

Κεφάλαιο 6ο

Power Point

Πρόγραμμα Παρουσίασης PowerPoint

Ψυχῆς πείρατα ἰὼν οὐκ
ἂν ἐξεύροιο, πᾶσαν
ἐπιπορευόμενος ὁδόν,
οὕτω βαθὺν λόγον ἔχει.

Ἡράκλειτος

Τῆς ψυχῆς τὰ πέρατα δεν θα τὰ
βρεῖς, ὅποιαδήποτε ὁδὸ καὶ ἂν
πορευθεῖς, τόσο βαθὺ λόγο ἔχει.



ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

POWER POINT

Εισαγωγικά¹

Το λογισμικό παρουσιάσεων ανήκει στην κατηγορία του ανοιχτού - από την πλευρά κυρίως του δημιουργού - λογισμικού και αποτελεί ένα σύγχρονο τρόπο γραφής, ανάγνωσης, παρουσίασης και διάδοσης κειμένων, που παρέχει ορισμένες νέες δυνατότητες, αλλά και περιορισμούς, σε σχέση με τα κείμενα της συμβατικής τυπογραφίας.

Το ανοιχτό αυτό λογισμικό καταρχήν αποσκοπούσε στην αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας για τη δημιουργία, το σχεδιασμό και την οργάνωση επαγγελματικών παρουσιάσεων κειμένων ενώπιον κοινού, που χαρακτηρίζονται για τη συντομία, την ουσιαστική περιεκτικότητά τους, καθώς και την παραστατική τους ζωντάνια. Στη πορεία διαπιστώθηκε ότι είναι ένα πολύ καλό εκπαιδευτικό εργαλείο, το οποίο εκτός των άλλων, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως ένα σύγχρονο πολυμεσικό, συγγραφικό πακέτο, εφόσον έχει πολλές από τις δυνατότητες δημιουργίας ενός πολυμεσικού περιβάλλοντος.

Στην πραγματικότητα, είναι ένα εργαλείο κατασκευής ενός συνόλου έγχρωμων, ηλεκτρονικών σελίδων ή διαφανειών, που δέχονται όλων των ειδών τα πολυμεσικά κείμενα (επεξεργαστή κειμένου, με πολλών ειδών εφέ στην εμφάνιση των κειμένων, υπερκείμενα, εικόνες, στατικές ή κινούμενες, ήχο, βίντεο κτλ), καθώς και διασυνδέσεις με δικτυακούς τόπους και μπορούν να προβληθούν σε επιφάνεια παρουσιάσεων μπροστά σε κοινό, με δυνατότητες αυτοματισμού κατά την αλλαγή των σελίδων. Τα σύνολα των σελίδων αυτών μπορούν επίσης να δομηθούν έτσι, ώστε ο χρήστης να έχει δυνατότητες επιλογής κατά την πλοήγησή του στην παρουσίαση των θεμάτων ή των στοιχείων της παρουσίασης.

Πρόκειται για ένα λογισμικό, που εισάγει ένα σύγχρονο τρόπο γραφής, ανάγνωσης και προβολής

κειμένων και παρέχει νέες δυνατότητες, αλλά και περιορισμούς, σε σχέση με τα προϊόντα της συμβατικής τυπογραφίας. Μερικά από τα κυριότερα πλεονεκτήματα αυτού του είδους του λογισμικού σχετίζονται με τις ποικίλες επιδράσεις που ασκούν τα σύγχρονα αυτά κείμενα στους αναγνώστες, λόγω της πολυμεσικής τους μορφής, της «σκηνοθετικής» επεξεργασίας της πληροφορίας με επίκεντρο το θεατή/αναγνώστη, της δυνατότητας μη γραμμικής δόμησής τους, των διαδραστικών τους ιδιοτήτων, καθώς και των διευκολύνσεων για ευέλικτη αναθεώρηση, ταχύτατη διάδοση και ανταλλαγή τους μέσω δικτύων, όπως συμβαίνει γενικά με κάθε είδους ψηφιακό υλικό.

Οι νέες αυτές δυνατότητες παρέχουν στους εκπαιδευτικούς και στους μαθητές πολλές ευκαιρίες για την παιδαγωγική αξιοποίηση των μέσων παρουσίασης της πληροφορίας και αναπαράστασης της γνώσης, κατά ένα τρόπο που ανταποκρίνεται σε πολλές παιδαγωγικές αρχές και σε διαχρονικά διδακτικά αιτήματα. Η σημασία και η διδακτική αξία της εποπτείας, της διευκολυντικής - για την οικοδόμηση της αφηρημένης γνώσης - διαμεσολάβησης των ποικίλων τρόπων πολλαπλής και πολυαισθητηριακής αναπαράστασης της πληροφορίας και της γνώσης, της βιωματικής μεθόδου και της συμμετοχής στη μάθηση όλων των τομέων της προσωπικότητας, όπως είναι, για παράδειγμα, ο συγκινησιακός, ο αισθητικός και ο αισθησιοκινητικός τομέας, έχουν εκτιμηθεί ιδιαίτερα, τόσο θεωρητικά, όσο και ερευνητικά.

Γενικά, οι παρουσιάσεις στην οθόνη, όταν χρησιμοποιούνται με μέτρο και φαντασία, προσελκύουν το ενδιαφέρον και την προσοχή των περισσότερων παιδιών. Με βάση τη διεθνή εκπαιδευτική εμπειρία, έχει φανεί ότι οι παρουσιάσεις με τη χρήση πολυμέσων διεκπεραιώνονται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, όταν οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους, καθώς και με τον εκπαιδευτικό, καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας.

Οι παρουσιάσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εναλλακτικό μέσο και μαθησιακό εργαλείο στο πλαίσιο πολλών μαθημάτων και δραστηριοτήτων σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης.

¹ Τα εισαγωγικά στοιχεία και η άσκηση που ακολουθεί σχετικά με την παιδαγωγική αξία και την εκμάθηση του λογισμικού παρουσιάσεων βασίζονται στο περιεχόμενο της προαιρετικής ενότητας Γ' του εξ αποστάσεως επιμορφωτικού προγράμματος EPICT (με υπεύθυνο φορέα στη χώρα μας το ΙΜΑ). Η ενότητα κατασκευάστηκε σε συνεργασία με τους συγγραφείς.

Χρησιμότητα υπό όρους

Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία για πολλούς και διαφόρους σκοπούς. Η χρήση όμως του λογισμικού παρουσιάσεων, όπως και των άλλων πολυμεσικών εργαλείων, αποκτά μεγαλύτερη παιδαγωγική αξία και **έχει ουσιαστικότερα μαθησιακά αποτελέσματα, όταν παρέχει στους μαθητές δυνατότητες αλληλεπίδρασης με το περιεχόμενο του λογισμικού ή, ακόμη καλύτερα, όταν χρησιμοποιείται από τους ίδιους τους μαθητές για να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τα δικά τους πολυμεσικά κείμενα στην τάξη ή σε ευρύτερο κοινό.** Στις περιπτώσεις αυτές δεν είναι μόνο το αποτέλεσμα της εργασίας τους και ο τρόπος της παρουσιάσής της που έχουν σημασία, αλλά και η όλη μαθησιακή διαδικασία κατά τις φάσεις της κατασκευής και πραγματοποίησης της όλης παρουσίασης. Με το εργαλείο αυτό, εξ' άλλου, είναι δυνατόν οι μαθητές να κατασκευάσουν – και μάλιστα συνεργατικά – από μία απλή και σύντομη αφήγηση, μέχρι και ένα πολύπλοκο πολυ/υπερμεσικό προϊόν μετά την πραγματοποίηση ενός συνεργατικού project, κατά ένα τρόπο ευχάριστο και δημιουργικό, με το οποίο αναπτύσσουν πολύπλευρα τις γνώσεις και δεξιότητές τους ενώ παράλληλα δίνεται η ευκαιρία σε μαθητές με διαφορετικές δεξιότητες, ταλέντα και τρόπους μάθησης να συμβάλουν στην όλη διαδικασία της κατασκευής του.

Ένα από τα πιο διαδεδομένα προϊόντα κατασκευής παρουσιάσεων είναι και το λεγόμενο Power Point της Microsoft, το οποίο αποτελεί πλέον εργαλείο γενικής χρήσης. Στη συνέχεια, ακολουθεί μία αναλυτικότερη περιγραφή των δυνατοτήτων οργάνωσης του περιεχομένου και της δομής του λογισμικού αυτού.



Κατασκευή ενός συνόλου διαφανειών

Μια παρουσίαση στην οθόνη αποτελείται από ένα σύνολο διαφανειών. Οι διαφάνειες μπορεί να περιέχουν εικόνες, κείμενο και κουμπιά, πάνω στα οποία ο χρήστης μπορεί να κάνει κλικ, προκειμένου να ενεργοποιηθεί μία προσχεδιασμένη διαδικασία, παραδείγματος χάριν, αλλαγής σελίδων, πλοήγησης σε υπερκείμενα και υπερμέσα, κτλ. Μπορεί επίσης να συνοδεύονται από ήχους, βίντεο κλιπ, κινούμενα σχέδια και υπερσυνδέσμους.

Ο δημιουργός της παρουσίασης σχεδιάζει το περιεχόμενο, τη διάταξη των κειμένων και αντικειμένων σε κάθε διαφάνεια και αποφασίζει τις επιλογές που θα έχει ο χρήστης καθώς τις περιηγείται. Μπορεί επίσης να αποφασίσει τι θα εμφανίζεται σε κάθε μεμονωμένη διαφάνεια, καθώς και τη σειρά με την οποία θα προβάλλονται οι διαφάνειες. Γενικά, υπάρχει η δυνατότητα γραμμικής και μη γραμμικής οργάνωσης της προβολής των διαφανειών.

Α. Παρουσιάσεις με γραμμική δομή

Ο απλούστερος τρόπος είναι οι διαφάνειες να προβάλλονται η μία μετά την άλλη, με μία γραμμική δομή. Η γραμμική δομή είναι κατάλληλη για διάφορες κατηγορίες παρουσιάσεων:

- ♦ **Ως υποστηρικτικό** ή συμπληρωματικό υλικό σε μία προφορική παρουσίαση: ανάλογα με το περιεχόμενο του προφορικού λόγου, προβάλλεται η αντίστοιχη διαφάνεια.
- ♦ **Ως ένα σύντομο, αυτοτελές ηλεκτρονικό «βιβλίο» στην επιφάνεια της οθόνης του υπολογιστή ή/και του προβολέα**, με κείμενο και εικόνες και, ενδεχομένως, με ήχο.
- ♦ **Ως μία απλή έκθεση** σχετικά με ένα θέμα, με το οποίο οι μαθητές έχουν ασχοληθεί για συγκεκριμένη χρονική περίοδο ή ως μία πολυαισθητηριακή αφορμή για τη δημιουργία προβληματισμών και ερωτημάτων.

Η γραμμική δομή είναι εύκολα κατανοητή τόσο για το δημιουργό της παρουσίασης, όσο και για το χρήστη. Ωστόσο, είναι πιθανό ο δημιουργός της παρουσίασης να χάσει τον έλεγχο, όσο πιο πολύ αυξάνεται ο αριθμός των σελίδων. Οι σύγχρονες εκδόσεις παρουσιάσεων δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να έχει μία συνολική εικόνα των διαφανειών του με το να βλέπει αριστερά της οθόνης όλες τις διαφάνειες σε μικρογραφία αριθμημένες και συγχρόνως να μπορεί να τις διατρέχει και να αλλάζει τη σειρά τους, να τις εκτυπώνει, για να τις βλέπει και να τις «ξεφυλλίζει» καλύτερα.

Παρόλα αυτά, τα παιδιά μικρότερης ηλικίας έχουν ανάγκη μίας αναπαράστασης αυτού που κάνουν και με πιο «χειροπιαστούς», συμβατικούς τρόπους, δηλαδή με το χαρτί και το μολύβι, ιδιαίτερα κατά τη φάση του σχεδιασμού σε πλαίσιο συνεργασίας πολλών ομάδων. Τα σχέδια ενός εννοιολογικού χάρτη επίσης βοηθούν κατά την αρχική φάση της λήψης αποφάσεων για το σχεδιασμό του περιεχομένου της παρουσίασης.

Τα παιδιά μικρότερης ηλικίας μπορούν να σχεδιάζουν το περιεχόμενο και τη δομή των διαφανειών χρησιμοποιώντας για μοντέλο ένα αριθμό από χαρτόνια, που θα αναπαριστούν την επιφάνεια μίας διαφάνειας του υπολογιστή στο λογισμικό παρουσίασης. Πάνω στην επιφάνεια των χαρτονιών οι μαθητές μπορούν να γράψουν σημειώσεις, να σχεδιάσουν πλαίσια όπου θα εντάξουν το αναγκαίο υλικό τους κτλ. και στη συνέχεια να τοποθετήσουν τα χαρτόνια σε μία λογική σειρά, σημειώνοντας τον αύξοντα αριθμό του καθενός. Τα χαρτόνια-σελίδες μπορούν επίσης να κολληθούν με τη σειρά σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί, ώστε να τα συμβουλευθούν οι μαθητές όταν θα μεταφέρουν τις ιδέες και το υλικό, που με διαφόρους τρόπους έχουν συγκεντρώσει, στις διαφάνειες που θα δημιουργήσουν με τη βοήθεια του λογισμικού παρουσιάσεων.

Εναλλαγή διαφανειών και χρονικός έλεγχος της παρουσίασης

Συνήθως στις παρουσιάσεις ο χρήστης ελέγχει το χρόνο της παρουσίασης των διαφανειών στην οθόνη, καθώς και το χρόνο και τρόπο μετάβασης από τη μία διαφάνεια στην άλλη, χάρις στις δυνατότητες που παρέχει το πρόγραμμα να αλληλεπιδρά με αυτό, πατώντας απλά σε ορισμένα πλήκτρα του πληκτρολογίου ή με την ενεργοποίηση ορισμένων κουμπιών ή άλλων σημείων στην οθόνη. Μπορεί όμως κάποιος να φροντίσει να προβληθεί αυτόματα σε συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα (που έχουν εκ των προτέρων καθοριστεί χρονικά) ορισμένα αντικείμενα μίας διαφάνειας ή να γίνεται αυτόματα η μετάβαση σε κάποια άλλη διαφάνεια. Με αυτή τη δυνατότητα του χρονικού ελέγχου, η αλλαγή των διαφανειών γίνεται κατά τακτά χρονικά διαστήματα, κάποια αντικείμενα στην οθόνη, όπως, π.χ. κινούμενες εικόνες, βίντεο, προσομοιώσεις, μουσικές κτλ. είναι δυνατόν να ενεργοποιούνται, να εμφανίζονται ή να κρύβονται και να σταματούν σε συγκεκριμένα χρονικά σημεία.

Οι αυτοματοποιημένες ιστορίες έχει φανεί επίσης ότι είναι ελκυστικές για πολλούς μαθητές.

