

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΠΕΙΡΑΙΩΣ 256 ΑΓ. Ι. ΡΕΝΤΗ

**«Η σύγχρονη τεχνολογία στη διδακτική της
Τέχνης»**

Μάνθος Σαντοριναίος

Εργαστήριο Πολυμέσων διαδραστικών
μέσων και βίντεο Τέχνης
ΑΝΩΤΑΤΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

«The modern technology in art education»

Manthos Santorineos

Multimedia, interactive art, video art Lab

Athens School of Fine arts

ΔΙΕΘΝΕΣ ΣΥΜΠΟΣΙΟ
ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS
2564EE, PIRAEUS - AGIOS IOANNIS RENTI

INTERNATIONAL SYMPOSIUM
IN ART EDUCATION

Ευχαριστώ την κα Σάλα, τόσο για την τιμή που μου κάνει να μοιραστώ μαζί σας τις εμπειρίες, αγωνίες και σκέψεις μου, όσο και για τη συνεργασία που έχουμε ξεκινήσει στα πλαίσια παρακολούθησης ενός διδακτορικού. Μέσα από αυτήν τη συνεργασία θεμελιώνεται μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα πορεία με αντικείμενο την Τέχνη, την τεχνολογία και την εκπαίδευση, με εργαλεία το πείραμα και τη θεωρία. Αυτή η σχέση επηρέασε το εργαστήριο μας, το Εργαστήριο Πολυμέσων Υπερμέσων και Βίντεο Τέχνης. Ένα μέρος των προβληματισμών που θα παραθέσω προέρχονται από αυτήν την συνεργασία.

Θα προσπαθήσω λοιπόν να περιγράψω την περιοχή που συναντιόνται η Τέχνη, το παιδί, η τεχνολογία και η εκπαίδευση.

Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί αυτή η προσπάθεια σαν :

«Οι διαφορετικοί τρόποι αναπαράστασης που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία, η σχέση των τρόπων αυτών με τα παιδιά και η αξιοποίησή τους για μια ουσιαστική επικοινωνία με τους ενήλικες.»

Είναι μια περιοχή μικρή σε έκταση αλλά κατά την άποψή μου ιδιαίτερα σημαντική, ειδικά για όσους ασχολούμαστε με έναν από τους παραπάνω τομείς.

Θεωρώ αναγκαίο πριν να αναπτύξω το θέμα να περιγράψω την εποχή στην οποία αναπτύσσονται αυτοί οι συλλογισμοί

Από την εποχή του Διαφωτισμού που έγραφε ο Jean-Jacques Rousseau

«Δεν γνωρίζουμε καθόλου τη παιδική ηλικία: στις λανθασμένες ιδέες που έχουμε για αυτήν, όσο προχωράμε, τόσο χανόμαστε.»¹ έχουν περάσει περίπου δύο αιώνες.

Παρ όλες τις σοβαρές εξελίξεις στην έρευνα για το παιδί από πολλές επιστημονικές περιοχές, στη θεωρία και στην πράξη, σήμερα στον 21^ο αιώνα θα μπορούσαμε να αναφέρουμε τα ίδια λόγια, γιατί στον υβριδικό πολιτισμό που ζούμε δεν μπορούμε να μιλήσουμε για το παιδί, έστω και με την έννοια που αναφέρει ο Rousseau δηλαδή «όχι σαν άτομο αλλά σαν ένα οργανισμό που βρίσκεται σε εξέλιξη ολοκλήρωσης», χωρίς να το συνδυάσουμε με τις σημερινές προεκτάσεις του περιβάλλοντος του, που είναι η τεχνολογία και συγκεκριμένα η ψηφιακή τεχνολογία.

Δηλαδή στην φράση του Rousseau «...ένα οργανισμό που βρίσκεται σε εξέλιξη...» θα συμπλήρωνα «...μέσα σε ένα περιβάλλον το οποίο βρίσκεται σε μια κατάσταση ανασυγκρότησης...»

Ακριβώς η ιδιαιτερότητα αυτή πιέζει για βασικές αλλαγές τον τρίτο κατά σειρά παράγοντα που αναφέρω στην αρχή: την εκπαίδευση, δηλαδή τη σχέση του παιδιού με τον ενήλικα, τον δάσκαλο στην προκειμένη περίπτωση.

Το περιβάλλον βέβαια δεν μένει ποτέ στάσιμο, πάντα εξελίσσεται, όμως στην εποχή μας παρουσιάζεται ένα φαινόμενο για πρώτη φορά :

Τα παιδιά βρίσκονται πιο κοντά στις αλλαγές από τους ενήλικες. Ο Douglas Rushkoff στο βιβλίο του *Playing the future* κάνει λόγο για τα «οθονόπαιδα», (screenagers) που αισθάνονται πολύ πιο εγκλιματισμένα στην ψηφιακή χώρα των υπολογιστών από τους «μετανάστες» γονείς τους και προτρέπει τους μεγάλους να διδαχθούν από τους μικρούς.²

Το γεγονός αυτό έρχεται να ανατρέψει τα δεδομένα, να χαλάσει την ευαίσθητη ισορροπία ανάμεσα στον δάσκαλο και τον μαθητή που μόλις είχε αποκατασταθεί μετά τον επαναπροσδιορισμό που είχε προκαλέσει η είσοδος της τηλεόρασης.

