

## Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 11, Αρ. 9B (2022)



### Η Τέχνη της Οπερας: Διδακτικό Σενάριο για το Μάθημα της Μουσικής

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΑ ΣΠΥΡΙΑΔΟΥ

doi: [10.12681/icodl.3467](https://doi.org/10.12681/icodl.3467)

## Η Τέχνη της Όπερας: Διδακτικό Σενάριο για το Μάθημα της Μουσικής

### The Art of Opera: A Teaching Scenario for Music Lessons

Κωνσταντία Σπυριάδου

Μέλος ΣΕΠ

Frederick, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

[schdia81@gmail.com](mailto:schdia81@gmail.com)

#### Abstract

This teaching scenario is aimed at students of the 5th Grade of primary school, adopting the cross-curricular approach, as being compatible with the curriculum and cross-curricular framework, since it combines music, with the visual arts, theatrical education and new technologies. Students will listen to masterpieces of western music and specifically of opera, through the digital applications of the National Opera, digital presentations and digital activities (padlet, digital games), thus learning well-known operas, their libretti, arias, prominent opera composers and famous opera singers. Through the educational process, students' views on the art of opera will be explored and it will be highlighted whether the present teaching scenario has managed to reconstruct their attitudes towards this high quality artistic genre, which, however, is not among the first preferences of students.

**Keywords:** *Teaching Scenario, Music, Opera, ICT, Cross-Curricular Approach*

#### Περίληψη

Το παρόν διδακτικό σενάριο απευθύνεται σε μαθητές/τριες της Ε Τάξης Δημοτικού, υιοθετώντας τη διαθεματική προσέγγιση και όντας συμβατό με τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.), εφόσον εμπλέκει τη μουσική, με τα εικαστικά, τη θεατρική αγωγή και τις νέες τεχνολογίες. Οι μαθητές και οι μαθήτριες έρχονται σε επαφή με τη λόγια δυτική μουσική και συγκεκριμένα με την όπερα, μέσω των ψηφιακών εφαρμογών της Εθνικής Λυρικής Σκηνής, των ψηφιακών παρουσιάσεων και των ψηφιακών δραστηριοτήτων (padlet, ψηφιακά παιχνίδια), μαθαίνοντας, έτσι, γνωστές όπερες, τις υποθέσεις αυτών, άριες, γνωστούς συνθέτες, γνωστούς τραγουδιστές και γνωστές τραγουδίστριες. Μέσω της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα διερευνηθούν οι απόψεις των μαθητών και των μαθητριών για την τέχνη της όπερας και θα αποτυπωθεί κατά πόσον το παρόν διδακτικό σενάριο κατόρθωσε να ανασκευάσει τη στάση τους απέναντι σε αυτό το υψηλής ποιότητας καλλιτεχνικό είδος, το οποίο, όμως, δεν εντάσσεται στις πρώτες προτιμήσεις των μαθητών/τριών.

**Λέξεις-κλειδιά:** *Διδακτικό Σενάριο, Μουσική, Όπερα, Νέες Τεχνολογίες, Διαθεματική Προσέγγιση*

#### Η Ταυτότητα του Σεναρίου

Αυτό το διδακτικό σενάριο στοχεύει στο να φέρει σε επαφή τους μαθητές και τις μαθήτριες με τη μαγεία της όπερας, καθώς θα γνωρίσουν τη βασική ορολογία, τις

*SECTION B: applications, experiences, good practices, descriptions and outlines, educational activities, issues for dialog and discussion*

κατηγορίες ανδρικών και γυναικείων φωνών τόσο θεωρητικά, αλλά και μέσω ακρόασης αντιπροσωπευτικών φωνών και διάσημων τραγουδιστών και τραγουδιστριών. Επίσης, θα πειραματιστούν και θα διασκεδάσουν με παιγνιώδεις διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές της Εθνικής Λυρικής Σκηνής και με ποικίλα ψηφιακά παιχνίδια, ενώ στο τέλος θα κατασκευάσουν ένα συλλογικό padlet επιλέγοντας videos με άριες.

### **Συμβατότητα με το Α.Π.Σ**

#### **Άξονες Γνωστικού Περιεχομένου:**

Άξονες 1.6. Ηχώχρωμα (σελ. 82-84) και 2.3. Λόγια Δυτική Μουσική, Μουσικοί-Συνθέτες-Ερμηνευτές (σελ. 90-91), Επέκταση της 13ης ενότητας από το βιβλίο του μαθητή της Ε Τάξης, η οποία αναφέρεται στη Φωνητική Μουσική.

### **Στόχοι:**

Παρακάτω παρουσιάζονται αναλυτικά οι στόχοι σύμφωνα με την ταξινόμια του Bloom (1956).

