

"European Art 2.0": ψηφιακές διαδρομές της τέχνης στο πλαίσιο ενός έργου eTwinning

Γαλανός Ανδρέας

Εκπαιδευτικός ΠΕ02, ΜΔΕ

Γυμνάσιο Αδένδρου

galandreas3012@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το "European Art 2.0" ασχολείται με το ερώτημα εάν και πώς η ψηφιοποίηση μπορεί να υποστηρίξει την πρόσβαση στην τέχνη περασμένων αιώνων. Μαθητές από Γερμανία, Ελλάδα, Κροατία και Πολωνία εργάστηκαν στις ακόλουθες κύριες πτυχές: 1. Πώς μπορεί να υποστηριχθεί ψηφιακά η πρόσβαση στην τέχνη; 2. Πώς επιτρέπουν τα ψηφιακά εργαλεία την αλληλεπίδραση μεταξύ θεατή και έργου τέχνης; 3. Πώς υποστηρίζει η ψηφιοποίηση τη μάθηση και βοηθά τους μαθητές να παρουσιάσουν τις γνώσεις τους; Οι συμμετέχοντες/ουσες μελέτησαν διάφορες πηγές, συγκέντρωσαν ηλεκτρονικές διευθύνσεις, δοκίμασαν διαδικτυακά εργαλεία και δημιούργησαν ψηφιακά προϊόντα, τα οποία επιτρέπουν και σε άλλους μαθητές να βιώσουν την τέχνη με ποικίλους τρόπους: παρουσιάσεις, παιχνίδια, GIF, advent calendar και escape rooms. Το έργο έδειξε ότι η ψηφιοποίηση δεν καταστρέφει την τέχνη, αλλά προσφέρει μια ποικιλία ευκαιριών για να την κάνει προσβάσιμη σε ένα ευρύτερο κοινό με έναν ενδιαφέροντα τρόπο και προσφέρει νέες ευκαιρίες δημιουργίας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: τέχνη, ψηφιακά εργαλεία, eTwinning

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η αισθητική αγωγή δεν αποτελεί δυστυχώς προτεραιότητα στη σύγχρονη ελληνική εκπαίδευση. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι μαθητές όχι μόνο να μην είναι εξοικειωμένοι με έργα και δημιουργούς της δυτικής τέχνης, αλλά κυρίως να μην έχει διευρυνθεί ο αισθητικός τους ορίζοντας. Η πραγματικότητα είναι πως στον χώρο του σχολείου ελάχιστος χρόνος διατίθεται για την άσκηση των παιδιών στον οπτικό γραμματισμό γενικά και ακόμα λιγότερος στην «ανάγνωση» έργων τέχνης. «Μέσω της εκπαίδευσης στην τέχνη το παιδί μπορεί να αποκτήσει τις ειδικές γνώσεις που θα του επιτρέψουν να εξερευνήσει τα βαθύτερα νοήματα των οπτικών μορφών» (Charman, 1993: 10). Μέσα από τη διδακτική πορεία που προτείνεται παρακάτω υπήρχε η πρόθεση να ενισχυθεί το ενδιαφέρον των μαθητών για την τέχνη εν γένει μέσα από τα ερεθίσματα που τους παρασχέθηκαν σε όλη τη διάρκεια του σχολικού έτους. Εξίσου μεγάλης βαρύτητας επιδίωξη ήταν και η κινητοποίηση των μαθητών να εκφράσουν τη δική τους δημιουργικότητα μέσα από ποικίλες αφορμές που τους δόθηκαν στο πλαίσιο της διδακτικής πορείας που ακολουθήθηκε (Charman, 1993: 115-116).

Επιλέχθηκε η ομαδοσυνεργατική μέθοδος γιατί προωθεί τη συνεργασία και τον εποικοδομητικό διάλογο, παρέχοντας στους/στις μαθητές/-τριες-μέλη των ομάδων την ευκαιρία να εργαστούν συλλογικά συνδυάζοντας τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους, να αναπτύσσουν επικοινωνιακές και συνεργατικές δεξιότητες, να αποκτούν συνείδηση της ομαδικής ταυτότητας και να κατανοούν τη σπουδαιότητα της συνεργασίας, να συμμετέχουν ενεργητικά και να μην είναι καθηλωμένοι/-ες στα θρανία τους (Ματσαγγούρας, 2000). Προκρίθηκε επίσης η βιωματική προσέγγιση καθώς ευνοεί τη δημιουργία ενός ασφαλούς μαθησιακού περιβάλλοντος μέσα στο

