



# ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ



# APP YOUR SCHOOL

Ένα εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς και εμπυχωτές εργασηρίων

Το έργο «App Your School» συγρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης, με στόχο τη διερεύνηση και εφαρμογή νέων πρακτικών, αξιοποιώντας τις ψηφιακές δεξιότητες των νέων στο χώρο της εκπαίδευσης. Συμμετείχαν εκπαιδευτικά κέντρα και σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης 8 ευρωπαϊκών χωρών: Τσεχική Δημοκρατία, Φινλανδία, Ελλάδα, Ιταλία, Λιθουανία, Πολωνία, Πορτογαλία και Τουρκία.



[www.appyourschool.eu](http://www.appyourschool.eu)

[www.karposontheweb.org/app-your-school-erasmus](http://www.karposontheweb.org/app-your-school-erasmus)



Με συγρηματοδότηση από το  
πρόγραμμα «Erasmus+»  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Την αποκλειστική ευθύνη της παρούσας έκδοσης φέρει ο συγγραφέας της. Η Ευρωπαϊκή Ένωση δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των περιεχομένων σ' αυτήν πληροφοριών.



## Εκπαιδευτικό Εγχειρίδιο

---

Συγγραφή κειμένων

**Μαρία Λεωνίδα, Λουίζα Σταθοπούλου, Τέρψη Κρεμαλή  
Alessandra Falconi**

Ελεύθερη μετάφραση κειμένων

**Λουίζα Σταθοπούλου**

Επιμέλεια κειμένων

**Μαρία Λεωνίδα**

Σύμβουλος έργου

**Isabelle Trinquette**

Γραφιστική επιμέλεια

**Τέρψη Κρεμαλή**



# **ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1**

# **APP YOUR SCHOOL: ΜΙΑ ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ**

- 9 1.1 Το πρόγραμμα App Your School
- 9 1.2 Το ψηφιακό ατελιέ (Digital atelier)
- 10 1.3 Βασικά σημεία της μεθοδολογίας
  - 10 i) Οι εκπαιδευτικές προσεγγίσεις των Bruno Munari και Alberto Manzi
  - 10 ii) Η Τεχνολογία
  - 11 iii) Ο Γραμματισμός στα Μέσα
  - 11 iv) Η Εμπλοκή στα κοινά
  - 11 v) Η Τέχνη και τα πολυμέσα
  - 11 vi) Από εξωσχολικές δεξιότητες σε ικανότητες
  - 12 vii) Το κίνητρο (ιδιαίτερα για μαθητές που κινδυνεύουν να εγκαταλείψουν το σχολείο)

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2**

# **Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΑΤΕΛΙΕ**

- 14 2.1 Γενικότερο πλαίσιο
  - 14 i) Ο Γραμματισμός στα Μέσα στα σχολεία της χώρας μας
  - 20 ii) Η χρήση της τεχνολογίας στα σχολεία της χώρας μας
  - 21 iii) Το ψηφιακό ατελιέ για τα ελληνικά σχολεία
- 23 2.2 Πρακτικές που ενέπνευσαν τον πειραματισμό μας
- 24 2.3 Οι δεξιότητες των μαθητών και η συμμετοχή τους στα κοινά
  - 24 i) Πώς κατέγραψαν οι μαθητές τις δεξιότητές τους
  - 24 ii) Δεξιότητες που κατακτήθηκαν κατά τη διάρκεια των ατελιέ
  - 25 iii) Εμπλοκή στα κοινά
- 26 2.4 Ο ρόλος του εκπαιδευτικού
- 28 2.5 Συμβουλές για εφαρμογή

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3**

# **ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΤΟΥ ΚΑΡΠΟΥ**

- 30 Εισαγωγή
- 31 3.1 Ηχοτοπίο
- 34 3.2 Ένα αντικείμενο πολλές παραλλαγές
- 37 3.3 Θάρρος η αλήθεια
- 40 3.4 Infographics
- 43 3.5 Μία καμπάνια με qr

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4**

### **ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΑΛΛΩΝ ΦΟΡΕΩΝ**

- 48 Εισαγωγή
- 49 4.1 Ανακατασκευή ενός ιστοτόπου, Ιταλία
- 51 4.2 Επαυξημένη πραγματικότητα με απλά υλικά, Ιταλία
- 53 4.3 Αναζητώντας τον ευατό μου στο διαδίκτυο, Ιταλία
- 56 4.4 Χρώματα και ήχοι γύρω μας, Ιταλία
- 59 4.5 Ιστορίες Qr, Ιταλία
- 62 4.6 Αστικοί μύθοι, Πολωνία
- 65 4.7 Αστικό κουτί, Πολωνία
- 68 4.8 Αυτοπορτρέτο και ταυτότητα, Τσεχία
- 71 4.9 Φωτογραφική σύνθεση
- 73 4.10 Διαφορετικές οπτικές

## 78 **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5**

### **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ**





**APP YOUR  
SCHOOL:  
ΜΙΑ ΠΡΟΤΑΣΗ  
ΓΙΑ ΤΗ  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ  
ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ  
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ  
ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ**

## 1.1 ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ APP YOUR SCHOOL

Το πρόγραμμα App Your School ([www.appyourschool.eu](http://www.appyourschool.eu)), το οποίο συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης, στοχεύει στην υποστήριξη νέων τρόπων ανάπτυξης και αξιοποίησης των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών μέσα από πρωτοπόρες εφαρμογές στην τάξη. Η σύμπραξη του έργου αποτελείται από 8 φορείς που ασχολούνται με την οπτικοακουστική παιδεία και την τεχνολογία σε σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ιταλία, την Πορτογαλία, την Ελλάδα, την Πολωνία, την Τσεχία, τη Λιθουανία, τη Φινλανδία και την Τουρκία. Βασικός συντονιστής του έργου είναι το ιταλικό Centro Zaffiria ([www.zaffiria.it](http://www.zaffiria.it)). Κάθε φορέας δημιούργησε μια κοινοπραξία με σχολεία στη χώρα της και οι εμπλεκόμενοι δάσκαλοι όλων των χωρών συναντήθηκαν δύο φορές στη Μπολόνια, στο Κέντρο Alberto Manzi, για να παρακολουθήσουν εβδομαδιαίες επιμορφώσεις.

Η ομαδική διερεύνηση οδήγησε σε πειραματισμούς με τους μαθητές κατά το σχολικό έτος 2017-2018 και είχε ως στόχο να αξιοποιήσει τις τεχνολογικές δεξιότητες των μαθητών, οι οποίες συχνά δεν βρίσκουν χώρο έκφρασης μέσα στο σχολείο. Οι μεθοδολογίες του Alberto Manzi (Παράρτημα Ια) και του Bruno Munari (Παράρτημα Ιβ), οι οποίες εκτιμώνται ιδιαίτερα από τους Ιταλούς εκπαιδευτικούς, αξιοποιήθηκαν στο έργο αυτό με στόχο την ένταξη τους στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Εργαλεία μας ήταν οι δεξιότητες γύρω από την τεχνολογία και τον γραμματισμό στα Μέσα τόσο από τη μεριά των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών.

## 1.2 ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΑΤΕΛΙΕ (DIGITAL ATELIER)

Η αρχική ιδέα του App Your School βασίστηκε στην παρατήρηση ότι πολλές από τις δεξιότητες των μαθητών που αναπτύσσονται εκτός σχολείου, παραμένουν ανεξερεύνητες στο σχολικό περιβάλλον.

Προβληματιστήκαμε λοιπόν κυρίως για το πώς το σχολείο θα μπορούσε να φέρει στην επιφάνεια αυτές τις δεξιότητες, να τις ενισχύσει και να τις χρησιμοποιήσει δημιουργικά προς έναν παιδαγωγικό σκοπό. Την εκπαιδευτική συνθήκη στην οποία μπορεί να γίνει αυτό, την ονομάσαμε “ψηφιακό ατελιέ”: ένας ευέλικτος χώρος καινοτομίας, ένα σημείο συνάντησης μεταξύ χειροτεχνίας, δημιουργικότητας και τεχνολογίας. Στο ψηφιακό ατελιέ οι τεχνολογίες αξιοποιούνται αλλά δεν κατέχουν πρωταρχικό ρόλο: αποτελούν ένα είδος ψηφιακού χαλιού στο οποίο φαντασία, δημιουργία, παράδοση και μέλλον συνδυάζονται. Σε έναν τέτοιο χώρο θα βρουν το φυσικό τους πλαίσιο εκπαιδευτικά σενάρια που βασίζονται στα αναλογικά και τα ψηφιακά Μέσα, στο παιχνίδι και την αφήγηση, στη ρομποτική και την ηλεκτρονική μάθηση, στη λογική και την υπολογιστική σκέψη, πάντοτε με σκοπό την οικοδόμηση μιας εγκάρσια μάθησης.

Ενίοτε στα ψηφιακά ατελιέ οι εκπαιδευτικοί καλούνται να ασχοληθούν με τεχνολογίες που είναι πιο οικείες στους μαθητές τους. Αυτό που είναι σημαντικό όμως είναι η δημιουργικότητα και η περιέργεια

του εκπαιδευτικού και όχι οι τεχνολογικές δεξιότητες. Ο εκπαιδευτικός είναι ο εμπυκωτής αλλά και ο ερευνητής: για παράδειγμα, μπορεί να έχει λίγες τεχνικές δεξιότητες σχετικά με εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας, έχει όμως την περιέργεια να μάθει από πού προέρχεται η επιθυμία να αυξηθεί η πραγματικότητα. Και τι σημαίνει “να την αυξήσουμε”, ή το αντίθετο, “να τη μειώσουμε”; Πόσους τρόπους έχουν βρει οι άνθρωποι να το κάνουν; Ποια είναι η διαφορά μεταξύ του επαυξημένου και του εικονικού; Εδώ, λοιπόν, το ψηφιακό ατελιέ γίνεται ένας προνομιούχος χώρος όπου μαθητές και εκπαιδευτικοί εξετάζουν από κοινού τον κόσμο αξιοποιώντας την τεχνολογία. Ένα ψηφιακό ατελιέ ξεκινά στο μυαλό ενός δημιουργικού εκπαιδευτικού, ο οποίος δεν φοβάται να πει στους μαθητές του “δεν ξέρω πώς να το κάνω αυτό, ας μάθουμε μαζί. Και αν το κάνουμε λάθος, θα προσπαθήσουμε ξανά. Ας σημειώσουμε όλα τα λάθη!».

## 1.3 ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

### i) Οι εκπαιδευτικές προσεγγίσεις των Bruno Munari και Alberto Manzi

Ο Bruno Munari (1907-1998), καλλιτέχνης και σχεδιαστής, ήταν εκείνος που εφηύρε το παιδαγωγικό πλαίσιο του «ατελιέ» (atelier), ενός χώρου βιωματικής μάθησης, όπου ο κάθε μαθητής μπορούσε να πειραματιστεί με υλικά και σύγχρονες τεχνολογίες. Στα ατελιέ ο Munari παρακινεί τους μαθητές να αποδομήσουν την τεχνολογία και να χρησιμοποιήσουν τα τεχνολογικά εργαλεία με μη αναμενόμενους τρόπους. Η μεθοδολογία του βασίστηκε στη λογική του “μαθαίνω, κάνοντας”. Ο Alberto Manzi (1924-1997) ήταν δάσκαλος και παιδαγωγός με μεγάλη εμπειρία στη χρήση των μέσων μαζικής ενημέρωσης για την προώθηση του γραμματισμού. Στις τάξεις του Alberto Manzi, η παραδοσιακή διάλεξη δεν υπήρχε. Έδινε πάντα μεγάλη σημασία στις εμπειρίες των μαθητών και καθοδηγούσε την ερευνητική διαδικασία στην τάξη μέσα από ανοιχτά ερωτήματα προς αυτούς. Η τάξη, κατ’ αυτόν, ανακάλυπτε τον κόσμο μέσω μιας συνεχούς αλληλεπίδρασης, συζήτησης, αποδόμησης και σύνθεσης. Η διαθεματικότητα αποτελούσε το απαραίτητο εργαλείο της έρευνας και της ανακάλυψης.

Οι διδακτικές προσεγγίσεις των Manzi και Munari είναι ακόμα σε θέση να επηρεάσουν τα διάφορα εκπαιδευτικά μοντέλα, να φέρουν πιο κοντά το σχολείο στις τρέχουσες τεχνολογικές εξελίξεις και να προσφέρουν νέους τρόπους εργασίας τόσο στους μαθητές όσο και στους εκπαιδευτικούς. Αυτές οι διδακτικές προσεγγίσεις έχουν διαμορφώσει το ψηφιακό ατελιέ: η κάθε φάση του ατελιέ ξεκινάει με ένα ερώτημα προς διερεύνηση, ένα ερώτημα το οποίο ενεργοποιεί τη γνώση και την εμπειρία των μαθητών, ενώ ακολουθεί ο ψηφιακός και αναλογικός πειραματισμός, το ατομικό και το συλλογικό, το καλλιτεχνικό και το επιστημονικό, η δημιουργία και η αποδόμηση.

### ii) Η Τεχνολογία

Στο App Your School ενισχύεται η άποψη ότι η εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή δεν πρέπει να επικεντρώνεται στην τεχνολογία, αλλά σε νέα μοντέλα αλληλεπίδρασης με αυτήν.

Θελήσαμε να πειραματιστούμε με νέα εργαλεία, ξεκινώντας από “διαχρονικές ερωτήσεις”. Πυρήνας μας δεν ήταν η τεχνολογία, αλλά η διδασκαλία. Ζητήσαμε από τον δάσκαλο να προσεγγίσει με

περιέργεια την τεχνολογία και τον προτρέψαμε να εξερευνήσει τα ενδιαφέροντα των μαθητών του. Θεωρήσαμε ότι δεν είναι αρκεί μόνο οι εκπαιδευτικοί να προσεγγίσουν και εμβαθύνουν στην τεχνολογία, αλλά και η τεχνολογία με τη σειρά της να γίνει με κάποιο τρόπο πιο ελκυστική για τους αυτούς. Αναρωτηθήκαμε σχετικά με το πώς θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε νέες τεχνολογικές εφαρμογές με εναλλακτικό, δημιουργικό τρόπο και πώς θα μπορούσαμε να συνθέσουμε διαδικασίες οι οποίες θα βοηθήσουν τους μαθητές να εξερευνήσουν τον κόσμο και να εκφραστούν.

### **iii) Ο Γραμματισμός στα Μέσα**

Όσον αφορά τον γραμματισμό στα Μέσα, η ατζέντα της Ευρωπαϊκής Ένωσης κυρίως επικεντρώνεται στους κινδύνους της ψηφιακής χρήσης, όπως για παράδειγμα το cyberbullying, τη ρητορική του μίσους ή την παραβίαση της ιδιωτικής ζωής. Μέχρι στιγμής δεν υπάρχει ευρεία διάδοση πολλών διδακτικών μοντέλων που να συνδέουν την έντονη ψηφιακή ζωή των μαθητών με αυτή του σχολείου, να υποστηρίζουν την κριτική σκέψη, τη συμμετοχή στα κοινά και τον ενεργό πολίτη. Στόχος του έργου είναι η αξιοποίηση μιας πιο δημιουργικής προσέγγισης αντί μιας λογικής “πρόληψης των κινδύνων”, ενσωματώνοντας τις καθημερινές συνήθειες των νέων. Το ψηφιακό ατελιέ επικεντρώνεται σε μια πολυτροπική, δημιουργική χρήση των νέων μέσων και εφαρμογών.

### **iv) Η Εμπλοκή στα κοινά**

Η ματιά προς τη γειτονιά και το περιβάλλον του σχολείου ήταν μια επιπλέον διάσταση που θελήσαμε να δώσουμε στα ψηφιακά ατελιέ. Στόχος μας ήταν να επανεξετάσουμε το σχολείο ως εκπαιδευτικό περιβάλλον και να το καταστήσουμε ανοιχτό, πέρα από τα σχολικά κτίρια.

Η ανάπτυξη π.χ. κωδικών QR για τη δημόσια βιβλιοθήκη, η οργάνωση μιας τοπικής έκθεσης, η δημιουργία μιας καμπάνιας με αφίσες τόσο για το σχολείο όσο και για τη γειτονιά, η δημιουργία έργων που σχετίζονται με την ιστορική κληρονομιά μιας περιοχής, ήταν μερικές από τις στρατηγικές που εφαρμόστηκαν για να κάνουν τους μαθητές να αισθανθούν μέλος έστω μιας μικρής τοπικής κοινότητας. Πρόκειται για μια προσπάθεια να αποκτήσει το σχολείο πολιτισμική οντότητα στην περιοχή του και να συνεργαστεί με άλλα ιδρύματα της πόλης.

### **v) Η Τέχνη και τα πολυμέσα**

Προσπαθήσαμε τα ψηφιακά ατελιέ να αντλούν έμπνευση από την σύγχρονη τέχνη και τα νέα ψηφιακά εργαλεία. Αυτό γιατί η ψηφιακή τέχνη αμφισβητεί την πραγματικότητα θέτοντας ερωτήσεις και δυνατότητες για νέα συλλογικά έργα, ανοίγοντας το θέμα της συμμετοχής, της εμπλοκής και της διαδραστικότητας. Διερευνά τη διαφορετική χρήση των τεχνολογικών εργαλείων, όπως έκανε ο Bruno Munari με το φωτοτυπικό μηχάνημα. Ο Munari το 1977 πειραματίστηκε με την τότε νέα τεχνολογία του φωτοτυπικού δημιουργώντας αυτά που ο ίδιος ονόμασε “πρωτότυπα αντίγραφα”. Για να φτιάξει αυτά τα αντίγραφα, κουνούσε το χαρτί και άλλα υλικά μέσα στο φωτοτυπικό μηχάνημα και μετέτρεπε τα “φωτοτυπικά σφάλματα” σε έργα τέχνης.

## vi) Από εξωσχολικές δεξιότητες σε ικανότητες

Όπως ήδη αναφέρθηκε, οι μαθητές στον ελεύθερο χρόνο τους αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες που συχνά παραμένουν εκτός της σχολικής σφαίρας, χάνοντας έτσι ένα μεγάλο δημιουργικό και γνωστικό δυναμικό που θα μπορούσε να ενσωματωθεί στις εκπαιδευτικές διαδικασίες. Για να μπορέσουμε να αξιοποιήσουμε αυτές τους τις δεξιότητες στα ατελιέ έπρεπε να τις καταγράψουμε. Για τον σκοπό αυτό δημιουργήσαμε από κοινού τη φόρμα «Τι δεν ξέρετε για μένα». Έχοντας ο εκπαιδευτικός στα χέρια του τις συμπληρωμένες από τους μαθητές του φόρμες μπορεί να δει τις δυνατότητες της τάξης του και ανάλογα να επιλέξει το ατελιέ που ταιριάζει καλύτερα. Κατά τη διάρκεια του ατελιέ αξιοποιούνται και ενισχύονται οι δεξιότητες που ήδη κατέχουν οι μαθητές ενώ παράλληλα καλλιεργούνται νέες.



**Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ  
ΚΑΙ Η  
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ  
ΤΩΝ  
ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ  
ΨΗΦΙΑΚΩΝ  
ΑΤΕΛΙΕ**

## 2.1 ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

### ι) Ο Γραμματισμός στα Μέσα στα σχολεία της χώρας μας

**Μια σύντομη περιγραφή των βασικών επίσημων κειμένων/ διατάξεων που σχετίζονται με την οπτικοακουστική Παιδεία. π.χ. πρόγραμμα σπουδών, εθνικός σχεδιασμός, οδηγίες προς τους εκπαιδευτικούς, δράσεις.**

Στα σχολεία δεν είναι σπάνια πια η προσπάθεια δημιουργίας μικρών ταινιών και η ενσωμάτωση δράσεων είτε λόγω συμμετοχής σε κάποια διαγωνισμό, σε κάποιο Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα ή επίσκεψης σε κάποιο σχετικό φορέα. Συνήθως όλα αυτά προκύπτουν επειδή ένας εκπαιδευτικός έχει προσωπικό ενδιαφέρον για τον κινηματογράφο ή/και τα οπτικοακουστικά μέσα και έχει επιτύχει με διάφορους τρόπους την εξοικείωσή του οπότε επιχειρεί μικρά σχέδια εργασίας με την τάξη του.

Το τοπίο όμως της οπτικοακουστικής παιδείας (διαχείριση και χρήση οπτικοακουστικών εργαλείων και ερεθισμάτων από παιδιά με κριτική διάθεση) στην Ελλάδα διαμορφώθηκε σταδιακά ξεκινώντας από τα τέλη της δεκαετίας του 1980 με μερικές ιδιωτικές πρωτοβουλίες. Γενικότερα, οι άστατες θέσεις πύκνωσαν σταδιακά ακολουθώντας τόσο την πανευρωπαϊκή ευαισθητοποίηση στον τομέα αυτό, την αναζήτηση καινοτόμων διαδικασιών στην Εκπαίδευση αλλά και την έλευση των τεχνολογιών της Πληροφορίας<sup>1</sup>.

### Οι απαρχές

Οι πρώτες σύντομες επίσημες εμφανίσεις εισχωρούν σε βιβλία Γλώσσας του Αναλυτικού Προγράμματος του Δημοτικού. Βρίσκουμε κεφάλαια που φιλοξενούν μικρές δράσεις ή αναφορές στην κριτική ματιά φωτογραφιών και οπτικοακουστικών ερεθισμάτων που συναντούν τα παιδιά στην καθημερινότητα. Η μη συστηματική παρουσία ενδέχεται να μαρτυρά τις τάσεις των συγγραφικών ομάδων των βιβλίων του μαθητή.

Η πρώτη ελληνική δράση οπτικοακουστικής παιδείας υλοποιήθηκε το 1981 με πρωτοβουλία του σωματείου για την περιβαλλοντική εκπαίδευση «Γύρω - Τριγύρω»<sup>2</sup> με τίτλο «Τα παιδιά φωτογραφίζουν την Ομόνοια». Δεκαπέντε παιδιά ηλικίας 10 - 13 ετών, κρατώντας απλές φωτογραφικές μηχανές (με φιλμ σε μικρή κασέτα!), κατέγραψαν φωτογραφικά την ομώνυμη πλατεία, επιλέγοντας τις δικές τους, προσωπικές όψεις και στη συνέχεια, συζήτησαν και την ανασύνθεσαν ζωγραφικά, προτείνοντας λύσεις στα πολύ διαφορετικά λειτουργικά προβλήματα της πλατείας την εποχή εκείνη.

---

1. Εισαγωγή μαθημάτων ΤΠΕ το 1995 στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Πρόκειται όμως περισσότερο για ένα συμπληρωματικό εκπαιδευτικό εργαλείο παρά για ένα γνωστικό αντικείμενο αυτό καθ' αυτό.

(Andriopoulou E, Kurti E, Papadimitriou S, Media and Information Literacy Policies in Greece, ANR and COST "Transforming Audiences/Transforming Societies", NERIT, 2014, σελ.3

2. Συνοπτική περιγραφή στην ανακοίνωση: Θεοδωρίδης Μ. (1987), Αισθητική αγωγή και κοινωνικοποίηση του παιδιού: τι είναι και τι δεν είναι αισθητική αγωγή, αφιέρωμα στην Αισθητική Αγωγή, περιοδικό Ανοιχτό Σχολείο, τεύχος 14, Σεπτ-Οκτ '87, σελ. 24,25 και 30.



Ήδη από τότε, η Α.Ρικάκη («ανήσυχη» εκπαιδευτικός ιδιαίτερα σε θέματα αισθητικής παιδείας) και ο Μ. Θεοδωρίδης συζητούσαν για τον εξοπλισμό ενός «βαν» με οπτικοακουστικά εργαλεία –που θα έδινε την ευκαιρία σε μαθητές κάθε πόλης να παράγουν οπτικοακουστικές παρουσιάσεις του χώρου τους ώστε να εξοικειωθούν με τα μέσα και τη μεθοδολογία των, τότε, ηλεκτρονικών Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης. Η πλήρης πρόταση για την παραγωγή των αποκαλούμενων «video-Μουσείων» δημοσιεύτηκε<sup>3</sup> και υποβλήθηκε περί το 1985 στην τότε νεοσύστατη Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς χωρίς κάποια ανταπόκριση. Η υλοποίηση προέκυψε αρκετά χρόνια αργότερα, το 1991, με πρωτοβουλία της καθηγήτριας Μ. Χαρίτου-Φατούρου στον τομέα Ψυχολογίας του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης σε συνεργασία με το Ευρωπαϊκό Κέντρο Παιδικής Τηλεόρασης European Children's Television Centre - μετεξέλιξη του σωματείου «Γύρω - Τριγύρω» - με πρωτοβουλία της Α. Ρικάκη. Εδώ η «ομπρέλα» ήταν ένα Πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Στα χρόνια που ακολούθησαν πραγματοποιήθηκαν τρεις συνολικά εφαρμογές του Προγράμματος δύο εκ των οποίων με άλλα σχολεία της Ευρώπης.

### 1990-2000

Η πρώτη ίσως οργανωμένη προσπάθεια διαμόρφωσης μιας συστηματικής σχέσης με την Οπτικοακουστική γλώσσα στην τυπική εκπαίδευση πήρε τη μορφή επιμόρφωσης για δασκάλους στο πλαίσιο του **«ΜΕΛΙΝΑ – Εκπαίδευση και Πολιτισμός»** (πilotικό πρόγραμμα για την Αισθητική Αγωγή στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση, 1994 – 2004) που ήταν μια σύμπραξη των Υπουργείου Πολιτισμού και Νέας Γενιάς. Το εργαστήριο Οπτικοακουστικής Έκφρασης (υπεύθυνος Μ. Θεοδωρίδης), ως ένα από τα πέντε ισότιμα εργαστήρια τεχνών, προετοίμαζε το δάσκαλο, σε μια σειρά 8 διήμερων επιμορφώσεων, να κατανοήσει και να εισάγει με τη σειρά του τους μαθητές, στο πώς η γλώσσα της εικόνας και του ήχου αποτελούν ένα επικοινωνιακό σύστημα, πώς μπορεί αυτό να γίνει εκφραστικό εργαλείο και πώς μπορεί με απλά μέσα και μέθοδο να γίνει ένα διαθεματικό εργαλείο για τον εκπαιδευτικό. Το Πρόγραμμα Μελίνα παύει λόγω πολιτικών επιλογών το 2004.

Το 1998 δημιουργείται το **Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου για παιδιά και νέους Ολυμπίας** που εισάγει για πρώτη φορά στην Ελλάδα την αξία των κινηματογραφικών παραγωγών ειδικά για νεανικό κοινό καθιερώνοντας ετήσια συνάντηση στον Πύργο Ηλείας. Αντανακλά τη συνείδηση που υπήρχε ιδιαίτερα στις βορειο-ευρωπαϊκές χώρες για την ανάγκη κινηματογραφικής δημιουργίας με στόχο το νεανικό κοινό καθώς και τους πρώτους πανευρωπαϊκούς φορείς σύνδεσης κινηματογραφιστών, διανομέων, διοργανωτών Φεστιβάλ, Υπεύθυνων Τηλεοπτικού Προγράμματος και εκπαιδευτών στο χώρο του κινηματογράφου, όπως το ECFA (European Children's Film Association) που ιδρύθηκε το 1988.

Με ένα σταθερά αξιόλογο πρόγραμμα υπό την καλλιτεχνική επιμέλεια του Δ. Σπύρου με ταινίες κυρίως από άλλες χώρες της Ευρώπης, το Φεστιβάλ αποκτά το σεβασμό της κινηματογραφικής και εκπαιδευτικής κοινότητας. Σταδιακά εισάγεται και επεκτείνεται το αφιέρωμα στις μαθητικές παράγωγες,

---

3. Αναλυτική περιγραφή του σκεπτικού και της μεθοδολογίας του προτεινόμενου προγράμματος, ως πρότασης που απορρέει από τις ιδεολογικές επιλογές του αντίστοιχου φορέα: Ρικάκη Αθ., Θεοδωρίδης Μ. (1982), Γύρω - Τριγύρω: Θεωρία και Πράξη, περιοδικό Οικολογία και Περιβάλλον, τεύχος 5, Νοε-Δεκ.'82, σελ. 73-76.

το Κάμερα Ζιζάνιο με επικεφαλής τον Ν. Θεοδοσίου και παράλληλα, εργαστήρια διαφόρων κατευθύνσεων κατά τη διάρκεια του Φεστιβάλ. Το φεστιβάλ παρουσιάζει κατά καιρούς ημερίδες και επιμορφώσεις που θίγουν το θέμα της Οπτικοακουστικής παιδείας. Παράλληλα από το 2016 αναπτύχθηκαν οι παιδαγωγικοί φάκελοι, οδηγοί μελέτης ταινιών για χρήση από τους εκπαιδευτικούς.<sup>4</sup> Αφορούν σε ταινίες μεγάλου μήκους, που ανήκουν στην Ταινιοθήκη του Νεανικού Πλάνου, που έχει τα δικαιώματα διανομής τους για την Ελλάδα και την Κύπρο. Κάθε φάκελος, περιλαμβάνει ένα σύνολο πληροφοριών για την ταινία, μορφολογική και αισθητική ανάλυση, πραγματολογικό υλικό, περιγραφή των κύριων ηρώων και προτάσεις εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Σχεδόν παράλληλα, 1999-2002, συγκροτείται το πρόγραμμα «**ΠΑΜΕ ΣΙΝΕΜΑ;**» του Φεστιβάλ Κιν/φου Θεσσαλονίκης με εκπαιδευτικό σχεδιασμό του Μ. Θεοδωρίδη και έντυπα που συνόδευαν τις προβολές ταινιών για σχολεία. Στόχος του η μεθοδική εξοικείωση με την αφήγηση στον κινηματογράφο μέσα από διάφορα είδη ταινιών. Στο διάστημα αυτό, πάνω από 60.000 έντυπα του προγράμματος μοιράστηκαν στους μαθητές που παρακολούθησαν το πρόγραμμα σε Αθήνα και Θεσσαλονίκη. Σταδιακά το στοιχείο του εκπαιδευτικού υλικού αδρανεί και, μετά το 2002, το φεστιβάλ μαθητικών ταινιών έγινε το κεντρικό στοιχείο του προγράμματος δίνοντας ιδιαίτερο βάρος στην τελετή των βραβείων.

## **2000 – σήμερα**

Στο πλαίσιο των Οδηγών μνημονεύουμε το βραχύβιο **Διεθνές Φεστιβάλ Οικολογικού Κιν/φου, ECOFILMS** στη Ρόδο, σε καλλιτεχνική διεύθυνση Λ. Ρικάκη, το 2005, '06 και '08, που εκδίδει και διανέμει έντυπα (εκπαιδευτικός σχεδιασμός Μ. Θεοδωρίδη) που συνοδεύουν τις προβολές ταινιών με άξονα τη σύγκριση και κριτική θέασή τους.

Το **Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης** αναπτύσσει από το 2000 δύο κατευθύνσεις που απευθύνονται και στις δύο βαθμίδες εκπαίδευσης: αφενός σχολικές ομάδες μπορούν να παρακολουθήσουν με μικρό κόστος επιλεγμένες ταινίες στις αίθουσες του Φεστιβάλ και την προβολή ακολουθεί συζήτηση. Το Μουσείο Κινηματογράφου παράλληλα, παρέχει μια ποικιλία εκπαιδευτικών προτάσεων μικρής διάρκειας (70-90') που επιτρέπουν σε κάθε εκπαιδευτικό να επιλέξει μια θεματική που εξυπηρετεί τους στόχους του. Βρίσκουμε στην ιστοσελίδα τους βιωματικές κυρίως δράσεις που αξιοποιούν είτε την προβολή σε αίθουσα, αποσπάσματα ή τα εκθέματα του μουσείου και μια ποικιλία θεμάτων που μαζί με το κινηματογράφο αγγίζουν π.χ. λογοτεχνία, τεχνικές και νεανικά θέματα.

Κληρονομιά της θεώρησης του Προγράμματος Μελίνα, είναι το **Κέντρο Εκπαίδευσης και Διαπολιτισμικής Επικοινωνίας Καρπός** που υλοποιεί πλήθος επιμορφώσεων και εργαστήριων σε εκπαιδευτικούς και μαθητές εξελίσσοντας τη μεθοδολογία αυτή από το 2007 μέχρι σήμερα. Στο διαδικτυακό εκπαιδευτικό του υλικό βρίσκει κανείς έναν μεγάλο αριθμό ασκήσεων και δράσεων που εξοικειώνουν με τις διαφορετικές όψεις της οπτικοακουστικής γλώσσας και της δημιουργίας μικρών

---

4. Εκπαιδευτικό υλικό για επιλεγμένες ταινίες (σε διάφορες έντυπες μορφές) είχε ξεκινήσει ήδη από το 2005 (Ο κόσμος της Σοφίας, Το ξυπόλητο Τάγμα, Το σκασιαρχείο, Ο Ψύλλος, Το παιδί που ήθελε να γίνει αρκούδα).

