

# Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Vol 1 (2018)

11ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Η Αισθητική Αγωγή στο Ψηφιακό Σχολείο II:  
Εικαστικά, Μουσική, Θέατρο

Σμαράγδα Χρυσοστόμου

## To cite this article:

Χρυσοστόμου Σ. (2022). Η Αισθητική Αγωγή στο Ψηφιακό Σχολείο II: Εικαστικά, Μουσική, Θέατρο. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 61–64. Retrieved from <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4182>

# Η Αισθητική Αγωγή στο Ψηφιακό Σχολείο II: Εικαστικά, Μουσική, Θέατρο

Σμαραγδα Χρυσοστόμου

[schrysos@music.uoa.gr](mailto:schrysos@music.uoa.gr)

Καθηγήτρια, Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων 'Διόφαντος',  
Τμήμα Μουσικών Σπουδών, ΕΚΠΑ

## Περίληψη

Η σύντομη παρουσίαση θα εστιάσει στην εξέλιξη και στα νέα δεδομένα που αφορούν τα πεδία της Αισθητικής Αγωγής -Μουσική, Εικαστικά, Θέατρο- όπως αυτά αναπτύσσονται στο πλαίσιο του έργου του Ψηφιακού Σχολείου II «Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία, Αποθετήρια Εκπαιδευτικού Περιεχομένου, Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα». Τα ζητήματα που έχουν προκύψει κατά την διαδικασία διόρθωσης και επανασχεδιασμού των υπαρχόντων μαθησιακών αντικειμένων θα αναφερθούν με συντομία. Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν παραδείγματα εφαρμογών και από τα τρία πεδία τα οποία ανήκουν στην Αισθητική Αγωγή.

**Λέξεις κλειδιά:** Αισθητική Αγωγή, Μουσική, Εικαστικά, Θέατρο

## Εισαγωγή

Κατά την τελευταία μεταρρύθμιση στην Ελληνική εκπαίδευση, το «Νέο Σχολείο» (2010), η «Ψηφιακή Ανάπτυξη» αποτέλεσε έναν από τους τέσσερις κεντρικούς πυλώνες ενδιαφέροντος. Στο πλαίσιο αυτό μια σειρά από δράσεις που σχεδιάστηκαν είχαν ως στόχο τη διεύρυνση της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών στα σχολεία της επικράτειας (Μεγαλού & Kaklamanis, 2014). Το «Ψηφιακό Σχολείο I» με τίτλο «Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία, Αποθετήρια Εκπαιδευτικού Περιεχομένου, Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα», το οποίο είχε διάρκεια από το 2010 ως το 2015, είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία μεγάλης έκτασης υποδομών για την ταξινόμηση, οργάνωση και ελεύθερη πρόσβαση ψηφιακού περιεχομένου σε όλα τα γνωστικά πεδία της υποχρεωτικής εκπαίδευσης και σε όλες (σχεδόν) τις βαθμίδες. Παράλληλα δημιούργησε έναν σημαντικό όγκο νέου ψηφιακού περιεχομένου επικεντρώνοντας κατά κύριο λόγο σε OERs, αυτόνομα δηλαδή μαθησιακά αντικείμενα με εκπαιδευτική αξία, σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα του υποχρεωτικού αναλυτικού προγράμματος.

Η παρουσίαση που ακολουθεί αφορά τα αντικείμενα της Αισθητικής Αγωγής (Μουσική, Εικαστικά και Θέατρο) τα οποία αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου «Ψηφιακό Σχολείο II: Επέκταση και Αξιοποίηση της Ψηφιακής Εκπαιδευτικής Πλατφόρμας, των Διαδραστικών Βιβλίων και του Αποθετηρίου Μαθησιακών Αντικειμένων» του ΕΣΠΑ 2014-2020 (Κωδικός ΟΠΣ 5001312). Πρόκειται για τη συνέχεια, επέκταση, αναβάθμιση και εμπλουτισμό των αποτελεσμάτων του έργου «Ψηφιακό Σχολείο I: Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα, Διαδραστικά Βιβλία και Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων» του ΕΣΠΑ 2007-2013 (Π61-ΙΤΥΕ, Κωδικός ΟΠΣ 296441). Κα τα δύο έργα υλοποιούνται από το ΙΤΥΕ «Διοφαντος».

