

Θεσσαλονίκη 3D: Η Αξιοποίηση της Δημιουργικής Γραφής και των ΤΠΕ για την Υλοποίηση Πολιτιστικών Προγραμμάτων. Πλαίσιο, Εφαρμογή και Διαπιστώσεις

Νικολαΐδου Σοφία¹, Μαυρίδου Αλεξάνδρα², Ρουβάς Γεώργιος³

¹ Φιλολόγος, Πρότυπο Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης
plagona@otenet.gr

² Φιλολόγος, Πρότυπο Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης
alexandra.mauridou@gmail.com

³ Πληροφορικός, εξωτερικός συνεργάτης Ομίλου Δημιουργικής Γραφής Π.Π.Σ.Π.Θ.
gsrouvas@yahoo.co.uk

Περίληψη

Η εισήγηση αυτή παρουσιάζει ένα παράδειγμα αξιοποίησης της Δημιουργικής Γραφής και των ΤΠΕ για την υλοποίηση του πολιτιστικού προγράμματος «Η λογοτεχνική παραγωγή της Θεσσαλονίκης. Λογοτεχνία και Δημιουργική Γραφή» στο Πρότυπο Πειραματικό Σχολείο του Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης το σχολικό έτος 2013-14. Η Δημιουργική Γραφή και οι ΤΠΕ ως διδακτικά εργαλεία ενίσχυσαν τη βιωματική πρόσληψη των λογοτεχνικών κειμένων, ανέδειξαν το μηχανισμό συγγραφής τους και ευνόησαν τον πειραματισμό με τις λέξεις και τις επάλληλες γραφές των μαθητικών κειμένων. Οι ΤΠΕ διευκόλυναν την έρευνα, καταγραφή και μελέτη της συγγραφικής παραγωγής της Θεσσαλονίκης στο πλαίσιο μιας απόπειρας διαθεματικής πολιτισμικής εκπαίδευσης, καθώς και τη διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος, ενώ η δημιουργική γραφή αποτέλεσε έναυσμα οι μαθητές να παράγουν πρωτότυπο λογοτεχνικό έργο με ανάλογο θέμα και τεχνοτροπία.

Λέξεις κλειδιά: Πολιτιστικό πρόγραμμα, Λογοτεχνία, Δημιουργική Γραφή, ΤΠΕ.

1. Εισαγωγή: Δυο λόγια για το πλαίσιο

Για το σχεδιασμό και την υλοποίηση Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων, ισχύει η Υπουργική Απόφαση Γ2/4867/28-8-1992, (ΦΕΚ 629 τ. Β/ 23-10-1992), στην οποία για πρώτη φορά ορίζονται ο θεσμός, οι κατηγορίες, το περιεχόμενο και ο τρόπος υλοποίησης. Εκεί, τα πολιτιστικά προγράμματα θεσμοθετούνται ως δημιουργική διαδικασία που έχει στόχο την καλλιέργεια της αισθητικής των μαθητών μέσα από έρευνα, μελέτη, ανάδειξη και προώθηση στοιχείων πολιτισμού. Οι εκπαιδευτικοί που υλοποιούν Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων, αφού συγκροτήσουν την εθελοντική μαθητική ομάδα, επιλέγουν σε συνεργασία με τους μαθητές το θέμα του προγράμματος. Στη συνέχεια προχωρούν στο σχεδιασμό του, ο οποίος περιλαμβάνει

τον τίτλο, τα υποθέματα, τους στόχους, το περιεχόμενο, τη μεθοδολογία, τα εκπαιδευτικά εργαλεία, το χρονοδιάγραμμα ανάπτυξης, τις συνεργασίες με φορείς και ειδήμονες, τα πεδία σύνδεσης με τα αναλυτικά προγράμματα. Η διάρκεια ενός προγράμματος δεν μπορεί να είναι μικρότερη από πέντε (5) μήνες. Καθώς τα πολιτιστικά προγράμματα εντάσσονται στις καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές και είναι άμεσα συνυφασμένα με την προώθηση νέων μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης, οι συντονιστές και υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί του προγράμματος «Η λογοτεχνική παραγωγή της Θεσσαλονίκης. Λογοτεχνία και Δημιουργική Γραφή» αποφασίσαμε να συνδέσουμε την δημιουργική γραφή με τις ΤΠΕ. Η υλοποίηση και τα αποτελέσματά του επιβεβαίωσαν τις προσδοκίες μας για μια καινοτόμο, πιο συμμετοχική, ανάγνωση και συγγραφή λογοτεχνικών κειμένων.

