

Το Μουσικό Ταξίδι των Χαρταετών

Γεωργία Αδαμοπούλου
Εκπαιδευτικός Μουσικής
2^ο Δημοτικό Σχολείο Πύργου
gadampoulou304@gmail.com

Περίληψη

Με οδηγό το ορχηστρικό κομμάτι «Χαρταετοί» του Μίκη Θεοδωράκη, οι μαθητές της Ε' και ΣΤ' τάξης του Δημοτικού στο μάθημα της Μουσικής, κατά τη διάρκεια τόσο της διά ζώσης όσο και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης το σχολικό έτος 2020-2021, αξιοποίησαν τα εργαλεία των ΤΠΕ και ξεδίπλωσαν τη φαντασία τους, συνθέτοντας μια σειρά από δραστηριότητες. Οι μαθητές ομαδοσυνεργατικά, διαθεματικά, αξιοποιώντας τόσο τη θεωρία του εποικοδομητισμού όσο και τη θεωρία της ανακαλυπτικής μάθησης, συμμετείχαν ενεργά, προσεγγίζοντας το ταξίδι του χαρταετού, όχι μόνο όσον αφορά τον γνωστικό τομέα αλλά και τον συναισθηματικό και ψυχοκινητικό τομέα. Συγκέντρωσαν πληροφορίες και εικόνες που αποτυπώθηκαν σε αρχείο Google Docs και αρχείο παρουσίασης, για να δημιουργήσουν, στη συνέχεια, το δικό τους ηλεκτρονικό βιβλίο. Με την ψηφιακή εφαρμογή Microsoft Sway αφηγήθηκαν «Τα Έθιμα της Σαρακοστής», με το free on line Jigsaw Puzzles έφτιαξαν παζλ με εικόνες από πίνακες ζωγραφικής, με το Crossword Labs σταυρόλεξα, με το Wordwall κρυπτόλεξα, με τα Google forms quiz και στο Microsoft Word ακροστιχίδες. Ανάρτησαν στον ψηφιακό πίνακα Padlet ποίημα, το οποίο συνέθεσαν και μελοποίησαν, ταινίες, αινίγματα, φράσεις που βρήκαν αλλά και τραγούδια που είχαν ως θέμα τους τον χαρταετό. Στη συνέχεια, έπαιξαν κρεμάλα στο kremala.gr με λέξεις και αναγραμματισμούς από την «Αλφαβήτα του χαρταετού» που οι ίδιοι δημιούργησαν, σκαρφίστηκαν μουσικές ασκήσεις θεωρίας, για να εξασκηθούν στις νότες, τα φθογγόσημα και τις παύσεις και έπαιξαν μουσική με το σώμα τους. Τέλος, κατασκεύασαν χαρταετούς από πηλό και χαρτόνια. Το γεγονός ότι οι μαθητές κλήθηκαν να σκεφτούν, να συνεργαστούν, να παίξουν, να δημιουργήσουν πρωτότυπο υλικό και, τελικά, να αυτοαξιολογηθούν συνετέλεσε στην ανάπτυξη των μεταγνωστικών δεξιοτήτων τους.

Λέξεις-κλειδιά: Μουσική, Γεωγραφία, Γλώσσα, Εικαστικά, Ιστορία, ΤΠΕ.

1. Εισαγωγή

Η μουσική, από την αρχαιότητα μέχρι και τις μέρες μας, αποτέλεσε αντικείμενο μελέτης των φιλοσόφων. Ο Πλάτωνας πίστευε ότι η χρήση της μουσικής στην αγωγή των παιδιών συμβάλλει στη διαμόρφωση της ψυχικής και ηθικής τους καλλιέργειας (Αντωννάκης & Χιωτάκη, 2007 οπ. αναφ. στο Καψάλη, 2009), τα βοηθάει να γίνουν πολιτισμένα άτομα και να μεγαλώσουν σε ισορροπία με τον εαυτό τους και τον υπόλοιπο κόσμο (Campbell et al., 2008). Ο ανθρωπολόγος Alan Merriam (1964) έχει επισημάνει, ως τις κυριότερες λειτουργίες της μουσικής για το άτομο και την κοινωνία, τη συναισθηματική έκφραση, την αισθητική απόλαυση, την ψυχαγωγία, την επικοινωνία, τη συμβολική αναπαράσταση, τη σωματική αντίδραση, τη συμβολή στη συνέχεια των πολιτισμών και στη συνεκτικότητα των κοινωνικών ομάδων.

Κατά την είσοδό τους στην εκπαίδευση, τα παιδιά δέχονται την επίδραση της οργανωμένης Μουσικής Αγωγής, που ως στόχο έχει τη διαμόρφωση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος, που ευνοεί και ενισχύει την ανάπτυξη των μουσικών δεξιοτήτων και της μουσικής αντίληψης των παιδιών, τη δημιουργική τους έκφραση μέσα από τη μουσική, την ανάπτυξη της φαντασίας τους αλλά και τη γενικότερη αισθητική καλλιέργεια και ευαισθητοποίησή τους, μέσα από τη συμμετοχή τους σε ποικίλες μουσικές δραστηριότητες που απαιτούν από τα παιδιά συνεργασία, ομαδικότητα, αλληλοσεβασμό και, κυρίως, αποδοχή ανεξάρτητα από φύλο, καταγωγή, κοινωνική και πολιτισμική προέλευση. Ως μια μορφή μη λεκτικής επικοινωνίας και έκφρασης, η μουσική έχει τη δύναμη να επιδρά στον

τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αισθάνονται, σκέφτονται και δρουν και μπορεί να μεταδώσει ιδέες και συναισθήματα μέσα από επιλεγμένους ήχους και σύμβολα.

