

## Δημιουργικότητα και Καινοτομία στο πλαίσιο εξ αποστάσεως Προγράμματος Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών του Πανεπιστημίου Αιγαίου

**Σοφία Θ. Παπαδημητρίου**

Post Doc Πανεπιστημίου Αιγαίου  
Καθηγήτρια - Σύμβουλος ΕΑΠ  
*sofiapapadi@gmail.com*

**Αλιβίζος Σοφός**

Καθηγητής Πανεπιστημίου Αιγαίου  
*Isofos@aegean.gr*

### ➤ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων Ψηφιακού Γραμματισμού και Οπτικοακουστικής Παιδείας, οι μαθητές συνεργάζονται με ενθουσιασμό σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης, καλλιεργούν ψηφιακές, ατομικές και συνεργατικές δεξιότητες και οικοδομούν τη γνώση μέσα από την ομαδική εργασία, την κοινωνική αλληλεπίδραση, τη δημιουργικότητα. Η αξιοποίηση και η δημιουργία βίντεο έχουν κύριο ρόλο μεταξύ των προγραμμάτων αυτών και αποτελούν δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την αναζήτηση και πρόσβαση σε ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους, καλλιεργούν την κριτική σκέψη και υποστηρίζουν τη δημιουργική παραγωγή. Το εξ αποστάσεως Πρόγραμμα Επιμόρφωσης «Ψηφιακός Γραμματισμός σε Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης» του Πανεπιστημίου Αιγαίου και της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2018-19 στο πλαίσιο μεταδιδακτορικής έρευνας και στόχευε στον ψηφιακό γραμματισμό στα Ο/Α Μέσα των εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Το άρθρο μελετά την αξιοποίηση των Ο/Α μέσων στο σύγχρονο σχολείο με έμφαση στην υποστήριξη της μαθητικής δημιουργικότητας. Παρουσιάζονται οι δραστηριότητες όπως εφαρμόστηκαν στις τάξεις των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών στο Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, οι απόψεις τους από την εφαρμογή, οι ομαδικές μαθητικές Ο/Α και Web2.0 δημιουργίες, καθώς και τα συμπεράσματα σχετικά με τις παραμέτρους ενίσχυσης της δημιουργικότητας και της σχολικής καινοτομίας με την αξιοποίηση ανοικτών εκπαιδευτικών πρακτικών.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακός γραμματισμός, δημιουργικότητα, Οπτικοακουστικά Μέσα, κριτική σκέψη, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, επιμόρφωση εκπαιδευτικών



## ➤ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Πρόγραμμα Επιμόρφωσης «Ψηφιακός Γραμματισμός σε Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης» του Κέντρου Επιμόρφωσης και Δια Βίου Μάθησης (ΚΕΔΙΒΙΜ) Πανεπιστημίου Αιγαίου και της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης, υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2018-19 με την εξ αποστάσεως μεθοδολογία σε δύο κύκλους και είχε στόχο την υποστήριξη του ψηφιακού γραμματισμού στα Οπτικο-ακουστικά (Ο/Α) Μέσα των εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.

*Σκοπός του άρθρου είναι να αναδείξει την υποστήριξη της μαθητικής δημιουργικότητας και σχολικής καινοτομίας μέσω των μεθοδολογιών που προτάθηκαν στο πλαίσιο του Προγράμματος Επιμόρφωσης. Σε συνδυασμό με τις τάσεις της διεθνούς βιβλιογραφίας, προτείνονται και κατηγοριοποιούνται ανοικτές καλές πρακτικές δημιουργικής αξιοποίησης των Ο/Α μέσων ομαδικά στην τάξη, αλλά και σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης, καθώς και οι αντίστοιχες τεχνικές και εργαλεία. Επίσης, διερευνώνται οι τρόποι ένταξής τους στο σύγχρονο σχολείο με σαφή πλαίσια και συγκεκριμένες διδακτικές μεθοδολογίες.*

Αρχικά, μελετάται η αξιοποίηση των Ο/Α μέσων στο σύγχρονο σχολείο, καθώς αποτελούν αναπόσπαστα στοιχεία της καθημερινότητας των μαθητών και προσδιορίζονται οι έννοιες της δημιουργικότητας και της σχολικής καινοτομίας. Στην αναλυτική περιγραφή της μελέτης περίπτωσης, παρουσιάζονται οι προτάσεις εφαρμογής και οι αντίστοιχοι στόχοι και προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα για τις εξής θεματικές ενότητες του Προγράμματος Επιμόρφωσης: Μεικτή μάθηση, Κριτική Προσέγγιση, Μέθοδοι και Δημιουργική Παραγωγή Ο/Α έργων. Ακολουθεί η αξιολόγηση και η συζήτηση των αποτελεσμάτων των εφαρμογών στην τάξη. Ολοκληρώνοντας το άρθρο, καταγράφονται τα συμπεράσματα από την εφαρμογή των δύο κύκλων των προγραμμάτων της εξ αποστάσεως επιμόρφωσης, καθώς και οι προτάσεις για μελλοντικές έρευνες στο πλαίσιο υποστήριξης του ψηφιακού γραμματισμού και ενθάρρυνσης της δημιουργικότητας και της καινοτομίας στο σύγχρονο σχολείο.

## ➤ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ

### **Αξιοποίηση Οπτικοακουστικών Μέσων**

Οι εκπαιδευτικοί σήμερα έχουν δυνατότητες να αναζητήσουν και να αξιοποιήσουν τα Ο/Α Μέσα με καθορισμένες παιδαγωγικές μεθόδους μέσα στην τάξη, εξ αποστάσεως ή συνδυαστικά. Τα Ο/Α Μέσα προσφέρουν τη δυνατότητα της ενσωμάτωσης, επαναχρησιμοποίησης, αλληλεπίδρασης, μετάφρασης, υποτιτλισμού, μεταγλώττισης σε περιβάλλοντα μάθησης στο Διαδίκτυο και ακόμα της αξιοποίησης ως εργαλεία εικαστικής δημιουργίας και έκφρασης (Παπαδημητρίου, 2014α). Η δημιουργία μαθητικών βίντεο μυθοπλασίας ή τεκμηρίωσης δίνει τη δυνατότητα ενεργητικής και συνεργατικής μάθησης, καλλιεργεί τη συμμετοχή, τη δημιουργικότητα και τη συν-δημιουργικότητα μέσα σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης, καθώς και τον οπτικοακουστικό γραμματισμό.



Οι επιμορφωτικές ανάγκες των εκπαιδευτικών σχετικά με την αξιοποίηση των Ο/Α μέσων εστιάζουν στην ενημέρωση για εκπαιδευτικές μεθόδους, σενάρια διδασκαλίας, καλές πρακτικές και στην ανάπτυξη υποστηρικτικού συνοδευτικού υλικού, στην ενοποίησή τους με αλλά μέσα διδασκαλίας και κυρίως την ένταξή τους στην καθημερινή διδακτική πράξη (Hellstat, 2007; MEDEAnet, 2013; Παπαδημητρίου, 2014a). Στο πλαίσιο της μεταδιδασκτορικής έρευνας μελετήθηκαν καλές πρακτικές αξιοποίησης (Παπαδημητρίου & Σοφός, 2019; Unesco, 2011; ΙΕΠ, 2015; Andriopoulou, Papadimitriou, Kourti, 2014; Παπαδημητρίου, 2014a, 2017; MEDEAnet, 2013; Μάθηση 2.0, 2012) των Ο/Α μέσων στη σχολική εκπαίδευση, οι οποίες στοχεύουν στην αντιμετώπιση του πλήρους φάσματος των μαθησιακών αναγκών των μαθητών του 21ου αιώνα.

Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί εφάρμοσαν πιλοτικά και αξιολόγησαν στις τάξεις τους ένα σύστημα μεθοδολογιών δημιουργικής αξιοποίησης των ψηφιακών Ο/Α μέσων σύμφωνα με τους άξονες της Σύστασης (Recommendation) (EC, 2009) για τον γραμματισμό στα Μέσα, δηλαδή την πρόσβαση, την κριτική προσέγγιση και τη δημιουργική παραγωγή.

### Δημιουργικότητα στο σχολείο

Με την έννοια της δημιουργικότητας εννοούμε την παραγωγή νέων ιδεών/προϊόντων, τον διαφορετικό τρόπο σκέψης και επίλυσης ενός θέματος ή το γεγονός ότι το στοιχείο του νέου θα πρέπει να έχει ένα είδος υπεραξίας, σε σχέση με τον γνωστό τρόπο επίλυσης. Οι ερευνητές Gardner (1993), Craft (2000) χρησιμοποιούν τους όρους *Δημιουργικότητα με Δ κεφαλαίο* και *δημιουργικότητα με δ μικρό* (Big C Creativity - little c creativity). Το 1999 η Βρετανική Συμβουλευτική Επιτροπή για τη Δημιουργική και Πολιτισμική Εκπαίδευση (NACCCE, 1999) πρότεινε τους όρους *ελίτ* και *δημοκρατική δημιουργικότητα* (elite-democratic). Η παραδοσιακή *ελίτ* ή «Δημιουργικότητα με Δ κεφαλαίο» είναι αυτή που αναφέρεται σε λίγους και χαρισματικούς ανθρώπους που έχουν κάνει σημαντικές εφευρέσεις/ανακαλύψεις όπως ο Da Vinci ή ο Einstein. Αυτός ο τύπος της δημιουργικότητας τονίζει τη σημασία του δημιουργικού προϊόντος και του δημιουργικού ατόμου και δεν έχει άμεση εφαρμογή στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Καμπύλης, Σπετσιώτης, Σταματίου, 2007).

Αντίθετα, η «δημοκρατική» ή «δημιουργικότητα με δ μικρό» θεωρείται ότι είναι έμφυτη και μπορεί να εκδηλωθεί από όλους τους ανθρώπους. Τονίζει τη σημασία της δημιουργικής διαδικασίας και του περιβάλλοντος και είναι ο τύπος της δημιουργικότητας που ενδιαφέρει άμεσα την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και συγχρόνως ο τύπος που αναζητήθηκε κατά τη διάρκεια των δύο κύκλων του επιμορφωτικού προγράμματος. Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά των δημιουργικών ανθρώπων είναι ο αποκλίνων τρόπος σκέψης, ένα σταθερό υπόβαθρο σκέψης, η γνώση ενός εξειδικευμένου τομέα, η εσωτερική δέσμευση για ανάληψη καθηκόντων και εστίαση, η ύπαρξη κινήτρων και η δεκτικότητα σε νέες προσεγγίσεις.



Ένα βασικό ερώτημα που προκύπτει, εστιάζει στο «αν στην εκπαιδευτική πραγματικότητα τα παραπάνω χαρακτηριστικά πράγματι ενδυναμώνονται με σταθερό τρόπο, δηλαδή συνειδητά μεθοδευμένο, και αν ναι, τότε με ποιες μεθοδεύσεις;» (Σοφός, 2019). Στον οδηγό για εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης για την εκπαίδευση μαθητών, που εξέδωσε το Υπουργείο Παιδείας το 2004 (Σοφός, 2019), παρουσιάζονται έξι βασικές παράμετροι με περαιτέρω επεξηγήσεις για την καλλιέργεια της δημιουργικότητας, που σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά δημιουργικών ανθρώπων:

1. Ενίσχυση αποκλίνουσας σκέψης
2. Βασικές δεξιότητες σκέψης
3. Εξειδικευμένη γνώση και δεξιότητες
4. Επιμονή στην εκτέλεση του καθήκοντος
5. Ύπαρξη κινήτρων και παρότρυνσης
6. Δεκτικότητα προς το νέο

Τα τελευταία χρόνια η αλματώδης ανάπτυξη του Web2.0 έδωσε μεγάλη ώθηση στη δημιουργικότητα και συνεργατική δημιουργικότητα στο σχολείο, προτείνοντας έναν πλούτο από νέα ψηφιακά εργαλεία. Η συνεισφορά του Web2.0 σύμφωνα με τον Αναστασιάδη (2014) «συνίσταται στην ενθάρρυνση της συμμετοχικής κουλτούρας μέσω της δημιουργίας και διαμοίρασης περιεχομένου», οπότε «υπό παιδαγωγικές προϋποθέσεις δύναται να συμβάλει στην ανάπτυξης της συνεργατικής δημιουργικότητας στη σχολική τάξη».

Οι δραστηριότητες για τη «δημιουργία βίντεο στο σχολείο» εστιάζουν σε εργαλεία και μεθόδους υποστήριξης όλων των σταδίων παραγωγής βίντεο στη σχολική τάξη, στο πλαίσιο της ενεργητικής μάθησης και της προσέγγισης των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται, δίνουν έμφαση στην προσέγγιση της κινηματογραφικής γλώσσας και στην αξιοποίηση συνεργατικών τεχνικών μάθησης, οι οποίες ενισχύουν τη συνεργατική δημιουργικότητα και έχουν τη δυνατότητα να κάνουν τη διδασκαλία ελκυστική στους νέους.

Σ' έναν κόσμο που κατακλύζεται από Μέσα, είναι σημαντικό οι μαθητές να επενδύουν όχι στην «απόκτηση», απομνημόνευση ή συσσώρευση γνώσεων, αλλά στην καλλιέργεια της ικανότητας να ανακαλύπτουν, αναλύουν, μοιράζονται, συζητούν τη γνώση (learning to learn), να έχουν τη δυνατότητα να ασκήσουν κριτική και βέβαια να γίνουν οι ίδιοι παραγωγοί νέας γνώσης. Συνεπώς, η δημιουργία βίντεο στο σχολείο συμβάλλει στην κατεύθυνση «γραμματισμού στα Μέσα», όπως καταγράφεται και προτείνεται στις συστάσεις της European Commission (EC) (2007;2010) και της Unesco (2011), καθώς και στην ενίσχυση της συνεργατικής δημιουργικότητας (με δ).

Πολλοί ερευνητές (Simonton, 2000; Kampylis et al., 2006; Starko, 2005; NACCCE, 1999) πιστεύουν ότι η επιστημονική έρευνα για τη δημιουργικότητα πρέπει να δώσει πρακτικές εφαρμογές και προγράμματα σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης, ώστε να καλύψει την απαίτηση των καιρών για δημιουργική εκπαίδευση.



## Καινοτομία στις διδακτικές πρακτικές

Σύμφωνα με τον Ματσαγγούρα (2003:123, όπως αναφέρεται στο Σοφός, 2019), η έννοια της καινοτομίας σχετίζεται με πρωτότυπες και πρωτοποριακές παρεμβάσεις στο εκπαιδευτικό σύστημα, που μπορούν να επιφέρουν αλλαγές στη νοοτροπία, στις πρακτικές, στους ρόλους και στη γενικότερη κουλτούρα του συστήματος. Η έννοια της δημιουργικότητας μπορεί να θεωρηθεί ότι αποτελεί το πρώτο στάδιο της διαδικασίας της καινοτομίας. Όταν εμφανίζεται η δημιουργικότητα στο κατάλληλο μαθησιακό περιβάλλον, το αποτέλεσμα οδηγεί στην καινοτομία.

Καινοτομία στο σχολείο μπορεί να θεωρηθεί η ανάπτυξη νέων πρακτικών διδασκαλίας και ο επανασχεδιασμός τους, η εισαγωγή και υλοποίηση νέων εκπαιδευτικών στόχων, η αξιοποίηση θεωριών, πρακτικών, ερευνητικών μεθοδολογιών σε νέα πεδία. Η καινοτομία στο σχολείο προωθείται με την:

- ♦ προσέγγιση σύνθετων εκπαιδευτικών θεμάτων, όπως η αντιμετώπιση των μαθησιακών δυσκολιών, η κοινωνική ένταξη των μειονοτήτων, η διδασκαλία των χαρισματικών παιδιών
- ♦ επίλυση προβλημάτων
- ♦ δοκιμή και έρευνα
- ♦ κριτική και δημιουργική σκέψη
- ♦ επικοινωνία και συνεργασία των τμημάτων/τάξεων/σχολείων
- ♦ θετική στάση στην αλλαγή

## ▼ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

### Ψηφιακός γραμματισμός στα Ο/Α Μέσα

Επισημαίνοντας την έλλειψη ενημερωμένων και επιμορφωμένων εκπαιδευτικών να αναλάβουν και να υποστηρίξουν την εκπαίδευση στα Ο/Α Μέσα (Buckingham, 2011; Andriourouli, Paradimitriou, Kourti, 2014; Σοφός, 2014; MEDEAnet, 2013; Μάθηση 2.0, 2012), πραγματοποιήθηκε μεταδιδακτορική έρευνα από το *Εργαστήριο Ψυχολογίας, Παιδαγωγικών Ερευνών και Μέσων στην Εκπαίδευση ΠΤΔΕ Ρόδου του Πανεπιστημίου Αιγαίου* με στόχο τη διερεύνηση του ψηφιακού γραμματισμού στα Ο/Α Μέσα των εκπαιδευτικών, σε εναρμόνιση με τις απαραίτητες γνώσεις για τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και τη σύνδεσή του με το σύγχρονο σχολείο με σαφή πλαίσια και συγκεκριμένες διδακτικές μεθοδολογίες. Η έρευνα περιλάμβανε βιβλιογραφική επισκόπηση του πεδίου σε συνδυασμό με έρευνα δράσης, κατά την οποία έγινε εξ αποστάσεως επιμόρφωση εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης το σχολικό έτος 2018-19 σε συνεργασία με την *Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση του ΥΠΠΕΘ*. Η επιμόρφωση πραγματοποιήθηκε σε δύο κύκλους των 6 εβδομάδων ο καθένας, οι οποίοι περιλάμβαναν 6 αντίστοιχες θεματικές ενότητες, προσεγγίζοντας καλές πρακτικές αξιοποίησης Ο/Α μέσων στο σύγχρονο σχολείο:



- ♦ Θ1. Εισαγωγή - Πρόσβαση και Αναζήτηση Ο/Α πόρων
- ♦ Θ2. Ένταξη σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης και Παιδαγωγική Αξιοποίηση
- ♦ Θ3. Μεικτή μάθηση - *Flipping Classrooms*
- ♦ Θ4. Κριτική Προσέγγιση
- ♦ Θ5. Δημιουργική Παραγωγή - Μέθοδοι
- ♦ Θ6. Δημιουργική Παραγωγή Ο/Α έργων

Ο προσανατολισμός των εκπαιδευτικών παρεμβάσεων της εκπαίδευσης στα Μέσα προτείνει έξι κατηγορίες στόχων, όπου τα Μέσα προσεγγίζονται ως δυνατότητες κριτικής διάδρασης στον βίοκοσμο των μαθητών (Σοφός, 2015). Οι έξι κατηγορίες προσεγγίζονται μέσα από τις Θεματικές ενότητες, όπως φαίνεται στον κατάλογο:

1. Γνωρίζω τα Μέσα (Θεματικές ενότητες Θ1)
2. Εκφράζομαι με τα Μέσα (Θεματικές ενότητες Θ5, Θ6)
3. Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με τα Μέσα (Θεματικές ενότητες Θ3, Θ5, Θ6)
4. Ερευνώ και πληροφορούμαι με τα Μέσα (Θεματικές ενότητες Θ2, Θ4)
5. Εργάζομαι και οικοδομώ γνώση με τα Μέσα (Θεματικές ενότητες Θ5, Θ6)
6. Στοχάζομαι πάνω στα Μέσα (Θεματικές ενότητες Θ4)

Στην έρευνα δράσης συμμετείχαν 11 εκπαιδευτικοί στην πιλοτική (DigLiteracy\_2018<sup>1</sup>: 1ος κύκλος επιμόρφωσης) και 30 στην κυρίως έρευνα (DigLiteracy\_2019<sup>2</sup>: 2ος κύκλος επιμόρφωσης), οι οποίοι επιμορφώθηκαν μέσω της πλατφόρμας ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης *Aegean Moodle*, εφαρμόσανε πιλοτικά και αξιολογήσανε στις τάξεις τους ένα σύστημα μεθοδολογιών δημιουργικής αξιοποίησης των ψηφιακών Ο/Α μέσων, λειτούργησαν ως ομάδα εστίασης (*focus group*) και κατέγραψαν τις απόψεις, προβληματισμούς και προτάσεις τους για βελτίωση του Προγράμματος Επιμόρφωσης. Στην πλατφόρμα Moodle αναρτήθηκε το πολυμορφικό εκπαιδευτικό υλικό και δραστηριότητες εφαρμογής στη σχολική τάξη για καθεμία από τις 6 ενότητες. Οι επιμορφούμενοι παρουσίαζαν τις εργασίες τους στη «Δραστηριότητα Δημοσίου Διαλόγου» κάθε ενότητας και συζητούσαν σχετικά με την εφαρμογή τους με τους συναδέλφους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς. Η σύγχρονη επικοινωνία υλοποιήθηκε μέσω της πλατφόρμας Big Blue Button σε 7 συνεδρίες - μία για κάθε ενότητα/εβδομάδα και μία τελική συνεδρία με συνολική συζήτηση απολογισμού/αναστοχασμού.

Το εξ αποστάσεως Πρόγραμμα Επιμόρφωσης «Ψηφιακός γραμματισμός σε Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης» στόχευε στη διερεύνηση των μεθόδων και καλών πρακτικών υποστήριξης ενός πλαισίου ψηφιακού γραμματισμού και ένταξης ψηφιακών Ο/Α μέσων στη σχολική εκπαίδευση. Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα είναι να ενημερωθούν οι εκπαιδευτικοί για τις καλές πρακτικές αξιοποίησης των Ο/Α Μέσων στη σχολική εκπαίδευση και να εφαρμόσουν μεθόδους κριτικής προσέγγισης και δημιουργικής παραγωγής Ο/Α μέσων.

1. <https://aegeanmoodle.aegean.gr/course/view.php?id=1252>

2. <https://aegeanmoodle.aegean.gr/course/view.php?id=1440>



Σε καθεμία από τις 6 θεματικές ενότητες παρουσιάζονται καλές πρακτικές ή βέλτιστα σενάρια διδασκαλίας αξιοποίησης Ο/Α πόρων με μεικτή μάθηση, τις οποίες/τα οποία οι εκπαιδευτικοί καλούνται να εφαρμόσουν, επεκτείνουν ή προσαρμόσουν στην τάξη τους. Στο πλαίσιο των θεματικών ενότητων Θ3, Θ4, Θ5, Θ6, προτάθηκε στους εκπαιδευτικούς να εφαρμόσουν δραστηριότητες, οι οποίες αξιοποιούν μεθόδους ενίσχυσης της δημιουργικότητας των μαθητών. Το περιεχόμενο και οι προτάσεις ανά θεματική ενότητα αναπτύσσονται στις επόμενες παραγράφους.

### Θ3.Μεθοδολογία Μεικτής μάθησης

Στην τρίτη θεματική ενότητα Θ3, παρουσιάζονται μέθοδοι αξιοποίησης του Ο/Α υλικού, συνδυάζοντας εξ αποστάσεως μελέτη και ομαδικές δραστηριότητες στην τάξη (μοντέλο μεικτής μάθησης - flipping classrooms) και τα πλεονεκτήματά τους όσον αφορά την ενίσχυση της ενεργητικής μάθησης μέσα στην τάξη. Το μοντέλο «Αντεστραμμένη Τάξη» - “flipped classroom” (University of Northern Colorado, 2013) αναφέρεται στην πιο ορθολογική διάθεση του χρόνου διδασκαλίας, υποστηρίζοντας την ενεργό συμμετοχή του μαθητή και αξιοποιώντας τις ευκαιρίες κριτικής σκέψης, που προσφέρονται κυρίως μέσα στην κοινωνική δομή της «τάξης». Με τον τρόπο αυτόν ενισχύεται η αυτονομία του μαθητή και η συνεργατικότητά του, ωθώντας τον να αναγνωρίζει μαθησιακές ανάγκες και εκπαιδευτικές πηγές, να θέτει μαθησιακούς στόχους και να αξιολογεί τον βαθμό επίτευξής τους. Τα σενάρια που προτάθηκαν για εφαρμογή είναι:

1. Το βέλτιστο σενάριο στην πλατφόρμα ΑΙΣΩΠΟΣ με τίτλο «Τα βουνά της Ελλάδας» (<http://aesop.iep.edu.gr/node/12426>).
2. Το σενάριο «Δημοκρατία και Εκπαίδευση», που στηρίζεται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Ιδρύματος της Βουλής των Ελλήνων «Εργαστήρι Δημοκρατίας» και έχει επεκταθεί για να υποστηρίξει τη Μεθοδολογία της Αντεστραμμένης Τάξης (<http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/401?locale=el>).
3. Το σενάριο «Η Φωτοσύνθεση» από το Φωτόδεντρο/Υλικό χρηστών, το οποίο αποτελεί επέκταση του σεναρίου «Υλοποίηση Προγράμματος eTwinning για αξιοποίηση της Μεθοδολογίας Αντεστραμμένης Τάξης».
4. Το σενάριο «Το νερό: πηγή ζωής», το οποίο αξιοποιεί βίντεο από το Φωτόδεντρο/Βίντεο <http://photodentro.edu.gr/video/handle/8522/263?locale=el>.

### Κριτική Προσέγγιση

Η τέταρτη ενότητα Θ4 ξεκινάει με μια σκιαγράφηση βασικών εννοιών που σχετίζονται με την κριτική προσέγγιση των Ο/Α μέσων και τη σύνδεσή τους με τη δημιουργία ενημερωμένων και ενεργών πολιτών. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται καλές πρακτικές ή βέλτιστα σενάρια διδασκαλίας καλλιέργειας δεξιοτήτων κριτικής προσέγγισης Ο/Α



πόρων, ανάπτυξης αυτόνομης κριτικής κατανόησης, ενισχύοντας έτσι την ενεργή πολιτεότητα και την εμπάθυση της δημοκρατίας. Οι προτεινόμενες δραστηριότητες ολοκληρώνονται με τη φάση της δημιουργίας ψηφιακού περιοδικού, ψηφιακής αφίσας ή διαφημιστικού σποτ, βίντεο-παρωδίας, μετατρέποντας τους μαθητές από παθητικούς θεατές σε ενεργούς συμμετέχοντες (παραγωγο-καταναλωτές/prosumers).



Εικόνες 1, 2: Μαθητικές δημιουργίες των ενότητων Θ4, Θ5.

Οι δραστηριότητες που προτάθηκαν στους εκπαιδευτικούς σχετικά με τη δημιουργικότητα, προέρχονται από την καλή πρακτική του ευρωπαϊκού έργου MIL/peer «Μήνας εκπαίδευσης στα Μέσα» (<https://milpeer.eu/documents/130/>). Μετά τις δραστηριότητες κριτικής ανάλυσης διαφημίσεων, προτείνεται οι μαθητές να περάσουν στο στάδιο της παραγωγής, όπου θα δημιουργήσουν τις δικές τους Ο/Α διαφημίσεις ατομικά ή σε ομάδες, π.χ. ηχητική διαφήμιση για ραδιόφωνο, οπτικοακουστική για την τηλεόραση, χρησιμοποιώντας εφαρμογές επεξεργασίας ήχου. Σκοπός είναι να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να γίνουν δημιουργικοί και κριτικοί μέσα από μια ευχάριστη δραστηριότητα και όχι να παραχθεί μια επαγγελματική εργασία. Στο τέλος, οι μαθητές παρουσιάζουν τις εργασίες τους, αιτιολογούν τις επιλογές τους και συζητούν/αξιολογούν τόσο τη δική τους διαδικασία σκέψης και εργασίας, όσο και των υπολοίπων μαθητών/ομάδων.





## Μέθοδοι Δημιουργικής Παραγωγής

Η πέμπτη ενότητα Θ5 εστιάζει σε μεθόδους δημιουργικής παραγωγής βίντεο μέσα στη σχολική τάξη, αξιοποιώντας συνεργατικές τεχνικές μάθησης. Τα στάδια της δημιουργίας βίντεο παρουσιάζονται από τη φάση της ιδέας, συγγραφής/εικονογράφησης του σεναρίου, γυρισμάτων, επεξεργασίας των πολυμεσικών στοιχείων, αναστοχασμού και τις δυνατότητες τελικής διάχυσης σε ψηφιακά ή κοινωνικά μέσα αναλόγως με τα πλαίσια δημιουργίας του βίντεο. Στην ενότητα Θ5 προτείνεται η εφαρμογή τους μέχρι τη δημιουργία storyboard. Το σενάριο που θα αναπτυχθεί, προτείνεται να συνεχιστεί στη δημιουργία βίντεο στην επόμενη ενότητα, τη Θ6.

Δραστηριότητα	Καλή πρακτική/σενάριο
1. Δημιουργώντας βίντεο στο σχολείο: μια ομαδική δραστηριότητα μάθησης	Εφαρμογή συνεργατικών δραστηριοτήτων μέχρι τη δημιουργία storyboard <a href="http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-01-24/42-2016-02-09-13-41-21">http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-01-24/42-2016-02-09-13-41-21</a>
2. Μελέτη βίντεο	Βίντεο της ημερίδας «Δημιουργία κινηματογραφικών ταινιών από μαθητές» <a href="http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-01-24/55-2016-02-29-14-00-48">http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-01-24/55-2016-02-29-14-00-48</a>
3. Μελέτη: 10 Βήματα για την επεξεργασία βίντεο	<a href="http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-26/39-10">http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-26/39-10</a>
4. Μελέτη βίντεο	Η εικόνα & ο ήχος <a href="http://www.i-create.gr/#sp-seminaria">http://www.i-create.gr/#sp-seminaria</a> <a href="http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-58/49-tutorial-the-image">http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-14-01-58/49-tutorial-the-image</a> <a href="http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-19-56/48-tutorial-the-sound">http://www.i-create.gr/index.php/item/2016-02-09-11-19-56/48-tutorial-the-sound</a>
5. Σινεμά Διάβασες;	Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Ταινιών Μικρού Μήκους <a href="http://cinemadiavases.blogspot.gr/">http://cinemadiavases.blogspot.gr/</a>

Πίνακας 1: Προτεινόμενες δραστηριότητες για εφαρμογή της ενότητας Θ5.

## Δημιουργική Παραγωγή Βίντεο

Στην έκτη ενότητα Θ6, οι εκπαιδευτικοί καλούνται να εφαρμόσουν προτεινόμενα σενάρια δημιουργίας βίντεο, συνεχίζοντας τα έργα τους με γυρίσματα και επεξεργασία των πολυμεσικών στοιχείων. Προτείνονται για εφαρμογή:

1. Το βέλτιστο σενάριο της πλατφόρμας Αίσωπος, «Δημιουργία βίντεο στο School-Lab» (<http://aesop.iep.edu.gr/node/13278>) και
2. Η τεχνική του stop motion animation από τις Τεχνικές κινούμενης εικόνας (Medea Award 2013, <http://kinoumeno.gr/>).

Στη συνέχεια, τα Ο/Α έργα αναρτώνται και οι εκπαιδευτικοί, αναστοχάζομενοι, ανταλ-



λάσσουν γνώμες και απόψεις για τα έργα τους και τη διαδικασία παραγωγής στο Φόρουμ «Δραστηριότητα Δημοσίου Διαλόγου». Οι εργασίες που αναπτύχθηκαν από τους επιμορφούμενους, αξιοποίησαν ένα μεγάλο εύρος εργαλείων

- ♦ Web2.0 (Tagul, Wordclouds, Storyjumper, Kizoa, Voki, Kidspiration, Wordart)
- ♦ Λογισμικό e-shadow, Geogebra
- ♦ Λογισμικό επεξεργασίας εικόνας, ήχου και βίντεο, όπως Windows Movie Maker, Videopad, Audacity, Comic Creator

## ➤ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ

### Δημιουργία στην αντεστραμμένη τάξη

Η μεθοδολογία της αντεστραμμένης τάξης εφαρμόστηκε την 3η εβδομάδα και κατά τη διάρκεια της αξιοποιήθηκαν οι δραστηριότητες ενεργητικής μάθησης και συνεργατικής δημιουργικότητας μέσα στην τάξη. Στο πλαίσιο της εφαρμογής της Μεικτής μάθησης - Flipping Classrooms (Θ3), μαθητές σε ομαδική εργασία:

- ♦ Αξιοποίησαν το λογισμικό GeoGebra στη Β΄ Δημοτικού, στη δραστηριότητα «Φτιάχνω και μετρώ ευθύγραμμα τμήματα».
- ♦ Δημιούργησαν συννεφέλεξα στο Wordart, χρησιμοποιώντας το νέο λεξιλόγιο και απλές προτάσεις με τις λέξεις που αναφέρονται σε τραγούδια.
- ♦ Δημιούργησαν avatar μέσω του εργαλείου Voki με την ηχογραφημένη φωνή τους, χρησιμοποιώντας εκφράσεις για το αγαπημένο τους χρώμα στα γερμανικά.
- ♦ Προετοίμασαν πειράματα που περιγράφονται στο βιβλίο της Μελέτης Περιβάλλοντος.

Καταγράφονται ενδεικτικά σχόλια εκπαιδευτικών μετά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων:

- ♦ *«Τους μάγεψε η ενασχόληση με την τεχνολογία ως εργαλείο ενεργητικής μάθησης».*
- ♦ *«Ένα διαφορετικό μάθημα, που τα παιδιά το χάρηκαν ειλικρινά, καθώς μπήκαν στον ρόλο του ερευνητή, το βίωσαν με έναν άλλο τρόπο πιο γοητευτικό, που μόνα τους ανακάλυπταν τη γνώση, που βοήθησαν τους «συνοδοιπόρους» τους να βαδίζουν όλοι μαζί παράλληλα, που έπαιξαν παιχνίδια, που διαχειρίστηκαν, συν-αποφάσισαν κατά μία έννοια μαζί μου την έκβαση της διδασκαλίας! Διασκέδαση και απόλαυση της κατάκτησης της γνώσης!».*

### Δημιουργία και κριτική σκέψη

Στο πλαίσιο των εφαρμογών της κριτικής προσέγγισης στην ενότητα Θ4, μαθητές σε ομαδική εργασία:

- ♦ Συμμετείχαν σε παρωδία εκπομπής: *«Οι μαθητές σε ομάδες επέλεξαν μία από τις εκπομπές των μελών της ομάδας για να της αλλάξουν το ύφος».*



- ♦ Δημιούργησαν συννεφόμενα με Tagul ή worldclouds<sup>3</sup> ως μικρό εγχείρημα να πειραματιστούν στην αποχή από τα Μέσα. *«Επέλεξαν το σχήμα της τηλεόρασης, αφού στα παιδιά αναδείχτηκε το πιο διαδεδομένο και το πιο δημοφιλές μέσο».*
- ♦ Δημιούργησαν διαφημίσεις στο πλαίσιο της δραστηριότητας «Κριτική ανάλυση διαφήμισης»: *«Στο στάδιο της παραγωγής συνεργάστηκαν ως “διαφημιστές” σε ομάδες και δημιούργησαν μια αφίσα για να διαφημίσουν ένα φανταστικό προϊόν, λαμβάνοντας υπόψη τις συμβάσεις των διαφημίσεων που είχαμε συζητήσει».*
- ♦ Συνέχισαν στις ίδιες ομάδες, δημιουργώντας συννεφόμενα και χρησιμοποιώντας το καινούριο λεξιλόγιο του επαγγέλματος.

Ως δυνατά στοιχεία των δραστηριοτήτων της ενότητας Θ4, αναφέρθηκαν:

- ♦ *Η συνεργατική μάθηση και το γεγονός ότι άπτεται της εμπειρίας των παιδιών και αυτό την καθιστά ελκυστική και ενδιαφέρουσα.*
- ♦ *Η ενεργή συμμετοχή και προσωπική έκφραση.*
- ♦ *Ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας, αυθεντικό πλαίσιο μάθησης, προωθεί την ενεργό συμμετοχή των μαθητών.*

### Δημιουργία Βίντεο

Η πέμπτη και έκτη ενότητα (Θ5, Θ6) χαρακτηρίστηκαν από τους εκπαιδευτικούς για τη βιωματικότητα των δράσεων, τη δυνατότητα που δίνεται στους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες σύμφωνα με τις ιδιαιτερότητές τους, τα κίνητρα για καινοτομία και δημιουργία, την αλληλεπίδραση και την *«ενεργή συμμετοχή των παιδιών σε όλα τα στάδια των δραστηριοτήτων»*. Ακόμη οι εκπαιδευτικοί σχολίασαν: *«Απίστευτη πληθώρα υλικού! Όλα πλουσιότατα και πλουσιοπάροχα αφιερωμένα στους επιμορφούμενους!»* και *«Είχε πολλές πληροφορίες για διάφορες δραστηριότητες και τρόπους για να υλοποιηθεί η εργασία»*.

Σύμφωνα με τους εκπαιδευτικούς, οι μαθητές αισθάνθηκαν ότι συμμετείχαν σε δραστηριότητες αυθεντικές, βιωματικές, σύγχρονες, συνεργατικές, ελκυστικές. Σε γενικές γραμμές δεν υπήρξαν προβλήματα κατά τη διάρκεια της εφαρμογής των δραστηριοτήτων, εκτός από την έκτη ενότητα, όπου καταγράφηκαν αρκετά κατά τη δημιουργία βίντεο σε δύο τάξεις. Ωστόσο, σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, καταγράφηκε ότι η πλειονότητα των μαθητών *«έδειξε μεγάλη προθυμία και ενθουσιασμό, καθώς δημιουργούσε σκηνικά σε ομάδες, ζωγράφιζε ή ηχογραφούσε. Ήταν πολύ σημαντικό και κίνητρο για τους μαθητές να βλέπουν το έργο τους σε κάθε βήμα»*.

Η παραγωγή βίντεο θεωρήθηκε μια σημαντική συνεργατική δραστηριότητα μάθησης, που, ωστόσο, απαιτεί χρόνο και τη σύμφωνη γνώμη των γονέων για τη βιντεοσκόπηση των μαθητών. Εναλλακτικά, προτάθηκε η αξιοποίηση avatar και/ή δημιουργία animation είτε με κατασκευές είτε με αξιοποίηση λογισμικών, με στόχο τη μείωση της έκθεσης των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί δήλωσαν ότι θα ήθελαν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους στην επεξεργασία και μοντάζ του βίντεο και θα προ-

3. <https://www.wordclouds.com/>



τιμούσαν μια δια ζώσης επιμόρφωση, ώστε να έχουν την άμεση στήριξη από τους ειδικούς βήμα προς βήμα. «Έχει αλλάξει ο τρόπος που μαθαίνουν τα παιδιά σήμερα και όλα αυτά μας βοηθούνε. Τα Ο/Α Μέσα βοήθανε πολύ στη σύγχρονη διδασκαλία» αναφέρεται χαρακτηριστικά.

Στο πλαίσιο των εφαρμογών της δημιουργικής παραγωγής στην ενότητα Θ5, οι εκπαιδευτικοί εξοικειώθηκαν με τα βήματα δημιουργίας βίντεο, ενθάρρυναν και υποστήριξαν την ομαδική εργασία των μαθητών, ακολουθώντας τα στάδια για τη δημιουργία ταινίας σύμφωνα με τις προτεινόμενες δραστηριότητες. Το τελικό προϊόν (βίντεο, ψηφιακή αφήγηση, animation, φωτοϊστορία) ολοκληρώθηκε κατά την ενότητα Θ6. Οι μαθητικές δημιουργίες των δύο κύκλων επιμόρφωσης παρουσιάζονται στους Πίνακες 2, και 3.

### Απόψεις των εκπαιδευτικών

Οι απόψεις των εκπαιδευτικών μετά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων των ενότητων Θ5 και Θ6 της δημιουργικής παραγωγής παρατίθενται πιο κάτω:

- ♦ «Αλλά καθώς η παιδική φαντασία είναι πλουσιότερη από αυτήν των ενηλίκων και βρίθει από εξαιρετικές ιδέες δε θέλησα να την περιορίσω στο πώς ακριβώς αντιλήφθηκε το σοβαρό και ευαίσθητο θέμα της μετανάστευσης. Ακόμη και η κίνηση μιας απλής γραμμής είναι αρκετή για να τα ξεσηκώσει και να φωνάξουν “Ουάουου μαγικό!!!”».
- ♦ «Η οργάνωση του υλικού και το μοντάζ ήχου μου έδωσαν πολύ γενικές πληροφορίες για να υλοποιήσω την ιδέα που έχω στο μυαλό μου».
- ♦ «Δυσκολεύτηκα πολύ να μπω στη λογική της γραμμικής επεξεργασίας και των τεχνικών σύνθεσης βίντεο και θεώρησα ότι είναι μια αρκετά απαιτητική διαδικασία που απευθύνεται σε ανθρώπους πιο έμπειρους στον τομέα».
- ♦ «Οι συμβουλές για πολλές κάμερες και για τη σωστή επιλογή των πλάνων μου ήταν απόλυτα κατανοητές, αν και νομίζω ότι θα τις χρησιμοποιήσω στο μέλλον».
- ♦ «Δημιουργικότητα και έμπνευση για να γεννηθούν καινούριες ιδέες και πληθώρα οδηγιών βήμα προς βήμα».

Τίτλος	Διεύθυνση
Ψηφιοποίηση παραμυθιού	<a href="https://drive.google.com/file/d/1qka-rO1Xypts75B92hpDsmZ3E5RBm9grs/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1qka-rO1Xypts75B92hpDsmZ3E5RBm9grs/view?usp=sharing</a>
Erasmus + Inclusive Learning for Students	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gVZszQdWzCE">https://www.youtube.com/watch?v=gVZszQdWzCE</a>
ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	<a href="https://drive.google.com/file/d/1o_DnKKC4lj5eHFQU86tclSJvDVH8AJJ-/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1o_DnKKC4lj5eHFQU86tclSJvDVH8AJJ-/view?usp=sharing</a>
Ο Καραγκιόζης Παραμυθιάς	<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&amp;v=XQXe3dp-ow0">https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&amp;v=XQXe3dp-ow0</a>



Τα πελάγη και οι οροσειρές της Ελλάδας	<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&amp;v=FxXvkqdnkMc">https://www.youtube.com/watch?time_continue=10&amp;v=FxXvkqdnkMc</a>
Βία στο σχολείο	<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=NC9MoeTeO7o">https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=NC9MoeTeO7o</a>
Οι τοιχογραφίες του 5ου Δημοτικού Σχολείου Αλεξανδρούπολης	<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&amp;v=vcCld6g3CDA">https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&amp;v=vcCld6g3CDA</a>
Playing with Protons	<a href="https://www.youtube.com/channel/UC-HDNvn7JKf6oFinCoHhacA">https://www.youtube.com/channel/UC-HDNvn7JKf6oFinCoHhacA</a>
Φωτεινή δέσμη του επιταχυντή LCH του CERN	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6cGkxkPeDMM">https://www.youtube.com/watch?v=6cGkxkPeDMM</a>
Ψηφιακή αφήγηση «τι συμβαίνει στο CERN»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UOfE4KqMgo&amp;index=25&amp;list=UU-HDNvn7JKf6oFinCoHhacA">https://www.youtube.com/watch?v=UOfE4KqMgo&amp;index=25&amp;list=UU-HDNvn7JKf6oFinCoHhacA</a>
Ταξίδι στο σύμπαν	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qEJiqhfm9Y8&amp;t=18s">https://www.youtube.com/watch?v=qEJiqhfm9Y8&amp;t=18s</a>

Πίνακας 2: Μαθητικές δημιουργίες 1ου κύκλου επιμόρφωσης.

Τίτλος	Διεύθυνση
Ψηφιακό παραμύθι	<a href="https://read.bookcreator.com/library/-LeG2xeJT6IATrT1od9J">https://read.bookcreator.com/library/-LeG2xeJT6IATrT1od9J</a>
Animation - Σκουλικάκης	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=86fDykzBZ6g&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=86fDykzBZ6g&amp;feature=youtu.be</a>
Παραγωγή ανακυκλωμένου χαρτιού	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kePtwx7L5ow&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=kePtwx7L5ow&amp;feature=youtu.be</a>
Η αρπαγή της κότας: Συγγραφή και Αφήγηση παραμυθιού	<a href="https://youtu.be/8dMEHDBdq3Y">https://youtu.be/8dMEHDBdq3Y</a>
Βίντεο: Ο τόπος μας - Γερμανικά	<a href="https://www.kizoa.de/Movie-Maker/d198435613kP727645702o111/mein-ort">https://www.kizoa.de/Movie-Maker/d198435613kP727645702o111/mein-ort</a>
Βίντεο: η λίμνη Βιστωνίδα	<a href="https://youtu.be/tCYrGnnhQzI">https://youtu.be/tCYrGnnhQzI</a>
Παρουσίαση από το Β'2!	<a href="https://youtu.be/gKBByXImAdM">https://youtu.be/gKBByXImAdM</a>
Η διάσωση της πριγκίπισσας	<a href="https://youtu.be/mWiZsFW8KSc">https://youtu.be/mWiZsFW8KSc</a>
Stop motion video	<a href="http://bit.ly/stopmotion19">http://bit.ly/stopmotion19</a>
Φωτο-ιστορία	<a href="https://youtu.be/B-m4VK827cl">https://youtu.be/B-m4VK827cl</a>
Ψηφιακό παραμύθι	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=oTHQRyejXoo">https://www.youtube.com/watch?v=oTHQRyejXoo</a>
Ασφάλεια στο διαδίκτυο	<a href="https://youtu.be/mWiZsFW8KSc">https://youtu.be/mWiZsFW8KSc</a>

Πίνακας 3: Μαθητικές δημιουργίες 2ου κύκλου επιμόρφωσης.

Ως δυνατά στοιχεία των δραστηριοτήτων της ενότητας Θ5 αναφέρθηκαν:

- ♦ Η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών και η δημιουργικότητα.
- ♦ Η συνεργασία μεταξύ των μαθητών/τριών σε μια δραστηριότητα με νόημα (δημιουργία φωτοκόμικ).



- ♦ Η συμμετοχικότητα, συνεργατικότητα, πρωτοτυπία.
- ♦ Είναι επίκαιρη - αυθεντικό πλαίσιο μάθησης, ελκυστικό και σύγχρονο.
- ♦ Η άμεση εμπλοκή των παιδιών, η συνεργασία τους και η αγωνία για το αποτέλεσμα!
- ♦ Το να καταφέρεις να δημιουργήσεις ψηφιακό υλικό, το να δεις να παίρνει ψηφιακή μορφή μια σκέψη, μια ιδέα και να μπορείς να ανατρέχεις σ' αυτήν!
- ♦ Τα παιδιά κατάφεραν να υλοποιήσουν τη δραστηριότητα χωρίς δυσκολίες και είχαν τα επιθυμητά αποτελέσματα σε λίγο χρόνο - ήταν κάτι πολύ καινούριο γι' αυτά.

Ως δυνατά στοιχεία των δραστηριοτήτων της ενότητας Θ6 αναφέρθηκαν:

- ♦ Η καινοτομία της.
- ♦ Αίσθηση δημιουργικότητας, η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών.
- ♦ Επίκαιρη και κοντά στα ενδιαφέροντα των μαθητών.
- ♦ Η αμεσότητα - άμεση εμπλοκή των μαθητών.
- ♦ Τα σημεία που εμπλέκονται ουσιαστικά τα παιδιά: αφήγηση, εικονογράφηση.
- ♦ Το τελικό παραγόμενο! Η χαρά της δημιουργίας!
- ♦ Κινητοποίηση των μαθητών, βιωματικό μάθημα.
- ♦ Η δημιουργία οπτικού υλικού.
- ♦ Ένωσαν πως έκαναν κάτι πολύ ιδιαίτερο και δεν φαντάζονταν ποτέ τη διαδικασία που χρειάζεται για να φτιαχτεί ένα Animation.

Οι δυσκολίες που καταγράφηκαν, αφορούν τη συνεργασία με άλλους εκπαιδευτικούς, καθώς και προβλήματα εξοπλισμού (κάμερες/μικρόφωνα κ.λπ.), τα οποία επιλύθηκαν με την αξιοποίηση κινητών τηλεφώνων.

## ➤ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι συμμετέχοντες του εξ αποστάσεως Προγράμματος Επιμόρφωσης εξοικειώθηκαν γρήγορα με την πλατφόρμα Moodle, παρά το γεγονός ότι δεν γνώριζαν το συγκεκριμένο περιβάλλον. Η συμμετοχή των εκπαιδευτικών ήταν ενθουσιώδης στο Φόρουμ τόσο με αναρτήσεις για τις δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν όσο και με τις απαντήσεις/ανταλλαγή απόψεων. Ομοίως οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν με ευκολία την πλατφόρμα Big Blue Button και η συμμετοχή στις τηλεσυναντήσεις ήταν ενθουσιώδης και συστηματική. Η δυνατότητα να δουν την καταγραφή της τηλεσυνάντησης σε βίντεο «κατ' απαίτηση» ζητήθηκε εξ αρχής από τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς και αξιοποιήθηκε από αρκετούς, ιδιαίτερα όσους δεν μπορούσαν να πάρουν μέρος «ζωντανά».

Το πρόγραμμα διευκόλυνε την αλληλεπίδραση και την ενεργητική εμπλοκή των εκπαιδευτικών, κινητοποίησε το ενδιαφέρον τους για εμπάθυνση και συνέβαλε σημαντικά στη προσπάθειά τους να οικοδομήσουν τις νέες γνώσεις. Οι ενότητες του προγράμματος σχεδιάστηκαν με στόχο να προσεγγίσουν τον παραδοσιακό τρόπο αξιοποίησης βίντεο στην τάξη, αλλά κυρίως τις σύγχρονες τάσεις που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία και το Διαδίκτυο. Παρείχαν ένα εύρος ανοικτών μεθοδολογιών,



διδακτικών σεναρίων και καλών πρακτικών που εφαρμόζονται στο πεδίο του ψηφιακού γραμματισμού στα Ο/Α Μέσα σε εθνικό και διεθνές επίπεδο, τις οποίες γνώρισαν οι εκπαιδευτικοί και προσπάθησαν να ενσωματώσουν στη διδασκαλία τους.

Η επαναχρησιμοποίηση (επέκταση/προσαρμογή) των ανοικτών μεθοδολογιών, σεναρίων και καλών πρακτικών με νέα δημιουργική ματιά κάθε φορά ενίσχυσε την καινοτομία στις διδακτικές πρακτικές. Οι ανοικτές εκπαιδευτικές πρακτικές οικοδομούν πάνω στο κοινό “διανοητικό κεφάλαιο”, περιορίζοντας την άσκοπη επανάληψη παρόμοιων προσπαθειών, καθώς και στη συνεργασία που βελτιώνει την ποιότητα (Παπαδημητρίου, 2017).

Στηριζόμενοι σε αυτές, οι εκπαιδευτικοί έδειξαν ανοικτό πνεύμα και δοκίμασαν την «αλλαγή» στις διδακτικές μεθόδους τους, εφαρμόζοντας «αντεστραμμένες τάξεις» και ενθαρρύνοντας τη μαθητική δημιουργικότητα. Συνεπώς, ο δυναμικός σχεδιασμός των διδακτικών παρεμβάσεων που υλοποιήθηκαν μέσα στην τάξη προώθησε τη σχολική καινοτομία. Οι μαθητές, ακολουθώντας τις προτεινόμενες μεθοδολογίες, δημιούργησαν βίντεο, ψηφιακές αφηγήσεις, φωτοϊστορίες, stop motion animation, ηλεκτρονικό θέατρο σκιών. Από όλους τους εκπαιδευτικούς καταγράφηκε η ενθουσιώδης συμμετοχή των μαθητών κατά τα στάδια της δημιουργικής παραγωγής. Τα έργα αναπτύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό στην ευέλικτη ζώνη, σε ευρωπαϊκά προγράμματα ή προγράμματα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης/ασφάλειας στο Διαδίκτυο, στα μαθήματα της Λογοτεχνίας, Μαθηματικών, Ξένης Γλώσσας, Εικαστικών - σε όλο το εύρος των γνωστικών αντικειμένων.

Οι προτεινόμενες μεθοδολογίες αξιοποιούν τα στάδια ανάπτυξης της δημιουργικότητας με βάση τη βιβλιογραφία, δηλαδή την προετοιμασία, την επώαση, τη διαφώτιση και την επαλήθευση. Η μαθητική δημιουργικότητα καλλιεργήθηκε σε μεγάλο βαθμό με την αξιοποίηση ανοικτών εφαρμογών Web2.0, προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου και βίντεο. Η χρήση των κινητών τηλεφώνων και των αντίστοιχων εφαρμογών έδωσε συχνά λύσεις σε τεχνικά προβλήματα, έτσι ώστε τα κινητά τηλέφωνα αποτέλεσαν ισχυρά και ευέλικτα εργαλεία δημιουργίας.

Οι εκπαιδευτικοί κλήθηκαν να εφαρμόσουν ανοικτές πρακτικές, καλλιεργώντας παράλληλα τα χαρακτηριστικά των δημιουργικών ανθρώπων. Ο εκπαιδευτικός σήμερα καλείται να διαμορφώσει σύγχρονα ελκυστικά περιβάλλοντα μάθησης (Παπαδημητρίου, 2014b) και στο πλαίσιο της έρευνας, αναδείχθηκε ο καθοριστικός του ρόλος να ενθαρρύνει, διευκολύνει, συμβάλλει σε κάθε στάδιο τις προσπάθειες των μαθητών.

Η μεταδιδασκαρική έρευνα αναδεικνύει ότι η δημιουργικότητα και η καινοτομία ενισχύονται με καθορισμένες «ανοικτές» μεθοδολογίες, καθώς και συνεργατικές, βιωματικές και ενεργητικές τεχνικές μάθησης. Οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν στην τάξη συντέλεσαν αφενός στην προσέγγιση γνωστικών αντικειμένων με εναλλακτικό τρόπο και αφετέρου στην καλλιέργεια των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (P21, nd).



## Βιβλιογραφία Ξενόγλωσση

- Andriopoulou, I., Papadimitriou, S., & Kourti, E. (2014). *Media and Information Literacy Policies in Greece (2013)*, ANR TRANSLIT and COST Transforming Audiences/ Transforming Societies, Paris. Retrieved on 29 November, 2015, from [http://ppemi.ens-cachan.fr/data/media/colloque140528/rapports/GREECE\\_2014.pdf](http://ppemi.ens-cachan.fr/data/media/colloque140528/rapports/GREECE_2014.pdf)
- Buckingham, D. (2011). *Media Literacy and Media Education in the Age of 'Media 2.0': A Critical View*. Ανακτήθηκε στις 21 Αυγούστου, 2015 από: <http://vimeo.com/32775695>
- Craft, A. (2000). *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. Routledge, London.
- EC, (2007). *Παιδεία στα μέσα επικοινωνίας της ψηφιακής εποχής*. Retrieved on 9 May, 2015, from: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=URISERV:l24112&from=EL>
- EC, (2009). *Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας στο ψηφιακό περιβάλλον*. Retrieved on 9 May, 2015, from: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:am0004>.
- EC, (2010). *The Digital Agenda for Europe*. Retrieved on 12 January, 2016, from: <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/digital-agenda-europe-2020-strategy>
- Gardner, H. (1993). *Creating minds: an anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*. New York: Basic Books.
- Hellastat, (2007). *Οριζόντια Μελέτη Υποδομής για Επιγραμματικές Διαδραστικές Υπηρεσίες της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης*. Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Κοινωνία της Πληροφορίας».
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. United States of America: The MIT Press.
- Kampylis, P., Berki, E., & Saariluoma, P. (2006). Can we “see” the sound? New and creative solutions in music and physics education through hands-on and ICT-based activities. Paper presented at the *EDEN 2006 Annual Conference. E-competence for Life, Employment, and Innovation*. Vienna, Austria.
- MEDEAnet, (2014). *Charting Media and Learning in Europe 2013*. Retrieved on 9 May, 2015, from: [http://medeanet.eu/sites/default/files/MEDEAnet\\_Deliverable\\_4.3\\_Annual\\_Report\\_2013/index.pdf](http://medeanet.eu/sites/default/files/MEDEAnet_Deliverable_4.3_Annual_Report_2013/index.pdf)
- NACCCE, National Advisory Committee on Creative and Cultural Education. (1999). *All our futures: Creativity, culture and education*. London: DSEE.
- Simonton, D.K. (2000). Creativity: Cognitive, Developmental, and Social Aspects. In *American Psychologist*, 55 (1), 151-158.
- Starko, A.J. (2005). *Creativity in the classroom: schools of curious delight* (3rd ed.). Mahwah, NJ: L. Erlbaum Associates.
- The Partnership for 21st Century Skills (P21), (nd). Ανακτήθηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2014 από <http://www.p21.org/storage/documents/4csposter.pdf>
- UNESCO, (2011). *Οδηγός Σπουδών των Εκπαιδευτικών - Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία*. Ανακτήθηκε 15 Νοεμβρίου, 2014 από: <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001929/192971GRE.pdf>
- UNESCO, (2014). *European Media and Information Literacy Forum*. Ανακτήθηκε 15 Νοεμβρίου, 2015 από: <http://www.europeanmedialiteracyforum.org/>
- University of Northern Colorado, (2013). *The flipped classroom*. Retrieved August 21, 2013 from <http://www.flippedclassroom.com/>.





## Ελληνόγλωσση

- Αναστασιάδης, Π. (2014). ΤΠΕ και Συνεργατική Δημιουργικότητα στο Σύγχρονο Σχολείο. Στο Π. Αναστασιάδης, (επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 9ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*. Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου 2014.
- ΙΕΠ, (2015). Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο «Δημιουργία βίντεο στο School-Lab». Ανακτήθηκε 21 Μαρτίου, 2018 από τη διεύθυνση <http://aesop.iep.edu.gr/node/13278>
- Καμπύλης Π., Σπετσιώτης, Ι., Σταματίου Χ. (2007). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού της μουσικής στο σχεδιασμό και την υλοποίηση Συνεργατικών μαθημάτων για όλους τους μαθητές. Στο 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή: *Μουσική Παιδαγωγική στον 21ο αιώνα: Προκλήσεις, προβλήματα, προοπτικές*.
- Μάθηση 2.0, (2012). Ανακτήθηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2014 από <http://mathisi20.gr/>.
- Παπαδημητρίου, Σ. (2014α). Καλές Πρακτικές Αξιοποίησης του Βίντεο στη Μάθηση. Στα *Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου eTwinning «Αξιοποίηση των ΤΠΕ στα συνεργατικά σχολικά προγράμματα»*, Πάτρα (2014). Ανακτήθηκε στις 21 Ιουνίου, 2020 από <http://conf2014.etwinning.gr/images/praktika/praktika.pdf>
- Παπαδημητρίου, Σοφία, (2014b). Ο ρόλος των διδασκόντων και η ανάπτυξη μηχανισμού υποστήριξής τους σε περιβάλλον Συνεργατικής Μάθησης στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Διδακτορική διατριβή. Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών ΕΑΠ, Πάτρα, 2014 <http://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/38040>
- Παπαδημητρίου, Σ., (2017). Η Μετασχηματιστική Δυναμική των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων προς την Ανοικτή Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση. Στο 1ο Διεθνές Συνέδριο: *«Μελετώντας, Διδάσκοντας, Μαθαίνοντας την Ευρωπαϊκή Ένωση»*. Ανακτήθηκε στις 10 Ιουλίου 2020 από [http://edutrip.eu/files/PRAKTIKA\\_SYNEDRIOY.pdf](http://edutrip.eu/files/PRAKTIKA_SYNEDRIOY.pdf)
- Παπαδημητρίου, Σ., & Σοφός, Α. (2019). Πρόγραμμα εξ αποστάσεως επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης «Ψηφιακός Γραμματισμός στα Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδίκτυα Περιβάλλοντα Μάθησης»: Αποτελέσματα και Προτάσεις από την Πιλοτική Εφαρμογή. Στο *Λιοναράκης, Α. (Επιμ.) Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 15(1), 73-91. doi:<http://dx.doi.org/10.12681/jode.19773>
- Σοφός, Α. (2015). *Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών. Ολιστικό μοντέλο διερευνητικής και στοχαστικής πρακτικής για την ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού στο πλαίσιο της μεντορείας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Σοφός, Αλ. (2014). Ψηφιακός γραμματισμός ως κατηγορία του μιντιακού γραμματισμού και ικανότητας. Αναλυτική προσέγγιση θεωρητικών προσεγγίσεων για την ένταξη της εκπαίδευσης στα Μέσα στην εκπαίδευση. Σοφός, Α., Βρατσάλης Κ. (Επιμ.). *Παιδαγωγική Αξιοποίηση Νέων Μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία* (σελ. 61-82). Αθήνα: ΙΩΝ
- Σοφός, Α. (2019). Πειραματικό σχολείο - ένας θεσμός σε εξέλιξη. Στην *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων - Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου «Η δημιουργικότητα και η καινοτομία στην εκπαιδευτική πράξη: με αφετηρία τη μακρόχρονη εμπειρία των Πειραματικών και Πρότυπων σχολείων»*. 2-4 Νοεμβρίου 2018, Αθήνα 2019 ISSN: 2654-0959 2019 ΙΕΠ. Ανακτήθηκε στις 5/9/2019 από: [http://www.iep.edu.gr/library/images/uploads/psifiako\\_yliko/eeth/issue18/%CE%95%CE%95%CE%98-01-final-web.pdf](http://www.iep.edu.gr/library/images/uploads/psifiako_yliko/eeth/issue18/%CE%95%CE%95%CE%98-01-final-web.pdf)