Η δημιουργική γραφή έδωσε στους μαθητές το έναυσμα και την συγγραφική τεχνολογία, να παράγουν πρωτότυπα λογοτεχνικά κείμενα στο ίχνος του έργου θεσσαλονικέων συγγραφέων. Οι ΤΠΕ διευκόλυναν την έρευνα, καταγραφή και μελέτη της συγγραφικής παραγωγής της Θεσσαλονίκης στο πλαίσιο μιας διαθεματικής πολιτισμικής εκπαίδευσης, την διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος, ενώ η χρήση τους κατά την συγγραφή πρωτότυπων λογοτεχνικών κειμένων ανέδειξε την γραφή ως δυναμική πολυτροπική διαδικασία. Οι μαθητές αξιοποίησαν τις ΤΠΕ για την αναζήτηση λογοτεχνικού υλικού, την ανασύνθεση του ευρύτερου γραμματολογικού και ιστορικοκοινωνικού περιεχομένου των έργων που χρησιμοποιήθηκαν ως λογοτεχνικές μήτρες, καθώς και την δημιουργία βίντεο και PowerPoint για την συγγραφή και παρουσίαση των εργασιών τους. Οι εργασίες εκπονήθηκαν και παρουσιάστηκαν ψηφιακά, συζητήθηκαν στην ολομέλεια και αναρτήθηκαν σε οικεία ιστοσελίδα (<http://dimgrafi.blogspot.gr/>). Τα λογοτεχνικά κείμενα των μαθητών εκδόθηκαν σε e-book. Αποσπάσματά τους ενσωματώθηκαν σε 3D βίντεο που αποτελεί εικονική περιήγηση στο ιστορικό κέντρο της Θεσσαλονίκης.

Ενδεικτικά, η χρήση των ΤΠΕ κατά την υλοποίηση του προγράμματος αφορά στην αξιοποίηση διαδικτυακών βάσεων δεδομένων, ιστότοπων λογοτεχνικού ενδιαφέροντος, ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών, καθώς και στη χρήση λογισμικών για την συγγραφή ψηφιακής λογοτεχνίας, υπερλογοτεχνίας, πολυτροπικών κειμένων. Παράλληλα χρησιμοποιήθηκαν το λογισμικό SMART Notebook για δημιουργία υλικού για διαδραστικό πίνακα, λογισμικά 3D μοντελοποίησης (Google SketchUp), λογισμικά DTP για δημιουργία e-book (Adobe InDesign), λογισμικά επεξεργασίας γραφικών (GIMP, Adobe Photoshop) για τη δημιουργία αφίσας και τρίπτυχου και διαδικτυακές εφαρμογές για τη δημιουργία ηλεκτρονικού φωτο-άλμπουμ.

2. Στόχοι και υλοποίηση του Πολιτιστικού Προγράμματος

Ως βασικοί στόχοι της αξιοποίησης των ΤΠΕ και της Δημιουργικής Γραφής για την υλοποίηση του πολιτιστικού προγράμματος «Η λογοτεχνική παραγωγή της Θεσσαλονίκης. Λογοτεχνία και Δημιουργική Γραφή» ορίστηκαν οι ακόλουθοι:

- να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές ότι ο χρόνος και ο τόπος της συγγραφής ενός λογοτεχνικού έργου συχνά σχετίζεται με συγκεκριμένες αφηγηματικές και υφολογικές επιλογές.
- να συνειδητοποιήσουν τη σημασία της λογοτεχνίας για την κατανόηση του κόσμου και του εαυτού τους (γνώση) (Ροντάρι, 2003; Σουλιώτης, 2012).
- να κατανοήσουν τη λογοτεχνική χρήση της γλώσσας και να αποκτήσουν μέσα από τη λογοτεχνία πολλαπλές γλωσσικές εμπειρίες (δεξιότητα).
- να κατανοήσουν και να αποδεχτούν τη σχετικότητα και την πολλαπλότητα των ερμηνευτικών προσεγγίσεων.
- να συνειδητοποιήσουν ότι τα λογοτεχνικά είδη διακρίνονται με βάση συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και κειμενικές συμβάσεις.
- να μελετήσουν λογοτεχνικά έργα με ελεύθερο και δημιουργικό τρόπο.
- να καλλιεργήσουν την φαντασία και την αφηγηματική ικανότητά τους.

Παράλληλα, ως βασικοί στόχοι της αξιοποίησης των ΤΠΕ τέθηκαν οι ακόλουθοι:

- να αποκτήσουν οι μαθητές ποικίλες τεχνολογικές δεξιότητες.
- να αξιοποιήσουν τις ΤΠΕ για την συγγραφή ψηφιακής λογοτεχνίας, υπερλογοτεχνίας, αλλά και για την δημιουργία πολυτροπικών κειμένων.

Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων πραγματοποιήθηκαν είκοσι δύο (22) δίωρες συναντήσεις μετά τη λήξη του ωρολογίου προγράμματος. Αρχικά χωρίστηκαν οι συμμετέχοντες σε ομάδες. Στη συνέχεια οι ομάδες αναζήτησαν πηγές με την χρήση και αξιοποίηση του διαδικτύου (λογοτεχνικά κείμενα, γραμματολογικό περιεχόμενο κ.τ.λ.). Επιλέχθηκαν λογοτεχνικά έργα προς μελέτη, έγινε καταμερισμός εργασιών και διανομή καθηκόντων. Η διαδικασία προετοιμασίας περιελάμβανε ερωτήματα προβληματισμού, ερευνητικές δραστηριότητες με αξιοποίηση των ΤΠΕ, παιχνίδια ρόλων, δημιουργικές δραστηριότητες, ασκήσεις δημιουργικής γραφής. Ακολούθησε επεξεργασία και ψηφιακή παρουσίαση των δραστηριοτήτων των μαθητών. Καταληκτικά συγκεντρώθηκε και καταγράφηκε ψηφιακά το υλικό, έγιναν παρουσιάσεις με την χρήση ΤΠΕ και οργανώθηκαν εκδηλώσεις διάχυσης των αποτελεσμάτων του προγράμματος.

Στο πλαίσιο της εκπόνησης του πολιτιστικού προγράμματος, επιχειρήθηκε και η σύνδεσή του με γνωστικά αντικείμενα που περιέχονται στο Πρόγραμμα Σπουδών. Πιο συγκεκριμένα, η διερεύνηση, καταγραφή και μελέτη των λογοτεχνικών κειμένων συνδέθηκε με την Νεοελληνική Λογοτεχνία, τη Νεοελληνική Γλώσσα, την Τοπική Ιστορία. Σ' αυτά προστέθηκε η Δημιουργική Γραφή και η Ιστορία του ΠΠΣΠΘ (μελετήθηκαν λογοτέχνες που δίδαξαν ως δάσκαλοι ή φοίτησαν ως μαθητές στο σχολείο: η περίπτωση του Αναγνωστάκη, για παράδειγμα, είναι εμβληματική). Οι μαθητές μελέτησαν κείμενα Θεσσαλονικέων συγγραφέων (Μ. Αναγνωστάκη, Γ. Θέμελη, Γ. Ιωάννου, Ζ. Καρέλλη, Ν.Α. Ασλάνογλου, Γ. Σκαμπαρδώνη, Ι. Ζουργού, Σ. Σερέφα, Σ. Νικολαΐδου) και ακολούθως κλήθηκαν να γράψουν λογοτεχνία στο ίχνος των κει-

μένων αυτών. Η λογοτεχνική περιήγηση στην πόλη της Θεσσαλονίκης βασίστηκε στο έργο του Σάκη Σερέφα *Μια πόλη στη Λογοτεχνία: Θεσσαλονίκη*, στο οποίο ανθολογούνται 55 συγγραφείς που γράφουν για την πόλη. Τα λογοτεχνικά κείμενα, που μελετήθηκαν από τους μαθητές, ήταν διαφορετικού είδους, ύφους και τεχνοτροπίας. Οι υπεύθυνες εκπαιδευτικοί επέλεξαν από τον θησαυρό των λογοτεχνικών κειμένων εκείνα που θεώρησαν ότι μπορούσαν να ερεθίσουν την φαντασία και την γλωσσική επινοητικότητα των μαθητών τους ή εκείνα που ακουμπούσαν στην ανθρώπινη εμπειρία, με τρόπο που να εξάπτει το αναγνωστικό ενδιαφέρον της ηλικιακής ομάδας, στην οποία απευθύνονταν (Νικολαΐδου, 2014β).

3. Παραγωγή συνεχούς γραπτού λόγου: πώς, πού και με ποια διαδικασία γράφτηκαν τα κείμενα των μαθητών