#### **Γνωστικοί στόχοι:**

1. Να απομνημονεύσουν τη βασική ορολογία της όπερας (ουβερτούρα, άρια, ρετσιτατίβο, λιμπρέτο, ιντερμέδιο, φαχ κ.α.).
2. Να συσχετίσουν γνωστές άριες με τις όπερες.
3. Να ονομάζουν γνωστούς συνθέτες της όπερας.
4. Να ορίζουν τα σχετιζόμενα με την όπερα επαγγέλματα.
5. Να ταξινομήσουν τις βασικές κατηγορίες των ανδρικών και γυναικείων φωνών της όπερας.
6. Να εξασκήσουν την ενεργητική ακρόαση, ακούγοντας μουσικά αποσπάσματα από όπερες.
7. Να παρατηρήσουν τις ακουστικές διαφορές μεταξύ των φωνών π.χ. σοπράνο-μετζοσοπράνο.
8. Να συνδέσουν τη μουσική με τα εικαστικά, διαμορφώνοντας αφίσα για την παράσταση και ντύνοντας τους πρωταγωνιστές (μετά-στόχος).

#### **Ψυχοκινητικοί στόχοι:**

1. Να συζητήσουν με την ομάδα τους για να κατορθώσουν να ολοκληρώσουν τις ψηφιακές δραστηριότητες (αντιστοίχιση, σταυρόλεξο κ.ά.).
2. Να παρουσιάσουν τις ομαδικές εργασίες τους στην ολομέλεια της τάξης (π.χ. την αφίσα της όπερας).
3. Να κατασκευάσουν συνεργατικά μια αφίσα στην ψηφιακή εφαρμογή της Λυρικής Σκηνής.
4. Να συνθέσουν ψηφιακά τα κουστούμια των πρωταγωνιστών της όπερας.
5. Να κατασκευάσουν το συλλογικό padlet της τάξης, επιλέγοντας άριες.

#### **Συναισθηματικοί στόχοι:**

1. Να αισθανθούν οι μαθητές/τριες τη μαγεία της όπερας και της λόγιας μουσικής.
2. Να αντιπαραβάλλουν τις απόψεις τους για να διαμορφώσουν από κοινού την αφίσα της όπερας με βάση την αισθητική και τα συναισθήματα που θέλουν να προκαλέσουν (μετά-στόχος).
3. Να συγκινηθούν βλέποντας σκηνές και στιγμιότυπα από όπερες.

4. Να νιώσουν την αίσθηση ενότητας μέσα από την συνεισφορά τους στη συλλογική ψηφιακή κατασκευή στο padlet (μετά-στόχος).

#### **Στόχοι σχετικοί με ΤΠΕ:**

1. Να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά ψηφιακά εργαλεία παρουσίασης και συγκεκριμένα με το office sway και το google power point.
2. Να πειραματιστούν με τις χρήσιμες διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές της Εθνικής Λυρικής Σκηνής για να μάθουν πληροφορίες, να ακούσουν ηχητικά αποσπάσματα, να διαμορφώσουν μια αφίσα και να ντύσουν τους πρωταγωνιστές.
3. Να μάθουν να κάνουν αναρτήσεις στο padlet.

#### **Εφαρμοζόμενες Θεωρίες Μάθησης**

Αναφορικά με τις εφαρμοζόμενες θεωρίες μάθησης, θα αξιοποιηθεί η θεωρία του «Κονεκτιβισμού» (Shunk, 2010), η «Διερευνητική ή Ανακαλυπτική Μάθηση» του Bruner» (1961, 1966) και η «Κοινωνικό-Πολιτισμική Θεωρία του Vygotsky» (1978). Η μεν θεωρία του «Κονεκτιβισμού» πρεσβεύει ότι τα υποκείμενα λαμβάνουν τα ίδια απόφαση για το τι ακριβώς θα μάθουν, ενώ κεντρικό σημείο σε αυτή τη θεωρία διαδραματίζει και η άποψη ότι η μάθηση είναι το απότοκο της επιτυχούς σύνδεσης των ιδεών, των εννοιών και των αντιλήψεων και αυτό είναι και το ζητούμενο του παρόντος διδακτικού σεναρίου που θα επιχειρήσει να καταστήσει τους μαθητές κοινωνούς της κουλτούρας της όπερας μέσω της σύνδεσης εννοιών που αφορούν την ορολογία της όπερας, τις κατηγορίες φωνών, αλλά και τις άριες, τις όπερες και τους συνθέτες. Ακόμη, αν οι μαθητές και οι μαθήτριες το επιθυμούν και έχοντας ως αφορμή το διδακτικό σενάριο μπορούν να ακούσουν κι άλλες άριες και να ενδιαφερθούν περαιτέρω για την όπερα.

