

## «Διδακτική πρόταση για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπόνηση πολιτιστικών προγραμμάτων: "Εγώ... ο Δομήνικος"»

**Γκούμα Όλγα**

Καθηγήτρια Θεολόγος-Νομικός, Γυμνάσιο Κρηνίδων Καβάλας  
[olgouma@yahoo.gr](mailto:olgouma@yahoo.gr)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με αφορμή τα 400 χρόνια από το θάνατο του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου οι μαθητές κλήθηκαν στα πλαίσια της υλοποίησης της παρούσας διδακτικής πρότασης να έρθουν σε επαφή μ' ένα μεγάλο επαναστάτη του πνεύματος και της τέχνης και να ψηλαφήσουν στο πρόσωπο του ένα μοναδικού ύφους διάλογο της Ανατολής με το πνεύμα της Δύσης. Οι ΤΠΕ, πολύτιμος αρωγός και συμπαραστάτης, τους φέρνουν σε επαφή με τη ζωή και το έργο του χαρισματικού καλλιτέχνη, καλλιεργούν την αισθητική τους, ανιχνεύουν την επιρροή του σε άλλα καλλιτεχνικά ρεύματα και καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη σε σχέση με τις επιλογές της βιωτής και της κουλτούρας του. Οι μαθητές αλληλεπιδρούν δημιουργικά και καλλιεργούν την ενσυναίσθηση με τη βοήθεια σύγχρονων βιωματικών τεχνικών. Μέσω των ΤΠΕ εντρυφούν στα λογοτεχνικά κείμενα που εμπνέονται από αυτόν και μετουσιώνονται σε θεατές στη «συνάντησή» του με τους λογοτέχνες. Αξιολογώντας τη διαδικτυακή πληροφορία μαθαίνουν και δημιουργούν τα δικά τους πολυτροπικά κείμενα, κατασκευάζουν πρωτότυπους εννοιολογικούς χάρτες, επεξεργάζονται πίνακες ζωγραφικής, δημιουργούν αφίσες, παρουσιάζουν και διαμοιράζονται την εμπειρία τους.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Πολιτιστικό πρόγραμμα, Ιστορία, Τέχνη, Δομήνικος Θεοτοκόπουλος, ΤΠΕ

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο εκπονήθηκε από τη διδάσκουσα σε ένα επαρχιακό σχολείο, το Γυμνάσιο Κρηνίδων Καβάλας. Η σύνθεση της ομάδας ήταν μεικτή καθώς αποτελούνταν από 20 μαθητές και μαθήτριες της Γ' τάξης (τμήμα Γ2) και υλοποιήθηκε στα πλαίσια πολιτιστικού προγράμματος που αφορούσε στην τέχνη της Αναγέννησης. Η ζωή και το έργο του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου αποτελούσε στην ουσία μια μελέτη περίπτωσης και εντάχθηκε στα επιμέρους πεδία διαπραγμάτευσης του προγράμματος με αφορμή τον εορτασμό των 400 ετών από το θάνατο του καλλιτέχνη.

Στόχος του προγράμματος ήταν να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με τη ζωή και το έργο του μεγάλου καλλιτέχνη, να γνωρίσουν νέες μεθόδους διδασκαλίας, να εργαστούν σε ομάδες και να ανακαλύψουν τη δυνατότητα της μάθησης μέσω των ΤΠΕ. Το θεωρητικό υπόβαθρο της πρότασης ήταν ο εποικοδομητισμός, η διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση και η μαθητοκεντρική διδακτική προσέγγιση. Απώτερος στόχος ήταν να καταστεί ο μαθητής όχι μόνο υποκείμενο αλλά και σχεδιαστής της μαθησιακής διαδικασίας, αξιοποιώντας στις προτεινόμενες δραστηριότητες του σεναρίου την τέχνη, σύγχρονες βιωματικές μεθόδους και τις ΤΠΕ. Η διδάσκουσα κράτησε για τον εαυτό της το

ρόλο του συντονιστή, εμπυχωτή και καθοδηγητή της ομάδας (Βασικό Επιμορφωτικό υλικό, Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, 2011).

Για την εφαρμογή των παραπάνω οι μαθητές ήρθαν αντιμέτωποι με καινοτόμα δεδομένα ως προς το περιβάλλον και τον τρόπο διδασκαλίας. Εργάστηκαν στη σχολική αίθουσα, στο εργαστήριο πληροφορικής και όταν οι περιστάσεις το επέβαλαν και στο σπίτι τους. Στα πλαίσια της συνεργατικής – ανακαλυπτικής μάθησης δούλεψαν σε 4 ομάδες των πέντε ατόμων και μεταμορφώθηκαν σε βιογράφους, ιεροεξεταστές, κριτικούς της τέχνης και λογοτέχνες αντιμετωπίζοντας τον καλλιτέχνη μέσα από το ρόλο που τους ανατέθηκε. Σε σχέση με τις ΤΠΕ ασκήθηκαν στις ιστοεξερευνήσεις (web quests), στο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (word), και γνώρισαν καινούρια λογισμικά και προγράμματα όπως τα λογισμικά thinglink, glogster, camptools, timetoast, radlet, καθώς και λογισμικά παρουσιάσεων. Χρησιμοποίησαν νέες βιωματικές τεχνικές που προήγαγαν την ενσυναίσθηση όπως ο ρόλος στον τοίχο, η καρτέκλα της αφήγησης, η προσομοίωση, ο κύκλος του κουτσομπολιού και η συνέντευξη. Η μετασχηματίζουσα γνώση μέσω της τέχνης έγινε προσπάθεια να πραγματοποιηθεί μέσω της μεθόδου Scamper και του Artful thinking. Μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων που τους ανατέθηκαν παρουσίασαν στην ολομέλεια της τάξης τα έργα τους, δέχτηκαν γόνιμη κριτική από τη διδάσκουσα και τους συμμαθητές τους, αξιολόγησαν και αξιολογήθηκαν.

Με το τέλος του προγράμματος ήταν κοινή πεποίθηση όλων πως ήταν μια διδακτική πρόταση ενδιαφέρουσα, που είχε τη δυναμική να επεκταθεί και να εφαρμοστεί και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα.

### **ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ**

Η προτεινόμενη διδακτική πρόταση διαμορφώθηκε λαμβάνοντας υπόψη τις σύγχρονες παιδαγωγικές έρευνες και θεωρίες μάθησης. Κατευθυντήρια αρχή ήταν οι αρχές που διατυπώθηκαν μέσα από:

α) τη γνωστική θεωρία του εποικοδομητισμού (*constructivism*). Θεμελιώδης θέση του εποικοδομητισμού είναι ότι «η γνώση δε λαμβάνεται παθητικά αλλά οικοδομείται ενεργητικά από το γινώσκον υποκείμενο» (Κόκκοτας, 1997, 35). Η γνώση συνεπώς δεν είναι «κάπου εκεί έξω», αλλά οικοδομείται με προσωπικό και κοινωνικό τρόπο.

Ο εποικοδομητισμός διακρίνεται στο γνωστικό εποικοδομητισμό και στον κοινωνικό εποικοδομητισμό. Η διδακτική μας πρόταση προσπάθησε να κάνει πράξη τον αρμονικό συγκερασμό και των δυο (Μανώλης, 2000). Σύμφωνα με το γνωστικό εποικοδομητισμό λάβαμε υπόψη μας την άποψη του Piaget που υποστηρίζει ότι η ανάπτυξη προηγείται και είναι προϋπόθεση της γνώσης. Πραγματοποιείται μάλιστα αυτόνομα με τρόπο «βιολογικό», οπότε ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να βοηθά το μαθητή να αναπτύσσεται μόνος του, προσφέροντας του το κατάλληλο μαθησιακό περιβάλλον. Σύμφωνα με τον ίδιο τον Piaget, «κάθε αποκτημένη ισορροπία (δομή, γνωστικό σχήμα) μέσα στα πλαίσια μιας ορισμένης πνευματικής ανάπτυξης καταστρέφεται και επαναφέρεται και πάλι με μια καλύτερη μορφή σ' ένα υψηλότερο επίπεδο ανάπτυξης» (Μπασέτας, 2002, 221-224). Με τον κοινωνικό εποικοδομητισμό κατά τον Vygotsky η γνώση προηγείται της ανάπτυξης, οδηγώντας σε αυτή, οπότε και ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι περισσότερο ενεργός και απαραίτητος, ώστε να δοθεί στο μαθητή η κατάλληλη γνωστική στήριξη. Είναι ταυτόχρονα ένας ρόλος πολύ πιο σημαντικός όσον αφορά στη λειτουργία του καθηγητή ως διαμεσολαβητή των κοινωνικών και πολιτισμικών μηνυμάτων που

προσφέρονται στο μαθητή, καθώς αυτά θα αποτελέσουν τα στοιχεία που θα τον οδηγήσουν στην οικοδόμηση των δικών του γνωστικών σχημάτων (Ράπτης & Ράπτη, 2007).

