



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Π. Μ. Σ. «ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ (στα ελληνικά): Ανάπτυξη και χρήση πολυμεσικής εφαρμογής «Eshadow» για τη διδασκαλία του θεάτρου σκιών σε τάξη Στ' Δημοτικού και την ανάδειξη των αντιλήψεων των μαθητών για τη σύνδεσή του με το λαϊκό πολιτισμό.

ΘΕΜΑ (στα αγγλικά): Development and use of the multimedia application “Eshadow” for teaching shadow theater to 6th grade primary school students and reveal of students perceptions about the connection between shadow theater and native culture.

MITENTZH EYA, A.M.: 4132016033

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΚΛΑΔΑΚΗ ΜΑΡΙΑ

ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ		
ΚΛΑΔΑΚΗ ΜΑΡΙΑ	Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Τ.Δ.Ε., Πανεπιστημίου Αιγαίου	Επιβλέπουσα
ΑΛΙΒΙΖΟΣ ΣΟΦΟΣ	Καθηγητής Π.Τ.Δ.Ε., Πανεπιστημίου Αιγαίου	Μέλος
ΚΑΤΣΑΔΩΡΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	Επίκουρος Καθηγητής, Π.Τ.Δ.Ε., Πανεπιστήμιο Αιγαίου	Μέλος

Ρόδος, 2018

Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πρωτότυπης μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας, ότι έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες και ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για το συγκεκριμένο Π.Μ.Σ.

Μιτεντζή Εύα

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ανάπτυξη και χρήση πολυμεσικής εφαρμογής «Eshadow» για τη διδασκαλία του θεάτρου σκιών σε τάξη Στ' Δημοτικού και την ανάδειξη των αντιλήψεων των μαθητών για τη σύνδεσή του με το λαϊκό πολιτισμό

*

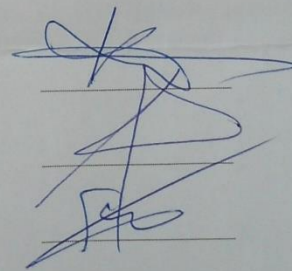
Development and use of the multimedia application "Eshadow" for teaching shadow theater to 6th grade primary school students and reveal of students' perceptions about the connection between shadow theater and native culture

ΜΙΤΕΝΤΖΗ ΕΥΑ

Επιβλέπουσα: Κλαδάκη Μαρία, Επίκουρη Καθηγήτρια Παν. Αιγαίου

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή στις 17/09/2018

1. Κλαδάκη Μαρία, Επίκουρη Καθηγήτρια Παν. Αιγαίου
2. Σοφός Αλιβίζος, Καθηγητής Παν. Αιγαίου
3. Κατσαδώρος Γεώργιος, Επίκουρος Καθηγητής Παν. Αιγαίου



ΡΟΔΟΣ, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2018

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Επιστήμες της Αγωγής- Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών» και δεν θα μπορούσε να εκπονηθεί χωρίς την πολύτιμη βοήθεια και συμπαράσταση ορισμένων ανθρώπων, οι οποίοι πίστεψαν ολόψυχα σε αυτήν την προσπάθεια.

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω την κύρια Μαρία Κλαδάκη, επίκουρη καθηγήτρια του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου, επιβλέπουσα και μέλος της τριμελούς συμβουλευτικής επιτροπής για την εργασία αυτή. Η σκέψεις της και η άμεση υποστήριξή της, καθώς και οι πολύτιμες συμβουλές της σε θέματα οργάνωσης, δομής και περιεχομένου σε όλη την έκταση της εργασίας μου, στάθηκαν καταλυτικοί παράγοντες για την ολοκλήρωσή της.

Επίσης, ευχαριστώ θερμά τον κύριο Αλιβίζο Σοφό, καθηγητή του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου, καθώς και τον κύριο Γεώργιο Κατσαδώρο, επίκουρο καθηγητή του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου, οι οποίοι ήταν στη διάθεσή μου για τυχόν απορίες και συμβουλές και για την τιμή που μου έκαναν να είναι μέλη της συμβουλευτικής επιτροπής.

Θα ήθελα ακόμα να ευχαριστήσω την πρώην συμφοιτήτρια και φίλη Κωνσταντίνα Μαλτέζου για την ανταλλαγή απόψεων, τις συμβουλές που μου προσέφερε, την υποστήριξη και πίστη της σε εμένα, στοιχεία που βοήθησαν καταλυτικά στο παρόν αποτέλεσμα. Θερμές ευχαριστίες θα ήθελα να εκφράσω και στις σχολικές μονάδες που δέχτηκαν να συνεργαστούν μαζί μου για την πραγματοποίηση του ερευνητικού μου προγράμματος, καθώς και όλους τους συμμετέχοντες σε αυτό.

Τέλος, δεν θα μπορούσα να παραλείψω να ευχαριστήσω τους ανθρώπους του οικογενειακού μου περιβάλλοντος Δημήτριο, Ιωάννα, Ελένη και Γιώργο, που με την ηθική και ψυχολογική τους υποστήριξη συνέβαλλαν ουσιαστικά στην ολοκλήρωση της εργασίας μου.

