

Πράξη:

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

**Άξονες Προτεραιότητας 1-2-3 Οριζόντια Πράξη
ΟΠΣ: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051 ΕΣΠΑ 2007-2013**

Υποέργο 1 :

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και δειγματικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

08/07/2015

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ ΔΡΑΣΗΣ 2.1
Π.2.1.1. Τεύχος μελέτης εξειδίκευσης μεθοδολογίας, ανάπτυξης προδιαγραφών και μεθοδολογίας επιλογής των σεναρίων των εκπαιδευτικών για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης ανά γνωστικό αντικείμενο για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο γνωστικό αντικείμενο «Εικαστικά- Καλλιτεχνικά-Ελεύθερο και γραμμικό σχέδιο-Καλλιτεχνική παιδεία(και για τα καλλιτεχνικά σχολεία) »
Ονοματεπώνυμο: Σωτηρία Λαζάρου
Ιδιότητα: Στέλεχος ΙΕΠ

(Υπογραφή)

ΤΕΥΧΟΣ ΣΥΝΘΕΣΗΣ ΤΩΝ ΜΕΛΕΤΩΝ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ ΤΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΓΙΑ ΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΑ ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ, ΤΗΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΤΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΚΑΙ ΓΡΑΜΜΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ, ΤΗΣ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ, ΤΗΣ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ ΤΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΤΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ.

Τα τελευταία χρόνια, η τάση που καταγράφεται διεθνώς απεικονίζει μια ολοένα και αυξανόμενη προτίμηση των εκπαιδευτικών προς σχεδιασμούς και πρακτικές που εστιάζουν στην υιοθέτηση καινοτόμων παιδαγωγικών προσεγγίσεων και στρατηγικών που αξιοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες (Αλεβίζος, Σοφός κ.ά 2015). Οι εκπαιδευτικοί που υπηρετούν στην πρωτοβάθμια και στην δευτεροβάθμια εκπαίδευσης, του κλ.ΠΕ08 (καλλιτεχνικών σπουδών) καλούνται να υποστηρίξουν στα Προγράμματα Σπουδών, εκφράσεις της σύγχρονης καλλιτεχνικής δημιουργίας σε σχέση με τις νέες τεχνολογίες (βίντεο τέχνη (Video art), βίντεο εγκατάσταση (video installation), διαδικτυακή τέχνη (Web art), ψηφιακή διαδραστική τέχνη (digital interactive art), τέχνη μέσω δισδιάστατων ή τρισδιάστατων γραφικών (2D-3D computer graphics art), εικονικά περιβάλλοντα (Virtual Environments)). Ως εκ τούτου οι παιδαγωγικές προσεγγίσεις και οι στρατηγικές που αξιοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες στα Καλλιτεχνικά μαθήματα είναι αναγκαίες και επιβεβλημένες.

Ο σχεδιασμός εικαστικών ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της πρωτοβάθμιας, της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και της κατεύθυνσης των «Εικαστικών τεχνών» του καλλιτεχνικού σχολείου.

Η Πράξης «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» εστιάζει στην ανάπτυξη των ψηφιακών ικανοτήτων των εκπαιδευτικών και στην ενίσχυση των δεσμών της επιστημονικής κοινότητας μέσα από την ανάπτυξη της συνεργασίας και της ανταλλαγής, την αλληλεπίδραση και την ανατροφοδότηση με χρήσιμες και καινοτόμες ψηφιακές πρακτικές. Η πράξη αποσκοπεί στην ανάπτυξη πρακτικών και εργαλείων που χαρακτηρίζουν τη σύγχρονης εκπαίδευσης και μπορούν να αποτελέσουν εξαιρετική ευκαιρία για όλους τους εκπαιδευτικούς, ανεξαρτήτως ειδικότητας και ψηφιακής ετοιμότητας, ώστε να αναπτυχθούν επαγγελματικά, να εμπλουτίσουν τις παιδαγωγικές τους πρακτικές συνεισφέροντας παράλληλα στην οικοδόμηση ενός σημαντικού κοινόχρηστου καταλόγου ψηφιακών διδακτικών σεναρίων που θα αποτελέσουν πολύτιμο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να εντάξουν και να αξιοποιήσουν την ψηφιακή καινοτομία στη διδασκαλία τους.

Στο πλαίσιο της παραπάνω πράξης παρέχονται εργαλεία για την παρουσίαση πρακτικών δημιουργίας ψηφιακών διδακτικών σεναρίων, καθώς και εργαλεία που

υποστηρίζουν τους εκπαιδευτικούς που θα αποφασίσουν να εμπλακούν στην δράση ανάπτυξης των ψηφιακών σεναρίων. Η κύρια ψηφιακή πλατφόρμα Αίσωπος και οι πλατφόρμες «e-class» (Τηλεσυνεργασίας) και το Helpdesk (Κέντρο Υποστήριξης) που δημιουργήθηκαν υποστηρίζουν την ανάπτυξη πνεύματος συνεργασίας προσφέροντας ευκαιρίες συμμετοχής των εκπαιδευτικών όλων των ειδικοτήτων, ευκαιρίες συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών και των στελεχών της εκπαίδευσης σε ένα περιβάλλον εργασίας κατάλληλο για όλες τις ειδικότητες ενώ παράλληλα παρέχεται η δυνατότητα συνεργασίας και για την ανάπτυξη διαθεματικών ψηφιακών σεναρίων.

Συγκεκριμένα παρουσιάζεται ένας κατάλογος δειγματικών ψηφιακών σεναρίων που οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν ως υπόδειγμα για την συγγραφή των δικών τους σεναρίων καθώς και εξειδικευμένες προδιαγραφές για κάθε ειδικότητα. Με βάση τις προδιαγραφές και τα προσφερόμενα εργαλεία οι εκπαιδευτικοί θα δημιουργήσουν τα δικά τους ψηφιακά σενάρια που εν συνεχεία θα συμπεριληφθούν στον κοινόχρηστο κατάλογο των δειγματικών ψηφιακών σεναρίων ο οποίος είναι ανοιχτός για εμπλουτισμό από την εκπαιδευτική κοινότητα. Έτσι παρέχεται σε κάθε εκπαιδευτικό η ευκαιρία να επηρεάσει τα εκπαιδευτικά πράγματα αφήνοντας το στίγμα της προσωπικής του παιδαγωγικής σκέψης και να επηρεάσει την παιδαγωγική συμπεριφορά της εκπαιδευτικής κοινότητας συνεισφέροντας στην οικοδόμηση μιας κοινότητας που καθοδηγεί, ενθαρρύνει και διευκολύνει το διάλογο της ομάδας και την αμοιβαία μάθηση.

Ειδικότερα οι εικαστικοί εκπαιδευτικοί καλούνται να αξιοποιήσουν τις προσφερόμενες πλατφόρμες για να στήσουν και να παρουσιάσουν τα δικά τους ψηφιακά σενάρια, προτείνοντας στην εκπαιδευτική κοινότητα μέρος της διδακτέας ύλης ή συγκεκριμένες διδακτικές ενότητες των εικαστικών μαθημάτων που διδάσκονται στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση μεταφρασμένα σε ψηφιακή μορφή. Η ανοιχτή αυτή πρακτική δίνει την δυνατότητα σε όλους τους ενδιαφερόμενους εκπαιδευτικούς να συμμετέχουν στην Πράξη καθώς κανείς εκπαιδευτικός δεν αποκλείεται και όλοι, μπορούν να έχουν πρόσβαση στο χώρο της προαναφερόμενης ψηφιακής πλατφόρμας. Το ψηφιακό περιβάλλον που δημιουργήθηκε για την υποστήριξη των δειγματικών ψηφιακών σεναρίων και την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού περιεχόμενου των εικαστικών μαθημάτων, παρείχε στους εκπαιδευτικούς που εργάστηκαν την δυνατότητα να γίνουν συγγραφείς των δικών τους ψηφιακών σεναρίων μάθησης και επίσης προσφέρουν ένα ασφαλές περιβάλλον και για τους μελλοντικούς εκπαιδευτές.

Βασικές αρχές της εικαστικής διδασκαλίας

Η εικαστική διδασκαλία είναι από η φύση της διερευνητική και βιωματική. Δίνει έμφαση σε παιδοκεντρικές προσεγγίσεις και αξιοποιεί το ενδιαφέρον και τις εμπειρίες των παιδιών σε αυθεντικά πλαίσια. Στον πυρήνα του σχεδιασμού και της εφαρμογής της θέτει την εμπειρία (Dewey,1934). Η εικαστική διδασκαλία προτείνει

δραστηριότητες παιδοκεντρικά εστιασμένες που υποστηρίζουν την ερευνητική διάσταση της Τέχνης και φέρνουν τον μαθητή αντιμέτωπο με προβλήματα και προκλήσεις ικανές να υποστηρίξουν την κριτική σκέψη. Στον ερευνητικό και δημιουργικό χώρο της εικαστικής διδασκαλίας οι μαθητές μαθαίνουν να αναζητούν λύσεις και να λαμβάνουν αποφάσεις, αποκτώντας έτσι τόλμη και δεξιότητες κριτικής σκέψης. Η εικαστική διδασκαλία, η οποία βρίσκεται σε ευθύ διάλογο με τις αρχές και τις αντιλήψεις της Τέχνης, συνδέει τη γνώση με το συναίσθημα και την πράξη ενσωματώνοντας σε ένα ενιαίο σύνολο τα εκφραστικά μέσα που αξιοποιούν εμπειρίες, ιδέες, συναισθήματα και τις διανοητικές λειτουργίες που απαιτούν λογική, αντίληψη και μνήμη. Στο πλαίσιο της εικαστικής διδασκαλίας θα πρέπει να παρέχεται η δυνατότητα στους μαθητές να αξιοποιούν τις προσωπικές τους εμπειρίες, να δίνεται η δυνατότητα να μαθαίνουν και να αναγνωρίζουν έννοιες μέσα από αυθεντικές, οικείες καταστάσεις και να αναπτύσσουν κοινωνικο-συναισθηματικούς δεσμούς που υποστηρίζονται από τις δημιουργικές εικαστικές δραστηριότητες. Επιπλέον η εικαστική διδασκαλία θα πρέπει να αξιοποιεί με τρόπο δημιουργικό και δυναμικό τις προϋπάρχουσες αναπαραστάσεις και αντιλήψεις των μαθητών για τον κόσμο, τη φύση και την τέχνη και να προσφέρει ευκαιρίες αλληλεπίδρασης μέσω της γλώσσας, της κιναισθητικής αντίληψης και της έκφρασης όπως απαιτεί το εποικοδομητικό μοντέλο που δεν αντιμετωπίζει το μαθητή ως απλό δέκτη πληροφοριών αλλά ως ενεργητικό υποκείμενο που οικοδομεί τη νέα γνώση, στη βάση της «γνωστικής σύγκρουσης», δίνοντας νόημα και περιεχόμενο στις εικαστικές του δημιουργίες.