έργων που αξιοποιούν την φωτογραφία, τον ήχο, την κινούμενη εικόνα και τα τελευταία τέσσερα χρόνια και τις ψηφιακές τεχνολογίες των φορητών συσκευών με δημιουργική επιλογή λογισμικών που εξυπηρετούν μια κριτική στάση στην οπτικοακουστική επικοινωνία. Πολλές από τις δραστηριότητες είναι ανοιχτές και διαθέσιμες στα ελληνικά και αγγλικά, καθώς φιλοξενούνται και σε Ευρωπαϊκά αποθετήρια Οπτικοακουστικής Παιδείας. Βασικός κορμός του Καρπού είναι η βιωματική προσέγγιση μιας αποδόμησης της γλώσσας της εικόνας και του ήχου σε κάθε της μορφή.

Το 2011 διοργανώνεται για πρώτη φορά ο Μαθητικός Διαγωνισμός Ταινιών Μικρού Μήκους **«Ένας πλανήτης μια ευκαιρία»** που εξελίχθηκε στο **«Cinema... διάβασες;»** από τη Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών. Διανύει τώρα την 9η χρονιά σε συνδιοργάνωση με το Τμήμα Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης και Ψηφιακών Μέσων του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων, το Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους Δράμας, τη ΓΓ Ενημέρωσης & Επικοινωνίας του Υπουργείου Ψηφιακής Πολιτικής, Τηλεπικοινωνιών & Ενημέρωσης και την ΕΡΤ Α.Ε.

Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε μαθητές όλων των βαθμίδων της Ελλάδας, της Κύπρου και της Ομογένειας. Σκοπός του διαγωνισμού είναι να δοθεί στους μαθητές η ευκαιρία να γίνουν δημιουργοί και να αποκτήσουν δεξιότητες οπτικοακουστικής αγωγής. Το θέμα της ταινίας μικρού μήκους είναι ελεύθερη επιλογή των μαθητών και εκπαιδευτικών με διαφορετικές κατηγορίες βράβευσης. Στην ιστοσελίδα παρέχεται έντυπο με οδηγίες για την δημιουργία ταινίας μικρού μήκους και εισαγωγής σε θέματα κινηματογραφικής γλώσσας αλλά και μερικά τεχνικά ζητήματα (σχεδιασμός Ι. Πούλιος). Ακόμα, η διοργάνωση έχει αναπτύξει σε συνεργασία με επαγγελματίες κινηματογραφιστές και πιστούς στο είδος εκπαιδευτικούς μερικά βίντεο (κυρίως για Δημοτικό), όπου με χιούμορ δίνονται ιδέες για τον τρόπο υλοποίησης και βελτίωσης των μαθητικών ταινιών.

Το 2011 στο πλαίσιο όλων των **Προγραμμάτων Σπουδών για το Νέο Σχολείο** που έγινε με ευθύνη του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, ανατέθηκε και το πεδίο «Πολιτισμός - Αισθητική Παιδεία» που συνέταξε Πρόγραμμα Σπουδών για την Οπτικοακουστική Έκφραση υπό τον Μ. Θεοδωρίδη. Το πλήρες σχέδιο εφαρμογής διαθεματικής προσέγγισης για την Οπτικοακουστική Έκφραση καλύπτει τόσο το Δημοτικό όσο και το Γυμνάσιο. Αν και σε ανάθεση του ΙΕΠ, με πολύ σφαιρική αρχικά αντιμετώπιση, το πρόγραμμα όπως και άλλα σκέλη των νέων προτάσεων δεν εφαρμόστηκαν παραμένουν όμως διαθέσιμα στο διαδίκτυο<sup>5</sup>.

Το **Πρόγραμμα των Καλλιτεχνικών Σχολείων** περιλαμβάνει, εκτός από όλα τα μαθήματα Γενικής Παιδείας του Γενικού Γυμνασίου- Λυκείου και μαθήματα Καλλιτεχνικής Παιδείας μεταξύ των οποίων και κινηματογράφου. Σε αυτό το πλαίσιο, έχουν συνταχθεί Προγράμματα Σπουδών με τις Υπουργικές αποφάσεις του 2016που περιλαμβάνουν: Αισθητική Κινηματογράφου (Α' και Β' Γυμνασίου) Βασικές Αρχές Σκηνοθεσίας (Β' και Γ' Γυμνασίου), Ιστορία Κιν/φου (Α' και Β' Λυκείου), Πολυμέσα (Β' και Γ' Λυκείου), Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας, Κινηματογραφική Τεχνολογία-Φωτογραφία Κινηματογράφου, και Ντοκιμαντέρ, Γ Λυκείου.

---

5. [www.ebooks.edu.gr/new/ps.php](http://www.ebooks.edu.gr/new/ps.php) και σε ανανεωμένη έκδοχή [www.karposontheweb.org/karpos-material-edu/](http://www.karposontheweb.org/karpos-material-edu/)

Η δεύτερη γενιά της **Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης**, τμήματος του Υπουργείου Παιδείας, συνδέεται με σχολικές κοινότητες μέσω της αξιοποίησης των Ο/Α Μέσων σε περιβάλλοντα μάθησης στην τάξη ή στο Διαδίκτυο, ανάδειξης της μαθητικής δημιουργίας καθώς και βιωματικών επιμορφώσεων των εκπαιδευτικών. Δίνει τη δυνατότητα στην εκπαιδευτική κοινότητα να δημιουργήσει περιεχόμενο (*User Generated Video*) αξιοποιώντας τα προσφερόμενα βίντεο. Οι μαθητές με τη σειρά τους μπορούν να τα επαναχρησιμοποιήσουν, να σχεδιάσουν και να “ανεβάσουν” τα δικά τους βίντεο, να τα μοιραστούν και αξιολογήσουν μέσω της νέας πλατφόρμας μαθητικής δημιουργίας [www.i-create.gr](http://www.i-create.gr).

Το εκπαιδευτικό τηλεοπτικό προϊόν της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης ψηφιοποιείται και διατίθεται στο νέο Αποθετήριο Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πόρων, Φωτόδεντρο/Εκπαιδευτική Τηλεόραση. Ο φορέας συμμετέχει στο σύστημα πιστοποίησης ποιότητας στα Αποθετήρια αυτά με τις λεγόμενες «Σφραγίδα Ποιότητας». Οι ψηφιακές δημιουργίες αναπτύσσονται και υποβάλλονται μέσα από διαγωνισμούς βίντεο, καμπάνιες και συνεργασίες με σχολεία, Πανεπιστήμια και άλλους οργανισμούς, σε εθνικό, τοπικό ή διεθνές επίπεδο. Τον Οκτώβριο του 2018 ξεκίνησε η τηλεοπτική ζώνη της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης στον τηλεοπτικό σταθμό της Βουλής των Ελλήνων. Παρουσιάζονται μαθητικές δημιουργίες που διακρίθηκαν στο πλαίσιο εκπαιδευτικών δράσεων της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης με διαφορετική θεματική σε κάθε εκπομπή.

Το **Φωτόδεντρο** είναι ο Εθνικός Συσσωρευτής Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Αποτελεί την κεντρική e-υπηρεσία του Υπουργείου Παιδείας για την ενοποιημένη αναζήτηση και διάθεση ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου στα σχολεία. Είναι ανοιχτό σε όλους, μαθητές, δασκάλους, γονείς αλλά και κάθε ενδιαφερόμενο. Συγκεντρώνει περιγραφές (μεταδεδομένα) ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού από διάφορα Αποθετήρια και Παρόχους. Στη λέξη κλειδί κινηματογράφος προκύπτουν 82 ευρήματα με ποικιλία προσεγγίσεων και θεματικών ίσως όμως με άνισο και μη συστηματικό τρόπο.

Το **ΕΚΟΜΕ**, βάσει του Ιδρυτικού του Νόμου, το 2015 είναι το εθνικό κέντρο στο πεδίο της κατάρτισης και δια βίου μάθησης στα οπτικοακουστικά, κινηματογραφικά και ψηφιακά δρώμενα της χώρας. Στοχεύει στην καλλιέργεια των κριτικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων των πολιτών σε όλα τα μέσα και περιεχόμενα επικοινωνίας.

Η Λευκή Βίβλος είναι το πρώτο, επίσημο έγγραφο του ΕΚΟΜΕ για την Εκπαίδευση. Αφορά στο εννοιολογικό πλαίσιο γύρω από την Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία βάσει της κοινοτικής νομοθεσίας και της προσέγγισης της UNESCO, αποτυπώνει το πρίσμα του ΕΚΟΜΕ και συμπυκνώνει την ερευνητική και πρακτική προσέγγιση του φορέα.

Ωφείλουμε να σημειώσουμε ότι το ΕΚΟΜΕ είναι ένα είδος συνέχειας του **Ινστιτούτου Οπτικοακουστικών Μέσων** που ήταν ο πρώτος κρατικός φορέας που μίλησε σε εθνικό επίπεδο για την ανάγκη δημιουργίας κέντρων Οπτικοακουστικής Παιδείας (2001 στη Διάσκεψη για τα Οπτικοακουστικά στη Θεσσαλονίκη). Ακόμα, συνέταξε την πρώτη εθνική έρευνα για την οπτικοακουστική παιδεία στην τυπική εκπαίδευση σε συνεργασία με το Υπουργείο Παιδείας,

Έρευνας και Θρησκευμάτων. Θεσμικά το ΙΟΜ έκανε κυρίως από το 2006 δράσεις και διατύπωνε γραπτά για το θέμα μέσα από περιοδικά και εκδηλώσεις. Είχε επίσης εκδώσει και υλικό για τα σχολεία στη μορφή μικρών οδηγών.

Έκλεισε το 2011, λόγω απουσίας συντονισμένης πολιτικής στο χώρο αυτό και των περικοπών του Δημοσίου, στο πλαίσιο του Α΄ Μνημονίου. Απορροφήθηκε από την ΕΡΤ ΑΕ όπου δεν βρήκε ουσιαστικό πεδίο δράσης, ενώ η ίδια η ΕΡΤ έκλεισε το 2011. Ούτε όμως στο πλαίσιο της νέας ΝΕΡΙΤ (2013) βρέθηκε ομάδα ικανή να ενεργοποιήσει θέματα Οπτικοακουστικής Παιδείας αν και θα ήταν μια ευκαιρία για την Ελληνική Τηλεόραση να καλλιεργήσει τη σχέση της με την εκπαίδευση.

Το 2015, στο πλαίσιο του Εθνικού και Κοινωνικού Διαλόγου για την Παιδεία, συστήθηκε ομάδα Εργασίας για την Οπτικοακουστική Εκπαίδευση. Ο Διάλογος ολοκληρώθηκε τον Μάιο του 2016, και η σχετική πρόταση περιλαμβάνεται στα τελικά πορίσματα του. Εισηγείται τους στρατηγικούς άξονες για την εισαγωγή της οπτικοακουστικής εκπαίδευσης στο σχολικό σύστημα<sup>6</sup>. Η ομάδα αναδιατυπώνει με συγκροτημένο τρόπο γενικά αποδεκτές και ευκαταίε θέσεις για την αναγκαιότητα της οπτικοακουστικής εκπαίδευσης. Ενδιαφέρον έχει η τοποθέτηση της αναγκαιότητας ως «κοινωνικής» επιταγής. Υποστηρίζει την οριζόντια, διαθεματική εισαγωγή της κινηματογραφικής και ευρύτερης οπτικοακουστικής παιδείας στο σχολείο από τις μικρότερες βαθμίδες του νηπιαγωγείου μέχρι το Λύκειο. Πρώτο βήμα για μια τέτοια επέμβαση είναι η επιμόρφωση και υποστήριξη των διδασκόντων. Αναδεικνύει τη σημασία του κινηματογράφου τόσο ως γλώσσα και ως τέχνη, που και οι δυο πλευρές του πρέπει να μελετηθούν στην σχολική τάξη. Τον θεωρεί και ως το βασικό εργαστήριο έρευνας και καινοτομίας στον οπτικοακουστικό χώρο, που προσφέρεται ιδιαίτερα για την εισαγωγή στην οπτικοακουστική παιδεία.

Το Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία (ΤΕΑΠΗ), ξεκινά το 2005-06 το Μεταπτυχιακό Τμήμα «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση» σε συνεργασία με τα τμήματα: Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Πανεπιστημίου Αθηνών, Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και το Τμήμα Ηλεκτρονικών-Μηχανικών Τ.Ε. του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Πειραιά. Πρόσφατα όλο και περισσότερο βρίσκει κανείς σχετικές θεματικές και σε άλλα Πανεπιστημιακά Τμήματα που συνολικά σε ένα βάθος χρόνου καλλιεργούν σταδιακά ένα κοινό επαγγελματιών και ερευνητών με αναζητήσεις στον τομέα αυτό.

Φυσικά το τοπίο συμπληρώνεται από αρκετές ημερίδες, συνέδρια και δράσεις που οργανώθηκαν όλα αυτά τα χρόνια με μεγαλύτερη όμως συχνότητα την τελευταία αυτή δεκαετία.

---

6. [www.dialogos.minedu.gov.gr/wp-content/uploads/2016/04/PORISMATA\\_DIALOGOU\\_2016.pdf](http://www.dialogos.minedu.gov.gr/wp-content/uploads/2016/04/PORISMATA_DIALOGOU_2016.pdf)

## ii) Η χρήση της τεχνολογίας στα σχολεία της χώρας μας

Στη χώρα μας γίνονται πολλές προσπάθειες όσον αφορά την αξιοποίηση και ενσωμάτωση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη διδασκαλία και τη μάθηση.

Σχετικοί Σύλλογοι, Επιστημονικές Επιτροπές και Οργανισμοί προσφέρουν σημαντικό έργο προς την κατεύθυνση αυτή, προωθώντας καινοτόμες διδακτικές μεθοδολογίες, παρουσιάζοντας νέες αντιλήψεις για την εκπαίδευση και αναδεικνύοντας τη σημασία του ψηφιακού και πληροφορικού γραμματισμού των εκπαιδευτικών και των μαθητών. Παράλληλα, διοργανώνουν πανελλαδικά ετήσια συνέδρια με στόχο την ανάδειξη διδακτικών σεναρίων και την ανάπτυξη των σχετικών υποδομών στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα. Οι δράσεις αυτές απευθύνονται σε ένα ευρύτερο φάσμα όπως σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων και ειδικοτήτων, νέους επιστήμονες, ερευνητές, φοιτητές και στελέχη της εκπαίδευσης, συντονιστές εκπαιδευτικού έργου και εκπαιδευτικούς Πληροφορικής, κ.ά.

Επιπλέον, συχνά πλέον διοργανώνονται μαθητικά φεστιβάλ και διαγωνισμοί οι οποίοι στοχεύουν στην προώθηση του STEAM, των καλών πρακτικών διδακτικής αξιοποίησης της εκπαιδευτικής ρομποτικής σε σχολικά περιβάλλοντα και της αλγοριθμικής σκέψης και πειραματισμού με βασικές προγραμματιστικές δομές. Ιδιαίτερα δημοφιλείς είναι οι δράσεις προγραμματισμού ηλεκτρονικών μικροελεγκτών, συσκευών (με κυκλώματα, δομικά στοιχεία, βραχίονες, αισθητήρες, μοτέρ) μέσα από διαφορετικές προσεγγίσεις και προγραμματιστικά περιβάλλοντα (όπως Scratch, LEGO® Education WeDo, LEGO® Mindstorm, Arduino, Thymio). Περαιτέρω προσπάθειες αποτελούν η αλληλεπίδραση και η επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της εκπαιδευτικής, ερευνητικής και πανεπιστημιακής κοινότητας σχετικά με τις σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις και προοπτικές των ΤΠΕ στην εκπαίδευση με στόχο την ανάδειξη δόκιμων διδακτικών σεναρίων και καινοτόμων καλών πρακτικών.

Άλλες υποδομές, όπως για παράδειγμα η ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα για εκπαιδευτικούς και μαθητές «e-me» ή το αποθετήριο μαθησιακών αντικειμένων «φωτόδεντρο», ενισχύουν το έργο των εκπαιδευτικών. Τα παραπάνω συνοδεύονται με τις επιμορφώσεις Α' και Β' επιπέδου των εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη. Οι επιμορφώσεις βρίσκονται αυτή τη στιγμή σε εξέλιξη, με την 5η περίοδο της επιμόρφωσης Β1 επιπέδου, διάρκειας 36 διδακτικών ωρών, στην οποία συμμετέχουν 5.840 εκπαιδευτικοί όλων των κλάδων και ειδικοτήτων, που υπηρετούν σε όλη την Ελλάδα ή το Εξωτερικό (σε ελληνικά σχολεία της ομογένειας). Ο συνολικός αριθμός των επιμορφούμενων από τον Μάιο 2017 μέχρι σήμερα, έχει φτάσει τους 30.000 εκπαιδευτικούς.

Παράλληλα μεγάλη εξέλιξη υπάρχει και στη μη τυπική μάθηση με εκπαιδευτικές δράσεις οι οποίες ενδυναμώνουν τη συνέργεια εκπαίδευσης και τεχνολογίας πέρα από την οθόνη του υπολογιστή, όπως για παράδειγμα εργαστήρια STEM και ρομποτικής, σχολικά hackerspaces και hackathons ή νέες δομές όπως το «makespace» του Δήμου Αθηναίων στο Σεράφειο, ένα σύγχρονο εργαστήριο με στόχο να αναδείξει τον ουσιαστικό ρόλο των εφαρμοσμένων ψηφιακών τεχνολογιών και πρακτικών στη μάθηση. Στη νέα αυτή κατεύθυνση βασίζεται και το πρόγραμμα «edulabs» το οποίο σχεδίασε το Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων στο πλαίσιο της προσπάθειας να διαμορφωθεί το σχολείο του αύριο. Στο πρόγραμμα αυτό συμπεριλαμβάνεται η αναβάθμιση των ψηφιακών υποδομών των

σχολείων Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και μέχρι αυτή τη στιγμή (Μάιος 2019) έχουν υποβληθεί 6357 αιτήσεις από σχολεία για την κάλυψη των ψηφιακών τους αναγκών. Οι καταγεγραμμένες αυτές ανάγκες σε πολλές περιπτώσεις είναι βασικού τύπου (όπως υπολογιστές, προτζέκτορες, εκτυπωτές). Έχοντας όμως περάσει σε μια νέα εποχή για την εκπαίδευση, πολλά σχολεία έχουν ζητήσει επέκταση του ψηφιακού τους εξοπλισμού με τρισδιάστατους εκτυπωτές, ρομποτικά kits, τρισδιάστατους σαρωτές και άλλα νέα τεχνολογικά προϊόντα. Βασικός παράγοντας για την έγκριση της αίτησης είναι η υποβολή των εκπαιδευτικών σεναρίων χρήσης του αιτούμενου εξοπλισμού και λογισμικού καθώς και η αποτύπωση ενός σχεδίου αποτελεσματικής εφαρμογής των αιτούμενων ψηφιακών υποδομών στην μαθησιακή διαδικασία με ενδοσχολικές δραστηριότητες και δράσεις ανοιχτές στην τοπική κοινωνία. Ήδη υλοποιείται πιλοτικό πρόγραμμα αναβάθμισης του ψηφιακού εξοπλισμού σε 121 σχολεία της χώρας και αυτό αποδεικνύει μια νέα τάση στην αξιοποίηση των ΤΠΕ στο σχολείο.

Στο πρόγραμμα «edulabs» υπάγεται επίσης η δημιουργία των «Εργαστηρίων Ανοιχτών Τεχνολογιών – Καινοτομίας». Ο ψηφιακός εξοπλισμός των εργαστηρίων αυτών έχει ως βασικό κορμό ένα εργαστήριο ανοικτών τεχνολογιών που διασυνδέεται με περιφερειακές συσκευές ανοικτών προτύπων όπως arduino, bbc micro, 3d printers, scanners κλπ και που θα αξιοποιείται από όλους τους εκπαιδευτικούς για όλα τα γνωστικά αντικείμενα και τα προγράμματα που υλοποιούνται στα σχολεία. Η χρήση τέτοιων πρότυπων εργαστηρίων μάθησης θα ενισχυθεί με δράσεις ενημέρωσης, υποστήριξης και επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών των σχολείων για την όσο το δυνατόν καλύτερη αξιοποίηση των εργαστηρίων αυτών.

Οι προαναφερθείσες εξελίξεις δημιουργούν ένα πρόσφορο έδαφος για την αξιοποίηση των εργαστηρίων που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια του App Your School αλλά και του γενικότερου εκπαιδευτικού σεναρίου του ψηφιακού ατελιέ.

### **iii) Το ψηφιακό ατελιέ για τα ελληνικά σχολεία**

Τα ψηφιακά ατελιέ που σχεδιάσαμε δοκιμάστηκαν όλα σε σχολικές τάξεις. Συγκεκριμένα, εφαρμόστηκαν πιλοτικά στην πλήρη τους μορφή σε 5 σχολεία ενώ μέρη αυτών δοκιμάστηκαν σε άλλα 4 σχολεία, σε τάξεις μαθητών ηλικίας 12-15 ετών. Έτσι, προσεγγίσαμε περίπου 200 μαθητές, ενώ συμμετείχαν στη διαδικασία σχεδιασμού 11 δάσκαλοι. Τα ατελιέ δοκιμάστηκαν σε μαθήματα όπως Αγγλικά, Αρχαία Ελληνικά, Νεοελληνικά, Βιολογία, ΤΠΕ και Project με θέματα που κυμαίνονται από τον εθισμό στο διαδίκτυο μέχρι τους μύθους του Αισώπου. Μετά τη δοκιμή και την αξιολόγηση κάθε εργαστηρίου, έγιναν προσαρμογές και τροποποιήσεις, έτσι ώστε να φτάσουν στην τελική τους έκδοση η οποία παρουσιάζεται εδώ.

Βασικό στοιχείο στη μεθοδολογία που ακολουθήσαμε ήταν ο συνδυασμός τεχνολογικών και οπτικοακουστικών Μέσων. Είναι συχνές οι περιπτώσεις όπου τα ΤΠΕ στο σχολείο χρησιμοποιούνται σε ένα βασικό, πρακτικό επίπεδο (διαδραστικοί πίνακες αντί για απλούς πίνακες, τάμπλετ αντί για βιβλία, εργασίες στο Word και παρουσιάσεις στο Powerpoint), ενώ κατά κόρον χρησιμοποιούνται έτοιμα

οπτικοακουστικά υλικά. Τα ατελιέ που παρουσιάζονται εδώ έχουν μια τάση προς την πιο δημιουργική χρήση της τεχνολογίας και των Μέσων, μια χρήση που δεν είναι πάντοτε προφανής και που πολύ συχνά παραμένει ανεξερεύνητη. Την περασμένη δεκαετία η UNESCO προώθησε μια νέα έννοια, τον «γραμματισμό στα Μέσα και στην Πληροφορία» (media and information literacy, MIL), υποστηρίζοντας ότι στην ψηφιακή εποχή που διανύουμε, ο γραμματισμός στα Μέσα πρέπει να ενσωματώνεται με τον ψηφιακό γραμματισμό και τις δεξιότητες στα ΤΠΕ, έτσι ώστε οι νέοι να μπορούν να μάθουν να διαχειρίζονται τα μηνύματα και τις πληροφορίες που προέρχονται από όλες τις πηγές και τις πλατφόρμες (Wilson, Grizzle, Tuazon, Akyemprong & Cheung, 2011).

Ένας άλλος βασικός παράγοντας κατά το σχεδιασμό ήταν η επιθυμία μας τα ατελιέ να γίνουν εργαλεία στα χέρια των Ελλήνων εκπαιδευτικών για να τα χρησιμοποιήσουν στις τάξεις τους. Αυτό σήμαινε ότι έπρεπε να λάβουμε υπόψιν μας πολύ συγκεκριμένους περιορισμούς, όπως τη διδακτική ώρα των 45 λεπτών, το αυστηρό χρονικό πλαίσιο για την ολοκλήρωση του προγράμματος σπουδών και τον μεγάλο αριθμό μαθητών στην τάξη. Κύριος στόχος μας ήταν τα εργαστήρια να είναι ευέλικτα και να μπορούν να εφαρμοστούν σε μια τάξη, κατά μέσο όρο, 20 μαθητών.

Έτσι τελικά, κάθε ατελιέ που σχεδιάσαμε απαιτεί έξι διδακτικές ώρες, αλλά αποτελείται από τρεις ενότητες: 1. Πειραματισμός με την Τεχνολογία/το Μέσο, 2. Ανάπτυξη και 3. Περαιτέρω Ανάπτυξη-Εφαρμογή. Κάθε ενότητα ολοκληρώνεται σε δύο διδακτικές ώρες. Οι ενότητες είναι διαδοχικές, αλλά μπορούν να λειτουργήσουν και αυτόνομα. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν να πραγματοποιήσουν μόνο την πρώτη ενότητα ή την πρώτη και τη δεύτερη ή το σύνολο αυτών, ανάλογα με τις ανάγκες και τον διαθέσιμο χρόνο τους. Επιπλέον, τα ατελιέ σε μεγάλο βαθμό είναι σχεδιασμένα να λειτουργούν με μεγάλο εύρος θεματικών, έτσι ώστε οι εκπαιδευτικοί να μπορούν να τα συνδέσουν με το αντικείμενο που διδάσκουν. Τέλος, με τις συνοπτικές, βήμα-προς-βήμα οδηγίες και τα έτοιμα υλικά τα οποία συνοδεύουν όλα τα ατελιέ μας στα παραρτήματα, προσπαθήσαμε να περιορίσουμε τον χρόνο προετοιμασίας που απαιτείται από τον εκπαιδευτικό.

Επιπλέον, για τη διευκόλυνση της εφαρμογής των ατελιέ στα ελληνικά σχολεία λάβαμε υπόψη μας την πρόσβαση στον τεχνολογικό εξοπλισμό. Παρ' ότι τα τελευταία χρόνια γίνεται μια μεγάλη προσπάθεια από το Υπουργείο Παιδείας να αναβαθμίσει τον τεχνολογικό εξοπλισμό της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, αυτή τη στιγμή υπάρχουν πολλά σχολεία τα οποία δε διαθέτουν επαρκείς πόρους. Για τον λόγο αυτό, τα ελληνικά ατελιέ βασίζονται σε έναν βασικό τεχνολογικό εξοπλισμό, ο οποίος μοιράζεται μεταξύ ομάδων μαθητών. Επιπλέον θεωρήσαμε πιο ενδιαφέρον να σχεδιάσουμε δραστηριότητες που θα φέρουν αναλογικά και ψηφιακά Μέσα σε διάλογο, παρά να κάνουμε χρήση μιας ανεπτυγμένης τεχνολογίας. Αυτό επέτρεψε στους εκπαιδευτικούς να περάσουν περισσότερο χρόνο στη διερεύνηση παρά στην αντιμετώπιση δύσκολων τεχνικών προβλημάτων.

Τέλος, κατά το σχεδιασμό, ήταν σημαντικό για εμάς οι μαθητές να μην αποτελέσουν μόνο τους χρήστες των ψηφιακών εργαλείων, αλλά να γίνουν παραγωγοί, δημιουργοί και σχεδιαστές. Πάνω σε αυτό, αξίζει να σημειωθεί ότι από το ακαδημαϊκό έτος 2018-2019 το Υπουργείο Παιδείας έδωσε αυστηρή εντολή για



την ολοκληρωτική απαγόρευση της χρήσης κινητών τηλεφώνων στα σχολεία. Αυτό σήμαινε ότι το πιο αγαπημένο τεχνολογικό εργαλείο των μαθητών δεν θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στα ατελιέ μας και γι' αυτόν τον λόγο προτείναμε εναλλακτικές επιλογές (όπως για παράδειγμα τη χρήση συγκεκριμένων διαδικτυακών εργαλείων/ ανοιχτών λογισμικών αντί για εφαρμογές σε smartphone και τάμπλετ). Σε μία εποχή όπου η τεχνολογία εξελίσσεται διαρκώς και τα τεχνολογικά εργαλεία αλλάζουν ταχύτητα, ο σχεδιασμός μας στηρίζεται σε μια προσπάθεια να δοθεί έμφαση στην προσέγγιση της τεχνολογίας και όχι σε συγκεκριμένα λογισμικά ή συσκευές.

## 2.2 ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΟΥ ΕΝΕΠΝΕΥΣΑΝ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟ ΜΑΣ

Κατά τη διάρκεια του προγράμματος καθένας από τους 8 εταίρους διερεύνησε και επέλεξε 5 καλές πρακτικές δημιουργικής χρήσης των ΤΠΕ από τη χώρα του. Αυτό έγινε προκειμένου να υπάρξει ένα σύγχρονο τοπικό πλαίσιο για τις μεθοδολογίες που προωθούνται στο πρόγραμμα. Είχε ενδιαφέρον για μας να δούμε με ποιον τρόπο άλλοι φορείς στην Ελλάδα ενσωματώνουν τα νέα τεχνολογικά μέσα για να εμπλουτίσουν τη διδασκαλία. Οι πρακτικές που διερευνήσαμε εξετάστηκαν με βάση τα ακόλουθα κριτήρια: καινοτομία, τεχνολογικές δεξιότητες που αναπτύσσονται, καλλιέργεια άλλων σύγχρονων δεξιοτήτων, σύνδεση με τον ενεργό πολίτη, ρόλος του εκπαιδευτικού, εφαρμογές και συσκευές που χρησιμοποιούνται. Συγκεκριμένα, επιλέξαμε 3 φορείς και 2 εκπαιδευτικούς, οι οποίοι απάντησαν σε κοινές ερωτήσεις σχετικά με τη γενικότερη προσέγγισή τους προς στην τεχνολογία, τη μεθοδολογία, τον τρόπο με τον οποίο αξιοποιούνται οι νέες τεχνολογίες στο εργαστήριό τους, κ.ά. Δείτε τις απαντήσεις τους: [www.appyourschool.eu/category/activities/national-toolkits/](http://www.appyourschool.eu/category/activities/national-toolkits/).

Τα κοινά στοιχεία μεταξύ αυτών των πρακτικών είναι πτυχές που θεωρούνται σημαντικές και από το App Your School και ήταν τα εξής:

- όλες τις πρακτικές εκμεταλλεύονται τη βιωματική εμπειρία, ενώ βασίζονται στην επίλυση πραγματικών καταστάσεων και προβλημάτων: με αυτό τον τρόπο γίνεται αντιληπτή η αξία των αποτελεσμάτων και αποκτά νόημα η δραστηριότητα.
- δίνεται έμφαση στη διαδικασία και όχι σε κάποια συγκεκριμένη θεματική, ενώ καλλιεργείται η διεπιστημονικότητα.
- συμβάλλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα: δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, ανάλυση, ομαδική εργασία, διερεύνηση, συνεργασία, επικοινωνία, πρωτοβουλία, αυτοαξιολόγηση κλπ.
- ο εκπαιδευτικός είναι συνεργάτης, ένας οδηγός στη διαδικασία.

Επιπλέον έμπνευση στάθηκαν οι αρχές του του προγράμματος Μελίνα και του Προγράμματος Σπουδών για την Οπτικοακουστική Έκφραση υπό τον Μ. Θεοδωρίδη από το Μένι Θεοδωρίδη, οι πειραματισμοί για την αφηγηματική έκφραση με ήχο του Καρπού, το εργαστήριο «QR Codes» του ιταλικού οργανισμού Six Memos (<http://www.sixmemos.it/>), το εργαστήριο «One image and thousand words» του ιταλικού οργανισμού Centro Zaffiria ([www.zaffiria.it/](http://www.zaffiria.it/)), το εργαστήριο «Puzzle Smartphone» του ιταλικού οργανισμού Avisco (<https://urlzs.com/TCKod>).

Οι πρακτικές αυτές επικεντρώνονται στην κριτική σκέψη, την ερμηνεία της εικόνας και τη δημιουργική χρήση της τεχνολογίας, ενώ παράλληλα προωθούν μια καινοτόμο στάση ως προς τη χρήση και την αλληλεπίδραση με τα Μέσα.