οποίο όλοι/-ες μπορούν να εκφραστούν χωρίς να κρίνονται και να αξιολογούνται. Σε αυτό το πλαίσιο η αυτενέργεια, ο αυθεντικός τρόπος σκέψης, τα συναισθήματα και η δημιουργική έκφραση είναι αυτά που κινητοποιούν και οδηγούν στη γνώση. Μέσω μιας τέτοιας μεθόδευσης της διδασκαλίας οι μαθητές οδηγούνται στη νέα γνώση και στην αλλαγή των στάσεων μέσα από τη δοκιμή και την ανακάλυψη (Skinner, 2010· Anthony, 1973).

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ - ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ

Ο βασικός άξονας του έργου συνδέθηκε με το μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας της Β΄ και της Γ΄ Γυμνασίου. Στο πλαίσιο του μαθήματος στη Γ΄ Γυμνασίου προβλέπεται η διδασκαλία της ενότητας «Τέχνη: μια γλώσσα για όλους, σε όλες τις εποχές» η οποία συνδυάστηκε και με την ενότητα του αντίστοιχου μαθήματος στη Β΄ Γυμνασίου με θέμα «Παρακολουθώ, ενημερώνομαι και ψυχαγωγούμαι από διάφορες πηγές». Κατ' αυτόν τον τρόπο εξετάστηκαν το ζήτημα της τέχνης και της λειτουργίας της στο σύγχρονο μεταβαλλόμενο περιβάλλον. Σκοπός ήταν η βίωση αισθητικών εμπειριών και όχι η συσσώρευση πληροφοριών (Bruner: 1973). Καίριας σημασίας ήταν και η σύνδεση με το μάθημα των Αγγλικών, καθώς όλη η αλληλεπίδραση των μαθητών έγινε στα αγγλικά. Η σύνδεση με το μάθημα της Πληροφορικής για την καλλιέργεια των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων όπως η συμμετοχή στην ευρωπαϊκή εβδομάδα κώδικα είναι αυτονόητη.

Πέρα από το ΑΠ επιχειρήθηκε συστηματικά η καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21^{ου} και κυρίως:

A. της δημιουργικότητας, καθώς οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν μια σειρά από παραγόμενα, όπως τα GIF και τα escape rooms που τους δίνουν τη δυνατότητα να ξεδιπλώσουν τη φαντασία τους και μάλιστα μέσω της τεχνολογίας

B. της επικοινωνίας και της συνεργασίας, καθώς η δημιουργία των παιχνιδιών, των escape rooms και των ψηφιακών παρουσιάσεων έγινε συνεργατικά.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Οι μαθητές στοχάστηκαν πάνω στο θέμα της ψηφιοποίησης σε σχέση με την τέχνη και ανέπτυξαν ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών δεξιοτήτων. Στην αρχή του έργου δημιουργήσαμε διακρατικές ομάδες που πήραν το όνομά τους από διάσημους Ευρωπαίους καλλιτέχνες. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήσαμε έναν [τροχό τύχης](#) (random name picker), τον οποίο οι συμμετέχοντες συμπλήρωσαν με ονόματα καλλιτεχνών από διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες.

Η κριτική εξέταση της τέχνης οργανώθηκε σε τρία στάδια: «Curate», «Engage» και «Create».

Αρχικά, οι συμμετέχουσες ομάδες σκέφτηκαν ποιες μορφές ψηφιακής τέχνης γνώριζαν, αναζήτησαν και συγκέντρωσαν έναν εκτεταμένο κατάλογο από σχετικές ιστοσελίδες και επιμελήθηκαν το υλικό σε διαδραστικό χάρτη και αντίστοιχες σελίδες του Twinspace.

Στη δεύτερη φάση (Engage), δοκίμασαν εφαρμογές και διαδικτυακές πλατφόρμες, όπως το [Google Arts & Culture](#) που προσφέρει μια ποικιλία διαδραστικών ευκαιριών για να γνωρίσει κανείς καλύτερα την τέχνη ψηφιακά. Οι μαθητές μοιράστηκαν και συζήτησαν τις εμπειρίες τους σε forum και twinboard.