## Τα αντικείμενα της Αισθητικής Αγωγής

Τα αντικείμενα των Τεχνών αποτελούν μια ιδιαίτερη κατηγορία στο σύνολο των μαθημάτων του υποχρεωτικού προγράμματος σπουδών του σχολείου. Τα Εικαστικά, η Μουσική και η Θεατρική Αγωγή είναι μαθήματα πρακτικά που περιλαμβάνουν φυσική ανταπόκριση και δεξιότητες πρακτικές (εκτός από νοητικές). Είναι σημαντικό επομένως να σταθούμε κριτικά απέναντι στη σχέση και στη διάδραση μεταξύ της τεχνολογίας και της εμπειρίας στο κάθε ένα από τα μαθήματα των Τεχνών. Ο ρόλος της τεχνολογίας είναι να υποστηρίξει και να διευρύνει τις αυθεντικές εμπειρίες σε κάθε μία από τις μορφές τέχνης. Να ενισχύσει τη διδασκαλία και

την κατάκτηση των στόχων του κάθε προγράμματος σπουδών. Να κινητοποιήσει τους μαθητές και να τους προσφέρει δυνατότητες για ενασχόληση με την κάθε μορφή τέχνης που μόνο η χρήση της τεχνολογίας μπορεί να προσφέρει. Θα πρέπει ταυτόχρονα να έχουμε υπόψη μας ότι η τεχνολογία δεν μπορεί να υποκαταστήσει εκείνες τις δραστηριότητες σε κάθε μορφή τέχνης που είναι απαραίτητες προκειμένου να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με τις συνιστώσες του κάθε έργου τέχνης και τα πρωτογενή 'υλικά' και 'εργαλεία' της κάθε τέχνης.

Με δεδομένα τα παραπάνω σχεδιάστηκαν οι προδιαγραφές για τον ψηφιακό εμπλουτισμό των σχολικών βιβλίων, ο οποίος αποτέλεσε την έναρξη του έργου του «Ψηφιακού Σχολείου Ι». Οι προδιαγραφές αυτές είναι:

- Η βιωματική προσέγγιση - 'πραξιακή' φιλοσοφία της εκπαίδευσης των τεχνών
- Τα διεθνή δεδομένα για τη διδακτική των Τεχνών
- Το Νέο Σχολείο και τα νέα Προγράμματα Σπουδών
- Ο ενιαίος και συστηματικός εμπλουτισμός κάθετα για κάθε γνωστικό αντικείμενο
- Η σύνδεση με τους διδακτικούς στόχους του κάθε κεφαλαίου
- Ο εμπλουτισμός του «μονοδιάστατου» βιβλίου με multimedia περιεχόμενο
- Να προσφέρει ευκαιρίες διαφοροποίησης της διδασκαλίας
- Να 'παρακολουθεί' την αισθητική του κάθε βιβλίου και να προσδίδει χαρακτήρα ενιαίο τόσο σε επίπεδο 'βιβλίου' όσο και σε επίπεδο 'μαθήματος'.

Το εμπλουτισμένο βιβλίο έχει ως στόχο:

- Να αντιληφθεί μαθητής το φαινόμενο της Τέχνης και ως δημιουργός και ως θεατής
- Να διευκολύνει την αμφίδρομη ενασχόληση με τη θεωρία και την πρακτική της Τέχνης
- Την ολοκλήρωση των αισθητηριακών εμπειριών μέσα από δραστηριότητες με παιγνιώδη χαρακτήρα
- Την προσαρμογή του υλικού στις δυνατότητες, στις προηγούμενες γνώσεις και στις ανάγκες της εκάστοτε ηλικιακής ομάδας-στόχου
- Να γίνει αντιληπτός ο ενιαίος χαρακτήρας της Τέχνης (π.χ. ο μοντερνισμός αφορά στην ζωγραφική, την αρχιτεκτονική, τη μουσική, κτλ)
- Να είναι σε θέση ο μαθητής να περιγράφει, να αναλύει, να αξιολογεί, να κρίνει, να ερμηνεύει και να εκτιμά τα έργα της τέχνης, γνωρίζοντας και χρησιμοποιώντας την κατάλληλη ορολογία

