

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ, STEAM ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»

Διπλωματική Εργασία

Η ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΤΗ
ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΟΥ BULLYING

της

ΔΕΛΗΑΓΓΕΛΟΥ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑΣ

ΑΜ: 2021/019

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Πλιάσα Σοφία

Υποβλήθηκε ως απαιτούμενο για την απόκτηση του μεταπτυχιακού διπλώματος
ειδίκευσης Ρομποτική, STEAM και Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση

Θεσσαλονίκη, Φεβρουάριος 2023



Η παρούσα Διπλωματική Εργασία καλύπτεται στο σύνολό της νομικά από δημόσια άδεια πνευματικών δικαιωμάτων CreativeCommons:

Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή



Μπορείτε να:

- **Μοιραστείτε:** αντιγράψετε και αναδιανέμετε το παρόν υλικό με κάθε μέσο και τρόπο
- **Προσαρμόστε:** αναμείξτε, τροποποιήστε και δημιουργήστε πάνω στο παρόν υλικό

Υπό τους ακόλουθους όρους:

- **Αναφορά Δημιουργού:** Θα πρέπει να καταχωρίσετε αναφορά στο δημιουργό, με σύνδεσμο της άδειας, και με αναφορά αν έχουν γίνει αλλαγές. Μπορείτε να το κάνετε αυτό με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο, αλλά όχι με τρόπο που να υπονοεί ότι ο δημιουργός αποδέχεται το έργο σας ή τη χρήση που εσείς κάνετε.
- **Μη Εμπορική Χρήση:** Δε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υλικό για εμπορικούς σκοπούς.
- **Παρόμοια Διανομή:** Αν αναμείξετε, τροποποιήσετε, ή δημιουργήσετε πάνω στο παρόν υλικό, πρέπει να διανείμετε τις δικές σας συνεισφορές υπό την ίδια άδεια CreativeCommons όπως και το πρωτότυπο.

Αναλυτικές πληροφορίες νομικού κώδικα στην ηλεκτρονική διεύθυνση:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Υπεύθυνη Δήλωση

Με ατομική μου ευθύνη και γνωρίζοντας τις κυρώσεις που προβλέπονται από τον Κανονισμό Σπουδών του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Ρομποτική, STEAM και Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση του Διεθνούς Πανεπιστημίου Ελλάδος, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

- Η παρούσα Διπλωματική Εργασία αποτελεί έργο αποκλειστικά δικής μου δημιουργίας, έρευνας, μελέτης και συγγραφής.
- Για τη συγγραφή της Διπλωματικής μου Εργασίας δεν χρησιμοποίησα ολόκληρο ή μέρος έργου άλλου δημιουργού ή τις ιδέες και αντιλήψεις άλλου δημιουργού χωρίς να γίνεται σαφής αναφορά στην πηγή προέλευσης (βιβλίο, άρθρο από επιστημονικό περιοδικό, ιστοσελίδα κλπ.).

Θεσσαλονίκη, 11 Φεβρουαρίου 2023

Η Δηλούσα: Δεληαγγέλου Μαργαρίτα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η τεχνολογία στις μέρες μας τρέχει με γοργούς ρυθμούς και η ψηφιακή κοινωνία είναι μία πραγματικότητα με αποτέλεσμα να είναι αναγκαία η εισαγωγή ενός σύγχρονου εκπαιδευτικού συστήματος όπου με τη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών θα είναι ικανό να διδάξει τη διεπιστημονική γνώση. Στην παρούσα εργασία, για να εξυπηρετηθεί ο σκοπός αυτός, που θεματικά προσεγγίζει την καταπολέμηση φαινομένων bullying, λαμβάνει χώρα μία προσπάθεια σχεδιασμού και εφαρμογής ενός προγράμματος που θα έχει ως βασικά εργαλεία του την αξιοποίηση της Τέχνης με την βοήθεια της χρήσης των Νέων Τεχνολογιών. Πιο συγκεκριμένα, μέσα από το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής υλοποιείται και εξετάζεται η δημιουργία μίας διαδραστικής εκπαιδευτικής πλατφόρμας που βασίζεται στην ιστορία του βιβλίου «5 μέρες σιωπής» της Ελένης Καζάρα. Ο τρόπος προσέγγισης είναι μέσω ενός δωματίου διαφυγής (escape room). Μέσα από αυτή τη δράση και ξετυλίγοντας την ιστορία της μικρής ηρωίδας που έχει πέσει θύμα σχολικού εκφοβισμού, οι μαθητές έρχονται σε άμεση επαφή τόσο με τη Θεατρική Αγωγή και τα Εικαστικά όσο και με τις Νέες Τεχνολογίες καθώς χρησιμοποιούνται λογισμικά όπως η επαυξημένη πραγματικότητα και η δημιουργία ψηφιακού μουσείου. Ο συγκερασμός Τέχνης και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση αποκτά ενδιαφέρον και κερδίζει σε σημαντικότητα, ενώ όπως θα εξεταστεί στην συγκεκριμένη έρευνα δημιουργείται το κατάλληλο πεδίο απόκτησης γνώσης και δεξιοτήτων. Η ομάδα στην οποία στοχεύει το εγχείρημα αποτελείται από μαθητές της Ε' τάξης του Δημοτικού Σχολείου.

ABSTRACT

Technology nowadays runs at a fast pace and the digital society is a reality, as a result of which it is necessary to introduce a modern educational system that, with the use of innovative technologies, will be able to teach interdisciplinary knowledge. In this paper, in order to serve the main purpose, which thematically approaches the fight against bullying phenomena, there is an effort to design and implement a program that will have as its main tools the utilization of Art with the help of the use of New Technologies. More specifically, through the Theater Education course, the creation of an interactive educational platform based on the story of the book "5 days of silence" by Elena Kazara is implemented and examined. The approach is through an escape room. Through this action and unfolding the story of the little heroine who has been a victim of school bullying, students come into direct contact with Theater Education and Visual Arts as well as with New Technologies, by using software such as augmented reality and the creation of digital museum. The combination of Art and Technology in Education is gaining interest and is gaining more and more ground, while as will be examined in this paper, the appropriate field of acquiring knowledge and skills is being created. The target group of the project is students of the 5th grade of the Primary School.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	4
ABSTRACT.....	5
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	6
ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΙΝΑΚΩΝ	9
1.ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	10
1.1.ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.....	10
1.2.ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ	10
1.3.ΔΟΜΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	10
2.Η ΤΕΧΝΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	11
2.1.ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ.....	11
2.1.1.ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ.....	12
2.1.2.ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ.....	15
2.1.3.ΜΟΥΣΙΚΗ	18
2.2.Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	20
2.2.1.EISNER : 10 ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΔΙΔΑΣΚΟΥΝ ΟΙ ΤΕΧΝΕΣ.....	21
2.2.2.TERESA DELLO MONACO : Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΤΕΧΝΩΝ	22
2.2.3.ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	23
3.Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	24
3.1.ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ.....	25
3.1.2.ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	25
3.1.2.ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ	26
3.2.ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ	27
3.2.1.ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ.....	27
3.2.2.ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΕΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ.....	28
3.3.Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	28
3.4.ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ	29
3.4.1.ESCAPE ROOM	29
3.4.2.ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ	31
3.4.3.ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	33
3.5.ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	36
3.5.1.ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.	37

3.5.2.ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	38
3.6.SERIOUS GAMES (ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)	41
4.ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	42
4.1.ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΕΙΚΑΣΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	46
4.2.ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	47
4.3.ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ.....	48
5.BULLYING – ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ	49
5.1.ΟΡΙΣΜΟΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΥ(BULLYING).....	49
5.2.ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ BULLYING.....	50
5.3.Η ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΤΩΝ ΘΥΜΑΤΩΝ	51
5.4.Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ BULLYING	52
5.5.Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΟΥ BULLYING.....	52
6.ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ	53
6.1.ΣΚΟΠΟΣ.....	53
6.2.ΣΤΟΧΟΙ	53
6.3.ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ	54
6.4.ΑΝΑΛΥΣΗ – ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	54
6.4.1.ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΣ	54
6.4.2.ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ.....	70
6.5.ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	72
6.5.1.ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	72
6.5.2.ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΕΡΕΥΝΑΣ	73
6.5.3.ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ	74
6.5.4.ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	75
7.ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	88
8.ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	89
8.1.ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	89
8.1.1.ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ-ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ	89
8.1.2.ΙΝΤΕΡΝΕΤΙΚΗ ΠΗΓΗ.....	90
8.2.ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	90
8.2.1.ΣΥΝΕΔΡΙΑ	90
8.2.2.ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ-ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ	91
8.2.3.ΒΙΒΛΙΑ	91
8.2.4.ΙΝΤΕΡΝΕΤΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ	92

8.2.5.ΕΡΓΑΣΙΕΣ-ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ	92
--------------------------------	----

ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΙΝΑΚΩΝ

Διάγραμμα 6.5.4.1 ΦΥΛΟ.....	80
Διάγραμμα 6.5.4.2 ΓΝΩΣΗ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ Η/Υ	80
Διάγραμμα 6.5.4.3 ΚΑΤΟΧΟΣ Η/Υ - TABLET	80
Διάγραμμα 6.5.4.4 ΧΡΗΣΗ Η/Υ	82
Διάγραμμα 6.5.4.5 ΓΝΩΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΩΝ.....	82
Διάγραμμα 6.5.4.6 ΕΦΑΡΜΟΓΗ ESCAPE ROOM	83
Διάγραμμα 6.5.4.7 ΔΥΣΚΟΛΙΑ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ.....	85
Διάγραμμα 6.5.4.8 ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ	85
Διάγραμμα 6.5.4.9 ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΚΑΙ ΑΛΛΩΝ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ.....	87
Διάγραμμα 6.5.4.10 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	87
Πίνακας 6.5.4.1 ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΦΗ.....	83
Πίνακας 6.5.4.2 ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΣΕ ΡΟΛΟ.....	84
Πίνακας 6.5.4.3 ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	84
Πίνακας 6.5.4.4 ΜΗΝΥΜΑΤΑ-ΣΚΕΨΕΙΣ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΗΘΗΚΑΝ.....	84
Πίνακας 6.5.4.5 ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ	86
Εικόνα 1 Εξώφυλλο escape room.....	55
Εικόνα 2 Εισαγωγή (α μέρος)	56
Εικόνα 3 Εισαγωγή (β μέρος).....	57
Εικόνα 4 Λαβύρινθος- Διαδρομή Δανάης.....	58
Εικόνα 5 Κεντρικό μενού	58
Εικόνα 6 ημέρα Δευτέρα	59
Εικόνα 7 ημέρα Τρίτη	61
Εικόνα 8 ημέρα Τετάρτη	63
Εικόνα 9 ημέρα Πέμπτη	64
Εικόνα 10 ημέρα Παρασκευή.....	65
Εικόνα 11 ημέρα Σάββατο	66
Εικόνα 12 Περιήγηση στο μουσείο	69
Εικόνα 13 Τέλος προγράμματος.....	70
Εικόνα 14 Padlet.....	75
Εικόνα 15 Lino it	77
Εικόνα 16 Artsteps 1.....	78
Εικόνα 17 Artsteps 2&3.....	79
Εικόνα 18 Artsteps 4&5.....	79

1.ΠΡΟΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1.1.ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

1. Η ΤΕΧΝΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
2. ΟΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
3. ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ – ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΦΑΡΜΟΣΤΟΥΝ ΣΤΗ ΔΡΑΣΗ ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ
4. ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ
5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΔΡΑΣΗΣ- ΕΡΕΥΝΑΣ
6. ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΕΥΝΑΣ-ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

1.2.ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ

Bullying, σχολικός εκφοβισμός, τέχνη και εκπαίδευση, νέα τεχνολογία στα σχολεία, τέχνη και νέα τεχνολογία, τέχνη και νέα τεχνολογία στην εκπαίδευση, καταπολέμηση bullying μέσω της τέχνης.

1.3.ΔΟΜΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη:

Το πρώτο μέρος αφορά το θεωρητικό κομμάτι, στο οποίο εξετάζονται οι επιμέρους ενότητες:

1. Η συμβολή της Τέχνης στην Εκπαίδευση (Αισθητική Αγωγή) και μικρή ιστορική αναδρομή στην ιστορία της ως προς την αξιοποίησή της στα σχολεία.
2. Οι Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση και πώς βοηθούν στην ανάπτυξη κινήτρων για μάθηση.
3. Η Τέχνη σε συγκερασμό με τις Νέες Τεχνολογίες ως συνδυαστικό μέσο και τα θετικά αποτελέσματα της εφαρμογής τους στην Εκπαίδευση. Περιγραφική ανάλυση των πλατφορμών που θα χρησιμοποιηθούν στην έρευνα:
 - Escape room -δωμάτιο διαφυγής- (Genial-Iy)
 - Επαυξημένη πραγματικότητα (Artutor)
 - Ψηφιακό μουσείο (Artsteps)
4. Η έννοια του σχολικού εκφοβισμού (bullying) ως κοινωνικό φαινόμενο στην εποχή μας και πώς μπορεί να εξομαλυνθεί.

Το δεύτερο μέρος αφορά την έρευνα – υλοποίηση των παραπάνω σε ένα σχέδιο μαθήματος το οποίο θα διεξαχθεί σε παιδιά της Ε' τάξης του Δημοτικού. Πιο συγκεκριμένα χωρίζεται σε δύο ενότητες:

1. Παρουσιάζεται ο σκοπός της έρευνας, ο πληθυσμός, τα μέσα συλλογής των δεδομένων, η ανάλυση- επεξήγηση του σχεδίου μαθήματος.

2. Γίνεται η ανάλυση των δεδομένων της έρευνας και παρουσιάζονται τα αποτελέσματα.

2.Η ΤΕΧΝΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Με στόχο τη σφαιρική ανάπτυξη της προσωπικότητας ενός παιδιού δημιουργείται η ανάγκη δημιουργίας ενός συστήματος Εκπαίδευσης ικανό να διδάξει τη γνώση αφενός και να ενισχύσει την πολύπλευρη καλλιέργεια των παιδιών αφετέρου. Καθώς τα οφέλη της Τέχνης ως προς αυτήν την κατεύθυνση είναι αδιαμφισβήτητα, δε θα μπορούσε να μην ενταχθεί στον εκπαιδευτικό χώρο η εφαρμογή της ως μέσο για την επίτευξη του απώτερου στόχου. Ευρώπη και Αμερική στις αρχές του 20ου αιώνα ασπάζονται τις καινούριες παιδαγωγικές απόψεις σχετικά με την δημιουργία ενός σχολείου που τοποθετεί το παιδί στην κορυφή του ενδιαφέροντος, προωθώντας την αυτοβουλία του και καλλιεργώντας την κριτική ικανότητα του. (Τσιάρας, 2014: 24· Αυδή, & Χατζηγεωργίου, 2007: 21).

Η Τέχνη ως ένα μέσο επικοινωνίας καθολικό, είναι σε θέση να προσπεράσει τις πολιτισμικές διαφορές όπως εθνικότητα, θρησκεία, γλώσσα, καθώς εξυπηρετεί το ρόλο της υπαρξιακής ανάγκης του ατόμου να εξωτερικεύει τα συναισθήματα, τις ιδέες και τις σκέψεις του για να έρθει σε επικοινωνία με τον εαυτό του και τους άλλους, και γίνεται *«ένας δρόμος προς την ελευθερία, τη διαδικασία απελευθέρωσης του ανθρώπινου πνεύματος»* (Cassirer, 1994:37). Η αξιοποίηση της Τέχνης στην Εκπαίδευση καθώς και η Εκπαίδευση μέσω της Τέχνης, γίνεται συστηματικότερη τα τελευταία χρόνια (Βρεττός, 1999), εφόσον η προσφορά της αναγνωρίζεται ως προς την καλλιέργεια των αισθήσεων, της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης. Παράλληλα ο Vygotsky, τονίζει πως οι μαθητές εισχωρούν στην γνώση αυτόματα μέσα από την αλληλεπίδραση με τις τέχνες, ενώ ταυτόχρονα υπογραμμίζει τη δυνατότητα απόκτησης ευκαιριών κοινωνικοποίησης. Γίνεται φανερό λοιπόν η προσφορά της Τέχνης ως μορφή σκέψης και επικοινωνίας στην Εκπαίδευση.

2.1.ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Σε διεθνές επίπεδο, διάφορα ερευνητικά ιδρύματα έχουν εδώ και χρόνια αρχίσει να μελετούν μεθόδους για την ενσωμάτωση της Τέχνης στα μαθήματα γενικής παιδείας, διαπιστώνοντας ότι παράγει ευφύστερους και ικανότερους μαθητές, μαθητές με δημιουργική και κριτική σκέψη που μπορούν να ανταποκριθούν στις προκλήσεις του

μέλλοντος. Η συμβολή της Αισθητικής Αγωγής στα σχολεία της χώρας μας πρωτοεμφανίστηκε το 2010. Αισθητική αγωγή είναι η καλλιέργεια της ανάπτυξης της κριτικής ικανότητας του ατόμου ώστε να αντιλαμβάνεται, να διακρίνει και να ευαισθητοποιείται απέναντι στο ωραίο, όπου αυτό και αν βρίσκεται (Κανελάκη – Κανάκη, 2009). Σύμφωνα με το Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, η Αισθητική Αγωγή απαρτίζεται από την διδασκαλία τριών μαθημάτων, τα Εικαστικά, τη Μουσική και τη Θεατρική Αγωγή. Τα μαθήματα αυτά αποτελούν την Αισθητική Αγωγή που έχει ως σκοπό της την καλλιέργεια τριών φυσικών λειτουργιών του παιδιού. *«Θέλει να καλλιεργήσει και να ασκήσει:*

α) τις αισθήσεις (βλέπω, ακούω, αγγίζω, κινούμαι, αισθάνομαι)

β) την αντίληψη (αποκρίνομαι, επεξεργάζομαι νοητικά, ερευνώ, επικοινωνώ κ.ά.)

γ) την πράξη (πράττω, δημιουργώ, παράγω, δρω κ.α.).»

Η Αισθητική Αγωγή αποτελεί ένα μάθημα το οποίο τοποθετεί τον μαθητή στη βάση και τον εμπλέκει σφαιρικά με όλα τα είδη των τεχνών. Σκοπός αυτής της επαφής είναι η καλλιέργεια της ευαισθησίας, της φαντασίας, της δημιουργικότητας και της καλαισθησίας του κάθε παιδιού. Αν αυτά επιτευχθούν, τότε αναπόφευκτα η Τέχνη θα έχει καταφέρει να προβάλλει τις κλίσεις που ενυπάρχουν σε κάθε οντότητα, και οι οποίες συμμετέχουν στη διαμόρφωση μιας προσωπικότητας καλλιεργημένης και ολοκληρωμένης.

2.1.1.ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Η Θεατρική Αγωγή ξεκίνησε σαν μάθημα το 1996-1997 ως πειραματική εφαρμογή σε επιλεγμένα σχολεία της Μέσης Εκπαίδευσης στο πλαίσιο του προγράμματος «Θεατρολόγοι στα Σχολεία». Ξεκίνησε να διδάσκεται στο Ελληνικό Δημοτικό Σχολείο στο πλαίσιο του ολοήμερου από το 2002. Ως αυτόνομο μάθημα εντάχθηκε πιλοτικά στο ωρολόγιο πρόγραμμα το 2010 στο πλαίσιο της Αισθητικής Αγωγής μαζί με την Μουσική και τα Εικαστικά (ΕΑΕΠ). Από το 2016, με την αναμόρφωση του σχολικού ωρολογίου προγράμματος το μάθημα σταμάτησε να διδάσκεται στην Ε και ΣΤ τάξη. Με τη Θεατρική Αγωγή, κατά τον Τάκη Τζαμαργιά (2014) αναγνωρίζεται επίσημα από το εκπαιδευτικό σύστημα η συμβολή και ο ρόλος του θεάτρου στον εμπλουτισμό της σχολικής πράξης και στην πολυδιάστατη αγωγή των νέων.

Συνολικά, η Δραματική Τέχνη στην Εκπαίδευση προσφέρει ευκαιρίες για βιωματική μάθηση σε συναισθηματικό και κοινωνικό επίπεδο (Bolton, 1998). Τα παιδιά μέσω του δράματος είναι σε θέση να προτείνουν λύσεις και να λάβουν αποφάσεις σε θέματα κοινωνικά δίνοντας έμφαση σε αξίες και ιδανικά, καλλιεργώντας την υπευθυνότητά τους ως αυριανοί πολίτες (Moore, & Russ, 2008). Το θέατρο σε όλες του τις μορφές αποτελεί μέσω διαπαιδαγώγησης καθώς καλλιεργούνται και ενδυναμώνονται οι γνωστικές-ψυχικές και καλλιτεχνικές δεξιότητες του παιδιού. (Φανουράκη, 2010:10). Μερικές από τις πιο βασικές μορφές του θεάτρου στα σχολεία είναι οι εξής:

- Σχολική θεατρική παράσταση
- Θεατρικό παιχνίδι
- Κουκλοθέατρο – Θέατρο σκιών
- Δραματοποίηση - Αναπαράσταση
- Παντομίμα
- Αυτοσχεδιασμός
- Δημιουργική γραφή

Η εμφάνισή του θεσμού του θεάτρου στα σχολεία, με την μορφή της σχολικής παράστασης, συναντάται στην ιστορία πριν το 1880. Μόνο τα τελευταία χρόνια ωστόσο δίνεται αξία στην αισθητική αγωγή παρέχοντας γνώσεις, αρχές, εμπειρίες, παιδεία, κοινωνικοποίηση, δεξιότητες και ψυχοπνευματική αγωγή στους μαθητές.

Τα οφέλη μιας σχολικής θεατρικής παράστασης μπορούν να συνοψιστούν στα εξής σημεία:

1. Ανανέωση λειτουργίας εκπαιδευτικού συστήματος.
2. Προσφορά βασικών αξιών αγωγής και παιδείας.
3. Ο μαθητής-ηθοποιός -> ελέγχει τα εκφραστικά του μέσα και συναισθήματα, επικοινωνεί με τους υπόλοιπους και εντάσσεται στην ομάδα.

4. Ο μαθητής-ηθοποιός -> κατακτά βιωματικά γνώσεις σχετικά με τον ανθρώπινο πολιτισμό, αποκτώντας συνάμα διαπολιτισμική συνείδηση και ιστορική μνήμη.
5. Μέσω ενός θεατρικού έργου ο μαθητής -> βλέπει και κατανοεί ανθρώπινους χαρακτήρες, συμπεριφορές και καταστάσεις.
6. Οι μαθητές εντάσσονται καθ' όλη τη διαδικασία σε κανόνες κοινωνικούς, στην πειθαρχία, τον σεβασμό και την αμοιβαία υποστήριξη.

Επιπρόσθετα η τέχνη του θεάτρου-δράματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα μαθήματα, καθιστώντας με αυτόν τον τρόπο πιο ευχάριστη τη διδακτική διαδικασία άλλων κλάδων. Ο αυτοσχεδιασμός και η αναπαράσταση εφαρμόζονται κυρίως σε μαθήματα θεωρητικής κατεύθυνσης, όπως η Ιστορία. Μπορεί όμως να εφαρμοστεί και στη θετική κατεύθυνση με στόχο για παράδειγμα τη διδασκαλία μαθηματικών εννοιών ή την κατανόηση φυσικών φαινομένων. Η εφαρμογή των παιχνιδιών σε ρόλο στα μαθήματα τα γλωσσικά ενισχύουν τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των μαθητών, την κατανόηση διαφορών μεταξύ των λέξεων, καθώς και τη βελτίωση της προφοράς του λόγου και τη σωστή χρήση της γραμματικής. Επιπρόσθετα, εξοικειώνονται με τη στάση του σώματος, τους μορφασμούς και τις χειρονομίες ενώ ταυτόχρονα ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους, βασικό στοιχείο για την ολοκλήρωση της προσωπικότητά τους (Brauer, 2002). Όσον αφορά τη λογοτεχνία σε συνδυασμό με την δραματοποίηση τα παιδιά κατανοούν καλύτερα τα συγγράμματα των διάφορων λογοτεχνών και βελτιώνουν την προφορική και γραπτή έκφρασή τους. Επίσης, μέσα από τη γνωριμία με άλλους πολιτισμούς ενισχύεται η διαπολιτισμικότητα τους και μαθαίνουν ευκολότερα τα ήθη ή τις συνήθειες άλλων πολιτισμών. Τέλος, τα παραμύθια μπορούν να δραματοποιηθούν και να εφαρμοστούν οι διάφορες τεχνικές της τέχνης του δράματος. (Κοντογιάννη, 2008: 137-139· Wagner, 2002: 10· Altieri, 1991).

Η Δραματική Τέχνη στην Εκπαίδευση δε θα πρέπει να ταυτίζεται πάντα με το ανέβασμα μιας θεατρικής παράστασης, αρκεί να προσεγγίσει θεματολογίες που αφορούν το περιβάλλον, την ανακύκλωση, την οδική αγωγή, την εκμάθηση μουσείων, την αγωγή υγείας, τα συναισθήματα κ.α., αποτελώντας ενισχυτικό τρόπο διδασκαλίας των άλλων μαθημάτων (Σέξτου, 2007: 19· Κοντογιάννη, 2008: 77).

Τα πλεονεκτήματα που αναμένεται να προκύψουν από την εμπλοκή του Θεάτρου στην εκπαιδευτική διαδικασία σύμφωνα με το Δ.Ε.Π.Π.Σ Θεάτρου(2003, σ.130) είναι τα εξής :

- *«Ως επικοινωνιακή δραστηριότητα, βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν το πλέγμα των κοινωνικών σχέσεων μέσα στο οποίο καλούνται οι ίδιοι να συμβιώσουν. Τους βοηθά να κοινωνικοποιηθούν, να ενταχθούν οργανικά στο ευρύτερο σύνολο, στο οποίο κάθε φορά ανήκουν (σχολείο, κοινωνία κτλ.)*
- *Ως δημιουργική δραστηριότητα, καλλιεργεί στους μαθητές την έφεση για έρευνα, για γνώση και απόκτηση δεξιοτήτων μέσα από την ανάδειξη των καλλιτεχνικών κλίσεων τους.*
- *Ως συλλογική δραστηριότητα, προσφέρει στους μαθητές ίσες ευκαιρίες έκφρασης, συνεργασίας και συμμετοχής σε κοινή προσπάθεια, αξίες που αποτελούν τη βάση της δημοκρατίας.*
- *Ως καλλιτεχνική δραστηριότητα, συμβάλλει στην αισθητική ανάπτυξη των μαθητών και στη συνειδητοποίηση της άφθαρτης αξίας του ανθρώπινου πολιτισμού.»*

2.1.2.ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ

Αντίστοιχα για την Εικαστική Τέχνη, ενισχύεται η άποψη πως τα παιδιά από μικρή ηλικία μπορούν να εμπλακούν με τα έργα τέχνης καταλήγοντας στο ότι η γνωριμία με την Αισθητική μπορεί να συνεισφέρει στην ανάπτυξη της νοημοσύνης, καθώς προσφέρονται μέσω αυτής αναρίθμητα σύμβολα για επεξεργασία(Gardner, 1990). Δεν είναι λίγοι οι ιστορικοί της τέχνης και οι παιδαγωγοί που υποστηρίζουν την ένταξη του εικαστικού έργου στην Εκπαίδευση δίνοντας έμφαση στις διδακτικές του δυνατότητες. Κατά τον Gloton τα έργα Τέχνης αποτελούν έμπνευση μέσα από την οποία αντικατοπτρίζονται με τρόπο αληθοφανές οι απόψεις μιας εποχής για τον κόσμο και τον άνθρωπο. Άλλωστε η εικαστική έκφραση αποτελεί έναν ευρύτερο κώδικα επικοινωνίας, μέσω από τον οποίο προάγεται η ενότητα της πνευματικής ζωής (Gloton, 1976, 45-54).

Οι καλλιτεχνικές δραστηριότητες αποκτούν μεγάλη σημαντικότητα καθώς μέσα από αυτές (Robinson, 1999):

- δίνεται η ευκαιρία να αισθανθούν περηφάνια για το έργο τους
- ενισχύεται η αυτοπεποίθηση τους
- μέσω της καλλιτεχνικής διαδικασίας γίνονται πιο επικοινωνιακοί
- καλλιεργούν την φαντασία και την δημιουργικότητα τους
- εκφράζουν τον εσωτερικό τους κόσμο
- πειραματίζονται με διάφορους τρόπους ώστε να επιτευχθεί το αποτέλεσμα που θα τους ικανοποιήσει.

Τα πολλαπλά οφέλη που λαμβάνει το παιδί από την επαφή μου με την τέχνη σημειώνει και ο Δανασλής-Αφεντάκης (1997), υποστηρίζοντας πως μέσα από την Εικαστική Αγωγή, επιτυγχάνεται η μύηση του ανθρώπου στη δημιουργική διαδικασία, καθώς η δημιουργία που επιτυγχάνεται προσφέρει έναν καινούργιο τρόπο όρασης. Το παιδί μαθαίνει να συλλαμβάνει τον κόσμο που το περιβάλλει πολυδιάστατα, μέσα από τη μορφή, το σχήμα, το χώρο, την κίνηση. Κάθε παιδί που έρχεται σε επαφή με τη δημιουργία ζει τον ενθουσιασμό της ελεύθερης έκφρασης. Ταυτόχρονα, η διδασκαλία της τέχνης στο σχολικό περιβάλλον συνδράμει στην ανάπτυξη της κοινωνικότητας του παιδιού παροτρύνοντας το να συμμετέχει ενεργά στην πράξη της δημιουργίας και να συνεργάζεται με τους συμμαθητές του. Επομένως, η τέχνη είναι *«τόπος ελευθερίας και έκφρασης όσο και τόπος συνάντησης με τους άλλους.»* (σελ.24). Για όλα τα παραπάνω, ο Δανασλής-Αφεντάκης καταλήγει στο ότι η τέχνη πρέπει να λάβει τη θέση που δικαιούται στο σχολικό περιβάλλον.

Στον κοινωνικό ρόλο της τέχνης αναφέρεται, επίσης, ο αμερικάνικος Διεθνής Οργανισμός Εκπαίδευσης μέσω της Τέχνης (National Art Education Association ή NAEA)(1996). Δίνει έμφαση στο ότι η εκπαιδευτική επιτυχία των παιδιών εξαρτάται άμεσα από τη δημιουργία μιας κοινωνίας που θα είναι μορφωμένη, αλλά και συνάμα πλούσια σε φαντασία, δημιουργική και ανταγωνιστική. Η Τέχνη έχει και πολιτιστική συνεισφορά, αφού μπορεί να δημιουργήσει κουλτούρες και να χτίσει πολιτισμούς. Επιπλέον, σημειώνεται, ότι η εφαρμογή της διδακτικής της τέχνης στο σχολείο μπορεί να επιτύχει το διαμοιρασμό των ιδεών των μαθητών μεταξύ τους, όπως και των συναισθημάτων τους, παρέχοντας τους ταυτόχρονα τρόπους να αντιλαμβάνονται τις διαφορετικές ανθρώπινες εμπειρίες. Επιπρόσθετα, με κάθε εικαστική δημιουργία

αναπτύσσεται η γλωσσική επικοινωνία, δίνοντας στα παιδιά την ευκαιρία να μιλήσουν για τα έργα τους ή να περιγράψουν έργα άλλων δημιουργών, κάτι που τους προσφέρει μεγάλη απόλαυση. (Γραφάκου, κ.ά. 2011).