Αυτή η αλλαγή οφείλεται στο νέο υπόστρωμα καταγραφής της πραγματικότητας.

Η εποχή μας μέχρι τα μέσα του 20^{ου} αιώνα χαρακτηριζόταν από το υπόστρωμα του χαρτιού. Οι περισσότερες συνδιαλλαγές αλλά και πνευματικές δραστηριότητες γίνονταν πάνω σε αυτό το λεπτό υπόστρωμα.

Η παιδική ζωγραφική που μας αφορά, στην ουσία αναπτύχθηκε όταν βγήκαν στο εμπόριο μπλοκ για παιδιά και χρωματιστά μολύβια, μαρκαδόροι κλπ. Είναι η περίοδος που τα παιδιά δεν ήταν πια κατακριτέα γιατί ζωγράφιζαν ένα ιδιότυπο γκράφιτι, στους τοίχους και στα διάφορα έπιπλα αλλά απέκτησαν τα δικά τους χαρτιά και εργαλεία.

Στις αρχές όμως του 21^{ου} αιώνα η κοινωνία μας, για πρώτη φορά στην ιστορία της, αξιοποιεί ένα πολύ διαφορετικό υπόστρωμα που όπως φαίνεται θα αντικαταστήσει όχι μόνο το χαρτί αλλά και άλλα υποστρώματα χάραξης και μνήμης, όπως το φιλμ το βίντεο κ.α.³

Η βασική διαφορά είναι ότι αυτό το υπόστρωμα, σε αντίθεση με το χαρτί, έχει μια μικρή αλλά σημαντική δυνατότητα δράσης και μια μεγάλη δυνατότητα μνήμης : μπορεί και αντιδρά κάθε φορά διαφορετικά προς το χρήστη, ή ακόμα έχει την δυνατότητα να ομαδοποιεί πληροφορίες και να συνδυάζει κείμενα εικόνες ήχους και δράσεις.

¹ Jean-Jacques Rousseau, *Émile ou de l'éducation*, 1762, édition de 1782
http://fr.wikisource.org/wiki/%C3%89mile,_ou_De_%E2%80%99%C3%A9ducation/%C3%89dition_1782

² Douglas Rushkoff *Playing the Future: What We Can Learn from Digital Kids*, edition Riverhead Trade; Reprint edition, 1999

³ Manthos Santorineos *Une approche sur la recherche et l'art à l'époque du numérique à travers l'étude des systèmes artificiels d'organisation de la mémoire humaine*, Thèses Université Paris 8, 2006

Δεν είναι πλέον κάτι το παγιωμένο, όπως κατηγορούσε το βιβλίο ο Πλάτωνας στον Φαίδρο⁴.

Αυτό το υπόστρωμα έχει μια μεγάλη σχέση με την Εικόνα, αντιδρά και επικοινωνεί με το χρήστη μέσα από μια οπτικοακουστική γλώσσα, δημιουργώντας μια νέα γενιά ιδεογραμμάτων που όλοι γνωρίζουμε πλέον καλά.

Έχει δε ένα ακόμα ισχυρό χαρακτηριστικό το οποίο εμφανίζεται και αυτό για πρώτη φορά : οι διάφοροι μηχανισμοί δημιουργίας εικόνων και ήχων έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν ασύρματα, αδιόρατα, μεταξύ τους.

Είναι η τάση που υπάρχει στην βιομηχανία, την οποία χαρακτήρισε ο Donald NORMAN με τον όρο «αόρατος υπολογιστής»⁵ - The invisible Computer και ο Malcolm McCullough, «ψηφιακό έδαφος» ή υπόβαθρο - Digital ground⁶