β) τη θεωρία της ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης του Jerome Bruner.

Ο Bruner διατύπωσε τις αρχές (Bruner J.S., 1961) που πρέπει να διέπουν τη μάθηση, τις οποίες και ανέπτυξε στο βιβλίο του «The process of Education» το 1960 (Μητροπούλου, 2005, 29 - 30). Σύμφωνα με την αρχή της ανακάλυψης που ανέπτυξε στη θεωρία του «οι γνώσεις δεν πρέπει να παρέχονται έτοιμες, αλλά οι μαθητές πρέπει να καθοδηγούνται ώστε να τις κατακτήσουν μόνοι τους με δική τους προσπάθεια. Έτσι η μάθηση διατηρείται περισσότερο και μεταβιβάζεται καλύτερα» (Πασσάκου, 1973, 666, 669). Γι' αυτό και καταβλήθηκε προσπάθεια οι μαθητές που συμμετείχαν στο πρόγραμμα να λειτουργήσουν ως μικροί ερευνητές και η απόκτηση της γνώσης να αποτελέσει προϊόν ανάληψης δικής τους πρωτοβουλίας και δράσης.

γ) τη μαθητοκεντρική διδακτική προσέγγιση.

Θεμέλιο της θεωρίας αυτής είναι η ομαδοσυνεργατική οργάνωση των μαθητών μέσω της οποίας αναπτύσσεται η ατομική και συλλογική τους ευθύνη. Εργάζονται σε ομάδες με διακριτούς ρόλους, αναπτύσσουν πρωτοβουλίες και αλληλεπιδρούν δημιουργικά μεταξύ τους. Ο χαρακτήρας της εκπαίδευσης παύει να είναι δασκαλοκεντρικός και ενθαρρύνεται η δημιουργική ως προς τη μάθηση αυτονομία τους (Vygotsky, 1934/1988). Η γνώση οικοδομείται μέσα από τη σχέση μεταξύ των μελών της ομάδας και της ίδιας της ομάδας. Ο καθηγητής πλέον λειτουργεί «ως διαμεσολαβητής των κοινωνικών και πολιτισμικών μηνυμάτων που προσφέρονται στο μαθητή, ως στοιχεία που θα τον οδηγήσουν στην οικοδόμηση των δικών του γνωστικών σχημάτων» (Ράπτης & Ράπτη, 2007).

Το σενάριο που δομήθηκε με βάση το παραπάνω θεωρητικό πλαίσιο οργανώθηκε με την υποστήριξη ενός CSCL περιβάλλοντος (Computer Supported Collaborative Learning), γεγονός που του προσέδωσε καινοτόμο διάσταση. Η νέα γενιά των μαθητών έχει μεγαλώσει σε ένα κόσμο με ψηφιακές εφαρμογές, ένα κόσμο τον οποίο γνωρίζει συνήθως μέσα από ψηφιακές πηγές (Mabrito & Medley, 2008). Άλλωστε «οι σημερινοί μαθητές δεν είναι πια τα άτομα για τα οποία το εκπαιδευτικό μας σύστημα σχεδιάστηκε να εκπαιδευόμαστε» (Prensky 2001a, 2001b).

Τέλος, η διδακτική πρόταση υποστηρίχθηκε και από βιωματικές τεχνικές που προάγουν την ενσυναίσθηση.

## ΜΕΘΟΔΟΣ

Οι μέθοδοι που αξιοποιήθηκαν κατά την υλοποίηση της διδακτικής πρότασης ήταν οι ακόλουθοι:

1. Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος. Αυτή «μυεί τους μαθητές στην συνεργασία που αποτελεί μια από τις ουσιαδέστερες κοινωνικές αρετές» (Παπαβασιλείου, 2011, 37).

2. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ είναι μια μέθοδος που συνδέεται άρρηκτα με τη θεωρία του κοινωνικού εποικοδομητισμού του Piaget και την κοινωνικο-πολιτισμική θεωρία του Vygotsky που προαναφέρθηκαν. Επιπρόσθετα κάνει πράξη τις επιταγές για ένα σύγχρονο σχολείο ανοιχτό στην κοινωνία αξιοποιώντας τις ΤΠΕ και μέσα από αυτές τη διδακτική στρατηγική των webquests. Πρόκειται για μια στρατηγική σύμφωνα με την οποία στα προβλήματα που τίθενται προς επίλυση βασικό ρόλο έχει η άντληση και η

επεξεργασία πληροφοριών από το διαδίκτυο. Οι μαθητές εστιάζουν στη χρήση της πληροφορίας και όχι στην απλή αναζήτησή της. Ταυτόχρονα παρακινούνται να καλλιεργήσουν όχι μόνο την αναλυτική και συνθετική τους σκέψη αλλά και την κριτική τους ικανότητα (Dodge,1995). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού που συντονίζει τις προτεινόμενες δραστηριότητες με τη χρήση των ΤΠΕ εμπλουτίζεται και αλλάζει ( Berge & Collins,1996) καθώς δρα περισσότερο ως σύμβουλος και καθοδηγητής του μαθητή (Kalogiannakis,2008) χωρίς να προσφέρει έτοιμες και δεδομένες απαντήσεις.

3. Η Μετασχηματίζουσα μάθηση μέσα από την τέχνη (Γιωτόπουλος,2014&Κόκκος,2009). Συντασσόμενοι με τη θέση πως «η συστηματική παρατήρηση έργων τέχνης ενεργοποιεί τον κριτικό στοχασμό του παρατηρητή-εκπαιδευόμενου» (Κόκκος και Μέγα,2010) αξιοποιήθηκαν στα πλαίσια της συνεργατικής-διερευνητικής στρατηγικής οι μέθοδοι του έντεχνου συλλογισμού (*artful thinking*) και η μέθοδος *Scamper*. Ο έντεχνος συλλογισμός αναπτύχθηκε από το Harvard το 2004 με τον γενικό τίτλο Project Zero σε συνεργασία με το Traverse City για τα δημόσια σχολεία του Μίτσιγκαν (βλ. <http://pzartfulthinking.org/>) και προσεγγίζει την ένταξη της τέχνης στη διδασκαλία με την τακτική χρήση εικαστικών και μουσικών έργων οργανικά ενταγμένα στο πρόγραμμα σπουδών με σκοπό την ενίσχυση της σκέψης και τη μάθηση (Αλμπανάκη,2014,40). Η μέθοδος *Scamper* είναι μια στρατηγική που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να βοηθήσει τους μαθητές να δημιουργήσουν νέες ή εναλλακτικές ιδέες. Είναι ένα εργαλείο που υποστηρίζει τη δημιουργικότητα και την αποκλίνουσα σκέψη και στην πράξη αποτελεί μια τεχνική δημιουργικής παραγωγής ιδεών. Η λέξη "Scamper" δημιουργήθηκε από τα αρχικά των λέξεων: Substitute: Αντικατάσταση, Combine: Συνδυασμός, Adapt: Προσαρμογή / προσθήκη, Modify: Τροποποίηση, Put to other purposes: Επαναχρησιμοποίηση /Εναλλακτικές χρήσεις, Eliminate: Απαλοιφή /Απλοποίηση, Reverse: Αντιστροφή (βλ. <http://www.brainstorming.co.uk/tutorials/scampertutorial.html> ).

