

Με πυξίδα τα παραδοσιακά μουσικά όργανα, ένα ταξίδι στους μουσικούς πολιτισμούς: Μία διαθεματική προσέγγιση

Εμπεριάδου Ευθαλία¹, Γκαλένης Σπυρίδων²,
Πάσσα Μαρία³, Τσιόπσιας Δημήτριος⁴

¹ Καθηγήτρια Μουσικής, Γυμνάσιο Επανομής
empen11@gmail.com

² Καθηγητής Πληροφορικής, Γυμνάσιο Επανομής
spyridon.gkalenis@gmail.com

³ Καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας, Γυμνάσιο Επανομής
marpassa@sch.gr

⁴ Καθηγητής Πληροφορικής, Γυμνάσιο Επανομής
dtsiop@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το συγκεκριμένο έργο υλοποιείται μέσα από μία διαθεματική προσέγγιση των μαθημάτων Μουσικής, Πληροφορικής και Αγγλικών. Αποτελεί μία πρόταση Μουσικής Εκπαίδευσης, αλλά και δημιουργικής χρήσης εργαλείων και λογισμικών Πληροφορικής, με αρωγό την εκμάθηση της απαραίτητης Αγγλικής ορολογίας.

Τα παραδοσιακά μουσικά όργανα λαών γίνονται όχημα εκπαίδευσης της ακοής, εμπλουτισμού των γνώσεων για διαφορετικούς μουσικούς πολιτισμούς και εμφυσούν το σεβασμό στην πολιτισμική διαφορετικότητα σε μία δυνατότητα αφύπνισης των προσωπικών στοιχείων και ενδιαφερόντων.

Στόχος του έργου είναι να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το ιδιαίτερο μουσικό ιδίωμα κάθε πολιτισμού μέσα από τις πληροφορίες, τις εικόνες, την τεχνοτροπία και το άκουσμα των ξεχωριστών κάθε φορά οργάνων, καλύπτοντας τους τέσσερις ορίζοντες του πλανήτη, ξεκινώντας από την Αφρική, μεταπηδώντας σε Ασία και Αμερική, και καταλήγοντας στο νοτιοανατολικό άκρο της Ευρώπης, την Ελλάδα. Η διαθεματική προσέγγιση πραγματοποιήθηκε μέσα στο ωρολόγιο πρόγραμμα των τριών μαθημάτων της Μουσικής, της Πληροφορικής και των Αγγλικών. Οι εργασίες των μαθητών/τριών υλοποιήθηκαν τόσο στην αίθουσα Πληροφορικής όσο και στα σπίτια των μαθητών/τριών σε ομάδες, με τη χρήση γλωσσών προγραμματισμού (Scratch, Alice3) και λογισμικών δημιουργίας πολυμεσικών εφαρμογών (Powerpoint, Moviemaker, Glogster) και θα αναρτηθούν στο διαδίκτυο με την κατασκευή ιστοσελίδας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: διαθεματικότητα, μουσικά όργανα, πολυμεσικές δημιουργίες, γλώσσες προγραμματισμού

ΕΙΣΑΓΩΓΗ**«Στον παράδεισο ... Θα ακούω» (Τα τελευταία λόγια του Ludwig van Beethoven)**

Η γνώση και κατανόηση των μουσικών πολιτισμών αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας της μάθησης που αφορά στο σεβασμό και την εκτίμηση απέναντι στην πολιτισμική διαφορετικότητα στο σχολείο, συμβάλλοντας στην ενότητα των λαών και ενισχύοντας το δικαίωμα στη διαφορά. Για την παρουσίαση των κεφαλαίων «Αφρική», «Ασία», «Αμερική» και «Ευρώπη», οι μαθητές/τριες κατασκεύασαν πολυμεσικές δημιουργίες χρησιμοποιώντας αντίστοιχα το Scratch και Alice3, το Moviemaker, το Powerpoint και το Glogster.

Σκοπός του έργου είναι η γνωριμία των μαθητών/τριών με τα μουσικά όργανα διαφόρων πολιτισμών μέσα από τη διαθεματική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων της μουσικής, των νέων τεχνολογιών και της αγγλικής γλώσσας στα πλαίσια μίας δράσης που πραγματοποιήθηκε από μαθητές/τριες της Γ' Γυμνασίου.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το θεωρητικό πλαίσιο του έργου «Με πυξίδα τα παραδοσιακά μουσικά όργανα, ένα ταξίδι σε μουσικούς πολιτισμούς» στηρίζεται κυρίως στη συνεργατική μάθηση, τη θεωρία του εποικοδομητισμού και το μοντέλο της εγκαθιδρυμένης μάθησης. Σε αυτό το πλαίσιο, μουσική και τεχνολογία εμπλέκονται σε ένα ταξίδι γνωριμίας με την έκφραση και την ταυτότητα του κάθε πολιτισμού.