Όλες τις παραπάνω απόψεις αριθμεί η Charman (1998), ενισχύοντας ακόμη περισσότερο την άποψη ότι μέσα από τη διδασκαλία της τέχνης το παιδί πετυχαίνει: «α) προσωπική πλήρωση, β) εκτίμηση της καλλιτεχνικής κληρονομιάς, γ) συνείδηση του κοινωνικού ρόλου της τέχνης». Και εμβαθύνει λέγοντας πως η προσωπική πλήρωση επιτυγχάνεται μέσω της τέχνης καθιστώντας την ως δημιουργία έκφρασης. Η εκτίμηση της καλλιτεχνικής κληρονομιάς και κουλτούρας συνεπάγεται την επαφή του παιδιού με την τέχνη και τα έργα της, με τα οποία οι μαθητές έρχονται σε επαφή και είναι σε θέση να σχολιάσουν, μαθαίνοντας με αυτόν τον τρόπο να δίνουν αξία στα έργα των άλλων και, παράλληλα, να εκτιμούν τα δικά τους. Τέλος, η συνείδηση του κοινωνικού ρόλου της τέχνης επιτυγχάνεται μέσα από το γεγονός ότι το παιδί γίνεται μέλος μιας ομάδας με κοινό στόχο και είναι σε θέση να εκφράσει την ταυτότητά του, συνειδητοποιώντας τους πολυδιάστατους τρόπους διαμόρφωσης της τέχνης, που είναι σε θέση να εκφράσουν κάθε κουλτούρα και άποψη.

Στο Διαθεματικό Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τα Εικαστικά αναφέρονται οι ειδικοί σκοποί του μαθήματος για το Δημοτικό Σχολείο, σύμφωνα με τους οποίους οι μαθητές επιδιώκεται:

- *Να παρατηρούν, να ερευνούν, να πειραματίζονται και να αξιοποιούν τις δυνατότητές τους στο χειρισμό απλών υλικών και μέσων δημιουργώντας εικαστικά έργα.*
- *Να γνωρίσουν διάφορες τεχνικές και τρόπους, για να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο και να μεταβιβάζουν απόψεις, συναισθήματα και βιώματα.*
- *Να γνωρίσουν την ορολογία, τα σύμβολα, τα μορφικά στοιχεία και τις μορφές που χρησιμοποιούν οι εικαστικοί καλλιτέχνες και να εξοικειωθούν με αυτά.*
- *Να προσεγγίζουν, να κατανοούν και να απολαμβάνουν το φαινόμενο της Τέχνης και να έχουν θετική στάση και συμπεριφορά απέναντι στα έργα τέχνης.*
- *Να γνωρίσουν τα ποικίλων μορφών εικαστικά έργα τέχνης, να τα κατανοήσουν, να τα αναλύσουν, να τα ερμηνεύσουν, να τα κρίνουν και να εκτιμήσουν την ελληνική και την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά.*

Στις μέρες μας, κάθε εικαστική δημιουργία έρχεται σε άμεση συσχέτιση με την ανάγκη για έκφραση, η οποία έχει ως αφετηρία της τη ζωντανή εμπειρία. (Κανελάκη – Κανάκη, 2009). Η διαδικασία αυτή βοηθάει τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν πως κάνοντας χρήση των εικαστικών τεχνασμάτων, τους δίνεται η δυνατότητα να τοποθετήσουν την άποψή τους απέναντι σε μια ιδέα, σε ένα συναίσθημα ή σε κάποια κατάσταση και ότι μέσω της εικαστικής τους έκφρασης δύναται να σκιαγραφηθεί η προσωπικότητά τους (Βάος, 2000).

2.1.3.ΜΟΥΣΙΚΗ

Όσο για την Μουσική, δίνει στον άνθρωπο την ευκαιρία να σκέπτεται, να αισθάνεται και να ενεργεί συγχρόνως. Η Μουσική αποτελεί ψυχαγωγία και επικοινωνία, ελευθερία και πειθαρχία, φαντασία, πρόκληση και δημιουργία, δρόμο προσωπικής και ομαδικής έκφρασης, δρόμο ανάπτυξης δεξιοτήτων και αισθητικής (Antonis-Lenakakis/publication/320409774). Κατά των Πλάτωνα, *«Η μουσική είναι το ισχυρότερο από κάθε άλλο εργαλείο για την εκπαίδευση, επειδή ο ρυθμός και η αρμονία βρίσκουν το δρόμο τους στα ενδότερα της ψυχής»*. Είναι ιστορικά καταγεγραμμένη εξάλλου η επαφή του λαού μας με τη μουσική από τα αρχαία χρόνια καθώς η εκμάθηση του τραγουδιού και των μουσικών οργάνων αποτελούσαν τη βάση της εκπαίδευσης των πολιτών με σκοπό την καλλιέργεια της ψυχής και του ήθους τους. Από την αρχαιότητα έως και σήμερα, η μουσική είναι συνυφασμένη με κάθε πτυχή του πολιτισμού, τη θρησκεία αλλά και την κοινωνική ζωή των Ελλήνων.

Στοιχεία από έρευνες νευροβιολογικές που έχουν πραγματοποιηθεί σε πολλά κράτη, ενισχύουν την άποψη πως τα μουσικά ακούσματα ρυθμίζουν τη διέγερση των κυττάρων του εγκεφάλου. Αυτά με τη σειρά τους είναι υπεύθυνα για τη λειτουργία της μνήμης, την ανάγνωση, τον έλεγχο της προσοχής και την επεξεργασία των ηχητικών ερεθισμάτων. Επίσης, κατά τη διαδικασία της παραγωγής της μουσικής εξασκούνται και ενισχύονται οι λεπτές κινητικές δεξιότητες, η συνδυαστική σκέψη και η μαθηματική και γλωσσική ακρίβεια. Επιπρόσθετα μέσα από την μουσική επιτυγχάνεται η εξωτερίκευση των συναισθημάτων των παιδιών και η εκφραστικότητα των ενδότερων σκέψεων και απόψεών τους. Με αυτόν τον τρόπο γίνονται πιο ορατά τα τυχόν προβλήματα ή οι ανάγκες των παιδιών και έτσι γονείς και δάσκαλοι είναι σε πλεονεκτικότερη θέση ώστε να τα αντιμετωπίσουν.

Παρατηρείται επιπλέον το γεγονός ότι τα παιδιά που έχουν άμεση σχέση με τη μουσική είναι περισσότερο δημιουργικά, πιο εξωστρεφή, διακατέχονται από λιγότερο άγχος και τρέφουν μεγαλύτερη εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και τις ικανότητές τους. Συνάμα, η επαφή με την μουσική κάνει τα παιδιά πιο κοινωνικά όντα καθώς μαθαίνουν να δημιουργούν σε ομάδες, ενώ παράλληλα συναγωνίζονται θέτοντας στόχους που τους κάνει καλύτερους.

Σύμφωνα με μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο Πανεπιστήμιο της Φλόριντα, η μουσική παιδεία συμβάλλει στην αύξηση των μαθησιακών και διανοητικών ικανοτήτων. Βάσει της έρευνας αυτής αποδείχθηκε ότι το 90% των παιδιών προσχολικής ηλικίας ανέπτυξε τη γλωσσική του ευφυΐα μετά το πέρας 20 ημερών μουσικής διαπαιδαγώγησης. Ταυτόχρονα συντελεί και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της πειθαρχίας, της ομαδικότητας και της κριτικής σκέψης. Επιπλέον, είναι αρκετά βοηθητική για τα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες ή με διάσπαση προσοχής καθώς η ενασχόληση μαζί της καλλιεργεί τη μαθηματική σκέψη και τη μνήμη. (Γιώργος Γυπάκης, Οργανοποιός). Τεκμηριωμένες έρευνες των τελευταίων ετών, που έχουν ως αντικείμενο μελέτης τους την επίδραση της μουσικής εκπαίδευσης σε παιδιά και άτομα νεαρής ηλικίας, δείχνουν πως η ενασχόληση με την μουσική παιδεία και η οργανοπαιξία συμβάλλουν στη δημιουργία προσωπικοτήτων με ωριμότητα, ικανές να ανταπεξέλθουν επιτυχώς σε όλα τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα.

Το διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγράμματος σπουδών της μουσικής αναφέρει πως σκοπός της Μουσικής Αγωγής είναι η κατανόηση της αισθητικής απόλαυσης κατά την ακρόαση και η καλλιτεχνική έκφραση και δημιουργικότητα του ατόμου κατά τη δημιουργία αυτής. Μέσω από αυτόν τον σκοπό η μουσική διαπαιδαγώγηση επικεντρώνεται στην καλλιέργεια μιας ολόπλευρης προσωπικότητας που στοχεύει στη δημιουργικότητα και την ελεύθερη έκφραση. Με τη διδασκαλία της Μουσικής στο Δημοτικό Σχολείο επιδιώκονται οι παρακάτω επιμέρους σκοποί: Οι μαθητές να ασκηθούν, ώστε

- *«να τραγουδούν ορθά για μεγαλύτερη ευχαρίστηση*
- *να αναπτύξουν την ακουστική ικανότητά τους*

- να αναπτύξουν την ικανότητα να εκτιμούν και να ανταποκρίνονται σε αισθητικά στοιχεία της μουσικής
- να κατανοήσουν βασικά στοιχεία και έννοιες της θεωρίας, της μορφολογίας και της ιστορίας της μουσικής
- να έλθουν σε επαφή με τις παλαιότερες συνιστώσες της νεοελληνικής εθνικής μουσικής παράδοσης (το δημοτικό τραγούδι και το βυζαντινό εκκλησιαστικό μέλος) και να εκτιμήσουν την αξία τους
- να αναπτύξουν τις ατομικές μουσικές ικανότητές τους
- να συνειδητοποιήσουν τη σχέση της μουσικής με τις άλλες Τέχνες και τα γνωστικά αντικείμενα που διδάσκονται στο σχολείο
- να αναπτύξουν, μέσω της μουσικής, πνεύμα συνεργασίας, υπευθυνότητας, πειθαρχίας και επικοινωνίας, στοιχείων απαραίτητων για την κοινωνικοποίησή τους.»

Μέσω της τέχνης δίνεται η ευκαιρία στο παιδί να εξωτερικεύσει τις φοβίες, τις αγωνίες και τις ανασφάλειες του πιο άμεσα και πιο αυθόρμητα (Gude, 2013).

2.2.Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Μέγιστη σημασία κατέχει η ανάγκη για μία μάθηση ολοκληρωμένη και ευρύτερη (Workman, 2017· Hartley, 2003) καθώς επίσης και ενός σχολικού περιβάλλοντος που τοποθετεί την τέχνη ισότιμα απέναντι στα υπόλοιπα διδακτικά αντικείμενα, στοιχεία που απαιτούνται για την δημιουργία ενός συστήματος εκπαίδευσης εκσυγχρονισμένου, σύμφωνα με τις συνεχώς αυξανόμενες απαιτήσεις που επιβάλλει η κοινωνία. (Donaldson, 2015). Για την επίτευξη αυτού του φιλόδοξου σχεδίου απαιτείται η αλλαγή στον τρόπο εκμάθησης , επικεντρώνοντας σε έναν μοντέλο μάθησης τέτοιο όπου θα είναι ενοποιημένο και τα γνωστικά αντικείμενα θα εμπλέκονται μεταξύ τους (an integrated learning strategy) (Faubert, 2012· OECD, 2008). Οι παγκόσμιες εκπαιδευτικές πολιτικές προσπαθούν να αναπτύξουν και να εντάξουν τις νέες προοπτικές στα ωρολόγια προγράμματα των σχολείων τους, επιδιώκοντας με αυτόν τον τρόπο μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική προσέγγιση που τοποθετεί στις φιλοδοξίες της έναν πολίτη ενημερωμένο, καταρτισμένο, μέρος μιας κοινωνίας πολυδιάστατης, ικανό να προσφέρει στην οικονομία και τον πολιτισμό της (Arts Education Partnership, 2017· Donaldson, 2015· NASUWT, 2017). Στόχος της Ευρωπαϊκής Ένωσης είναι η δημιουργία κοινών προγραμμάτων σπουδών μέσω των

οποίων θα επιδιώκεται η καλλιέργεια «βασικών δεξιοτήτων ζωής» όπως είναι η επιχειρηματικότητα και η ανέλιξη σε προσωπικό και κοινωνικό επίπεδο.

Σε κάθε οντότητα προϋπάρχει η ανάγκη για εξωτερίκευση των συναισθημάτων και των προσωπικών απόψεων, κάτι το οποίο επιτυγχάνεται εύκολα μέσα από την επαφή με την τέχνη. « Η εκπαίδευση στις Εικαστικές Τέχνες όχι μόνο προσφέρει ουσιαστικά στη γνώση αλλά μπορεί να αποτελέσει ισχυρό μέσο για την ανάπτυξη δημιουργικών και ενεργών ατόμων με δεξιότητες αισθητικής κρίσης και σκέψης, με επινοητικότητα και ενυαισθησία, ικανών να επικοινωνούν, να εκφράζονται δημιουργικά και να αντιμετωπίζουν προκλήσεις» (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2008:4). Οι μαθητές μέσα από τους ποικίλους κλάδους της καλλιτεχνίας όπως είναι το θέατρο, η ζωγραφική, η μουσική, η ποίηση, ο χορός κ.α. μπορούν να αποκομίσουν πολλά και κυρίως να διδαχθούν με έναν τρόπο έμμεσο, διασκεδαστικό και πιο προσιτό.

2.2.1.EISNER : 10 ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΔΙΔΑΣΚΟΥΝ ΟΙ ΤΕΧΝΕΣ

Ο E. Eisner στο έργο του “The Arts and the Creation of Mind, What the arts teach and how it shows”, περιγράφει τα δέκα διδάγματα που αποκομίζουμε από τις τέχνες:

1. Οι τέχνες μαθαίνουν στα παιδιά να διαμορφώνουν κριτική ικανότητα που θα τα οδηγήσει στη συνέχεια στην επιλογή ποιοτικών σχέσεων.
2. Οι τέχνες μαθαίνουν στα παιδιά ότι τα προβλήματα έχουν παραπάνω από μια λύσεις.
3. Οι τέχνες προσφέρουν πολλαπλές αντιληπτικές προοπτικές.
4. Οι τέχνες διδάσκουν στα παιδιά ότι οι σύνθετες καταστάσεις μπορούν να οδηγήσουν σε αλλαγή και σε νέες ευκαιρίες.
5. Οι τέχνες κάνουν σαφές ότι ούτε οι λέξεις με τις κυριολεκτικές τους έννοιες ούτε οι αριθμοί δεν εξαντλούν όλα όσα μπορούμε να μάθουμε.
6. Οι τέχνες διδάσκουν στους μαθητές ότι οι μικρές διαφορές μπορούν να επιφέρουν σημαντικά αποτελέσματα.
7. Οι τέχνες διδάσκουν στους μαθητές ότι μπορούν να σκεφτούν δια μέσου αλλά και εντός των υλικών.
8. Οι τέχνες βοηθούν τα παιδιά να εκφράσουν ό, τι δεν μπορεί να ειπωθεί.
9. Οι τέχνες μας προσφέρουν τη δυνατότητα να αποκτήσουμε εμπειρίες που καμιά άλλη πηγή δεν μπορεί να μας προσφέρει.
10. Η θέση που κατέχουν οι τέχνες στο αναλυτικό πρόγραμμα συμβολίζει για τους μικρούς ό, τι οι ενήλικες θεωρούν σημαντικό.

(Irish National Teachers' Organization (INTO), "Creativity and the arts in the primary school", 2009).

2.2.2.TERESA DELLO MONACO : Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Η Teresa Dello Monaco, υπεύθυνη του προγράμματος ψηφιακής επιμόρφωσης e-Artinedu, συμπερασματικά από διάφορες έρευνες καταλήγει στο εξής: Η συμβολή της Τέχνης στη διδασκαλία άλλαξε τον τρόπο σκέψης των παιδιών σχετικά με το πώς αντιλαμβάνονται τη διαδικασία της μάθησης. Όσο περισσότερο οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν τις τέχνες στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα που διδάσκουν, αυξάνονται οι αναφορές για την προσφορά τους στους μαθητές. Παρατηρείται έτσι αυξημένη συγκέντρωση, ομαδικότητα, μεγαλύτερη κατανόηση και δημιουργία αυτοεκτίμησης μεταξύ των μαθητών. Επιπρόσθετα, καθώς η τέχνη τους βοηθά να μάθουν βιωματικά μέσα από λάθη και διάφορους πειραματισμούς, επιτυχαίνεται η ανθεκτικότητά τους στην αποτυχία. Οι τέχνες έχουν το χάρισμα να εμπλέκουν τους μαθητές με τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων όπως επίσης και με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, προετοιμάζοντας τους με αυτόν τον τρόπο για την νέα κοινωνία που αλλάζει αλματωδώς. Η δημιουργική σκέψη, που καλλιεργείται μέσω των τεχνών, είναι μια βασική δεξιότητα που θα αποτελεί προαπαιτούμενο για τις θέσεις εργασίας του προσεχούς μέλλοντος. *«Οι τέχνες παρέχουν ακριβώς τα είδη των δεξιοτήτων που απαιτούνται στο χώρο εργασίας της νέας χιλιετίας:*

-Υψηλότερου επιπέδου σκέψη – Higher level thinking

-Φαντασία και δημιουργικότητα

-Συνετή ανάληψη κινδύνου και πειραματισμός

-Ομαδική εργασία, συνεργατική επίλυση προβλημάτων

-Τεχνολογικές ικανότητες

-Ευέλικτη σκέψη, εκτίμηση για την ποικιλομορφία

-Αυτοπειθαρχία, επιμονή και ανάληψη πρωτοβουλίας.»

2.2.3.ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Μέσω της επαφής των παιδιών με την Τέχνη γενικότερα στον εκπαιδευτικό χώρο προκύπτουν τα εξής σημαντικά οφέλη :

- καλλιέργεια εξωστρέφειας
- καλλιέργεια αυτογνωσίας
- ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας
- εκμάθηση αυτοπειθαρχίας- συμμετοχή σε κανόνες
- ενδυνάμωση αυτοπεποίθησης – πρωτοβουλίας- δυναμισμού
- έκφραση και εξωτερίκευση συναισθημάτων
- καλλιέργεια κριτικής σκέψης - νου
- καλλιτεχνική έκφραση
- αντιμετώπιση προβλημάτων
- καλλιέργεια κλίματος συνεργασίας-κοινωνικοποίησης
- κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη
- δημιουργία δημοκρατικού σχολείου
- καλλιέργεια ενσυναίσθησης
- πρόκληση συγκίνησης (γέλιου- κλάματος)
- καλλιέργεια ορθοφωνίας
- καλλιέργεια αισθητικής
- ευαισθητοποίηση σε κοινωνικά φαινόμενα
- εκμάθηση γνώσης με διασκεδαστικό τρόπο
- γνωριμία με μεγάλα έργα καταξιωμένων ανθρώπων της τέχνης
- έφεση για έρευνα
- καλλιέργεια δεξιοτήτων
- βελτίωση λεπτής κινητικότητας
- έκφραση ιδεών και συναισθημάτων
- κατανόηση δύσκολων εννοιών

Ο πολυμορφικός χαρακτήρας της εκπαίδευσης του σήμερα επιτάσσει την εισαγωγή ενός συστήματος που θέλει τον εκπαιδευτικό και τον μαθητή να αλληλεπιδρούν σε όποιες δραστηριότητες με συλλογικότητα, σεβασμό, αποδοχή, κατανόηση και ισότητα. Σύμφωνα με τους Borman & Schneider, όπως σημειώνουν οι Freeman,

Sullivan & Fulton (2010), στις μέρες μας η ηρεμία της σχολικής κοινότητας διαταράσσεται από προβλήματα κοινωνικού και συναισθηματικού χαρακτήρα που αντιμετωπίζουν τα παιδιά όπως είναι το άγχος, ο σχολικός εκφοβισμός, η ανασφάλεια, η βία, η έλλειψη ενδιαφέροντος, ο ρατσισμός κ.α.. Το σχολείο πρέπει γι αυτό να αναλάβει τα ηνία και να παίξει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση προσωπικοτήτων τέτοιων, ικανών να αντεπεξέρχονται στις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας. Μέσω της Τέχνης αυτό καθίσταται πιο εύκολο καθώς μπορεί να αγγίξει «ευαίσθητες» θεματολογίες με ειδικό και προσιτό τρόπο, ευκολονόητο για τα παιδιά. Τα διάφορα προγράμματα που προτείνονται στο Νέο Σχολείο με τις ποικίλες θεματολογίες (σχολικός εκφοβισμός, ανακύκλωση, οδική αγωγή, συναισθηματική αγωγή, σεξουαλική αγωγή κ.λπ.) μπορούν να εφαρμοστούν και να αποτελέσουν επιτυχή πρόταση χάρη στη χρήση της Τέχνης.

Συμπερασματικά καταλήγουμε στο ότι τα παιδιά έχουν ανάγκη ένα σχολείο όπου θα έχει ως προτεραιότητα τη δημιουργία ενός συστήματος που πρωταρχικός του στόχος θα είναι η ανάπτυξη μιας ολοκληρωμένης προσωπικότητας που θα μπορεί να εκφράζεται ελεύθερα. (Rohrs, 1984). Όλοι όσοι ασχολούνται με τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό απαιτείται να έχουν κατά νου, ότι *«το σχολείο έχει τη θεμελιώδη υποχρέωση να δώσει το έναυσμα που θα εκκινήσει το νου, θα ενισχύσει τη διάθεση και θα φωτίσει την όλη ύπαρξη του παιδιού. Η τέχνη υπηρετεί αυτό το σκοπό»* (Fowler Ch.). Ο μελλοντικός πολίτης δεν έχει μόνο ανάγκη την εξειδίκευση. Μαζί με τη γνώση και την επιστήμη πρέπει να καλλιεργήσει το συναίσθημα και την ψυχή του, κάτι που δίδαξε έμπρακτα και η κλασική αρχαιότητα.

Ο Πλάτων αναφέρεται στη τέχνη ως βάση της παιδείας και ως εκ τούτου ο νέος με την αισθητική αγωγή θα χαράζει την πορεία προς την τελείωση του, δημιουργώντας μόνος του.

3.Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η τεχνολογία δεν είναι κάτι καινούργιο στις μέρες μας, ωστόσο η εκτεταμένη χρήση των Νέων Τεχνολογιών σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας οδήγησε στη γρήγορη ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας. Καθώς η εκπαίδευση συμβαδίζει μαζί με τις εξελίξεις της κοινωνίας, δε θα μπορούσε να μην επηρεαστεί από αυτού του είδους τις μεταβολές. Έτσι καθίσταται απαραίτητη η δημιουργία μιας

εκπαιδευτικής κατεύθυνσης που έχει ανάγκη από ανθρώπινο δυναμικό προσωπικό μυημένο στη γνώση της χρήσης της τεχνολογίας. Γνωρίζοντας πως οι ψηφιακές τεχνολογίες συμβάλλουν στην ανάπτυξη των παιδιών σε ατομικό και κοινωνικό επίπεδο, η ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στο πρόγραμμα σπουδών καθίσταται αναγκαία. (Gimbert & Cristol, 2004).

3.1.ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Συγκεκριμένα η επιρροή της Τεχνολογίας στον τομέα της εκπαίδευσης είναι τόσο μεγάλη που συνεχώς δημιουργούνται νέες προκλήσεις στην παιδεία τόσο για τον εκπαιδευτικό όσο και για τον εκπαιδευόμενο. Οι Νέες Τεχνολογίες μπορούν να προσφέρουν στην ποιοτική ανέλιξη και στον επαναπροσδιορισμό της διδασκαλικής διαδικασίας, μετατρέποντας το σχολικό περιβάλλον σε χώρο ανταλλαγής ιδεών και απόψεων, αναζήτησης και ανακάλυψης της γνώσης και δημιουργικής απασχόλησης. Σε αυτό το σημείο ως επισημανθεί ο νέος ρόλος του εκπαιδευτικού καθώς η μάθηση από δασκαλοκεντρική- παραδοσιακή μέσα από την ανακάλυψη γίνεται ενεργητική. Όσον αφορά τον εκπαιδευτικό μετατρέπεται σε συντονιστή – σύμβουλο ενώ ως προς τον εκπαιδευόμενο αξίζει να αναφερθούν τα οφέλη της χρήσης της τεχνολογίας αναλυτικά.

3.1.2.ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

- τραβάει την προσοχή και κρατάει το ενδιαφέρον των μαθητών
- μεγιστοποιεί την απόδοση των μαθητών
- αποτελεί ανεξάντλητη πηγή γνώσης
- είναι εύκολο στη χρήση
- ανοίγει νέους ορίζοντες
- δεν κάνει διακρίσεις
- καλύπτει κενά
- ενώνει ανθρώπους που βρίσκονται σε απόσταση
- δίνεται ουσιαστική βοήθεια από τους εκπαιδευτικούς
- αναπτύσσει την ομαδικότητα των μαθητών

Τα παιδιά έχουν ανάγκη να διαμορφώνουν διαπροσωπικές σχέσεις, όση ανάγκη έχουν για να μορφωθούν. Με την εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών η δημιουργία και η ανάπτυξη της επικοινωνίας έχει αλλάξει. Μέσω της τεχνολογίας δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να συναναστραφούν με άτομα που βρίσκονται σε άλλες πόλεις-

χώρες- ηπείρους και αυτή η ανταλλαγή απόψεων και συνομιλιών φέρει καινούργια μορφή κοινωνικοποίησης, καθώς μπλέκονται διάφοροι πολιτισμοί μεταξύ τους άμεσα. Επιπρόσθετα, δίνεται η δυνατότητα σε λιγότερο «τολμηρά» παιδιά να γίνουν πιο εξωστρεφή και να δημιουργήσουν όπως αυτά επιθυμούν στον δικό τους χώρο και χρόνο, καθώς μπορούν να εκφράζονται με τρόπους που δε θα μπορούσαν σε ένα «συμβατικό» μάθημα. Επιπλέον, η τεχνολογία επέτρεψε στους μαθητές να δώσουν έμφαση στις πληροφορίες εκτός τάξης και αυτό προκάλεσε την αύξηση των κινήτρων τους για μάθηση. Τέλος, ένας από τους ρόλους των πληροφοριακών συστημάτων στην εκπαίδευση αποτελεί η εξασφάλιση των απαραίτητων πληροφοριών άμεσα και γρήγορα.

3.1.2.ΟΦΕΛΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Η αλματώδης εξέλιξη της τεχνολογίας και της επιστήμης συνεπάγεται την αύξηση γνώσεων και τεχνικών ικανοτήτων ,καθιστώντας αναγκαία τη συνεχή μόρφωση. Όσο για τον νέο ρόλο του καθηγητή, ίσως αυτός να του είναι πιο ταιριαστός αφού συμμετέχει στη μάθηση με έναν νέο, εντελώς απελευθερωμένο τρόπο. Η συνεισφορά του με αυτόν τον τρόπο γίνεται πιο ουσιαστική αφού δε δίνει έτοιμες λύσεις στους εκπαιδευόμενους αλλά στέκεται δίπλα τους καθοδηγώντας τους. Εξάλλου στη σύγχρονη σχολική πραγματικότητα ζητούμενο αποτελούν οι καινοτόμες πρωτοβουλίες διδασκαλίας που προωθούν την πρόοδο μέσω διαφορετικών παιδαγωγικών μεθόδων. Οι δράσεις με διαθεματικό χαρακτήρα κερδίζουν όλο και περισσότερο έδαφος στην εκπαιδευτική κοινότητα και αποτελούν κυρίαρχο μέλημα για την επίτευξη σφαιρικής γνώσης. Σαφέστατα η μέθοδος «*Εφαρμογής σχεδίου*» καθίσταται η πιο τελειοποιημένη από τις μεθόδους που εφαρμόζονται στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Αναπόφευκτα λοιπόν, η χρήση δημιουργικών ψηφιακών εργαλείων κρίνεται απαραίτητη για τη δημιουργία τέτοιων δράσεων και κατά συνέπεια η εξοικείωση με τους Η/Υ και η συνεχής επιμόρφωση των εκπαιδευτικών καθίσταται αναγκαία.

Η τεχνολογία δεν αφήνει στην άκρη το ρόλο του καθηγητή. Σύμφωνα με τον Jason Ohler «*Οι μαθητές τώρα περισσότερο από ποτέ χρειάζονται καθοδήγηση, όχι τόσο για να μάθουν να χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα, αλλά για να πουν τις ιστορίες τους με καθαρότητα, ανθρωπιά και κριτική ματιά*». Η πληροφορική συμπληρώνει το έργο των Εκπαιδευτικών και αντίστροφα.

Έτσι η χρήση των υπολογιστών προσφέρει την καθοδήγηση ενώ οι καθηγητές προσφέρουν τη μόρφωση. Αυτοί θα εξασφαλίσουν ένα καθαρά ανθρώπινο στοιχείο στην εκπαίδευση, ενώ θα αφήνουν τους υπολογιστές να μεταβιβάσουν τις απαραίτητες πληροφορίες. Οι υπολογιστές θα καθοδηγούν και οι καθηγητές θα εκπαιδεύουν.

Οι Ψηφιακές Τεχνολογίες είναι το κλειδί για τη δίοδο σε πολλές πληροφορίες ταυτόχρονα και στη γνώση για την επίτευξη μιας σωστής εκπαιδευτικής διαδικασίας. (Troussas, Krouska, Giannakas, Sgourooulou, Voyiatzis, 2020). Οι εκπαιδευτικοί όλων των ειδικοτήτων μπορούν να μνηθούν σε έτοιμες εφαρμογές προσαρμόζοντας τις στις ανάγκες των μαθητών τους, δημιουργώντας ελκυστικά σχέδια μαθήματος. Στο διαδίκτυο υπάρχουν άπειρα σχέδια δράσης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πρότυπα πριν περάσουν στη δημιουργία δικών τους σχεδίων. Διάφορες σελίδες και πλατφόρμες ελεύθερες σε χρήση από όλους, όπως ενδεικτικά αναφέρονται παρακάτω, μπορούν να αξιοποιηθούν με τα έτοιμα σενάρια που δίνονται. Αργότερα εάν και εφόσον το επιθυμούν οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προβούν στη δημιουργία δικών τους σεναρίων ή ασκήσεων. Συνεπώς χρησιμοποιώντας έτοιμες φόρμες, θα δοθεί η δυνατότητα και σε αυτούς και στους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με τα νέα ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης μέχρι να δημιουργήσουν εξολοκλήρου δικά τους πρότυπα σχέδια.

