

Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών: Δημιουργική Γραφή

Διπλωματική Εργασία

«Οργανοπαίκτες: Μαθαίνω τις κατηγορίες των μουσικών
οργάνων και τις ιδιότητες του ήχου
μέσω Ψηφιακής Αφήγησης.

Μια διδακτική παρέμβαση με αφορμή το μάθημα
της Μουσικής στην Ειδική Αγωγή»

Τσιασιώτη Γεωργία

Επιβλέπων καθηγητής: Θαρρενός Μπράτισης

Πάτρα, Ιανουάριος 2024

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας Τσιασιώτη Γεωργίας που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



«Οργανοπαίκτες: Μαθαίνω τις κατηγορίες των μουσικών
οργάνων και τις ιδιότητες του ήχου
μέσω Ψηφιακής Αφήγησης.
Μια διδακτική παρέμβαση με αφορμή το μάθημα
της Μουσικής στην Ειδική Αγωγή»

Γεωργία Τσιασιώτη

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:
Θαρρενός Μπράτιτσης
Καθηγητής-Πανεπιστήμιου
Δυτικής Μακεδονίας

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:
Σωτηρία Καλασαρίδου
Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ-
Μεταδιδακτορική ερευνήτρια Α.Π.Θ.

Πάτρα, Ιανουάριος 2024

«Πρώτους από όλους θα ήθελα να ευχαριστήσω τους μαθητές μου και τις μαθήτριες μου, τους δικούς μου μικρούς σούπερ ήρωες που χωρίς την βοήθεια τους δεν θα μπορούσε να υλοποιηθεί η διπλωματική μου εργασία. Για αυτόν τον λόγο τους αφιερώνω την συγκεκριμένη προσπάθεια. Ευχαριστώ θερμά τον διευθυντή του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου Ερμιονίδας τον κύριο Γιώργο Πάγκαλο και τον Διευθυντή του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. Ερμιονίδας τον κύριο Σταμάτη Παναγιώτη, διότι μου επέτρεψαν να εφαρμόσω την έρευνα στα παιδιά των δυο σχολείων, όπου και διδάσκω. Ευχαριστώ θερμά όλους τους συναδέλφους του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου Ερμιονίδας που με κάθε τρόπο ήταν δίπλα μου για να με βοηθήσουν, καθώς και την συνάδελφο Βασιλική Κυριαζή από το Ε.Ε.Ε.ΕΚ. Ερμιονίδας. Πολλές ευχαριστίες και στους γονείς των παιδιών, οι οποίοι έδωσαν την άδεια για να συμμετάσχουν τα παιδιά. Ευχαριστώ την κυρία Τζένη Ρόσσιου την βιβλιοθηκονόμο της Δημοτικής Βιβλιοθήκης Τρικάλων, την φίλη μου Ελβίρα Βαχανελίδου, την συμφοιτήτριά μου Τζουλιάννα Δαβάκη και τον συμφοιτητή μου Δημήτρη Αναστασόπουλο. Ευχαριστώ πολύ την Eljona Ελένη Sinjari, η οποία μου έδωσε την άδεια να χρησιμοποιήσω στην ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες» δύο μουσικές της διασκευές. Επίσης θερμές ευχαριστίες οφείλω στον επιβλέποντα καθηγητή της διπλωματικής μου εργασίας κύριο Θαρρενό Μπράτιτση, ο οποίος σε κάθε δυσκολία που αντιμετώπισα ήταν δίπλα μου. Τέλος ένα μεγάλο ευχαριστώ προς τους γονείς μου, οι οποίοι όλα αυτά τα χρόνια με στηρίζουν σε κάθε μου βήμα».

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία συνδυάζει την Ειδική Μουσικόπαιδαγωγική και την Ψηφιακή Αφήγηση. Συγκεκριμένα παρουσιάζει μία πρόταση για το πως μπορεί ένας μουσικοπαιδαγωγός της ειδικής αγωγής να διδάξει στα παιδιά τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες του ήχου μέσω της Ψηφιακής Αφήγησης. Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη: το θεωρητικό και το ερευνητικό. Η ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες» στηρίζεται στην έρευνα της προπτυχιακής εργασίας της εκπαιδευτικού, με τίτλο *Οικογένεια Μπαρούτα. Λαϊκοί Οργανοπαίκτες των Τρικάλων*. Μέσα από τις ιστορίες του παρελθόντος τα παιδιά ανακαλύπτουν τα μουσικά όργανα, των ήχο τους, αλλά και των λαϊκό πολιτισμό της περιοχής των Τρικάλων και της Θεσσαλίας. Συγκεκριμένα μέσα από την παρουσίαση της ψηφιακής ιστορίας, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την βιογραφία μιας οικογένειας οργανοποιικών που δρουν στην περιοχή των Τρικάλων. Ανακαλύπτουν τα μουσικά όργανα, τα ηχοχρώματα και γενικότερα τις ιδιότητες του ήχου τους, αλλά και το παραδοσιακό οργανολόγιο, την κουλτούρα και τον πολιτισμό αυτής της περιοχής. Επιπρόσθετα, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την τεχνολογία της ψηφιακής αφήγησης, αλλά και με τον εναλλακτικό τεχνολογικό εξοπλισμό της IDEASIS για άτομα με αναπηρία. Οι μαθητές και οι μαθήτριες μέσω της συγκεκριμένης ερευνητικής πρότασης καλλιεργούν την αισθητική, το ομαδικό πνεύμα και τη δημιουργικότητα τους, οξύνουν την φαντασία τους, την κριτική τους ικανότητα και την αυτοπεποίθηση τους. Τέλος η έρευνα εφαρμόζεται στο Ειδικό Δημοτικό και στο Ε.Ε.Ε.ΕΚ. Ερμιονίδας, ενώ στο τέλος παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της.

Λέξεις – Κλειδιά

Ψηφιακή Αφήγηση, Μουσική, Ειδική Αγωγή, Κατηγορίες Μουσικών Οργάνων, Ιδιότητες του Ήχου, Εναλλακτική Επικοινωνία

“Instrumentalists. I am learning the categories of musicians instruments and the properties of sound through Digital Storytelling. A teaching intervention on the occasion of the lesson of Music in Special Education”

Georgia Tsiasioti

Abstract

This thesis combines Special Music Education and Digital Storytelling. Specifically, it presents a proposal on how a special education music educator can teach children about the categories of musical instruments and the properties of sound through Digital Narrative. The paper consists of two parts: the Theoretical and the Exploratory. The Digital Story Instrumentalists is based on the research from the researcher's undergraduate thesis, entitled "BAROUTA FAMILY. FOLK ORGANISTS OF TRIKALA". Through the stories of the past, the children discover the musical instruments, their sound and the folk culture of the region of Trikala and Thessaly. Specifically, through the presentation of the digital history, the students come into contact with the biography of a family of instrument makers who are active in the region of Trikala. They discover the musical instruments, the timbres and the properties of their sound in general, as well as the traditional instrumentation, culture and culture of this region. In addition, the children come into contact with the technology of digital storytelling, but also with the alternative technological equipment of Ideasis for people with disabilities. Through this research proposal, students cultivate their aesthetics, team spirit and creativity, sharpen their imagination, their critical faculties and their self-confidence. Finally, the research is applied in the Special Primary School and the E.E.E.E.C. Ermionida, and the results are presented at the end.

Keywords

Digital Storytelling, Music, Special Education, Categories of Musical Instruments, Properties of Sound, Alternative Communication

Περιεχόμενα

Περίληψη	v
Abstract	vi
Περιεχόμενα.....	vii
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια.....	ix
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	x
1. Εισαγωγή.....	1
2. ΑΦΗΓΗΣΗ.....	3
2.1 Η Ιστορία της Αφήγησης	3
2.2 Ορισμός της Αφήγησης.....	4
2.3 Αριστοτέλης: Η Δομή του Μύθου	4
2.4 Πυραμίδα του Freytag	5
2.5 Labon: Πέντε Δομικά Στοιχεία της Αφήγησης.....	5
3 Η Ψηφιακή Αφήγηση (DIGITAL STORYTELLING) στην Εκπαίδευση	7
4. Μουσική.....	10
4.1 Μουσική και εκπαίδευση	10
5. Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση	13
5.1 Η μουσική στην Ειδική Αγωγή	13
5.3 Μουσική, Μύθος και Ειδική Αγωγή.....	16
6. ΕΡΕΥΝΑ	19
6.1 Κεντρική Ιδέα της Έρευνας.....	19
6.2 Δείγμα	22
6.3 Διάρκεια	24
6.4 Παιδαγωγική Προσέγγιση.....	24
6.5 Μεθοδολογία της έρευνας	26
6.6 Παιδαγωγικοί Στόχοι.....	27
7. Ερευνητικά Εργαλεία	31
7.1 Διδακτική Προσέγγιση	31
7.2 Ερευνητική διαδικασία	31
8. Αποτελέσματα-Συμπεράσματα.....	41
9. Συζήτηση	45
Βιβλιογραφία	47
Παράρτημα Α: «Φύλλα εργασίας Εννοιολογικοί Χάρτες»	53
Παράρτημα Β: «Ψηφιακή Ιστορία Οργανοπαίκτες»	55
Παράρτημα Γ: «Φύλλο εργασίας για τους μαθητές που γνωρίζουν ανάγνωση και γραφή ».....	66

Κατάλογος Εικόνων

<i>Εικόνα 1: Εναλλακτικά ποντίκια και εναλλακτικό πληκτρολόγιο.....</i>	<i>31</i>
<i>Εικόνα 2 : Quick Talker.....</i>	<i>32</i>
<i>Εικόνα 3 : Φάση προθέρμανσης και επεξεργασίας.....</i>	<i>41</i>
<i>Εικόνα 4: Φάση της Δράσης.....</i>	<i>42</i>
<i>Εικόνα 5: Διαφάνεια του Quick Talker Φάση Δράσης.....</i>	<i>43</i>
<i>Εικόνα 6: Φάση της Ανατροφοδότησης και της Αποφόρτισης.....</i>	<i>43</i>
<i>Εικόνα 7: Φάση προθέρμανσης και φάση επεξεργασίας στο τρίτο μέρος.....</i>	<i>44</i>
<i>Εικόνα 8: Φάση δράσης στην δεύτερη διδακτική ώρα (δεύτερο μέρος).....</i>	<i>44</i>
<i>Εικόνα 9: Δημιουργία εννοιολογικών χαρτών στο Bubl.us.....</i>	<i>45</i>
<i>Εικόνα 10: Κατασκευή μουσικών οργάνων.....</i>	<i>46</i>
<i>Εικόνα 11: Κατασκευή κρουστών.....</i>	<i>46</i>
<i>Εικόνα 12: Τα παιδιά αυτοσχεδιάζουν με τα μουσικά τους όργανα.....</i>	<i>47</i>
<i>Εικόνα 13: Τα παιδιά του Ειδικού Δημοτικού Ερμιονίδας φτιάχνουν την ψηφιακή τους ιστορία.....</i>	<i>47</i>
<i>Εικόνα 14: Μουσείο Μουσικών Οργάνων του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου Ερμιονίδας.....</i>	<i>48</i>
<i>Εικόνα 15: Φάση της προθέρμανσης.....</i>	<i>48</i>
<i>Εικόνα 16: Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας.....</i>	<i>49</i>

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

Α.ΜΕ.Α	Άτομα Με Αναπηρία
Δ.Ε.Π.Υ	Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής με ή χωρίς αναπτυγμένη Υπερκινητικότητα
Ε.Ε.Ε.ΕΚ	Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης
ΕΝ.Ε.ΓΥ.Λ.	Ενιαίο Ειδικό Επαγγελματικό Γυμνάσιο Λύκειο
Η/Υ	Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
ΔΑΦ	Διαταραχές του Αυτιστικού Φάσματος

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Εισαγωγή

Η συγκεκριμένη εργασία προέκυψε από την επιτόπια έρευνα, η οποία εφαρμόστηκε στο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Ερμιονίδας και στο Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης (Ε.Ε.Ε.ΕΚ) Ερμιονίδας. Έχει ως στόχο να αποτελέσει μια πρόταση για το μάθημα της μουσικής στα ειδικά σχολεία της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Οι τέχνες γενικότερα, αλλά και η μουσική ειδικότερα λειτουργούν θεραπευτικά στην Ειδική Αγωγή. Χαρακτηριστικά η Böhmig (2006) προσδιορίζει την λειτουργία της μουσικής ως θεραπευτικό μέσο στα άτομα με αναπηρία, ενώ θεωρεί ότι η μουσικοθεραπεία μπορεί να λειτουργήσει σαν εργαλείο ψυχοθεραπείας. Η Κόνιαρη (2006) αναφέρει ότι το αντικείμενο της μουσικής επηρεάζει τους ανθρώπους τόσο γνωστικά όσο και κοινωνικά, καθώς η μουσική αγωγή ενισχύει και τους υπόλοιπους γνωστικούς τομείς του σχολικού προγράμματος. Ενώ η Ευαγγελοπούλου (2005) ορίζει την μουσική ως το θεμέλιο στήριξης των υπόλοιπων γνωστικών αντικειμένων. Στην παρούσα εργασία έγινε προσπάθεια να δοθούν ορισμοί σε έννοιες με βάση την επιστημονική βιβλιογραφία. Σ' αυτή την προσπάθεια συνδυάζονται οι εξής επιστημονικοί τομείς: η Μουσικοπαιδαγωγική, η Μουσικοθεραπεία, η Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση, καθώς και ο κόσμος της Ψηφιακής Αφήγησης.

Με το πέρασμα του χρόνου οι τρόποι μαθησιακής και παιδαγωγικής διαδικασίας στην εκπαίδευση εξελίσσονται και επανατοποθετούνται. Συγκεκριμένα ο παραδοσιακός, δασκαλοκεντρικός και στείρος τρόπος μάθησης στηρίζεται στην απομνημόνευση του σχολικού εγχειριδίου. Αυτή η προσέγγιση έχει παραγκωνιστεί και την θέση της παίρνουν μαθητοκεντρικές τεχνικές, οι οποίες στοχεύουν στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και της έκφρασης των παιδιών. Η συγκεκριμένη έρευνα στηρίζεται στην μαθητοκεντρική προσέγγιση και στοχεύει στην αισθητική και δημιουργική ανάπτυξη των παιδιών. Επίσης σκοπός της είναι να λειτουργήσει ως μουσικοθεραπευτικό εργαλείο. Σύμφωνα με τον Γιαπουτζίδη (2023), η μουσική διδασκαλία λειτουργεί σαν βίωμα, το οποίο μοιράζονται τα παιδιά με τον/την εκπαιδευτικό και όχι σαν τυπικό και στείρο μάθημα.

Η συγκεκριμένη διδακτική προσέγγιση παρουσιάζει τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες του ήχου τους μέσα από την ψηφιακή αφήγηση. Η ερευνήτρια

προσάρμοσε και ανάθεσε αρμοδιότητες στα παιδιά, ανάλογα με την προσωπικότητα, τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του κάθε παιδιού (Γιαπουτζίδης, 2023).

Επίσης, τα μέρη και οι φάσεις της ερευνητικής διαδικασίας βασίστηκαν στην πορεία του προγράμματος της Καρτασίδου (2004), το οποίο θα αναλυθεί στο πρώτο μέρος, του πέμπτου κεφαλαίου με τίτλο *Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση*. Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την Ψηφιακή Αφήγηση και τα εργαλεία της, καθώς και με την εναλλακτική τεχνολογία για άτομα με αναπηρία. Όλοι αυτοί οι τομείς προκαλούν το ενδιαφέρον των παιδιών δημιουργώντας τους την επιθυμία για συμμετοχή. Σύμφωνα με την Ευαγγελοπούλου (2005) η μουσική αγωγή συμβάλει στην υγιή συναισθηματική φόρτιση, ενώ δημιουργεί στο παιδί εσωτερικά κίνητρα μάθησης. Η άποψη αυτή αποδεικνύεται με τη θερμή και συγκινητική ανταπόκριση των παιδιών στην συγκεκριμένη έρευνά,

Η παρούσα διπλωματική εργασία χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος είναι το θεωρητικό, ενώ το δεύτερο είναι το ερευνητικό-δημιουργικό. Το πρώτο μέρος αποτελείται από πέντε κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο είναι η εισαγωγή. Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η έννοια της αφήγησης. Το τρίτο μιλά για τον ρόλο της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαίδευση. Το τέταρτο περιλαμβάνει την έννοια της μουσικής και τον ρόλο της στην εκπαίδευση. Το πέμπτο κεφάλαιο αναφέρεται στην ειδική αγωγή, στον ρόλο τόσο της εκπαίδευσης γενικά, όσο και ειδικά της μουσικής εκπαίδευσης σε άτομα με αναπηρία. Τέλος, το δεύτερο μέρος αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια. Σε αυτό το μέρος παρουσιάζεται η ερευνητική προσέγγιση και η εφαρμογή της διδακτικής παρέμβασης στα δύο ειδικά σχολεία του Δήμου Ερμιονίδας στον νομό Αργολίδας.

2. ΑΦΗΓΗΣΗ

2.1 Η Ιστορία της Αφήγησης

Προϊστορικά οι άνθρωποι συνήθιζαν να χρησιμοποιούν ιστορίες για να περιγράψουν τα γεγονότα και τα συμβάντα που συνέθεταν την καθημερινή τους ζωή αναπτύσσοντας παράλληλα τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Ως κοινωνικό ον ο άνθρωπος έφτασε να ζει σε μια οργανωμένη κοινωνία, η αφήγηση ιστοριών ήταν παράγοντας συνοχής της ομάδας στην οποία ανήκε, καθώς η ιστορία επικεντρωνόταν στο ίδιο το άτομο και στο περιβάλλον του (Μεϊμάρης, 2013). Η τέχνη της αφήγησης είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την ανθρώπινη ιστορία και αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του ανθρώπινου πολιτισμού. Σύμφωνα με τον ίδιο είναι η τέχνη της χρήσης του ήχου, της φωνής, της ομιλίας, της κίνησης και της χειρονομίας για να προκαλέσει σκέψεις, συναισθήματα και εικόνες στο μυαλό του θεατή (Μπράτιτσης, 2014)

Το αρχέτυπο της αφήγησης είναι η προφορική παράδοση, όπως για παράδειγμα στην καθημερινή ζωή, εντυπωσιακών γεγονότων και πράξεων, κυρίως ηρώων και φανταστικών χαρακτήρων της εποχής, όπως στους μύθους της αρχαίας Ελλάδας. Σύμφωνα με τον Campbell (1968), οι αρχαιότερες οργανωμένες ομάδες προσπαθούσαν να μεταδώσουν τα επιτεύγματά τους στη νεότερη γενιά μέσω των μύθων, προκειμένου να επιβιώσουν στη μνήμη τους. Ηρωικά επιτεύγματα, γεγονότα που ήταν σημαντικά γι' αυτούς ή μαθήματα δίκαιης συμπεριφοράς ήταν οι λόγοι για τη δημιουργία μύθων. Τα κατορθώματα των ηρώων, τα γεγονότα που ήταν σημαντικά γι' αυτούς ή τα μαθήματα ευγενούς άμιλλας έδιναν το έναυσμα για τη παραγωγή των θρύλων. Σύμφωνα με τον ίδιο, με την πάροδο των ετών, οι ιστορίες απέκτησαν διδακτικό χαρακτήρα για το κοινό.

Η ανάγκη Οι προφορικές ιστορίες φαίνεται να είναι έμφυτη ανάγκη από την πρώτη στιγμή που αρχίζουν να αναπτύσσονται οι γλωσσικές δεξιότητες. Στον εσωτερικό κόσμο του κάθε ανθρώπου γεννιέται η ανάγκη να μοιραστεί τις εμπειρίες και τις σκέψεις του με άλλα μέλη της κοινωνίας και να χτιστούν γέφυρες επικοινωνίας μεταξύ των ατόμων. Γεγονός που μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη των ατομικών αφηγήσεων (Burner, 2002).

Με το πέρασμα των χρόνων, η γραπτή καταγραφή των ιστοριών αναπτύχθηκε, καθώς καταγράφηκαν σταδιακά μύθοι και παραμύθια από διάφορους λαούς και άλλα είδη

αφηγημάτων που άρχισαν να ενδιαφέρουν τους αναγνώστες σε όλο τον κόσμο (Λιοναράκης, 2014).