4. Η ενσυναίσθηση ήταν μια ακόμη μέθοδος. Οι βιωματικές τεχνικές που την αξιοποίησαν ήταν η *καρέκλα της αφήγησης*, ο *κύκλος του κουτσομπολιού* ,η *προσομοίωση* (δικαστήριο της ιεράς εξέτασης),ο *ρόλος στον τοίχο* και η *συνέντευξη*. Στην ουσία πρόκειται για τεχνικές μεθόδους που συνδέονται άρρηκτα μαζί της. Η ενσυναίσθηση είναι όρος που χρησιμοποιήθηκε αρχικά από θεωρητικούς της αισθητικής για να περιγράψει «την ικανότητα σύλληψης της υποκειμενικής εμπειρίας ενός άλλου ατόμου (Goleman,1998,151). Η ενσυναίσθηση (όπ.π.,412) έχει να κάνει με την κατανόηση των συναισθημάτων και των εγνοιών των άλλων, καθώς τους δίνει τη δυνατότητα να μπορούν να «μπουν» στη θέση τους. Μέσω των μεθόδων αυτών ενισχύεται η ενεργός συμμετοχή των εκπαιδευομένων και δίνεται περισσότερη έμφαση στη διαδικασία παραγωγής της γνώσης και της μάθησης παρά στο τελικό αποτέλεσμα.

#### **ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: «Διδακτικό σενάριο για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπόνηση πολιτιστικών προγραμμάτων: «Εγώ... ο Δομήνικος».

Μάθημα: Πολιτιστικό πρόγραμμα

Τάξη: Γ' Γυμνασίου

Τόπος διεξαγωγής σεναρίου: Σχολική αίθουσα, εργαστήριο πληροφορικής

Αριθμός μαθητών: 20

Προβλεπόμενος χρόνος: 8 ώρες

Διαθεματικό εύρος: Ιστορία, Λογοτεχνία, Θρησκευτικά, Εικαστικά, Πληροφορική

### **Συμβατότητα με τα ΑΠΣ και το ΔΕΕΠΣ**

Η επιλογή του θέματος και κυρίως ο τρόπος προσέγγισής του ήταν απόλυτα συμβατά με το ΑΠΣ και το ΔΕΠΠΣ για τις καινοτόμες δράσεις στο Γυμνάσιο καθώς στηρίχθηκε στην οικοδόμηση της γνώσης, στον αρμονικό συγκερασμό συνεργασίας, αυτενέργειας και διαθεματικότητας, καθώς και στην καλλιέργεια δημιουργικών και καινοτόμων μεθόδων σκέψης με έμφαση στις ΤΠΕ και στα εργαλεία web 2.0.

Επιπρόσθετα εναρμονίστηκε με την υπόδειξη του νέου Προγράμματος Σπουδών που επιτάσσει ριζικές αλλαγές στον παραδοσιακό ρόλο διδάσκοντος και διδασκομένων. Ο εκπαιδευτικός-με βάση το θεωρητικό πλαίσιο και τη μεθοδολογία του σεναρίου - δραστηριοποιείται σε νέες μεθόδους διδασκαλίας και από ξενιστής της γνώσης καθίσταται συντονιστής και καθοδηγητής στην αναζήτησή της, ενώ οι μαθητές από παθητικοί και πολλές φορές αδιάφοροι δέκτες καλούνται να μετουσιωθούν σε δυναμικούς ερευνητές της.

### **ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Ως προς τους γνωστικούς στόχους επιδιώκεται οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με τη μορφή, την προσωπικότητα, την κουλτούρα, το βίο και την πολιτεία του Θεοτοκόπουλου, να γνωρίσουν το καλλιτεχνικό ρεύμα στο οποίο ανήκει «παρατηρώντας» ταυτόχρονα και τα «αντίπαλα» καλλιτεχνικά ρεύματα, να αντιληφθούν τη σπουδαιότητα, την ιδιαιτερότητα αλλά και τη διαχρονικότητα του έργου του και να καλλιεργήσουν περαιτέρω την αισθητική αγωγή τους.

Ως προς τους Παιδαγωγικούς στόχους καταβάλλεται προσπάθεια να αναπτύξουν ομαδικό πνεύμα και να μάθουν να συνεργάζονται με συνέπεια και υπευθυνότητα ασκούμενοι στην ανακαλυπτική πορεία της μάθησης, οικοδομώντας με αυτοπεποίθηση τις γνώσεις τους.

Ως προς τους Συναισθηματικούς στόχους η διδακτική πρόταση στοχεύει στο να ταυτιστούν, να προβληματιστούν και να «αγγίξουν» βιωματικά τη φιγούρα του Θεοτοκόπουλου βιώνοντας την αισθητική απόλαυση που προσφέρει η ενασχόληση μ' ένα πολιτιστικό πρόγραμμα, να καλλιεργήσουν το αισθητικό τους κριτήριο και να πυροδοτήσουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.

Ως προς το Νέο- Ψηφιακό γραμματισμό και μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ επιδιώχθηκε οι μαθητές να ασκηθούν στη ενεργητική αναζήτηση της διαδικτυακής πληροφορίας για τον καλλιτέχνη (με τη μορφή εικόνας, video, κειμένων) και να βελτιωθούν στην παραγωγή κειμένων ψηφιακής μορφής με την αρωγή του προγράμματος επεξεργασίας κειμένων. Να εξοικειωθούν με το χειρισμό ανοικτών λογισμικών, όπως π.χ. το camptools και να μάθουν να χρησιμοποιούν νέα ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων. Ζητούμενο επίσης ήταν να εξοικειωθούν με τη δημιουργία παρουσιάσεων και να ενθαρρυνθούν στην ανάρτηση και στο διαμοιρασμό των πνευματικών τους πονημάτων με την κοινοποίησή τους σε ιστολόγια.

### **ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Ο καθηγητής συντάσσει τα φύλλα εργασίας, τα οποία φροντίζει να «περαστούν» στους υπολογιστές του εργαστηρίου πληροφορικής ελέγχοντας τη λειτουργία των συνδέσμων στα οποία αυτά παραπέμπουν, εξασφαλίζοντας ταυτόχρονα την παραχώρηση αίθουσας που διαθέτει διαδραστικό πίνακα.

Οι μαθητές οφείλουν να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση μηχανών αναζήτησης, επεξεργαστή κειμένων και λογισμικών παρουσίασης. Θα πρέπει επίσης να είναι ενήμεροι και εξοικειωμένοι με τη συνδρομή του καθηγητή της πληροφορικής- στην χρήση των εργαλείων web2.0 που η υλοποίηση του σεναρίου θεωρεί ως προαπαιτούμενο.

### ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε 4 ανομοιογενείς ομάδες των 5 ατόμων με συγκεκριμένο ρόλο στην ομάδα (συντονιστής, γραμματέας, εισηγητής, μεσολαβητής, μέλος) που εναλλάσσονταν. Για τις δραστηριότητες τους αξιοποιήθηκαν: α) το λογισμικό thinglink (<http://www.thinglink.com/>) το οποίο τους παρείχε τη δυνατότητα επεξεργασίας εικόνων, β) Το λογισμικό glogster (<http://edu.glogster.com>) το οποίο αποτελεί ένα ακόμη εργαλείο των Web 2.0 που τους επέτρεψε να δημιουργήσουν ψηφιακές αφίσες ενσωματώνοντας κείμενα, βίντεο και την επιλεγμένη από αυτούς μουσική, γ) το ελεύθερο λογισμικό camptools για την κατασκευή εννοιολογικών χαρτών ,το οποίο βρήκαν και κατέβασαν από τη διεύθυνση <http://cmap.ihmc.us/download>, δ) το εργαλείο timetoast (<http://www.timetoast.com/> ) για τη δημιουργία χρονογραμμής και ε) το ελεύθερο λογισμικό radlet (<http://padlet.com/>), το οποίο έδωσε στις ομάδες τη δυνατότητα δημιουργίας ενός ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων, όπου μπόρεσαν να τοποθετήσουν ψηφιακό υλικό οποιασδήποτε μορφής (κείμενο, εικόνα,video) σ' όλα τα στάδια της έρευνάς τους.

Α' Φάση: αφόρμηση και χωρισμός σε ομάδες (1<sup>η</sup> ώρα, σχολική αίθουσα που διέθετε διαδραστικό πίνακα).