3.2.ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

3.2.1.ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ

Kahoot Πλατφόρμα που δίνεται η δυνατότητα να δημιουργηθούν διαδραστικές ασκήσεις <https://kahoot.com/schools-u/>

Wordwall Πλατφόρμα που δίνεται η δυνατότητα να δημιουργηθούν διαδραστικές ασκήσεις με έμφαση το κείμενο. <https://wordwall.net/>

Lino Ψηφιακός τοίχος ανακοινώσεων, κατάλληλος για ανατροφοδότηση, καταγισμό ιδεών κ.λπ. <https://en.linoit.com/>

Padlet Ψηφιακός τοίχος ανακοινώσεων, κατάλληλος για ανατροφοδότηση, καταγισμό ιδεών κ.λπ. <https://padlet.com/>

Muvizu Πλατφόρμα στην οποία δημιουργούνται comic με χαρακτήρες και μπορούν να τους δοθούν κιναισθητικά χαρακτηριστικά. <http://muvizu.com/>

Educaplay Πλατφόρμα που δίνεται η δυνατότητα να γίνουν διαδραστικές ασκήσεις. <https://www.educaplay.com/>

EdTech Πλατφόρμα συναδέλφων εκπαιδευτικών που παρουσιάζουν λογισμικά και πλατφόρμες, εργαλεία χρήσιμα για την εκπαιδευτική διαδικασία. <https://edtech.gr/>

Sway Πλατφόρμα δημιουργίας εύκολων και καλαίσθητων παρουσιάσεων. <https://sway.office.com>

Story jumper Πλατφόρμα ψηφιακής αφήγησης – δημιουργία e-book. <https://storyjumper.com>

Genially Πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακών δωματίων απόδρασης (escape room). <http://genially.com>

3.2.2.ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟΙ ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΕΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Αίσωπος Πλατφόρμα με αξιολογημένα διδακτικά σενάρια. <https://aesop.iep.edu.gr/>

Ψηφιακό Σχολείο Κατάλογος με πλατφόρμες και ιστοσελίδες σε σχέση με εκπαιδευτικό υλικό και διδακτικά σενάρια. <https://dschool.edu.gr/>

Φωτόδεντρο Εθνικός Συσσωρευτής με πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό. <http://photodentro.edu.gr/aggregator/>

Μικρό Φωτόδεντρο Πλατφόρμα – Μικρότοπος με πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό για τις τάξεις του δημοτικού. <https://micro.photodentro.edu.gr/primary>

Thinglink Πλατφόρμα με θεματικές ενότητες (διαδικτυακές σελίδες) – χρήσιμο για εργαστήρια δεξιοτήτων. <https://www.thinglink.com/>. Έτοιμα σενάρια <https://blogs.sch.gr/mtsaousid/2022/01/14/ekpaideytika-thinglink/> .

3.3.Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν και να αφομοιώσουν καλύτερα τις πληροφορίες. Με την εφαρμογή τους μπορούν να προβληθούν σταθερές ή κινούμενες εικόνες, να συνδυαστεί ήχος και κείμενο. Οι

μαθητές μέσω της επαφής τους με την ψηφιακή τεχνολογία και κάνοντας χρήση διαφόρων εργαλείων και μεθόδων αναμένεται να αποκτήσουν δεξιότητες που θα ενισχύσουν την ομαδικότητα και τη συνεργασία τους. Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών δίνει τη δυνατότητα για δημιουργία υλικού με ψηφιακά μέσα καθιστώντας τη διαδικασία και το αποτέλεσμα πιο ευχάριστο και πιο ενδιαφέρον. Έτσι στους μαθητές προσφέρεται η δυνατότητα να μάθουν διασκεδάζοντας. Η μάθηση γίνεται απόλαυση, η δράση χρήσιμη και δημιουργική και όπως υποστηρίζει και ο S. Papert «*η μάθηση είναι αποτελεσματική όταν ο μαθητής πειραματίζεται κατασκευάζοντας ένα προϊόν που έχει νόημα για τον ίδιο*».

Στον τομέα της εκπαίδευσης η τεχνολογία αποκτά τετραπλό ρόλο: ενεργεί ως μάθημα του προγράμματος σπουδών, ως μέσο παροχής της διδασκαλίας, ως βοήθημα της διδακτικής και επίσης ως εργαλείο για την ενίσχυση όλης της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Με γνώμονα πως η τεχνολογία είναι η αρχή των επιστημών και των πολιτισμών και ως εκ τούτου διαδραματίζει σημαντικό ρόλο σε κάθε τομέα της ζωής, η συμβολή της στην εκπαιδευτική κοινότητα κρίνεται αναγκαία.

3.4.ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ

3.4.1.ESCAPE ROOM

Ένας από τους πιο βασικούς στόχους των εκπαιδευτικών είναι να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών τους και να δώσουν νέα κίνητρα για μάθηση. Με οδηγό αυτόν τον σκοπό, δημιουργείται η ανάγκη για εναλλακτικούς τρόπους διδασκαλίας. Δεδομένου ότι η τεχνολογία κατακλύζει την καθημερινότητά μας και ως εκ τούτου και την εκπαιδευτική ζωή, δε θα μπορούσαν να μην ενταχθούν στοιχεία της στην Εκπαίδευση, όπως αναφέρθηκαν και εξετάστηκαν παραπάνω. Η χρήση διαφόρων τεχνολογιών καθώς και η παιχνιδοποίηση στην τάξη μπορούν να βοηθήσουν να επιτευχθεί αυτός ο σκοπός. Μία τέτοια διδακτική μέθοδος είναι και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης (escape rooms) που φαίνεται να έχουν καταξιωθεί όχι άδικα στην κορυφή της πυραμίδας των επιτυχημένων παιγνιδιών δραστηριοτήτων.

Η αφετηρία της δραστηριότητας αυτής βρίσκεται στο Τόκυο της Ιαπωνίας από την εταιρία SCRAP. Η διεξαγωγή του escape room έτυχε πολύ καλής υποδοχής με αποτέλεσμα την επέκτασή του σε ολόκληρο τον κόσμο. Τα δωμάτια απόδρασης είναι παιχνίδια δράσης που λαμβάνουν χώρα σε ένα πραγματικό περιβάλλον στα οποία

ομάδες καλούνται να περάσουν δοκιμασίες, να συλλέξουν στοιχεία και να ακολουθήσουν μια σειρά από προκλήσεις προκειμένου να λύσουν κάποιο μυστήριο- γρίφο- λύση σε μία ιστορία. Πολλοί είναι εκείνοι οι εκπαιδευτικοί που προκειμένου να διευκολύνουν τη μάθηση ακολουθούν αυτήν την προσέγγιση αυξάνοντας τη δημοτικότητα της χρήσης των δωματίων απόδρασης τα τελευταία χρόνια. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης σχεδιάζονται με σκοπό την απόκτηση γνώσεων ή την ανάπτυξη δεξιοτήτων, ώστε να μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να επιτύχουν έναν συγκεκριμένο στόχο λύνοντας γρίφους ή περνώντας από διάφορες δοκιμασίες που συνδέονται με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους σε περιορισμένο χρονικό διάστημα (Φωτάρης & Μάστορας, 2019, σ.236).

Πρόσφατα, λόγω της παγκόσμιας πανδημίας COVID-19, τα πλήρως ψηφιακά escape room κερδίζουν το ενδιαφέρον καθώς επιτρέπουν στους μαθητές να παίζουν στο σπίτι (Makri et al., 2021). Ωστόσο αρχίζουν και επικρατούν στην τάξη καθώς μπορούν εύκολα και γρήγορα να μετατρέψουν οποιοδήποτε μάθημα σε ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον, μέσω της χρήσης διάφορων ψηφιακών εργαλείων όπως το Pygmy ή το Genial.ly. Αυτή η νέα δυνατότητα θα διερευνηθεί στην παρούσα εργασία και το ψηφιακό escape room θα αποτελέσει το βασικό εργαλείο για τη σχεδίαση και υλοποίηση της έρευνας. Οι εκτιμήσεις για τη δημιουργία ψηφιακών δωματίων απόδρασης είναι ίδιες με τις φυσικές με μόνη διαφορά την αντικατάσταση του φυσικού περιβάλλοντος με εικονικό.

Το παιχνίδι ξεκινάει έξω από το δωμάτιο σε έναν χώρο υποδοχής όπου γίνεται η εισαγωγή κατά την οποία περιγράφεται μία κατάσταση και δίνονται οι απαραίτητες διευκρινήσεις- κατευθύνσεις. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες πρέπει να εξερευνήσουν, να ανακαλύψουν στοιχεία, να εκτελέσουν διάφορες δραστηριότητες και να λύσουν γρίφους που θα τους οδηγήσουν στον τελικό στόχο. Το ρόλο του “manager” αναλαμβάνει ο εκάστοτε εκπαιδευτικός. Αυτός θα παρουσιάσει το υπόβαθρο στην εισαγωγή και αυτός καλείται να επέμβει, όπου κρίνεται απαραίτητο, για τη σωστή διεξαγωγή του παιχνιδιού.

Μια τέτοια ολοκληρωμένη προσέγγιση παιχνιδιού δε θα μπορούσε λοιπόν να μείνει εκτός εκπαιδευτικού χώρου, καθώς στόχος του κατά την εισαγωγή του στο σχολικό πλαίσιο δεν είναι να συμβάλλει στον ελεύθερο χρόνο του εκπαιδευτικού στην τάξη αλλά να παρακινήσει τους μαθητές για περαιτέρω γνώση. Ο παιγνιώδης τρόπος του

εξασφαλίζει την προτροπή για μάθηση και η γνώση αποκτιέται μέσω αυτού. Η εφαρμογή των δωματίων διαφυγής βελτιώνει τη μαθησιακή διαδικασία, προωθεί την ουσιαστική μάθηση και παράλληλα ενισχύει την απόκτηση των βασικών δεξιοτήτων του 20^{ου} αιώνα. Τα εκπαιδευτικά οφέλη των παιχνιδιών απόδρασης είναι πολλά και κυμαίνονται από την προώθηση των γνωστικών και αποτελεσματικών μαθησιακών αποτελεσμάτων έως την ανάπτυξη της ομαδικής εργασίας, της επίλυσης προβλημάτων, της επικοινωνίας και της συνεργασίας, την καλλιέργεια δεξιοτήτων δημιουργικότητας, καθώς και την προώθηση του επαγγελματικού ενδιαφέροντος για την επιστήμη, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά (STEM). (Fotaris & Mastoras, 2019- Sanchez & Plumettaz-Sieber, 2019- Veldkamp et al., 2021- Veldkamp, van de Grint, et al., 2020).

Η επιτυχία των δωματίων διαφυγής στον εκπαιδευτικό τομέα σχετίζεται άμεσα με τα οφέλη των μαθητών, τα οποία είναι :

-πνευματικά: προωθείται η λογική, η μνήμη, η συγκέντρωση, η προσοχή, η επαγωγική σκέψη, η δημιουργικότητα, η φαντασία, η νοητική ευελιξία, η επίλυση των συγκρούσεων, η διαχείριση του χρόνου.

-κοινωνικά: ευνοείται η ομαδικότητα, η συνεργασία, το σύνολο των δεξιοτήτων, το συντονισμό, την ηγεσία, τη συμμόρφωση σε κανόνες.

-συναισθηματικά: προωθείται η έκφραση και η εξωτερίκευση συναισθημάτων, το αίσθημα της ολοκλήρωσης.

-ψυχολογικά: προκαλείται η αποφυγή ρουτίνας, η αυτογνωσία.

Στο συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος που θα εξεταστεί λεπτομερώς στη συνέχεια της εργασίας γίνεται χρήση της πλατφόρμας Genial-ly. Εκεί έχει σχεδιαστεί όλη η δράση με θέμα την καταπολέμηση του bullying στα σχολεία.

3.4.2. ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

Σύμφωνα με την έρευνα της Αιμιλία Δαλάρη για την μεταπτυχιακή της εργασία, το μουσείο συμβολίζει μέρος του πολιτισμού και αποτελεί μέσο ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης για τον επισκέπτη. Με την αλματώδη εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών και τη μετάδοση της πληροφορίας μέσω του διαδικτύου κάνει την εμφάνισή του και το ψηφιακό μουσείο. Ο Αρβανίτης (2002:186) τονίζει ότι «πολλοί

είναι εκείνοι που έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και εστίασαν την προσοχή τους στο τρισδιάστατο εικονικό μουσείο (virtual museum) ή αλλιώς ψηφιακό μουσείο (digital museum), ή κυβερνομουσείο (cybermuseum)». Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα μοντέλο προσομοίωσης του πραγματικού μουσείου που οι επισκέπτες αντλούν τις πληροφορίες και καθοδηγούνται μέσα σε αυτό. Στον όρο ψηφιακό μουσείο η πληροφορία ψηφιοποιείται. Ταυτόχρονα, ο όρος εικονικό μουσείο έχει άμεση σχέση με την έννοια της Εικονικής Πραγματικότητας καθώς γίνεται χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή με σκοπό να δημιουργήσει έναν τρισδιάστατο κόσμο. Τέλος, ο τρίτος όρος που κάνει την εμφάνισή του τελευταία, είναι ο όρος κυβερνομουσείο, ο οποίος τονίζει τη διαφορά μεταξύ φυσικού μουσείου και κυβερνομουσείου καθώς ο ένας λαμβάνει χώρα σε πραγματικό χώρο ενώ ο δεύτερος σε εικονικό.

Ο όρος εικονικό μουσείο εφευρέθηκε από τους Tsuchritzis and Gibbs (1991) σε μια δημοσίευση τους. Εκεί περιγράφουν τη λειτουργία ενός ψηφιακού μουσείου με προτεινόμενη τη τεχνολογία που χρειάζεται για να εκτελεστεί. Ένας όρος που εξηγεί τι είναι το μουσείο αυτό αναφέρεται στο ότι είναι μια έκθεση με ψηφιακά αρχεία εικόνων, κειμένων και ήχων που εμπλουτίζονται με πληροφορίες πολιτιστικού ιστορικού ή επιστημονικού περιεχομένου, και στην οποία μπορεί να έχει πρόσβαση ο καθένας μέσω μιας ηλεκτρονικής πλατφόρμας. Όπως αναφέρει και ο Schweibenz (2004) *«μια τέτοιου είδους συλλογή έχει τη δυνατότητα να ξεπεράσει παραδοσιακά προβλήματα επικοινωνίας και να αλληλεπιδράσει με τους επισκέπτες ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα τους, καθώς μπορεί οποιοσδήποτε να έχει πρόσβαση σε αυτή»*. Το ψηφιακό μουσείο δεν ορίζεται σε έναν υπαρκτό χώρο και τα εκθέματα με τις πληροφορίες τους μπορούν να γίνουν προσβάσιμα από όλον τον κόσμο.

Τα προγράμματα που δίνουν στο χρήστη την ευκαιρία δημιουργίας εικονικών μουσείων είναι διάφορα. Ωστόσο, λίγες έρευνες μέχρι σήμερα στοχεύουν στον εκπαιδευτικό χαρακτήρα της εικονικής περιήγησης. Έρευνες που έχουν υλοποιηθεί με παρόμοια προγράμματα Εικονικής Πραγματικότητας βρίσκονται αναρτημένα στο διαδίκτυο. Τέτοια παραδείγματα είναι εικονικά μουσεία με χρήση των προγραμμάτων του Power Point και του Artsteps. Ενδεικτικά, στην ιστοσελίδα dipe.chi.sch.gr, παρουσιάζεται δείγμα εικονικού μουσείου με το πρόγραμμα του Power Point που έχει υλοποιηθεί από τη πρωτοβάθμια διεύθυνση Χίου με αναλυτικές οδηγίες για τη

κατασκευή του. Επίσης, στην ιστοσελίδα albanaki.blogspot.gr παρατίθεται ακόμη ένα παράδειγμα κατασκευής εικονικού μουσείου με το πρόγραμμα του Power Point ενώ στη σελίδα www.artsteps.com παρατίθενται παραδείγματα για εικονικά μουσεία με το πρόγραμμα του Artsteps.

Σύμφωνα με τους Sylaiou, Liarokapi, Kotsaki, & Patia (2009) *«τα ψηφιακά μέσα επεκτείνουν τα όρια της ανθρώπινης σκέψης και μνήμης, βοηθώντας τον επισκέπτη να χτίσει και να διατηρήσει εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στη γνώση»*. Τα περισσότερα εικονικά μουσεία διευκολύνουν τη μάθηση μέσω διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών και δραστηριοτήτων. Έτσι, προωθείται η ενεργός συμμετοχή του επισκέπτη, ενώ παράλληλα μαθαίνει διασκεδάζοντας και συζητώντας για τα εκθέματα. Συμπερασματικά, το μουσείο μπορεί να γίνει συνεργάτης στη δημιουργική διαδικασία, οδηγώντας τον επισκέπτη μέσα από την εμπειρία, η οποία προέρχεται από τα αντικείμενα της τέχνης. Όπως υπογραμμίζει και η Μαστρογιάννη (2012) *«η αισθητική και η τεχνολογία αν υιοθετηθούν συνειδητά ως κατευθυντήριες αρχές, μπορούν να μεταμορφώσουν το μουσείο και να το μετατρέψουν σε ένα περιβάλλον που διευρύνει τους αισθητικούς ορίζοντες του ανθρώπου»*.

Στο συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος που θα εξεταστεί λεπτομερώς στη συνέχεια της εργασίας γίνεται χρήση της πλατφόρμας Artsteps, δίνοντας την ευκαιρία στα παιδιά μετά την δράση να εξωτερικεύσουν, δημιουργώντας τα δικά τους έργα τέχνης, αυτό που αποκόμισαν- κατάλαβαν- διδάχθηκαν από το πρόγραμμα.

3.4.3.ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Η απότομη εξέλιξη της μετάδοσης της γνώσης μέσω του διαδικτύου σε συνδυασμό με την τεχνολογική ανάπτυξη, έδωσαν στους δημιουργούς - καλλιτέχνες νέα δεδομένα. Ένα από τα οποία είναι και η χρήση των ψηφιακών εφαρμογών, όπως αυτή της Επαυξημένης Πραγματικότητας. (Walker, 2010). Στην έρευνα του ο Ο. Βολιώτης για την επαυξημένη πραγματικότητα στην Εκπαίδευση αναφέρει πως είναι μία εφαρμογή των τελευταίων ετών που προσφέρει βιωματική εμπειρία (Johnson et al.,2010). Η τεχνολογία αυτή έχει ήδη εφαρμοστεί σε πολλούς άλλους τομείς πριν από την εκπαίδευση (Papakostas, Troussas, Krouska & Sgouroπουλου, 2021). Ο όρος της Επαυξημένης πραγματικότητας πρωτοεμφανίστηκε στις αρχές της δεκαετίας του '90 από τους Thomas Caudell και David Mizell (Raja & Calvo, 2017). Η Επαυξημένη Πραγματικότητα το 2007 έλαβε αναγνώριση ως αναδυόμενη τεχνολογία (Emerging

Technology) κι από τότε χρησιμοποιείται σε πολλούς διαφορετικούς τομείς (Jonietz E., 2007). Κατά τον Azuma (1997) ως Επαυξημένη Πραγματικότητα ορίζεται κάτι το οποίο είναι τρισδιάστατο, διαδραστικό και πετυχαίνει τον συνδυασμό της πραγματικότητας με την εικονική πληροφορία. Πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος αναφέρει για την Επαυξημένη Πραγματικότητα ότι βρίσκεται ένα βήμα πέρα από την εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality - VR). Η εικονική πραγματικότητα τοποθετεί τον χρήστη μέσα σε ένα τεχνητό περιβάλλον χωρίς να του δίνεται η δυνατότητα επίγνωσης του ρεαλιστικού κόσμου που τον περιβάλλει. Αντίθετα, η Επαυξημένη Πραγματικότητα δίνει στον χρήστη τη δυνατότητα να συνδυάζει το ρεαλιστικό κόσμο με εικονικά αντικείμενα τα οποία προβάλλονται ως κομμάτι του. Συνεπώς, η Επαυξημένη Πραγματικότητα δεν αντικαθιστά την πραγματικότητα αλλά την εμπλουτίζει (Papakostas et al., 2021).

Πιο αναλυτικά, η Επαυξημένη Πραγματικότητα αποτελεί μια εμπειρία διάδρασης για τον επισκέπτη, σε ρεαλιστικό χρόνο, στην οποία συμπεριλαμβάνεται η προβολή του περιβάλλοντος στο οποίο βρίσκεται ο χρήστης με πολυμεσικά στοιχεία - εικόνες, βίντεο, ήχους- τα οποία λαμβάνει ο χρήστης μέσω αισθητηριακών μεθόδων, όπως είναι οι οπτικές, οι ακουστικές, οι σωματοαισθητικές και οι οσφρητικές (Papakostas et al., 2021). Ως εκ τούτου, η τεχνολογία αυτή επαυξάνει την εμπειρία του χρήστη (Azuma et al., 2011). Οι εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας δεν περιορίζονται στην προσθήκη ψηφιακών πληροφοριών στο πραγματικό περιβάλλον, μπορούν επίσης να αποκρύπτουν αντικείμενα του πραγματικού περιβάλλοντος, τοποθετώντας πάνω σε αυτά ένα εικονικό αντικείμενο.

Η νέα αυτή τεχνολογία αποτελεί μια τάση που ξεκίνησε να υιοθετείται στην εκπαίδευση τα τελευταία χρόνια και φαίνεται να εξελίσσεται με γρήγορους ρυθμούς. Μεγάλο της πλεονέκτημα αποτελεί η προσφορά της στους εκπαιδευτικούς, αλλά και στους μαθητές, καθώς τους δίνεται η δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με τον ψηφιακό κόσμο απολαμβάνοντας βιωματικά μια νέα εμπειρία. Η επαύξηση του πραγματικού κόσμου με ψηφιακές πληροφορίες *«δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να οπτικοποιήσουν σύνθετες χωρικές σχέσεις και να αντιληφθούν αφηρημένες έννοιες»*. (Arvanitis et al., 2007).

Συνεχώς εμφανίζονται νέες πλατφόρμες που επιτρέπουν την εμπλοκή του εικονικού με τον πραγματικό κόσμο, γνωστές με τον όρο "Επαυξημένη Πραγματικότητα" (van

Krevelen & Roelman, 2010). Οι εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) σε συνδυασμό με τη χρήση οθονών (tablets) φαίνεται να επιδρούν αρκετά στη διδακτική διαδικασία, αυξάνοντας την συμμετοχή των μαθητών (Bidin & Ziden, 2013) και επιδρώντας στην καλλιέργεια της δημιουργικής και κριτικής τους σκέψης (Mang & Wardley, 2013). Η Επαυξημένη Πραγματικότητα προσφέρει αναρίθμητα οφέλη στην εκπαιδευτική διαδικασία για τους μαθητές με τα πιο σημαντικά από αυτά να συνοψίζονται στα εξής: 1)ενίσχυση της αποδοτικότητας και της συμμετοχής στο μαθημα (Medina Herrera et al., 2019), 2)δημιουργία χαλαρού κλίματος και ευχάριστης μάθησης (Gutiérrez et al., 2015), 3)αύξηση της συγκέντρωσης, 4)καλλιέργεια αντίληψης του χώρου (Roca-González et al., 2017), 5) καλύτερη κατανόηση των διαφόρων αντικειμένων που εξετάζονται (Ali et al., 2018a), 6) δημιουργία καλύτερης επίδοσης (Gün & Atasoy, 2017) και 7) δίνεται μεγαλύτερο κίνητρο για μάθηση (Medina Herrera et al., 2019).

Οι εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας δίνουν τη δυνατότητα εμπλουτισμού του έντυπου υλικού, αλλά και των απλών ψηφιακών εικόνων με μία πληθώρα σχετιζόμενων πολυμεσικών πληροφοριών. Ενδεικτικά, οι εφαρμογές της Επαυξημένης Πραγματικότητας μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλους τους τομείς της εκπαίδευσης όπως Φυσική, Χημεία, Γεωγραφία, Ιστορία, Πληροφορική, Μαθηματικά, Αισθητική Αγωγή, παρέχοντας μια εναλλακτική οπτική ματιά στον μαθητή. Μέσω αυτής, ένα αδιάφορο κείμενο παίρνει μορφή αποκτώντας με αυτόν τον τρόπο μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Η τεχνολογία της Επαυξημένης πραγματικότητας παρέχει οπτικοακουστικές εμπειρίες σε πραγματικό χρόνο και παράλληλα δίνει τη δυνατότητα στον μαθητή να εμπλουτίσει την πληροφορία αυτή με μία δικιά του.

Μερικές από τις πιο γνωστές ευρέως διαγνωσμένες εφαρμογές Επαυξημένης πραγματικότητας είναι η Vuforia ,η Unity3D, η Metaverse, η BlippAR, και η Artutor. Όσον αφορά την τελευταία, παρουσιάστηκε και αξιοποιήθηκε στο σύντομο επιμορφωτικόπρόγραμμα «Online Training Program on Immersive Technologies for Education», και πρόκειται για μια πλατφόρμα επαυξημένης πραγματικότητας στην εκπαίδευση. Το Artutor(Augmented Reality Tutor) διατίθεται δωρεάν σε εκπαιδευτικούς και μαθητές και δεν απαιτεί καμία γνώση προγραμματισμού, ούτε κάποιον ειδικό εξοπλισμό υψηλού κόστους. Στο Artutor μπορεί να προστεθεί ως επαύξηση σε μία εμπειρία περιεχόμενο όπως εικόνες, ήχοι, βίντεο, βίντεο Youtube,

3D μοντέλα, σύνδεσμοι URL. Τα πλεονεκτήματα της εφαρμογής, σύμφωνα με τον Αύγουστο Τσινάκο, συνοψίζονται στα εξής :

- εμπλουτίζει το υπάρχον (εκπαιδευτικό) περιεχόμενο μέσω επαυξήσεων χωρίς να αλλοιώνει τη φυσική μορφή των βιβλίων
- λειτουργεί τόσο με την ψηφιακή όσο και την εκτυπωμένη έκδοση του βιβλίου
- θεματικά ανεξάρτητο
- επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών εμπειριών με βάση το παιχνίδι
- οι χρήστες μπορούν να διαδράσουν με τις επαυξήσεις
- εύκολο στη χρήση χωρίς να χρειάζονται γνώσεις προγραμματισμού
- κατάλληλο για εξατομίκευση και συνεργατική μάθηση
- δωρεάν χρήση

Στο συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος που θα εξεταστεί λεπτομερώς στη συνέχεια της εργασίας γίνεται χρήση της πλατφόρμας Artutor για να ενσωματωθεί στο πρόγραμμα το κείμενο στο οποίο βασίστηκε και εικόνες λειτουργώντας ως σκηνικά στη δράση των μαθητών, δίνοντας πιο ενδιαφέρουσα αισθητική.

3.5.ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Σύμφωνα με τον Oesterreich, «τα παιδιά απολαμβάνουν πάντα αστεία και εύκολα στη μνήμη τραγούδια, αινίγματα, αστεία και πρακτικές δραστηριότητες». Η επαφή των παιδιών με βιντεοπαιχνίδια (Karasimos & Zorbas, 2020) και επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία περιέχουν διασκεδαστικό, διαδραστικό, αλλά και ουσιαστικό περιεχόμενο, συμβάλλει στη βελτίωση της γλώσσας και της λεκτικής τους ανάπτυξης.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι μια εφαρμογή που έχει ως στόχο της τη διασκέδαση του χρήστη και σύμφωνα με τον Prensky (2001), συνθέτεται από τα εξής δομικά χαρακτηριστικά:

- 1. Κανόνες: θέτουν όρια και αναγκάζουν τον παίκτη να χρησιμοποιήσει συγκεκριμένες οδούς, ενώ το καθιστούν δίκαιο και προκαλούν τον ενθουσιασμό του.*
- 2. Σκοπούς και στόχους: αποτελούν την κινητήρια δύναμη του παίκτη και υλοποιούνται μέσω της τήρησης των κανόνων. Πρόκειται για ένα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού, καθώς ως είδος είμαστε 'προγραμματισμένοι' να επιδιώκουμε την επίτευξή τους (Prensky, 2001).*

3. *Διαδραστικότητα*: επιτυγχάνεται σε δύο επίπεδα και αφορά στη σχέση του παίχτη με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και στη σχέση του παίχτη με τους υπόλοιπους παίχτες. Μέσω αυτού του βήματος επιδεικνύεται ο κοινωνικός χαρακτήρας των παιχνιδιών, που απασχολεί ολοένα και περισσότερους τομείς οι οποίοι αποσκοπούν στην ανάπτυξη του

4. *Έκβαση*: βοηθάει τους παίχτες να παρακολουθήσουν την πρόοδο και την επίτευξη των στόχων τους.

5. *Σύγκρουση / ανταγωνισμός / πρόκληση / αντιπαράθεση*: είναι καταστάσεις που αντιμετωπίζει ο παίχτης προσπαθώντας να επιλύσει προβλήματα και αυξάνοντας την αδρεναλίνη και τους σφυγμούς του (Prensky, 2001).

6. *Αναπαράσταση*: εμπεριέχεται σε κάθε παιχνίδι και αναφέρεται σε κάποιο θέμα, αφηρημένο ή συγκεκριμένο, άμεσο ή έμμεσο και περιλαμβάνει όλα τα αφηγηματικά στοιχεία του παιχνιδιού. Εμπεριέχει το στοιχείο της φαντασίας, το οποίο είναι σημαντική παράμετρος καθορισμού της ταυτότητας ενός παιχνιδιού (Prensky, 2001).

3.5.1.ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Σύμφωνα με τον Hickmott (2006), παρατίθενται πιο κάτω τα βασικότερα πλεονεκτήματα που μπορούν να προσφέρουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία :

- Κάποια παιχνίδια, όπως π.χ. της προσομοίωσης, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς για να προετοιμάσουν τους μαθητές τους για την αγορά εργασίας.
- Βοηθούν στην καλλιέργεια δεξιοτήτων μάθησης, όπως: κριτική σκέψη, γνωστική επεξεργασία και ετοιμότητα λήψης αποφάσεων.
- Βοηθούν μέσα από την ανταγωνιστική και συναγωνιστική συμπεριφορά στην ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων.
- Δίνουν τη δυνατότητα ενσάρκωσης διαφορετικών χαρακτήρων, βοηθώντας έτσι να αναπαραχθούν συμπεριφορές.
- Δίνουν τη δυνατότητα συμμετοχής σε δραστηριότητες που θα ήταν κοστοβόρες και χρονοβόρες να εφαρμοστούν μέσα στην τάξη.
- Η χρήση «επιθετικών παιχνιδιών» μπορεί να βοηθήσει «ατίθασους» παίχτες να αποσυμπιεσθούν και να μάθουν να ελέγχουν την συμπεριφορά τους.

- Προάγουν την ανάπτυξη σημαντικών φυσικών ιδιοτήτων, όπως οι κινητικές δεξιότητες.
- Συμβάλλουν σημαντικά στην επίλυση προβλημάτων και την καλλιέργεια της μνήμης.
- Δίνουν τη δυνατότητα σύνδεσης της σχολικής ζωής με την καθημερινότητα έξω από αυτή, αποσκοπώντας στην αύξηση των δεξιοτήτων των μαθητών και πέρα από το σχολικό περιβάλλον.
- Παρέχουν ένα ασφαλές περιβάλλον, στο οποίο οι μαθητές με χαμηλότερη αυτοεκτίμηση μπορούν να αυξήσουν το ενδιαφέρον τους για έκφραση, επικοινωνία και συμμετοχή μέσω της εξερεύνησης.

