

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2010)

7ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



7ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΤΠΕ
«Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

Κόρινθος

23 - 26 Σεπτεμβρίου 2010

ISSN : 2529-0916
ISBN : 978-960-88359-5-5

Προσέγγιση της Τέχνης με τη βοήθεια
Διαδραστικού Πίνακα στο Νηπιαγωγείο

Ανατολή Βροχαρίδου, Σοφία Σωτηράκη

Προσέγγιση της Τέχνης με τη Βοήθεια Διαδραστικού Πίνακα στο Νηπιαγωγείο

Ανατολή Βροχαρίδου¹, Σοφία Σωτηράκη²
anatoli_vro@yahoo.gr, sophie_chios@hotmail.com

¹ Πανεπιστήμιο Αιγαίου

² Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

Περίληψη

Η εισαγωγή του διαδραστικού πίνακα στην Ελληνική σχολική πραγματικότητα είναι πρόσφατη και οι προτάσεις που αναφέρονται στον τρόπο χρήσης του για την υλοποίηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων είναι περιορισμένες. Η παρούσα εισήγηση έχει ως στόχο την παρουσίαση της αξιοποίησης των δυνατοτήτων του διαδραστικού πίνακα για την προσέγγιση της Τέχνης σε τάξη Νηπιαγωγείου. Με στόχο την αισθητική καλλιέργεια των μαθητών/τριών, έγινε προσέγγιση του έργου τριών γνωστών ευρωπαϊκών ζωγράφων με την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του διαδραστικού πίνακα. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε ο διαδραστικός πίνακας (α) ως εποπτικό μέσο (β) ως μέσο διάδρασης σε διαδικτυακές εφαρμογές (γ) ως μέσο δημιουργίας εικαστικού έργου και (δ) ως μέσο αξιολόγησης των υλοποιημένων εικαστικών δραστηριοτήτων. Η παρουσίαση τόσο των δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν, όσο και η αξιολόγηση που ακολουθεί, αποσκοπεί στην κάλυψη του κενού που υπάρχει στη χώρα μας σε επίπεδο πρακτικής εφαρμογής του διαδραστικού πίνακα για την αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Λέξεις κλειδιά: Διαδραστικός πίνακας, προσέγγιση τέχνης, νηπιαγωγείο

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια ολοένα και περισσότερες εκπαιδευτικές τεχνολογίες διεισδύουν στην σχολική τάξη ανάμεσα στις οποίες συγκαταλέγεται και ο διαδραστικός πίνακας. Ο διαδραστικός πίνακας (Interactive whiteboard) είναι μια ψηφιακή συσκευή αφής που συνδέεται με έναν υπολογιστή και ένα προβολικό (προτζέκτορα). Το προβολικό προβάλλει το οπτικό σήμα εξόδου του υπολογιστή στην επιφάνεια του πίνακα. Ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με τα εικονιζόμενα αντικείμενα, χρησιμοποιώντας την αφή του διαδραστικού πίνακα. Ο διαδραστικός πίνακας πρέπει να είναι συνδεδεμένος με έναν υπολογιστή που δημιουργεί τις πραγματικές εικόνες ή τα δεδομένα. Ο χρήστης μπορεί να γράψει ή να ζωγραφίσει στην επιφάνειά του, να εκτυπώσει την εικόνα, να την αποθηκεύσει ή να την διανείμει σε ένα δίκτυο.

Παρόλο που γίνονται προσπάθειες εξοπλισμού των σχολείων με διαδραστικούς πίνακες, οι προτάσεις που αφορούν την πρακτική εφαρμογή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι ελάχιστες, γενικότερα, και ειδικότερα στο χώρο της προσχολικής αγωγής. Η παρούσα εισήγηση έχει ως στόχο την παρουσίαση της αξιοποίησης των δυνατοτήτων του διαδραστικού πίνακα για την προσέγγιση της Τέχνης σε τάξη Νηπιαγωγείου.

Υποστηρίζεται ότι οι νέες τεχνολογίες έχουν καλύτερα αποτελέσματα στη μάθηση εάν χρησιμοποιούνται ως διανοητικό πολυεργαλείο, το οποίο προσαρμόζεται στις γνωστικές ανάγκες των μαθητών (Davies & Worrall, 2003). Ο διαδραστικός πίνακας μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παράδοση μαθήματος με διαφορετικούς τρόπους, οι οποίοι μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε τρεις τύπους μάθησης: (α) την οπτική μάθηση (χρήση κειμένου, εικόνας, video και animation), (β) την ακουστική μάθηση (χρήση του προφορικού

λόγου π.χ ομιλίες, ποιήματα, και την ακρόαση ήχων ή μουσικής και (γ) την απτική μάθηση (διάδραση με φυσική κίνηση). Η ενσωμάτωση και των τριών τύπων μάθησης στην διδασκαλία ενός μαθήματος μπορεί να καθορίσει το βαθμό συμμετοχής των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία (Beeland, 2002). Λαμβάνοντας αυτό υπόψη, έγινε προσέγγιση του έργου τριών γνωστών ευρωπαϊκών ζωγράφων με την αξιοποίηση των οπτικών, ακουστικών και απτικών δυνατοτήτων του διαδραστικού πίνακα. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε ο διαδραστικός πίνακας (α) ως εποπτικό μέσο (β) ως μέσο διάδρασης σε διαδικτυακές εφαρμογές (γ) ως μέσο δημιουργίας εικαστικού έργου και (δ) ως μέσο αξιολόγησης των υλοποιημένων εικαστικών δραστηριοτήτων.