Οι μαθητές που συμμετείχαν στο πολιτιστικό πρόγραμμα παρακολούθησαν το τρέιλερ και αποσπάσματα από την ταινία του Γ. Σμαραγδή «EL GRECO». Στη συνέχεια κατέγραψαν σε μορφή ιδεοθύελλας τις σκέψεις και τα συναισθήματα που ένιωσαν. Ακολούθησε ο χωρισμός τους σε 4 ομάδες των 5 ατόμων.

Β' Φάση: διερεύνηση του θέματος και αναζήτηση υλικού (2<sup>η</sup> -3<sup>η</sup> ώρα εργαστήριο πληροφορικής και σχολική αίθουσα).

Οι μαθητές χωρισμένοι στις ομάδες των βιογράφων, των κριτικών της τέχνης, των ιεροεξεταστών και των λογοτεχνών ξεκίνησαν την ψηφιακή διερεύνηση των προτεινόμενων δραστηριοτήτων σύμφωνα με τα φύλλα εργασίας και τις οδηγίες που τους δόθηκαν. Με την αρωγή του καθηγητή της πληροφορικής δημιούργησαν έναν ηλεκτρονικού πίνακα ανακοινώσεων (radlet) για την κάθε ομάδα στον οποίο και έκαναν μια πρώτη ανάρτηση των επιμέρους ευρημάτων της έρευνάς τους.

Οι βιογράφοι συνέταξαν το χρονολόγιο της ζωής του και έκαναν τη χρονογραμμή τουλάχιστον τριών βασικών σταθμών της με τη βοήθεια του timetoast. Περιηγήθηκαν στο χάρτη της Ευρώπης στους χρόνους του EL Greco και με τη βοήθεια του εργαλείου thinglink έκαναν το χάρτη διαδραστική εικόνα προσθέτοντας πάνω της ότι έκριναν χρήσιμο.

Οι κριτικοί της τέχνης έκαναν εικονικές μουσειοεξερευνήσεις, δημιούργησαν θεματικά ψηφιακά άλμπουμ, επεξεργάστηκαν πίνακες του καλλιτέχνη με τη βοήθεια εννοιολογικών χαρτών και πήραν μέρος σε ένα εργαστήριο δημιουργικής γραφής. Ταυτόχρονα έμαθαν πώς να προσεγγίζουν μια εικόνα ή έναν πίνακα με τη βοήθεια της μεθόδου Scamper.

Οι ιεροεξεταστές επεξεργάστηκαν εικόνες με τη βοήθεια του έντεχνου συλλογισμού και του προγράμματος ζωγραφικής των windows και πήραν

μέρος -όπως και οι προηγούμενες ομάδες- σε καινοτόμες βιωματικές δραστηριότητες.

Οι λογοτέχνες τέλος, έκαναν τομή στον ιστορικό χωροχρόνο και «παρακολούθησαν» τη συνάντηση του καλλιτέχνη με τον Καζαντζάκη. Αναζήτησαν τους πίνακες εκείνους από τους οποίους ο συγγραφέας εμπνεύστηκε, προέβησαν στη συστηματοποίηση και ταξινόμησή τους και τους υπομνημάτισαν με την πένα του Καζαντζάκη.

Γ' Φάση: Σύνθεση των πληροφοριών και πρώτη καταγραφή των ερευνητικών αποτελεσμάτων (4<sup>η</sup>-5<sup>η</sup> ώρα).

4<sup>η</sup> ώρα (εργαστήριο πληροφορικής) : Οι ομάδες, από τις πληροφορίες που άντλησαν και ανάρτησαν στον ηλεκτρονικό πίνακα ανακοινώσεων, παρήγαγαν πολυτροπικά κείμενα κάνοντας χρήση εικόνων, κειμένων και ήχου. Κάθε ομάδα επιμελήθηκε τη δική της παρουσίαση. Με τη βοήθεια λογισμικών παρουσίασης (*PowerPoint* ή *Prezi.com*) επεξεργάστηκαν, συνέθεσαν, οργάνωσαν και παρουσίασαν τις απαντήσεις που έδωσαν στα ερωτήματα των φύλλων εργασίας. Ταυτόχρονα κάθε ομάδα μέσω του *Glogster* ετοίμασε τη δική της αφίσα.

5<sup>η</sup> ώρα (σχολική αίθουσα): οργάνωση ομαδικών βιωματικών δραστηριοτήτων.

Δ' Φάση: Εργασίες-ολομέλεια-διάχυση (6<sup>η</sup>-7<sup>η</sup> ώρα, σχολική αίθουσα).

Οι ομάδες παρουσίασαν στην ολομέλεια το τελικό προϊόν των εργασιών που τους ανατέθηκαν. Ακολούθησε κριτική, εποικοδομητικός διάλογος καθώς και προτάσεις για ενδεχόμενη βελτίωσή τους. Επειδή το παρόν διδακτικό σενάριο παρείχε πληθώρα εργασιών στα φύλλα εργασίας που το υποστήριζαν και ταυτόχρονα ο χρόνος αποδείχτηκε ανεπαρκής, αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθεί -για μια πρώτη παρουσίασή τους- μια ενδιάμεση ψηφιακή πλατφόρμα από την 1<sup>η</sup> μέχρι και την 3<sup>η</sup> φάση. Αξιοποιήθηκε η χρήση κλειστής ομάδας στο Facebook ,όπου έγινε η ανάρτηση και ο σχολιασμός τους, ενώ ταυτόχρονα λειτούργησε και ως βήμα για να παρουσιαστούν επιπλέον προτεινόμενες προαιρετικές εργασίες -εκτός από τις υποχρεωτικές- τις οποίες ως συντονίστρια της ομάδας έκρινα πως θα ήταν χρήσιμο να εκπονηθούν. Η ολομέλεια ανέδειξε την αρτιότερη και πληρέστερη κατά την κρίση της εργασία.

Η διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος ήταν ένα ακόμη ζητούμενο. Ένα πολιτιστικό πρόγραμμα οφείλει να προβεί στη διάχυση των αποτελεσμάτων, των δράσεων και του συνόλου των πονημάτων του όχι μόνο στο σχολείο αλλά και στην ευρύτερη κοινωνία. Γι' αυτό προτάθηκε η ανάρτηση του χρονολογίου των δράσεων μας στη σχολική εφημερίδα, η ανάρτηση των εργασιών στην ιστοσελίδα του σχολείου και η ταυτόχρονη δημοσιοποίησή τους στο διαδίκτυο.

Ε' Φάση: αναστοχασμός-αξιολόγηση (8<sup>η</sup> ώρα, σχολική αίθουσα).

Το σενάριο έφτασε στο τέλος του και ήρθε η ώρα οι μαθητές να αναστοχαστούν τι έμαθαν, να αξιολογήσουν τι τους άρεσε, τις τους ενέπνευσε, τι τους δυσκόλεψε και να υποβάλλουν τις δικές τους προτάσεις. Όλα τα παραπάνω επιτεύχθηκαν με τη βοήθεια ανώνυμου ερωτηματολογίου. Η αξιολόγηση άλλωστε αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της μαθησιακής διαδικασίας και ήταν αναγκαία προϋπόθεση προκειμένου να ανατροφοδοτηθεί το εγχείρημα της υλοποίησης του παρόντος πονήματος. Η αξιολόγηση επιβλήθηκε επιπρόσθετα και λόγω της καινοτόμου μεθοδολογίας και επεξεργασίας που εισήγαγε, προκειμένου να εντοπιστούν δυσκολίες και αστοχίες και να γίνουν οι απαραίτητες βελτιώσεις.

Η διδάσκουσα αξιολόγησε τους μαθητές σε όλα τα στάδια της υλοποίησης του σεναρίου και συγκεκριμένα: Στο στάδιο της *προετοιμασίας* αξιολογήθηκε όχι μόνο η προθυμία και η διάθεση συμμετοχής των μαθητών αλλά κυρίως η αρμονική ή μη συνεργασία τους στα πλαίσια των ομάδων. Στο στάδιο της *έρευνας, αξιολόγησης και επεξεργασίας* του υλικού αξιολογήθηκε η προθυμία, η συνέπεια και η τήρηση των «επιστημονικών» τους δεσμεύσεων. Τέλος στο στάδιο της *παρουσίασης* του τελικού προϊόντος αξιολογήθηκαν οι παραγόμενες εργασίες ως προς την ποιότητα, τον τύπο, τη συμμόρφωση με τις προδιαγραφές που τέθηκαν, τη χρήση των πηγών και του υποδεικνυόμενου λογισμικού και τον τελικό τρόπο παρουσίασής τους.