3.5.2.ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Σύμφωνα με την διπλωματική μεταπτυχιακή εργασία της Πελέκη Κατερίνας «Serious Games και Εκπαίδευση», ανάλογα με το θέμα και τον σκοπό του εκάστοτε παιχνιδιού τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να διακριθούν στις εξής κατηγορίες (Elliott, Ream, McGinsky, & Dunlap, 2012/ Σπερδούλη, Σπυρογιώτη & Στογιάννη, 2013):

1) Παιχνίδια περιπέτειας (adventure games): ο παίκτης γίνεται ο πρωταγωνιστής μιας ιστορίας και πρέπει να λύσει διάφορους γρίφους ή να βρει κάποια αντικείμενα ώστε να συνεχίσει την πορεία του. Τα παιχνίδια αυτά αντλούν το σενάριό τους από τη μυθολογία, τους θρύλους και την ιστορία. Η παραγωγή αυτών των παιχνιδιών ξεκίνησε το 1970 με το παιχνίδι Colossal Cave Adventure.

2) Παραδοσιακά παιχνίδια (traditional games): πρόκειται για τα πιο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια καρτών και μνήμης, τα οποία σε ψηφιοποιημένη μορφή συμβάλλουν στη βελτίωση των ικανοτήτων των παικτών. Χαρακτηριστικά παιχνίδια είναι το Σκάκι, το Τάβλι και η Ντάμα.

3) First – person shooter παιχνίδια: πρόκειται για παιχνίδια που ασκείται βία και απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά από τους παίκτες. Τα παιχνίδια αυτά «τοποθετούν» τον παίκτη πίσω από ένα όπλο, δίνοντας έμφαση στην συντριβή του εχθρού και στην ψευδαίσθηση πραγματικής παρουσίας στο πεδίο της μάχης. Ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια σήμερα είναι το Doom.

4)Other shooter παιχνίδια: εστιάζουν στην ανταλλαγή πυρών μέσα από την προοπτική του τρίτου ατόμου για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

5)Fix shooter παιχνίδια: αυτά τα παιχνίδια έχουν ως στόχο τον εντοπισμό και την καταστροφή του «εχθρού» κάνοντας χρήση ενός εύκολου στη διαχείριση σύστημα.

6)Shoot Em Up παιχνίδια: γνωστά και ως scrolling shooters, επικεντρώνονται στον γρήγορο ρυθμό πυροβολισμών σε ένα πεδίο που κινείται, το οποίο μπορεί να είναι είτε οριζόντιο, είτε κατακόρυφο.

7)Μουσικά παιχνίδια (music games): σε αυτού του είδους τα παιχνίδια ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με την σύνθεση κάποιας μελωδίας, με την ανάπτυξη κάποιου ηχητικού αποσπάσματος ή την προσπάθεια ακολουθίας ενός συγκεκριμένου ρυθμού. Μπορεί να γίνει χρήση κάποιου πραγματικού μουσικού οργάνου.

8)Παιχνίδια γρίφων (puzzle games): αυτού του είδους τα παιχνίδια δίνουν έμφαση στην επίλυση γρίφων ή την περιήγηση σε περιοχές που αναζητούν μία λύση, όπως ένας λαβύρινθος. Δημοφιλέστερα αυτού του είδους παιχνίδια είναι τα εξής: ο Ναρκαλιευτής και το Tetris.

9)Παιχνίδια μάχης (fighting games): πρόκειται για παιχνίδια που έχουν ως βάση τις πολεμικές τέχνες και την πάλη. Γνωστό παιχνίδι της κατηγορίας είναι το Tekken.

10)Παιχνίδια πλατφόρμας (platform games): τα παιχνίδια αυτά απαιτούν ακρίβεια στην κίνηση και στα άλματα ώστε να πετύχει ο παίκτης τον στόχο. Χαρακτηριστικά στοιχεία αυτών είναι το τρέξιμο, τα άλματα και το ανέβασμα σε σκάλες. Το παιχνίδι Super Mario Bros αποτέλεσε ένα από τα πιο γνωστά της κατηγορίας.

11)Μαζικά πολυχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια και μαζικά πολύχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Massive(ly) multiplayer online games and massive(ly) multiplayer online role-playing games – MMOGs and MMORPGs): τα παιχνίδια αυτά στημένα σε εικονικά περιβάλλοντα.

12)Παιχνίδια ρόλων (computer role – playing games): οι παίκτες καλούνται να υποδυθούν χαρακτήρες, συμπεριφορές και αντιδράσεις. Ο παίκτης βάζει στόχους και κινείται με στρατηγική, αναπτύσσοντας έτσι βασικές δεξιότητες. Το πιο γνωστό παιχνίδι αυτής της κατηγορίας, με το οποίο έγινε και γνωστή, είναι το Diablo.

13)Αθλητικά παιχνίδια (sports games): τα παιχνίδια αυτά «μιμούνται» τα υπαρκτά αθλήματα όπως το ποδόσφαιρο, το γκολφ, το χόκεϋ, το μπάσκετ, το τένις κλπ. και επικεντρώνονται είτε στην διεξαγωγή αγώνα, είτε στην στρατηγική που ακολουθείται από τους συμμετέχοντες. Αν και η κατηγορία αυτή εμφανίστηκε νωρίς στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών παραμένει αρκετά προτιμητέα ακόμα και σήμερα. Τα πιο γνωστά παιχνίδια της κατηγορίας αυτής είναι το FIFA και το Pro evolution soccer.

14)Παιχνίδια στρατηγικής (strategy games): τα παιχνίδια αυτά απευθύνονται σε συγκεκριμένη ομάδα στόχου. Εστιάζουν στις μελετημένες και καλά σχεδιασμένες κινήσεις στρατηγικής, αναπτύσσοντας την κριτική σκέψη του παίκτη, ο οποίος καλείται να λάβει κρίσιμες αποφάσεις για την επίτευξη της νίκης.

15)Αγωνιστικά παιχνίδια (racing games): επικεντρώνονται στις δεξιότητες οδήγησης του παίκτη ο οποίος βρίσκεται καθήμενος στη θέση οχήματος, έχοντας διαθέσιμα για χρήση ένα τιμόνι, λεβιέδες και πετάλι. Ο παίκτης καλείται να ανταγωνιστεί άλλους οδηγούς ή να ολοκληρώσει μια διαδρομή σε συγκεκριμένο χρόνο. Τα παιχνίδια αυτά πρωτοεμφανίστηκαν το 1980 και εξακολουθούν να είναι πολύ δημοφιλή. Αξιοσημείωτο παιχνίδι είναι το Gran Turismo.

16)Σοβαρά παιχνίδια (serious games) : πρόκειται για μια νέα κατηγορία παιχνιδιών που έχει εκπαιδευτικούς στόχους. Τα θέματα που πραγματεύονται αφορούν αληθινές καταστάσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα παιχνιδιού αυτού του είδους είναι το Full Spectrum Warrior.

17)Εκπαιδευτικά παιχνίδια (educational games): σκοπός αυτών των παιχνιδιών είναι να διδάξουν τον χρήστη και απευθύνονται σε ευρεία ηλικιακή γκάμα, εντάσσοντας όλα τα γνωστικά και επιστημονικά πεδία.

18)Διαδραστικές ταινίες (Interactive movies): πρόκειται για παιχνίδια που έχουν κινηματογραφηθεί και ο παίκτης πρέπει να καθοδηγήσει ή να υποθέσει την επόμενη κίνηση των κινούμενων χαρακτήρων. Το πιο γνωστό παιχνίδι αυτής της κατηγορίας είναι το Dragon's Lair.

19) Παιχνίδια retro: είναι τα παιχνίδια στα οποία ο χαρακτήρας κινείται διαδοχικά προς τις τέσσερις κατευθύνσεις του χώρου με στόχο την ολοκλήρωση μιας διαδρομής. Τέτοιο παιχνίδι είναι το Pac – Man.

20) Παιχνίδια επιβίωσης τρόμου (survival horror games): τα παιχνίδια αυτά επικεντρώνονται στην πρόκληση του συναισθήματος του φόβου και προσπαθούν να «τρομάξουν» τον παίκτη, χρησιμοποιώντας στοιχεία μυθοπλασίας, όπως το αίμα, ο θάνατος, τα πνεύματα κλπ..

21) Παιχνίδια λαθραίων πράξεων (stealth games): δίνουν ιδιαίτερη βαρύτητα στις έξυπνες ενέργειες επίτευξης ενός σκοπού, αλλά και την ακρίβεια ενός χτυπήματος. Αναφέρονται και ως «ύπουλα» παιχνίδια, ενώ είναι γνωστά για την βιαιότητα που αναπαράγουν.

22) Παιχνίδια προσομοίωσης (simulation games) : προσεγγίζουν πραγματικές καταστάσεις όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά γίνεται, λαμβάνοντας υπόψη τους νόμους της φύσης, τους πραγματικούς περιορισμούς, τον ανθρώπινο παράγοντα και τα προβλεπόμενα όρια. Αντιπροσωπευτικό παιχνίδι της κατηγορίας αποτελεί το The Sims.

Με την σωστή μελέτη αυτών των παιχνιδιών και τις κατάλληλες ψηφιακές πλατφόρμες μπορούν να δημιουργηθούν εκ νέου εκπαιδευτικά σενάρια χρησιμοποιώντας τους ήρωες ή το σενάριο ή τον σκοπό ή τους κανόνες αυτών ως αφορμή και να δοθούν εκ νέου στα παιδιά για εκπαιδευτική χρήση πετυχαίνοντας όλους τους σκοπούς της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση.

3.6.SERIOUS GAMES (ΣΟΒΑΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)

Σύμφωνα με τη μελέτη που έκανε ο Ο. Βολιώτης για τη διπλωματική εργασία με τίτλο «Η Επαυξημένη πραγματικότητα στην Εκπαίδευση» οι Watson και Salter (2016), οι οποίοι μελέτησαν το θέμα των σοβαρών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, αναφέρουν πως η εκπαίδευση έχει χάσει την έννοια της διασκέδασης. Οι ίδιοι προτείνουν τα εκπαιδευτικά παιχνίδια ως έναν τρόπο για να εισαχθεί ξανά η έννοια του παιχνιδιού στην εκπαίδευση. Πληθώρα ερευνητών έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα ότι στα παιδιά αρέσει να μαθαίνουν παίζοντας, να εργάζονται σε ομάδες με κοινό στόχο, να λύνουν γρίφους, καθώς και να δημιουργούν τους δικούς τους (Troussas, Krouska & Sgourouli, 2020). Σύμφωνα με τον Klopfer (2008), «όταν η

μαθησιακή διαδικασία έχει τη μορφή παιχνιδιού, οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα το αντικείμενο προς μελέτη καθώς επίσης αναπτύσσουν ομαδικό πνεύμα και δεξιότητες συνεργασίας σε επίπεδο ομάδας.»

Τα «σοβαρά» παιχνίδια είναι διασκεδαστικά παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί για να εξυπηρετήσουν εκπαιδευτικούς σκοπούς. Ταυτόχρονα συντελούν στην ανάπτυξη διαφόρων δεξιοτήτων των παικτών όπως είναι η αύξηση της εγρήγορσης του νου και η κριτική, δημιουργική και αναλυτική σκέψη. Τέλος, δίνουν την ευκαιρία στους παίκτες να ζήσουν βιωματικά καταστάσεις που είναι αδύνατο στον πραγματικό κόσμο καθώς τίθενται διάφοροι περιορισμοί όπως η ασφάλεια, το κόστος, ο χρόνος κλπ. Ο όρος «σοβαρά» έχει προστεθεί ώστε να γίνεται εμφανές πως τα παιχνίδια αυτά έχουν σχεδιαστεί με σκοπό την εξέλιξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας και όχι μόνο τη διασκέδαση.

4.ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Έχοντας εξετάσει την προσφορά της Τέχνης και της Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση αντίστοιχα, δε θα μπορούσε να μην τονιστεί και αναλυθεί η σύμπραξη των δύο τους και το αποτέλεσμα αυτών στο χώρο της Εκπαίδευσης. Με κοινό στόχο την κατάκτηση των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα, τέχνη και τεχνολογία μπορούν να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να προβάλλουν τα πλεονεκτήματα του συγκερασμού αυτού. Είναι προφανές ότι η ενοποιημένη διδασκαλία τεχνών δίνει ερεθίσματα για βιωματική μάθηση και για την απόκτηση ολιστικού τρόπου σκέψης από τους μαθητές με την ενεργό αυτενέργεια τους στη μαθησιακή διδασκαλία καθώς και τα κίνητρα για την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και του αναστοχασμού (Abelt&Iederman,2007).

Όπως επεσήμανε το 1964 ο Mc Luhan (1964:19) «*οι επιπτώσεις της τεχνολογίας μεταβάλλουν τα πρότυπα της αντίληψής μας, ο σοβαρός καλλιτέχνης είναι ο μόνος ικανός να αντιμετωπίσει την τεχνολογία με ατιμωρησία, επειδή έχει επίγνωση των αλλαγών στην αντίληψη της αίσθησης*». Οι καλλιτέχνες αποδεικνύονται πρωτοπόροι στην εφαρμογή των νέων τεχνολογιών. Τα διάφορα μέσα, η επιλογή των υλικών και η διαθέσιμη τεχνολογία διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην καλλιτεχνική δημιουργία. Στις μέρες μας όμως καινοτόμες ψηφιακές τεχνολογίες έχουν δημιουργήσει εντελώς καινούργια κατάσταση στις νέες μορφές Τέχνης. Τέχνη και

τεχνολογία συμβαδίζουν, ενώ η δημιουργία ενός έργου τέχνης βρίσκει μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας ένα κατάλληλο μέσο έκφρασης.

Η μορφή της σημερινής πολυδιάστατης κοινωνίας και η μοναδικότητα των παιδιών συνεπάγονται την ανάγκη για αναβάθμιση της ποιότητας της Εκπαίδευσης. Η σύγχρονη εκπαίδευση αναζητά νέες μεθόδους διδασκαλίας: προτείνεται η διεπιστημονική προσέγγιση για την αντιστάθμιση της έλλειψης ευελιξίας της μονοδιάστατης σκέψης και της διασποράς της γνώσης. Πρόκειται για μια προσέγγιση που ευνοεί μια ολιστική επισκόπηση όλων των πραγμάτων, της δημιουργικότητας, της πρωτοβουλίας και της φαντασίας (Ματσαγγούρας, 2003). Επιπλέον ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας δεν βοηθά τους μαθητές να βελτιώσουν την κριτική τους σκέψη, τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και άλλες ζωτικής σημασίας δεξιότητες, αναγκαίες σήμερα (Ματσαγγούρας, 2003). Αυτό έχει σαν συνέπεια την αναπροσαρμογή του εκπαιδευτικού συστήματος σύμφωνα με τις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Η διεπιστημονική προσέγγιση στη σχολική γνώση χαρακτηρίζεται γενικά από τη συγκέντρωση και το συνδυασμό γνώσεων για ένα συγκεκριμένο θέμα από διάφορους κλάδους, γνώσεις που διδάσκονται κατά τη διάρκεια της τάξης και ενοποιούνται κάτω από ένα κοινό θέμα (Koffas, 2005). Αν λοιπόν η τέχνη στην Εκπαίδευση εφαρμοστεί με εργαλείο της τις Νέες Τεχνολογίες, τότε τα οφέλη που θα προκύψουν για τους μαθητές θα είναι τεράστια. Ένα κυρίαρχο θέμα στους τρέχοντες επιστημονικούς διαλόγους σχετικά με την εκπαίδευση για τη νέα χιλιετία είναι ο τρόπος σχεδιασμού, προγραμματισμού και οργάνωσης της επίσημης εκπαίδευσης (Götsch & Mateus-Berr, 2015), ώστε να μπορεί να προετοιμαστεί η νέα γενιά για την αντιμετώπιση των προκλήσεων που θέτει η σημερινή ταχεία ανάπτυξη διαφορετικών τρόπων οπτικής αναπαράστασης και διαφόρων μέσων για τη διάδοση και την κοινή χρήση τέτοιου υλικού. Σε αυτό το ταχέως μεταβαλλόμενο κοινωνικό και τεχνολογικό περιβάλλον, που κυριαρχείται από το οπτικό, αναδύονται συνεχώς νέα μέσα έκφρασης, μέθοδοι και υλικά για τη δημιουργία τέχνης (Götsch & Mateus-Berr, 2015), που το εκπαιδευτικό σύστημα οφείλει να υπηρετήσει.

Η ιστορική διαδρομή της τέχνης και της επιστήμης καθώς και η σημαντική συμβολή τους στην προαγωγή του πολιτισμού αποδεικνύουν ότι αποτελούν δύο από τις κορυφαίες εκφράσεις του ανθρώπινου πνεύματος. Η γνωστική διάσταση επιστήμης

και τέχνης αποτελεί έναν από τους βασικότερους λόγους που καθιστά δυνατή την ιδιαίτερη επικοινωνία που τα δύο πεδία αναπτύσσουν μεταξύ τους (Mezirow, 2009). Στην πορεία της Τέχνης, οι δημιουργοί πολλές φορές επιλέγουν τη συνένωση παραδοσιακών τεχνικών και μέσων με τις εκάστοτε τεχνολογικές εφαρμογές, στην προσπάθειά τους να προσδώσουν ένα νέο νόημα ή να ενισχύσουν την κατανόηση του υπάρχοντος. Η ψηφιακή τεχνολογία τα τελευταία χρόνια αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς των ανθρώπων. Το μεγαλύτερο ποσοστό των ανθρώπων σήμερα είναι σε θέση να χειριστεί ένα tablet ή ένα smartphone, γεγονός που τους επιτρέπει την ενασχόλησή τους με τις νέες τεχνολογίες.

«Η Τέχνη και η Επιστήμη έχουν εγγενείς ομοιότητες στις προσπάθειές τους: να εξερευνούν, να φωτίζουν και να εκπροσωπούν τις πτυχές της ανθρώπινης ζωής και των κοινωνικών και του φυσικού κόσμου του οποίου είμαστε κομμάτι» (Leavy, 2009, 2015, 2017) (Miller, 2014). Τα διαρκώς αυξανόμενα τεχνολογικά επιτεύγματα και κυρίως η αλματώδης εξέλιξη του διαδικτύου μαζί με την τεχνολογική ανάπτυξη, έφεραν ως αποτέλεσμα νέα δεδομένα και ζητούμενα για τους καλλιτέχνες. Ένα από αυτά είναι και η χρήση των νέων ψηφιακών εφαρμογών, όπως αυτή της επαυξημένης πραγματικότητας (Walker, 2010). Η ψηφιακή τεχνολογία, έχει καταφέρει να αλλάξει εντελώς τον τρόπο παραγωγής της τέχνης σήμερα. Νέες μορφές τέχνης και καλλιτέχνες έχουν αναδυθεί μέσα από τις δημιουργίες τους κάνοντας χρήση της τεχνολογίας και ως αποτέλεσμα προκύπτουν σημαντικά ευρήματα τόσο για τους καλλιτέχνες, όσο και για τους θεατές (Paul, 2015).

Η τεχνολογία πάντα εντασσόταν στην τέχνη. Ο καλλιτέχνης είτε κατανοεί απόλυτα την τεχνολογία και μέσω αυτής οδηγεί το έργο τέχνης το οποίο δημιουργούσε σε συγκεκριμένη κατεύθυνση, είτε χρησιμοποιεί την τεχνολογία στην τέχνη ως εικαστικό πείραμα το οποίο δεν ξέρει που θα καταλήξει, δίνοντας όμως έτσι ώθηση και νέες προοπτικές στην εξέλιξη της τεχνολογίας (Miller, 2014). Ο Miller (2014), αναφέρει ότι *«ο τρόπος που αναπαρίσταται σήμερα ο κόσμος γύρω μας είναι τέτοιος, όπου η τεχνολογία, η τέχνη και η επιστήμη συνδυάζονται.»* Αυτό το νέο κίνημα της τέχνης το αποκαλεί: artsci. (από τον συνδυασμό των αρχικών γραμμάτων των λέξεων: art και science). Όπως αναφέρεται από την Ράπτη και τον Ράπτη (2011), οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν έργα τέχνης αλλά και να μελετήσουν έργα ζωγράφων μέσα από εικονικά ερεθίσματα που τους δίνονται, όπως και ποικίλα εργαλεία. Μέσα

από cd rom, από ψηφιακά μουσεία στο διαδίκτυο ή διάφορες ιστοσελίδες καλλιτεχνών, αποκτάται η δυνατότητα προώθησης της γνώσης για την καλλιτεχνική διαδικασία.

Υπάρχουν πολλοί όροι που χρησιμοποιούνται διεθνώς για να χαρακτηρίσουν αυτές τις διαφορετικές μορφές τέχνης, όπως «τέχνη των νέων μέσων» (new media art) ή και απλώς ψηφιακή τέχνη (digital art), «διαδραστική τέχνη» (Interactive art), «τέχνη των υπολογιστών» (computer art), οι οποίοι αναφέρονται στην τέχνη σε συνδυασμό με την τεχνολογία (Βασιλείου, 2012). Από την στιγμή που το διαδίκτυο εισέβαλε στη ζωή των ανθρώπων, η ταχύτητα της μετάδοσης της γνώσης άλλαξε δραστικά. Επίσης, άλλαξε ο τρόπος που το κοινό μπορεί να έχει πρόσβαση στην τέχνη (Walker, 2010).

Σύμφωνα με την έρευνα των Κασιμάτη Έλενα και Πετακάκη Ειρήνη με τίτλο «Διδακτική της τέχνης και σύγχρονη τεχνολογία», η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση έδωσε κίνητρα για βελτίωση της διδακτικής διαδικασίας. Τα παραδοσιακά μέσα της καλλιτεχνικής παραγωγής, με τη διδασκαλία της Αισθητικής Αγωγής, δηλαδή των Εικαστικών, της Μουσικής και της Θεατρικής Αγωγής μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τις δυνατότητες που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία μέσα από διάφορες πλατφόρμες και εφαρμογές και να αξιοποιηθούν βελτιώνοντας με την εφαρμογή τους τη δημιουργικότητα των μαθητών και διανθίζοντας τη μαθησιακή διδασκαλία.

Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών δεν υποκαθιστά τον εκπαιδευτικό, ούτε την καλλιτεχνική δημιουργία, αλλά λειτουργεί συνδυαστικά, ενισχύοντας τις δυνατότητες έκφρασης σε συνδυασμό και με τα άλλα γνωστικά αντικείμενα. Η χρήση τεχνολογικών εργαλείων στη διδασκαλία των εικαστικών διευκολύνει τον τρόπο μάθησης. Η χρήση τεχνολογικών μέσων στη μουσική ενισχύει το μαθησιακό κίνητρο των παιδιών και αναπτύσσει τη δημιουργικότητα -μέσα από τη διαδικασία της σύνθεσης-, παρέχοντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα συνεργασίας και τέλος, η χρήση τεχνολογικών μέσων στη θεατρική αγωγή διευκολύνει την εκφραστικότητα και απόδοση των παιδιών.

4.1.ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΕΙΚΑΣΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με την ομάδα Εικαστικής Αγωγής Δημοτικής Εκπαίδευσης οι ΤΠΕ κατέχουν σημαντική θέση στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΝΑΠ) Εικαστικών Τεχνών, αφού στον βασικό κορμό του ενσωματώνεται η εφαρμογή των Νέων Τεχνολογιών. Οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες όπως είναι αυτές της αναζήτησης, της καταγραφής και της επεξεργασίας των πληροφοριών που ανακτήθηκαν ώστε να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουν το εικαστικό τους έργο. Ανάμεσα στα μέσα τα οποία παρουσιάζονται για την καλλιέργεια των προαναφερθέντων δεξιοτήτων βρίσκεται η κάμερα, ο Η/Υ, διάφορα λογισμικά και η ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Επιπλέον, στο περιεχόμενο του ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών γίνεται λόγος για τη χρήση των ΤΠΕ ως μέσων και εργαλείων για καλλιτεχνική δημιουργία (π.χ. ψηφιακή παραγωγή εικόνας, ψηφιακή επεξεργασία εικόνας, φωτογραφία, 3d εικόνα, animation, video art). Μέσω της χρήσης του διαδικτύου που θα λειτουργήσει για την αφόρμηση και της εφαρμογής των διάφορων ψηφιακών πλατφορμών που θα παράξουν και θα δημιουργήσουν, οι ΤΠΕ τίθενται στην βάση της δημιουργίας των καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων. Η θέαση των έργων τέχνης, εικόνων και ταινιών, εξυπηρετώντας τον σκοπό οπτικοποίησης της διδασκαλίας, επιτυγχάνεται κυρίως μέσω Η/Υ. Επιπρόσθετα, δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν ψηφιακό αρχειοθετημένο φάκελο με τις εικαστικές δημιουργίες των μαθητών τους, τον οποίο μπορούν να αξιοποιήσουν και για σκοπούς αξιολόγησης. Επιπλέον, το εικαστικό ημερολόγιο, καινοτομία που έχει εισαχθεί στο ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών και στο οποίο τα παιδιά μπορούν να καταγράψουν τις ιδέες τους, μπορεί να έχει και ψηφιακή μορφή. Τέλος, οι ΤΠΕ λειτουργούν ως μέσα και εργαλεία για ενημέρωση, επιμόρφωση και επικοινωνία μεταξύ των εκπαιδευτικών και της Ομάδας Εικαστικής Αγωγής. Μέσω της ιστοσελίδας οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιμορφώνονται και να έχουν πρόσβαση σε υλικό που αφορά στο ΝΑΠ Εικαστικών Τεχνών, συνέδρια – σεμινάρια, εγκυκλίους, ανακοινώσεις, διαγωνισμούς και εκδηλώσεις.

Η Ομάδα Εικαστικής Αγωγής Δημοτικής Εκπαίδευσης προτείνει λογισμικά στους εκπαιδευτικούς στην ιστοσελίδα Εικαστικής Αγωγής :

1.Υποστηρικτικό Υλικό ◊ Λογισμικά:

- Windows Movie Maker: Προτείνεται στους εκπαιδευτικούς για τη δημιουργία videoart και animation.
- Gimp: Προτείνεται στους εκπαιδευτικούς για ψηφιακή επεξεργασία εικόνας.

2. Συνδέσεις ◊ Χρήσιμες Ιστοσελίδες ◊ Διαδραστικά παιχνίδια :

1. • MoMa Interactive Games
2. • National Gallery of Art
3. • Picassohead
4. • Kid's Painting Activities
5. • Online Jigsaw Puzzle
6. • Personal Art: How do you see yourself and other people?
7. • Design a Mosaic: «Οδηγός φύλαξης Ψηφιακού Ψηφιδωτού» για να μπορούν τα παιδιά να τα συνεχίσουν σε επόμενο μάθημα.

4.2.ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011), οι βασικοί στόχοι της μουσικής εκπαίδευσης αποτελούνται από τις γνώσεις και τις δεξιότητες οι οποίες έχουν σχέση με την δημιουργικότητα, την ανάπτυξη κινήτρων για μάθηση, την προβολή της διαθεματικότητας, την καλλιέργεια της αυτοεκτίμησης και της επικοινωνίας και τη δυνατότητα σύνθεσης μουσικής. Μέσω διαφόρων προγραμμάτων μουσικής σύνθεσης τα παιδιά δύναται να συνθέσουν τις δικές τους δημιουργίες. (Ράπτη & Ράπτης, 2011).

Κατά τη μουσική διδασκαλία, η χρήση των οργάνων και τα ακούσματα καινούργιων ηλεκτρονικών ήχων βοηθά στην καλλιέργεια της ποιότητας της διδασκαλίας και στην απόδοση των μαθητών δίνοντάς τους κίνητρα για μάθηση. Μέσα από τα διαδραστικά περιβάλλοντα, επιτυγχάνεται η εξέλιξη στις δεξιότητες μουσικής των μικρών παιδιών, καθώς η ακουστική εκμάθηση ενισχύει την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών (Ko & Chou, 2014). Το νέο σχολείο ψηφιακής μορφής και η πληθώρα των εφαρμογών του , όπως οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και οι διαδραστικοί πίνακες στα σχολεία, έδωσαν νέες δυνατότητες για τη διδασκαλία του μαθήματος της μουσικής, οι οποίες προωθούνται από το Υπουργείο Παιδείας (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011γ). Τέλος, στο διαδίκτυο μπορεί κάποιος να βρει λογισμικά για σύνθεση μουσικής, όπως είναι το creating music το οποίο αποτελείται από διάφορες διαδραστικές εφαρμογές: παίξιμο μουσικών οργάνων, μύηση σε

μουσικές διάσημων προσωπικοτήτων της μουσικής, εκμάθηση των μουσικών σκαλών με διαφορετικά μουσικά όργανα, δημιουργία μελωδιών, σύνθεση μουσικής κ.α.

4.3.ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στη Θεατρική Αγωγή μόνο θετικά μπορεί να αξιολογηθεί καθώς τα οφέλη από αυτήν την ενσωμάτωση είναι πολλά: 1) γίνεται ευκολότερη η ανασκόπηση θεμάτων, 2) αναπτύσσονται οι δεξιότητες των μαθητών σχετικά με τον χειρισμό της τεχνολογίας για το θέατρο, 3) παρέχει περισσότερο υλικό οπτικό σχετικά με το θέατρο και 4) ενισχύει τη διαδικασία παραγωγής. Μέσω της χρήσης διαφόρων προγραμμάτων στον Η/Υ όπως τα Windows Live Movie maker, Photo Story, Microsoft Word, Power Point κ.ά. η δραματολογία δύναται να εμπλουτιστεί (Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου, 2012). Η δημιουργία και αφήγηση ιστοριών (Digital Storytelling) αποτελεί ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ενίσχυση του προφορικού και του γραπτού λόγου των μαθητών, ενώ παράλληλα βοηθά στην καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης και της αναδημιουργίας της πληροφορίας, μετατρέποντας το μάθημα σε πολύπλευρη βιωματική εμπειρία.

Τα διάφορα τεχνολογικά εργαλεία διευκολύνουν το παιχνίδι ρόλων των παιδιών κατά τον Ulas(2008), την εκφραστικότητα των συναισθημάτων, αλλά και τις διαπροσωπικές σχέσεις τους (Ko & Chou, 2014). Όπως αναφέρεται από τους Wallerstedt και Pramling το 2012, τα παιδιά αλληλεπιδρούν συχνά με πολλά εργαλεία Νέας Τεχνολογίας και μέσω της αλληλεπίδρασης αυτής προάγεται η γνώση. (Ko & Chou, 2014).

Ένα τέτοιο παράδειγμα θα μπορούσε να αποτελέσει η εφαρμογή eShadow , η οποία διαθέτει ένα περιβάλλον ψηφιακής αφήγησης (desktop application) διαδικτυακό (web application) μέσω του οποίου παρέχεται η ρεαλιστική προσομοίωση της κίνησης των φιγούρων του Θεάτρου Σκιών. Ακόμη ένα πετυχημένο παράδειγμα ψηφιακής εφαρμογής αποτελεί η πλατφόρμα δημιουργίας σημειώσεων του θεατρικού σκηνοθέτη. Πρόκειται για μια διαδραστική εφαρμογή που δίνει δυνατότητα σχολιασμού μιας θεατρικής παράστασης. Μέσω των «σημειώσεων του σκηνοθέτη» σκιαγραφούνται τα βασικά στοιχεία που συνθέτουν το ανέβασμα μίας θεατρικής παράστασης όπως είναι για παράδειγμα η ανάλυση των χαρακτήρων, η περιγραφή των κοστουμιών και των σκηνικών, ο σχεδιασμός του φωτιστικού πλάνου κτλ. Τέλος,

για τη δημιουργία σεναρίων και ιστοριών θα μπορούσε να αξιοποιηθεί κάποια πλατφόρμα όπως αυτή του story telling.

