

Η τέχνη στα αρχαϊκά χρόνια μέσα από τις Νέες Τεχνολογίες

Κοκκινάκη Αριάδνη¹, Κοκκινάκη Δήμητρα ²
ariadnikok@gmail.com, kodimi10@gmail.com

¹ Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Πατρών

² Πανεπιστήμιο Πατρών & Φιλολόγος

Περίληψη

Με την παρούσα εργασία παρουσιάζεται μια εναλλακτική διδακτική προσέγγιση της διδασκαλίας ενός μαθήματος Ιστορίας στην Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Αντικείμενο μελέτης αποτελεί η τέχνη στα αρχαϊκά χρόνια. Οι μαθητές θα γνωρίσουν τους δύο αρχιτεκτονικούς ρυθμούς της εποχής (δωρική- ιωνική), την αγγειογραφία (μελανόμορφα – ερυθρόμορφα αγγεία) και τη γλυπτική (κούροι και κόρες). Μέσα από τις προτεινόμενες ψηφιακές δραστηριότητες, οι μαθητές θα διερευνήσουν, θα συλλέξουν πληροφορίες, θα τις επεξεργαστούν, θα τις παρουσιάσουν και θα γνωρίσουν την αρχαϊκή τέχνη. Το αντικείμενο διδασκαλίας ανταποκρίνεται στο αναλυτικό πρόγραμμα και στη διδακτέα ύλη του σχολικού βιβλίου «Ιστορία» της Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου.

Λέξεις κλειδιά: αρχαϊκή τέχνη, αρχιτεκτονικοί ρυθμοί, αγγεία, κούροι, διαδίκτυο, ψηφιακά λογισμικά.

Η εκπαιδευτική χρήση των ΤΠΕ στο μάθημα της ιστορίας

Η διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας ξεκινά από τη Γ Δημοτικού και συνεχίζεται σε όλες τις τάξεις της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η εκμάθηση της ιστορίας στοχεύει στην οικοδόμηση της ιστορικής σκέψης, μέσα από την προσέγγιση ιστορικών τεκμηρίων, την ερμηνεία και ανάλυσή τους (Βακαλούδη, 2014). Προκειμένου ο μαθητής «να μάθει» Ιστορία πρέπει να αναζητά ιστορικό υλικό, να το αναλύει, να το συνδέει, να το κρίνει, να διαμορφώνει προσωπική γνώμη και να τη θέτει υπό συζήτηση στα άλλα μέλη της κοινότητάς του (Husbands, 2004). Μέσω της μελέτης των ιστορικών πηγών ο μαθητής κατανοεί καλύτερα τα γεγονότα, τις συνθήκες και τις καταστάσεις που επηρέασαν την πορεία της ζωής, καλλιεργείται η ιστορική γνώση, η κριτική ικανότητα και οι δεξιότητες για ερμηνεία (Βούρη, 2002, Νάκου, 2008, Κολιόπουλος, 2005). Παράλληλα, επιτυγχάνεται η κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού, η συγκρότηση της εθνικής και πολιτιστικής του ταυτότητας και η ανάπτυξη του αισθήματος του ανήκειν σε μια ευρύτερη ομάδα (Δάλκος, 2000. Έτσι, διαπιστώνουν την ιστορική πορεία του ανθρώπου και της κοινωνία και εντοπίζουν γεγονότα και φαινόμενα που οδήγησαν στις σημερινές οικολογικές, ιστορικές, κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες (Κολιόπουλος, 2005).

Επειδή η ιστορική ύλη δεν προσφέρεται για απευθείας έρευνα (μπορεί μόνο να πραγματοποιηθεί με την επίσκεψη των μαθητών σε ένα Αρχαιολογικό Μουσείο ή σε έναν αρχαιολογικό χώρο στο πλαίσιο μιας εκδρομής), οι μαθητές καθοδηγούνται στην προσέγγιση του ιστορικού πλαισίου μέσα από τη μελέτη δευτερογενών πηγών, όπως είναι η εκπαιδευτική τηλεόραση, το εκπαιδευτικό λογισμικό και κυρίως το Διαδίκτυο. Αυτό προσφέρει πολλαπλές αναπαραστάσεις της γνώσης (κείμενο, γραφικά, ήχο, προσομοιώσεις), δυνατότητες για πολλαπλούς τρόπους προσέγγισης των έργων τέχνης, ενώ παράλληλα