Ο εμπλουτισμός ξεκίνησε από τα βιβλία του Γυμνασίου. Στα τέλη του 2013 ο εμπλουτισμός των τριών βιβλίων της Μουσικής και των τριών βιβλίων των Εικαστικών είχε την παρακάτω εικόνα:

Πίνακας 1: Αριθμός και Είδος συνδέσεων στα διαδραστικά βιβλία (2013)

Βιβλίο	Διαδρασ. Εφαρμ.	Αρχεία ήχου	Αρχεία εικόνας	Εξωτερικοί σύνδεσμοι	Παρουσιάσεις και Βίντεο	Άλλα αρχεία
Μουσική Α' Γυμνασίου	9	38	2	267		
Μουσική Β' Γυμνασίου	20	23	48	226	28	35
Μουσική Γ' Γυμνασίου	8	38	2	267		
Εικαστικά Α' Γυμνασίου	19		3	45	36	
Εικαστικά Β' Γυμνασίου	26		210	190	50	

Από την πρώτη στιγμή και την πρώτη καταγραφή των προτεραιοτήτων και των προδιαγραφών, η δημιουργία αντικειμένων με διάδραση και ελεύθερη δημιουργική δραστηριότητα αποτελούσε κύριο στόχο (Παλιόκας, κ.α, 2016). Εντούτοις, με δεδομένες τις δυσκολίες και τις χρονικές απαιτήσεις τέτοιων εφαρμογών και αυτόνομων μαθησιακών αντικειμένων, τα βιβλία γέμισαν με εξωτερικούς συνδέσμους ώστε να 'ζωντανέψουν' με multimedia περιεχόμενο.

Κατά τη δεύτερη φάση του έργου, με την ανάπτυξη του Φωτόδεντρου και την ανεξαρτητοποίηση των μαθησιακών αντικειμένων από τα βιβλία, οι προτεραιότητες επανασχεδιάστηκαν. Έτσι, ο εμπλουτισμός στα βιβλία του Δημοτικού, τα οποία ακολούθησαν αυτά του Γυμνασίου, παρουσιάζουν μια διαφορετική εικόνα, με πολύ λιγότερους εξωτερικούς συνδέσμους και δημιουργία περισσότερων ανεξάρτητων μαθησιακών αντικειμένων.

Συνολικά, στα αντικείμενα της Αισθητικής Αγωγής έχει γίνει επεξεργασία και εμπλουτισμός 6 βιβλίων Μουσικής, 5 βιβλίων Εικαστικών και 1 βιβλίου Θεατρικής Αγωγής. Στο ΨΣ II έχει σχεδιαστεί και υλοποιείται ο εμπλουτισμός και η επεξεργασία επιπλέον των βιβλίων της Α και Β Δημοτικού (1 Μουσικής, 1 Εικαστικών). Παράλληλα έχει γίνει η επικαιροποίηση παλαιότερων λογισμικών που είχαν δημιουργηθεί για την ελληνική εκπαίδευση και μέσα από αυτήν την επικαιροποίηση προέκυψαν και νέα αυτόνομα μαθησιακά αντικείμενα – κατά κύριο λόγο για το αντικείμενο των Εικαστικών (Κωστόπουλος, 2015).

### Προβλήματα και Δυσκολίες

Με την έναρξη του ΨΣ II ήρθαν στην επιφάνεια προβλήματα (εγγενή τα περισσότερα με την τεχνολογία και την εξέλιξη της) και δυσκολίες.