Στην τρίτη φάση του έργου ("Δημιουργία"), οι ίδιοι έγιναν σχεδιαστές ψηφιακών προϊόντων με θέμα την τέχνη. Τα βασικότερα σημεία αυτής της φάσης ήταν:

- η συμμετοχή στην ευρωπαϊκή εβδομάδα κώδικα
- η δημιουργία GIFS με έργα από τις συλλογές της Europeana και η δημιουργία σχετικής ψηφιακής έκθεσης (Σχήμα 1)



Σχήμα 1: αίθουσα από την ψηφιακή έκθεση με τα GIF που δημιούργησαν οι μαθητές/τριες

- η συνεργασία σε μικρές διακρατικές ομάδες για τη δημιουργία παιχνιδιών σχετικών με την ευρωπαϊκή ζωγραφική (στην εφαρμογή learning apps)
- η δημιουργία ενός advent calendar
- η συνεργασία σε μικρές διακρατικές ομάδες για τη δημιουργία escape rooms σχετικών με την ευρωπαϊκή ζωγραφική (Σχήμα 2)



Σχήμα 2: δείγμα από τα escape rooms που δημιούργησαν οι ομάδες

- η συνεργασία σε μικρές διακρατικές ομάδες για τη δημιουργία ψηφιακών παρουσιάσεων για σπουδαίους ευρωπαίους καλλιτέχνες

Το έργο επέτρεψε στους συμμετέχοντες να εμβαθύνουν στο ζήτημα της τέχνης, καθώς τα ψηφιακά εργαλεία επιτρέπουν ένα ευρύ φάσμα δυνατοτήτων για τη βίωσή της. Το υλικό που

συγκεντρώνεται στο έργο μπορεί επίσης να εμπλουτίσει μελλοντικά μαθήματα τέχνης σε άλλα σχολεία.

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Οι εκπαιδευτικοί ήταν σε συνεχή επαφή για να συζητήσουν και να σχεδιάσουν δραστηριότητες μέσω Twinmail και μέσω κοινωνικής δικτύωσης. Χρησιμοποιήσαμε ένα έγγραφο Google για τον συλλογικό σχεδιασμό της εργασίας και υλοποιήσαμε αρκετές τηλεδιασκέψεις που υποστήριξαν το ομαδικό πνεύμα. Κάθε εμπλεκόμενος δάσκαλος ανέλαβε την ευθύνη για τουλάχιστον μία από τις συνεργατικές δραστηριότητες και την ανάρτηση των προϊόντων στο Twinspace. Σε όλες τις φάσεις του έργου επιδιώχτηκε η αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και γι' αυτό δημιουργήθηκαν διακρατικές ομάδες οι οποίες πήραν το όνομά τους από κάποιον σημαντικό ευρωπαϊό καλλιτέχνη. Οι μαθητές παρουσιάστηκαν στα προφίλ τους και τα χρησιμοποίησαν επίσης για να κάνουν την πρώτη τους επαφή με μέλη από τις άλλες ομάδες. Δημιουργήθηκαν μια σειρά από νήματα συζητήσεων για κάθε ομάδα με σκοπό την διευκόλυνση της συνεργασίας για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων και την από κοινού λήψη αποφάσεων. Έλαβαν επίσης μέρος σε συζητήσεις και εργασίες σε padlet και twinboards σε πολλές σελίδες του Twinspace. Ακόμα μεγαλύτερος βαθμός συνεργασίας απαιτήθηκε στις παρακάτω δραστηριότητες:

- Να δημιουργήσουν και να προτείνουν λογότυπα για το έργο
- Να συναποφασίσουν για το όνομα της ομάδας τους συνδυάζοντας το όνομα του ευρωπαϊού καλλιτέχνη που τους δόθηκε με έναν επιθετικό προσδιορισμό που να ξεκινάει από το ίδιο γράμμα
 - Να δημιουργήσουν συνεργατικά στο πλαίσιο της κάθε ομάδας μια σειρά από παιχνίδια σχετικά με την ευρωπαϊκή τέχνη (learning apps)
 - Να δημιουργήσουν συνεργατικά στο πλαίσιο της κάθε ομάδας escape rooms σχετικά με την ευρωπαϊκή τέχνη
 - Να δημιουργήσουν συνεργατικά στο πλαίσιο της ομάδας τους μια ψηφιακή παρουσίαση για τον καλλιτέχνη του από τον οποίο πήρε το όνομα της κάθε ομάδα