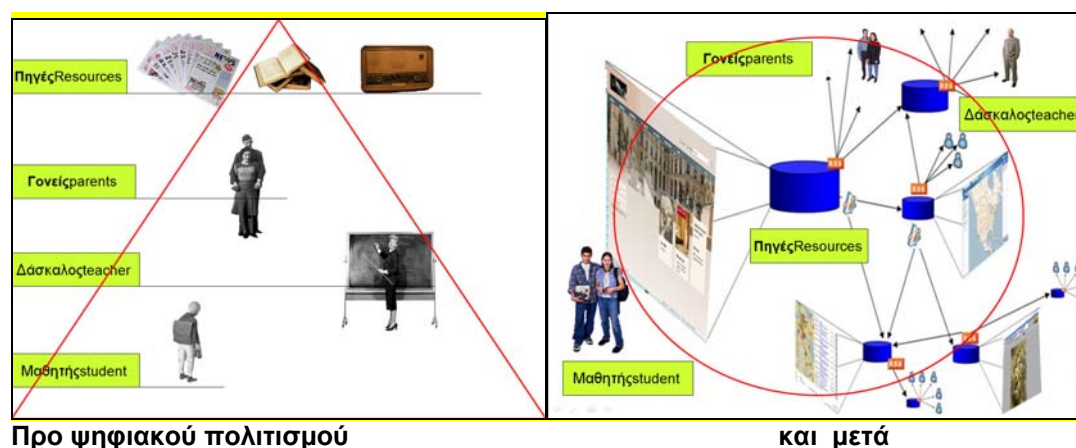
Σχεδόν μόνο με την παρουσία κάποιου σε έναν χώρο δημιουργείται ένα δίκτυο – δημιουργικό εργαλείο το οποίο περιλαμβάνει το κινητό του που έχει την δυνατότητα να συλλάβει μια εικόνα ακίνητη ή κινητή, τον υπολογιστή που βρίσκεται στον ίδιο χώρο και έχει την δυνατότητα να επεξεργασθεί την εικόνα και τέλος το παγκόσμιο δίκτυο που έχει τη δυνατότητα να την αποθηκεύσει με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι προσβάσιμη από τον καθένα.

Αυτός ο μηχανισμός είναι σήμερα για το παιδί όπως ήταν παλιά (στις ανεπτυγμένες χώρες) το ποδήλατο. Όπως το κάθε παιδί είχε το ποδήλατο του και γνώριζε να το χρησιμοποιεί, σήμερα έχει τον υπολογιστή του δικτυωμένο με τη συλλογική μνήμη⁷ και γνωρίζει άριστα να το χρησιμοποιεί.

Εάν θα ιεραρχούσαμε τις πολλές και σημαντικές αλλαγές ως προς την σημασία τους για πειραματισμό, στο μεταβατικό στάδιο που βρίσκεται ο πολιτισμός μας, θα ξεχωρίζαμε από τις παραπάνω διαπιστώσεις την εξής :

Για πρώτη φορά στην εξέλιξη του πολιτισμού μας το παιδί μέσα από τις εμπειρίες του, μέσα από τα παιχνίδια ή τα διάφορα gadget που διαθέτει πολλές φορές γνωρίζει ή έστω αναγνωρίζει και χειρίζεται τις σύγχρονες προεκτάσεις του ανθρώπου μέσω του ψηφιακού πολιτισμού καλύτερα από τους ενήλικες. (κινητό, web, chat, mp3, mmorpg games, youtube ,κ.α.)

Αν παρουσιάζαμε σχηματικά τη σχέση αυτή ως προς τη μέθοδο εκπαίδευσης και την μεταφορά πληροφορίας του παιδιού στα πρώτα του βήματα θα παρουσιάζε την εξής εικόνα :



⁴ Πλάτων Φαίδρος.

⁵ NORMAN, Donald, *The invisible Computer*, MIT Press, 1998

⁶ Malcolm McCullough, *Digital ground*, MIT, 2004

⁷ Pierre LEVY, Pierre, Michel AUTHIER, *Les arbres de connaissances*, La Découverte, Paris, 1999

Όπως βλέπουμε τα παιδιά πλέον εμπιστεύονται πιο πολύ τους υπολογιστές : έχει χαθεί πλέον η σχέση μπαμπά – δασκάλου – παντογνώστη και έχει αντικατασταθεί από το «google». Τα παιδιά δεν «ρωτάνε πια τον μπαμπά», αλλά μπαίνουν στο «google».

Πως πρέπει να αντιδράσει ο δάσκαλος ; μπορεί να ενημερώνεται συνεχώς όπως κάνουν σχεδόν όλοι οι μαθητές του ; και από ποιον ; τα μαθήματα του πως πρέπει να τα διδάσκει ; και τέλος πάνω σε ποιο υπόστρωμα ;

Στη λύση αυτού του προβλήματος θα μπορούσε να συμβάλει ουσιαστικά η Εικαστική παιδεία που αξιοποιεί την σύγχρονη τεχνολογία. Εξάλλου είναι και ο χώρος της αφού μιλάμε για έναν νέο Πολιτισμό, τον Ψηφιακό Πολιτισμό, όπως πολλοί τον ονομάζουν.

Μέσα από την Εικαστική έκφραση μπορεί να εξελιχθεί η σχέση του διδάσκοντα με το παιδί και να αξιοποιηθεί ένας διάλογος με ίσους όρους με την βοήθεια του πολιτισμού, της τεχνολογίας και της σκέψης.