Ο σεβασμός της μοναδικότητας του μαθητή αποτελεί θεμελιώδη αρχή της εικαστικής διδασκαλίας που επικοινωνεί ευθέως με τις αρχές της διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Η αρχή της μοναδικότητας, που ξεκινάει από την παραδοχή ότι κάθε μαθητής είναι μοναδικός και ξεχωριστός, έχει το δικό του ιδιαίτερο μαθησιακό στυλ και τύπο νοημοσύνης και αναπτύσσει ατομικούς ρυθμούς και μηχανισμούς μάθησης που πρέπει να γίνονται σεβαστοί, διαπνέει την εικαστική διδασκαλία η οποία συνιστά το ευνοϊκότερο περιβάλλον ανάπτυξης της διαφοροποιημένης διδασκαλίας. Η εικαστική διδασκαλία διασφαλίζει την οικοδόμηση μιας δυναμικής διαδραστικής κατάστασης μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να ανταποκριθεί στις ιδιαίτερες και μοναδικές ανάγκες κάθε μαθητή, εξασφαλίζοντας παράλληλα στον μαθητή τις προϋποθέσεις που επιτρέπουν στο μαθητή να συμμετέχει ενεργά, να μαθαίνει συνεχώς και να φτάνει στο μέγιστο των δυνατοτήτων του. Στο προαναφερόμενο πλαίσιο και λαμβάνοντας υπόψη τις αρχές της διαφοροποιημένης διδασκαλίας ο εικαστικός εκπαιδευτικός σχεδιάζει ένα πρόγραμμα που αξιοποιεί δημιουργικά, τη διαφορετικότητα και βελτιώνει τη μάθηση. Καθοριστικός παράγοντας για την απρόσκοπτη και αποτελεσματική λειτουργία της εικαστικής διδασκαλίας είναι η ύπαρξη και αξιοποίηση του εργαστηρίου εικαστικών όπως προβλέπεται από τα προγράμματα σπουδών των εικαστικών γνωστικών αντικειμένων. Το εργαστήριο εικαστικών συνιστά πυρήνα της

εικαστικής διδασκαλίας καθώς διασφαλίζει την οργάνωση μαθησιακού περιβάλλοντος που εναρμονίζεται απολύτως με τις απαιτήσεις της εικαστικής διδασκαλίας. Το εργαστήριο το οποίο λειτουργεί ως χώρος ενθάρρυνσης της φαντασίας και της δημιουργικότητας παρέχει ευκαιρίες μάθησης που συνδέονται με το πείραμα και την ανακάλυψη. Η ύπαρξή του επεκτείνει τις δυνατότητες της μορφοπλαστικής πραγμάτωσης αλλά και τις δυνατότητες διαθεματικής διασύνδεσης. Στο σημείο αυτό, ωστόσο, θα πρέπει να επισημάνουμε ότι οι στόχοι του μαθήματος των εικαστικών δεν αφορούν αποκλειστικά την κατάρτιση σε κάποιες τεχνικές, ούτε συνδέονται μόνο με την αισθητική καλλιέργεια αλλά αφορούν στο σύνολο την ανάπτυξη του μαθητή.

Απαραίτητος και αδιαπραγμάτευτος όρος της εικαστικής διδασκαλίας είναι ότι τα παιδιά και οι έφηβοι πρέπει να αντιμετωπίζονται ως αυτόνομοι δημιουργοί που δεν επιτρέπεται να δέχονται την πίεση να δημιουργήσουν έργα που ανταποκρίνονται στις επιθυμίες, τα αισθητικά κριτήρια και τις αισθητικές αντιλήψεις των ενηλίκων.

Το ψηφιακό σενάριο στο πλαίσιο της εικαστικής διδασκαλίας

Το εικαστικό ψηφιακό σενάριο αποτελεί διδακτική πρόταση η οποία αν και αξιοποιεί τις δυνατότητες των νέων ψηφιακών μέσων προτείνει διδακτικές ενέργειες που δεν περιορίζονται αποκλειστικά στο πεδίο της ψηφιακής διδασκαλίας αλλά μεταφράζουν με ψηφιακούς όρους την εικαστική διδασκαλία διατηρώντας αμετάβλητες τις θεμελιώδεις αρχές και πρακτικές της. Ένα εικαστικό ψηφιακό σενάριο αξιοποιεί το νέο - εμπλουτισμένο από τις δυνατότητες των νέων μέσων- μαθησιακό περιβάλλον υποστηρίζει το σχεδιασμό της εικαστικής διδακτικής διαδικασίας, το ιδιαίτερο περιεχόμενο, τους στόχους, την μέθοδο, τα εκπαιδευτικά μέσα και τις επιμέρους δραστηριότητες που απαιτεί η διδασκαλία των εικαστικών γνωστικών αντικειμένων.

Με βάση τα παραπάνω ο μελλοντικός σχεδιαστής ψηφιακών σεναρίων θα πρέπει να έχει διαρκώς κατά νου ότι εργάζεται στο πεδίο ενός εκ φύσεως βιωματικού αντικειμένου που σέβεται την μοναδικότητα του μαθητή, ενθαρρύνει την δημιουργικότητα, την αυτενέργεια, την προσωπική οπτική των πραγμάτων και του κόσμου. Επιπλέον ο εικαστικός ψηφιακός σχεδιασμός δεν θα πρέπει να εγκλωβιστεί σε αυστηρά γνωσιοκεντρικές προτάσεις που δίνουν βάρος στην μεταφορά πληροφορίας και γνώσεων αλλά, παρόμοια με την ζωντανή εικαστική διδασκαλία, να προσφέρει παραδείγματα που συμβάλλουν στην διαμόρφωση της «αισθητής νόησης», παραδείγματα που ενθαρρύνουν τον στοχασμό και την ενδοσκόπηση και υποστηρίζουν την αναζήτησης προσωπικού δρόμου στο χώρο της γνώσης και της ζωής και υποστηρίζουν την ολοκλήρωση του ανθρώπου ως προσωπικότητα.

Στο προαναφερόμενο πλαίσιο κάθε προτεινόμενος εικαστικός ψηφιακός σχεδιασμός για τα μαθήματα των Εικαστικών, της Εικαστικής παιδείας του Λυκείου, του Ελευθέρου και Γραμμικού σχεδίου και των μαθημάτων της κατεύθυνσης των Εικαστικών του Καλλιτεχνικού Λυκείου είναι απαραίτητο να υποστηρίζει δυναμικά

την εκφραστική ανακαλυπτική μάθηση διδάσκοντας το μαθητή να μαθαίνει πώς να μαθαίνει, να παρέχει χώρο στο απρόοπτο, το απρόβλεπτο, το ασυνήθιστο, το διαφορετικό, να οικοδομεί τη γνώση ενθαρρύνοντας την ανάπτυξη και κοινωνικών, αναλυτικών-κριτικών, μεταγνωστικών και αναπλαισιωτικών δεξιοτήτων. Ο μελλοντικός εισηγητής εικαστικών ψηφιακών σεναρίων των μαθημάτων που προαναφέραμε δεν θα πρέπει να ξεχνά ότι η εικαστική διδασκαλία δίνει έμφαση στην ολιστική εκπαίδευση του μαθητή και παρόμοια με την τέχνη δεν διαχωρίζει την πράξη από τη θεωρία αλλά προσλαμβάνει και ανασυνθέτει με ενιαίο δημιουργικό τρόπο την εμπειρία. Θα πρέπει λοιπόν να προτείνει μαθησιακές εμπειρίες και δραστηριότητες που διδάσκουν το μαθητή, την ανοικτή σκέψη και την δυνατότητα της ελεύθερης επιλογής, που εξοικειώνουν το μαθητή και συμβάλλουν δυναμικά στη συναισθηματική, στην ηθική, πνευματική και αξιακή ωρίμανση των σημερινών μαθητών και των μελλοντικών ενεργών πολιτών. Εστιασμένο λοιπόν στο γνωστικό αντικείμενο, στις αρχές και στη φιλοσοφία της εικαστικής διδασκαλίας το εικαστικό ψηφιακό σενάριο θα πρέπει να παρουσιάζει εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και μαθησιακές πρακτικές που βρίσκονται σε επικοινωνία και συμβατότητα με τους αντίστοιχους στόχους, αρχές και πρακτικές που προτείνονται από τα ΠΣ της Αισθητικής Αγωγή όπως αυτά επιμερίζονται για τα εικαστικά γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Ένα εικαστικό ψηφιακό σενάριο σχεδιάζεται για να υλοποιηθεί μέσα από σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων όπου οι εκπαιδευόμενοι και οι εκπαιδευτές εμπλέκονται σε καλά οργανωμένους και καθορισμένους ρόλους όπως καθορίζονται από το πλαίσιο της Προοδευτικής παιδαγωγικής και Μεθοδολογίας και περιλαμβάνει: τίτλο, θέμα, τάξη, εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές, διάρκεια υλοποίησης, απαιτούμενο διδακτικό υλικό κλπ. πρέπει επίσης να εστιάζει: (α) σε σκοπό και στόχους που εξειδικεύονται ως προς το γνωστικό αντικείμενο, τη χρήση των ΤΠΕ και τη μαθησιακή διαδικασία (β) στις προαπαιτούμενες και πρότερες γνώσεις και αναπαραστάσεις των μαθητών (γ) στην αιτιολόγηση του προτεινόμενου σεναρίου αναφορικά με το επίπεδο γνώσεων των μαθητών, (δ) στην δημιουργία δραστηριοτήτων του ψηφιακού σεναρίου που αφορούν την καλλιέργεια τόσο γνωστικών όσο δεξιοτήτων στάσεων και συμπεριφορών που χαρακτηρίζουν τον πολίτη του 21^{ου} αιώνα. (ε) και στην αξιολόγηση. Τα παραπάνω αναφερθέντα, επειδή διαφοροποιούνται σημαντικά ως προς την εφαρμογή τους στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση θα παρουσιασθούν εν συνεχεία στη μελέτη εξειδίκευσης για κάθε βαθμίδα.

Σκοπός και στόχοι της εισαγωγή εικαστικών ψηφιακών σεναρίων στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Βασικός της σκοπός όπως προτείνεται από τα ΑΠΣ ΔΕΠΠΣ και τα Νέα Προγράμματα Σπουδών των εικαστικών μαθημάτων είναι να γνωρίσουν και να απολαύσουν οι μαθητές τις Εικαστικές Τέχνες μέσα από ισόρροπες δραστηριότητες

έρευνας και δημιουργίας έργων, να καλλιεργηθούν ως δημιουργοί και ως φιλότεχνοι θεατές και να αξιοποιηθεί η εικαστική δημιουργία ως θεμέλιο για δημιουργική γνώση σε όλους τους τομείς της μάθησης. Το προαναφερόμενο πλαίσιο έρχεται να συμπληρώσει και να εμπλουτίσει η εισαγωγή των εικαστικών ψηφιακών σεναρίων, με σύγχρονο περιεχόμενο και σύγχρονα μέσα και εργαλεία ώστε η διδακτική πράξη να γίνει κατά το δυνατόν ελκυστικότερη μέσα από δράσεις και δραστηριότητες, παιγνιώδεις, χαρούμενες και διασκεδαστικές που είναι συμβατές με τη φύση του μαθητή. Με βάση τα ανωτέρω η δημιουργία ψηφιακών σεναρίων στοχεύει : α) στην διεύρυνση, στον εμπλουτισμό και στον εκσυγχρονισμό των διδακτικών πρακτικών της εικαστικής διδασκαλίας και στην ενίσχυση της καινοτομίας και της δημιουργικότητας.

β) στην εμπέδωση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και μάθησης που εναρμονίζονται με το πλαίσιο και τις αρχές της εικαστικής διδασκαλίας

γ) στην ανάπτυξη φιλικής σχέσης με την τεχνολογία και την παρώθηση των διδασκόντων να εκπονούν ψηφιακά σενάρια με απώτερο στόχο την κατάκτηση του ψηφιακού γραμματισμού.

δ) στην δημιουργία ευχάριστου μαθησιακού κλίματος, ώστε η διαδικασία πρόσληψης της γνώσης να μη δημιουργεί στους μαθητές κόπωση και στη συνέχεια άπωση και αποστροφή.