Οι υλοποιημένες δραστηριότητες κάλυπταν στόχους από δύο θεματικές περιοχές του Διαθεματικού Εννιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ, 2003), της δημιουργίας και έκφρασης και της πληροφορικής.

Χρήση του Διαδραστικού πίνακα για την προσέγγιση της τέχνης

Η σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα των πολλαπλών και πολύσημων ερεθισμάτων και οι συνεχείς και ποικίλες ανάγκες των παιδιών για έναν ευρύ εκπαιδευτικό σχεδιασμό, που δεν αρκείται στα στενά όρια της απόκτησης ακαδημαϊκής γνώσης, απαιτούν μεγαλύτερη ενασχόληση με την αισθητική αγωγή από τα πρώιμα στάδια της εκπαίδευσης. Η επαφή των παιδιών με έργα τέχνης προσφέρει πλούσια ερεθίσματα για την καλλιέργεια της αισθητικής τους και τους δίνει την ευκαιρία να αναπτύξουν μία προσωπική σχέση με τον πολιτισμό (Βαφέα, 2002). Καθώς η χρήση των νέων τεχνολογιών έχει σημαντική επίδραση στα παιδιά (Kuzminsky, 2008; Vecchi & Guidici, 2004), η χρήση του διαδραστικού πίνακα αναμένεται να δημιουργεί στα μικρά παιδιά νέες μαθησιακές εμπειρίες σχετικές με την τέχνη.

Η αξιοποίησή του μπορεί να αποδειχθεί ότι αποτελεί μία σημαντική «βοήθεια» στο Αναλυτικό Πρόγραμμα, καθώς μπορεί να αξιοποιηθεί από όλους τους τομείς του Αναλυτικού Προγράμματος προσφέροντας κίνητρα μάθησης (Starkman, 2006). Συγκεκριμένα, από παιδαγωγικής προσέγγισης, τα ιδιαίτερα τεχνικά χαρακτηριστικά του διαδραστικού πίνακα βοηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω:

- Της διαδραστικότητας που προσφέρεται, η οποία διευκολύνει την ενεργό μάθηση και όχι μόνο την παθητική πρόσληψη της πληροφορίας.
- Του μεγέθους της οθόνης, το οποίο διευκολύνει την συνεργατική ομαδική εργασία.
- Της προσβασιμότητας που προσφέρεται προς όλους τους μαθητές και ιδιαίτερα προς τα μικρά παιδιά, καθώς και στα παιδιά με προβλήματα στην όραση και στην κίνηση.
- Της εγγραφής της διαδικασίας παραγωγής εργασιών, η οποία δίνει τη δυνατότητα για μετέπειτα χρήση ή για αποδόμηση και ανάλυση της διαδικασίας (Glover & Miller 2002, Smith 2002, Wood, 2001).

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα ορισμένων πρόσφατων ερευνών, η χρήση του διαδραστικού πίνακα έχει θετικές επιδράσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι Smith, Higgins, Hall & Miller (2005) επισημαίνουν ότι οι μαθητές/τριες απολαμβάνουν το διαδραστικό πίνακα, ως εποπτικό μέσο κατά την προσέγγιση ενός θέματος και αναφέρουν ότι οι εικόνες φαίνεται να «εντυπώνονται» στον εγκέφαλό τους μετά το τέλος του μαθήματος, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να τις ανακαλούν στη μνήμη τους, όποτε αυτό χρειαστεί. Εκτός από τις οπτικές δεξιότητες μπορούν να βελτιωθούν και οι προφορικές δεξιότητες, καθώς οι μαθητές συζητούν και αναλύουν τις εικόνες και τα διαγράμματα που παρουσιάζονται στην οθόνη του διαδραστικού πίνακα.

Τα χαρακτηριστικά του διαδραστικού πίνακα (μέγεθος οθόνης, διαδραστικότητα, προσβασιμότητα προς όλα τα παιδιά, εγγραφή της διαδικασίας παραγωγής έργου), όσο και οι δυνατότητες που προσφέρει για ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας τον καθιστούν ένα κατάλληλο εκπαιδευτικό εργαλείο για την προσέγγιση κάθε θεματικής περιοχής και ιδιαίτερα για την τέχνη.