Σε σχέση με τη Θεωρία της «Διερευνητικής ή Ανακαλυπτικής Μάθησης» του Bruner» (1961, 1966), οι μαθητές θα κληθούν να ανακαλύψουν τη γνώση μέσω του εκπαιδευτικού υλικού που θα τους δοθεί από την εκπαιδευτικό. Ειδικότερα, η λόγια μουσική, μέρος της οποίας είναι η όπερα, είναι βασικός παιδαγωγικός άξονας στο μάθημα μουσικής στις τάξεις του Γυμνασίου (π.χ. Β Γυμνασίου, 5<sup>η</sup> Ενότητα). Επίσης, η χρήση των Νέων Τεχνολογιών εναρμονίζεται με τη Θεωρία του Bruner, εφόσον η χρήση του υπολογιστή ενισχύει την ανακαλυπτική μάθηση. Πιο συγκεκριμένα, οι εξαιρετικά διαμορφωμένες διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές της Εθνικής Λυρικής Σκηνής, τα ψηφιακά παιχνίδια που διαμορφώθηκαν από την εκπαιδευτικό στην εφαρμογή learning apps, αλλά και η κατασκευή του συλλογικού padlet, αποτελούν χρήσιμα εργαλεία κατανόησης βασικών εννοιών της όπερας με έναν παιγνιώδη, ευχάριστο, αλλά κυρίως καινοτόμο ψηφιακό τρόπο.

Η Κοινωνικό-Πολιτισμική Θεωρία του Vygotsky (1978) υπογραμμίζει την αλληλεπίδραση του ατόμου με την κοινωνία λόγω της ενσωμάτωσης εμπειριών, αξιών και πρακτικών τρίτων και της ασυνείδητης εσωτερίκευσης προτύπων (Fernyhough, 2008). Αυτή ακριβώς η αρχή της εν λόγω θεωρίας, ισχύει και στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο, καθώς οι μαθητές, ακούγοντας τις άριες που είναι γραμμένες σε ξένες γλώσσες (ιταλικά, γαλλικά, γερμανικά) και μαθαίνοντας χρήσιμους ξενόγλωσσους όρους θα έρθουν εκ των πραγμάτων σε επαφή με άλλες κουλτούρες. Ακόμη, η χρήση λογισμικών επικοινωνίας και πρόσβασης σε καταναμημένους ψηφιακούς πόρους (για παράδειγμα wikis, YouTube), η χρήση λογισμικών παρουσίασης, όπως είναι το office sway και διαδραστικών ψηφιακών εφαρμογών της Εθνικής Λυρικής Σκηνής σε συνδυασμό με την αξιοποίηση ψηφιακών δραστηριοτήτων της εφαρμογής learning apps και του padlet, στο οποίο θα διαμορφώσουν μια συλλογική ψηφιακή κατασκευή με videos από άριες, θα

ενισχύσουν την επικοινωνία, πρωτοβουλία, αυτενέργεια και φαντασία των μαθητών και κατά συνέπεια συνδέονται με την Κοινωνικό-Πολιτισμική Θεωρία του Vygotsky (1978). Επίσης, η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί μια εδραιωμένη τεχνική που ονομάζεται gamification (παιχνιδοποίηση), η οποία αξιοποιεί τις Νέες Τεχνολογίες για να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών και μαθητριών, συμβάλλοντας τόσο στην ενεργό συμμετοχή τους, όσο και στη συναισθηματική εμπλοκή τους (Dicheva et al. 2015· Khaitova, 2021· Zahedi et al., 2021).

### **Ανάπτυξη του Σεναρίου**

#### **Πρώτη Διδακτική Παρέμβαση**

##### **1η Δραστηριότητα: Ουβερτούρα-Πρελούδιο**

Η πρώτη δραστηριότητα είναι σύντομη και έχει ως στόχο να εισάγει τους μαθητές και τις μαθήτριες στην τέχνη της Όπερας. Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα video με οργανική μουσική και συγκεκριμένα την ουβερτούρα (εισαγωγή) από την Όπερα Κάρμεν (του Ζ. Μπιζέ), καθώς πρόκειται για ένα πολύ γνωστό μουσικό έργο που έχουν ακούσει σε προηγούμενες τάξεις. Αφού γίνει η ανάλογη συζήτηση εξηγεί ότι αν και αυτό το μουσικό έργο ανήκει στην οργανική μουσική, εντούτοις αποτελεί την εισαγωγή σε Όπερα.

#### **Carmen-Overture**

<https://www.youtube.com/watch?v=PQI5LtRtrb0>

##### **2η Δραστηριότητα: Στιγμιότυπα από Γνωστές Όπερες**

Στη δεύτερη δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους/στις μαθητές/τριες στιγμιότυπα από γνωστές όπερες, όπως από την Κάρμεν του Μπιζέ και τη Νόρμα του Μπελλίνι (ενεργητική ακρόαση) για να διαφανεί η πλοκή τους και να σχολιαστούν σύντομα κάποιοι όροι (π.χ. λιμπρέτο, άρια, ρετσιτατίβο κ.α.). Ακόμη, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει συνοπτικά την πλοκή των έργων και την υπόθεσή τους προκειμένου να καταλάβουν οι μαθητές/τριες πως η όπερα είναι ένα πολυδιάστατο καλλιτεχνικό είδος. Μέσω της καθοδηγούμενης συζήτησης και των ερωτοαποκρίσεων (τεχνική διδασκαλίας), αναμένεται οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν τη θεατρική διάσταση της όπερας, αλλά και να ανασκευάσουν την άποψή τους σχετικά με τον τρόπο που τραγουδούν οι λυρικοί τραγουδιστές, ο οποίος διαφοροποιείται θεμελιωδώς από τον τρόπο που τραγουδούν για παράδειγμα οι λαϊκοί τραγουδιστές.