Η ένταξη των ΤΠΕ σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα άνοιξε νέους ορίζοντες στη διδασκαλία. Το μάθημα της Μουσικής, κατεξοχήν οπτικοακουστικό, δε θα μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστο από αυτές τις τεχνολογικές εξελίξεις. Εκπαιδευτικά παιχνίδια, εφαρμογές, πολυμέσα και λογισμικά διαμορφώνουν ένα σύγχρονο, δημιουργικό και ανοιχτό εκπαιδευτικό περιβάλλον με μεγαλύτερη αυτενέργεια, καινοτόμο διάθεση και πολυαισθητηριακή προσέγγιση της γνώσης.

Στο πλαίσιο, λοιπόν, τόσο της διά ζώσης όσο και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης το σχολικό έτος 2020 - 2021, ένα από τα θέματα με τα οποία ασχοληθήκαμε στις τάξεις της Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού στο μάθημα της Μουσικής ήταν «Οι Χαρταετοί» του Μίκη Θεοδωράκη. Το έθιμο του χαρταετού γίνεται πηγή έμπνευσης για τον αγαπημένο Έλληνα δημιουργό που γράφει ένα υπέροχο ορχηστρικό κομμάτι για τις ανάγκες του θεατρικού έργου «Η Γειτονιά των Αγγέλων». Μέσα από την παρούσα διδακτική πρόταση, που πραγματοποιήθηκε σε 12 διδακτικές ώρες, επιχειρήσαμε να αποτυπώσουμε την αισθητική εμπειρία και την ομορφιά της Τέχνης με τον ενθουσιασμό της ελεύθερης έκφρασης, τη μάθηση, τη γνώση και τη δεξιότητα.

Όσον αφορά τις εργασίες που εκπονήθηκαν, πρέπει να τονιστεί πως οι μαθητές είχαν ήδη εξοικειωθεί και εργαστεί στις ψηφιακές εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν, κατά τη διάρκεια της προηγούμενης σχολικής χρονιάς. Το πιο σημαντικό, όμως, ήταν πως αφιέρωσαν αρκετό χρόνο για την υλοποίηση αυτών των εργασιών, δουλεύοντας και μόνοι τους στο σπίτι, εξοικονομώντας, έτσι, πολύτιμο διδακτικό σχολικό χρόνο.

2. Σκοπός

Σκοπός της εργασίας ήταν οι μαθητές:

- Να γνωρίσουν ένα από τα πιο χαρακτηριστικά ορχηστρικά θέματα του Μίκη Θεοδωράκη.
- Να ταξιδέψουν στον χρόνο και να γνωρίσουν την ιστορία και τη χρήση του χαρταετού.

3. Στόχοι

3.1. Στόχοι γνωστικοί

- Να γνωρίσουν τη ζωή και το έργο του μεγάλου μουσικοσυνθέτη.
- Να μάθουν τι συμβολίζει το έθιμο του χαρταετού.
- Να παρατηρήσουν τη διακόσμηση των χαρταετών και να κατανοήσουν τη διαφορετικότητα στα πολιτισμικά και λαογραφικά στοιχεία άλλων χωρών.

3.2. Στόχοι συναισθηματικοί και ψυχοκινητικοί

- Να συμφιλιωθούν με μορφές τέχνης, όπως η μουσική και η ζωγραφική.
- Να αντλήσουν χαρά από τις δραστηριότητες.
- Να συντονίσουν την κίνησή τους με τον ρυθμό της μουσικής.
- Να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση μέσα από το βίωμα της δημιουργίας, αποτυπώνοντας εικαστικά τις μουσικές τους εμπειρίες.

3.3. Στόχοι ως προς τις ΤΠΕ

- Να αναζητήσουν πληροφορίες σε διάφορες μορφές (εικόνες, βίντεο, κείμενο) και να εξασκηθούν στην οργάνωση και συνοπτική παρουσίαση των ουσιαστών στοιχείων της έρευνάς τους με τη δημιουργία παρουσιάσεων.

- Να εξοικειωθούν με ψηφιακές εφαρμογές.
- Να κατανοήσουν ότι οι ΤΠΕ δε χρησιμοποιούνται μόνο για διασκέδαση, ψυχαγωγία και επικοινωνία αλλά και για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

3.4. Στόχοι ως προς την Εφαρμοζόμενη Μαθησιακή Διαδικασία

- Να καλλιεργήσουν συνεργατικό πνεύμα και να δουλεύουν ομαδικά για την επίτευξη ενός στόχου, χειριζόμενοι συνεργατικά ψηφιακά εργαλεία.
- Να αποκτήσουν αίσθηση ευθύνης και αυτοπειθαρχίας.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες ερευνητικής και δημιουργικής σκέψης.
- Να αναπτύξουν τη φαντασία τους και την κριτική τους ικανότητα.

4. Θεωρητικό πλαίσιο

Η εργασία βασίστηκε στις μαθητοκεντρικές παιδαγωγικές μεθόδους του εποικοδομητισμού και της ανακαλυπτικής/διερευνητικής μάθησης.

4.1. Θεωρία του εποικοδομητισμού

Σύμφωνα με τον Shuell (1988), η θεωρία του εποικοδομητισμού είναι: ενεργητική, γιατί ο μαθητής πρέπει να είναι ο πρωταγωνιστής της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς επεξεργάζεται τις εισερχόμενες πληροφορίες για να κατανοήσει το υλικό, εποικοδομητική, γιατί ο μαθητής πρέπει να συσχετίσει τις νέες πληροφορίες με το ήδη υπάρχον γνωστικό του οικοδόμημα, ώστε να καταστήσει βίωμά του το νέο υλικό, αντικειμενοστραφής, γιατί η μάθηση έχει περισσότερες πιθανότητες να είναι επιτυχής, αν ο μαθητής γνωρίζει τον στόχο προς τον οποίο εργάζεται και προσδοκά να κατακτήσει (Μητροπούλου, 2005).