Στόχοι της θεματικής προσέγγισης

Σύμφωνα με διάφορους ερευνητές η εικαστική αγωγή των παιδιών προσχολικής ηλικίας δεν θα πρέπει να περιορίζεται στην ελεύθερη παραγωγή σχεδιαστικών προϊόντων αλλά θα πρέπει να περιλαμβάνει, επιπλέον, το να αντιληφθούν τα παιδιά τις σχέσεις ανάμεσα στα νήματα που θέλουν να εκφράσουν και τις οπτικές εικόνες που μπορούν να τα αποδώσουν, καθώς και το να αναγνωρίζουν συμβολικά εικαστικά συστήματα όπως γνωστά έργα ζωγραφικής (Charman, 1993). Λαμβάνοντας υπόψη τους στόχους του Διαθεματικού Εννιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ), οι στόχοι των δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν για την προσέγγιση της τέχνης με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα καλύπτουν δύο θεματικές περιοχές: (α) τη δημιουργία και έκφραση και (β) παιδί και πληροφορική. Συγκεκριμένα, οι στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος ήταν:

- Η ανάπτυξη της αισθητικής καλλιέργειας των παιδιών.
- Η εισαγωγή στην «ανάγνωση» εικαστικού έργου.
- Η γνωριμία των παιδιών με το έργο τριών μεγάλων ζωγράφων.
- Η ανάπτυξη της δημιουργικότητας και έκφρασης των παιδιών.
- Η προώθηση της συνεργασίας ανάμεσα στα παιδιά για την παραγωγή εικαστικού έργου.
- Η ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων που συνδέονται με άλλες μαθησιακές περιοχές.
- Η ενδυνάμωση της αναπαραστατικής τους σκέψης και της κριτικής τους ικανότητας.
- Η εξοικείωση με τις δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα.
- Η ανάπτυξη θετικών στάσεων απέναντι στην τέχνη και στις νέες τεχνολογίες.

Διεξαγωγή της Θεματικής Προσέγγισης

Η θεματική προσέγγιση της τέχνης με τη βοήθεια διαδραστικού πίνακα πραγματοποιήθηκε σε τάξη Νηπιαγωγείου (Νηπιαγωγείο Καλλιμασιάς Χίου). Στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα συμμετείχαν είκοσι έξι παιδιά, από τα δύο τμήματα του νηπιαγωγείου (Κλασσικό Τμήμα και Ολοήμερο Τμήμα) και ο χρόνος διάρκειάς του ήταν περίπου δύο μήνες (από αρχές Ιανουαρίου μέχρι τέλη Φεβρουαρίου). Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα υλοποιήθηκε δύο μήνες μετά τον εξοπλισμό του σχολείου με διαδραστικό πίνακα (τύπου QOMO interactive) και αφού υπήρχε ο απαραίτητος χρόνος εξοικείωσης των εκπαιδευτικών και των μαθητών με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα. Για την εισαγωγή των παιδιών στα βασικά μορφολογικά στοιχεία ενός εικαστικού έργου χρησιμοποιήθηκαν οι ιστοσελίδες <http://www.artsconnected.org/toolkit/explore.cfm> και http://www.metmuseum.org/explore/Learn_About_Color/wheel.html, οι οποίες ανταποκρίνονται στο αναπτυξιακό επίπεδο παιδιών προσχολικής ηλικίας. Η χρήση των συγκεκριμένων διαδραστικών ιστοσελίδων είχε ως στόχο την κατανόηση από τα παιδιά μορφολογικών στοιχείων, όπως το χρώμα (βασικά και συμπληρωματικά, θερμά και ψυχρά), οι γραμμές (πυκνότητα και το σχήμα των γραμμών), τα σχήματα (γεωμετρικά και οργανικά), η συμμετρία και η έννοια της προοπτικής (βάθος), στοιχεία που θεωρούνται

σημαντικά για την «ανάγνωση» των εικαστικών έργων. Άλλωστε, στις εικαστικές και πλαστικές τέχνες, μπορούν να γίνουν συσχετισμοί λειτουργικότητας, ομορφιάς, συμμετρίας, στόχων και επιλογών έκφρασης, μέσα από συζητήσεις απλές και άμεσες ακόμα και από πολύ μικρά παιδιά (Σταματοπούλου, 1998).

Η αξιοποίηση του διαδραστικού πίνακα δεν υποκατέστησε την αλληλεπίδραση των παιδιών με τις παραδοσιακές τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία εικαστικών έργων από τα παιδιά, καθώς παράλληλα με την χρήση του διαδραστικού πίνακα, γινόταν και χρήση υλικών (π.χ. μπογιές, μολύβια, χαρτιά κ.ά) για την δημιουργία τους. Η προσέγγιση της τέχνης δεν περιορίστηκε μόνο στη συναισθηματική εμπειρία, αλλά ούτε θεωρήθηκε μια γνωστική διαδικασία που προέβλεπε στο στείο προσδιορισμό του νοήματός της. Δόθηκε έμφαση στο αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών και έγινε προσέγγιση των έργων των τριών ζωγράφων με διαισθητικό και βιωματικό τρόπο, παράλληλα με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι εκπαιδευτικοί/νηπιαγωγοί κατά τη διάρκεια της θεματικής προσέγγισης «διευκόλυναν» τα παιδιά κατά την δημιουργία των εικαστικών τους έργων και «μεσολάβησαν» για τη δημιουργία του κατάλληλου περιβάλλοντος υλοποίησής τους.