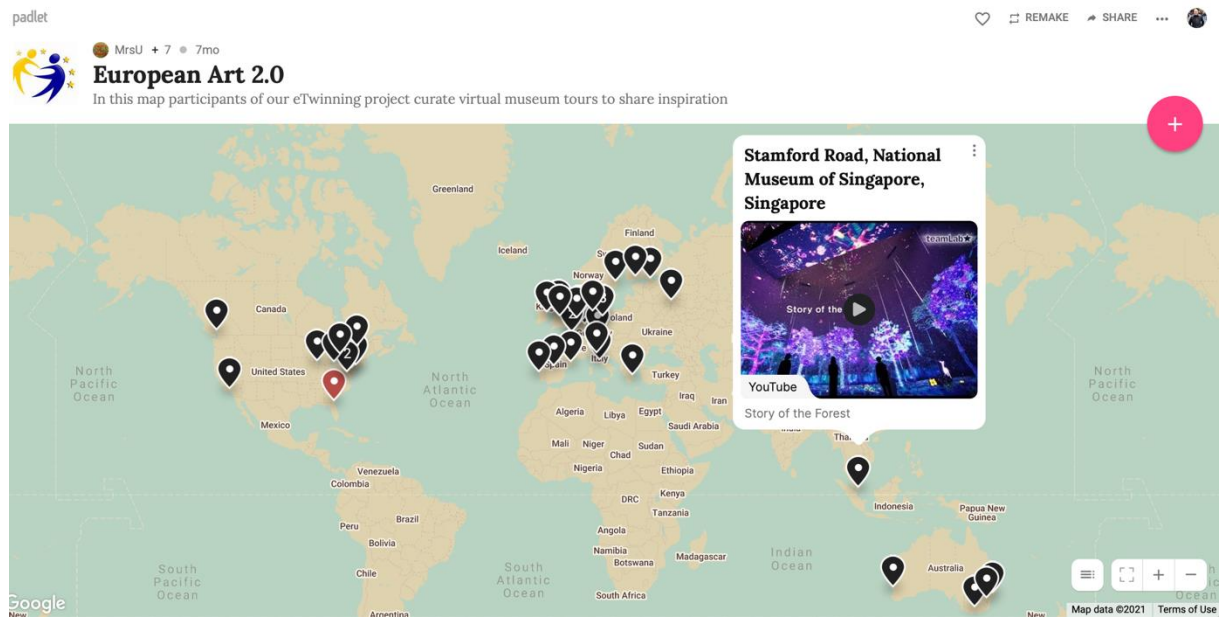
Πραγματοποιήθηκε επίσης διαδικτυακή συνάντηση στη διάρκεια της οποίας οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να γνωριστούν, να συζητήσουν και να παίξουν συνεργατικά παιχνίδια σχετικά με την τέχνη.

ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Για το έργο χρησιμοποιήσαμε όλα τα εργαλεία του Twinspace (προφίλ, φόρουμ, σελίδες, δημοσκοπήσεις, συζητήσεις, twinboards) για επικοινωνία, συνεργασία και τεκμηρίωση.

Στις σελίδες "Curate" και "Engage", οι μαθητές εισήχθησαν στο θέμα, κλήθηκαν να κάνουν τη δική τους έρευνα, να δοκιμάσουν ψηφιακές δυνατότητες και να μοιραστούν συνδέσμους σε εικονικές και επαυξημένες εκθέσεις (VR, AR) σε αντίστοιχα twinboards.

Σε [έναν διαδραστικό χάρτη padlet](#) (Σχήμα 3) συγκέντρωσαν συνεργατικά συνδέσμους προς εικονικές εκθέσεις τέχνης και μουσεία. Έτσι, οι μαθητές αλληλεπέδρασαν με μια πληθώρα σχετικού ψηφιακού υλικού (virtual exhibitions, immerisive exhibitions, 360o virtual reality, augmented reality, κτλ) και δοκίμασαν ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές σχετικές με την τέχνη (visual crosswords, colouring books, κτλ).