2.2 Ορισμός της Αφήγησης

Αντικείμενο της αφήγησης είναι η παρουσίαση των γεγονότων που συνθέτουν την ιστορία, οργανωμένα σε ένα συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα, όπου η αρχική κατάσταση των πρωταγωνιστών μεταβάλλεται από τις ενέργειές τους, οι οποίες με τη σειρά τους μεταβάλλουν σταδιακά την ιστορία μέχρι να φτάσει στο τέλος της. Οι αιτιώδεις δεσμοί μεταξύ των ενεργειών των επιμέρους πρωταγωνιστών μιας ιστορίας φαίνονται ισχυροί, επειδή πολλές από τις ενέργειες και τις αποφάσεις τους προκαλούν αντίστοιχες εσωτερικές ή εξωτερικές αντιδράσεις σε άλλα μέλη της ιστορίας (De Baugrande & Dressler, 1981). Η αφήγηση ιστοριών λειτουργεί ως ένας τρόπος έκφρασης και διάδοσης ιδεών ή εμπειριών και προάγει τη διατήρηση των πολιτιστικών και κοινωνικών αξιών που συμβάλλουν στη διαμόρφωση στάσεων και απόψεων. Σύμφωνα με τον Barry (2013), ο Genette ως ιστορία ορίζει την αλληλουχία των γεγονότων που συνδέονται χρονικά και αιτιολογικά και ως αφήγηση τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζεται ένα συγκεκριμένο γεγονός.

2.3 Αριστοτέλης: Η Δομή του Μύθου

Σύμφωνα με τον Λυπουρλή (2008) ο Αριστοτέλης στην Ποιητική ορίζει την δομή μιας πλήρους αφηγηματικής ιστορίας χωρίζοντας την στα εξής μέρη: α) την αρχή, β) την μέση και γ) το τέλος. Στο πρώτο μέρος (αρχή) συστήνονται οι χαρακτήρες, το περιβάλλον και ο τρόπος ζωής τους, καθώς και τα εμπόδια που συναντούν και τους δυσκολεύουν τον βίο τους, ενώ παράλληλα αποτελούν έμπνευση στην ιστορία μέσα από την επερχόμενη σύγκρουση. Στο δεύτερο μέρος της ιστορίας (μέση), οι ήρωες προσπαθούν να ξεπεράσουν τα εμπόδια με τα οποία έρχονται αντιμέτωποι και να εκπληρώσουν τις επιθυμίες τους, ενώ στην συνέχεια προκύπτει και η σύγκρουση. Στο τρίτο και τελευταίο μέρος (τέλος), το πρόβλημα λύνεται, η ιστορία ολοκληρώνεται με οριστικό και τελεσίδικο τρόπο, ενώ όλες οι ερωτήσεις που έθεσε ο αναγνώστης στην πορεία απαντώνται. Επίσης ο Barry (2013) επισημαίνει ότι ο Αριστοτέλης στο *Περί ποιητικής* ορίζει στην πλοκή ως κύριο στοιχείο δράσης τον ήρωα της ιστορίας, ενώ τα σημαντικά στοιχεία στην πλοκή είναι η αμαρτία (σφάλμα), η αναγνώρισις (η αναγνώριση της αλήθειας από τον πρωταγωνιστή) και η περιπέτεια (ανατροπή).

2.4 Πυραμίδα του Freytag

Ο G. Freytag (1900) τροποποίησε το αριστοτελικό τριγωνικό σχήμα της πλοκής και δημιούργησε με αυτόν τον τρόπο την Πυραμίδα του Freytag. Αυτό το σχήμα είναι μια πενταμερής δομή της αφήγησης, όπου γίνεται ο προσδιορισμός των κοινών στοιχείων πλοκής των ιστοριών. Σύμφωνα με τον Freytag η πλοκή μιας ιστορίας διαχωρίζεται στα εξής μέρη:

- i) Έκθεση (Exposition): Στην έκθεση παρέχονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για να μυηθεί ο αναγνώστης στην κατανόηση της ιστορίας, των χαρακτήρων, του πλαισίου και των προβλημάτων. Στο σημείο αυτό προκύπτει και το βασικό γεγονός που μας οδηγεί στην σύγκρουση. Με άλλα λόγια στο πρώτο μέρος της πενταμερής δομής έχουμε την εναρκτήρια κατάσταση και το ερώτημα δραματοποίησης.
- ii) Αυξανόμενη δράση (Rising Action): Καθώς η ιστορία εξελίσσεται, στη ζωή των πρωταγωνιστών εμφανίζονται εμπόδια που τους αποπροσανατολίζουν από τον αρχικό τους σκοπό.
- iii) Κορύφωση (Climax): Είναι η κρίσιμη καμπή, η στιγμή της μεγαλύτερης έντασης και το σημαντικότερο γεγονός που οδηγεί στην επίλυση της σύγκρουσης.
- iv) Φθίνουσα δράση (Falling Action): Μια σειρά γεγονότων λαμβάνουν χώρα ως αποτέλεσμα της κορύφωσης, επιλύοντας σταδιακά το βασικό πρόβλημα.
- v) Τελική έκβαση (Denouement): Λύση. Το συμπέρασμα φτάνει και όλα τα ερωτήματα που προέκυψαν του αναγνώστη κατά τη διάρκεια της ιστορίας επιλύονται.

2.5 Labov: Πέντε Δομικά Στοιχεία της Αφήγησης

Ο Labov (1972), υποστήριξε πως η αφήγηση μιας ολοκληρωμένης ιστορίας αποτελείται από πέντε στοιχεία. Συγκεκριμένα, τα πέντε αυτά δομικά συστατικά είναι τα εξής:

A) Περίληψη: Συνοψίζονται ο στόχος και τα στοιχεία της ιστορίας .

B) Προσανατολισμός: Καθορίζονται τα κύρια συστατικά στοιχεία, ο χρόνος και ο τόπος και οι ήρωες της ιστορίας.

Γ) Πράξη επιπλοκής: Τοποθετούνται σε τάξη τα γεγονότα.

Δ) Επίλυση: Οι δυσκολίες, τα προβλήματα και η αναστάτωση που προκλήθηκαν επιλύονται.

Ε) Επιμύθιο: Ο δημιουργός ολοκληρώνει την ιστορία.

Αξιολογήση: Ο αφηγητής δείχνει τη στάση του απέναντι στις καταστάσεις είτε άμεσα, είτε έμμεσα μέσω του σχολιασμού. Για παράδειγμα μέσω της έμφασης, της επιλογής λεξιλογίου ή της σύνταξης (Μπούσια, 2010).

3 Η Ψηφιακή Αφήγηση (DIGITAL STORYTELLING) στην Εκπαίδευση

Ο όρος ψηφιακή αφήγηση (Digital Storytelling) εμφανίζεται για πρώτη φορά μετά την δεκαετία του ογδόντα με την ανάπτυξη της τεχνολογίας. Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά η Lathem (2005), ως ψηφιακή αφήγηση ορίζεται μία ψηφιακή διαπραγμάτευση της παραδοσιακής αφήγησης (σε γραπτή ή προφορική μορφή) σε συνδυασμό με τα οπτικοακουστικά-πολυμεσικά εργαλεία (για παράδειγμα τα κινούμενα σχέδια, ο ήχος, η εικόνα, το βίντεο, τα γραφικά κ.λ.π.) (Μπράτιτσης & Μουταφίδου 2013). Ο παραπάνω συνδυασμός έλκει το ενδιαφέρον, καθώς δημιουργεί ένα σύγχρονο σταυροδρόμι εκπαίδευσης ενισχύοντας την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία, τον προβληματισμό, την γνώση, την ομαδικότητα και την σύμπραξη (Μπράτιτσης, 2014). Με αυτό τον τρόπο ο δημιουργός περνά τα μηνύματα, τις ιδέες και τα συναισθήματα της ιστορίας.

Επιπλέον, οι ψηφιακές ιστορίες αποτελούν πόλο έλξης, καθώς το κοινό εισπράττει συναισθήματα και βαθύτερα νοήματα μέσα από τον συνδυασμό οπτικοακουστικών μέσων (όπως για παράδειγμα του ήχου και της εικόνας), τα οποία μέσα από τις λέξεις και τον λόγο δεν θα μπορούσαν να μεταδοθούν. Με αυτόν τον τρόπο αυξάνεται το ενδιαφέρον του κοινού επιλέγοντας το «σύγχρονο» είδος αφήγησης, σε σχέση με την «κλασσική» μορφή αφήγησης. Η Lathem (2005) αναφέρει ότι η σύγχρονη μορφή της αφήγησης προκύπτει από την σύμπραξη της παραδοσιακής-προφορικής αφήγησης και την χρήση νέων τεχνολογικών μέσων (ειδικά προγράμματα, ηλεκτρονικό υπολογιστή κλπ).

Ένας από τους κυριότερους στόχους που θέτει το Σύγχρονο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών στην Ελληνική Εκπαίδευση είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων του «21ου αιώνα». Για παράδειγμα θεμελιώδης είναι η όξυνση των εξής δεξιοτήτων: η επίλυση προβλημάτων, η κριτική σκέψη, η συνεργασία και το ομαδικό πνεύμα, η λήψη αποφάσεων-πρωτοβουλιών, η δημιουργικότητα, η καινοτομία και ο ψηφιακός γραμματισμός. Η χρήση της ψηφιακής αφήγησης ως εκπαιδευτικό μέσο συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό στην επίτευξη των παραπάνω σκοπών, ενώ παράλληλα αποτελεί μια ελκυστική μορφή μάθησης σε γνωστικά θέματα.

Σύμφωνα με τον Robin (2008) η χρήση της ψηφιακής αφήγησης μπορεί να γίνει σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης (προσχολική, πρωτοβάθμια, δευτεροβάθμια, τριτοβάθμια εκπαίδευση, ειδική αγωγή), με την προϋπόθεση ότι προσαρμόζεται στις μαθησιακές

ανάγκες και απαιτήσεις κάθε σχολικής τάξης. Παράλληλα, ο Pedersen (1995) υποστηρίζει ότι οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να φτιάχνονται είτε από το εκπαιδευτικό προσωπικό, είτε από τους μαθητές και τις μαθήτριες. Έτσι οξύνεται η φαντασία, η έμπνευση και η δημιουργικότητά τους, φτιάχνοντας με τα παραπάνω εργαλεία τις δικές τους ψηφιακές αφηγήσεις. Επιπρόσθετα με αυτόν τον τρόπο, η ψηφιακή αφήγηση διεισδύει στην καθημερινή ρουτίνα μέσω της εικόνας, της οθόνης και των νέων τεχνολογιών και ως εκ τούτου, συχνά χρησιμεύει ως μέσο διεύρυνσης ή αποκάλυψης των γνώσεων και των δεξιοτήτων, αλλά και του νέου μοντέρνου κόσμου ακόμη και αν αυτό δεν γίνεται συνειδητά (Goodman, 2003).

Ως εκπαιδευτική δραστηριότητα, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να εφαρμοστεί σε όλα σχεδόν τα μαθήματα σχολικού προγράμματος, αλλά μπορεί επίσης να λειτουργήσει και ως εργαλείο αποκάλυψης των σχέσεων των παιδιών, αλλά και να βοηθήσει στον έλεγχο και στην ανάπτυξη της συναισθηματικής, γνωστικής και κοινωνικής νοημοσύνης (Lynch & Fleming, 2004). Σ' αυτό το πλαίσιο, διατίθεται για την εφαρμογή της υποστηρικτικής προσέγγισης της αφηγηματικής συμβουλευτικής. Επιπλέον, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλες τις μορφές εκπαίδευσης (σε δια ζώσης, εξ αποστάσεως, σύγχρονα και ασύγχρονα μαθήματα).

Σύμφωνα με τους σκοπούς και τις δυνατότητες, οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να δημιουργηθούν είτε από τους εκπαιδευτικούς είτε από τα παιδιά ατομικά ή σε ομάδες. Στην τελευταία περίπτωση, το κέρδος είναι μεγάλο. Όμως, η σύγχρονη ελληνική εκπαίδευση δεν υλοποιεί και δεν προάγει αυτές τις δραστηριότητες, είτε λόγω της έλλειψης σχετικών γνώσεων, είτε εξαιτίας της ανεπάρκειας διδακτικού χρόνου, υλικού και τεχνικού εξοπλισμού.

Συμπερασματικά, τόσο η αφήγηση, όσο και η ψηφιακή αφήγηση είναι εργαλεία, αλλά και μέσα τα οποία δύνανται να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων και ειδικοτήτων. Η ερευνήτρια συνδυάζοντας τον τεχνικό εξοπλισμό (π.χ. διάφορα λογισμικά) με την χρήση ιστοριών και διαδραστικών ερωτήσεων, κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών, οξύνει την κριτική σκέψη, την φαντασία και το συναίσθημα. Σε μια εποχή που το οπτικοακουστικό υλικό (εικόνα και ήχος) έχει κυρίαρχο ρόλο στην ζωή των παιδιών, ο παραδοσιακός τρόπος, η αποστήθιση και η στείρα γνώση αφήνουν τους μαθητές παγερά αδιάφορους (ή γνώση μεταλαμπαδεύετε στιγμιαία και έπειτα από ένα χρονικό διάστημα έχει ξεχαστεί). Μέσα από δυνατές ιστορίες με την χρήση των ψηφιακών

εργαλείων, εικόνων και μουσικής οπτικοποιούνται έννοιες και έτσι γίνονται καλύτερα αντιληπτές (Gils, 2005) είτε στην προσχολική και πρωτοβάθμια, είτε στην δευτεροβάθμια, είτε ακόμη και στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Οι εκπαιδευτικοί (εκτός από το να ετοιμάσουν την δική τους παρουσίαση με ψηφιακό τρόπο) μπορούν να αναθέσουν στους μαθητές τους εργασίες ώστε να ερευνήσουν τις θεματικές τους και να πραγματοποιήσουν την παρουσίαση τους με την χρήση των ψηφιακών μέσων. Με αυτό τον τρόπο μοιράζονται την εμπειρία τους, οξύνουν την αυτοπεποίθησή τους, καλλιεργούν το ομαδικό πνεύμα (έννοια της συνεργασίας), κατακτούν την γνώση του αντικειμένου και έτσι, η συγκεκριμένη πληροφορία, η οποία είναι επιθυμητό να κατακτηθεί, περνά στην μακροχρόνια μνήμη (Matthews, 1977).

4. Μουσική

Στην Αρχαία Ελλάδα η τέχνη και ειδικότερα η μουσική είχαν εξέχουσα θέση στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Συγκεκριμένα η μουσική αποτελούσε αναπόσπαστο κομμάτι τόσο της ψυχαγωγίας όσο και της παιδείας των Αρχαίων Ελλήνων. Ο όρος μουσική εμφανίζεται το 476 π. Χ. Η έννοια της μουσικής έχει ελληνική και αιγυπτιακή προέλευση και ο όρος προέρχεται από τη λέξη μούσα. Η Καρτασίδου (2004) επίσης αναφέρει ότι από τα αρχαία χρόνια η μουσική παιδεία των Ελλήνων περιλάμβανε είτε ασκήσεις φωνητικής (τραγούδι), είτε την εκμάθηση κάποιου μουσικού οργάνου. Η ίδια στηριζόμενη στον Probst προσθέτει ότι ο Αριστοτέλης δίνει έμφαση στη συναισθηματική διάσταση της μουσικής και προάγει τις εξής προοπτικές: πρώτον, παρομοιάζει την μουσική με το παιχνίδι, καθώς ψυχαγωγεί (αίσθημα χαράς) και αναζωογονεί τον άνθρωπο. Με άλλα λόγια η μουσική καλλιεργεί την ψυχή. Δεύτερον παρουσιάζει την μουσική με την «άποψη του ωραίου» και της απόλαυσης. Τρίτον, θεωρεί ότι η μουσική διαμορφώνει την προσωπικότητα και τον χαρακτήρα ενός ατόμου. Τέλος, η μουσική αποφορτίζει και καθαρίζει την ψυχή από την συναισθηματική ένταση (Καρτασίδου, 2004).

Επίσης, η μουσική παρουσιάζεται ως πολιτιστικό αγαθό, το οποίο μεταδίδει την πολιτισμική κουλτούρα κάθε τόπου. Ακόμη, χαρακτηρίζεται ως μέσο αισθητικής αγωγής και παρομοιάζεται με διεθνής γλώσσα. Ο Νόμος 1566/85 ορίζει ότι η μουσική συνεισφέρει στην πλήρη ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού αφού το επηρεάζει τόσο συναισθηματικά, όσο και στην κοινωνική του ζωή. Η μουσική είναι ενταγμένη στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, καθώς αποτελεί αναπόσπαστο συστατικό στοιχείο της καλλιτεχνικής εκπαίδευσης. Ο ρόλος της είναι βασικός στα πλαίσια της αισθητικής αγωγής, ενώ συνδέεται και με τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα της γενικής παιδείας (Καρτασίδου, 2004).

4.1 Μουσική και εκπαίδευση

Η Μουσική ως τέχνη, συμβάλλει στην ανάπτυξη του ανθρώπου από την εμβρυακή του κατάσταση. Ο πρώτος ρυθμός που ακούει το μωρό κατά την κύηση είναι η καρδιά της μητέρας του. Η Στάμου (2006) χαρακτηριστικά αναφέρει ότι η πρώτη περίοδος διαμόρφωσης και ανάπτυξης του ανθρώπινου εγκεφάλου είναι κατά την περίοδο της κύησης και πως το έμβρυο τους τρεις τελευταίους μήνες αρχίζει να αντιδρά σε ακουστικά ερεθίσματα. Επιπλέον, μελέτες δείχνουν πως η μουσική συμβάλλει στην ανάπτυξη του

εμβρύου αλλά και στις αλληλεπιδράσεις του με την μητέρα κατά την κύηση καθώς και μετά την γέννα στην βρεφική ηλικία. Η Καρτασίδου (2004) παραλληλίζει τα στάδια της ανθρώπινης ανάπτυξης με τα στάδια της μουσικής ανάπτυξης. Συγκεκριμένα αναφέρει ότι τα στάδια της μουσικής ανάπτυξης συμβάλλουν σημαντικά στη δομή, στη διεξαγωγή και στην εξέλιξη του μαθήματος της μουσικής. Η Στάμου (2006) χωρίζει τα στάδια μουσικής ανάπτυξης ως εξής:

A) Πρώτο στάδιο: μουσική ενασχόληση μέσω του παιχνιδιού (πριν την τυπική διδασκαλία).

B) Δεύτερο στάδιο: εισαγωγή στην τυπική διδασκαλία.

Γ) Τρίτο στάδιο: εντατική και επαγγελματική ενασχόληση με την μουσική.

Η Καρτασίδου (2004) στηριζόμενη στην θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner συνδέει την αυτόνομη μουσική νοημοσύνη με τις άλλες μορφές ανθρώπινης νοημοσύνης (π.χ. μαθηματική, γλωσσική, λογική κλπ). Ενώ πιστεύει ότι τα χαρακτηριστικά της μουσικής νοημοσύνης αποκαλύπτουν την επίδραση της μουσικής στην ζωή του ανθρώπου.

Η ίδια αναφέρει ότι η μεταφορά της γνώσης δεν επιτυγχάνεται με τυποποιημένο τρόπο μέσω της στείρας και μηχανικής αποστήθισης καθώς δεν έχει ουσιαστικό αντίκτυπο στην εκπαίδευση των παιδιών. Αντίθετα, η μεταφορά της γνώσης διασφαλίζεται με την συμμετοχή των παιδιών, την ενίσχυση της δημιουργικότητας και την ενεργοποίηση της φαντασίας. Αποτέλεσμα αυτής της μαθησιακής κατάστασης είναι η ανακάλυψη νέων δεξιοτήτων. Μέρος των νέων δεξιοτήτων είναι η καλλιτεχνική και η μουσική αγωγή (Καρτασίδου, 2004).