Η επιλογή των συγκεκριμένων ζωγράφων βασίστηκε στη συλλογιστική ότι ο τρόπος «εικαστικής γραφής» τους θα προκαλούσε το ενδιαφέρον των παιδιών, καθώς διάφορα συμβολικά έργα που παρουσιάζουν με αφαιρετικό τρόπο σχήματα-σύμβολα μπορούν να λειτουργήσουν καλύτερα στην προσχολική ηλικία (Σταματοπούλου, 1998). Από το έργο των ζωγράφων έγινε εικαστική προσέγγιση σε ορισμένα έργα τους, τα οποία προσέλκυαν το ενδιαφέρον των παιδιών.

Εικαστική προσέγγιση του έργου του Χουάν Μιρό

Αρχικά χρησιμοποιήθηκε ο διαδραστικός πίνακας ως εποπτικό μέσο και παρουσιάστηκαν τα έργα του Μιρό από την ιστοσελίδα <http://www.youtube.com/watch?v=ngELmLUTo8&feature=related>, όπου γινόταν παύσεις για να δωθεί ο απαραίτητος χρόνος στα παιδιά να παρατηρήσουν και να σχολιάσουν τα διάφορα έργα του Μιρό. Τα παιδιά εξοικειώθηκαν με τα έργα του Μιρό, παρουσιάστηκαν και αναπτύχθηκαν τα μορφολογικά στοιχεία ενός εικαστικού έργου τέχνης (το οποίο επέλεξαν τα παιδιά), καθώς και τα χρωματολογικά στοιχεία του. Παρουσιάστηκε, στη συνέχεια, κατάλληλο εκπαιδευτικό λογισμικό, το οποίο δημιουργήθηκε από τις εκπαιδευτικούς για την προσέγγιση στο συγκεκριμένο ζωγράφο, με το λογισμικό παρουσίασης PowerPoint και είχε τον τίτλο «Το παραμύθι του Ζωγράφου». Στο λογισμικό, αρχικά, παρουσιάστηκε το πορτραίτο του ζωγράφου και γινόταν σύντομη αναφορά στο έργο του ζωγράφου. Στη συνέχεια, υπήρχε παρουσίαση ορισμένων χαρακτηριστικών έργων του με μια χρονική σειρά (σύμφωνη με την κόκκινη και μαύρη εποχή του ζωγράφου), με σκοπό να πληροφορήσει τους μαθητές/τριες για τη χρονική ακολουθία δημιουργίας του εικαστικού έργου. Δόθηκε η δυνατότητα στα παιδιά, μέσω του λογισμικού αυτού να προσεγγίσουν την τέχνη με την ενεργή συμμετοχή τους στις διαδραστικές δραστηριότητες, οι οποίες ενέπλεκαν και άλλα γνωστικά πεδία, όπως μαθηματικά και γλώσσα. Συγκεκριμένα, τα παιδιά σειροθετούσαν τους πίνακες ανάλογα με την κόκκινη και μαύρη εποχή της εικαστικής δραστηριότητας του ζωγράφου. Στη συνέχεια τους ζητήθηκε να αντιστοιχίσουν πίνακες του Μιρό με το κατάλληλο, ως προς το μέγεθος πλαίσιο, όπως επίσης να ανασυνθέσουν κομμάτια δύο πινάκων του Μιρό (παζλ), έτσι ώστε να ολοκληρώσουν τον πίνακα. Αναφορικά με τη θεματική περιοχή της γλώσσας, τους ζητήθηκε να δώσουν τίτλο σε δύο πίνακες και να εξηγήσουν τους λόγους που επέλεξαν το συγκεκριμένο τίτλο. Το λογισμικό δεν παρουσιάστηκε στην κατάσταση προβολής για να

δοθεί η δυνατότητα στα παιδιά να διαδράσουν (drag and drop) με τις δραστηριότητες που προσφέρονταν από το συγκεκριμένο λογισμικό.