4.2. Θεωρία της ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης

Το πρότυπο της ανακαλυπτικής διαδικασίας στηρίζει και αναβαθμίζει την πειραματική διδασκαλία καθώς και την ενεργό εμπλοκή του μαθητή σε εμπειρικές δραστηριότητες διερεύνησης του φυσικού και κοινωνικού κόσμου. Το ενδιαφέρον μετατοπίζεται από τη στείρα αποστήθιση στην κριτική θεώρηση και στην ανάπτυξη μεθοδολογικών δεξιοτήτων και γνωστικών στρατηγικών, προκειμένου να επιλυθούν συγκεκριμένα προβλήματα. Ο εκπαιδευτικός πρέπει, πρώτα, να προσδιορίζει το επίπεδο των ατομικών ικανοτήτων του παιδιού και, κατόπιν, να εντοπίζει το επίπεδο των γνωστικών ικανοτήτων που μπορεί να αναπτύξει αυτό με τη βοήθεια νύξεων, επιδείξεων και ερωτημάτων από την πλευρά του εκπαιδευτικού (Ματσαγγούρας, 1997).

5. Μεθοδολογία

5.1. Ομαδοσυνεργατική μέθοδος

Οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες, καθώς έχει παρατηρηθεί πως με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο επιτυγχάνεται καλύτερη απόδοση (Χοντολίδου, 2004). Κατά τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και συνεργάζονται, μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα, εμπειρίες, απόψεις και μαθαίνουν μέσω αυτών, ενθαρρύνουν ο ένας τον άλλο και αλληλοβοηθούνται στη συνολική μάθηση της γνώσης για την ολοκλήρωση της εργασίας (Δημητρίου, 2009).

5.2. Διαθεματική προσέγγιση

Η παρούσα εργασία ενέπλεξε τα μαθήματα: Μουσική, Γεωγραφία, Γλώσσα, Ζωγραφική, Ιστορία και ΤΠΕ. Η διαθεματική προσέγγιση είναι μορφή διδασκαλίας, που δεν αφορά ξεχωριστά μαθήματα που γίνονται σε τακτή ώρα το καθένα αλλά καταστάσεις μάθησης, οι οποίες προσεγγίζουν το περιεχόμενο της διδασκαλίας, ως κάτι το ενιαίο και αδιαίρετο (Θεοφιλίδης, 1997).

5.3. Βιωματικές δραστηριότητες

Η βιωματικότητα και η ενεργή συμμετοχή είναι πολύ σημαντικά συστατικά για μια επιτυχημένη εκπαιδευτική πορεία, που συνδυάζουν την ανακάλυψη της γνώσης μέσα από την ψυχαγωγία: περισσότερη πράξη παρά λόγια, δράση και όχι παθητικότητα.

5.4. Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη, καθώς δημιουργεί ένα ευχάριστο, ελκυστικό, πολυμεσικό και αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, μέσα στο οποίο αναπτύσσονται οι κατάλληλες συνθήκες για μάθηση, λαμβάνοντας υπόψη τα ξεχωριστά ταλέντα των μαθητών (Gardner, 2008). Ενισχύει τα κίνητρα συμμετοχής και τη μάθηση με βιωματικό τρόπο, υποστηρίζει την εξατομικευμένη μάθηση, ευνοεί τη συμπερίληψη στην εκπαίδευση, διευκολύνει τον αναστοχασμό και εντάσσει τη γνώση σε ένα ρεαλιστικό πλαίσιο (Crook et al., 2010).

6. Υλοποίηση εργασίας

6.1. Μέρος Α': Αφόρμηση - Χωρισμός σε ομάδες (1 ώρα)

Οι μαθητές παρακολούθησαν παρουσίαση PowerPoint με πίνακες ζωγραφικής, που ως θέμα είχαν τον χαρταετό. Ακολούθησε καταιγισμός ιδεών που κινητοποίησε τους μαθητές να ξεδιπλώσουν ιδέες, συναισθήματα και φαντασία. Έτσι, αναπτύχθηκε μια παραγωγική διαδικασία μέσα από τις ερωτήσεις που τέθηκαν: «Τι βλέπω; Τι σκέφτομαι; Αναρωτιέμαι...; Τι σας κάνει εντύπωση; Τι χρώματα επικρατούν; Σας έρχεται στον νου κάποιο τραγούδι ή ποίημα;»

Στη συνέχεια, άκουσαν τους «Χαρταετούς» του Μίκη Θεοδωράκη. Αμέσως μετά τη μουσική ακρόαση, τούς ζητήθηκε να περιγράψουν τα συναισθήματα που γεννήθηκαν, ακούγοντας αυτή τη μελωδία και να γράψουν λέξεις - κλειδιά που περιγράφουν τον χαρταετό (ουσιαστικά, ρήματα, επίθετα). Ακολούθησε ο χωρισμός των μαθητών σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων. Οι θεματικοί άξονες που μας απασχόλησαν ήταν οι εξής:

- Η ιστορία του χαρταετού μέσα από διαδρομές σε όλα τα μέρη της Γης
- Ο συμβολισμός του χαρταετού σε κάθε χώρα
- Ο χαρταετός στην υπηρεσία της επιστήμης
- Αθλητισμός και χαρταετός
- Ποίηση και χαρταετός
- Αινίγματα - σκέψεις - φράσεις για τον χαρταετό
- Τραγούδια με αναφορά στον χαρταετό

6.2. Μέρος Β': Καταγραφή & σύνθεση πληροφοριών (3 ώρες)

Κάθε ομάδα επεξεργάστηκε το θέμα που της ανατέθηκε, πραγματοποιώντας ιστοεξερευνησεις σε ηλεκτρονικές διευθύνσεις που αναρτήθηκαν στην ηλεκτρονική τάξη e-class, κάνοντας το έργο της αναζήτησης πιο ασφαλές, πιο εύκολο και πιο γρήγορο. Το υλικό που βρήκαν το διαμοιράστηκαν με τα Google Docs. Οι ομάδες επέλεξαν και συνέθεσαν τις πληροφορίες που άντλησαν, συνδυάζοντας κείμενα, εικόνες, βίντεο και ήχους.