εξασφαλίζει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών και των μαθητριών στην οικοδόμηση της γνώσης (Μακράκης, 2011). Η ενσωμάτωση λοιπόν των ψηφιακών εργαλείων στην τυπική εκπαίδευση καθιστά ευκολότερη την ανάπτυξη νέων εκπαιδευτικών και διδακτικών στρατηγικών, όπως της αξιοποίησης της τέχνης στην εκπαίδευση, καθώς και στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης (Παπαδάκης, Φραγκούλης, 2005). Η αισθητική προσέγγιση έργων διαφορετικών εποχών, η ανακάλυψη και η σύγκριση των τρόπων με τους οποίους οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν τα μέσα και τα υλικά, η συνειδητοποίηση της πορείας εξέλιξης της γλυπτικής, της αρχιτεκτονικής και της αγγειογραφίας επιτυγχάνεται με τη χρήση των ΤΠΕ, ενώ παράλληλα συμβάλλουν στη βιωματική προσέγγιση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς (Μακράκης, 2011).

Συμπεραίνουμε λοιπόν πως η διδακτική της Ιστορίας μπορεί να εμπλουτιστεί, να συμπληρωθεί και να γίνει πληρέστερη και πιο προσιτή μέσω της εκπαιδευτικής αξιοποίησης των ΤΠΕ. Η εξοικείωση των μαθητών με τους ΤΠΕ διευκολύνει στη διερεύνηση και αξιοποίηση των ιστορικών πηγών, στη διαδραστική διδασκαλία, στην εύκολη πρόσβαση στην πληροφόρηση και στην ανάπτυξη της διαθεματικότητας (Γκίκα, 2002). Μέσω των ΤΠΕ οι μαθητές: 1. Αντιλαμβάνονται ότι οι ΤΠΕ συνδέονται άμεσα και πολλαπλά με την πληροφόρηση που αφορά πολιτιστικά θέματα και την ανθρωπιστική παιδεία. 2. Εξοικειώνονται με την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο μέσω των μηχανών αναζήτησης χρησιμοποιώντας λέξεις-κλειδιά. 3. Μπορούν να διαπραγματευτούν τα ευρεθέντα είτε με τα παραδοσιακά μέσα (διάλογος, χαρτί -μολύβι) είτε σε κάποιο πληροφορικό εργαλείο (επεξεργαστές κειμένου, πίνακες δεδομένων, βάσεις δεδομένων, λογιστικά φύλλα) ή με την επικοινωνία μεταξύ τους μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή μέσω του ενδοσχολικού δικτύου για ανταλλαγή απόψεων (Βακαλοΰδη, 2014).

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της ιστορίας επιτυγχάνεται με πολλούς τρόπους:

1. Ως προς τα αίτια, μέσω της κατηγοριοποίησης τους σε πίνακες δεδομένων, δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών, αναζήτησης στο διαδίκτυο.
2. Ως προς την αφήγηση, μέσω της δημιουργίας εικονογραφημένης αφήγησης με κείμενο, εικόνα, γραφήματα, διαγράμματα. Κατασκευής ιστορικών πινάκων με κριτήρια. Δημιουργίας βάσης δεδομένων ερωτημάτων σχετικά με ένα θέμα.
3. Ως προς την ιστορική μέθοδο, μέσω της συλλογή τεκμηρίων, με ανάλυση γραπτών πηγών, με επεξεργασία δεδομένων, με εισαγωγή δημογραφικών δεδομένων, αξιοποιώντας πληροφορικά εργαλεία παρουσιάσεων, λογιστικά, διαδίκτυο, πίνακες δεδομένων, βάσεις δεδομένων ή λογιστικά φύλλα (Βακαλοΰδη, 2014).

Η χρήση ψηφιακών εργαλείων στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού συστήματος είναι δυνατή σε όλες τις βαθμίδες, από το Νηπιαγωγείο μέχρι το Πανεπιστήμιο. Οι εκπαιδευτικοί όλων των επιπέδων μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν ποικιλότροπα, αρκεί να προξενήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών, την προσοχή τους και να τους δημιουργήσουν κίνητρα (Γκίκα, 2014). Οι μαθητές αναπτύσσουν επικοινωνιακές δεξιότητες, μαθαίνουν να εκφράζουν τις απόψεις τους, να δομούν αφηγήσεις και να γράφουν για ένα ακροατήριο, αυξάνοντας παράλληλα γνώσεις και δεξιότητες στη χρήση των υπολογιστών, συνδυάζοντας ποικίλα πολυμέσα (Δημαράκη, 2002). Η χρήση των ΤΠΕ στο μάθημα της Ιστορίας συμβάλλει στην ανάπτυξη διδακτικών δραστηριοτήτων επικεντρωμένων στην ενεργητική συμμετοχή των μαθητών για την κατανόηση των σύνθετων προβλημάτων που σχετίζονται με την ιστορική ερμηνεία, τη σύλληψη του ιστορικού παρελθόντος ως ολότητας, τη συνειδητοποίηση της πολλαπλότητας των ιστορικών φαινομένων και ερμηνειών και, τέλος, τη διατύπωση

προσωπικών ιστορικών συλλογισμών. Στο πλαίσιο αυτό οι ΤΠΕ μπορούν να συμβάλουν στην εφαρμογή νέων διδακτικών και μαθησιακών πρακτικών αλλά και στη διαμόρφωση δεξιοτήτων νοητικού, γνωστικού και κριτικού χαρακτήρα (Κόκκινος, 2003). Οι ΤΠΕ λοιπόν μπορούν να υπηρετήσουν την καλλιέργεια σύνθετης ιστορικής σκέψης.