Κάθε δραστηριότητα δημιουργικής γραφής προϋποθέτει ένα αναγνωστικό στάδιο, το οποίο προετοιμάζει την συγγραφική άσκηση (Νικολαΐδου, 2014α; 2014β). Στο στάδιο αυτό διερευνήθηκε, καταγράφηκε και μελετήθηκε η λογοτεχνική παραγωγή της Θεσσαλονίκης με έμφαση όχι μόνο στην ανάγνωση της λογοτεχνίας, αλλά και στην συνομιλία των τεχνών. Στην περίπτωση αυτή, οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν ιδιαίτερα. Η συστηματική άσκηση στη δημιουργική γραφή αποκάλυψε στους μαθητές τη χαρά της συγγραφής ενός (λογοτεχνικού) κειμένου και την διανοητική πρόκληση της κατασκευής ενός μυθοποιημένου κόσμου. Μετά από εστιασμένη συζήτηση, με αντικείμενο κάποια συγγραφική τεχνική ή αφηγηματικό τέχνασμα ακολούθησαν οι ασκήσεις δημιουργικής γραφής. Μέσω αυτής της διαδικασίας, αποκαλύφθηκαν στους μαθητές μηχανισμοί συγγραφής και κατασκευής κειμένων, χωρίς την σκωρία και τις αγκυλώσεις της θεωρίας. Οι μαθητές κατάλαβαν πόση σημασία έχει η επιλογή του χρόνου αφήγησης, η οπτική γωνία, η χρήση ενός κόμματος. Κατανόησαν τα πολλαπλά συγγραφικά στάδια και επιχειρήσαν πολλαπλές αναγνωστικές προσεγγίσεις. Παρά τις ενστάσεις, που έχουν διατυπωθεί, για τους περιορισμούς στην λογοτεχνική φόρμα και κατά πόσο εγκλωβίζουν τον μαθητή, η εκπαιδευτική πράξη αποδεικνύει ότι οι περιορισμοί λειτούργησαν ως συγγραφικά καύσιμα, αποτέλεσαν συγγραφικό εργαλείο και απέδωσαν τα μέγιστα (Νικολαΐδου, 2014α; 2014β).

Ακολούθησε το πιο σημαντικό στάδιο της δραστηριότητας: η παρουσίαση και η συζήτηση των μαθητικών δοκιμίων. Οι ΤΠΕ αναδείχθηκαν σε πολύτιμο εργαλείο ελέγχου, επαναγραφής, παρουσίασης των κειμένων. Έγινε συντονισμένη συζήτηση, με στόχο να εντοπιστούν σημεία, στα οποία μπορούσαν να γίνουν αντικαταστάσεις λέξεων στο συνταγματικό ή τον παραδειγματικό άξονα, μικροαλλαγές στη δομή ή άλλες γλωσσικές ή αφηγηματικές βελτιωτικές παρεμβάσεις (Νικολαΐδου, 2014α; 2014β). Με την χρήση των ΤΠΕ, αξιοποιήθηκαν οι συγγραφικές τεχνικές που είχαν μελετηθεί και αναδείχθηκαν οι λογοτεχνικές δεξιότητες των μαθητών. Αξίζει βέβαια να μνημονευτεί και η πτυχή της διασκέδασης, καθώς «η δημιουργική γραφή δεν είναι μάθημα, είναι κάτι πολύ πιο σοβαρό: είναι παιχνίδι» (Νικολαΐδου, 2014α). Τα λογο-

τεχνικά κείμενα των μαθητών είναι, πράγματι, γραμμένα με συγγραφικό κέφι, αναγνωστική όρεξη και δημιουργική φαντασία (βλ. το οικείο e-book).

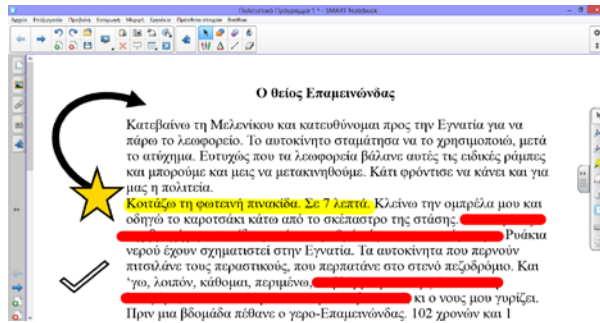
4. ΤΠΕ και Δημιουργική Γραφή. Δύο πολυεργαλεία για την υλοποίηση πολιτιστικών προγραμμάτων.

Η Δημιουργική Γραφή είναι αναμενόμενο στην εποχή της διαδικτυακής λογοτεχνίας, να προσεγγίζει την τεχνολογία και να την ενσωματώνει στις συγγραφικές και αναγνωστικές της πρακτικές, τόσο ως εργαλείο διδασκαλίας, όσο και ως αναπόσπαστο κομμάτι της συγγραφικής τέχνης και τεχνικής (Αποστολίδου, 2012). Η συστηματική άσκηση των μαθητευόμενων συμπεριλαμβάνει πλέον και τα διαθέσιμα τεχνολογικά μέσα. Οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να προσαρμοστούν στη νέα αυτή πραγματικότητα, υπερκερνώντας τους παράγοντες που δυσχεραίνουν την αξιοποίησή τους, τόσο εξωγενείς (χαμηλή διείσδυση των ΤΠΕ στα σχολεία), όσο και εσωγενείς (έλλειψη κατάρτισης, αδυναμία παρακολούθησης τεχνολογικών εξελίξεων) (Balanskat, 2009; Somekh, 2008; Wastiau et al., 2013). Το νέο συγγραφικό και αναγνωστικό περιβάλλον (Νικολαΐδου & Γιακουμάτου, 2001; 2004) αναμορφώνει την Δημιουργική Γραφή ως θεωρία και πράξη.