Όλες αυτές οι ψηφιακές προσεγγίσεις μπορεί να φαντάζουν δύσκολες και πρωτοπόρες στο εκπαιδευτικό κοινό, ωστόσο για τα παιδιά που ζουν πλέον στον κόσμο των ψηφιακών μέσων καθίστανται εύκολα στη χρήση- καθότι εξοικειωμένα με το περιβάλλον των Η/Υ- και κρίνονται απαραίτητα για την πρόκληση του ενδιαφέροντός τους σε κάθε μορφή διαδασκαλίας. Κάνοντας χρήση τέτοιων προγραμμάτων στους τομείς της Αισθητικής Αγωγής αυτόματα δίνεται η έμπνευση για δημιουργία σε νέα περιβάλλοντα πιο ελκυστικά, ξεφεύγοντας από τον κορεσμό που ίσως έχουν υποστεί παλαιότερες φόρμες μαθημάτων. Οι ψηφιακές τεχνολογίες συνδράμουν στη γνωριμία και στην επαφή των παιδιών με την πνευματική, πολιτιστική και καλλιτεχνική παράδοση μέσα από λογισμικά, όπως είναι τα ψηφιακά μουσεία, κ.ο.κ. παρέχοντας ευκαιρίες για τη δημιουργία νέων ειδών έργων τέχνης (Βροχαρίδου και Σωτηράκη, 2013· Lunenfeld, 2000· Χρονάκη, 2004).

5.BULLYING – ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

5.1.ΟΡΙΣΜΟΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΥ(BULLYING)

Το bullying ή αλλιώς ο σχολικός εκφοβισμός αποτελεί ένα παγκόσμιο θέμα που επικρατεί ευρέως εδώ και δεκαετίες κάνοντας έντονα την εμφάνισή του και στη χώρα μας τα τελευταία χρόνια καθιστώντας το σε ένα από τα πιο μεγαλειώδη κοινωνικά φαινόμενα της εποχής. Το bullying είναι μια μορφή βίας που μπορεί να επιτευχθεί μέσω απειλής, πειράγματος, κοροϊδίας, σπρωξίματος, χτυπήματος, κλεψίματος και δύναται να προκληθεί από ένα ή περισσότερα άτομα (θύτης-ες) προς έναν μαθητή (θύμα). Οι μορφές που μπορεί να πάρει ο σχολικός εκφοβισμός ποικίλλουν σε σωματικές, ρατσιστικές, φρασεολογικές, κοινωνικές, ρατσιστικές, ηλεκτρονικές, σεξουαλικές και εκβιαστικές. Είτε ο εκφοβισμός που προκαλείται εις βάρος κάποιου είναι άμεσος είτε έμμεσος, το βασικό χαρακτηριστικό του είναι πως επαναλαμβάνεται με την πάροδο του χρόνου δημιουργώντας ένα συνεχές πρότυπο βίαιης συμπεριφοράς (Batsche & Knoff, 1994.Olweus, 1993). Καθημερινά πολλοί μαθητές αντιμετωπίζουν καταστάσεις παρενόχλησης και κακοποίησης που καθίσταται σαφές ότι είναι δύσκολο να χειριστούν. Ένας σύντομος ορισμός για την απειλητική συμπεριφορά λέει πως: *«Ένας μαθητής είναι θύμα εκφοβισμού, όταν εκτίθεται επανειλημμένα για ένα*

χρονικό διάστημα σε αρνητικές ενέργειες που εκτελούνται από έναν ή περισσότερους μαθητές. Μια ενέργεια θεωρείται αρνητική όταν κάποιος σκόπιμα βλάπτει ή επιχειρεί να βλάψει ή να ταλαιπωρήσει κάποιον άλλο» (Daphne, 2013).

5.2.ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ BULLYING

Σε πολυάριθμες μελέτες, η θυματοποίηση στο σχολείο σχετίζεται με την αυτοεκτίμηση. Χρησιμοποιώντας διάφορα αξιόπιστα στοιχεία μετρήσεων αυτοεκτίμησης, τα αποτελέσματα αυτών των μελετών δείχνουν γενικά ότι η χαμηλή αυτοεκτίμηση σχετίζεται με επαναλαμβανόμενη θυματοποίηση. Οι «νταήδες» προκύπτει πως δεν τρέφουν ιδιαίτερο άγχος, ενώ διακατέχονται από μεγάλη αυτοπεποίθηση. Υπάρχουν κάποια στοιχεία σύμφωνα με τα οποία υποστηρίζεται η άποψη ότι στοχοποιούν τους άλλους επειδή δεν αισθάνονται καλά με τον εαυτό τους, αλλά αυτά είναι πολύ λίγα (Batsche & Knoff, 1994· Olweus, 1993). Από την άλλη πλευρά, οι μαθητές εκείνοι που γίνονται θύματα του σχολικού εκφοβισμού είναι συνήθως άτομα ανήσυχα, με ανασφάλειες, ενώ ταυτόχρονα παρατηρείται πως διακατέχονται από χαμηλή αυτοεκτίμηση και αυτοπεποίθηση και δύσκολα θα εκδικούνταν κάποιον μαθητή που του ασκεί βία. Επίσης τα άτομα αυτά συνήθως δεν έχουν κοινωνικές επαφές και φίλους.

Αναμφισβήτητα οι συνέπειες του bullying, μόνο αρνητικές μπορεί να είναι τόσο για το θύμα όσο και για τον θύτη. Όσον αφορά τα θύματα μπορεί να προκληθεί θλίψη, στεναχώρια, άγχος, πόνος (σωματικός η/και ψυχολογικός), πίεση, κατάθλιψη, μοναξιά, χαμηλή αυτοπεποίθηση κ.α. Όσο για τους θύτες, έρευνες αποδεικνύουν πως άτομα που εμπλέκονται σε τέτοιες πράξεις παραβατικού χαρακτήρα εμφανίζουν χαμηλές επιδόσεις στα μαθήματα, διατάραξη προσωπικότητας και αδιαφορία για το κοινωνικό σύνολο. Ως αποτέλεσμα αυτών, είναι πιο εύκολο να υιοθετήσουν εγκληματικές συμπεριφορές και να διαπράξουν ακόμη και οικογενειακή βία στο μέλλον.

Σύμφωνα με τον Ken Rigby, το κίνημα για την καταπολέμηση του εκφοβισμού οφείλει μεγάλο μέρος της ώθησής του στους ισχυρισμούς ότι ο επανειλημμένος εκφοβισμός μπορεί να έχει σοβαρές συνέπειες για την υγεία και την ευημερία των θυμάτων. Οι ισχυρισμοί αυτοί χρονολογούνται τουλάχιστον από τον 19ο αιώνα, όταν σε δημόσια συζήτηση μετά τη δημοσίευση του βιβλίου του Tom Brown's «School Days» επικεντρώθηκε στις βλαβερές συνέπειες του εκφοβισμού στα δημόσια σχολεία

της Αγγλίας. Έκτοτε αμέτρητες έρευνες έχουν διεξαχθεί σε χιλιάδες σχολεία ανά τον κόσμο, καταλήγοντας πάντα στην αρνητική επίδραση του φαινομένου τόσο για τον θύτη όσο για το θύμα και το περιβάλλον τους.

Ποικίλες έρευνες έχουν αποδείξει ότι περίπου το 15% των μαθητών είτε εκφοβίζονται τακτικά είτε είναι οι θύτες της ιστορίας (Olweus, 1993). Ο σχολικός εκφοβισμός φαίνεται να δημιουργείται κατά τη διάρκεια του δημοτικού σχολείου, να μεγαλώνει κατά τα γυμνασιακά έτη να μειώνεται κατά τη διάρκεια του λυκειακών ετών. Ωστόσο, ενώ η σωματική βία φαίνεται να ελαχιστοποιείται καθώς προχωράνε οι ηλικίες, η λεκτική παρενόχληση παραμένει σταθερή. Το μέγεθος του σχολείου, η φυλή και η τοποθεσία του σχολικού περιβάλλοντος (αγροτικό, προαστιακό ή αστικό) δεν φαίνεται να είναι αποτελούν παράγοντες για την δημιουργία του σχολικού εκφοβισμού. Τέλος, τα αγόρια εμπλέκονται στις διάφορες μορφές του σχολικού εκφοβισμού και συνάμα αποτελούν τα θύματα των εκφοβιστών συχνότερα από τα κορίτσια (Batsche & Knoff, 1994, Nolin, Davies, & Chandler, 1995, Olweus, 1993).

5.3.Η ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΤΩΝ ΘΥΜΑΤΩΝ

Ο σχολικός εκφοβισμός είναι ένα επείγον ζήτημα που κάνει την εμφάνισή του στο κοινωνικό περιβάλλον συνολικά. Η βίαιη συμπεριφορά των εκφοβιστών κάνει την εμφάνισή της σε κοινωνικά πλαίσια στα οποία οι δάσκαλοι και οι γονείς γενικά αγνοούν την ύπαρξη του προβλήματος και τα άλλα παιδιά - παρατηρητές είτε φοβούνται να εμπλακούν είτε απλά δεν ξέρουν τον τρόπο για να βοηθήσουν (Charach, Pepler, & Ziegler, 1995). Με δεδομένο την κατάσταση αυτή, οι όποιες παρεμβάσεις δεν πρέπει να επικεντρώνονται στα μεμονωμένα περιστατικά, αλλά θα πρέπει να απευθύνονται σε ολόκληρη τη σχολική κοινότητα. Οι Smith και Sharp (1994) τονίζουν την ανάγκη εισαγωγής εφαρμογών σχεδίων και συναντήσεις μέσω της συμβουλευτικής στα προγράμματα σπουδών, με στόχο την ενδυνάμωση των χαρακτήρων των μαθητών και την προώθηση της καταπολέμησης της βίας.

Εκπαιδευτικοί και γονείς πρέπει να βρίσκονται σε συνεχής εγρήγορση και επιμόρφωση για την αναγνώριση αρχικά του προβλήματος και επίλυσής του στη συνέχεια. Τα παιδιά θα πρέπει να αισθανθούν οικεία τόσο στο σχολικό περιβάλλον όσο και στο οικογενειακό ώστε να μπορέσουν να ζητήσουν εύκολα βοήθεια αν χρειαστεί, αντίστοιχα γονείς και εκπαιδευτικοί θα πρέπει να μπορούν να την προσφέρουν. Γνωρίζοντας πως ο σχολικός εκφοβισμός αποτελεί ένα από τα

σοβαρότερα ζητήματα του σήμερα, και έχει τη δυνατότητα να επηρεάσει αρνητικά την πρόοδο και ανέλιξη των μαθητών τόσο μαθησιακά όσο και κοινωνικά, γίνεται επιτακτική ανάγκη η εφαρμογή ενός ολοκληρωμένου σχεδίου δράσης που θα εμπλέκονται σε αυτό και οι μαθητές και οι γονείς και το σχολικό προσωπικό ώστε να διασφαλιστεί πως όλοι οι μαθητές δύναται να μάθουν σε ένα ασφαλές περιβάλλον.

5.4.0 ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ BULLYING

Τα τελευταία χρόνια παγκοσμίως, υποστηρίζεται η άποψη ότι η εκπαίδευση πρέπει να απομακρυνθεί από τα μονοπολιτισμικά πρότυπα και να προωθεί την αποδοχή της διαφορετικότητας (κοινωνικής, πολιτισμικής, γλωσσικής κ.α.) συνδυαστικά με τις αξίες της δημοκρατίας, της δικαιοσύνης, της ισότητας και της αλληλεγγύης, έτσι ώστε οι αξίες αυτές να γίνουν ορόσημο των σύγχρονων κοινωνιών. (Declaration on European Identity, Copenhagen 1973). Τα προγράμματα εκπαίδευσης και πρόληψης πρέπει να παρέχουν στα παιδιά ευκαιρίες με σκοπό να μάθουν και να εξασκήσουν κοινωνικές δεξιότητες ώστε να έχουν τα καλύτερα εφόδια για να διαχειριστούν τον σχολικό εκφοβισμό (Rubin-Vaughan et al., 2011). Καθίσταται επιτακτική ανάγκη να δοθεί η απαιτούμενη προσοχή στην διεκπεραίωση τέτοιων προγραμμάτων στο χώρο του σχολείου. Ήδη στο πρόγραμμα του Νέου Σχολείου οι σκοποί εστιάζουν στην προσέγγιση αυτή, που θέλουν τον μαθητή να εμπλέκεται με τέτοια θέματα στην σχολική του καθημερινότητα.

5.5.0 ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΟΥ BULLYING

Όπως είναι γνωστό η τέχνη, σε οποιαδήποτε μορφή της, αποτελεί μια ξεχωριστή εκπαιδευτική πρόταση και ο ρόλος της σε τέτοιου είδους προγράμματα θα μπορούσε να είναι καθοριστικός ως μέσο υποστήριξης και βελτίωσης στην αντιμετώπιση φαινομένων bullying. Μέσω της τέχνης και πιο συγκεκριμένα της βιοματικής μάθησης, θα επιδιωχθεί ο μαθητής να λάβει τα απαραίτητα εφόδια και γνώσεις για το φαινόμενο και να το βιώσει πολύπλευρα : από τη μεριά του θύτη, του θύματος και του παρατηρητή. Έτσι αποσκοπώντας μελλοντικά στη μείωση του φαινομένου, ο θύτης θα το «σκεφτεί» και επεξεργαστεί διαφορετικά γνωρίζοντας το «κακό» που προκαλεί και θα αποφύγει να το πράξει, το θύμα θα είναι πιο έτοιμο να αντιμετωπίσει την κατάσταση και ίσως τη διαχειριστεί μιλώντας κι όχι σιωπώντας και ο παρατηρητής δε θα μείνει άπραγος.

Συμπερασματικά, η ανάπτυξη κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων των μαθητών μπορεί να επιτευχθεί μέσω μιας εκπαίδευσης πολυπρησματικής που θα προσφέρει με την αξιοποίηση της τέχνης την ευκαιρία στα παιδιά να μάθουν το σωστό και να το υπηρετούν καταπολεμώντας ταυτόχρονα οποιαδήποτε βίαιη-αντικοινωνική συμπεριφορά.

6.ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

6.1.ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να διερευνήσει την καταπολέμηση των φαινομένων bullying μέσα από μία ολοκληρωμένη πρόταση – πρόγραμμα με εργαλεία εφαρμογής την Τέχνη σε συνδυασμό με τις Νέες Τεχνολογίες και τα αποτελέσματα που φέρουν αυτά τα δύο εργαλεία στην αύξηση του ενδιαφέροντος του μαθητή.

6.2.ΣΤΟΧΟΙ

- καλλιέργεια ενσυναίσθησης και σεβασμού στη διαφορετικότητα του ανθρώπου
- κατανόηση της έννοιας του σχολικού εκφοβισμού και των φαινομένων του
- προσπάθεια καταπολέμησης του bullying
- ανάπτυξη δεξιοτήτων του νου
- καλλιέργεια κριτικής σκέψης
- εξωτερίκευση συναισθημάτων
- καλλιέργεια κλίματος συνεργασίας και ομαδικότητας
- ενδυνάμωση προσωπικότητας
- καλλιέργεια έκφρασης λόγου και άποψης
- ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων
- καλλιέργεια δημιουργικότητας
- αύξηση κινήτρων μάθησης
- βελτίωση συγκέντρωσης
- ακολουθία κανόνων και οδηγιών
- Χρήση Τ.Π.Ε και διαφορετική γνωριμία με αυτό το αντικείμενο
- Γνωριμία και γνώση χειρισμού προγραμμάτων και λογισμικών Νέων Τεχνολογιών

- Εξοικείωση με Νέες Τεχνολογίες
- Χρήση Νέων Τεχνολογιών σε συνδυασμό με υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα

6.3.ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ

- Μπορεί η Τέχνη να βοηθήσει στην καταπολέμηση φαινομένων bullying?
- Πώς οι Νέες Τεχνολογίες συμβάλλουν στη νέα πραγματικότητα στην Εκπαίδευση και καθιστά πιο ενδιαφέρον το αντικείμενο μάθησης- προσέγγισης?
- Ποια η συνεισφορά των Νέων Τεχνολογιών στην Τέχνη?
- Ποια τα αποτελέσματα της Τέχνης στην Εκπαίδευση?
- Τι ρόλο παίζουν η Τέχνη και οι Νέες Τεχνολογίες στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης των παιδιών σύμφωνα με τη διεξαγωγή του προγράμματος που υλοποιήθηκε?
- Σε τι βοηθούν οι νέοι μέθοδοι προσέγγισης των Νέων Τεχνολογιών όπως η επαυξημένη πραγματικότητα, το δωμάτιο διαφυγής, το ψηφιακό μουσείο και πώς αυξάνουν το κίνητρο για μάθηση?

6.4.ΑΝΑΛΥΣΗ – ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

6.4.1.ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΣ

Η ιστορία που πραγματεύεται το σενάριο του πρότζεκτ είναι βασισμένη στο βιβλίο της Ελένης Καζάρα «5 μέρες σιωπής». Πρόκειται για μια ιστορία σχολικού εκφοβισμού με την οποία έρχεται αντιμέτωπη η πρωταγωνίστρια του έργου η Δανάη, ένα κορίτσι της Δ' τάξης Δημοτικού. Η Δανάη περνάει ευχάριστα τη ζωή της στη Δράμα μέχρι που οι γονείς της, της ανακοινώνουν ότι θα πρέπει να μετακομίσουν σε άλλη πόλη και άρα θα πρέπει να αφήσει πίσω συμμαθητές-φίλους, δασκάλα και το δωμάτιό της που τόσο αγαπά. Μέσω του escape room που παρουσιάζεται στον ακόλουθο σύνδεσμο, <https://view.genial.ly/62dd6753e37e32001a5960bf/game-breakout-5-meres-siwphs>, οι μαθητές «μπαίνουν» στο έργο και παρακολουθούν, κάθε φορά σε διαφορετικό ρόλο, την πρώτη εβδομάδα της Δανάης στο καινούργιο της σχολείο εξετάζοντας κάθε μέρα ξεχωριστά με τι ήρθε αντιμέτωπη.



Εικόνα 1 Εξώφυλλο escape room

Σε αυτό το template που αποτελεί το εξώφυλλο του escape room(Εικόνα 1), το διαδραστικό στοιχείο βρίσκεται πατώντας στη φράση «μια ιστορία σχολικού εκφοβισμού» όπου εμφανίζεται ένας υπέρ-σύνδεσμος που οδηγεί στο pdf του βιβλίου. Η επαύξηση γίνεται μέσω της πλατφόρμας Artutor.

Το escape room έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε μέρα της εβδομάδας να χρησιμοποιείται μία ξεχωριστή τεχνική Θεάτρου. Πιο αναλυτικά, ξεκινώντας την ιστορία και παρουσιάζοντας στην εισαγωγή το «πορτρέτο» της Δανάης ζητάμε από τα παιδιά στο πρώτο κομμάτι να δημιουργήσουν με παντομίμα εικόνες που θα δείχνουν την 'ευτυχισμένη' ζωή της Δανάης στη Δράμα. Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται σε αυτή την δραστηριότητα με σκοπό να κατανοηθεί πόσο ήρεμα και καλά κυλούσαν όλα στη ζωή της Δανάης πριν την μετακόμιση είναι η «παντομίμα» και η «παγωμένη εικόνα». Η παντομίμα παίζεται χωρίς να χρησιμοποιείται η φωνή. Τα παιδιά καλούνται να αναπαραστήσουν-περιγράψουν κάτι δίνοντας έμφαση στις κινήσεις του σώματος και στις εκφράσεις του προσώπου τους. Έτσι τους δίνεται η ευκαιρία να εξασκήσουν τις κινητικές τους ικανότητες και να δουλέψουν τη φαντασία τους. Στην «παγωμένη εικόνα» ή «ταμπλό» ή «δυναμικές εικόνες» όπως αλλιώς λέγεται, τα μέλη της ομάδας καλούνται, ατομικά ή σαν σύνολο, να φτιάξουν με τα σώματά τους μια δημιουργία και να ακινητοποιηθούν σαν να βγαίνουν «φωτογραφία» (Εικόνα 2).

ΕΙΣΑΓΩΓΗ (παντομίμα–παγωμένη εικόνα)

Η Δανάη είναι ένα κορίτσι που πηγαίνει στην τετάρτη τάξη και μένει στη Δράμα. Η ζωή της κυλά αρμονικά μέχρι τη στιγμή που ο μπαμπάς της της ανακοινώνει ότι βρήκε δουλειά σε μία άλλη πόλη και θα πρέπει άμεσα να μετακομίσουν. Η Δανάη θα πρέπει να αφήσει πίσω τους συμμαθητές της, τις φίλες της, την δασκάλα και το δωμάτιο της που τόσο αγαπά.

Έγινε κατανοητό μέσα από τις παγωμένες εικόνες πόσο όμορφη ζωή θα έπρεπε να εγκαταλείψει η Δανάη? Εάν ΝΑΙ πατήστε το αντίστοιχο κουτάκι για να συνεχίσετε στην ιστορία.

ΝΑΙ!

genially

Εικόνα 2 Εισαγωγή (α μέρος)

Σε αυτό το template το διαδραστικό στοιχείο είναι μια ηχογραφημένη οδηγία, που έχει δημιουργηθεί μέσω των δυνατοτήτων που προσφέρει η ίδια η πλατφόρμα Genially, και επεξηγεί τον τρόπο με τον οποίο προτείνεται να γίνει η παντομίμα. Πατώντας στο ΝΑΙ γίνεται η μετάβαση στην επόμενη σελίδα.

Στο δεύτερο κομμάτι της εισαγωγής (Εικόνα 3) έχει προηγηθεί η ανακοίνωση της μετακόμισης οπότε εξετάζονται οι σκέψεις της Δανάης πάνω σε αυτήν την απόφαση. Ζητείται σε αυτό το σημείο από τα παιδιά να μπουν σε ρόλο Δανάης και να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις τους και τους προβληματισμούς τους που αφορούν αυτήν την ξαφνική απόφαση και το άγνωστο που ξημερώνει για την ηρωίδα, σαν να ήταν αυτοί στη θέση της. Στην δραστηριότητα αυτή η τεχνική που χρησιμοποιείται είναι ο «καταιγισμός ιδεών» (brainstorming). Στον «καταιγισμό ιδεών» ή «ιδεοθύελλα» ο εμψυχωτής ζητάει από την ομάδα να καταθέσει με τρόπο άμεσο ό,τι σκέφτονται πάνω σε ένα θέμα που απασχολεί το έργο, μια σκηνή του ή έναν ήρωα. Όλοι λένε αυτό που τους έρχεται στο μυαλό χωρίς σχόλια και κάποιος κρατάει σημειώσεις με όσα ακούγονται.

Οι σκέψεις της Δανάης στην πολυθρόνα (brain storming)



genially



οι σκέψεις της Δανάης

Προσπάθησε να μπεις στη θέση της Δανάης εκείνο το βράδυ που της ανακοίνωσε ο μπαμπάς της ότι θα πρέπει να μετακομίσουν και γράψε κάθε σου σκέψη....

Padlet

Αν κατάφερες να μπεις στη θέση - ρόλο της Δανάης και να αιστανθείς όπως εκείνη, τότε πάτησε το κουτάκι "ΟΚ!".

ΟΚ!

Εικόνα 3 Εισαγωγή (β μέρος)

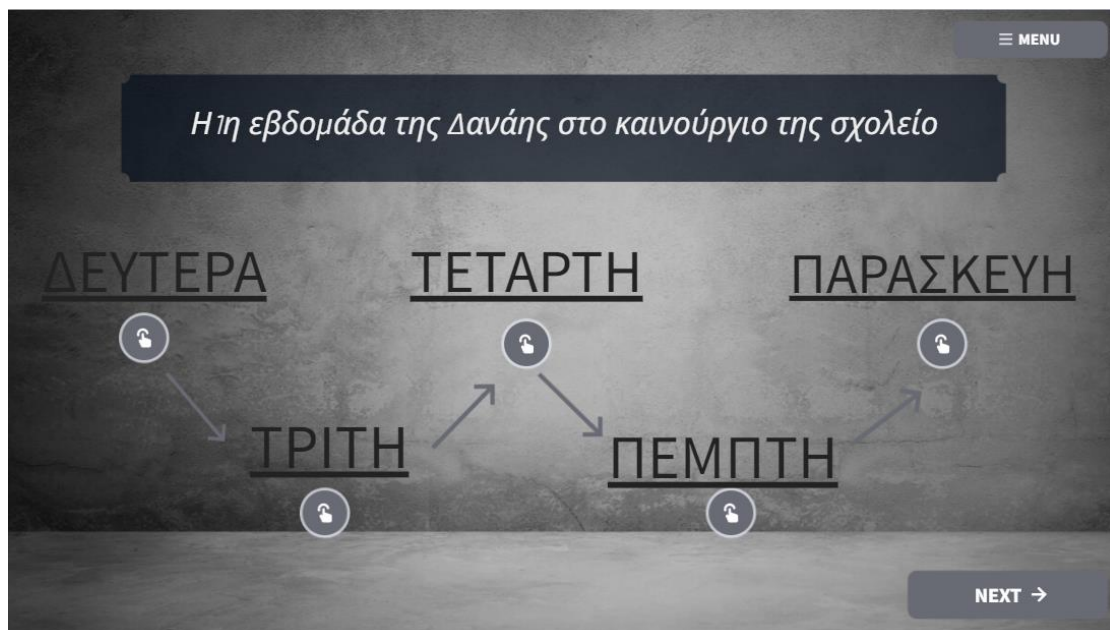
Σε αυτό το template το διαδραστικό στοιχείο εμφανίζεται πατώντας στο κουτάκι «οι σκέψεις της Δανάης», το οποίο οδηγεί σε ένα έτοιμο “wall” της πλατφόρμας Padlet.

Στην επόμενη σελίδα του escape room (Εικόνα 4), τα παιδιά θα κάνουν ένα ξεκούραστο διάλειμμα προσπαθώντας να βρουν τη διαδρομή που ακολούθησε η Δανάη από το σπίτι της στη Δράμα μέχρι την καινούργια πόλη διαμονής τους. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί με τους εξής 2 τρόπους : 1) εκτύπωση και διαμοιρασμός στα παιδιά για να τραβήξουν τη γραμμή. 2) Προβολή λαβύρινθου σε όλη την οθόνη του προτζέκτορα στον πίνακα και σκιαγράφιση διαδρομής με μαρκαδόρο στον πίνακα. Σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι η κατανόηση της μεγάλης απόστασης που διανύει η Δανάη για να φτάσει στο νέο τόπο κατοικίας, που αυτό με τη σειρά του συνεπάγεται το απότομο κόψιμο των δεσμών της Δανάης με τη ζωή της στην Δράμα.



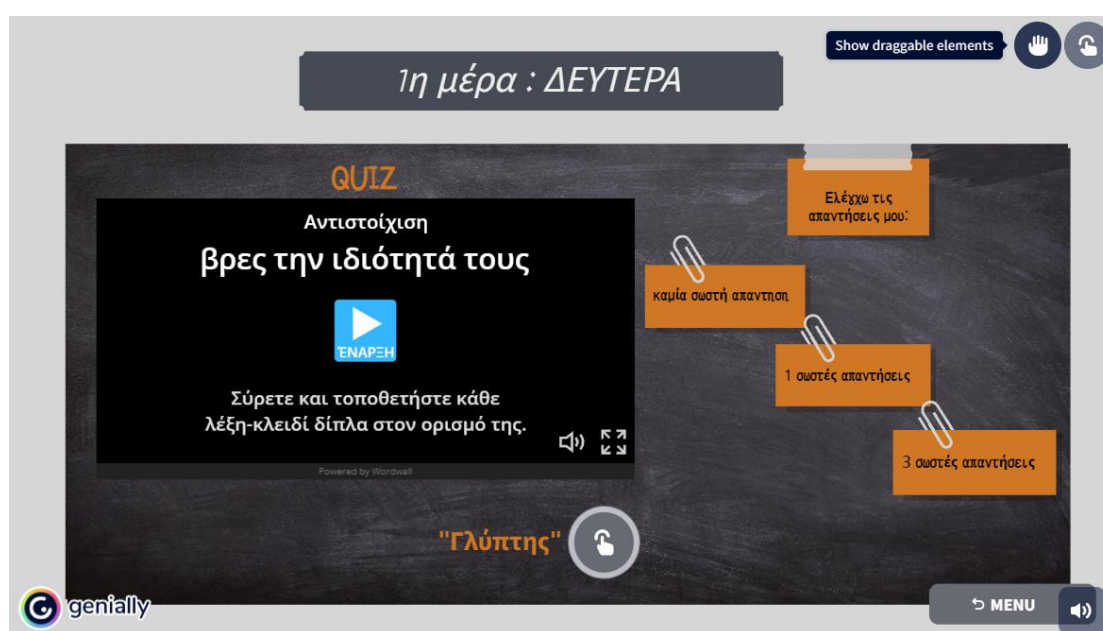
Εικόνα 4 Λαβύρινθος- Διαδρομή Δανάης

Το επόμενο template αποτελεί το βασικό μενού του escape room (Εικόνα 5). Τα παιδιά καλούνται να επισκεφτούν και να κάνουν τις δράσεις που προτείνονται σε κάθε μία από τις μέρες της εβδομάδας ξεκινώντας από τη Δευτέρα. Κάθε φορά που ολοκληρώνεται η δράση μιας μέρας επιστρέφουν στο κεντρικό μενού και από εκεί οδηγούνται στις δραστηριότητες της επόμενης μέρας. Μόλις ολοκληρώσουν την εβδομάδα πρέπει να κατευθυνθούν στην επόμενη μέρα, το Σάββατο, πατώντας στο κουμπί “NEXT”.



Εικόνα 5 Κεντρικό μενού

Τη Δευτέρα η Δανάη ξεκινάει την εβδομάδα της στο καινούργιο της σχολείο και έρχεται αντιμέτωπη με πολλές δυσκολίες (Εικόνα 6). Η τεχνική που χρησιμοποιείται σε αυτό το στάδιο είναι «ο γλύπτης». Πρόκειται για ένα παιχνίδι σε ζευγάρια, όπου το ένα παιδί μπαίνει σε ρόλο γλύπτη και το άλλο σε ρόλο γλυπτού. Ο γλύπτης προσπαθεί να δώσει μορφή στο έργο του και να αποτυπώσει αυτό που θα του ζητηθεί, συνήθως κάποιο συναίσθημα ή κάποια μορφή. Στην συγκεκριμένη περίπτωση ζητείται από τα παιδιά σε ρόλο γλύπτη να δημιουργήσουν τη φιγούρα της Δανάης δίνοντας έμφαση στη σωστή στάση του σώματος και του συναισθήματος μετά το δύσκολο ξεκίνημα που είχε με τους καινούργιους της συμμαθητές.



Εικόνα 6 ημέρα Δευτέρα

Στο template αυτό υπάρχουν 4 διαδραστικά στοιχεία:

α) Πατώντας στο κουτάκι του τίτλου «1^η μέρα Δευτέρα», εμφανίζεται μία λεζάντα που επεξηγεί το περιστατικό που συνέβη τη μέρα αυτή. Ο εκπαιδευτικός το διαβάζει στα παιδιά.



β) Πατώντας στην επιφάνεια του μαυροπίνακα εμφανίζεται μία σελίδα με τους ορισμούς των «ρόλων» του σχολικού εκφοβισμού. Ο εκπαιδευτικός κάνει συζήτηση με τους μαθητές για την κατανόηση αυτών των εννοιών.



γ) Πατώντας πάνω στο εικονίδιο quiz , τα παιδιά οδηγούνται στην πλατφόρμα Wardwall για να παίξουν ένα quiz με τις έννοιες που διδάχθηκαν. Ακριβώς δίπλα μπορούν να ελέγξουν τις απαντήσεις τους. Ανάλογα με το πόσες σωστές απαντήσεις έχουν δώσει οδηγούνται σε άλλη σελίδα.



καμία σωστή απάντηση: προτροπή για επανάληψη



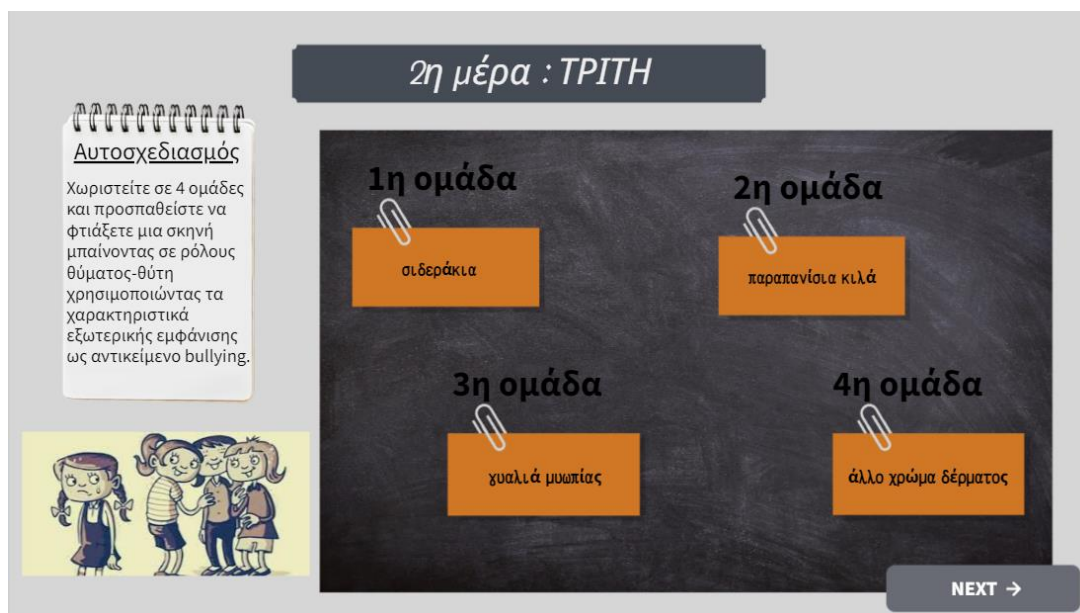
1 σωστή απάντηση: προτροπή για επανάληψη



όλες οι απαντήσεις σωστές: συνέχεια στο menu

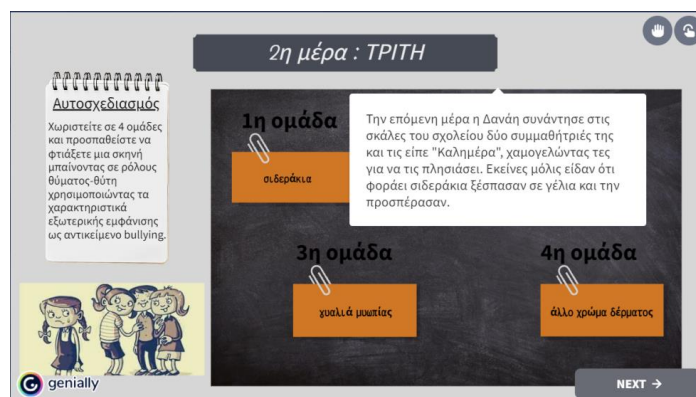
δ) Πατώντας στη λέξη «Γλύπτης» ακούγεται μια ηχητική οδηγία που εξηγεί πώς θα παίξουν το παιχνίδι. Η ηχογράφηση έγινε μέσω της πλατφόρμας Genially.

Την επόμενη μέρα, την Τρίτη (Εικόνα 7), ζητείται από τα παιδιά να χωριστούν σε ομάδες και να αυτοσχεδιάσουν πάνω στις διάφορες μορφές του σχολικού εκφοβισμού στοχεύοντας να προσεγγιστούν βιωματικά, ώστε να κατανοηθούν καλύτερα. Ο «αυτοσχεδιασμός» είναι η τεχνική που εξετάζεται σε αυτήν τη δραστηριότητα και αποτελεί βασική και απαραίτητη τεχνική για το θέατρο. Για να θεωρηθεί πετυχημένος θα πρέπει να έχει συγκεκριμένο θέμα και στόχο. Στους αυτοσχεδιασμούς ο «ηθοποιός» μπαίνει σε ρόλο και είναι σε ετοιμότητα να πράξει μετά τον συμπαίκτη του. Δημιουργεί την ιστορία, δεν την ερμηνεύει, παράγει ιδέες, φτιάχνει σκηνές.



Εικόνα 7 ημέρα Τρίτη

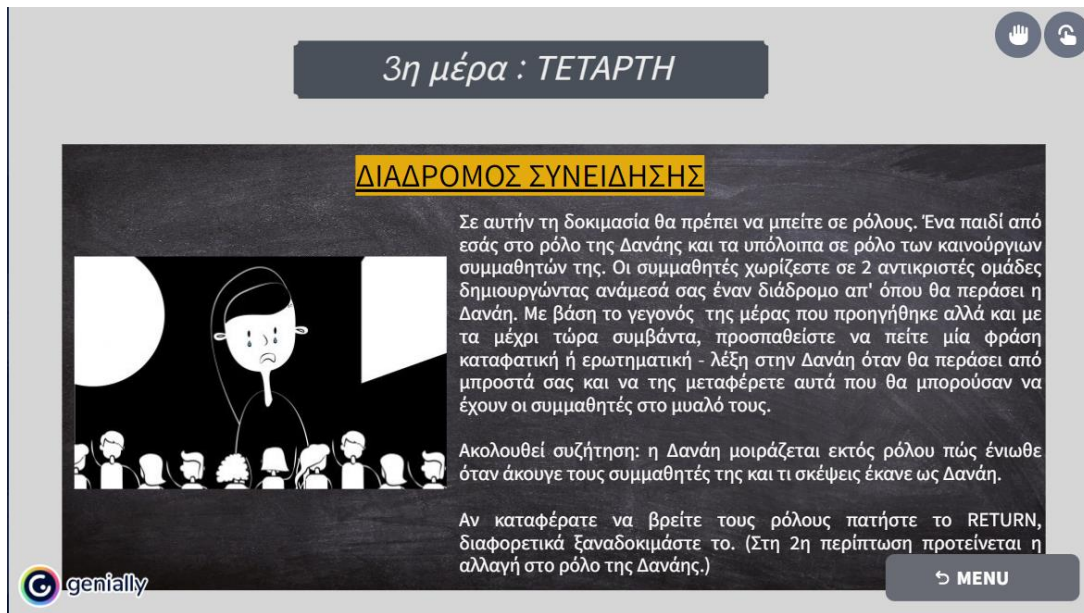
Πατώντας στο κουτάκι του τίτλου «2^η μέρα Τρίτη», εμφανίζεται μία λεζάντα που επεξηγεί το περιστατικό που συνέβη τη μέρα αυτή. Ο εκπαιδευτικός το διαβάζει στα παιδιά.



Η αξιολόγηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας προκύπτει από τις υπόλοιπες ομάδες. Στόχος της κάθε ομάδας είναι να μαζέψει τρία τικ, που σημαίνει ότι έχει αποδώσει σωστά τον αυτοσχεδιασμό που της ζητήθηκε.

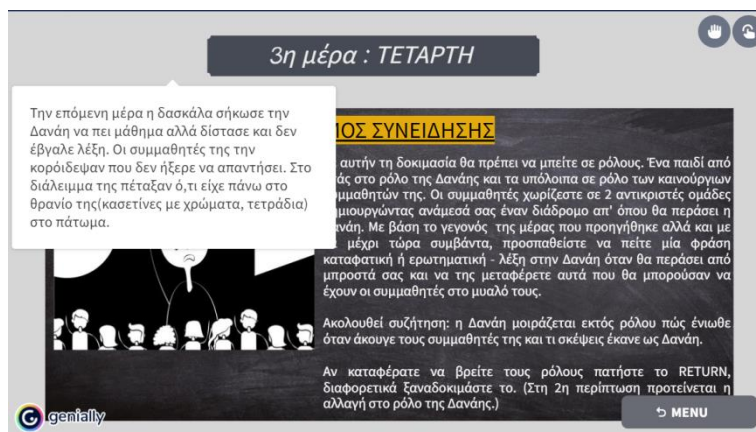


Την Τετάρτη τα πράγματα εξακολουθούν να είναι άσχημα για την Δανάη στο σχολείο (Εικόνα 8) . Η τεχνική που εξετάζεται εδώ είναι ο «διάδρομος συνείδησης», όπου μέσα από αυτόν καλείται το σύνολο των μαθητών να μπουν σε ρόλο «καινούργιων συμμαθητών» της Δανάης και να εξεταστεί πώς βλέπουν από την πλευρά τους εκείνη μετά το περιστατικό της μέρας όπου η Δανάη -από ντροπή και φόβο- δεν απάντησε στις ερωτήσεις του μαθήματος με αποτέλεσμα να εννοηθεί ότι δεν είναι ούτε καλή μαθήτρια. Σύμφωνα με τον «διάδρομο συνείδησης», η ομάδα σχηματίζει δύο παράλληλες σειρές αφήνοντας ένα μικρό διάδρομο ανάμεσά τους από όπου θα περάσει ένας «χαρακτήρας». Καθώς ο χαρακτήρας αυτός περπατάει αργά μέσα στο «διάδρομο», οι άλλοι του λένε α) φράσεις που νομίζουν ότι ο χαρακτήρας αυτός έχει στο μυαλό του ή β) σκέψεις που ο χαρακτήρας αυτός έχει πιθανώς για το δικό τους χαρακτήρα ή γ) σκέψεις που αυτοί (ως ρόλοι) έχουν για το χαρακτήρα που περνάει από μπροστά τους.



Εικόνα 8 ημέρα Τετάρτη

Πατώντας στο κουτάκι του τίτλου «3^η μέρα Τετάρτη», εμφανίζεται μία λεζάντα που επεξηγεί το περιστατικό που συνέβη τη μέρα αυτή. Ο εκπαιδευτικός το διαβάζει στα παιδιά.



Η επόμενη μέρα, η Πέμπτη (Εικόνα 9) , βρίσκει την Δανάη σε ακόμη πιο δύσκολη θέση καθώς το περιστατικό bullying αυτή τη φορά συμβαίνει στο μάθημα της Γυμναστικής όπου καμία ομάδα δεν την θέλει μαζί της. Θέση και λύση βρίσκει ο Γυμναστής και οι μαθητές βιώνουν την εξέλιξη αυτής της μέρας μέσα από την τεχνική «αφήγηση και αναπαράσταση». Είναι η περίπτωση του κατευθυνόμενου αυτοσχεδιασμού. Πρόκειται για μία τεχνική όπου τα παιδιά ακούγοντας ένα κομμάτι της αφήγησης προσπαθούν να ακολουθήσουν την ιστορία αναπαριστώντας την. Ο εμπυχωτής κάνει παύσεις αφήνοντας χώρο στην ομάδα για να δραματοποιήσει την ιστορία.

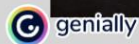
4η μέρα : ΠΕΜΠΤΗ

ΑΦΗΓΗΣΗ & ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Αυτήν τη μέρα καλείστε να την αναπαραστήσετε ακολουθώντας την αφήγηση του κειμένου που θα εμφανιστεί πατώντας πάνω στην εικόνα!



Καταλάβετε τα διαφορετικά στάδια της ψυχολογίας της Δανάης? Ποια ήταν αυτά? Αν ναι, πατήστε MENU. Αν όχι, συζητήστε τα σε κύκλο και μετά συνεχίστε!



➤ MENU

Εικόνα 9 ημέρα Πέμπτη

Πατώντας στο κουτάκι του τίτλου «4^η μέρα Πέμπτη», εμφανίζεται μία λεζάντα που επεξηγεί το περιστατικό που συνέβη τη μέρα αυτή. Ο εκπαιδευτικός το διαβάσει στα παιδιά κι εκείνα καλούνται να δραματοποιήσουν όσα ακούγονται.

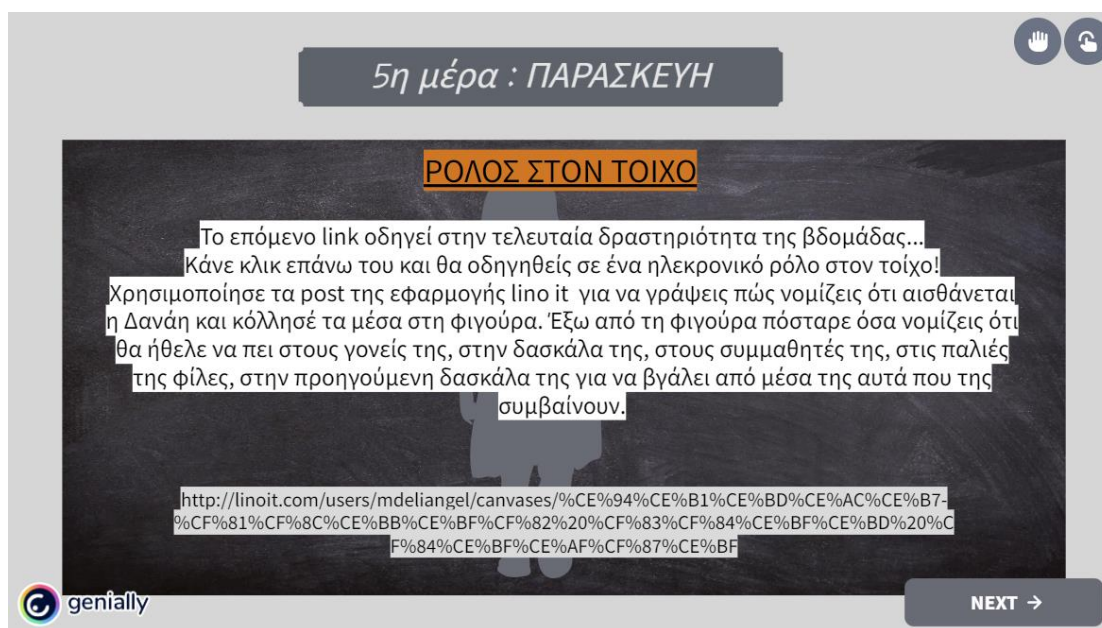
Νέα μέρα στο σχολείο, καινούριες στενοχώριες. Μετά από δύο ώρες γλώσσας και ένα διάλειμμα μοναξιάς, ήρθε η τρίτη ώρα: η ώρα της γυμναστικής. Ήταν η πρώτη φορά που η Δανάη έκανε γυμναστική σε αυτό το σχολείο και που γνώριζε το δάσκαλο φυσικής αγωγής, τον κύριο Πέτρο. Αυτός ήταν ένας πολύ χαρισματικός άνθρωπος, που 'εκμεταλλεύονταν' κάθε ευκαιρία για συζήτηση με τους μικρούς του μαθητές. Και η αφορμή δεν άργησε να φανεί. Ανακοίνωσε στα παιδιά ότι θα έπαιζαν μπάσκετ και τα χώρισε σε δύο ομάδες: την μπλε και την κόκκινη.

Την Δανάη την έβαλε στην κόκκινη ομάδα. Αμέσως τα μέλη της σύσσωμα άρχισαν να αντιδρούν. Κανένας δεν ήθελε να είναι στην ίδια ομάδα με την καινούρια μαθήτριά. Έπειτα, ο κύριος Πέτρος πρότεινε να μπει η Δανάη στην μπλε ομάδα, αλλά και πάλι είχαμε παρόμοιες αντιδράσεις. «Πάντως, παιδιά, είμαι πολύ χαρούμενος. Όλη τη χρονιά μαλώνετε μεταξύ σας για το πώς θα χωριζόσασταν σε ομάδες. Κανένας δεν συμφωνούσε με κανένα. Και τώρα, τι να πω! Μπράβο σας! Επιτέλους καταφέρατε να συμφωνήσετε σε κάτι ΟΛΟΙ μαζί. Και επειδή δεν θέλω να σας στενοχωρήσω, έχω να προτείνω το εξής: εγώ και η Δανάη θα είμαστε μία ομάδα. Η αντίπαλη ομάδα θα είναι δύο άτομα από εσάς, π.χ. ο Γιώργος και ο Πάνος. Κάθε ομάδα που θα βάζει πρώτη πέντε πόντους θα βγάζει την αντίπαλη ομάδα και τότε άλλοι δύο μαθητές θα παίξουν με την νικήτρια ομάδα. Συμφωνοί;» είπε γεμάτος ζωντάνια ο κύριος Πέτρος. «Ναιiiiiiiiiiiii!», είπαν με μια φωνή όλα τα παιδιά. «Ξεκινάμε, λοιπόν».

Όπως μπορείτε να φανταστείτε, η ομάδα του κυρίου Πέτρου κέρδιζε συνέχεια. Όταν έφτασαν στο τέλος, ο κύριος Πέτρος δεν παρέλειψε να ευχαριστήσει τη μικρή του συμπαίκτρια για την πολύτιμη βοήθειά της. «Δανάη μου, σε ευχαριστώ πολύ που έπαιξες μαζί μου. Είμαι σίγουρος πως χωρίς εσένα δεν θα είχα καμία πιθανότητα να κερδίσω». Η Δανάη χαμογέλασε και χαμήλωσε το κεφάλι της από ντροπή, αλλά και ικανοποίηση. - Τι λέτε; Παίζετε μόνοι σας μπάσκετ, γιατί εγώ κουράστηκα; - Ναιiiiiiiiiiiii! - Ποια ομάδα θα πάρει μαζί της τη νέα μας φίλη; - Εμείς! - Όχι, εμείς! - Εγώ προτείνω να παίξει ένα τέταρτο με την μπλε ομάδα και άλλο ένα τέταρτο με την κόκκινη ομάδα. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν!

Φτάνοντας στην τελευταία μέρα της εβδομάδας στο σχολείο, την Παρασκευή (Εικόνα 10), και μετά την αναπέρωση του ηθικού της Δανάης από την προηγούμενη μέρα στο μάθημα της Γυμναστικής η μέρα δεν πήγε όπως τελικά περίμενε. Η τεχνική που χρησιμοποιείται εδώ είναι ο «ρόλος στον τοίχο» όπου εξετάζονται οι σκέψεις της Δανάης απ όλη την εβδομάδα και αυτά που θα ήθελε να εκφράσει αν μιλούσε για την κατάστασή της. Στον ρόλο στον τοίχο τα παιδιά καλούνται να γεμίσουν το σκίτσο του ήρωα με διάφορα γνωρίσματα του χαρακτήρα. Ανάλογα με το που θα δώσει έμφαση ο εμπυχωτής τα γνωρίσματα χωρίζονται σε δίπολα και η μία πλευρά γράφεται στο εσωτερικό του σκίτσου, ενώ η άλλη εξωτερικά του.

Πατώντας στο προτεινόμενο link που εμφανίζεται στο template αυτό οι μαθητές μεταφέρονται στην πλατφόρμα lino it, όπου τους περιμένουν post it για να τα χρησιμοποιήσουν εκφράζοντας τις ιδέες τους.



Εικόνα 10 ημέρα Παρασκευή

Πατώντας στο κουτάκι του τίτλου «5^η μέρα Παρασκευή», εμφανίζεται μία λεζάντα που επεξηγεί το περιστατικό που συνέβη τη μέρα αυτή. Ο εκπαιδευτικός το διαβάζει στα παιδιά.

Σε αυτό το template εμπεριέχονται 3 διαδραστικά στοιχεία:

α) Πατώντας στον τίτλο «αρχή διαλόγου Δανάης –Φίλιππου», εμφανίζεται ένα επιπλέον κείμενο που περιγράφει την αρχή του διαλόγου της Δανάης με του Φίλιππου όταν αντάμωσαν στο πάρκο. Ο εκπαιδευτικός το διαβάζει στα παιδιά.

Οι γονείς της Δανάης αφιέρωσαν όλο το απόγευμα στην αγαπημένη τους κόρη. Πήγαν βόλτα στον ζωολογικό κήπο, έφαγαν παγωτό και μετά πήγαν στο πάρκο. Εκεί, έπαιξαν όλοι μαζί και διασκέδασαν πολύ. Θυμήθηκαν πόσο όμορφα περνούσαν τα σαββατιάτικα απογεύματα στη Δράμα...

Όπου ξαφνικά εμφανίστηκε ένας συμμαθητής της μικρής μας φίλης, ο Φίλιππος. Μόλις την είδε, πήγε προς το μέρος της για να της μιλήσει.

- Γεια σου, Δανάη.

- Γ... Γεια σου, Φίλιππε. Τι κάνεις εδώ;

- Ήρθα με τους γονείς μου.

- Α, ωραία. Και εγώ με τους γονείς μου ήρθα.

- Θέλεις να παίξουμε;

- Θέλεις να παίξουμε μαζί; Εσύ κι εγώ; (ρώτησε απορημένη η Δανάη.)

- Ναι. Θέλεις να κάνουμε κούνια;

- Αμέ! (είπε η Δανάη έχοντας ένα τεράστιο χαμόγελο στο πρόσωπό της). Φίλιππε; Να σε ρωτήσω κάτι;

- Πες μου.

- Και εσένα δεν σε κάλεσαν στο πάρτι γενεθλίων; ρώτησε χαμηλώνοντας το κεφάλι.

- Με κάλεσαν.

- Και γιατί δεν πήγες;

β) Πατώντας στο κουτάκι «δημιουργική γραφή» εμφανίζεται η εξής οδηγία:

Χωριστείτε σε ζευγάρια και μπειτε σε ρόλο Δανάης και Φίλιππου.

Προσπαθήστε να συνεχίσετε τον διάλογο μεταξύ τους και βρείτε το δικό σας "τέλος" στην ιστορία της Δανάης.

γ) Πατώντας στο κουτάκι «δραματοποίηση» εμφανίζεται η εξής οδηγία:

Στη συνέχεια δραματοποιήστε την ιστορία σας με θεατές τους συμμαθητές σας!

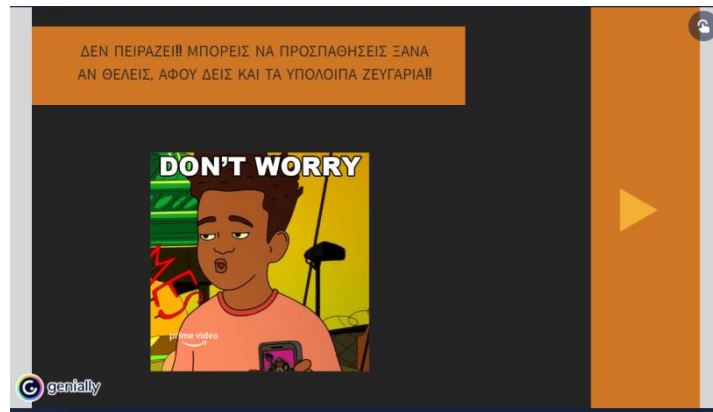
Μην παραλείψετε να χρησιμοποιήσετε την επαυξημένη πραγματικότητα για να έχετε ρεαλιστικά σκηνικά στη δράση σας!

(πατήστε στο window για να βρείτε το QR και το αντίστοιχο PDF)



Πατώντας το αντίστοιχο μέρος «window», εμφανίζεται ένα QR, οποίο οδηγεί σε επαύξηση εικόνας με σκηνικό ένα πάρκο το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως φόντο στη δραματοποίηση της σκηνής του διαλόγου. Η επαύξηση πραγματοποιείται με το πρόγραμμα Artutor.

Οι συμμαθητές μετά τη λήξη κάθε διαλόγου συζητούν για τα σωστά και τα λάθος στοιχεία δραματοποίησης που εντόπισαν, πηγαίνοντας στο αντίστοιχο κουτάκι κάθε φορά:



περισσότερα λάθος στοιχεία δραματοποίησης

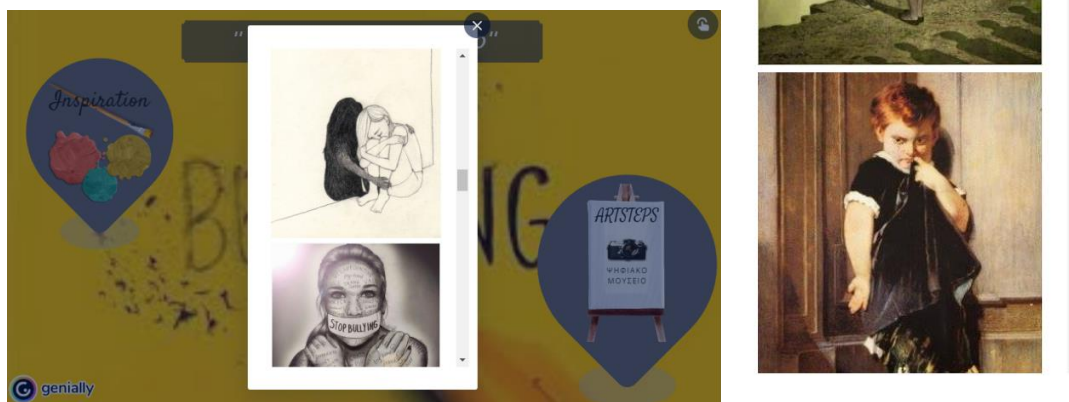


περισσότερα σωστά στοιχεία δραματοποίησης

Οι μαθητές σε αυτό το σημείο έχουν ολοκληρώσει την ιστορία και ακολουθεί συζήτηση σε κύκλο εκτός ρόλου για την αποκόμιση της δράσης. Ωστόσο στην πλατφόρμα genially μένει ακόμη μία δραστηριότητα η οποία θα προκύψει μετά την συζήτηση.



Εικόνα 12 Περιήγηση στο μουσείο



Σε αυτό το template ζητείται από τα παιδιά, αφού δουν και σχολιάσουν διάφορους πίνακες με θέμα το bullying-οι οποίοι θα λειτουργήσουν ως αφόρμηση-πατώντας στο “inspiration”, να δημιουργήσουν τους δικούς τους πίνακες ζωγραφικής με το συγκεκριμένο θέμα (Εικόνα 12).

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός μαζί με τα παιδιά περιηγούνται στην εφαρμογή artsteps και φτιάχνουν τη δική τους εγκατάσταση εκθέτοντας ψηφιακά τους πίνακες των παιδιών.



Εικόνα 13 Τέλος προγράμματος

Η μουσική που έχει επιλεγεί ως soundtrack στις εφαρμογές του προγράμματος έχει τίτλο «oldies in heaven» και ανήκει στον παραγωγό Αλαφογιάννη Κωνσταντίνου. Όλες οι τεχνικές που αναφέρθηκαν είναι από τις πιο βασικές στο θέατρο και συνήθως τα παιδιά στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής έχουν ασχοληθεί με τις περισσότερες μέχρι την Δ τάξη Δημοτικού που διδάσκεται το μάθημα. Η ορολογία των τεχνικών Θεάτρου, Θεατρικού παιχνιδιού, εκπαιδευτικού δράματος είναι από το βιβλίο του Ν. Γκόβα(2001, «Για ένα νεανικό δημιουργικό θέατρο: ασκήσεις- παιχνίδια – τεχνικές για εκπαιδευτικούς, εμπυχωτές νεανικών ομάδων», εκδόσεις Μεταίχμιο).

6.4.2.ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Ο βασικός σχεδιασμός του προγράμματος επιτεύχθηκε μέσω ενός ψηφιακού escape room και πιο συγκεκριμένα μέσω της πλατφόρμας Genial-Iy. Πρόκειται για ένα ψηφιακό εργαλείο που επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικού υλικού (εικόνες, παρουσιάσεις, info graphics, ψηφιακές κάρτες). Η χρήση του είναι ιδιαίτερα εύκολη και ο σχεδιασμός διαδραστικών αντικειμένων διευκολύνεται από την ύπαρξη 1100 και πάνω προσχεδιασμένων προτύπων. Τα διάφορα έτοιμα templates στην εφαρμογή βοηθούν να δημιουργηθεί γρήγορα και σωστά ένα παιχνίδι απόδρασης (escape room), ικανό να εντυπωσιάσει τους μαθητές στην τάξη. Η είσοδος στην εφαρμογή γίνεται μέσω του συνδέσμου είτε με τη δημιουργία ενός λογαριασμού χρήστη, είτε με τη σύνδεση μέσω υπάρχοντος λογαριασμού Google. Όσον αφορά τη σχεδίαση του

προγράμματος έγινε χρήση όλων των δυνατοτήτων που δίνει η εφαρμογή: εισαγωγή εικόνων, ήχου- ηχογράφηση φωνής, συνδέσμων.

Επιμέρους εφαρμογές των Νέων Τεχνολογιών που χρησιμοποιήθηκαν μέσω του escape room είναι το Padlet, το Wordwall και το Lino-it. Το Padlet είναι ένα Web 2.0 εργαλείο που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να συλλέγουν πληροφορίες και να τις αναρτούν πάνω σε έναν ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων. Κείμενα, βίντεο, εικόνες, υπερσύνδεσμοι μπορούν να προστεθούν πάνω στον πίνακα και να οργανωθούν. Αποτελεί πρόταση για χρήση ως επιφάνεια για «καταιγισμό ιδεών»(brainstorming) μιας ομάδας. Η υπηρεσία επιτρέπει την κοινή χρήση ενός πίνακα από περισσότερα άτομα. Το Wordwall είναι μια online πλατφόρμα, η οποία βασίζεται στη φιλοσοφία Cloud, δηλαδή ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιεί online την πλατφόρμα, να δημιουργεί υλικό και μπορεί να το επεξεργαστεί ανά πάσα στιγμή. Οι εκπαιδευτικοί πάντα προσπαθούν να βρουν τρόπους να σχεδιάσουν ελκυστικές διδασκαλίες για τους μαθητές τους. Ένας ακόμη εργαλείο στα χέρια τους είναι η πλατφόρμα Wordwall όπου μπορεί να δημιουργήσει ψηφιακές, διαδραστικές ασκήσεις εμπέδωσης για όλα τα διδακτικά αντικείμενα. Επίσης μπορεί να δημιουργήσει ψηφιακά διαδραστικά σταυρόλεξα, ασκήσεις αντιστοίχισης, παιχνίδια αναγραμματισμού, κουίζ, ασκήσεις συμπλήρωσης κενών κ.α. με παιγνιώδη μορφή. Ενώ τέλος, το Lino-it είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή, η οποία επιτρέπει την τοποθέτηση εικονικών σημειώσεων – ετικετών σε έναν διαδικτυακό καμβά. Προσφέρει τη δυνατότητα διαχείρισης εργασιών ή καθηκόντων μέσα από έναν διαδραστικό πίνακα. Η εφαρμογή διακρίνεται για την ελκυστική παρουσίασή της και τα πολύ καλά χαρακτηριστικά της (Ιατροπούλου Ράνια).