Η αξιοποίηση των πολυμεσικών εφαρμογών στα πλαίσια του μαθήματος της μουσικής, με σκοπό τη γνωριμία με τα μουσικά όργανα διαφόρων πολιτισμών, συμβαδίζει με τις αρχές που διέπουν τις σύγχρονες θεωρίες της μάθησης. Σύμφωνα με τον J. Piaget, ο μαθητής πρέπει να μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε εξωτερικά ερεθίσματα, το οποίο του δίνει τη δυνατότητα να αλληλεπιδρά μαζί του, καθώς ο ίδιος κατασκευάζει με ενεργητικό τρόπο τη γνώση στις διάφορες φάσεις εξέλιξής του.

Σύμφωνα με την κοινωνικοπολιτιστική θεωρία του Vygotsky τονίζεται ο κοινωνικός και πολιτιστικός χαρακτήρας της μάθησης ως διαδικασίας και της γνώσης ως περιεχομένου. Ο Vygotsky θεωρεί ότι το κοινωνικοπολιτιστικό περιβάλλον όχι μόνο διευκολύνει τη διαδικασία της νοητικής ανάπτυξης του ατόμου, αλλά τη δημιουργεί μέσω των κοινωνικών γεγονότων, των πολιτισμικών εργαλείων και σημάτων με τα οποία το άτομο έρχεται σε αλληλεπίδραση. Όπως αναφέρει ο Παππάς (2012), εισάγει στη θεωρία του την έννοια της ζώνης της επικείμενης ανάπτυξης (Zone of Proximal Development), θέλοντας να περιγράψει την περιοχή όπου μπορεί να κυμανθεί η γνωστική ανάπτυξη του ατόμου, η οποία προσδιορίζεται, από τη μια, από το επίπεδο της ήδη υπάρχουσας γνώσης και από την άλλη, από το επίπεδο της γνώσης στο οποίο μπορεί να φτάσει με τη συνεργασία και την υποστήριξη των συνομηλίκων ή των έμπειρων ενηλίκων που ζουν γύρω του κι αλληλεπιδρούν με αυτό.

Το μοντέλο της εγκαθιδρυμένης μάθησης τονίζει τον κοινωνικο-πολιτισμικό χαρακτήρα της μάθησης, τις δυσκολίες της και τον τρόπο με τον οποίο η κοινωνική αλληλεπίδραση και η στήριξη του κοινωνικού πλαισίου μπορούν να άρουν αυτές τις δυσκολίες (Κόμης, 2004). Οι Watson & Winbourne, επισημαίνουν ότι η μάθηση ως διαδικασία και η γνώση ως προϊόν αυτής εξαρτώνται άμεσα από το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο το άτομο αναπτύσσει τις δραστηριότητές του. Επιπλέον αναφέρουν ότι, η καθημερινή αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών μιας κοινότητας μάθησης και οι δραστηριότητες στις οποίες επιδίδονται, παράγουν γνώση, βελτιώνουν πρακτικές, καλλιεργούν τον επικοινωνιακό λόγο, δημιουργούν πολιτισμό.

Η διαθεματική προσέγγιση ενδείκνυνται για την ανάπτυξη ενός μαθησιακού περιβάλλοντος, πολύ δυναμικού και ευέλικτου, σε σχέση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Το παραδοσιακό σχολείο παραμένει ακόμη προσκολλημένο στην ποσότητα της γνώσης μέσα σε μια εποχή που απαιτείται επίμονα η ποιότητα. Το συγκεκριμένο μάθημα προσφέρει αυτήν την ποιότητα, σε μια κοινωνία που θέλει να σέβεται την ετερότητα, τη διαφορετικότητα, τις πολλαπλές νοημοσύνες, την πολυπολιτισμικότητα.

Σχετικά αναφέρει και η Βοσνιάδου (2001), ότι οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης αναγνωρίζουν τρεις βασικούς παράγοντες που ευνοούν τη μάθηση: (α) την ενεργητική συμμετοχή των εκπαιδευόμενων, (β) τη συνεργασία μεταξύ τους και (γ) τη χρήση δραστηριοτήτων που έχουν νόημα.

Στη θέμα της συνεργασίας αναφέρονται και οι Ράπτης & Ράπτη (2001). Οι μαθητές/τριες στο πλαίσιο κοινών δραστηριοτήτων μαθαίνουν να συνεργάζονται, αλλά και ο κάθε μαθητής ξεχωριστά μπορεί να ακολουθήσει τους δικούς του ρυθμούς μάθησης. Έρευνες έδειξαν ότι τα μαθησιακά αποτελέσματα της συνεργατικής μάθησης είναι διαρκούν περισσότερο.

