

Προσεγγίζοντας παιδαγωγικά τη γλώσσα της σύγχρονης τέχνης με τη χρήση πολυμεσικών εφαρμογών: Η περίπτωση της Mec Art του Νίκου Κεσσανλή

*Πανάγου Ελένη, Ερευνήτρια του Ινστιτούτου Πολιτιστικής & Εκπ/κής Τεχνολογίας, Υπ.. Δρ.
Σωτηρόπουλος Παναγιώτης, Δρ., Ερευνητής του Ινστιτούτου Πολιτιστικής κ Εκπαιδευτικής
Τεχνολογίας*

Στην εργασία αυτή παρουσιάζονται τα γνωστικά και τεχνολογικά προαπαιτούμενα για την εκπαιδευτική εξειδίκευση ενός καλλιτεχνικού ρεύματος, της Μηχανικής Ζωγραφικής. Η πολυμεσική εφαρμογή που αναπτύχθηκε συμπυκνώνει τον συνδυασμό θεωριών μάθησης και γνωστικών προσεγγίσεων για το σχεδιασμό εκπαιδευτικού λογισμικού το οποίο θα είναι εύχρηστο, επιστημονικά τεκμηριωμένο και παιδαγωγικά αποτελεσματικό. Το εκπαιδευτικό λογισμικό εστιάζει σε δυο βασικές ενότητες που διέπουν τον έργο του Νίκου Κεσσανλή, την διαπολιτισμικότητα του έργου του και την δημιουργική σχέση που ανέπτυξε η Mec Art με τα τεχνολογικά εργαλεία (φωτογραφική μηχανή).

Στην εργασία αυτή, οι κύριοι άξονες γύρω από τους οποίους αναπτύσσεται το πολιτισμικό υλικό για την Μηχανική Ζωγραφική, είναι καταρχήν η ίδια η ανάλυση και χαρτογράφηση των εννοιών που δομούν το γνωστικό πεδίο της Μηχανικής Ζωγραφικής, ο συλλογισμός και η συζήτηση γύρω από τις γνωστικές προσεγγίσεις οι οποίες θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για να οργανώσουν παιδαγωγικά το προαναφερθέν περιεχόμενο, και τέλος προτεινόμενες χρήσεις του παρόντος εκπαιδευτικού λογισμικού οι οποίες θα προσπαθήσουν να τεκμηριώσουν την χρησιμότητα και παιδαγωγική αποτελεσματικότητα του.

Η ιδιομορφία του πεδίου ώθησε στην επιλογή δυο γνωστικών προσεγγίσεων, οι οποίες πλαισίωσαν τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό του λογισμικού. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες και τα εργαλεία, είναι σχεδιασμένα έτσι ώστε ο χρήστης να δημιουργεί πολλαπλές νοητικές αναπαραστάσεις, έχοντας ταυτόχρονα την δυνατότητα να επεξεργάζεται το περιεχόμενο του λογισμικού, προσπαθώντας να κατακτήσει κρίσιμα σημεία γνώσης.

Η χρησιμότητα και η επιστημονική αξία του λογισμικού Mec Art- Νίκος Κεσσανλής, εντοπίζεται στο ότι δίνεται η δυνατότητα συμμετοχής των χρηστών σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες και σενάρια μάθησης τα οποία δημιουργούν ένα πλούσιο εκπαιδευτικό και διαδραστικό περιβάλλον, σχεδιασμένο σύμφωνα με τις αρχές των παραπάνω γνωστικών προσεγγίσεων (Cognitive Flexibility Theory και Activity theory), όπου η ανάγνωση και μελέτη εννοιών για την Μηχανική Ζωγραφική είναι πολλαπλή.

Η επιλογή των θεωριών μάθησης υπαγορεύεται από τη φύση του πεδίου εφαρμογής. Στην περίπτωση της τέχνης αναφερόμαστε σε ένα ασθενώς δομημένο γνωστικό πεδίο το οποίο απαιτεί έναν πολύπλευρο και σύνθετο τρόπο σκέψης.