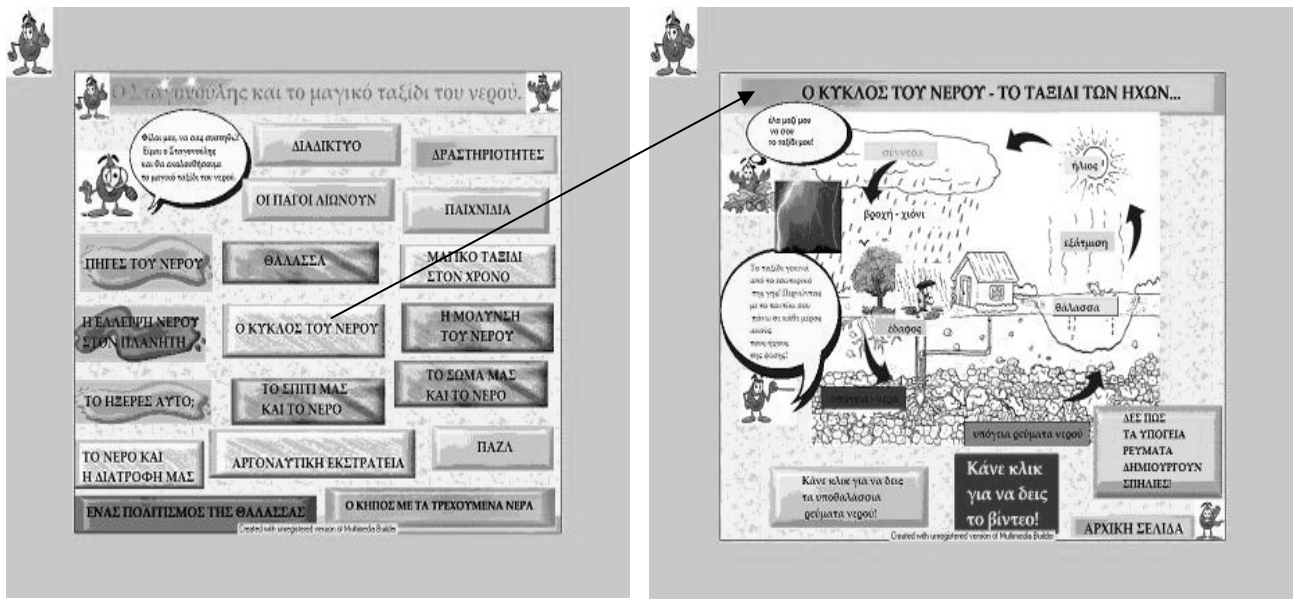
Τους αρέσει για παράδειγμα, να παρακολουθούν ή να δημιουργούν ιστορίες για την ανάγνωση των οποίων ο χρήστης/αναγνώστης δεν χρειάζεται να κάνει τίποτα, εκτός από το να παρακολουθήσει την ιστορία στην οθόνη. Η παρουσίαση μπορεί να περιλαμβάνει κινούμενα σχέδια, όπου τα λόγια των πρωταγωνιστών προβάλλονται στην οθόνη και εξαφανίζονται μέσω χρονικού ελέγχου.

Η τεχνική αυτή της χρονικά ελεγχόμενης, αυτόματης προβολής ορισμένων στοιχείων προσφέρεται για την ενασχόληση των μαθητών με θέματα επικοινωνίας και κριτικής ανάγνωσης των ΜΜΕ, την κατασκευή διαφημίσεων και μηνυμάτων τηλεοπτικού τύπου, τη δημιουργία οθονών δημόσιας ενημέρωσης σχετικά με γεγονότα και εκδηλώσεις της σχολικής ζωής, καθώς και με τα αποτελέσματα της εργασίας των μαθητών στα διάφορα project που έχουν εκπονήσει κ.ά. Έτσι, η ζωή στο σύγχρονο σχολείο θα προσλάβει περισσότερο χρώμα, ζωντάνια και ενδιαφέρον για τους μαθητές.

Β. Μη γραμμικές παρουσιάσεις

Όμως, πολλές φορές η παρουσίαση ενός πολυδιάστατου διεπιστημονικού θέματος ή μίας σειράς ομαδικών εργασιών των μαθητών είναι καλύτερα να έχει μία μη γραμμική δομή και να δίνει τη δυνατότητα στον παρουσιαστή ή το χρήστη να επιλέξει με ποια σειρά θέλει να προβληθούν οι διαφάνειες ή κάποιες θεματικές ενότητες, με ποια θέματα και ποιες πλευρές τους θα ασχοληθεί σε μεγαλύτερη έκταση και με περισσότερες λεπτομέρειες, χωρίς να χρειαστεί να δει ολόκληρη την παρουσίαση με τη σειρά και την έμφαση που έχει προαποφασιστεί από το δημιουργό της. Για παράδειγμα, οι μαθητές μελετούν μια ιστορική περίοδο και θέλουν να παρουσιάσουν τις εργασίες που ετοίμασαν στην οθόνη με τη χρήση μιας παρουσίασης, όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει εάν επιθυμεί να δει περισσότερα σχετικά με τη διαδοχή ή την περιγραφή σημαντικών γεγονότων, τους συντελεστές τους, τις διάφορες πλευρές του ιστορικού πλαισίου της εποχής, τη σύγκριση με άλλα γεγονότα ή ανάλογα φαινόμενα άλλων εποχών, την αποτύπωση της ιστορικής εμπειρίας σε διάφορα αντιπροσωπευτικά έργα τέχνης της συγκεκριμένης περιόδου ή άλλων εποχών κτλ.

Ένα παράδειγμα μη γραμμικής οργάνωσης της δομής μίας εκπαιδευτικής εφαρμογής, με τίτλο «**Ο Σταγονούλης και το μαγικό ταξίδι του νερού**», που κατασκευάστηκε από εκπαιδευτικό για τις ανάγκες της διδασκαλίας του, είναι αυτό που παρουσιάζεται στις εικόνες της διπλανής σελίδας



Αν και δεν έχει χτιστεί με λογισμικό παρουσιάσεων, αλλά με ένα ανοιχτό λογισμικό κατασκευής πολυμεσικών κειμένων, η ιδέα της μη γραμμικής πλοήγησης, σε απλούστερη βέβαια μορφή, ισχύει και για τις πολυμεσικές παρουσιάσεις. Το κείμενο θα έχει δενδροειδή δομή που θα παρέχει αρκετή ελευθερία: για παράδειγμα, επιτρέπεται να υπάρχουν σύνδεσμοι από ένα σημείο του κειμένου προς νέα αποσπάσματα. Στις σελίδες μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν εικόνες και άλλα εφέ.

Το μοντέλο αυτό μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία μιας βάσης δεδομένων για ένα συγκεκριμένο θέμα που μελετούν οι μαθητές.

Το αποτέλεσμα μπορεί να συγκριθεί με μια εγκυκλοπαίδεια που παραπέμπει σε πολλές παραπομπές είτε βάσει συνειρμών είτε βάσει συγκεκριμένων λέξεων. Μία βάση δεδομένων αυτού του είδους προσκαλεί τον αναγνώστη να ακολουθήσει αυθόρμητα τους συνδέσμους που τον ενδιαφέρουν, ακόμη και εάν καταλήξει σε μια σελίδα με περιεχόμενο που αρχικά δεν είχε την πρόθεση να αναζητήσει.

(Παρόμοια λογική θα μπορούσε να υιοθετηθεί επίσης και από τους ίδιους τους μαθητές, σε περίπτωση που η εφαρμογή αυτή ήταν το αποτέλεσμα των ομαδικών τους εργασιών).

Στην αριστερή εικόνα του πιο πάνω παραδείγματος πολυμεσικής κατασκευής, παρατηρούμε ότι οι θεματικές ενότητες σχετικά με το νερό εμφανίζονται όλες μαζί σε μία από τις αρχικές σελίδες της εφαρμογής, έτσι ώστε οι χρήστες να επιλέξουν

ποιες από αυτές και με ποια σειρά θα ήθελαν να ασχοληθούν (μενού).

Ασφαλώς μερικές ενότητες που αφορούν δραστηριότητες, παιχνίδια, ασκήσεις κτλ προϋποθέτουν γνώση που έχει αναπτυχθεί σε κάθε μία από τις ενότητες αυτές, ο εκπαιδευτικός όμως μπορεί να τις χρησιμοποιήσει ως αφόρμηση, προκειμένου να μελετήσουν οι χρήστες και επεξεργαστούν τα κείμενα των θεματικών ενοτήτων με στόχο την επίλυση προβλημάτων στα οποία έχουν εμπλακεί

Πολλές από τις ενότητες είναι αυτόνομες, όλες μαζί όμως συνθέτουν ένα παζλ οικολογικού προβληματισμού και διεπιστημονικής εμπειρίας. Με την ενεργοποίηση του κουμπιού που οδηγεί σε κάποια ενότητα εμφανίζονται σελίδες με τη δική τους δενδροειδή δομή, που περιλαμβάνει διαφόρων ειδών κείμενα, υπερκείμενα, πολυμέσα, δραστηριότητες κτλ, όπως φαίνεται στις εικόνες της προηγούμενης σελίδας. (Η εικόνα δεξιά δείχνει τη διαφάνεια που εμφανίζεται με το πάτημα του κουμπιού με τίτλο «Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ»).

Συνειρμικές και δημιουργικές τεχνικές

Οι μαθητές επίσης μπορούν να επεξεργαστούν ιστορίες που εξελίσσονται με περισσότερους από έναν τρόπους. Μπορούν να επινοήσουν μια ιστορία, η οποία σε στρατηγικά σημεία παρέχει τη δυνατότητα διαφορετικών επιλογών ως προς την εξέλιξή της. Μπορούν να μεταφέρουν την ιστορία αυτή με τις πολλές εκδοχές σε ένα πρόγραμμα πολυμέσων και να προσθέσουν ήχο και χρώματα.

² Η εκπαιδευτική αυτή εφαρμογή κατασκευάστηκε από το Γ. Αναπλιώτη, σε συνεργασία με τη Ζ. Ραφτοπούλου (Μεταπτυχιακοί φοιτητές της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση στο ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών).

Η εμπειρία των παρουσιάσεων ως προετοιμασία για χρήση και ανάπτυξη πολυπλοκότερων πολυμεσικών εφαρμογών.

Προτού καταπιαστούμε με μία μεγάλη παραγωγή πολυμέσων στο πλαίσιο της τάξης, θα πρέπει πρώτα να εξοικειωθούν οι μαθητές με τις δυνατότητες και τις λειτουργίες του προγράμματος παρουσιάσεων. Αρχικά, θα πρέπει να δώσουμε την ευκαιρία στους μαθητές να πειραματιστούν και να γνωρίσουν το λογισμικό του προγράμματος. Έπειτα, θα πρέπει να δώσουμε έμφαση στο σχεδιασμό της παρουσίασης, στο σχέδιο και στη διάταξη.

Εάν η παρουσίαση πολυμέσων πρόκειται να ενταχθεί στο πλαίσιο ενός έργου, οι μαθητές πρέπει να έχουν πρώτα εξοικειωθεί με τις λειτουργίες του προγράμματος και αποκτήσει κάποια εμπειρία με τις παραγωγές πολυμέσων. Διότι εάν οι μαθητές δεν είναι εξοικειωμένοι με το πρόγραμμα παρουσιάσεων, τα θέματα που θα αφορούν τη χρήση των Τ.Π.Ε. θα επισκιάσουν το αντικείμενο της εργασίας.

Επειδή λοιπόν η εξοικείωση με τις τεχνολογικές διευκολύνσεις που παρέχουν τα πολυμέσα και η ανάγκη ανάπτυξης ανάλογων δεξιοτήτων δεν θα πρέπει να παρεμβάλλονται ως εμπόδιο στη μαθησιακή διαδικασία, που είναι και το ζητούμενο κατά το σχεδιασμό και την ανάπτυξη πολυμεσικών κατασκευών, είναι καλό να έχουν προηγουμένως εξασκηθεί οι μαθητές με την εκπαιδευτική χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων, η οποία προϋποθέτει μία εμπειρία παραγωγής κειμένων και επικοινωνιακών εφέ, που περνά μέσα από πολλά στάδια, παρόμοια με αυτά της ανάπτυξης πολυ/υπερμεσικών έργων.

Πολυμεσικές κατασκευές μετά την εξοικείωση με τις παρουσιάσεις

Η εμπειρία των μαθητών - αλλά και των εκπαιδευτικών - από την κατασκευή παρουσιάσεων, με μία όσο το δυνατόν περισσότερο εύστοχη αξιοποίηση των διευκολύνσεων που αυτό παρέχει, είναι πολύ χρήσιμη προκειμένου να προχωρήσουν στην εκμάθηση και αξιοποίηση άλλων, περισσότερο προωθημένων πολυμεσικών συγγραφικών πακέτων. Η ενασχόλησή τους με το σχεδιασμό και την κατασκευή τέτοιου είδους πολυμεσικών εφαρμογών κατά τρόπο παιδαγωγικό συμβάλλει στην αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, στην ενασχόληση με καινοτόμες, σύνθετες ή διαθεματικές και συνεργατικές μαθησιακές δραστηριότητες, με επιτυχή υποστήριξη της μεθόδου project, με την ανάπτυξη της διαδικαστικής γνώσης, αλλά και

στην παροχή κινήτρων εργασίας και μάθησης σε όλους σχεδόν τους μαθητές.

Στάδια παραγωγής

Μία παραγωγή πολυμέσων περιλαμβάνει τα παρακάτω στάδια:

- ♦ Διαμόρφωση του αντικειμένου της παρουσίασης
- ♦ Συλλογή πληροφοριών
- ♦ Οργάνωση των πληροφοριών
- ♦ Σχεδιασμός της παρουσίασης
- ♦ Ψηφιοποίηση του υλικού
- ♦ Θέματα που αφορούν τη διάταξη
- ♦ Παραγωγή της παρουσίασης
- ♦ Έλεγχος και διάθεση

Σύνθετη και εξελικτική διαδικασία

Η μαθησιακή αξία μιας παραγωγής πολυμέσων δεν περιορίζεται μόνον στις διαφάνειες που προβάλλονται μέσω του προγράμματος παρουσιάσεων. Εκείνο που συμβάλλει κυρίως στη μάθηση, είναι κυρίως τα όσα διαδραματίζονται σ' ολόκληρη της διαδικασία της κατασκευής και προβολής των παρουσιάσεων. Κατά τη διαδικασία της προετοιμασίας μιας παρουσίασης, οι μαθητές εξετάζουν διάφορα θέματα σε σχέση με το τελικό προϊόν που θα παραγάγουν και αποκτούν αρκετές γνώσεις, αφού εμπλέκονται ενεργά και με νόημα:

- ♦ στην επιλογή των θεμάτων και της στοχοθεσίας της παρουσίασής τους παίζοντας ένα ρόλο εισηγητή σε κοινό, ο οποίος μάλιστα παρουσιάζει τις σκέψεις του με μέσα που ταιριάζουν στην εποχή των ηλεκτρονικών ΜΜΕ
- ♦ σε διαδικασίες αναζήτησης, διαπραγμάτευσης και επιλογής του υλικού που θα εγγράψουν στις διαφάνειες, κατά τις οποίες λαμβάνουν χώρα αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μελών των ομάδων εργασίας και ανταλλαγές γνώσης
- ♦ σε νοητικές διεργασίες περίληψης κειμένων και σύνοψης εννοιών, δεδομένου ότι ο χώρος των διαφανειών είναι περιορισμένος και οι παρουσιάσεις αυτού του τύπου δεν προσφέρονται για μακροσκελή και συνεχιζόμενα κείμενα. Η διαδικασία αυτή είναι ένα είδος επεξεργασίας των πληροφοριών και οικοδόμησης της γνώσης, που προωθεί τις γνωστικές δεξιότητες των μαθητών πέραν της απλής συγκέντρωσης και της χωρής