Κριτήρια αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων στο πλαίσιο της εικαστικής διδασκαλίας της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Η αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων, προκειμένου να είναι αποτελεσματική θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη τις ιδιαίτερες ανάγκες των μαθητών με βάση την ηλικία τους και το στάδιο ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης και ωρίμανσης τους. Ειδικότερα και όσον αφορά στην εικαστική διδασκαλία θα πρέπει να ληφθεί δεόντως υπόψη ο ιδιαίτερος χαρακτήρας των εικαστικών μαθημάτων που από τη φύση τους επιβάλλουν τη δημιουργία συμμετοχικού και αλληλεπιδραστικού διδακτικού κλίματος. Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να αξιοποιούν γόνιμα το δημιουργικό πλαίσιο της εικαστικής διδασκαλίας και παράλληλα να εναρμονίζονται με τις αρχές της γενικής, της εικαστικής και ψηφιακής παιδαγωγικής. Θα πρέπει να τηρούν όλες εκείνες τις προδιαγραφές που ικανοποιούν τους σκοπούς και τους στόχους της εικαστικής και της ψηφιακής διδασκαλίας, να ανταποκρίνονται αποτελεσματικά στο ηλικιακό κριτήριο καθώς και στο κριτήριο των ρεαλιστικών συνθηκών της ελληνικής εκπαιδευτικής πραγματικότητας. Για την εξυπηρέτηση των αναγκών της εικαστικής ψηφιακής διδασκαλίας προτείνονται εν συνεχεία μια σειρά κριτηρίων που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά τη διαμόρφωση και επεξεργασία των ψηφιακών μαθημάτων. Τα κριτήρια είναι τα εξής: (α) το κριτήριο της παιδαγωγικής καταλληλότητας και της συμβατότητας του ψηφιακού σεναρίου με το αντίστοιχο Π.Σ. (β) το κριτήριο της επιστημονικής εγκυρότητας και της κατάλληλης αξιοποίησης του

επιστημονικού λόγου, γ) το κριτήριο της κατάλληλης αξιοποίηση των Τ.Π.Ε., των πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και του διαδικτύου, (δ) τα κριτήρια της ερευνητικής- ενεργητικής, της βιωματικής προσέγγισης και της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας (ε) το κριτήριο της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, ζ) το κριτήριο της προβολής δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αξιών.

Τα προαναφερόμενα κριτήρια αναλύονται στην συνέχεια και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον εκπαιδευτικό ως κριτήρια για την δημιουργία των προσωπικών του εικαστικών ψηφιακών σεναρίων αφού πρώτα προσαρμοσθούν κατάλληλα στο επίπεδο, τις ανάγκες και τις γνωστικές απαιτήσεις κάθε επιμέρους τάξης και ηλικίας και διαφοροποιηθούν ως προς τον βαθμό δυσκολίας, τις προτεινόμενες δραστηριότητες και το προσφερόμενο υλικό, και προσαρμοσθούν στο επίπεδο των ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών που θα εμπλακούν στην δημιουργία εικαστικών ψηφιακών σεναρίων.

Το κριτήριο της παιδαγωγικής καταλληλότητας και της συμβατότητας του ψηφιακού σεναρίου με το αντίστοιχο Π.Σ.

Τα ψηφιακά σενάρια, αποτελούν σύγχρονο μέσο και βασικό εργαλείο εκπαίδευσης που με κατάλληλη αξιοποίηση μπορούν να συμβάλλουν στη δημιουργία κατάλληλου παιδαγωγικού κλίματος και σχέσης μεταξύ των συνεργαζόμενων μελών. Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια, είναι απαραίτητο να βασίζονται στα πορίσματα της Παιδαγωγικής Επιστήμης και της Ψυχολογίας και να ανταποκρίνονται στις σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις και αντιλήψεις, με μαθητοκεντρικό και συνεργατικό προσανατολισμό και να λαμβάνουν υπόψη τις ανάγκες και τις ικανότητες της ηλικιακής ομάδας στόχου.

Ο εκπαιδευτικός που θα σχεδιάσει ένα ψηφιακό σενάριο οφείλει, να επιδείξει ιδιαίτερη μέριμνα και να συμπεριλάβει στο σχεδιασμό του ένα ευρύ φάσμα παιδαγωγικών προσεγγίσεων και πρακτικών δημιουργώντας συνθήκες εξατομικευμένης προσέγγισης στη διδασκαλία ενώ παράλληλα μεριμνά ώστε να μην εγκλωβιστεί ο σχεδιασμός και η εφαρμογή των ψηφιακών σεναρίων σε μηχανιστικές πρακτικές που θα στεγνώσουν την φρεσκάδα και θα αγκυλώσουν την ζωντάνια της βιωματικής εικαστικής διδασκαλίας.

Η παραγωγή των ψηφιακών σεναρίων διέπεται από τους ίδιους κανόνες καταλληλότητας όπως κάθε παιδαγωγικό υλικό. Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την υποστήριξη της εικαστικής διδασκαλίας στο Δημοτικό Σχολείο, θα πρέπει να εστιάζουν στην μαθητοκεντρική αγωγή να είναι παιδαγωγικώς συμβατά με τις ιδιαιτερότητες της ηλικιακής ομάδας στόχου, με τις μαθησιακές προσδοκίες των μαθητών, τα ενδιαφέροντά τους και τις κλίσεις τους, τις αναζητήσεις, τις ανησυχίες, και τις προαντιλήψεις των μαθητών κ.λπ.

Επιπλέον θα πρέπει, να διεγείρουν την προσοχή, ώστε να αποφεύγεται η πλήξη και η κόπωση μέσα στην τάξη, που αποτελούν βασικά αίτια διάσπασης της προσοχής των

μαθητών, και να προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία, προκειμένου οι μικροί μαθητές να αποκτήσουν σταδιακά και στον βαθμό που είναι δυνατόν κριτική ικανότητα και ωριμότητα. Η διαμόρφωση λοιπόν ευχάριστου παιδαγωγικού κλίματος αποτελεί βασικό ζητούμενο στον σχεδιασμό των εικαστικών ψηφιακών σεναρίων. Επιβάλλεται τα ψηφιακά σενάρια να είναι διαδραστικά, ευέλικτα, εύληπτα, ελκυστικά, αφομοιώσιμα, πρακτικώς εφαρμόσιμα, να εξασφαλίζουν την ενεργητική συμμετοχή του παιδιού. Ως εκ τούτου, για να διασφαλίζεται η παιδαγωγική καταλληλότητά τους, πρέπει να στηρίζονται σε πρακτικές που παρακολουθούν τα ενδιαφέροντα του μαθητή σε κάθε φάση της ανάπτυξής του. Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Νηπιαγωγείο, Δημοτικό) —όπως άλλωστε και κάθε είδους εκπαιδευτικό υλικό— πρέπει να είναι συμβατά με το Πρόγραμμα Σπουδών των Εικαστικών. Ειδικότερα, πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τούς σκοπούς και τους στόχους (γνωστικούς, συναισθηματικούς, ψυχοκινητικούς), τον προβλεπόμενο από το ωρολόγιο πρόγραμμα διδακτικό χρόνο και την ακολουθούμενη στη βαθμίδα της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης διδακτική μεθοδολογία. Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια ως σύγχρονο εκπαιδευτικό υλικό προσφέρουν τη δυνατότητα για την αποτελεσματικότερη υλοποίηση των σκοπών, των στόχων και των επιδιώξεων του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών του μαθήματος μέσω σύγχρονων μεθόδων και πρακτικών διδασκαλίας. Παράλληλα, η αξιοποίηση του πολυτροπικού αυτού μέσου και εργαλείου, συμβάλλει στην ηθικο-συναισθηματική ωρίμανση του μαθητή, με την σταδιακή αποκωδικοποίηση του κόσμου που τον περιβάλλει. Η χρήση των ψηφιακών σεναρίων μπορεί ακόμη να αποτελέσει πολύτιμο οδηγό για την καλλιέργεια πρακτικών δεξιοτήτων μέσα από την παιγνιώδη μάθηση (μετρήσεις, πειράματα, χρήση οργάνων, κατασκευή σχεδιαγραμμάτων, χαρτών κ.λπ.)

Το κριτήριο της επιστημονικής εγκυρότητας και της κατάλληλης αξιοποίησης του επιστημονικού λόγου

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι επιστημονικά έγκυρα, σύμφωνα με τις κρατούσες σύγχρονες αντιλήψεις και τα πορίσματα της Επιστήμης και να εξασφαλίζουν στο μέγιστο δυνατό βαθμό τη μετάπλαση της επιστημονικής γνώσης σε διδάξιμη ύλη. Επίσης θα πρέπει να χρησιμοποιούν λόγο απλοποιημένο, κατάλληλο και προσιτό για τη συγκεκριμένα ομάδα-στόχο. Παράλληλα όμως, δεν θα πρέπει να γίνονται υπεραπλουστεύσεις, που υποβαθμίζουν το περιεχόμενο των ψηφιακών σεναρίων. Η προώθηση της βιωματικής διδασκαλίας, στοιχείο εγγενές του συγκεκριμένου μέσου, θα πρέπει να χρησιμοποιείται με απλότητα και συνάμα οξυδέρκεια, εντάσσοντας τον μαθητή σε ένα ζωντανό και δημιουργικό περιβάλλον παιγνιώδους μάθησης και με απώτερο σκοπό την έξαψη του ενδιαφέροντός του.

Οι μελλοντικοί σχεδιαστές ψηφιακών σεναρίων θα πρέπει να έχουν υποψη τους ότι, η ανάγκη του πειραματισμού και η εισαγωγή καινοτόμων ιδεών που αποτελούν

σημαντικά ζητούμενα της εικαστικής διδασκαλίας δε μπορούν να καρποφορήσουν αν δεν εδράζονται σε θεμελιωμένα επιστημονικά δεδομένα και δεν μεταβιβάζονται με λόγο επιστημονικά άρτιο.

Το κριτήριο της κατάλληλης αξιοποίηση των Τ.Π.Ε., των πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και του διαδικτύου

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση αποσκοπούν, μεταξύ άλλων, και στην αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου) κατά τη μαθησιακή και διδακτική διαδικασία. Η χρήση και αξιοποίηση των ψηφιακών σεναρίων στην εκπαιδευτική διαδικασία επιβάλλεται και για καθαρά παιδαγωγικούς λόγους καθώς τα νέα μέσα διαθέτουν χαρακτηριστικά που διεγείρουν το ενδιαφέρον του μικρού μαθητή καθώς βρίσκονται κοντά και προσιδιάζουν στο παιχνίδι και την ανακάλυψη. Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών σεναρίων στο περιβάλλον της εικαστικής διδασκαλίας αναμένεται να προσφέρει στους μικρούς μαθητές, μια νέα δημιουργική διάσταση της αξιοποίησης τους που θα αυξήσει την αυτοπεποίθησή τους και την ικανοποίησή τους. Στο πλαίσιο της εικαστικής διδασκαλίας οι μαθητές θα αξιοποιήσουν τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών για να πειραματιστούν, να εκφραστούν, να δημιουργήσουν και να μάθουν τρόπους να χρησιμοποιούν τις σύγχρονες τεχνολογίες με τρόπο γόνιμο, αποδοτικό και δημιουργικό.

Η εμπειρία από τη σχολική τάξη δείχνει ότι η ψηφιακή παρουσίαση, η χρήση πληροφοριακών μέσων, η δημιουργία και λειτουργία blog, εκτοξεύουν τη διάθεση για εμπλοκή και συμμετοχή των μαθητών στη διδασκαλία. (Καρακίτσα, 2000).