## 2.3 ΟΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΚΑΙ Η ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΟΥΣ ΣΤΑ ΚΟΙΝΑ

### ι) Πώς κατέγραψαν οι μαθητές τις δεξιότητές τους

Σαν πρώτο βήμα και των πέντε ατελιέ του Καρπού ήταν η καταγραφή των δεξιοτήτων των μαθητών, καθώς κρίνεται ιδιαίτερα σημαντικό για τον εκπαιδευτικό να γνωρίζει τη δυναμική της ομάδας του. Όλοι οι μαθητές κλήθηκαν να αναγνωρίσουν και να συμπληρώσουν σε ειδικές φόρμες (Παράρτημα II) τις δεξιότητες και γνώσεις τους γύρω από τα ψηφιακά μέσα, μαζί με αναφορές για το τι τους ενδιαφέρει επιπλέον να μάθουν και τι δεν τους αρέσει στην τεχνολογία.

Πάνω από τους μισούς μαθητές σημείωσαν πως θα τους ενδιέφερε η επαφή ιδιαίτερα με την εικόνα, με πολλούς να έχουν ήδη κάποια εξοικείωση. Αυτό ήταν κάτι αρκετά ενθαρρυντικό για τα ατελιέ του Καρπού που στην πλειονότητά τους εντάσσουν δράσεις γύρω από την έννοια της εικόνας. Αυτό που παρατηρήθηκε από το σύνολο των συμμετεχόντων, είναι πως δήλωσαν ότι έχουν αρκετές γνώσεις γύρω από καθημερινές πρακτικές στο διαδίκτυο (π.χ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, αποστολή αρχείων, αναζήτηση, λήψη αρχείων) καθώς και γύρω από τα κοινωνικά δίκτυα και τις ψηφιακές εφαρμογές (Apps), αλλά τους έλλειπε μία πιο δημιουργική προσέγγιση αυτών των εργαλείων. Ενώ φάνηκαν να θεωρούν ότι τα χειρίζονται εύκολα και γρήγορα, η χρήση τους ήταν μάλλον περιορισμένη και επιφανειακή.

Κάτι άλλο που αξίζει να αναφερθεί ήταν η αδυναμία ορισμένων μαθητών να αναγνωρίσουν πιο σύνθετες δεξιότητες που κατείχαν. Για παράδειγμα σημείωσαν πως όσον αφορά στη χρήση του YouTube αυτό που γνωρίζουν είναι να ακούν μουσική, ενώ δεν καταχώρησαν πως επιπλέον μπορούν να αξιολογούν και να φτιάχνουν τις δικές τους λίστες βίντεο (playlists). Τέλος, κάποιοι μαθητές φάνηκαν προβληματισμένοι για το χρόνο που αφιερώνουν στις διαδικτυακές τους συνήθειες, θεωρώντας πως θα έπρεπε να ελαττωθεί.

Σε μία εποχή όπου η ευχέρεια στη ψηφιακή χρήση των μέσων θεωρείται δεδομένη για τους νέους, υπάρχει ένα ποσοστό μαθητών με βασικές ή ακόμη και ελλιπείς γνώσεις, κάτι που όπως σημείωσαν οφείλεται και στη περιορισμένη υποστήριξη των σχολείων. Για το λόγο αυτό τα ατελιέ του Καρπού σχεδιάστηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε βασικές τεχνολογικές δεξιότητες να μπορούν να συνδυαστούν με πιο σύνθετες και ο κάθε μαθητής να νιώσει ασφαλής, να λειτουργήσει και να παράγει περιεχόμενο.

### ii) Δεξιότητες που κατακτήθηκαν κατά τη διάρκεια των ατελιέ

Επιλέξαμε τη βιωματική μάθηση για την εφαρμογή των εργαστηρίων, καθώς θεωρούμε πως η εμπειρία ενός ενεργού ρόλου των μαθητών παίζει πρωταγωνιστικό ρόλο στην ίδια τη μάθηση. Η διαδραστικότητα αυτή είχε σαν άμεσο αποτέλεσμα την ομαδικότητα και τη συνεργασία. Το σύνολο των εργαστηρίων καλούσαν τους συμμετέχοντες να οργανωθούν σε ομάδες και να συνδυάσουν κάποιες από τις δεξιότητες που είχαν σημειώσει νωρίτερα. Πολλοί ήταν οι μαθητές οι οποίοι σχολίασαν την ευχάριστη

έκπληξή τους ως προς την επιτυχή συνεργασία τους, ενώ άλλοι ξεχώρισαν για τις συντονιστικές τους ικανότητες. Αξίζει να σημειωθεί πως αρκετοί μαθητές μίλησαν για τις λίγες ευκαιρίες ομαδικής δουλειάς στο σχολείο σε αντίθεση με την εμπειρία που τους προσέφερε το εργαστήριο του προγράμματος.

Ένας επίσης κοινός τόπος των πέντε ατελιέ ήταν ότι είχαν να κάνουν με ανοιχτές θεματολογίες συνδυασμένες με εφαρμογές της τεχνολογίας. Οι μαθητές κλήθηκαν να χρησιμοποιήσουν δεξιότητες που οι περισσότεροι ήδη κατείχαν (διαδίκτυο, εφαρμογές για κινητά, φωτογραφία, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ηχογράφηση κ.α.), ενώ μέσα από τις διάφορες δράσεις ήρθαν σε επαφή και με νέα τεχνολογικά εργαλεία. Παρουσιάστηκαν εργαλεία γραφιστικής δημιουργίας (εργ. «Θάρρος ή Αλήθεια», «Κωδικοί QR», «Infographic»), φωτογράφησης και ψηφιακού κολάζ (εργ. «Ένα αντικείμενο πολλές παραλλαγές», «Κωδικοί QR») και ηχογράφησης (εργ. «Ηχοτοπίο»).

Οι συμμετέχοντες έδειξαν ενδιαφέρον για τις νέες τεχνολογίες και αυτό φάνηκε από τη θετική τους στάση κάθε φορά που τους παρουσιάζονταν ένα καινούργιο εργαλείο. Μέσα από τον πειραματισμό τους δόθηκε η ευκαιρία να εμβαθύνουν σε κάποιες από τις χρήσεις της τεχνολογίας προς ένα συνεργατικό περιεχόμενο.

### iii) Εμπλοκή στα κοινά

Ένα βαθύτερο κομμάτι του App Your School είναι η προώθηση της εμπλοκής των μαθητών στα κοινά και η ενίσχυση της αυτοπεποίθησης τους για συμμετοχή σε διαδικασίες και αποφάσεις που τους αφορούν.

Ως πρώτη αναφορά σε αυτή τη προσπάθεια μπορεί να αναφερθεί το εργαστήριο **«Θάρρος ή Αλήθεια»** το οποίο καταπιάνεται με το θέμα της παραπληροφόρησης και των ψευδών ειδήσεων, ένα πρόβλημα που αναδύθηκε τόσο έντονα πρόσφατα και αυτό λόγω της εύκολης δημιουργίας περιεχομένου στα ψηφιακά κοινωνικά δίκτυα. Πολιτικές σκοπιμότητες, εκδηλώσεις μίσους και ρατσισμού, εκφοβισμοί, παραπλανητικές διαφημίσεις και ηλεκτρονικό ψάρεμα βρίσκουν στα κοινωνικά δίκτυα ένα εύκολο πεδίο διάδοσης.

Μέσα από ένα ειδικά σχεδιασμένο εργαστήριο που λειτουργεί και σαν το παιχνίδι «αλήθεια ή ψέματα», οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την δημιουργία διαδικτυακού περιεχομένου, συνειδητοποιώντας την ευκολία δημοσίευσης και διάχυσης του. Στη συνέχεια αφού ανταλλάξουν μεταξύ τους παραπλανητικές ειδήσεις, που παίρνουν διάφορες μορφές (π.χ. αφίσα, βίντεο) ενθαρρύνονται να συζητήσουν για πιθανούς τρόπους αντιμετώπισης του φαινομένου. Ερωτήματα που συζητήθηκαν ήταν: τι πρέπει να προσέχουν και να ελέγχουν; Πόσο σημαντική είναι η διασταύρωση πληροφοριών; Ποιές συμβουλές μπορούν να τους βοηθήσουν για τον έλεγχο αξιοπιστίας μιας είδησης; Έτσι το σχολείο, λειτουργεί ως βήμα ενηλικίωσης για θέματα που θα απασχολήσουν τους μαθητές και στην μετέπειτα πολιτειακή τους ζωή.

Στο εργαστήριο **«Κωδικοί QR»** και **«Infographic»** μαθαίνουν πώς να δημιουργούν δικές τους καμπάνιες για να επικοινωνήσουν ένα μήνυμα σε ευρύτερο κοινό. Στο εργαστήριο **«Ένα αντικείμενο πολλές παραλλαγές»** μαθαίνουν για την υποκειμενική ερμηνεία των πραγμάτων, και παράλληλα κατανοούν ότι πίσω από την οπτική πληροφορία των ΜΜΕ υπάρχει πάντα ένα δημιουργός με

συγκεκριμένους σκοπούς. Το εργαστήριο «**Ηχοτοπίο**» προβάλλει την αφηγηματική δυναμική μιας μεγάλης ομάδας με έντονη συμμετοχικότητα και πειραματισμό, το οποίο μπορεί να πάρει και τη μορφή πραγματικής προσέγγισης και γνωριμίας με ένα περιβάλλον.



Δύο από τα πέντε εργαστήρια του Καρπού, οι «**Κωδικοί QR**» και το «**Ηχοτοπίο**», παρουσιάστηκαν στο σχολείο που υλοποιήθηκαν σε μία κοινή βιωματική εκδήλωση. Οι μαθητές που πήραν μέρος μεταμόρφωσαν τη σχολική αίθουσα σε εκθεσιακό χώρο και τοποθέτησαν αφίσες για να διαφημίσουν την εκδήλωση. Κατά την παρουσίαση, οι ίδιοι ανέλαβαν το ρόλο των ξεναγών, εξηγώντας στους επισκέπτες τη διαδικασία που ακολούθησαν για να φτάσουν στο αποτέλεσμα της έκθεσης. Τέλος, παρότρυναν τους επισκέπτες να αλληλεπιδράσουν με την έκθεση, μιας και τα εκθέματα περιλάμβαναν κρυμμένες πληροφορίες και ήχους, ενώ παράλληλα κατέγραψαν την εκδήλωση χρησιμοποιώντας βίντεο, φωτογραφίες και συνεντεύξεις. Αυτή η μικρή έκθεση αποτέλεσε και μία καινοτομία για το σχολείο, που δεν ήταν συνηθισμένο σε συλλογικές εκδηλώσεις πέρα κάποιων αθλητικών δράσεων, ενώ παράλληλα επέδειξε και μία δυναμική για να δημιουργηθεί ένας αντίκτυπος στην σχολική κοινότητα. Διαπιστώθηκε ότι η εκδήλωση ήταν πολύ πιο διαδραστική από άλλες μορφές παρουσιάσεων (π.χ. ομιλίες με power point, βιντεοπροβολές κλπ) και θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως ένα πρότυπο μελλοντικών προσεγγίσεων.

Το App Your School με τα πέντε ελληνικά εργαστήρια δίνει σημασία στην εικόνα και τα μηνύματα που μεταφέρει. Παρουσιάζοντας στο τέλος κάθε εργαστηρίου τη δουλειά τους και επιχειρηματολογώντας για αυτήν, μαθαίνουν πώς μπορούν στην τοπική τους κοινότητα να προτείνουν αλλαγές, να τεκμηριώσουν προτάσεις και να επικοινωνήσουν τα δικά τους μηνύματα.

## 2.4 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Κατά τη διάρκεια των πειραματισμών μας στα σχολεία ο ρόλος των συνεργαζόμενων εκπαιδευτικών ποίκιλε αρκετά τόσο ως προς τη συνολική καθοδήγηση του εργαστηρίου όσο και ως προς τη συμμετοχή τους κατά τη διάρκεια της δράσης.

Κατά την αρχική επιμόρφωση, διάρκειας 16 ωρών, που οργάνωσε ο Καρπός στην Αθήνα τον **Ιούνιο του 2017**, όλοι οι εκπαιδευτικοί εισήχθησαν με βιωματικό τρόπο στις γενικές αρχές και εφαρμογές του προγράμματος. Ειδικότερα, δοκιμάστηκαν με όλη την ομάδα των εκπαιδευτικών το «Ηχοτοπίο», οι «Κωδικοί QR» και ένα σκέλος της δημιουργίας μικρής αφήγησης με σύμβολα. Αντίθετα τα «Μία ιδέα, πολλές εκδοχές», «Θάρρος ή αλήθεια» και «Infographics» συγκροτήθηκαν από την ομάδα του Καρπού μετά την επιμόρφωση λαμβάνοντας υπόψη τα πιθανά ενδιαφέροντα των εκπαιδευτικών όπως προέκυψαν από την επιμόρφωση.

Μια επιπλέον συνάντηση οργανώθηκε από τον Καρπό στην Αθήνα τον **Οκτώβριο του 2017** με όσους από τους εκπαιδευτικούς ενδιαφερόντουσαν να εφαρμόσουν το πρόγραμμα στις τάξεις τους κατά το σχολικό έτος 2017-18. Η συνάντηση αυτή ήταν πολύ σημαντική καθώς εκεί παρουσιάστηκαν διεξοδικά και συζητήθηκαν και προσαρμόστηκαν σε μικρές ομάδες τα 5 ατελιέ, ενώ οι εκπαιδευτικοί επέλεξαν αυτό που τους ενδιέφερε.

Το εύρος των δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών σε σχέση με την τεχνολογία επηρέασε το ρόλο τους στις διαφορετικές φάσεις των εργαστηρίων. Ανέλαβαν να μας κάνουν προτάσεις για το περιεχόμενο, όπως στο «Ηχοτοπίο», το «Infographics» και το «Θάρρος ή αλήθεια» όπου οι καθηγητές επέλεξαν τα κείμενα εφαρμογής και στο «Μία ιδέα, πολλές εκδοχές» όπου προσαρμοσθηκε όλο το εργαστήριο σε ήδη επεξεργασμένα κείμενα των παιδιών από το μάθημα της Γλώσσας (με θέμα "το σχολείο μου").

Η εφαρμογή συνολικά, λόγω της ποικιλομορφίας και της διάρκειας (6 διδ. ωρών σε διάστημα περίπου 2 μηνών για κάθε ένα) είναι δείγμα μιας ουσιαστικής πρόθεσης των εκπαιδευτικών να εξοικειωθούν με άλλους τρόπους διδασκαλίας και να εφαρμόσουν στοιχεία τεχνολογίας πέραν της χρήσης τους στην αίθουσα Πληροφορικής. Η πρόθεση των εκπαιδευτικών ξεπέρασε τις προσδοκίες μας ακόμα και όταν υπήρχαν τεχνικά εμπόδια: σε ένα από τα πιλοτικά ατελιέ όπου οι μαθητές έπρεπε να χρησιμοποιήσουν μια online εφαρμογή στα κινητά τους, ο εκπαιδευτικός με ευρηματικότητα δημιούργησε ένα hot-spot με τη δική του συσκευή για να ξεπεράσει το γεγονός ότι το σχολείο του δεν είχε wi-fi.

Οι μαρτυρίες των καθηγητών δείχνουν ότι εκτίμησαν τη διαφορετική προσέγγιση:

**«Η επιτυχία ήταν το γεγονός ότι τα παιδιά έδειξαν το πέραν πάσης προσδοκίας ειλικρινές ενδιαφέρον τους και η συμμετοχή ήταν αυθόρμητη και αβίαστη» και «ήταν μια καλή ευκαιρία να δοκιμάσουμε τις θεωρίες στην πράξη, να αμφισβητήσουμε τις προκατασκευασμένες απόψεις μας για τις παιδαγωγικές πρακτικές, να μάθουμε να συντονίζουμε και να προσαρμοζόμαστε σε απρόβλεπτες καταστάσεις, και εν τέλει να ευχαριστηθούμε, μαθαίνοντας κ εμείς απ' τους μαθητές μας».**

Ακόμα, δύο άλλες καθηγήτριες βρήκαν πως τα δυνατά σημεία της δράσης ήταν η ομαδοσυνεργατική μέθοδος, η ανάδειξη ιδιαίτερων ικανοτήτων των μαθητών και η ομαλή συνεργασία μαθητών – καθηγητών – εκπαιδευτών. Σχετικά με κάποιους μαθητές που δεν είναι τόσο ορατοί στην τάξη είχαμε θετικά αποτελέσματα ειδικά στο «Ηχοτοπίο» όπου σταδιακά συμμετείχαν πολύ δραστήρια κάποιοι

χαμηλών τόνων ή χαμηλής επίδοσης μαθητές, οι οποίοι ανέλαβαν ρόλο συντονιστή οργανώνοντας τους υπόλοιπους. Επομένως, τους ωφέλησε να αναδείξουν ικανότητες που δεν ήταν ορατές στην τάξη. Μόνο ένας- δύο εξ αυτών παρέμειναν αμέτοχοι σε σύνολο 23 μαθητών. Ο ενθουσιασμός τους και η ανταπόκρισή τους σε όλα τα στάδια ήταν συγκινητικός για τις διδάσκουσες.

## 2.5 ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Κατά την εφαρμογή ενός ψηφιακού ατελιέ θέλουμε να:

- Εξερευνήσουμε τις δυνατότητες: να είμαστε ανοιχτοί στους ποικίλους τρόπους σκέψης και δράσης. Να δημιουργήσουμε ένα πλαίσιο το οποίο θα καθιστά δυνατή την ανακάλυψη πολλών διαφορετικών πτυχών ενός θέματος, έτσι ώστε να αποφευχθεί η απλούστευση.
- Να αφήσουμε το χιούμορ και το παιχνίδι να εισέλθουν: το παιχνίδι είναι ένα σοβαρό θέμα, καλεί όλες μας τις αισθήσεις, προκαλεί την προσοχή μας και μπορεί να μας κατευθύνει σε ενδιαφέροντα μονοπάτια. Θέλουμε το προσωπικό κίνητρο, το οποίο γεννιέται από τη χαρά του να κάνεις κάτι που σου αρέσει.
- Να απελευθερωθούμε από την έγνοια του άρτιου τελικού αποτελέσματος και να αφεθούμε στη διαδικασία.
- Να ενθαρρύνουμε τους μαθητές να γίνουν εφευρέτες νέων χρήσεων της τεχνολογίας χρησιμοποιώντας τη φυσική περιέργειά που έχουν για την τεχνολογία έτσι ώστε να ξανασκεφτούν, έως κάποιο βαθμό, τη φύση του σχολείου. Από την πλευρά του, το σχολείο έχει την υποχρέωση να διδάσκει τους μαθητές να παρατηρούν, να έχουν αμφιβολίες, να αμφισβητούν τις συνήθειες, να κατανοούν - αλλά και να ξεπερνούν όπου χρειάζεται- τα όρια.
- Να χρησιμοποιήσουμε την τεχνολογία ως ένα εργαλείο εκφραστικό, εννοιολογικό, που μπορεί να ανατρέψει.
- Το μέσο είναι το ίδιο για όλους: αυτό που θα κάνει τη διαφορά είναι αν στο σχολείο η τεχνολογία δεν θα λαμβάνεται ως έχει, αλλά διερευνάται, αποκαλύπτεται, χρησιμοποιείται και "χειραγωγείται" πέρα από το συνηθισμένο, έτσι ώστε να ανοίξει νέες εκφραστικές ευκαιρίες για όλους τους μαθητές.

**ΤΑ ΠΕΝΤΕ  
ΨΗΦΙΑΚΑ  
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ  
ΤΟΥ ΚΑΡΠΟΥ**

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΑΤΕΛΙΕ

Στο Κεφάλαιο 2.1 αναφέρθηκε ο τρόπος σχεδιασμού και οι επιρροές των εργαστηρίων που ακολουθούν. Συνοπτικά, οι βασικοί άξονες της μεθοδολογίας είναι:

1. Κάθε ενότητα ξεκινά με ένα διερευνητικό ερώτημα. Στόχος είναι μέσα από τις δράσεις οι συμμετέχοντες να εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν από μόνοι τους τις απαντήσεις. Οι ενότητες σε κάθε εργαστήριο είναι 3, έτσι ώστε να καθοδηγήσουν τους συμμετέχοντες να εμβαθύνουν στην αναζήτησή τους και με τον τρόπο αυτό να καλλιεργηθεί η στάση του «ερευνητή» που εργάζεται αυτόνομα αλλά ταυτόχρονα συμμετέχει και στην ομάδα.
2. Σε κάθε εργαστήριο υπάρχει μια ισορροπία μεταξύ αναλογικών και ψηφιακών δράσεων, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν διαφορετικές προσεγγίσεις στην αναζήτησή τους.
3. Ο εκπαιδευτικός δίπλα στους μαθητές του εξερευνά και να ανακαλύπτει μαζί τους τις απαντήσεις.

## ΟΙ ΑΠΟΨΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ



Μου έκανε εντύπωση που τα παιδιά κατάφεραν και μετέφεραν όλες αυτές τις στιγμές της καθημερινής ζωής σε ήχους μόνο, κι έτσι μας μετέδωσαν μια ιστορία. - **Soundscape**

Στην αρχή πίστευα ότι το πρόγραμμα δεν θα μου αρέσει, αλλά διαψεύστηκα! Διεύρυνε τους ορίζοντές μου και την οπτική γωνία από την οποία βλέπω το περιβάλλον και τον κόσμο γύρω μου. - **Ένα αντικείμενο, πολλές παραλλαγές**

Το project εξελίχθηκε εντυπωσιακά και ότι κάναμε μου φάνηκε ενδιαφέρον και πρωτόγνωρο. Αλλά το πιο σημαντικό ήταν ότι καταφέραμε και συνεργαστήκαμε σε ομάδες. - **Θάρρος ή Αλήθεια**

Αρκετα δύσκολο να εκφραστούμε με εικόνες τις οποίες δημιουργήσαμε μόνοι μας αλλά ήταν ενδιαφέρον γιατί έπρεπε να φτιάξουμε κάτι που θα θέλει ο άλλος να το διαβάσει! - **Infographic**

Εντυπωσιάστηκα που μπορούσα να βάλω ολόκληρα κείμενα και μεγάλες εικόνες μέσα σε ένα τόσο μικρό εικονίδιο! - **Μια καμπάνια με Qr**





<http://www.vimeo.com/321186595>

## ΕΛΛΑΔΑ ΗΧΟΤΟΠΙΟ



**ΘΕΜΑ:** Δημιουργία ηχοτοπίου

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να πούμε μία ιστορία αποκλειστικά μόνο μέσα από ήχους;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές ανασυνθέτουν ένα χώρο ή μια ιστορία μέσα από τους ήχους που τη χαρακτηρίζουν. Αποδομούν τις ανθρώπινες δραστηριότητες και τον περιβάλλοντα χώρο στους ήχους που τις συνθέτουν και αναλύουν κάθε διαδικασία σε ένα σύνολο ήχων. Προτείνουν ήχους που θα δημιουργήσουν χειροποίητα μόνοι τους ή/και που θα βρουν στο διαδίκτυο. Επιμελούνται μια συνολική "παράσταση" φροντίζοντας για την ροή, την σχετική ένταση και την αφηγηματική διάσταση. Ηχογραφούν χωρίς διακοπή, σαν μέλη μίας ορχήστρας.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- Καλλιέργεια δεξιοτήτων παρατηρητικότητας, ανάλυσης, σύνθεσης και αφήγησης
- Κατανόηση της δομής περιεχομένου
- Κατανόηση βασικών χαρακτηριστικών του ήχου (ύψος, ένταση, χροιά, διάρκεια, ρυθμός, παύση)
- Έμφαση στην ακρίβεια
- Γνωριμία με την τεχνική της ηχογράφησης
- Επικοινωνιακές - οργανωτικές ικανότητες

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ

#### Προετοιμασία του χώρου

- Χώρος με τραπέζια εργασίας σε ομάδες των 7-10
- Διαθεσιμότητα 2ου χώρου για ηχογράφηση (Συμβουλή: προτιμήστε ήσυχη αίθουσα χωρίς ηχώ)

#### Προετοιμασία των υλικών

- μικρόφωνα ή άλλη ψηφιακή συσκευή που θα χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά ως ηχοηλεκτρικό μέσο. Έλεγχος της απόδοσης των μικροφώνων των διαθέσιμων συσκευών.
- όλες οι συσκευές να είναι φορτισμένες και άδειες από άλλα υλικά
- ηχεία
- σύνδεση ηχείων με τις συγκεκριμένες συσκευές αναπαραγωγής ήχου
- 2 κόλλες A3 κολλημένες οριζόντια (ή 4x4) για κάθε ομάδα για την χειροποίητη παρτιτούρα
- μαρκαδόροι χρωματιστοί
- για το πρώτο σκέλος δεν χρειάζονται ειδικά λογισμικά, δεν θα γίνει μοντάζ ήχου
- για το τρίτο σκέλος, υπολογιστές, 1 ανά 3 μαθητές με το δωρεάν λογισμικό Audacity

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Free sound	Αναζήτηση ήχων	Κάθε online συσκευή	<a href="http://www.freesound.org">www.freesound.org</a>
Soundbible	Αναζήτηση ήχων	Κάθε online συσκευή	<a href="http://www.soundbible.com">www.soundbible.com</a>
Audacity	Σύνθεση	Υπολογιστής	<a href="http://www.audacityteam.org">www.audacityteam.org</a>

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ 45'

#### A. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ

Οι μαθητές που ηχογραφούν π.χ. τα ονόματα τους και τα ακούνε.

#### B. Η ΛΑΪΚΗ

1. Οι μαθητές αναλαμβάνουν ρόλους εμπόρων σε μια λαϊκή επιλέγοντας μια μοναδική φράση και το ύφος που θα διαλαλήσουν τα προϊόντα τους. Ο ηχολήπτης κρατώντας το μικρόφωνο εφαρμόζει δύο τρόπους ηχοληψίας:

- Παραμένοντας σταθερός, μετωπικά προς την ομάδα.
- Μετακινούμενος ανάμεσα στους "εμπόρους", με το μικρόφωνο να εστιάζει κάθε φορά σε έναν.

2. Αναπαραγωγή των 2 ηχογραφήσεων και σχολιασμός σε σχέση με το αποτέλεσμα: στην πρώτη περίπτωση επικρατεί χάος και αδυνατεί κανείς να διακρίνει λέξεις και φράσεις ενώ στη 2η αναδεικνύονται τόσο οι φωνές των εμπόρων όσο και η ψευδαίσθηση ότι το ηχοτοπίο αναδεικνύει μια κίνηση: υποδηλώνει έναν περαστικό που περπατά κατά μήκος μιας λαϊκής.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Συζητήστε για την απόσταση του μικροφώνου από την πηγή και τη ροή των ήχων.

Προτείνετε μία ακόμη δοκιμή με θέμα το προαύλιο στο διάλειμμα ή μία μικρή αφήγηση. Συζητήστε ποια στοιχεία ήταν πειστικά και γιατί;

### 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ 3Χ45'

#### A. ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ ΕΚΔΟΧΗ

1. Πρόταση για ένα χώρο, μια δράση ή ένα υπάρχον κείμενο ως αφορμή

2. Σε ομάδες των 8-10 γίνεται καταιγισμός ιδεών για τους ήχους που συναποτελούν το επιλεγμένο θέμα. Δημιουργία λιστών με άξονα την ελάχιστη χρήση επεξηγηματικών διαλόγων. Οι λέξεις εντάσσονται κυρίως ως ήχοι και στοιχεία ατμόσφαιρας.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Χρησιμοποιήστε ερωτήματα διερεύνησης της ηχητικής ταυτότητας του χώρου/δράσης. Ποιοί ήχοι το χαρακτηρίζουν; Πώς εξελίσσονται μέσα στο χρόνο; Ποιο είναι το κυρίως και ποια τα επιμέρους συναισθήματα που δημιουργεί ο χώρος – ποιοι ήχοι αποτελούν τη ραχοκοκαλιά της αφήγησης; Ποιοι λειτουργούν επικουρικά;

3. Η ομάδα σχεδιάζει μια χειροποίητη παρτιτούρα (σε χαρτιά A3) με την ακριβή ροή και δοκιμάζει με ποιο τρόπο, πυκνότητα, ένταση και συγχρονισμό θα εξελιχθούν οι ήχοι. (Παράρτημα III.a)

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Δώστε σημασία ώστε ενότητες ήχων να δημιουργούν το επιθυμητό αφηγηματικό στόχο. Εδώ αίτιο και αιτιατό, συσχετισμός πράξεων και δράσεων θα γίνουν αντιληπτά μόνο αν οι ήχοι που επιλέξουμε εκμαιεύουν την ιδέα και την “εικόνα” που επιθυμούμε να αναπαραστήσουμε με σαφήνεια.

4. Διαμοιρασμός “ρόλων”, ώστε κάθε μέλος να αναλάβει τη δημιουργία συγκεκριμένων ήχων. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν αντικείμενα που υπάρχουν στην τάξη ή που θα έχουν φέρει για να κατασκευάσουν τους δικούς τους ήχους. Η ομάδα λειτουργεί ως μικρή ορχήστρα και κάποιος αναλαμβάνει το ρόλο του μαέστρου/ ηχολήπτη.

5. Πρόβα, ηχογράφηση, διορθώσεις.

6. Παρουσίαση. Συζήτηση για το ποιοι συνδυασμοί, εντάσεις και αλληλουχίες ήχων λειτουργούν χάριν της αφήγησης και της ατμόσφαιρας που επιδιώκουμε.

7. Επιπλέον ερώτημα: μπορεί αυτή η ηχητική αφήγηση να αναπαραστήσει μία ολοκληρωμένη ιστορία και πώς;

## B. ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΔΟΧΗ

Ακολουθείται παρόμοια διαδικασία με εξαίρεση ότι η έρευνα γίνεται διαδικτυακά σε ηχητικές βιβλιοθήκες που παρέχουν έτοιμους ήχους. Οι μαθητές εξασκούνται στην έρευνα με λέξεις κλειδιά. Η αναπαραγωγή γίνεται μέσα από κάθε είδους ψηφιακή συσκευή (κινητό, tablet, laptop, desktop) οπότε η πρόβα και παρουσίαση γίνεται με τα μέλη της ομάδας που κρατούν τις συσκευές τους ως “όργανα” ορχήστρας.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Οι ήχοι πρέπει να είναι “καθαροί” για να ελέγχετε το ύφος και την ένταση. Όταν το ηχοτοπίο λαμβάνει χώρα π.χ.στη θάλασσα και ψάχνω για ήχους παιδιών δε θα βάλω σαν λέξη κλειδί “παιδιά στη θάλασσα”. Θα αναζητήσω ένα ήχο παιδιών που μιλάνε/παίζουν και θα τον συνδυάσω με τον βασικό ήχο θάλασσας/κυμάτων που έχουμε επιλέξει ως βάση για να έχουμε καλύτερο έλεγχο σε διάρκειες και εντάσεις.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Να προσέξετε που έχει κάθε συσκευή το ηχείο της και μην διστάσετε να συνδέσετε φορητά ηχεία για να ενδυναμωθούν ήχοι που χρειάζεται. Η έρευνα για ήχους μπορεί να γίνει ως εργασία στο σπίτι.

## 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ 90'

### ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ: ΗΧΟ-ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

1. Επίσκεψη στο σχετικό χώρο. Συζήτηση για τις ομοιότητες και διαφορές της αντίληψης που έχουμε για την πραγματικότητα.

2. Θέτουμε τα ερωτήματα διερεύνησης της ηχητικής ταυτότητας του χώρου: Ποιοι ήχοι το χαρακτηρίζουν; Πώς εξελίσσονται; Ποιο είναι το κυρίως και ποια τα επιμέρους συναισθήματα που δημιουργεί ο χώρος–θα μπορούσαν αυτοί οι ήχοι να αποτελέσουν ραχοκοκαλιά μιας αφήγησης;

3. Ηχογράφηση με μικρόφωνα.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** κάθε συσκευή λήψης εικόνας μπορεί να μετατραπεί σε συσκευή ηχοληψίας αν αδιαφορήσουμε για το που κοιτά ο φακός!

4. Μοντάζ ήχων στο λογισμικό Audacity σε ομάδες των τριών μαθητών ανά ένα υπολογιστή με στόχο ένα 2' ηχοτοπίο.