Είναι, λοιπόν, γενικά αποδεκτό ότι ο σχεδιασμός ενός μαθήματος στοχεύει στη βελτίωση της ποιότητας της διδασκαλίας ή του τρόπου οικοδόμησης της μάθησης και μπορεί να συντελέσει με ουσιαστικό τρόπο στην υποστήριξη της διδακτικής πράξης και στην ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Ως πρόταση μουσικής εκπαίδευσης, το μάθημα «Με πυξίδα τα παραδοσιακά μουσικά όργανα, ένα ταξίδι στους μουσικούς πολιτισμούς» αποτελεί μια διαδικασία εκμάθησης η οποία χρησιμοποιεί τα παραδοσιακά μουσικά όργανα διαφόρων λαών ως όχημα για να εκπαιδεύσει την ακοή, να εμπλουτίσει με γνώσεις για διαφορετικούς μουσικούς πολιτισμούς και να εμφυσήσει το σεβασμό στην πολιτισμική διαφορετικότητα σε μια δυνατότητα αφύπνισης των προσωπικών στοιχείων και ενδιαφερόντων.

Για τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό του συγκεκριμένου έργου υιοθετήθηκε το μοντέλο σχεδιαστικής διαδικασίας γνωστό ως ADDIE, το οποίο αποτελεί ακρωνύμιο και αναφέρεται στα ακόλουθα πέντε στάδια: Ανάλυση (Analysis), Σχεδιασμό (Design), Ανάπτυξη (Development), Εφαρμογή (Implementation), Αξιολόγηση (Evaluation) (Dick & Carey, 1996; Welty, 2007; Molenda, 2003).

1. Ανάλυση (Analyze)

Στη φάση της Ανάλυσης προσδιορίζεται επακριβώς ένα εκπαιδευτικό πρόβλημα μέσα από την ανάλυση των αναγκών μιας συγκεκριμένης ομάδας στόχου και καθορίζονται οι βασικοί εκπαιδευτικοί σκοποί και το προτεινόμενο περιβάλλον μάθησης. Τέλος, προσδιορίζονται οι υπάρχουσες γνώσεις και δεξιότητες των μαθητών/τριών.

2. Σχεδιασμός (Design)

Σε αυτήν τη φάση προσδιορίζονται αναλυτικά οι επιμέρους εκπαιδευτικοί στόχοι, η διδακτική μεθοδολογία, το μοντέλο οργάνωσης του περιεχομένου, τα εργαλεία και οι ασκήσεις αξιολόγησης, η επιλογή των μέσων, ο τρόπος παρουσίασης και η σχεδίαση του έργου. Κατά το σχεδιασμό του, μεγάλη σημασία δόθηκε στην ανάπτυξη της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών/τριών, μια και αυτή αποτελεί το ενδιάμεσο στοιχείο

στη μεταξύ τους αλληλεπίδραση, αλλά και στην αλληλεπίδραση μαθητή – ηλεκτρονικού υπολογιστή.

3. Ανάπτυξη (Develop)

Σε αυτήν τη φάση δημιουργούνται τα πραγματικά υλικά τα οποία αποτυπώθηκαν στη φάση του σχεδιασμού. Η πορεία της διδασκαλίας ξεκινάει με μία γενική αναφορά στα κοινά χαρακτηριστικά των μουσικών πολιτισμών. Γίνεται μία εισαγωγή στις κατηγορίες των μουσικών οργάνων, οι οποίες είναι κοινές για όλους τους μουσικούς πολιτισμούς και αποτελούν τον κύριο άξονα του συγκεκριμένου έργου.

Αναλυτικά, λοιπόν, εστιάζοντας την προσοχή μας σε τέσσερις ηπείρους – την Αφρική, την Ασία, την Αμερική και την Ευρώπη - περιγράφονται τα πιο χαρακτηριστικά μουσικά όργανα που συναντάμε σε αυτές. Θα πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι είχαν δημιουργηθεί ήδη σχετικές ιστοσελίδες από τους καθηγητές/τριες και των τριών ειδικοτήτων, όπου και υπάρχει το απαραίτητο υποστηρικτικό υλικό για την κατανόηση της ιστορίας του κάθε κεφαλαίου, για την κατασκευή των πολυμεσικών δημιουργιών και για την κατανόηση συγκεκριμένης αγγλικής ορολογίας.

4. Εφαρμογή (Implement)

Σε αυτήν τη φάση το τελικό προϊόν δοκιμάζεται στην πράξη από τους μαθητές/τριες, μέσα στα πλαίσια αυτής της διαθεματικής προσέγγισης, στα πλαίσια των μαθημάτων της Μουσικής, της Πληροφορικής και των Αγγλικών.

5. Αξιολόγηση (Evaluate)

Η φάση αξιολόγησης περιλαμβάνει δύο μέρη: α) τη διαμορφωτική αξιολόγηση η οποία πραγματοποιείται σε κάθε στάδιο, έτσι ώστε να γίνει η απαραίτητη αναδιατύπωση και ο κατάλληλος επαναπροσανατολισμός σε σχέση με τις επιμέρους κατευθύνσεις που ακολουθούνται και β) την τελική αξιολόγηση η οποία εφαρμόζεται, αφού έχουν αναπτυχθεί και τα τέσσερα προηγούμενα στάδια και έχει στόχο τη μέτρηση της αποτελεσματικότητας της εκπαιδευτικής μεθοδολογίας (McCowan & Butler, 2003).