Ιδιαίτερα χρήσιμη αποδείχθηκε η σκέψη να κρατηθεί ένα ημερολόγιο στο οποίο θα καταγράφονταν (επιτόπια παρατήρηση) οι παρατηρήσεις του συντονιστή καθηγητή σε όλα τα στάδια υλοποίησης του προγράμματος. Παρατήρηση, αναστοχασμός, ερωτηματολόγιο και συζήτηση ήταν οι άξονες που συνέδραμαν δυναμικά όχι μόνο την υλοποίηση αλλά και την προσπάθεια βελτίωσης του εγχειρήματός μας.

### **ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ**

Η εφαρμογή του σεναρίου κρίνουμε πως δεν απέφερε τα προσδοκώμενα αποτελέσματα στον απόλυτο βαθμό καθώς προέκυψαν αντικειμενικές δυσκολίες στην προσπάθεια της πιστής εφαρμογής των προσχεδιασμένων δράσεων έτσι όπως αυτές προτάθηκαν μέσα από τα φύλλα εργασίας. Οι μαθητές μπορεί να ενθουσιάστηκαν με τις ιστοεξερευνήσεις, ο χρόνος όμως που είχαμε στη διάθεσή μας για τη χρήση του εργαστηρίου της πληροφορικής -και μάλιστα για την υλοποίηση ενός πολιτιστικού προγράμματος που κατά τη συνήθη πρακτική εφαρμόζεται εκτός ωραρίου διδασκαλίας- δεν επαρκούσε. Η χρήση δε του διαδραστικού πίνακα και κάποιων φορητών υπολογιστών στην τάξη -που προτάθηκαν ως αντισταθμιστικό μέτρο- ήταν ικανοποιητική αλλά όχι επαρκής. Αν στα παραπάνω προσθέσουμε και τα προβλήματα που είχε κάποιες φορές η σύνδεση μας στο διαδίκτυο γίνεται αμέσως αντιληπτό γιατί οι μαθητές δούλεψαν αρκετά και από το σπίτι τους.

Ο προτεινόμενος χρόνος υλοποίησης και των υπολοίπων δράσεων αποδείχθηκε μάλλον υπεραισιόδοξος. Οδηγηθήκαμε στο συμπέρασμα πως και μόνη της η κάθε μια από τις θεματικές που διαπραγματευθήκαμε θα μπορούσε να αποτελέσει ένα ανεξάρτητο project.

Στον αντίποδα η αλληλεπίδραση διαφορετικών στη φιλοσοφία τους γνωστικών αντικειμένων αποδείχθηκε συναρπαστική. Όταν η πληροφορική συνάντησε την τέχνη διδάσκουσα και διδασκόμενοι νιώσαμε πως η απόσταση που πιστεύαμε πως μας χώριζε μπορούσε να μειωθεί. Με τη βοήθεια των βιωματικών τεχνικών που προήγαγαν την ενσυναίσθηση οι μαθητές μας μπόρεσαν να κατανοήσουν καλύτερα και να ενστερνιστούν, στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους, το διδασκόμενο γνωστικό αντικείμενο.

Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος βοήθησε τους μαθητές να αναπτύξουν διαφορετικές οπτικές του ίδιου θέματος και να αναπτύξουν όχι μόνο την κριτική τους ικανότητα αλλά και τις διαπροσωπικές τους σχέσεις. Εξασφαλίστηκε η ενεργός συμμετοχή τους καθώς «... η ομαδικότητα της εργασίας μέσα από ένα πνεύμα αμοιβαιότητας απελευθερώνει από το φόβο της προσωπικής αστοχίας» (Παπαβασιλείου 2001,37). Δεν τονώθηκε απλά η αυτοπεποίθηση τους αλλά καλλιεργήθηκε και η περαιτέρω ανάπτυξη των μεταξύ τους σχέσεων και η δημοκρατική εν γένει συμπεριφορά τους. Αυτά συνέβαλαν στην καλλιέργεια και τη συνεχή τόνωση του καλού σχολικού κλίματος.



Η αξιοποίηση των ΤΠΕ κατά τη διάρκεια του προγράμματος αποτέλεσε καινοτομία στον παραδοσιακό τρόπο εκμάθησης και διδασκαλίας που έως τώρα οι μαθητές μας είχαν συνηθίσει και καλλιέργησε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την άνεση που τους διέκρινε στην τεχνολογία. Ας μην ξεχνάμε πως κληθήκαμε να διδάξουμε στη γενιά του διαδικτύου που έχει δημιουργήσει ένα διαφορετικού τύπου μαθητή (Mabruto & Medley, 2008) που αναζητά πληροφορίες και παράγει γνώση σ' ένα νέου τύπου εκπαιδευτικό περιβάλλον, το ψηφιακό.

Τέλος κάνοντας τον προσωπικό μου απολογισμό θα έλεγα πως παρά τις δυσκολίες και τα προβλήματα που αντιμετώπισα -ως μην έχουσα την ειδικότητα της φιλολόγου ή της εικαστικού -τόλμησα με την πολύτιμη αρωγή των ΤΠΕ και των τεχνικών βιωματικής μάθησης την εκπόνηση ενός προγράμματος πολιτιστικού ενδιαφέροντος, που πέρα από την επιστημονική του πρόκληση βοήθησε και στην τόνωση της επικοινωνίας και της διαπροσωπικής μου επαφής με τους μαθητές.

### **ΣΥΖΗΤΗΣΗ**

Τα συμπεράσματα από την εφαρμογή του σεναρίου έδειξαν ότι οι ΤΠΕ μπορούν να κάνουν το σχολείο και τις δράσεις του περισσότερο ελκυστικές για τους μαθητές. Η συμβολή των ΤΠΕ ήταν ουσιαστική καθώς βοήθησε στην οπτικοποίηση των πηγών που συνήθως αφήνουν τους μαθητές αδιάφορους.

Αν υπάρχει η κατάλληλη εμπύχωση, μέθοδος και καθοδήγηση, είναι εφικτό να αξιοποιείται η υψηλής αξίας αισθητική εμπειρία ακόμα και αν οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν συνηθίσει σε αυτή. (Κόκκος, 2011,96). Τελικά η εικαστική «ματιά» στην εκπαίδευση συμβάλλει στη σφαιρική ανάπτυξη της προσωπικότητας και των ατομικών ταλέντων, το πάντρεμα της επιστήμης με την ποίηση και του πολιτισμού με τη δημοκρατία. Τα έργα τέχνης αποτελούν για τον εκπαιδευτικό «εργαλεία» μάθησης. Η τέχνη μπορεί να λειτουργήσει στους μαθητές ως άτυπη μορφή εκπαίδευσης γιατί δημιουργεί προβληματισμό και διεγείρει την κριτική σκέψη όσων έρχονται σε επαφή μαζί της (Ματσαγγούρας 2002,58).

Η ενσυναίσθηση και οι βιωματικές τεχνικές που την επικουρούν βοηθά τους μαθητές να προσεγγίσουν βιωματικά το περιεχόμενο και την προβληματική του υποκειμένου. Ο εμπλεκόμενος μαθητής αποκτά «τη δυνατότητα της ενσυναίσθησης που του επιτρέπει να κατανοεί, να βιώνει, να αισθάνεται πράγματα με τον ίδιο τρόπο που το κατορθώνει ένα άλλο άτομο» (Παπαβασιλείου 2001,38). Ενσυναίσθηση και βιωματικές τεχνικές μπορούν να εφαρμοστούν όχι μόνο σε πολιτιστικά προγράμματα αλλά και σε ερευνητικές εργασίες (Project) που λόγω του ομαδοσυνεργατικού χαρακτήρα μπορούν να συμβάλλουν στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης του συνόλου της ομάδας των μαθητών.

### **ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ**

Το σενάριο θα μπορούσε να υλοποιηθεί και ως πρότζεκτ στην Α' Λυκείου. Τα φύλλα εργασίας θα μπορούσαν να τύχουν δημιουργικής επέκτασης στα πλαίσια του μαθήματος των Θρησκευτικών, της Ιστορίας, των Εικαστικών και της Λογοτεχνίας και να δώσουν την αφορμή για γόνιμες διαθεματικές «συναντήσεις» εκπαιδευτικών και μαθητών.

### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Αλμπανάκη Ξ., (2014), « Οι εικόνες μας διηγούνται...»: Αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης στο μάθημα των Θρησκευτικών στην Πρωτοβάθμια και

Δευτεροβάθμια εκπαίδευση, 3ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Ημαθίας, Ημαθία 4-6Απρίλη 2014, σσ.39-48. Ανακτήθηκε από: [http://hmathia14.ekped.gr/praktika14/VolA/VolA\\_39\\_48.pdf](http://hmathia14.ekped.gr/praktika14/VolA/VolA_39_48.pdf)

Γιωτόπουλος, Γ., (2014). Μετασχηματίζουσα Μάθηση μέσα από την Αισθητική Εμπειρία στο πλαίσιο της Τυπικής (Δευτεροβάθμιας) και Μη Τυπικής Εκπαίδευσης. Διπλωματική Εργασία. Πάτρα: ΕΑΠ.

Ε.Π. Εκπαίδευση και δια βίου μάθηση (2011). ΕΣΠΑ (2007-2013), Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης, Επιμόρφωσης, τόμ.1: Γενικό μέρος, Πάτρα.

Κόκκος, Α.& Μέγα, Γ.,(2007). Κριτικός στοχασμός και Τέχνη στην Εκπαίδευση. Έρευνα με τη συμμετοχή μεταπτυχιακών φοιτητών Εκπαίδευσης Ενηλίκων στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Εκπαίδευση Ενηλίκων, τόμ.12, σσ.16-21.

Κόκκος, Α. (2009). Μετασχηματίζουσα μάθηση μέσα από την αισθητική εμπειρία: Θεωρητικό πλαίσιο και μέθοδος εφαρμογής. Εισήγηση στην 8η Διεθνή Συνδιάσκεψη για τη Μετασχηματίζουσα Μάθηση. Βερμούδες, 18-20/11/2009.

Κόκκος, Α. και Συνεργάτες (2011). Εκπαίδευση μέσα από τις τέχνες. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Κόκκοτας, Π., (1997). Σύγχρονες προσεγγίσεις στη διδασκαλία των Φυσικών επιστημών: Η εποικοδομητική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης. Αθήνα: Γρηγόρη.

Μανώλης Χ., Η διδασκαλία του μαθήματος της ιστορίας στο δημοτικό σχολείο με εποικοδομητική προσέγγιση, περιοδικό CVP, ανακτήθηκε από: <http://www.vipapharm.com/greek/free-online-journals/education/education-articles/manolis-xristos/manolis-xristos-1.htm>.

Ματσαγγούρας, Η., (2002). Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας, Στρατηγικές διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη, τόμ. Β', Αθήνα: Gutenberg.

Μητροπούλου Β. (2005). Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού για το μάθημα των Θρησκευτικών. Αθήνα : Αφοί Κυριακίδη.

Μπασέτας, Κ.,(2002). Ψυχολογία της μάθησης. Αθήνα : Ατραπός.

Πασσάκου, Κ., (1973). Εισαγωγή εις την Παιδαγωγικήν Ψυχολογίαν, τόμ. Β', Αθήνα.

Παπαβασιλείου, Ι.,(2011), Λογοτεχνία-Θεωρητικό κείμενο-Καλές Διδακτικές Πρακτικές –Μεθοδολογία στο Φουντοπούλου Μ.&Συν. Βασικό επιμορφωτικό υλικό, τόμ. Β', σσ. 33-41, ειδικό μέρος ΠΕ02 Φιλολογοί, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α.,(2007). Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας, Ολική Προσέγγιση, τόμ. Α'. Αθήνα: έκδοση συγγραφέων.

Berge, Z., & Collins, M., (1995). Computer-mediated communication and the online classroom in distance learning. Computer-Mediated Communication Magazine, Vol. 2 , No.4, p6. Ανακτήθηκε από: <http://sunsite.unc.edu/cmcmag/1995/apr/berge.html>

Bruner, J. S., (1961). The act of discovery. Harvard Educational Review, Vol. 31, pp.21-32

Dodge, B. J., (1995), WebQuests: A technique for Internet based learning, Distance Educator, Vol.1, No.2, pp.10-13.

Goleman, D., (1998). Η Συναισθηματική Νοημοσύνη - γιατί το E.Q είναι πιο σημαντικό από το I.Q;. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Kalogiannakis, M., (2008). *From Learning to Use ICT to Use ICT for Learning: Technological Capabilities and Pedagogical Principles*, In R. Kobayashi (ed.), *New Educational Technology*. New York: Nova Publishers, pp.13-42.

Mabrito, M. & Medley, R. (2008). *Why professor Johnny can't read: Understanding the Net generation's texts*. *Journal of Online Education*, Vol.4, No. 6, Ανακτήθηκε από: <http://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1040&context=innovate>

Prensky, M. (2001a). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *Horizon*, Vol. 9, No. 5, pp 1-6. Ανακτήθηκε από: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Prensky, M. (2001b). *Digital Natives, Digital Immigrants, Part II. Do they really think differently?* *Horizon*, Vol. 9, No.6, pp1-9. Ανακτήθηκε από <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

Vygotsky, L.S. (1934/1988). *Σκέψη και Γλώσσα* (Μετάφραση Α. Ρόδη). Αθήνα: Γνώση.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

#### 1<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

##### ΟΙ ΒΙΟΓΡΑΦΟΙ

1<sup>η</sup> δραστηριότητα (αφόρμηση): Παρακολουθήστε την ταινία «μια παλέτα γεμάτη ζωή: Δομήνικος Θεοτοκόπουλος» στον παρακάτω σύνδεσμο: <http://www.edutv.gr/deyterobathmia/dominikos-theotokopoulos>

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: συντάξτε το χρονολόγιο της ζωής του Θεοτοκόπουλου. Μετά τις πληροφορίες που αντλήσατε από την ταινία και αφού αναζητήσετε επιπλέον πληροφορίες στους παρακάτω συνδέσμους:

<http://www.patris.gr/articles/67302?PHPSESSID=#.UjsKY4ZA2b4>

<http://bit.ly/1lestRi>

<http://www.netschoolbook.gr/renimages/elgreco1.html>, κάντε το δικό σας ψηφιακό χρονολόγιο με τους σημαντικότερους σταθμούς της ζωής του καλλιτέχνη. Επιπρόσθετα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή *time toast* (<http://www.timetoast.com/>) και να κάνετε τη χρονογραμμή τουλάχιστον τριών βασικών σταθμών της ζωής του.

3<sup>η</sup> δραστηριότητα: «Της ζωής του το μεγάλο ταξίδιον...». Αφού εντοπίσετε το χάρτη της Ευρώπης την εποχή του El Greco στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://bitly.com/1IHWGZr> παρακολουθήστε το ταξίδι της ζωής του από την Κρήτη στην Ιταλία κι από εκεί στην Ισπανία. Με τη βοήθεια του εργαλείου *think link* που θα βρείτε στη διεύθυνση <https://www.thinglink.com/> κάντε το χάρτη *διαδραστική εικόνα* και προσθέστε πάνω από τα κράτη που έζησε ότι εσείς κρίνετε χρήσιμο από τις έως τώρα αποκτηθείσες γνώσεις σας.

4<sup>η</sup> δραστηριότητα (ομαδική βιωματική δράση): κύκλος του κουτσομπολιού: Το θέμα του «κουτσομπολιού» έχει ως αφορμή την *άρνηση του Δομήνικου να πληρώσει φόρους*. Χωριστείτε σε δυο ομάδες ομόκεντρων κύκλων. Ο εσωτερικός κύκλος θα εκφράζει το Δομήνικο Θεοτοκόπουλο και την κριτική στάση του απέναντι στο κατεστημένο, ενώ ο εξωτερικός κύκλος θα εκφράζει φήμες, γνώμες και κουτσομπολιά που αφορούν σ' αυτόν. Προσπαθήστε να ανακαλύψετε τις προκαταλήψεις, τις συγκρούσεις και τις αντιθέσεις που βίωσε ο καλλιτέχνης σε σχέση με το κατεστημένο της εποχής του.