Με τη διδακτική πρόταση που θα παρουσιαστεί παρακάτω οι μαθητές ασκούνται στην επιλογή και στην αξιολόγηση της πληροφορίας και αξιοποιούν τις Τ.Π.Ε., προκειμένου να τις εντάξουν στην οικοδόμηση της γνώσης. Συνεργάζονται, επικοινωνούν και ανταλλάσσουν σκέψεις και απόψεις. Αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και αυτοκαθορίζουν την πορεία προς τη γνώση (Αντωνίου, Κρητικού, 2004).

Παιδαγωγικά στοιχεία του σεναρίου

Η ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο

Το εκπαιδευτικό σενάριο που θα παρουσιαστεί απευθύνεται σε μαθητές της Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου και αφορά στη γνωριμία με την τέχνη των αρχαϊκών χρόνων. Η επλεγμένη ενότητα βρίσκεται σε πλήρη συμβατότητα με το ΑΠΣ/ΔΕΠΠΣ (ΦΕΚ 303/2003), καθώς εντάσσεται στον άξονα γνωστικού περιεχομένου «Τα αρχαϊκά χρόνια» της Δ' Δημοτικού και Α' Γυμνασίου. Το σενάριο που προτείνεται αποτελεί ένα συμπληρωματικό πλαίσιο δραστηριοτήτων με την αξιοποίηση των ΤΠΕ, όπου παράλληλα με το σχολικό εγχειρίδιο συμβάλλει στην προσπάθεια ανάπτυξης του ιστορικού γραμματισμού μέσω της συμμετοχής των παιδιών στην ανακάλυψη της ιστορικής γνώσης. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι δραστηριότητες που προτείνονται μπορούν να υλοποιηθούν τόσο από μαθητές Δημοτικού, όσο και από μαθητές Γυμνασίου. Αυτό που μπορεί να διαφοροποιηθεί σε επίπεδο πολυπλοκότητας είναι το τελικό - παραγόμενο προϊόν μεταξύ των μαθητών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Ωστόσο, η διδακτική πορεία και η χρήση των ψηφιακών λογισμικών είναι κοινή.

Το εν λόγω σενάριο ακολουθεί το γενικό σκοπό του μαθήματος της Ιστορίας, ο οποίος είναι η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και συνείδησης και η συγκρότηση στις πολιτιστικής ταυτότητας των μαθητών μέσα από την επαφή με τις ιστορικές πηγές, εικόνες και εκθέματα. Ο παραπάνω γενικός σκοπός είναι κοινός σε Δημοτικό και Γυμνάσιο. Παράλληλα, είναι συμβατό με τους στόχους του νέου προγράμματος σπουδών, μια και :

- Είναι ευέλικτο, γιατί αφήνει περιθώρια αυτενέργειας στον εκπαιδευτικό και το μαθητή.
- Δίνει έμφαση στη διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση, καθώς και στη διαμαθητική επικοινωνία.
- Εμπλέκει τους μαθητές στην αξιοποίηση των τεχνολογιών της με σκοπό την αναζήτηση, εύρεση και μελέτη ιστορικών πηγών
- Εμπριέχει στοιχεία διαθεματικότητας, γιατί μπορεί να συνδεθεί με τη Γλώσσα, τη Μελέτη Περιβάλλοντος και τα Εικαστικά.

Μέσω των προτεινόμενων δραστηριοτήτων και την προσωπική εμπλοκή των μαθητών, οι τελευταίοι θα γνωρίσουν την τέχνη που αναπτύχθηκε στα αρχαϊκά χρόνια σε επίπεδο αρχιτεκτονικό (ιονικός-δωρικός ρυθμός), γλυπτικής (κούροι- κόρες) και αγγειοπλαστικής (ερυθρόμορφα- μελανόμορφα αγγεία). Ταυτόχρονα, θα έρθουν σε επαφή με τον κοινωνικό ρόλο της τέχνης, μέσω της σύνδεσής της με τον τρόπο ζωής της εποχής, τον άνθρωπο, τη φύση και το περιβάλλον.