Με αυτό τον τρόπο αναπτύσσεται η μέθοδος που προτείνει ο J. Piaget για «εκμάθηση του ατόμου σε αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του»⁸

Επίσης με ανάλογες διαδικασίες μπορεί να αναπτυχθεί η σχέση της «χειροτεχνίας» σε συνδυασμό με την ανάπτυξη της σκέψης ή ένα ταξίδι στο παρελθόν. Στις εικόνες άλλων αιώνων που βρίσκονται όλες στο δίκτυο δημιουργώντας ένα μέρος της συλλογικής μνήμης⁹.

Αυτή η κατάσταση όμως προϋποθέτει τον επαναπροσδιορισμό κάποιων απλών εννοιών.

Για παράδειγμα μια «εικόνα» στην οθόνη ενός υπολογιστή είναι ένα μέρος του νέου πολιτισμού.

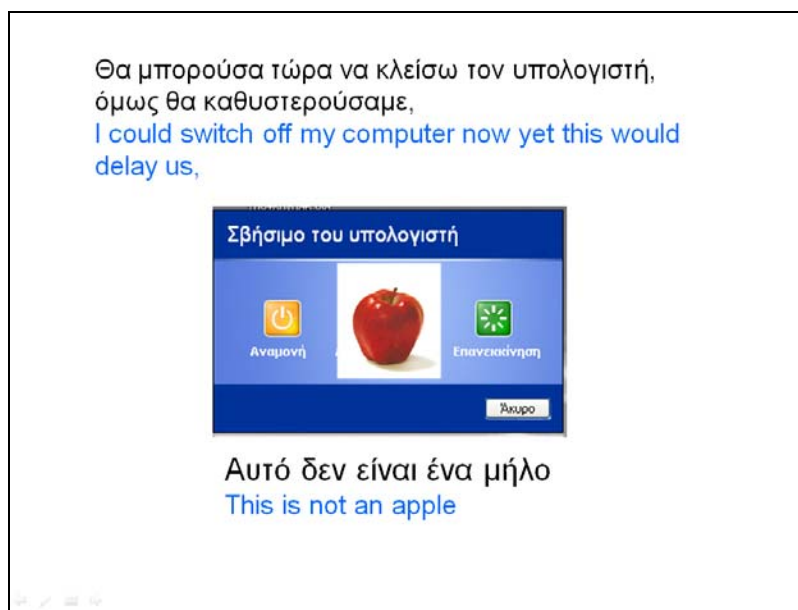
Γιατί πρόκειται για μια «εικόνα» στο νέο αππροσδιόριστο υπόστρωμα, δηλαδή δεν είναι πλέον η «εικόνα» όπως την γνωρίζαμε.

Μπορεί να είναι όπως υποστηρίζει ο Lev Manovich¹⁰ ένα ενδιάμεσο για μια δράση, για έναν άλλο κόσμο, εικονικό, ή απλά να είναι ένα κουμπί.

⁸ J. Piaget *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*
Delachaux et Niestlé Neuchâtel 1936

⁹ Pierre Levy, Michel Authier, *Les arbres de connaissances*, La Découverte, Paris, 1999

¹⁰ Lev Manovich, *The language of New Media*, The MIT press, 2001



Αυτή η εικόνα μαζί με άλλες φτιάχνουν ολόκληρους κόσμους χρωμάτων σχημάτων και φανταστικών κανόνων τους οποίους γνωρίζει πολύ καλά το παιδί.

Μέσα από αυτούς τους κόσμους – παιχνίδια διαμορφώνεται ένας νέος τρόπος σκέψης και ζωής και σίγουρα μια νέα αισθητική.

Τα παραπάνω δεν αφορούν βέβαια μόνο στο χώρο της Τέχνης αλλά σε όλους τους χώρους της εκπαίδευσης και γίνονται ήδη ενδιαφέροντα πειράματα με τα μαθηματικά, τη γλώσσα, τη γεωγραφία, τη φυσική κ.α.

Σίγουρα όμως ο χώρος της Τέχνης υπερτερεί σε τέτοιου είδους προσπάθειες, γιατί είναι ίσως ο μόνος χώρος που επιτρέπεται σε μεγάλο βαθμό ο πειραματισμός, η έρευνα και η προσωπική άποψη.

Είναι από τους λίγους χώρους εκπαίδευσης που ζητείται να αναπτυχθεί στο έπακρο η προσωπική άποψη του παιδιού, ενώ στα περισσότερα άλλα μαθήματα το παιδί μαθαίνει να είναι «σωστό» με βάση ένα συγκεκριμένο κανόνα που ορίζει απόλυτα την απάντηση του παιδιού. Τα μαθηματικά, με τον τρόπο που διδάσκονται, δηλαδή μόνο σαν μια εφαρμογή, η γλώσσα, η ιστορία, η θρησκεία προβάλλονται σαν κάτι απόλυτα συγκεκριμένο χωρίς περιθώρια αναζήτησης, γιατί τελικά σε όλα τα προβλήματα τις περισσότερες φορές υπάρχει μόνο μια λύση, η σωστή και πολλά λάθη.

Βέβαια ο θεμελιωτής της άποψης που ακολουθούμε ο Seymour Papert¹¹ ήταν μαθηματικός ο οποίος, επηρεασμένος από τις θεωρίες του παλιού του συνεργάτη Piaget¹², με την ερευνητική του ομάδα στο MIT αναπτύσσει την δεκαετία του 70 την γλώσσα LOGO¹³ για εκμάθηση της έννοιας των μαθηματικών στα παιδιά.

Ο Papert προτείνει μερικές σημαντικές κατευθύνσεις των οποίων μερικές ακολουθούμε και εμείς :

¹¹ Seymour Papert *Mindstorms Children, Computers and Powerful Ideas*
Basic Books New York 1980

¹² J. Piaget *La représentation du monde chez l'enfant* Alcan Paris 1926
La Psychologie de l'intelligence Collin Paris 1947
La naissance de l'intelligence chez l'enfant
Delachaux et Niestlé Neuchâtel 1936

¹³ <http://el.media.mit.edu/Logo-foundation/>

Διαχωρίζει την δραστηριότητα του από την έννοια της «εκπαίδευσης με την βοήθεια υπολογιστή» γιατί όπως αναφέρει, σημαίνει ότι ο υπολογιστής χρησιμεύει για να προγραμματίσει το παιδί, ενώ πρέπει το παιδί να μάθει να προγραμματίζει τον υπολογιστή.

Αντ' αυτού αναφέρεται στην έννοια του «αντικειμένου μάθησης» μέσω του οποίου δεν εξασκείται η γνώση αλλά οι μέθοδοι της γνώσης, μιλάει δηλαδή για «διανοητικές κατασκευές» (intellectual Structure)

Υποστηρίζει ότι ο μαθητής με την βοήθεια του υπολογιστή μπορεί να ταξιδέψει σε έναν καινούργιο κόσμο, στη χώρα των μαθηματικών, την «Μαθηματία» ή όπως υποστηρίζουμε εμείς στην «Χώρα της Τέχνης».

Τελικά όμως η μέθοδος που προτείνει για την ανάπτυξη της μαθηματικής ευφυΐας του παιδιού σε συνεργασία με τον υπολογιστή αξιοποιεί σε μεγάλο βαθμό τη ζωγραφική, και συγκεκριμένα τα σχέδια που μπορεί να πραγματοποιεί ένας υπολογιστής καθοδηγούμενος από μια απλή γλώσσα προγραμματισμού που γνωρίζει τόσο ο υπολογιστής όσο και το παιδί.

Πιστεύουμε ότι το νέο υπόστρωμα είναι ιδανικό σε χώρος πειραματισμού και εκπαίδευσης.

Έχει απεριόριστες δυνατότητες εξέλιξης τόσο από τους δασκάλους όσο και από τα παιδιά. Είναι ένας κόσμος ανοιχτός, έτοιμος να δεχτεί νέους κανόνες οι οποίοι θα μπορούσαν να βγουν μέσα από τη δημιουργική επικοινωνία και συνεργασία δασκάλου και μαθητή.

Με αυτήν τη λογική το κάθε παιδί μπορεί να αναπτύξει τη δική του άποψη, η οποία μπορεί να είναι ένας ολόκληρος κόσμος.

Αυτοί οι κόσμοι συντροφεύουν τον άνθρωπο σε όλη του τη ζωή. Είναι ο κόσμος των μύθων που συνδυάζεται άμεσα με τον πραγματικό κόσμο, όπως υποστηρίζει και ο ιστορικός Jacques Le Goff στο ήρωες και θαύματα του Μεσαίωνα¹⁴. Αυτός ο κόσμος ενδεχομένως γέννησε την Τέχνη.

Η ψηφιακή τεχνολογία προσφέρει μια μεγάλη ευκαιρία για τη δημιουργία τέτοιων κόσμων: ελευθερώνει την φαντασία του, αναπτύσσει μια ισχυρή σχέση ανάμεσα στο δάσκαλο και το μαθητή όχι με βάση το αποτέλεσμα που θα κρίνει ο δάσκαλος όσο σε σχέση με τη διεργασία για το αποτέλεσμα η οποία πρέπει να «περιγραφεί» και να μεταφερθεί με μια απλή γλώσσα στο νέο εργαλείο - υπόστρωμα. (προγραμματισμός)

Τελικά υπάρχουν δύο μεγάλες ενότητες ως προς την αναπαράσταση: τα σύμβολα και η αφήγηση.

Και στα δύο είναι καταπληκτικό το παιδί γιατί εξελίσσεται διαμορφώνοντας ταυτόχρονα ένα κόσμο όπως αυτό αναγνωρίζει ή θα ήθελε να είναι.

Αυτή η διεργασία είναι εξ ίσου ενδιαφέρουσα όσο και η Τέχνη, είναι η δημιουργία του προσωπικού φανταστικού κόσμου του καθενός.

Με αυτή τη λογική θεωρούμε ότι το μάθημα δεν είναι μια μήση εκ μέρους των ενηλίκων σε αισθητικούς κανόνες αλλά μια επικοινωνία με το παιδί μέσα από μια δικιά του γλώσσα που προσπαθεί να δημιουργήσει η οποία δυστυχώς πολλές φορές βάνουσα σταματάει στην προσπάθειά του να μάθει την γλώσσα και τους κανόνες των ενηλίκων.

Μία από τις πιο σημαντικές εργασίες που κάνει το μάθημα της Διδακτικής της Τέχνης, κατά την άποψη μου, ειδικά στις τάξεις του δημοτικού σχολείου, όταν γίνεται σωστά, είναι η υπεράσπιση αυτού του δικαιώματος, μιας προσωπικής γλώσσας του καθενός.

Το νέο ψηφιακό περιβάλλον αν αξιοποιηθεί σωστά προστατεύει και μπορεί να αναπτύξει αυτόν τον ενδιαφέροντα κόσμο και μετά την ενηλικίωση που συνήθως χάνεται.

¹⁴ Jacques Le Goff, Héros et merveilles du Moyen Age, Editeur Points 2009

Ένα μεγάλο μέρος από τις παραπάνω σκέψεις προέκυψαν από προσωπική εμπειρία :

Έχω δουλέψει πολλά χρόνια για τα παιδιά και με τα παιδιά :

10 χρόνια σαν σκηνοθέτης για την παιδική τηλεόραση.

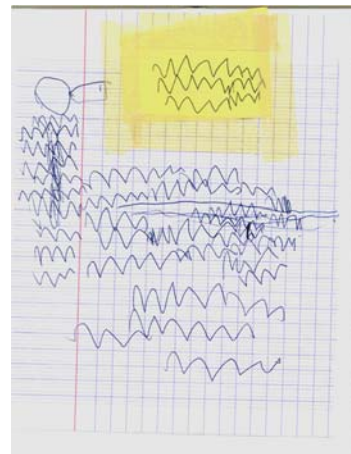
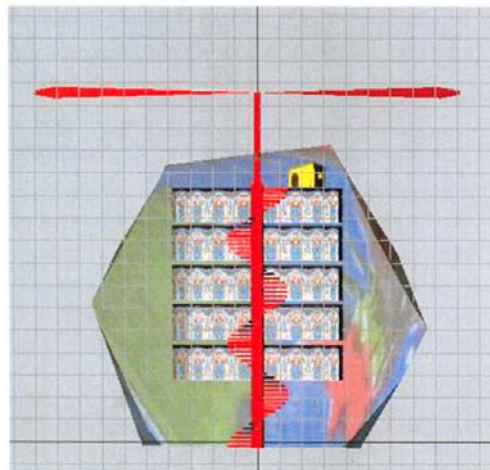
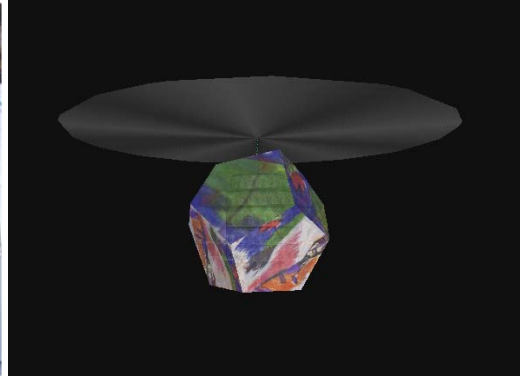
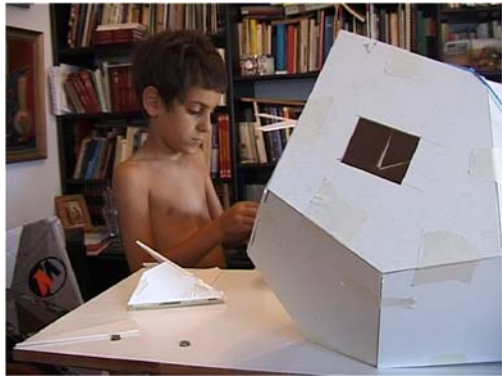
Διοργανώσεις εκδηλώσεων «μεγάλης κλίμακας» όπως τις ονομάζω. Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα ήταν το εργαστήριο του Άγιου Βασίλη : μια παράτολμη προσπάθεια για τη γιορτή των Χριστουγέννων το 2004 του Δήμου της Αθήνας ώστε τα παιδιά να μην είναι θεατές αλλά να ετοιμάζουν μόνοι τους τα δώρα τους. Είναι ίσως η πρώτη έκθεση στον κόσμο που εκθέσαμε τα χειρότερα έργα γιατί τα καλύτερα τα παίρνανε τα παιδιά σπίτι τους.



Όμως αυτό που μου άλλαξε τον τρόπο σκέψης ήταν η συνεργασία μου με τον τότε πεντάχρονο γιο μου για τη δημιουργία ενός μεγάλου project με τον γενικό τίτλο «Ελικόσπιτο», που ήταν μια ιδέα του γιου μου.

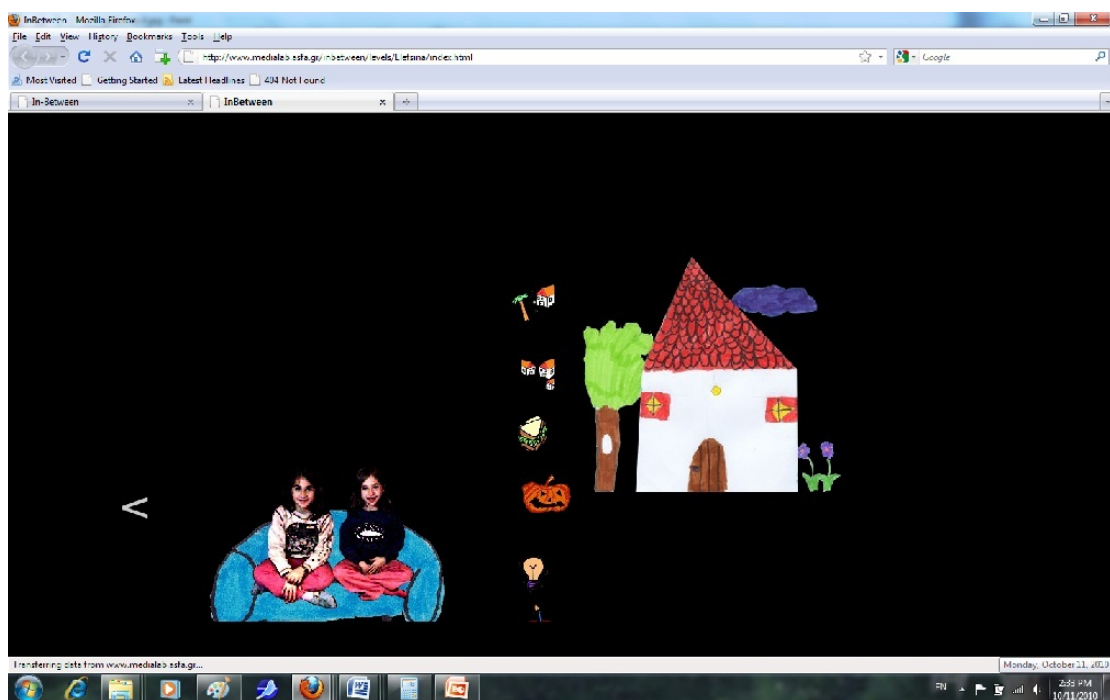
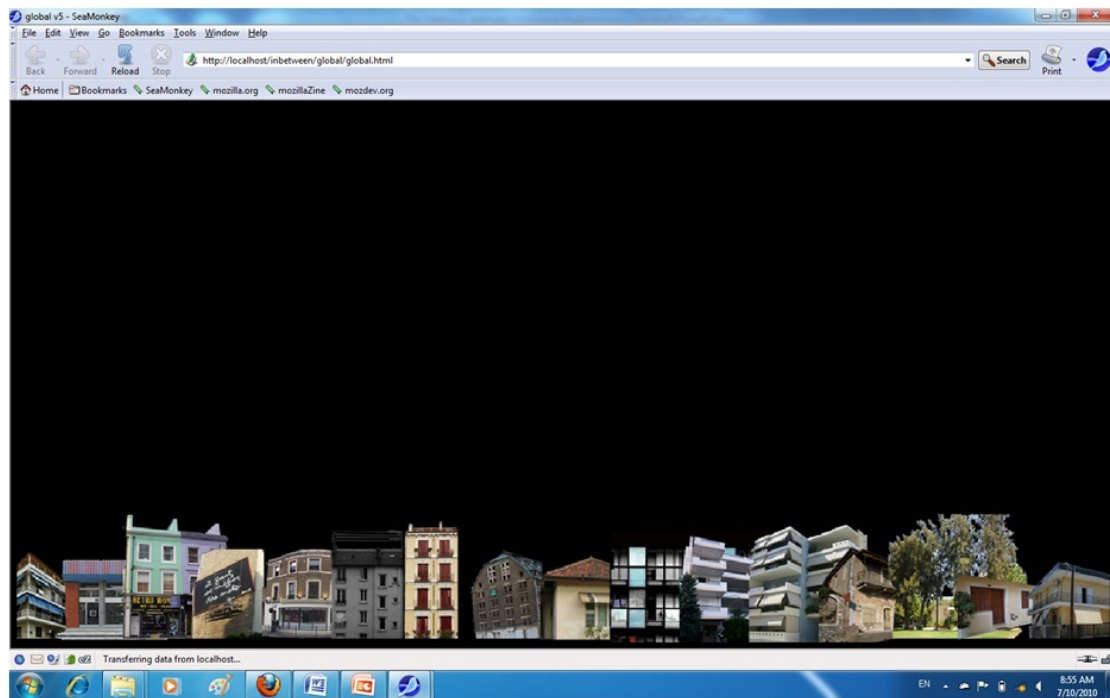
Αυτή η εμπειρία μου έδωσε την ευκαιρία να νοιώσω για πρώτη φορά πολλές από τις παραπάνω ιδέες τις οποίες στη συνέχεια για τις ανάγκες του εργαστηρίου μας τις μελέτησα και θεωρητικά.