Με αφορμή την αρχική παρουσίαση του πορτραίτου του ζωγράφου, δόθηκε στα παιδιά η ευκαιρία να κατανοήσουν την έννοια του πορτραίτου και να κατασκευάσουν τα δικά τους πορτραίτα μέσω του διαδραστικού πίνακα. Για την δημιουργία των πορτραίτων χρησιμοποιήθηκε η επιλογή "Image Capturer" από το menu του διαδραστικού πίνακα, για να «κοπεί» (cut) περιφέρεια των φωτογραφιών των παιδιών -οι οποίες ήταν αποθηκευμένες στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή- και να γίνει εισαγωγή των κομματιών/προσώπων σε διαφάνειες στην επιφάνεια εργασίας του διαδραστικού πίνακα. Τα παιδιά χρησιμοποίησαν εργαλεία όπως το στυλό "pen" του διαδραστικού πίνακα για να συνεχίσουν το πορτραίτο τους, διαμορφώνοντας τα επιπλέον χαρακτηριστικά που το καθένα ήθελε να προσθέσει, επιλέγοντας διάφορα χρώματα από την επιλογή χρώματα και υφές "colors and textures", όπως και το πάχος γραμμής από την επιλογή "select pen width". Επιπροσθέτως, τα παιδιά «έγραψαν» το όνομά τους χρησιμοποιώντας την επιλογή "Textbox" στο πληροκτρολόγιο που εμφανίστηκε στη διαφάνεια του διαδραστικού. Τα παιδιά είχαν, επίσης, τη δυνατότητα να επιλέξουν και το φόντο που θα ήθελαν να έχει το πορτραίτο τους από την επιλογή αλλαγής χρώματος του φόντου από την επιλογή "change background color". Επίσης, έγινε καταγραφή της διαδικασίας δημιουργίας των πορτραίτων, έτσι ώστε να δοθεί η ευκαιρία ανάλυσης και αναστοχασμού της διαδικασίας δημιουργίας των πορτραίτων. Οι εκπαιδευτικοί παρείχαν την απαραίτητη βοήθεια για την υλοποίηση της δραστηριότητας, καθώς απαιτήθηκαν ορισμένες ενέργειες ανώτερες από το αναπτυξιακό στάδιο των παιδιών (π.χ. αποθήκευση και εισαγωγή των φωτογραφιών στη διαφάνεια). Επίσης, καθώς έπρεπε να δοθεί ο κατάλληλος χρόνος στα παιδιά για την ολοκλήρωση του έργου τους, η δραστηριότητα υλοποιήθηκε με μικρές ομάδες παιδιών, έτσι ώστε ο χρόνος αναμονής να μην είναι μεγάλος και για να δοθεί η δυνατότητα παρακολούθησης της εικαστικής δημιουργίας από ένα μικρό «κοινό» παιδιών.

Στη συνέχεια, επιλέχθηκε το έργο "Blue II", το οποίο μετά τη μορφολογική του προσέγγιση και τη δημιουργία μικρού σεναρίου από τα παιδιά με τα συμβολικά στοιχεία του πίνακα, εισήχθη, με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών, σε ομίχρωση στην πάνω πλευρά του διαδραστικού πίνακα. Έγινε αλλαγή του φόντου της διαφάνειας από λευκό σε μπλε με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών και στη συνέχεια τα παιδιά με τη χρήση του στυλό του διαδραστικού πίνακα, την επιλογή χρωμάτων (κόκκινο και μπλε) και την επιλογή του πάχους της γραμμής, προσπάθησαν για την παραγωγή παρόμοιου καλλιτεχνικού αποτελέσματος. Με τον ίδιο τρόπο υλοποιήθηκε ανάλογη δραστηριότητα για το έργο του Χουάν Μιρό "Sonpans", όπου τα παιδιά αναπαρήγαγαν παρόμοιο καλλιτεχνικό έργο με τη χρήση του στυλό και την επιλογή χρωμάτων (κόκκινο, μπλε, μαύρο).

Εικαστική προσέγγιση του έργου του Πάμπλο Πικάσο

Για την εξοικείωση των παιδιών με το εικαστικό έργο του Πικάσο ακολουθήθηκε η ίδια διαδικασία που περιγράφηκε στην παραπάνω ενότητα για το έργο του Χουάν Μιρό. Αρχικά, παρουσιάστηκαν τα έργα του Πικάσο (<http://www.youtube.com/watch?v=wJNc9Ez-LM>) με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα ως μέσο εποπτικό. Τα παιδιά επέλεξαν κάποια έργα που τους άρεσαν για να επεξεργαστούν τα μορφολογικά στοιχεία του πίνακα. Με τον πίνακα το «Παιδί και το περιστέρι» τα παιδιά δημιούργησαν τη δική τους ιστορία σηματοδοτώντας τα σύμβολα που παρουσιάζονται στο έργο.

Επίσης, παρατηρήσαμε έργα και από τις δύο περιόδους (μπλε και ροζ περίοδο) του Πικάσο, και μιλήσαμε για την συμβολική λειτουργία του χρώματος στη συναισθηματική αξία του πίνακα. Στη συνέχεια, τα παιδιά κλήθηκαν να ομαδοποιηθούν επιλεγμένα

αντιπροσωπευτικά έργα από τις δύο περιόδους, τα οποία είχαν σμικρυνθεί και εισαχθεί στο κάτω μέρος της διαφάνειας του διαδραστικού πίνακα. Συγκεκριμένα, τα παιδιά με την επιλογή “select” του διαδραστικού έσυραν και τοποθέτησαν τα εικαστικά έργα, σε δύο διακριτούς κύκλους (Venn diagram), που ορίστηκαν ο ένας κύκλος, ως ομάδα της ροζ εποχής και ο άλλος κύκλος, ως ομάδα της μπλε εποχής του Πικάσο.

Στην προσπάθεια να προσεγγίσουμε την τεχνική κολάζ του Πικάσο χρησιμοποιήθηκε η διαδραστική ιστοσελίδα <http://www.nga.gov/kids/zone/collagemachine2.htm>, στην οποία τα παιδιά προσπάθησαν να δημιουργήσουν τα δικά τους κολάζ μέσω της διάδρασης με την ιστοσελίδα αυτή. Επίσης, τα παιδιά δημιούργησαν δικά τους κολάζ ζωγραφίζοντας με μονοκοντυλιά στην διαφάνεια του πίνακα, χρησιμοποιώντας τις επιλογές του πίνακα (το στυλό και το πάχος της γραμμής). Τα οργανικά σχήματα που προέκυψαν από τον πειραματισμό τους με την μονοκοντυλιά, στη συνέχεια τα γέμισαν με χρώματα και υφές “colors and textures” της επιλογής τους.

Μετά τη μορφολογική «ανάγνωση» του εικαστικού έργου «Γκουένικα» και της κατανόησης της συναισθηματικής αξίας που φέρουν τα σχήματα, ζητήθηκε από τα παιδιά να φτιάξουν μία εικόνα που να «πονάει», μία «επιθετική» εικόνα, ανάλογη με το έργο που είχαν μόλις δει, επιλέγοντας τα κατάλληλα σχήματα από τη επιλογή γεωμετρική παλέτα “geometry palette”, ώστε να δημιουργήσουν το δικό τους έργο, αυτή τη φορά σε μαύρο φόντο “option change background color”.

Επίσης, χρησιμοποιήσαμε από το διαδραστικό παιχνίδι KIDePEDIA (Τόμος 17, Τέχνες), την εφαρμογή «Γίνε Πικάσο», όπου τα παιδιά καλούνταν να δημιουργήσουν ένα πίνακα (πορτραίτο), χρησιμοποιώντας μορφολογικά στοιχεία που συναντούμε σε πίνακες του Πικάσο. Από τις επιλογές του μενού, τα παιδιά επέλεγον το σχήμα και τα χαρακτηριστικά του προσώπου για να δημιουργήσουν το πορτραίτο, καθώς και το χρώμα και το μέγεθος των χαρακτηριστικών, τα οποία μπορούν και να περιστραφούν και να τροποποιηθούν, όπως επιθυμούν τα παιδιά. Ακόμη, παίξαμε παζλ που είχε ως θέμα τον πίνακα “Γκουένικα” του Πικάσο από τον τόμο 25 της KIDePEDIA (Ζωγράφοι και Ζωγραφική) και την υποενοότητα Κυβισμός.

Για την κατανόηση της έννοιας της προοπτικής από τα παιδιά χρησιμοποιήθηκε η φιγούρα του παιδιού από το ζωγραφικό πίνακα «Το παιδί με το περιστέρι». Η φιγούρα “κόπηκε” με την επιλογή “image capturer” και εισήχθη στη διαφάνεια του πίνακα σε τρία αντίτυπα. Με την επιλογή “zoom in” και “zoom out”, δημιουργήθηκαν τρία μεγέθη της ίδιας φιγούρας και ζητήθηκε από τα παιδιά να τα τοποθετήσουν κατάλληλα στη διαφάνεια, έτσι ώστε να φαίνεται η απόσταση και το μέγεθος.

Για την κατανόηση της μορφολογικής προσέγγισης των γραμμών και την εισαγωγή τους στην έννοια του κυβισμού χρησιμοποιήθηκε η επιλογή “annotation”, όπου τα παιδιά ακολουθώντας με το στυλό του διαδραστικού πίνακα την πορεία των γραμμών στον πίνακα του Πικάσο «Οι τρεις μουσικοί» αναγνώρισαν ευθείες και καμπύλες γραμμές.

Εικαστική προσέγγιση του έργου του Πάουλ Κλέε

Η προσέγγιση του εικαστικού έργου του Πάουλ Κλέε πραγματοποιήθηκε με τον τρόπο που αναφέρθηκε και στις ανωτέρω ενότητες με τη χρήση του κοινωνικού μέσου (social media) <http://www.youtube.com/watch?v=OsqOqiEhNMM&feature=fvst>, όπου γινόταν παύσεις “rause” για να δωθεί ο απαραίτητος χρόνος στα παιδιά να παρατηρήσουν και να σχολιάσουν τα διάφορα έργα του. Τα παιδιά εξοικειώθηκαν με τα έργα του Klee, παρουσιάστηκαν και αναπτυχθηκαν τα μορφολογικά στοιχεία ενός εικαστικού έργου τεχνης που επέλεξαν τα παιδιά, καθώς και τα χρωματολογικά στοιχεία του.

Με την επιλογή “image capturer” επιλέχθηκε και κόπηκε περιφερειακά “region” ο μισός πίνακας Senecio σε κάθετη διάταξη και εισήχθηκε για περαιτέρω εικαστική επεξεργασία από τα παιδιά. Για την κατανόηση της έννοιας της συμμετρίας, ζητήθηκε από τα παιδιά σε ομαδική συνεργασία να συνεχίζουν τον πίνακα στο άλλο μισό της διαφάνειας του διαδραστικού πίνακα. Για την κατανόηση της σύνθεσης και του μοτίβου στο πάνω μέρος δεξιά της διαφάνειας εισήχθηκε “insert” σε σμίκρυνση από τις εκπαιδευτικούς ο πίνακας “Around the fish” έγινε αλλαγή του φόντου σε μαύρο χρώμα. Στη συνέχεια, εισήχθησαν τα πέντε «κομμένα» κομμάτια/μοτίβα του πίνακα τα οποία «κόπηκαν» με την επιλογή “image capturer” και κατανεμήθηκαν τυχαία στο χώρο της διαφάνειας. Τα παιδιά χρησιμοποιώντας την επιλογή “select” του διαδραστικού πίνακα επανασύνθεσαν τον πίνακα ως προς την αρχική του μορφή τοποθετώντας τα κομμάτια/μοτίβα ανάλογα με την αρχική του σύνθεση. Για την παραγωγή καλλιτεχνικού έργου από τα παιδιά, εισήχθηκε από τις εκπαιδευτικούς σε σμίκρυνση ο πίνακας “Tunisian-gardens” και τα παιδιά χρησιμοποιώντας το στυλό και τα χρώματα αναπαρήγαγαν παρόμοιο εικαστικό αποτέλεσμα.

Η έννοια του φωτός είναι πολύ σημαντική για την ανάγνωση των καλλιτεχνικών έργων. Για την κατανόηση της έννοιας του «φωτός» παρουσιάστηκε στα παιδιά το έργο “Hot Persuait” σε αρκετά μεγάλο μέγεθος στην διαφάνεια του διαδραστικού πίνακα και τους ζητήθηκε να εντοπίσουν τις φωτισμένες περιοχές του πίνακα και με τη βοήθεια της επιλογής του διαδραστικού πίνακα “spotlight”. Για την κατανόηση της επανάληψης του μοτίβου επιλέχθηκε το έργο του Klee “Small Rhythmic Landscape” το οποίο εισήχθηκε “insert” από τις εκπαιδευτικούς αρχικά, σε αρκετά μεγάλο μέγεθος έτσι ώστε τα παιδιά να έχουν τη δυνατότητα να το παρακολουθήσουν με ευκολία. Στη συνέχεια, σμικρύνθηκε πάλι από τις εκπαιδευτικούς και τοποθετήθηκε στην πάνω αριστερή πλευρά της διαφάνειας. Ακολούθησε αλλαγή του φόντου της διαφάνειας και ζητήθηκε από τα παιδιά να δημιουργήσουν μοτίβα όπως αυτά του πίνακα, χρησιμοποιώντας το στυλό του διαδραστικού πίνακα.

Στο τέλος ζητήθηκε από τα παιδιά να παρατηρήσουν αρκετή ώρα ένα πίνακα “Fisch Zauber” τον οποίο οι εκπαιδευτικοί με την επιλογή “wrap screen” κάλυψαν τη μισή επιφάνειά του και ζητήθηκε από τα παιδιά να θυμηθούν και να ονοματίσουν τα μοτίβα που υπήρχαν στην καλυμμένη επιφάνεια του πίνακα. Ο στόχος της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν η αφομοίωση των μοτίβων του πίνακα και η πληρέστερη καταγραφή του στην μνήμη των παιδιών.

Αξιολόγηση της θεματικής προσέγγισης

Η υλοποίηση των εικαστικών δραστηριοτήτων με τη βοήθεια του διαδραστικού προσέφερε μια νέα ενδιαφέρουσα εκπαιδευτική εμπειρία, τόσο στα παιδιά όσο και στις εκπαιδευτικούς. Με την αξιοποίηση του διαδραστικού πίνακα για την προσέγγιση της τέχνης παρατηρήθηκε αύξηση της δημιουργικότητας των παιδιών και της αισθητικής τους έκφρασης, καθώς στις ζωγραφιές τους αποτυπώνονταν πιο περίπλοκα μοτίβα και περισσότερες αποχρώσεις χρωμάτων. Αξιοπρόσεκτο είναι, επίσης, ότι τα παιδιά ακόμη και στις ελεύθερες τους δραστηριότητές τους «διάβαζαν» βιβλία εικαστικού περιεχομένου που υπήρχαν στη βιβλιοθήκη του σχολείου.