Μεθοδολογία - εποπτικά μέσα

Η υλοποίηση του σεναρίου βασίζεται στη μέθοδο project. Αυτή βασίζεται σε τρεις άξονες δράσης: (α) στο υπό μελέτη θέμα · (β) τον προγραμματισμό των δραστηριοτήτων σε επίπεδο περιεχομένου και οργάνωσης της μαθησιακής διαδικασίας · και (γ) στην υλοποίηση (Καλδή, 2008). Στο συγκεκριμένο σενάριο, οι μαθητές επιλέγουν ένα θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν και καθορίζουν τους άξονες μελέτης του. Ο δάσκαλος- καθηγητής εκπονεί σχέδια εργασίας προσανατολισμένα στις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών, αλλά και στους στόχους που έχει θέσει. Κατόπιν, οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο για τα θέματα αυτά. Στο τέλος, οργανώνουν και ταξινομούν το υλικό (κείμενα , εικόνες, ήχος) και παράγουν ένα τελικό προϊόν. Η μέθοδος project συμβάλλει στον εμπλουτισμό της δηλωτικής γνώσης (πληροφορίες, έννοιες, κρίσεις) και της διαδικαστικής (τρόπος χρήσης της γνώσης και των πραγμάτων). Ταυτόχρονα, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να συμμετέχουν βιωματικά, να αξιολογούν και να κρίνουν καταστάσεις, να οργανώνουν παρουσιάσεις και να αυτοαξιολογούνται (Ματσαγκούρας, 2003, Κούσουλας, 2004, Καραντζής, 2007). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού κατά τη διάρκεια εκπόνησης των εργασιών είναι συντονιστικός, συμβουλευτικός και καθοδηγητικός (Καλδή 2008).

Παράλληλα, επιλέγεται η ομαδοσυνεργατική εργασία, μια και ενισχύει τη διαπροσωπική συνεργασία, εξασφαλίζει συνθήκες βιωματικής μάθησης, προωθεί την κοινωνικοποίηση του ατόμου και μειώνει τον κοινωνικό αποκλεισμό (Ματσαγγούρας, 2002).

Τέλος, επιλέγεται η εκπαιδευτική αξιοποίηση των ΤΠΕ ως μέσο ενεργοποίησης των μαθητών, αλλά και ως μέσο εύκολης πρόσβασης στην πληροφόρηση (Ματακιάς, 2015).

Απαραίτητη υλικοτεχνική υποδομή

Προκειμένου να υλοποιηθεί το προτεινόμενο σενάριο είναι αναγκαίο να υπάρχει εργαστήριο υπολογιστών στο σχολείο, σύνδεση στο διαδίκτυο, καθώς και υπολογιστής σε κάθε τάξη και βιντεοπροβολέας.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Το προτεινόμενο σενάριο - σχέδιο διδασκαλίας έχει συνολική διάρκεια 3 εβδομάδων και προτείνεται να υλοποιηθεί στο εργαστήριο ΤΠΕ του σχολείου. Η ενασχόληση με τις ψηφιακές δραστηριότητες του σεναρίου μπορεί να πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια των δύο διδακτικών ωρών (εβδομαδιαίως) του μαθήματος της «Ιστορίας» παράλληλα με τις δραστηριότητες που προτείνονται στο σχολικό εγχειρίδιο. Επίσης, προτείνεται να διατεθεί η ώρα της ευέλικτης ζώνης, ενώ ορισμένες ομαδικές δραστηριότητες διεκπεραιώνονται κατ' οίκον και κατόπιν παρουσιάζεται το παραγόμενο έργο στην τάξη (δραστηριότητες 9, 10).

Στόχοι του σεναρίου

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να γνωρίσουν τους δυο αρχιτεκτονικούς ρυθμούς της αρχαϊκής εποχής, ιωνικό και δωρικό.
- Να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά στοιχεία της γλυπτικής της εποχής που εξετάζουμε (κούροι, κόρες).

- Να διαπιστώσουν τις διαφορές ανάμεσα στους δύο ρυθμούς (ερυθρόμορφα και μελανόμορφα αγγεία) της αγγειοπλαστικής.

B. Ως προς τις δεξιότητες

- Να καλλιεργήσουν δεξιότητες ομαδικής δράσης και συνεργασίας: διαχείριση χρόνου, καταμερισμό εργασιών, στοχοθεσία, συνευθύνη, ανάληψη ρόλων.
- Να ασκηθούν στη διερεύνηση διαφορετικών πηγών, στην ανάλυση της πληροφορίας και στη μελέτη εικόνων με αρχαιολογικά ευρήματα.
- Να αξιοποιούν μηχανές αναζήτησης για τη διερεύνηση ιστορικών πηγών.
- Να επισκέπτονται ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες και ιστοσελίδες Μουσείων και πολιτιστικών φορέων για την αναζήτηση πληροφοριών ιστορικού ενδιαφέροντος.
- Να εκφράζονται με διαφορετικούς τρόπους (γλωσσικά, εικαστικά, με τη χρήση ΤΠΕ κτλ.), έχοντας ως αφετηρία - ερέθισμα την αρχαϊκή τέχνη.