Το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών παρέχει και προωθεί νέες μεθόδους μάθησης που προάγουν την μεταφορά της γνώσης, την κατανόηση της και την σύνδεση της με την μουσική. Το Πρόγραμμα Σπουδών Μουσικής Αγωγής του Υπουργείου Παιδείας, μέσω των παραπάνω αναφορών στοχεύει στην καλλιέργεια κατάλληλων συνθηκών εμπιστοσύνης, ώστε οι μαθητές και οι μαθήτριες να μπορούν να εκφραστούν συναισθηματικά. Συνδέει επίσης το συγκεκριμένο πλαίσιο με την ειδική αγωγή, διότι ενώνεται με τον ήχο, τον λόγο και την κίνηση, έχοντας θετικό αντίκτυπο στα παιδιά με αναπηρία. Επιπρόσθετα, το μάθημα της μουσικής ενδυναμώνει: την αυτοεκτίμηση, την αυτοπεποίθηση, την αυτοπειθαρχία, την κοινωνική αλληλεπίδραση, την θετική στάση

απέναντι στο σχολείο, την προσωπική διασκέδαση, εξάσκηση ικανοτήτων (π.χ. έκφραση, επικοινωνία, ομαδικό πνεύμα, κριτική σκέψη κ.α.). Σύμφωνα με την Καρτασίδου (2004) η μουσική βοηθά κάθε παιδί να εκφραστεί, να επικοινωνήσει και να αποκτήσει δεξιότητες όπως η μουσικότητα, η ευαισθησία, η ακρόαση και η αισθητική. Το μάθημα της μουσικής συμπεριλαμβάνεται τόσο στην Γενική, όσο και στην Ειδική Παιδαγωγική. Προσθέτει ότι, σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα και το μάθημα της μουσικής σχετίζεται με την αισθητική αγωγή, γιατί με αυτόν τον τρόπο βελτιώνεται η αισθητική αντίληψη των μαθητών. Στο Αναλυτικό Πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας εντοπίζει τις παρακάτω μουσικές δραστηριότητες: α) ακρόαση, β) ρυθμικά ερεθίσματα, γ) το τραγούδι δ) μουσικές δημιουργικές εργασίες και εκτέλεση. Επίσης οι μουσικές δημιουργικές εργασίες συνδέονται με τις παρακάτω έννοιες: του αυτοσχεδιασμού, της πρωτοβουλίας και της ελεύθερης δημιουργικής έκφρασης του παιδιού, ενώ επισημαίνει και τρεις δράσεις που καλούνται να εκτελέσουν τα παιδιά: την κατασκευή μουσικών οργάνων, τη μίμηση ζώων, χαρακτήρων και καθημερινών εμπειριών δίνοντας τους ζωή, τη χρήση κουκλών ή μαριονετών για να ζωντανεύουν μουσικές ιστορίες. Οι παραπάνω δράσεις είναι μέρος των μουσικών δραστηριοτήτων του αναλυτικού προγράμματος. Όλες οι δράσεις συνδέονται μεταξύ τους προσφέροντας με αυτόν τον τρόπο μια πλήρη πρόταση μουσικής διδασκαλίας (Καρτασίδου, 2004).

Επιπρόσθετα, είναι αναγκαία η διαμόρφωση του μαθήματος της μουσικής, ώστε τα παιδιά να καλλιεργήσουν την αισθητική τους με βιωματικό τρόπο, εκθέτοντας τον εαυτό τους, καθώς παρατηρείται ότι η μουσική έχει αντίκτυπο στα συναισθήματα και την ψυχολογία, στο πνεύμα και το σώμα των ανθρώπων, επηρεάζοντας την ψυχολογική, ψυχοκινητική και την κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Ωστόσο, στο αναλυτικό πρόγραμμα της ειδικής αγωγής, ελάχιστες φορές δίνεται προτεραιότητα και γίνεται αναφορά στους στόχους του μαθήματος της μουσικής. Σύμφωνα με το «Πρόγραμμα Σπουδών Μουσικής Αγωγής» τα μαθήματα μουσικής κατέχουν αναντικατάστατη θέση στην διεξαγωγή και στο πρόγραμμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας κάθε σχολικής μονάδας είτε ως αυτόνομο μάθημα, είτε έχοντας συμπληρωματικό ρόλο για τα υπόλοιπα μαθήματα. Ταυτόχρονα το Πρόγραμμα Σπουδών ορίζει ότι το μάθημα της μουσικής έχει ως κύριο στόχο την ενεργοποίηση: της αισθητικής καλλιέργειας, της κοινωνικοποίησης, της έκφρασης, του συναισθήματος, της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας, της συγκέντρωσης και του συντονισμού (Καρτασίδου, 2004).

5. Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση

Η ειδική αγωγή στελεχώνεται από εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής της πρωτοβάθμιας ή της δευτεροβάθμιας, δάσκαλους ή καθηγητές αντίστοιχα, καθώς και από το ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό (ειδικότητες) που συμπληρώνει το πρόγραμμα. Αυτές οι ειδικότητες αποτελούνται από ψυχολόγο, κοινωνικό λειτουργό, φυσικοθεραπευτή, λογοθεραπευτή, νοσηλεύτη, μουσικοθεραπευτή/μουσικό. Σύμφωνα με την Παπαδανιήλ (2021) ως ειδική αγωγή ορίζεται η εκπαίδευση των ατόμων με αναπηρία μέσα από ειδικά διαμορφωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα των μαθημάτων φυσικής, αισθητικής και κοινωνικής αγωγής, τα οποία βασίζονται πάνω στις ιδιαιτερότητες και τις ικανότητες των παιδιών. Επίσης προσθέτει πως το εκπαιδευτικό πλαίσιο παροχής ειδικής αγωγής σε παιδιά με αναπηρία ή ειδικές ανάγκες μπορεί να είναι σε γενικό σχολείο, σε ειδικό σχολείο στην πρωτοβάθμια ή στην δευτεροβάθμια, σε ειδικό σχολείο ιδρύματος που δέχεται οικότροφους, σε νοσοκομείο ή στο σπίτι. Ο Νόμος 3699/2008 της ισχύουσας ελληνικής νομοθεσίας για την Ειδική Αγωγή, στους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ή αναπηρία κατατάσσονται τα παιδιά τα όποια εμφανίζουν νοητική αναπηρία, αισθητηριακές αναπηρίες της ακοής, κινητικές αναπηρίες, χρόνια μη ιάσιμα νοσήματα, διαταραχές ομιλίας και λόγου, ειδικές μαθησιακές δυσκολίες, Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής με ή χωρίς την Υπερκινητικότητα (ΔΕΠΥ), διάχυτες αναπτυξιακές διαταραχές, ψυχικές διαταραχές και πολλαπλές αναπηρίες.

Τέλος, οι σχολικές μονάδες ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης στην βαθμίδα της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης είναι τα Ειδικά Νηπιαγωγεία και τα Ειδικά Δημοτικά σχολεία, ενώ στην δευτεροβάθμια είναι τα Ενιαία Ειδικά Επαγγελματικά Γυμνάσια Λύκειο (ΕΝ.Ε.Ε.ΓΥ.Λ.) και τα Εργαστήρια Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (Ε.Ε.Ε.ΕΚ.) (Παπαδανιήλ, 2021).

5.1 Η μουσική στην Ειδική Αγωγή

Η μουσική παιδεία είναι μια οργανωμένη διδασκαλία με βασικό εργαλείο την τέχνη της μουσικής. Η μουσική συμμετέχει στην ολιστική ανάπτυξη και στην εξέλιξη των παιδιών. Η μουσική εκπαίδευση στην ειδική αγωγή βασίζεται στα κύρια και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της έννοιας της μουσικής: τον συνδυασμό και την ενσωμάτωση του ήχου,

της κίνησης και του λόγου. Οι προβληματισμοί των περισσότερων ερευνητών είναι αν ο τρόπος κατανόησης και εκμάθησης μουσικής είναι ίδιος στα παιδιά τυπικής ανάπτυξης και στα παιδιά με αναπηρία ή με ειδικές ανάγκες καθώς και πόσο και πως μπορεί να επηρεάσει τα παιδιά ΑΜΕΑ στην κατάκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων σε σχολικό και όχι μόνο επίπεδο. Ο ρόλος της μουσικής έχει διπλά αποτελέσματα. Βοηθά στην ανάπτυξη μη μουσικών δεξιοτήτων, αλλά και στην ανάπτυξη μουσικών δεξιοτήτων. Επίσης, η μουσική επηρεάζει θετικά τα παιδιά με αναπηρία, ενώ έχει ιδιαίτερη επίδραση σε άτομα με μαθησιακές δυσκολίες, με νοητική υστέρηση, καθώς και με συναισθηματικές διαταραχές. Ενώ, αναφέρεται ότι η Γερμανική Εταιρία μουσικοθεραπείας ορίζει ως μουσικοθεραπεία την σκόπιμη χρήση της μουσικής ή των μουσικών στοιχείων, προκειμένου να επιτευχθούν θεραπευτικοί στόχοι: αποκατάσταση, στήριξη και παρέμβαση της ψυχικής και σωματικής υγείας. (Καρτασίδου, 2006) .

Ανάμεσα στην μουσική και στην ειδική αγωγή εντοπίζεται ένα αξιακό σύστημα, το οποίο αλληλοσυμπληρώνεται, καθώς η μουσική παρέχει και ενισχύει συναισθήματα όπως είναι η ευτυχία, η επιτυχία, η χαρά και η ικανοποίηση. Επιπλέον, η τέχνη της μουσικής επηρεάζει σημαντικά την ζωή του ανθρώπου, καθώς λειτουργεί τόσο ως εκπαιδευτικό, όσο και ως θεραπευτικό μέσο. Γι' αυτό τον λόγο η ύπαρξη και η εφαρμογή της στο εβδομαδιαίο πρόγραμμα των ειδικών σχολείων είναι σημαντική. Η μουσική παιδεία στα άτομα με αναπηρία έχει ως στόχο είτε να κατακτηθεί το γνωστικό αντικείμενο της μουσικής, είτε η μουσική εκπαίδευση να λειτουργήσει σαν βοήθημα εξέλιξης του ατόμου σε πρακτικά ζητήματα της καθημερινότητας του (προσαρμόζεται στις ανάγκες του ατόμου, π.χ. βελτίωση της συγκέντρωσης) (Καρτασίδου, 2006).

5.1.1 Μουσικές δραστηριότητες στην ειδική αγωγή

Οι μουσικές δράσεις είναι το θεμέλιο του μαθήματος της μουσικής στις σχολικές μονάδες ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης. Προσαρμόζονται στις ανάγκες και τις δεξιότητες των παιδιών ώστε να είναι ευχάριστες και δημιουργικές, αλλά και να εξελίσσουν τους μαθητές και τις μαθήτριες. Η Böhmig (2006) ορίζει ως σκοπό των μουσικών δραστηριοτήτων το αποτέλεσμα, την εκτέλεση, την αισθητική, αλλά και την δημιουργική απασχόληση και την ψυχαγωγία με κύριο γνώμονα την μουσική.

5.1.2 Μουσική Παιδαγωγική στην Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση

Στην μουσική παιδαγωγική, μέσω του μουσικού κώδικα και της έκφρασης των παιδιών με αναπηρία, διαμορφώνεται και οικοδομείται ένας επικοινωνιακός κώδικας. Ο κώδικας αυτός στοχεύει στην μουσική γνώση και στην δημιουργική έκφραση, ενώ ενισχύει την αλληλεπίδραση των παιδιών με το κοινωνικό τους περιβάλλον, αλλά και το ομαδικό πνεύμα. Η Böhmig (2006) χαρακτηριστικά επισημαίνει ότι η μουσική παιδαγωγική στην ειδική αγωγή στοχεύει στην μουσική έκφραση, στην επικοινωνία, στην έμπνευση, στην θετική επιρροή και ανάπτυξη. Επιπρόσθετα οι Καρτασίδου & Σταϊκόπουλος (2006) εξετάζουν τον ρόλο της μουσικοπαιδαγωγικής σε άτομα με αναπηρία και συμπεραίνουν ότι πρέπει να εφαρμόζεται σε δύο στάδια. Στο πρώτο ενισχύονται οι μη μουσικές ικανότητες και στο δεύτερο οι μουσικές ικανότητες.

Η Καρτασίδου (2004) προτείνει σε μία διδακτική ώρα στο μάθημα της μουσικής στην ειδική αγωγή την ακόλουθη πενταμερής πορεία προγράμματος. Το θέμα του μαθήματος είναι το ηχόχρωμα και το συναίσθημα που προκαλεί. Η πρώτη φάση του προγράμματος είναι προθέρμανση. Διαρκεί πέντε λεπτά. Γίνεται μουσική ακρόαση και το παιδί ακούει ένα κομμάτι το οποίο εναλλάσσει τα συναισθήματα χαράς και λύπης (παίζει δηλαδή εναλλάξ σε μείζονα και ελάσσονα κλίμακα). Η δεύτερη φάση είναι η διαδικασία της επεξεργασίας. Έχει διάρκεια επτά λεπτών. Η διαδικασία εκτέλεσης αυτής της φάσης γίνεται ως εξής: όταν το παιδί ακούει χαρούμενη μουσική, πατάει σε ένα μαλακό χαλάκι και σκουπίζει τα πόδια του. Ενώ, όταν ακούει λυπητερή μουσική κάνει την ίδια διαδικασία σκουπίζοντας τα πόδια σε ένα σκληρό χαλάκι. Η τρίτη φάση του προγράμματος είναι η δράση και διαρκεί είκοσι λεπτά. Το παιδί στο χρόνο των δέκα λεπτών ακούει το χαρούμενο μέρος βάζει τα πόδια του σε κίτρινη νερομπογιά, χορεύει στον ρυθμό, γελάει και φωνάζει ότι είναι χαρούμενο. Στην συνέχεια ξεπλένει τα πόδια του σε χλιαρό νερό και τα σκουπίζει στο μαλακό χαλάκι. Στον υπόλοιπο χρόνο των δέκα λεπτών ακούει την λυπητερή μουσική, βάζει τα πόδια του σε μπλε νερομπογιά, χορεύει στον ρυθμό, κάνει ότι κλαίει και φωνάζει ότι είναι λυπημένο. Ξεπλένει τα πόδια σε κρύο νερό και τα σκουπίζει στο σκληρό χαλάκι. Η τέταρτη φάση είναι η ανατροφοδότηση και κρατάει για επτά λεπτά. Το παιδί ακούει μουσική και προσπαθεί να αναγνωρίσει τα συναισθήματα του. Βάζει το ένα πόδι στο μπλε και το άλλο στο κίτρινο χρώμα. Αρχίζει να χορεύει, τα χρώματα αναμιγνύονται και δημιουργείται το πράσινο χρώμα. Ξεπλένει το ένα πόδι στο κρύο νερό και το άλλο στο ζεστό. Σκουπίζει το ένα πόδι στο μαλακό χαλί και το άλλο στο σκληρό. Η πέμπτη φάση είναι η αποφόρτιση και κρατά για πέντε λεπτά. Το παιδί ακούει μουσική και χαλαρώνει.

5.1.3 Μουσικοθεραπεία

Η μουσικοθεραπεία είναι μια μορφή θεραπείας, η οποία χρησιμοποιεί ως εργαλείο την μουσική. Η Καρτασίδου (2006) χαρακτηρίζει την μουσική ως μια πολυδιάστατη μορφή τέχνης που μπορεί να λειτουργήσει και ως θεραπευτικό μέσο καθώς επηρεάζει βιωματικά την ψυχή, το σώμα και το πνεύμα του ανθρώπου, ενώ βοηθάει στην συναισθηματική έκφραση. Οι πρώτες αναφορές σε μουσικοθεραπευτικές μεθόδους εμφανίζονται τον 19ο αιώνα. Ενώ η έννοια της μουσικοθεραπείας γνωστοποιείται επίσημα ως θεραπευτικό μέσο στα μέσα του 20ου αιώνα. Η Böhmig (2006) προσδιορίζει ως κεντρικά σημεία της μουσικοθεραπείας την θεραπευτική πορεία και σχέση, χαρακτηρίζοντας την και σαν μια μορφή ψυχοθεραπείας εξαιτίας της στενής σχέσης της μουσικής με την ανθρώπινη ψυχή.

5.2 Διαφορά Μουσικοθεραπείας και Μουσικοπαιδαγωγικής

Η μουσική είναι ο βασικός πυλώνας και το σημαντικότερο εργαλείο τόσο της μουσικοθεραπείας, όσο και της μουσικοπαιδαγωγικής. Σύμφωνα με την Καρτασίδου (2004), η μουσικοθεραπεία πραγματοποιείται σε κλινικό χώρο, ενώ η μουσική έχει τον ρόλο του θεραπευτικού μέσου, ώστε να χτιστεί μια σχέση εμπιστοσύνης μεταξύ μουσικοθεραπευτή και θεραπευμένου (πελάτη), καθώς και να κατανοήσει ο δεύτερος τον εαυτό του και το κοινωνικό του περιβάλλον. Άρα η ίδια καταλήγει πως η μουσικοθεραπεία ασχολείται με την «διαδικασία» και όχι με το «μουσικό αποτέλεσμα». Αντίθετα η μουσικοπαιδαγωγική εφαρμόζεται στον σχολικό χώρο. Η μουσική έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα, καθώς αποσκοπεί στην κατάκτηση της γνώσης, ενώ ο μουσικοπαιδαγωγός έχει ως στόχο να μεταδώσει την γνώση στον/στην μαθητή/μαθήτρια. Σύμφωνα με την αναφορά της Καρτασίδου (2006) συμπεραίνεται ότι η μουσικοπαιδαγωγική στοχεύει στο «μουσικό αποτέλεσμα» Κατά την ίδια όταν η μουσική έχει τον ρόλο του μαθήματος ονομάζεται Ειδική Παιδαγωγική Μουσική Εκπαίδευση, ενώ το μάθημα στοχεύει να οξύνει το συναίσθημα της χαράς, να καλλιεργήσει την συνεργασία, το ομαδικό πνεύμα και την κοινωνικοποίηση του ατόμου, καθώς και να κατακτηθούν με βιωματικό τρόπο κάποιες μουσικές γνώσεις και δεξιότητες.

5.3 Μουσική, Μύθος και Ειδική Αγωγή

Η μουσική βασιζόμενη στον μύθο των μουσών εμπεριέχει τα εννιά χαρακτηριστικά γνωρίσματα τους. Με αυτόν τον τρόπο καθιερώθηκε ως «η τέχνη της ενότητας του λόγου,

της κίνησης και του ήχου». Η σχέση μεταξύ μουσικής και λόγου είναι άμεση. Η σχέση αυτή υπάρχει τόσο στην μουσική δράση, όσο και στο μύθο, ο οποίος ορίζεται ως την παραστατική αφήγηση μιας πραγματικότητας. Η μουσική και ο μύθος αποτελεί ένα αναντικατάστατο στοιχείο της πολιτισμικής πραγματικότητας. Αφενός, το μυθικό στοιχείο είναι ένα μέσο για να κατανοηθεί ο κόσμος και η πραγματικότητα, αφετέρου, η μουσική είναι ένα μέσο-κώδικας επικοινωνίας με τον κόσμο και την πραγματικότητα (Καρτασίδου, 2004). Επίσης η Καρτασίδου (2004) στηριζόμενη στον Gebser (1978) παρομοιάζει τους μύθους με τα συλλογικά όνειρα ενός λαού σε προφορική μορφή. Δηλαδή με άλλα λόγια μιλά για τον συμβολικό χαρακτήρα του μύθου και την σύνδεση του με τη μουσική, κάτι που μπορεί να αποτελέσει σημαντικό εργαλείο κατανόησης του πραγματικού κόσμου, δίνοντας με αυτό τον τρόπο διαφορετικές διαστάσεις στην ειδική και γενική εκπαίδευση (Καρτασίδου, 2004).

ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

6. ΕΡΕΥΝΑ

6.1 Κεντρική Ιδέα της Έρευνας

Το ενδιαφέρον της ερευνήτριας στράφηκε προς τα μουσικά όργανα και στο ενδιαφέρον των παιδιών με αναπηρία για αυτά. Κάθε φορά που τα παιδιά κλήθηκαν να αλληλοεπιδράσουν με τα μουσικά όργανα και να ακούσουν τα ηχοχρώματά τους αντέδρασαν και εκδήλωσαν ενθουσιώδεις συμπεριφορές. Η συγκεκριμένη έρευνα αποτελεί μια διδακτική παρέμβαση, η οποία στηρίχθηκε στο θεωρητικό πλαίσιο και εφαρμόστηκε σε τάξεις του Εργαστηρίου Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης (Ε.Ε.Ε.ΕΚ.) Ερμιονίδας, καθώς και στους μαθητές και στις μαθήτριες κάποιων τάξεων του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου Ερμιονίδας. Εγκρίθηκε από τους διευθυντές και των δύο σχολείων. Ο τίτλος της συγκεκριμένης διδακτικής παρέμβασης στις σχολικές δραστηριότητες είναι: «Δημιουργία μουσείου μουσικών οργάνων από ανακυκλώσιμα υλικά». Εντάσσεται στην πολιτιστική θεματολογία και στο «Μουσικό Εργαστήρι». Οι μαθητές και οι μαθήτριες μέσα από την ψηφιακή αφήγηση και τον ειδικό εξοπλισμό για άτομα με αναπηρία (Quick Talker, εναλλακτικά ποντίκια, εναλλακτικό πληκτρολόγιο) ήρθαν σε επαφή με τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες του ήχου. Η ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτης» είχε ως στόχο την εμπέδωση των πληροφοριών που αναλύθηκαν στην πρώτη φάση της διδακτικής παρέμβασης και την καλλιέργεια της αισθητικής τους εμπειρίας. Η Καλούρη-Αντωνοπούλου (1985) δίνει τον εξής ορισμό για την αισθητική αγωγή:

Αισθητική αγωγή είναι η πρακτική και η γνώση της τέχνης στην υπηρεσία της δημιουργικότητας και της ολοκλήρωσης του ατόμου. Στον επίσημο ορισμό της, η καλλιτεχνική αγωγή καθορίζεται σαν μια γενική διδασκαλία ικανή να αναπτύξει τις ικανότητες παρατήρησης, φαντασίας και έκφρασης του παιδιού. Επιπρόσθετα, έχει σαν ειδικότερο στόχο το ζύπνημα της αισθητικότητας και της δημιουργίας γούστου.

Σύμφωνα με την ίδια ο ρόλος της αισθητικής αγωγής στο σχολείο είναι διδακτικός, καθώς οι τέχνες για τα παιδιά είναι ένας τρόπος έκφρασης και επικοινωνίας. Συμπληρώνει ότι η δημιουργικότητα κάθε ανθρώπου μπορεί να αναπτυχθεί μέσα από την ομορφιά της φύσης, της εθνικής κληρονομιάς, αλλά και των καλλιτεχνικών ερεθισμάτων. Παρόλα αυτά το σχολείο επενδύει περισσότερο σε γνωστικά αντικείμενα όπως είναι η γλώσσα και τα

μαθηματικά και όχι στην αισθητική αγωγή (Καλούρη-Αντωνοπούλου, 1985). Γι' αυτό τον λόγο πρωταρχικός στόχος αυτής της διδακτικής πρότασης ήταν να δοθούν καλλιτεχνικά ερεθίσματα στα παιδιά, ώστε να αποκτήσουν καλλιτεχνικές ανησυχίες και να αναπτύξουν την δημιουργικότητά τους. Η Καλούρη-Αντωνοπούλου (1985) θεωρεί το μουσείο ως έναν χώρο ανάπτυξης και καλλιέργειας της αισθητικής. Γι' αυτό η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση προτείνει τη δημιουργία ενός μικρού μουσείου στον χώρο του σχολείου με εκθέματα κατασκευασμένα από τα ίδια τα παιδιά.

Αυτή η πρόταση έχει ως επίκεντρο τα παιδιά και τις ιδιαιτερότητές τους. Στοχεύει στην ενεργοποίηση των μαθητών. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης. Με αυτόν τον τρόπο οξύνεται η φαντασία των παιδιών και κρατιούνται σε εγρήγορση, καθώς στις μέρες μας κυρίαρχα ερεθίσματα είναι ο ήχος και η εικόνα. Με τον τρόπο αυτό ξεφεύγουμε από τη στείρα γνώση, δημιουργείται ένα διαδραστικό πλαίσιο, ένα γόνιμο έδαφος με τους μαθητές να ωθούνται να συμμετάσχουν στο μάθημα με βιωματικό τρόπο, ενεργοποιώντας την διάθεση για εξερεύνηση ενός «νέου κόσμου». Έτσι, συνδέεται η τέχνη της μουσικής με την καθημερινότητα, με κοινωνικά φαινόμενα και καταστάσεις ενώ, καλλιεργείται το αίσθημα της ομαδικότητας και της συνεργασίας. Επίσης, προτείνεται ένας τρόπος εναλλακτικής επικοινωνίας για τα παιδιά με αναπηρία, τα οποία δυσκολεύονται να εκφράσουν και να εφαρμόσουν τη γνώση που έλαβαν ή εκφράζουν τη γνώση που έλαβαν με διαφορετικό τρόπο από τα υπόλοιπα, καθώς και οι εκπαιδευτικοί δυσκολεύονται να την κατανοήσουν.

Η ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες» στηρίζεται στην έρευνα της προπτυχιακής εργασίας της ερευνήτριας, ο τίτλος της οποίας είναι *Οικογένεια Μπαρούτα. Λαϊκοί Οργανοπαίκτες των Τρικάλων* (Τσιασιώτη, 2019). Μέσα από τις ιστορίες του παρελθόντος τα παιδιά κλήθηκαν ν' ανακαλύψουν τα μουσικά όργανα, τον ήχο τους, αλλά και τον λαϊκό πολιτισμό της περιοχής των Τρικάλων και της Θεσσαλίας. Συγκεκριμένα, μέσα από την παρουσίαση της ψηφιακής ιστορίας, οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με την βιογραφία μιας οικογένειας οργανοπαικτών η οποία δρούσε στην περιοχή των Τρικάλων. Επίσης, ανακάλυψαν τα ηχοχρώματα των μουσικών οργάνων και γενικότερα τις ιδιότητες του ήχου τους. Αλλά και το παραδοσιακό οργανολόγιο, την κουλτούρα και τον πολιτισμό αυτής της περιοχής. Τα εποπτικά μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη της έρευνας είναι τα εξής:

Α) Χρησιμοποιήθηκαν ο Η/Υ, το Laptop και το Smartphone για την προβολή της ψηφιακής ιστορίας της ερευνήτριας, για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας των παιδιών, για την προβολή και τη λήψη του φωτογραφικού υλικού.

Β) Προγράμματα:

- το Bubbl us για τη δημιουργία των εννοιολογικών χαρτών των παιδιών.
- το Audacity για την ηχογράφηση της ψηφιακής ιστορίας της ερευνήτριας και των παιδιών.
- το Storyboard και η Ζωγραφική 3D για την δημιουργία των εικόνων των ψηφιακών ιστοριών.
- το Photostory για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας της ερευνήτριας.
- το Movie Maker για τη δημιουργία της ψηφιακής ιστορίας των παιδιών.

Γ) Εναλλακτικά ποντίκια και εναλλακτικό πληκτρολόγιο IDEASIS¹: τα ειδικά διαμορφωμένα ποντίκια και το ειδικό πληκτρολόγιο ηλεκτρονικού υπολογιστή για άτομα με αναπηρία (Βλ. Εικόνα 1).

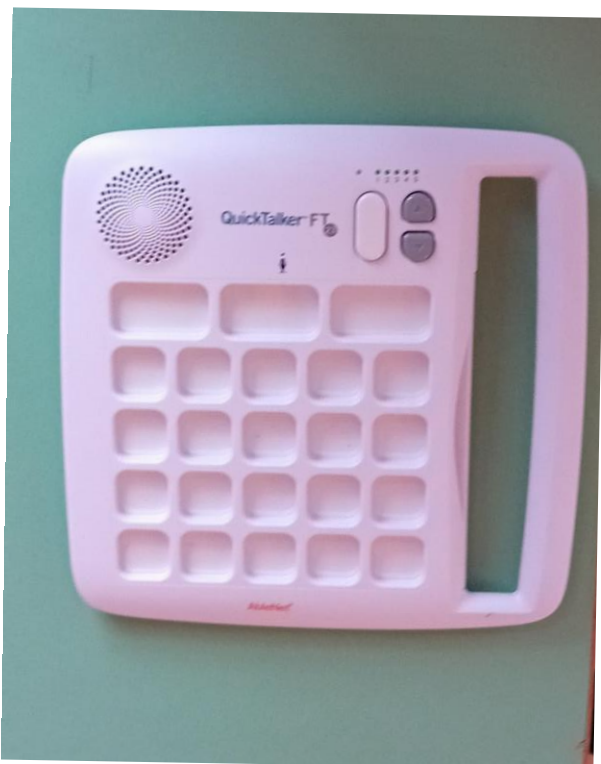


Εικόνα 1: Εναλλακτικά ποντίκια και εναλλακτικό πληκτρολόγιο

Δ) Quick Talker IDEASIS: το ειδικό βοήθημα εναλλακτικής επικοινωνίας λειτουργεί με ηχογραφημένους ήχους και τυπωμένες εικόνες σε ειδική διαμορφωμένη

¹ <https://ideasis.gr/product-category/mouse/> (18/1/2024)

φόρμα της εταιρίας. Το παιδί αγγίζει τη σχετική εικόνα με την οποία θέλει να μας μεταβιβάσει ένα μήνυμα.



Εικόνα 2 : Quick Talker

6.2 Δείγμα

Για λόγους προστασίας προσωπικών δεδομένων αναφέρεται μόνο το αρχικό γράμμα του μικρού ονόματος των παιδιών ή αν υπάρχει ίδιο γράμμα μπαίνει δίπλα του και ένας αριθμός (π.χ. Α1, Α2 κλπ).

6.2.1 Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης (Ε.Ε.Ε.ΕΚ) Ερμιονίδας

Στην έρευνα συμμετείχαν τα επτά από τα εννέα παιδιά όλων των τάξεων του Εργαστηρίου Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης (Ε.Ε.Ε.ΕΚ) Ερμιονίδας. Συνολικά όλοι οι μαθητές του σχολείου είναι εννέα, ενώ στην Β' τάξη δεν υπάρχει κανένα παιδί. Όλα τα

παιδιά είναι αγόρια ηλικίας δεκατριών έως δεκαεννιά ετών, με μορφές αναπηρίας όπως: η μέτρια νοητική υστέρηση, ο αυτισμός και σύνδρομο Prader Willi².

Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε στις ώρες του μαθήματος της μουσικής, είτε σε ατομικό επίπεδο, είτε ανά δύο άτομα σύμφωνα με τα δομημένα τμήματα του σχολείου. Η Α΄ τάξη αποτελείται από δύο μαθητές τον Θ και τον Χ με μέτρια νοητική υστέρηση και ΔΕΠΥ, οι οποίοι συμμετείχαν και οι δύο. Στην Β΄ τάξη δεν υπάρχει κάποιος μαθητής. Η Γ΄ Τάξη αποτελείται από τρεις μαθητές, από τους οποίους συμμετείχε μόνο ένας μαθητής ο Κ1 με σύνδρομο Prader Willi. Η Δ΄ τάξη αποτελείται από τέσσερις μαθητές, οι οποίοι συμμετείχαν όλοι. Το τμήμα της Δ΄ τάξης χωρίζεται σε δύο υποομάδες. Στην πρώτη υποομάδα συμμετείχε ο Κ2 και ο Γ1 διαγνωσμένοι με μέτρια νοητική υστέρηση, ενώ στην δεύτερη ο Α1 και ο Α2 διαγνωσμένοι με αυτισμό. Στην Ε΄ και στην ΣΤ΄ τάξη δεν υπάρχουν μαθητές.

6.2.2 Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Ερμιονίδας

Επίσης, στην έρευνα συμμετείχαν τα οκτώ από τα δεκαεπτά παιδιά του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου Ερμιονίδας. Τα τέσσερα είναι κορίτσια και τα τέσσερα αγόρια, ηλικίας εννέα έως δώδεκα ετών, με μορφές αναπηρίας όπως: η ελαφρά και η μέτρια νοητική υστέρηση, κινητικά προβλήματα-σπαστικότητα και τετραπληγία³.

Η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε στις ώρες του μαθήματος της μουσικής, είτε σε ατομικό επίπεδο, είτε ανά μικρές ομάδες παιδιών σύμφωνα με τα δομημένα τμήματα του σχολείου. Οι μαθητές της Α΄ τάξης δεν συμμετείχαν, ενώ στην Β΄ δεν υπάρχουν μαθητές. Οι μαθητές της Γ΄ τάξης είναι δύο, από τους οποίους συμμετείχε μόνο ένας ο Δ, με μέτρια νοητική υστέρηση, δυσκολία στον λόγο και στη μνήμη. Η Δ΄ τάξη αποτελείται από έναν μαθητή τον Α3 με τετραπληγία και δυσκολία στην ομιλία, ο οποίος

²Prader Willi : Γονιδιακό Σύνδρομο με αλλοίωση στα χρωμοσώματα, το οποίο δεν έχει κορεσμό στο φαγητό, έχει νοητική υστέρηση και έντονες κρίσεις θυμού και επιληψίας (Γκαλλάν, 1997).

Αυτισμός: θεωρείται ως μια συνολική αναπτυξιακή διαταραχή, ενώ συνδυάζεται συχνά με την νοητική υστέρηση (χαρακτηριστικά κάθε φορά διαφέρουν). Τα παιδιά με αυτισμό πολλές φορές εμφανίζουν ιδιαίτερη κλίση στις τέχνες και συγκεκριμένα στην μουσική (Γκαλλάν, 1997).

Νοητική Υστέρηση: στην παρούσα εργασία η κλιμάκωση της νοητικής υστέρησης σε ελαφριά-μέτρια-βαριά γίνεται βασισμένη στις διαγνώσεις των παιδιών, καθώς και στον διαχωρισμό των Γκαλλάν (1997) και του Σούλη (2020).

³ Νοητική υστέρηση: Ο διαχωρισμός σε ελαφριά και μέτρια νοητική υστέρηση γίνεται σύμφωνα με τον Σούλη (2020) και τους Γκαλλάν (1997)

συμμετείχε στην έρευνα. Από τους τέσσερις μαθητές της Ε΄ Δημοτικού συμμετείχε μόνο ο Γ2 διαγνωσμένος με ελαφρά νοητική υστέρηση. Η ΣΤ΄ τάξη έχει επτά παιδιά, από τα οποία συμμετείχαν τα πέντε κορίτσια η Ο με ελαφρά νοητική υστέρηση και διαβήτη, η Ε1 με μέτρια νοητική υστέρηση, η Ε2 με κινητικά προβλήματα, μέτρια νοητική υστέρηση και δυσκολία στην ομιλία, η Μ με κινητικά προβλήματα-σπαστικότητα, ελαφρά νοητική υστέρηση και μικρή δυσκολία στην ομιλία και ο Π με ελαφρά νοητική υστέρηση και ΔΕΠΥ.

6.3 Διάρκεια

Η εφαρμογή του ερευνητικού μέρους άρχισε από τις τελευταίες μέρες του Νοεμβρίου 2023 (27/11 έως 30/11), συνεχίστηκε τις τρεις εβδομάδες του Δεκεμβρίου 2023 πριν από τις διακοπές των Χριστουγέννων (1/12 έως 22/12) και ολοκληρώθηκε τη δεύτερη εβδομάδα του Ιανουαρίου 2024 (8/1 έως 12/1). Στα τμήματα των δύο σχολείων χρειάστηκαν πέντε διδακτικές ώρες, ενώ η διαδικασία χωρίστηκε σε τρία μέρη. Και στα τρία στάδια προέκυψαν δύο εμπόδια. Το πρώτο ήταν ότι αρκετοί μαθητές έλειπαν από το σχολείο περισσότερο από μία εβδομάδα για ιατρικούς λόγους, όποτε η έρευνα συνεχίστηκε όταν επέστρεψαν στο σχολείο. Το δεύτερο εμπόδιο που προέκυψε ήταν ότι το διάστημα που εφαρμόστηκε η έρευνα γίνονταν οι προετοιμασίες των Χριστουγεννιάτικων εκδηλώσεων, όποτε αρκετές φορές η εφαρμογή της έρευνας αναβλήθηκε.

Η πρώτη φάση της έρευνας σε κάθε τμήμα διήρκησε μία διδακτική ώρα. Οι μαθητές πειραματίστηκαν με τους ήχους μέσα από τα μουσικά όργανα των σχολείων και της εκπαιδευτικού, αλλά και μέσα από οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο, βιβλία, παιχνίδια με κάρτες μουσικών οργάνων κ.λ.π.). Στη δεύτερη φάση οι μαθητές κατασκεύασαν όργανα από ανακυκλώσιμα υλικά και παρακολούθησαν τη διαδραστική ψηφιακή ιστορία. Στην τρίτη φάση έφτιαξαν το δικό τους μουσείο με μουσικά όργανα από ανακυκλώσιμα υλικά. Ως επίλογος στο τρίτο μέρος, τα παιδιά και των δύο σχολείων συνεργάστηκαν με τη βοήθεια της ερευνήτριας και δημιούργησαν μία ψηφιακή ιστορία, όπου παρουσίασαν τα μουσικά τους όργανα και το μουσείο τους.

6.4 Παιδαγωγική Προσέγγιση

6.4.1 Δομή της Ιστορίας

Ο τίτλος της ψηφιακής ιστορίας είναι «Οργανοπαίκτες», ενώ κεντρική ηρωίδα και αφηγήτρια είναι η «γιαγιά-Στέλλα», η οποία παρουσιάζει στα παιδιά την οικογενειακή ιστορία του συζύγου της Χρήστου Μπαρούτα. Η ηρωίδα αφηγείται την ιστορία της, σαν να λέει κάποιο παραμύθι στα εγγόνια της. Τους συστήνει τους οργανοπαίκτες από την

περιοχή των Τρικάλων ενώ τους φέρνει σε επαφή με τα μουσικά όργανα και τον ήχο τους καθώς και με την έννοια της ορχήστρας. Συγκεκριμένα τα παιδιά μαθαίνουν τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων (έγχορδα, νυκτά και τοξοτά, πνευστά, κρουστά, πληκτροφόρα). Επιπρόσθετα ανακαλύπτουν τις ιδιότητες των ήχων των μουσικών οργάνων [τονικό ύψος (χαμηλό-ψηλό, ένταση (πόσο δυνατός είναι ο ήχος), χροιά (ηχώχρωμα), διάρκεια (χρονικό διάστημα)]. Αλλά και για τον διαχωρισμό φωνητικής και οργανικής μουσικής. Τέλος, η «γιαγιά Στέλλα» κλείνει με ένα ενθαρρυντικό-διδακτικό μήνυμα προς τα παιδιά.

6.4.2 Η Δομή της Ιστορίας σύμφωνα με τους κανόνες της πυραμίδας του Freytag

- **Έκθεση (Exposition):** Ο χώρος είναι μια διαδικτυακή σύνδεση της γιαγιάς Στέλλας με τα παιδιά. Η γιαγιά Στέλλα απευθύνεται στους μαθητές σαν να μιλάει στα εγγόνια της μέσα από μια οθόνη, είτε υπολογιστή, είτε τάμπλετ. Έχει τη διάθεση να τους ξεναγήσει στην πόλη της τα Τρίκαλα και να τους διηγηθεί την ιστορία της οικογένειάς της.

- **Αυξανόμενη Δράση (Rising Action):** Η γιαγιά Στέλλα μέσα από την διάθεση της να ξεναγήσει τα παιδιά στην πόλη της, παρασύρεται και αρχίζει να τους διηγείται τη μουσική ιστορία της οικογένειάς της. Μέσα σ' αυτή την εξιστόρηση οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων, τις ιδιότητες των ήχων τους, την εξέλιξη τους αλλά και με την πολιτισμική κουλτούρα της περιοχής των Τρικάλων.

- **Κορύφωση ή Κρίσιμη Καμπή (Climax):** Η γιαγιά Στέλλα στην προσπάθειά της να εξιστορήσει την ιστορία της και τις μουσικές εμπειρίες της οικογένειάς της, φέρνει στην επιφάνεια την μουσική εξέλιξη της περιοχής. Αναλύει το πέρασμα από την φωνητική μουσική στην οργανοπαικτική αλλά και διάφορα στα επαγγέλματα, καθώς επίσης και την πολιτιστική αναβάθμιση των γλεντιών σε κάθε περίοδο.