5. Σύγκριση των διαφορετικών ηχογραφήσεων. Ερωτήματα: τι ρόλο έπαιξε η παρουσία μας και οι περιστάσεις. Πόσο διαφέρει η αφήγηση και η ατμόσφαιρα;

6. Τι ευελιξία και τι περιορισμούς έχει τελικά η κάθε μέθοδος;



<http://www.vimeo.com/307678607>

## ΕΛΛΑΔΑ

# ΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ, ΠΟΛΛΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ



**ΘΕΜΑ:** Η υποκειμενικότητα στη διαμόρφωση μηνυμάτων με τη φωτογραφία και το βίντεο.

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορεί να αναπαρασταθεί οπτικά ένα αντικείμενο ή και μια έννοια με διαφορετικούς τρόπους;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές σκηνοθετούν και φωτογραφίζουν ένα αντικείμενο με πέντε διαφορετικούς τρόπους: πραγματικότητα, διαφήμιση, παραμύθι, παράλογο, κοινωνική συναναστροφή. Στη συνέχεια αποτυπώνουν φωτογραφικά τις διαφορετικές οπτικές του αντικειμένου ή της έννοιας και τις συγκρίνουν μέσα από ψηφιακά κολλάζ. Τέλος, αναπτύσσουν σε βίντεο την έννοια αυτή επιλέγοντας έναν από πέντε πιθανούς διαφορετικούς τρόπους: ρεπορτάζ, ντοκιμαντέρ, μυθοπλασία, βίντεο με λεζάντες, διαφήμιση.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να γνωρίσουν τις δυνατότητες αναπαράστασης με διαφορετικά είδη φωτογραφίας και βίντεο
- να προσεγγίσουν μία έννοια χρησιμοποιώντας την οπτική γλώσσα, αξιοποιώντας τόσο την αφαίρεση όσο και τη σύνθεση.

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ

#### Προετοιμασία του χώρου

- 1 συσκευή λήψης εικόνων (φωτογραφική μηχανή ή tablet) ανά ομάδα (συνιστάται να δημιουργηθούν ομάδες 4-5 παιδιών)
- 1 υπολογιστής ή μια φορητή συσκευή ανά ομάδα
- 1 προτζέκτορας

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
PicCollage , Photocollage	Κολλάζ φωτογραφιών	Φορητές συσκευές	Google Play, App Store
Canva, Befunky	Κολλάζ φωτογραφιών	Υπολογιστής	<a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>
Wevideo	Επεξεργασία βίντεο	Υπολογιστής	<a href="http://www.wevideo.org">www.wevideo.org</a>

# ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

## 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ 90'

### ΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ - 5 ΕΙΔΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μπορεί μια φωτογραφία να κρύβει ένα μήνυμα; Πώς ο στόχος της φωτογραφίας επηρεάζει τη σκηνοθεσία μας;

**1.** Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες. Η κάθε ομάδα διαλέγει ένα αντικείμενο (που είναι άμεσα διαθέσιμο ή μέσα από αντικείμενα τα οποία έχει επιλέξει ο εκπαιδευτικός για να επεξεργαστεί μια συγκεκριμένη θεματική).

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Σχετικά με το μέγεθος, τα αντικείμενα θα πρέπει να μπορούν να φωτογραφηθούν πάνω σε ένα τραπέζι και να μετακινηθούν. Αποφεύγουμε κάτι πολύ μικρό (όπως π.χ. ένα τσιμπιδάκι) γιατί θα δημιουργήσει απαιτήσεις χειροκίνητων ρυθμίσεων στη φωτογράφιση ή δυσκολία στο χειρισμό του αλλά και κάτι πολύ μεγάλο ( π.χ. τεράστια γλάστρα, αυτοκίνητο, κτίσμα) που δεν θα είναι υπό τον έλεγχο της ομάδας.

**2.** Η κάθε ομάδα βγάζει το ίδιο αντικείμενο 5 φωτογραφίες με τα εξής σκεπτικά:

- έτσι όπως θα το βλέπαμε συνήθως
- έτσι όπως δε θα το βλέπαμε ποτέ (το παράλογο)
- ως αφορμή μιας κοινωνικής συναναστροφής
- ως διαφημιζόμενο προϊόν
- ως ήρωα παραμυθιού

**3.** Παρουσίαση φωτογραφιών - Σχολιασμός

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Η ομάδα που δημιούργησε τις φωτογραφίες δεν εξηγεί τις προθέσεις της, αλλά αφήνει τις άλλες ομάδες να μαντέψουν το στόχο της κάθε φωτογραφίας. Εάν ο εκπαιδευτικός επιθυμεί να εμβαθύνει σε θέματα γλώσσας μπορούν οι ομάδες σε δεύτερο χρόνο, να επενδύσουν τις φωτογραφίες τους με λεζάντες που θα ενισχύουν το στόχο της φωτογραφίας.

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ 90'

### ΜΙΑ ΕΝΝΟΙΑ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΕΝΑ ΚΟΛΛΑΖ ΕΙΚΟΝΩΝ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πότε και γιατί μια σύνθεση εικόνων μας "λέει" περισσότερα για το θέμα μας από ότι μια μόνο φωτογραφία;

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές μια συγκεκριμένη έννοια από τη θεματική που ήδη επεξεργάστηκαν. Οι μαθητές πρέπει να προσεγγίσουν την έννοια αυτή φτιάχνοντας ένα ψηφιακό κολλάζ με νέες φωτογραφίες (συνιστάται 5-10), σε ομάδες. Στόχος είναι το κολλάζ να παρουσιάζει μια συνολική και εμπλουτισμένη εικόνα για την επιλεγμένη έννοια. Κάθε κολλάζ πρέπει να έχει έναν τίτλο.

**1.** Εισαγωγή στην έννοια (Παράρτημα IV.α)

**2.** Οι μαθητές αναπτύσσουν την ιδέα και βγάζουν φωτογραφίες.

**3.** Δημιουργία κολλάζ σε φορητές συσκευές με την εφαρμογή PicCollage (ή άλλη αντίστοιχη π.χ Photocollage) ή σε υπολογιστές στην πλατφόρμα canva.

**4.** Επανεκτίμηση του τίτλου από γλωσσική άποψη: ο τίτλος μας ταιριάζει στο σύνολο των εικόνων; Ενισχύει την έννοια, τη συμπληρώνει; Μήπως είναι απλά περιγραφικός; Από γραφιστικής πλευράς, πού και πώς να τον ενθέσουμε; Ποια χρώματα, μεγέθη, γραμματοσειρά διαλέγουμε;

**5.** Τα κολλάζ μπορούν να εκτυπωθούν σε A4/ A3 και να αναρτηθούν στην τάξη ή να παρουσιαστούν ψηφιακά. Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Συζήτηση.

### 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ 90' (ΚΑΙ 90' ΜΟΝΤΑΖ)

#### ΜΙΑ ΕΝΝΟΙΑ - 5 ΕΙΔΗ ΒΙΝΤΕΟ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πόσα διαφορετικά είδη βίντεο υπάρχουν; Σε τι διαφέρουν;

**1.** Οι ομάδες προσεγγίζουν την ίδια έννοια αυτή τη φορά δημιουργώντας ένα μικρό σενάριο για ένα από τα παρακάτω 5 διαφορετικά είδη βίντεο:

- ρεπορτάζ (π.χ. συνεντεύξεις με γνώμες διαφορετικών ανθρώπων και ειδήσεις)
- ντοκιμαντέρ (π.χ. με προσωπική αφήγηση)
- μυθοπλασία (π.χ. μικρή ιστορία με χαρακτήρες)
- βίντεο για social media (βίντεο από φωτογραφίες με συνοπτικές λεζάντες σε μεγάλη γραμματοσειρά)
- διαφήμιση

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** τα βίντεο που θα παράξουν οι μαθητές να είναι μέγιστης διάρκειας 2'.

**2.** Παρουσίαση- Συζήτηση





<http://www.vimeo.com/297729550>

## ΕΛΛΑΔΑ

### ΘΑΡΡΟΣ Η' ΑΛΗΘΕΙΑ



**ΘΕΜΑ:** Οι ψευδείς ειδήσεις στα κοινωνικά μέσα επικοινωνίας

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πόσο απλό είναι να δημιουργήσουμε τη δική μας διαδικτυακή καμπάνια ειδήσεων και πόσο εύκολο είναι να γίνουμε θύματα παραπληροφόρησης;

#### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές σε ομάδες πειραματίζονται με τα διάφορα κανάλια επικοινωνίας και αποκτούν οι ίδιοι εμπειρία του πόσο εύκολο είναι να δημιουργήσει κανείς διαδικτυακό περιεχόμενο. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές σε ομάδες χτίζουν μία καμπάνια, η οποία μπορεί να βασίζεται σ' ένα αληθινό ή σ' ένα ψεύτικο γεγονός. Στο τέλος γίνεται ψηφοφορία για το ποια καμπάνια λέει αλήθεια και ποια ψέματα. Οι μαθητές καλούνται να διαπραγματευτούν την έννοια της παραπληροφόρησης και των ψευδών ειδήσεων, προτείνοντας τρόπους αντιμετώπισης.

#### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- Εισαγωγή στο κρίσιμο ζήτημα των ψευδών ειδήσεων (fake news)
- Κατασκευή στρατηγικής για την προώθηση μιας είδησης
- Πειραματισμός με δημοσιεύσεις ειδήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης
- Πειραματισμός με μεθόδους οπτικής επικοινωνίας, όπως δημιουργία μίας αφίσας
- Πειραματισμός με online short videos
- Εύρεση προτάσεων για αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης

#### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ

##### Προετοιμασία του χώρου

- σταθεροί υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο, ένας για κάθε ομάδα
- άδεια χρήσης έξυπνων κινητών συσκευών με πρόσβαση στο διαδίκτυο, από τη διεύθυνση του σχολείου (εναλλακτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν φωτογραφικές μηχανές)
- προτζέκτορας και ηχεία για τις τελικές παρουσιάσεις και την ψηφοφορία

##### Προετοιμασία των υλικών

- λακνοί με ειδήσεις, ένας για κάθε ομάδα, σχετικά με το εκάστοτε μάθημα (επιμέλειας του εκπαιδευτικού). Οι μισές είναι αληθείς και οι άλλες μισές ψευδείς. (Παράρτημα V.Β)

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Piktochart	Ψηφιακή αφίσα	Υπολογιστής	www.piktochart.com
Youtube recorder	Βίντεο-συνεντεύξεις	Smartphones	Google Play, App Store
Facebook	Αναρτήσεις ομάδων	Υπολογιστής	www.facebook.com

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

#### A. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Θεατρικό παιχνίδι «Αλήθεια ή Ψέματα»: Ένας μαθητής λέει σε όλη την τάξη 3 προτάσεις (2 αληθείς κι μία ψευδή). Η τάξη μαντεύει ποιά είναι η ψευδής.
2. Παράδειγμα είδησης που έχει διχάσει το κοινό (πχ nasa: planet x) για να ερευνηθεί και να συζητηθεί.
3. Παρουσίαση των σταδίων των εργαστηρίων και του σκοπού. (Παράρτημα V.α)
4. Δημιουργία ομάδων ανά 4 μαθητές. Ο εκπαιδευτικός έχει ήδη ετοιμάσει και εκτυπώσει λαχνούς με τίτλους ειδήσεων της επιλογής του.
5. Η κάθε ομάδα τραβάει λαχνό.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Πολύ σημαντικό η κάθε ομάδα να κρατάει μυστικό το λαχνό της.

6. Η κάθε ομάδα απομονώνεται και εξετάζει το θέμα-λαχνό της. Καταλήγει σε συμπεράσματα και πιθανές στρατηγικές που θα ακολουθήσει. Δημιουργεί τη δική της κλειστή ομάδα στο facebook.

#### B. ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΩΝ

1. Ανοιχτή συζήτηση και παραδείγματα επιτυχημένων και αποτυχημένων social media δημοσιεύσεων (Παράρτημα V.α)
2. Η κάθε ομάδα καλείται να συντάξει μία δημοσίευση στο facebook για να διαδώσει την είδησή της.

### 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

#### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΙΣΑΣ

1. Εισαγωγή στην γραφιστική δημιουργία / οδηγοί / ανοιχτή συζήτηση με τους μαθητές για κανόνες μίας επιτυχημένης επικοινωνιακά αφίσας μέσα από παραδείγματα (Παράρτημα V.α)
2. Εγγραφή των ομάδων στο www.piktochart.com.
3. Εξοικείωση με το software
4. Δημιουργία αφίσας
5. Ανάρτηση όλων των αφισών στην κλειστή ομάδα στο facebook.



### 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

#### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟ-ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ

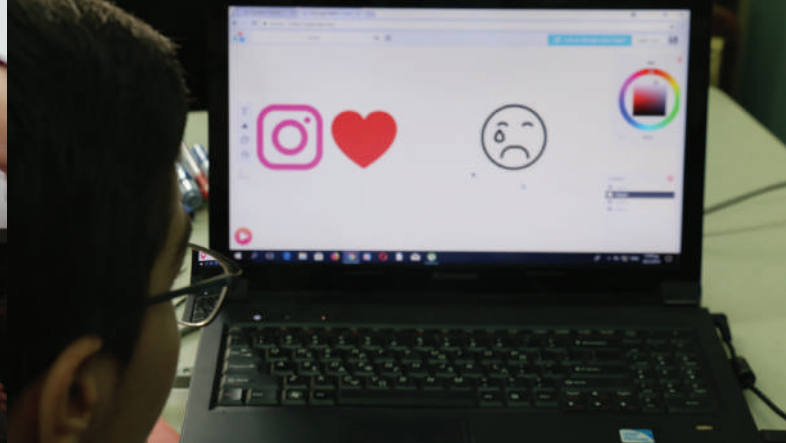
Η κάθε ομάδα καλείται να τραβήξει μικρά βίντεο με συνεντεύξεις, σε στυλ ρεπορτάζ, για να ενδυναμώσει την ιστορία που προσπαθεί να "πουλήσει". Προφανώς λόγω του σχολικού περιορισμού, τα βίντεο θα είναι αποτέλεσμα μυθοπλασίας (δηλαδή οι μαθητές θα παίξουν ρόλους ρεπόρτερ και κοινού).

1. Παρουσίαση με οδηγίες για το πώς τραβάμε καλύτερα σύντομα και ερασιτεχνικά βίντεο. (Παράρτημα V.α)
2. Δημιουργία των βίντεο με απλά καθημερινά μέσα, όπως φωτογραφικές μηχανές ή smartphones.
3. Ανάρτηση των τελικών βίντεο στην κλειστή ομάδα στο facebook.

#### ΨΗΦΟΦΟΡΙΑ - ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

1. Παρουσίαση στην ολομέλεια των αποτελεσμάτων της κάθε ομάδας.
2. Ψηφοφορία «Είναι αυτή η καμπάνια βασισμένη σε αληθινό ή ψευδές γεγονός;»  
**Πετυχημένη θα είναι μία καμπάνια που ανεξάρτητα με την αρχική της πηγή - αλήθεια ή ψέμα - κατάφερε να δείχνει αληθινή και πειστική.**
3. Σκέψεις και προτάσεις για αποφυγή ψευδών ειδήσεων (Παράρτημα V.α)





<http://www.vimeo.com/297069191>

## ΕΛΛΑΔΑ INFOGRAPHICS



**ΘΕΜΑ:** Οπτικοποίηση πληροφορίας, σχέση λεκτικής και οπτικής επικοινωνίας, δημιουργία infographic

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να οπτικοποιήσω ένα σύνολο πληροφοριών και γνώσεων με σκοπό την ευκολότερη και σαφέστερη παρουσίαση τους σε ένα ευρύτερο κοινό;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές αρχικά πειραματίζονται με τη σύνοψη και την αφαίρεση σε κείμενο και σε εικόνα. Εισάγονται στην έννοια των συμβόλων και δημιουργούν τα δικά τους λογότυπα. Στη συνέχεια, συνδυάζοντας τα λογότυπα με λέξεις και άλλα σύμβολα προσπαθούν να οπτικοποιήσουν ένα σύνολο πληροφοριών. Αυτή η οπτικοποίηση της πληροφορίας στην εποχή μας ονομάζεται infographic και είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη στο διαδίκτυο.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να γνωρίσουν την έννοια της αφαίρεσης και των συμβόλων
- να γνωρίσουν τη μη λεκτική επικοινωνία και την οπτικοποίηση της πληροφορίας
- να γνωρίσουν τη δημιουργία και τους σκοπούς ενός infographic

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ

#### Προετοιμασία του χώρου

- 1 υπολογιστής ανά ομάδα (συνιστάται να δημιουργηθούν μικρές ομάδες 3-4 παιδιών για να μπορούν να δουλεύουν αποτελεσματικά γύρω από τον υπολογιστή)
- 1 προτζέκτορας

#### Προετοιμασία των υλικών

- μαύρα χαρτόνια, σελίδες A4, μολύβια, γόμες, ψαλίδια, χρωματιστές ξυλομπογιές
- scanner ή φωτοτυπικό (προαιρετικά, για την δράση του VI.α)
- ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει επιλέξει ένα κείμενο (λόγω περιορισμένου χρόνου το κείμενο μπορεί να χωριστεί σε μισή σελίδα για κάθε ομάδα) της θεματικής που θέλει να δουλέψει μέσα από το εργαστήριο
- 1 εκτύπωση για κάθε ομάδα του αρχείου (Παράρτημα VI.α και VI.β)

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Logomakr	Δημιουργία συμβόλων	Υπολογιστής	www.logomakr.com
Piktochart	Δημιουργία infographic	Υπολογιστής	www.piktochart.com
Mentimeter (προαιρετικά)	Online ψηφοφορία	Οποιαδήποτε συσκευή	www.mentimeter.com

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

#### ΣΥΝΟΨΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΑΦΑΙΡΕΣΗ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μέχρι ποιο σημείο μπορούμε να αφαιρέσουμε χωρίς να χαθεί το νόημα;

#### ΣΥΝΟΨΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

1. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες.
2. Ο εκπαιδευτικός δίνει στην κάθε ομάδα το κείμενο που έχει επιλέξει και τους ζητάει να βρουν τις 3 σημαντικότερες λέξεις-κλειδιά. Κατόπιν οι μαθητές καλούνται να φτιάξουν μία περίληψη τόσο μικρή ώστε να μην χάνεται το βασικό νόημα.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Ανά δύο οι ομάδες μπορούν να έχουν το ίδιο κείμενο, έτσι ώστε να γίνεται σύγκριση των αποτελεσμάτων.

3. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση

#### ΟΠΤΙΚΗ ΑΦΑΙΡΕΣΗ

1. Ο εκπαιδευτικός έχει διαλέξει και έχει φέρει στην τάξη αντικείμενα που σχετίζονται με το παραπάνω κείμενο ή τη γενικότερη θεματική.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Αν για παράδειγμα η θεματική που διάλεξε ο εκπαιδευτικός είναι «ο εθισμός των εφήβων στο διαδίκτυο», θα μπορούσε να διαλέξει αντικείμενα όπως το ηλεκτρολόγιο, το ποντίκι, ένα καλώδιο usb, μια συσκευή αποθήκευσης, κλπ

2. Μοιράζει στην κάθε ομάδα από ένα αντικείμενο, μια εκτύπωση του Παραρτήματος VI.a, επτά σελίδες A4 (η κάθε σελίδα αντιστοιχεί σε ένα βήμα της διαδικασίας του Παραρτήματος VI.a), μαύρο χαρτόνι, μολύβια, γόμες, ψαλίδια και ξυλομπογιές.

3. Οι μαθητές παρατηρούν τη μεθοδολογία της οπτικής αφαίρεσης του Bruno Munari (Παράρτημα VI.a) και ξεκινώντας από το αντικείμενο προσπαθούν να δημιουργήσουν το σύμβολο του.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Για να εξοικονομηθεί χρόνος:

- ο εκπαιδευτικός μπορεί να προετοιμάσει εκ των προτέρων τα δύο πρώτα στάδια της «μεθόδου αφαίρεσης του Bruno Munari», φωτογραφίζοντας κάθε αντικείμενο και εκτυπώνοντάς το έγχρωμο και ασπρόμαυρο.
- κάθε ομάδα μπορεί να χωρίσει τα στάδια της «μεθόδου αφαίρεσης του Bruno Munari» μεταξύ των μελών της.

4. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

### Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΩΝ ΣΥΜΒΟΛΩΝ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μπορούμε να οπτικοποιήσουμε μια έννοια;

#### ΠΕΡΑΣΜΑ ΑΠΟ ΕΝΝΟΙΑ ΣΕ ΣΥΜΒΟΛΟ

1. Σύντομη συζήτηση πάνω στην έννοια του συμβόλου.
2. Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στην κάθε ομάδα μια σειρά συμβόλων από το Παράρτημα VI.β και μία σελίδα A4. Η σειρά των συμβόλων αποτελεί μια αφήγηση την οποία και τους ζητάει να γράψουν.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Μπορείτε να προετοιμάσετε τη δική σας σειρά συμβόλων η οποία να σχετίζεται με τη θεματική σας στο [logotakr.com](http://logotakr.com). Η ερμηνεία της κάθε σειράς συμβόλων είναι υποκειμενική γι'αυτό και προτείνουμε να δουλεύουν την ίδια σειρά τουλάχιστον δύο ομάδες, έτσι ώστε να φανεί η διαφορετική προσέγγιση.

3. Οι ομάδες διαβάζουν στην ολομέλεια τις αφηγήσεις τους.

4. Ο εκπαιδευτικός επιλέγει έννοιες που σχετίζονται με τη θεματική και ζητάει στις ομάδες να τις οπτικοποιήσουν χρησιμοποιώντας μόνο σύμβολα, δημιουργώντας το "λογότυπο" τους. Μέσω της πλατφόρμας [logotakr](http://logotakr.com) η κάθε ομάδα πειραματίζεται και σχεδιάζει το δικό της λογότυπο.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Σε αντίθεση με το προηγούμενο βήμα, τα σύμβολα δε θα μπουν σε μια αφηγηματική σειρά αλλά θα συνδυαστούν. Είναι θεμιτό τουλάχιστον δύο ομάδες να δουλέψουν την ίδια έννοια, έτσι ώστε να φανεί η διαφορετική προσέγγιση.

3. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα [mentimeter](http://mentimeter.com) για μια διαδραστική ψηφοφορία για το πιο επιτυχημένο "λογότυπο".

## 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

### INFOGRAPHIC

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να συνδυάσουμε λέξεις και σύμβολα για να επικοινωνήσουμε πιο εύκολα και πιο γρήγορα ένα σύνολο πληροφοριών;

1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την έννοια και τον σκοπό του infographic καθώς και το Παράρτημα VI.δ σχετικά με τις οδηγίες για τη δημιουργία του.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Μπορείτε να κάνετε μια έρευνα στο διαδίκτυο και να βρείτε infographics σχετικά με τη θεματική σας, έτσι ώστε να παρουσιάσετε κάποια παραδείγματα στους μαθητές.

2. Η κάθε ομάδα δουλεύει την περίληψη κειμένου που έκανε στην 1η Ενότητα και μέσω της πλατφόρμας [Piktograph](http://Piktograph.com) το "μεταφράζει" σε ένα σύνολο συμβόλων και λέξεων (infographic). Φυσικά χρησιμοποιεί τις περιλήψεις και τα λογότυπα που δημιούργησαν στις προηγούμενες ενότητες.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Εάν ο εκπαιδευτικός έχει χωρίσει ένα μεγαλύτερο κείμενο και κάθε ομάδα επεξεργάζεται ένα κομμάτι του, στο τέλος ένας μαθητής μπορεί να αναλάβει να ενώσει όλα τα infographic των ομάδων για να φτιάξει ένα ενιαίο, το οποίο θα αντιπροσωπεύει ολόκληρο το κείμενο.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Η οπτικοποίηση δεδομένων είναι ένα σημαντικό βήμα για την ανάδειξη της γνώσης και για τη γεφύρωση της απόστασης μεταξύ πληροφορίας, νοήματος και κατανόησης. Στόχος είναι να χρησιμοποιηθεί όσο το δυνατό πιο λίγο και πιο περιεκτικό κείμενο.

3. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση.

Ενδεικτικά: α. Υπάρχει σωστή αναλογία μεταξύ κειμένου και συμβόλων; β. Πέτυχα το σκοπό μου; γ. Πώς θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω το infographic που έφτιαξα για να διαδώσω την πληροφορία/ γνώσεις που περιέχει; (για παράδειγμα θα μπορούσε να εκτυπωθεί και να τοιχοκολληθεί στο σχολείο/ γειτονιά κλπ.)



[www.vimeo.com/269603866](https://www.vimeo.com/269603866)

## ΕΛΛΑΔΑ

# ΜΙΑ ΚΑΜΠΑΝΙΑ ΜΕ QR



**ΘΕΜΑ:** Δημιουργία αφίσσας με κωδικούς qr

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να κρύψω πληροφορίες και να δημιουργήσω μια καμπάνια;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές γνωρίζουν και σταδιακά πειραματίζονται με τους κωδικούς qr. Σε ομάδες παράγουν οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο, φωτογραφία, ήχο και κείμενο) πάνω σε επιλεγμένη από τον εκπαιδευτικό θεματική και το “κρύβουν” φτιάχνοντας τους δικούς τους κωδικούς qr. Τέλος, η κάθε ομάδα συνδυάζει τους κωδικούς με άλλα σύμβολα και λέξεις κλειδιά ώστε να δημιουργήσει μια αφίσα. Η κάθε αφίσα είναι μέρος μιας «καμπάνιας» της τάξης για τη διάχυση της επιλεγμένης θεματικής.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να πειραματιστούν σχετικά με το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν δημιουργικά τους κωδικούς qr
- να συνδυάσουν ψηφιακά και αναλογικά στοιχεία καθώς και διαφορετικά είδη media (φωτογραφία, βίντεο, ήχος, κείμενο) με στόχο να διαδώσουν μια πληροφορία

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ

#### Προετοιμασία του χώρου

- πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω wi-fi
- τραπέζια για σταθμούς εργασίας
- 1 υπολογιστής ή λάπτοπ ανά ομάδα
- προτζέκτορας
- οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν άδεια για να χρησιμοποιήσουν τις δικές τους κινητές συσκευές ή τάμπλετ του σχολείου

#### Προετοιμασία των υλικών

- μαύροι και κόκκινοι μαρκαδόροι
- εκτυπωτής

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Qr code generator	Παραγωγή κωδικών Qr	Υπολογιστής	www.qr-code-generator.com
Qr reader	Αποκωδικοποίηση κωδικών Qr	Φορητές συσκευές android και apple	Google Play, App Store
Piktochart	Δημιουργία αφίσας	Υπολογιστής	www.piktochart.com
Dropbox	Online αποθήκευση αρχείων	Υπολογιστής	www.dropbox.com
Clyp	Ηχογράφηση, αποθήκευση, αναπαραγωγή ήχου	Φορητές συσκευές android και apple	Google Play, App Store
freesound ή soundbible	Online βιβλιοθήκη ήχων	Υπολογιστής	www.freesound.org www.soundbible.com
Mentimeter (προαιρετικά)	Διαδικτυακή ψηφοφορία	Υπολογιστής	www.mentimeter.com
Audacity (προαιρετικά)	Επεξεργασία ήχου	Υπολογιστής	www.audacity.com

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

#### ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Τι είναι οι κωδικοί qr;

#### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει με μια ερώτηση σχετική με τη θεματική που έχει επιλέξει. Αφού οι μαθητές σκεφτούν και αποφασίσουν για την απάντηση, τους μοιράζει μία σελίδα με έναν κωδικό qr στον οποίο έχει 'κρύψει' την απάντηση στο ερώτημα.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Δημιουργήστε τον κωδικό qr στην πλατφόρμα qr-code-generator.com

2. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα κινητά τους (ή τάμπλετ) και με την εφαρμογή qr code reader αποκαλύπτουν τη σωστή απάντηση (οι μαθητές θα πρέπει να έχουν κατεβάσει την εφαρμογή στις συσκευές τους πριν το ξεκίνημα του εργαστηρίου).

#### ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

1. Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στους μαθητές την εκτύπωση Παράρτημα VII.γ Στη σελίδα αυτή υπάρχουν εκτυπωμένοι κωδικοί qr σε διαφορετικά μεγέθη και χρώματα κρύβοντας (οι οποίοι κρύβουν τις λέξεις 'φωτογραφία', 'βίντεο', 'ήχος' ή 'κείμενο')

2. Οι μαθητές πειραματίζονται με τους κωδικούς qr χρησιμοποιώντας τις συσκευές τους. Πόσο μικρός μπορεί να είναι ο κωδικός qr για να είναι αναγνώσιμος από τις συσκευές; Παίζει ρόλο το χρώμα του;

3. Οι μαθητές καλούνται να ζωγραφίσουν με μαρκαδόρους πάνω στους κωδικούς. Πόσο μπορούμε να παραμορφώσουμε έναν κωδικό ώστε η πληροφορία να είναι ακόμα αναγνώσιμη από τη συσκευή μας;

4. Παρουσίαση των αποτελεσμάτων και συζήτηση. Παρουσίαση από τον εκπαιδευτικό του τρόπου κωδικοποίησης της πληροφορίας μέσα σε ένα qr (Παράρτημα VII.α).

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Εδώ θα μπορούσατε επίσης να παρουσιάσετε παραδείγματα από το Παράρτημα VII.α σε σχέση με:

- διαφορετικούς τρόπους κρυπτογράφησης πληροφοριών (για παράδειγμα κωδικοί mors, rfid, bar code, δυαδικό σύστημα, κτλ)
- παραδείγματα όπου χρησιμοποιούνται οι κωδικοί qr (π.χ. σε περιοδικά και άλλα προϊόντα, σε μουσεία, στην τέχνη)

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

### ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ 4 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μπορώ να δημιουργήσω τους δικούς μου κωδικούς qr;

**1.** Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και συζητάνε για το πώς θα προσεγγίσουν την θεματική με 4 διαφορετικούς τρόπους, χρησιμοποιώντας 4 διαφορετικά μέσα: φωτογραφία, βίντεο, ήχος, κείμενο. Θα πρέπει να προσέξουν αυτά που θα παράγουν να σχετίζονται άμεσα με τη θεματική και να αναδεικνύουν καλύτερα το μέσο.

**2.** Οι ομάδες χρησιμοποιούν τα κινητά τους (ή τάμπλετ) για να δημιουργήσουν περιεχόμενο. Τα μέλη της ομάδας χωρίζονται και είτε βρίσκουν στο διαδίκτυο είτε παράγουν μόνοι τους μία φωτογραφία, ένα βίντεο, έναν ήχο και ένα κείμενο.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Οι ήχοι μπορούν να ηχογραφηθούν, να βρεθούν στο διαδίκτυο ή να γίνει επεξεργασία στο audacity. Για περισσότερες οδηγίες δείτε στο κανάλι You Tube του Καρπού.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Τα βίντεο προτείνουμε να έχουν σταθερή γωνία λήψης και να μην είναι μεγαλύτερα των 30 δευτερολέπτων. Αυτό θα διευκολύνει αργότερα την αναπαραγωγή τους. Προσοχή η λήψη να είναι οριζόντια!

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Ειδικά για τους ήχους, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για εγγραφή και online αποθήκευση την εφαρμογή cljr. Προσοχή, ελέγξτε τις συμβατές μορφές αρχείων που δέχεται το dropbox.

**3.** Οι ομάδες αποθηκεύουν τα παραγόμενα αρχεία σε κοινόχρηστο χώρο, όπως το dropbox. Χρησιμοποιούν τα urls των αρχείων τους στην πλατφόρμα qr-code-generator για να τα μεταμορφώσει σε κωδικούς qr.

**4.** Οι ομάδες παρουσιάζουν τα qr τους (είτε εκτυπωμένα, είτε στους υπολογιστές τους, είτε στον προτζέκτορα της τάξης). Διερευνούν τη δουλειά τους χρησιμοποιώντας τις συσκευές τους. Όλοι οι κωδικοί qr φαίνονται ίδιοι, αλλά η πληροφορία που περιέχουν είναι εντελώς διαφορετική!

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Μια ομαδική αξιολόγηση - σφυγμομέτρηση της δουλειάς των μαθητών μπορεί να γίνει σε μια online πλατφόρμα, όπως π.χ. το mentimeter. Ενδεικτικά, οι μαθητές μπορούν να ψηφίσουν:

- Ποια ομάδα είχε την πιο στοχευμένη/ σχετική κρυμμένη πληροφορία;
- Ποια ομάδα έκανε την καλύτερη χρήση του μέσου της (ήχος, κείμενο, φωτογραφία, βίντεο)
- Ποιας ομάδας το κρυφό μήνυμα ήταν το πιο ενδιαφέρον;

### 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ 90'

#### ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μπορώ να χρησιμοποιήσω τους κωδικούς qr για να δημιουργήσω μια καμπάνια για την προώθηση μιας συγκεκριμένης θεματικής που με αφορά;

**1.** Η κάθε ομάδα απαντάει στα ερωτήματα «τι κάνει μια αφίσα επιτυχημένη», «ποια στοιχεία είναι σημαντικά και σε ποιο μέγεθος» και διαλέγει ποιοι από τους κωδικούς qr που παρήγαγαν έχουν το πιο δυναμικό περιεχόμενο για να κρυφτεί σε μια αφίσα, με έξυπνο και παιχνιδιάρικο τρόπο.