Σχήμα 3: ο ψηφιακός χάρτης με τις ιστοσελίδες μουσείων και συλλογών τέχνης

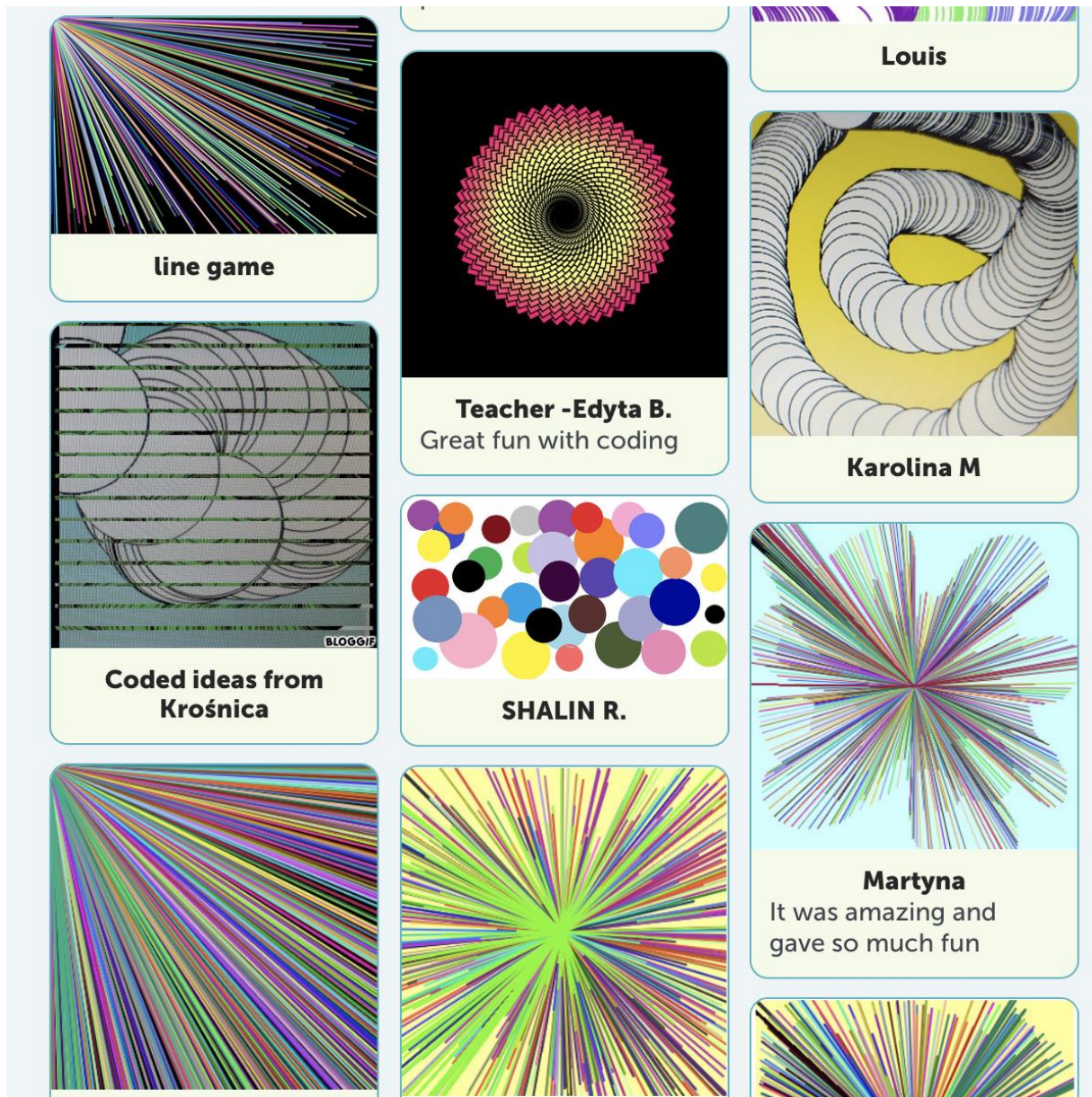
Στη φάση της «Δημιουργίας», οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν ψηφιακά εργαλεία όπως Classtools, Genial.ly, LearningApps, AdventMyFriend, Wordwall, Google Slides, Giphy, Lunapic, Adobe Spark. Αυτά τα εργαλεία χρησιμοποιήθηκαν κυρίως για το σχεδιασμό συνεργατικών προϊόντων.

