

Το Θέατρο ως Όχημα Συνεργατικής Μάθησης

Συμεών Δ. Ρετάλης
Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Κύπρου
retal@cs.ucy.ac.cy

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το θέατρο ως μορφή τέχνης μπορεί να προσφέρει τις υπηρεσίες του στην εκπαίδευση και στην εκπαιδευτική διαδικασία. Να μην είναι πια ένα αυθύπαρκτο αισθητικό γεγονός αλλά να χρησιμοποιηθεί σαν όχημα για να μεταδοθούν γνώσεις και δεξιότητες. Και αυτό για όλα σχεδόν τα γνωστικά αντικείμενα. Το έργο "SCOUT: Student collaborative and open learning for European theatre and culture" εγκρίθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση για να δημιουργήσει ένα περιβάλλον πολύ απλό και φιλικό όπου θα μπορούν μέσα σ' αυτό να καταθέσουν τις πρακτικές τους και τις εμπειρίες τους καθηγητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από όλη την Ευρώπη, να ικανοποιήσουν την ανάγκη της επικοινωνίας και κυρίως να συνεργαστούν στη διδασκαλία διάφορων γνωστικών αντικειμένων χρησιμοποιώντας το θέατρο και την Ευρωπαϊκή Τέχνη, γενικότερα. Στο πλαίσιο του έργου αναπτύχθηκε μια τεχνολογική πλατφόρμα στο διαδίκτυο που διευκολύνει την ασύγχρονη και σύγχρονη επικοινωνία-συνεργασία, τη δημοσιοποίηση συνεργατικών πρακτικών, και την έρεση χρήσιμου υλικού για την εξέλιξη του θεάτρου το οποίο είναι υλικό αναφοράς για συνεργατικά έργα. Επίσης, κατασκευάστηκε ένα διαδραστικό παιχνίδι για μαθητές σχετικά με την ιστορία του θεάτρου. Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται η σύγχρονη αυτή προσέγγιση εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση που προσπαθεί μια αλλαγή στο status quo των συμβατικών μορφών εκπαίδευσης, δίνοντας έμφαση στην επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ «ηθοποιών» της εκπαιδευτικής διαδικασίας από διαφορετικές χώρες.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: συνεργατική μάθηση, περιβάλλοντα εκπαίδευσης, WWW στην εκπαίδευση, διαθεματική εκπαιδευτική προσέγγιση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Πολλά λέγονται και γράφονται για την είσοδο των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των νέων τεχνολογιών (Διαδίκτυο, Παγκόσμιος Ιστός) στην εκπαιδευτική διαδικασία και το πως αυτή αλλάζει. Αξίζει, όμως, να αναρωτηθεί αν ευσταθεί ο προβληματισμός του N. Negroponte (Negroponte, 1996) σχετικά με την αλλαγή του τρόπου που λειτουργεί ένα εκπαιδευτικός λόγω της τεχνολογίας. Σύμφωνα με τον προβληματισμό αυτό, εάν ένας γιατρός-χειρουργός που ασκούσε το επάγγελμά του πριν από 20 χρόνια έμπαινε σε ένα χειρουργικό δωμάτιο να πραγματοποιήσει μια επέμβαση, δε θα μπορούσε μιας και η χρήση των τεχνολογικών μέσων είναι έντονη και συνεπώς απαγορευτική λόγω έλλειψης γνώσεων. Όμως, εάν ένας εκπαιδευτικός, ο οποίος κι αυτός, ασκούσε το επάγγελμά του πριν 20 χρόνια, μπει σήμερα σε μια τάξη θα μπορέσει να διδάξει. Αυτό που πιθανά θα έχει αλλάξει είναι, ίσως, η ύλη κάποιων μαθημάτων και πιθανά η συμπεριφορά των εκπαιδευόμενων!

Είναι γενικά αποδεκτό ότι το εκπαιδευτικό περιβάλλον, ιδιαίτερα στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, δεν έχει ακόμα αλλάξει μορφή (τουλάχιστον στο σύνολό της) παρά τους πειραματισμούς στις νέες παιδαγωγικές μεθόδους βασισμένες στις νέες τεχνολογίες. Το πάντρεμα της τεχνολογίας και της εκπαίδευσης, θεωρητικά τουλάχιστον, είναι επιθυμητό να

καθοδηγείται από τις ανάγκες της εκπαίδευσης και όχι από την τεχνολογία (learning push vs technology pull), ωστόσο αυτό δεν συμβαίνει πάντα. Φαινόμενα όπως τεχνολατρεία, αλλά και (έστω καλοπροαίρετη) εμπλοκή μη ειδικών στον τομέα της παροχής εκπαίδευσης, μόνο σπάνια δεν είναι (Spector, 2000). Σε πολλές περιπτώσεις η καλείται η εκπαίδευση να προσαρμοστεί στα χαρακτηριστικά της τεχνολογίας, που είναι ο καταλύτης των αλλαγών, και όχι η τεχνολογία να υπηρετήσει τις ανάγκες της εκπαίδευσης.