Προτεραιότητα σε ένα σχεδιαστικό πλαίσιο έχουν η επίλυση προβλημάτων, η ενθάρρυνση της δημιουργικότητας και η προσαρμογή σε κάθε αλλαγή (Bush & Mott, 2009).

Πρόκειται για μία σημαντική επισήμανση που μας διευκρινίζει ότι το σπουδαίο και το απαραίτητο είναι η ενασχόληση των εκπαιδευομένων με προβλήματα σε πραγματικά περιβάλλοντα μάθησης, στα οποία περιβάλλοντα ενισχύεται η δημιουργική σκέψη και δράση, καθώς και η προσαρμογή τους σε οποιοδήποτε περιβάλλον μάθησης. Στο ίδιο άρθρο, αναφέρεται ότι «είτε χρησιμοποιούνται βιβλία είτε οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, το σημαντικό είναι να θυμόμαστε την ανάγκη για μία εκπαίδευση που να βασίζεται στη μαθητοκεντρική διδασκαλία». Αυτό είναι πολύ βασικό, γιατί στόχος στην εκπαιδευτική διαδικασία δεν πρέπει να είναι η επιλογή του μέσου για τη μάθηση, αλλά η ίδια η μάθηση.

Τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα μιας αποτελεσματικής εκπαιδευτικής κοινότητας που βασίζεται στην Τεχνολογία της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών είναι τόσο η ομαδοσυνεργατικότητα όσο και η κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετόχων της εκπαίδευσης.

Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου έργου βασίστηκε στη μικτή μάθηση (blended learning). Κύριο χαρακτηριστικό είναι ο συνδυασμός της εξ αποστάσεως και της δια ζώσης μάθησης.

Το μαθητικό δυναμικό στο οποίο απευθύνεται το συγκεκριμένο μάθημα αποτελούν μαθητές/τριες της Γ' τάξης του Γυμνασίου. Το υλικό είναι βασισμένο στο σχολικό εγχειρίδιο της Β' Γυμνασίου στα πλαίσια του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών (ΑΠΣ) της Μουσικής.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Στόχος του σχεδιασμού του συγκεκριμένου έργου είναι η γνωριμία των μαθητών/τριών με τα μουσικά όργανα διαφόρων πολιτισμών μέσα από μια διαθεματική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων της μουσικής, των νέων τεχνολογιών και της αγγλικής γλώσσας στα πλαίσια μίας δράσης που πραγματοποιήθηκε από μαθητές/τριες της Γ' Γυμνασίου.

Οι δραστηριότητες του έργου σχεδιάστηκαν έτσι, ώστε να παρέχουν τη δυνατότητα γνωριμίας των μαθητών/τριών μεταξύ τους, εξοικείωσης με τα προγραμματιστικά περιβάλλοντα, της εναλλαγής ρόλων, αλληλεπίδρασης μεταξύ τους και διαπραγμάτευσης με το περιεχόμενο της μάθησης (Βιβίτσου, Κονετάς & Λαμπροπούλου, 2007).

Ο σχεδιασμός του έργου αποσκοπεί:

- σε μία ελκυστική και πολύπλευρη παρουσίαση του μαθήματος της Μουσικής
- στη βιωματική προσέγγιση της γνώσης
- στην ενεργοποίηση του μαθητή μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, πειραματισμό και διερεύνηση
- στη συμπύκνωση των κειμένων σε οπτικοακουστικά μηνύματα, έτσι ώστε η πληροφορία να είναι περιεκτική και ουσιαστική
- στη μείωση του χρόνου που αφιερώνει ο μαθητής, αλλά και του κόπου που καταβάλλει για την αφομοίωση της ύλης, του περιεχομένου
- στην προώθηση της συνεργατικής αλλά και της εξατομικευμένης μάθησης.

ΣΤΟΧΟΙ ΕΡΓΟΥ

Κάθε μουσικός πολιτισμός έχει τα δικά του μουσικά όργανα. Βασικός στόχος του έργου αυτού είναι να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το ιδιαίτερο μουσικό ιδίωμα κάθε πολιτισμού μέσα από τις πληροφορίες, τις εικόνες, την τεχνοτροπία και το άκουσμα των ξεχωριστών κάθε φορά οργάνων είτε μεμονωμένα είτε ενταγμένα σε μία ορχήστρα.

Γίνεται, λοιπόν, μια προσπάθεια οι μαθητές/τριες να ενεργοποιηθούν με τη συνεργατική μέθοδο μέσα από τη μικτή μάθηση, ώστε να εξοικειωθούν με το σημαντικό αυτό κομμάτι της παράδοσης, τα μουσικά όργανα. Να κατανοήσουν το ρόλο της μουσικής έκφρασης στην καθημερινότητα, τον τρόπο χρήσης του μουσικού υλικού, να εξοικειωθούν με τα διαφορετικά μουσικά ιδιώματα, τα μέσα, τις τεχνικές, τα υλικά. Μέσα από την επαφή αυτή, οι μαθητές/τριες κινητοποιούνται και αναπτύσσουν το κριτικό ενδιαφέρον, τη συμμετοχή, τη δημιουργία, καθώς και νέες στάσεις και αντιλήψεις για διαφορετικούς από το δικό τους πολιτισμούς. Καλλιεργείται η βιωματική σχέση με την παράδοση και τις ηθικές αξίες σε μια εποχή που η βιομηχανική και τεχνολογική εξέλιξη χαρακτηρίζεται από μια οικουμενικότητα η οποία έχει περιορίσει τις ατομικές επιλογές.

ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Μέσα από μια εθνομουσικολογική προσέγγιση, οι μαθητές/τριες πληροφορούνται για την ύπαρξη και προέλευση διαφόρων μουσικών οργάνων συγκεκριμένων πολιτισμών, καλύπτοντας τους τέσσερις ορίζοντες του πλανήτη, ξεκινώντας από την Αφρική, μεταπηδώντας στην Ασία, πηγαίνοντας στην Αμερική και, καταλήγοντας στο νοτιοανατολικό άκρο της Ευρώπης, την Ελλάδα. Το περιεχόμενο του έργου αποτελεί μέρος της ύλης της Β' Γυμνασίου σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το μάθημα της Μουσικής. Το ταξίδι μέσα από τα μουσικά όργανα δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να μυρίσουν και να γευθούν μουσικές από διάφορες γωνιές της γης.

Με τη βοήθεια της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class, δίνεται πληροφοριακό και εποπτικό υλικό μέσα από εικόνες, ηχητικά παραδείγματα, videos. Μέσα από quiz γίνεται μια ανατροφοδότηση, ώστε οι μαθητές/τριες να διαπιστώσουν τι και πώς έμαθαν. Τέλος, σε ένα forum οι μαθητές/τριες μπορούν να διατυπώνουν τις απορίες τους, ώστε αυτές να απαντώνται είτε από συμμαθητές/τριες τους είτε από τον εκπαιδευτικό, και στο wiki να επεξεργάζονται και να καταθέτουν τις ομαδικές τους εργασίες.

Πέρα από την ηλεκτρονική πλατφόρμα, το υλικό της και τη διάδραση των μαθητών/τριών μέσα από αυτή, η διαθεματική προσέγγιση ενισχύεται και κατά τις ώρες διδασκαλίας των τριών μαθημάτων στα πλαίσια του ωρολογίου προγράμματος σπουδών, με το συνδυασμό θεωρητικής γνώσης και πρακτικής εμπειρίας.

Στα πλαίσια του μαθήματος της Μουσικής, οι μαθητές/τριες συμμετέχουν σε μία πολύπλευρη διαδικασία η οποία περιλαμβάνει

- την ενθάρρυνση των μαθητών/τριών για δημιουργική εργασία μέσα από τα φύλλα έργου,
- την ανάπτυξη της ακουστικής ικανότητας των μαθητών/τριών με το άκουσμα των πραγματικών μουσικών οργάνων μέσα στην τάξη,
- την ενεργοποίηση της συγκέντρωσης των μαθητών/τριών
- τη γνώση και την κατανόηση των βασικών στοιχείων των μουσικών πολιτισμών, στοιχεία τα οποία λείπουν από τους μαθητές/τριες σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό.

Στα πλαίσια του μαθήματος της Πληροφορικής, οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους

- στην εκμάθηση χρήσης λογισμικών για τη δημιουργία πολυμεσικών δημιουργιών μέσα από τα απαραίτητα φύλλα έργου,
- στην εκμάθηση εντολών προγραμματισμού των ηλεκτρονικών υπολογιστών με αποτέλεσμα τη δημιουργία διαδραστικών δημιουργιών,
- στην αναζήτηση με ασφάλεια των έγκυρων πηγών πληροφοριών μέσα στον παγκόσμιο πληροφοριακό ιστό.

Στα πλαίσια του μαθήματος των Αγγλικών, οι μαθητές/τριες ανακαλύπτουν και κατακτούν

- τους αγγλικούς μουσικούς όρους,
- τις αγγλικές εντολές προγραμματισμού,
- τους αγγλικούς όρους που αναφέρονται στα εγχειρίδια χρήσης των λογισμικών.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ

Scratch: Το Scratch έχει αναπτυχθεί από μια μικρή ομάδα ερευνητών στο Lifelong Kindergarten Group στο MIT Media Lab. Η δημοτικότητα του Scratch στην εκπαίδευση οφείλεται στην ευκολία με την οποία μπορούν να δημιουργηθούν προγράμματα, με τη βοήθεια εντολών και δομών δεδομένων γραμμένων στην καθομιλουμένη. Η δομή του προγράμματος μπορεί να σχεδιαστεί όπως ένα παζλ, με αποσπώμενα κομμάτια κώδικα που μπορούν να μετακινηθούν και προσαρμοστούν μαζί. Το Scratch είναι μια διερμηνευόμενη δυναμική οπτική γλώσσα προγραμματισμού βασισμένη και υλοποιημένη σε Squeak η οποία επιτρέπει αλλαγές στον κώδικα, ακόμη και κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης των προγραμμάτων. Επιτρέπει τη δημιουργία παιχνιδιών, κινουμένων σχεδίων και μουσικής.