Μία προσπάθεια εισαγωγής της επαυξημένης πραγματικότητας πραγματοποιείται με την εφαρμογή Artutor η οποία έχει αναλυθεί παραπάνω και χρησιμοποιείται στο συγκεκριμένο σχέδιο προγράμματος με σκοπό την επαύξηση του βασικού κειμένου που στάθηκε η αφορμή για το σενάριο της δράσης. Επίσης χρησιμοποιείται και στο τέλος με την επαύξηση εικόνας όπου οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να εισάγουν στη δράση τους τα σκηνικά της παιδικής χαράς όπου θα γίνει ο διάλογος.

Τέλος, το escape room κλείνει με τη δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου, το οποίο σχεδιάστηκε με τη χρήση της πλατφόρμας Artsteps. Το Artsteps είναι ένα διαδικτυακό ψηφιακό μουσείο που επιτρέπει στους χρήστες - επισκέπτες να

δημιουργήσουν και να περιηγηθούν σε τρισδιάστατους χώρους τέχνης. Στις εικονικές αυτές εκθέσεις μπορούν να προβάλλονται πίνακες ζωγραφικής και φωτογραφίες, γλυπτά και μικρές εγκαταστάσεις, καθώς και ολόκληρα video. Το Artsteps μπορεί να αξιοποιηθεί παιδαγωγικά καθώς οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν εκθέσεις και εικονικές ξεναγήσεις για ένα συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο. Επιπρόσθετα, οι μαθητές, στα πλαίσια μιας εργασίας, μπορούν να περιηγηθούν σε εκθέσεις, να αναζητήσουν εικόνες σχετικά με ένα θέμα ή να δημιουργήσουν τη δική τους έκθεση και να τη μοιραστούν με τους συμμαθητές άλλων τάξεων/σχολείων. Η κατασκευή και περιήγηση των εκθέσεων του Artsteps γίνεται μέσα από οποιοδήποτε web browser και όλες οι εκθέσεις παρουσιάζονται μέσα από την ιστοσελίδα του www.artsteps.com.

Οι ορισμοί για τις πλατφόρμες και τις εφαρμογές που προαναφέρθηκαν αντλήθηκαν από τους συντελεστές της ιστοσελίδας edtech.gr. Όλες οι ηλεκτρονικές πλατφόρμες σχεδιάστηκαν δωρεάν. Για επιπλέον εφαρμογές εντός των πλατφορμών απαιτείται επιπλέον συνδρομή που για τις ανάγκες του παρόντος πρότζεκτ δεν χρειάστηκε να αξιοποιηθεί.

6.5.ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στην παρούσα έρευνα χρησιμοποιείται η μέθοδος του πειράματος και η μέθοδος του ερωτηματολογίου (ποιοτικό και ποσοτικό). Η έρευνα προσπαθεί να εστιάσει στα αποτελέσματα που θα φέρει ο συγκερασμός της Αισθητικής Αγωγής και συγκεκριμένα του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής με τις Νέες Τεχνολογίες. Όσον αφορά το ερωτηματολόγιο, ορίζεται σαν ένα έντυπο με ερωτήσεις, στις οποίες καλείται ο μαθητής να απαντήσει. Οι ερωτήσεις είναι τριών ειδών: α) κλειστού τύπου όπου σε αυτές ο μαθητής καλείται να απαντήσει με ένα ΝΑΙ ή ΌΧΙ, β) διαβαθμισμένης κλίμακας όπου σε αυτές ο μαθητής καλείται να απαντήσει από το καθόλου έως το πάρα πολύ και γ) ανοιχτές ερωτήσεις όπου ο μαθητής καλείται να απαντήσει ελεύθερα εκφράζοντας την άποψή του σε λίγες γραμμές.

6.5.1.ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στη παρούσα ενότητα, θα αναφερθεί αρχικά η διαδικασία που ακολουθήθηκε για την επιλογή του ερευνητικού δείγματος και έπειτα, θα γίνει η περιγραφή για τη σύνθεση του τελικού δείγματος. Το συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος σχεδιάστηκε για τις ανάγκες της παρούσας έρευνας και προσπαθεί να εστιάσει στο τι θα γίνει αν οι νέες

τεχνολογίες χρησιμοποιηθούν στη σχολική αίθουσα σε συνδυασμό με ένα μάθημα κορμού, όπως στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι η Αισθητική Αγωγή. Πρόκειται για ένα πρότζεκτ του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής με θέμα την καταπολέμηση των φαινομένων του σχολικού εκφοβισμού (bullying) μέσω της Τέχνης σε συνδυασμό με τις Νέες Τεχνολογίες. Μπορεί να εφαρμοστεί σε μαθητές του Δημοτικού Σχολείου και πιο συγκεκριμένα στις τάξεις Τρίτη (Γ'), Τετάρτη (Δ') και Πέμπτη (Ε').

Την ομάδα στόχου στην έρευνα αυτή αποτέλεσαν μαθητές της Ε' τάξης του 2^{ου} Δημοτικού Σχολείου Καρδίας στη Θεσσαλονίκη. Το συγκεκριμένο σχολείο επιλέχθηκε διότι η ερευνήτρια ήταν τοποθετημένη σε αυτό το σχολείο για το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής την περσινή χρονιά (2021-22), οπότε τα παιδιά, ο χώρος και οι διδάσκοντες ήταν γνώριμοι. (Μεγάλο ενδιαφέρον για την έρευνα θα είχε να εφαρμοστεί σε παιδιά αντίστοιχης τάξης με όχι το ανάλογο υπόβαθρο από προηγούμενες χρονιές για να υπάρξει η σύγκριση στα αποτελέσματα στο επίπεδο της έρευνας.) Έτσι, ως πληθυσμός αναφοράς ορίστηκαν οι μαθητές της Τάξης, στο σύνολο 12 παιδιά. Από αυτούς, 7 αγόρια και 5 κορίτσια, συμμετείχαν όλοι στο σχέδιο μαθήματος και στο ερωτηματολόγιο απάντησαν και οι 12.

6.5.2.ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η παρούσα έρευνα εντάσσεται σε ένα αρκετά ευρύτερο και φιλόδοξο ερευνητικό σχέδιο το οποίο στοχεύει στη διερεύνηση του θέματος της χρήσης των Νέων Τεχνολογιών από μαθητές δημοτικού σχολείου στην αξιοποίηση τους στον σχολικό χώρο. Σκοπός της είναι να συνδυάσει εφαρμογές των Νέων Τεχνολογιών από τη μία πλευρά, με την Αισθητική Αγωγή από την άλλη και μέσω αυτού του συνδυασμού να ερευνηθεί αν η χρήση του προγράμματος αυτού επιφέρει περισσότερο ενδιαφέρον στους μαθητές για τη μελέτη του μαθήματος της Αισθητικής Αγωγής. Ως στόχοι της έρευνας τέθηκαν:

- Γνωστικοί: Οι μαθητές 1) να γνωρίσουν τη θετική συμβολή των Η/Υ στη σχολική διαδικασία. 2) Να διερευνηθούν οι στάσεις και οι απόψεις τους σχετικά με το θέμα της ένταξης των νέων τεχνολογιών στα μαθήματα του δημοτικού σχολείου και να μάθουν τη λειτουργία κάποιων από αυτές. 3) Να μάθουν να συνεργάζονται. 4) Να μάθουν για τον σχολικό εκφοβισμό.
- Δεξιότητων: 1) Χειρισμός Η/Υ. 2) Συνεργασία μαθητών.

- Συμπεριφορών: 1) Να αυξηθεί το ενδιαφέρον και η συμμετοχή των μαθητών στο μάθημα της Αισθητικής Αγωγής. 2) Να ακολουθούν οδηγίες. 3) Να χρησιμοποιείται ο Η/Υ σε συνδυασμό με τα σχολικά μαθήματα. 4) Να περάσουν τα μηνύματα για την καταπολέμηση του σχολικού εκφοβισμού.

Τα παιδιά είχαν στη διάθεσή τους δύο 2ωρα για να υλοποιήσουν τη δράση. Δεν υπήρξαν κάποιοι περιορισμοί στην έρευνα πέρα από το γεγονός ότι ίσως η έρευνα αποκτούσε μεγαλύτερο ενδιαφέρον αν εφαρμοζόταν και σε παιδιά των άλλων δύο τάξεων (γ' και δ') που επίσης μπορεί να λάβει μέρος το πρόγραμμα αυτό.

6.5.3.ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

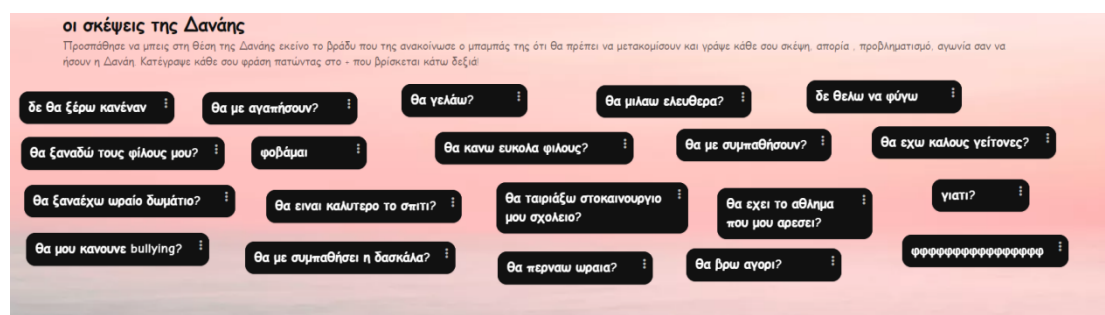
Το ερωτηματολόγιο ορίζεται σαν ένα έντυπο με ερωτήσεις, στις οποίες καλείται ο εξεταζόμενος να απαντήσει. Στη μέθοδο του ερωτηματολογίου, αφού καθοριστεί το θέμα που θα εξεταστεί, ακολουθεί η μελέτη όλων εκείνων των ερευνών που σχετίζονται με αυτό. Για τη δομή του ερωτηματολογίου πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι πάντα στην αρχή υπάρχουν οι σχετικές οδηγίες και στη συνέχεια ακολουθούν οι ερωτήσεις που είναι τριών τύπου. Ως προς τον αριθμό των εξεταζόμενων ατόμων η έρευνα είναι ποιοτική καθώς συμμετέχει ένας συγκεκριμένος αριθμός μαθητών δημοτικού σχολείου.

Για την εκμείωση των στάσεων των μαθητών απέναντι στις νέες τεχνολογίες καταρτίστηκε σχετικό ερωτηματολόγιο. Το βάρος μεταφέρθηκε στην επιλογή των κατάλληλων ερωτήσεων, με ιδιαίτερη προσοχή στη σειρά και στον τρόπο διατύπωση τους. Ως βασικοί άξονες του ερωτηματολογίου τέθηκαν: οι γνώσεις που είχαν οι μαθητές για θέματα που αφορούν τη χρήση νέων τεχνολογιών, η σχέση τους με τις νέες τεχνολογίες, η σύνδεση των νέων τεχνολογιών με την εκπαίδευση, οι γνώσεις τους για τις διάφορες ψηφιακές πλατφόρμες. Οι ερωτήσεις ιεραρχήθηκαν σε μια λογική σειρά όπου οι αρχικές ζητούσαν τα προσωπικά στοιχεία του ερωτώμενου και στη συνέχεια ακολουθούσε το κύριο μέρος όπου ήταν αναπτυγμένες οι ερωτήσεις «κορμού». Από την αρχή του ερωτηματολογίου οι μαθητές ενημερώθηκαν για το θέμα του και ότι εξασφαλίζεται η ανωνυμία τους. Τέλος, ιδιαίτερη φροντίδα δόθηκε ώστε το ερωτηματολόγιο να μην φαίνεται κακογραμμένο γι' αυτό και πληκτρολογήθηκε σε Η/Υ όπου ελέγχεται για τυχόν συντακτικά λάθη, γράμματα με εναλλαγές κ.λπ. Αφού λοιπόν ολοκληρώθηκε η διαδικασία καταγραφής των ερωτήσεων, μοιράστηκαν τα ερωτηματολόγια στους μαθητές Ε' τάξης δημοτικού

σχολείου. Η έρευνα ολοκληρώθηκε με την συγκέντρωση των αποτελεσμάτων. Η ανταπόκριση των μαθητών στο ερωτηματολόγιο ήταν αρκετά μεγάλη. Τα ερωτηματολόγια χορηγήθηκαν στους μαθητές από την ερευνήτρια. Ο μέσος χρόνος συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου ήταν περίπου 15 λεπτά. Η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων από τους μαθητές πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του ωρολογίου προγράμματος του σχολείου. Κατά την επίσκεψη στο χώρο, ζητήθηκε άδεια από το διευθυντή του σχολείου και τους εκπαιδευτικούς των δύο τμημάτων της Ε' τάξης, για να επιτραπεί η χορήγηση του ερωτηματολογίου στους μαθητές, αίτημα που έγινε αποδεκτό. Πριν τη χορήγηση του ερωτηματολογίου στους μαθητές, η ερευνήτρια τους ενημέρωσε για την έρευνα που πραγματοποιείται και τους έθεσε την ερώτηση αν μπορούν να διαθέσουν λίγο χρόνο για τη συμπλήρωσή του. Όλη η διαδικασία, λοιπόν, αποσκοπούσε στο να διασφαλιστεί η απαραίτητη αντικειμενικότητα των απαντήσεων των ερωτημάτων του ερωτηματολογίου.

6.5.4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η συμμετοχή κατά τη διάρκεια της δράσης των παιδιών ήταν ενεργή και 100%. Δεν παρατηρήθηκε κάποιο από τα παιδιά να βαρέθηκε ή να μην ήθελε να λάβει μέρος σε κάποια δραστηριότητα. Στο πρώτο μέρος του προγράμματος, την εισαγωγή, τα παιδιά με μεγάλη αφοσίωση άκουσαν την ιστορία της Δανάης και πολύ εύκολα μπήκαν στο ρόλο της, κάθισαν στην πολυθρόνα και εξέφρασαν τις σκέψεις της στο padlet που δημιουργήθηκε γι' αυτόν τον σκοπό (εικόνα 14). Βρήκαν πολύ ενδιαφέρον τον καταγισμό ιδεών με αυτόν τον τρόπο καθώς όπως σχολιάστηκε «δε χρειάστηκε να χάσουμε χρόνο να βγάλουμε χαρτί, να γράψουμε τις σκέψεις μας και μετά να τις συγκεντρώσουμε όλες μαζί». Προηγήθηκε η δραστηριότητα «παγωμένη εικόνα», όπου τα παιδιά επιτυχώς έδειξαν πόσο όμορφα περνούσε η Δανάη στη μέχρι τώρα καθημερινότητά της.



Εικόνα 14 Padlet

Από τις σημειώσεις των παιδιών στο Padlet συμπεραίνουμε πως τα παιδιά μπόρεσαν εύκολα στον ρόλο της Δανάης και εξέφρασαν τις σκέψεις και τα συναισθήματά της εκείνο το βράδυ πριν την μετακόμισή της, τα οποία δείχνουν φόβο και αβεβαιότητα για αυτά που θα ακολουθήσουν.

Περνώντας στο δεύτερο μέρος του προγράμματος, την 1^η εβδομάδα της Δανάης στο καινούργιο της σχολείο, τα παιδιά με ενθουσιασμό ανταποκρίθηκαν επιτυχώς σε όλες τις δραστηριότητες. Πιο συγκεκριμένα, την Δευτέρα απάντησαν ορθά στο quiz που σχεδιάστηκε με την ψηφιακή εφαρμογή Wordwall, δείχνοντας πως κατανόησαν το θεωρητικό πλαίσιο με τον ορισμό των εμπλεκόμενων στο σχολικό εκφοβισμό. Αρκετά παιδιά σχολίασαν πως τους άρεσε πάρα πολύ η εφαρμογή και θα ήθελαν κι άλλες ερωτήσεις διατυπωμένες με αυτόν τον τρόπο. Στη δεύτερη δραστηριότητα δημιούργησαν με τα σώματά τους γλυπτά απεικονίζοντας την λύπη και την απόρριψη που ένιωσε η Δανάη την πρώτη μέρα στο σχολείο.

Την Τρίτη μπόρεσαν επιτυχώς σε ρόλους και αυτοσχεδίασαν με βάση τις διάφορες συνθήκες ώστε να γίνουν κατανοητοί οι όροι του bullying. Σημειώνεται πως κατά τη διάρκεια των αυτοσχεδιασμών τα παιδιά αυτοβούλως χρησιμοποίησαν διάφορα αντικείμενα, αλλάζοντας την όψη τους, ολοκληρώνοντας με αυτόν τον τρόπο τον ρόλο τους. Σημειώνεται πως συνεργάστηκαν άψογα στις ομάδες τους.

Την Τετάρτη στην δραστηριότητα «διάδρομος συνείδησης» τα παιδιά κλήθηκαν να μπουν σε ρόλο συμμαθητών και ένα στον ρόλο της Δανάης. Παρατηρήθηκε πως τα παιδιά δεν δυσκολεύτηκαν να γίνουν «σκληροί» απέναντι στην Δανάη και ακούστηκαν φράσεις όπως «Φύγε», «Οουου», «Αντε από δω», «Κλαψιάρικο», «Δεν ξέρεις τίποτα», «Γιατί ήρθες;», «Τα σιδεράκια σου είναι χάλια», «Είσαι άσχημη». Ενώ το παιδί που μπόρεσε στον ρόλο της Δανάης στην συζήτηση που ακολούθησε είπε πως ένιωσε «φόβο» και «θυμό».

Την Πέμπτη τα παιδιά κλήθηκαν να παίξουν την δραστηριότητα «αφήγηση και αναπαράσταση». Προς μεγάλη έκπληξη, παρατηρήθηκε πως πολύ εύκολα τα παιδιά κατάφεραν και έφεραν εις πέρας και αυτήν την δοκιμασία, σχολιάζοντας πως την βρήκαν πολύ ωραία και ενδιαφέρουσα. Αξίζει να σημειωθεί πως συνεργάστηκαν και σε αυτήν τη δραστηριότητα πολύ καλά, μπαίνοντας σε ρόλους χωρίς να έχει προσυμφωνηθεί κάτι.

Την επόμενη μέρα, την Παρασκευή, για την εκτέλεση της δραστηριότητας «ρόλος στον τοίχο» έγινε χρήση της εφαρμογής lino it. Ενώ γνώριζαν τον παραδοσιακό τρόπο της συγκεκριμένης τεχνικής, εξεπλάγησαν με τον ψηφιακό τρόπο. Τους δόθηκε η ευκαιρία να καθίσουν στον Η/Υ και να χειριστούν μόνοι τους την εφαρμογή. Το κάθε παιδί δημιούργησε το δικό του σχόλιο και όλα μαζί συνθέσαν ένα ομαδικό αποτέλεσμα που ικανοποίησε τους πάντες (εικόνα 15).



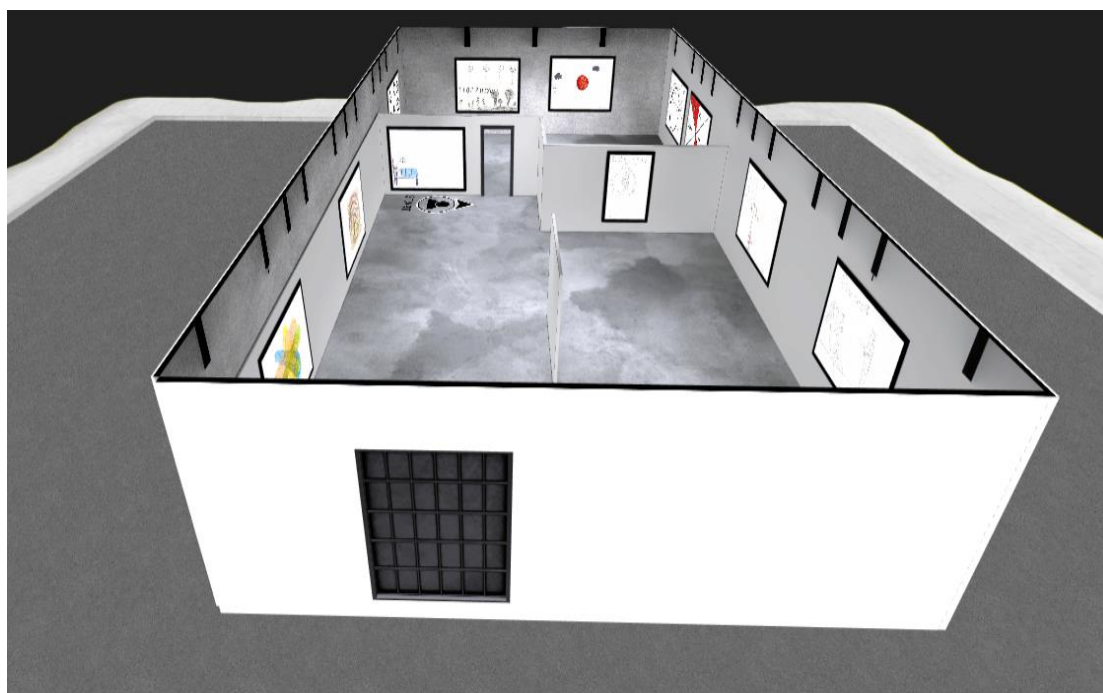
Εικόνα 15 Lino it

Από το αποτέλεσμα του «τοίχου», φαίνεται πως τα παιδιά κατάλαβαν ακριβώς αυτό που ζει η Δανάη, μπήκαν επιτυχώς στο ρόλο της και εξέφρασαν όσα υποθετικά ένιωθε η ίδια.

Το Σάββατο τα παιδιά κλήθηκαν να συμμετέχουν σε άλλες δύο δραστηριότητες. Η πρώτη τους ζητούσε να συνεχίσουν τον διάλογο της Δανάης με τον συμμαθητή της Φίλιππο μέσω της τεχνικής της δημιουργικής γραφής. Η δεύτερη τους ζητούσε να δραματοποιήσουν την ιστορία που δημιούργησαν. Το αποτέλεσμα ήταν παραπάνω των προσδοκιών σε επίπεδο συμμετοχής και τεχνικών δραματοποίησης. Τα παιδιά, χωρισμένα σε ζευγάρια, προσέγγισαν το θέμα επιτυχώς, γράψανε τη συνέχεια της ιστορίας γρήγορα και εμπνευσμένα και τέλος την αποτύπωσαν πολύ εύστοχα

παρουσιάζοντάς την στους συμμαθητές τους. Σε αυτήν την δραστηριότητα ο διάλογος και τα σκηνικά του πάρκου παρουσιάστηκαν μέσω επαυξημένης πραγματικότητας, κάτι που συναντούσαν τα παιδιά πρώτη φορά και τους βρήκε αρκετά ενθουσιώδης. Αξίζει να αναφερθεί πως τα περισσότερα ζευγάρια αποφάσισαν να δώσουν λύση και αίσιο τέλος στην ιστορία βάζοντας την Δανάη να «σπάει» την σιωπή της, μιλώντας στους γονείς ή την δασκάλα της και από εκείνη την στιγμή να γίνεται μέρος του συνόλου.

Στο τρίτο και τελευταίο μέρος του προγράμματος, τα παιδιά κλήθηκαν να δημιουργήσουν τους δικούς τους πίνακες σχετικά με τον σχολικό εκφοβισμό. Ο χρόνος που διατέθηκε ήταν 30 λεπτά και στην συνέχεια τα έργα των παιδιών φωτογραφήθηκαν και τοποθετήθηκαν στην εφαρμογή ψηφιακού μουσείου Artsteps δημιουργώντας τη δική τους έκθεση ζωγραφικής (εικόνα 16), κάτι που τους χαροποίησε ιδιαίτερα. Κάποιοι από τους μαθητές χαρακτήρισαν την δραστηριότητα πολύ δημιουργική και κατάλληλη για το κλείσιμο του προγράμματος. Στην σελίδα <https://www.artsteps.com/view/6321df640d1a0d561c854b42>, μπορεί κάποιος να περιηγηθεί ηλεκτρονικά στην έκθεση.



Εικόνα 16 Artsteps 1



Εικόνα 17 Artsteps 2&3



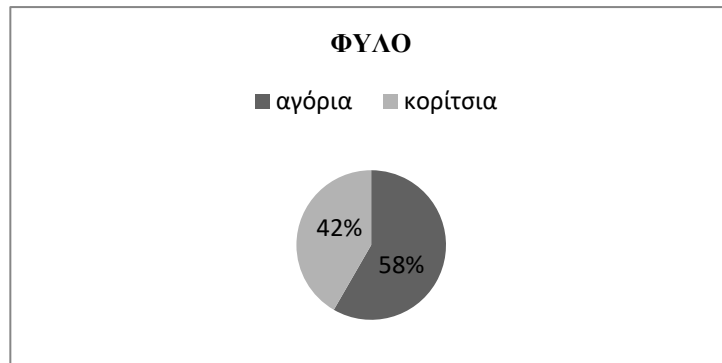
Εικόνα 18 Artsteps 4&5

Τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτουν από το ερωτηματολόγιο που δόθηκε για συμπλήρωση στους μαθητές που έλαβαν μέρος στο πρόγραμμα. (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5NWZwf7qR5fQC-9VTr02wIZK3ZG9bYm9cR0FCIyfu5B73_Q/viewform).

Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από 4 θεματικές ενότητες :

- 1) Δημογραφικές ερωτήσεις (φύλο, ηλικία).
- 2) Ερωτήσεις που αφορούν τη γνώση/χρήση των Η/Υ.
- 3) Ερωτήσεις που αφορούν τη γνώση/χρήση ψηφιακών εφαρμογών.
- 4) Ερωτήσεις που αφορούν την εφαρμογή του συγκεκριμένου προγράμματος.

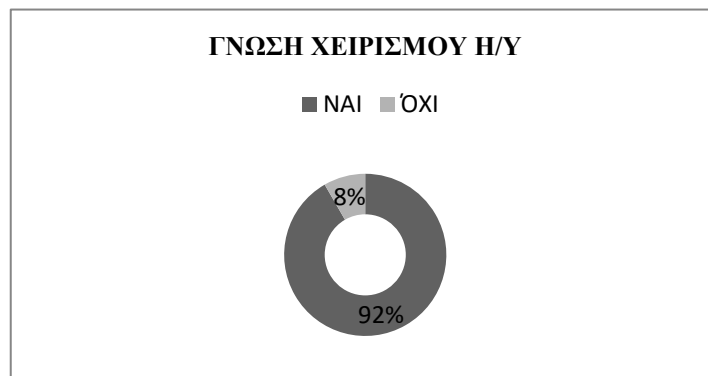
Παρακάτω παρατίθενται τα αποτελέσματα από τα ερωτηματολόγια των μαθητών σχετικά με το δείγμα της έρευνας. Σύμφωνα με τις απαντήσεις που συλλέχθηκαν από τα ερωτηματολόγια των μαθητών το μεγαλύτερο ποσοστό που απάντησαν ήταν αγόρια 58% και το 42% ήταν κορίτσια.



Διάγραμμα 6.5.4.1 ΦΥΛΟ

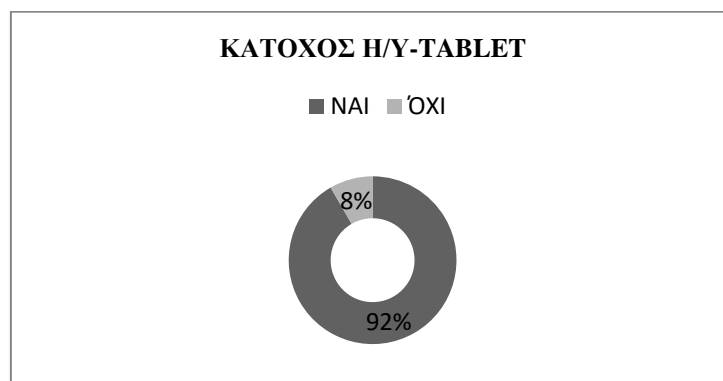
Ερωτήσεις που αφορούν τη γνώση/χρήση των Η/Υ.

Ερώτηση 1) Γνωρίζετε να χειρίζεστε Η/Υ; Το 92% απάντησε θετικά (11 μαθητές), ενώ το 8% αρνητικά (1 μαθητής).



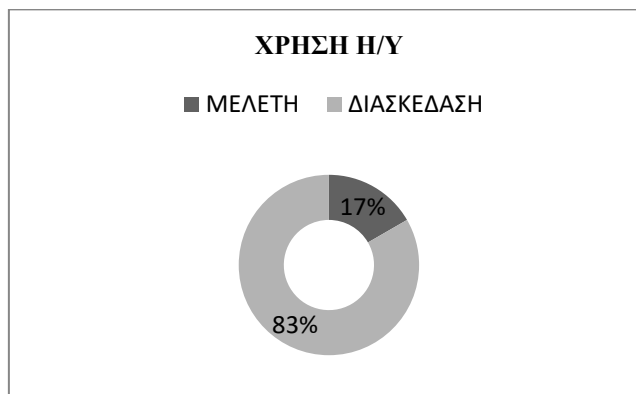
Διάγραμμα 6.5.4.2 ΓΝΩΣΗ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ Η/Υ

Ερώτηση 2) Είστε κάτοχοι Η/Υ, tablet ή κινητού τηλεφώνου; Το 92% των μαθητών απάντησαν θετικά (11 μαθητές), ενώ το 8% απάντησε αρνητικά (1 μαθητής).



Διάγραμμα 6.5.4.3 ΚΑΤΟΧΟΣ Η/Υ - TABLET

Ερώτηση 3) Χρησιμοποιείτε Η/Υ για τη μελέτη των σχολικών μαθημάτων ή για διασκέδαση; Το 17% των μαθητών απάντησε για μελέτη μαθημάτων (2 μαθητές), ενώ το 83% των μαθητών για διασκέδαση(10 μαθητές).



Διάγραμμα 6.5.4.4 ΧΡΗΣΗ Η/Υ

Ερωτήσεις που αφορούν τη γνώση/χρήση ψηφιακών εφαρμογών.

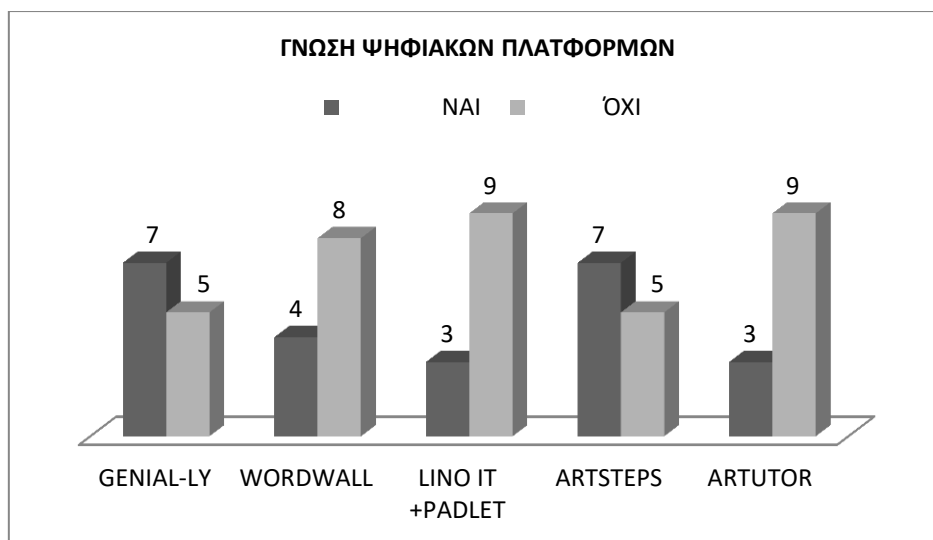
Ερώτηση 1) Γνώριζες το escape room(genial-ly) σαν εφαρμογή? Το 42% (5 μαθητές) απάντησε θετικά, ενώ το 58% (7 μαθητές) απάντησε αρνητικά.