#### **Η Όπερα Κάρμεν του Ζ. Μπιζέ**

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=3988&v=VNZY2G9EEEdI&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=3988&v=VNZY2G9EEEdI&feature=emb_logo)

#### **Η Όπερα Νόρμα του Μπελλίνι**

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=204&v=kO3xQWhrePE&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=204&v=kO3xQWhrePE&feature=emb_logo)

##### **3η Δραστηριότητα: Διαμορφώστε μια Αφίσα για την Παράσταση**

Στην τρίτη δραστηριότητα, οι μαθητές και μαθήτριες μεταβαίνουν ανά ομάδες σε μια ενδιαφέρουσα διαδραστική εφαρμογή της Εθνικής Λυρικής Σκηνής με τίτλο: «Ζωγράφισε μια αφίσα για την παράσταση». Στην εφαρμογή αυτή υπάρχουν οδηγίες διαμόρφωσης της αφίσας, αλλά και συλλογή αφισών προκειμένου οι μαθητές να δουν τις δημιουργίες μαθητών από άλλα σχολεία. Εν προκειμένω, οι ομάδες αποθηκεύουν την αφίσα τους και την παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης για να γίνει και ο ανάλογος σχολιασμός.

## **Ζωγράφισε μια αφίσα για την παράσταση: Διαδραστική Εφαρμογή Λυρικής Σκηνής**

<http://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/ekpaideytikes-efarmoges/%E2%80%A6sto-paihniidi/>

### **Δεύτερη Διδακτική Παρέμβαση**

#### **1<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Χρήσιμες Έννοιες για την Όπερα**

Στην πρώτη δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός κάνει μια παρουσίαση στους μαθητές και στις μαθήτριες σε Google Power Point προκειμένου να γίνει η απαραίτητη επανάληψη, αλλά και για να αναφέρει κάποια ιστορικά στοιχεία για την όπερα και να εξηγήσει καλύτερα κάποιους όρους (π.χ. άρια, λιμπρέτο, ρετσιτατίβο, ντουέτο, μονωδία κ.α.). Επίσης, γίνεται συνοπτική αναφορά στα σχετιζόμενα με την όπερα επαγγέλματα (π.χ. διευθυντής ορχήστρας, ενδυματολόγος, σχαρίστας, σκηνοθέτης, σκηνογράφος κ.α.).

#### **Παρουσίαση Google Power Point**

[https://docs.google.com/presentation/d/1G38obIkbJLeIHC0-7aPUcqF9Ci99uB7HkoS6pcFJq9U/edit#slide=id.g733d3790c9\\_0\\_447](https://docs.google.com/presentation/d/1G38obIkbJLeIHC0-7aPUcqF9Ci99uB7HkoS6pcFJq9U/edit#slide=id.g733d3790c9_0_447)

#### **2η Δραστηριότητα: Παίξε με τις Εφαρμογές της Λυρικής Σκηνής**

Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να συνεργαστούν ανά ομάδες και να μεταβούν σε δύο διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές της Εθνικής Λυρικής Σκηνής. Η πρώτη έχει το τον τίτλο: «Η Όπερα από το Α ως το Ω». Στην εφαρμογή αυτή μπορούν να μάθουν χρήσιμες πληροφορίες (π.χ. για την άρια, το ιντερμέδιο, το κουαρτέτο, το κουιντέτο κ.α.), να ακούσουν μουσική, να δουν παρτιτούρες και εικόνες από παραστάσεις.

Η δεύτερη εφαρμογή έχει τον τίτλο: «Ποιος είναι ποιος; Ποιος κάνει τι;» Πρόκειται για μια δραστηριότητα με παιγνιώδη χαρακτήρα, καθώς πατώντας στα εικονίδια για παράδειγμα ανοίγει η σκηνή και εμφανίζονται παραθυράκια που έχουν πληροφορίες για κάποια επαγγέλματα της όπερας, ενώ ταυτόχρονα ακούγεται ένα ντουέτο από όπερα.

#### **Εφαρμογές Εθνικής Λυρικής Σκηνής**

<http://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/ekpaideytikes-efarmoges/apo-ti-gnosi%E2%80%A6/>

#### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Έμαθες την Ορολογία της Όπερας;**

Αυτή η δραστηριότητα έχει αξιολογικό χαρακτήρα, καθώς επιχειρεί να ελέγξει με έναν παιγνιώδη, ωστόσο, τρόπο το βαθμό κατανόησης των διδασκόμενων εννοιών. Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να παίξουν ανά ομάδες αυτό το ψηφιακό παιχνίδι και να χρονομετρήσουν την επίδοσή τους προκειμένου να διαμορφωθεί ένα leaderboard των ομάδων.

