

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

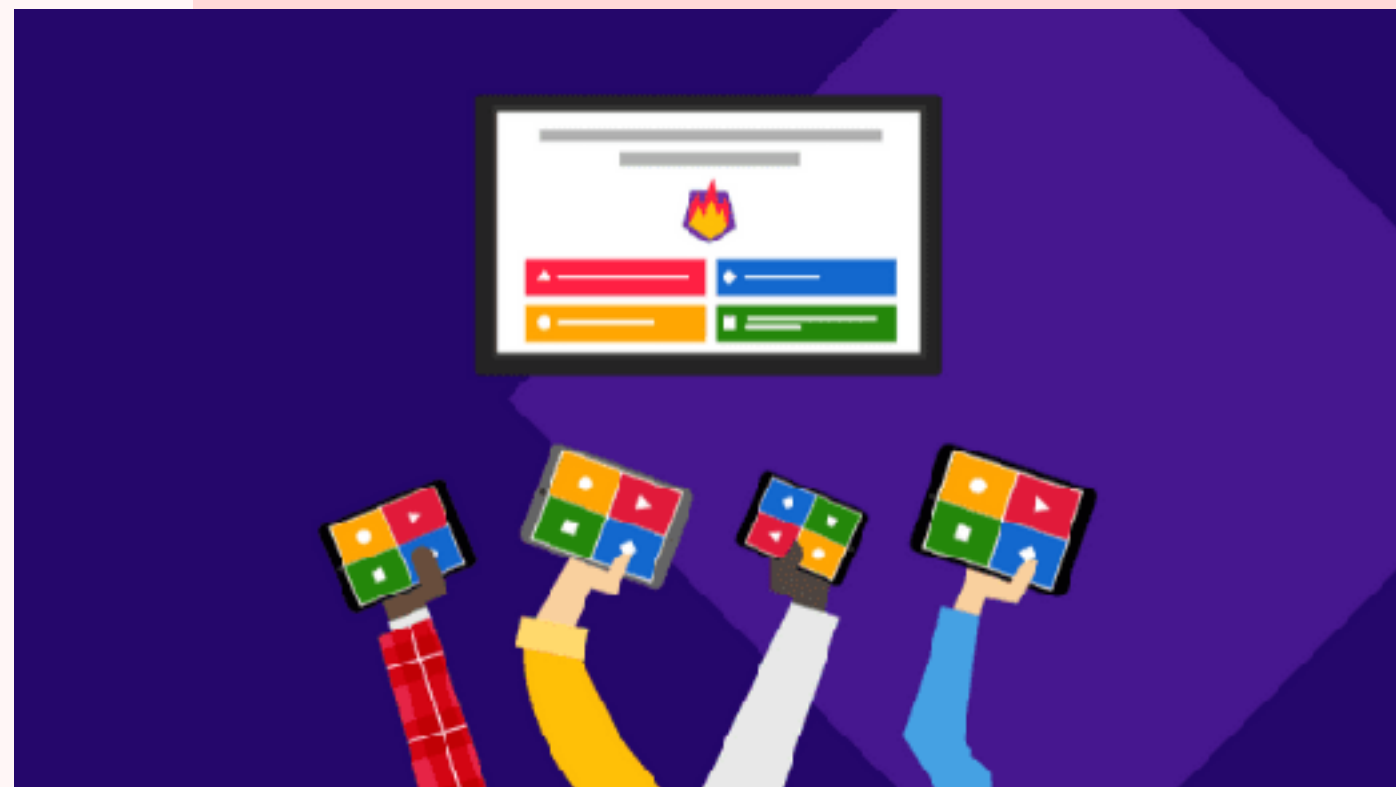
Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

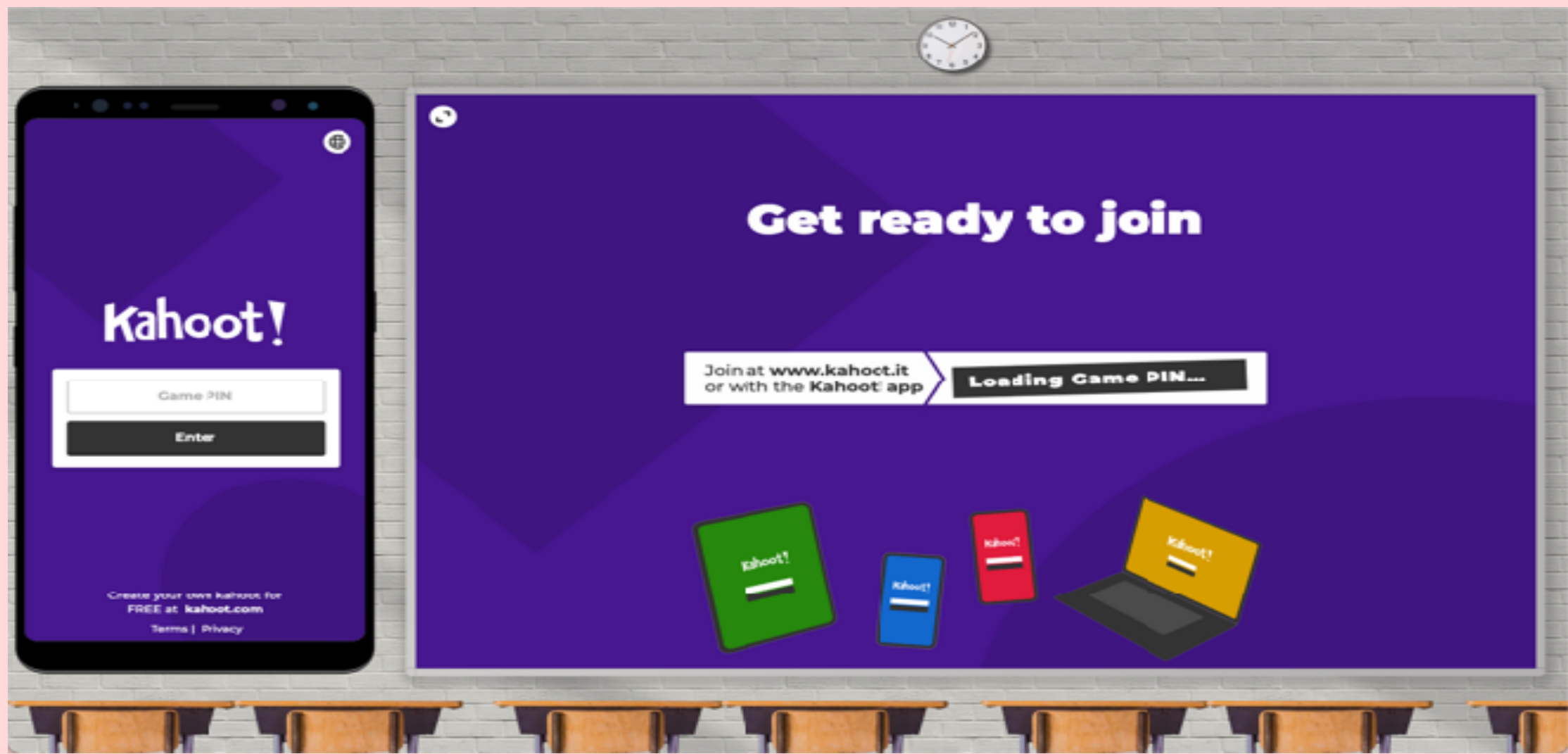
Ζωγράφοι και Γλύπτριες του Περασμένου Αιώνα:
Διαδραστικό Εκπαιδευτικό Ψηφιακό Πρόγραμμα για
Εφήβους

Χριστίνα Μπότσου, Υπ. Δρ. Τμήματος Επικοινωνίας,
Μέσων & Πολιτισμού Παντείου Πανεπιστημίου,
Μουσειοπαιδαγωγός-ερευνήτρια
ch.botsou@gmail.com



Πόσα έργα γυναικών-δημιουργών υπάρχουν στο Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης της Νέας Υόρκης; Ποιά ήταν η πρώτη Ελληνίδα ζωγράφος που το έργο της εκτέθηκε σε εθνική συλλογή; Αυτές και άλλες ερωτήσεις καλούνται να απαντήσουν οι μαθητές και οι μαθήτριες μέσα από το διαδραστικό ψηφιακό πρόγραμμα: Ζωγράφοι και Γλύπτριες του Περασμένου Αιώνα.

Με εργαλείο τα κινητά τους τηλέφωνα και αξιοποιώντας την εκπαιδευτική τεχνολογία μίας πλατφόρμας εκμάθησης βασισμένης στο παιχνίδι, οι μαθητές και οι μαθήτριες μοιράζονται σε ομάδες, απαντούν σε ερωτήσεις γνώσεων πολλαπλών επιλογών, επιλύουν γρίφους και έρχονται σε επαφή με το έργο παραγνωρισμένων γυναικών-δημιουργών από την εγχώρια και την παγκόσμια καλλιτεχνική σκηνή. Μέσα από τη διαδραστική και ομαδοσυνεργατική αναμέτρηση, επισκεπτόμαστε ξανά γνωστά και άγνωστα έργα γυναικών δημιουργών, μετατρέποντας την ιστορία της τέχνης σε παιχνίδι.



Kahoot!

Game PIN

Enter

Create your own kahoot for FREE at kahoot.com
Terms | Privacy

Get ready to join

Join at www.kahoot.it or with the Kahoot! app

Loading Game PIN...

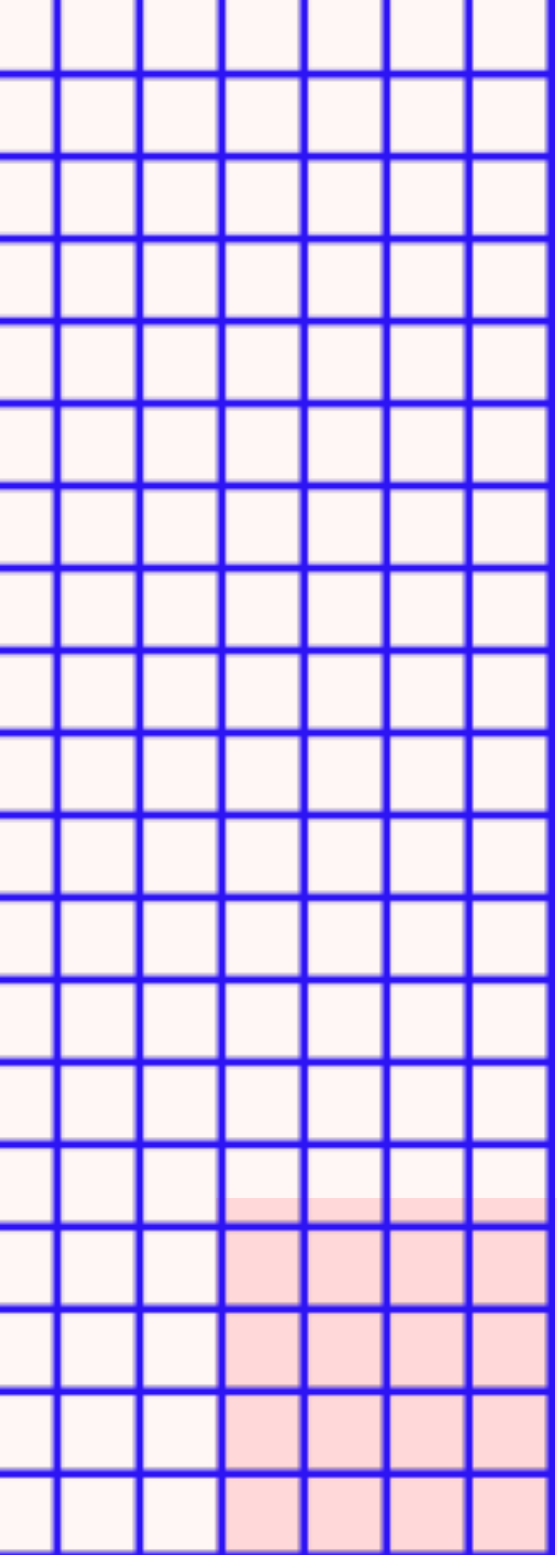


+

Πώς ξεκινάμε

1. Συνδεόμαστε στον σύνδεσμο: <https://create.kahoot.it>
2. Δημιουργούμε το δικό μας quiz γνώσεων από την ιστορία της τέχνης επιλέγοντας ένα από τα προεπιλεγμένα πρότυπα ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής





Start typing your question

Find and insert media
or drop an image here to upload

Add answer 1

Add answer 2

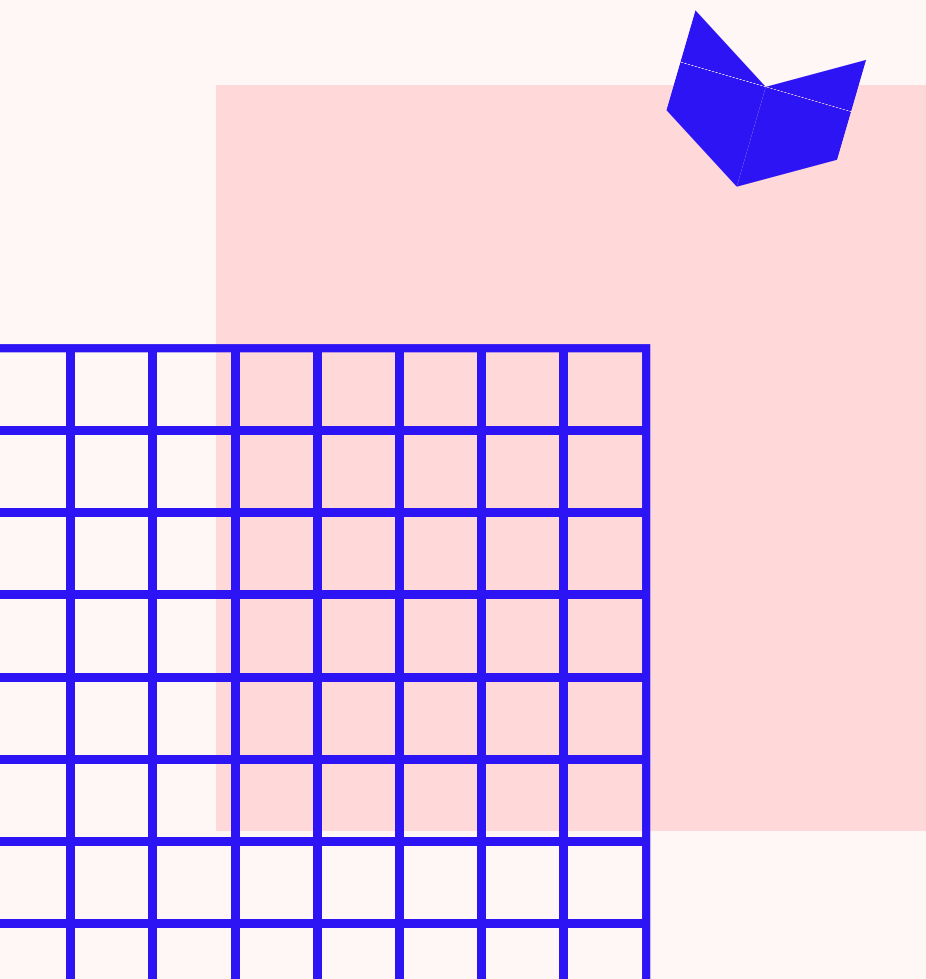
Add answer 3 (optional)

Add answer 4 (optional)

Add more answers

The interface is set against a background illustration of a classroom with desks, a whiteboard, and a 'KY!' logo on the wall.

Ποιοί είναι οι εκπαιδευτικοί στόχοι



ΠΑΙΓΝΙΩΔΗΣ ΜΑΘΗΣΗ

Τα παιδιά να ανακαλύψουν τις νέες γνώσεις μέσα από την αυτενέργεια και το συνεργατικό παιχνίδι

ΕΓΓΕΝΗΣ ΕΞΕΥΡΕΣΗ ΚΙΝΗΤΡΟΥ

Να ανακαλύψουν τα παιδιά αυθεντικά κίνητρα μάθησης που να σχετίζονται με τα ενδιαφέροντά τους

ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Να γίνει συσχετισμός των νέων γνώσεων με προγενέστερα βιώματα και εμπειρίες των παιδιών

ΑΠΟΔΟΜΗΣΗ

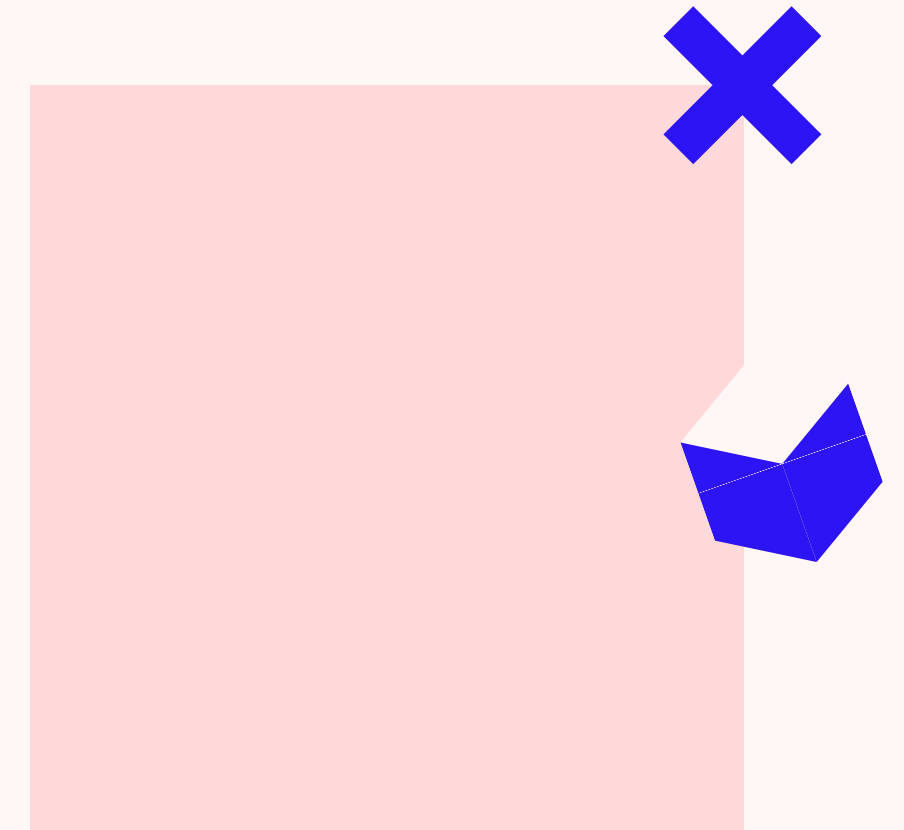
Το έργο τέχνης διερευνάται μέσω της αποδόμησης, του διαλόγου και της ενθάρρυνσης πολλαπλών ερμηνειών

ΕΠΑΝΑΠΛΑΙΣΙΩΣΗ

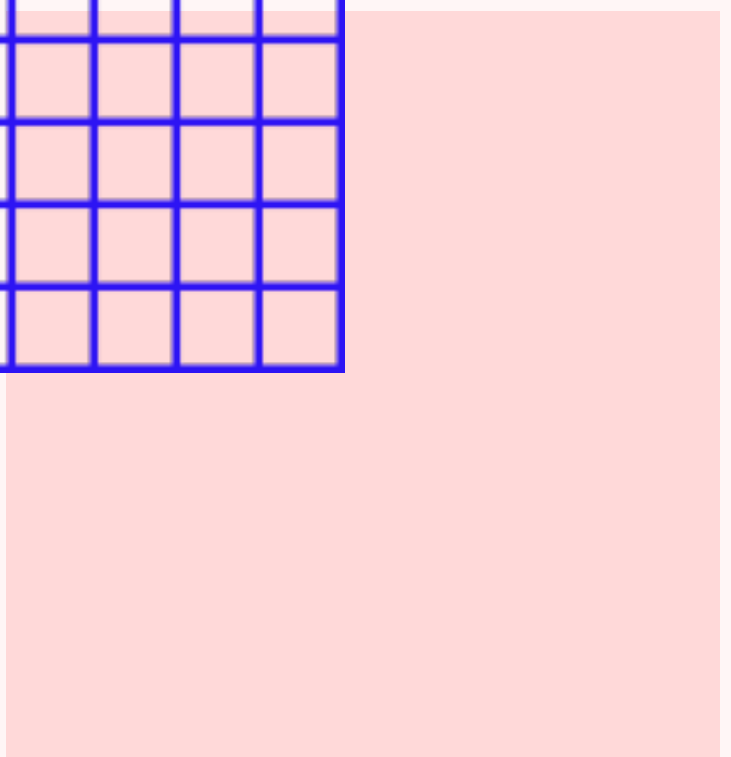
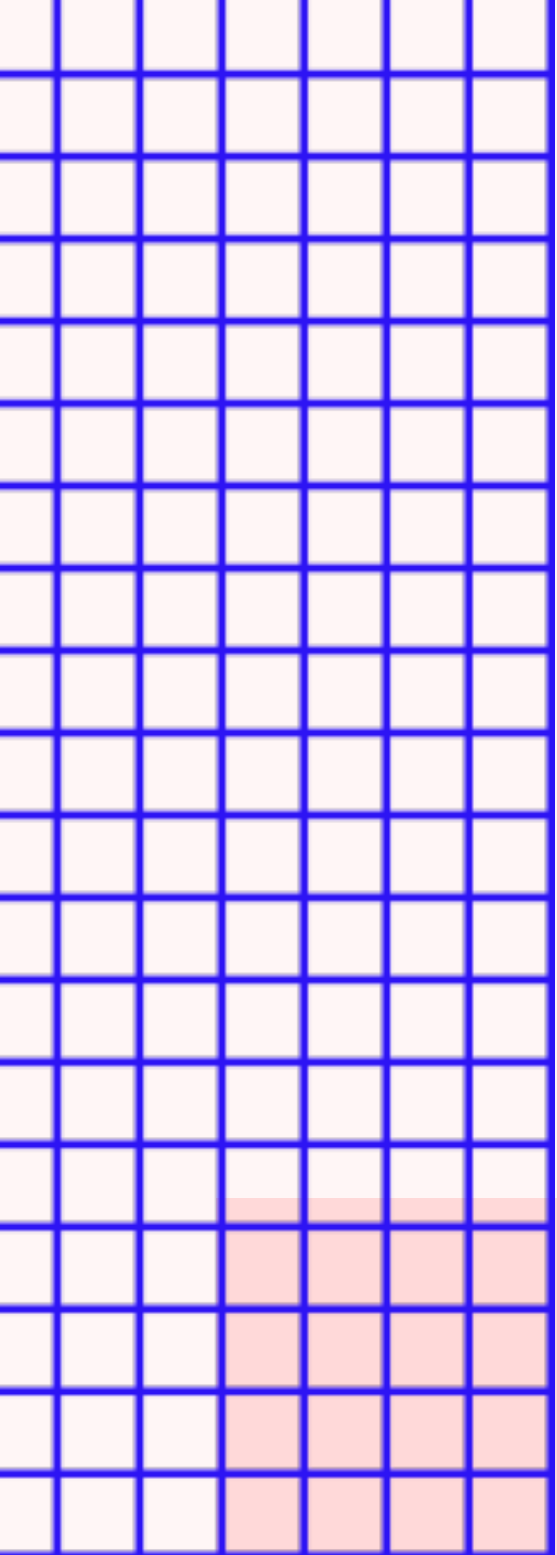
Τα στοιχεία του έργου απομακρύνονται από το αρχικό τους πλαίσιο για να αναλυθούν κάτω από νέες αισθητικές συμβάσεις

ΑΝΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Μελέτη των μεμονωμένων ιστοριών της εικαστικής αφήγησης μέσα στο πολιτισμικό τους πλαίσιο




Ποιοί είναι οι εικαστικοί στόχοι



It's the museum.

19



Skip

0 Answers

▲ crossing	◆ across from
● across the street	■ accross

kahoot.it Game PIN: 808417

PIN: 808417 1 of 5

▲	◆
●	■

Ellen 0

Μέσα από την ψηφιακή αυτή εκπαιδευτική εφαρμογή τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν ανεξερεύνητες από το ευρύ κοινό Ελληνίδες ζωγράφους και γλύπτριες παίζοντας με τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριά τους. Μέσα από την αυτενέργεια και το βιωματικό παιχνίδι, τα παιδιά ενθαρρύνονται να πειραματιστούν, να καλλιεργήσουν το αισθητικό τους κριτήριο και να ανακαλύψουν νέους τρόπους να συνδέονται με το καλλιτεχνικό έργο, δημιουργώντας πρωτότυπες καλλιτεχνικές συνάψεις.

A decorative graphic on the left side of the slide. It consists of a blue grid of squares. The grid is 10 columns wide and 15 rows high. The bottom-left portion of the grid is overlaid by a solid red shape that extends to the right and downwards, partially covering the grid lines.

Το ζήτημα της ορατότητας

Οι καλλιτέχνιδες, το έργο των οποίων αναδεικνύεται μέσα από το πρόγραμμα, αν και δημιούργησαν εικαστικά έργα παγκόσμιας, συχνά, ακτινοβολίας δεν έτυχαν διάδοσης στο ευρύ κοινό μέσα από τη διάχυση του έργου τους στη δημοφιλή κουλτούρα.

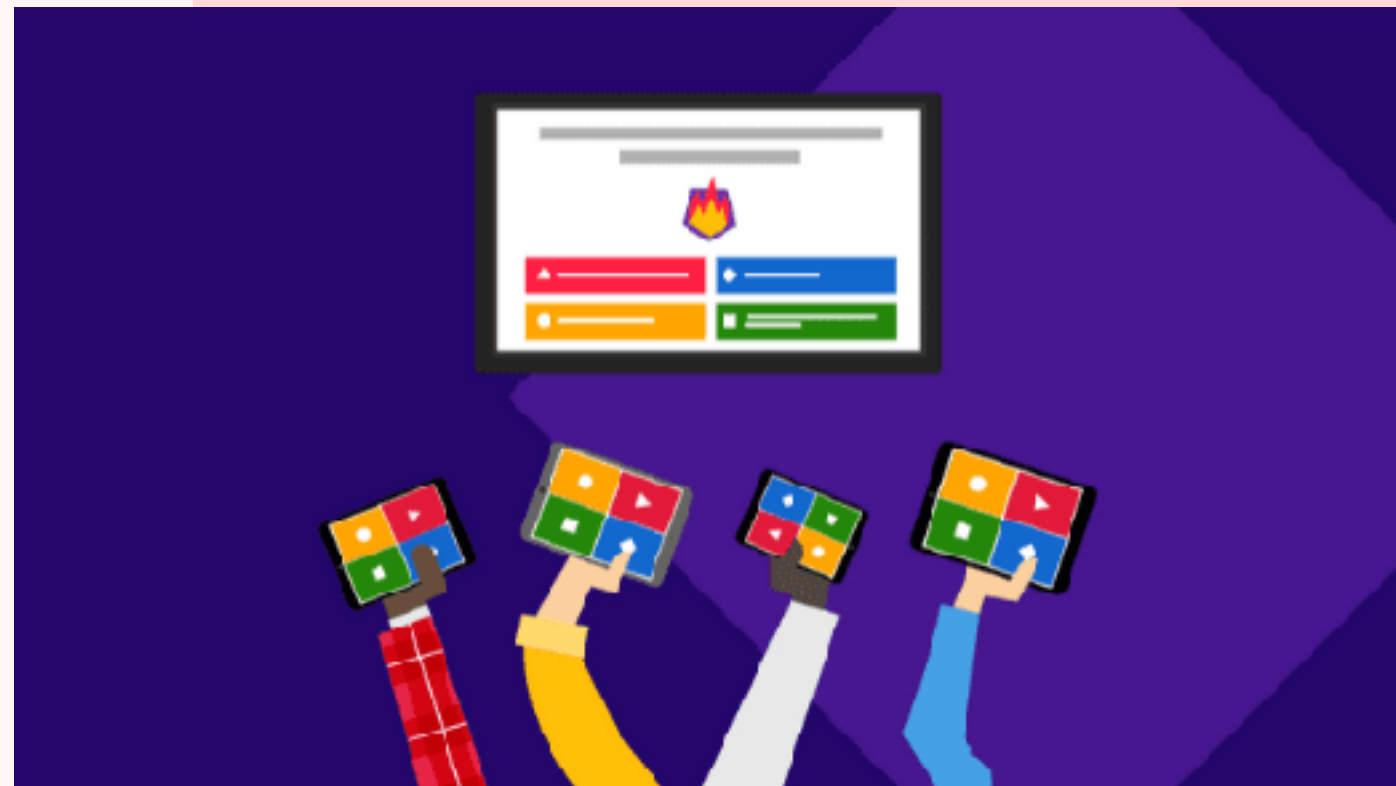
Μέσα από το πρόγραμμα προωθείται η κατανόηση και η αποδοχή των διαφορών στην πρόσληψη του καλλιτεχνικού τους έργου και αναδεικνύονται άγνωστα στιγμιότυπα του σύγχρονου οπτικού πολιτισμού.



Γνωρίζοντας Ζωγράφους και Γλύπτριες του περασμένου αιώνα

Παράλληλα, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε προσωπική επαφή με το έργο παραγνωρισμένων από την ιστορία της τέχνης γυναικών-καλλιτεχνών, αξιοποιώντας στιγμιότυπα από τη ρωγμή της ιστορικής αφήγησης και αναδεικνύοντας ανεξερεύνητες πτυχές και ποιότητες της καλλιτεχνικής δημιουργίας στον ελληνικό χώρο.

Οφέλη της Βιωματικής Μάθησης

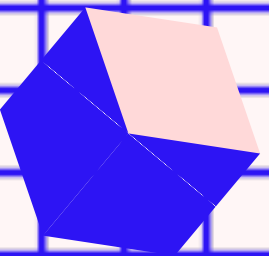


- για να είναι η εκπαίδευση πιο αποτελεσματική, το περιεχόμενο πρέπει να παρουσιάζεται με τρόπο που να επιτρέπει στον μαθητή να συσχετίσει τις πληροφορίες με προηγούμενες εμπειρίες και βιώματά του
- σύνδεση της νέας γνώσης με τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις
- ενίσχυση της μνήμης και της αυτοπεποίθησης των μαθητών στην ανάκληση της γνώσης
- προσωπική επαφή με το μαθησιακό περιεχόμενο

+

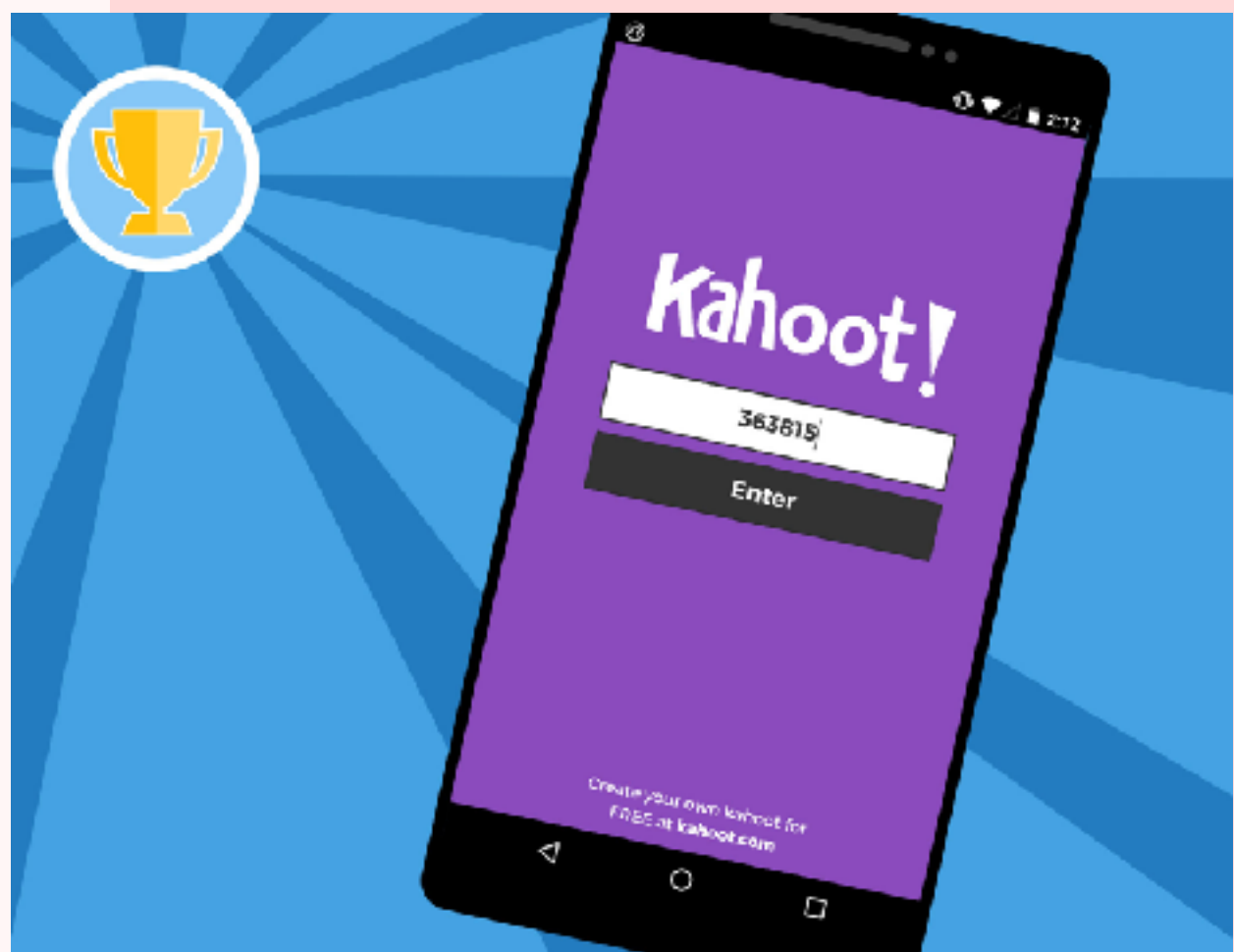
Οφέλη της Παιγνιώδους Μάθησης

- τα μεγαλύτερα μαθησιακά επιτεύγματα είναι εφικτά μέσω του παιχνιδιού
- χαλάρωση και συγκέντρωση: πνευματικές καταστάσεις ιδιαίτερα ευνοϊκές για τη διαδικασία της μάθησης
- όταν ένα παιδί παίζει, εστιάζει την προσοχή του επειδή το θέλει και επειδή βρίσκει τις πληροφορίες που λαμβάνει ενδιαφέρουσες και σημαντικές
- οι μαθητές που δεν ενδιαφέρονται πραγματικά για την εκμάθηση ενός αντικειμένου προβαίνουν σε μια επιφανειακή και εξωτερική προσπάθεια απομνημόνευσης, η οποία έχει πρόχειρα και προσωρινά αποτελέσματα

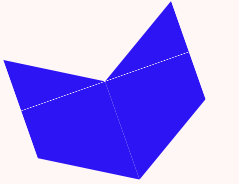
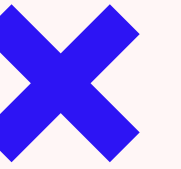




- το παιχνίδι ως μέσο διδασκαλίας ενθαρρύνει τους μαθητές να αναπτύξουν χαρακτηριστικά όπως η επιμονή, η λήψη ρίσκων, η προσοχή στη λεπτομέρεια και η επίλυση προβλημάτων (Klopfer, Osterweil και Salen, 2009)
- οι μαθητές ενθαρρύνονται να μεταφράζουν τις πρότερες εμπειρίες τους μέσω της μακροπρόθεσμης μνήμης (long-term memory) ενώ δημιουργούνται οι προϋποθέσεις για την επίλυση προβλημάτων σε νέες συνθήκες (Gee, 2008)



η σωματική διάσταση του παιχνιδιού διευκολύνει την δυνατότητα ανάκλησης γνώσεων από τη μακροπρόθεσμη μνήμη, καθώς οι χειρονομίες που απαιτεί ένα παιχνίδι, που συχνά συνοδεύονται από λόγο, ευνοούν την ανάκληση πρωτογενών ερεθισμάτων (stimuli), τα οποία συνδέονται με τη σωματικότητα (Madan & Singhal, 2009)



Να δημιουργήσουμε μια εκπαίδευση που να διευρύνει και να ενισχύει τον ορίζοντα της κριτικής κατανόησης, μια εκπαίδευση αφιερωμένη στην ελευθερία.

PAULO FREIRE



Βιβλιογραφία

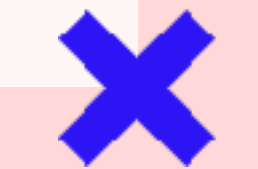
Duncum, P. (2006). *Visual culture in the art class: Case studies*. Reston, VA: National Art Education Association

Efland, A. D. (1990). *A History of Art Education*. New York: Teachers College Press

Freedman, K. (2003). *Teaching Visual Culture*. New York: Teachers College, Columbia University

Garoian, C. & Gaudelius, Y. (2008). *Spectacle Pedagogy: Arts, Politics and Visual Culture*. Albany: State University Press of New York

Hardy, T. (2006). *Art Education in a Postmodern World: Collected Essays*. Bristol, UK; Portland, OR, USA: Intellect



4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Σας Ευχαριστώ για την Προσοχή σας!

Χριστίνα Μπότσου, Υπ. Δρ. Τμήματος Επικοινωνίας,
Μέσων & Πολιτισμού Παντείου Πανεπιστημίου,
Μουσειοπαιδαγωγός-ερευνήτρια
ch.botsou@gmail.com