Εξειδικεύοντας στα Εικαστικά μαθήματα, η εισαγωγή των ΤΠΕ δε στοχεύει να υποκαταστήσει την αναγκαιότητα του μαθητή να πλάσει, να σχεδιάσει, να οργανώσει και να αποτυπώσει τον φαντασιακό του κόσμο, τις ιδέες και τα συναισθήματα του γεγονός που αποτελεί τον πυρήνα της στοχοθεσίας του μαθήματος των Εικαστικών. Τα ψηφιακά μέσα και οι ΤΠΕ μπορούν όμως να πολλαπλασιάσουν την αποτελεσματικότητα της εργαστηριακής εικαστικής εφαρμογής, πάντα προσαρμοζόμενα στην ηλικιακή ομάδα στόχευσης και τις γνωστικές και συναισθηματικές της ικανότητες. Μπορούν να διασυνδέσουν τη γνώση με την δράση, μπορούν να φέρουν σε επαφή την τάξη με το σπίτι και την κοινωνία, μπορούν να ανατροφοδοτήσουν την εμπειρία με άλλου τύπου διάδραση και εμπλοκή των μαθητών.

Τα κριτήρια της ερευνητικής, βιωματικής προσέγγισης και της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να αξιοποιούνται κατά τρόπο ώστε να προσφέρουν έμπνευση, ερεθίσματα, ιδέες και παράλληλα υλικό, δραστηριότητες και

δράσεις που διευκολύνουν την εικαστική έρευνα και προσφέρουν ευκαιρίες για γόνιμο κριτικό διάλογο που αυξάνει το ενδιαφέρον του παιδιού για το φαινόμενο της τέχνης και την εικαστική δημιουργία. Πρέπει επίσης να προβλέπουν ερωτήσεις, ασκήσεις και δραστηριότητες, συμβατές προς την αντιληπτική ικανότητα των μαθητών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και σύμφωνες με τους άξονες διδασκαλίας του μαθήματος των Εικαστικών. Επιβάλλεται τα ψηφιακά σενάρια να προτείνουν δραστηριότητες και ασκήσεις που οξύνουν την αντίληψη του παιδιού, θέτουν ερωτήματα για την ζωή, το οικείο και μακρινό περιβάλλον και να δίνουν αφορμή για συζήτηση θεμάτων που είναι προσιτά για το μαθητή. Επίσης, επιδιώκεται τα ψηφιακά σενάρια να προωθούν πρακτικές βιωματικής μάθησης συμβατές προς τις δυνατότητες των μαθητών την διανοητική και συναισθηματική καλλιέργειά τους καθώς επίσης την εγρήγορση και την ανανέωση του ενδιαφέροντός τους για τις διδακτικές και μαθησιακές διεργασίες.

Στο πλαίσιο του μαθήματος της εικαστικής ψηφιακής διδασκαλίας με αφετηρία το Πρόγραμμα Σπουδών, οι βιωματικές δραστηριότητες που προορίζονται για τους μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, πρέπει να λαμβάνουν υπόψη και να ικανοποιούν τα ενδιαφέροντα, τις αναζητήσεις τις ανησυχίες, τους προβληματισμούς και τις ανάγκες τους. Θα μπορούσαν να αναφέρονται σε παιχνίδια ρόλων, σε προβολές ταινιών μικρού μήκους, σε δημιουργικές εικαστικές και γλωσσικές δραστηριότητες που μεταφράσουν την πραγματικότητα σε εικόνες, σε αφηγήσεις, παιχνιώδεις δράσεις, διλήμματα που απαιτούν απαντήσεις, συνειρμικές προσεγγίσεις του έργου τέχνης με βάση το συναίσθημα και την εμπειρία, σε προσομιώσεις, δραματοποιήσεις, έρευνες σε αρχεία και βιβλιοθήκες, στη συγκέντρωση και ταξινόμηση υλικού που αφορά στην τέχνη, τους καλλιτέχνες και τα έργα τέχνης αλλά και την δική τους προσωπική δημιουργία. Αναφορικά με το θεωρητικό μέρος της εικαστικής διδασκαλίας μπορούν να προταθούν απλά ερωτηματολόγια που ανταποκρίνονται στο γνωστικό επίπεδο των μαθητών, συζητήσεις που εστιάζουν στην διερεύνηση και αποκωδικοποίηση του φαινομένου της τέχνης και των έργων τέχνης.

Ο μελλοντικός σχεδιαστής ψηφιακών σεναρίων που προορίζονται για την εν λόγω εκπαιδευτική βαθμίδα θα πρέπει να προτείνει δραστηριότητες που παρακινούν τον μαθητή να αναλαμβάνει δράση, να αυτενεργεί και να μη μένει παθητικός απέναντι στο φαινόμενο της τέχνης. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες θα πρέπει να στοχεύουν στην καλλιέργεια θετικής αντίληψης για την τέχνη και την δημιουργία μέσα από την ενεργό μάθηση και στον συνδυασμό θεωρίας και πράξης. Στο μάθημα των Εικαστικών τα ψηφιακά σενάρια μπορούν να κατευθύνουν τους μικρούς μαθητές στην ανακάλυψη και καταγραφή του οικείου περιβάλλοντος χώρου, μπορούν να τους δώσουν την ευκαιρία να ζωγραφίσουν τον μικρόκοσμο της σχολικής αυλής, το αγαπημένο τους ζώακι, ένα λουλούδι που τους αρέσει ή το αγαπημένο τους γλυκό προτείνοντας παράλληλες δραστηριότητες που φέρουν το παιδί σε επαφή με επιστημονικές έννοιες ή αξιακές νοηματοδοτήσεις και πάσης φύσεως νοήματα.

Η προώθηση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας ήδη από το στάδιο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης αποβλέπει στη σταδιακή εισαγωγή του μικρού μαθητή στον κοινωνικό χώρο και την γνωριμία του με τον πολιτισμό, που θα αποτελέσει εφαλτήριο για την μελλοντική κοινωνική και πολιτική του ζωή. Η αλληλεπίδραση στο πλαίσιο της ομάδας εργασίας συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων (επικοινωνίας, διαλόγου κ.λπ.), και στην καλλιέργεια υπευθυνότητας. Στο πλαίσιο αυτό τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια εκπαιδευτική βαθμίδα επιβάλλεται να υποστηρίζουν και να διασφαλίζουν την προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Τα τρία σημαντικά μεθοδολογικά εργαλεία που προτείνονται ως κριτήρια για το σχεδιασμό των ψηφιακών σεναρίων στην παρούσα ενότητα, η ερευνητική – ενεργητική μάθηση, η βιωματική προσέγγιση και η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, είναι αναπόσπαστα στοιχεία της εργαστηριακής εφαρμογής του μαθήματος των Εικαστικών. Η φαντασία, η ζωντάνια, η αλληλεπίδραση, η αυτενέργεια του μαθητή και της ομάδας και ασφαλώς η επαφή του μαθητή με το υλικό και την εικαστική δημιουργία, πρέπει να είναι πάντα οι βασικοί μας στόχοι στην ανάπτυξη των ψηφιακών σεναρίων για τα Εικαστικά της Πρωτοβάθμιας βαθμίδας εκπαίδευσης.

Το κριτήριο της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης

Διαθεματική προσέγγιση ενός θέματος ή ενότητας έχουμε όταν το θέμα ή μια ενότητα εξετάζεται σε σχέση με άλλα γνωστικά αντικείμενα. Η διαθεματική διδασκαλία μπορεί να περιστρέφεται γύρω από (α) «θέματα», (μύθοι, δεινόσαυροι, χρηστικά αντικείμενα, κ.α.), (β) μακροέννοιες (π.χ. «σύστημα», μοτίβο, ισορροπία, κ.α.), (γ) υβριδικούς κλάδους: αγωγή υγείας, τα ανθρώπινα δικαιώματα, (δ) μακροδεξιότητες (επικοινωνία, κριτική σκέψη, γραπτή έκφραση), (ε) θέματα *universalia* (ο εαυτός μου, ο κύκλος της ζωής, τα σύμβολα κ.α.), (στ) «προβληματικές» (μια συγκεκριμένη τρέχουσα κατάσταση, ένα πρόβλημα της τάξης) (ζ) «ζητήματα αντιπαράθεσης» (π.χ. ρατσισμός, φίλιες και συγκρούσεις) (Ματσαγγούρας, 2002). Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης αποτελεί απαραίτητο μεθοδολογικό προσανατολισμό ανάπτυξης των εικαστικών ψηφιακών σεναρίων. Στο πλαίσιο αυτό θέματα και έννοιες που έχουν σχέση με το αντικείμενο των μαθημάτων των Εικαστικών, μελετώνται και διερευνώνται πολύπλευρα με την εμπλοκή στη διδακτική πράξη και συναφών θεμάτων άλλων επιστημονικών πεδίων. Με τον τρόπο αυτό, παρέχεται στους μικρούς μαθητές η δυνατότητα κατανόησης πολύπλευρων και σύνθετων ζητημάτων σε σύνδεση με την πραγματικότητα τα εξωτερικά ερεθίσματα και τα βιώματά τους.

Οι κριτικές και δημιουργικές διασυνδέσεις των διαφόρων γνωστικών αντικειμένων στο πλαίσιο μιας διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, συμβάλλουν στην κατανόηση του ενιαίου χαρακτήρα της ενώ παράλληλα η εξοικείωση από μικρή ηλικία με έναν συνδυαστικό τρόπο σκέψης, επεκτείνει τα ενδιαφέροντά του και σε

άλλους επιστημονικούς τομείς διευρύνοντας τους ορίζοντες της σκέψης τους. Στο περιβάλλον του σύγχρονου σχολείου η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης αποτελεί κρίσιμο εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, που συμβάλει στην καλλιέργεια και επέκταση των ενδιαφερόντων του νεαρού μαθητή.

Συγκεκριμένα στα Εικαστικά, ανεξάρτητα από διδακτικές συνεργασίες με άλλα γνωστικά αντικείμενα, μπορούμε να ενσωματώνουμε, είτε στο επίπεδο της αφόρμησης, είτε στα συμπεράσματα και τις προεκτάσεις κάθε ψηφιακού σεναρίου μας, στοιχεία που αφορούν στη διαθεματική σύνδεση. Αυτό, θα καταδείξει την ολιστική φύση του μαθήματος των Εικαστικών και θα αναβαθμίσει τη θέση του στη μαθητική και γενικότερα σχολική ζωή. Σε αυτή την κατεύθυνση, η χρήση των Τ.Π.Ε. και των ψηφιακών εργαλείων της πλατφόρμας «Αίσωπος» διευκολύνει κατά πολύ το έργο, καθώς καλύπτει τα τεχνολογικά και επικοινωνιακά προβλήματα.

Το κριτήριο της προβολής δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αξιών.

Η ανάπτυξη δημοκρατικής και κοινωνικής συνείδησης βασισμένη στις ανθρωπιστικές αρχές και αξίες είναι μια διαδικασία που πρέπει να ξεκινά από την εκπαιδευτική βαθμίδα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Τα παιδιά από μικρή ηλικία θα πρέπει να γνωρίζουν τα δικαιώματά τους, τα δικαιώματα των άλλων αλλά και τις υποχρεώσεις τους.