#### **Ψηφιακό Παιχνίδι: Ένωσε τις κάρτες**

<https://learningapps.org/view10668973>

### **Τρίτη Διδακτική Παρέμβαση**

#### **1η Δραστηριότητα: Οι Διαφορετικές Φωνές της Όπερας**

Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα σύντομο video, στο οποίο τραγουδούν φωνές που ανήκουν σε διαφορετικές κατηγορίες (τενόρος, βαρύτονος, σοπράνο, κοντράλτο κλπ.) προκειμένου να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες ότι υπάρχουν ξεχωριστοί τύποι φωνών στην τέχνη της όπερας. Αφού γίνει η ανάλογη συζήτηση για τις κατηγορίες και την έννοια Φαχ, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/τριες να μεταβούν ανά ομάδες σε μια εμπλουτισμένη ψηφιακή παρουσίαση σε *office sway* για να διαβάσουν τις

βασικές κατηγορίες των ανδρικών και γυναικείων φωνών και να δουν τις εκτάσεις των φωνών.

### **An introduction to opera's voice types (The Royal Opera)**

<https://www.youtube.com/watch?v=hLfvkwTnJVM>

### **Παρουσίαση σε office sway**

<https://sway.office.com/bSDzBhd1lfreyklG?ref=Link>

## **2η Δραστηριότητα: Οι Βασικές Κατηγορίες Φωνών της Όπερας**

Σε αυτήν τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες καλούνται να εργαστούν ανά ομάδες και να μεταβούν σε μια χρήσιμη εφαρμογή της Εθνικής Λυρικής Σκηνής με τίτλο: «Οι φωνές της όπερας». Ειδικότερα, σε αυτή την εφαρμογή διαβάζουν χρήσιμες πληροφορίες για κάθε μία από τις 7 κατηγορίες (4 ανδρικές κατηγορίες και 3 γυναικείες) και ακούν κάποια χαρακτηριστικά μουσικά αποσπάσματα. Οδηγίες για το πώς θα κάνουν αυτή τη δραστηριότητα δίνονται στο office sway.

### **Οι Φωνές της Όπερας (Διαδραστική Εφαρμογή της Λυρικής Σκηνής)**

<http://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/ekpaideytikes-efarmoges/apo-ti-gnosi%E2%80%A6/>

### **Office Sway (Δίνονται οδηγίες από την εκπαιδευτικό)**

<https://sway.office.com/bSDzBhd1lfreyklG?ref=Link>

## **3η Δραστηριότητα: Έμαθες τις Φωνές της Όπερας;**

Η τρίτη και τελευταία δραστηριότητα έχει αξιολογικό χαρακτήρα, καθώς καλούνται οι μαθητές/τριες ανά ομάδες να παίξουν ένα ψηφιακό παιχνίδι στην εφαρμογή Learning Apps. Οι ομάδες καλούνται να ενώσουν το ηχητικό απόσπασμα με τη σωστή κατηγορία φωνής και να χρονομετρήσουν την επίδοσή τους προκειμένου να διαμορφωθεί ένα leaderboard των ομάδων.

### **Ψηφιακό Παιχνίδι**

<https://learningapps.org/view10777273>

## **Τέταρτη Διδακτική Παρέμβαση**

### **1η Δραστηριότητα: Επαναληπτικό Ψηφιακό Σταυρόλεξο**

Η πρώτη δραστηριότητα είναι επαναληπτική, καθώς οι μαθητές/τριες καλούνται να κάνουν μια γρήγορη επανάληψη από την παρουσίαση στο office sway και να λύσουν ένα ψηφιακό σταυρόλεξο που διαμόρφωσε η εκπαιδευτικός στην εφαρμογή learning apps. Ακόμη, οι ομάδες θα πρέπει να χρονομετρήσουν την επίδοσή τους προκειμένου να διαμορφωθεί ένα leaderboard των ομάδων.

### **Office Sway (Δίνονται οδηγίες από την εκπαιδευτικό)**

<https://sway.office.com/bSDzBhd1lfreyklG?ref=Link>

### **Ψηφιακό Σταυρόλεξο**

<https://learningapps.org/view10777120>

## **2<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Ντύσε τους Πρωταγωνιστές**

Η δεύτερη δραστηριότητα είναι, επίσης, ψηφιακή, καθώς οι μαθητές/τριες θα μεταβούν στο παρακάτω link του εικονικού μουσείου της Εθνικής Λυρικής Σκηνής για να παίξουν ένα παιχνίδι ανά ομάδες. Ειδικότερα, η εφαρμογή «Ντύσε τους πρωταγωνιστές» παρουσιάζει 3 όπερες, τον Κουρέα της Σεβίλλης του Τ. Ροσσίνι, την Κάρμεν του Ζ. Μπιζέ και το Μαγικό Αυλό του Β. Α. Μότσαρτ.