Γ. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών:

- Να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας, αλλά και ως νοητικό εργαλείο ανάπτυξης της σκέψης.
- Να αντιληφθούν ότι το «**YouTube**» και το «**google**» είναι δημοφιλείς διαδικτυακοί τόποι, ο οποίοι επιτρέπουν αναζήτηση, αποθήκευση πληροφοριών και αναπαραγωγή ψηφιακών ταινιών, βίντεο και μουσικής.
- Να γνωρίσουν το λογισμικό «**INSPIRATION 9**» και το **Cmap Tools** που ανήκει στα συστήματα εννοιολογικής χαρτογράφησης ανοιχτού τύπου.
- Να γνωρίσουν το λογισμικό κατασκευής παζλ «**JIGZONE**»
- Να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό «**Revelation Natural Art**», ως εργαλείο για ζωγραφική.
- Να γνωρίσουν το λογισμικό ψηφιακής αφήγησης «**LITTLE BIRDS TALE**».
- Να γνωρίσουν τις δυνατότητες των λογιστικών φύλλων κατασκευάζοντας ιστοριογραμμή.
- Να μάθουν να οργανώνουν παρουσιάσεις στο **POWER POINT**.
- Να μπορέσουν να δημιουργήσουν βίντεο χρησιμοποιώντας το **MOVIE MAKER**.
- Να γνωρίσουν το εργαλείο ζωγραφικής **PAINT**.

Το σενάριο διδασκαλίας

Οι δραστηριότητες που προτείνονται διεκπεραιώνονται παράλληλα με τη χρήση του σχολικού εγχειριδίου μέσα από τη σφαιρική μελέτη και την αναζήτηση ποικιλίας πηγών, κείμενων και εικόνων. Το παρόν ψηφιακό σενάριο εστιάζει σε τρεις συγκεκριμένους τομείς: τους αρχιτεκτονικούς ρυθμούς (ιωνικό- δωρικό), τα αγγεία (μελανόμορφα - ερυθρόμορφα) και τα αγάλματα (κούροι- κόρες) και προβλέπει δραστηριότητες που στοχεύουν στην εκμάθηση και τη διάκριση των παραπάνω.

1. Αρχικό στάδιο του προγράμματος είναι η ανίχνευση των προϋπάρχουσων γνώσεων και εμπειριών των μαθητών σχετικά με την τέχνη και την αρχιτεκτονική της εποχής που εξετάζουμε. Είναι βασική προϋπόθεση εκ μέρους του δασκάλου η γνώση των νοητικών μοντέλων που έχουν διαμορφώσει οι μαθητές (Κόκκοτας, 2002), προκειμένου να

οικοδομήσει το σχέδιο μαθήματος και να εστιάσει σε συγκεκριμένα θέματα. Έτσι, ο δάσκαλος προκαλεί αφόρμηση και καταγίγισμό ιδεών προκειμένου να έρθουν στο φως οι προϋπάρχουσες αντιλήψεις των μαθητών. Οι μαθητές φτιάχνουν έναν απλό [εγχειρίδιο](#) [χάρτη](#), με τη χρήση του εικονιδίου **Cmap Tools**, που είναι εγκατεστημένο ως εικονίδιο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή ή μέσω του λογισμικού **INSPIRATION 9**.

2. Έπειτα ο χρονικός προσανατολισμός και η τοποθέτηση των αρχαϊκών χρόνων στο χρόνο με τη δημιουργία ιστοριογραμμής χρησιμοποιώντας λογιστικό φύλλο μέσω **excel** ή μέσω των ιστοσελίδων www.timetoast.com ή www.timerime.com.

3. Οι μαθητές ενημερώνονται από το δάσκαλο σχετικά με την τέχνη των αρχαϊκών χρόνων, τους κούρους, τα αγγεία και τους ρυθμούς αρχιτεκτονικής (Καλτσάς, 2001). Χρησιμοποιούν εικόνες από το διαδίκτυο και τις αποθηκεύουν σε έναν ειδικά διαμορφωμένο φάκελο με τίτλο «*εικόνες-αρχαϊκή τέχνη*». Κατόπιν, παρατηρούν τις εικόνες και τις ομαδοποιούν στις τρεις προαναφερόμενες κατηγορίες. Τις αποθηκεύουν σε αντίστοιχους υποφακέλους. Στη συνέχεια συζητούν για κάθε κατηγορία ξεχωριστά: για το υλικό κατασκευής των εκθεμάτων, τι απεικονίζουν, ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους, οι διαφορές και οι ομοιότητές τους, ποια είναι η χρήση τους και ποια συναισθήματα τους δημιουργούν.