Ένα ασθενώς δομημένο γνωστικό πεδίο, είναι ένα πεδίο στο οποίο κάθε περίπτωση ή παράδειγμα εφαρμογής συγκεκριμένης θεωρίας, εμπλέκει ταυτόχρονα ένα περιβάλλον με αμφίδρομες σχέσεις και πολλαπλές δομές. Το ασθενώς δομημένο γνωστικό πεδίο, έχει πλούσιο πληροφοριακό περιεχόμενο, του οποίου οι έννοιες συγκροτούνται γύρω από έναν κεντρικό πυρήνα αλλά και μεταβλητά χαρακτηριστικά. Οι έννοιες παίρνουν διαφορετικές αποχρώσεις και σημασίες, χρησιμοποιούνται με ευρύτητα και ρευστότητα. Οι απαντήσεις στις οποίες οδηγούν είναι μη προβλέψιμες, και μόνο μετά από την εφαρμογή τους σε συγκεκριμένο περιεχόμενο, αποκτούν νόημα. Κατά συνέπεια για την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής οι μεθοδολογίες που χρησιμοποιήθηκαν, επιλέχθηκαν σε σχέση με τις ιδιαιτερότητες του γνωστικού πεδίου της Ιστορίας της Τέχνης, ενώ η επιφάνεια της διάδρασης με τον χρήστη και τα εργαλεία εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων σχεδιάστηκαν με βάση το γνωστικό υπόβαθρο των χρηστών.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό εστιάζει σε δυο βασικές ενότητες που διέπουν τον έργο του Νίκου Κεσσανλή:

- την διαπολιτισμικότητα του έργου του

- την δημιουργική σχέση που ανέπτυξε η Mec Art με τα τεχνολογικά εργαλεία (φωτογραφική μηχανή).

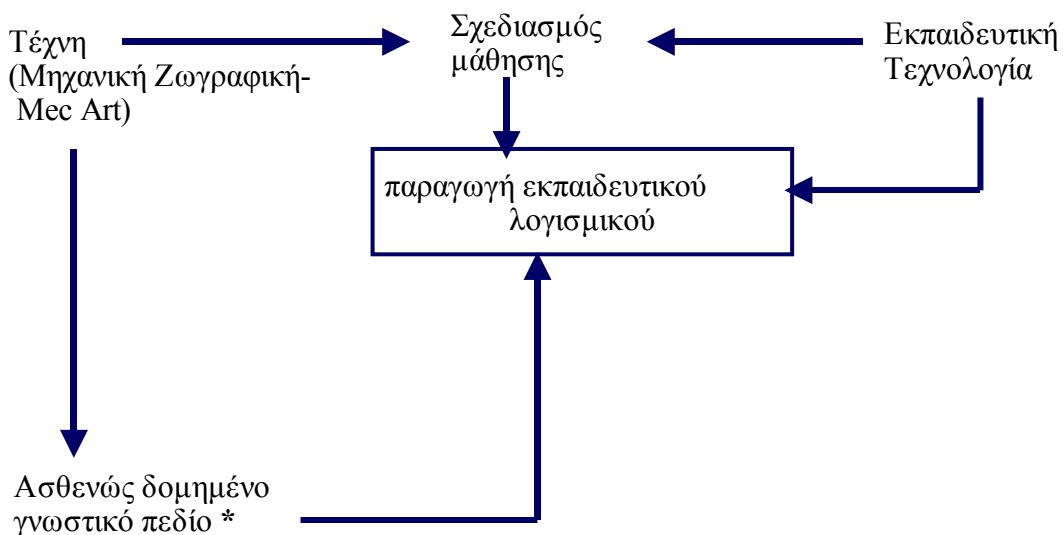
Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για το σχεδιασμό και την υλοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού «Mec Art- Νίκος Κεσσανλής» ακολούθησε τα παρακάτω βήματα

- Μελέτη γνωστικού αντικείμενου: «Οι Φαντασμαγορίες της Ταυτότητας» του Νίκου Κεσσανλή, οι οποίες ανήκουν σε ένα ευρύτερο καλλιτεχνικό ρεύμα, την Mec Art (μηχανική ζωγραφική).
- Μελέτη του προφίλ των χρηστών και των συνθηκών χρήσης.
- Επιλογή κατάλληλων γνωστικών προσεγγίσεων- προτύπων για το ευρύτερο γνωστικό πεδίο της Ιστορίας Τέχνης.
- Εφαρμογή των γνωστικών προτύπων (σχεδιασμός εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, σχεδιασμός σεναρίων μάθησης και χρήσης)
- Συλλογή και επεξεργασία πολιτισμικού υλικού.
- Σχεδιασμός διεπαφής με τον χρήστη.
- Υλοποίηση - συγγραφή κώδικα (αντικειμενοστραφής προγραμματισμός).
- Επαλήθευση και βελτίωση των σεναρίων μάθησης και χρήσης που σχεδιάστηκαν αρχικά.
- Χρήση του λογισμικού σε πραγματικές συνθήκες εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- Αξιολόγηση και βελτίωση της παιδαγωγικής αποτελεσματικότητας του λογισμικού «Mec Art- Νίκος Κεσσανλής», μετά από την χρήση του σε πραγματικές συνθήκες.