5<sup>η</sup> δραστηριότητα: επίλυση προβλήματος: Σας δίνεται κείμενο που αναφέρεται στο γνωστό αίτημα του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου να ξαναζωγραφίσει την καπέλα Σιξτίνα. Σας δίνονται επίσης δείγματα της ζωγραφικής του Μιχαήλ Αγγέλου και του Θεοτοκόπουλου. Πάρτε τη θέση του αρμόδιου εκκλησιαστικού οργάνου (μοντέλο προσομοίωσης) συσκεφτείτε και συναποφασίστε σε ποιόν από τους δυο θα κάνετε την ανάθεση του έργου.

6<sup>η</sup> δραστηριότητα (έλεγχος γνώσεων με βιωματική δράση): καρέκλα της αφήγησης. Ο Δομήνικος Θεοτοκόπουλος... αφηγείται και εξομολογείται. Καλείται ένα μέλος της ομάδας σας να μπει στο ρόλο του μεγάλου καλλιτέχνη και αφού καθίσει σε μια καρέκλα στο κέντρο της τάξης να μιλήσει για τα βιώματα του μεγάλου ζωγράφου, να εκφράσει συναισθήματα και να κάνει τον προσωπικό του... απολογισμό.

7<sup>η</sup> δραστηριότητα (προαιρετική): Παρακολουθείστε τη διάλεξη της Μαρίνας Λαμπράκη Πλάκα με τίτλο: «Δομήνικος Θεοτοκόπουλος-El Greco: Ένας μεγάλος ζωγράφος» στη διεύθυνση: <http://www.blod.gr/lectures/Pages/viewlecture.aspx?LectureID=2023#>

## 2ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### ΟΙ ΚΡΙΤΙΚΟΙ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

1<sup>η</sup> δραστηριότητα (αφόρμηση): εικονική μουσειοεξερεύνηση

Περιηγηθείτε στο διαδίκτυο ή στο λογισμικό διάσημων μουσείων της Ευρώπης πατώντας στους παρακάτω συνδέσμους: <http://www.historical-museum.gr/multimedia/elgreco/>, <http://www.wikiart.org/en/el-greco>  
[http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/g/greco\\_el/](http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/g/greco_el/),  
[http://www.metmuseum.org/toah/hd/grec/hd\\_grec.htm#thumbnails](http://www.metmuseum.org/toah/hd/grec/hd_grec.htm#thumbnails)  
<http://www.vlioras.gr/Personal/Interests/Paint/Foreigns/Greco/Works.htm>.

Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι η ομαδοσυνεργατική δημιουργία της ψηφιακής πινακοθήκης της ομάδας σας με τα έργα του Θεοτοκόπουλου.

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: δημιουργία θεματικών ψηφιακών άλμπουμ: Χωρίστε τα έργα του Θεοτοκόπουλου σε κατηγορίες ανάλογα με το Χριστολογικό κύκλο, τα πορτρέτα του και ό,τι δεν εμπίπτει στις παραπάνω θεματικές. Τα έργα θα τα αποθηκεύσετε με τη μορφή ψηφιακών άλμπουμ.

3<sup>η</sup> δραστηριότητα: εργαστήρι δημιουργικής γραφής: Αφού παρατηρήσετε τις φιγούρες των πορτρέτων παίξτε το παιχνίδι αυτενέργειας «βρες τον τίτλο». Παράλληλα προσπαθήστε να δώσετε στα εικονιζόμενα πρόσωπα ονόματα και να πλάσετε γι' αυτά τις δικές σας ιστορίες.

4<sup>η</sup> δραστηριότητα: ερευνάτε... τας Γραφάς: Από τους πίνακες με τα θεολογικά θέματα εντοπίστε και καταγράψτε τις περικοπές της Καινής Διαθήκης που είχε κατά νου ο καλλιτέχνης όταν τα φιλοτεχνούσε.

5<sup>η</sup> δραστηριότητα: προσέγγιση του έργου του Θεοτοκόπουλου με εννοιολογική χαρτογράφηση: Η ομάδα σας θα χωριστεί σε επιμέρους υποομάδες. Κάθε υποομάδα θα πάρει ως κεντρική έννοια ενός χάρτη εννοιολογικής χαρτογράφησης (στο λογισμικό *Smart tools*) έναν πίνακα δικής της επιλογής από τους πίνακες του Θεοτοκόπουλου. Καλείστε να δημιουργήσετε πλαίσια στα επιμέρους τμήματα του πίνακα και μέσα σ' αυτά να γράψετε ό,τι αναγνωρίζετε για το θέμα, την τεχνοτροπία, τα χρώματα και την τεχνική του καλλιτέχνη με βάση τις γνώσεις που έχετε αποκτήσει έως τώρα.

6<sup>η</sup> δραστηριότητα (βιωματική δράση): Υποθέστε ότι είστε ένας σύγχρονος κριτικός τέχνης και καλείστε στα εγκαίνια μιας έκθεσης ζωγραφικής με έργα του διάσημου καλλιτέχνη προκειμένου να κάνετε μια παρουσίαση αυτών. Αναπτύξτε τα χαρακτηριστικά της τεχνοτροπίας του, τη σχέση του με το *Μανιερισμό* και τις ιδιαιτερότητες της τεχνικής του σε σχέση με την *Αναγεννησιακή τέχνη*.

7<sup>η</sup> δραστηριότητα (έλεγχος γνώσεων): Σύμφωνα με μια άποψη ο Θεοτοκόπουλος ένωσε «τη γη με τον ουρανό, το συγκεκριμένο με το αφηρημένο, το εσωτερικό με το εξωτερικό, τον ιστορικό χρόνο με την αιωνιότητα και αυτά αποδεικνύουν τη μεγαλοφυΐα του». (<http://bit.ly/1XrqCEQ>). Βρείτε παραδείγματα από τα έργα του που να συνεπικουρούν την παραπάνω άποψη.

8<sup>η</sup> δραστηριότητα (μελέτη περίπτωσης): η ταφή του κόμητος Οργκάθ: Αφού παρατηρήσετε τον πίνακα στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/8947?locale=el>, και δείτε περισσότερες λεπτομέρειες για την εικαστική απόδοση του εδώ: <http://bit.ly/1R1K2Ao>,

<http://www.netschoolbook.gr/renimages/elgreco5.html>

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-C111/62/475,1798/>

απαντήστε στο παρακάτω φύλλο εργασίας.

<b>Ο κόμης και... η μέθοδος Scamper</b> <b>ή αλλιώς : 9 ερωτήσεις αφύπνισης της δημιουργικής σκέψης μέσα από έναν πίνακα</b>		
α/α	Οπτική	Δημιουργίας... τεχνάσματα
1	ΑΛΛΕΣ ΧΡΗΣΕΙΣ	Ποια άλλη φαντάζεστε πως θα μπορούσε να είναι η χρήση του πίνακα πέρα από το να κοσμήι το παρεκκλήσι στο οποίο βρίσκεται; Αν τον τροποποιούσατε θεωρείτε πως θα μπορούσε να έχει κι άλλη χρήση, αισθητική, θεολογική ή ενδεχομένως παιδαγωγική; Ποια θα ήταν αυτή;
2	ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ	Ο πίνακας ποιες άλλες εικόνες σας φέρνει στο μυαλό; Σε επίπεδο θεματολογίας τι παλαιότερο παράλληλο σας θυμίζει; Υπάρχει προηγούμενο παρόμοιου πίνακα και αν ναι ποιός είναι αυτός;
3	ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ	Ποιες τροποποιήσεις θα μπορούσαν να γίνουν ως προς την απεικόνιση, τη μορφή και το σχήμα των εικονιζόμενων προσώπων; Θα αλλάζατε κάτι στην «κίνηση» ή στο φωτισμό τους;
4	ΜΕΓΕΘΥΝΣΕΙΣ	Μπορείτε να μεγεθύνετε τον πίνακα προσθέτοντας επιπλέον πρόσωπα στα επιμέρους τμήματά του; Ποια θα ήταν αυτά; Θα προσθέτατε κάτι ακόμη στην κεντρική σκηνή του πίνακα; Αν ναι, τι θα ήταν αυτό;
5	ΣΜΙΚΡΥΝΣΕΙΣ	Από το σύνολο του πίνακα θα μπορούσα να αφαιρέσω κάτι; Πιστεύετε πως αυτό θα επηρέαζε κατά πολύ τη «ματιά» και αυτό που ήθελε να αποδώσει ο καλλιτέχνης;
6	ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ	Φαντάζεστε την εικαστική προσέγγιση του πίνακα με άλλα χρώματα, άλλη τεχνική, άλλα υλικά; Αν ναι, ποια θα επιλέγατε;
7	ΑΝΑΔΙΕΥΘΕΤΗΣΕΙΣ	Προτείνετε κάποιο άλλο σχηματισμό ή διαρρύθμιση στη διάταξη των σκηνών του πίνακα; Θα επηρέαζε μια άλλη ακολουθία αυτών τη θεολογική προοπτική του; Αιτιολογήστε την απάντησή σας.
8	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΕΣ	Τι θα λέγατε αν αντιστρέφατε τις τρεις ζώνες επεισοδίων στις οποίες χωρίζεται ο πίνακας; Τι θα άλλαζε αν αντιστρέφατε τις θέσεις των εικονιζόμενων προσώπων;
9	ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΙ	Θα μπορούσατε να κάνετε ένα συνδυασμό από επιμέρους στοιχεία από άλλους πίνακες του Θεοτοκόπουλου που θα μας έδιναν όμως και πάλι την απεικόνιση της ταφής του κόμητος; Πως θα σας φαινόταν αν συγχωνεύατε κάποια από τα επιμέρους τμήματα του και αν ναι, ποια θα ήταν αυτά;