6.3. Μέρος Γ': Πραγματοποίηση παρουσιάσεων του επιλεγμένου υλικού (4 ώρες)

Οι εφαρμογές παρουσίασης ενεργοποιούν τους μαθητές να αναζητήσουν τρόπους, για να σχεδιάσουν, ως μικροί καλλιτέχνες, τις παρουσιάσεις τους με τον πιο άρτιο και ελκυστικό τρόπο, προκειμένου να δώσουν ζωή στις ιδέες τους. Άλλωστε, σύμφωνα με το παιδαγωγικό πλαίσιο της UNESCO, μία από τις δεξιότητες του 21ου αιώνα είναι η δεξιότητα παρουσίασης και επικοινωνίας των ιδεών μας, που ως στόχο έχει να καλλιεργήσει την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα των μαθητών (Common Sense Education, 2016).

Τα διαδικτυακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν είναι Web2.0 εφαρμογές, οι οποίες ανοίγουν τον δρόμο για ομαδοσυνεργατικές εργασίες, καθώς επιτρέπουν την ταυτόχρονη πρόσβαση και επεξεργασία από πολλούς χρήστες, συμβάλλοντας σημαντικά στην εφαρμογή μαθητοκεντρικών προσεγγίσεων. Επίσης, ως πλεονεκτήματά τους, μπορούν να αναφερθούν το απλό και εύκολο στη χρήση περιβάλλον, η δυνατότητα ενσωμάτωσης πολυμεσικών στοιχείων και η δωρεάν χρήση τους. Οι παρουσιάσεις μας είναι οι ακόλουθες:

- Ηλεκτρονικό βιβλίο με την εφαρμογή **Book Creator** (ΣΤ' τάξη)

Η δημιουργία βιβλίου ενισχύει τη δημιουργικότητα των μαθητών και προάγει τη φαντασία τους. Βοηθά σημαντικά στην ενδυνάμωση της κριτικής σκέψης, καθώς καλούνται να πάρουν αποφάσεις για τον σχεδιασμό του βιβλίου και να διαχειριστούν τα ψηφιακά μέσα που έχουν στη διάθεσή τους. Εξασκούν τον γραπτό τους λόγο μέσα από μια ευχάριστη και ανταποδοτική γι' αυτούς διαδικασία, καθώς γνωρίζουν πως τα γραπτά τους θα δημοσιευτούν. Το βιβλίο μας βρίσκεται στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://read.bookcreator.com/xXG40qJSEYakdl3PFsm2QiXEdwx2/dTs3TfqTQKCEuGIGMOT--w>.

- Παρουσίαση **Microsoft Sway** (ΣΤ' τάξη)

Οι μαθητές αφηγήθηκαν τα «Έθιμα της Καθαρής Δευτέρας», χρησιμοποιώντας την ψηφιακή εφαρμογή Microsoft Sway. Η δημιουργία μας βρίσκεται στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://sway.office.com/EWHMg1Ba4vmd6G00?ref=Link>. Στην παρουσίασή τους εισήγαγαν κείμενα, φωτογραφίες και ψηφιακά αντικείμενα που διαθέτουν κώδικα ενσωμάτωσης (χάρτη, τρισδιάστατο μοντέλο χαρταετού και βίντεο), κάνοντας, έτσι, την παρουσίασή τους διαδραστική και πολύ εντυπωσιακή.

- **Padlet** (Ε' τάξη)

Οι μαθητές ανήρτησαν το υλικό τους στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων Padlet (video, εικόνες, μουσική, αρχεία word με ακροστιχίδες, παράξενες πληροφορίες, ονομασίες του χαρταετού, αινίγματα και φράσεις, ταινίες, και την παρτιτούρα των «Χαρταετών»). Το υλικό μας βρίσκεται στον σύνδεσμο: <https://padlet.com/gadamopoulou304/4h3po3klvek5p8ii>.

6.4. Μέρος Δ': Ανατροφοδότηση με παιχνίδια γνώσεων, κουίζ & παζλ (3 ώρες)

Η Mary Poppins, ηρωίδα μεγάλης κινηματογραφικής επιτυχίας, είπε: «Σε κάθε εργασία που πρέπει να γίνει, υπάρχει ένα στοιχείο διασκέδασης. Βρες τη διασκέδαση και η εργασία έγινε παιχνίδι!» (Werbach, 2016a, 2016b).

Η σύνδεση της μάθησης με το παιχνίδι δημιουργεί κίνητρα, ενεργοποιεί τον μαθητή και μέσα από αυτό προάγει την οικοδόμηση της γνώσης (Φωκίδης, 2017). Στα πλαίσια αυτών των δραστηριοτήτων, τα παιδιά πειραματίζονται, συνεργάζονται, αναστοχάζονται, παίρνουν πρωτοβουλίες, ενώ, παράλληλα, νιώθουν έντονα το συναίσθημα της χαράς και της ικανοποίησης. Η ανατροφοδότηση παρέχει πληροφόρηση για τον ρυθμό μάθησης και τον βαθμό ανταπόκρισης των μαθητών στις απαιτήσεις της διδασκαλίας, αυτοπεποίθηση και πίστη στις ικανότητές τους, ρεαλιστική εκτίμηση του εαυτού τους και συνειδητοποίηση δυνατοτήτων και αδυναμιών.