**2.** Οι μαθητές πειραματίζονται και συνθέτουν την αφίσα τους με σύμβολα και τίτλους σε online πλατφόρμα επεξεργασίας εικόνας, όπως το riktocart.com.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Επειδή οι κωδικοί qr έχουν έντονη την αισθητική του συμβόλου ταιριάζουν πιο εύκολα με άλλα σύμβολα παρά με πολύχρωμες εικόνες ή φωτογραφίες. Αν δοθεί αυτή η συμβουλή, οι μαθητές θα φτάσουν πιο γρήγορα σε ένα καλό αποτέλεσμα.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Αξιοποιώντας το συμπέρασμα της 1ης ενότητας (οι κώδικες qr λειτουργούν ακόμα και αν είναι μερικώς καλυμμένοι ή χρωματιστοί) οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα πιο ενδιαφέρον αποτέλεσμα. Για παραδείγματα δείτε στο Παράρτημα VII.α.

**3.** Παρουσίαση αφισών στην τάξη και συζήτηση. Ενδεικτικές ερωτήσεις που μπορείτε να θέσετε:

- Πού θα μπορούσαν να τοποθετηθούν οι αφίσες;  
(στην τάξη, σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο του σχολείου, στη γειτονιά, κλπ)
- Ποια ήταν η πιο ελκυστική και γιατί;
- Ποιος χρησιμοποίησε τους κωδικούς qr με τον πιο δημιουργικό τρόπο;
- Ποια αφίσα είχε τις πιο ενδιαφέρουσες πληροφορίες;





**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ  
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ  
ΑΛΛΩΝ  
ΦΟΡΕΩΝ**

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ ΞΕΝΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ

Παρακάτω παρουσιάζονται 10 από τα 35 εργαστήρια που σχεδιάστηκαν από τους συνεργαζόμενους φορείς των άλλων χωρών που συμμετείχαν στο App Your School.

Εφόσον δεν έχουν σχεδιαστεί από τον Καρπό, θεωρήσαμε σκόπιμο να συμπεριλάβουμε μια ένδειξη δυσκολίας όσον αφορά τον τεχνολογικό εξοπλισμό/ τεχνολογικές γνώσεις από το πιο απαιτητικό ( 🌶️🌶️🌶️ ) στο πιο απλό ( 🌶️ ).



<https://vimeo.com/256076116>

## ΙΤΑΛΙΑ

### ΑΝΑΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΤΟΠΙΟΥ 🍷🍷🍷



**ΘΕΜΑ:** Δημιουργία ηχοτοπίων

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς “ακούγεται” η περιοχή μου;

#### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Αυτό το εργαστήριο ενθαρρύνει τους μαθητές να πειραματιστούν πάνω στο θέμα του τόπου τους μέσα από την τεχνολογία, ενσωματώνοντας τη χρήση του scratch και του makey-makey. Στόχος είναι να δημιουργηθεί μια μακέτα της περιοχής του σχολείου στην οποία ενσωματώνονται ήχοι τους οποίους κατασκεύασαν, ηχογράφησαν και συνέθεσαν οι μαθητές. Οι μαθητές προσεγγίζουν την περιοχή τους μέσα από ηχητικά στοιχεία και προσπαθούν να την ερμηνεύσουν, ενώ ενθαρρύνονται να κάνουν προτάσεις για την τοπική κοινότητα, αυξάνοντας την αίσθηση του ανήκειν.

#### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία με τρόπο δημιουργικό, έτσι ώστε να παρατηρήσουν (και να ακούσουν) με ανανεωμένο ενδιαφέρον την καθημερινή τους ζωή στη περιοχή όπου κατοικούν.
- να μπορέσουν να δημιουργήσουν αφηγήσεις σχετικά με την περιοχή τους συνθέτοντας οπτικά αλλά και ακουστικά στοιχεία.
- να μάθουν πώς δημιουργείται ένα ηχοτοπίο.

#### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ

##### Προετοιμασία του χώρου

Στον χώρο θα πρέπει να υπάρχουν τραπέζια για να τοποθετηθούν τα διάφορα υλικά.

##### Προετοιμασία των υλικών

Κάθε ομάδα εργασίας χρειάζεται:

- μη 1 χαρτόνι (A2 ή A1, που θα χρησιμοποιηθεί οριζόντια) πάνω στο οποίο θα κολληθούν τα διάφορα υλικά για να κατασκευαστεί η μακέτα
- διάφορα φυσικά και τεχνητά υλικά (σφουγγάρια, κλαδιά, βαμβάκι, κόλλα, χαρτί του μέτρου, πλαστελίνη, οποιαδήποτε ανακυκλώσιμα υλικά κα) τα οποία μπορούν να συνδυαστούν με άλλα φυσικά ή μη υλικά της περιοχής
- 1 συσκευή ηχογράφησης
- 1 υπολογιστή

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Makey-makey	Δημιουργία touchpad	Υπολογιστής	www.makeymakey.com
Audacity	Επεξεργασία ήχου	Υπολογιστής	www.audacityteam.org
Scratch	Προγραμματισμός	Υπολογιστής	www.scratch.mit.edu

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

#### ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ ΜΕ ΤΙΣ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Ποια υλικά θα διαλέξω για να αποτυπώσω το τοπίο της περιοχής μου;

Οι μαθητές παίρνουν τα υλικά στα χέρια τους και ακούν τους ήχους που παράγουν. Σε αυτή τη φάση κάνουν μια αισθητηριακή εξερεύνηση: αγγίζουν, παρατηρούν, μυρίζουν... Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να κάνουν αργή και προσεκτική μελέτη σε όλα τα υλικά, τα οποία σε αυτή τη φάση πρέπει να διερευνηθούν με ακρίβεια, έτσι ώστε να αποτελέσουν αργότερα τα υλικά από τα οποία θα συνθέσουν τους ήχους και τη μακέτα.

### 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

#### ΗΧΟΓΡΑΦΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΗΧΩΝ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Ποιοι είναι οι ήχοι που ακούμε στην περιοχή μας;

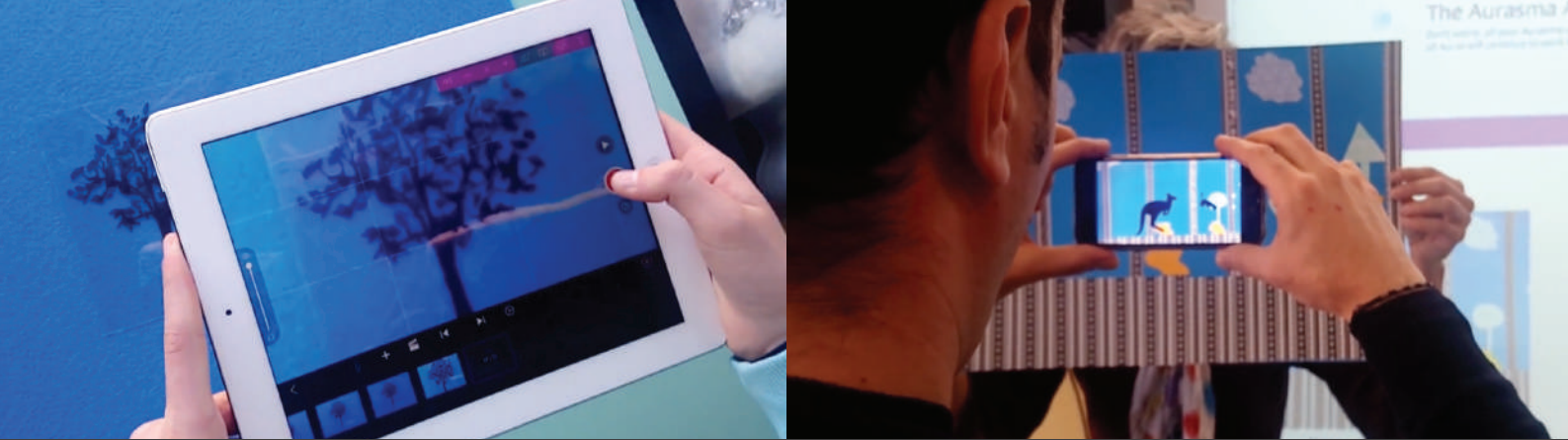
1. Οι ομάδες κάνουν μια λίστα με ήχους που μπορούν να ακούσουν στην περιοχή τους.
2. Οι μαθητές προσπαθούν να κατασκευάσουν τους ήχους αυτούς με τα διαθέσιμα υλικά. Αν υπάρχει η δυνατότητα μπορούν να ηχογραφήσουν ήχους στην περιοχή τους.
3. Η κάθε ομάδα επιλέγει σε ποιά σημεία θα "κρύψει" τους ήχους της και τους επεξεργάζεται στο audacity, έτσι ώστε να δημιουργήσει το ηχοτοπίο του κάθε σημείου. Το ηχοτοπίο μπορεί να έχει χωροταξικό ή αφηγηματικό χαρακτήρα.

### 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

#### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΑΚΕΤΑΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να ανακατασκευάσω την περιοχή μου σε σμίκρυνση, με ευτελή υλικά;

1. Οι ομάδες χρησιμοποιούν τα διαθέσιμα υλικά και πάνω στα χαρτόνια κατασκευάζουν το τοπίο της περιοχής τους.
2. Χρησιμοποιώντας το makey-makey αντιστοιχούν τα ηχοτοπία στα διάφορα σημεία της μακέτας.
3. Παρουσίαση: Οι ομάδες αλληλοεπιδρούν με τις μακέτες των άλλων ομάδων. Ακουμπώντας με το δάκτυλό τους σε συγκεκριμένα σημεία το κύκλωμα κλείνει και ακούγονται οι ήχοι οι οποίοι ολοκληρώνουν το τοπίο!



<https://vimeo.com/252121976>

**ΙΤΑΛΙΑ** 🌶️🌶️🌶️

## ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΜΕ ΑΠΛΑ ΥΛΙΚΑ



**ΘΕΜΑ:** Μια εισαγωγή στην επαυξημένη πραγματικότητα

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να επαυξάνω την πραγματικότητα στο σχολείο μου;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Στο εργαστήριο οι μαθητές προσπαθούν να εξερευνήσουν την επαυξημένη πραγματικότητα παίρνοντας έμπνευση από τις δημιουργικές και ποιητικές χρήσεις της τεχνολογίας από καλλιτέχνες, όπως η Julie Stephen Cheng, οι οποίοι μπόρεσαν να συνδυάσουν αναλογικές και τεχνολογικές πτυχές για να δημιουργήσουν ιστορίες ικανές να συγκινήσουν. Στο ψηφιακό εργαστήριο οι μαθητές ανακαλύπτουν τρόπους για να κάνουν τα υλικά να αλληλοεπιδράσουν με την πραγματικότητα και ερευνούν: πόσοι τρόποι υπάρχουν για να αυξηθεί η πραγματικότητα; Ποια είναι η σημασία αυτής της επαυξημένης πραγματικότητας; Τέλος, οι μαθητές χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα Artivive μπορούν να πειραματιστούν για να φτιάξουν τα δικά τους έργα επαυξημένης πραγματικότητας.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να βρουν τρόπους και να τροποποιήσουν με απλά υλικά την πραγματικότητα γύρω τους.
- να κατανοήσουν γιατί, τότε και ποιος είναι ο σκοπός της προσθήκης περιεχομένου στην πραγματικότητα.

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

#### Προετοιμασία του χώρου

Στον χώρο θα πρέπει να υπάρχουν τραπέζια για να τοποθετηθούν διάφορα υλικά

#### Προετοιμασία των υλικών

Διαφάνειες, μαρκαδόροι, μπλάνκο, καρτ-ποστάλ, βιβλία για την επαυξημένη πραγματικότητα, προτζέκτορας, τάμπλετ και άλλα υλικά με τα οποία μπορούμε να πειραματιστούμε.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Wevideo	Επεξεργασία Βίντεο	Υπολογιστής	<a href="http://www.wevideo.com">www.wevideo.com</a>
Artivive	Επαυξημένη πραγματικότητα	Κινητό ή τάμπλετ και υπολογιστής	Google Play, App Store <a href="http://www.artivive.com">www.artivive.com</a>

# ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

## 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

### ΑΝΑΛΟΓΙΚΟΣ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Με πόσους τρόπους μπορούμε να επαυξήσουμε αυτό που βλέπουμε;

1. Ο δάσκαλος παίρνει μια διαφάνεια, σχεδιάζει μια γάτα και στη συνέχεια μετακινεί τη διαφάνεια στον τοίχο δημιουργώντας την ιδέα της κίνησης μιας γάτας. Είναι αυτό επαυξημένη πραγματικότητα;
2. Οι μαθητές πάνε στα τραπέζια και διερευνούν τα υλικά και τις τεχνικές, κάνοντας μια προσωπική λίστα με αυτά που τους φαίνεται ότι έχουν ενδιαφέρον να χρησιμοποιήσουν για να αλληλοεπιδράσουν και να τροποποιήσουν την πραγματικότητα.
3. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες. Επιλέγουν έναν τρόπο με τον οποίο θα τροποποιήσουν την πραγματικότητα και τον αναπτύσσουν. Με τη χρήση των επιλεγμένων τους υλικών η κάθε ομάδα πειραματίζεται με πιθανές σχέσεις μεταξύ υλικού, τεχνολογίας και πραγματικότητας και αναπτύσσει το δικό της έργο.
4. Παρουσίαση έργων και σχολιασμός.

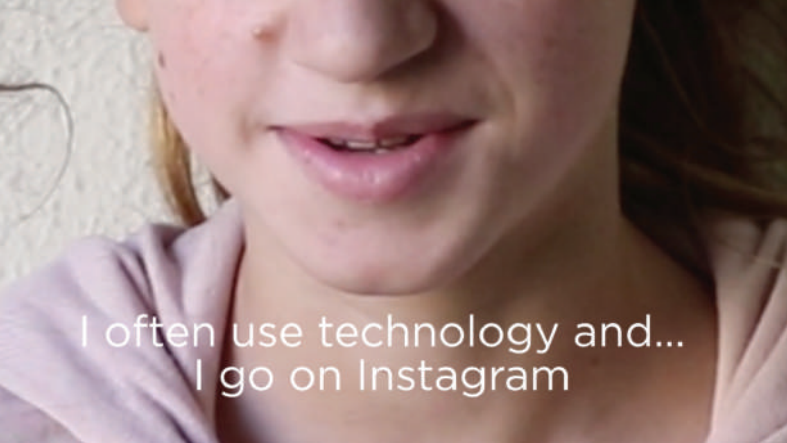
## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

### ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Τι είναι η πραγματικότητα; Πώς μπορώ να προσθέσω ή να αφαιρέσω στοιχεία;

1. Δίνοντας βιβλία και εφαρμογές που εξερευνούν την επαυξημένη πραγματικότητα, αυτή τη φορά οι μαθητές πειραματίζονται χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως τάμπλετ, κινητά, iBooks και εφαρμογές. Σε αυτό το σημείο, εξετάζοντας διάφορα τεχνολογικά παραδείγματα (όπως το Artivive) αρχίζουν να διατυπώνουν έναν ορισμό για την "επαυξημένη πραγματικότητα". Αξιολογούν τα διάφορα εργαλεία και έργα επαυξημένης πραγματικότητας και συζητούν ποιες πτυχές τους βρίσκουν ενδιαφέρουσες και ποιες όχι.
2. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τη δουλειά του καλλιτέχνη Hombre McSteez . Οι μαθητές εμπνέονται και χρησιμοποιώντας κινητά/ τάμπλετ ή βιντεοκάμερα, διαφάνειες και μαρκαδόρους δημιουργούν μικρά ταινιάκια επαυξημένης πραγματικότητας.
3. Παρουσίαση των βίντεο.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Σαν τρίτο στάδιο, για τους εκπαιδευτικούς που θέλουν να εμβανθούν στην επαυξημένη πραγματικότητα, μπορεί να γίνει χρήση της πλατφόρμας Artivive και οι ομάδες να φτιάξουν τα δικά τους ψηφιακά έργα επαυξημένης πραγματικότητας.



www.vimeo.com/285785868

## ΙΤΑΛΙΑ

# ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΜΟΥ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ 🌶️



**ΘΕΜΑ:** Εξερεύνηση της ταυτότητας

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μέσα από την τεχνολογία μπορώ να βρω νέες εικόνες και λέξεις για να μιλήσω για τον εαυτό μου;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Κάθε μέρα φωτογραφίζουμε τον κόσμο γύρω μας. Οι έφηβοι έχουν καθημερινά την ευκαιρία να τραβήξουν φωτογραφίες για να συνθέσουν την ψηφιακή τους ταυτότητα ή μία προσωπική τους αφήγηση στα κοινωνικά δίκτυα. Αυτό το εργαστήριο παροτρύνει τους εφήβους να φτιάξουν νέες αφηγήσεις για να περιγράψουν και να μιλήσουν για τον εαυτό τους, να τους δώσει νέα κίνητρα και ιδέες για να εκφραστούν, έναν εναλλακτικό τρόπο να κοιτάξουν τον εαυτό τους πριν πάρουν μία ακόμα selfie. Στο εργαστήριο αυτό οι μαθητές προσπαθούν να ξεφύγουν από τα στερεότυπα που έχουν για τα παιδιά της ηλικίας τους και με τη βοήθεια της τεχνολογίας να βρουν νέες λέξεις και εικόνες.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- ενδυνάμωση της προσωπικής αφήγησης
- δημιουργική χρήση της τεχνολογίας με στόχο τη βελτίωση της ικανότητας των μαθητών να εκφράζονται μέσα από τα ψηφιακά μέσα
- η βελτίωση της αυτοεκτίμησης και της αυτοπεποίθησης των μαθητών

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ

- αντικείμενα που θα δώσουν ερεθίσματα (είναι απαραίτητο όλα να είναι μονόχρωμα)
- τουλάχιστον ένας υπολογιστής με μία web κάμερα
- συσκευές φωτογράφισης (κινητά τηλέφωνα, τάμπλετ ή φωτογραφικές μηχανές)
- προτζέκτορας

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Be Funky	Δημιουργία κολάζ	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Piktochart (εναλλακτικά)	Δημιουργία κολάζ	Υπολογιστής	Piktochart.com

# ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

## 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΕΝΑ ΚΟΛΛΑΖ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΜΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΑΛΓΟΡΙΘΜΟ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Ποια είναι τα πιο ενδιαφέροντα αντικείμενα;

1. Οι μαθητές επεξεργάζονται τα μονόχρωμα αντικείμενα τα οποία έχει τοποθετήσει ο εκπαιδευτικός στη μέση της τάξης. Ο κάθε μαθητής διαλέγει 3 αντικείμενα που του κινούν το ενδιαφέρον.
  2. Ο κάθε μαθητής καλείται να αλληλοεπιδράσει με τα αντικείμενα που διάλεξε μπροστά στην κάμερα του υπολογιστή και να βγάλει μια φωτογραφία.
  3. Οι μαθητές πάνε στο [www.images.google.com](http://www.images.google.com) και ανεβάζουν τις φωτογραφίες τους. Ο αλγόριθμος του google βρίσκει παρόμοιες εικόνες χάρη στην αναγνώριση των χρωμάτων και των σχημάτων: με αυτό τον τρόπο εμφανίζονται απρόσμενες και απρόβλεπτες εικόνες που πιθανώς δε θα σκεφτόντουσαν να χρησιμοποιήσουν σε μια φωτογραφική "αφήγηση" για τον εαυτό τους. Οι μαθητές επιλέγουν και κατεβάζουν αυτές που θα χρησιμοποιήσουν για το αυτοβιογραφικό τους κολλάζ.
- ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Να έχουν ρυθμιστεί εκ των προτέρων φίλτρα στους υπολογιστές για να αποφευχθούν ακατάλληλες εικόνες.
4. Οι μαθητές με την εφαρμογή BeFunky (ή εναλλακτικά το riktochart στον υπολογιστή) δημιουργούν ένα κολλάζ για τον εαυτό τους.
  5. Παρουσίαση των κολλάζ στον προτζέκτορα - συζήτηση

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΠΟΡΤΡΑΙΤΟΥ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μπορείτε να παρατηρήσετε το χώρο γύρω σας με έναν ευφάνταστο τρόπο;

1. Οι μαθητές στην τάξη ή και σε άλλο χώρο μέσα σε 30 λεπτά επιλέγουν και φωτογραφίζουν όμορφες λεπτομέρειες που παρατηρούν: ο μόνος κανόνας είναι ότι πρέπει πραγματικά να είναι λεπτομέρειες (δηλαδή να φωτογραφηθούν από κοντά!)
  2. Οι μαθητές γυρίζουν στην τάξη και βλέπουν ο ένας τις φωτογραφίες του άλλου.
  3. Ο κάθε μαθητής διαλέγει μία από τις φωτογραφίες που τράβηξε, την οποία θα χρησιμοποιήσει για ένα φωτογραφικό πορτραίτο του εαυτού του. Οι μαθητές φωτογραφίζονται σε κοντινό κάδρο (από κοντά) κρατώντας τη συσκευή με τη φωτογραφία που επέλεξαν.
  4. Παρουσίαση των φωτογραφιών. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να εξηγήσουν γιατί επέλεξαν τη συγκεκριμένη φωτογραφία για το πορτραίτο τους.
- ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Σαν επέκταση σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές μπορούν να βάλουν λεζάντες στις φωτογραφίες τους όπου με σύντομο τρόπο να εξηγούν γιατί διάλεξαν τη συγκεκριμένη φωτογραφία στη συσκευή τους.



### 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

#### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΥΛΛΟΓΙΚΟΥ ΠΟΡΤΡΑΙΤΟΥ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μπορούμε να φτιάξουμε ένα συλλογικό πορταίτο;

1. Οι μαθητές χωρίζονται σε 7 ομάδες, όσες δηλαδή και τα βασικά μέρη ενός προσώπου. Με μία συσκευή ανά ομάδα φωτογραφίζουν λεπτομέρειες του προσώπου τους: φωτογραφίζουν δηλαδή από κοντά μάτια, στόμα, αυτιά, μύτη, μαλλιά, κλπ.
2. Όταν τελειώσουν μαζεύονται όλοι γύρω από ένα τραπέζι και αφήνουν πάνω τις συσκευές τους. Η κάθε ομάδα διαλέγει μία φωτογραφία στη συσκευή της (με ένα στόμα, μάτι κλπ.) μέχρι, συνδυάζοντας όλες τις συσκευές τη μία δίπλα στην άλλη, να σχηματιστεί ένα πρόσωπο. Κάθε φορά που διαλέγουμε μια άλλη φωτογραφία οι συσκευές αλλάζουν θέση και επανατοποθετούνται στο τραπέζι για να ξαναφτιάξουν ένα νέο πρόσωπο. Ένα ψηφιακό πάζλ ξεκινά!
3. Οι μαθητές διαλέγουν ένα από τα πρόσωπα που σχηματίστηκαν και το φωτογραφίζουν για να απαθανατίσουν το συλλογικό τους πορταίτο.





[www.vimeo.com/256066451](https://www.vimeo.com/256066451)

## ΙΤΑΛΙΑ

### ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΗΧΟΙ ΓΥΡΩ ΜΑΣ 🌶️



**ΘΕΜΑ:** Δημιουργία μιας εικαστικής εγκατάστασης που συνδέει χρώματα και ήχους του άμεσου περιβάλλοντός μας με αναλογικό και ψηφιακό τρόπο.

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Τι χρώμα έχει ένας ήχος; Τι ήχο κάνει ένα χρώμα;

#### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Στο εργαστήριο αυτό, οι μαθητές διαλέγουν χρώματα και ήχους από το άμεσο περιβάλλον τους και τα μεταφέρουν πάνω σε αφηρημένες κατασκευές (για παράδειγμα κύβους από χαρτόκουτα), δημιουργώντας έτσι το νέο “περιβάλλον” μιας εγκατάστασης. Τα χρώματα γύρω μας τα οποία παραμένουν συχνά απαρατήρητα γίνονται το θέμα μιας παιγνιώδους εγκατάστασης, στην οποία κύβοι διαφορετικών μεγεθών αποτελούν τους κατασκευαστικούς “λίθους” σε ένα γιγάντιο παιχνίδι σύνθεσης. Χάρη στους κωδικούς QR οι ήχοι του εξωτερικού περιβάλλοντος “εισέρχονται” στην εγκατάσταση.

#### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να διερευνήσουν τα χρώματα και τους ήχους γύρω τους και να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία για να τα συνθέσουν εκ νέου.
- κοιτάζοντας το “ήδη γνωστό” με διαφορετικό τρόπο, να σχεδιάσουν μια νέα αισθητηριακή εμπειρία χάρη στην τεχνολογία.

#### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

##### Προετοιμασία του χώρου

Το εργαστήριο μπορεί να έχει σαν τόπο παρατήρησης το σχολείο ή άλλο χώρο επιλεγμένο από τον εκπαιδευτικό.

##### Προετοιμασία των υλικών

- τέμπερες, πινέλα, χαρτόνια, χαρτί του μέτρου, κόλλες, χαρτόκουτα
- κινητά τηλέφωνα ή τάμπλετ συνδεδεμένα στο διαδίκτυο
- υπολογιστής, προτζέκτορας
- εκτυπωτής

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Instagram	Παρουσίαση φωτογραφιών	Υπολογιστής	<a href="http://www.instagram.com/explore/tags/andreaantoni">www.instagram.com/explore/tags/andreaantoni</a>
Qr reader	Αποκωδικοποίηση και δημιουργία κωδικών qr	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Qr-code-generator	Δημιουργία κωδικών qr	Υπολογιστής	<a href="http://Qr-code-generator.com">Qr-code-generator.com</a>
ColorMatch by BEHR	Αναγνώριση χρωμάτων	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Clyp.it	Ηχογράφηση και αποθήκευση αρχείων ήχου	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Audacity (προαιρετικά)	Επεξεργασία ήχων	Υπολογιστής	<a href="http://www.audacityteam.org">www.audacityteam.org</a>

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### ΤΗ ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

#### ΠΑΡΑΤΗΡΩΝΤΑΣ ΓΥΡΩ ΜΟΥ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Ποιο χρώμα θα έφερνες στο σχολείο;

1. Σαν έναυσμα για το ξεκίνημα του εργαστηρίου, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει από το Instagram φωτογραφίες με #andreaantoni, όπου πραγματικά τοπία συνδυάζονται με χρωματικές παλέτες της Pantone.
  2. Οι μαθητές βγαίνουν έξω από την τάξη, κινούνται στο σχολείο (ή σε άλλο χώρο) και παρατηρούν τα χρώματα. Βγάζουν φωτογραφίες από λεπτομέρειες του χώρου για να "συλλέξουν" χρώματα, ενώ παράλληλα ηχογραφούν ήχους από τα σημεία αυτά.
  3. Οι μαθητές γυρίζουν στην τάξη και επιλέγουν 2 παραδείγματα από την έρευνά τους για να παρουσιάσουν.
  4. Παρουσίαση και συζήτηση. Αξιολόγηση των φωτογραφιών και των ηχογραφήσεων. Σε περίπτωση παρόμοιων επιλογών ποια φωτογραφία ή ήχος έχει την καλύτερη ποιότητα για να κρατήσουμε;
- ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Ο εκπαιδευτικός μπορεί να καλέσει τους μαθητές να βγουν να περιηγηθούν για δεύτερη φορά για να δώσουν ακόμη μεγαλύτερη προσοχή στη φάση της παρατήρησης και της επιλογής των λεπτομερειών.

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΤΙΝΕΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να μεταφέρουμε ένα χρώμα;

1. Οι μαθητές δουλεύουν στα κινητά τους τηλέφωνα ή σε τάμπλετ με την εφαρμογή ColorMatchγια την αναγνώριση των χρωμάτων στις επιλεγμένες φωτογραφίες τους. Η αναζήτηση για το "ακριβές" χρώμα επιτρέπει στους μαθητές να επικεντρωθούν στον πλούτο των αποχρώσεων, να παρατηρήσουν το φάσμα των παραλλαγών, να "σπάσουν" τα οπτικά τους στερεότυπα χάρη σε μια πολύ πλούσια ποικιλία χρωματικών δυνατοτήτων.

2. Μόλις προσδιορίσουν το χρώμα, οι μαθητές σαν μικροί χημικοί προσπαθούν να δημιουργήσουν τα χρώματα με τέμπερες.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Το να ξαναφτιαχτεί μια καινούρια ποσότητα ενός συγκεκριμένου χρώματος είναι κάτι αρκετά δύσκολο. Για το λόγο αυτό ενθαρρύνετε τους μαθητές να φτιάξουν εξ' αρχής επαρκείς ποσότητες.

3. Οι μαθητές εμπνέονται από υφές του σχολείου(υφές όπως αυτή του δαπέδου, των κορμών των δέντρων, ενός μεταλλικού πλέγματος, κλπ.) και φτιάχνουν στενσιλ. Χρησιμοποιούν τα χρώματα και τα στενσιλ για να ζωγραφίσουν σε χαρτί του μέτρου. Τα χρώματα του περιβάλλοντος έγιναν χρώματα στις οθόνες και τώρα αναπαράγονται στο χαρτί!

## 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς ακούγεται ένα χρώμα;

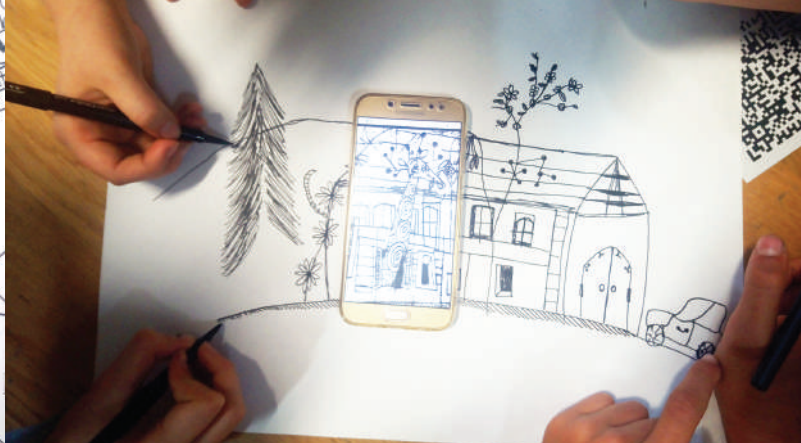
1. Οι μαθητές "κρύβουν" τους ήχους που έχουν επιλέξει σε κωδικούς qr χρησιμοποιώντας το online λογισμικό qr-code-generator και έπειτα τους εκτυπώνουν.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Αν υπάρχουν μαθητές με κατάλληλες δεξιότητες μπορούν να επεξεργαστούν πρώτα τους ήχους στο πρόγραμμα audacity για μια πιο ενδιαφέρουσα ηχητική σύνθεση.

2. Οι μαθητές τυλίγουν τα χαρτόκουτα με τα ζωγραφισμένα χαρτιά και κολλάνε πάνω τους τους κώδικες qr. Το κάθε χρώμα προέρχεται από μια φωτογραφία ενός συγκεκριμένου σημείου του σχολείου και σε αυτό το σημείο ηχογραφήθηκε ένας ήχος. Συνεπώς υπάρχει αντιστοιχία μεταξύ των χρωμάτων που έχουν τυλιχθεί τα κουτιά και των κωδικών qr που οι μαθητές κόλλησαν πάνω τους.

3. Οι μαθητές διαλέγουν ένα χώρο για να "χτίσουν" την εγκατάστασή τους. Τα κουτιά λειτουργούν σαν δομικοί λίθοι και οι μαθητές συνθέτουν μια κατασκευή μέσα στην οποία οι επισκέπτες κινούνται ανάμεσα στα χρώματα και ανακαλύπτουν τους ήχους.