Κατά την υλοποίηση του προγράμματος η χρήση των ΤΠΕ και της δημιουργικής γραφής δεν εξαντλήθηκε στην ανάκτηση πληροφοριών και στην ανασύσταση του περικειμενικού πλαισίου του έργου, αλλά αξιοποιήθηκε για την ερασιτεχνική ανάπτυξη του λογοτεχνικού κειμένου. Η δημιουργική γραφή που αξιοποιεί τον επεξεργαστή οργανώνει τις πολλαπλές εκδοχές του κειμένου: αναδεικνύει τη ρευστότητά του, αποκαλύπτει με διαφάνεια τη συγγραφική διαδικασία, διδάσκει πολλά και σημαντικά πράγματα για τη λογοτεχνία, την κατασκευή και τη λειτουργία της, στους μαθητές (Νικολαΐδου, 2008). Οι ΤΠΕ πρόβαλαν συστατικά χαρακτηριστικά του λογοτεχνικού κειμένου, τα οποία συχνά παραγνωρίζονται ή, ακόμα χειρότερα, αφαιρούνται, όταν εξετάζονται με στενά φιλολογικό τρόπο μέσα στη σχολική τάξη (Νικολαΐδου, 2008) και ταυτόχρονα ανέδειξαν τη συγγραφή πρωτότυπων λογοτεχνικών κειμένων σε μια δυναμική πολυτροπική διαδικασία, καθιστώντας την εξαιρετικά ελκυστική στους μαθητές. Έτσι η παραγωγή γραπτού λόγου δεν αντιμετωπίστηκε ως αποκομμένη διαδικασία, αλλά ως μέρος μιας κοινωνικής πρακτικής, στην οποία κλήθηκαν τα παιδιά να συμμετάσχουν.

Αρχικά, μνήθηκαν σε διάφορα εργαλεία ψηφιακής αφήγησης και εφαρμογές Web 2.0 για τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων και ψηφιακής λογοτεχνίας (π.χ. Storybird, Animoto, MapSkip, κ.τ.λ.). Τους δόθηκε η δυνατότητα να παράγουν πρωτότυπα λογοτεχνικά κείμενα αξιοποιώντας τα παραπάνω εργαλεία. Στη συνέχεια, παρουσίασαν τα ευρήματα της έρευνάς τους, τα πολυτροπικά κείμενα και τα τελικά παραγόμενα στον διαδραστικό πίνακα. Ο διαδραστικός πίνακας αποδείχθηκε ιδιαίτερα προσφιλής στους μαθητές και ταυτόχρονα εξαιρετικά αποτελεσματικός ως εκπαιδευτικό εργαλείο όσον αφορά στην παρουσίαση και συζήτηση των επάλληλων γραφών ενός λογο-

τεχνικού κειμένου (Higgins et al., 2007). Μέσω της αξιοποίησης του λογισμικού SMART Notebook - και σε συνεργασία και αλληλεπίδραση με τους μαθητές - δόθηκε η δυνατότητα να αναζητηθούν εναλλακτικές συγγραφικές εκδοχές σε πραγματικό χρόνο. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές μνήθηκαν στα επάλληλα στάδια της συγγραφής ενός λογοτεχνικού κειμένου (εικόνα 1).



Εικόνα 1. Επάλληλες γραφές σε πραγματικό χρόνο με τη χρήση του SMART Notebook

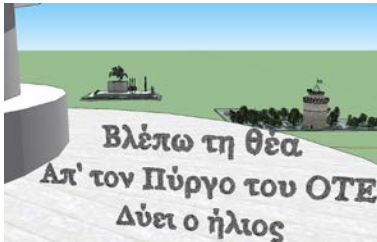
Μόλις τα κείμενα των μαθητών πήραν την τελική τους μορφή, ακολούθησε η επιλογή αποσπασμάτων από τη μαθητική ολομέλεια, τα οποία ενσωματώθηκαν σε βίντεο που δημιουργήθηκε με τη χρήση του SketchUp, ενός ελεύθερου, ισχυρού και εύχρηστου λογισμικού 3D μοντελοποίησης της Google. Οι χρήστες του δημιουργούν και ανεβάζουν μοντέλα κτιρίων σε μια βάση δεδομένων που έχει δημιουργήσει ειδικά γι' αυτό το σκοπό η Google, την 3D Warehouse. Από εκεί αντλήσαμε 3D μοντέλα εμβληματικών κτιρίων της Θεσσαλονίκης και τα ενσωματώσαμε σε ένα ενιαίο μοντέλο, αναπαριστώντας ένα μέρος του ιστορικού κέντρου της πόλης (εικόνα 2).