Είναι ελπιδοφόρο, ότι σήμερα σε όλο τον κόσμο χρηματοδοτούνται έργα, επενδύσεις και πειραματισμοί για τον τρόπο που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αποτελεσματικότητα οι νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση και κατάρτιση. Άλλωστε οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν δυνατότητες για τη βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι οποίες σχετίζονται με την ευελιξία στον τρόπο απόκτησης πληροφοριών, στις δυνατότητες επικοινωνίας και συνεργασίας όποτε κι από όπου οι εκπαιδευτές κι εκπαιδευόμενοι προτιμούν. Πιο συγκεκριμένα, ο εκπαιδευόμενος πλέον μπορεί να: (McConnell, 1994)

- υποβάλλει ερωτήσεις οποιαδήποτε στιγμή θέλει,
- συμμετέχει σε συζητήσεις,
- συνεργάζεται με τους συμμαθητές του,
- επικοινωνεί με ειδικούς σχετικούς με το αντικείμενο του μαθήματος για απόκτηση γνώσης

Το μαθησιακό υλικό με υπερμέσα (hypermedia) είναι διαδραστικό, πιο πλούσιο σε μαθησιακές δραστηριότητες και πιο ελκυστικό. Ακόμα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να:

- Να συνεργάζεται με συναδέλφους για την παραγωγή μαθησιακού υλικού
- Να βρίσκει μαθησιακό υλικό το οποίο μπορεί να επαναχρησιμοποιήσει με κατάλληλη προσαρμογή
- Να ενημερώνεται σχετικά με τις νέες τάσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται ένας ενδιαφέρον πειραματισμός σε Ευρωπαϊκό επίπεδο που σκοπό έχει να δείξει ότι το θέατρο ως μορφή τέχνης και οι νέες τεχνολογίες μπορούν να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στον εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο επίπεδο της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Μέσα από το έργο “SCOUT: Student collaborative and open learning for European theatre and culture”, ένα έργο μερικώς χρηματοδοτούμενο από τη διεύθυνση XXII της Ευρωπαϊκής Ένωσης (MINERVA programme), καταβάλλεται προσπάθεια να χρησιμοποιηθεί το θέατρο σαν όχημα για να μεταδοθούν γνώσεις και δεξιότητες για ένα πλήθος γνωστικών αντικειμένων (γλώσσα, ιστορία, λογοτεχνία, γεωγραφία, κλπ). Οι νέες τεχνολογίες προσθέτουν αξία στον τρόπο διδασκαλίας με το να αποτελούν την τεχνολογική πλατφόρμα για ένα περιβάλλον πολύ απλό και φιλικό όπου θα μπορούν μέσα σ’ αυτό να καταθέσουν τις πρακτικές τους και τις εμπειρίες τους καθηγητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από όλη την Ευρώπη, να ικανοποιήσουν την ανάγκη της επικοινωνίας και κυρίως να συνεργαστούν στη διδασκαλία διάφορων γνωστικών αντικειμένων χρησιμοποιώντας το θέατρο και την Ευρωπαϊκή Τέχνη, γενικότερα.

Στην εργασία παρουσιάζεται η τεχνολογική πλατφόρμα στο διαδίκτυο που δημιουργήθηκε για να διευκολύνει την ασύγχρονη και σύγχρονη επικοινωνία-συνεργασία, τη δημοσιοποίηση συνεργατικών πρακτικών, και την εύρεση χρήσιμου υλικού για την εξέλιξη του θεάτρου το οποίο είναι υλικό αναφοράς για συνεργατικά έργα. Επίσης, παρουσιάζεται το περιεχόμενο ενός διαδραστικού παιχνιδιού για μαθητές σχετικά με την ιστορία του θεάτρου. Τέλος, περιγράφονται τα πρώτα αποτελέσματα χρήσης της πλατφόρμας και οι δράσεις που γίνονται για αξιολόγηση της προσέγγισης και της περαιτέρω δημοσιοποίησης της ιδέας του έργου. Έτσι δομή της εργασίας έχει ως εξής: Στην ενότητα 2 παρουσιάζονται έργα που αφορούν τη χρήση νέων τεχνολογιών για

δημιουργία συνεργατικών σχολικών περιβαλλόντων για διάφορα γνωστικά αντικείμενα. Στην ενότητα 3 γίνεται αναφορά στο έργο SCOUT και στα δύο κύρια προϊόντα που έχουν υλοποιηθεί (η πλατφόρμα και το παιχνίδι). Τέλος, η ενότητα 4 καταλήγει με στοιχεία χρήσης των προϊόντων του SCOUT μαζί με κάποιους σύγχρονους προβληματισμούς για την αξιοποίησή τους.

ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΩΝ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ

Οι σύγχρονες παιδαγωγικές τεχνικές και η είσοδος των νέων τεχνολογιών, μοιραία συνεπάγεται και μία αλλαγή στον ρόλο του δασκάλου. Οι δάσκαλοι μπορούν να είναι τροφοδότες «μετα»-πληροφοριών και σημαντικοί υποστηρικτές της διαδικασίας, παρέχοντας την σημαντική εμπειρία τους χωρίς να εμποδίζουν τη μάθηση του μαθητή από πολλαπλές πηγές πληροφοριών (Paternò, 2000).. Οι μαθητές πλέον τοποθετούνται στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας και έχουν πολλαπλά εκπαιδευτικά μέσα και εργαλεία για απόκτηση γνώσης, κατανόηση εννοιών, πρακτικής εξάσκησης και συνεργασίας με συμμαθητές τους (Vescoukis & Retalis, 1999).