- **Wordwall & Crossword Labs**

Με το εκπαιδευτικό εργαλείο Wordwall δημιουργήθηκαν τα Κρυπτόλεξα: «Ο ακροβάτης των αιθέρων» <https://wordwall.net/resource/10944406> και «Τα εδέσματα της Σαρακοστής» <https://wordwall.net/resource/11274434>. Οι μαθητές ανακάλυψαν σε συγκεκριμένο χρόνο λέξεις, που ήταν κρυμμένες σ' ένα πλέγμα γραμμάτων οριζόντια, κάθετα και διαγώνια. Με το εργαλείο Crossword Labs έφτιαξαν το «Σταυρόλεξο του χαρταετού» <https://crosswordlabs.com/embed/2021-02-19-439> και το «Σταυρόλεξο του ουράνιου χορευτή» <https://crosswordlabs.com/embed/2021-02-20-89>. Το κρυπτόλεξο και το σταυρόλεξο αποτελούν εργαλεία μάθησης, καθώς συμβάλλουν στην ανάπτυξη της γλώσσας, εμπλουτίζοντας το θεματικό λεξιλόγιο των μαθητών, στη σωστή ορθογραφία των λέξεων, στη συγκέντρωση και παρατηρητικότητα και στην άμεση ανατροφοδότηση.

- **Google Forms**

Με τα Google Forms, οι μαθητές πειραματίστηκαν και έφτιαξαν κουίζ με τις πληροφορίες που συνέλεξαν. Δημιουργήθηκαν δύο quiz: το 1^ο, μια διασκεδαστική επανάληψη για να ελέγξουν τις γνώσεις που απέκτησαν, με εικόνες και διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων (πολλαπλής επιλογής, πλαίσια ελέγχου, σύντομη απάντηση), <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfb8NWSoyaAXVvNeEWL4Z2mH84vtEQsFLCml6Q2TFiVo4higw/viewform> και το 2^ο, ένα ταξίδι με τις σημαίες των χωρών που επισκεφτήκαμε, πετώντας με τον χαρταετό <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd2wLRBolB708nXcm4aewCagexEzVVIL6isXyFyPO2VJGwhA/viewform>. Εμπλέκοντας τους μαθητές με ψηφιακά κουίζ, εκτός από την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων, τους προσφέρουμε άμεση αυτοαξιολόγηση σ' ένα πλαίσιο αναστοχασμού του «τι έχω μάθει και τι δεν έχω μάθει τελικά».

- **Free on line Jigsaw Puzzles**

Οι μαθητές συνέθεσαν τα δικά τους παζλ με εικόνες από πίνακες ζωγραφικής, επιλέγοντας τη μορφή και τον αριθμό των κομματιών των παζλ <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3ac0d1a5e01b>. Η δημιουργία παζλ εξασκεί τη μνήμη των μαθητών, αυξάνει την αυτοσυγκέντρωσή τους και τους μαθαίνει την αρετή της υπομονής, καθώς η ολοκλήρωσή του απαιτεί χρόνο και ηρεμία. Η ανασύνθεση της εικόνας συμβάλλει στην ανάπτυξη της αναλυτικής και συνθετικής σκέψης.

- Η Αλφαβήτα του χαρταετού στο **PowerPoint** & Ακροστιχίδες στο **Word** (Ε' τάξη)

Οι μαθητές, μέσα από ένα παιχνίδι λέξεων σχετικές με το θέμα, κατέγραψαν και δημιούργησαν σε PowerPoint την «Αλφαβήτα του χαρταετού» (Εικόνα 1.), με λέξεις της οποίας, στη συνέχεια, έπαιξαν κρεμάλα στο kremala.gr.

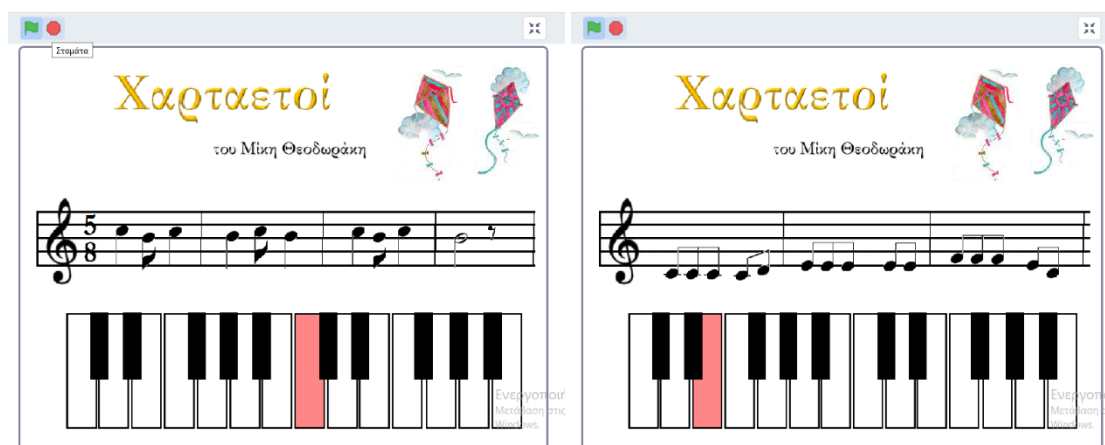


Εικόνα 1. Η Αλφαβήτα του Χαρταετού

Στο Word, έφτιαξαν την ακροστιχίδα του χαρταετού και την ακροστιχίδα Μίκης Θεοδωράκης, τις οποίες ανήρτησαν στο Padlet. Αυτές οι δραστηριότητες δημιουργικής γραφής ενισχύουν την επικοινωνιακή λειτουργία, αποκαλύπτουν νοητικές δεξιότητες και ενθαρρύνουν την αυτενέργεια των μαθητών. Η δημιουργία μέσα από τις λέξεις είναι το «καθαρό αεράκι», που ξεσηκώνει τη σκέψη των παιδιών.

- **Scratch** (ΣΤ΄ τάξη)

Η μελέτη της παρτιτούρας των «Χαρταετών» μάς έδωσε την ιδέα να δημιουργήσουμε, με τη διαδικτυακή εφαρμογή προγραμματισμού Scratch, το δικό μας πιάνο και να παίξουμε μουσική <https://scratch.mit.edu/projects/508261558/fullscreen/> (Εικόνα 2.):



Εικόνα 2. Το δικό μας πιάνο στο Scratch. Η νότα που ακούγεται κάθε φορά φαίνεται με ροζ χρώμα

Με το λογισμικό μουσικής δημιουργίας, οι μαθητές πειραματίζονται, εξερευνούν το μουσικό υλικό, κάνουν δοκιμές και έχουν άμεση οπτική και ακουστική ανατροφοδότηση της δημιουργίας τους, αναπτύσσοντας δεξιότητες ακρόασης (Gall & Breeze, 2005). Έτσι, ακόμα και οι μαθητές που δεν γνωρίζουν τα σύμβολα των νοτών και των ρυθμικών αξιών ή δεν παίζουν κάποιο μουσικό όργανο, ενθαρρύνονται να παίξουν ή να δημιουργήσουν μουσική. Με αυτόν τον τρόπο, η έλλειψη γνώσεων δεν αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα, καθώς όλοι οι μαθητές έχουν ίσες ευκαιρίες πειραματισμού και εξερεύνησης.

- **Ποίημα**

Οι μαθητές, συνεργατικά, «οικοδόμησαν» και μελοποίησαν το δικό τους ποίημα (Εικόνα 3.):

Χαρταετοί



Την Καθαρά Δευτέρα στον ουρανό
χαρταετούς θα δεις ένα σωρό.
Ο αέρας τους σπρώχνει απαλά
και ταξιδεύουν σαν τα πουλιά.

Γέλια, φωνές, τρεχαλητά
ακούγονται σε κάθε γειτονιά.
Ποιος αετός θ' ανέβει πιο ψηλά;
Εκείνος με τη μακριά ουρά.

Πολύχρωμοι χορευτές κινούνται
με χάρη περισσή
όλα τα βλέπουν από ψηλά εκεί.
Μα ξάφνου άνεμος δυνατός φυσά
και τον χαρταετό μας πάει μακριά.

Ελεύθερος τώρα πια πετά
κι απ' τα σύννεφα μας χαμογελά.
Αχ! να μπορούσα στον γαλανό ουρανό
να τρέξω πίσω του κι εγώ.

Εικόνα 3. Το ποίημα των μαθητών

Η ποίηση ενεργοποιεί τη φαντασία και το συναίσθημα με τις εικόνες που μορφοποιεί από μια σειρά επιλεγμένων και επιμελώς στοιχισμένων λέξεων, εμπλουτίζει το λεξιλόγιο και τον τονισμό των λέξεων, ψυχαγωγεί, δημιουργεί ακροατές.

- Μουσική με το σώμα

Ακολουθώντας τον ρυθμό της μουσικής του Μίκη Θεοδωράκη, οι μαθητές έγιναν μικροί χαρταετοί και πέταξαν, χορεύοντας μακριά σε άλλους ορίζοντες, μεταφέροντας τα όνειρα, τις ελπίδες και τις ευχές τους για ένα πιο αισιόδοξο μέλλον. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας τα πόδια, τα χέρια και το ίδιο τους το σώμα (body percussion), έπαιξαν μουσική με το τραγούδι «Kite song». Οι δραστηριότητες που αξιοποιούν την κίνηση επιτρέπουν τη βιωματική συμμετοχή των μαθητών. Έτσι, ενισχύεται η καλλιέργεια της ρυθμικής αντίληψης, η αντίληψη της αίσθησης του χώρου, η απόκτηση κινητικών δεξιοτήτων και εμπειριών και η καλλιέργεια της εκφραστικότητας και της δημιουργικότητας. Επιπλέον, οι μαθητές επικοινωνούν με έναν διαφορετικό τρόπο από τον λεκτικό, καθώς η μουσική από μόνη της είναι ένας φορέας ιδεών και συναισθημάτων, διοχετεύοντας μέρος της ενέργειάς τους μέσα από την κίνηση.

- Κατασκευές

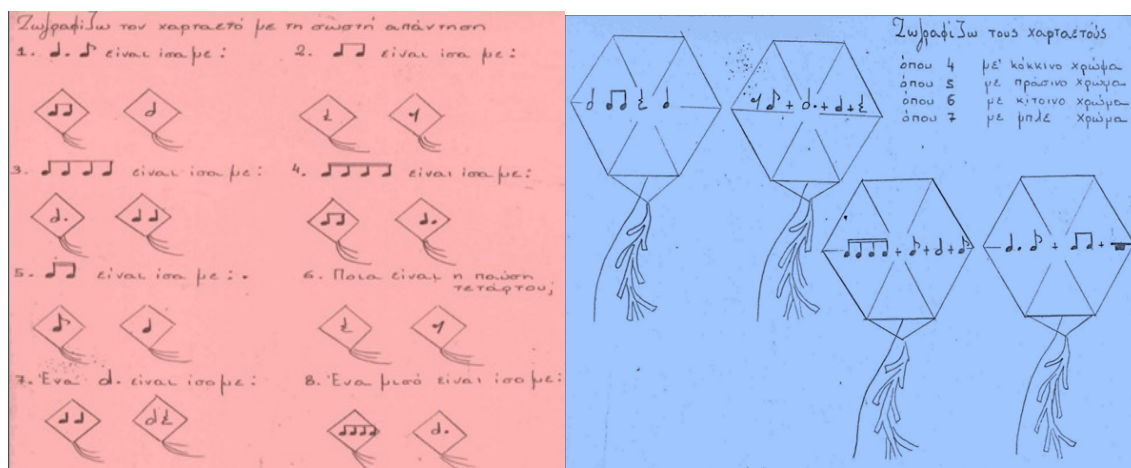
Οι μαθητές κατασκεύασαν χαρταετούς από πηλό και χαρτόνια (Εικόνα 4.).



Εικόνα 4. Πήλινοι χαρταετοί

- Παιχνίδια με τις νότες

Οι μαθητές σκαρφίστηκαν μουσικές ασκήσεις θεωρίας, για να εξασκηθούν στις νότες, τα φθογγόσημα και τις παύσεις (Εικόνα 5.):



Εικόνα 5. Μουσικοί χαρταετοί

6.5. Μέρος Ε': Αξιολόγηση (1 ώρα)

Όταν ολοκληρώθηκε ο κύκλος των δραστηριοτήτων, δόθηκε σε όλους τους μαθητές Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης της όλης διαδικασίας. Ρωτήθηκαν αν τους άρεσε η διαθεματική αντιμετώπιση του θέματος, ποιες δραστηριότητες βρήκαν πιο ενδιαφέρουσες, ποιες λιγότερο, τι θα ήθελαν να αλλάξουμε, τι τους δυσκόλεψε, ώστε να εντοπιστούν αστοχίες, ελλείψεις και προβλήματα, για να γίνουν οι απαραίτητες βελτιώσεις για μελλοντική χρήση.

7. Σχόλια - Συμπεράσματα

Οι μαθητές, χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες που παρέχει η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, ήρθαν σε επαφή με πληροφορίες, εικόνες, ήχους, βίντεο, που κέντρισαν το ενδιαφέρον τους και ενίσχυσαν τη διάθεσή τους για ανακάλυψη και μάθηση. Έθεσαν στόχους, αναζήτησαν, συγκέντρωσαν, επεξεργάστηκαν, αξιολόγησαν και παρουσίασαν πληροφορίες. Εργάστηκαν με πολλή ωριμότητα, υπευθυνότητα, κέφι και θετική στάση στις εργασίες που τους ανατέθηκαν, απολαμβάνοντας τα αποτελέσματα των προσπαθειών τους, κάτι που φάνηκε από τον τρόπο που παρουσίασαν τις δημιουργίες τους. Καλλιεργήθηκε μια θετική αίσθηση για τις ικανότητές τους, βελτιώνοντας, έτσι, την αυτοεικόνα τους, καθώς μπόρεσαν να εκφράσουν ελεύθερα τις αντιλήψεις και τα συναισθήματά τους, δείχνοντας περισσότερη εμπιστοσύνη στον εαυτό τους.

Οι απαντήσεις του Ερωτηματολογίου έδειξαν ότι η διαθεματικότητα άρεσε, οπότε εύλογα μπορεί να καταστεί ρυθμιστικός παράγοντας για την αναδόμηση των παιδαγωγικών αντιλήψεων, εμπλουτίζοντας την εκπαιδευτική διαδικασία και οδηγώντας στην ενοποίηση των Αναλυτικών Προγραμμάτων (Ματσαγγούρας, 2012; Καλδή & Κόνσολας, 2016). Μέσα από την παρατήρηση, μελέτη και αξιοποίηση εικόνων, πινάκων ζωγραφικής και ποιημάτων, αναπτύχθηκε η στοχαστική και δημιουργική ικανότητα των μαθητών. Επίσης, η οπτικοποίηση πληροφοριών φάνηκε ιδιαίτερα αποτελεσματική, καθώς τους βοήθησε όχι μόνο να κατανοήσουν και να συγκρατήσουν ευκολότερα αυτές τις πληροφορίες, αλλά και να αλληλεπιδράσουν δημιουργικά, συμμετέχοντας σε αυτή τη διαδικασία. Μέσα από το ταξίδι

των χαρταετών σε διάφορα μέρη του κόσμου, κατανόησαν και έμαθαν να σέβονται τη διαφορετική κουλτούρα των άλλων χωρών.

Με τα παιχνίδια γνώσεων, οι μαθητές βελτίωσαν όχι μόνο το λεξιλόγιο και τις ορθογραφικές τους ικανότητες αλλά και τις ψηφιακές και τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, όπως είναι η άσκηση και η αποδοχή κριτικής, η υπευθυνότητα, ο αναστοχασμός. Η δημιουργία παζλ εξάσκησε τη μνήμη τους, αύξησε την αυτοσυγκέντρωσή τους και τούς έμαθε την αρετή της υπομονής, καθώς η ολοκλήρωσή του απαιτεί χρόνο και ηρεμία. Το Padlet, μέσα από την παραγωγή ομαδικού έργου, αποτέλεσε έναν χώρο συλλογής, συζήτησης, ανταλλαγής ιδεών και δημοσίευσης. Αξίζει να σημειωθεί ότι τα περισσότερα παιδιά το χαρακτήρισαν «πρωτότυπο» και δήλωσαν ότι θα το αξιοποιήσουν ως εργαλείο δημιουργίας παρουσιάσεων και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα. Στο ερώτημα «Πόσο δυσκολεύτηκες στη χρήση του Padlet;» το 80% απάντησε «Καθόλου», το 15% «Λίγο» και το 5% «Πάρα πολύ». Επιπλέον, στο ερώτημα «Πόσο σου άρεσε που δούλεψες με τους συμμαθητές σου σε μια συνεργατική παρουσίαση;» το 15% απάντησε «Λίγο», το 45% «Πολύ» και το 40% «Πάρα πολύ».

