Η απαλλαγή από τα στερεότυπα που κατακλύζουν τα ΜΜΕ και το διαδίκτυο απαιτεί μία μακρά πορεία, καταφέραμε όμως να φτάσουμε στο ‘πρώτο σκαλί’.

Αναφορές

Black, J. (2009). Necessity is the Mother of Invention: Changing Power Dynamics Between Teachers and Students in Wired Art Classrooms. In *Canadian Review of Art Education: Research and Issues*, 36, 99-117.

Chung, S. K. (2007). Art Education Technology- Digital Storytelling. *Art Education*, 60(2), 17-22. Ανακτήθηκε στις 22.9.2018 από <http://www.jstor.org/stable/2769620127696201>

Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. New York: The MacMillan Company

Greaves, Th. W., Hayes, J., Wilson, L., Gielniak, M., Peterson, E., (2012). *Revolutionizing Education through technology – The RED Roadmap for Transformation*. Eugene, Oregon: International Society for Technology in Education

Gyenes, Z. & Mihály, Z. (2002). ICT in art education. In Karpinnen, S., *NEOTHEMI: Cultural heritage and ICT at a glance. Studia Paedagogica*, 28. Helsinki: University of Helsinki.

Kilpatrick, W.H., (1918). *The method – the use of the purposeful act in the educative process*. New York: Teachers’ College, Columbia University (Reprinted from Teachers’ College Record, Vol. XIX, No. 4 (September 1918)

Long, Steve What effect will digital technologies have on visual education in schools? in Ellis, V., & Loveless, A. (2013). *ICT, pedagogy and the curriculum: Subject to change*. London: Routledge.

Loveless, A. M. (2000). Creativity, visual literacy and information and communications technology. In *Communications and Networking in Education* (pp. 51-58). Springer, Boston, MA.

Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193. DOI 10.1177/1470357203002002004

Parsons, D., & Adhikari, J. (2016). Bring your own device to secondary school: The perceptions of teachers, students and parents. *The Electronic Journal of e-Learning Volume 14 Issue 1*. Reading: Academic Conferences and Publishing International

Rebmann, K. 2012. Theory, Practice, Tools- Catching up with digital storytelling *Teacher Librarian; Feb 2012; 39, 3*, 30-34. Ανακτήθηκε στις 22.9.2018 από <https://search.proquest.com/docview/924163763?accountid=8359>

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228
DOI:10.1080/00405840802153916

Vygotsky, L. (1930). *Mind and Society*. Harvard: Harvard University Press

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο της Ελλάδας (2001). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) υποχρεωτικής εκπαίδευσης, ανακτήθηκε στις 27.7.2018 από την <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>

Abstract

In this paper, we present the objectives, methodology and outcomes of a project enabling 2nd and 3rd year junior highschool students of Experimental Schools to create digital ‘films’ using visual material of their own creation or retrieved from the Internet. The main software used was Windows Moviemaker and Microsoft Office PowerPoint, sometimes in conjunction with the ‘stop motion’ technique. Efforts were made for students to become aware of the infinite possibilities of visualizing concepts and to develop both as informed viewers and as creative artists, using ICT as one more tool for their personal creative expression. The process was based on student centered teaching models, with the teacher’s role limited to that of coordinator, facilitator, mediator and guide.

Keywords: ICT, Moviemaker, PowerPoint, Camtasia, stop motion, digital storytelling.