<https://vimeo.com/267261528>

## ΙΤΑΛΙΑ

### ΙΣΤΟΡΙΕΣ QR



**ΘΕΜΑ:** Αφήγηση με τη χρήση κωδικών qr, προώθηση για την ανάγνωση βιβλίων

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε μια νέα υπηρεσία στη βιβλιοθήκη;

#### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Στο εργαστήριο αυτό οι μαθητές αξιοποιούν δημιουργικά τους κώδικες qr με βασικό άξονα την αφήγηση. Μετά από πειραματισμούς, οι μαθητές χρησιμοποιούν τους κωδικούς qr για να φτιάξουν μια υπηρεσία για τη βιβλιοθήκη. Επιλέγουν ένα αγαπημένο βιβλίο που δανείστηκαν και κινηματογραφούν ένα βιντεάκι με σκοπό να φτιάξουν το trailer αυτού του βιβλίου. "Κρύβουν" το βίντεό τους σε έναν κωδικό qr και τον επικολλούν στο οπισθόφυλλο του βιβλίου. Έχετε αμφιβολίες για το ποιο βιβλίο να διαβάσετε; Δείτε το trailer που έκανε ένας έφηβος για εσάς!

#### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να ανακαλύψουν εναλλακτικές και δημιουργικές χρήσεις των κωδικών qr
- να δημιουργήσουν αφηγήσεις με κωδικούς qr
- να δημιουργήσουν μια νέα υπηρεσία στη βιβλιοθήκη για να προώθησουν την ανάγνωση βιβλίων

#### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

##### Προετοιμασία του χώρου

Το εργαστήριο αυτό μπορεί να γίνει στην τάξη ή στην βιβλιοθήκη. Στον χώρο θα πρέπει να υπάρχουν τραπέζια για να δουλέψουν οι μαθητές σε ομάδες.

##### Προετοιμασία των υλικών

- χαρτιά A3, μαύρα μαρκαδοράκια
- κινητά τηλέφωνα ή τάμπλετ συνδεδεμένα στο διαδίκτυο (δύο για κάθε ομάδα)
- εκτύπωση των κωδικών qr (μία για κάθε ομάδα, Παράρτημα VIII)

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Qr reader	Αποκωδικοποίηση και δημιουργία κωδικών qr	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Wevideo	Επεξεργασία Βίντεο	Υπολογιστής	<a href="http://www.wevideo.com">www.wevideo.com</a>

# ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

## 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

### ΠΑΡΑΤΗΡΩΝΤΑΣ ΓΥΡΩ ΜΟΥ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Μπορώ να μάθω τι είναι κρυμμένο σε έναν κώδικα qr;

1. Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στις ομάδες από μία εκτύπωση ενός κωδικού qr ο οποίος εμπεριέχει τη λεπτομέρεια μιας εικόνας
2. Οι μαθητές χρησιμοποιούν στις συσκευές την εφαρμογή qr code reader για να αποκαλύψουν την εικόνα που κρύβεται στον κωδικό.
3. Ο εκπαιδευτικός μοιράζει σε κάθε ομάδα μια σελίδα A3 και μαύρα μαρκαδοράκια. Η κάθε ομάδα βάζει το κινητό ή τάμπλετ στη μέση της σελίδας και με τα μαρκαδοράκια ζωγραφίζει στο χαρτί αυτό που φαντάζεται ότι είναι η συνέχεια της εικόνας.  
**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Για να μη σβήνει η οθόνη των συσκευών κατά τη διάρκεια της δράσης επιλέξτε την επιλογή όπου η οθόνη παραμένει συνεχώς αναμμένη.
4. Όταν οι μαθητές ολοκληρώσουν τη ζωγραφιά τους, ο εκπαιδευτικός τους καλεί να φανταστούν ότι τη συναντούν τυχαία σε μία σελίδα ενός βιβλίου. Ποια θα μπορούσε να είναι η αφήγηση που σχετίζεται με την εικόνα αυτή; Οι μαθητές γράφουν μια σύντομη ιστορία και μετά με τις συσκευές τους βιντεοσκοπούν ένα σταθερό πλάνο της ολοκληρωμένης εικόνας τους καθώς διαβάζουν την αφήγηση που έγραψαν. Στόχος είναι η αφήγηση στο βίντεο να είναι περίπου 20”.
5. Παρουσίαση των αποτελεσμάτων και συζήτηση.

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

### ΜΙΑ ΠΙΘΑΝΗ ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να συνθέσουμε όλες τις αφηγήσεις μαζί;

1. Η κάθε ομάδα ανεβάζει στο youtube τα βιντεάκια της.  
**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Αν το σχολείο/ βιβλιοθήκη δεν έχει κανάλι στο youtube ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει ένα κανάλι ειδικά για τη δραστηριότητα αυτή.
2. Η κάθε ομάδα παίρνει το url του βίντεο που ανέβασε στο youtube και το χρησιμοποιεί στην εφαρμογή qr reader για να δημιουργήσει έναν κωδικό qr για το βίντεο.
3. Ο εκπαιδευτικός τυπώνει τους κωδικούς σε ξεχωριστές σελίδες.
4. Οι μαθητές τοποθετούν τις εκτυπώσεις σε μια τυχαία σειρά και με τις συσκευές τους αποκαλύπτουν ένα-ένα τα βιντεάκια με την αφήγηση. Όλες οι αφηγήσεις μαζί δημιουργούν μια ιστορία η οποία αλλάζει κάθε φορά που οι μαθητές αλλάζουν τη σειρά των κωδικών.

### 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

#### TRAILER ΒΙΒΛΙΩΝ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε μια νέα υπηρεσία στη βιβλιοθήκη;

**1.** Η κάθε ομάδα διαλέγει ένα βιβλίο από την βιβλιοθήκη και συζητούν για το πώς θα μπορούσαν να φτιάξουν ένα trailer με σκοπό να προωθήσουν το βιβλίο αυτό.

**2.** Οι ομάδες χρησιμοποιούν τα κινητά τους για να κινηματογραφήσουν τα trailer.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** τα trailers συνήθως χρησιμεύουν στην προώθηση μιας επερχόμενης ταινίας: στο εργαστήριο αυτό θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε την ίδια λογική για να ενθαρρύνουμε την ανάγνωση ενός βιβλίου. Κατά συνέπεια, οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν τα κινηματογραφικά στοιχεία ενός trailer, την αφήγηση, τη μουσική, τη διάρκεια και να προσπαθήσουν να χρησιμοποιήσουν αυτά τα στοιχεία για να παράγουν το δικό τους. Το trailer τους μπορεί να είναι κάτι τόσο απλό όσο μια αφήγηση με εναλλαγή εικόνων ή μια σειρά ερωτήσεων που δημιουργούν την επιθυμία για μια απάντηση... αρκεί να είναι κάτι που κινεί το ενδιαφέρον!

**3.** Οι ομάδες ανεβάζουν τα βίντεό τους στο youtube και χρησιμοποιούν το url για να δημιουργήσουν κωδικούς qr.

**4.** Ο εκπαιδευτικός τυπώνει τους κωδικούς που έφτιαξαν οι μαθητές και είτε τους κολλούν στο οπισθόφυλλο του βιβλίου, είτε φτιάχνουν ένα δικό τους ράφι στη βιβλιοθήκη με όλα τα trailer των βιβλίων.





<https://vimeo.com/283410859>

## ΠΟΛΩΝΙΑ ΑΣΤΙΚΟΙ ΜΥΘΟΙ 🌶️



**ΘΕΜΑ:** Τοπική ιστορία, τοπική ταυτότητα

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να παρουσιάσουμε αστικούς μύθους και ιστορικά γεγονότα της πόλης μας μέσα από νέες τεχνολογίες;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές ξεκινούν από ένα κείμενο αστικού μύθου ή ιστορικού γεγονότος της πόλης τους με στόχο να το μετατρέψουν σε φωτοκόμικ. Διερευνούν την πόλη και επιλέγουν το κατάλληλο μέρος για να φωτογραφίσουν την ιστορία τους. Χρησιμοποιώντας χαρτί, μαρκαδόρους και τη φαντασία τους, προετοιμάζουν τα σκηνικά, τα κουστούμια και άλλα αντικείμενα που θα χρησιμοποιήσουν για την ιστορία τους. Επεξεργάζονται τις φωτογραφίες και τις μετατρέπουν σε φωτοκόμικ, δηλαδή μια ιστορία με φωτογραφίες και διαλόγους σε “μπαλονάκια”!

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- η προσέγγιση του ιστορικού περιεχομένου και η αναδιατύπωση του μέσα από την καλλιτεχνική ματιά των μαθητών
- η εστίαση στην περιοχή και στην τοπική ιστορία
- η εξοικείωση με τον χάρτη της πόλης
- η ενίσχυση της τοπικής ταυτότητας
- η χρήση του αστικού χώρου για την οπτικοποίηση ιστορικού περιεχομένου
- η ενίσχυση των κοινωνικών σχέσεων
- η χρήση νέων εφαρμογών

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

#### Προετοιμασία του χώρου

Το καλύτερο μέρος για την υλοποίηση αυτού του εργαστηρίου είναι μέσα στην πόλη και, αν είναι δυνατόν, στη συγκεκριμένη περιοχή στην οποία αναφέρεται ο αστικός μύθος. Καλό θα ήταν να έχετε μαζί σας κάτι για να κάτσουν κάτω οι μαθητές για να συζητήσουν και να προετοιμάσουν τα υλικά.

#### Προετοιμασία των υλικών

- κείμενα που αφορούν αστικούς μύθους ή ιστορικά γεγονότα στην πόλη μας
- 1 κινητό τηλέφωνο ή τάμπλετ ανά ομάδα
- χαρτί του μέτρου, χαρτομάνηλα, μαρκαδόρους, λευκό χαρτί A4, συρραπτικό, κολλητική ταινία, μεγάλες σακούλες σκουπιδιών



ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Comica	Δημιουργία φωτοκόμικ	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play
PicPac	Δημιουργία ταινίας	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

#### ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Τι αλλαγές πρέπει να γίνουν ώστε να μετατρέψουμε μια γραπτή ιστορία σε μια ιστορία με φωτογραφίες;

1. Ο εκπαιδευτικός μοιράζει κείμενα αστικών μύθων/ ιστορικών γεγονότων και αφήνει τους μαθητές να τα διαβάσουν.
2. Ο εκπαιδευτικός ρωτάει τους μαθητές αν είναι δυνατό να μετατρέψουν το κείμενο σε μια πιο σύγχρονη μορφή, όπως αυτή του κόμικ. Έπειτα, τους παρουσιάζει και εξηγεί τι είναι το storyboard δηλαδή ένα εικονογραφημένο σενάριο.
3. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 4-5. Η κάθε ομάδα διαλέγει ένα αστικό μύθο/ ιστορικό γεγονός και κάνει έρευνα.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Βεβαιωθείτε ότι σε κάθε ομάδα υπάρχουν τουλάχιστον δύο άτομα με smartphones/ τάμπλετ που έχουν σύνδεση στο διαδίκτυο και ελεύθερο χώρο στη μνήμη.

4. Η κάθε ομάδα εντοπίζει στον χάρτη της πόλης τα μέρη στα οποία εξελίσσεται ο μύθος/ γεγονός.
5. Οι ομάδες περπατάνε στο μονοπάτι του μύθου και παρατηρούν τις τοποθεσίες. Οι μαθητές είναι ελεύθεροι να βγάλουν φωτογραφίες και να ρωτήσουν τους περαστικούς για τα μέρη και τους μύθους, τα δύο βασικά στοιχεία τα οποία θα αποτελέσουν έμπνευση για τη δική τους οπτική ερμηνεία της ιστορίας.
6. Μετά από τη βόλτα οι μαθητές μοιράζονται τις σκέψεις τους.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Μπορείτε να ρωτήσετε τους μαθητές: τι ανακαλύψατε στην περιοχή μας; Τι σας άρεσε; Τι συζητήσατε με τους ανθρώπους που συναντήσατε;

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΦΩΤΟΚΟΜΙΚ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να μετατρέψω τον μύθο σε φωτοκόμικ χρησιμοποιώντας το υλικό που έχω συλλέξει;

1. Η κάθε ομάδα φτιάχνει ένα storyboard με 6-8 φωτογραφίες. Προετοιμάζει τους διαλόγους που θα χρησιμοποιήσει σε κάθε στιγμιότυπο.
2. Οι ομάδες προετοιμάζουν με χαρτί του μέτρου και μαρκαδόρους τα σκηνικά, τα κουστούμια και τα αντικείμενα που χρειάζονται.
3. Οι ομάδες πηγαίνουν στις τοποθεσίες που επέλεξαν και φωτογραφίζουν την ιστορία τους.
4. Οι ομάδες κοιτούν τις φωτογραφίες που έβγαλαν και επιλέγουν ποιες θα κρατήσουν.
5. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εφαρμογή Comica. Ζητάει από τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή και να φτιάξουν ένα φωτοκόμικ με τις φωτογραφίες που έβγαλαν.
6. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση.

## 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΙΚΡΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να παρουσιάσω έναν αστικό μύθο/ γεγονός χρησιμοποιώντας νέα Μέσα;

1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εφαρμογή PicPac. Ζητάει από τους μαθητές να τη χρησιμοποιήσουν και βάζοντας τις φωτογραφίες του φωτοκόμικ τους να δημιουργήσουν ένα μικρό ταινάκι.
2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση.





<https://vimeo.com/283409240>

## ΠΟΛΩΝΙΑ ΑΣΤΙΚΟ ΚΟΥΤΙ 🌶️



**ΘΕΜΑ:** Ταυτότητα, οικογενειακές ιστορίες και αναμνήσεις

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να ανακαλύψω την ιστορία της οικογένειάς μου (και της εσωτερικής μετανάστευσης στην πόλη μου) χρησιμοποιώντας νέες τεχνολογίες;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Βασικός άξονας του εργαστηρίου είναι η προώθηση της ατομικής και συλλογικής ταυτότητας με βάση τις οικογενειακές ιστορίες και αναμνήσεις. Πριν από την πρώτη συνάντηση για το εργαστήριο, ζητείται από τους μαθητές να συλλέξουν αναμνηστικά αντικείμενα- όπως φωτογραφίες, μετάλλια, γράμματα, αντικείμενα - σημαντικά για αυτούς και την οικογένειά τους, καθώς και να καταγράψουν μαρτυρίες μελών της οικογένειάς τους με ηχητικές συνεντεύξεις. Γιατί αυτά τα αναμνηστικά αντικείμενα είναι σημαντικά; Από πού προέρχεται η οικογένειά μου; Ποιοι είναι οι άνθρωποι στις φωτογραφίες; Πώς κάποια αντικείμενα συνδέονται με την οικογένειά μου; Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι μαθητές χρησιμοποιούν εφαρμογές για να καταγράψουν τις οικογενειακές τους ιστορίες και πειραματίζονται με το πώς θα μπορούσαν να τις παρουσιάσουν με ευφάνταστο τρόπο. Σημαντικό στοιχείο στη δημιουργική διαδικασία είναι ο συνδυασμός του χειροποίητου με τις νέες τεχνολογίες.

### ΣΤΟΧΟΙ

Βασικός στόχος του εργαστηρίου είναι οι μαθητές να επεξεργαστούν το ερώτημα «Από πού κατάγομαι».

Περαιτέρω στόχοι είναι οι μαθητές:

- να εστιάσουν την προσοχή τους σε οικογενειακές ιστορίες
- να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία με σκοπό τη συλλογή οικογενειακών ιστοριών
- να ψηφιοποιήσουν τις αναμνήσεις της οικογένειάς τους
- να δημιουργήσουν ένα καλλιτεχνικό έργο χρησιμοποιώντας οικογενειακές αναμνήσεις

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

#### Προετοιμασία του χώρου

Τραπέζια για ατομική εργασία, προτζέκτορας και οθόνη προβολής, κάποιοι υπολογιστές συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο, εκτυπωτής ή φωτοτυπικό.

#### Προετοιμασία των υλικών

- κουτιά από χαρτόνι βαμμένα μαύρα
- ψαλίδια, κόλλες, διαφάνειες εκτύπωσης

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Qr code generator	Παραγωγή κωδικών qr	Υπολογιστής	www.qr-code-generator.com
Qr reader	Αποκωδικοποίηση κωδικών qr	Φορητές συσκευές android και apple	Google play, App store
Easy Voice Recorder	Ηχητική καταγραφή	Φορητές συσκευές android	Google play
Audacity	Επεξεργασία ήχου	Υπολογιστής	www.audacityteam.org

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

#### ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΚΟΥΤΙΩΝ ΤΩΝ ΑΝΑΜΝΗΣΕΩΝ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να βάλουμε τις αναμνήσεις μέσα σε κουτιά;

1. Πριν από την πρώτη συνάντηση για τη διεξαγωγή του εργαστηρίου ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εφαρμογή Easy Voice Recorder και ζητάει από τους μαθητές να καταγράψουν μαρτυρίες μελών της οικογένειάς τους με ηχητικές συνεντεύξεις.
2. Παρουσίαση των κουτιών του Thomas Clarkson.
3. Οι μαθητές έχουν φέρει μαζί τους φωτογραφίες, αντικείμενα που συνδέονται με τις οικογένειές τους κ.ά. και αποφασίζουν ποια από αυτά θα χρησιμοποιήσουν.
4. Συζήτηση πάνω στα αντικείμενα που διάλεξαν οι μαθητές. Γιατί διάλεξαν τα συγκεκριμένα; Πού τα βρήκαν; Πώς αισθάνονται για τα αντικείμενα αυτά;
5. Ο εκπαιδευτικός δίνει ένα κουτί σε κάθε παιδί και τους εξηγεί ότι σκοπός είναι να αποθηκεύσουν τα υλικά που έχουν συλλέξει σε μια ψηφιακή έκδοση.
6. Οι μαθητές φωτογραφίζουν τα αντικείμενα και τις φωτογραφίες που διάλεξαν και εκτυπώνουν τις φωτογραφίες σε διαφάνειες.  
Χάρη στη διαφάνεια των εκτυπώσεων μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ψευδαίσθηση διείσδυσης στις φωτογραφίες όταν τις βάλουμε τη μία πίσω από την άλλη. Αυτό βοηθά στο να κατανοήσουμε ότι οι μεμονωμένες ιστορίες των μελών της οικογένειας και οι σημαντικές στιγμές στη ζωή τους αλληλοσυνδέονται και δημιουργούν ένα υπόβαθρο για την ταυτότητα της νεότερης γενιάς.
7. Οι μαθητές τοποθετούν τις διαφάνειες, ο καθένας με όποιο τρόπο θέλει, μέσα στα κουτιά. Κάθε μαθητής δουλεύει μόνος του με τη δυνατότητα όμως να συμβουλευτείται, να συζητάει, να μοιράζεται ερωτήσεις, αμφιβολίες και εντυπώσεις.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν αυτόν που θα κοιτάξει μέσα στο κουτί τους: πώς μπορούν να ξαφνιάσουν το κοινό τους, να το σαγηνεύσουν και να το κάνουν να θέλει να μάθει περισσότερα για την ιστορία αυτής της οικογένειας;

8. Οι μαθητές τοποθετούν τα κουτιά τους όλα μαζί και περιεργάζονται ο ένας τη δουλειά του άλλου.

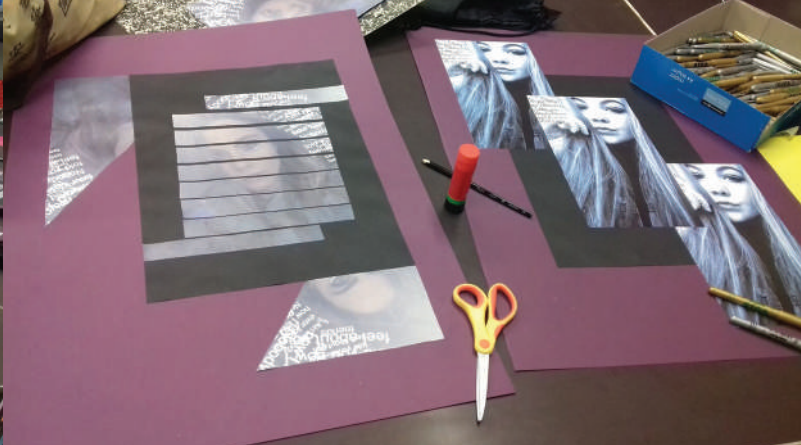
## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

### ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΗΧΟΥ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορώ να εμπλουτίσω το περιεχόμενο του κουτιού;

1. Ο εκπαιδευτικός προσκαλεί τους συμμετέχοντες να ακούσουν τις ηχογραφημένες φωνές που έφεραν. Παρουσιάζει το audacity και καλεί τους μαθητές να συνθέσουν μια ηχητική αφήγηση για να προστεθεί στο κουτί τους.
2. Οι μαθητές μετατρέπουν το ηχητικό τους αρχείο σε ένα κωδικό qr μέσω της ιστοσελίδας qr code generator.
3. Εκτυπώνουν τον κωδικό τους και τον κολλάνε στο κουτί τους.
4. Οι μαθητές τοποθετούν τα κουτιά τους όλα μαζί και χρησιμοποιώντας την εφαρμογή qr reader ακούνε τις ιστορίες που κρύβονται στα κουτιά.





<https://vimeo.com/296418660>

## ΤΣΕΧΙΑ

# ΑΥΤΟΠΟΡΤΡΑΙΤΟ ΚΑΙ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ 🌶️



**ΘΕΜΑ:** Ταυτότητα

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να εκφράσουμε και να απεικονίσουμε τις μοναδικές μας προσωπικότητες συνδυάζοντας φωτογραφίες και κείμενο; Πώς μπορούμε να αναδείξουμε την ποικιλομορφία της κοινωνίας χρησιμοποιώντας διαφορετικά στυλ τέχνης;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Αυτό το εργαστήριο επικεντρώνεται σε μια προσπάθεια να αντιληφθούμε την ποικιλομορφία της κοινωνίας. Το κεντρικό θέμα είναι η έκφραση της ταυτότητας μέσα από διάφορες μορφές τέχνης καθώς και η επιβεβαίωση ότι κάθε άτομο έχει το δικό του στυλ, μυαλό, ψυχή, χαρακτήρα, πίστη, αξίες και ούτω καθ' εξής. Αρχικά, οι μαθητές φωτογραφίζουν τους εαυτούς τους και επεξεργάζονται ψηφιακά τη φωτογραφία τους αλλάζοντας τα χρώματα, χρησιμοποιώντας φίλτρα, κλπ. Έπειτα προσπαθούν να βρουν κομμάτια κειμένου που να τους αντιπροσωπεύουν (αποφθέγματα, αποσπάσματα από βιβλία, μουσική, δικές τους φράσεις, οτιδήποτε καθρεφτίζει τη σκέψη και το χαρακτήρα τους) και με ψηφιακή επεξεργασία συνδυάζουν τα κείμενα με τη φωτογραφία τους. Η φωτογραφία τους εκτυπώνεται και τότε ξεκινάει μια δεύτερη επεξεργασία, αυτή τη φορά με αναλογικά μέσα και με κλασσικές τεχνοτροπίες (ζωγραφική, σχέδιο, κολλάζ, κλπ.). Στο τέλος αυτού του εργαστηρίου, οι μαθητές δημιουργούν μια συλλογική έκθεση για τη σύγκριση διαφόρων μορφών τέχνης, ιδεών, αξιών καθώς και για την εύρεση ομοιοτήτων.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να κατανοήσουν την έννοια της ταυτότητας, της διαφορετικότητας, της μοναδικότητας, της κοινωνίας, της ανοχής, της συνύπαρξης
- να εκφράσουν τις πρωτότυπες πτυχές τους καθώς και την διαφορετικότητά τους
- να εξετάσουν τις σχέσεις μεταξύ εικόνας (φωτογραφία) και κειμένου (λέξεις, γράμματα)
- να χρησιμοποιήσουν διαφορετικά ψηφιακά εργαλεία για να βρουν δυνατότητες συνδυασμού της εικόνας και του κειμένου
- να εκφράσουν την ταυτότητά τους όχι μόνο με τη φωτογραφία (οπτικό επίπεδο) αλλά και με κείμενο (περιεχόμενο, νόημα)
- να χρησιμοποιήσουν τα νέα Μέσα για την εκπαίδευσή τους στην τέχνη
- να αναπτύξουν τον οπτικό, λεκτικό και ψηφιακό γραμματισμό
- να αναπτύξουν την επικοινωνία και τον μεταξύ τους διάλογο
- να αναδείξουν την ποικιλομορφία της κοινωνίας

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

### Προετοιμασία του χώρου

Ο χώρος για το εργαστήριο χρειάζεται μεγάλα τραπέζια (ένα μεγάλο τραπέζι για όλη την ομάδα θα ήταν ιδανικό), καρέκλες για όλους, οθόνη προβολής και προτζέκτορα, έγχρωμο εκτυπωτή.

### Προετοιμασία των υλικών

Συσκευές για φωτογράφιση (κινητό, τάμπλετ ή φωτογραφική μηχανή) και υλικά όπως ψαλίδια, κόλλες, είδη ζωγραφικής (μολύβια, μαρκαδόροι, παστέλ, νερομπογιές, κάρβουνο, ξυλομπογιές, πινέλα), πολύχρωμα χαρτόνια (A2), αυτοκόλλητα, κλπ.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
Photo Director	Επεξεργασία εικόνας	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Pixlr (εναλλακτικά)	Δημιουργία ταινίας	Υπολογιστής	www.pixlr.com

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

#### ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε την αυτοπροσωπογραφία μας;

1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει παραδείγματα πορτραίτων που συνδυάζονται με λέξεις.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** τέτοια έργα βλέπουμε τη δεκαετία του '50 ή του '60, όταν οι θρυλικοί ποιητές και ζωγράφοι εργάζονταν με το στυλ Lettrism και την πειραματική ποίηση (visual and concrete poetry), ή και στις δεκαετίες του '70- '80-'90 και σήμερα, από καλλιτέχνες graffiti. Μια σύγχρονη καλλιτέχνης που χρησιμοποιεί το στυλ Lettrism είναι η Isidore Isou.

2. Συζήτηση για την ταυτότητα και τα πορτραίτα.

3. Οι μαθητές σε ζευγάρια βγάζουν φωτογραφίες ο ένας τον άλλον (χρησιμοποιώντας κινητά, τάμπλετ ή φωτογραφικές μηχανές).

4. Επεξεργάζονται τις φωτογραφίες τους στο PhotoDirector(αν έχουν πάρει τη φωτογραφία με το κινητό ή ταμπλετ) ή το Pixlr εφόσον έχουν κατεβάσει τη φωτογραφία τους σε υπολογιστή. Της αλλάζουν το χρώμα, προσθέτουν φίλτρα κλπ.

5. Παρουσίαση φωτογραφιών και σχολιασμός.

### 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

#### ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Ποιά κείμενα μας εκφράζουν;

1. Οι μαθητές ψάχνουν κείμενα τα οποία τους αντιπροσωπεύουν (αγαπημένα αποσπάσματα, κείμενα από βιβλία, μουσική, δικά τους κείμενα, κλπ.). Συλλέγουν γράμματα, λέξεις ή περιλήψεις των κειμένων.

2. Οι μαθητές συνδυάζουν τη φωτογραφία τους με τα κείμενα και τις λέξεις στο Photo Director ή το Pixlr.

3. Παρουσίαση των επεξεργασμένων φωτογραφιών και σχολιασμός.

## 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

### ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΟΓΙΚΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να συνδυάσουμε το αποτέλεσμα της ψηφιακής μας επεξεργασίας με κλασσικές, αναλογικές μεθόδους δημιουργίας;

1. Ο εκπαιδευτικός εκτυπώνει τις επεξεργασμένες φωτογραφίες σε μέγεθος Α3.
2. Οι μαθητές διαλέγουν ένα χρωματιστό χαρτόνι Α2 και κολλάνε την εκτυπωμένη φωτογραφία τους.
3. Χρησιμοποιούν ζωγραφική, κολλάζ και άλλες κλασσικές μεθόδους για να επεξεργαστούν περαιτέρω τα πορτραίτα τους.
4. Οι μαθητές τώρα έχουν πραγματικά, φυσικά έργα τέχνης τα οποία και αναρτούν στην τάξη τους σε μια συλλογική έκθεση.
5. Γίνεται σύγκριση των διαφόρων μορφών τέχνης, συζήτηση και αξιολόγηση.

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Μέσα από τον τρόπο που δημιουργήθηκαν οι αυτοπροσωπογραφίες των μαθητών μπορούμε να δούμε τη χρήση πολλών μορφών τέχνης - το ρεύμα του lettrism, το εκφραστικό, σουρεαλιστικό, γεωμετρικό, κυβιστικό ύφος, το στυλ του φοβισμού, το λογοτεχνικό ύφος, το γραφιστικό σχέδιο κ.ά.). Αυτό αποτελεί έναυσμα για συζήτηση πάνω στα στυλ τέχνης, ενώ παράλληλα μπορούμε να μιλήσουμε για τις διαφορετικές και ποικίλες ερμηνείες των αυτοπροσωπογραφιών.

#### Άλλα θέματα συζήτησης:

- σε κάθε έργο προσπαθήστε να αντιληφθείτε εάν υπάρχει μεγαλύτερη έμφαση στη φόρμα (οπτικό επίπεδο) ή στο περιεχόμενο (επίπεδο έννοιας και νοήματος)
- σε κάθε έργο προσπαθήστε να ανακαλύψετε το στυλ πάνω στο οποίο βασίστηκε η δημιουργία του
- ποια έργα δημιουργήθηκαν με μαξιμαλιστικό ύφος και ποια μιμιμαλιστικό;

#### Ζητήστε από τους μαθητές:

- να χωρίσουν τα έργα τέχνης σε δύο ομάδες: αυτά στα οποία η χρήση των ψηφιακών μέσων είναι κυρίαρχη, και σε αυτά όπου υπερισχύει η χρήση κλασσικών τεχνικών.
- να ταξινομήσουν τα έργα σύμφωνα με συγκεκριμένα συναισθήματα (π.χ. αισιοδοξία και απαισιοδοξία).
- να συγκρίνουν παρόμοια και αντίθετα έργα.
- να βρουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ επιλεγμένων έργων.







<https://vimeo.com/296418618>

## ΤΣΕΧΙΑ

### ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ 🌶️



**ΘΕΜΑ:** Οι παλιές φωτογραφίες στη εποχή μας

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να συνδέσουμε την ιστορία με το παρόν χρησιμοποιώντας σαν εργαλείο τη φωτογραφία;

#### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές επιλέγουν παλιές ασπρόμαυρες φωτογραφίες τις οποίες θα προσπαθήσουν να αναπαράγουν. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου οι μαθητές παίρνουν το ρόλο του εικονιζόμενου προσώπου αλλά και του φωτογράφου. Μιμούνται το στυλ και την πόζα των ανθρώπων στις φωτογραφίες, ενώ πλαισιώνουν τη συνολική σύνθεση με σκηνικά και κουστούμια που κατασκευάζουν οι ίδιοι... Επεξεργάζονται τις φωτογραφίες που βγάζουν, τις μετατρέπουν σε ασπρόμαυρες και χρησιμοποιούν εφέ και φίλτρα για να τις κάνουν να φαίνονται παλιές. Η παραπάνω διαδικασία οδηγεί σε μια συζήτηση για τα στερεότυπα καθώς και για την κουλτούρα των διαφορετικών εποχών, η οποία προδίδεται μέσα από τις αρχικές φωτογραφίες, ενώ παράλληλα γίνεται η συσχέτιση του παρελθόντος με το παρόν.

#### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

- να έρθουν σε επαφή με μια παλιότερη τεχνολογία στη φωτογραφία
- να ενισχύσουν τη σχέση της καθημερινής τους ζωής με την ιστορία
- να συνδέσουν στοιχεία διαφορετικών κλάδων (ιστορία, τέχνη) και εργαλείων ΤΠΕ
- να κατανοήσουν καλύτερα την εποχή της ασπρόμαυρης φωτογραφίας και να γνωρίσουν καλύτερα την εποχή των γονέων και των παππούδων τους, έτσι ώστε να ενισχυθούν οι σχέσεις μεταξύ των γενεών.

#### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

##### Προετοιμασία του χώρου

- 1 υπολογιστής ανά ομάδα
- 1 προτζέκτορας
- τραπέζια για την προετοιμασία κουστούμιών και σκηνικών

##### Προετοιμασία των υλικών

- υλικά για κατασκευή κουστούμιών και συνοδευτικών αντικειμένων (props), όπως π.χ. χαρτί του μέτρου, κόλλες, ψαλίδια, μολύβια, μαρκαδόροι, ύφασμα
- κινητά με κάμερα ή φωτογραφικές μηχανές

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
PhotoDirector	Επεξεργασία εικόνας	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Pixlr (εναλλακτικά)	Επεξεργασία εικόνας	Υπολογιστής	www.pixl.com

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

#### ΕΠΙΛΟΓΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ & ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορούμε να αναπαράγουμε παλιές φωτογραφίες με σύγχρονα μέσα;

1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές ασπρόμαυρες φωτογραφίες που σχετίζονται με τη θεματική που επιθυμεί να δουλέψει.
2. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και η κάθε ομάδα διαλέγει μία φωτογραφία.
3. Οι ομάδες βρίσκουν στο διαδίκτυο πληροφορίες που σχετίζονται με τη φωτογραφία.
4. Παρουσίαση και ομαδική συζήτηση πάνω στις πληροφορίες που βρήκαν οι ομάδες για τις φωτογραφίες τους.
5. Οι ομάδες προετοιμάζουν τα συνοδευτικά αντικείμενα, τα κουστούμια και τα σκηνικά που θα χρειαστούν και διαλέγουν το κατάλληλο μέρος για τη φωτογράφισή τους.

### 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

#### ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ & ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς μπορεί μια σύγχρονη φωτογραφία να μοιάσει με παλιά;

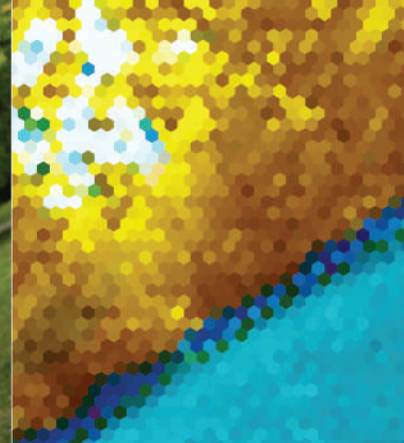
1. Οι ομάδες φωτογραφίζουν με τα κινητά τους ή με φωτογραφικές μηχανές. Ο κάθε μαθητής φωτογραφίζεται αλλά γίνεται και φωτογράφος.
2. Οι ομάδες επεξεργάζονται τις φωτογραφίες τους (σε κινητό ή σε υπολογιστή) και χρησιμοποιούν φίλτρα για να μιμηθούν τις παλιές φωτογραφίες.

### 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

#### ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΙΣΗ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Ποια η σχέση της εποχής που τραβήχτηκε η αρχική φωτογραφία με το παρόν;

Οι ομάδες παρουσιάζουν στον προτζέκτορα τις φωτογραφίες που τράβηξαν και τις συγκρίνουν με τις αρχικές παλιές φωτογραφίες. Οι μαθητές καλούνται να περιγράψουν προφορικά τις φωτογραφίες και να μιλήσουν για τα γεγονότα της αρχικής φωτογραφίας (για τα πρόσωπα, τον τόπο, την εποχή, την ιστορία) αλλά και για τη δική τους διαδικασία δημιουργίας. Μέσα από τη διαδικασία αυτή προσπαθούν παράλληλα να κάνουν μια συσχέτιση του παρελθόντος με το παρόν.



<https://vimeo.com/296418354>

## ΤΣΕΧΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ 🌶️



**ΘΕΜΑ:** Η πόλη ή/και το σχολείο μας μέσα από τα μάτια των ζώων

**ΕΡΩΤΗΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:** Με πόσες διαφορετικές οπτικές μπορούμε να δούμε την πόλη ή το σχολείο μας;

### ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι μαθητές μαζεύουν πληροφορίες για το πώς λειτουργεί η όραση στους ανθρώπους και τα ζώα. Τις συγκρίνουν με τις φωτογραφικές μηχανές και τις αναπαράγουν εικαστικά. Στη συνέχεια, οι μαθητές διαλέγουν ένα ζώο και βγάζουν φωτογραφίες από την οπτική του ζώου αυτού. Τις επεξεργάζονται ψηφιακά με σκοπό να προσομοιώσουν αυτό που πραγματικά βλέπει το ζώο. Φτιάχνουν μικρά βιντεάκια από την οπτική του ζώου αυτού για να αφηγηθούν ένα στιγμιότυπο της ζωής του. Τέλος, προσπαθούν να φανταστούν τι θα λέγαν τα ζώα αυτά αν επικοινωνούσαν μεταξύ τους μέσω των social media.

### ΣΤΟΧΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

Στόχος είναι οι μαθητές, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία, να εξερευνήσουν τις δυνατότητες της οπτικής αντίληψης των διαφόρων ειδών. Επιπλέον στόχοι είναι να αποκτήσουν γνώσεις στη φυσική και στη βιολογία, να αναπτύξουν την ικανότητα της ενσυναίσθησης, να μάθουν για τη συνύπαρξη, να υποστηριχθεί η διεπιστημονικότητα:

**Φυσική** - όραση και συσκευές καταγραφής εικόνων

**Βιολογία** - εξέλιξη του ματιού, διαφορετικά ήδη οφθαλμών που βασίζονται στις διαφορετικές ανάγκες των ειδών, βιοποικιλότητα

**Περιβάλλον** - ο περιβάλλον χώρος μας, εξερευνώντας σε βάθος έναν γνωστό μας χώρο σκεπτόμενοι τη συμβίωση/ συνύπαρξη

**Εικαστικές Τέχνες** - η σύνδεση των διαφορετικών επιστημών μέσω της τέχνης

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

### Προετοιμασία του χώρου

- 1 υπολογιστής ανά ομάδα (συνιστάται να δημιουργηθούν μικρές ομάδες 3-4 παιδιών για να μπορούν να δουλεύουν αποτελεσματικά γύρω από τον υπολογιστή)
- μεγάλα τραπέζια

### Προετοιμασία των υλικών

- μαύρα χαρτόνια/ σακούλες σκουπιδιών/ σκουρόχρωμο ύφασμα για τη συσκότιση της τάξης
- εκτυπώσεις από το Παράρτημα
- είδη ζωγραφικής και μεγάλα χαρτόνια
- κινητά τηλέφωνα ή φωτογραφικές μηχανές

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΣΚΟΠΟΣ	ΜΕΣΟ	ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ
PhotoDirector	Επεξεργασία εικόνας	Κινητό ή τάμπλετ	Google Play, App Store
Pixlr (εναλλακτικά)	Επεξεργασία εικόνας	Υπολογιστής	www.pixlr.com
Wevideo	Επεξεργασία Βίντεο	Υπολογιστής	www.wevideo.com

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ:

### 1Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ

#### ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ ΣΧΕΤΙΚΟΙ ΜΕ ΤΗΝ ΟΡΑΣΗ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Τι χρειαζόμαστε για να δούμε τον κόσμο γύρω μας;

#### CAMERA OBSCURA

1. Δημιουργία μιας camera obscura στην τάξη. Οδηγίες: [www.youtube.com/watch?v=gvzpu0Q9RTU](http://www.youtube.com/watch?v=gvzpu0Q9RTU).  
**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Αν είναι δύσκολη η συσκότιση της τάξης μπορείτε να φτιάξετε μια camera obscura από χαρτόνι. Οδηγίες: [www.youtube.com/watch?v=Y0wenfVfHuo](http://www.youtube.com/watch?v=Y0wenfVfHuo).
2. Συζήτηση στην τάξη: η camera obscura αποκαλύπτει πώς λειτουργεί η όραση καθώς και οι συσκευές για την καταγραφή εικόνων (όπως φωτογραφικές μηχανές).
3. Παρουσιάζονται παραδείγματα οφθαλμών διαφόρων οργανισμών και ζώων (Παράρτημα)
4. Οι μαθητές καλούνται να κάνουν μια καταγραφή των ζώων που πιστεύουν ότι ζουν στην ευρύτερη περιοχή με αυτούς.

#### ΜΕΛΕΤΗ ΤΩΝ ΟΦΘΑΛΜΩΝ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

1. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και η κάθε ομάδα διαλέγει ένα ζώο από την παραπάνω καταγραφή.
2. Ο εκπαιδευτικός μοιράζει στην κάθε ομάδα ομάδα μια εκτύπωση με το αντίστοιχο μάτι του ζώου σε μεγέθυνση καθώς και υλικά ζωγραφικής (νερομπογιές, κηρομπογιές, μαρκαδόρους, ξυλομπογιές) και μεγάλα χαρτιά. Οι μαθητές καλούνται να κάνουν μια εικαστική απεικόνιση του ματιού στο χαρτί.
3. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Τοποθετήστε μαζί όλα τα έργα ζωγραφικής και μιλήστε για τις ομοιότητες και τις διαφορές του κάθε είδους. Για ποιους λόγους τα οπτικά όργανα των ζώων διαφέρουν; Ο σχηματισμός των ματιών συνδέεται επίσης με την εξέλιξη των ειδών καθώς και με τις ιδιαιτερότητες του κάθε είδους. Επιπλέον, μπορούμε να διαπιστώσουμε πόσο διαφορετικά αντιλαμβάνεται το κάθε ζώο τον ίδιο χώρο και αυτό αποτελεί αφορμή για συζήτηση σχετικά με τη βιοποικιλότητα, το σεβασμό προς τα ζώα, τη διαφορετικότητα.

## 2Η ΕΝΟΤΗΤΑ/ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

### ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΖΟΝΤΑΣ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Πώς η δομή του ματιού επηρεάζει την οπτική αντίληψη;

1. Η κάθε ομάδα βγαίνει σε εξωτερικό χώρο και βγάζει δύο φωτογραφίες στο ίδιο σημείο: μία από την οπτική γωνία του ανθρώπου και μία από την οπτική του επιλεγμένου της ζώου.
2. Οι ομάδες επεξεργάζονται τη φωτογραφία των ζώων σε λογισμικό ή app επεξεργασίας εικόνας και τροποποιούν τη φωτογραφία, έτσι ώστε να προσεγγίζει αυτό που πραγματικά βλέπει το ζώο (χρήση φίλτρων, αλλαγή χρωμάτων, παραμόρφωση κλπ.)
3. Παρουσίαση των αποτελεσμάτων και συζήτηση

## 3Η ΕΝΟΤΗΤΑ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ

### ΑΦΗΓΗΣΗ

**ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΛΕΙΔΙ:** Ποιοι είναι οι σημερινοί τρόποι επικοινωνίας;

### ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΟΠΤΙΚΕΣ

1. Η κάθε ομάδα βγαίνει σε εξωτερικό χώρο και βγάζει ένα βίντεο (30") μιας συγκεκριμένης στιγμής της ημέρας/ ζωής του ζώου που έχει επιλέξει (φυσικά κινηματογραφούν από την οπτική γωνία του ζώου!)
2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση

### Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΕΝΟΣ ΖΩΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΣΗΜΕΡΙΝΑ ΜΕΣΑ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

1. Η κάθε ομάδα διαλέγει έναν από τους νέους τρόπους επικοινωνίας της ψηφιακής μας εποχής (blog, chat, facebook κλπ.) για να πει μια ιστορία για το ζώο που έχουν επιλέξει. Εδώ οι μαθητές αναμειγνύουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει με τη φαντασία τους. Αν τα ζώα χρησιμοποιούσαν social media για να επικοινωνήσουν μεταξύ τους, τι θα έλεγαν;

**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Η δράση αυτή μπορεί να γίνει αναλογικά σε μορφή κολλαζ ή να συζητηθεί/ role playing

2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων και συζήτηση





# **ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΩΝ**

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι**

### **ΒΙΟΓΡΑΦΙΕΣ**

- 79 α. Alberto Manzi (1924 – 1997)  
81 β. Bruno Munari (1907 – 1998)

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ**

- 83 **ΦΟΡΜΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ «ΤΙ ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΕΜΕΝΑ»**

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ**

### **ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΗΧΟΤΟΠΙΟ»**

- 84 α. Παραδείγματα χειροποίητης παρτιτούρας

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙV**

### **ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ, ΠΟΛΛΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ»**

- 85 α. Ιδέες για έμπνευση πάνω στη σύνθεση φωτογραφιών  
86 β. Ενδεικτικά αποτελέσματα «Ένα αντικείμενο - Πέντε είδη φωτογραφίας»  
88 γ. Ενδεικτικά αποτελέσματα «Μία έννοια μέσα από ένα κολλάζ εικόνων»

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V**

### **ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΘΑΡΡΟΣ Η' ΑΛΗΘΕΙΑ»**

- 89 α. Δείτε και κατεβάστε την παρουσίαση για τους μαθητές σας  
89 β. Δείτε και κατεβάστε το αρχείο συμπλήρωσης ειδήσεων για τους λαχνούς της κάθε ομάδας  
89 γ. Παραδείγματα ειδήσεων  
90 δ. Ενδεικτικά αποτελέσματα δημιουργίας αφίσας  
90 ε. Ενδεικτικά αποτελέσματα δημιουργίας δημοσιεύσεων στο facebook

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI**

### **ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «INFOGRAPHICS»**

- 91 α. Μέθοδος οπτικής αφαίρεσης του Bruno Munari  
92 β. Σειρές συμβόλων με αφήγηση  
92 γ. Ενδεικτικά αποτελέσματα Infographics  
93 δ. Infographic με οδηγίες και συμβουλές

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VII**

### **ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΜΙΑ ΚΑΜΠΑΝΙΑ ΜΕ QR»**

- 95 α. Δείτε και κατεβάστε την παρουσίαση για τους μαθητές σας  
95 β. Ενδεικτικά αποτελέσματα αφίσας  
96 γ. Qr και περιεχόμενο

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VIII**

- 97 **ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΙΣΤΟΡΙΕΣ QR», ΙΤΑΛΙΑ**



# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

## ΒΙΟΓΡΑΦΙΕΣ



### α. Alberto Manzi (1924-1997)

πηγή: [www.centroalbertomanzi.it](http://www.centroalbertomanzi.it)

Ο Alberto Manzi γεννήθηκε το 1924 στη Ρώμη. Το 1942 πήρε το δίπλωμά του ναυτικού μηχανικού καθώς και αυτό του εκπαιδευτικού. Αυτή η διπλή προσέγγιση, η επιστημονική και παιδαγωγική, θα σηματοδοτήσει ολόκληρη τη διάρκεια της ζωής του, καθορίζοντας ολόκληρο το εκπαιδευτικό του έργο. Πολέμησε στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο με υποθαλάσσια πληρώματα στρατού. Μετά τον πόλεμο πήρε πτυχίο και στη βιολογία ενώ παράλληλα ξεκίνησε το έργο του σαν δάσκαλος (Maestro) και συγγραφέας παιδικών βιβλίων.

### Ο δάσκαλος της φυλακής

Η πρώτη διδακτική εμπειρία του ήταν σε φυλακές ανηλίκων στη Ρώμη, στο ίδρυμα Aristide Gabelli. Δίδαξε μαθητές, 9 έως 17 χρονών, κάποιοι από τους οποίους ήταν τελείως αναλφάβητοι. Στο Gabelli, ο Manzi ίδρυσε μία μηνιαία εφημερίδα, την πρώτη του είδους της σε αναμορφωτήριο. Σε συνεργασία με τους νεαρούς κρατούμενους γεννήθηκε η ιστορία του Grogh, στην οποία βασίστηκε το πρώτο του μυθιστόρημα: «Grogh, Η Ιστορία ενός Κάστορα» το οποίο μεταφράστηκε σε 28 γλώσσες.

### Ο δάσκαλος των φτωχών

Στις αρχές του 1950, ασχολείται εξ' ολοκλήρου με τα προβλήματα της εκπαίδευσης των λαϊκών τάξεων και συγκεκριμένα με το ανεπίλυτο ζήτημα του τότε ιταλικού εκπαιδευτικού συστήματος: την έλλειψη προσβασιμότητας των απομακρυσμένων αγροτικών περιοχών στην εκπαίδευση.

### Ο δάσκαλος της Λατινικής Αμερικής

Το καλοκαίρι του 1955, ο Manzi ανέλαβε από το Πανεπιστήμιο της Genevra τη διεξαγωγή μιας επιστημονικής έρευνας για το τροπικό δάσος του Αμαζονίου. Από τότε και για είκοσι χρόνια, κάθε καλοκαίρι πήγαινε να διδάξει ανάγνωση και γραφή στους Ινδιάνους, μόνος του ή με ομάδες φοιτητών του. Κατηγορήθηκε από τις κυβερνήσεις του Περού και της Βολιβίας ότι ήταν "guevarist", θεωρήθηκε "persona non grata" και του απαγορεύτηκε η είσοδος. Η εμπειρία αυτή οδήγησε στη συγγραφή 4 μυθιστορημάτων.

### Ο δάσκαλος της τηλεόρασης

Όλη η πρώτη φάση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων του Manzi κορυφώθηκε το 1960 με την περίφημη τηλεοπτική σειρά «Ποτέ δεν Είναι Αργά» (1960-1968). Ο διευθυντής της RAI αναζητούσε έναν δάσκαλο για να διδάξει αναλφάβητους ενήλικες. Το «Ποτέ Δεν Είναι Αργά» θεωρείται ένα από τα σημαντικότερα παιδαγωγικά πειράματα στην εκπαίδευση ενηλίκων. Δίδαξε ανάγνωση και γραφή σε περισσότερο από ένα εκατομμύριο Ιταλούς. Το 1965, απονεμήθηκε στο Τόκιο το βραβείο της UNESCO, ως ένα από τα πιο επιτυχημένα τηλεοπτικά προγράμματα για την καταπολέμηση του αναλφαβητισμού. Το 1987 η κυβέρνηση της Αργεντινής καλεί τον Manzi να πραγματοποιήσει 60 ώρες επιμόρφωσης για καθηγητές Πανεπιστημίου στο πλαίσιο του «National Plan for Literacy», ένα πρόγραμμα βασισμένο στο «Ποτέ Δεν Είναι Αργά». Δύο χρόνια αργότερα, η Αργεντινή έλαβε από τα Ηνωμένα Έθνη το Διεθνές Βραβείο για το καλύτερο πρόγραμμα αλφαβητισμού σε όλη την Νότια Αμερική.

## **Ο δάσκαλος του ραδιοφώνου**

Το 1951 ο Manzi κερδίζει βραβείο για την ραδιοφωνική παιδική σειρά του. Από τότε ξεκινάει η συνεργασία με το «Ραδιόφωνο για τα σχολεία», η οποία κράτησε 40 χρόνια. Ο Manzi είχε κατανοήσει τις δυνατότητες του ραδιοφώνου, ένα εργαλείο ιδανικό για την ενίσχυση της φαντασίας και της δημιουργικότητας. Έγινε παραγωγός διαφόρων εκπομπών καθώς επίσης έγραψε και επεξεργάστηκε παραμύθια για παιδιά. Το 1996, οι 40 μεταδόσεις του «Οι Ιδιομορφίες της Ιταλικής Γλώσσας» για Ιταλούς του εξωτερικού και αλλοδαπούς που μαθαίνουν ιταλικά ήταν η τελευταία συνεργασία του με το ραδιόφωνο του Rai.

## **Επιστροφή στο σχολείο**

Το σχολείο όπου επέστρεψε ο Alberto Manzi στο τέλος της ραδιοφωνικής του εμπειρίας ήταν εκείνο στο οποίο παρέμεινε μέχρι την συνταξιοδότηση του, το Istituto Fratelli Bandiera στη Ρώμη. Η διδασκαλία του Manzi βασίστηκε στην ιδέα ότι οι μαθητές δεν έρχονται στην τάξη με ένα άδειο κεφάλι, έτοιμο να “γεμίσει” από τον εκπαιδευτικό. Ήθελε να μετατρέψει το σχολείο με άξονα το παιδί. Τον Ιούνιο του 1975, ως δάσκαλος σε δημοτικό σχολείο, αρνήθηκε να αξιολογήσει τους μαθητές του και εξήγησε τους λόγους για την απόφασή του: “η αξιολόγηση σημαίνει αποτροπή από τη συνειδητή μάθηση και μας υποχρεώνει να δεχτούμε τυποποιημένους ορισμούς...”. Το 1977, ο νόμος αριθ. 517 επέβαλε στους δασκάλους του δημοτικού σχολείου την αξιολόγηση των μαθητών τους. Ο δάσκαλος ήταν υποχρεωμένος να συμπληρώνει και να καταγράφει “με συστηματικές παρατηρήσεις” την πρόοδο των μαθητών. Ο Alberto Manzi αρνήθηκε να συμπληρώσει τα έντυπα αξιολόγησης και για δύο συνεχόμενα χρόνια, επινόησε και έβαζε μια σφραγίδα στην οποία αναγράφονταν: “ΚΑΝΕΙ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ. ΟΤΙ ΔΕ ΜΠΟΡΕΙ, ΔΕΝ ΤΟ ΚΑΝΕΙ”. Από το 1978 έως το 1980 δεν ακολούθησε το αίτημα του Υπουργείου και παραπέμφθηκε στην Πειθαρχική Αρχή της Ρώμης, η οποία επέβαλε την αναστολή του από τη διδασκαλία για δύο μήνες και τη μείωση του μισθού του κατά το ήμισυ.

## **Manzi ο συγγραφέας**

Λίγα χρόνια αργότερα ο Manzi έγραψε το «Orzowei», το πιο επιτυχημένο βιβλίο του. Το 1956 κέρδισε το βραβείο Andersen και το βιβλίο μεταφράστηκε σε 32 γλώσσες. Ο Orzowei, “ο γυμνός” είναι το παρατσούκλι του Isa, ενός λευκού αγοριού, το οποίο εγκαταλελειμμένο μεγάλωσε σε ένα χωριό της φυλής Zulù. Ο Orzowei ήταν μια τεράστια διεθνής επιτυχία. Το 1980, το Rai κινηματογράφησε 13 επεισόδια και μια ταινία βασισμένη στο βιβλίο. Ο Orzowei, το παιδί που απορρίφθηκε από όλους και πέθανε με την ελπίδα ότι μια μέρα οι λευκοί και οι μαύροι θα μπορούσαν να ζήσουν μαζί και να ξεπεράσουν το χρώμα του δέρματος και της φυλής, έγινε ο ήρωας μιας γενιάς.

Ο Alberto Manzi κατά τη διάρκεια της ζωής του ασχολήθηκε με πολλές και ποικίλες δραστηριότητες. Χάρη σε αυτές του απονεμήθηκαν πολλά βραβεία, συμπεριλαμβανομένων διεθνών βραβείων, για τα μυθιστορήματά του, τις ραδιοφωνικές και τηλεοπτικές εκπομπές, τις παιδαγωγικές δραστηριότητες και το έργο του για τη νεολαία. Το βραβείο Collodi για το «Grogg» ήταν το πρώτο μιας μακράς σειράς, ενώ το βραβείο Bardesoni για την κωμωδία «Turigiglio» ήταν το τελευταίο. Μεταξύ των διεθνών βραβείων, σημαντική ήταν η αναγνώριση που πήρε από τον ΟΗΕ το πρόγραμμα «Ποτέ δεν είναι αργά». Το 1962 διορίστηκε «Ιππότης του Τάγματος της Ιταλικής Δημοκρατίας». Το 1933 έγινε μέλος της «Επιτροπής για την Προστασία των Ανήλικων», ενώ τον επόμενο χρόνο, γίνεται δήμαρχος στο Δήμο Pitigliano.

Στις 4 Δεκεμβρίου 1997 ο Manzi πεθαίνει σε ηλικία των 73 ετών. Ο Manzi είναι ένας από τους σημαντικότερους Ιταλούς συγγραφείς για τη νεολαία, έγραψε πολυάριθμες ιστορίες και βιβλία με θέματα που εξακολουθούν να είναι σημαντικά στις μέρες μας όπως η σχέση των ανθρώπων με το περιβάλλον τους, οι αξίες της ελευθερίας και της αλληλεγγύης, η άρνηση κάθε μορφής βίας και ρατσισμού.

# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

## ΒΙΟΓΡΑΦΙΕΣ



### α. Bruno Munari (1907 – 1998)

πηγές: [www.collezionebrunomunari.it](http://www.collezionebrunomunari.it), [www.munart.org](http://www.munart.org)

Ο Bruno Munari ήταν Ιταλός καλλιτέχνης και σχεδιαστής με ευρείες ικανότητες. Εργάστηκε ως ζωγράφος, γλύπτης, βιομηχανικός σχεδιαστής, γραφίστας, σκηνοθέτης, συγγραφέας και ποιητής. Θεωρείται ένας από τους μεγαλύτερους πρωταγωνιστές της τέχνης, του σχεδιασμού και της γραφιστικής του 20ου αιώνα. Πραγματοποίησε οπτικά και αισθητηριακά πειράματα ενώ ήταν μεγάλη η ικανότητά του να επικοινωνεί με εικόνες, αντικείμενα και παιχνίδια.

### Φουτουρισμός και «Άχρηστες Μηχανές»

Το 1927 έλαβε μέρος στις εκδηλώσεις του δεύτερου φουτουριστικού κινήματος στο Μιλάνο, συμμετέχοντας στη συλλογή της Γκαλερί Πισσαρό, στη Μπιενάλε της Βενετίας, καθώς και σε εκθέσεις στη Ρώμη και στο Παρίσι. Το 1933 εξέθεσε τις «Άχρηστες Μηχανές» σε μια προσπάθειά του για καλλιτεχνική ανανέωση, αφού συνειδητοποίησε ότι η αφηρημένη ζωγραφική αποτελούσε για αυτόν μια "στραγγισμένη" έμπνευση. Με τα γοπητευτικά αυτά γλυπτά του, ο Munari θέλησε να δώσει κίνηση στην αφηρημένη ζωγραφική, δίνοντάς της μια τρίτη διάσταση και τοποθετώντας την στον χώρο. Οι μηχανές του Munari είναι "άχρηστες" επειδή δεν μπορούν να παράγουν κάποιο υλικό αγαθό.

### Concrete Art και Arte Povera

Το 1948, μαζί με τους Soldiers, Monnet, Dorfles, ίδρυσε το MAC (Movement of Concrete Art), ένα καλλιτεχνικό κίνημα το οποίο έδινε μεγάλη έμφαση στη γεωμετρική αφαίρεση. Στη δεκαετία του πενήντα, η έρευνά του συνεχίστηκε με τη σειρά «Κοίλα-Κυρτά Γλυπτά» (1949-65), με τα ζωγραφικά έργα «Θετικό-Αρνητικό» (από το 1951 και έπειτα), και τα τρισδιάστατα πειραματικά έργα του «Σύνθεση στο Τετράγωνο, Ταξιδιωτικά γλυπτά, Συνεχείς Δομές», μέχρι τον οπτικό πειραματισμό του με το πολωμένο φως. Στα μέσα της δεκαετίας του '50 και του '60, ο Munari βρίσκεται στο Μιλάνο μαζί με καλλιτέχνες της Arte Povera.

### Ο Σχεδιασμός ως μορφή τέχνης

Ο Munari και πολλοί άλλοι Ιταλοί καλλιτέχνες δημοσίευσαν τις ιδέες τους σε περιοδικά, ορισμένα εκ των οποίων δημοσιεύονται ακόμη, με σκοπό την επαναδιαπραγμάτευση του ορισμού του αληθινού καλλιτέχνη. Ο Munari δημοσίευσε επίσης άρθρα και βιβλία συσχετίζοντας την τέχνη με τον σχεδιασμό, αναλύοντας τους μεταβαλλόμενους ρόλους της τέχνης στη σύγχρονη κοινωνία. Το πιο γνωστό βιβλίο που δημοσίευσε εκείνη την εποχή ήταν το «Ο Σχεδιασμός ως Μορφή Τέχνης» (1971).

### «Μη Αναγνώσιμα Βιβλία» (Libri Illeggibili)

Ο Munari είδε αυτά τα μικρά βιβλία ως ερευνητικά πειράματα, μια άσκηση που αποσκοπούσε στην προώθηση των δυνατοτήτων επικοινωνίας και σχεδίασης. Ένας πιστός στον εκδημοκρατισμό της τέχνης, ο Munari απογύμνωσε αυτά τα μικρά τετράγωνα βιβλία από όλα τα στοιχεία που έχει μια παραδοσιακή έκδοση: τίτλο και συγγραφέα στο εξώφυλλο, κείμενο και εικόνες στο εσωτερικό κλπ. Αυτό άνοιξε νέες δυνατότητες επικοινωνίας καθιστώντας τα βιβλία αυτά προσιτά σε όλους, ανεξάρτητα από το πολιτισμικό υπόβαθρο, τη γλώσσα και την ηλικία.

## **Τα παιδικά βιβλία**

Ο Μυναρί ενδιαφέρθηκε για τη σχέση των παιχνιδιών, της δημιουργικότητας και της παιδικής ηλικίας. Για το λόγο αυτό, προσπάθησε να δημιουργήσει παιδικά έργα τα οποία αποσκοπούσαν στη διατήρηση της "ελαστικότητας" και της οπτικής γωνίας του παιδικού νου.

Δεν πίστευε στην αξία των παραμυθιών με πρίγκιπες και πριγκίπισσες, δράκους και τέρατα. Αντίθετα, ήθελε να δημιουργήσει απλές ιστορίες για ανθρώπους, ζώα και φυτά που αφυπνούν τις αισθήσεις. Τα βιβλία του περιείχαν ιστορίες με βασική πλοκή, χιουμοριστικές ανατροπές, ενώ ζωντάνευαν με απλές, πολύχρωμες εικόνες. Για τα έργα του αυτά κέρδισε το 1974 το βραβείο Andersen (Συγγραφέας Καλύτερου Παιδικού Βιβλίου), το βραβείο εικονογράφησης παιδικών βιβλίων το 1984 στο Φεστιβάλ της Μπολόνια και το βραβείο Lego το 1986 για την εξαιρετική του συμβολή στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών.

### **«Τα προ-βιβλία» (Prelibri)**

Δημοσιεύτηκαν για πρώτη φορά το 1980, για να καλλιεργήσουν την αγάπη για ανάγνωση ακόμα και σε αυτούς που δε μπορούσαν να διαβάσουν. Τα δώδεκα μικρά «προ-βιβλία» δημιουργούν "χώρους" για απλό παιχνίδι, ενθαρρύνοντας το μυαλό και την περισυλλογή. Ήταν κατασκευασμένα από υλικά όπως διαφανές πλαστικό, ύφασμα, χαρτί και ξύλο. Είχαν σκοπό να λένε ιστορίες μέσω της οπτικής, ηχητικής, θερμικής και φυσικής επαφής.

### **Δημιουργικά εργαστήρια («Laboratorios»)**

Ο Μυναρί ήταν οπαδός της απλότητας, η οποία πίστευε ότι υπάρχει αυτούσια τόσο στη φύση όσο και στα παιδιά. Αποφάσισε τελικά να αφήσει την καριέρα του σχεδιασμού και από το 1977 διευθύνει εργαστήρια για παιδιά, τα οποία ονομάζει «Laboratorios». Στα εργαστήρια αυτά, ο Μυναρί επικεντρώθηκε στη δημιουργική φαντασία των παιδιών.

### **Η σειρά βιβλίων «Εργαστήρια»**

«Τα Τριαντάφυλλα στη Σαλάτα» είναι ένα από τα βιβλία της σειράς η οποία είναι γνωστή και ως «Εργαστήρια». Αυτή η σειρά βιβλίων, πρόσφατα εκτυπωμένη ξανά, περιλαμβάνει επίσης το «Σχεδιάζοντας ένα δέντρο» σχετικά με τη συμμετρία των φυτών και το «Σχεδιάζοντας τον Ήλιο», έναν πειραματισμό με τη σκιά, το χρώμα και τους τρόπους απεικόνισης του ήλιου. Τα πρώτα τέσσερα βιβλία της σειράς προέρχονται από εκπαιδευτικά εργαστήρια που υλοποίησε ο Μυναρί με παιδιά.

### **Xerographies**

Ένα άλλο βιβλίο της σειράς βιβλίων «Εργαστήρια» είναι το «Original Xerographies» (1977), το οποίο ο Μυναρί χαρακτήρισε ως "μεθοδικές μελέτες που πραγματοποιήθηκαν σε ένα φωτοτυπικό μηχάνημα". Στο βιβλίο αυτό παρουσιάζονται αυτά που ο ίδιος ονόμασε "πρωτότυπα αντίγραφα". Για να δημιουργήσει αυτά τα αντίγραφα, κουνούσε το χαρτί και άλλα υλικά μέσα στο φωτοτυπικό και μετέτρεπε τα "φωτοτυπικά σφάλματα" σε έργα τέχνης. Η απλή αλλά λαμπρή ιδέα του Μυναρί είχε τις ρίζες του στην αγάπη του για παιχνίδι και κίνηση. Κατά τη χρυσή εποχή του κινήματος «Xerox Art» (1970- 1990), ο Μυναρί θεωρήθηκε ιδρυτικό μέλος του «Electroworks» καθώς και των καλλιτεχνών που ονομάστηκαν «Generation One», οι οποίοι αποτέλεσαν τους καλλιτέχνες που πρώτοι πειραματίστηκαν με το τότε νέο Μέσο (το φωτοτυπικό μηχάνημα).

# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

## ΦΟΡΜΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ «ΤΙ ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΓΙΑ ΕΜΕΝΑ»



ΓΡΑΨΤΕ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΧΕΤΙΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ. ΤΙ ΞΕΡΕΤΕ, ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ, ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΕΤΕ...



ΟΝΟΜΑ

ΠΑΙΖΩ ΓΡΑΦΩ ΣΥΝΘΕΤΩ  
ΜΙΞΑΡΩ ΗΧΟΓΡΑΦΩ  
ΦΤΙΑΧΝΩ ΣΥΝΘΕΤΩ  
ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ ΤΡΑΒΩ  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ ΜΟΙΡΑΖΟΜΑΙ

ΞΕΡΩ ΝΑ

αυτό περιλαμβάνει

--	--	--

ΞΕΡΩ ΝΑ

αυτό περιλαμβάνει

--	--	--

ΞΕΡΩ ΝΑ

αυτό περιλαμβάνει

--	--	--

ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΝΑ ΞΕΡΩ

--	--	--

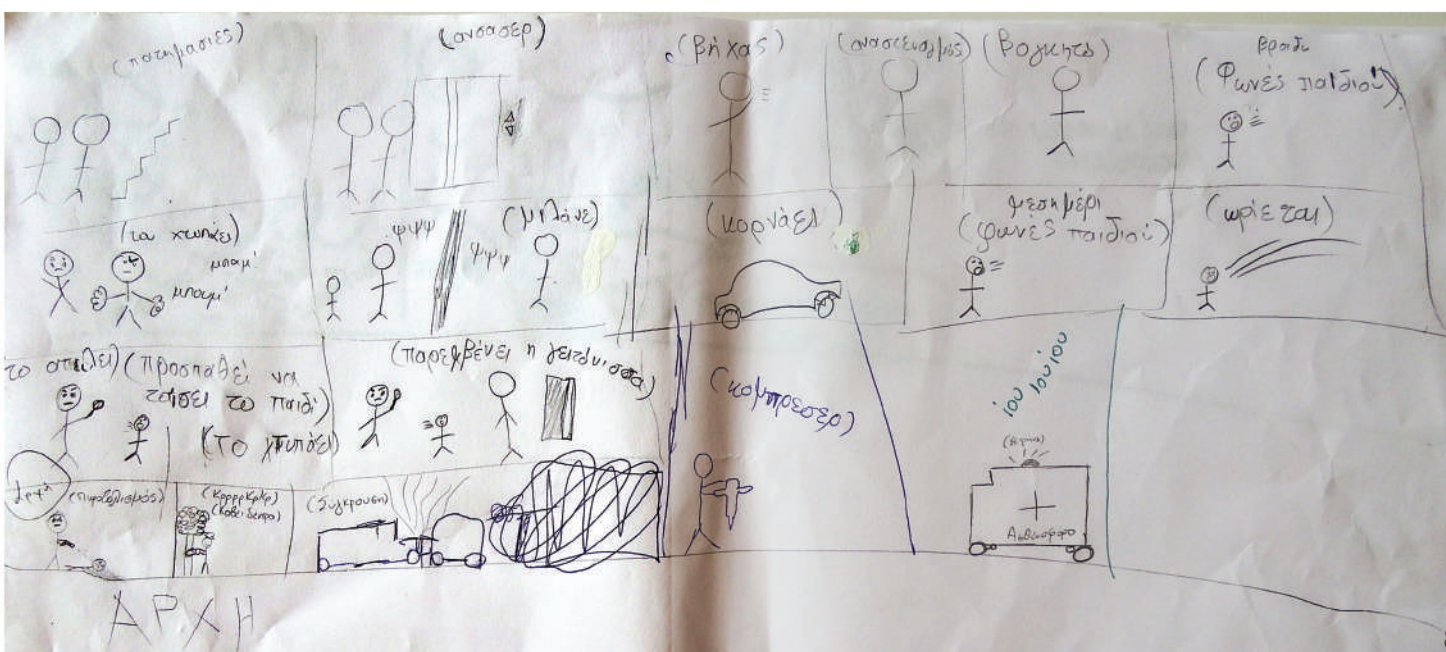
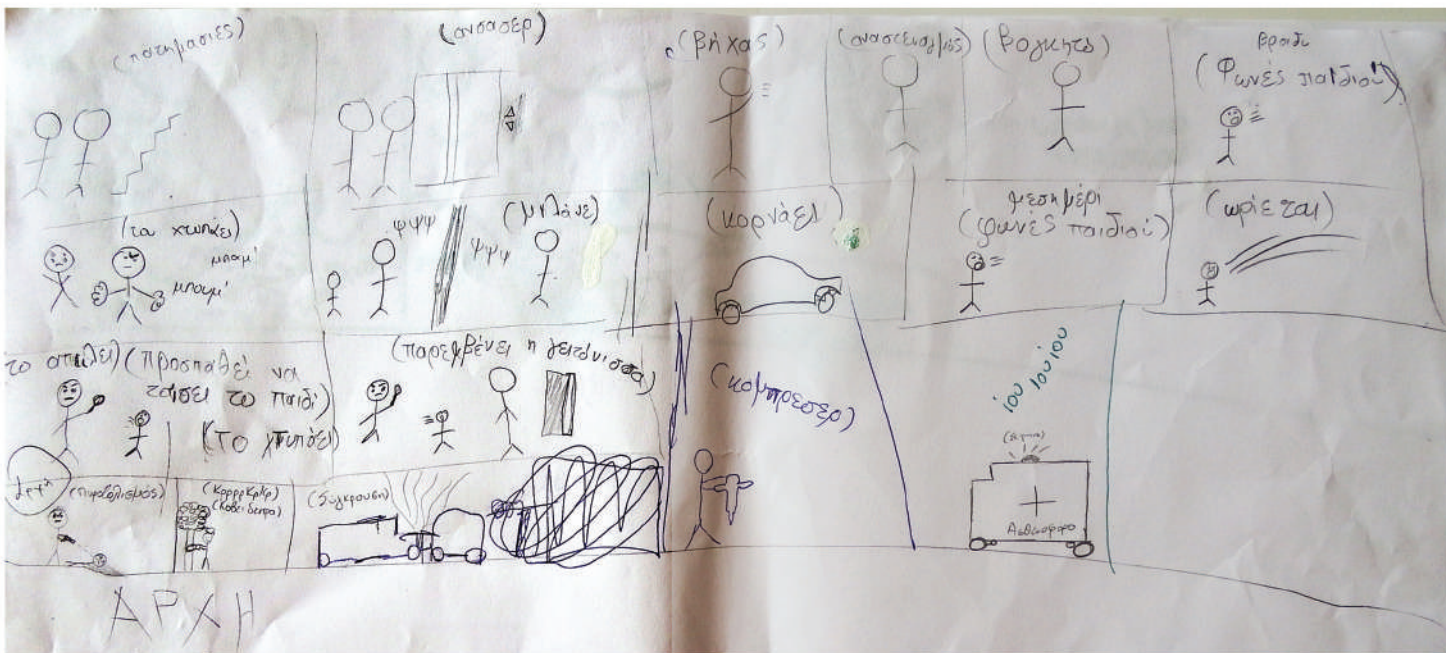
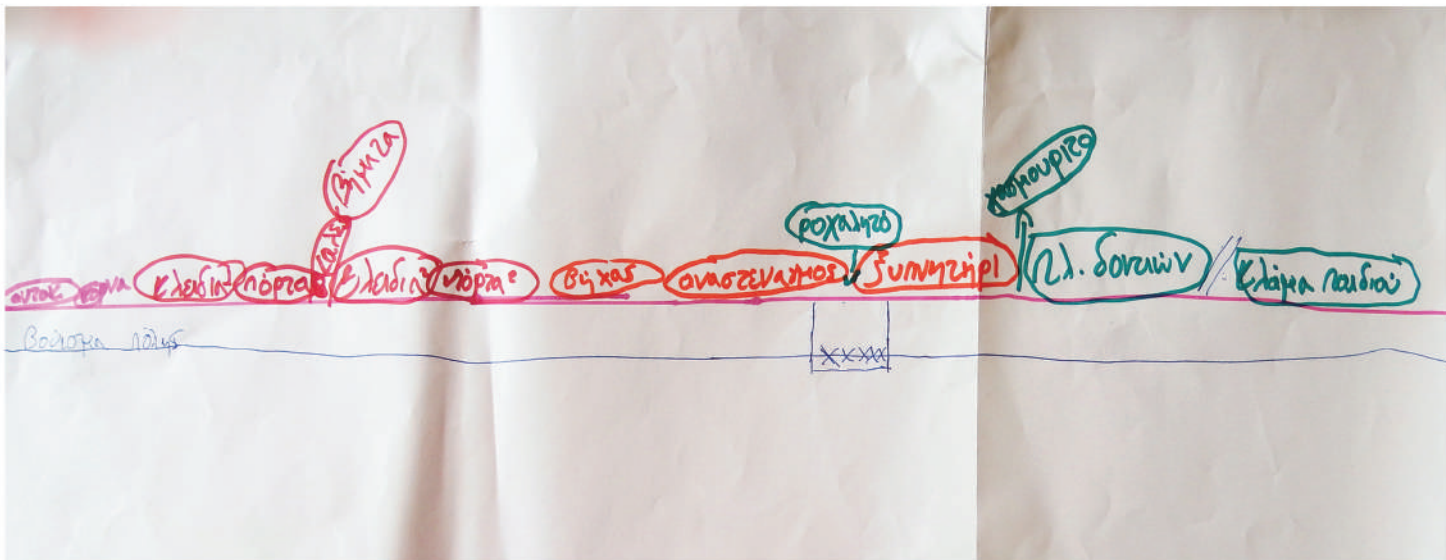
ΔΕ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ

--	--	--

# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ

## ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΗΧΟΤΟΠΙΟ»

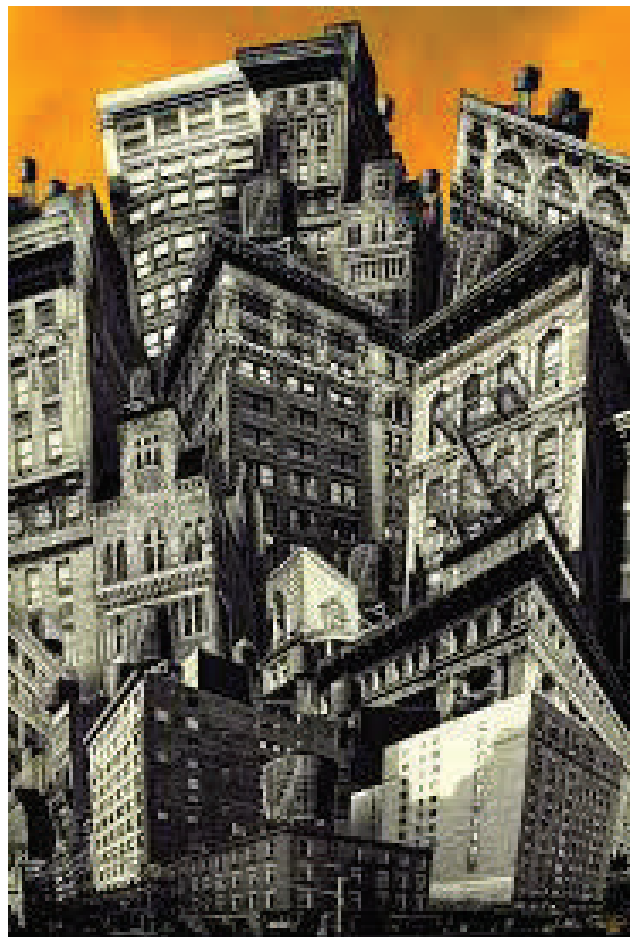
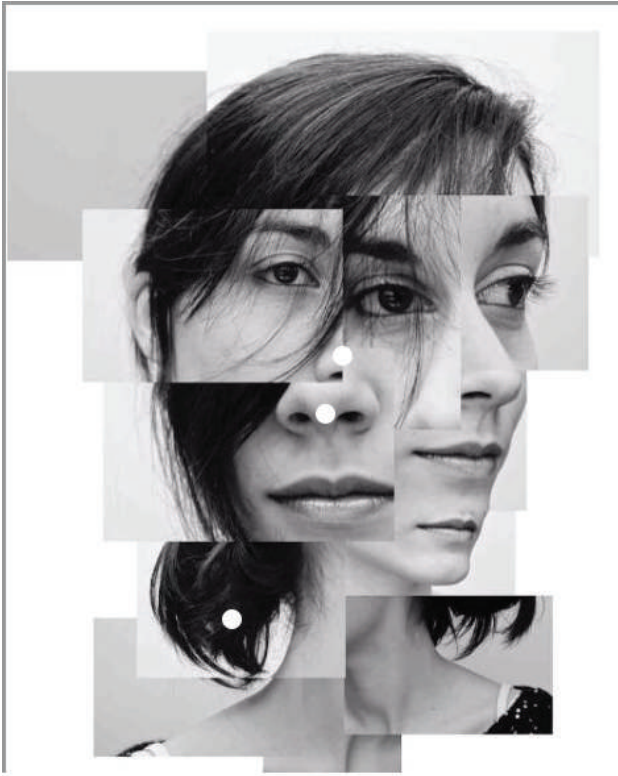
α. Παραδείγματα χειροποίητης παρτιτούρας



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙV

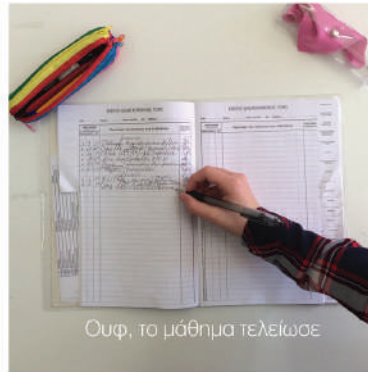
### ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ, ΠΟΛΛΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ»

α. Ιδέες για έμπνευση πάνω στη σύνθεση φωτογραφιών

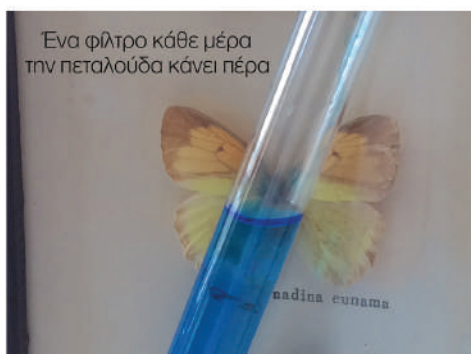


Β. Ενδεικτικά αποτελέσματα «Ένα αντικείμενο - Πέντε είδη φωτογραφίας»

## Οι καθηγητές του σχολείου μου Αντικείμενο: Βιβλίο ύλης



## Το σχολείο μου είναι πειραματικό Αντικείμενο: Σωλήνας πειραμάτων χημείας





# Το σχολείο μου είναι μεγάλο

Αντικείμενο: Η καρέκλα του μαθητή



# Οι μαθητές του σχολείου μου

Αντικείμενο: Το θρανίο



# Το σχολείο μου είναι στη λεωφόρο

## Αντικείμενο: Γκράφιτι



γ. Ενδεικτικά αποτελέσματα «Μία έννοια μέσα από ένα κολλάζ εικόνων»



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V

### ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΘΑΡΡΟΣ Η΄ ΑΛΗΘΕΙΑ»

α. Δείτε και κατεβάστε την παρουσίαση για τους μαθητές σας:

[www.slideshare.net/Karpos2008/ss-147929860](http://www.slideshare.net/Karpos2008/ss-147929860)

β. Δείτε και κατεβάστε το αρχείο συμπλήρωσης ειδήσεων για τους λαχνούς της κάθε ομάδας:

[www.karposontheweb.org/wp-content/uploads/2019/05/form.docx](http://www.karposontheweb.org/wp-content/uploads/2019/05/form.docx)

γ. Παραδείγματα ειδήσεων



#### ΟΜΑΔΑ 1η

Το διαστημόπλοιο Κασσίνι-Χόιχενς ολοκλήρωσε με επιτυχία στις 15/09/2017 το 20ετές ταξίδι του στον Κρόνο.  
**Πρόκειται για μία αλήθεια.**



#### ΟΜΑΔΑ 2η

Φωτογράφος αποτύπωσε στα Νησιά Γκαλαπάγκος πτηνό με καταγάλανα πόδια, τη Γαλαζοπόδαρη Σούλα (Sula nebouxi).  
**Πρόκειται για μία αλήθεια.**



#### ΟΜΑΔΑ 3η

Από το 2019 ξεκινούν Πανελλαδικές Μαθητικές Εκλογές, για την ψήφιση 20 βουλευτών/ μαθητών και τη συμμετοχή τους στη Βουλή των Ελλήνων. **Πρόκειται για ένα ψέμα.**



#### ΟΜΑΔΑ 4η

Καταργούνται οι πανελλήνιες από το 2020 με απόφαση της Κυβέρνησης. Ελεύθερη είσοδος στις σχολές προτίμησης, εξετάσεις εσωτερικά σε κάθε σχολή. **Πρόκειται για ένα ψέμα.**

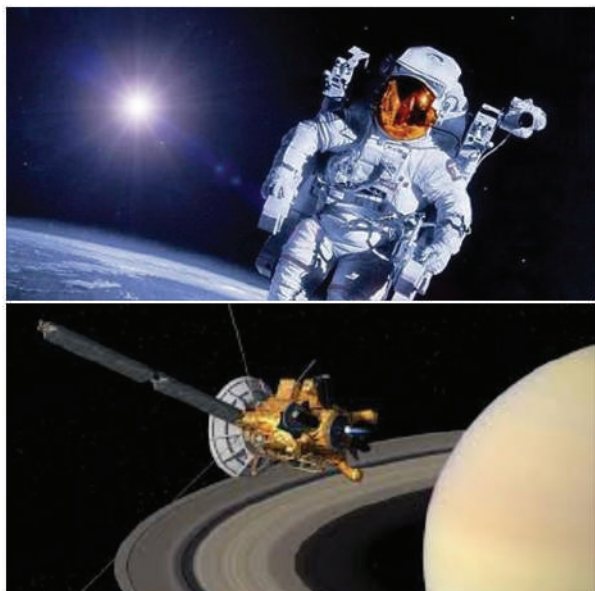
δ. Ενδεικτικά αποτελέσματα δημιουργίας αφίσας



ε. Ενδεικτικά αποτελέσματα δημιουργίας δημοσιεύσεων στο facebook

Ο [Μαριάνος Β](#) νιώθει ενθουσιασμένος με το χρήστη [Μαριάνος Β](#) και 2 ακόμη.  
2 ώρες

Το διαστημόπλοιο Κασσίνι-Χόιγκενς ξεκίνησε το ταξίδι του στις 15 Οκτωβρίου 1997 και ολοκληρώθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2017 με απόλυτη επιτυχία! Μέσα στο 20ετές ταξίδι του κατάφερε να γίνει το πρώτο διαστημόπλοιο που τέθηκε σε τροχιά γύρω από τον Κρόνο και να συλλέξει σημαντικές πληροφορίες για τους δορυφόρους του Κρόνου!



Μου αρέσει! Σχολιάστε

[Αννα Μανώλη](#)  
2 ώρες

Τι πρόκειται να γίνει για τις πανελλήνιες το 2020;   
Οι πανελλήνιες καταργούνται το 2020, η είσοδος των μαθητών σε σχολές θα είναι ελεύθερη ανάλογα με τις προτιμήσεις τους. #Πανελλήνιες2020 #αλλαγές\_εκπαιδευτικού\_συστήματος

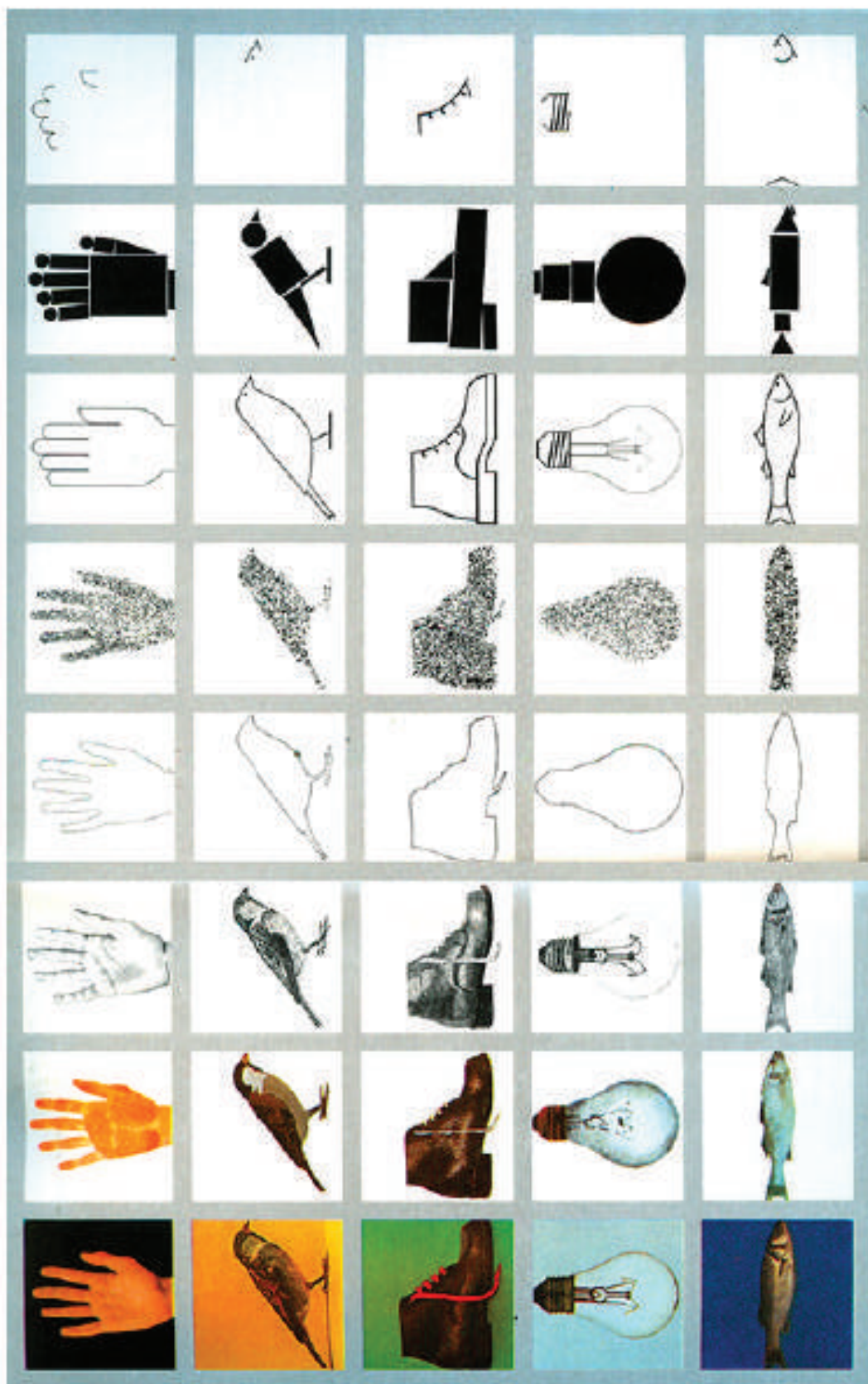


Μου αρέσει! Σχολιάστε

# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VI

## ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «INFOGRAPHICS»

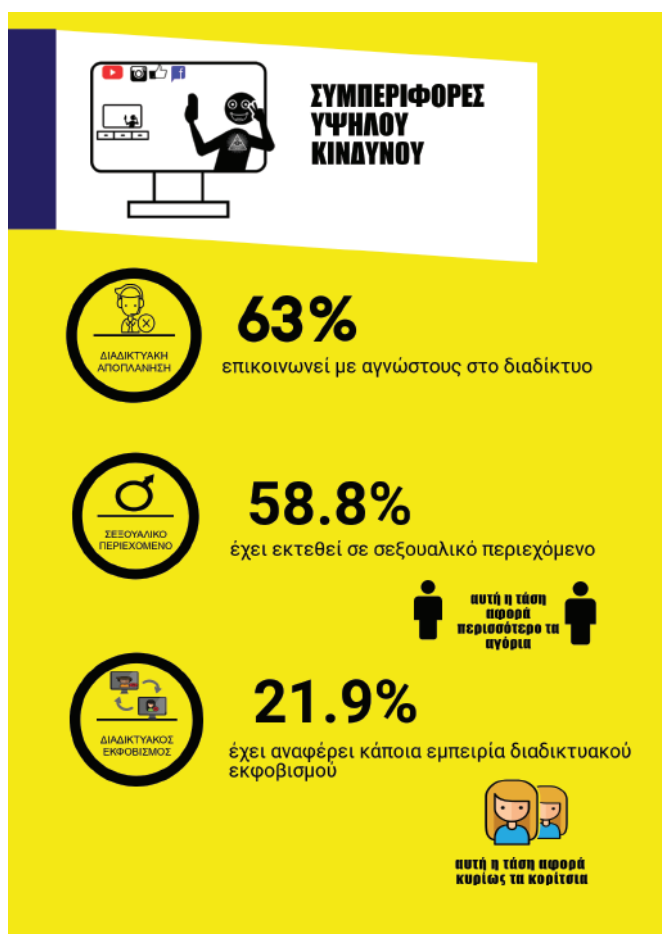
α. Μέθοδος οπτικής αφάιρεσης του Bruno Munar



β. Σειρές συμβόλων με αφήγηση



γ. Ενδεικτικά αποτελέσματα Infographics



# ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΩ ΕΝΑ INFOGRAPHIC

ΑΝ ΒΑΛΕΤΕ ΥΠΟΤΙΤΛΟ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΠΤΙΚΟΣ

Γενικά, μια παράγραφος διαβάζεται καλύτερα όταν είναι 3-5 γραμμές

Κρατήστε τα προεπιλεγμένα μεγέθη γραμματοσειρών που προτείνει το λογισμικό, καθώς έχουν σχεδιαστεί ώστε να έχουν το ιδανικό μέγεθος για το κείμενό σας. Γενικά, προσπαθήστε να σπάσετε το κείμενο σε περισσότερες παραγράφους!

## 1 ΔΙΑΤΑΞΗ ΜΕ ΚΕΙΜΕΝΟ



Αυτή η διάταξη είναι καλή για μια λεπτομερή εξήγηση ενός θέματος. Θα μπορούσατε να συμπεριλάβετε έως και 10-14 γραμμές κειμένου, αρκεί να τις κατατάξετε σε παραγράφους για ευκολότερη ανάγνωση.

Το εικονίδιο στην αριστερή πλευρά μπορεί να αντικατασταθεί με ένα γράφημα, χάρτη ή ακόμα και μια φωτογραφία που σχετίζεται με το θέμα σας.

Σας συνιστούμε να έχετε ένα από τα παραπάνω για να τραβήξετε την προσοχή του αναγνώστη σας.

## 2 ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΔΙΑΤΑΞΗ

Χρειάζονται περισσότερες πληροφορίες αλλά δε θέλετε να καταλήξετε σε μια επαναλαμβανόμενη διάταξη;

Αντιστρέψτε τις θέσεις εικονιδίου-κειμένου!

Όπως και παραπάνω, σε αυτή τη διάταξη, μπορείτε να γράψετε έως και 10-14 γραμμές κειμένου, αρκεί να τις σπάσετε σε παραγράφους για να περάσετε εύκολα στον αναγνώστη σας την πληροφορία.



### 3 ΔΙΑΤΑΞΗ ΜΕ ΚΥΡΙΟΤΕΡΑ ΣΗΜΕΙΑ



Αυτή η διάταξη είναι καλή για την επισημάνση των κυριότερων σημείων.



Χρησιμοποιήστε σταθερά εικονίδια και γραμματοσειρές για να διατηρήσετε την ομοιομορφία του σχεδίου.



Κρατήστε το κείμενο συνοπτικό.

### 4 ΔΙΑΤΑΞΗ ΓΙΑ ΣΥΓΚΡΙΣΗ



Αυτή η διάταξη είναι ιδανική για συγκρίσεις.

Προσπαθήστε να σπάσετε τις κύριες διαφορές σε bullet points για να κρατήσετε σύντομο το κείμενο.

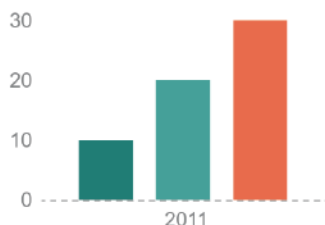
Είναι καλύτερα εάν το κείμενό σας δεν υπερβαίνει τις 4 γραμμές. Το λιγότερο είναι περισσότερο!

Εδώ παραθέτουμε τα στοιχεία που συγκρίνουμε με την πρώτη στήλη.

Αν έχετε περισσότερα σημεία σύγκρισης από ό,τι χωράνε εδώ, απλά αντιγράψτε τη διάταξη και εφαρμόστε τον ίδιο κανόνα.

Βεβαιωθείτε ότι όλο το περιεχόμενο παραμένει μέσα στο πλαίσιο κειμένου!

### 5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ: ΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ!



Σαν γενικό κανόνα, αντικαταστήστε τις λεκτικές πληροφορίες με εικονίδια και γραφήματα. Ολοκληρώστε αν χρειάζεται με μια παράγραφο κειμένου (όχι περισσότερο από 10 γραμμές!)

Αυτός είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για να βοηθήσετε τους αναγνώστες σας να πάρουν τα βασικά στοιχεία του μηνυματός σας μέσα από το infographic σας.

Σε αυτό το πλαίσιο μπορείτε να παραθέσετε τις πηγές των πληροφοριών σας



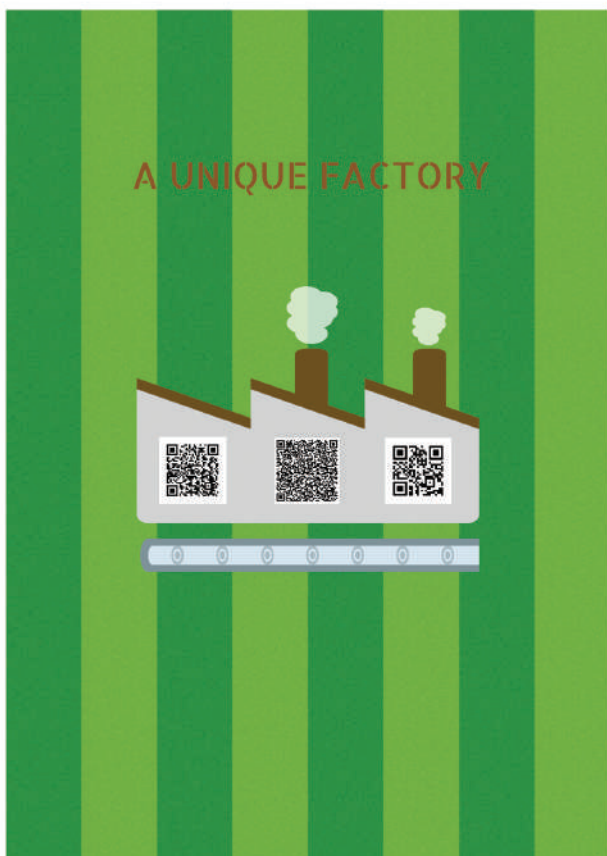
## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VII

### ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΜΙΑ ΚΑΜΠΑΝΙΑ ΜΕ QR»

α. Δείτε και κατεβάστε την παρουσίαση για τους μαθητές σας:

[www.slideshare.net/Karpos2008/qr-147930427](http://www.slideshare.net/Karpos2008/qr-147930427)

β. Ενδεικτικά αποτελέσματα αφίσας



γ. Qr και περιεχόμενο



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VIII

### ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΑ ΥΛΙΚΑ «ΙΣΤΟΡΙΕΣ QR», ΙΤΑΛΙΑ







Βασικός εταίρος

---



Συνεργαζόμενοι φορείς

---



---

Το περιεχόμενο αυτής της έκδοσης αντιπροσωπεύει τις απόψεις του δημιουργού και είναι αποκλειστική ευθύνη του. Η Ευρωπαϊκή Ένωση δεν αποδέχεται καμία ευθύνη για τη χρήση πληροφοριών που παρέχει.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



[www.karposontheweb.org/app-your-school-erasmus](http://www.karposontheweb.org/app-your-school-erasmus)

[www.appyourschool.eu](http://www.appyourschool.eu)

**FOLLOW US ON**