Συγκεκριμένα:

- Δημιούργησαν μια σειρά από παιχνίδια σχετικά με την τέχνη αξιοποιώντας το εργαλείο [Learning Apps](#)
- Δημιούργησαν escape rooms μέσω του εργαλείου [Genially](#)
- Δημιούργησαν ψηφιακό advent calendar με το εργαλείο [AdventMyFriend](#)
- Χρησιμοποίησαν εργαλεία επεξεργασίας εικόνας για τη δημιουργία των λογότυπων
- Αξιοποίησαν την ιστοσελίδα της [Europeana](#) και τις συλλογές της για την αναζήτηση έργων τέχνης
- Δημιούργησαν GIFS με τις εφαρμογές [GIPHY](#) και [Lunapic](#) για τη συμμετοχή στον διαγωνισμό [GIF IT UP](#)
- Δημιούργησαν ψηφιακά παζλ από πίνακες ευρωπαϊκής ζωγραφικής
- Δημιούργησαν συνεργατικές παρουσιάσεις αξιοποιώντας την εφαρμογή [Google Slides](#)

Για το κοινό μας έργο για το [EU Codeweek](#), δουλέψαμε στο [Hour of Code/learn](#)

(Σχήμα 4).



Σχήμα 4: δημιουργίες μαθητών/τριών για την ευρωπαϊκή εβδομάδα κώδικα

Δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση και μέριμνα στο να εξοικειωθούν οι μαθητές με ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας και να ενημερωθούν για τις άδειες χρήσης [creative commons](https://creativecommons.org/).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ- ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Για την αξιολόγηση του προγράμματος δημιουργήθηκαν 2 checklist στις οποίες οι μαθητές που συμμετείχαν κλήθηκαν να αυτοαξιολογήσουν τόσο την ατομική τους συμμετοχή όσο και τη συλλογική δουλειά στο πλαίσιο της ομάδας τους. Στο σχετικό Twinboard που δημιουργήθηκε γι' αυτό το σκοπό κατέθεσαν τις απόψεις τους για την εμπειρία τους από τη συμμετοχή στο έργο. Διαπιστώθηκε ότι το έργο προώθησε ψηφιακές και διαπολιτισμικές δεξιότητες, επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα και κριτική σκέψη. Οι συμμετέχοντες σχεδίασαν από κοινού μεγάλο αριθμό ψηφιακών προϊόντων που υπερβαίνουν το έργο και μπορούν να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο σε μαθήματα τέχνης και μουσικής στα σχολεία που συμμετείχαν, αλλά και σε άλλα σχολεία που ενδιαφέρονται. Τα δημιουργικά προϊόντα προσφέρουν παιχνιδιάρικη και παρακινητική πρόσβαση στην τέχνη και τη χαρά της μάθησης και του σχεδιασμού. Τα κύρια προϊόντα περιλαμβάνουν [την παρουσίαση του έργου σε Adobe Spark](#), [μια εικονική έκθεση GIF](#), εφαρμογές εκμάθησης (learning apps), [advent calendar](#) και [δωμάτια διαφυγής](#). Όλα τα αποτελέσματα και οι δραστηριότητες αναρτήθηκαν στο Twinspace. Το έργο προβάλλεται στους ιστότοπους των σχολείων που συμμετέχουν. Ο λογαριασμός Instagram [@etw_europeanart](#) παρέχει επίσης πληροφορίες σχετικά με το έργο. Μέσα από μια τη συμμετοχή στην Εβδομάδα Κώδικα της ΕΕ και τη συμμετοχή στον διαγωνισμό «GIFitUP» της Europeana, το έργο έγινε γνωστό πέρα από το eTwinning. Διαδώσαμε το έργο με το hashtag [#etw_EuropeanArt](#) στο [Twitter](#). Μια [συλλογή Wakelet](#) δείχνει τα πιο σημαντικά tweets. Μερικά από τα gif μας χρησιμοποιήθηκαν από το [@europeanaeu](#) για τα δικά τους tweets. Στο πλαίσιο του Teachmeet του International Bettfest 2021 παρουσιάστηκαν δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος. Το έργο συμμετείχε στον 68^ο ευρωπαϊκό διαγωνισμό ([Europäischer Wettbewerb](#)) που είχε θέμα Digital EU – and YOU?! όπου και διακρίθηκε.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Anthony, W. S. (1973). Learning to discover rules by discovery. *Journal of Educational Psychology*, 64 (3), 325–328.

Bruner, J. S. (1973). *Beyond the Information Given: Studies in the Psychology of Knowing*. New York: Norton.

Skinner, D. (2010). *Effective Teaching and Learning in Practice*. London: Bloomsbury.

Charman, L. (1993). *Διδακτική της τέχνης. Προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική αγωγή*. Αθήνα: Νεφέλη.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.