- **Φθίνουσα Δράση (Falling action):** Μετά τα γεγονότα της κορύφωσης οδηγούμαστε στη λύση. Η γιαγιά ζητάει την κριτική σκέψη των νέων ακροατών για το πώς βλέπουν το επάγγελμα του μουσικού. Τα παιδιά απαντάνε και εκείνη τους λέει την γνώμη της και ότι παρά τις δυσκολίες όταν υπάρχει αγάπη για τη δουλειά και προσπάθεια τότε οι στόχοι επιτυγχάνονται.

- **Τελική Έκβαση (Denouement):** Τέλος η αφηγήτρια παροτρύνει τα παιδιά να αγωνίζονται για τα όνειρά τους και πάντα θα τα πετυχαίνουν.

6.4.3 Ψηφιακή Ιστορία «Οργανοπαίκτες»

Στην ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες» η γιαγιά Στέλλα καλωσορίζει τα παιδιά, τους συστήνει και τα καλεί να τα ξεναγήσει στην πόλη της τα Τρίκαλα. Αρχικά τους παρουσιάζει το καφενείο των μουσικών και τους συστήνει τον καφετζή, ο οποίος είναι και αυτός οργανοπαίκτης και παίζει κιθάρα. Στο σημείο αυτό η αφηγήτρια ρωτά τα παιδιά σε ποια κατηγορία μουσικών οργάνων ανήκει η κιθάρα. Τα παιδιά καλούνται να απαντήσουν μέσω του Quick Talker και τις εικόνες του. Στη συνέχεια η γιαγιά Στέλλα δίνει την απάντηση και κάποιες πληροφορίες για το πώς παράγεται ο ήχος της κιθάρας. Κατόπιν λέει στα παιδιά την ιστορία της οικογένειάς της. Εξηγεί στους μαθητές και στις μαθήτριες τη διαδοχή του επαγγέλματος του μουσικού από γενιά σε γενιά ενώ τους συστήνει τον παππού του άντρα της, τον Δημήτρη, μαζί και το ντέφι. Τα παιδιά, με τον ίδιο τρόπο που απάντησαν νωρίτερα για την κιθάρα, καλούνται να απαντήσουν σε ποια κατηγορία ανήκει το ντέφι. Έπειτα η αφηγήτρια δίνει την απάντηση, στη συνέχεια τους συστήνει τον πάτερα και τον μεγάλο αδερφό του συζύγου της ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζει το βιολί. Με την ίδια διαδικασία τα παιδιά πρέπει να βρουν την κατηγορία του μουσικού οργάνου και η αφηγήτρια δίνει την απάντηση. Έπειτα ακολουθεί η παρουσίαση του κλαρίνου συστήνοντας το σύζυγο της Χρήστο και το μικρό του αδερφό Δημήτρη. Εδώ γίνεται ερώτηση όπου τα παιδιά απαντούν όπως και παραπάνω. Συνεχίζει με την παρουσίαση του λαούτου καθώς και την επαφή με τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειάς της. Τα παιδιά μαθαίνουν να διαχωρίζουν την φωνητική από την οργανική μουσική ενώ τους παρουσιάζονται και τα νέα όργανα (αρμόνιο, ηλεκτρική κιθάρα, ακορντεόν). Σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας υπάρχει η παραπάνω διάδραση με ερωτήσεις προς τα παιδιά που καλούνται να απαντήσουν. Η ιστορία κλείνει με τη γιαγιά Στέλλα να λέει για τις δυσκολίες του επαγγέλματος, περνώντας το μήνυμα στα παιδιά να παλεύουν για τα όνειρά τους. Τέλος η συγκεκριμένη ψηφιακή ιστορία δείχνει με απλό και κατανοητό τρόπο την μουσική και πολιτισμική κουλτούρα των Τρικάλων.

6.5 Μεθοδολογία της έρευνας

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε μέσα από την ερευνητική στρατηγική ευέλικτου σχεδίου Μελέτης Θεμελιωμένης Θεωρίας. Η προσέγγιση ήταν μαθητοκεντρική και η μέθοδος ομαδοσυνεργατική. Συγκεκριμένα εφαρμόστηκε μέσα από την δημιουργία ομάδων για την κατασκευή μουσικών οργάνων και για την δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας. Τα παιδιά έμαθαν για την κατηγοριοποίηση των μουσικών οργάνων (σε έγχορδα, πνευστά,

κρουστά και πληκτροφόρα) και τις ιδιότητες των ήχων τους, μέσα από τις ηχοϊστορίες των διαδραστικών βιβλίων, τη μίμηση και την παντομίμα των καρτών ή των ξύλινων φιγούρων του εκπαιδευτικού παιχνιδιού Πολυμουσικοί-Polycrafts. Η μάθηση επιτεύχθηκε βιωματικά με διαδραστικό και παιγνιώδη τρόπο. Τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με την έννοια της ανακύκλωσης, καθώς δημιούργησαν μουσικά όργανα από ανακυκλώσιμα υλικά που τα ίδια συλλέξανε. Οι μαθητές και οι μαθήτριες με αυτόν τον τρόπο άρχισαν να αποκτούν οικολογική συνείδηση ενώ δημιούργησαν ένα μικρό μουσείο στο χώρο του σχολείου παρουσιάζοντας το μέσα από την ψηφιακή ιστορία που δημιούργησαν με την βοήθεια της εκπαιδευτικού. Η ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτης» λειτούργησε ως μέσο εμπέδωσης όσων έχουν αναλυθεί προφορικά με το βοηθητικό οπτικοακουστικό υλικό (εικόνες, βιβλία με ήχους και εικόνες οργάνων, κάρτες με μουσικά όργανα και ηχογραφήσεις οργάνων).

Τα παιδιά έμαθαν να κατηγοριοποιούν τα μουσικά όργανα με την χρήση του προγράμματος Bubbli us και τους εννοιολογικούς χάρτες. Η ερευνήτρια βοήθησε τα παιδιά στην δημιουργία του εννοιολογικού χάρτη (π.χ. τους βοήθησε να βρουν τα γράμματα στο πληκτρολόγιο, ή να είναι σταθερό το χέρι τους όταν χρησιμοποιούν το εναλλακτικό ποντίκι και το πληκτρολόγιο), καθώς ήταν η πρώτη φορά που χρησιμοποίησαν το πληκτρολόγιο του Η/Υ αλλά και το εναλλακτικό πληκτρολόγιο. Μερικοί μαθητές έγραψαν στο πληκτρολόγιο του laptop και μερικοί στο εναλλακτικό πληκτρολόγιο για να γίνει η σύγκριση. Αντίστοιχα έγινε η ίδια διαδικασία και με την χρήση του ποντικιού του Η/Υ και των εναλλακτικών ποντικιών. Παράλληλα η ερευνήτρια έκανε ερωτήσεις στους μαθητές για να καταλάβει εάν κατανοούσαν την διαδικασία ή λειτουργούσαν μηχανικά.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες έμαθαν να ηχογραφούν την δική τους αφήγηση και να δημιουργούν την δική τους ψηφιακή ιστορία με την χρήση των προγραμμάτων Audacity και Movie Maker. Σημαντικό εφόδιο σε αυτό το σημείο είναι ο ειδικός τεχνολογικός εξοπλισμός και συγκεκριμένα η χρήση των εναλλακτικών ποντικιών, του εναλλακτικού πληκτρολογίου και του Quik Talker, τα οποία διευκόλυναν την χρήση των παραπάνω προγραμμάτων σε άτομα με αναπηρία. Η ερευνήτρια βοήθησε τα παιδιά σε κάποια τεχνικά θέματα.

Τέλος όλες οι δραστηριότητες στηρίχθηκαν πάνω στις προτάσεις δραστηριοτήτων των Bernard-Opitz & Häussler (2019).

6.6 Παιδαγωγικοί Στόχοι

Κύριος στόχος της έρευνας είναι να αποτελέσει μια πρόταση προς τους εκπαιδευτικούς του μαθήματος της μουσικής στην Ειδική Εκπαίδευση.

6.6.1 Γνωστικοί στόχοι ως προς την απόδειξη δεξιοτήτων

Οι πρώτοι ερευνητικοί στόχοι που τέθηκαν ήταν σε γνωστικό επίπεδο. Σε αυτό το σημείο επισημαίνεται ότι για το μάθημα της μουσικής στα ειδικά σχολεία δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο εγχειρίδιο. Οπότε ένας από τους στόχους είναι, αυτή η ερευνητική προσέγγιση να αποτελέσει μια διδακτική πρόταση για τους εκπαιδευτικούς της ειδικής αγωγής στο μάθημα της μουσικής.

Επιπρόσθετα, πρωταρχικός γνωστικός στόχος ήταν η ερευνήτρια να βρει μεθόδους, έτσι ώστε να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών και των μαθητριών, ώστε η θεματική της οργανογνωσίας να πάψει να είναι ένα βαρετό θεωρητικό μάθημα. Επιπλέον η ερευνήτρια στόχευε στην βιωματική διδακτική προσέγγιση, ώστε τα παιδιά να γνωρίσουν με παιγνιώδη και εμπειρικό τρόπο την παραδοσιακή μουσική, την οργανογνωσία (κατηγορίες μουσικών οργάνων: κρουστά-πνευστά-έγχορδα-πληκτροφόρα), τους ήχους των μουσικών οργάνων, τις ιδιότητες τους (τονικό ύψος, χροιά-ηχόχρωμα, διάρκεια, ένταση), αλλά και να κατανοήσουν την έννοια της ορχήστρας και τον διαχωρισμό φωνητικής και οργανικής μουσικής. Με τον ίδιο τρόπο σκοπός ήταν να γνωρίσουν την έννοια και τη σημαντικότητα της ανακύκλωσης, αλλά και την έννοια της πολιτιστικής διαχείρισης φτιάχνοντας τα δικά τους μουσικά όργανα και το δικό τους μουσείο. Εν κατακλείδι η ερευνήτρια στόχευε στην αισθητηριακή ανάπτυξη, στην προώθηση των ικανοτήτων και στην καλλιέργεια της αισθητικής άποψης των παιδιών συνδυάζοντας διαφορετικές τέχνες (μουσική, εικαστικά, ψηφιακή αφήγηση) και υλοποιώντας ότι τους έχει ζητηθεί.

6.6.2 Συναισθηματικοί Στόχοι

Παράλληλα με το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται η συναισθηματική εξέλιξη των παιδιών. Συγκεκριμένα ο συνδυασμός των τεχνών και η ανάπτυξη της αισθητικής αγωγής είχαν ως στόχο να δημιουργήσουν το αίσθημα της αυτοβελτίωσης, της αυτοπεποίθησης και της συνεργασίας. Οι μαθητές και οι μαθήτριες και των δύο σχολείων από την πρώτη μέρα εφαρμογής της έρευνας ενημερώθηκαν ότι η συμμετοχή τους θα βοηθούσε την ερευνήτρια στις σπουδές της. Η ερευνήτρια με αυτό τον τρόπο τους ζήτησε να γίνουν οι βοηθοί της και τους μοίρασε ρόλους.

Για παράδειγμα, στο Ειδικό Δημοτικό Ερμιονίδας ο Γ2 βοηθούσε την Μ δίνοντας της τον τεχνικό εξοπλισμό, ενώ ήταν υπεύθυνος για κάποιες βιντεοσκοπήσεις και

ηχογραφήσεις της Μ, ενώ η Μ βιντεοσκοπούσε τον Γ2 όταν χρειαζόταν και έδινε το σκηνοθετικό μήνυμα ένα-δύο-τρία πριν από κάθε βιντεοσκόπηση. Ο Π είχε το ρόλο να πατάει το κουμπί PLAY στο laptop για να δει με τους συμμαθητές του το οπτικοακουστικό υλικό και να βιντεοσκοπεί τον Δ. Αντίστοιχα, ο Δ βιντεοσκοπούσε και ηχογραφούσε τον Π και μετέφερε το Quick Talker στους συμμαθητές του. Έτσι αναπτύχθηκε και στα δύο σχολεία το ομαδικό πνεύμα και η αλληλοσυμπλήρωση.

Επίσης στόχος ήταν τα παιδιά να γνωρίσουν και να επικοινωνήσουν εμπειρικά με διαδραστικό τρόπο την έννοια της συμπερίληψης. Για παράδειγμα τα παιδιά του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου κάλεσαν κάποιες τάξεις του Δεύτερου Δημοτικού Σχολείου Κρανιδίου, με το οποίο συστεγάζονται ώστε να τους ξεναγήσουν στο μουσείο τους.

Με άλλα λόγια οι δράσεις της έρευνας είχαν ως στόχο οι μαθητές να καλλιεργήσουν την δημιουργικότητα, την έκφραση, την επικοινωνία, να οξύνουν την κριτική σκέψη και την αυτοπεποίθηση τους. Μέσω των δραστηριοτήτων υπήρχε η διάθεση να περαστούν μηνύματα για την αποδοχή της διαφορετικότητας και την εξάλειψη ρατσιστικών συμπεριφορών.

6.6.3 Στόχοι ως προς την χρήση της τεχνολογίας και της ψηφιακής αφήγηση

Η πρώτη διδακτική ώρα εφαρμογής της έρευνας συνέπεσε με τον ερχομό των δύο τεχνικών της εταιρίας IDEASIS. Οι τεχνικοί ορίστηκαν από το Υπουργείο Παιδείας. Έφεραν εξειδικευμένο εκπαιδευτικό εξοπλισμό για άτομα με αναπηρία και πραγματοποίησαν σχετικό σεμινάριο για την χρήση του σε όλους τους εκπαιδευτικούς. Με αφορμή το παραπάνω γεγονός η ερευνήτρια τροποποίησε την ψηφιακή ιστορία και την προσάρμοσε στον νέο εξοπλισμό του σχολείου στοχεύοντας στην εξοικείωση των παιδιών με την εναλλακτική τεχνολογία και επικοινωνία. Συγκεκριμένα η ερευνήτρια ήθελε να δώσει νέα εργαλεία στα παιδιά, ώστε να μάθουν να χρησιμοποιούν τον ειδικό εκπαιδευτικό εξοπλισμό για άτομα με αναπηρία (Quick Talker, εναλλακτικά ποντίκια και εναλλακτικό πληκτρολόγιο) τόσο για το μάθημα της, όσο και για την μετέπειτα πορεία τους.

Επιπλέον σκοπός της διδακτικής παρέμβασης ήταν τα παιδιά να γνωρίσουν την ψηφιακή αφήγηση και κάποια βασικά εργαλεία της για παράδειγμα προγράμματα όπως το Bubbl us, το Audacity και το Movie Maker. Με αυτόν τον τρόπο ήθελε να κερδίσει την προσοχή των παιδιών και να κεντρίσει το ενδιαφέρον τους για τα παραπάνω εποπτικά μέσα. Αυτό αποσκοπούσε στο να ανακαλύψουν τον κόσμο της έρευνας, να πειραματιστούν με το εποπτικό υλικό και να δημιουργήσουν την δική τους ψηφιακή ιστορία.

6.6.4 Ερευνητικά ερωτήματα

Η ερευνήτρια προσπάθησε να απαντήσει τα παρακάτω ερευνητικά ερωτήματα μέσα από την συγκεκριμένη ερευνητική εργασία. Τα ερευνητικά ερωτήματα θα απαντηθούν στο κεφάλαιο οκτώ με τίτλο *Αποτελέσματα* και είναι τα εξής:

A) Πως αντιλαμβάνονται τα παιδιά των ειδικών σχολείων τα μουσικά όργανα και τις ιδιότητες των ήχων τους;

B) Διευκολύνει η συγκεκριμένη διδακτική προσέγγιση τα παιδιά με αναπηρία να κατανοήσουν τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες των ήχων τους; Αν ναι με ποιόν τρόπο;

Γ) Μπορούν τα παιδιά των ειδικών σχολείων να έρθουν σε επαφή με μουσικές έννοιες (ορχήστρα, οργανολογία, ιδιότητες του ήχου, κρουστά, πνευστά, χροιά, ένταση κλπ) μέσω της ψηφιακής ιστορίας «*Οργανοπαίκτες*»; Οξύνει την δημιουργικότητα τους και την φαντασία τους;

Δ) Με ποιον τρόπο η ψηφιακή ιστορία «*Οργανοπαίκτες*» (βασίζεται σε μια μουσική ιστορία του παρελθόντος) κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών και των μαθητριών ;

Ε) Μπορεί η ψηφιακή ιστορία «*Οργανοπαίκτες*» (η οποία δημιουργήθηκε με τα εξής εργαλεία: Storyboard, το Photostory, το Audacity) να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες των ήχων τους; Βελτιώνουν την αρχική τους μουσική αντίληψη.

7. Ερευνητικά Εργαλεία

7.1 Διδακτική Προσέγγιση

7.1.1 Διδακτικές τεχνικές

Αρχικά δόθηκε στους μαθητές οπτικοακουστικό υλικό (φωτογραφίες, ηχητικά αρχεία με μουσικά όργανα, βίντεο κλπ). Μέσα από αυτό το υλικό κλήθηκαν να κατανοήσουν τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες των ήχων τους. Στο επόμενο στάδιο ζητήθηκε από τα παιδιά να κατασκευάσουν μουσικά όργανα από ανακυκλώσιμα υλικά. Οι μαθητές και των δύο σχολείων έπρεπε να δημιουργήσουν ένα μουσείο από ανακυκλώσιμα υλικά. Οι μαθητές τις πληροφορίες που κατέκτησαν για την κατηγοριοποίηση των μουσικών οργάνων, έπρεπε να τις αξιοποιήσουν για την δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας, με την οποία θα παρουσίαζαν τα μουσικά όργανα που έφτιαξαν.

7.2 Ερευνητική διαδικασία

Η κάθε διδακτική ώρα διήρκεσε 45' λεπτά. Η κάθε ώρα των παρακάτω τριών μερών της ερευνητικής διαδικασίας χωρίστηκε σύμφωνα με την πενταμερή πορεία προγράμματος που προτείνει η Καρτασίδου (2004)⁴.

7.2.1 Πρώτο Μέρος



Εικόνα 3 : Φάση προθέρμανσης και επεξεργασίας.

Το πρώτο μέρος της ερευνητικής διαδικασίας διήρκεσε μία διδακτική ώρα. Η φάση της προθέρμανσης κράτησε πέντε λεπτά και δόθηκε στους μαθητές το παιδικό μουσικό βιβλίο *Ο Ρένος και η ορχήστρα* εκδόσεις Πατάκη. Το συγκεκριμένο βιβλίο έχει εικόνες με ζώα, τα οποία παίζουν μουσικά όργανα. Δίπλα από κάθε όργανο υπάρχει ένα σύμβολο. Το

⁴ Βλ. θεωρητικό μέρος σελ. 24

κάθε σύμβολο όταν πατιέται από τα παιδιά αναπαράγει τον ήχο του κάθε οργάνου. Τα παιδιά ξεφύλλισαν το βιβλίο, κοίταξαν τις εικόνες και άκουσαν τα ηχοχρώματα των οργάνων.

Ακολούθησε η φάση της επεξεργασίας, η οποία κράτησε για επτά λεπτά. Δόθηκε στους μαθητές το βιβλίο *Οι πρώτες μου γνώσεις στην μουσική* εκδόσεις Ψυχογιού. Στο βιβλίο υπάρχουν εικόνες με ζώα και ανθρωπάκια που παίζουν μουσικά όργανα και τραγουδούν. Πάνω από τις εικόνες των οργάνων υπάρχουν ερωτήσεις. Οι εικόνες είναι κινούμενες. Τα παιδιά μετακινούσαν τα κινούμενα μέρη και πίσω τους ανακάλυπταν νέες εικόνες, τις απαντήσεις των ερωτήσεων και νέες πληροφορίες. Στην *Εικόνα 3* παρουσιάζονται η φάση της προθέρμανσης και η φάση της επεξεργασίας.