Μία από τις επιθυμητές μαθησιακές δεξιότητες είναι η δεξιότητα παρουσίασης και επικοινωνίας των ιδεών μας. Οι εφαρμογές παρουσίασης (PowerPoint, Book Creator, Microsoft Sway) ενεργοποίησαν τους μαθητές να αναζητήσουν τρόπους, για να σχεδιάσουν τις παρουσιάσεις τους προκειμένου να δώσουν ζωή στις ιδέες τους. Συνδυάζοντας τη μουσική με την κίνηση, εξέφρασαν συναισθήματα και ιδέες, χαλάρωσαν, εκτονώθηκαν και έμαθαν να αυτοπειθαρχούν και να συντονίζουν τις κινήσεις τους με τους ήχους που παράγουν ή ακούν. Αυτό τους βοήθησε να κατανοήσουν βιωματικά τη φόρμα των κομματιών, να ξεχωρίσουν τα ρυθμικά μοτίβα, να μάθουν βασικά χαρακτηριστικά της μουσικής, όπως ο ρυθμός, η ένταση και η διάρκεια των ήχων και να εξασκηθούν στη μουσική ορολογία (π.χ. tempo, crescendo, forte). Μέσα από τις κατασκευές, καλλιεργήθηκαν οι χειροτεχνικές τους δεξιότητες.

Οι στόχοι που τέθηκαν στέφθηκαν με επιτυχία και τα παιδιά, εκτός του ότι απέκτησαν περισσότερες γνώσεις, ανακάλυψαν ότι η ανάθεση μιας δραστηριότητας δεν είναι βαρετή αλλά μια διαδικασία ευχάριστη, διασκεδαστική και ένας τρόπος που μπορεί να οδηγήσει σε πρωτότυπες δραστηριότητες έκφρασης και δημιουργίας. Τέλος, το γεγονός ότι οι μαθητές κλήθηκαν να σκεφτούν, να συνεργαστούν, να παίξουν, να δημιουργήσουν πρωτότυπο υλικό και, τελικά, να αυτοαξιολογηθούν, συνετέλεσε στην ανάπτυξη των μεταγνωστικών δεξιοτήτων τους.

«Τα παιδιά δεν διαφέρουν πολύ από τους χαρταετούς.

Είναι φτιαγμένα να πετάνε.

Χρειάζονται, όμως, τον αέρα - απεριόριστη αγάπη, εμπιστοσύνη και ενθάρρυνση».

Gigi Graham

Βιβλιογραφικές αναφορές

Campbell, P. S., Demorest, S. M., & Morrison, S. J. (2008). *Musician & teacher: An orientation to music education*. New York, London: W. W. Norton and Company Inc.

Common Sense Education. (2016). *What are the 4Cs?* Ανακτήθηκε στις 10 Μαΐου 2021, από: https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=QrEEVZa3f98.

Crook, C., Harrison, C., Farrington-Flint, L., Tomas, C., & Underwood, J. (2010). *The Impact of Technology: Value-added classroom practice*. Coventry: Becta. Ανακτήθηκε στις 10 Ιουλίου 2021, από:

<https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/ukgwa/20101102103713/http://schools.be>

cta.org.uk/uploaddir/downloads/page_documents/research/reports/the_impact_of_technology.pdf.

- Gall, M., & Breeze, N. (2005). Music composition Lessons: the Multimodal affordances of technology. *Educational Review*, 57(4), 415-433.
- Gardner, H. (2008). *Multiple intelligences. New Horizons*. New York: Basic Books.
- Merriam, A. P. (1964). *The Anthropology of Music*. Evanston, Illinois: Northwestern Univ. Press.
- Shuell, T. J. (1988). The role of the student in learning from instruction. *Contemporary Educational Psychology*, 13(3), 276–295.
- Werbach, K. (2016a). *Tapping the emotions*. Ανακτήθηκε στις 18 Αυγούστου 2020, από: <https://www.coursera.org/learn/gamification/lecture/hGK32/3-4-tapping-theemotions>.
- Werbach, K. (2016b). *Anatomy of fun*. Ανακτήθηκε στις 18 Αυγούστου 2020, από: <https://www.coursera.org/learn/gamification/lecture/9Nail/3-5-anatomy-of-fun>.
- Αντωννάκης, Δ., & Χιωτάκη, Ε. (2007). Μουσική Παιδαγωγική. Διαθεματικές Εφαρμογές για Μικρά Παιδιά. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη. Στο Σ. Καψάλη, *Μουσική και Διαθεματικότητα: Η Μουσική στα μη μουσικά σχολικά εγχειρίδια του Δημοτικού σχολείου*. (2009). Θεσσαλονίκη: Α/φοί Κυριακίδη.
- Δημητρίου, Α. (2009). *Περιβαλλοντική Εκπαίδευση: Περιβάλλον, Αειφορία. Θεωρητικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.
- Θεοφιλίδης, Χ. (1997). *Διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Καλδή, Σ., & Κόνσολας, Μ. (2016). *Διδακτική Μέθοδος Project και Διαθεματικότητα: Θεωρία, Έρευνα και Πράξη*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Ματσαγγούρας, Η. (1997). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας: Στρατηγικές Διδασκαλίας*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2012). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση: Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια Εργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μητροπούλου, Β. (2005). *Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού για το μάθημα των θρησκευτικών*. Αθήνα: Αφοί Κυριακίδη.
- Φωκίδης, Ε. (2017). *Εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια - Σοβαρά παιχνίδια*. Ανακτήθηκε στις 5 Σεπτεμβρίου 2021, από: http://opensimserver.aegean.gr/publications/2017_chapter_GR_Fokides.pdf.
- Χοντολίδου, Ε. (2004). *Διδασκαλία σε ομάδες*. Πρόγραμμα Εκπαίδευσης Μουσουλμανοπαίδων. Αθήνα: Κλειδιά και Αντικλειδιά. ΥΠΕΠΘ - Πανεπιστήμιο Αθηνών.