Από το σύνολο του έργου του Νίκου Κεσσανλή επιλέχθηκε ως μελέτη γνωστικού αντικείμενου η ενότητα «Φαντασμαγορίες της Ταυτότητας»- καλλιτεχνικό ρεύμα Mec Art. Το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο επιλέχθηκε διότι:

- Ανήκει στο πεδίο του Πολιτισμού ή καλύτερα είναι μέρος πολιτιστικών διαδικασιών μιας κουλτούρας σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο.
- Αφορά έναν σπουδαίο Έλληνα καλλιτέχνη τον Νίκο Κεσσανλή, αναγνωρισμένο στην Ευρώπη αλλά και σε διεθνές επίπεδο.
- Αφορά ένα καλλιτεχνικό ρεύμα (Mec Art) της Μοντέρνας τέχνης του 20ου αιώνα, όχι όμως ιδιαίτερα γνωστό στο ευρύτερο ελληνικό κοινό.
- Ήταν μια πρόκληση σε επίπεδο εκπαιδευτικού σχεδιασμού καθώς δεν έχει προϋπάρξει αντίστοιχο εγχείρημα

Συνοπτικά το μεθοδολογικό πλαίσιο που καθόρισε την υλοποίηση της πολυμεσικής εφαρμογής αποτυπώνεται στο παρακάτω διάγραμμα:



Ειδικότερα, η μηχανική ζωγραφική αποτελεί μέρος πολιτιστικών διαδικασιών της δεκαετίας του '70, εκφράζει τάσεις μιας βιομηχανικής εποχής.

Ο Νίκος Κεσανλής, αλλά και άλλοι καλλιτέχνες όπως Bertini, Jacquet, Rotella χρησιμοποιούν μηχανικά μέσα για να εκφραστούν σε μια πολυτάραχη περίοδο, την περίοδο που βρίσκεται στο μεταίχμιο της βιομηχανικής και της μεταβιομηχανικής επανάστασης. Διαμεσολαβούν το κλίμα της εποχής, εκφράζονται με νέο τρόπο, χρησιμοποιούν τεχνικά εργαλεία της εποχής (φωτογραφική μηχανή) και γεννούν ένα νέο καλλιτεχνικό ρεύμα.

Η εφαρμογή των γνωστικών προτύπων εντοπίζεται στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και στο σχεδιασμό σεναρίων μάθησης και χρήσης. Ο συνδυασμός της παιδαγωγικής τοποθέτησης με την πολιτιστική διάσταση βοηθούν στην επιλογή των γνωστικών προτύπων. Έτσι, τα γνωστικά που συναρμολογούν στο γνωστικό αντικείμενο της μελέτης μας είναι: Η θεωρία της Γνωστικής Ευελιξίας (Cognitive Flexibility theory) και η θεωρία της Δράσης (Activity theory).

- Η θεωρία της γνωστικής ευελιξίας (R. Spiro):
- εστιάζει σε σύνθετα και ασθενώς δομημένα πεδία
- πολλαπλή νοητική διασυνδεσιμότητα περιεχομένου και εννοιών
- έμφαση στην διδασκαλία μέσα από διαφορετικές περιπτώσεις- παραδείγματα
- αξιολογεί την ικανότητα του ηλεκτρονικού υπολογιστή να δημιουργεί πολυδιάστατα, μη γραμμικά συστήματα υπερκειμένων επιτρέπει πρόσβαση σε πολλαπλά γνωστικά μονοπάτια.