Εικόνα 4: Φάση της Δράσης

Η επόμενη φάση ονομάζεται δράση και διήρκησε είκοσι λεπτά. Αρχικά η ερευνήτρια εξήγησε περιγραφικά τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες του κάθε ήχου. Τα παιδιά πειραματίστηκαν στα όργανα που υπάρχουν στο σχολείο και ανακάλυψαν τις ιδιότητες του ήχου για δέκα λεπτά (*Εικόνα 4*). Έπειτα η ερευνήτρια τους έδωσε το Quick Talker και την διαφάνεια που ετοίμασε για την ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες», την οποία θα συναντούσαν στην συνέχεια (*Εικόνα 5*). Τους έδωσε ένα-ένα τα όργανα του σχολείου, τους ζήτησε να παίξουν με το κάθε όργανο, να πατήσουν την αντίστοιχη εικόνα στο Quick Talker και να επιλέξουν σε ποια κατηγορία άνηκε το κάθε όργανο. Για τα όργανα που δεν υπήρχαν στο σχολείο (βιολί-ηλεκτρική κιθάρα-λαούτο) δόθηκαν στα παιδιά εικόνες, ενώ άκουσαν τον ήχο και είδαν τον τρόπο παιχνιδιού αυτών

των οργάνων από οπτικόακουστικό υλικό. Τέλος ακολούθησαν την ίδια διαδικασία στο Quick Talker, η οποία είχε πραγματοποιηθεί νωρίτερα με τα φυσικά όργανα.



Εικόνα 5: Διαφάνεια του Quick Talker Φάση Δράσης

Έπειτα ακολούθησε η τέταρτη φάση η Ανατροφοδότηση. Διήρκεσε επτά λεπτά και χρησιμοποιήθηκε το μουσικό παιχνίδι *Οι μουσικοί της ορχήστρας* της εταιρίας Polycrafts-Πολυμουσικοί. Δόθηκαν στα παιδιά οι ξύλινες φιγούρες των οργάνων που θα συναντούσαν στην ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτης» στο δεύτερο μέρος της έρευνας. Η ερευνήτρια ζήτησε από τα παιδιά να πούνε το όνομα του κάθε οργάνου, την κατηγορία που ανήκει, αλλά και να το περιγράψουν. Στη συνέχεια τους ζήτησε να μιμηθούν τον ήχο και να κάνουν παντομίμα το παίξιμο του κάθε οργάνου. Η πέμπτη φάση, η Αποφόρτιση κράτησε έξι λεπτά. Η ερευνήτρια ζήτησε από τους μαθητές να της πουν ποιο όργανο τους αρέσει περισσότερο και να της δείξουν τη σχετική φιγούρα του παιχνιδιού *Οι μουσικοί της ορχήστρας* (Εικόνα 6).



Εικόνα 6: Φάση της Ανατροφοδότησης και της Αποφόρτισης

7.2.2 Δεύτερο Μέρος

Το δεύτερο μέρος της έρευνας περιλάμβανε τρεις διδακτικές ώρες και εφαρμόστηκε ως εξής:



Εικόνα 7: Φάση προθέρμανσης και φάση επεξεργασίας στο τρίτο μέρος

Η δεύτερη διδακτική αρχίζει με τη φάση της προθέρμανσης (5 λεπτά). Τα παιδιά παρακολούθησαν την ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες», η οποία διάρρηξε πέντε λεπτά (όσο και ο χρόνος της πρώτης φάσης). Στη φάση της επεξεργασίας (7 λεπτά) τα παιδιά παρακολούθησαν ξανά την ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες» και στη συνέχεια η ερευνήτρια τους έκανε διαδραστικές ερωτήσεις σχετικά με τη ψηφιακή ιστορία (Εικόνα 7).



Εικόνα 8: Φάση δράσης στην δεύτερη διδακτική ώρα (δεύτερο μέρος)

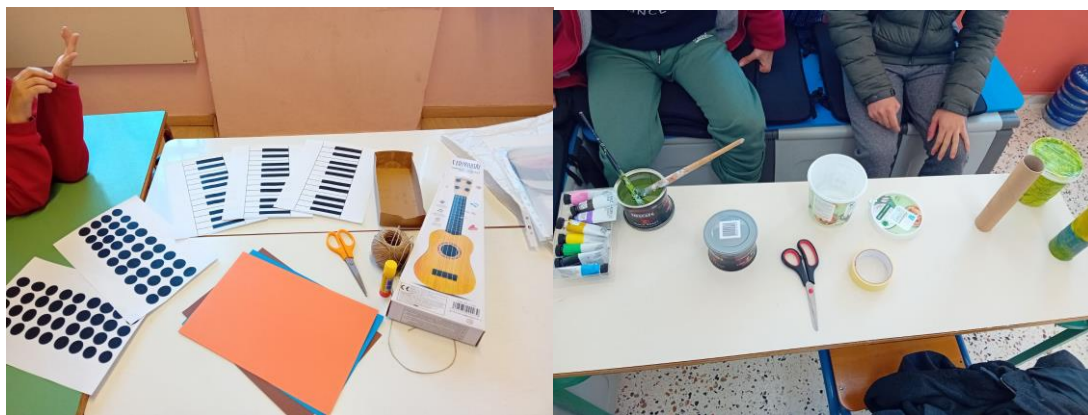
Στη φάση της δράσης (20 λεπτά) τα παιδιά είδαν την ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες» για ακόμη μια φορά και απάντησαν με την βοήθεια του Quick Talker, τις διαδραστικές ερωτήσεις που τους έκανε η ηρωίδα της ιστορίας γιαγιά (Εικόνα 8). Αυτή η διαδικασία εφαρμόστηκε τέσσερις φορές. Στη φάση της Ανατροφοδότησης (7 λεπτά) χρησιμοποιήθηκε το μουσικό παιχνίδι *Οι μουσικοί της ορχήστρας* της εταιρίας Polycrafts με τον ίδιο τρόπο όπως και στο πρώτο μέρος. Στη φάση της Αποφόρτισης (6 λεπτά) τα παιδιά έφτιαξαν ορχήστρα, αυτοσχεδιάζοντας με τα μουσικά όργανα.



Εικόνα 9: Δημιουργία εννοιολογικών χαρτών στο Bubbl.us

Στην τρίτη διδακτική ώρα, στη φάση της προθέρμανσης (5 λεπτά) τα παιδιά άκουσαν το μουσικό χαλί της ψηφιακής ιστορίας «Οργανοπαίκτες». Το μουσικό κομμάτι ονομάζεται «*Ηλιος*» και ήταν παιγμένο από τον κλαρινίστα Δημήτρη Μπαρούτα, ο οποίος είναι ένας από τους ήρωες της ψηφιακής ιστορίας. Στη φάση της επεξεργασίας (7 λεπτά) τα παιδιά έπρεπε να χτυπήσουν τον ρυθμό του κομματιού πάνω στα μουσικά όργανα. Στη φάση της δράσης (20 λεπτά) δημιουργήθηκε εννοιολογικός χάρτης με το οργανολόγιο της ψηφιακής ιστορίας και με τις ιδιότητες του ήχου μέσω του προγράμματος Bubbl.us (Εικόνα 9). Στη συνέχεια δημιουργήθηκαν εννοιολογικοί χάρτες στη φόρμα του Quick Talker για τις κατηγορίες μουσικών οργάνων που συζητήθηκαν. Στη φάση της ανατροφοδότησης (7 λεπτά) τα παιδιά τοποθετούν τις καρτέλες με τους εννοιολογικούς χάρτες κάθε κατηγορίας οργάνων στο Quick Talker. Η ερευνήτρια ηχογράφησε το όνομα της κατηγορίας (π.χ.

κρουστά) και στην συνέχεια τα παιδιά ηχογράφησαν τα ονόματα των οργάνων. Στη φάση της αποφόρτισης τα παιδιά πειραματίστηκαν με το Quick Talker και τις εννοιολογικές καρτέλες που φτιάξανε.



Εικόνα 10: Κατασκευή μουσικών οργάνων

Στην τέταρτη διδακτική ώρα, στη φάση της προθέρμανσης (5 λεπτά) τα παιδιά οργάνωσαν τον χώρο της τάξης. Έβαλαν πάνω στους πάγκους εργασίας όλα τα ανακυκλώσιμα υλικά και τα ομαδοποίησαν ανά είδος (π.χ. όλα τα ρολά μαζί, όλα τα καπάκια μαζί κλπ). Στη φάση της επεξεργασίας (7 λεπτά) τα παιδιά κάθισαν κυκλικά γύρω από το τραπέζι και άρχισαν να μοιράζονται το υλικό (Εικόνα 10).



Εικόνα 11: Κατασκευή κρουστών

Η ερευνήτρια τους εξήγησε τη σειρά κατασκευής των οργάνων και τους έδωσε οδηγίες. Στη φάση της δράσης (20 λεπτά) τα παιδιά κατασκεύασαν τα όργανα. Στη φάση της ανατροφοδότησης τα παιδιά και η ερευνήτρια παρατήρησαν τους ήχους των οργάνων

και τις ιδιότητες των ήχων τους. Στη φάση της αποφόρτισης (6 λεπτά) τα παιδιά πειραματίστηκαν με τα όργανα που κατασκεύασαν (Εικόνα 11 και Εικόνα 12).



Εικόνα 12: Τα παιδιά αυτοσχεδιάζουν με τα μουσικά τους όργανα.

7.2.3 Τρίτο Μέρος



Εικόνα 13: Τα παιδιά του Ειδικού Δημοτικού Ερμιονίδας φτιάχνουν την ψηφιακή τους ιστορία.

Το τρίτο μέρος του συγκεκριμένου ερευνητικού προγράμματος διήρκησε μία διδακτική ώρα. Η ψηφιακή ιστορία που δημιούργησαν τα παιδιά Ειδικού Δημοτικού Σχολείου Ερμιονίδας διαρκεί τρία λεπτά και πέντε δευτερόλεπτα, ενώ η ιστορία των παιδιών του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. διαρκεί δύο λεπτά και ένα δευτερόλεπτο. Τα παιδιά και των δύο σχολείων μέσα από τις ψηφιακές τους ιστορίες παρουσίασαν το μουσείο τους και τα όργανα που κατασκεύασαν.



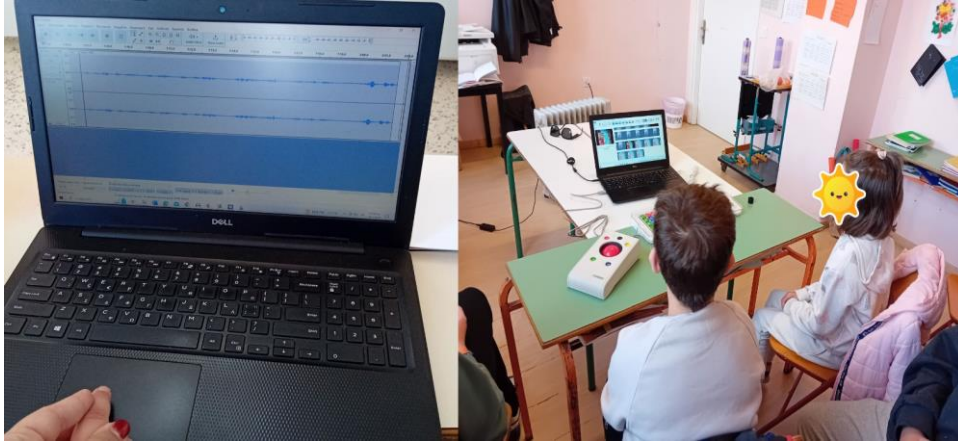
Εικόνα 14: Μουσείο Μουσικών Οργάνων του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου Ερμιονίδας.



Εικόνα 15: Φάση της προθέρμανσης

Στη φάση της προθέρμανσης (5 λεπτά) τα παιδιά τοποθέτησαν τα όργανα που κατασκεύασαν ανά κατηγορία, στο σημείο όπου είχε οριστεί ως το μουσείο των οργάνων (Εικόνα 14 και 15). Στη συνέχεια η ερευνήτρια χώρισε αρμοδιότητες. Στη φάση της επεξεργασίας (7 λεπτά) η ομάδα φωτογραφίας φωτογράφησε τα όργανα και το μουσείο, ενώ έπειτα τις επεξεργάστηκε. Η ομάδα ηχογράφησης ετοίμασε τα λόγια και την ηχογράφηση της αφήγησης με τη βοήθεια της ερευνήτριας. Η ομάδα ηχογράφησης του Ειδικού Δημοτικού Ερμιονίδα αποτελούνταν από δύο άτομα τον Δ. και τον Γ2, ενώ η ομάδα του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. αποτελούνταν από τον Κ1 και των Γ1. Τα παιδιά αυτά ανέλαβαν να πατάνε το Rec και Pause στο πρόγραμμα του Audacity. Στη φάση της δράσης πέρασαν όλα τα αρχεία στον υπολογιστή και τα εισήγαγαν στο Movie Maker. Επεξεργάστηκαν τις εικόνες και τις συνδύασαν με την αφήγηση στο Movie Maker. Η ερευνήτρια έπιασε τα χεράκια των παιδιών και έκαναν μαζί την επεξεργασία. Στη φάση της Ανατροφοδότησης (8 λεπτά) η ερευνήτρια έπαιξε στο ακορντεόν δύο τραγούδια τον Σταθμό της Ρεμπούτσικα και το Βαλς των χαμένων ονείρων του Χατζιδάκι⁵. Τα παιδιά κλήθηκαν να επιλέξουν ποιο τραγούδι θα χρησιμοποιηθεί ως μουσικό χαλί στην ψηφιακή τους ιστορία. Τα παιδιά και των δύο σχολείων επέλεξαν το δεύτερο. Σ' αυτή την ηχογράφηση το Rec και το Pause πατήθηκε πάλι από την ομάδα ηχογράφησης. Έπειτα έγινε η μίξη του μουσικού χαλιού με την ηχογράφηση της αφήγησης και το ηχητικό αρχείο εισήχθη στο Movie Maker. Στη συνέχεια η ερευνήτρια αντιστοίχησε τις φωτογραφίες του Movie Maker σε κάθε παιδί, έπιασε τα χεράκια τους και γίνονταν η ρύθμιση του χρόνου σε κάθε εικόνα. Η ψηφιακή ιστορία ολοκληρώθηκε (Εικόνα 16). Στην φάση της αποφόρτισης (5 λεπτά) τα παιδιά και η ερευνήτρια παρακολούθησαν την ψηφιακή ιστορία.

⁵ Το επώνυμο του Μάνου Χατζιδάκι γράφεται με -ι- αντί για -ή- από προσωπική επιλογή του καλλιτέχνη.



Εικόνα 16: Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας

7.2.4 Παρατηρήσεις

Τόσο στο Ειδικό Δημοτικό, όσο και στο Ε.Ε.Ε.ΕΚ. Ερμιονίδας εφαρμόστηκε η ίδια διαδικασία όπως αναλύθηκε και στην υποενότητα 7.2 στην *Ερευνητική Διαδικασία*.

Μετα από αρκετές δυσκολίες στο Ε.Ε.Ε.ΕΚ. εφαρμόστηκαν και τα τρία ερευνητικά επίπεδα. Εξαιτίας, όμως των ασθενειών που προέκυψαν και των Χριστουγεννιάτικων δράσεων αντιμετωπίστηκε το εξής πρόβλημα. Στις πέντε φάσεις του τρίτου μέρους δεν ήταν εφικτό να συμμετάσχουν όλοι μαθητές. Τέσσερα από τα επτά παιδιά του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. δεν κατάφεραν να ολοκληρώσουν και τα τρία μέρη της διδακτικής προσέγγισης. Σταμάτησαν στο δεύτερο μέρος. Οι μαθητές που ολοκλήρωσαν την διαδικασία ήταν ο Θ, ο Χ, ο Κ και ο Γ1. Οπότε έγινε μια μικρή ψηφιακή ιστορία των δύο λεπτών. Επίσης με τους μαθητές του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. δεν ήταν εφικτό να επιτευχθεί ο στόχος της συμπερίληψης, έτσι ώστε τα παιδιά να παρουσιάσουν το μουσείο τους στους μαθητές του Λυκείου Κρανιδίου, με το οποίο συστεγάζονται στον ίδιο χώρο. Όμως η ερευνήτρια έχει ως στόχο να το εφαρμόσουν εκπρόθεσμα της έρευνας.

8. Αποτελέσματα-Συμπεράσματα

Η συγκεκριμένη ερευνητική εργασία, παρά τις δυσκολίες που συνάντησε, κατάφερε να προσφέρει στα παιδιά εμπειρίες τόσο σε γνωστικό όσο και σε συναισθηματικό επίπεδο και να βγει εισπέρως. Στην έναρξη της διδακτικής παρέμβασης οι μαθητές και οι μαθήτριες των δύο σχολείων αντιλαμβάνονταν τα μουσικά όργανα σαν ένα κοινό αντικείμενο ή σαν ένα παιχνίδι. Επιπλέον, δεν υπήρχαν γνώσεις πάνω στην κατηγοριοποίηση των οργάνων αλλά ούτε και στις ιδιότητες του ήχου. Οι μαθητές δεν γνώριζαν τα ονόματα των περισσότερων οργάνων (τα μόνα όργανα που ήξεραν ήταν η κιθάρα και το βιολί). Δεν μπορούσαν ακόμη να αντιληφθούν την έννοια των ιδιοτήτων του ήχου. Για παράδειγμα, δεν μπορούσαν να διαχωρίσουν την έννοια της έντασης από τη διάρκεια ή το ηχόχρωμα από το τονικό ύψος. Συγκεκριμένα πίστευαν πως όταν ένα όργανο παίζει δυνατά, ταυτόχρονα ο ήχος έχει και διάρκεια. Οι μαθητές αφού ολοκλήρωσαν το πρώτο μέρος της έρευνας άρχισαν να προσέχουν και να αντιμετωπίζουν τα μουσικά όργανα σαν κάτι πολύτιμο. Επιπρόσθετα τα παιδιά άρχισαν να κατανοούν ότι υπάρχουν μουσικά όργανα που τα φυσάνε, όργανα που έχουν χορδές και τις χτυπάνε με τα δάκτυλα, με πένα ή με δοξάρι, και όργανα που έχουν μεμβράνη και την χτυπάνε ή όργανα που τα κρούν και βγάζουν ήχο μόλις ολοκληρώθηκε το πρώτο μέρος της έρευνας. Αφού πραγματοποιήθηκε και η πρώτη ώρα του δεύτερου μέρους, τα παιδιά μπορούσαν πλέον να μιμηθούν μέσω παντομίμας το πως παίζονται τα συγκεκριμένα όργανα που διδάχθηκαν αλλά και πως παράγεται ο ήχος τους. Παράλληλα περιέγραφαν με τον δικό τους τρόπο το ηχόχρωμα, την ένταση, το τονικό ύψος και την διάρκεια.

Τα παιδιά και των δύο σχολείων αφού παρακολούθησαν την ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτης», άρχισαν να αναπτύσσουν και να δημιουργούν έναν δικό τους κώδικα σχετικά με τις έννοιες της ορχήστρας, των οργανολογικών διαφορών μεταξύ των οργάνων αλλά και της αναγνώρισης των ιδιοτήτων του ήχου των οργάνων. Οι μαθητές και μαθήτριες επινοούσαν τρόπους για να εκφράσουν την παραγωγή του ήχου. Για παράδειγμα, για να παίξουν κλαρίνο έπαιρναν μια βαθιά ανάσα, φυσούσαν δυνατά μέχρι να τελειώσει ο αέρας και επαναλάμβαναν την διαδικασία. Είχαν ως στόχο να φυσήξουν μέχρι να κουνηθούν τα μαλλιά της κυρίας και να μπερδευτούν από τον αέρα. Επίσης για τον ήχο του βιολιού μιμούσαν την στάση του σώματος ενός μουσικού που παίζει βιολί και παρήγαγαν έναν ήχο με λεπτή χροιά σφίγγοντας τα δόντια. Αντίστοιχα και για τα υπόλοιπα όργανα έκαναν

διάφορες μιμήσεις. Σ' αυτό το αποτέλεσμα συνέβαλε και το μουσικό παιχνίδι *Μουσικοί της Ορχήστρας-Πολυμουσικοί-Polycrafts*.