Επίσης οι δάσκαλοι συνεργάζονται πιο εύκολα με συναδέλφους από όλο τον κόσμο στη συλλογή και παραγωγή μαθησιακού υλικού, καθώς και στην παράδοση του μαθήματος, όπως μπορεί να συμβεί χάρη στον κόμβο του Ευρωπαϊκού Δικτύου Σχολείων, The European Schoolnet [<http://www.eun.org>]. Ο κόμβος αυτός προσφέρει εκπαιδευτικό υλικό, πηγές, πληροφορίες, νέα και επικοινωνία για τα σχολεία, τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές όλων των χωρών της Ευρώπης. Αντίστοιχοι κόμβοι είναι οι παρακάτω (μια πλήρη λίστα με δικτυακούς τόπου αναφέρεται στο [Family Guide to Learning with Internet & Multimedia, MENON project, <http://www.menon.org/family/guides.html>] :

- Canada's Schoolnet [<http://www.schoolnet.ca>]
- Global Schoolnet Foundation [<http://www.gsn.org/>].
- Educasource [<http://www.educasource.education.fr>]. Κόμβος που παρέχει στους εκπαιδευτικούς της Γαλλίας πρόσβαση σε ηλεκτρονικές πηγές πληροφόρησης (βάσεις δεδομένων, καταλόγους, συλλογές εικόνων κτλ.) και σε ένα χώρο ανταλλαγής απόψεων και εμπειριών.
- The Virtual Schoolhouse [<http://metalab.unc.edu/cisco/schoolhouse/>]. Κόμβος της CISCO για την υποστήριξη των σχολείων που θέλουν να αξιοποιήσουν δικτυακές υπηρεσίες και υλικό.
- Link2Learn [<http://l2l.ed.psu.edu/>]. Κόμβος του Pennsylvania State University για τη συνεχή επιμόρφωση και υποστήριξη των εκπαιδευτικών που ενδιαφέρονται να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για τη διδασκαλία και τη μάθηση.

Οι νέες τεχνολογίες, συνδυαζόμενες από παιδαγωγικές τεχνικές που στηρίζονται στην ενεργή συμμετοχή του μαθητή, στον πειραματισμό και στη συλλογική μάθηση, μπορούν να επιφέρουν σημαντικές αλλαγές στον τρόπο που διεξάγεται ένα μάθημα (Hiltz & Wellman, 1997). Ως παράδειγμα αναφέρεται το αξιολόγο πρόγραμμα SeaWiFS-TheLiving Ocean Teacher's Guide [http://seawifs.gsfc.nasa.gov/SEAWIFS/LIVING_OCEAN/LIVING_OCEAN.html]. Το πρόγραμμα αυτό αφορά στην океανογραφία. Στον κόμβο του προγράμματος, υπάρχει εποπτικό υλικό, δραστηριότητες και ολοκληρωμένα μαθήματα βασισμένα σε στοιχεία υπηρεσίας της NASA και άλλες έγκυρες πηγές. Οι μαθητές λειτουργούν ως μικροί ερευνητές, συλλέγουν πληροφορίες, διασταυρώνουν πληροφορίες, συζητούν με συμμαθητές τους (που μπορεί να ανήκουν σε άλλα σχολεία) και πραγματοποιούν μελέτες καθοδηγούμενοι από τους καθηγητές. Ένα άλλο συναφές έργο είναι το MetLink International [<http://atschool.eduweb.co.uk/radgeog/metlink/>] που αφορά περιβαλλοντική έρευνα και εκπαίδευση στο οποίο συμμετέχουν σχολεία από όλο τον Κόσμο. Οι

μαθητές λειτουργούν ως μετεωρολόγοι, κάνουν μετρήσεις, καταχωρούν τις μετρήσεις τους σε βάσεις δεδομένων και επεξεργάζονται τα δεδομένα αυτά στα πλαίσια εργασιών.

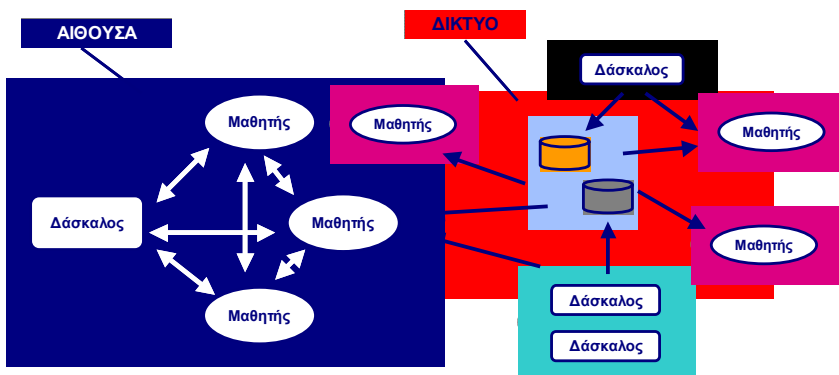
Τέλος, το διαδίκτυο κι ο Παγκόσμιος Ιστός αποτελούν ελκυστικά και αποτελεσματικά μέσα για συναντήσεις και συνεργασίες μεταξύ σχολείων και εκπαιδευτικών από όλο τον Κόσμο με κοινούς στόχους και δραστηριότητες. Μέσα από τέτοιες συνεργασίες προκύπτουν συλλογές εκπαιδευτικού υλικού, όπως εκπαιδευτικό λογισμικό, εργαστηριακές δραστηριότητες/πειράματα, σχέδια μαθημάτων, δημιουργίες μαθητών, κ.α. (Collis & Smith, 1997). Για παράδειγμα, για τα μαθηματικά του σχολείου υπάρχουν οι κόμβοι Math Goodies [<http://www.mathgoodies.com>], The Explorer Data Base [<http://unite.ukans.edu/>]. Υπάρχουν πολλοί κόμβοι για διάφορα γνωστικά αντικείμενα, όπως:

- Mega-Math [<http://www.c3.lanl.gov/mega-math>]. Κόμβος που παρέχει πρωτότυπες δραστηριότητες και υλικό για σημαντικές μαθηματικές έννοιες, ως αποτέλεσμα συνεργασίας ερευνητών, εκπαιδευτικών, φοιτητών και μαθητών σχολείου.
- CSILE – Computer Supported Intentional Learning Environments [<http://csile.oise.on.ca/>]. Το πρώτο δίκτυο συνεργατικής μάθησης που έφερε κοντά ερευνητές, φοιτητές, εκπαιδευτικούς και μαθητές, μέσα από κοινές αναζητήσεις και συζητήσεις επιστημονικών εννοιών και προβλημάτων.
- Little Planet [<http://www.littleplanet.com>]. Κόμβος ενός προγράμματος για τη διδασκαλία της ανάγνωσης και της γραφής, που προτείνει δραστηριότητες για τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές, αλλά και τους γονείς.
- COVIS – Learning through Collaborative Visualization [<http://www.covis.nwu.edu/>]. Κόμβος ενός πρωτοπόρου προγράμματος που έχει φέρει κοντά χιλιάδες μαθητές, εκατοντάδες εκπαιδευτικούς και δεκάδες ερευνητές που συνεργάζονται για να βρουν νέους τρόπους σκέψης και πρακτικής εφαρμογής της επιστήμης τη φυσικής στην τάξη.

Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ SCOUT

Στο σχήμα 1 φαίνεται μια σύνθεση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος, στο οποίο η διδασκαλία από έδρας, δεν αντικαθίσταται αλλά συμπληρώνεται με την χρήση νέων εργαλείων. Σύμφωνα με τα προαναφερθέντα έργα, κάποιος να σκεφτεί πολλές υλοποιήσεις της γενικής αυτής ιδέας καταλήγοντας σε υβριδικά σχήματα (Vescoukis & Retalis, 1999). Το ετερογενές αυτό μαθησιακό περιβάλλον καταργεί τους χρονικούς και χωρικούς περιορισμούς. Πρόκειται για μια αίθουσα διδασκαλίας χωρίς τοίχους, χωρίς χαρτί (Hiltz & Wellman, 1997), η οποία μπορεί να είναι ανοιχτή σε μεγάλο πλήθος εκπαιδευομένων και εκπαιδευτών. Η επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων, σύγχρονη και ασύγχρονη, μπορεί να γίνει με τρόπους και μέσα που να διευκολύνει αμφότερους. Τέλος, μέσω του διαδικτύου διατίθεται μαθησιακό υλικό που έχει δημιουργηθεί από ειδικούς, καταργώντας της «τυραννία του ενός συγγραμματος».

Το έργο SCOUT [<http://scout.01p.gr>] έχει υιοθετήσει αυτό το συνθετικό σχήμα. Χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες, αφενός μεν, για να εμπλουτίσει τον τρόπο διδασκαλίας, αφετέρου δε, για να δείξει ότι το θέατρο και η Τέχνη μπορεί να χρησιμοποιηθούν ως οχήματα για τη διδασκαλία πολλών γνωστικών αντικειμένων.



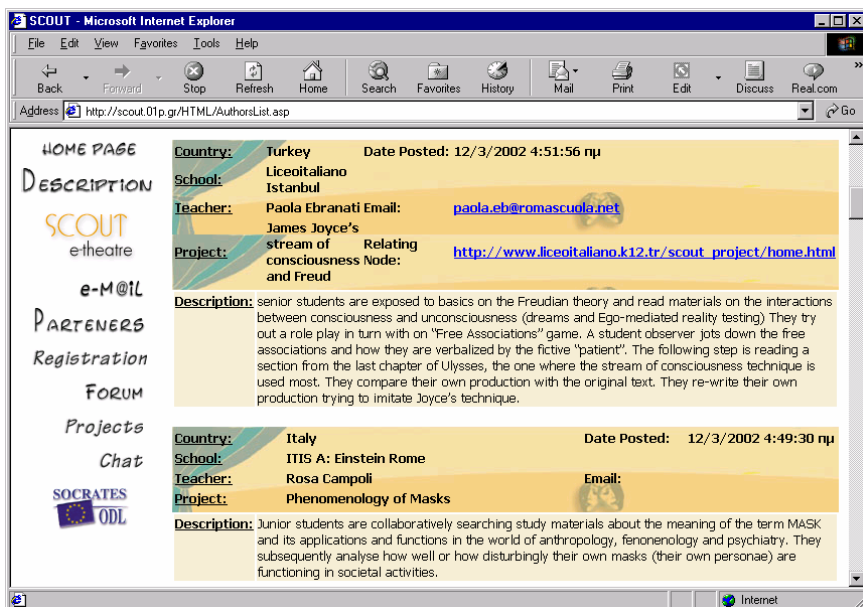
Σχήμα 1 Μια σύνθεση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος με χρήση δικτυακών τεχνολογιών