Alice3: Το Alice 3 είναι ένα καινοτόμο τρισδιάστατο περιβάλλον προγραμματισμού που καθιστά εύκολη τη δημιουργία κινουμένων σχεδίων, διαδραστικών παιχνιδιών, αλλά και βίντεο, τα οποία μπορούν να μοιραστούν στο διαδίκτυο. Ως εργαλείο διδασκαλίας έχει σχεδιαστεί για να είναι η πρώτη έκθεση ενός μαθητή στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό. Επιτρέπει στους μαθητές/τριες να μάθουν βασικές έννοιες του προγραμματισμού στο πλαίσιο της δημιουργίας ταινιών κινουμένων σχεδίων και απλών παιχνιδιών βίντεο. Τρισδιάστατα αντικείμενα συμπληρώνουν έναν εικονικό κόσμο και οι μαθητές/τριες δημιουργούν προγράμματα για την κίνηση των αντικειμένων. Έχει την ίδια φιλοσοφία με γνωστές γλώσσες προγραμματισμού, όπως η Java, C++ και C#. Επιτρέπει στους μαθητές/τριες να δουν αμέσως αποτελέσματα, αφού τρέξουν τα προγράμματα και τα κινούμενα σχέδιά τους, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να κατανοήσουν εύκολα τη σχέση μεταξύ των δηλώσεων του προγραμματισμού και τη συμπεριφορά των αντικειμένων σε εικονικό κόσμο. Με το χειρισμό των αντικειμένων στον εικονικό κόσμο τους, οι μαθητές/τριες αποκτούν εμπειρία με όλες τις δομές προγραμματισμού οι οποίες συνήθως διδάσκονται σε ένα εισαγωγικό μάθημα προγραμματισμού.

Powerpoint: Το PowerPoint είναι ένα πολύ ισχυρό πρόγραμμα παρουσίασης, το οποίο αποτελεί τμήμα του πακέτου Microsoft Office. Σκοπός του είναι να βοηθάει τους χρήστες να δημιουργούν εύκολα εντυπωσιακές παρουσιάσεις διαφανειών. Στις διαφάνειες του PowerPoint μπορούμε να προσθέσουμε κείμενο, εικόνες, ήχους, χρώματα και διάφορα εφέ, προκειμένου να δημιουργήσουμε μια εντυπωσιακή παρουσίαση. Κάθε αρχείο του PowerPoint ονομάζεται παρουσίαση και αποτελείται από πολλές διαφάνειες.

Movie Maker: Με το Movie Maker, μπορούμε να δημιουργήσουμε ταινίες από τις φωτογραφίες και τα βίντεό μας, είτε βρίσκονται ήδη στον υπολογιστή είτε βρίσκονται ακόμη στην κάμερά μας.

Χρησιμοποιούμε τα ειδικά εφέ και τα θέματα του Movie Maker για να κάνουμε τις ταινίες μας να ξεχωρίζουν. Η επεξεργασία ταινιών είναι πλέον εύκολη με τη δυνατότητα μεταφοράς και απόθεσης των σκηνών, των φωτογραφιών και των εναλλαγών εκεί ακριβώς που τις θέλουμε. Μπορούμε ακόμη να χρησιμοποιήσουμε τη δυνατότητα "Αυτόματη ταινία" για να δημιουργήσουμε μια ταινία αυτόματα μέσα από το Movie Maker.

Glogster: Το Glogster είναι ένα κοινωνικό δίκτυο που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν δωρεάν διαδραστικές αφίσες. Ο όρος "glog" αναφέρεται στην εικόνα εκείνη η οποία κατά τη δημιουργία της παρέχει πολυμεσική πληροφορία σε ένα διαδραστικό περιβάλλον. Πρόκειται ουσιαστικά για μία ψηφιακή αφίσα, όπου οι

χρήστες έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο. Το Glogster ιδρύθηκε το 2007 και μέχρι σήμερα αριθμεί πάνω από 2.5 εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο με την πλειοψηφία αυτών να αποτελείται από έφηβους. Μέσα από το περιβάλλον σχεδίασης δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να εισάγουν κείμενο, εικόνες, φωτογραφίες, ήχο, βίντεο και διάφορα ειδικά εφέ απαραίτητα για να δημιουργήσουν μία online πολυμεσική δραστηριότητα. Οι αφίσες μπορούν να διαμοιράζονται είτε μέσα από την ιστοσελίδα σε άλλους χρήστες είτε να ενσωματώνονται σε wikis, blogs ή social networks, όπως Facebook και Twitter. Επίσης, οι αφίσες μπορούν να εξαχθούν και να αποθηκευθούν τοπικά στον υπολογιστή σε κατάλληλη μορφή.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

Τα παιδιά στο πλαίσιο της συνεργασίας τους με τους μαθητές/τριες άλλων τμημάτων:

- ανταλλάσσουν πληροφορίες,
- συνεργάζονται και
- αξιολογούν τη δουλειά τους.