Η ψηφιακή ιστορία «*Οργανοπαίκτες*» ήταν οικεία στα παιδιά. Η ηρωίδα γιαγιά Στέλλα τους θύμιζε την γιαγιά τους όταν τους λέει παραμύθια. Ενώ η μουσική της ψηφιακής ιστορίας (μουσικό χαλί) τους κέντριζε το ενδιαφέρον, καθώς το οργανολόγιο (κλαρίνο-βιολί κλπ) της Θεσσαλίας τους είναι γνώριμο διότι και στην περιοχή της Ερμιονίδας υπάρχουν κοινά αισθητικά χαρακτηριστικά με την μουσική της Θεσσαλίας. Επιπρόσθετα η συγκεκριμένη ψηφιακή ιστορία τους έδινε την ευκαιρία να ασχοληθούν με ένα νέο τεχνολογικό εξοπλισμό (ενναλακτικά ποντίκια, ενναλακτικό πληκτρολόγιο, Quick Talker, Movie Maker, Audacity κλπ) γεγονός που κρατούσε τα παιδιά σε εγρήγορση, ενώ τους κέντριζε τη φαντασία και το ενδιαφέρον.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες, κατά την εφαρμογή της διδακτικής παρέμβασης, καλλιέργησαν ικανότητες όπως η συγκέντρωση, η μνήμη και η λεπτή κινητικότητα. Επίσης, κατά την διάρκεια εφαρμογής της έρευνας, τα ξεσπάσματα θυμού άρχισαν σταδιακά να μειώνονται από την πρώτη έως στην τελευταία διδακτική ώρα (όπου είχαν σχεδόν εξαλειφθεί). Μερικά παραδείγματα είναι τα εξής: Ο Θ έχει σημαντική απώλεια μνήμης. Παρακολούθησε το πρώτο μέρος της έρευνας και από το δεύτερο την πρώτη διδακτική ώρα. Εξαιτίας των δύο εβδομάδων απουσίας η ερευνήτρια θεώρησε ότι έπρεπε να επαναλάβει κάποια μέρη της έρευνας. Κατά την επιστροφή του στο σχολείο η ερευνήτρια του έδειξε ξανά την ψηφιακή ιστορία «*Οργανοπαίκτες*» για να την θυμηθεί. Ο Θ όταν έβλεπε τις εικόνες των οργάνων στην ιστορία, θυμόταν τις ονομασίες τους, έκανε με παντομίμα την μουσική εκτέλεση και αντιδρούσε διαδραστικά στις ερωτήσεις της ηρωίδας. Παρόμοιο γεγονός συνέβη και με τον Δ ο οποίος διασπάται εύκολα και έχει και εκείνος σημαντική απώλεια μνήμης. Η Ε1 έχει μεγάλη διάσπαση προσοχής. Κατά την διάρκεια της έρευνας η Ε1 είχε μειωμένη διάσπαση προσοχής ενώ ζητούσε συνεχώς να δει ξανά την ψηφιακή ιστορία. Η Μ και η Ε2, με αρκετά κινητικά προβλήματα και νοητική υστέρηση, όταν έβλεπαν τις εικόνες των μουσικών οργάνων στην ψηφιακή ιστορία, προσπαθούσαν να τις εκφράσουν με παντομίμα χωρίς να τους ζητηθεί ενώ ανταποκρίνονταν σωστά. Ο Γ1 και ο Γ2 έχουν εξάρσεις θυμού. Κατά την εκτέλεση της έρευνας, τα συμπτώματα μετριάστηκαν ενώ μέχρι το τέλος της έρευνας συγκεντρώνονταν στις δραστηριότητες εξαλείφοντας τον θυμό.

Επίσης, στους μαθητές από το ξεκίνημα της έρευνας ανακοινώθηκε ότι θα συμμετάσχουν σ' αυτή και ορίστηκαν ως βοηθοί. Αυτό έδωσε στα παιδιά κίνητρο για συμμετοχή καθώς τόνωσε την αυτοπεποίθησή τους. Είχαν κάποιους συγκεκριμένους ρόλους και καθήκοντα, οπότε έβαζαν τα δυνατά τους για να τα φέρουν εις πέρας.

Τέλος, τα παιδιά και των δύο σχολείων έδειξαν προτίμηση σε συγκεκριμένα μουσικά όργανα και κατηγορίες. Συγκεκριμένα, οι μαθητές και οι μαθήτριες του Ειδικού Δημοτικού έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την τεχνική και το ηχόχρωμα των πνευστών ενώ το κλαρίνο αποτελούσε το αγαπημένο τους όργανο. Από την άλλη πλευρά, τα παιδιά του Ε.Ε.Ε.Κ έδειξαν ιδιαίτερη προτίμηση στα κρουστά και στα έγχορδα, συγκεκριμένα στα ντέφια και στην κιθάρα.

Συμπερασματικά, η συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση φαίνεται ότι συνέβαλε στην εμπέδωση και στην κατανόηση τόσο της κατηγοριοποίησης των μουσικών οργάνων όσο και των ιδιοτήτων του ήχου των μουσικών οργάνων. Σημαντικό ρόλο σε αυτή την επίτευξη είχε αφενός το εκπαιδευτικό υλικό (μουσικά βιβλία, εικόνες, ηχητικό υλικό, μουσικά όργανα, παιχνίδι *Ορχήστρα Πολυμουσικοί-Polycrafts*, η δημιουργία οργάνων από ανακυκλώσιμα υλικά κ.α.), αφετέρου τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης (ψηφιακή ιστορία «*Οργανοπαίκτες*», η δημιουργία εννοιολογικών χαρτών, η δημιουργία ψηφιακής ιστορίας και η παρουσίαση των οργάνων και του μουσείου που δημιουργήθηκε). Η ψηφιακή ιστορία «*Οργανοπαίκτες*» δημιούργησε στα παιδιά την οικεία αίσθηση της γιαγιάς τους που τους λέει παραμύθια. Πολλές φορές οι μαθητές και οι μαθήτριες παρομοίασαν την Γιαγιά Στέλλα με την γιαγιά τους. Αυτό το αποτέλεσμα προέκυψε, διότι η Γιαγιά Στέλλα ήταν υπαρκτό πρόσωπο και έχει αληθοφανή χαρακτηριστικά ενώ αφηγείται την πραγματική ιστορία της οικογένειάς της. Αυτός ήταν και ένας από τους βασικούς στόχους της ερευνήτριας.

Μέσω της ψηφιακής ιστορίας «*Οργανοπαίκτες*», τα παιδιά και των δύο σχολείων ήρθαν σε επαφή με μουσικές έννοιες (ορχήστρα, οργανολογία, ιδιότητες του ήχου, κρουστά, πνευστά, χροιά, ένταση κ.λπ.), οξύνθηκε η δημιουργικότητα και η φαντασία τους. Οι μαθητές και οι μαθήτριες άρχισαν να επινοούν τρόπους έκφρασης για το πως θα μιμηθούν το κάθε όργανο μέσω της παντομίμας. Δημιούργησαν μουσικά όργανα, επέλεξαν τα υλικά (π.χ. χρώμα χαρτονιού ή το χρώμα των μαρκαδόρων το οποίο θα χρησιμοποιούσαν κ.λπ.), τις κατηγορίες μουσικών οργάνων που θα έφτιαχναν (π.χ. αν θα φτιάξουν μουσικό αυγό από πλαστικά καπάκια ή μαράκες από ρολό χαρτιού κ.λπ.) ενώ έφτιαζαν και το δικό

τους μουσείο. Διακόσμησαν τα όργανα με την δική τους αισθητική. Για παράδειγμα, η Μ επέλεξε να φτιάξει μουσικά αυγά από καπάκια μπουκαλιών. Ο Γ1 και ο Κ έφτιαξαν τύμπανα από μπολ γιαουρτιού και από παιδικές κρέμες. Οι Α1 και Α2 έφτιαξαν τύμπανα από τενεκεδένια κουτιά καφέ και μια κιθάρα από χαρτόνι και σπάγκο. Ο Θ και ο Χ έφτιαξαν ένα κλαρίνο από ρολά χαρτιού και καστανιέτες. Ο Γ2 και ο Δ, η Ε1, η Ε2, η Ο και ο Α3 έφτιαξαν ακορντεόν από χαρτόνια και χαρτί Α4, αρμόνιο από χάρτινη συσκευασία κριτσινιών και χαρτί Α4 καθώς και μια κιθάρα από χαρτόνι και σπάγκο. Η ψηφιακή ιστορία «Οργανοπαίκτες» τους βοήθησε να κατηγοριοποιήσουν τα μουσικά τους όργανα, να κατασκευάσουν το δικό τους μουσείο αλλά και να εμπνευστούν για την δική τους ψηφιακή ιστορία.

Μέσα από μια μουσική ιστορία του παρελθόντος οι μαθητές και οι μαθήτριες έρχονται σε επαφή με την τεχνολογία, με τα εναλλακτικά εργαλεία για άτομα με αναπηρία καθώς και με προγράμματα όπως είναι το Audacity, το Bubl.us και το Movie Maker. Με τον τρόπο αυτό κεντρίζεται το ενδιαφέρον και η φαντασία των παιδιών, κατανοούν την κατηγοριοποίηση των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες των ήχων τους αλλά και οξύνουν την μουσική τους αντίληψη και δημιουργικότητα.

9. Συζήτηση

Κατά την διάρκεια και κατά την διεξαγωγή της συγκεκριμένης ερευνητικής προσπάθειας παρουσιάστηκαν ορισμένα εμπόδια και δυσκολίες. Πολλά από τα εμπόδια ξεπεράστηκαν και οι δυσκολίες αντιμετωπίστηκαν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Το κύριο πρόβλημα και στα δύο σχολεία ήταν το σύντομο χρονικό περιθώριο εφαρμογής της έρευνας. Συγκεκριμένα, οι βασικοί παράμετροι αυτού του προβλήματος ήταν δύο. Πρώτον, οι απουσίες των παιδιών από το σχολικό περιβάλλον για ιατρικούς λόγους. Δεύτερον, οι εορταστικές εκδηλώσεις των σχολείων. Οι πρόβες και η προετοιμασία των εκδηλώσεων ακύρωσαν αρκετές φορές την εφαρμογή της έρευνας. Στο Ειδικό Δημοτικό σχολείο Ερμιονίδας τα συγκεκριμένα ζητήματα αντιμετωπίστηκαν με την αναπροσαρμογή του σχολικού προγράμματος. Ειδικότερα, οι συνάδελφοι της ερευνήτριας στο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο, της παραχωρούσαν επιπλέον ώρες για την εφαρμογή της διδακτικής παρέμβασης.

Επίσης, όπως αναφέρθηκε στο κεφάλαιο της ερευνητικής διαδικασίας στο τρίτο μέρος της έρευνας δεν ήταν εφικτό να συμμετάσχουν όλοι μαθητές του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. Μόνο τα τέσσερα από τα επτά παιδιά του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. κατάφεραν να ολοκληρώσουν και τα τρία μέρη της διδακτικής παρέμβασης. Τα υπόλοιπα σταμάτησαν στο δεύτερο μέρος. Οι μαθητές που ολοκλήρωσαν την διαδικασία ήταν ο Θ, ο Χ, ο Α1 και ο Γ1. Οπότε έγινε μια μικρή ψηφιακή ιστορία διάρκειας δύο λεπτών και ενός δευτερολέπτου. Επίσης, με τους μαθητές του Ε.Ε.Ε.ΕΚ. δεν ήταν εφικτό να επιτευχθεί ο στόχος της συμπερίληψης και να παρουσιάσουν το μουσείο τους στους μαθητές του Γενικού Λυκείου Κρανιδίου, με το οποίο συστεγάζονται. Όμως η ερευνήτρια έχει ως στόχο να εφαρμοστεί εκπρόθεσμα στην συνέχεια του σχολικού έτους. Σε αυτό το σχολείο, ακόμη ένα δύσκολο σημείο της έρευνας αποτέλεσε το γεγονός ότι οι περισσότεροι μαθητές αναστατώνονταν όταν αντιλαμβάνονταν να βιντεοσκοποούνται ή να φωτογραφίζονται σημεία της έρευνας. Οπότε η ερευνήτρια το απέφυγε.

Παρ' όλους τους περιορισμούς η έρευνα αποτέλεσε ένα αναπόσπαστο εμπειρικό κομμάτι τόσο για την ερευνήτρια όσο και για τα παιδιά. Οι μικροί μαθητές και οι μικρές μαθήτριες των δύο σχολείων κατέβαλαν κάθε δυνατή προσπάθεια που περνούσε από το χέρι τους ώστε να ανταποκριθούν στα ζητούμενα της έρευνας. Όταν τέλειωσε και το τρίτο μέρος της έρευνας, τα παιδιά του Ειδικού Δημοτικού Σχολείου έδωσαν την σημαντικότερη ανατροφοδότηση στην εκπαιδευτικό, μια τεράστια αγκαλιά από το κάθε ένα, εκφράζοντάς της την χαρά και την αγάπη τους. Αντίστοιχα και τα παιδιά του Ε.Ε.Ε.ΕΚ με τον δικό τους

μοναδικό τρόπο της έδειξαν τα ίδια συναισθήματα. Ενώ τα παιδιά και των δύο σχολείων της ζήτησαν να συνεχίσουν τέτοιες αντίστοιχες δράσεις.

Βιβλιογραφία

Bruner, J. (2002). *Making Stories. Law, literature, life*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Campbell, J. (1968). The Masks of God. *Creative Mythology, Vol. 4*, 4.

De Baugande, R. & Dressler, W. (1981). *Introduction to Text Linguistics*. Λονδίνο & Νέα Υόρκη: Longman, 184. Ανακτήθηκε 26 Δεκεμβρίου, 2023, από https://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_4/pop06.html

Freytag, G. (1900). *Freytag's Technique of the Drama, An Exposition of Dramatic Composition and Art*. Chicago: Scott, Foresman and Company.

Gils, F. (2005). *Potential applications of digital storytelling in education*. *Third Twente Student Conference on IT*, Enschede: University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science Enschede Netherlands.

Goodman, S. (2003). *Teaching youth media: A critical guide to literacy, video production & social change*. New York: Teachers College Press.

Labov, W. (1972). *Language in the Inner City*. Philadelphia: Pennsylvania University Press.

Lathem, S. A. (2005). Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition. In C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber and D. A. Willis (Eds.) *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291), Chesapeake, VA: AACE,

Lynch, G., & Fleming, D. (2004). Innovation through design: A constructivist approach to learning. In L. Cantoni & C. McLoughlin (Eds.), *Proceedings of World Conference on*

Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2004 (pp.. 2420-2427).
Chesapeake, VA: AACE.

Matthews, R. C. (1977). Semantic judgments as encoding operations: The effects of attention to particular semantic categories on the usefulness of interitem relations in recall. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory*, Vol 3. 160- 173.

Pedersen, E. (1995). Storytelling and the art of teaching. *English Teaching Forum*, Vol 33 (No 1)

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, *Theory into practice*, Vol 47 (No 3), pp. 121, 220-228. Ανακτήθηκε στις 28 Δεκεμβρίου 2023, από: <http://digitalstorytellingclass>.

Μπάρου, Π. Νάτσινα, Α. (μτφ) (2013). *Γνωριμία με την θεωρία. Μια εισαγωγή στην λογοτεχνική και πολιτισμική θεωρία*. Αθήνα: Βιβλιόραμα. 261-263.

Bernard-Opitz, V. & Haussler, A. (2019). *Πρακτικά βοηθήματα για παιδιά με Διαταραχές Αυτιστικού Φάσματος (ΔΑΦ). Εκπαίδευση με οπτικά βοηθήματα*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις ρόδων. 217-231.

Bryan, L. Πάλλη, Ε. (μτφ) (2021). *Οι πρώτες μου γνώσεις για τη μουσική. Πάνω από 60 κινούμενα μέρη!*, Αθήνα: Φυγογιος.

Böhmig, A. F. (2006). Μουσικοθεραπεία-Βιωματική εμπειρία στο Πρότυπο Κέντρο Εκπαίδευσης και Απασχόλησης ανθρώπων με εγκεφαλική παράλυση. Στο Ι. Ετμεκτσόγλου & Χ. Αδαμοπούλου (Επιμ.), *Μουσική Παιδαγωγική Σειρά. Πρακτικά Συνεδρίου Μουσικοθεραπεία και άλλες Μουσικές Προσεγγίσεις για Παιδιά και Νέους με Αναπηρίες Οκτώβριος 2006* (σσ. 37-44). Αθήνα: Edition Orpheus.

Γιαρουτζίδης, Α. (2023). *Τα κρουστά των χρωμάτων. Διδάσκοντας κρουστά σε παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες-δυσλεξία-σύνδρομο Asperger*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις σοφία. 4-5.

Γκαλλάν, Α. & Γκαλλάν, Ζ. Κοσμά, Ε. (μτφ) (1997). Το παιδί, η οικογένεια, το σχολείο. Το παιδί με νοητική καθυστέρηση και η κοινωνία. Αθήνα: Πατάκης. 60-64, 67-68, 70-80.

Ευαγγελοπούλου, Τ. (2005). Η μουσική ως προϋπόθεση της μάθησης. Στο Ζ. Διονυσίου & Μ. Αργυρίου (Επιμ.) *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου Μουσικής Αγωγής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Μεθοδολογικές και βιοματικές προσεγγίσεις των τάξεων απο την Α' έως και την ΣΤ' Δημοτικού, 15-17 Απριλίου 2005* (σσ. 95-103). Αθήνα: Gutenberg.

Καλούρη-Αντωνοπούλου, Ο. (1985). *Αισθητική Αγωγή του παιδιού. Μορφές αισθητικής δημιουργικότητας στην παιδική βιβλιοθήκη και στο μουσείο*. Αθήνα: Δίπτυχο. 11-12, 17-18, 22-23, 53-54.

Καράφα, Σ. (2006). Αυτοσχεδιασμός και δημιουργικό τραγούδι στη μουσικοθεραπεία. Στο Ι. Ετμεκτσόγλου & Χ. Αδαμοπούλου (Επιμ.), *Μουσική Παιδαγωγική Σειρά. Πρακτικά Συνεδρίου Μουσικοθεραπεία και άλλες Μουσικές Προσεγγίσεις για Παιδιά και Νέους με Αναπηρίες Οκτώβριος 2006* (σσ. 45-57). Αθήνα: Edition Orpheus.

Καρτασίδου, Λ. (2004). *Μουσική εκπαίδευση στην ειδική παιδαγωγική. Εκπαιδευτικές-Θεραπευτικές προσεγγίσεις της μουσικής στην ευρύτερη της σημασία σε άτομα με ειδικές ανάγκες*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδάνος.

Καρτασίδου, Λ. & Σταϊκόπουλος, Κ. (2006). Η μουσική ως εργαλείο αξιολόγησης των μουσικών και μη μουσικών ικανοτήτων των παιδιών με ειδικές ανάγκες. Στο Λ. Καρτασίδου & Λ. Στάμου (Επιμ.), *Πρακτικά Ημερίδας. Μουσική παιδαγωγική. Μουσική Εκπαίδευση στην Ειδική Αγωγή. Μουσικοθεραπεία. Σύγχρονες Τάσεις και Προοπτικές 20 Μαΐου 2006* (σσ. 46-60). Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Καρτασίδου, Λ. & Τσιρής, Γ. (2006). Μουσικός αυτοσχεδιασμός και ειδική αγωγή. Στο Λ. Καρτασίδου & Λ. Στάμου (Επιμ.), *Πρακτικά Ημερίδας. Μουσική παιδαγωγική. Μουσική Εκπαίδευση στην Ειδική Αγωγή. Μουσικοθεραπεία. Σύγχρονες Τάσεις και Προοπτικές 20 Μαΐου 2006* (σσ. 61-71). Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Καρτασίδου, Λ. (2006). Η συμβολή της μουσικής στην αντιμετώπιση αυτοτραυματικής συμπεριφοράς σε άτομα με βαριές πολλαπλές αναπηρίες. Στο Ι. Ετμεκτσόγλου & Χ. Αδαμοπούλου (Επιμ.), *Μουσική Παιδαγωγική Σειρά. Πρακτικά Συνεδρίου Μουσικοθεραπεία και άλλες Μουσικές Προσεγγίσεις για Παιδιά και Νέους με Αναπηρίες Οκτώβριος 2006* (σσ. 37-44). Αθήνα: Edition Orpheus.