Οι μαθητές/τριες ανοίγοντας το «παράθυρο» της κάθε όπερας μαθαίνουν τους δημιουργούς (συνθέτη και λιμπρετίστα), τους ρόλους και την υπόθεση. Ακόμη, μπορούν να δουν φωτογραφίες από παραστάσεις της όπερας, ενώ ταυτόχρονα ακούγεται μουσική από την όπερα. Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες εργάζονται ανά

ομάδες και επιλέγουν χαρακτήρες από διάσημες όπερες για να τους ντύσουν διαλέγοντας το σωστό κοστούμι, περούκες και κοσμήματα. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα αποθήκευσης των εργασιών των ομάδων, δημιουργία αρχείου κοστούμιών, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα αποστολής και εκτύπωσης των ενδυμάτων. Κάθε ομάδα θα αναλάβει να ντύσει τους πρωταγωνιστές μιας όπερας και να αποθηκεύσει τις ενδυματολογικές της επιλογές.

**Εφαρμογή Εθνικής Λυρικής Σκηνής: Ντύσε τους Πρωταγωνιστές**

<http://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/ekpaidevtikes-efarmoges/%E2%80%A6sto-paihniidi/>

### **3η Δραστηριότητα: Το Padlet με τις Άριες**

Στην τελευταία δραστηριότητα, οι μαθητές/τριες καλούνται ανά ομάδες να διαμορφώσουν το padlet με τις άριες, που αποτελεί μια συλλογική ψηφιακή κατασκευή της τάξης. Το συγκεκριμένο padlet έχει πέντε «ράφια» που αντιστοιχούν στις πέντε βασικές κατηγορίες των φωνών της όπερας (Σοπράνο, Μέτζο-σοπράνο, Τενόρος, Βαρύτονος, Μπάσος), ενώ κάτω από κάθε κατηγορία φωνής υπάρχει ένα video με έναν διάσημο τραγουδιστή ή τραγουδίστρια που τραγουδά μια άρια, είτε στην όπερα, είτε σε ρεσιτάλ. Επίσης, εκτός από το video έχει τοποθετηθεί κι ένας τίτλος με το ονοματεπώνυμο του/της τραγουδιστή/τριας και τον τίτλο της άριας. Οι μαθητές/τριες καλούνται ανά ομάδες να αναρτήσουν πέντε videos, ένα για κάθε κατηγορία φωνής και να γράψουν επίσης το ονοματεπώνυμο του/της καλλιτέχνη/ιδας και τον τίτλο της άριας. Ο/η εκπαιδευτικός δείχνει στους/στις μαθητές/τριες την ακολουθούμενη διαδικασία, ενώ παρέχει και χρήσιμα links για να βρουν τραγουδιστές και τραγουδίστριες από κάθε κατηγορία και να αναζητήσουν videos από το YouTube, τα οποία μετά θα αναρτήσουν στο padlet της τάξης.

**Το Padlet με τις Άριες**

<https://padlet.com/spyriadoufin81/riff12sl71w8jokg>

**Χρήσιμα Links για τη συμπλήρωση του Padlet**

<https://bit.ly/2S5xS0p> (ΦΑΧ: ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΦΩΝΩΝ, ΡΟΛΟΙ ΣΕ ΟΠΕΡΕΣ, ΓΝΩΣΤΟΙ ΤΡΑΓΟΥΣΤΕΣ ΣΕ ΚΑΘΕ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ)

<https://bit.ly/3byDurl> (ΓΝΩΣΤΟΙ ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΕΣ ΟΠΕΡΑΣ ΑΠΟ ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ)

<https://bit.ly/2xTOpgX> (ΕΛΛΗΝΕΣ ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΕΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΦΩΝΗΣ)

### **Επίλογος**

Το παρόν σενάριο επιχειρεί να καταστήσει τους/τις μαθητές/τριες κοινωνούς της κουλτούρας της όπερας μέσω της ψηφιακής κουλτούρας. Σε σχέση με το πρώτο μέρος, να σημειωθεί ότι η όπερα είναι ένα πολυδιάστατο καλλιτεχνικό είδος υψηλής ποιότητας, αλλά συνάμα όχι τόσο δημοφιλές στην ελληνική κοινωνία (Αγγελάκη, 2010). Οι καθοδηγούμενες συζητήσεις, οι ερωταποκρίσεις, τα ψηφιακά παιχνίδια, οι παρουσιάσεις των ομάδων στην ολομέλεια της τάξης και η κατασκευή του συλλογικού padlet της τάξης αποτελούν χρήσιμα εργαλεία αξιολόγησης για τον/την εκπαιδευτικό, αλλά και εργαλεία αυτοξιολόγησης για τους μαθητές και τις μαθήτριες, αν συνεκτιμηθεί ότι στα ψηφιακά παιχνίδια διαμορφώνεται το leaderboard της τάξης. Ακόμη, η ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία επιβεβαιώνει ότι οι Νέες Τεχνολογίες αποτελούν ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό εργαλείο (Κόμης, 2004· Λιοναράκης, 2001· Latchem, 2002· López-Pérez et al., 2011· Rahmawati et al., 2021· Σοφός & Σωτηρίου, 2012· Varvarigou, 2016) και μέσο βελτίωσης της διδασκαλίας, η οποία εμπλουτίζεται με έναν παιγνιώδη, αλλά