Το Δημοτικό Σχολείο, δεν είναι ένα κλειστό κοινωνικό σύστημα, που αποσκοπεί στην αυτοεπιβεβαίωσή του αλλά αντιθέτως, είναι η πρώτη μεγάλης κλίμακας βαθμίδα κοινωνικοποίησης του παιδιού και το πεδίο όπου το παιδί θα αρχίσει να οικειοποιείται θεμελιώδεις έννοιες και αξίες του δυτικοευρωπαϊκού αλλά και του πανανθρώπινου πολιτισμού. Η εικαστική διδασκαλία παρόμοια με τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη της λογικής σκέψης, της κριτικής ικανότητας, της υγιούς κοινωνικής και πολιτικής συμπεριφοράς μέσα από δραστηριότητες που βοηθούν το παιδί να αφομοιώσει αρχές και αξίες, στάσεις και συμπεριφορές. Έννοιες και αξίες όπως η δημοκρατία, η δικαιοσύνη, η φιλία, η αλληλεγγύη προς τους συνανθρώπους, ο σεβασμός προς το φυσικό περιβάλλον είναι έννοιες που μπορούν να γίνουν αντιληπτές ακόμα και από τους μαθητές των πρώτων τάξεων του Δημοτικού σχολείου μέσα από παραδείγματα και με την βοήθεια του παιχνιδιού που αποτελεί για το παιδί, τον φυσικό τρόπο μάθησης και ανάπτυξης. Κατά τον ίδιο τρόπο και μέσα από παιγνιώδεις εικαστικές δραστηριότητες και δράσεις το παιδί μπορεί να διδαχθεί τρόπους να αποφεύγει, αρνητικές και αντικοινωνικές συμπεριφορές όπως ο ρατσισμός, ο φανατισμός, η σκληρότητα, η ανευθυνότητα, η κοινωνική αναληγσία, ο αθέμιτος ανταγωνισμός, κ.λπ.

Το ψηφιακό σενάριο που υπηρετεί τους σκοπούς και τους στόχους της εικαστικής διδασκαλίας στην κοινωνική του διάσταση οφείλει να εμπεριέχει και να προβάλλει με εξωστρέφεια όλες τις θεμελιώδεις κοινωνικές αξίες. Οφείλει να λειτουργεί ως μικρογραφία της ιδεατής κοινωνίας, λειτουργώντας παραδειγματικά για τους

μελλοντικούς πολίτες, μαθητές του. Έννοιες όπως η συναπόφαση και η συνευθύνη, η συλλογικότητα, η αλληλεγγύη, η αποδοχή της διαφορετικότητας, η συνεργασία, θα αποτελούν αναπόσπαστο στοιχείο του διδακτικού σχεδιασμού ώστε το εικαστικό ψηφιακό σενάριο να συμβάλει στην προβολή και εμπέδωση των δημοκρατικών αξιών, να προωθεί την ανάπτυξη της ευαισθησίας των μαθητών απέναντι σε κοινωνικά, πολιτικά, ηθικά και πολιτιστικά ζητήματα, να προωθεί την αισθητική τους καλλιέργεια και την ανάπτυξη της κοινωνικότητας και της κοινωνικοποίησης των μαθητών. Ο ψηφιακός σχεδιασμός θα πρέπει να προσανατολιστεί και να προεκτείνει τις δραστηριότητές του στο επίπεδο της ανοιχτής αλληλεπίδρασης με την σχολική κοινότητα και την τοπική και γιατί όχι και στην ευρύτερη κοινωνία.

Κριτήρια αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων στο περιβάλλον της εικαστικής διδασκαλίας των μαθημάτων Εικαστική Παιδεία, Ελεύθερο και Γραμμικό σχέδιο της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Η ένταξη και αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία των Εικαστικών μαθημάτων της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης αποτελεί ανάγκη καθώς τα ψηφιακά μέσα συνιστούν χρήσιμα εργαλεία εμπλουτισμού και ανατροφοδότησης της διδασκαλίας και συντελούν στην οικοδόμηση ενός εκσυγχρονισμένου και εξωστρεφούς πλαισίου που υποστηρίζει το διάλογο και τη σύνθεση ιδεών και πολλαπλασιάζει δυναμικά τα αποτελέσματα της μάθησης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αξιοποίησης των ΤΠΕ, αποτελεί η πλατφόρμα ψηφιακών διδακτικών σεναρίων «Αίσωπος». Η πλατφόρμα απευθύνεται σε όλους τους εκπαιδευτικούς συμπεριλαμβανομένων των εκπαιδευτικών εικαστικών μαθημάτων. Η συστηματοποίηση του διαλόγου που εγκαινιάζει διέπεται από την υιοθέτηση μιας σειράς κριτηρίων που θα συμβάλλουν καθοριστικά στον προσανατολισμό του σχεδιασμού και της υλοποίησης των ψηφιακών διδακτικών σεναρίων των ανωτέρω μαθημάτων και τα οποία κριτήρια εξειδικεύονται σύμφωνα με τους ιδιαίτερους σκοπούς κάθε επιμέρους γνωστικού αντικειμένου.

Ο σκοπός της Καλλιτεχνικής-Εικαστικής Παιδείας, όπως ορίζεται από τα προγράμματα σπουδών των Εικαστικών μαθημάτων, του Ελεύθερου και Γραμμικού σχεδίου, στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση αλλά και από τα προγράμματα σπουδών της κατεύθυνσης των «Εικαστικών τεχνών» του Καλλιτεχνικού σχολείου, εστιάζει στην εμβάθυνση του φαινομένου της τέχνης από το μαθητή, την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων, την απόλαυση των εικαστικών τεχνών μέσα από ισόρροπες δραστηριότητες έρευνας και δημιουργίας, καθώς και την καλλιέργεια του ως εικαστικού δημιουργού και φιλότεχνου θεατή. Στο πλαίσιο αυτό κάθε διδακτικό σενάριο για τα ανωτέρω μαθήματα είναι απαραίτητο να παρέχει ευκαιρίες στον μαθητή να αντιληφθεί σφαιρικά το φαινόμενο της τέχνης και να βιώσει πολύπλευρα και πολυεπίπεδα το φαινόμενο της καλλιτεχνικής εικαστικής δημιουργίας. Στο περιβάλλον της εικαστικής διδασκαλίας κάθε ψηφιακός εκπαιδευτικός σχεδιασμός

είναι απαραίτητο να υπακούει σε κριτήρια που εναρμονίζονται με τις αρχές της Παιδαγωγικής αλλά και τις αρχές, το σκοπό και τους στόχους της εικαστικής διδασκαλίας. Ειδικά για την εισήγηση ψηφιακών σεναρίων που θα εξυπηρετήσουν τις ανάγκες των καλλιτεχνικών μαθημάτων, τα κριτήρια εμφανίζονται στη συνέχεια.

Το κριτήριο της παιδαγωγικής καταλληλότητας και της συμβατότητας του ψηφιακού σεναρίου με το Π.Σ. της Καλλιτεχνικής-Εικαστικής Παιδείας, του Ελεύθερου και Γραμμικού σχεδίου

Η παραγωγή υλικού για εκπαιδευτική χρήση πρέπει να ανταποκρίνεται στις σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις και αντιλήψεις να έχει μαθητοκεντρικό προσανατολισμό και να στηρίζεται στα πορίσματα της Παιδαγωγικής Επιστήμης και της Ψυχολογίας. Ειδικότερα, κάθε εκπαιδευτικό υλικό που προορίζεται για την εξυπηρέτηση των αναγκών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (Γυμνασίου - Λυκείου) είναι απαραίτητο να προσαρμόζεται στις ιδιαιτερότητες της εφηβικής ηλικίας, να λαμβάνει υπόψη του τις εκπαιδευτικές ανάγκες, τα ενδιαφέροντα, τις ιδιαίτερες αναζητήσεις, ανησυχίες, και κλίσεις, των εφήβων μαθητών. Επιπλέον θα πρέπει να σχεδιάζεται με τρόπο που να κινεί το ενδιαφέρον, να εξάπτει τη φαντασία και να προάγει την κριτική σκέψη των μαθητών.

Στην εικαστική διδασκαλία η εισαγωγή και η χρήση των ψηφιακών σεναρίων έρχεται να συμπληρώσει και να εμπλουτίσει την ούτως ή άλλως βιωματική εικαστική διδασκαλία με νέες πρακτικές, εργαλεία και μέσα τα οποία συνάδουν με το πνεύμα και τις αρχές της τέχνης και της εικαστικής δημιουργίας και μπορούν να συμβάλλουν στην δημιουργία κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος και ευχάριστου παιδαγωγικού κλίματος. Ειδικότερα, τα ψηφιακά σενάρια των καλλιτεχνικών μαθημάτων, είναι καλό να προσανατολίζονται προς την γενικότερη εικαστική μόρφωση, χωρίς υπερβολική εξειδίκευση, παρέχοντας, ωστόσο αφορμές για εμβάθυνση ανάλογα με τον προσανατολισμό και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Επιπλέον είναι απαραίτητο να διαπνέονται από τις αρχές και τις αξίες της δημιουργικής ανακάλυψης και να προτείνουν ποικίλους και διαφορετικούς δρόμους για την προσέγγιση των εικαστικών φαινομένων και της πραγματικότητας. Το δίχως άλλο πρέπει να εστιάζουν στην προσέγγιση και εμβάθυνση των επιμέρους μορφών Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών και να προτείνουν δραστηριότητες που εμπλέκουν δημιουργικά τον μαθητή στην διερεύνηση και στην εμβάθυνση των επιμέρους γνωστικών πεδίων.

Τα ψηφιακά σενάρια που θα εκπονηθούν για την υποστήριξη των μαθημάτων της Καλλιτεχνικής- Εικαστικής Παιδείας του Ελεύθερου και Γραμμικού σχεδίου, θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απέκτησαν οι μαθητές από την πρότερη διδασκαλία των Εικαστικών μαθημάτων στις γυμνασιακές τάξεις. Ο μελλοντικός σχεδιαστής πρέπει να λαμβάνει υπόψη του ότι εκτός από τη δημιουργία μαθητικών εικαστικών έργων στο πλαίσιο των μαθημάτων της

Καλλιτεχνικής Παιδείας οι μαθητές καλούνται να προσεγγίσουν συστηματικά προγράμματα σπουδών που επιτρέπουν την εισαγωγή στην ιστορία και τη θεωρία της τέχνης, και ως εκ τούτου θα πρέπει να μεριμνήσουν και να εντάξουν στο σχεδιασμό και θέματα θεωρητικά που αφορούν σε καλλιτεχνικές εποχές και περιόδους, καλλιτεχνικά κινήματα, καλλιτέχνες και έργα τέχνης. Αναγκαία και αδιαπραγμάτευτη προϋπόθεση για την εισαγωγή των εικαστικών ψηφιακών σεναρίων στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί η συμβατότητα με τα Προγράμματα Σπουδών των οικείων γνωστικών αντικειμένων. Ως εκ τούτου βασική προϋπόθεση του σχεδιασμού ενός άρτιου και επιστημονικά αξιόπιστου εικαστικού ψηφιακού σεναρίου είναι η θεμελίωσή του εντός των ορίων, των σκοπών και των στόχων του Π.Σ., του διαθέσιμου διδακτικού χρόνου, της διδακτικής μεθοδολογίας και τη διδακτέας ύλης του συγκεκριμένου μαθήματος. Τέλος το ψηφιακό σενάριο ως συμπληρωματικό εκπαιδευτικό υλικό θα πρέπει να εστιάζει σε πρακτικές διδασκαλίας φιλικές για τους μαθητές.