Ο διαδραστικός πίνακας ωφέλησε τα παιδιά που ήταν πιο διστακτικά στη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ενώ στη αρχή της χρονιάς ένιωθαν ανασφάλεια ως προς τη χρήση του υπολογιστή, στην πορεία, με την καθημερινή ενασχόληση με τον διαδραστικό πίνακα, ανέπτυξαν θετικές στάσεις προς τις νέες τεχνολογίες. Επιπροσθέτως, παρατηρήθηκε μεγαλύτερη αυτενέργεια των παιδιών ως προς τη χρήση του διαδραστικού πίνακα, καθώς τους παραχορήγηκε ο απαραίτητος χρόνος διάδρασης και εξοικείωσης με τον πίνακα από

τις εκπαιδευτικούς. Ο διαδραστικός πίνακας έδωσε μία νέα διάσταση στη μάθηση και διευκόλυνε τη διαδικασία μάθησης χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις (την όραση, την αφή και την ακοή). Μέσω του διαδραστικού πίνακα ικανοποιήθηκαν όλοι οι τύποι μάθησης, καθώς ο διαδραστικός πίνακας έχει τα χαρακτηριστικά εκείνα που μπορούν να βρουν εφαρμογή τόσο στον κοστροκτιβισμό, τόσο και στη θεωρία των πολλαπλών ευφυϊών, παρέχοντας ευκαιρίες για διάδραση με διαφορετικά στυλ μάθησης.

Επιπροσθέτως, μέσα από την κατανόηση της διαδικασίας παραγωγής των εικαστικών έργων τους, το λάθος και την επαναδημιουργία, οι μαθητές/τριες καλλιέργησαν την κριτική τους σκέψη, ιδιαίτερα κατά τη διαδικασία αξιολόγησης των έργων τους (που τα ίδια είχαν επιλέξει) με τη βοήθεια της επιλογής “record”. Ανακαλώντας τη διαδικασία παραγωγής των έργων τους, πέρα από την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, ανέπτυξαν και τις δεξιότητες έκφρασης χρησιμοποιώντας ένα εμπλουτισμένο «εικαστικό» λεξιλόγιο.

Συμπεράσματα

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα σύγχρονο εργαλείο διδασκαλίας για τον εκπαιδευτικό, το οποίο συμβάλλει στην αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και την επίτευξη των διδακτικών στόχων σε όλα σχεδόν τα γνωστικά αντικείμενα των βαθμίδων της εκπαίδευσης. Η αξιοποίηση του διαδραστικού πίνακα σε τάξη του Νηπιαγωγείου συνέβαλε στην αύξηση των κινήτρων των παιδιών ως προς τη μαθησιακή διαδικασία και την ανάπτυξη θετικών στάσεων ως προς την τέχνη και τις νέες τεχνολογίες. Η παρούσα εισήγηση υποστηρίζει την αξιοποίηση του διαδραστικού πίνακα για την προσέγγιση, τόσο της θεματικής της τέχνης, όσο και άλλων θεματικών περιοχών και προσφέρει πληροφορίες για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του κατά την εκπαιδευτική πράξη.

Αναφορές

- Βαφέα, Α. (2002). *Πρακτικός οδηγός για δραστηριότητες στα Κέντρα Δημιουργικής Απασχόλησης Παιδιών*. Ελληνική Εταιρεία Τοπικής Ανάπτυξης και Αυτοδιοίκησης.
- Beeland, W.D. Jr. (2002). Student engagement, visual learning and technology: can interactive whiteboards help? *Proc. Annual Conference of the Association of Information Technology for Teaching Education*, Trinity College, Dublin.
- Chapman, L. (1993). *Διδακτική της τέχνης*, Αθήνα: Νεφέλη.
- Davies, T., & Worrall, P. (2003). Media literacy and perceptions of schools: art and the specialist pedagogy, *Lifelong Learning in Europe*, 8(2), 58-63.
- ΔΕΠΠΣ, (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Glover, D., & Miller, D. (2002). *The interactive whiteboard as a force for pedagogic change: the experience of five elementary schools in an English education authority*. Information Technology in Childhood Education. Norfolk, Vermont, AACE.
- Kuzminsky, T.V. (2008). *Interactive whiteboard technology within the kindergarten visual art classroom*. Unpublished Masters thesis. Ανακτήθηκε, στις 20 Φεβρουαρίου 2010 από http://etd.gsu.edu/theses/available/etd-04122008-104815/unrestricted/kuzminsky_tracy_v_200805_maed.pdf
- Smith, H. (2002). *Interactive whiteboard evaluation*. Ανακτήθηκε στις 2 Μαρτίου 2010 από <http://www.kented.org.uk/ngfl/whiteboards/>
- Smith, H., Higgins, S., Wall, K., & Miller, J. (2005). Interactive whiteboards: boon or bandwagon? a critical review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 91-101.
- Σταματοπούλου, Δ. (1998). *Αισθητική Καλλιέργεια και μορφές έκφρασης των νηπίων*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Starkmann, N. (2006). The wonders of interactive whiteboards. *T.H.E. Journal*, 33 (10), 36-38.
- Vecchi, V., & Guidici, C. (2004). *Children, art, artists: The expressive languages of children, the artistic language of Alberto Burri*. Reggio Emilia: Reggio Children.
- Wood, C. (2001). Interactive whiteboards – a luxury too far? *Teaching ICT*, 2, 52-62.