ταυτόχρονα αποτελεσματικό τρόπο (Alamri et al., 2021· Καραμηνάς, 2011· Μπαλαρούρας & Σκιαδέλλη, 2005· Μπιτσάκης, 2014· Ράπτης & Ράπτη, 2013).

Το μάθημα της μουσικής θεωρείται εν πολλοίς δευτερεύον, αλλά το παρόν διδακτικό σενάριο επιβεβαιώνει ότι συμβάλλει στην ανάπτυξη των πνευματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών, αλλά κυρίως στην έκφραση των συναισθημάτων τους (Διονυσίου, 2008· Κουρκούλη, 2017· Κτενιαδάκη, 2008· Κωνσταντινίδου, Κυρίδης & Στάμου, 2016· Kokkidou, 2013· Μαρκέα, 2005· Peretz & Zatorre, 2003· Σπυριάδου, 2017α, 2017β, 2019· Ψαλτοπούλου, Ζαφρανάς & Καμίνης, 2015).

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Αγγελάκη, Μ. (2010). *Οι στάσεις των μαθητών του δημοτικού σχολείου απέναντι στη μουσική και την παιδική όπερα (Μία έρευνα με μαθητές Δ', Ε' και ΣΤ' δημοτικού στην Ελλάδα)*. Διδακτορική Διατριβή, ΕΚΠΑ.
- Alamri, H. A., Watson, S., & Watson, W. (2021). Learning Technology Models that Support Personalization within Blended Learning Environments in Higher Education. *Tech Trends*, 65(1), 62-78.
- Bloom B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook I: The Cognitive Domain*. David McKay Co Inc.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31, 21-32.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Belkapp Press.
- Διονυσίου, Ζ. (2008). Η ανάπτυξη της δημιουργικότητας στη σχολική μουσική εκπαίδευση. Στο Ζ. Διονυσίου & Σ. Αγγελίδου (Επιμ.), *Σχολική Μουσική Εκπαίδευση: Ζητήματα σχεδιασμού, μεθοδολογίας και εφαρμογών* (σσ. 43-63). Θεσσαλονίκη: Ε.Ε.Μ.Ε.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Fernyhough, C. (2008). Getting Vygotskian about theory of mind: Mediation, dialogue, and the development of social understanding. *Developmental Review*, 28(2), 225-262.
- Καραμηνάς, Γ. Ι. (2011). *Διδασκαλία και Μάθηση με την Αξιοποίηση του Διαδικτύου: Ο Ρόλος του Εκπαιδευτικού*. Διάδραση.
- Κόμης, Ι. Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κουρκούλη, Ε. (2017). *Το μουσικό βίντεο ως εργαλείο για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης στο μάθημα της μουσικής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση*. Μεταπτυχιακή Διατριβή, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη.
- Κτενιαδάκη, Α. Α. (2008). *Το Μάθημα της Μουσικής στην Ελληνική Γενική Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση Σήμερα*. Μεταπτυχιακή Διατριβή. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο, Θεσσαλονίκη.
- Κωνσταντινίδου, Ζ., Κυρίδης, Α., & Στάμου, Α. (2016). Η διαπολιτισμική μουσική εκπαίδευση ως μέσο κοινωνικοποίησης. Μια πιλοτική προσέγγιση σε παιδιά πρώτης δημοτικού. Στο Μ. Κοκκίδου & Ζ. Διονυσίου (Επιμ.), *Μουσικός Γραμματισμός: Τυπικές και Άτυπες Μορφές Μουσικής Διδασκαλίας Μάθησης: Πρακτικά 7ου Συνεδρίου της Ελληνικής Ένωσης για τη Μουσική Εκπαίδευση* (σσ. 270-284). Ε.Ε.Μ.Ε.
- Khaitova, N. F. (2021). History of Gamification and Its Role in the Educational Process. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(5), 212-216.
- Kokkidou, M. (2013). Critical Thinking and School Music Education: Literature Review, Research Findings, and Perspectives. *Journal for Learning through the Arts*, 9(1). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1018310.pdf>
- Λιοναράκης, Α. (2001). Ανοικτή και εξ αποστάσεως Πολυμορφική Εκπαίδευση: Προβληματισμοί για μία ποιοτική προσέγγιση σχεδιασμού διδακτικού υλικού. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.), *Απόψεις και προβληματισμοί για την ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση*. Προπομπός.
- Latchem, C. (2002). ICT-based Learning Networks and Communities of Practice. *Media and Education*, 8, 1-13.
- López-Pérez, M. V., Pérez-López, M. C., & Rodríguez-Ariza, L. (2011). Blended learning in higher education: Students' perceptions and their relation to outcomes. *Computers & Education*, 56(3), 818-826.
- Μαρκέα, Γ. Γ. (2005). Μετρώντας την ανάπτυξη της μουσικής γνώσης στους μαθητές του ελληνικού Δημοτικού σχολείου. Στο Α. Τριλιανός, & Ι. Καράμηνας (Επιμ.), *Μάθηση και Διδασκαλία*