Ερώτηση 2)Γνώριζες την πλατφόρμα wordwall για quiz ή κάποια παρόμοια? Το 33% (4 μαθητές) απάντησε θετικά, ενώ το 67% (8 μαθητές) απάντησε αρνητικά.

Ερώτηση 3)Γνώριζες τις ηλεκτρονικές πλατφόρμες lino it ή padlet για τον καταγισμό ιδεών? Το 25% (3 μαθητές) απάντησε θετικά, ενώ το 75% (9 μαθητές) αρνητικά.

Ερώτηση 4)Γνώριζες το εικονικό-ψηφιακό μουσείο(artsteps) σαν εφαρμογή? Το 58% (7 μαθητές) απάντησε θετικά, ενώ το 42% (5 μαθητές) αρνητικά.

Ερώτηση 5)Γνώριζες κάποια από τις πλατφόρμες επαυξημένης πραγματικότητας (artutor)? Το 25% (3 μαθητές) απάντησε θετικά, ενώ το 75% (9 μαθητές) αρνητικά.



Διάγραμμα 6.5.4.5 ΓΝΩΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΩΝ

Ερωτήσεις που αφορούν την εφαρμογή του συγκεκριμένου προγράμματος.

Ερώτηση 1) Πόσο ενδιαφέρουσες βρήκες τις δραστηριότητες-παιχνίδια μέσω Η/Υ; 4 μαθητές απάντησαν «πάρα πολύ», 5 «πολύ», 3 «έτσι κι έτσι».

Ερώτηση 2) Πόσο μεγαλύτερο ενδιαφέρον απέκτησε η ιστορία της Δανάης δοσμένη με αυτόν τον τρόπο μέσω του escape room; 5 μαθητές απάντησαν «πάρα πολύ», 5 «πολύ», 2 «έτσι κι έτσι».

Ερώτηση 3) Πόσο πιο ενδιαφέρουσα έγινε η εικαστική παρέμβαση της δημιουργίας του δικού σας ψηφιακού μουσείου από το να ζωγράφιζες απλά τον πίνακα; 6 μαθητές απάντησαν «πάρα πολύ», 4 «πολύ», 2 «πολύ».

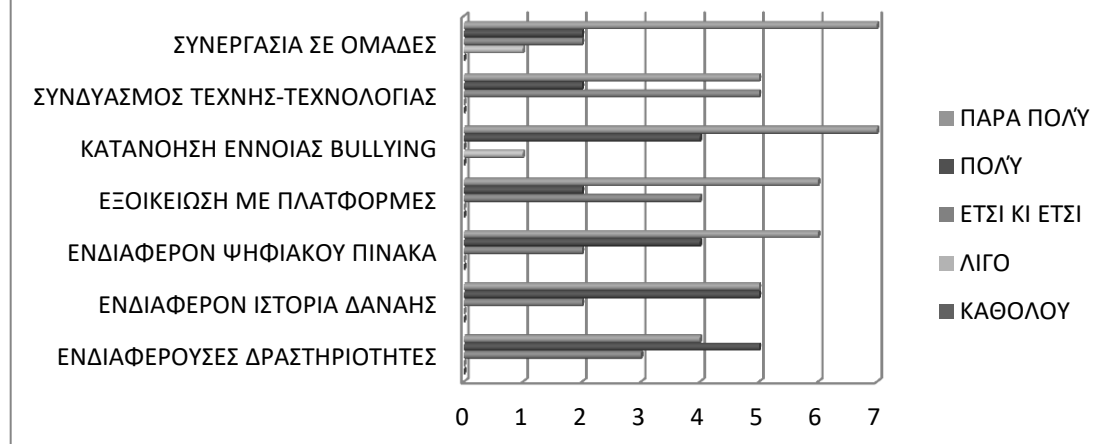
Ερώτηση 4) Ήταν εύκολη η εξοικείωση σου με τις διάφορες ηλεκτρονικές πλατφόρμες; 6 μαθητές απάντησαν «πάρα πολύ», 2 «πολύ», 4 «έτσι κι έτσι».

Ερώτηση 5) Σε βοήθησε το πρόγραμμα να κατανοήσεις καλύτερα την έννοια του bullying; 7 μαθητές απάντησαν «πάρα πολύ», 4 «πολύ», 2 «λίγο».

Ερώτηση 6) Σου άρεσε που συνδυάστηκε η Τέχνη με τις Νέες Τεχνολογίες; 5 μαθητές απάντησαν «πάρα πολύ», 2 «πολύ», 5 «πολύ».

Ερώτηση 7) Σου έδωσε κίνητρα το πρόγραμμα να δουλέψεις σε ομάδες; 7 μαθητές απάντησαν «πάρα πολύ», 2 «πολύ», 2 «έτσι κι έτσι», 1 «λίγο».

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ESCAPE ROOM



Διάγραμμα 6.5.4.6 ΕΦΑΡΜΟΓΗ ESCAPE ROOM

Ερωτήσεις που αφορούν την εφαρμογή του συγκεκριμένου προγράμματος.

Ερώτηση 1) Τι σου έκανε πιο πολύ εντύπωση στον τρόπο που εφαρμόστηκε το πρόγραμμα; Απαντήσεις :

η ψηφιακή ζωγραφική (4)

οι εφαρμογές στον Η/Υ (2)

τα πάντα

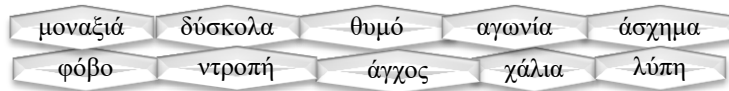
η επαυξημένη πραγματικότητα (3)

το quiz

το θέατρο μέσω Η/Υ

Πίνακας 6.5.4.1 ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΦΗ

Ερώτηση 2) Πώς ένιωσες όταν μπήκες στον ρόλο της Δανάης; Απαντήσεις:



Πίνακας 6.5.4.2 ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΣΕ ΡΟΛΟ

Ερώτηση 3) Ποια δραστηριότητα σου άρεσε πιο πολύ;

- quiz
- ρόλος στον τοίχο
- διάδρομος συνείδησης
- ψηφιακή ζωγραφική (3)
- αφήγηση και αναπαράσταση (2)
- δημιουργική γραφή (2)
- padlet
- αυτοσχεδιασμοί

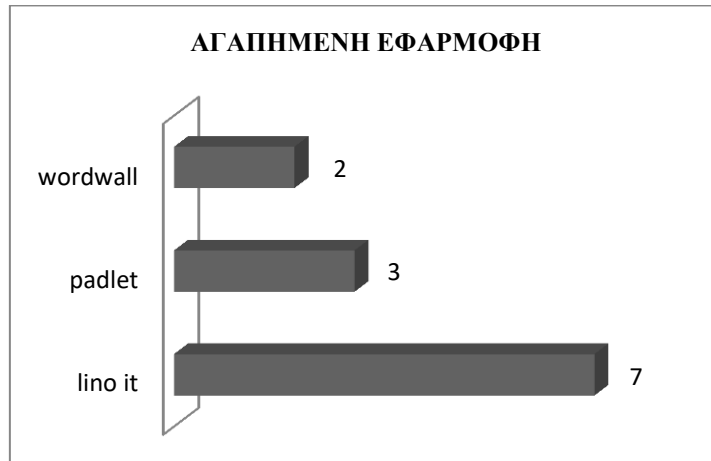
Πίνακας 6.5.4.3 ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ

Ερώτηση 4α) Δυσκολεύτηκες σε κάποια από τις εφαρμογές; Το 92% των μαθητών απάντησαν θετικά (11 μαθητές), ενώ το 8% απάντησε αρνητικά (1 μαθητής).



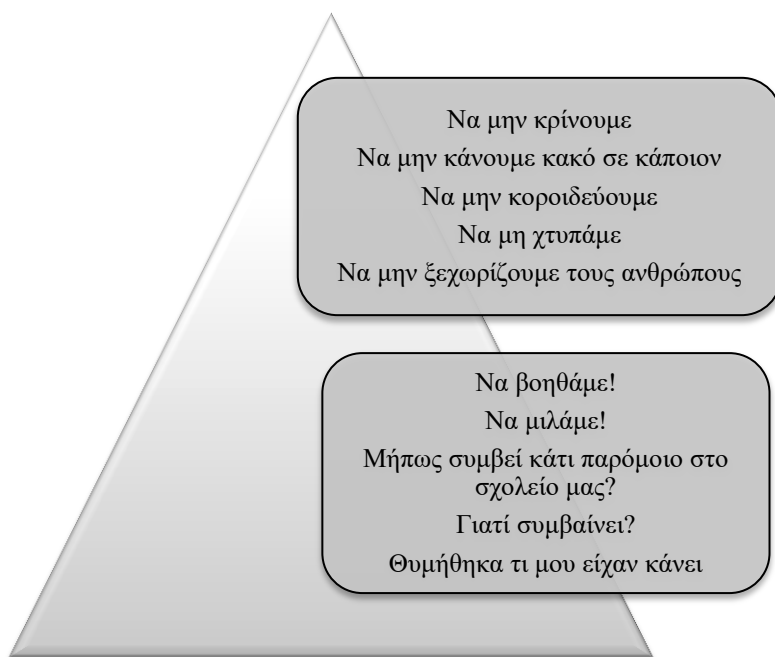
Διάγραμμα 6.5.4.7 ΔΥΣΚΟΛΙΑ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ερώτηση 4β) Ποια εφαρμογή σου άρεσε περισσότερο; Το 58% των μαθητών απάντησε Lino it (7 μαθητές), το 25% Padlet (3 μαθητές) και το 17% Wordwall (2 μαθητές).



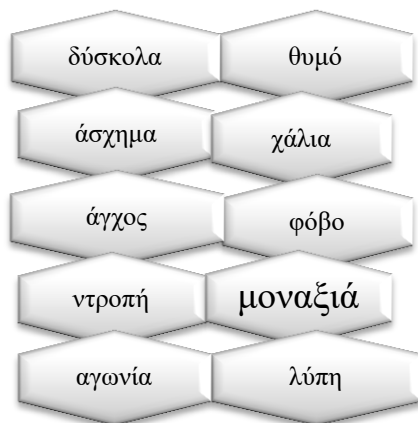
Διάγραμμα 6.5.4.8 ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Ερώτηση 5) Ποια μηνύματα-σκέψεις σου προκλήθηκαν κατά τη διάρκεια ή μετά την εφαρμογή του προγράμματος;



Πίνακας 6.5.4.4 ΜΗΝΥΜΑΤΑ-ΣΚΕΨΕΙΣ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΗΘΗΚΑΝ

Ερώτηση 6) Ποια συναισθήματα ενεργοποιήθηκαν κατά την εφαρμογή της δράσης;



Πίνακας 6.5.4.5 ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ

Ερώτηση 7) Μπορείτε να δώσετε έναν ορισμό για το ψηφιακό μουσείο;

Όλα τα παιδιά απάντησαν πως είναι ένα μουσείο μέσω Η/Υ. Δύο από αυτά πρόσθεσαν ότι δεν είναι τόσο ωραίο όσο στην πραγματικότητα.

Ερώτηση 8) Έγινε πιο ενδιαφέρον το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής;

Τα 7 παιδιά απάντησαν θετικά στην ερώτηση συμπληρώνοντας πως έγιναν πολύ ενδιαφέροντα πράγματα και άρεσε ο συνδυασμός τέχνης και τεχνολογίας. Ωστόσο 5 μαθητές απάντησαν αρνητικά ως προς την ιδέα, θεωρώντας πως είναι προτιμότερο χωρίς τις οθόνες.

Ερώτηση 9) Θα ήθελες να προσεγγίζονται κι άλλες θεματικές ενότητες με αυτόν τον τρόπο; Το 92% απάντησε θετικά (11 μαθητές), ενώ το 8% αρνητικά (1 μαθητής).



Διάγραμμα 6.5.4.9 ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΚΑΙ ΑΛΛΩΝ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ

Ερώτηση 10) Θα ήθελες αυτόν τον τρόπο μαθήματος και στα υπόλοιπα μαθήματα; Θα τα έκανε πιο ενδιαφέροντα; Το 83% των μαθητών απάντησε θετικά (10 μαθητές), ενώ το 17% αρνητικά (2 μαθητές).



Διάγραμμα 6.5.4.10 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Από τα ερωτηματολόγια προκύπτει πως το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών δεν γνώριζε τις περισσότερες από τις ψηφιακές εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν για το πρόγραμμα. Ωστόσο δεν δυσκολεύτηκαν κατά την εφαρμογή τους και τις βρήκαν αρκετά ενδιαφέρουσες. Από αυτό και από τη γενικότερη στάση τους κατά τη διάρκεια του προγράμματος συμπεραίνουμε πως το μαθητικό κοινό αντιμετωπίζει με ωριμότητα τέτοιες προτάσεις και είναι έτοιμο και ανοιχτό να τις υλοποιήσει. Όσον αφορά τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στα υπόλοιπα μαθήματα και σε άλλες θεματικές ενότητες το μεγαλύτερο ποσοστό συμφωνεί και επιθυμεί την ένταξή τους, ωστόσο το μάθημα της Θεατρικής Αγωγής δεν έκριναν ότι βοηθήθηκε περισσότερο. Τέλος όσον αφορά τη συγκεκριμένη θεματολογία του escape room , το bullying, στα παιδιά φαίνεται να πέρασαν τα βασικά μηνύματα στην προσπάθεια καταπολέμησης του, οπότε ο απώτερος σκοπός επιτεύχθη, καθώς από τις απαντήσεις και τις δημιουργίες φαίνεται ότι καλλιεργήθηκε η ενσυναίσθηση τους προς στο συγκεκριμένο θέμα.

7.ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Καθώς η τεχνολογία στις μέρες μας τρέχει με γοργούς ρυθμούς και η ψηφιακή κοινωνία είναι μια πραγματικότητα, δε θα μπορούσε να μην κριθεί αναγκαία η δημιουργία ενός σύγχρονου εκπαιδευτικού συστήματος όπου με την χρήση καινοτόμων τεχνολογιών θα είναι ικανό να διδάξει την διεπιστημονική γνώση. Γνώση η οποία «απαιτείται» να μεταδοθεί στον μαθητή βιωματικά, κάτι το οποίο μπορεί να επιτευχθεί μέσω της Τέχνης. Από την παρούσα έρευνα προκύπτει πως οι μαθητές είναι αρκετά ώριμοι ως προς την υλοποίηση τέτοιων σχεδίων που έχουν ως στόχο μία θεματική ενότητα η οποία εξετάζεται μέσω της επαφής με την Τέχνη με εργαλείο της τις Νέες Τεχνολογίες. Συγκεκριμένα μέσα από τα αποτελέσματα της εφαρμογής του escape room «5 μέρες σιωπής», φαίνεται πως τα παιδιά κατανόησαν τους όρους του bullying και έγιναν εμφανή τα μηνύματα για την καταπολέμηση τέτοιων φαινομένων. Συμπερασματικά, ο συγκερασμός Τέχνης και Τεχνολογίας εξυπηρετεί στο μέγιστο τον σκοπό της Εκπαίδευσης που θέλει την δημιουργία προσωπικοτήτων τέτοιων, ικανών να ανταπεξέλθουν στην σύγχρονη πραγματικότητα.

8.ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

8.1.ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

8.1.1.ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ-ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

- 1) Buchner Josef , Martina Rüter and Michael Kerres , (2022), Learning with a digital escape room game: before or after instruction. Research and Practice in Technology Enhanced Learning. Buchner et al. RPTL 17010 .
- 2) Hamidia Farideh 1, Maryam Meshkat b, Maryam Rezaee c , Mehdi Jafari WCIT-2010-293, (2011), Information Technology in d a Assistant Professor of Psychology, fhamidi@srttu.edu Assistant Professor of English Language,maryammeshkat@yahoo.com c a MA student of Curriculum Development, rezaie1984@yahoo.com d a MA student of Curriculum Development, M_jafary2006@yahoo.com Shahid Rajae Teacher Training University, Department of Education, P.O. Box 167855-163- Tehran-Iran Procedia Computer Science 3 www.elsevier.com/locate/procedia.
- 3) Jiménez Cristina , Nuria Arís , Ángel Alberto Magreñán Ruiz and Lara Orcos ,(2020), Digital Escape Room Using Genial.Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain 1 Received: 3 September 2020; Accepted: 22 September 2020; Published: 1 October 2020, Educ. Sci. 2020, 10, 271; doi:10.3390/educsci10100271 www.mdpi.com/journal/education.
- 4) Kallianne L. Neumann, Frances Alvarado-Albertorio, Andrea Ramirez-Salgado, (2020), Online Approaches for Implementing a Digital Escape Room with Preservice Teachers, Journal of Technology and Teacher Education 28(2), 415-424 Oklahoma State University, USA kallianne.neumann@okstate.edu falvara@okstate.edu and rram@okstate.edu.
- 5) Marner Anders,(2013), Digital media embedded in Swedish art education – A case study, Education Inquiry Education Inquiry ISSN: (Print) 2000-4508 (Online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/zedu20>, 4:2, 355-373, DOI: 10.3402/edui.v4i2.22078 <https://doi.org/10.3402/edui.v4i2.22078>.
- 6) R. Raja, (2018), Impact of modern technology in education DHAN KUMAR KC, Academia Accelerating the world's research. Journal of Applied and Advanced Research, S33–S35 <https://dx.doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.165> ISSN2519-9412, P. C. Nagasubramani Department of Pedagogical Sciences, Tamilnadu Teachers Education University, Karapakkam, Chennai - 600 097, Tamil Nadu, India (Received: 20-03-2018; Accepted 18-04-2018; Published Online 21-04-2018).

- 7) Rigby Ken ,(2003), Consequences of Bullying in Schools, PhD1, Can J Psychiatry, Vol 48, No 9, The Canadian Journal of Psychiatry—In Review.
- 8) Susi Tarja (tarja.susi@his.se) Mikael Johannesson (mikael.johannesson@his.se) Per Backlund (per.backlund@his.se), Serious Games – An Overview (2007), Technical Report HS- IKI -TR-07-001 School of Humanities and Informatics University of Skövde, Sweden.

8.1.2.ΙΝΤΕΡΝΕΤΙΚΗ ΠΗΓΗ

- 1) Wodak, Declaration on European Identity (Copenhagrn 1973), 2015:189, www.cvce.eu.

8.2.ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

8.2.1.ΣΥΝΕΔΡΙΑ

- 1) Ατσικπάση Πηνελόπη 1 , Φωκίδης Εμμανουήλ 2 , Δεληγιάννης Ιωάννης 3 , Καϊμάρα Πολυξένη 4, (2019), Τι έχουν να πουν οι χρήστες για τα σοβαρά παιχνίδια, 1,2 Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 3,4 Τμήμα Τεχνών, Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο. Γ. Κουτρομάνος, Λ. Γαλάνη, Πρακτικά Εργασιών 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία», σ. 639-650, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, 18-20 Οκτωβρίου 2019. ISBN 978-618-83186-4-9.
- 2) Κυριαζής Ν.1 , Ζαχαριάς Π.2, Ανάπτυξη Ενός Εκπαιδευτικού Ψηφιακού Παιχνιδιού για Εκμάθηση Κοινωνικών Δεξιοτήτων και AntiBullying Συμπεριφορών σε Σχολεία Ν1 Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου, nkskiriazis@gmail.com, Π.2 Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου, panagiotis.zacharias@ouc.ac.cy, 4th Pan-hellenic Conference on ICT use in education, Academia-edu.
- 3) Μιχαηλίδου Μαρία, Πετρά Ζωή , Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης Τόμ. 2015, Αρ. 2 (2015) «Λειτουργίες νόησης και λόγου στη συμπεριφορά, στην εκπαίδευση και στην ειδική αγωγή»: Πρακτικά 5ου Συνεδρίου Η Τέχνη διδάσκει και διδάσκεται doi: 10.12681/edusc.178.
- 4) Μουζακιάτου Στυλιανή, Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση Τόμ. 9, Αρ. 4Α (2017) Ο Σχεδιασμός της Μάθησης Η σημειολογία της εικόνας στην Τέχνη και την Εκπαίδευση doi: 10.12681/icodl.1359.
- 5) Τουραμπέλης Γ. Μιχαήλ michaeltourabelis@yahoo.gr Εκπαιδευτικός ΠΕ06 Τζώτζου Μαρία mtzotzou@yahoo.gr Εκπαιδευτικός ΠΕ06, Η καλλιέργεια της

αισθητικής εμπειρίας ως παράγοντας συμμετοχής στα πολιτιστικά δρώμενα του τόπου, 2ο Επιστημονικό συνέδριο ΙΑΚΕ με διεθνή συμμετοχή.

- 6) Σαντοριναίος Μάνθος¹, Ζώη Σταυρούλα ², Τυλιγάδης Κωνσταντίνος ³, Δημητριάδη Νεφέλη ⁴, 2007, "Παιδεία, Έρευνα, Τεχνολογία. Από το χθες στο αύριο." Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο Κέντρο Διεπιστημονικής Έρευνας (ΜΕ.Κ.Δ.Ε.) ΤΟΥ Ε.Μ.Π. 5ο Διεπιστημονικό Διαπανεπιστημιακό Συνέδριο του Ε.Μ.Π. και του ΜΕ.Κ.Δ.Ε. του Ε.Μ.Π. ΜΕΚΔΕ - Συνεδριακό Κέντρο Μετσόβου, 27-30 Σεπτεμβρίου 2007 Αθήνα 10-07-2007 Τέχνη-Τεχνολογία: Μαθήματα για μια Διεθνή Γλώσσα, 1.Επίκουρος Καθηγητής, Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών (msantori@otenet.gr), Εργαστήριο Πολυμέσων 2 : Ειδικό Διδακτικό και Εργαστηριακό Προσωπικό (Ε.Ε.Δ.Ι.Π.) Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών (vzoi@telecom.ntua.gr), Εργαστήριο Πολυμέσων 3: Λέκτορας ΠΔ. 407 Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών (gustil@yahoo.com), Εργαστήριο Πολυμέσων 4: Υποψήφια Διδάκτωρ University Paris 8, Τμήμα Τέχνης και Τεχνολογίας της Εικόνας (nefeli@wanadoo.fr).

8.2.2.ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ-ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

- 1) Τζήλου Γεωργία, 2019, Η διδακτική των Μαθηματικών μέσω της Τέχνης με την Αξιοποίηση Ψηφιακών Τεχνολογιών: Μία Έρευνα-Δράση στο πεδίο της Συμπληρωματικής Σχολικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης - The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology Volume 15, Number 1, Section one © Open Education 136 .
- 2) Μπουτουλούση Ελένη « Διαδικασίες μάθησης που συνδέουν: διλήμματα, μεταφορές, Σύγχρονη Τέχνη, Εκπαίδευση.» έρευνα-σεμινάριο, , τεύχος 36 metalogos-systemic-therapy-journal.gr.
- 3) Πρόγραμμα σπουδών Θεατρικής Αγωγής στο Δημοτικό, εφημερίδα της Κυβερνήσεως της ελληνικής δημοκρατίας , τεύχος Β'6205/23.12.2021.
- 4) Πρόγραμμα σπουδών Εικαστικών στο Δημοτικό , εφημερίδα της Κυβερνήσεως της ελληνικής δημοκρατίας, β 3415/1.7.2022.
- 5) Πρόγραμμα σπουδών Μουσικής στο Δημοτικό, εφημερίδα της Κυβερνήσεως της ελληνικής δημοκρατίας, ΦΕΚ 6433/β/31-12-2021.

8.2.3.BIBΛΙΑ

- 1) Γκόβας Νίκος, 2001, «Για ένα νεανικό δημιουργικό θέατρο: ασκήσεις –παιχνίδια-τεχνικές για εκπαιδευτικούς, εμπυχωτές νεανικών ομάδων» Τεχνικές Θεάτρου, Θεατρικού παιχνιδιού, εκπαιδευτικού δράματος, εκδόσεις Μεταίχμιο.

8.2.4.ΙΝΤΕΡΝΕΤΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

- 1) Γραμματάς Θόδωρος - Μουδατσάκης Τηλέμαχος, (2018, «Θέατρο και Πολιτισμός στο Σχολείο. Για την επιμόρφωση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης». (Ρέθυμνο, ΕΔΙΑΜΜΕ), <http://www.ediamme.edc.uoc.gr>.
- 2) Γυπάκης Γιώργος, (2020), «ArtinEd :Η τέχνη στην εκπαιδευτική οργανοποιία, πρόταση για ένα χαρούμενο σχολείο», <https://www.linkedin.com>.
- 3) Καρασίμος Αθανάσιος, (2022) Τα Επιτραπέζια Παιχνίδια Συναντούν το Θέατρο: Μια Παιχνιδοκεντρική Προσέγγιση στη Διδασκαλία, Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας Dariah-GR(Ακαδημία Αθηνών) akarasimos@academyofathens.g, διαδικτυακή επιμόρφωση.
- 4) Καρέλα Γεωργία, Μαλαφάντης Κωνσταντίνος, «Για μια ποιοτική Εκπαίδευση: οι τέχνες στην Εκπαίδευση και η έννοια της διαφορετικότητας μέσα από την Τέχνη » Δελτίο εκπαιδευτικού προσανατολισμού και επικοινωνίας.
- 5) Κάππου Μαρία, Αισθητική αγωγή
- 6) Παρουσινάς Αλέξανδρος, (2021), «Επαυξημένη Πραγματικότητα στην Εκπαίδευση», <https://educraft.tech>
- 7) Πλιάσα Σοφία, Νεοφώτιστος Βασίλειος, Διεθνές Πανεπιστήμιο Ελλάδος , (2022) «Οδηγός για συσσωρευτές σεναρίων και πλατφόρμες ψηφιακών δραστηριοτήτων».
- 8) Τσινάκος Αύγουστος,(2022), Πλατφόρμα Artutor, διαδικτυακή επιμόρφωση στους δασκάλους Θεατρικής Αγωγής.
- 9) «Ενσωμάτωση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΝΑΠ) Εικαστικών Τεχνών», Ομάδα Εικαστικής Αγωγής Δημοτικής Εκπαίδευσης. <http://www.schools.ac.cy>
- 10) «Γιατί Τεχνολογία στην Εκπαίδευση;», (2009), «Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση» [B.O. 2009], <https://economy.wordpress.com>.
- 11) Σχολικός Εκφοβισμός :Συνοπτικό εγχειρίδιο αντιμετώπισης σχολικού εκφοβισμού Εκπαιδευτικών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, Αθήνα, 2013, <https://openbook.gr>

8.2.5.ΕΡΓΑΣΙΕΣ-ΔΙΑΤΡΙΒΕΣ

- 1) Θεοδωροπούλου Ιωάννα, Πανεπιστήμιο Πατρών Σχολή Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην προσχολική ηλικία Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών «Λόγος , Τέχνη και Πολιτισμός στην Εκπαίδευση» «Τα Εικαστικά στο Δημοτικό σχολείο : Η σχολική πραγματικότητα, τα σχολικά εγχειρίδια και ο ρόλος του δασκάλου. Έρευνα δράσης στην Ε τάξη του Δημοτικού, Προτάσεις και Προοπτικές»..

- 2) Κακουσίου Πολυξένη, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών Εκπαίδευση Ενηλίκων Διπλωματική Εργασία «Η σημασία της διδασκαλίας των τεχνών στο Δημοτικό Σχολείο και η τοποθέτησή τους στο κέντρο του σχολικού προγράμματος. Απόψεις εκπαιδευτικών»
- 3) Καμάρη Πουλχερία «Η συνεισφορά των Τεχνών και των Νέων Τεχνολογιών στη διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας», Πανεπιστήμιο Αιγαίου Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών Παιδαγωγικό τμήμα δημοτικής εκπαίδευσης. Πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών «Επιστήμες της Αγωγής – Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών», 2021.
- 4) Κασιμάτη Έλενα¹, Πετακάκη Ειρήνη² «Διδακτική της τέχνης και σύγχρονη τεχνολογία», 1 Καθηγήτρια Καλλιτεχνικών, Μεταπτυχιακό: Επιστήμες της Αγωγής, Αισθητική Αγωγή, θεωρία και δράσεις, Τ.Ε.Π.Α.Ε. Α.Π.Θ Δευτεροβάθμια Αν. Θεσσαλονίκης, 11ο, 7ο και 3ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης, 2017-2018 kaselena@hotmail.com 2 Νηπιαγωγός, Μεταπτυχιακό: Επιστήμες της Αγωγής, Αισθητική Αγωγή, θεωρία και δράσεις, Τ.Ε.Π.Α.Ε. Α.Π.Θ Πρωτοβάθμια Δ. Θεσσαλονίκης, 15ο Νηπιαγωγείο Ευόσμου irpetakaki@yahoo.com.
- 5) Κοντογεώργη Ασπασία, Α.Μ. :5052201801016 Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου Σχολή Καλών Τεχνών Τμήμα Θεατρικών Σπουδών Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Δραματική Τέχνη και Παραστατικές Τέχνες στην Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση – MA in Drama and Performing Arts in Education and Lifelong Learning» (ΠΜΣ – ΔΡΑ.ΤΕ.Π.Τ.Ε.). «Η δραματική τέχνη στην Εκπαίδευση ως μέσο μείωσης της κοινωνικής συστολής στο Δημοτικό σχολείο. Μια έρευνα δράσης σε παιδιά Δ' Τάξης(9-10 ετών).
- 6) Μακρής Χαράλαμπος, 2015, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Πολυτεχνική Σχολή Τμήμα Πολιτικών Μηχανικών Τομέας Υδραυλικής και Περιβαλλοντικής Μηχανικής Διπλωματική Εργασία «Παιχνίδια σοβαρού σκοπού : Serious Games».
- 7) Μπουζαλάς Βασίλειος-Δημοσθένης, Μεταπτυχιακή Διπλωματική εργασία με θέμα: «Η Σχολική Θεατρική Παράσταση & ο ρόλος του Εκπαιδευτικού ως Σκηνοθέτη». Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών Παιδαγωγικό, Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών: «Θέατρο και Εκπαίδευση.
- 8) Ντέντε Κωνσταντίνα, Σχολή Κοινωνικών Επιστημών Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων» ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Νέες τεχνολογίες, ψηφιακές μορφές τέχνης και η σχέση τους με το νεανικό κοινό. Το

παράδειγμα του Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών Αθήνας (Athens Digital Arts Festival).

- 9) Τραχάνη Αικατερίνη, Κατσαρή Μαρία, Τριανταφύλλου Σωτήρης. Ενημερωτική καμπάνια για το φαινόμενο του ενδοσχολικού εκφοβισμού (bullying). Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας. Τμήμα Πληροφορικής και ΜΜΕ.