4. Κατόπιν, προβαίνουν σε εικονική περιήγηση της έκθεσης του Αρχαιολογικού μουσείου Αθηνών στο <http://www.namuseum.gr/exhibitions/eretria26-4-10/01-3D-gr.html>, αλλά και στο youtube <https://www.youtube.com/watch?v=-jwFPnUPckg>, όπου μπορούν να δουν πλήθος κούρων και κόρων που εκτίθενται εκεί, καθώς και αγγεία της εποχής.

5. Οι μαθητές μεταβαίνουν στο <http://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2011/07/68-7.pdf> και διαβάζουν το άρθρο « Το έξοχο άγαλμα της Φρασίλειας, μια πρόταση για την αποκατάσταση της πολυχρωμίας του ενδόματος της Κόρης ». Μέσω αυτού παρατηρούν τα ίχνη χρώματος που έχουν διασωθεί στο χιτώνα της κόρης και ενμερώνονται ότι τα αρχαϊκά αγάλματα ήταν πολύχρωμα. Στη συνέχεια, επιχειρούν να αποδώσουν τα πραγματικά χρώματα στη λευκή εικόνα του μαρμάρινου αγάλματος της Φρασίλειας μέσω του **PAINT**.

6. Οι μαθητές φτιάχνουν παζλ με τις εικόνες από την αρχαϊκή τέχνη που έχουν αποθηκεύσει και τα συναρμολογούν χρησιμοποιώντας το λογισμικό «**JIGZONE**».

7. Φτιάχνουν ένα δυναμικό κολάζ μελανόμορφων και ερυθρόμορφων αγγείων με εικόνες που έχουν αναζητήσει στο διαδίκτυο και τις έχουν αποθηκεύσει. Μεταβαίνουν στη διεύθυνση <http://muzy.com/app/photobox>.

8. Οι μαθητές ζωγραφίζουν αρχαϊκά αγγεία μέσω λογισμικού **Revelation Natural Art** .

9. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και δημιουργούν ένα δικό τους παραμύθι με τίτλο «Το βράδυ οι Κούροι του αρχαιολογικού μουσείου ζωντανεύουν και μιλούν. Τι συμβαίνει; Πού πάνε; Ποιους συναντούν; ». Εναλλακτικά, μπορούμε να δώσουμε εικόνες από αρχαϊκά αγγεία και να ζητήσουμε από τους μαθητές να γράψουν διαλόγους ή αφηγηθούν ένα γεγονός σχετικό με τη σκηνή που εικονίζεται. Οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν επιπλέον εικόνες και σκηνές, εφόσον το επιθυμούν, και να τις σκανάρουν.

Κατόπιν, «ζωντανεύουν ψηφιακά» το παραμύθι τους δημιουργώντας ένα βίντεο ψηφιακής αφήγησης με το λογισμικό **www.littlebirdtales.com**. Οι μαθητές κάνουν upload μιας εικόνας και κατόπιν ηχογραφούν τους διαλόγους- ιστορία που σχετίζονται με αυτήν. Στη συνέχεια πατούν save και συνεχίζουν την διαδικασία με μια δεύτερη εικόνα, έως ότου

ολοκληρωθεί η ιστορία τους. Μέσω αυτού του λογισμικού δημιουργούν ένα ηλεκτρονικό παραμύθι, το οποίο το παρουσιάζουν στην ολομέλεια.

10. Οι μαθητές χωρισμένοι σε τρεις ομάδες αναζητούν πληροφορίες α. για τους κούρους, β. για τους αρχιτεκτονικούς ρυθμούς και γ. για τα αγγεία. Σκοπός είναι να παράγουν ένα πληροφοριακό βίντεο. Αρχικά, συλλέγουν τις πληροφορίες, τις οργανώνουν και δημιουργούν μια ψηφιακή παρουσίαση στο **power point** με κείμενα, ήχο, εικόνες και εφέ. Στη συνέχεια αποθηκεύουν τις διαφάνειες της παρουσιάσής του σε μορφή JPEG και «κατεβάζουν» ηλεκτρονικά μουσική της αρεσκείας τους. Κατόπιν, εργάζονται στο **windows movie maker** και φτιάχνουν το βίντεο της θεματικής ενότητάς τους πλαισιωμένο από μουσική. Τέλος, το βίντεο παρουσιάζεται επίσης στην τάξη.