- στην Κοινωνία της Γνώσης (τόμ. II, σσ. 578-585). Κέντρο Έρευνας Επιστήμης και Εκπαίδευσης.
- Μπαλαρούρας, Π., & Σκιαδέλλη, Β. (2005). *Εισαγωγή στη Χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαιδευτική Διαδικασία. Υπηρεσίες υποστήριξης-μάθησης και παραγωγής πολυμέσων*. Ακαδημαϊκό Διαδίκτυο GUNet.
- Μπιτσάκης, Α.Ε. (2014). Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνιών στο μάθημα των Θρησκευτικών. *Έρκυνα, Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών-Επιστημονικών Θεμάτων*, 1, 110-123.
- Peretz, I., & Zatorre, R. J. (2003). *The Cognitive Neuroscience of Music*. Oxford University Press
- Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2013). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας* (1ος Τόμος). Αθηνά.
- Rahmawati, N. I., Fauziati, E., & Marmanto, S. (2021). Investigating the Institutional Blended Learning Adoption Framework in Higher Education. *Indonesian Journal of EFL and Linguistics*, 6(1), 101-125.
- Σοφός, Α., & Σωτηρίου Ι. (2012). Ψηφιακό Σχολείο: Η Περίπτωση της Ηλεκτρονικής Πλατφόρμας του Ψηφιακού Σχολείου ΥΠΔΒΜΘ. *i-Teacher*, 5(8-30). <http://files.isofofos.webnode.gr/200000016-bf26dc020e/2012%20%CE%91%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%BF%20%CE%A8%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%8C%20%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%BF%20%CF%84%CE%B5%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20V2.pdf>
- Σπυριάδου, Κ. (2017α, 8-10 Δεκεμβρίου). Γνωριμία με τα Ελληνικά Λαϊκά Μουσικά Όργανα. *Πρακτικά από το 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο Διδακτικής, Παιδαγωγικής και Τεχνολογίες της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών* (σσ. 465-483). Καβάλα: ΤΕΙ Καβάλας.
- Σπυριάδου, Κ. (2017β, 23-25 Ιουνίου). Η Συμβολή των Μαθημάτων της Αισθητικής Αγωγής στη Διαπολιτισμική Ευαισθητοποίηση των Μαθητών του Δημοτικού. *Πρακτικά από το 6ο Επιστημονικό Συνέδριο της Επιστημονικής Ένωσης Εκπαίδευσης Ενηλίκων: Καλές Εκπαιδευτικές Πρακτικές. Κριτική Σκέψη και Δημιουργικότητα* (σσ. 576-584). Επιστημονική Ένωση Εκπαίδευσης Ενηλίκων.
- Σπυριάδου, Κ. (2019, 22-24 Νοεμβρίου). Πρόβα Συμφωνικής Ορχήστρας: Διδακτικό Σενάριο για το Μάθημα της Μουσικής. *Πρακτικά από το 10ο Συνέδριο για την Ανοιχτή και την Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση* (Τόμ. 10, Αρ. 1B, σσ. 99-107). Ελληνικό Ανοιχτό Πανεπιστήμιο.
- Shunk, H. D. (2010). *Θεωρίες Μάθησης. Μια Εκπαιδευτική Θεώρηση* (μτφ. Ε. Εκκεκάκη). Μεταίχμιο.
- Varvarigou, M. (2016). 'I owe it to my group members...who critically commented on my conducting'-Cooperative learning in choral conducting education. *International Journal of Music Education*, 34(1), 116-130.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Harvard University Press.
- Ψαλτοπούλου, Θ., Ζαφρανάς, Ν., & Καμίνης, Ι. (2015). *Επικοινωνία στη μουσική-θεραπεία-παιδεία*. Ανακτήθηκε από [https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/3535/2/00\\_master\\_document%20%CE%95%CE%98%CE%A0\\_KOY.pdf](https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/3535/2/00_master_document%20%CE%95%CE%98%CE%A0_KOY.pdf)
- Zahedi, L., Batten, J., Ross, M., Potvin, G., Damas, S., Clarke, P., & Davis, D. (2021). Gamification in education: a mixed-methods study of gender on computer science students' academic performance and identity development. *Journal of Computing in Higher Education*, 33, 441-474.