Το SCOUT συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον

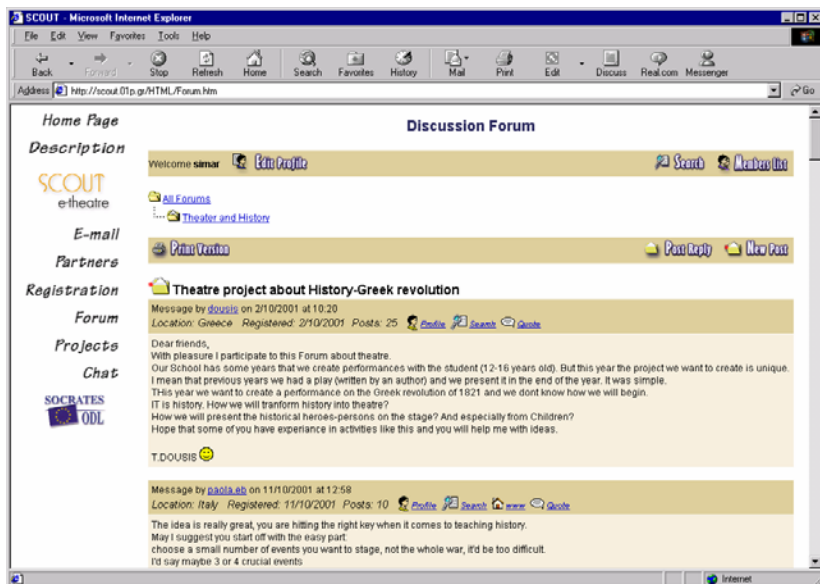
Στο πλαίσιο του έργου αναπτύχθηκε μια τεχνολογική πλατφόρμα στο διαδίκτυο, το SCOUT συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον, που διευκολύνει την ασύγχρονη και σύγχρονη επικοινωνία-συνεργασία, τη δημοσιοποίηση συνεργατικών πρακτικών, και την εύρεση χρήσιμου υλικού για την εξέλιξη του θεάτρου το οποίο είναι υλικό αναφοράς για συνεργατικά έργα. Η κύρια ιδέα είναι ότι καθηγητές από διαφορετικά σχολεία θα αποφασίζουν για συνεργασία μεταξύ των τάξεών τους πάνω σε μία ιδέα, θα περιγράφουν το συνεργατικό έργο και θα το δημοσιοποιούν στο περιβάλλον του SCOUT. Στη συνέχεια θα δημιουργούν συμπληρωματικές δραστηριότητες για τους μαθητές. Κατά τη διάρκεια της συνεργασίας μεταξύ τάξεων θα μπορούν οι μαθητές και καθηγητές να συνομιλούν μεταξύ τους είτε σύγχρονα είτε ασύγχρονα. Τέλος, τα αποτελέσματα των εργασιών θα μπορούν να παρουσιαστούν στο διαδίκτυο μέσω του περιβάλλοντος. Το SCOUT περιβάλλον [<http://scout.01p.gr>] φαίνεται στα σχήματα 2 και 3.

Εν συντομία, οι προδιαγραφές του περιβάλλοντος είναι οι εξής:

- Όλα τα μέλη που θέλουν συμμετέχουν ενεργά στη συνεργατική διαδικασία θα πρέπει να κάνουν εγγραφή. Τα μη εγγεγραμμένα μέλη (guests) θα έχουν δυνατότητες πληροφόρησης των δραστηριοτήτων αλλά όχι ενεργούς συμμετοχής. Εάν κάποιος καθηγητής θέλει να συμμετάσχει σε ένα έργο που έχει ήδη δημιουργηθεί τότε θα μπορεί να επικοινωνεί με τον υπεύθυνο του έργου να πληροφορηθεί για τους όρους ενεργούς συμμετοχής
- Θα παρέχονται μηχανισμοί για διάλογο και συζήτηση
 - ο Θα υπάρχει ένας μηχανισμός ασύγχρονης επικοινωνίας σε μορφή discussion forum
 - ο Θα υπάρχει ένας μηχανισμός σύγχρονης επικοινωνίας σε μορφή chat
- Κάθε ένα ενεργό μέλος μπορεί να δημιουργήσει ένα νέο συνεργατικό έργο. Οι πληροφορίες που πρέπει να συμπληρωθούν για κάθε ένα έργο είναι:
 - ο Τίτλος
 - ο Σύντομη Περιγραφή
 - ο Σχολεία που συμμετέχουν (όνομα σχολείου, χώρας, κλπ)
 - ο Στοιχεία υπεύθυνου (όνομα, e-mail, κλπ.)
 - ο Διεύθυνση στο διαδίκτυο για περισσότερες πληροφορίες για το έργο



Σχήμα 2. Τα projects στο περιβάλλον SCOUT



Σχήμα 3. Το discussion forum στο περιβάλλον SCOUT

Ένα διαδραστικό παιχνίδι

Παράλληλα με το συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον κατασκευάστηκε κι ένα διαδραστικό παιχνίδι. Οι γενικοί στόχοι του εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι ο μαθητής να γίνει περισσότερο ικανός να:

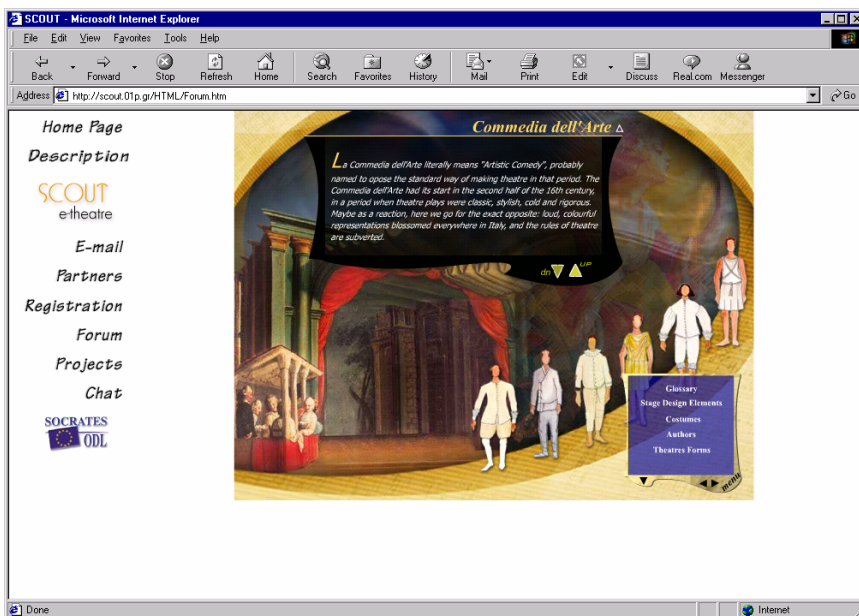
- αναγνωρίζει τα διαφορετικά είδη και εποχές θεάτρου (Ελισαβετιανό, Αρχαίο Ελληνικό, commedia dell' Arte, κ.α.),
- να αναφέρει πληροφορίες για διαφορετικά είδη και εποχές θεάτρου (π.χ. κύριοι θεατρικού συγγραφείς, έργα, αίτια άνθισης τους κλπ.)
- να συσχετίζει τα θεατρικά οικοδομήματα, τα κουστούμια, τις μάσκες, τα θεατρικά έργα με τα διαφορετικά είδη και εποχές θεάτρου

Το παιχνίδι αυτό κατασκευάστηκε για δύο βασικούς λόγους:

- Επειδή δεν υπάρχει κάποιο εκπαιδευτικό βοήθημα για μαθητές Γυμνασίου-Λυκείου το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το μάθημα των καλλιτεχνικών ή της θεατρικής αγωγής
- Για να δώσει το έναυσμα σε καθηγητές και μαθητές να χρησιμοποιήσουν το θέατρο για ανάλυση των κοινωνικών, οικονομικών, πολιτικών και κοινωνικών δρώμενων κάποιας εποχής. Για τις ανάγκες χρήσης του θεάτρου ως υλικό αναφοράς για συνεργατική μάθηση κατασκευάστηκε ειδικό υλικό σε μορφή υπερμέσων (hypermedia). Το υλικό αυτό αφορά
 - ο την εξέλιξη του θεάτρου
 - ο θεατρικές μορφές
 - ο θεατρικά έργα, κ.α

Ξεκινώντας το παιχνίδι, ο χρήστης καλείται να επιλέξει σε ποιο είδος θεάτρου ή σε ποια θεατρική εποχή θέλει να «διαγωνιστεί». Έχοντας κάνει μια συγκεκριμένη επιλογή, θα πρέπει να περάσει με επιτυχία από βασικά στάδια (πίστες), κάθε φορά διαλέγοντας από μία πλειάδα επιλογών (θεατρικό οικοδόμημα, θεατρικό κοστούμι, μάσκα, παπούτσια, θεατρικό συγγραφέα, χαρακτηριστικές θεατρικές άτάκες).

Για να μπορέσει ο χρήστης να κάνει τη σωστή επιλογή, θα μπορεί να διαβάσει συνοδευτικό κείμενο το οποίο εμφανίζεται σε κάθε ένα στάδιο. Το σχήμα 4 δείχνει τις επιλογές που έχει ο χρήστης για να τοποθετήσει στη σκηνή ενός θεάτρου της commedia dell' arte ένα ηθοποιό με κάποιο ένα βασικό κοστούμι. Επίσης φαίνονται (σε «ανοιγμένη» pop down μορφή) ο τρόπος που εμφανίζεται κείμενο αναφοράς και άλλο υλικό (glossary, authors, etc.)



Σχήμα 4. Το διαδραστικό παιχνίδι στο περιβάλλον SCOUT

ΤΑ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΑ ΤΟΥ SCOUT PROJECT ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα νέα τεχνολογικά εργαλεία αποτελούν αναμφίβολα τον καταλύτη σημαντικών αλλαγών (και) στην εκπαίδευση. Πολλοί μιλούν για μια "επανάσταση" η οποία σχετίζεται με τη φιλοσοφία του τρόπου διδασκαλίας, τη σχέση εκπαιδευτή και εκπαιδευμένου, τη δομή της "αίθουσας διδασκαλίας", αλλά και τη φύση του εκπαιδευτικού προγράμματος και περιεχομένου. Η τεχνολογία δεν μπορεί να εξασφαλίσει από μόνη της ότι όλα τα παραπάνω θα συμβούν, μπορεί όμως να αποτελέσει το εργαλείο, αλλά και το βαρόμετρο για την πραγματοποίηση και την αποτίμηση των αποτελεσμάτων των όποιων αλλαγών.