Το «Ελικόσπιτο» ήταν ένα project στο διαδίκτυο και ένα έργο εικονικής πραγματικότητας. Ένα έργο που κράτησε η δημιουργία του κράτησε γύρω στα τέσσερα χρόνια. Η ιδέα ήταν του Γιάννη που την εξέλιξα εγώ... ήταν όπως έγραφα τότε : Μια κιβωτός αισιοδοξίας μέσα από τα μάτια ενός παιδιού, δηλαδή η αξιοποίηση ενός νέου, άφθαρτου ατόμου στο σύστημα... που δεν γνωρίζει ακόμα να γράφει (δηλαδή δεν αναπαράγει τον κόσμο μέσα από ένα σύστημα περιγραφής αλλά από ένα δικό του σύστημα πρωτόγονης ζωγραφικής – γραφής και διήγησης μαζί.)



Η τελευταία εμπειρία είναι το IN BETWEEN το οποίο έγινε σε συνεργασία με την Βούλα Ζώη, πληροφορικό, διδάσκουσα στην ΑΣΚΤ, την διδάκτωρ Νεφέλη Δημητριάδη, και φοιτητές της ΑΣΚΤ.

Ένα project στο δίκτυο που ο καθένας, ανεξάρτητος ηλικίας έχει την δυνατότητα να μεταφέρει το σπίτι του και τις εμπειρίες του. Στη συνέχεια με αφητηρία αυτά τα υλικά να φτιάξει νέους κόσμους.



Και τελειώνω αναφερόμενος πάλι σε μια φράση του Rousseau που έλεγε :

Αρχίστε επομένως από το να μελετήσετε καλύτερα τους μαθητές σας, γιατί αναμφίβολως δεν τους γνωρίζετε καθόλου.

Η οποία σήμερα θα μπορούσε να ανασκευαστεί ως εξής :

Λειτουργείτε σαν ομάδα με τους μαθητές σας και μαζί ψάξτε τις πληροφορίες και τα νέα εργαλεία, συντονίστε την εργασία φροντίστε να έχει μια σύνδεση με ότι έχει γίνει στο παρελθόν, δημιουργήστε όλοι μαζί νέους κόσμους, αντισταθείτε σε αυτό που έρχεται

βιομηχανοποιημένο και με βασικό στόχο μόνο το κέρδος και κυρίως μάθετε από τα παιδιά την νέα εποχή.

Αθήνα 25 5 07

Lev Manovich, *The language of New Media*, The MIT press, 2001

Malcolm McCullough, «ψηφιακό υπέδαφος» Digital ground, MIT, 2004

Norman, Donald, *The invisible Computer*, MIT Press, 1998

Piaget *La représentation du monde chez l'enfant* Alcan Paris 1926

Piaget *La Psychologie de l'intelligence* Collin Paris 1947

Piaget *La naissance de l'intelligence chez l'enfant* Delachaux et Niestlé Neuchâtel 1936

Pierre Levy, Michel Authier, *Les arbres de connaissances*, La Découverte, Paris, 1999

Πλάτων Φαίδρος, Εκδόσεις Εστία

Douglas Rushkoff *Playing the Future: What We Can Learn from Digital Kids*, edition Riverhead Trade; Reprint edition, 1999

Seymour Papert, S. *The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer*, Basic Books, 1993

Seymour Papert *Mindstorms Children, Computers and Powerful Ideas* Basic Books New York 1980

Manthos Santorineos *Une approche sur la recherche et l'art à l'époque du numérique à travers l'étude des systèmes artificiels d'organisation de la mémoire humaine*, Thèses Université Paris 8, 2006

<http://mindstorms.lego.com/>

www.media.mit.edu/sponsors/fellows-lego.html