1. Ασυμβατότητα προγραμμάτων, λογισμικών, πρόσθετων. Γλώσσες προγραμματισμού και εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία πολλών εφαρμογών κατά τα προηγούμενα χρόνια, σήμερα δεν έχουν συμβατότητα με τις κινητές συσκευές, οι οποίες πια κυριαρχούν στη χρήση όλων.
2. Ο μεγάλος αριθμός εξωτερικών συνδέσεων, με δεδομένη την αστάθεια των διαδικτυακών διευθύνσεων (π.χ. Ψηφιακό αρχείο ΕΡΤ, youtube), οδήγησε σε πολλές αστοχίες λειτουργίας συνδέσμων.
3. Οι γνώσεις του κάθε αντικείμενου της Τέχνης ιδανικά θα έπρεπε να συνδυάζονται με γνώσεις και δεξιότητες προγραμματισμού ώστε να είναι πιο αποτελεσματική η δημιουργία εφαρμογών που θα προσφέρουν ουσιαστικά στην εξέλιξη και διεύρυνση της διδασκαλίας του κάθε μαθήματος.

Στο νέο έργο, ΨΣ II, κύριο στόχο αποτελεί η διόρθωση των λειτουργικών εφαρμογών ώστε να είναι συμβατές με τις τελευταίες προδιαγραφές της τεχνολογίας καθώς και η δημιουργία νέων εφαρμογών οι οποίες να αποτελέσουν σημεία εμπλουτισμού σε διαφορετικά κεφάλαια των βιβλίων και των τριών μαθημάτων. Ταυτόχρονα, επιχειρήθηκε η αντιμετώπιση των παραπάνω διαπιστωμένων προβλημάτων και δυσκολιών. Έτσι:

Εφαρμογές και μαθησιακά αντικείμενα τα οποία είχαν δημιουργηθεί με χρήση java και flash αντικαταστήθηκαν και είτε διορθώθηκαν χρησιμοποιώντας το ίδιο αντικείμενο είτε δημιουργήθηκαν από την αρχή με νέο περιεχόμενο ή εμπλουτισμένο περιεχόμενο. Για παράδειγμα η Εφαρμογή «Παίζω με τη Μουσική και τα Εικαστικά» η οποία επανασχεδιάστηκε με νέο κώδικα και νέο ηχητικό περιεχόμενο. ([https://ermis.ds.school.edu.gr/arts/ANTIKEIMENA/MUSIKI/kef23\\_mondrian\\_piskv9/kef23\\_mondrian\\_v9.html](https://ermis.ds.school.edu.gr/arts/ANTIKEIMENA/MUSIKI/kef23_mondrian_piskv9/kef23_mondrian_v9.html))

Δημιουργήθηκαν εφαρμογές οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιοδήποτε περιβάλλον, συμπεριλαμβανομένου και κινητών συσκευών, όπως για παράδειγμα η εφαρμογή «Μουσικές Κάρτες Μνήμης», η οποία δημιουργήθηκε σε HTML5. ([https://ermis.ds.school.edu.gr/arts/ANTIKEIMENA/MUSIKI/Mousikes\\_kartes\\_kleidi\\_tou\\_sol\\_v1.0/index.html](https://ermis.ds.school.edu.gr/arts/ANTIKEIMENA/MUSIKI/Mousikes_kartes_kleidi_tou_sol_v1.0/index.html))

Περιορίστηκε σημαντικά ο αριθμός εξωτερικών συνδέσεων σε όλα τα διαδραστικά βιβλία προκειμένου να μειωθεί ο κίνδυνος από την αστάθεια των διαδικτυακών διευθύνσεων. Παράλληλα δημιουργήθηκαν αυτόνομα μαθησιακά αντικείμενα τα οποία καλύπτουν σε ένα βαθμό το σημαντικό περιεχόμενο από τον μεγάλο αριθμό των εξωτερικών συνδέσεων και ταυτόχρονα αποτελούν καταλληλότερη μορφή πληροφόρησης για τις μικρότερες ηλικίες στις οποίες απευθύνονται. Για παράδειγμα η εφαρμογή «Καλλιτέχνες που δημιουργούν με γραμμές:

Παουλ

Κλεε»

([https://ermis.ds.school.edu.gr/arts/ANTIKEIMENA/EIKASTIKA/Kallitexnes\\_pou\\_dhmiourgoun\\_me\\_grammes\\_v1/index.html](https://ermis.ds.school.edu.gr/arts/ANTIKEIMENA/EIKASTIKA/Kallitexnes_pou_dhmiourgoun_me_grammes_v1/index.html))