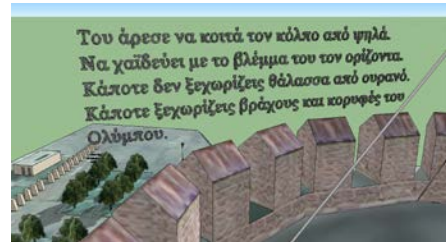
Εικόνα 2. Πανοραμική άποψη του 3D μοντέλου στο οποίο βασίστηκε το βίντεο

Το SketchUp μας προσέφερε τη δυνατότητα να επιλέξουμε "σκηνές" (still images) και με τη χρήση τους ως ενδιάμεσων προορισμών να κατασκευάσουμε βίντεο με μια εικονική περιήγηση στην πυρική ζώνη της Θεσσαλονίκης, ενσωματώνοντας αποσπάσματα κειμένων των μαθητών (εικόνες 3, 4). Η επιλογή των κτιρίων, των σκηνών και των αποσπασμάτων και η τοποθέτησή τους στον τρισδιάστατο καμβά έγινε

σε συνεννόηση με τους μαθητές, μέσω του διαδραστικού πίνακα. Έτσι, εξοικειώθηκαν με εξειδικευμένα λογισμικά, τα οποία δεν περιλαμβάνονται στο τυπικό αναλυτικό πρόγραμμα, απέκτησαν διευρυμένο ψηφιακό γραμματισμό, διασκέδασαν και σύφιζαν τις σχέσεις μεταξύ τους και με τους διδάσκοντες.



Εικόνα 3. Άποψη από την κορυφή του Πύργου του ΟΤΕ



Εικόνα 4. Άποψη από την κορυφή του Λευκού Πύργου

Παράλληλα, τα κείμενα των μαθητών συμπεριλήφθηκαν σε e-book που δημιουργήθηκε με τη χρήση ενός λογισμικού DTP (Adobe InDesign), με σκοπό την διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος. Με αυτό τον τρόπο, οι μαθητές εξοικειώθηκαν με την κατασκευή ενός βιβλίου, με τη διαδικασία σελιδοποίησης, αντιλήφθηκαν τη σημασία διαφορετικών τυποτεχνικών επιλογών (γραμματοσειρά, φόντο σελίδας κ.τ.λ.). Μεγάλο ζητούμενο της αξιοποίησης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση είναι η εξοικείωση των μαθητών με τις δυνατότητες που αυτές τους παρέχουν για να δημοσιεύσουν τον λόγο τους (Κουτσογιάννης κ.α., 2011)· σε αυτή την κατεύθυνση, αποφασίστηκε η δημοσίευση του e-book στην ψηφιακή πλατφόρμα δημοσίευσης Issuu, λόγω της απλότητας στην χρήση της, της τεράστιας απήχισής της και της καλαισθητής υπηρεσίας embedding, η οποία χρησιμοποιήθηκε για την ανάρτησή του e-book στην ιστοσελίδα του Ομίλου Δημιουργικής Γραφής του ΠΠΣΠΘ. Η δυνατότητα ψηφιακού ξεφυλλίσματος του e-book (page flip effect) προσέδωσε μια αίσθηση παραδοσιακής ανάγνωσης σε ένα βιβλίο καθ' όλα ψηφιακό.

Για την καλύτερη προβολή του πολιτιστικού προγράμματος στις εκδηλώσεις παρουσίασης που ακολούθησαν, οι διδάσκοντες σε συνεργασία με τους μαθητές δημιούργησαν μια αφίσα και ένα τρίπτυχο χρησιμοποιώντας proprietary (Adobe Photoshop) και open source (GIMP) λογισμικά επεξεργασίας γραφικών. Η συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία βοήθησε τόσο να αντιληφθούν τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να διαφημίσουν την δουλειά τους, όσο και να γνωρίσουν τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για τον σκοπό αυτό.

5. Συμπεράσματα

Το παιδαγωγικό όφελος από την αξιοποίηση της Δημιουργικής Γραφής και των ΤΠΕ για την υλοποίηση του πολιτιστικού προγράμματος προσμετρήθηκε με βάση άτυπες ημιδομημένες προφορικές, διαμορφωτικές και τελικές, συνεντεύξεις, σχεδιασμένες

για να απαντηθούν και από μεμονωμένους μαθητές και από τις ομάδες εργασίας. Η αποφώνηση και επεξεργασία των συνεντεύξεων συνοψίζεται στα εξής:

1. Η πλειονότητα των μαθητών τόνισε ότι η Δημιουργική Γραφή και οι ΤΠΕ προσέλκυσαν το έντονο ενδιαφέρον τους και προκάλεσαν την ενεργητική συμμετοχή τους στις δραστηριότητες του προγράμματος. Ενδεικτική είναι η απάντηση ενός μαθητή που χαρακτηριστικά υπογράμμισε ότι ανακάλυψε στην πράξη πως «ένα κείμενο δε γράφεται μια φορά και τέλος». Όλες οι απαντήσεις που δόθηκαν συντείνουν στο συμπέρασμα ότι επάλληλες γραφές απέκτησαν νόημα και οι διορθώσεις το ίδιο. Όσον αφορά την συνδρομή των ΤΠΕ το μεγαλύτερο μέρος των μαθητών επεσήμανε με ενθουσιασμό ότι η χρήση του υπολογιστή διευκόλυνε τη διαδικασία και διεύρυνε το φάσμα της έρευνας και των επιμέρους δράσεων.

2. Στο ερώτημα που τέθηκε αναφορικά με τη διδασκαλία της Δημιουργικής Γραφής και την αξιοποίηση των ΤΠΕ για την παραγωγή γραπτού λόγου, έκπληξη προκάλεσαν οι απαντήσεις μαθητών χαμηλών επιδόσεων, οι οποίοι λειτουργούσαν πιο περιθωριακά στην τάξη και απέκτησαν, με βάση τα λεγόμενά τους, φωνή, ακροατήριο και αναδείχθηκαν σε πρωταγωνιστές στο πολιτιστικό πρόγραμμα: «τελευταίος στην τάξη, πρώτος στο πρόγραμμα» ή «πρώτη φορά έγγραφα κάτι διαφορετικό από διαγώνισμα» ή «δημιουργική γραφή είναι το αντίθετο της έκθεσης» ή «στην αρχή νόμιζα ότι θα τα παρατήσω. Τελικά πέρασα τέλεια». Οι απαντήσεις αυτές, μολονότι ενδεικτικές, καταδεικνύουν ότι ο συνδυασμός Δημιουργικής Γραφής και ΤΠΕ ανακατένιμε τις παγιωμένες ισορροπίες της σχολικής τάξης.

3. Σε σχέση με τη διασύνδεση προσωπικών βιωμάτων και σχολικής ζωής, οι μαθητές σημείωσαν ότι για πρώτη φορά «μπόρεσαν να κάνουν τη ζωή τους ποίημα». Είναι εμφανές ότι η Δημιουργική Γραφή εισάγει μια καινοτόμα αντίληψη για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Οι μαθητές επεξεργάζονται και αξιοποιούν τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους, για να αποτυπώσουν τον κόσμο που τους περιβάλλει.

4. Τέλος, με σημείο αναφοράς την τελική αποτίμηση του προγράμματος από τους ίδιους τους μαθητές, με βάση το υλικό που παρήγαγαν αλλά και τον επακόλουθο αναστοχασμό της εκπαιδευτικής δράσης, οι απαντήσεις τους συγκλίνουν στο εξής: «γίναμε συγγραφείς, όπως αυτοί που διαβάζουμε».

6. Επίλογος

Η υλοποίηση του πολιτιστικού προγράμματος «Η λογοτεχνική παραγωγή της Θεσσαλονίκης. Λογοτεχνία και Δημιουργική Γραφή» αποτέλεσε πρόκληση για διδάσκοντες και διδασκόμενους. Μια τέτοια διαδικασία προαπαιτεί αναγνωστική σκευή, έμπειρες γνώσεις, αλλά και ανάλογη τεχνογνωσία από τους διδάσκοντες. Δεν καταργεί τους παραδοσιακούς τρόπους ανάγνωσης, συγγραφής και διδασκαλίας της λογοτεχνίας, αλλά τους διευρύνει. Διδάσκοντες και διδασκόμενοι κλήθηκαν να ανταπεξέλθουν στα νέα ψηφιακά δεδομένα συγγραφής και πρόσληψης της λογοτεχνίας, να υπερνικήσουν κινδύνους που ελλοχεύουν, αλλά ταυτόχρονα απέκτησαν πρόσβαση σε ένα ισχυρό συγγραφικό και εκδοτικό εργαλείο. Οι ΤΠΕ εισάγουν νέες συγγραφικές

και αναγνωστικές συνήθειες. Ποιες από αυτές θα καταφέρουν να επιβιώσουν μένει να φανεί.

Αναφορές

- Balanskat, A. (2009). *Study of the impact of technology in primary schools: Synthesis Report*. Retrieved from http://www.crie.min-educ.pt/files/@crie/1269619794_02_synthesis_report_steps_en.pdf
- Higgins, S., Beauchamp, G., & Miller, D. (2007). Reviewing the literature on interactive whiteboards. *Learning, Media and Technology*, 32 (3), 213-25.
- Somekh, B. (2008). Factors affecting teachers' pedagogical adoption of ICT. *International Handbook of Information Technology in Primary and Secondary Education*, 20 (5), 449-460.
- Underwood, J., Banyard, P., Betts, L., Farrington-Flint, L., Stiller, J., & Yeomans, S. (2009). *Narrowing the Gap: A Literature Review*. Retrieved from DERA website: dera.ioe.ac.uk/1433/1/becta_2010-narrowingthegap_litrev.docx.
- Wastiau, P., Blamire, R., Kearney, C., Quittre, V., Van de Gaer, E. & Monseur, C. (2013). The Use of ICT in Education: a survey of schools in Europe. *European Journal of Education*, 48 (1), 11-27.
- Αποστολίδου, Β. (2012). *Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ: κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο*. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.
- Κουτσογιάννης, Δ., Παυλίδου, Μ., & Χαλυσιάνη, Ι. (2011). *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.
- Νικολαΐδου, Σ. (2008). *Λογοτεχνία και Νέες Τεχνολογίες. Από τη θεωρία στη διδακτική πράξη*. Αθήνα: Κέδρος.
- Νικολαΐδου, Σ. (2012, Ιούλιος). Δημιουργική γραφή στο σχολείο. Το τερπνόν μετά του ωφελίμου. Πιλοτικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα συνεργασίας του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Δημιουργικής Γραφής του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας με το Πρότυπο Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Πρώτες διαπιστώσεις. *Κείμενα*, 15. Ανακτήθηκε από <http://keimena.ece.uth.gr/main/t15/05-nikolaidou.pdf>.
- Νικολαΐδου, Σ. (2013). *Πώς έρχονται οι λέξεις. Τέχνη και τεχνική της δημιουργικής γραφής*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Νικολαΐδου, Σ. (επιμ.) (2014α). *Η δημιουργική Γραφή στο Σχολείο*. Αθήνα: Μεταίχμιο (υπό έκδοση).

- Νικολαΐδου, Σ. (2014β), Η Δημιουργική Γραφή στο Σχολείο: το πώς και το γιατί μιας παιδαγωγικής επιλογής. *Φιλολογος*, 156, 257-264.
- Νικολαΐδου, Σ. & Γιακουμάτου, Τ. (2004). Η λογοτεχνία μπροστά στην πρόκληση του διαδικτύου: Μια μελέτη της αναγνωστικής συμπεριφοράς του κοινού απέναντι σε ένα λογοτεχνικό υπερκείμενο. Στο Κατσίκη-Γκίβαλου Α. (επιμ.), *Πρακτικά Γ' Πανελληνίου συνεδρίου "Η λογοτεχνία σήμερα: όψεις, αναθεωρήσεις, προοπτικές "* (σ.745-751). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Νικολαΐδου, Σ. & Γιακουμάτου, Τ. (2001). *Διαδίκτυο & διδασκαλία*. Αθήνα: Κέδρος.
- Σουλιώτης, Μ. (2012). *Δημιουργική Γραφή, Οδηγίες Πλεύσεως, Οδηγός Εκπαιδευτικού*. Λευκωσία: Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού.
- Ροντάρι, Τ. (2003). *Γραμματική της φαντασίας: Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες* (μτφρ: Γ. Κασαπίδης). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Σερέφας, Σ. (2001). *Μια πόλη στη Λογοτεχνία: Θεσσαλονίκη*. Αθήνα, Μεταίχμιο.

Abstract

This paper illustrates an example of the adoption of creative writing and ICTs during the execution of the cultural program "The literary production of Thessaloniki. Literature and Creative Writing" at the Model Experimental School of the University of Thessaloniki (academic term 2013-14). Creative Writing and ICTs as teaching tools enhanced the experiential intake of literary texts, revealed their writing mechanism and encouraged experimentation with words and the successive writing of the student texts. ICTs facilitated the research, documentation and study of Thessaloniki's authorial production in the context of an attempted interdisciplinary cultural education, as well as the dissemination of the project's outcomes, while creative writing incited students to produce original literary work of comparable theme and style.

Keywords: Cultural Project, Literature, Creative Writing, ICTs