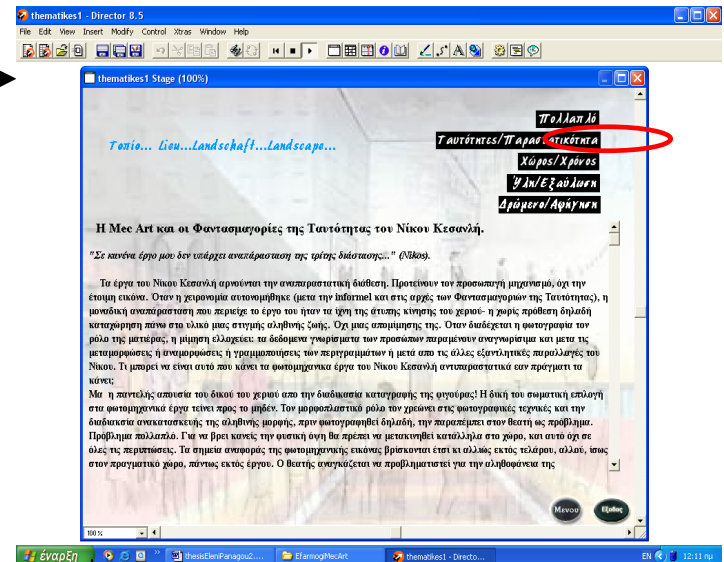
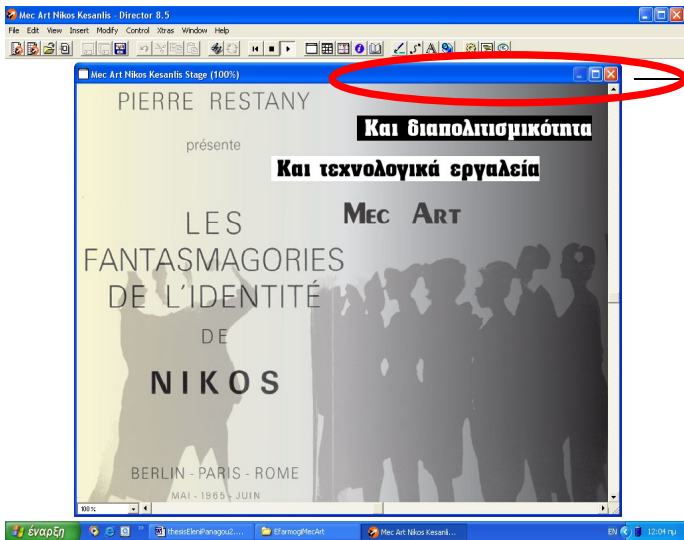
Η θεωρία της δράσης (Κοινωνικοπολιτιστική Σχολή- Vygotsky, Luria, Engestrom) υποστηρίζει ότι η συμπεριφορά –με την ψυχολογική έννοια του όρου- είναι απόρροια αλληλεπίδρασης του ανθρώπινου νου με τα κοινωνικοπολιτιστικά τεχνουργήματα και με την κοινότητα μέσα στην οποία αυτά αναπτύχθηκαν. Θεωρεί δηλ. πως η ανθρώπινη λογική δηλαδή διαμορφώνεται από ιστορικές και πολιτιστικές αλλαγές. Επιπλέον η θεωρία της δράσης δίνει έμφαση στην ιδέα της διαμεσολάβησης (mediation), και ειδικά στην διαμεσολάβηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς και νόησης από τα κοινωνικοπολιτιστικά τεχνουργήματα.

Στο εκπαιδευτικό λογισμικό που αναπτύχθηκε οι βασικές έννοιες της Mec Art που διαπραγματεύονται είναι:

- το πολλαπλό
- ταυτότητες και παραστατικότητα
- χώρος και χρόνος

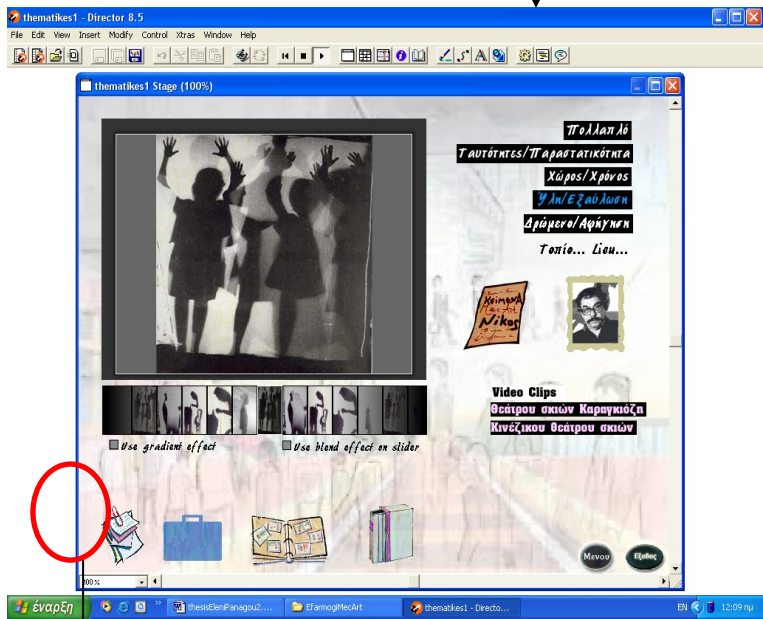
- ύλη και εξαύλωση
- δρώμενο και αφήγηση

Οι έννοιες αυτές συνδέονται με την έννοια της διαπολιτισμικότητας μέσα από την παρουσίαση περιπτώσεων από το ελληνικό θέατρο σκιών και από τα έργα τέχνης του Νίκου Κεσανλή με παροχή πολυδιάστατων μη γραμμικών υπερκειμένων ενώ επιχειρείται ταυτόχρονα σύγκριση ομοιοτήτων και διαφορών των έργων τέχνης με το ελληνικό θέατρο σκιών



1. Αρχικοποίηση εκπ. λογισμικού

2. Επιλογή θεματικής



4. Ο χρήστης γράφει στο σημειωματάριο αποθηκεύει το γραπτό του ενώ επιλέγει το φωτογραφικό άλμπουμ.

3. Παρατήρηση έργου τέχνης από την θεματική ύλη/ εξαύλωση και επιλογή σημειωμάριου