Αξιολόγηση

Η εφαρμογή του παρόντος σεναρίου - σχεδίου διδασκαλίας περιλαμβάνει διαδικασίες διαγνωστικής, διαμορφωτικής και τελικής αξιολόγησης. Το μοντέλο που θα χρησιμοποιήσουμε είναι το CIPP (Context, Input, Process, Product) διότι η προσέγγιση CIPP βασίζεται στην άποψη πως ο πιο σημαντικός στόχος της αξιολόγησης δεν είναι η απόδειξη αλλά η βελτίωση φιλοσοφία που ταιριάζει καλύτερα στις αξιολογήσεις στην Εκπαίδευση (Καλαθάκη, 2012).

Συγκεκριμένα, η αξιολόγηση εστιάζει στους παρακάτω τομείς:

- Αξιολόγηση με βάση τους στόχους του προγράμματος για τη διατύπωση του βαθμού επίτευξής τους. Περιλαμβάνει διαγνωστική αξιολόγηση μέσω της ανάδειξης της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών, διαμορφωτική αξιολόγηση που εφαρμόζεται σε όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας και αποσκοπεί στην έγκαιρη ενημέρωση του εκπαιδευτικού για την πορεία της διδασκαλίας και την τελική αξιολόγηση του προγράμματος εφαρμόζεται με σκοπό την αποτίμηση του τελικού αποτελέσματος της διδασκαλίας και πραγματοποιείται με νέο καταγιοσμό ιδεών σχετικά με την τέχνη στα αρχαϊκά χρόνια. Ο δάσκαλος δημιουργεί καινούριο εννοιολογικό χάρτη με το λογισμικό «INSPIRATION 9» ή με το Smart Tools και γίνεται αντιπαράθεση με τον αρχικό.
- Ανταπόκριση των μαθητών στις ανάγκες του προγράμματος.
- Λειτουργία των ομάδων (συλλογικότητα- συνεργασία, σχέσεις που αναπτύχθηκαν, συνέπεια μαθητών- εκπαιδευτικών).
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων (σύνθεση δεδομένων για τη διερεύνηση των προβλημάτων, αναζήτηση εναλλακτικών λύσεων).
- Συνολική αποτίμηση του προγράμματος (λάθη, παραλείψεις, αδυναμίες, ποιότητα του τελικού αποτελέσματος, προτάσεις βελτίωσης).
- Υποστήριξη στην υλοποίηση του προγράμματος (επαρκής υλικοτεχνική υποδομή, δυνατότητα πρόσβασης σε πηγές γνώσεων, επάρκεια εκπαιδευτικού υλικού που χρησιμοποιήθηκε).

Επιπλέον δραστηριότητες

Η ενασχόληση των μαθητών με την τέχνη των αρχαϊκών χρόνων θα ήταν πληρέστερη εάν, εκτός από τις προαναφερόμενες ψηφιακές δραστηριότητες, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα:

- να επισκεφτούν από κοντά και να μελετήσουν τις συλλογές του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου Αθηνών.

- να αναπαραστήσουν με εικαστικούς τρόπους τα εκθέματα της αρχαϊκής τέχνης, όπως να ζωγραφίσουν ερυθρόμορφα και μελανόμορφα αγγεία ή να φτιάξουν από πολτό ή πλαστελίνη ένα άγαλμα.
- να δραματοποιήσουν κάποιες εικόνες αγγείων.
- να φτιάξουν ανιμίματα για κάποια εκθέματα.