νόημα παράθεσης πληροφοριών που έχουν συλλεγεί

- ♦ σε συνθήκες ευνοϊκές για την ανάπτυξη εμπειριών και δεξιοτήτων συνεργασίας, αφού το λογισμικό παρουσιάσεων προσφέρεται στο να δημιουργηθεί στους μαθητές η αίσθηση ότι συμβάλουν στην κατασκευή ενός κοινού έργου, το οποίο πράγματι παρέχει ευκαιρίες κατανομής εργασιών και ρόλων, αφού το υλικό έχει ποικίλη μορφή και οι δεξιότητες που απαιτούνται είναι διαφορετικού τύπου, σε σχέση με τη συγγραφή μιας εργασίας στο χαρτί, γεγονός που παρέχει ευκαιρίες σε περισσότερους μαθητές να αναδείξουν λανθάνουσες δυνατότητες, κλίσεις και ενδιαφέροντα, που τα συμβατικά μέσα συγγραφής και παρουσίασης εργασιών συνήθως δεν τους παρέχουν
- ♦ σε διαδικασίες αισθητικής αναζήτησης και έκφρασης, οι οποίες εμπλουτίζουν το πλαίσιο της μάθησης με το στοιχείο της δημιουργικότητας και της επικοινωνίας, γεγονός που από μόνο του αυξάνει την ικανοποίηση των μαθητών από τη διαδικασία και ενδυναμώνει τα κίνητρά τους για ουσιαστική εμπλοκή στο έργο τους
- ♦ ευκαιρίες διαπλοκής του γραπτού με τον προφορικό λόγο κατά τη διάρκεια της προβολής των εργασιών στο κοινό, χάρις στις οποίες αναπτύσσονται χρήσιμες δεξιότητες ρητορικής και αυξάνει η αυτοπεποίθηση των μαθητών, αφού ο προφορικός λόγος υποστηρίζεται από το γραπτό λόγο (το λεγόμενο «σκονάκι» νομιμοποιείται) στο πλαίσιο μιας ειδικής ατμόσφαιρας που θυμίζει συνεδριακό περιβάλλον. Μαθαίνουν έτσι οι μαθητές ρόλους και δεξιότητες επικοινωνίας με το κοινό, που θα τις χρειαστούν στην αυριανή κοινωνία και δεν θα πρέπει να είναι προνόμιο μόνο των ενηλίκων

Προετοιμασία

Πριν ξεκινήσετε την εργασία με μία παραγωγή πολυμέσων, οι μαθητές θα πρέπει να έχουν συγκεντρώσει τις απαραίτητες πληροφορίες, να τις έχουν επεξεργαστεί και να τις οργανώσουν με γνώμονα τις ανάγκες του κοινού, στο οποίο θα απευθύνεται η παρουσίαση. Μέσω αυτής της διαδικασίας μελετούν και κατανοούν σε βάθος το αντικείμενο της παρουσίασης.

Σχεδιασμός και διάταξη στην οθόνη

Τα σχέδια στο χαρτί έχουν τόσο ομοιότητες, όσο και διαφορές με τα σχέδια στην οθόνη. Όπως είναι φυσικό, τα θέματα που αφορούν τη γενική

διάταξη παρουσιάζουν ομοιότητες: ο τύπος και το μέγεθος της γραμματοσειράς, οι εικόνες και το κείμενο πρέπει να επιλέγονται με προσοχή και να τοποθετούνται στη σελίδα, έτσι ώστε να αποτελούν ένα αρμονικό σύνολο.

Υπάρχουν, ωστόσο, και σημαντικές διαφορές, σε σχέση με το χαρτί, η οθόνη χαρακτηρίζεται από τα εξής:

- ♦ **Συγκεκριμένη μορφή και περιορισμένος χώρος.** (Οι διαστάσεις του «ωφέλιμου χώρου» της οθόνης είναι καθορισμένες και δεν ποικίλουν σε σχέση με το χαρτί. Στην οθόνη ο χρήστης έχει στη διάθεσή του περιορισμένο χώρο για τα σχέδιά του σε σχέση με το χαρτί)

- ♦ **Η ανάγνωση του κειμένου γίνεται με διαφορετικό τρόπο.**

Εκτός από την ενδεχόμενη μη γραμμική της πλοήγηση, η ανάγνωση του κειμένου των παρουσιάσεων είναι ανάγκη να γίνεται γρήγορα με δυνατότητα ταχείας διαμόρφωσης μίας συνολικής εικόνας του περιεχομένου. Γι' αυτό χρησιμοποιούνται σύντομα κείμενα, πολλές επικεφαλίδες και χρησιμοποιούνται χρώματα, σχέδια, γραμματοσειρές και εφέ που θα τραβήξουν την προσοχή του αναγνώστη στα σημαντικότερα σημεία.

Χρειάζεται προσοχή ώστε σε μία διαφάνεια να καλύπτεται μία σχετικά ολοκληρωμένη νοηματική ενότητα περιεχομένου φροντίζοντας το μέγεθος των γραμμάτων να μην είναι σε βάρος του συνόλου των μηνυμάτων και να καταλαμβάνουν χώρο ανάλογο με την έμφαση που δίνουμε κάθε φορά: στα κύρια σημεία των ιδεών μας ή στην περιεκτικότητα του κειμένου με τα απαραίτητα εννοιολογικά στοιχεία των ιδεών μας.

Τα γράμματα πρέπει να είναι ευανάγνωστα. Η οθόνη δεν είναι κατάλληλη για πολύ μεγάλα κείμενα. Εάν θέλουμε να εκφραστούμε μέσω κειμένων που εμφανίζονται σε οθόνη, θα πρέπει να μάθουμε να εκφραζόμαστε συνοπτικά και περιεκτικά. Ο δημοσιογραφικός λόγος που μας είναι γνωστός από την τηλεόραση είναι κατάλληλος για κείμενα που προορίζονται για την οθόνη.

Η επιλογή του τύπου και του μεγέθους της γραμματοσειράς είναι επίσης σημαντική και καθορίζει κατά πόσο το κοινό θα συνεχίσει να διαβάζει με νόημα το κείμενο στην οθόνη.

- ♦ **Μπορούν να χρησιμοποιηθούν έντονα και φωτεινά χρώματα για το κείμενο ή για το φόντο.**

Τα χρώματα παίζουν σημαντικό ρόλο και χρησιμοποιούνται για να ενισχύσουν το μήνυμα που θέλουμε να μεταδώσουμε μέσω της οθόνης. Έχουν, εκτός από την αισθητική, και τη σημειολογική τους σημασία. (Υπάρχει εξ' άλλου ολόκληρη φιλολογία γύρω από τις αισθητικές και συναισθηματικές διαστάσεις των χρωμάτων και της επίπτωσής τους στην ανθρώπινη διάθεση, ενώ στο χώρο της σκηνοθεσίας του λογισμικού έχει αρχίσει να αναπτύσσεται ολόκληρος κλάδος σχετικά με τα θέματα αυτά).

Εάν, για παράδειγμα, συνδέουμε το κόκκινο χρώμα με τον κίνδυνο, δεν είναι καλή ιδέα να το χρησιμοποιήσετε ως χρώμα φόντου σε μια παρουσίαση σχετικά με τις αξιολογικές τεχνικές των εξετάσεων, ενώ τα χαλαρωτικά χρώματα, όπως το πολύ απαλό μπλε ή πράσινο θα ήταν προτιμότερα. Άλλο είναι επίσης το αποτέλεσμα όταν τοποθετούμε μία εικόνα σε φόντο πολύ ανοιχτό, πολύ σκούρο ή σε ένα φόντο όμοιο με το κυρίαρχο χρώμα της, αν θέλουμε να κάνουμε αρμονικό συνδυασμό χρωμάτων ή μελετημένες αντιθέσεις. Όταν επιλέγουμε χρώματα και εφέ για μία παρουσίαση στην οθόνη, θα πρέπει να λαμβάνουμε υπ' όψη το κοινό στο οποίο απευθυνόμαστε, το είδος και ύφος του κειμένου, το συνδυασμό των χρωμάτων των γραμματοσειρών σε σχέση με το φόντο της διαφάνειας ή των ξεχωριστών πλαισίων κειμένου, έτσι ώστε το αποτέλεσμα να παρουσιάζει ευαναγνωσία, καλαισθησία και επικοινωνιακή ευστοχία.

♦ ***Πρέπει να προβλεφθεί χώρος για τα κουμπιά περιήγησης***

Εκτός από το πληροφοριακό υλικό που περιλαμβάνεται στη διαφάνεια, θα πρέπει επίσης να υπάρχει χώρος για κουμπιά και σημεία περιήγησης μέσω των οποίων ο χρήστης μπορεί να συνεχίσει την προβολή της παρουσίασης.

Όταν κάνουμε κλικ πάνω σε ένα κουμπί ή σε μία ενεργή περιοχή της οθόνης, θα πρέπει να είναι εμφανές πού θα οδηγηθούμε. Είναι σημαντικό ο χρήστης να γνωρίζει εάν, πατώντας κάποιο κουμπί, θα μεταβεί σε περισσότερες πληροφορίες για το ίδιο θέμα, εάν θα αλλάξει θέμα ή εάν θα επιστρέψει στη γενική επισκόπηση. Με τη χρήση επικεφαλίδων, διαφόρων εφέ ή συμβόλων, μπορούμε επίσης να βοηθήσουμε το χρήστη να αντιλαμβάνεται σε ποιο σημείο της παρουσίασης βρίσκεται.

♦ ***Το κείμενο μπορεί να χωρίζεται σε μικρότερα τμήματα, τα οποία συνδέονται μεταξύ τους με υπερσυνδέσμους***

Χάρis στη δυνατότητα αυτή δημιουργείται το νέο περιβάλλον της μη γραμμικής πλοήγησης και ενός βαθμού αλληλεπίδρασης με τους χρήστες.

♦ ***Είναι δυνατή η εισαγωγή εικόνων και βίντεο, ενώ σε κάθε σελίδα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ήχος.***

Μπορούμε να χρησιμοποιούμε εικόνες για να μεταδώσουμε ή να υποστηρίξουμε κάποιο μήνυμα, με στόχο την ενίσχυση της επικοινωνίας. Στην οθόνη, οι εικόνες συχνά φαίνονται πιο έντονες και φωτεινές απ' ό,τι σε ένα κομμάτι χαρτί, γι' αυτό και πιο ελκυστικές. Όταν οι εικόνες είναι κινούμενες ή εάν χρησιμοποιήσουμε βίντεο, η παρουσίαση θα δημιουργήσει ακόμη εντονότερη εντύπωση, ενώ θα έχουμε στη διάθεσή μας περισσότερες δυνατότητες να παρέχουμε «ζωντανά» παραδείγματα και επεξηγήσεις σε σχέση με τις έντυπες παρουσιάσεις.

Μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε κάποια μουσική μελωδία για να δημιουργήσουμε μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα ή για να εμπλουτίσουμε τα μουσικά βιώματα και την αισθητική αγωγή των μαθητών, κατά τρόπο φυσικό και αβίαστο. Η μουσική δεν χρειάζεται να ακούγεται συνέχεια. Μπορεί να ενεργοποιείται όταν ο χρήστης κάνει κλικ πάνω στο αντίστοιχο κουμπί ή εάν ακουμπήσει ένα συγκεκριμένο σημείο πάνω στη διαφάνεια. Ο ήχος μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την ανάγνωση ενός κειμένου δυνατά. Όταν οι μαθητές ακούν τη δική τους φωνή ταυτίζονται και νιώθουν υπερηφάνεια για το αποτέλεσμα, ενώ η παράλληλη προφορική ανάγνωση με τη γραπτή εμφάνιση των κειμένων, εκτός του ότι βοηθά τους ακουστικούς τύπους, δημιουργεί μία ευχάριστη, κινηματογραφική ή τηλεοπτική ατμόσφαιρα, που αρέσει τόσο τα παιδιά, όσο και στους ενήλικες.

Ένας γενικός κανόνας που ισχύει και εδώ είναι το μέτρο και η έμφαση στην παιδαγωγική διάσταση της δημιουργίας και κοινοποίησης κειμένων - περισσότερο - και λιγότερο ο εντυπωσιασμός και η υπερβολή, όπως η χρήση πολλών χρωμάτων ή αντικειμένων που κινούνται συνέχεια και αναβοσβήνουν, συνήθως προκαλεί σύγχυση στους αναγνώστες και χειριστές των πολυμεσικών κειμένων.

Συνολική εντύπωση και συνοχή

Εάν θέλουμε η παρουσίαση να εμφανίζεται ως μια ολοκληρωμένη ενότητα, οι σελίδες πρέπει να έχουν ορισμένα κοινά σημεία. Θα πρέπει να δια-

θέτουν ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά, προκειμένου να υπάρχει συνοχή ανάμεσα στις διαφάνειες. Αυτό μπορούμε να το πετύχουμε με προσεκτική επιλογή του κατάλληλου τύπου και μεγέθους γραμματοσειράς, με την ομοιογενή δομή όλων των διαφανειών, επιλέγοντας τα κατάλληλα χρώματα, με την επαναλαμβανόμενη χρήση χαρακτηριστικών σημείων, λογοτύπων κ.λπ.

Μπορεί επίσης να αναθεωρήσουμε τη σκοπιμότητα της χρήσης πολλών εφέ και κινούμενων αντικειμένων που δε συμβάλλουν ουσιαστικά στην κατανόηση της παρουσίασης, αλλά παίζουν ρόλο διακοσμητικό και τελικά αποπροσανατολίζουν τον αναγνώστη/χειριστή μιας παρουσίασης ή ενός πολυμεσικού πακέτου.

Η αισθητική των παιδιών

Κάθε πολυμεσική κατασκευή αποτελεί εξ ορισμού ως ένα βαθμό και μία ευκαιρία για ανάπτυξη της αισθητικής αγωγής σε διάφορους τομείς. Αυτό χρειάζεται όμως να γίνεται στην πράξη, ευχάριστα και αβίαστα, ώστε να μην καταπιέζεται η προσωπική ελευθερία έκφρασης και αισθητικής των παιδιών. Τα παιδιά εξ άλλου βλέπουν τα πράγματα διαφορετικά από τους ενήλικες και έχουν ανάγκη πειραματισμών, συζητήσεων με τους συμμαθητές τους και τους δασκάλους τους, καθώς και σταδιακής ανάπτυξης, που περνά μέσα από σημαντικές, πλούσιες και οικείες εμπειρίες.

Όσον αφορά τη διάταξη του κειμένου και των θεματικών ενοτήτων της όλης εφαρμογής, η διδακτική διάσταση της παραγωγής συχνά χρειάζεται να έχει, αν όχι το προβάδισμα έναντι της καλλιτεχνικής, τουλάχιστον μία συνδυαστική φροντίδα σε σχέση με αυτήν.

Κοινή παρουσίαση της τάξης με πολλούς τρόπους:

1. Διαχωρισμός με βάση τα στάδια της παραγωγής

Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές όμως μπορούν να προγραμματίσουν από κοινού ένα έργο μεγαλύτερης κλίμακας, που θα έχει χωριστεί σε διαφορετικά μέρη, τα οποία θα αναλάβουν να φέρουν σε πέρας ομάδες μαθητών και στο τέλος θα τα ενσωματώσουν σε μία ενιαία παραγωγή. Πριν από τη φάση αυτής καθαρής της παραγωγής, απαιτείται λεπτομερής σχεδιασμός. Θα πρέπει να αποφασιστεί εκ των προτέρων ποια θα είναι η δομή και η διάταξη της παρουσίασης και, ενδεχομένως, οι κύριες σελίδες να κατασκευαστούν αμέσως μετά τη

φάση του σχεδιασμού, εφόσον αποτελούν τους βασικούς άξονες της παρουσίασης. Γύρω από τους άξονες αυτούς οι μαθητές μπορούν να παράγουν έργο σταδιακά και να το εντάξουν σε μεμονωμένες ή ένα σύνολο από σελίδες, που θα περιλαμβάνουν περισσότερες διαστάσεις, αναλύσεις και προεκτάσεις των βασικών θεμάτων (σύμφωνα με το αρχικό τους σχέδιο ή με δεδομένα της εργασίας τους που προκύπτουν στην πορεία). Οι σελίδες αυτές, που ίσως έχουν κατασκευαστεί από διαφορετικές ομάδες εργασίας, μπορούν να ενσωματωθούν στην όλη παραγωγή είτε παραθέτοντάς τις σε μία προκαθορισμένη σειρά, είτε κατασκευάζοντας μία πιο σύνθετη «συναρμολόγηση» (βλ. σχετικά και πιο κάτω).

2. Διαχωρισμός με βάση τα επί μέρους θέματα

Υπάρχει όμως και ο τρόπος της κοινής μεν παρουσίασης, αλλά με διαχωρισμό του θέματος σε επί μέρους ενότητες, έτσι ώστε κάθε ομάδα, επιφορτισμένη με μία διαφορετική διάσταση του θέματος, να δημιουργεί ένα διαφορετικό τμήμα της όλης παρουσίασης. Για παράδειγμα, εάν το γενικό θέμα είναι «τα ζώα», μια ομάδα μαθητών μπορεί να ασχοληθεί με τα ζώα που συναντά κανείς σε άγρια κατάσταση ή σε εξωτικές χώρες, ενώ κάποια άλλη ομάδα μπορεί να επικεντρωθεί στα ζώα της θάλασσας ή στα κατοικίδια ζώα. Το ίδιο μπορεί να γίνει με πολλές άλλες θεματικές και διαθεματικές εργασίες, όπως είναι η παρουσίαση της τοπικής ιστορίας των μαθητών, οι διαστάσεις του ρατσισμού στη ζωή μας και διαχρονικά, οι αυτοπαρουσιάσεις ομάδων μαθητών με τη μορφή λευκώματος της τάξης, τα ζητήματα του περιβάλλοντος κτλ.

Σε αυτή την περίπτωση, δεν απαιτείται εκ των προτέρων σχεδιασμός της δομής μίας ενιαίας παρουσίασης. Οι μεμονωμένες παρουσιάσεις μπορούν να συγκεντρωθούν στο τέλος όλες μαζί και να προβάλλονται η κάθε μία ξεχωριστά, εφόσον κάθε υπο-παρουσίαση αποτελεί μια ολοκληρωμένη ενότητα.

3. Το συνειρμικό μοντέλο

Και οι δύο προηγούμενες μορφές εργασίας βασίζονται σε μία διαδικασία παραγωγής που επικεντρώνεται σε ένα συγκεκριμένο θέμα βάσει καθορισμένου χρονικού πλαισίου, ενώ η δομή του τελικού προϊόντος είναι λίγο-πολύ εκ των προτέρων γνωστή.

Ωστόσο, η παραγωγή της παρουσίασης μπορεί να γίνει με πιο δημιουργικό τρόπο που παρέχει μεγαλύτερη ελευθερία, ενδεχομένως σε μεγαλύτερο

χρονικό διάστημα, με βάση το επονομαζόμενο μοντέλο των συνειρμών. Μπορεί να είναι μία ιστορία, την οποία έχουν επινοήσει οι μαθητές και την οποία εμπλουτίζουν με νέα κομμάτια κατά τη διάρκεια ενός χρονικού διαστήματος στο οποίο πραγματοποιούνται μικρότερες παραγωγές. Η ενδιάμεση περίοδος μεταξύ των φάσεων παραγωγής χρησιμοποιείται για να βρουν οι μαθητές νέες πηγές έμπνευσης για τα νέα μέρη της παρουσίασης, να διαβάσουν και να μελετήσουν το υπάρχον υλικό και, ενδεχομένως, να δημιουργήσουν νέους συνδέσμους μεταξύ των κειμένων που ήδη έχουν δημιουργηθεί.

Κοινή παραγωγή

Όταν χρησιμοποιούμε προγράμματα παρουσιάσεων, είναι προτιμότερο να ξεκινήσουμε με μικρές εργασίες, στο πλαίσιο των οποίων οι μαθητές σε ομάδες ή μεμονωμένα είναι υπεύθυνοι για το τελικό προϊόν. Αργότερα, οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν για τη δημιουργία μεγαλύτερων παραγωγών. Για παράδειγμα, μπορούν να συγκεντρώσουν αρκετές παρουσιάσεις σε μία ενιαία παρουσίαση, την οποία θα παρουσιάσουν στο πλαίσιο κάποιας εθνικής εορτής, μιας εκδήλωσης με τους γονείς, ή στους υπόλοιπους μαθητές.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να συγκεντρώσει τις παραγωγές μεμονωμένων μαθητών ή ομάδων και να δημιουργήσει μία ενιαία παρουσίαση κατά δύο διαφορετικούς τρόπους:

A. Παράθεση και σύνδεση επιμέρους εγγράφων

Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ανεξάρτητες παρουσιάσεις που θα συνδέονται μεταξύ τους στο πλαίσιο μίας γενικής παρουσίασης. Εάν χρησιμοποιηθεί αυτό το μοντέλο, είναι προτιμότερο ο εκπαιδευτικός να συγκεντρώσει το υλικό κάθε ομάδας σε φακέλους – ένα φάκελο για κάθε ομάδα.

Η παρακάτω σχηματική απεικόνιση παρουσιάζει τη μετάβαση από το ένα έγγραφο στο άλλο. Οι δια-

φάνειες "Α", "Β", "C" και "D" συνιστούν μία παρουσίαση, ενώ οι διαφάνειες "1", "2" και "3" ανήκουν σε μια άλλη παρουσίαση (βλ. πιο κάτω σχήμα).

Η παρουσίαση του εγγράφου "1 2 3" συνεχίζει έως ότου ο χρήστης αποφασίσει να κλείσει το αρχείο φτάνοντας στην τελευταία διαφάνεια της δεύτερης παρουσίασης του παραδείγματός μας, δηλαδή στη διαφάνεια "3". Κατόπιν, αρχίζει και πάλι η αρχική παρουσίαση "Α Β C D".

B. Συγκέντρωση αρκετών εγγράφων σε ένα ενιαίο έγγραφο

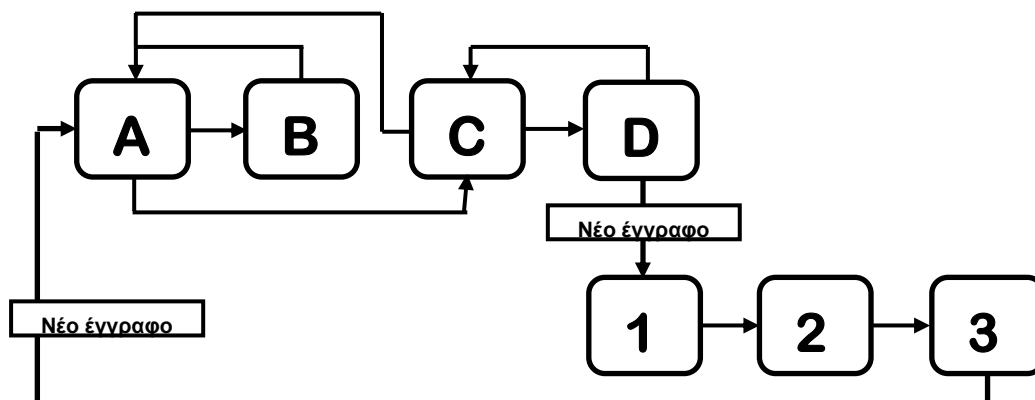
Αντί να έχουμε αρκετές υπο-παρουσιάσεις, μπορούμε να τις ενώσουμε σε ένα έγγραφο και να έχουμε μία ενιαία παρουσίαση. Ορισμένα προγράμματα παρουσιάσεων παρέχουν στο χρήστη τη δυνατότητα να συνδέει τη μία παρουσίαση με την άλλη ή να αντιγράψει όλες τις σελίδες αυτόματα από τη μία παρουσίαση στην άλλη.

Εάν χρησιμοποιήσουμε αυτή τη μέθοδο, είναι προτιμότερο να συγκεντρώσουμε όλο το υλικό, π.χ. αρχεία ήχου και εικόνας, στον ίδιο φάκελο, όπου θα αποθηκεύσουμε την ενιαία παρουσίαση. Στη σχηματική απεικόνιση παρακάτω βλέπουμε πώς οι τρεις διαφάνειες "1", "2" και "3", που συνιστούν μία παρουσίαση, προστίθενται στην πρώτη παρουσίαση έτσι ώστε να αποτελούν ένα ενιαίο έγγραφο:

Αφού οι διαφάνειες από το έγγραφο "1 2 3" αντιγραφούν στο έγγραφο "Α Β C D", θα πρέπει να θα πρέπει να δημιουργήσουμε τη σύνδεση ανάμεσα στα δύο μέρη

Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των διαφορετικών τρόπων οργάνωσης

Η πρώτη μέθοδος – αρκετές ανεξάρτητες παρουσιάσεις που συνδέονται μεταξύ τους – είναι η γρηγορότερη μέθοδος, καθώς οι μεμονωμένες υποπαρουσιάσεις είναι ανεξάρτητες η μία από την



άλλη και δεν συγχέονται με τα εξωτερικά δεδομένα. Το μειονέκτημα αυτής της μεθόδου είναι ότι ο χρόνος αναμονής ενδέχεται να είναι αρκετός κατά την εναλλαγή από τη μία παρουσίαση στην άλλη, ενώ η αλλαγή από τη σελίδα ενός αρχείου παρουσίας στη σελίδα ενός άλλου αρχείου παρουσίας δεν γίνεται με ιδιαιτέρως κομψό τρόπο. Σε ορισμένα προγράμματα ίσως χρειαστεί να επεξεργαστούμε τις υπο-παρουσιάσεις, προκειμένου να συνδεούνται με τη γενική παρουσίαση μετά την ολοκλήρωσή τους.

Η δεύτερη μέθοδος (η ενοποίηση σε ένα ενιαίο έγγραφο— είναι πιο σύνθετη διαδικασία κατά τη φάση της παραγωγής, διότι θα πρέπει να βεβαιωθούμε ότι όλοι οι σύνδεσμοι από και προς τις διαφάνειες εξακολουθούν να λειτουργούν και μετά την ενοποίηση).

Από την άλλη πλευρά, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όλα τα εφέ του προγράμματος παρουσιάσεων όσον αφορά την αλλαγή σελίδων, ενώ έχουμε μία μόνο παρουσίαση προς τελική διάθεση.

Ποιος «συναρμολογεί» τις παρουσιάσεις;

Μερικές φορές, τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι μαθητές αντιμετωπίζουν δυσκολίες κατά την τελική φάση της διαδικασίας, όταν πρέπει να ελέγξουν και να χειριστούν πολλά διαφορετικά μέρη για τη δημιουργία μίας ενιαίας παρουσίας. Μία τέτοια εργασία δεν είναι εύκολο να την κάνουν οι μαθητές και ίσως θα χρειαστεί ο εκπαιδευτικός να διαθέσει επί πλέον χρόνο γι' αυτό το σκοπό, ενδεχομένως, αφού ζητήσει βοήθεια από τον υπεύθυνο του σχολείου σε θέματα πληροφορικής.

Αφού συγκεντρώσουμε όλο το υλικό σε ένα CD, είναι καλό να ελέγξουμε την παρουσίαση μία τελευταία φορά σε έναν υπολογιστή που δεν είναι συνδεδεμένος στο δίκτυο του σχολείου και στον οποίο δεν υπάρχουν αποθηκευμένα τα διάφορα αρχεία εικόνας και ήχου που χρησιμοποιήσαμε στην παρουσίαση. Έτσι θα διαπιστώσουμε αν όλα λειτουργούν και εμφανίζονται κανονικά ή όχι.

Χρειάζεται προσοχή ώστε οι παρουσιάσεις να μπορούν να προβάλλονται και σε υπολογιστές δια-

φορετικούς από αυτόν στον οποίο δημιουργήθηκαν. Συνήθως, προκύπτει πρόβλημα εάν οι εικόνες ή τα αρχεία ήχου είναι τοποθετημένα σε μια μονάδα δικτύου ή στο σκληρό δίσκο υπολογιστή που ανήκει σε τοπικό δίκτυο ή εάν ορισμένα αρχεία ήχου προέρχονται από CD ήχου που έχει τοποθετηθεί στη μονάδα CD του υπολογιστή. Θα πρέπει να βεβαιωθούμε ότι οι παραπομπές σε εξωτερικά αρχεία δεν περιέχουν αναφορές σε συγκεκριμένες μονάδες, καθώς και ότι τα δεδομένα είναι συγκεντρωμένα στους ίδιους φακέλους. Υπάρχει ειδική εντολή του λογισμικού PowerPoint που μεταφέρει όλα τα απαραίτητα αρχεία στο CD έτσι ώστε να τρέχει σε οποιονδήποτε υπολογιστή.

Πνευματικά δικαιώματα

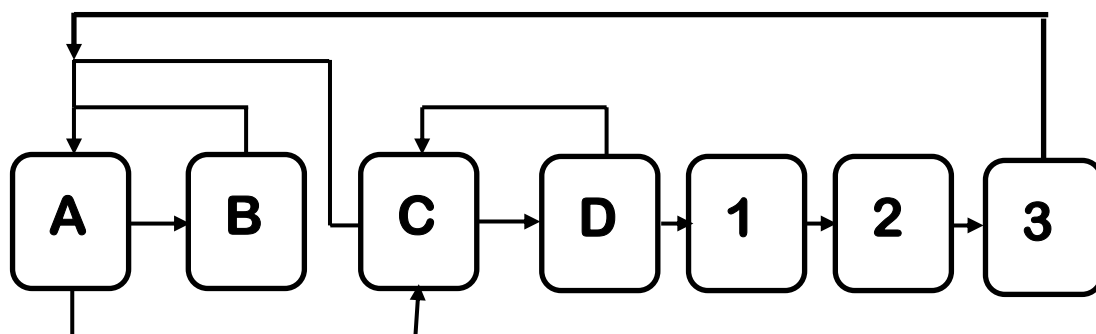
Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να έχουν υπ' όψη ότι τα αρχεία ήχου και εικόνες που οι μαθητές δεν έχουν δημιουργήσει μόνοι τους προστατεύονται από τη νομοθεσία περί πνευματικών δικαιωμάτων. Κατά βάση, η αντιγραφή εικόνων και ήχου με ψηφιακά μέσα είναι παράνομη, χωρίς τη ρητή άδεια του συγγραφέα και η παραβίαση της νομοθεσίας περί πνευματικών δικαιωμάτων ενδέχεται να επισύρει κυρώσεις, όπως αποζημίωση που πρέπει να καταβάλλει το σχολείο.

Τα προβλήματα σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα ενδέχεται να προκύψουν ιδίως όταν οι μαθητές παίρνουν μαζί τους στο σπίτι το τελικό προϊόν ή το προβάλλουν δημοσία ενώπιον κοινού ή από το Διαδίκτυο.

Εάν οι μαθητές έχουν χρησιμοποιήσει υλικό που δεν αποτελεί πνευματική τους ιδιοκτησία, θα πρέπει να μάθουμε κατά πόσο επιτρέπεται η χρήση αυτού του υλικού – ή κατά πόσο μπορούμε να ζητήσουμε άδεια χρήσης του υλικού από τον αντίστοιχο κάτοχο των πνευματικών δικαιωμάτων.

Διάθεση του τελικού προϊόντος

Όταν μία διαδικασία κατασκευής πολυμεσικών παρουσιάσεων ή συγγραφικών πακέτων ολοκλη-



ρωθεί και παρουσιαστεί, οι συντελεστές της παραγωγής είναι δυνατόν να την επαναχρησιμοποιήσουν για διάφορους σκοπούς, να τη διαθέσουν σε άλλους ή να την εκθέσουν στην ιστοσελίδα του σχολείου τους. Σε κάθε περίπτωση, χρειάζεται να γίνει έλεγχος και να γίνουν οι απαραίτητες ενέργειες, ώστε να είναι δυνατό το «τρέξιμο» της παρουσίασης και σε άλλους υπολογιστές, εκτός από αυτόν στον οποίο δημιουργήθηκε αρχικά. Σημειωτέον ότι ορισμένα προγράμματα παρουσιάσεων ή πολυμεσικών συγγραφικών πακέτων χρησιμοποιούν εξωτερικές εικόνες και αρχεία ήχου. Συνήθως, προκύπτει πρόβλημα εάν οι εικόνες ή τα αρχεία ήχου είναι τοποθετημένα σε μια μονάδα δικτύου ή στο σκληρό δίσκο υπολογιστή που ανήκει σε τοπικό δίκτυο ή εάν ορισμένα αρχεία ήχου προέρχονται από κάποιο CD ήχου που έχει τοποθετηθεί στη μονάδα CD του υπολογιστή. Σε μια τέτοια περίπτωση, θα πρέπει να βεβαιωθούμε ότι οι παραπομπές σε εξωτερικά αρχεία δεν περιέχουν αναφορές σε συγκεκριμένες μονάδες, καθώς και ότι τα δεδομένα είναι συγκεντρωμένα στους ίδιους φακέλους.

Τα αρχεία που περιέχουν ήχο ή βίντεο καταλαμβάνουν αρκετό χώρο, το ίδιο όμως συμβαίνει και με τις εικόνες εάν δε έχουν την κατάλληλη μορφή. Συχνά, οι μαθητές δεν έχουν αίσθηση του μεγέθους του δικού τους αρχείου και εκπλήσσονται με το χώρο που καταλαμβάνει η παρουσίαση στο σύνολό της.

Θα πρέπει επίσης να μπορούμε να προβάλλουμε την παρουσίαση χωρίς το πρόγραμμα επεξεργασίας. Τα περισσότερα προγράμματα παρουσιάσεων διαθέτουν ένα πρόγραμμα εκτέλεσης (run-time),



Οι μαθητικές ομάδες συμβουλευόταν το δάσκαλο για το σχεδιασμό της δραστηριότητας που θα παρουσιάσουν στο PowerPoint

ένα είδος «προβολέα» που παρέχεται δωρεάν μαζί με την παρουσίαση.

Ενδεικτικές ασκήσεις και σχέδια διδακτικού πλαισίου.

Ασκήσεις εξοικείωσης με τη χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων και πολυμεσικών κατασκευών, ενταγμένων στο πλαίσιο της σχολικής εργασίας βρίσκονται στην ιστοσελίδα www.raptistelis.gr στην ενότητα PowerPoint ή στο συνοδευτικό οπτικό δίσκο (CD).

Αρχικά προτείνεται στους μαθητές ένα θέμα ή μία δραστηριότητα. Τους δίνεται επίσης ένα απλό πρότυπο παρουσίασης, καθώς και φάκελοι με έτοιμο, ψηφιοποιημένο πολυμεσικό υλικό, το οποίο μπορούν να αντλήσουν από ένα δεδομένο σύνολο αρχείων και να το χρησιμοποιήσουν στις πρώτες τους κατασκευές. Αργότερα θα δημιουργήσουν και οι ίδιοι τα δικά τους αρχεία, καθώς θα αναπτύσσουν παραπέρα τις παρουσιάσεις τους, ενώ παράλληλα θα μαθαίνουν να συγκεντρώνουν και να ψηφιοποιούν το δικό τους υλικό.

Η πρώτη πρόταση αφορά μία άσκηση στην κατασκευή παρουσιάσεων στο πλαίσιο μίας αρχικά απλής δραστηριότητας, δηλαδή της παρουσίασης ενός τόπου, και συγκεκριμένα της Σαντορίνης, που μπορεί να ενταχθεί στο μάθημα της Γεωγραφίας, της Ιστορίας, της Γλώσσας και των Καλλιτεχνικών. Με βάση την ιδέα αυτή οι μαθητές μπορούν να ασχοληθούν με οποιοδήποτε άλλο τόπο δημιουργώντας τις δικές τους προσεγγίσεις και προεκτάσεις.

Η δεύτερη δραστηριότητα αποσκοπεί στη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού άλμπουμ αυτοπαρουσιάσεων από ομάδες ή ζευγάρια μαθητών, το οποίο μπορεί να εμπλουτίζεται ή να αναθεωρείται καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου. Αποσκοπεί στον εμπλουτισμό του σχολικού αναλυτικού προγράμματος με έργο και διαδικασίες που συμβάλλουν στην ανάπτυξη του αυτοσυναισθήματος, του ψυχολογικού κλίματος, της συνοχής των σχολικών ομάδων, καθώς και της στάσης των μαθητών απέναντι στη σχολική ζωή.

Η τρίτη δραστηριότητα αφορά επίσης μία εναλλακτική άσκηση στην εκμάθηση των δυνατοτήτων του λογισμικού παρουσιάσεων ή άλλου ανοιχτού πολυμεσικού εργαλείου, παράλληλα με την επιδίωξη αξιόλογων μαθησιακών στόχων, όπως είναι το δημιουργικό χτίσιμο της γραφής ιστοριών, της επαφής με τη μυθολογία, τη λογοτεχνία, τη μουσική, την περιβαλλοντική προβληματική, την αστρονομία κ.ά., και η προσπάθεια αποκωδικοποίησης σημασιών που εμπεριέχονται

Power Point

Η Σαντορίνη

1η
Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Στόχος της δραστηριότητας είναι η εξοικείωση των μαθητών με τις δυνατότητες κατασκευής και χρήσης μίας πολυμεσικής παρουσίασης στο πλαίσιο μίας αρχικά απλής προσπάθειας μελέτης και παρουσίασης ενός τόπου, για παράδειγμα, της Σαντορίνης, η οποία μπορεί να ενταχθεί στο μάθημα της Γεωγραφίας, της Ιστορίας, της Γλώσσας και των Καλλιτεχνικών. Έτσι, η εκμάθηση ενός τεχνολογικού εργαλείου επιτυγχάνεται σταδιακά και αβίαστα καθώς αυτή εξυπηρετεί τους στόχους και τη μαθησιακή διαδικασία των μαθητών στο πλαίσιο ενός διαθεματικού, συνεργατικού και δημιουργικού σχεδίου εργασίας (project). Η ανάπτυξη διερευνητικών, κριτικών, δημιουργικών, εκφραστικών και συνεργατικών δεξιοτήτων που σχετίζονται με τα αντικείμενα αυτά είναι, γενικά, μερικά από τα αναμενόμενα ευεργετικά αποτελέσματα της όλης διαδικασίας, υπό τον όρον ότι το διδακτικό της πλαίσιο εναρμονίζεται με τις παιδαγωγικές αρχές του κοινωνικού εποικοδομισμού και της χειραφετητικής προσέγγισης της μάθησης.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος: Μία προσπάθεια γνωριμία με τις δυνατότητες του λογισμικού παρουσιάσεων, όπως π.χ. το Power Point, έγινε στην προηγούμενη εισαγωγική ενότητα. Στην παρούσα διδακτική εφαρμογή οι μαθητές αφενός μεν θα εξοικειωθούν με τη χρήση μίας έτοιμης, αλλά πρωτόλειας, πολυμεσικής παρουσίασης ενός τόπου, δηλαδή της Σαντορίνης, αφετέρου δε θα χρησιμοποιήσουν το έτοιμο ψηφιοποιημένο, πολυμεσικό υλικό που τούς διατίθεται στα συνοδευτικά αρχεία, προκειμένου να δοκιμάσουν βήμα-βήμα να επανακατασκευάσουν με το δικό τους τρόπο ή να εμπλουτίσουν την παρουσίαση αυτή, ακολουθώντας τις οδηγίες του σχετικού εγγράφου με τίτλο «Askisi ppt» . (Μπορεί κανείς να βρει στο συνοδευτικό οπτικό δίσκο (CD) αυτού του τόμου, το παράδειγμα της έτοιμης παρουσίασης και της άσκησης, μαζί με τα βοηθητικά της αρχεία, ή να το κατεβάσει από τη διεύθυνση www.adraptis.com, ενότητα «Πακέτα εκπαιδευτικού λογισμικού», κατόπιν επιλογή «Ανάλεκτα», στη συνέχεια «Power Point» και τέλος «Η Σαντορίνη»).

Κατά τη διάρκεια της εργασίας τους, οι μαθητές έχουν στη διάθεσή τους:

- ♦ Το σχολικό εργαστήριο των υπολογιστών.
- ♦ Σύνδεση με το διαδίκτυο για αναζήτηση πληροφοριών.
- ♦ Αρχεία με πληροφορίες σχετικές με το αντικείμενο, που τις έχουν οργανώσει οι ίδιοι με τη βοήθεια του δασκάλου (εικόνες, φωτογραφίες, βίντεο, μουσική).
- ♦ Συγκεκριμένες ιστοσελίδες χρήσιμες για την εφαρμογή, μετά από διαδικτυακό ψάξιμο και επεξεργασία ομαδική.

Διδακτικό πλαίσιο: Η έτοιμη πολυμεσική παρουσίαση, με τίτλο «Η Σαντορίνη», μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο των σχετικών μαθημάτων και της «Ευέλικτης ζώνης». Απευθύνεται σε μαθητές των μεγάλων τάξεων του δημοτικού σχολείου. Όπως προαναφέρθηκε, πρόκειται για μια διαθεματική παρουσίαση του νησιού της Σαντορίνης μέσα από τη λογοτεχνία, την ιστορία, τα τραγούδια και τους χορούς, του ξεχωριστού αυτού νησιού.

Ένα ποίημα του Ελύτη σχετικό με τη Σαντορίνη, που οι μαθητές διδάχτηκαν στο γλωσσικό μάθημα ή η πρόταση να παρουσιάσουν σε παιδιά μίας μακρινής τάξης ή του εξωτερικού ένα ωραίο νησί στο μάθημα της Γεωγραφίας, θα μπορούσε να είναι το ερέθισμα (αφορμή) για να ασχοληθούν με το νησί. Κάποιοι μαθητές που το έχουν επισκεφτεί ίσως έχουν αρκετό υλικό (φωτογραφίες, μουσικές, βίντεο), ενώ άλλοι το βρίσκουν στο διαδίκτυο.

Οι μαθητές δουλεύουν μπροστά στον υπολογιστή χωρισμένοι σε ομάδες των 3 ατόμων. Η κάθε ομάδα έχει πάρει ένα θέμα σχετικό με τη Σαντορίνη και πρέπει να οργανώσει μια σχετική παρουσίαση, αντλώντας πληροφορίες από υλικό που έχουν επεξεργαστεί και αποθηκεύσει ο δάσκαλος μαζί με τους μαθητές. Στο τέλος, η κάθε ομάδα παρουσιάζει την εργασία της, γίνεται η απαραίτητη συζήτηση – ανατροφοδότηση με την ολομέλεια της τάξης και κάποιες διορθώσεις, εάν είναι απαραίτητο. Όλες οι εργασίες μπορούν κατόπιν να ενωθούν σε μία κοινή παρουσίαση της τάξης.

Οι μαθητές μπορούν να πλοηγηθούν μόνοι τους στην έτοιμη εφαρμογή και, όπου χρειαστεί, ζητούν τη βοήθεια του δασκάλου τους. Έχουν τη δυνατότητα να εξερευνούν όχι όλες τις διαδρομές υποχρεωτικά, αλλά μόνον αυτές που οι ίδιοι κρίνουν απαραίτητες (ελευθερία διαδρομής και έλεγχος από το μαθητή).

Οι ομάδες ολοκληρώνουν το έργο τους, που είναι η κατασκευή παρουσίασης (PowerPoint), σχετικής με τη Σαντορίνη και:

- ♦ παρουσιάζουν τη δουλειά τους στην τάξη.
- ♦ γίνεται συζήτηση ξεχωριστή για την κάθε παρουσίαση.
- ♦ οι μαθητές κάνουν κάποιες διορθώσεις, εάν χρειάζεται.
- ♦ συνθέτουν όλες τις παρουσιάσεις σε μια κοινή παρουσίαση της τάξης τους, με τίτλο «Σαντορίνη».
- ♦ Αναρτούν την εργασία τους στην ιστοσελίδα του σχολείου τους.

Ο χρόνος που θα χρειαστεί για να ολοκληρωθεί η εργασία, εξαρτάται από το πόσο θέλει ο δάσκαλος να επεκταθεί, όταν «κτίζει» την εφαρμογή με τους μαθητές του, από το επίπεδο τεχνολογικής κατάρτισης των παιδιών, καθώς και το βαθμό εξοικειώσής τους με τέτοιου είδους «εναλλακτικές δραστηριότητες».

Το κλίμα αλληλοαποδοχής και συνεργασίας είναι χαρακτηριστικό γνώρισμα αυτού του τρόπου δουλειάς. Μερικοί όροι του πλαισίου της εργασίας των μαθητών είναι επίσης και τα παρακάτω:

- ♦ Μέσα από συζήτηση με τους μαθητές καθορίζουμε τις ομάδες και το θέμα με το οποίο θα ασχοληθεί η κάθε ομάδα.
- ♦ Οι πηγές από όπου θα αντλήσουν το υλικό της παρουσίασης, δημιουργούνται με τη συνεργασία όλων.
- ♦ Καθορίζεται το πλάνο δουλειάς της κάθε ομάδας.
- ♦ Κατά τη διάρκεια του κτισίματος των παρουσιάσεων, υπάρχει συνεχής ενδοομαδική αλλά και διομαδική επικοινωνία.
- ♦ Οι μαθητές ανταλλάσσουν ιδέες και πληροφορίες (δεδομένα), χρήσιμες για την παρουσίασή τους, ενώ ο δάσκαλος είναι συνοδοιπόρος της όλης προσπάθειας.
- ♦ Στόχος είναι η κάθε ομάδα να ολοκληρώσει τη δουλειά και να την παρουσιάσει στην τάξη υποστηρίζοντάς τη και με αυθόρμητο, προφορικό λόγο.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες: Με βάση την ιδέα αυτή οι μαθητές μπορούν να ασχοληθούν με οποιοδήποτε άλλο τόπο, δημιουργώντας τις δικές τους προσεγγίσεις και θεματικές προεκτάσεις. Μπορούν, για παράδειγμα, να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό παρουσιάσεων και μία παρόμοια μεθοδολογία εργασίας, προκειμένου να ξεναγήσουν μαθητές του απόδημου ελληνισμού στον τόπο τους (αξιοθέατα και τοπική ιστορία, γεωγραφικά και κοινωνικοπολιτικά στοιχεία, καλλιτεχνικές και πολιτιστικές εκδηλώσεις, έθιμα κτλ).

Η μεθοδολογία αυτή προσφέρεται επίσης και για αλληλεπίδραση με μαθητές άλλων χωρών στο πλαίσιο της εκμάθησης της ξένης γλώσσας με μία αυθεντική, επικοινωνιακή προσέγγιση, για το χτίσιμο ιστοριών και για εξάσκηση σε διάφορους τύπους κειμένων, για βιβλιοπαρουσιάσεις και καλλιτεχνικές μελέτες, για βιογραφικές μελέτες και σχολικές εορτές, για διαπραγμάτευση ποικίλων περιβαλλοντικών θεμάτων και, γενικά, για πολλών ειδών διαθεματικές εργασίες.

Εκτίμηση των αποτελεσμάτων της δραστηριότητας:

Με τέτοιου είδους ανοιχτές, πολύτροπες και δημιουργικές εργασίες, ο εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να αξιολογήσει όχι μόνον τις τεχνολογικές δεξιότητες που αναπτύσσουν σιγά-σιγά οι μαθητές, αλλά και το επίπεδο της μάθησης που κατακτούν. Αξίζει, για παράδειγμα, να διαπιστώσει αν οι μαθητές καταφέρνουν, με τη δική του στήριξη, να προχωρήσουν πέραν της πληροφοριακής και εγκυκλοπαιδικής γνώσης σε αναζήτηση ιστορικών, κοινωνικών και πολιτιστικών σημασιών, να οργανώσουν τις γνώσεις τους σε εύστοχες κατηγορίες, να εξετάσουν ένα θέμα από πολλές πλευρές, να διακρίνουν τα ουσιώδη από τα λιγότερο σημαντικά στοιχεία από τον όγκο των πληροφοριών στον οποίο εκτίθενται, να απολαύσουν τη σύζευξη των τεχνών με το συνδυασμό ποιητικού κειμένου, απεικόνισης ενός τοπίου και μουσικής υπόκρουσης ή ενός μαγνητοφωνημένου φυσικού ήχου και πολλές άλλες ενδιαφέρουσες μαθησιακές κατακτήσεις. Μπορεί ακόμη να αξιολογήσει το βαθμό συνεργασίας και συνοχής των ομάδων και να διερευνήσει το βαθμό ικανοποίησής τους από τη διαδικασία.

Η όλη μεθοδολογία προσφέρεται επίσης κατ'εξοχήν για ενδο-ομαδικές αξιολογήσεις και αυτοαξιολογήσεις και για ανοιχτή αξιολόγηση του έργου των ομάδων με πολλά αξιολογικά κριτήρια και για μελλοντική βελτίωση του έργου των ομάδων.

Power Point

Αυτοπαρουσιάσεις

Στόχος της δραστηριότητας: Πέραν της ανάπτυξης ορισμένων βασικών τεχνολογικών δεξιοτήτων που σχετίζονται με τη χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων Power Point, με τη δραστηριότητα αυτή επιδιώκεται επίσης η ανάπτυξη του αυτοσυναισθήματος, του ψυχολογικού κλίματος, της συνοχής στην τάξη, καθώς και της στάσης των μαθητών απέναντι στη σχολική ζωή με την κατασκευή ενός ηλεκτρονικού λευκώματος με αυτοσυστάσεις και «προσωπογραφίες» που δημιουργούν οι μαθητές κατά ομάδες.

Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για όλες τις ηλικίες και τις κοινωνικές ομάδες των μαθητών. Οι στόχοι της είναι επίσης ιδιαίτερα ευεργετικοί στο πλαίσιο της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης.

Γνωριμία με τις δυνατότητες του προγράμματος και προεργασία:

Η δημιουργία ενός άλμπουμ αυτοσυστάσεων των μελών των μαθητικών ομάδων εργασίας είναι ένα καλό κίνητρο για να εφαρμόσουν μερικές βασικές γνώσεις και δεξιότητες που ανέπτυξαν μετά τις εισαγωγικές ασκήσεις γνωριμίας τους με το πρόγραμμα. (Για μία πρώτη γνωριμία με τις βασικές δυνατότητες και λειτουργίας του Power Point, βλ. στις δραστηριότητες «Ανάλεκτα Δραστηριοτήτων» του ένθετου CD ROM, που συνοδεύει αυτόν εδώ τον τόμο, και στην ενότητα «Η Σαντορίνη», σχετική άσκηση, με την οποία οι μαθητές οδηγούνται βήμα-βήμα στην κατασκευή μία παρουσίασης χρησιμοποιώντας έτοιμο ψηφιακό υλικό). Είναι καλό επίσης να έχουν κάποια εμπειρία σχετικά με τη διαδικασία στοχοθεσίας σε τέτοιου είδους δραστηριότητες, χαρτογράφησης των βασικών ιδεών τους, συγκέντρωσης και ψηφιοποίησης του πολυμεσικού υλικού τους, καθώς και εισαγωγής του σε βοηθητικά αρχεία, που θα δημιουργήσουν στον ίδιο φάκελο με το υπό κατασκευή αρχείο της παρουσίασής τους. Αυτό μπορεί να γίνει καλύτερα αν προηγουμένως ο εκπαιδευτικός τους έχει δείξει διάφορες παρουσιάσεις στο πλαίσιο των μαθημάτων του.

Διδακτικό πλαίσιο : Εκτός από τις βασικές δεξιότητες τεχνολογικής φύσεως, που αναφέρθηκαν

πιο πάνω, απαραίτητη προϋπόθεση για τη συγκεκριμένη εφαρμογή είναι η διάθεση των συμμετεχόντων να δημιουργήσουν ένα θετικό κλίμα μέσα στην τάξη και να προσπαθήσουν να νιώσουν όλοι σαν μία οικογένεια ή φιλική ομάδα, όπου η εξωτερίκευση προσωπικών στοιχείων και της ιδιαιτερότητας του καθενός είναι καλοδεχούμενη, καμία αξιολογική κρίση δεν εκφράζεται για όσα παρουσιάζονται, επιτρέπονται μόνον οι θετικές αντιδράσεις και η αυτοκριτική με χιούμορ και, γενικά, η ελευθερία έκφρασης και δημιουργικής φαντασίας υποστηρίζονται ως αναπόσπαστο κομμάτι της μαθησιακής διαδικασίας.³

Μέσα σε ένα τέτοιο διδακτικό πλαίσιο προτείνεται στους μαθητές η ιδέα της δημιουργίας ευκαιριών για επιδίωξη των προαναφερθέντων στόχων στη σχολική τάξη α) κατά την περίοδο της έναρξης του σχολικού έτους. (Σε μια τέτοια περίπτωση, η προσπάθεια αλληλογνωριμίας και αποδοχής θα βρίσκεται σε ένα πρώτο στάδιο, όμως θα διευκολύνει το πέρασμα σε πιο προωθημένες φάσεις συνεργασίας και συνοχής που σχεδιάζουμε να ακολουθήσουν ή β) στη μέση του σχολικού έτους, μετά από την ολοκλήρωση ενός συνεργατικού σχεδίου εργασίας ή στο τέλος του έτους, οπότε συνήθως υπάρχει συγκινησιακή φόρτιση με τον αποχωρισμό των φίλων της τάξης και δημιουργούνται αποθέματα θετικών εμπειριών για την επόμενη σχολική χρονιά.

Οι μαθητές συνήθως ανταποκρίνονται με προθυμία σ' αυτή την ιδέα, γίνεται όμως σεβαστή και η επιλογή ορισμένων μαθητών να μη συμμετάσχουν στη διαδικασία, αφήνοντας ανοιχτό το ενδεχόμενο της αναθεώρησής της.

Χάριν παραδείγματος, παραθέτουμε μερικά αποσπάσματα από μια πολυμεσική κατασκευή που δημιούργησαν οι μαθητές/τριες του 2^{ου} Δημοτικού Σχολείου Βούλας με τη βοήθεια του δασκάλου τους στο πλαίσιο του προγράμματος **«Το Νησί**

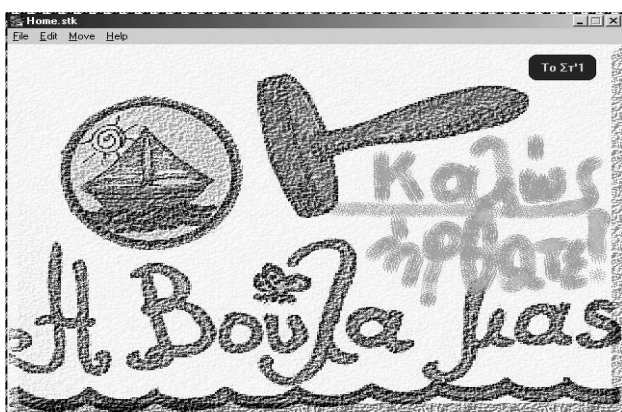
³ Σ' αυτό πάντοτε συμβάλλει η συνειδητή προσπάθεια του εκπαιδευτικού να καλλιεργεί εξ αρχής θετικό κλίμα μέσα στην τάξη υιοθετώντας προσωποκεντρικές και εποικοδομιστικές προσεγγίσεις της παιδαγωγικής και της συμβουλευτικής στο επαγγελματικό του διδακτικό στυλ και, γενικά, στόχους ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης των ατόμων και των ομάδων.

των **Φαιάκων**» με το σκεπτικό των παραπάνω στόχων.

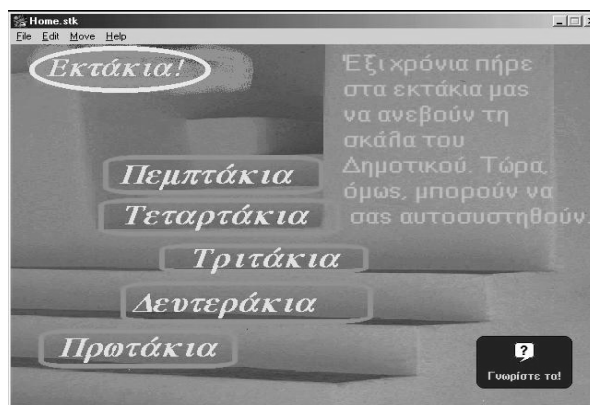
Μεταξύ άλλων, στις διαφάνειες της παρουσίας κάθε ομάδας έχουν εισαχθεί οι σκαναρισμένες φωτογραφίες όλων των μελών, μαζί με ένα πρωτότυπο όνομα που της αποδίδουν και ό,τι άλλα σύμβολα αυτά θελήσουν, κάποια γραφικά ή λεζάντες, κουμπιά σύνδεσης με υπερκείμενα, ή άλλες διαφάνειες, καθώς και μετάβασης σε άλλες σελίδες.

Οι διαφάνειες της παρουσίασης κάθε παιδιού μπορούν επίσης να σχεδιαστούν έτσι, ώστε όταν κάνουμε κλικ σε μια φωτογραφία μαθητή/τριας, να μεταφερόμαστε σε σελίδες, όπου υπάρχουν τα στοιχεία του/της, τα οποία μπορούν να αναφέρονται σε βιογραφικά δεδομένα, σε αυτοχαρακτηρισμούς ή ετεροχαρακτηρισμούς, σε ενδιαφέροντα ή χόμπι, σε προσωπικές απόψεις ή αξίες σε χιουμοριστικές ιστορίες κτλ. Τα κείμενα αυτά μπορούν επίσης να εμφανίζονται με διάφορους ήχους, μουσική ή οπτικά εφέ, εικόνες, ζωγραφιές, βίντεο, να έχουν υπερ-κείμενα κτλ.

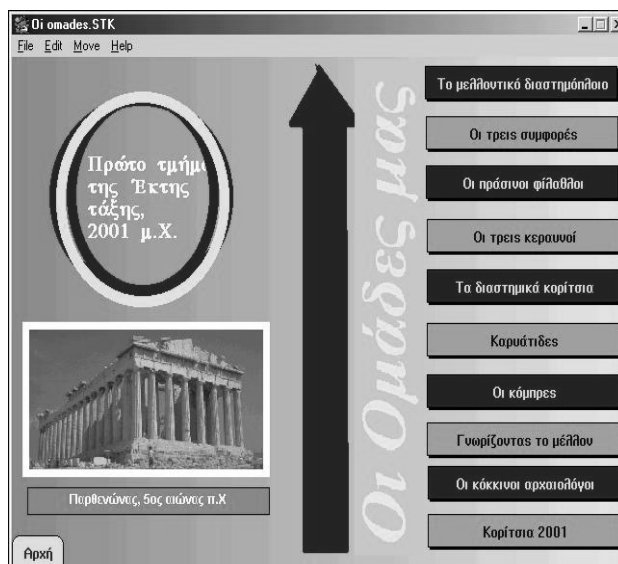
Η παρουσίαση μπορεί να γίνει και σε άλλα τμήματα της τάξης ώστε να τονωθεί η ψυχο-κοινωνική συνοχή των διαφορετικών ομάδων, που δεν έχουν πολλές ευκαιρίες αλληλογνωριμίας, καθώς και η ενίσχυση της δημιουργίας μιας θετικής ταυτότητας στο πλαίσιο του σχολείου, την οποία έχουν ανάγκη όλα τα παιδιά, ιδιαίτερα όμως εκείνα με χαμηλή αυτοπεποίθηση και με ανάγκες ένταξης στο σχολικό περιβάλλον.



Στην εισαγωγική σελίδα υπάρχει, εκτός από το χειρόγραφο καλωσόρισμα με παιδικά γράμματα, ο τίτλος της παρουσίασης, «Η Βούλα μας», που χρησιμοποιείται με διπλή πρόθεση: να δηλωθεί, αφενός μεν η μεταφορική έννοια της προσωπικής ταυτότητας (σφραγίδας) των μαθητών, αφετέρου δε το όνομα της πόλης τους (Βούλα). Η εικόνα που συμπληρωματικά κατασκεύασαν υποστηρίζει το λεκτικό μήνυμα. Η μικρή πεταλούδα στη θέση του τόνου, δίνει μια πινελιά καλαισθησίας και χαρούμενης



Τα κουμπιά που παρουσιάζουν όλες τις ομάδες, κάθε μια με ένα πρωτότυπο, προβολικό τίτλο, αποτελούν το μενού της σελίδας που εμφανίζεται, αφού επιλέξει κανείς την τάξη που θα επισκεφτεί. Για κάποιο λόγο, ίσως για να φανεί η ανοδική τους διάθεση, ένα τόξο επελέγη να χωρίσει στα δύο τη διαφάνεια, ώστε να χωρέσει το κάδρο της ονομασίας της τάξης, αλλά και τουΠαρθενώνα, μια που γίνεται λόγος για προ και μετά Χριστόν εποχή!



διάθεσης, ενώ η κυματιστή οριζόντια γραμμή στη βάση φανερώνει τη συνειδητή ή μη έμφαση στη θάλασσα, κύριο γνώρισμα της φυσιογνωμίας της πόλης τους.

Power Point

Ο Αρίωνας και το Δελφίνι

3η

Δραστηριότητα

Στόχος της δραστηριότητας: Στόχος αυτής της δραστηριότητας, που απευθύνεται στις τελευταίες τάξεις του Δημοτικού, είναι η εκμάθηση βασικών εννοιών και λειτουργιών του προγράμματος Power Point μέσα από μία διαδικασία συγγραφής της δικής τους ιστορίας σχετικά με ένα αρχαίο ελληνικό μύθο, στη συγκεκριμένη περίπτωση, το μύθο του Αρίωνα. Η συγγραφική αυτή διαδικασία αποσκοπεί στην πολύτροπη εκφραστική και γλωσσική ανάπτυξη των μαθητών, στην ανάπτυξη διαδικαστικής μάθησης, μέσα από μία διαθεματική προσέγγιση εννοιών που συνδέονται με το συγκεκριμένο μύθο, στην ανάπτυξη της φαντασίας και της σκηνοθετικής δημιουργίας. (Οι μαθητές δεν αφηγούνται μόνον μία ιστορία, αλλά και τη «σκηνοθετούν», προκειμένου να την προβάλουν σε κοινό επί της οθόνης). Η ανάπτυξη της κριτικής τους ικανότητας με το να «διαβάζουν πίσω από τις γραμμές ενός μύθου» είναι επίσης ένας αξιόλογος στόχος για την ηλικία των μαθητών του δημοτικού.

Γνωριμία με το πρόγραμμα και προεργασία:

Προκειμένου να εμπλακούν οι μαθητές στην κατασκευή της παρουσίασής τους, χωρίς να αντιμετωπίζουν σοβαρά εμπόδια που αφορούν το τεχνολογικό της μέρος, είναι καλό να έχουν προηγουμένως εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες και δυνατότητες ενός προγράμματος παρουσιάσεων, όπως είναι το Power Point.

Υπενθυμίζεται ότι για μία πρώτη γνωριμία με τις βασικές δυνατότητες και λειτουργίες του Power Point, μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει την προηγούμενη δραστηριότητα και την άσκηση που τη συνοδεύει με τίτλο «Άσκηση στις πολυμεσικές παρουσιάσεις». Την άσκηση αυτή καθώς και το υλικό που τη συνοδεύει προκειμένου να οδηγηθούν βήμα-βήμα οι αρχάριοι σε μία πολυμεσική κατασκευή, μπορεί κανείς να βρει στο ένθετο CD ROM, που συνοδεύει αυτόν εδώ τον τόμο, επιλέγοντας την ενότητα «Power Point».

Παρόμοιος είναι ο στόχος και αυτής εδώ της δραστηριότητας, με τη διαφορά ότι προϋποθέτει ένα βαθμό εξοικείωσης με το εν λόγω εργαλείο. Στην ίδια ενότητα του CD, υπάρχει και η έτοιμη παρουσίαση με τίτλο «Ο Αρίωνας και το Δελφίνι», που κατασκεύασαν μαθητές του δημοτικού, καθώς

και ένα συνοδευτικό αρχείο με το έτοιμο ψηφιοποιημένο πολυμεσικό υλικό, που μπορούν οι μαθητευόμενοι να χρησιμοποιήσουν με σκοπό την ευκολότερη γνωριμία και εξάσκησή τους στη δημιουργία παρουσιάσεων. Έτσι, θα διευκολυνθούν να επικεντρωθούν καλύτερα στη δική τους μελέτη και παρουσίαση του θέματος με τη χρήση του υλικού αυτού, αφού δεν θα αποσπάται η προσοχή τους από τη διαδικασία ανεύρεσης και ψηφιοποίησής του, ενθαρρυνόμενοι παράλληλα να κατασκευάσουν και οι ίδιοι το δικό τους υλικό, όποτε τους είναι δυνατόν.

Τα «Ανάλεκτα Παιδαγωγικών Δραστηριοτήτων» μπορεί κανείς να επίσης να βρει, με δυνατότητα να χρησιμοποιήσει το σχετικό υλικό, στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.raptis-telis.gr/.

Μεθόδευση και διδακτικό πλαίσιο: Ο δάσκαλος, ρωτά τους μαθητές αν τους αρέσει να ασχολούνται με ιστορίες, μύθους και παραμύθια και αν έχουν ακουστά για τον αρχαίο μύθο του Αρίωνα. Προκειμένου να τους κεντρίσει το ενδιαφέρον και να τους δώσει κίνητρο, μπορεί να αιτιολογήσει το λόγο για τον οποίο επέλεξε το μύθο αυτό. Για παράδειγμα, μπορεί να τους αναφέρει ότι ψάχνοντας στο διαδίκτυο έπεσε κατά τύχη σε ηλεκτρονικές τοποθεσίες και του έκανε εντύπωση πόσο πολλοί άνθρωποι στην Ελλάδα και στο εξωτερικό έχουν ασχοληθεί με το μύθο αυτό, πόσο μαγεύτηκε από τις εικόνες που είδε, αλλά και με το θέμα του, γιατί έχει να κάνει με όμορφα πράγματα στη ζωή μας.

Τους προτείνει κατόπιν, αφού ψάξουν σε διάφορες πηγές και στο διαδίκτυο για το περιεχόμενο του μύθου αυτού, να κατασκευάσουν ένα παραμύθι, έτσι που να μοιάζει με τηλεοπτική παρουσίαση, με τα δικά τους λόγια, τις δικές τους ιδέες και τη δική τους σκηνοθεσία, το οποίο θα το αφηγηθούν με μία ηλεκτρονική παρουσίαση στην τάξη ή σε ένα άλλο κοινό από παιδιά. (Ακόμη και το ποιο θα είναι το κοινό και το γιατί είναι αντικείμενο διαπραγμάτευσης του δασκάλου με τα παιδιά).

Το θέμα υπό διαπραγμάτευση και ο τρόπος εργασίας των ομάδων μπορεί να ποικίλλει. Μεταπτυχιακοί μας φοιτητές, που έχουν δοκιμάσει αυτή τη δραστηριότητα, πρότειναν να ασχοληθούν όλες οι

ομάδες με τη συγγραφή και παρουσίαση του παραμυθιού αναφέροντας τα βασικά του σημεία και δίνοντας η κάθε μία τη δική της έμφαση στα σημεία που θέλει και κατόπιν να ασχοληθούν με ένα από τα σημαντικότερα θέματα που συνδέονται με το μύθο αυτό ή με τις προεκτάσεις, μερικές από τις οποίες αναφέρονται πιο κάτω στην υποενότητα με τίτλο «Παραδείγματα συμπληρωματικών δραστηριοτήτων»⁴

Το ψηφιοποιημένο υλικό που, όπως προαναφέρθηκε, υπάρχει σε συνοδευτικό αρχείο της εν λόγω έτοιμης παρουσίασης στο συνοδευτικό CD ROM και στην ιστοσελίδα των συγγραφέων, μπορούν να το τρέξουν οι μαθητευόμενοι στον υπολογιστή τους, προκειμένου να το χρησιμοποιήσουν όπως θέλουν και να το αναπτύξουν περαιτέρω. Όμως και το τελικό προϊόν των μαθητευόμενων μπορούν να αποθηκευτούν και να χρησιμοποιούν ως βάση για εργασίας από άλλους μαθητές, επόμενης ίσως χρονιάς, ώστε να επιχειρήσουν και αυτοί να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες του λογισμικού παρουσιάσεων, τροποποιώντας ή εμπλουτίζοντας τις έτοιμες παρουσιάσεις των συμμαθητών τους και εμπλουτίζοντας τα συνοδευτικά αρχεία με το σχετικό ψηφιακό υλικό.

Ένα άλλο παράδειγμα συνθετότερης πολυμεσικής κατασκευής που ανέπτυξε άλλη ομάδα μεταπτυχιακών φοιτητών, με τη συμμετοχή των μαθητών τους πάνω στο ίδιο θέμα, αλλά με το λογισμικό Multimedia Builder, περιγράφεται στις επόμενες σελίδες, που αναφέρονται στο εργαλείο αυτό. Στην πολυμεσική αυτή κατασκευή έχουν ενσωματωθεί ασκήσεις και δραστηριότητες, άλλα εργαλεία και πολλές πληροφορίες για τα μουσικά όργανα των αρχαίων Ελλήνων, καθώς και για σχετικούς αστερισμούς. Από το παράδειγμα αυτό μαθητές και δάσκαλοι μπορούν να αντλήσουν ιδέες και πληροφορίες σχετικά με το μύθο του Αρίωνα για την ανάπτυξη της παρουσιάσής τους.

Μία εναλλακτική ιδέα είναι να μην καταναλώσουν πολύ χρόνο όλοι οι μαθητές στην κατασκευή της παρουσίασης ολόκληρου του μύθου, αλλά, αφού έχουν μελετήσει το μύθο, να συζητήσουν στην ολομέλεια της τάξης ποια είναι τα κυριότερα μέρη ή ενότητες στις οποίες μπορούν να τον χωρίσουν και κάθε ομάδα να κατασκευάσει ένα μέρος της παρουσίασης, στέλνοντας εκπροσώπους η μία ομάδα στην άλλη, προκειμένου να

διαπραγματευτούν τη διασφάλιση μίας σχετικής ομοιομορφίας και καλαισθησίας στις διαφάνειες, μια που η παρουσίαση θα γίνει ενιαία. (Για τη σύνδεση των ομαδοποιημένων σελίδων βλ. εισαγωγική ενότητα αυτού του κεφαλαίου). Η διαδικασία αυτή φαίνεται απλούστερη, όμως παρέχει ευκαιρίες για ανάπτυξη πολύ χρήσιμων δεξιοτήτων διαμαθητικής και διο-ομαδικής συνεργασίας, διαπραγμάτευσης και άσκησης ηγετικού ρόλου (εκλογή εκπροσώπου σε ρόλο συνδέσμου ανάμεσα σε ομάδες), που χρειάζεται ιδιαίτερη διδακτική φροντίδα.

Στη συνέχεια, κάθε ομάδα που έχει αναλάβει μία ενότητα χρειάζεται να αποφασίσει, με συζήτηση και με τη βοήθεια του δασκάλου, για τους ήρωες, τον τόπο και τα αντικείμενα που θα υπάρχουν σε κάθε σκηνή κτλ.

Σημειωτέον ότι η διαδικασία της διαπραγμάτευσης μέσα στις ομάδες για το ποια είναι τα κύρια και σημαντικότερα σημεία του μύθου και πώς να τα σκηνοθετήσουν καλύτερα στην οθόνη εμπλέκει τους μαθητές σε νοητικές διεργασίες ανώτερες από την απλή συλλογή πληροφοριών, γιατί προϋποθέτει επιλογή και επεξεργασία των κειμένων που θα βρουν, καθώς και κριτική διεργασία για την κατασκευή περιληπτικών κειμένων που θα αποδίδουν το νόημα του μύθου. Η επόμενη φάση όμως προχωρά σε ακόμη συνθετότερα επίπεδα, καθώς οι μαθητές καλούνται να ασχοληθούν με μία περισσότερο δημιουργική, στοχαστική και προβληματοποιημένη μορφή συγγραφής κειμένων, τα οποία μπορούν να αποτελέσουν μία ενιαία παρουσίαση της τάξης με τις εργασίες όλων των ομάδων.

Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά σε ομάδες, χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή στην τάξη ως γνωστικό εργαλείο, μαθαίνουν την αρχαία ελληνική μυθολογία, οικοδομώντας στην προηγούμενη γνώση τους τη νέα, που προέρχεται από την επαφή τους με πολιτιστικά εργαλεία του διδακτικού και ευρύτερου κοινωνικού τους πλαισίου.

Θέματα που μπορεί να θιγούν κατά την ενασχόληση των μαθητών με το μύθο είναι τα σχετικά με το ερώτημα του πώς έβλεπαν οι αρχαίοι Έλληνες το δελφίни και τι μπορεί να συμβόλιζε γι' αυτούς η διαχρονική αξία της φιλίας, η αγάπη για τη μουσική και οι ευεργετικές επιδράσεις της στον άνθρωπο (όπως ισχύει και για άλλες τέχνες), τι αξίες και ιδέες εκπροσωπούσε ο Απόλλωνας και γιατί οι αρχαίοι Έλληνες τον συνέδεσαν με το μύθο, τι δεσμούς είχαν με τη Σικελία κ.ά. Θέματα των θαλάσσιων πολιτισμών, της ανάγκης προστασίας του περιβάλλοντος και διάσωσης του δελφινιού προσφέρονται επίσης για την ανάπτυξη της οικολογικής τους ευαισθησίας, ενώ παράλληλα οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν περισσότερο και να συμπαθήσουν αυτό

⁴ Οι εκπαιδευτικοί, που σχεδίασαν και ανέπτυξαν μαζί με τους μαθητές τους αυτή την παρουσίαση, είναι ο Γιάννης Αναπλιώτης και η Ζέφη Ραφτοπούλου, στο πλαίσιο των μεταπτυχιακών τους σπουδών στο ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Αθήνας.

το είδος συλλέγοντας σχετικές πληροφορίες και απαντώντας σε ερωτήματα του δασκάλου και του παραδείγματος της έτοιμης παρουσίασης που τους δίνεται. Η γνωριμία με τα μουσικά όργανα της αρχαίας εποχής και τους αστερισμούς με τις ελληνικές ονομασίες, είναι ενδεχομένως αξιόλογες δραστηριότητες, σημαντική είναι όμως και η εμπειρία των μαθητών από την αισθητική απόλαυση που θα δοκιμάσουν με τα χρώματα του θαλάσσιου περιβάλλοντος και των δελφινιών, το άκουσμα της μουσικής και το δημιουργικό γράψιμο στο οποίο θα εμπλακούν.

Περισσότερες δημιουργικές ιδέες

Πιο κάτω παρατίθεται ένα σύνολο ενδεικτικών δραστηριοτήτων, που οι μεταπτυχιακοί φοιτητές μας σκέφτηκαν να προτείνουν στους μαθητές τους, όταν πραγματοποιήσαν αυτήν εδώ την εφαρμογή. Οι δραστηριότητες αυτές κινούνται σε διάφορα επίπεδα δυσκολίας και πολυπλοκότητας, κάτι που είναι καλό να ληφθεί υπόψη από το δάσκαλο κατά την επιλογή του τρόπου εργασίας και σύνθεσης των μαθητικών ομάδων.

Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές όμως μπορούν να επιλέξουν άλλους μύθους και άλλες ιστορίες, προκειμένου να ασχοληθούν με παρόμοιες δραστηριότητες, το τελικό προϊόν των οποίων θα είναι η κατασκευή πολυμεσικής παρουσίασης, και να εφαρμόσουν άλλες διδακτικές ιδέες (όπως η αποκωδικοποίηση των μύθων, η προέκταση ή βελτίωσή τους, σύμφωνα με τις ανθρωπιστικές αξίες της εποχής μας, η σύνδεσή τους με ιστορικά στοιχεία, η με πολλούς τρόπους αφήγηση ιστοριών από ανάλογες εμπειρίες των μαθητών σε ομαδικό πλαίσιο, η εφαρμογή της συνειρμικής τεχνικής που αναφέρθηκε στην εισαγωγή αυτού

εδώ του κεφαλαίου κ.ά.).

Εκτίμηση της δραστηριότητας

Με τέτοιου είδους ανοιχτές, πολύτροπες και δημιουργικές εργασίες, ο εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να αξιολογήσει όχι μόνον τις τεχνολογικές δεξιότητες που αναπτύσσουν σιγά-σιγά οι μαθητές, αλλά και το επίπεδο της μάθησης που κατακτούν.

Αξίζει, για παράδειγμα, να διαπιστώσει αν οι μαθητές καταφέρνουν, με τη δική του στήριξη, να προχωρήσουν πέραν της πληροφοριακής και εγκυκλοπαιδικής γνώσης σε αναζήτηση ιστορικών, κοινωνικών και πολιτιστικών σημασιών, να οργανώσουν τις γνώσεις τους σε εύστοχες κατηγορίες, να εξετάσουν ένα θέμα από πολλές πλευρές, να διακρίνουν τα ουσιώδη από τα λιγότερο σημαντικά στοιχεία από τον όγκο των πληροφοριών στον οποίο εκτίθενται, να απολαύσουν τη σύζευξη των τεχνών με το συνδυασμό ποιητικού κειμένου, απεικόνισης ενός τοπίου και μουσικής υπόκρουσης ή ενός μαγνητοφωνημένου φυσικού ήχου και πολλές άλλες ενδιαφέρουσες μαθησιακές κατακτήσεις. Μπορεί ακόμη να αξιολογήσει το βαθμό συνεργασίας και συνοχής των ομάδων και να διερευνήσει το βαθμό ικανοποίησής τους από τη διαδικασία.

Η όλη μεθοδολογία προσφέρεται επίσης κατ'εξοχήν για ενδο-ομαδικές αξιολογήσεις και αυτο-αξιολογήσεις και για ανοιχτή αξιολόγηση του έργου των ομάδων με πολλά αξιολογικά κριτήρια, ενώ το ενδεχόμενο της βελτίωσης του έργου των ομάδων από καιρό σε καιρό ή σε μια επόμενη τάξη είναι πάντοτε ανοιχτό.



Παραδείγματα συμπληρωματικών δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1

Η μηχανή του χρόνου σας ταξιδεύει πίσω στο χρόνο και σας δίνει τη δυνατότητα να βρεθείτε στη σκηνή που ο Αρίωνας συνομιλεί με τους ληστές και εκφράζει την τελευταία του επιθυμία πριν τον ρίξουν στη θάλασσα. Χρησιμοποιήστε το πρόγραμμα παρουσιάσεων και με τέσσερις ή παραπάνω διαφάνειες καταγράψτε το διάλογο, όπως φαντάζεστε ότι έγινε, μεταξύ του Αρίωνα και των ληστών. Μπορείτε να εισαγάγετε εικόνες και ήχους, να δώσετε κίνηση στα αντικείμενα και τις διαφάνειες, να προσθέσετε συννεφάκια ομιλίας με τα λόγια των ηρώων (που μπορείτε να τα καταγράψετε με μικρόφωνο με τη δική σας φωνή) και να μορφοποιήσετε αντικείμενα και γραμματοσειρές.

Δραστηριότητα 2

Στην ομάδα σας έχει ανατεθεί να αναζητήσετε μύθους διαφόρων λαών για τα δελφίνια. Αφού αναζητήσετε μύθους δελφινιών στο διαδίκτυο και συγκεντρώσετε το κατάλληλο υλικό (κείμενα, εικόνες, ήχους, βίντεο κτλ), αποθηκεύστε το σε φακέλους. Η κάθε ομάδα θα αναλάβει να παρουσιάσει έναν μύθο για τα δελφίνια της χώρας που επιθυμεί στο παγκόσμιο συνέδριο για τα δελφίνια, που φέτος γίνεται στην Ελλάδα, από μαθητές σχολείων.

Το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσετε είναι το πρόγραμμα παρουσιάσεων. Στην τελική διαφάνεια της κοινής σας παρουσίασης μπορείτε να γράψετε τις παρατηρήσεις σας ως προς τον τρόπο που παρουσιάζουν οι μύθοι τα δελφίνια, τι χαρακτηριστικά τους αποδίδουν, τι συναισθήματα προκαλούν οι ιστορίες και γενικά να επισημάνετε τις ομοιότητες και τις διαφορές ανάμεσα στους μύθους των διαφόρων λαών ή των εποχών.

Στην τελευταία διαφάνεια μπορείτε να απευθυνθείτε όλα τα παιδιά της ομάδας σας στο δελφίνι και να του πείτε κάτι καθénas/μία από σας.

Δραστηριότητα 3

Φέτος το καλοκαίρι, η παρέα σας πέρασε ένα βράδυ κοιτώντας το νυχτερινό ουρανό. Ένα παιδί από την παρέα μίλησε για τον αστερισμό του Δελφίνου, που του τον είχε δείξει κάποτε ο παππούς του. Αναζητήστε στο διαδίκτυο εικόνες του αστερισμού, καθώς και άλλων αστερισμών και χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα παρουσιάσεων, καταγράψτε ζωντανές εικόνες από την μαγική βραδιά του Αυγούστου. Εμπλουτίστε την παρουσίασή σας με χάρτες του ουρανού και με υποβλητικούς ήχους ομιλίας, μουσικής ή και ήχους από τη φύση.

Εμπνευστείτε από τις εικόνες και τη μουσική που βρήκατε και γράψτε ελεύθερα σκέψεις, που σας έρχονται αυθόρμητα στο μυαλό, ερωτήματα και συναισθήματα, έστω και αν αυτά σας οδηγήσουν πολύ μακριά. Δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. Ότι και να πείτε είναι αποδεκτό. Αν μάλιστα μετά από αυτή την αυθόρμητη, χωρίς λογοκρισία έκφραση, προσπαθήσετε να πείτε τα ίδια πράγματα με ένα λόγο πιο ποιητικό, το αποτέλεσμα θα είναι πολύ αξιόλογο. (Με αυτή την αφορμή ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν να εκφράζονται περισσότερο ποιητικά, εφόσον θεωρεί ότι διαθέτει κάποιες βάσεις διδακτικής στον τομέα αυτόν. Στην εκπαιδευτική βιβλιογραφία υπάρχουν σχετικά βοηθήματα, μερικές εισαγωγικές ιδέες περιγράφονται όμως και στο σχετικό με τη δημιουργική γραφή υποκεφάλαιο αυτού εδώ του τόμου).

Δραστηριότητα 4

Πριν από λίγες μέρες, στην παραλιακή πόλη που παραθέριζες με την παρέα σου, ξεβράστηκε στην ακτή ένα δελφίνι. Οι άνθρωποι που μαζεύτηκαν γύρω του δεν ήξεραν πώς να αντιμετωπίσουν την κατάσταση για να το βοηθήσουν. Εκείνο, αδύναμο, τελικά εξέπνευσε. Η παρέα σου αναλαμβάνει μία διαφημιστική εκστρατεία για τον τρόπο διάσωσης των δελφινιών και για το μεγάλο ζήτημα της προστασίας του θαλάσσιου περιβάλλοντος. (Μερικές πληροφορίες σχετικά με το δελφίνι, τους κινδύνους που διατρέχει και τον τρόπο διάσωσής του υπάρχουν στην έτοιμη εφαρμογή των μαθητών με τίτλο «Ο Αρίωνας και το δελφίνι», που υπάρχει στο συνοδευτικό αυτού του τόμου CDROM ή στο διαδίκτυο, στην προαναφερθείσα διεύθυνση των συγγραφέων) Αφού συμφωνήσετε όλοι μαζί για τα ζητήματα που θα θέσετε, αξιοποιήστε το υλικό που θα βρείτε από τις διάφορες πηγές και από το διαδίκτυο και κατασκευάστε μία παρουσίαση για την ευαισθητοποίηση του κοινού.

Το θέμα αυτό προσφέρεται για την πραγματοποίηση ενός σχεδίου εργασίας (project), που χρειάζεται κατάλληλη μεθοδολογία και μπορεί να κρατήσει πολλές εβδομάδες.

Δραστηριότητα 5

Είσαστε αρχαιολόγοι και αναλαμβάνετε να παρουσιάσετε σε ένα συνέδριο αρχαιολογικά ευρήματα – π.χ. αγγεία, αναπαραστάσεις, αγαλματίδια, νομίσματα ή ό,τι άλλο – που να απεικονίζουν δελφίνια. Αναζητήστε στο διαδίκτυο για αυτά τα ευρήματα και καταγράψτε τι ακριβώς είναι, που βρέθηκαν, πότε κατασκευάστηκαν και τι απεικο-

νίζουν. Αναφερθείτε στον πολιτισμό των ανθρώπων της εποχής και στη σχέση τους με τη θάλασσα, τεκμηριώνοντας την άποψή σας με ιστορικά στοιχεία. Χρησιμοποιήστε το πρόγραμμα παρουσιάσεων για το έργο σας. Μπορείτε να επεκταθείτε και σε άλλα θέματα των πολιτισμών της θάλασσας και να εκφραστείτε με πολλούς τρόπους.

Δραστηριότητα 6

(Τα αρχαία αγγεία ξαναζωντανεύουν).

Είσατε μία ομάδα επιστημόνων και καλλιτεχνών που προβληματίζεται από τη δυσκολία να βρει μία απάντηση στα ερωτήματα: Ποια ήταν η φυσιογνωμία της αρχαίας ελληνικής μουσικής; Πόσο διέφερε ή έμοιαζε με τη σημερινή; Ποιες οι επικρατέστερες τεχνοτροπίες της; Και πολλά άλλα. Τα ερωτήματα αυτά έχουν σημασία για την αποκατάσταση της ιστορικής συνέχειας της πολιτιστικής μας παράδοσης, που συνάντησε πολλά εμπόδια στο πέρασμα της ιστορίας.

(Το να βρει κανείς μερικά από τα όργανα που χρησιμοποιούσαν στην αρχαία εποχή είναι σχετικά εύκολο για τους μελετητές, που έχουν μελετήσει πολλά αρχαία κείμενα, τα οποία, αν και δεν έχουν αυτό ως θέμα, κάνουν αναφορά στα μουσικά όργανα της εποχής, πώς και πότε χρησιμοποιούνταν, τις επιπτώσεις που είχαν στην ανθρώπινη ψυχή κτλ. Υπάρχουν επίσης και πολλά αγγεία με αναπαραστάσεις που μας πληροφορούν για το θέμα αυτό.)

Εκείνο που είναι κάπως πιο δύσκολο να απαντηθεί είναι το πώς ακουγόταν η μουσική αυτή. Για το ρυθμό, π.χ., της μουσικής που παιζόταν σε χορούς, που διατηρούνται μέχρι σήμερα, όπως στον καλαματιανό, σε μάχες σε τελετές ή σε συνοδεία απαγγελίας ποιημάτων μπορούμε να κάνουμε κάποιες εικασίες. Όμως ο ρυθμός δεν φθάνει πάντοτε από μόνος του για να αντιληφθούμε τη φυσιογνωμία μίας μουσικής. Αλλιώς ακούγεται, π.χ. ο ίδιος ρυθμός, όταν παίζεται με ανατολικές ή δυτικές τεχνοτροπίες, στην εποχή της αναγέννησης ή στην εποχή της ροκ μουσικής. Παρόλα αυτά, κάποιες εικασίες μπορούν να γίνουν. Αν σκεφθεί κανείς, για παράδειγμα, ότι και ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός κουβαλούσε κάποιες επιρροές, ένα ερώτημα που θα μας βοηθήσει, είναι: ποιες ήταν οι επιρροές αυτές; Μπορούμε να πάρουμε μια ιδέα για το πώς περίπου ακούγονταν τότε, σε περίπτωση που κάποιοι λαοί έχουν κρατήσει με πείσμα την παράδοσή τους; Μπορούμε να υποθέσουμε ακόμη ότι, ανεξάρτητα από τις ξένες επιρροές, η μουσική της κλασσικής Αθήνας ή της δωρικής Σπάρτης, θα είχε κάποια γνωρίσματα που χαρακτηρίζουν και τα υπόλοιπα είδη τέχνης, ενδεχομένως και όλης της

κοινωνίας των πολιτισμών αυτών. Ποια είναι τα γνωρίσματα αυτά στη γλυπτική, στην αρχιτεκτονική, στην πολιτική, στη φιλοσοφία και στον τρόπο της ζωής τους; Τι λένε αυτοί που έχουν ασχοληθεί επιστημονικά και καλλιτεχνικά με το θέμα αυτό; Ποιες εκδοχές υπάρχουν και πώς μπορούμε να τις ακούσουμε; Στα μεγάλα δισκοπωλεία, σε συλλογές μουσικών και στο διαδίκτυο μπορεί κανείς να τις εντοπίσει και να τις ακούσει. Με ποιες ειδικότητες μπορούμε να συνεργαστούμε στην αναζήτησή μας αυτή, ώστε και να ακούσουμε και να αξιολογήσουμε τις εκδοχές αυτές; Τι λέτε, Αξίζει να το ψάξουμε; - Δείτε πού μας οδήγησε η αγάπη του Αρίωνα για τη μουσική και το δελφίνι που μαγεύτηκε από αυτήν και τον έσωσε σαν ένας καλός σύντροφος.

Αρχίστε λοιπόν αναζητώντας υλικό από το διαδίκτυο για σχετικά κείμενα και αρχαία ελληνικά αγγεία που απεικονίζουν μουσικά όργανα. Αφού καταγράψετε ποια είναι και αποθηκεύσετε πληροφορίες και εικόνες τους, χρησιμοποιήστε μουσική που πιθανολογείται πως παιζόταν στην αρχαία Ελλάδα. Αυτό βέβαια προϋποθέτει να σχεδιάσετε και πραγματοποιήσετε μία έρευνα με ερωτήματα, όπως αυτά που αναφέραμε προηγουμένως, στην οποία χρειάζεται να συμμετάσχουν πολλές ομάδες μαθητών.

Αφού βρείτε πληροφορίες σχετικά με τις διάφορες εκδοχές για την αρχαία ελληνική μουσική είτε από κείμενα του διαδικτύου είτε ερχόμενοι σε επαφή μέσω αυτού με ειδικούς επί του θέματος και διαμορφώσετε κάποιες απαντήσεις στα ερωτήματα που θέσατε, χρησιμοποιείστε ένα πρόγραμμα των πολυμεσικών παρουσιάσεων ή άλλου τύπου πολυμεσικών κατασκευών, προκειμένου να παρουσιάσετε σε ένα ευρύτερο κοινό (γονείς, μαθητές του σχολείου σας και άλλων σχολείων, δήμος, διαδίκτυο) την ενδιαφέρουσα δουλειά σας.

Δραστηριότητα 7

(Παιχνίδι γνώσεων)

Χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες από τη διαφάνεια με τίτλο “Αυτό το ξέρετε;” δημιουργήστε ένα παιχνίδι γνώσεων, που θα ετοιμάσετε για να παίξουν συμμαθητές άλλων τμημάτων, τάξεων ή σχολείων, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα παρουσιάσεων. (Τη διαφάνεια αυτή μπορεί κανείς να βρει στο παράδειγμα παρουσίασης που κατασκεύασαν συμμαθητές σας, με τίτλο «Ο Αρίωνας και το Δελφίνι» και βρίσκεται στο συνοδευτικό CD, με τίτλο «Ανάλεκτα Δραστηριοτήτων», καθώς και στην ιστοσελίδα των συγγραφέων).

Μπορείτε ακόμη να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι αναγνώρισης των μουσικών οργάνων, των χορών,

των προσώπων και των περιστάσεων που απεικονίζονται με τη μορφή σταυρόλεξου, ακροστοιχίδας, ερωτήσεων πολλαπλών επιλογών, τράπουλας γνώσεων, εικονικών ανασκαφών πάνω σε ένα χάρτη, όπου θα υπάρχουν θερμά σημεία με συνδέσμους, κτλ.. Ο παίκτης θα μπορεί να βλέπει τις σωστές απαντήσεις σε επόμενη διαφάνεια, με τη βοήθεια υπερσυνδέσμων.

Στην αρχική διαφάνεια θα παρουσιάζεται ερώτηση με τις πιθανές εναλλακτικές απαντήσεις. Στις απαντήσεις θα εισαγάγετε υπερσυνδέσεις, έτσι ώστε, σε περίπτωση που η απάντηση είναι σωστή,

ο παίκτης θα πηγαίνει στην επόμενη διαφάνεια με την επόμενη ερώτηση. Σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης, θα εμφανίζεται μία νέα διαφάνεια με πληροφοριακό υλικό ή άλλα στοιχεία που θα βοηθήσουν το χρήστη να δώσει μια καλύτερη απάντηση, όπου και θα υπάρχει κουμπί μετάβασης στην προηγούμενη διαφάνεια με τη σχετική ερώτηση, ώστε να δίνεται η ευκαιρία στον παίκτη να προσπαθήσει να απαντήσει ξανά.

Στους νικητές θα δίνεται ως έπαθλο η εικόνα ενός όμορφου αγγείου, ή το άκουσμα ενός κομματιού σχετικής μουσικής.

(Το απαιτούμενο υλικό (εικόνες, κείμενα, μουσική κτλ για το μύθο «Ο Αρίωνας και το δελφίνι» για τη δημιουργία προγράμματος παρουσίασης υπάρχει στη διεύθυνση www.adraptis.com στα Ανάλεκτα Παιδαγωγικών Δραστηριοτήτων.)