Ως τώρα, τα αποτελέσματα χρήσης του SCOUT περιβάλλοντος είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικά. Πιο συγκεκριμένα, 36 συνεργατικά έργα είναι σε εξέλιξη, στα οποία συμμετέχουν σχολεία από διάφορες χώρες (Ελλάδα, Ιταλία, Γαλλία, Ισπανία, Σουηδία, Ολλανδία, Τουρκία, κ.α.). Υπάρχουν πολλά ενδιαφέροντα projects. Καταρχήν, στεκόμαστε σε ένα από αυτά για να δείξουμε πώς το θέατρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως όχημα για μαθήματα όπως ψυχολογία για μαθητές Λυκείου. Παρακάτω αναφέρεται ένα απόσπασμα από την περιγραφή του έργου (στα Αγγλικά) και τα βήματα που ακολούθησαν οι μαθητές (διερεύνηση, ανάλυση, σύνθεση, αιτιολόγηση και πρακτική άσκηση) ώστε να μελετήσουν χαρακτήρες έργων με έντονα ψυχολογικά προβλήματα, όπως η Blanche του Tennessee Williams, να αναλυθούν τα πιθανά αίτια και να συσχετιστούν με την καθημερινότητα.

Project: Personality diseases as heroes

Description: the small-scale project aims at having higher classes students examine and analyse the character of Blanche in Tennessee Williams's "A Streetcar Named Desire" from the psychopathological point of view.

STEP1: *Students are first given some materials from the net on personality disorders, and psychoses. Problem issues and terms are discussed and clarified*

STEP 2: *students are exposed to the 1951 movie version of the play, starring Marlon Brando and Vivienne Leigh as Stanley and Blanche*

STEP 3: *students write a summary of the scenes comparing them with the original screenplay*

STEP 4: *differences and similarities in the behaviors of Blanche in the movie and in the screenplay are listed and discussed*

STEP 5: *students make a graphic representation of the downfall of Blanche's personality as she develops overt schizophrenia.*

STEP 6: *students discuss the relationship between Stanley's brutal behavior toward Blanche and the onset of her disease.*

Συνάμα, αξίζει να αναφέρουμε μία πρωτοβουλία που ξεκίνησε σε Ελληνικό Γυμνάσιο το Νοέμβριο 2001. Σκοπός του καθηγητή ήταν να συνεργαστούν οι μαθητές παίρνοντας ερεθίσματα από ένα πλήθος μαθημάτων Γλώσσας, Αρχαίων Ελληνικών, Καλλιτεχνικών για να ανέβει μια θεατρική παράσταση σχετικά με την Αρχαία Κωμωδία και Τραγωδία. Αποφασίστηκε, δηλαδή, να μελετηθούν διάφοροι ήρωες της τραγωδίας (Αντιγόνη, Ηλέκτρα, Εκάβη, Μήδεια, κλπ) και της Κωμωδίας (Πραξαγόρας, Λυσιστράτη, κλπ), να αναλυθούν οι χαρακτήρες όπως εμφανίζονται στα αντίστοιχα έργα, να επιλέξουν οι μαθητές κάποιο χαρακτήρα (αιτιολογώντας την επιλογή τους) και να δημιουργηθεί ένα έργο «μία σαλάτα ηρώων σε Αρχαίο πιάτο». Χρειάστηκε να γίνει σε βάθος βιβλιογραφική έρευνα για τα έργα και τις απόψεις για τους χαρακτήρες των ηρώων, την εποχή, να υπάρξει πρόσβαση σε οπτικο-ακουστικό υλικό του Θεατρικού Μουσείου, κλπ. Μετά οι μαθητές ασχολήθηκαν με τα κοστούμια, τις μάσκες και τα χωρικά με μεγάλο ενθουσιασμό. Ο Παγκόσμιος Ιστός ήταν, επίσης, μία πολύ χρήσιμη πηγή για άντληση πληροφοριών. Επιτεύχθηκε, ακόμα, συνεργασία (με ασύγχρονα μέσα) μεταξύ του υπεύθυνου καθηγητή και Ιταλών καθηγητών που ασχολούνταν ένα άλλο έργο του SCOUT που αφορούσε παρουσίαση διάφορων ειδών μάσκας και τεχνικών κατασκευής τους. Συνολικά 42 μαθητές Γυμνασίου πήραν μέρος και για να ανέβει η παράσταση απαιτούνταν 6 πρόβες τη βδομάδα σε ώρες εκτός σχολικού προγράμματος. Ο ενθουσιασμός και το κέφι των μαθητών ήταν εντυπωσιακά.

Τέλος, έχει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον να παρακολουθήσει κανείς την ανταλλαγή μηνυμάτων για να υπάρξει συνεργασία καθηγητών για ένα έργο που σχετίζεται με την ποίηση και το θέατρο. Καθηγητές από την Ελλάδα, την Ισπανία και τη Μ. Βρετανία συνεργάζονται για να δημιουργήσουν δραστηριότητες για τη σχέση μεταξύ των 2 φύλων στο έργο του Λόρκα «Ο Ματωμένος Γάμος». Το γεγονός ότι το έργο αυτό είναι μεταφρασμένο στα Αγγλικά και Ελληνικά (Ν. Γκάτσιος) διευκόλυνε τη συνεργασία. Οι συγκεκριμένες δραστηριότητες για το Ελληνικό σχολείο έγιναν στο πλαίσιο του μαθήματος Γλώσσας-Λογοτεχνίας. Δυστυχώς, η όλη αυτή συνεργασία έμεινε σε επίπεδο καθηγητών για τη δημιουργία μαθησιακών δραστηριοτήτων κι όχι μαθητών. Η τηλε-συνεργασία μεταξύ μαθητών ατύχησε λόγω ελλείψεων σε τεχνικό εξοπλισμό.

Αναφορικά με την αξιολόγηση του SCOUT, δεν υπάρχουν ακόμα συγκεκριμένα πορίσματα αφού είναι σε εξέλιξη. Τα κύρια θέματα προς αξιολόγηση είναι:

- η ευχρηστία της τεχνολογικής πλατφόρμας (Tselios et al., 2001, Paternò, 2000)
- τα προτερήματα και μειονεκτήματα της προσέγγισης του SCOUT ώστε να χρησιμοποιηθεί το θέατρο ως όχημα για συνεργατική μάθηση
- βαθμός που άλλαξε τον τρόπο διδασκαλίας ενός μαθήματος χάρη στο SCOUT
- η ποιότητα του διαδραστικού παιχνιδιού (Squires & Preece 1999, Tessmer, 1996)

Στην αξιολόγηση συμμετέχουν οι καθηγητές που είναι ενεργά μέλη του SCOUT καθώς επίσης και καθηγητές που συμμετέχουν σε ειδικά σεμινάρια ενημέρωσης-κατάρτισης για το έργο SCOUT. Ήδη έχουν γίνει 2 σεμινάρια, ένα στην Αθήνα, Ελλάδα και ένα στη Ρώμη, Ιταλία. Προγραμματίζονται μέχρι το Σεπτέμβριο άλλα δύο (Βιέννη, Αυστρία, και Παρίσι, Γαλλία).

Καταλήγοντας, το έργο SCOUT δε σχετίζεται με θεατρικό παιχνίδι ή χρήση δραματουργικών τεχνικών για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Κάνει κάτι άλλο πολύ ενδιαφέρον και πρωτοποριακό. Προσπαθεί να εντάξει το θέατρο, την κορυφαία των Τεχνών, στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική ως ένα συμπληρωματικό διδακτικό βοήθημα και να συμβάλλει στη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών. Πρέπει όμως να αναφέρουμε ότι το μεγαλύτερο πρόβλημα στην αξιοποίηση των αποτελεσμάτων του έργου SCOUT είναι είτε ότι ο τεχνικός εξοπλισμός στα σχολεία είναι πολλές φορές ελλιπής (έως ανύπαρκτος) είτε ότι οι καθηγητές δεν έχουν το κίνητρο για να δαπανήσουν χρόνο για τέτοιες δραστηριότητες.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Το έργο «SCOUT: Students' Collaborative and Open learning about eUropean Theatre and culture» είναι συγχρηματοδοτούμενο από το Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα Σωκράτης, DG XXII (1/9/00 – 31/8/2002). Επιστημονικός υπεύθυνος: Ν. Καμτσής, Κέντρο Σπουδών Λαϊκού Θεάτρου. Συμμετέχουν οι φορείς: Volkshochschule Meidling, AEROPLIO, 01 PLIROFORIKI S.A., Euroesame Association, ITIS EINSTEIN.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Tselios N., Avouris N., Dimitracopoulou A, Daskalaki S. (2001), Evaluation of Distance-learning Environments: Impact of Usability on Student Performance, *International Journal of Educational Telecommunications*, 7(4), 355-378.
- Collis B., Smith, C. (1997) Desktop multimedia environments to support collaborative distance learning, *Instructional Science*, 25.
- Hiltz S.R, Wellman, B., (1997) Asynchronous Learning Networks as a Virtual Classroom, *Communications of the ACM*, 40(9), September 1997.
- McConnell D., (1994) *Implementing Computer Supported Cooperative Learning*, Kogan Page Ltd.
- Negroponte N. (1996) *Being Digital*, Hooder & Stoughton, London.
- Norman A.D., Spohr, J. C., (1996) Learner-centered Education, *Communications of the ACM*, 39(4), April 1996.
- Paternò, F. (2000). *Model-Based Design and Evaluation of Interactive Application*, Springer Verlag, ISBN 1-85233-155-0.
- Retalis, S., Haugen, H, Ask, B., McConnell, D. (1998), What educational challenges are we now able to meet, given that new technologies are available to students and the average citizen? *International Conference on Bringing Information Technology to Education*, Maastricht, The Netherlands, March 1998.
- Vescoukis, V., Retalis, S. (1999), Networked Learning with User-Enriched Educational Material, *Journal of Computer Assisted Learning*, 15, pp 211-220, September 1999.
- Squires D., & Preece, J. (1999). Predicting quality in educational software: Evaluating for learning, usability and the synergy between them, *Interacting with Computers*, 11, pp. 467-483.
- Spector, M. (2000), Trends and issues in Educational Technology: How far we have not come, *ERIC-IT Newsletter*, Sep. 2000.
- Tessmer M. (1996). Formative Multimedia Evaluation, *Training Research Journal*, 1, pp. 127-149