Το κριτήριο της επιστημονικής εγκυρότητας και της κατάλληλης αξιοποίησης του επιστημονικού λόγου

Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια για τα προαναφερθέντα γνωστικά αντικείμενα θα πρέπει να είναι επιστημονικώς έγκυρα και αξιόπιστα, να μεταφέρουν σύγχρονες αντιλήψεις και να εξηγούν με σύγχρονους όρους το φαινόμενο της τέχνης και της εικαστικής δημιουργίας. Είναι απαραίτητο να ενισχύουν την κατανόηση των ερωτημάτων και των θεμάτων που θέτει η τέχνη για τον κόσμο και την ζωή και να προτρέπουν την εμπλοκή των μαθητών στην δημιουργική διαδικασία και πράξη. Τα ψηφιακά σενάρια δεν θα πρέπει να εστιάζουν μονοσήμαντα στην μεταφορά της θεωρητικής γνώσης αλλά να προτείνουν τρόπους διασύνδεσης της θεωρίας με την πράξη και της νόησης με την αίσθηση. Κατ αναλογία, απαραίτητη προϋπόθεση για την κατανόηση και αφομοίωση πτυχών του φαινομένου της τέχνης και την προσέγγιση θεωρητικών εννοιών που αφορά στις αισθητικές αξίες, την ανάλυση, την ερμηνεία, και την αξιολόγηση των έργων τέχνης. Προτείνεται η χρήση κατάλληλης και προσιτής γλώσσας και η εξοικείωσή των μαθητών με την εικαστική πράξη και ορολογία. Ο σχεδιαστής ψηφιακών σεναρίων θα πρέπει να χρησιμοποιεί απλό (αλλά όχι απλοϊκό) και κατανοητό επιστημονικό λόγο προσαρμοσμένο στο ηλικιακό, γνωσιακό και διανοητικό επίπεδο των μαθητών. Για τη σύνταξη άρτιων και κατάλληλων ψηφιακών σεναρίων είναι απαραίτητο να αντλούνται έγκυρες πληροφορίες από την ιστορία τέχνης για διάφορες τεχνολογίες, καλλιτέχνες και έργα τέχνης διαφορετικών εποχών και πολιτισμών και να ενισχύεται το ενδιαφέρον των μαθητών για τη διερεύνηση του φαινομένου της τέχνης. Τέλος για τη σύνταξή του οι εκπονητές πρέπει να συλλέγουν, να προβάλλουν ή να παραπέμπουν σε εκπαιδευτικό υλικό από έγκυρα βιβλία τέχνης και άλλες πηγές (ιστοσελίδες, περιοδικά, μουσειακό υλικό, φωτογραφίες, αφίσες, CDRom κ.τ.λ.).

Το κριτήριο της κατάλληλης αξιοποίησης των Τ.Π.Ε., των πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και του διαδικτύου

Ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί μια σύγχρονη εκπαιδευτική απαίτηση που πηγάζει από αναγκαιότητες της κοινωνίας και της εποχής και για τον λόγο αυτό η πρόσβαση εκπαιδευτικών και μαθητών στην κοινωνία της πληροφορίας και της γνώσης μέσω των σύγχρονων τεχνολογιών θεωρείται επιβεβλημένη (Cope, & Kalantzis 2000). Εκτιμάται ότι η δημιουργική αξιοποίηση των νέων μέσων και η εμπλοκή των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες αποδεικνύεται πολλαπλά ωφέλιμη για τους εφήβους, καθώς λειτουργούν ευνοϊκά και για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, και προσφέρουν στον μαθητή αυτονομία και ευελιξία και τον καθιστούν αυτόνομο στη μάθησή του, αυξάνοντας έτσι την ευθύνη του και ενισχύοντας την κριτική, συνειδητή και αναστοχαστική στάση του απέναντι στο φαινόμενο της μάθησης. Στο πλαίσιο της εικαστικής διδασκαλίας, τα ψηφιακά σενάρια δεν αποβλέπουν μόνο στη βελτίωση της διδασκαλίας των «Εικαστικών» και στη μείωση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού, αλλά κυρίως τον εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής και παιδαγωγικής διαδικασίας και πράξης με νέες δυναμικές τεχνικές και στρατηγικές μάθησης. Τα ψηφιακά σενάρια μπορούν να ανανεώσουν το περιεχόμενο της εικαστικής διδασκαλίας προσφέροντας στους μαθητές τη δυνατότητα να λειτουργήσουν στο σύγχρονο πειραματικό πεδίο της τέχνης, έστω και στην απλούστερη μορφή ή να τους παρωθήσουν να επεκτείνουν την δράση τους και σε πιο απαιτητικές εργασίες και έρευνες που συνδέονται με τις νέες καλλιτεχνικές αναζητήσεις.

Για την προετοιμασία της διδασκαλίας μέσω ψηφιακού σεναρίου ο εικαστικός εκπαιδευτικός πρέπει να προβλέψει τον χώρο διεξαγωγής του. Σε ιδανικές συνθήκες θα μπορούσε να αξιοποιηθεί το ειδικά εξοπλισμένο εργαστήριο της πληροφορικής, όπου μέσω δικτύου υπολογιστών οι μαθητές θα παρακολουθούν ταυτόχρονα στο ίδιο περιβάλλον την ίδια ψηφιακή εφαρμογή και θα έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδρούν με την καθοδήγηση του διδάσκοντα. Το ψηφιακό σενάριο πρέπει να προβλέπει ασκήσεις εμπέδωσης στον ίδιο ή σε διαφορετικό χώρο ή χρόνο (π.χ. Ελεύθερο σχέδιο στην αίθουσα των Εικαστικών με κατάλληλο φωτισμό, ασκήσεις υπαίθριας σχεδίασης, γραμμικής αποτύπωσης αντικειμένων ή χώρων, βίντεο λήψεις κ.τ.λ.), καθώς επίσης και ασκήσεις με εργασίες κατ' οίκον προαιρετικά ή και ψηφιακές ασκήσεις στην πλατφόρμα εφαρμογής.

Τα κριτήρια της ερευνητικής, βιωματικής προσέγγισης και της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Οι βιωματικές εικαστικές δραστηριότητες, στο πλαίσιο των μαθημάτων της Καλλιτεχνικής Παιδείας, του Ελευθέρου και Γραμμικού σχεδίου και των μαθημάτων

της κατεύθυνσης «Εικαστικών τεχνών» του καλλιτεχνικού λυκείου, στηρίζουν την αυτενέργεια, την εσωτερική και την συναισθηματική κινητοποίηση του μαθητή και τη διερευνητική διάθεση και στάση του. Η εμπλοκή σε παρόμοιες δραστηριότητες κινητοποιούν το συναίσθημα του μαθητή και του επιτρέπουν να αντιλαμβάνεται εμπειρικά και σε βάθος, καλλιεργώντας τις προϋποθέσεις για την βελτίωση της επικοινωνίας και την ανάπτυξη πνεύματος συνεργασίας και ομαδικότητας. Στο πλαίσιο της εικαστικής βιωματικής μάθησης, ο μαθητής συνομιλεί απευθείας με το πεδίο της δημιουργίας με τρόπο άμεσο που ικανοποιεί τα ενδιαφέροντα, τις αναζητήσεις, τις ανησυχίες και τους προσωπικούς προβληματισμούς. Η βιωματική εικαστική διδασκαλία που ενσωματώνει τη διδακτική έκπληξη, την απορία, τον θαυμασμό, το αίνιγμα, το δίλλημα, μετατρέπει την εκπαιδευτική διαδικασία σε απολαυστική διαδικασία που τέρπει τις αισθήσεις, δίνει χαρά στην ψυχή και ικανοποίηση στο χέρι και τον νου, ενώ παράλληλα προσφέρει την εμπειρία ενός μαθήματος μακριά από την στείρα και απονευρωμένη εκπαιδευτική διαδικασία.

Το ψηφιακό σενάριο μπορεί να αναδειχθεί σε πολύτιμο και αποτελεσματικό εργαλείο της εικαστικής διδασκαλίας και να προάγει την βιωματική, ενεργητική και ερευνητική πλευρά της μάθησης προσεγγίζοντας με πολλούς τρόπους τη γνώση και την πραγματικότητα. Οι ψηφιακές βιωματικές δραστηριότητες παίρνουν πολλές και διαφορετικές μορφές που δεν προέρχονται αποκλειστικά από την εικαστική φαρέτρα αλλά ζωογονούν δημιουργικά την εμπειρία της συνέργειας των τεχνών ή τη διεπιστημονική εμπειρία και «μεταφράζονται» σε αισθητοποιημένες εικαστικές εμπειρίες. Τα παιχνίδια ρόλων και οι δραματοποιήσεις, η αξιοποίηση κειμένων λογοτεχνικών, ποιητικών, πολυτροπικών κ.ά, η άντληση από το χώρο της μουσικής, του θεάτρου, του κινηματογράφου, του χορού, η προβολή και ή δημιουργία ταινιών μικρού μήκους, η εικονοποίηση και εικονογράφηση κειμένων, ο σχεδιασμός πρωτότυπων και εμπλουτισμένων με σκίτσα και σχέδια νοητικών χαρτών, οι συζητήσεις, οι γόνιμες αντιπαραθέσεις, οι προσομοιώσεις, οι έρευνες σε αρχεία και βιβλιοθήκες, η συγκέντρωση υλικού από τον τύπο σχετικού με το διδασκόμενο αντικείμενο, η έρευνα πεδίου, το ερωτηματολόγιο, η συνέντευξη, η γόνιμη ανταλλαγή με τον κοινωνικό χώρο είναι μερικές μονάχα από τις πρακτικές που είναι δυνατόν να αξιοποιήσει η εικαστική διδασκαλία γενικά και το εικαστικό ψηφιακό σενάριο ειδικότερα. Επιπλέον, ένα ψηφιακό εικαστικό σενάριο πρέπει να προβλέπει υλικό που δίνει στους μαθητές ευκαιρίες και ερεθίσματα για διερεύνηση και βιωματική προσέγγιση της μάθησης και της γνώσης μέσα από την θέαση και εξερεύνηση ποικίλων θεμάτων και καταστάσεων. Έτσι, εκτός από την εστίαση στον πεδίο της εικαστικής δημιουργίας, σε τοπική και παγκόσμια κλίμακα, που αναμφισβήτητα αποτελεί την σημαντικότερη διάσταση του ψηφιακού σεναρίου, ένας εικαστικός ψηφιακός σχεδιασμός μπορεί να συμπεριλάβει όλες τις πιθανές καταστάσεις του επιστητού.

Ενότητες, πέραν του οριοθετημένου εικαστικού πεδίου, που μπορεί να εστιάσει η βιωματική ερευνητική δραστηριότητα μέσω ψηφιακού σεναρίου είναι ενδεικτικά οι

εξής: (α) η αναζήτηση της έμπνευσης στην εμπειρία του μέγιστου αλλά και του ελάχιστου, του μακρινού αλλά και του κοντινού, του σημαντικού και του ασήμαντου προσφέρει πολύτιμη εμπειρία για τον μαθητή που οξύνει τη σκέψη του και τον τρόπο που βλέπει τον κόσμο. (β) η ενδοσκόπηση και η στροφή στον εσωτερικό του κόσμο και τον κόσμο των συναισθημάτων του ή αντίθετα η εμπλοκή σε δράσεις δραστηριότητες και καταστάσεις διάδρασης που επιτρέπουν την κατανόηση των συναισθημάτων άλλων ανθρώπων ή και των ζώων (γ) η διερεύνηση των καταστάσεων της ανθρώπινης κοινωνίας και των φαινομένων της μπορεί να αποτελέσει αφορμή για την ενίσχυση της κοινωνικής ευαισθητοποίησης του μαθητή και να ενισχύσουν με κατάλληλη καθοδήγηση στάσεις και συμπεριφορές του ενεργού πολίτη(δ) Η εστίαση στο πεδίο των επιτευγμάτων της ανθρώπινης νόησης, η ανάδειξη των πολιτιστικών επιτευγμάτων (ε) Η εστίαση στις ανθρώπινες και τις κοινωνικές αξίες του οικείου περιβάλλοντος αλλά και μακρινών πολιτισμών (στ) η σύγκριση του αυθεντικού και εικονικού κόσμου. Στο πλαίσιο της ομαδισυνεργατικής διδασκαλίας είναι γνωστόν ότι, η συλλογική εργασία σε επίπεδο ζευγών, υποομάδων ή και ολομέλειας υποστηρίζει την ανάπτυξη αρμονικών συνεργατικών σχέσεων μεταξύ των μελών της ομάδας, συνεισφέρει στην ενεργοποίηση των εμπλεκόμενων με στόχο την ανακάλυψη, ενώ παράλληλα ευνοεί την ανάπτυξη ευχάριστου παιδαγωγικού κλίματος που επιτρέπει την προαγωγή της μάθησης αλλά και την καλλιέργεια θετικών σχέσεων τόσο μεταξύ των μαθητών όσο και μεταξύ μαθητών και δασκάλου.