Κοκκίδου, Μ. (2006). Σχολική μουσική εκπαίδευση: Το ζήτημα της αισθητικής απόλαυσης της μουσικής. Στο Λ. Καρτασίδου & Λ. Στάμου (Επιμ.), *Πρακτικά Ημερίδας. Μουσική παιδαγωγική. Μουσική Εκπαίδευση στην Ειδική Αγωγή. Μουσικοθεραπεία. Σύγχρονες Τάσεις και Προοπτικές 20 Μαΐου 2006* (σσ. 25-34). Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Λιοναράκης, Α. (2024). *Ταξινόμηση και διαμόρφωση μοντέλων επιστημονικού λόγου για σχεδιασμό και ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού*. Ανακτήθηκε 21 Δεκεμβρίου, 2023 από <https://www.academia.edu>

Λυπουρλής, Δ. (2008). *Αριστοτέλης, "Ποιητική"*. Θεσσαλονίκη: Ζήτρος Ανακτήθηκε 21 Δεκεμβρίου, 2023 από [ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ \(greek-language.gr\)](http://www.apistoteleis.com)

Μιχαλοπούλου, Μ. (2014). *Φτιάχνω μουσική στο πι και φι! Απλές μουσικοκατασκευές για παιδιά από 4 ετών*. Αθήνα: Εκδόσεις Καλλιτεχνήματα.

Μεϊμάρης (2024). *Εκπαιδεύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, Ανακτήθηκε 21 Ιανουαρίου, 2024 από

<https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/722/734>

Μουταφίδου, Α. & Μπράτιτσης, Θ. (2013). *Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο. 1ο Διεθνές Συνέδριο Δημιουργικής Γραφής*. Ανακτήθηκε 21 Δεκεμβρίου, 2023 από <https://www.academia.edu>.

Μπούσια, Ε. (2010) *Μια διδακτική πρόταση: Εφαρμογή της αφηγηματικής υπερδομής στον Μικρό Πρίγκηπα του Antoine de Saint-Exupéry*. (Μεταπτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Πατρών Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πάτρα.

Μπράτιτσης, Θ. (2015). Ψηφιακή αφήγηση, δημιουργική γραφή και γραμματισμός του 21ου αιώνα, *Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας Σχολής Ι.Μ. Παναγιωτοπούλου, Vol 55 Φθινόπωρο-Χειμώνας 2015*, 15-19. Αθήνα: Ανακτήθηκε 21 Ιανουαρίου, 2024 από <http://impschool.gr/english-site/new/site/images/ekdoseis-deltio/deltio55.pdf>.

Παπαπαναγιώτου, Ξ. (2009). Κοινωνική επιρροή και μουσική: Μερικές επισημάνσεις για την εκπαίδευση. Στο Ξ. Παπαπαναγιώτου (Επιμ.), *Ζητήματα Μουσικής Παιδαγωγικής* (σσ. 37-62). Θεσσαλονίκη: Ε.Ε.Μ.Ε. Ελληνική Ένωση για τη Μουσική Εκπαίδευση.

Σούλης, Σ. (2020). *Σπουδή στην νοητική αναπηρία*. Αθήνα: Gutenberg. 13-17, 21-23, 342-345

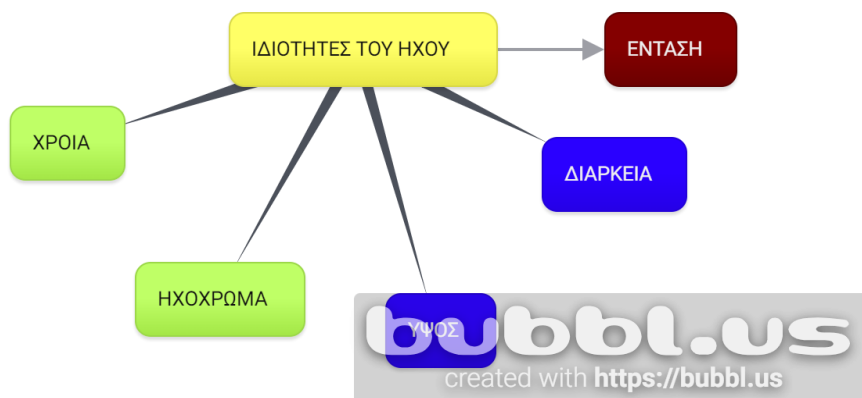
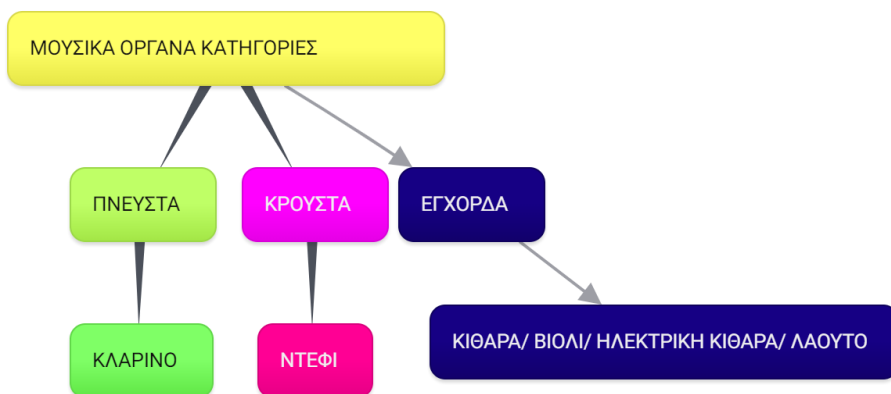
Στάμου, Λ. (2006). Σημαντικά ερευνητικά ευρήματα για την μουσική ανάπτυξη κατά τη βρεφική και παιδική ηλικία: Η αναγκαιότητα αναπροσανατολισμού της εκπαιδευτικής

πολιτικής. Στο Λ. Καρτασίδου & Λ. Στάμου (Επιμ.), *Πρακτικά Ημερίδας. Μουσική παιδαγωγική. Μουσική Εκπαίδευση στην Ειδική Αγωγή. Μουσικοθεραπεία. Σύγχρονες Τάσεις και Προοπτικές 20 Μαΐου 2006* (σσ. 35-45). Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Τσιασιώτη, Γ. (2019). *Οικογένεια Μπαρούτα. Λαϊκοί Οργανοπαίκτες των Τρικάλων* (Αδημοσίευτη Πτυχιακή Εργασία). ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ Τμήμα Λαϊκής και Παραδοσιακής Μουσικής, Άρτα.

Παράρτημα Α: «Φύλλα εργασίας Εννοιολογικοί Χάρτες»

- **Φύλλο εργασίας 1:** Με βάση όσα είπαμε δημιουργήστε έναν εννοιολογικό χάρτη στο πρόγραμμα Bubbl us με τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων.



Φύλλο εργασίας 2 Με βάση όσα είπαμε, δημιουργείστε με την βοήθεια της εκπαιδευτικού εννοιολογικό χάρτη με τις κατηγορίες μουσικών οργάνων για το φορητό βοήθημα εναλλακτικής επικοινωνίας Quick Talker, όπου μπορεί να ακουστεί και ο ήχος των μουσικών οργάνων και οι ιδιότητες του ήχου τους.



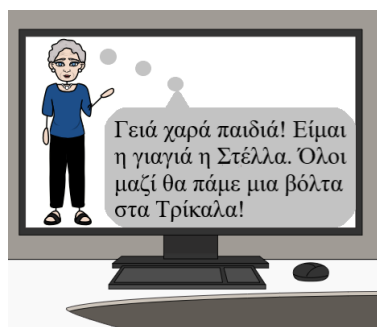


Παράρτημα Β: «Ψηφιακή Ιστορία Οργανοπαίκτες»

«ΟΡΓΑΝΟΠΑΙΚΤΕΣ»



Η γιαγιά Στέλλα διηγείται μια ιστορία για τις κατηγορίες των μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες του ήχου τους.



Παιδιά μου! Γειά χαρά! Είμαι η γιαγιά Στέλλα. Όλοι μαζί θα πάμε μια βόλτα στα Τρίκαλα. Στην όμορφη Θεσσαλία. Ελάτε να σας ξεναγήσω!



Α! Για δείτε... Αυτό είναι το καφενείο των μουσικών. Ο σύζυγός μου, ο Χρήστος ήταν μουσικός και πήγαινε συχνά εκεί όταν ήθελε να βρει δουλειά και κάποια μουσική εκδήλωση. Για δείτε καλά την φωτογραφία....Βρίσκεται στο κέντρο της πόλης μας. Εδώ έβρισκαν όλοι οι μουσικοί τις δουλειές τους. Ο καφετζής ήταν και αυτός οργανοπαίκτης. Έπαιζε κιθάρα!



Πείτε μου λοιπόν καλά μου παιδιά, σε ποια κατηγορία οργάνων ανήκει η κιθάρα; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker).



(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΗ) Η κιθάρα είναι νυκτό έγχορδο, γιατί παίζεται με πένα ή με τα δάκτυλα! Ο ήχος στις πρώτες χορδές είναι λεπτός, ενώ στις μπάσες είναι βαρύς.



Θέλετε να σας πω μια μουσική ιστορία; Θα σας γνωρίσω την οικογένεια μου! Την οικογένεια Μπαρούτα. Θα σας δείξω μερικές φωτογραφίες. Το «μικρόβιο» του οργανοπαίκτη περνάει από γενιά σε γενιά. Από πάππου προς πάππου. Δηλαδή περνάει από τον πατέρα στον γιο. Το όνομα των Μπαρουταίων είναι ξακουστό. Ο παππούς ο Δημήτρης έπαιζε ντέφι. Το ντέφι έχει στο πάνω μέρος μια δερμάτινη μεμβράνη που την χτυπάμε, άρα σε ποια κατηγορία μουσικών οργάνων ανήκει; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker).....



...(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΗ) Ανήκει στα κρουστά



Ο πατέρας του άνδρα μου ο Γιώργος και ο μεγάλος αδερφός του ο Ηρακλής έπαιζαν βιολί. Το βιολί έχει χορδές και δοξάρι, άρα σε ποια κατηγορία μουσικών οργάνων ανήκει; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker).....



(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Το βιολί έχει δοξάρι και ανήκει στα τοξωτά έγχορδα.



Ο Χρήστος, ο άνδρας μου και ο μικρός του αδερφός Δημήτρης παίζανε κλαρίνο. Για να παίζουνε αυτό το όργανο, παίρνανε μια βαθιά ανάσα και φυσούσανε δυνατά! Άρα σε ποια κατηγορία μουσικών οργάνων ανήκει το κλαρίνο; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker)



..... (ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Το κλαρίνο ανήκει στα πνευστά, επειδή το φυσάμε για να βγάλει ήχο. Είστε αστέρια!



Το βιολί ή το κλαρίνο έχει πιο λεπτό ήχο; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker)..... (ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Το βιολί έχει πιο λεπτό ήχο και το κλαρίνο πιο βαρύ.



Η μητέρα τους Βασιλική καταγόταν από την οικογένεια οργανοπαικτών των Γουτσέων από το Δενδροχώρι Τρικάλων. Ο πατέρας της και ο αδερφός της έπαιζαν λαούτο. Το λαούτο έχει χορδές και παίζεται με πένα. Χτυπάμε με την πένα τις χορδές, άρα σε ποια κατηγορία μουσικών οργάνων ανήκει; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker).....



(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΗ) Ανήκει στα νυκτά έγχορδα. Δεν μοιάζει με την κιθάρα ; Τι λέτε; Εγώ θα λέγαμε ότι μοιάζουν πολύ!



Η οικογένεια πλέον ήταν μια οργανωμένη ορχήστρα! Δυο βιολιά! Δυο κλαρίνα! Δυο λαούτα! Ένα ντέφι και οι φωνές τους! Ποιο όργανο παίζει νότες, οι οποίες ακούγονται για περισσότερη ώρα; Το ΚΛΑΡΙΝΟ ή το ΛΑΟΥΤΟ (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker)

(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Ο μουσικός φυσώντας μπορεί να κρατήσει περισσότερο χρόνο τον ήχο του κλαρίνου, άρα έχει μεγαλύτερη διάρκεια. Ενώ στο λαούτο με κάθε χτύπημα του μουσικού στις χορδές, ο ήχος ακούγεται για λιγότερο χρόνο .

Τσιασιώτη Γεωργία, «Οργανοπαίκτες. Μαθαίνω τις κατηγορίες μουσικών οργάνων και τις ιδιότητες του ήχου μέσω Ψηφιακής Αφήγησης. Μια διδακτική παρέμβαση με αφορμή το μάθημα της Μουσικής στην Ειδική Αγωγή »



Η αδερφή τους, η Ευθυμία παντρεύτηκε τον Βασίλη Λαβίδα. Τον καλύτερο βιολιτζή των Τρικάλων. Άρα τι όργανο έπαιξε ο Βασίλης; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker).....

(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Έπαιξε Βιολί!



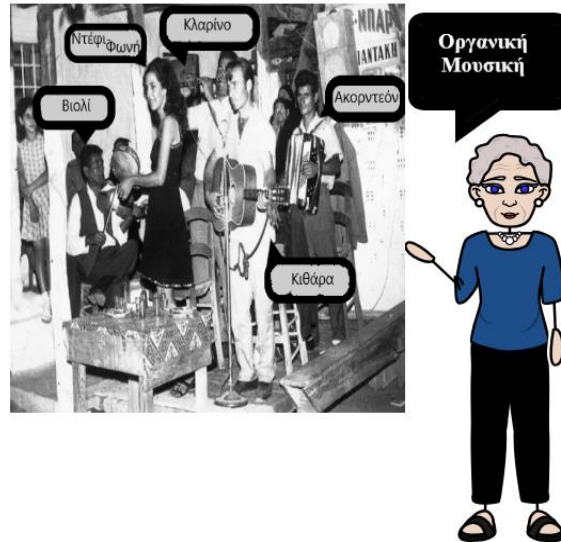
Οι Μπαρουταίοι φέρανε καινούριες μουσικές στο χωριό μας. Διώξαν την φωνητική μουσική από τα γλέντια και φέρανε την οργανική. Τι είναι η φωνητική μουσική; Άκου τον ήχο! (Ακούγεται μουσικό κομμάτι *Vivaldi* της Eljona-Eleni Signari) (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker).....



(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Είναι η μουσική, που στην ορχήστρα υπάρχουν άνθρωποι που ΜΟΝΟ τραγουδάνε με τις φωνές τους.



Τι είναι οργανική μουσική; (Ακούγεται μουσικό κομμάτι *Κοιτάμε γλυκιά μου αγάπη* της Eljona-Eleni Signari) (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker).....

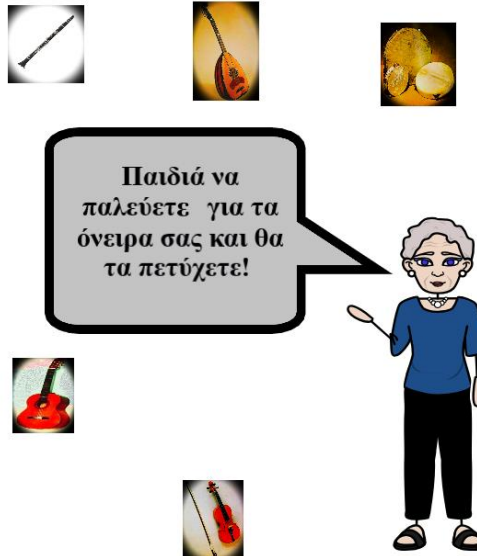


(ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Είναι η μουσική, που στην ορχήστρα υπάρχουν άνθρωποι που τραγουδάνε με τις φωνές τους, αλλά και άνθρωποι που παίζουν μουσικά όργανα.



Η οικογένεια Μπαρούτα έφερε και νέα όργανα στο χωριό. Την ηλεκτρική κιθάρα, το αρμόνιο, το ακορντεόν. Η ηλεκτρική κιθάρα παίζεται με πένα! Σε ποια κατηγορία οργάνων ανήκει; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker) (ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Η ηλεκτρική κιθάρα είναι νυκτό έγχορδο. Όμως είναι και ηλεκτρικό όργανο. Για να βγάλει ήχο πρέπει βάλουμε το καλώδιο στην πρίζα! Το αρμόνιο σε ποια κατηγορία οργάνων ανήκει; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker)..... (ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Το αρμόνιο είναι πληκτροφόρο και

ηλεκτρικό, έχει πλήκτρα και πρέπει να το συνδέσουμε με την πρίζα για να βγάλει ήχο. Σε ποια κατηγορία οργάνων ανήκει το ακορντεόν; (ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ στο Quick Talker)..... (ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΑΦΗΓΗΤΡΙΑΣ) Το ακορντεόν είναι πληκτροφόρο και αερόφωνο, γιατί έχει πλήκτρα και ο ήχος του βγαίνει από τον αέρα της φυσούνας.



Που λέτε παιδιά μου, το επάγγελμα του μουσικού είναι δύσκολο και κουραστικό και πολλές φορές έχει πολλά εμπόδια! Όταν όμως αγαπάμε το επάγγελμα μας και προσπαθούμε για αυτό, τα καταφέρνουμε! Παιδιά να παλεύεται για τα όνειρα σας και θα τα πετύχετε!

ΑΚΟΥΣΤΗΚΑΝ ΤΑ ΕΞΗΣ ΚΟΜΜΑΤΙΑ:

-**ΗΛΙΟΣ** : Οργανικό παραδοσιακό τραγούδι της Θεσσαλίας, Εκτέλεση Δημήτρης Μπαρούτας.

-**VIVALDI**: *Eljona-Eleni Signari*

-**ΚΟΤΤΑ ΜΕ ΓΛΥΚΙΑ ΜΟΥ ΑΓΑΠΗ**:
Παραδοσιακό τραγούδι της Δράμας,
Εκτέλεση: *Eljona-Eleni Signari* (φωνή),
και *El. bass, Loops - Lakis Tzimkas*
Drums - Manolis Koutsoumanos Davul -
Alekos Papadopoulos

Ευχαριστώ θερμά την *Eljona-Eleni Signari*
και τον Δημήτρη Καραθανάση που μου
επέτρεψαν να χρησιμοποιήσω τα
παραπάνω κομμάτια.



Παράρτημα Γ: «Φύλλο εργασίας για τους μαθητές που γνωρίζουν ανάγνωση και γραφή»

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Στο φορητό βοήθημα εναλλακτικής επικοινωνίας Quick Talker, απαντήστε τις ερωτήσεις εμπέδωσης και αξιολογήστε το πρόγραμμα στο οποίο συμμετείχατε.



★ Το κλαρίνο είναι:

α. πνευστό

β. έγχορδο

γ. Κρουστό



★ Το λαούτο είναι :

α. πνευστό

β. έγχορδο

γ. Κρουστό



★ Το βιολί είναι :

α. πνευστό

β. έγχορδο

γ. Κρουστό



★ Το ντέφι είναι:

α. πνευστό

β. έγχορδο

γ. Κρουστό



★ Η ηλεκτρική κιθάρα είναι:

α. πνευστό

β. έγχορδο

γ. κρουστό

δ. έγχορδο ηλεκτρικό όργανο



★ Το ακορντεόν είναι:

α. πνευστό

β. έγχορδο

γ. κρουστό

δ. πληκτροφόρο αερόφωνο



★ Το αρμόνιο είναι:

α. πνευστό

β. έγχορδο

γ. κρουστό

δ. πληκτροφόρο ηλεκτρικό όργανο

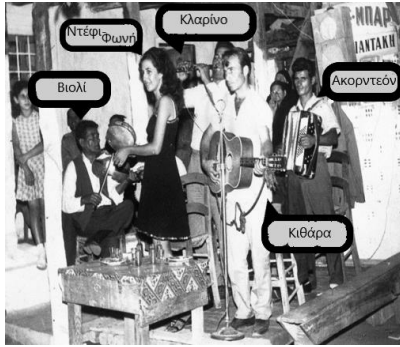
★ Στην φωνητική μουσική δεν υπάρχουν όργανα.



α. ΣΩΣΤΟ ΜΟΝΟ ΦΩΝΕΣ

β. ΛΑΘΟΣ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΙ ΚΡΟΥΣΤΑ

★ Στην οργανοπαικτική μουσική υπάρχουν υπάρχουν όργανα: και φωνές.



α.ΣΩΣΤΟ

β. ΛΑΘΟΣ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΜΟΝΟ ΟΡΓΑΝΑ

➤ Σου άρεσε όσα έμαθες για την μουσική;

α. Μου άρεσε

β. Βαρέθηκα

➤ Ποιος ήχος σου άρεσε περισσότερο;

α. τα έγχορδα β. τα πνευστά γ. τα πληκτροφόρα δ. τα κρουστά ε. οι φωνές

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.