### 3ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΟΙ ΙΕΡΟΕΞΕΤΑΣΤΕΣ

1<sup>η</sup> δραστηριότητα: αφόρμηση (Artful thinking): Αφού παρατηρήσετε προσεκτικά την παραπάνω εικόνα επεξεργαστείτε την με τη βοήθεια της παλέτας του artful thinking :

**Γαλάζιο:** αναρωτηθείτε, εξετάστε και διερευνήστε ποιο είναι το εικονιζόμενο πρόσωπο.

**Πράσινο:** παρατηρήστε και περιγράψτε το πρόσωπο και τον τρόπο που απεικονίζεται.

**Πορτοκαλί:** συγκρίνετε το με άλλα πορτραίτα του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου.

**Βιολετί:** Διερευνήστε την πολυπλοκότητα του έργου αν και όπου κρίνετε ότι υπάρχει.

**Κίτρινο:** Εξετάστε το από διαφορετικές οπτικές γωνίες θέασης. Τι πιστεύετε πως θα ένιωθε όταν το παρατηρούσε ο Greco, ο εικονιζόμενος, οι ιεροεξεταστές, οι κάτοικοι του Τολέδου, εσείς;

**Κόκκινο:** Αιτιολογήστε τις απαντήσεις σας.

2<sup>η</sup> Δραστηριότητα: παρακολουθήστε από το ακροατήριο και με τη βοήθεια της παρακάτω πηγής τη δίκη του El Greco από τους ιεροεξεταστές <http://www.patris.gr/articles/67302/26952?PHPSESSID=#.VkyllukcSP8>

3<sup>η</sup> δραστηριότητα (Βιωματική): ρόλος στον τοίχο. Σ' ένα μεγάλο χαρτί σχεδιάστε το περίγραμμα μιας ανθρώπινης μορφής που αναπαριστά τον El Greco. Καταγράψτε εντός του περιγράμματος μια σκέψη και τρία συναισθήματα του κατηγορουμένου-ζωγράφου κατά τη διάρκεια της δίκης του και εκτός του περιγράμματος μια σκέψη και τρία συναισθήματα των ιεροεξεταστών και του ακροατηρίου αντίστοιχα.

4<sup>η</sup> δραστηριότητα (έλεγχος γνώσεων): πως αντέκρουσε ο Θεοτοκόπουλος τις κατηγορίες που του απέδωσαν ότι ζωγραφίζει σύμφωνα με το δόγμα της Ανατολικής Ορθοδόξου εκκλησίας; Αφού περιηγηθείτε στα έργα του πατώντας στον παρακάτω σύνδεσμο: <http://www.wikiart.org/en/el-greco> , εντοπίστε τα «αιρετικά» έργα που ανέφεραν στο κατηγορητήριο τους τα μέλη της ιεράς εξέτασης. Αφού εντοπίσετε τις ψηφιακές μορφές των πινάκων, αποθηκεύστε τους. Στη συνέχεια ανοίξτε τους («άνοιγμα με...») τη Ζωγραφική των Windows ή κάποιο άλλο πρόγραμμα ζωγραφικής. Με τη χρήση του εργαλείου γραφής κειμένου (A) γράψτε δίπλα στα επίμαχα-ως προς τη θεολογική τοποθέτησή τους- σημεία της εικόνας τις παρατηρήσεις σας και αποθηκεύστε τις αλλαγές.

5<sup>η</sup> δραστηριότητα (προαιρετική): Διαβάστε τη νουβέλα Ο Γκρέκο ζωγραφίζει το μεγάλο ιεροεξεταστή (The Athens Review of Books, 2013) του γερμανού συγγραφέα Στέφαν Άντρεις (1906-1970) που αναπαριστά τις συνθήκες δημιουργίας του πορτρέτου του Μεγάλου Ιεροεξεταστή από τον Δομήνικο Θεοτοκόπουλο.(Δείτε σχετική αναφορά και στο: <http://www.tovima.gr/books-ideas/article/?aid=553567>).



#### 4ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΟΙ ΛΟΓΟΤΕΧΝΕΣ

1<sup>η</sup> δραστηριότητα: (αφόρμηση)

“Κει που ανέβαινα το στενό, βρεμένο καλντερίμι – πάνε κάπου τρακόσια τόσα χρόνια- ένωσα ν’ αναρπάζομαι «δια χειρός» Ισχυρού Φίλου, και πραγματικά, όσο να συνέλθω, έβλεπα να μ’ ανεβάζει με τις δύο γιγάντιες φτερούγες του ο Δομήνικος, ψηλά στους ουρανούς του τη φορά τούτη γιομάτους πορτοκαλιές και νερά μιλητικά της πατρίδας.” (Οδυσσέας Ελύτης, Ημερολόγιο ενός Αθέατου Απριλίου, Σάββατο, 1984).

Έχοντας σαν αφορμή το παραπάνω απόσπασμα αναζητήστε και άλλους συγγραφείς, ποιητές και λογοτέχνες που εμπνεύστηκαν από το έργο και την προσωπικότητα του El Greco.

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: αναζητώντας ...τον κρυμμένο θησαυρό! (μελέτη περίπτωσης)

Αφού χωριστείτε σε ομάδες διαβάστε το «Ταξιδεύοντας στην Ισπανία» και το «Αναφορά στο Γκρέκο» του Νίκου Καζαντζάκη και ανακαλύψτε τα έργα του ζωγράφου που αναφέρονται σ’ αυτά.

3<sup>η</sup> δραστηριότητα: Κάντε τη δική σας μουσειοεξερεύνηση με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών πηγών που σας υποδείχτηκαν και αφού τα εντοπίσετε, δημιουργήστε ένα ηλεκτρονικό *photo album*.

4<sup>η</sup> δραστηριότητα : Συντάξτε τα δικά σας πολυτροπικά κείμενα που θα συνδυάζουν τα αποσπάσματα του Καζαντζάκη με τα έργα του Θεοτοκόπουλου. Οι εργασίες θα παρουσιαστούν με τη βοήθεια του *PowerPoint* ή του *Prezi.com*.

5<sup>η</sup> δραστηριότητα (βιωματική δράση- συνέντευξη): Όταν ο Γκρέκο συνάντησε τον Καζαντζάκη.

Δυο συμμαθητές σας θα δραματοποιήσουν τη συνάντηση των δυο μεγάλων Κρητικών. Ο «Καζαντζάκης» θα πάρει συνέντευξη από τον «Θεοτοκόπουλο». Το κοινό που θα παρακολουθεί τη συνέντευξη-δηλ. εσείς- θα συμμετέχει ενεργητικά έχοντας τη δυνατότητα υποβολής ερωτημάτων.