Με την εμπλοκή τους στο έργο, ενισχύονται:

- Η κριτική σκέψη κατά την αναζήτηση, επιλογή και οργάνωση πληροφοριών σχετικών με το συγκεκριμένο θέμα.
- Η εξοικείωσή τους με συνεργατικά εργαλεία των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ).
- Η δημιουργικότητά τους.

Οι εμπλεκόμενοι έρχονται σε επαφή με τις παραδοσιακές μουσικές του κόσμου όχι παθητικά, αλλά με βιωματικό τρόπο, εξοικειώνονται με τα ιδιαίτερα και μοναδικά μουσικά ιδιώματα των πολιτισμών και αναπτύσσουν πολλαπλούς, προσωπικούς και συλλογικούς τρόπους προσέγγισης αυτών των μουσικών πολιτισμών.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΑΜΕΣΑ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΑ ΣΧΕΔΙΑ

Οι μαθητές/τριες με την υποστήριξη των καθηγητών τους, μέσα από τη διαθεματική προσέγγιση, κατάφεραν να κάνουν τους επιδιωκόμενους στόχους του έργου πραγματικότητα. Ταυτόχρονα τους δόθηκε η δυνατότητα να αναπτύξουν προγραμματιστικές ικανότητες και δεξιότητες κατασκευής πολυμεσικών δημιουργιών, με τη βοήθεια εργαλείων και λογισμικών παραγωγής ψηφιακών αποτελεσμάτων. Εμπλουτίστηκε το λεξιλόγιό τους στην αγγλική γλώσσα, με την ταυτόχρονη κατανόηση αγγλικών όρων απαραίτητων στη χρήση των εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν, αλλά και εξειδικευμένων μουσικών όρων στην αγγλική γλώσσα. Γνώρισαν συγκεκριμένους μουσικούς πολιτισμούς από τέσσερις ηπείρους, μέσα από τα μουσικά όργανα των λαών τους. Αναπτύχθηκε η δημιουργικότητα και η ομαδικότητα των μαθητών/τριών. Οι δεξιότητες συνεργασίας συνέβαλαν στην ενεργή συμμετοχή των μελών της ομάδας και αυτό είχε ως αποτέλεσμα την επιτυχή παραγωγή των τελικών επιτευγμάτων με τη συμβολή όλων. Αναμφισβήτητα, η εμπλοκή των μαθημάτων της Πληροφορικής και των Αγγλικών στα πλαίσια του μαθήματος της Μουσικής, παρέχει την απαραίτητη τεχνολογική και ξενόγλωσση υποστήριξη. Είναι εντυπωσιακή η πρόοδος στη διαδικασία μαθητοκεντρικής μάθησης με ταυτόχρονη φθίνουσα υποστήριξη. Ο σύγχρονος άνθρωπος μαθαίνει με πολλαπλούς τρόπους και ευκαιρίες για μάθηση. Ένα μεγάλο και καθοριστικό βήμα στην παγκοσμιοποίηση

της μάθησης, σε οποιοδήποτε περιβάλλον (hardware/software) και επαναχρησιμοποίηση και εμπλουτισμός από την παγκόσμια κοινότητα των πηγών μάθησης είναι η δέσμευση για διαλειτουργικότητα στα δεδομένα, στα περιεχόμενα και στα εργαλεία, έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιοδήποτε σύστημα και να προβληθούν σε οποιαδήποτε συσκευή.

Η επαφή των μαθητών/τριών ενός τμήματος διδασκαλίας με τους συμμαθητές/τριες τους από τα υπόλοιπα τμήματα εκτός των ωρών διδασκαλίας, συνέβαλε στην απόκτηση γνώσεων πέραν του σχολικού εγχειριδίου και κυρίως τους δόθηκε ο απαραίτητος χρόνος για την απόκτηση και εξάσκηση δεξιοτήτων και στις ΤΠΕ. Αυτό αποτυπώνεται στις δηλώσεις των ίδιων των μαθητών/τριών και των οικογενειών τους που συμμετείχαν στο έργο.

Πέρα από την εμπειρική και βιωματική αποτύπωση των αποτελεσμάτων του έργου, στα σχέδια των καθηγητών είναι η πραγματοποίηση μικτής έρευνας (ποιοτικής και ποσοτικής), με τη χρήση ερωτηματολογίων και πλάνου συνεντεύξεων, εμπλέκοντας όλους τους συμμετόχους (μαθητές/τριες, καθηγητές/τριες και γονείς) σε αυτήν. Θα πραγματοποιηθεί στατιστική αποτύπωση και διάχυση των αποτελεσμάτων στη σχολική κοινότητα.