Προσφιλές και οικείο στοιχείο στην εικαστική διδασκαλία είναι η ομαδοσυνεργατική μέθοδος. Στο πλαίσιο της και εντός του ψηφιακού σεναρίου οι μαθητές θα πρέπει να παροτρύνονται και να δημιουργούν εικαστικά έργα συνεργαζόμενοι στη βάση επιμέρους θεματικών αντικειμένων. Η εκπόνηση ομαδικών συνθετικών εργασιών ή σχεδίων εργασίας και η οργάνωση ομαδικών εκθέσεων των μαθητικών εικαστικών εργασιών, εντός ή εκτός του σχολικού περιβάλλοντος, καθώς και η οργανωμένη προβολή των εικαστικών εργασιών σε ειδικούς προς τον σκοπό ιστοτόπους (ιστοσελίδες, blogs, πλατφόρμες κλπ) αποτελεί επίσης μια από τις πρακτικές που πρέπει να ενθαρρύνονται.

Η ένταξή της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου στα εικαστικά ψηφιακά σενάρια προάγει την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και μπορεί να αυξήσει το όφελος τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς. Επιπλέον, ο τρόπος της σύνθεσης και της οργάνωσης των ψηφιακών σεναρίων είναι απαραίτητο να ενεργοποιεί τις αισθήσεις, την έμπνευση, τη δημιουργική πρόκληση και να προτείνει ένα περιβάλλον μάθησης που δείχνει ιδιαίτερη πρόνοια και θέση στο αισθητικό. Η ένταξη δραστηριοτήτων στο πλαίσιο της διδασκαλίας ενός γνωστικού αντικειμένου της Καλλιτεχνικής-Εικαστικής παιδείας, αποβλέπει στην ενεργό μάθηση και στον συνδυασμό θεωρίας και πράξης, πρακτική που στο πλαίσιο της εικαστικής διδασκαλίας μεταφράζεται σε μια ενεργητική στάση απέναντι στα υλικά, τις τεχνικές, τα βιώματα και τις καταστάσεις, στάση που επιτρέπει στον μαθητή να συμμετέχει ενεργητικά στην δημιουργική

διαδικασία. Παρομοίως, η κριτική ανάλυση των αποτελεσμάτων της εικαστικής δημιουργίας μέσα από συσχετίσεις, συγκρίσεις και αντιπαραβολές με άλλα εικαστικά έργα (συμμεθητών, εικαστικών καλλιτεχνών ή και έργων τέχνης) ενισχύει την κριτική του σκέψη και στάση απέναντι στο φαινόμενο της τέχνης με θετικές συνέπειες όσον αφορά την υιοθέτηση δημιουργικών προτύπων συμπεριφοράς. Σε αυτό το πλαίσιο, τα ψηφιακά σενάρια θα μπορούσαν να κατευθύνουν τους μαθητές στην αναζήτηση, μελέτη και παρουσίαση μορφών τέχνης και έργων τέχνης μιας συγκεκριμένης εποχής και να προτείνουν κατάλληλες δραστηριότητες που θα τους επιτρέψουν να εξάγουν συμπεράσματα για τους ανθρώπους, τις κοινωνίες και τον βίο των ανθρώπων σε μια ορισμένη ιστορική περίοδο ή μια χρονική στιγμή, κάνοντας συσχετίσεις με καταστάσεις, προβλήματα και συμπεριφορές του σύγχρονου βίου

Το κριτήριο της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης

Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, , αποτελεί απαραίτητο μεθοδολογικό προσανατολισμό στην ανάπτυξη των εικαστικών ψηφιακών σεναρίων. Στο πλαίσιο της διαθεματικής διασύνδεσης ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να μελετήσει πολύπλευρα, διάφορα θέματα και να αποκομίσει εμπειρίες από διαφορετικά πεδία της τέχνης και της επιστήμης. Προς την κατεύθυνση αυτή, στόχος των εικαστικών ψηφιακών σεναρίων των προαναφερθέντων μαθημάτων είναι η αξιοποίηση της εμπειρίας ενός πολύπλευρου και πολυδιάστατου Εικαστικού- Καλλιτεχνικού μαθήματος με ανοικτό χαρακτήρα που ευνοεί, υποστηρίζει και διευκολύνει τη διαθεματικότητα με άξονα την δημιουργική πράξη. Οι δημιουργικές διαθεματικές δραστηριότητες που αναπτύσσονται στο πλαίσιο αυτών των μαθημάτων μπορούν να επεκταθούν και στο επίπεδο του σχεδιασμού ψηφιακών σεναρίων εξοικειώνοντας τον μαθητή με τον αναλυτικό, συνθετικό και συνδυαστικό τρόπο σκέψης, επεκτείνοντας τα ενδιαφέροντά του και σε άλλους επιστημονικούς χώρους, Στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Σπουδών της Καλλιτεχνικής-Εικαστικής Παιδείας, στα εικαστικά ψηφιακά σενάρια η διαθεματική σύνδεση μπορεί να αναφέρεται τόσο στην σύνδεση του εικαστικού πεδίου με το πεδίο των υπόλοιπων τεχνών (Λογοτεχνία, Θέατρο, Κινηματογράφος, Μουσική, Χορός κλπ) όσο και στη σύνδεση με το πεδίο της επιστήμης, της κοινωνικής ζωής, της ιδεολογίας, της θρησκείας κ.ά. Για την σύνταξη του ψηφιακού σεναρίου πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι πρότερες γνώσεις των μαθητών τόσο αναφορικά με το πεδίο των εικαστικών τεχνών όσο και αναφορικά με άλλα γνωστικά αντικείμενα ώστε το επίπεδο της νέας γνώσης να συμβαδίζει με το συνολικό γνωστικό επίπεδο των μαθητών δηλαδή το επίπεδο των μαθητών στη γλώσσα, στα μαθηματικών, στις άλλες επιστήμες. Επίσης, να λαμβάνει υπόψη του το βαθμό ενασχόλησής τους με διάφορες μορφές τέχνης ή το επίπεδο διαχείρισης ψηφιακών μέσων και εργαλείων.

Το κριτήριο της προβολής δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αξιών.

Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια που αντιστοιχούν στα επι μέρους γνωστικά αντικείμενα που διδάσκονται στο Γενικό λύκειο αλλά και στην κατεύθυνση «Εικαστικών τεχνών» του καλλιτεχνικού σχολείου, πρέπει να διαπνέονται από το πνεύμα των πανανθρώπινων αξιών και να συμβάλλουν δημιουργικά στην άρση των στερεότυπων απόψεων και των προκαταλήψεων για τους άλλους ανθρώπους και τους πολιτισμούς. Η ισότιμη παράθεση έργων και καλλιτεχνών από όλες τις χώρες αλλά και η προβολή του πολιτισμού των «φιλοξενούμενων» πολιτισμών συμβάλλει στην αποτροπή των συμπτωμάτων του ρατσισμού, της ξενοφοβίας και ψευδεπίγραφης εθνικής ανωτερότητας έναντι των άλλων λαών.

Στο πλαίσιο της διερεύνησης της ατομικής και εθνικής αξιακής ταυτότητας προτείνονται δραστηριότητες και δράσεις που εστιάζουν:(α) στην διερεύνηση ατομικών αξιών, στάσεων, πεποιθήσεων και συμπεριφορών (β) στη διερεύνηση αρχών, αξιών και πεποιθήσεων στις οποίες στηρίζεται ο ελληνικός και ευρωπαϊκός πολιτισμός και ειδικότερα στην διερεύνηση αξιών όπως η δημοκρατία, η ισονομία, η δικαιοσύνη, η ελευθερία, η ειρήνη, η ανεκτικότητα απέναντι στο διαφορετικό, ο σεβασμός στο σύνταγμα και στους νόμους, η ισότητα των φύλων, η αλληλεγγύη προς τους ανθρώπους, ο σεβασμός προς το περιβάλλον κ.λπ.

Τα εικαστικά ψηφιακά σενάρια τέλος είναι απαραίτητο να καταγράφουν και να προκαλούν συζητήσεις για τους κοινωνικούς, τους πολυπολιτιστικούς, τους οικονομικούς και τους ατομικούς παράγοντες που επιδρούν στην καλλιτεχνική έκφραση παρουσιάζοντας διλήμματα και θέτοντας προβλήματα που οι μαθητές καλούνται να διερευνήσουν ενεργοποιώντας την κριτική σκέψη. Στο πλαίσιο αυτό τα ψηφιακά σενάρια που θα προτείνουν οι εκπαιδευτικοί είναι σκόπιμο να εστιάζουν: στην καλλιέργεια θετικής αντίληψης για το φαινόμενο της τέχνης, στους καλλιτέχνες και στα έργα τέχνης, στην ηθική, στην κοινωνική και στη πολιτιστική ευθύνη του καλλιτέχνη. Επίσης, τα ψηφιακά σενάρια μπορεί να προσφέρουν εξαιρετικές ευκαιρίες σύνδεσης της σχολικής γνώσης με το κοινωνικό πεδίο μέσα από την έρευνα των απόψεων σύγχρονων καλλιτεχνών για διάφορα θέματα και να προτείνουν σχεδιαστικές βελτιωτικές λύσεις-παρεμβάσεις για το σχολικό ή τοπικό περιβάλλον.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα μαθήματα της τέχνης που διδάσκονται στην πρωτοβάθμια και στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση, προάγουν την έκφραση, τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, στοιχεία που χαρακτηρίζουν την ταυτότητα του κάθε ανθρώπου αλλά και αυτή την ίδια τη φύση του ανθρώπινου είδους. Παράλληλα συμβάλλουν δυναμικά στην ανάπτυξη της λογικής σκέψης και της κριτικής ικανότητας και επιπλέον καλλιεργούν ψυχοκινητικές δεξιότητες που συμβάλλουν σημαντικά στην ολιστική ανάπτυξη του μαθητή. Η εικαστική παιδεία, καλλιεργεί ταυτόχρονα σώμα, νου και ψυχή συμβάλλοντας καθοριστικά στην ανάπτυξη ολοκληρωμένων

προσωπικοτήτων.