Αναφορές

- Αντωνίου-Κρητικού, Ι. (2004). Πλαίσιο αρχών για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού γλωσσικής διδασκαλίας. Στο Ι. Βλαχάβας κ.ά. (επιμ). *Οι ΤΠΕ στην Ελληνική Εκπαίδευση: Απολογισμός και Προοπτικές*. (σ. 34-55), Θεσσαλονίκη.
- Βακαλοΐδη, Α. (2014). Διαθεματική και παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ στο μάθημα της ιστορίας. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 3, κλάδος ΠΕ02, Πάτρα.
- Βούρη, Σ. (2002). Μουσείο και συγκρότηση εθνικής ταυτότητας. Στο Γ. Κόκκινος, Ε. Αλεξάκη, (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*. (σ. 55-65). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Γκίκα, Ε. (2002). Διδακτική Αξιοποίηση του Διαδικτύου στο Μάθημα της Ιστορίας. Στα *πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τ. Β.* (σ 170-179). 26-29 Σεπτεμβρίου, Ρόδος.
- Γκίκα, Ε. (2014). Διδάσκοντας ιστορία με την υποστήριξη ΤΠΕ. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 3, κλάδος ΠΕ02, Πάτρα.
- Γρόσδος, Σ., Μακαρατζής, Γ. , Ανδρεάδου Χ . Τέχνη και δημιουργικότητα στο σχολείο: η αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδακτική της Τέχνης. Στα *πρακτικά του 2ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας*, σ. 508- 519.
- Δάλκος, Γ. (2000). *Σχολείο και Μουσείο*.
- Δημαράκη, Ε. (2002). Δυναμικές αναπαραστάσεις για τη διερευνητική μάθηση στην Ιστορία. Στο, Χ.Κυνηγός, Δημαράκη Ε. (επιμ) *Νοητικά Εργαλεία και Πληροφοριακά Μέσα: Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη Μετεξέλιξη της Εκπαιδευτικής Πρακτικής*, (σ. 369-392). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Husbands, Ch. (2004). *Τι σημαίνει διδασκαλία της Ιστορίας; Γλώσσα, Ιδέες και Νοήματα*. μτφ. Α. Λυκούργος. Αθήνα: Μεταίχμιο,
- Καλδή, Σ. (2008). Η διδακτική μέθοδος project στη σχολική τάξη: Χαρακτηριστικά και τρόποι διεξαγωγής στο πλαίσιο της μαθητοκεντρικής διδασκαλίας. *Επιστήμες της Αγωγής*, 4, 91-103.
- Καλοΐρη- Αντωνοπούλου, Ρ. (1999). *Αισθητική Αγωγή*. Αθήνα: Ελλην.
- Καλτσάς, Ν., (2001) *Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο. Τα γλυπτά*, Αθήνα: Καπόν, ISBN-13 978-960-7037-09-1
- Καρακάση, Α (1998). Το έξοχο άγαλμα της Φρασίκλειας. Μια πρόταση για την αποκατάσταση της πολυχρωμίας του ενδύματος της Κόρης, *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 68, 48-54. Διαθέσιμο στο <http://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2011/07/68-7.pdf>
- Καραντζής, Ι. (2007). *Εφαρμογές βασικών αρχών της μάθησης στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Κόκκινος, Γ. (2003). *Επιστήμη, Ιδεολογία, Ταυτότητα. Το μάθημα της Ιστορίας στον αστερισμό της υπερθνικότητας και της παγκοσμιοποίησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

- Κολιόπουλος, Δ. (2005). *Η διδακτική προσέγγιση του Μουσείου Φυσικών Επιστημών Αθήνα: Μεταίχμιο*.
- Κούσουλας, Φ. (2003). *Η επίδραση της διαθεματικής διδασκαλίας στην αποκλίνουσα δημιουργική σκέψη των μαθητών του δημοτικού σχολείου*. Διδακτορική διατριβή. Αθήνα: Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστήμιο Αθηνών. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Μακράκης, Χ. (2011). Ερευνώ και μαθαίνω για τον Κυκλαδίτικο Πολιτισμό. Στο *Πληροφορική και Εκπαίδευση: Νοηματοδοτημένη μάθηση και γνωστικά εργαλεία: τεχνολογική προσέγγιση*. (σ 247 – 267)
- Ματακιός, Σ., Βασιλείου, Ε., Μαυρογιάννη, Α. (2015). Έρευνα για την προστιθέμενη αξία της διδασκαλίας των θετικών μαθημάτων με χρήση νέων τεχνολογιών σε σχέση με τη διδασκαλία με παραδοσιακές διδακτικές. *Πρακτικά συνεδρίου «η εκπαίδευση την εποχή των ΤΠΕ»*. (σ. 620-633)
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). *Η Θεωρία της Διδασκαλίας. Η Προσωπική Θεωρία ως Πλαίσιο Στοχαστοκριτικής Ανάλυσης*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση. Εννοιοκεντρική αναπλαισίωση και σχέδια εργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Νάκου, Ει., (2008). Αξιοποίηση μουσείων και ιστορική εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία, στο Κακανά, Δ., Σιμούλη, Γ. (επιμ.), *Η προσχολική Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα . Θεωρητικές Προσεγγίσεις και Διδακτικές Πρακτικές*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 51-59.
- Παπαδάκης, Σ. , Φραγκούλης, Ι. (2005). Η αξιοποίηση έργων τέχνης μέσω ΤΠΕ στην επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών στη εκπαιδευτική πράξη. *Στα Πρακτικά του 3^{ου} συνεδρίου για την Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη* προσβάσιμο στο https://www.researchgate.net/publication/287329943_E_axiopoiese_ergon_technes_meso_TPE_sten_epimorphose_ton_ekpaideutikon_gia_ten_anaptyxe_tes_kritikes_skepses_ton_matheton_ste_ekpaideutike_praxe