Το έργο κατάφερε να δημιουργήσει κοινότητες μάθησης μέσα στη σχολική κοινότητα. Ομάδες μαθητών/τριών αναλαμβάνουν τη βοήθεια και ενημέρωση άλλων συμμαθητών/τριών τους για δημιουργίες του έργου, αλλά και την αλληλοϋποστήριξη στην αγγλική γλώσσα. Με αυτόν τον τρόπο συνυπάρχουν η τυπική μάθηση στα πλαίσια του κάθε μαθήματος και του αναλυτικού προγράμματος σπουδών, με την άτυπη μάθηση που δημιουργείται μέσα από την αλληλεπίδραση των μελών της σχολικής κοινότητας.

Το έργο είναι δομημένο πάνω στις αρχές της ομαδοσυνεργατικής μάθησης, στηρίζοντας και ενισχύοντας την ατομική μάθηση και κοινωνική ανάπτυξη των μαθητών/τριών μέσα από την ομαδική εργασία. Συγκεκριμένα, ο κάθε μαθητής, μέσω της ομάδας του, συμμετέχει στη δημιουργία της εργασίας που έχει αναλάβει, συμβάλλοντας με το δικό του τρόπο στο τελικό αποτέλεσμα, αναλαμβάνοντας, όμως και το μερίδιο συνυπευθυνότητάς του γι' αυτό.

Η συμμετοχή των καθηγητών και άλλων ειδικοτήτων στο έργο είναι γεγονός και πιστεύουμε πως θα είναι αυξανόμενη. Αυτό καταγράφει την αποδοχή του έργου, καθώς και του θετικού κλίματος συνεργασίας που υπάρχει στη σχολική μονάδα.

Στα άμεσα σχέδια είναι να συμπεριληφθούν στις δημιουργίες των μαθητών/τριών δεδομένα από περισσότερες χώρες και πολιτισμούς, αλλά και η εκμάθηση και η χρήση επιπλέον λογισμικών για τη δημιουργία των εργασιών. Στόχος, επίσης, είναι και η προσθήκη κάθε χρόνο νέων μαθητών/τριών και καθηγητών στην ομάδα του έργου στα πλαίσια της συνεργατικής μάθησης. Στα μελλοντικά σχέδια περιλαμβάνεται η συμμετοχή του σχολείου σε πρόγραμμα ηλεκτρονικής αδελφοποίησης με ευρωπαϊκά σχολεία, σε πρώτη φάση, έτσι ώστε οι μαθητές/τριες να πληροφορούνται και μαθαίνουν από συνομηλίκους τους άλλων χωρών για το δικό τους μουσικό πολιτισμό.

Τα αποτελέσματα του έργου αποδεικνύουν, ότι μία δράση μπορεί να δημιουργήσει και να συμβάλει σε ένα καλό κλίμα συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών που ως όραμά τους έχουν ένα σχολείο εκπαιδευτικά σύγχρονο, δημιουργικό και ανοικτό στην κοινωνία, θέτοντας πάντα πρώτα τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών/τριών και

λαμβάνοντας υπόψη τις ολοένα αυξανόμενες απαιτήσεις της σύγχρονης ηλεκτρονικής εποχής της Τεχνολογίας και των Πληροφοριών.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βιβίτσου, Μ., Κονετάς, Δ. & Λαμπροπούλου, Ν. (2007). Σχέδια συνεργασίας και δράσης στην Τηλεκπαίδευση. Πρακτικά 2ου Συνέδριο της ΕΕΜΑΠΕ «Μουσική Παιδαγωγική στον 21ο αιώνα: προκλήσεις, προβλήματα, προοπτικές». Αθήνα, 20-22 Απριλίου 2007.

Βοσνιάδου, Σ. (2001). Πώς μαθαίνουν οι μαθητές/τριες. Διεθνής Ακαδημία της Εκπαίδευσης. Διεθνές Γραφείο Εκπαίδευσης της UNESCO.

Κόμης, Β. Ι. (2004). Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών Πληροφορίας και των Επικοινωνιών. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Παππάς, Χ. (2012). Πώς θα μετατρέψετε μια παραδοσιακή εκπαίδευση σε eLearning. 19-12-2012 στο www.epixeiro.gr

Ράπτης Α & Ράπτη Α, (2001): Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας, Τόμος Α, εκδ. Α. Ράπτη, Αθήνα.

Bush, D. M. & Mott, D. J. (2009). The Transformation of Learning with Technology Learner-Centricity, Content and Tool Malleability, and Network Effects. Educational Technology Magazine. March-April 2009, pp. 4-20.

Dick, W., & Carey, L. (1996). The Systematic Design of Instruction (4th Ed.). New York: Haper Collins College Publishers.

http://www.musipedia.gr/wiki/Παραδοσιακή_Μουσική . 9/2/2014.

McCowin & Butler (2003). The Choral Trainer: Decision Making Training for Choral Music Educators <http://www.choraltrainer.com/model.html>

Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. Performance Improvement, May/June 2003.

Welty, D. (2007). The 'Design' Phase of the ADDIE Model. Journal of GXP Compliance. July 2007, Vol. 11, Number 4, pp. 40-52.