Η δυσκολία εύρεσης κατάλληλων συνεργατών στην ομάδα, οι οποίοι να έχουν δεξιότητες προγραμματισμού συνδυαζόμενες με ειδικότητα στις Τέχνες συνεχίστηκε. Με την υποστήριξη όμως της κεντρικής ομάδας του ΠΥΕ και τη συνεργασία περισσότερων ανθρώπων με διαφορετικές δεξιότητες πληροφορικής στο σχεδιασμό (design) και προγραμματισμό, βρήκε την Ομάδα της Αισθητικής Αγωγής να δημιουργήσει μια σειρά αντικειμένων που θα ήταν αδύνατον να ολοκληρωθούν διαφορετικά.

Το έργο συνεχίζεται και οι προσπάθειες να προσελάσουμε τις δυσκολίες και να ανταποκριθούμε στις προκλήσεις τόσο όσες έχουν ήδη αναφερθεί, όσο και σε άλλες που λόγω περιορισμού έκτασης δεν υπάρχει η δυνατότητα να αναπτυχθούν εδώ, συνεχίζονται.

Σε κάθε περίπτωση η τεχνολογία μπορεί να προσφέρει απεριόριστες δυνατότητες, ακόμη και σε πεδία όπως οι Τέχνες, τα οποία διδάσκονται από το μεγαλύτερο ποσοστό των εκπαιδευτικών σήμερα χωρίς την χρήση της. Το Ψηφιακό Σχολείο Ι και το Ψηφιακό Σχολείο ΙΙ αποτέλεσαν και αποτελούν μια σημαντική ώθηση στην ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας στην καθημερινή εκπαιδευτική διαδικασία. Προσφέρουν στον Έλληνα εκπαιδευτικό των Τεχνών ελεύθερο ψηφιακό περιεχόμενο, προσαρμοσμένο στα δεδομένα και στις ανάγκες της ελληνικής πραγματικότητας, προκειμένου να το αξιοποιήσει τόσο εντός όσο και εκτός σχολικής τάξης με πολλούς διαφορετικούς τρόπους (Chrysostomou, 2017). Εξαρτάται λοιπόν από τον/την εκπαιδευτικό ποια εργαλεία θα επιλέξει και με ποιο τρόπο θα τα αξιοποιήσει ώστε να βοηθήσει τους μαθητές να εμβαθύνουν την κατανόησή τους σε όλα τα αντικείμενα των Τεχνών και να διευρύνουν τη δημιουργικότητά τους.

## Αναφορές

- Chrysostomou, S. (2017). Technology in the music classroom - Navigating through a dense forest: the case of Greece. In Manti, R. & Ruthmann, A. *The Oxford Handbook of Technology in Music Education*. (σ. 105-119). New York: Oxford University Press.
- Κωστόπουλος, Α. (2015). Φωτόδεντρο: Θεματική ενότητα: Εικαστικά. Σόζευξη εικαστικής αγωγής και εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Στο Γούσιος, Φ. (επιμ.). *Πρακτικά Συνεδρίου «Η εκπαίδευση στην εποχή των ΤΠΕ»*, 7-8 Νοεμβρίου. Αθήνα: Νέος Παιδαγωγός.
- Megalou, E. & Kaklamanis. C. (2014). Photodentro LOR: the Greek National Learning Object Repository. In Proceedings of INTED2014: 8th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Spain.
- Παλιόκας, Ι., Χρυσστόμου, Σ. Και Δαμιανίδου, Β. (2016). Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια στα εμπλουτισμένα ηλεκτρονικά βιβλία: σχεδιαστική μεθοδολογία και ένταξη στην εκπαιδευτική πράξη. Στο Τζιμογιάννης, Α. (επιμ.). *Περίληψεις Εργασιών για το Πανελλήνιο Συνέδριο «Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό και Ηλεκτρονική Μάθηση 2.0»*, ELOER 2016, Κόρινθος 26-27 Μαρτίου. Κόρινθος: Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου.