

ARTinED online: A new approach to education using the arts



**Οδηγός αναφοράς e-ARTinED
για τη Διδασκαλία Σχολικών Γνωστικών
Αντικειμένων μέσω των Τεχνών των
Νέων Μέσων (New Media Arts)**

ID project: KA201-01226718



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Εισαγωγή

Οι Τέχνες των Νέων Μέσων βασίζονται στις τέχνες των νέων τεχνολογιών όπως την ψηφιακή τέχνη, τα ψηφιακά γραφικά και κινούμενα σχέδια, η εικονική τέχνη, το διαδίκτυο, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η ρομποτική, η τριδιάστατη εκτύπωση ακόμη και τη βιοτεχνολογία (“New media arts”, 2016).

Η μάθηση μέσω των Τεχνών των Νέων Μέσων απαιτεί την εμπλοκή των μαθητών με τις ψηφιακές τεχνολογίες καθώς και με μορφές τέχνης που είναι διαθεματικές και διεπιστημονικές.



Ο ρόλος των Τεχνών των Νέων Μέσων στην εκπαίδευση συνίσταται

στην παροχή ευκαιριών μάθησης ώστε οι μαθητές να καταστούν ικανοί να κατανοούν, να αναλύουν και να συμμετέχουν ενεργά στο σύγχρονο πολιτισμό των μέσων, να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης μιας ποικιλίας μορφών και ύφους, να αναστοχαστούν σε σχέση με το ρόλο τους ως καταναλωτών δημιουργικών προϊόντων και, τελικά, να γίνουν οι ίδιοι παραγωγοί και αξιολογητές των νέων μορφών καλλιτεχνημάτων αναπτύσσοντας παράλληλα και το αισθητικό τους κριτήριο.



Μάθηση στις Τέχνες των Νέων Μέσων και Κονστρουκτιονισμός/Οικοδομητισμός (constructionism)

Ο Perpler (2010) υπογραμμίζει ότι η μάθηση στις Τέχνες των Νέων Μέσων είναι στενά συνδεδεμένη με:

- Την ενεργό εμπλοκή των μαθητών στη διαδικασία μάθησης.
- Τη σύνδεση της μάθησης με τα προσωπικά βιώματα των μαθητών, γεγονός που εμπνέει μια γενικότερη αγάπη/έρωτα για τη μάθηση και αξιοποιεί τα προηγούμενα προσωπικά βιώματα του μαθητή.
- Την εκπόνηση εργασιών (projects) που έχουν αξία για την ευρύτερη κοινότητα.



Η παιδαγωγική των Τεχνών των Νέων Μέσων μπορεί να συνδεθεί οργανικά με τον Οικοδομητισμό ο οποίος αναδεικνύει το μαθητή σε παραγωγό τεχνημάτων για την ευρύτερη κοινότητα υπερβαίνοντας τον παραδοσιακό παθητικό ρόλο του “καταναλωτή” της γνώσης με τη μορφή της στείρας αποστήθισης πληροφοριών.



Μαθητές καταναλωτές και παραγωγοί έργων Τέχνης των Νέων Μέσων

Οι μαθητές είναι παραγωγοί πολλών μορφών Τέχνης των Νέων Μέσων αλλά και καταναλωτές οι οποίοι αναζητούν και αξιολογούν τα κατάλληλα εργαλεία και συσκευές από μια πληθώρα επιλογών στα πλαίσια του σύγχρονου πολιτισμού των μέσων.



Tόσο κατά την παραγωγή όσο και κατά την κατανάλωση τέτοιων προϊόντων αναδεικνύονται:

- *Έννοιες κλειδιά:* Γλώσσες των μέσων, ψηφιακές τεχνολογίες, παραγωγοί των μέσων, ακροατήρια-στόχος και αναπαραστάσεις του κόσμου που δημιουργούνται στα νέα μέσα.
- *Τεχνικά και συμβολικά στοιχεία:* Σύνθεση, χώρος, χρόνος, κίνηση, ήχος, εικόνα κ.λ.π.
- *Βασικές μορφές αφήγησης:* κινηματογράφος, ντοκιμαντέρ, διαφημίσεις, ηλεκτρονικά παιχνίδια. Όλες αυτές οι μορφές αφήγησης περιλαμβάνουν δραματική πλοκή, στοχοθεσία, χαρακτήρες, σκηνοθεσία και διαφορετικές οπτικές θέασης.



Η δημιουργική διαδικασία στα Νέα Μέσα

Η δημιουργική διαδικασία συνίσταται στις εξής φάσεις: Προκαταρκτικές ενέργειες (προ-παραγωγή), δημιουργία των βασικών στοιχείων του τεχνήματος (παραγωγή), τελικές ενέργειες για τη σύνθεση του τεχνήματος (μετα-παραγωγή).

Σε πολλές περιπτώσεις χρειάζεται να γίνει διάκριση δύο ακόμη φάσεων: (α) ανάπτυξη της βασικής ιδέας ή του βασικού περιεχομένου του τεχνήματος (π.χ. η συγγραφή του σεναρίου για την παραγωγή μιας ταινίας) ως διακριτή φάση που προηγείται της προ-παραγωγής. (β) διανομή ή διαμοιρασμός του τεχνήματος (π.χ. η διανομή μιας ψηφιακής ιστορίας μέσω του youtube) ως διακριτή φάση που έπεται της μετα-παραγωγής



Σε γενικές γραμμές η φάση της προ-παραγωγής περιλαμβάνει κάποιες μορφές σχεδιασμού της παραγωγής με τη χρήση storyboards ή σχεδίων και έρευνα για την ταυτοποίηση των σημαντικών στοιχείων που θα χρησιμοποιηθούν.

Στη φάση της παραγωγής χρησιμοποιούνται διάφορες συσκευές καταγραφής. Ενδέχεται, επίσης, να χρησιμοποιηθεί κάποια γλώσσα προγραμματισμού για να καθοριστεί η δυναμική συμπεριφορά των στοιχείων που συνθέτουν το τέχνημα, ιδίως όταν αυτό παίρνει τη μορφή ψηφιακών κινουμένων σχεδίων, ηλεκτρονικού παιχνιδιού κ.λ.π.

Στη φάση της μετα-παραγωγής εμπίπτουν οι διαδικασίες μοντάζ, διόρθωσης του καταγεγραμμένου περιεχομένου, ο συνδυασμός επιμέρους στοιχείων και η δοκιμή σε περίπτωση διαδραστικών τεχνημάτων.



Γνώσεις και δεξιότητες που καλλιεργούν οι Τέχνες των Νέων Μέσων

Η μάθηση στις Τέχνες των Νέων Μέσων βοηθά στην καλλιέργεια γνώσεων για τη δομή και τον τρόπο λειτουργίας τους και αναπτύσσει δεξιότητες για το πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη σύγχρονη επικοινωνία.

Ως καταναλωτές, οι μαθητές μαθαίνουν να αναλύουν τα Νέα Μέσα, να συμμετέχουν στην πολιτισμό των Νέων Μέσων, να σέβονται τους κανόνες που αφορούν την πνευματική ιδιοκτησία και να γνωρίζουν τρόπους κοινής χρήσης δημιουργικών παραγώγων (creative commons).



Συνοπτικά, οι μαθητές έχουν ευκαιρίες μάθησης στα εξής επιμέρους θέματα:

- Επαναχρησιμοποίηση οπτικοακουστικού υλικού και κειμένου και επεξεργασία του.
- Χρήση εξοπλισμού, σκηνικών αντικειμένων, ενδυμασιών που είναι κατάλληλα για το μέσο στο οποίο επιλέγουν να εργαστούν και που εναρμονίζεται με το στόχο των δημιουργιών.
- Ομαδική δημιουργική εργασία, αναλυτική σκέψη, επικοινωνιακές δεξιότητες, συμμετοχή σε κοινότητες (communities of practice).
- Ψηφιακή πολιτεότητα (digital citizenship): Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και δεοντολογία χρήσης τεχνημάτων των Νέων Μέσων.



Η μάθηση στις Τέχνες των Νέων Μέσων δεν πρέπει να θεωρείται καταργεί την ανάγκη μάθησης στις παραδοσιακές τέχνες.

Ο Perpler (2010) επισημαίνει πως τα Νέα Μέσα εισάγουν νέα εργαλεία που μετασχηματίζουν τις καλλιτεχνικές πρακτικές. Σε αυτό το πλαίσιο, ο προγραμματισμός υπολογιστών είναι ένα ακόμη εργαλείο που έχει εισέλθει στην παλέτα του καλλιτέχνη.



Νέοι γραμματισμοί

Η μάθηση στις Τέχνες των Νέων Μέσων είναι στενά συνυφασμένη με την ανάπτυξη νέων γραμματισμών.

Οι όροι “γραμματισμός” και “κείμενο” έχουν παραδοσιακά συνδεθεί με την ανάγνωση και τη γραφή. Με την διάδοση των ψηφιακών τεχνολογιών, ο όρος “κείμενο” σημαίνει πλέον πολλά πράγματα: Κοινωνικές διευθετήσεις, ενδυματολογικούς κώδικες, τρόπος και ύφος τραγουδιού, ζωγραφική, χόρος.

Τα έργα των μαθητών στα Νέα Μέσα μπορούν να θεωρηθούν πολύπλοκες μορφές πολύτροπης επικοινωνίας που συνδυάζουν οπτικά, ακουστικά, κινούμενα, γραπτά και κιναισθητικά στοιχεία.



Ασχολούμενοι με τις Τέχνες των Νέων Μέσων, οι μαθητές αποκτούν ευχέρεια στην καλλιτεχνική έκφραση και στην μετάδοση ιδεών.

Το πεδίο των παραδοσιακών γραμματισμών επεκτείνεται για να περιλάβει τις ποικίλες μορφές των Νέων Μέσων με στόχο την κατανόηση των ρητών και άρρητων μηνυμάτων που εκπέμπονται μέσω αυτών (κριτική διάσταση) καθώς και την ευχέρεια στην παραγωγή τεχνημάτων.



Πολλοί ερευνητές έχουν τεκμηριώσει ότι η δημιουργία ηλεκτρονικών παιχνιδιών παρέχει ένα περιβάλλον μάθησης που αναπτύσσει τη δημιουργικότητα και προωθεί την αυτονομία του μαθητή. (Kafai 2006; Kafai 2001).

Συνακόλουθα ο γραμματισμός στα παιχνίδια (gaming literacy) αποτελεί ένα πλαίσιο μάθησης που καλύπτει όλες τις κύριες ανάγκες μάθησης στις Τέχνες των Νέων Μέσων.



Πρακτικά παραδείγματα δίνονται στην εκτεταμένη μορφή του παρόντος οδηγού (στα αγγλικά) με τίτλο “E-ARTinED Background Report On Using New Media Arts To Teach Curricular Subjects”



Come and enjoy the e-learning platform !

<http://eartined.coursevo.com>



e-artined.eu



info@e-artined.eu



<https://goo.gl/zMpw35>

The e-learning platform: <http://eartined.coursevo.com>



Technical University of Crete