Η ένταξη και η αξιοποίηση των ψηφιακών σεναρίων στο πεδίο της εικαστικής διδασκαλίας θα συμβάλει στη διεύρυνση, στον εμπλουτισμό και εκσυγχρονισμό διδακτικών πρακτικών, προσφέροντας παράλληλα στην ενίσχυση της καινοτομίας και της δημιουργικότητας και στον εμπλουτισμό της παιδαγωγικής φαρέτρας όλων των εικαστικών εκπαιδευτικών αυξάνοντας τις επιλογές τους. Ως εκ τούτου, θα πρέπει μέσω των ψηφιακών σεναρίων να αναδεικνύονται και να προβάλλονται, όσο το επιτρέπει η φύση της οικείας διδακτικής ενότητας του κάθε μαθήματος, αρχές και αξίες, στάσεις και συμπεριφορές που χαρακτηρίζουν τον πολίτη του 21 αιώνα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνική

1. Chapman, H. L., (1978), Διδακτική της Τέχνης- Προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική αγωγή, Αθήνα: Νεφέλη.
2. Demetriadis, S, Barbasa.,Molohides A. (2003). Cultures in negotiation. Teachers acceptance/resistance attitudes considering the infusion of Technology into schools. *Computers&Education*, 41 (1), σ. 19-37
3. Duffy, B. (1998). Υποστηρίζοντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία στην προσχολική ηλικία, Αθήνα.
4. Farah, R. (2013). Jean Piaget by Robert Farah on Prezi. Πηγή: <https://prezi.com/tdriy05ntd7e/jean-piaget/>
5. Glynn T. &Silk, A. (1997). Η ψυχολογία του παιδικού σχεδίου. Καστανιώτης. Αθήνα.
6. Goleman, D. (2008). The secret to success: New research says social-emotional learning helps students in every way. *Educational Digest*, 74 (4) OECD (1993).CurriculumReform. Assessment question. Παρίσι: OECD
7. Kron, F., Σοφός Α. (2007). Διδακτική των Μέσων. Νέα Μέσα στο πλαίσιο Διδακτικών και Μαθησιακών Διαδικασιών. Αθήνα Gutenberg, σ. 65-90.
8. Καραγιάννη Ε. (2012). Η Εικαστική Παιδεία στη Πρωτοβάθμια-Το μοντέλο Reggio Emilia- Ο παρεμβατικός χαρακτήρας της Εικαστικής Αγωγής στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Αθήνα, Εικαστική Παιδεία, Τεύχος 28
9. Piaget, J., Brown, T., Thampy, J.K. (1986) The Equilibration of Cognitive Structures: The Central Problem of Intellectual Development .*American Journal of Education* Vol. 94, No. 4 (Aug., 1986), σ. 574-577
10. Taktek, K., Zinsser, N., & St-John, B. (2008). Visual versus kinesthetic mental imagery: Efficacy for the retention and transfer of a closed motor skill in young children. *Canadian Journal of Experimental Psychology/Revue Canadienne De PsychologieExpérimentale*, 62(3), Canadian Psychological Association, σ. 174-187
11. Arnheim,R. (1974). Τέχνη και οπτική αντίληψη. Αθήνα, Θεμέλιο1999.
12. Βρεττός, Ι. &Καψάλης, Α. (1997). Αναλυτικό Πρόγραμμα. Σχεδιασμός, αξιολόγηση, αναμόρφωση. Αθήνα, Art of Text.

13. Γελαδάρη Ε., Παράσχου Ε., & Παυλίδου Α.,(2009). Η συναισθηματική αγωγή του παιδιού. Ο ρόλος των γονέων. Παιδαγωγική Σχολή ΤΕΠΑΕ ΔΔΠΜΣ : Ψυχοπαιδαγωγική της ένταξης
14. Δανασσής-Αφεντάκης Α., (1995). Σύγχρονες τάσεις της Αγωγής, Τόμος Γ', Αθήνα, Φιλοσοφική Σχολή Πανεπιστημίου Αθηνών
15. Καράκιζα, Τ. (2000). Το γραφικό υπολογιστικό και δικτυακό περιβάλλον και ο οπτικός αλφαριθμητισμός των μαθητών Πρακτικά 2ο Παν/νιο Συνέδριο με θέμα: "Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της επικοινωνίας στην Εκπαίδευση" το οποίο πραγματοποιήθηκε στην Πάτρα τον Οκτώβριο του 2000. <http://www.epyna.gr/modules.php?name=News&file=article&sid=948>
16. Κουενού, Κ. Παιδικό ιχνογράφημα. Πηγή:www.eduportal. (ανάκτηση από : <http://www.noesi.gr/book/export/html/2403#sthash.T3vgrqEV.dpuf>)
17. Κουτσελίνη, Μ. (2001). Ανάπτυξη προγραμμάτων- θεωρία – έρευνα – Πράξη. Λευκωσία
18. Ματσαγγούρας, Η. (2004). Κώδικας επαγγελματικής δεοντολογίας των εκπαιδευτικών : προυπόθεση της επαγγελματικής αυτονομίας τους. Πηγή: <http://users.sch.gr//gbotsas/pdfs/grss/matsag1.pdf>
19. Ματσαγγούρας, Η. (2002). Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση- Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια Εργασίας. Αθήνα: Γρηγόρης
20. Μαυρομάτη ΙΕΠ (2015), Τεύχος μελέτης Προδιαγραφών και μεθοδολογίας ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης.
21. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Πληροφορικής, ΦΕΚ 303 - 13/3/2003, ΥΑ Γ2/21072α, ΥΠΕΠΘ Παιδαγωγικό Ινστιτούτο 2003, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Εικαστικών ,<<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>>
22. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2007). ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ Εικαστικών 2007-2013.Αθήνα,Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
23. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2007).Εικαστικά Δημοτικού για το Νέο σχολείο. Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. Αθήνα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
24. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου (2009). Αναλυτικό πρόγραμμα για τη προσχολική και πρώτη σχολική περίοδο:Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου
25. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου,(2012). Αναλυτικό πρόγραμμα Εικαστικών Τεχνών .Οδηγός Εκπαιδευτικού για τη Δημοτική Εκπαίδευση :Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου
26. Ράπτης Α., & Ράπτη Α. (2001). Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Ολική Εκπαίδευση. Τόμος Α'. Εκδόσεις Α. Ράπτης
27. Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2007), Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας: Ολική Προσέγγιση, Αθήνα
28. Σοφός, Α. (2013). Καταστασιακά περιβάλλοντα για την ηλεκτρονική μάθηση. The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology Volume 9, Number 1, 2013 Section one. OpenEducation

29. Σταμουλάκης Ι., ΙΕΠ. Οδηγίες για την εκπόνηση μελετών εξειδίκευσης των γενικών προδιαγραφών στις βαθμίδες της εκπαίδευσης 2015
30. Tomlison, C.A. (2014).Βιωματικό workshop ΠΤΔΕ Θεσσαλίας, Νοέμβριος 2014
31. Τζάρτζας, Γ., Σβολόπουλος, Β., Βερέβη, Α., Πατούνα, Ά. Θωμαδάκη, Ε. (2002). Η Ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στη Διδακτική Πράξη, «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Τόμος Β', Επιμ. Α. Δημητρακοπούλου, Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, 26-29/9/2002, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος, Εκδόσεις Καστανιώτη, σ. 21-26
32. Τζιμογιάννης, Α. & Κόμης, Β.(2004). Στάσεις και αντιλήψεις εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους. Στο: Μ. Γρηγοριάδου (επιμ.), Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση», Τόμος Α', σ. 165-176
33. Χριστιάς, Ι.(2001) Θεωρία και Μεθοδολογία της Διδασκαλίας, εκδόσεις Γρηγόρη.
34. Χριστοπούλου, Μ. & Λαμπροπούλου, Ν.(2005). Χρήση Συνεργατικών Μαθησιακών Αντικειμένων στην Εικαστική Αγωγή: Μια Πρόταση για την Καλλιέργεια του Οπτικού Αλφαριθμητισμού στο Δημοτικό Σχολείο www.intelligenesis.eu/.../XristopoulouLambropoulouEEEE06.doc

Ξενόγλωσση

35. Blurton, C. "New Directions of ICT-Use in Education". Available online <http://www.unesco.org/education/educprog/lwf/dl/edict.pdf>
36. Bridwell, G. M. & McCoy, M. (1991). Dissemination of computer graphics in Indiana: Teachersteaching teachers. Art Education, pp.54-60
37. Cope, B & Kalantzis, M . (2009). New Media, New Learning, in D. R. Cole and D. L. Pullen (eds), Multiliteracies in Motion: Current Theory and Practice, Routledge, London, Chapter 5
38. Cope, B & Kalantzis, M. (2009a), Multiliteracies : New Literacies, New Learning', Pedagogies, An International Journal, vol.4, no.3, pp.164 – 195
39. Cope, B & Kalantzis, M. (2009b). A Grammar of Multimodality, The International Journal of Learning vol. 16, no. 2, <http://www.Learning-Journal.com>, ISSN 1447-9494
40. Cope, B. & Kalantzis, M. (2000b), Introduction: Multiliteracies: The beginning of an idea, in B. Cope & M. Kalantzis (Eds.), Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures, NY, Routledge, pp.3-8
41. Cope, B. & Kalantzis, M. (2000c), A multiliteracies pedagogy: A pedagogical supplement, in B. Cope & M. Kalantzis (Eds.), Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures, NY, Routledge, pp. 239-248
42. Cope, B. & Kalantzis, M. (Eds.) (2000a). Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures, NY, Routledge.
43. Crowe, B. (1988). Computers in secondary school art curriculum: Painting a

picture of effective teaching, paper presented at the Annual meeting of the Mid-South Educational Research Association, Lexington

44. Dunsworth, Q. & Atkinson, R. K. (2007). Fostering multimedia learning of science: Exploring the role of an animated agent's image, *Computers & Education.*, no.49, pp. 677 - 690
45. Freedman, K. (1991). Possibilities of interactive computer graphics for art instruction: A summary of research, *Art Education*, pp. 41-47
46. Henning, G. (2000). Introducing digital technologies into the year 9/10 visual arts program: Cooperative learning in action, *Australian Art Education*, Vol.23, No.2, pp. 37-41
47. Hicks, J. (1993). Technology and aesthetic education: A critical synthesis, *Art Education*, November, pp.42-47
48. Loveless, A. (2002). Literature Review in Creativity, New Technologies and Learning. UK: Futurelab. <http://www.futurelab.org.uk/research/reviews/cr01.htm>
49. Loveless, A. (2003). Making a difference? An evaluation of professional knowledge and pedagogy in art and ICT, *Journal of Art and Design Education*, vol. 22. no.2, pp. 145-154
50. Loveless, A. (2005). 'Research and Practice in Technology, Pedagogy and Education: What do we Stand For?' *Technology, Pedagogy and Education*. 14, 2: 149-153.
51. Neylon, J. (1996). I couldn't do my homework, the cat ate my mouse, *Artlink*, vol.16, no.2 & 3, pp. 54-56.
52. Prensky, M. Digital Natives (2001). Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?, *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001
//καϊστοBennett, Maton&Kervin 2008, The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence, *British Journal of Educational Technology* Vol. 39 Issue 5 , pp.775 - 786 (September 2008)
53. Raney, K. (1999). Visual Literacy and the Art Curriculum, *International Journal of Art and Design Education*
54. The New London Group (2000), A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures, in B. Cope & M. Kalantzis (Eds.), *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*, NY, Routledge, pp.9-37
55. Wood, J. (2004). Open minds and a sense of adventure: How teachers of art & design approach Technology, *The International Journal of Art & Design Education*, vol. 23, no.2, pp. 179-191

Ιστοσελίδες

56. http://ebooks.edu.gr/info/cps/6deppsaps_Eikastikon.pdf (προσπ. 2-7-2015)
57. <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%A4%CE%AD%CF%87%CE%>

BD%CE%B5%CF%82%20%20%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9
%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82%20%E2%80%94%20%CF%80%CF%81%CF%8C
%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%B7%20%CE%B2%C2%B4/%CE%95%CE%B9%CE%
BA%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC%20%E2%80%94%20%CE
%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C.pdf (προσπ. 2-
7-2015)

58. <http://www.scribd.com/doc/178184538/%CE%9A%CE%91%CE%9B%CE%9B%CE%99%CE%A4%CE%95%CE%A7%CE%9D%CE%99%CE%9A%CE%97-%CE%A0%CE%91%CE%99%CE%94%CE%95%CE%99%CE%91-%CE%95%CE%99%CE%9A%CE%91%CE%A3%CE%A4%CE%99%CE%9A%CE%91-%CE%92%CE%99%CE%92%CE%9B%CE%99%CE%9F-%CE%95%CE%9A%CE%A0%CE%91%CE%99%CE%94%CE%95%CE%A5%CE%A4%CE%99%CE%9A%CE%9F%CE%A5#scribd> (προσπ. 2-7-2015)