Περιεχόμενα

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	4
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ/ ABSTRACT	7/8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Το θέατρο σκιών	11
1.1. Ιστορική αναδρομή.....	11
1.2. Το θέατρο σκιών στην Ελλάδα.....	14
1.3.Τούρκικο και ελληνικό θέατρο σκιών.....	16
1.4. Ο Καραγκιοζοπαίχτης.....	17
1.5. Ήρωες του θεάτρου σκιών.....	20
1.6. Το θέατρο σκιών και ο λαϊκός πολιτισμός.....	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Θέατρο σκιών και εκπαίδευση	25
2.1. Το θέατρο σκιών στο σχολείο.....	25
2.2. Το θέατρο σκιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.....	27
2.3. Αξιοποίηση θεάτρου σκιών.....	28
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. Το εκπαιδευτικό λογισμικό Eshadow	30
3.1. Χαρακτηριστικά και σκοποί λογισμικού.....	30
3.2. Βήματα δημιουργίας παράστασης.....	32
3.3. Εκπαιδευτικές δράσεις με το λογισμικό.....	36
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Παιδαγωγική αξιοποίηση ψηφιακών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία	38
4.1. Διαδικασίες εισαγωγής της Πληροφορικής στην εκπαίδευση.....	39
4.2. Η ένταξη των ΤΠΕ στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα.....	40
4.3. ΔΕΠΠΣ – ΑΠΣ και οι ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.....	41
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Μεθοδολογία έρευνας	43
5.1. Δείγμα Έρευνας.....	34
5.2. Δημογραφικά στοιχεία.....	44
5.3. Σχεδιασμός του ερευνητικού εργαλείου.....	46

5.4. Διεξαγωγή της έρευνας.....	48
5.5. Οργάνωση και δομή της πειραματικής εφαρμογής με το λογισμικό eShadow....	49
5.6. Περιορισμοί του ερευνητικού προγράμματος.....	54
5.7. Ανάλυση δεδομένων της έρευνας.....	55
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. Αποτελέσματα έρευνας.....	56
6.1. Προηγούμενη γνώση μαθητών για το θέατρο σκιών.....	56
6.2. Αποτελεσματικότητα διδασκαλίας και διεύρυνση γνώσεων.....	57
6.3. Σύνδεση θεάτρου σκιών με τη λαογραφία και το παρελθόν.....	58
6.4. Η διατήρηση του θεάτρου σκιών στο χρόνο και η συμβολή της ψηφιακής του μορφής σε αυτό.....	60
6.5. Δημιουργία παράστασης θεάτρου σκιών.....	62
6.6. Εντυπώσεις σε σχέση με τη χρήση του λογισμικού Eshadow.....	64
6.7. Στάσεις απέναντι στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στη διδασκαλία.....	65
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7. Συμπεράσματα.....	67
ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ.....	71
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	72
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	75

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παράδοση του θεάτρου σκιών συναντάται σε περισσότερες από είκοσι χώρες, κυρίως της Ασίας. Η τέχνη αυτή έρχεται στον ελλαδικό χώρο αρχικά ως πολύγλωσσο θέαμα και ξεκινά να παίρνει την ελληνική μορφή του γύρω στα 1850 ή 1860, από τον Έλληνα караγκιοζοπαίχτη Γιάννη Βραχάλη. Το ελληνικό θέατρο σκιών γνώρισε μεγάλη άνθηση κατά τα χρόνια της τουρκοκρατίας, ωστόσο είναι αγαπητό στο λαό μέχρι και σήμερα. Ο Καραγκιόζης ήταν και είναι ο γνήσιος θεατρικός εκπρόσωπος της λαϊκής ψυχής, των λαϊκών τάσεων και διαθέσεων, των λαϊκών πόθων κι επιθυμιών, πάντοτε με κομψότητα και διακριτικότητα.

Καθώς οι απαιτήσεις της καθημερινότητας δεν είναι οι ίδιες με παλαιότερα, το θέατρο σκιών φαίνεται να μην έχει την ίδια απήχηση στις μέρες μας. Παρόλα αυτά δεν βρίσκεται στην αφάνεια, αλλά αντιθέτως ανακαλύπτονται νέοι τρόποι προσέγγισής του. Ένας από αυτούς είναι η δημιουργία του ψηφιακού θεάτρου σκιών, με το λογισμικό «Eshadow». Πρόκειται για μια εφαρμογή που δίνει τη δυνατότητα σε άτομα όλων των ηλικιών να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές παραστάσεις θεάτρου σκιών, στήνοντας τα σκηνικά, καταγράφοντας επεισόδια της ιστορίας τους ή συνθέτοντας μια ολόκληρη ιστορία και κοινοποιώντας την στο διαδίκτυο.

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να εξεταστούν γενικότερα οι γνώσεις και οι σχέσεις που έχουν οι μαθητές με την τέχνη του θεάτρου σκιών και τη σύνδεσή του με την παράδοση και τον πολιτισμό μας, και ειδικότερα, πώς αυτές επηρεάζονται μέσα από τη διδασκαλία με τη χρήση της τεχνολογίας και του εκπαιδευτικού λογισμικού «Eshadow».

Λέξεις- κλειδιά: θέατρο σκιών, Καραγκιόζης, Eshadow, λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό θέατρο σκιών, ψηφιακή παράσταση

ABSTRACT

The tradition of Shadow Theater can be found in more than twenty countries, mainly in Asia. This kind of art came to Greece initially as a multilingual show and it started taking its Greek form around 1850 or 1860, by the Greek Karagiozis-player Yannis Vrahalis. The greek shadow theater has flourished during the Ottoman domination, but it still remains popular nowadays. Karagiozis used to be and still is the true theatrical representative of the people's soul, trends and moods, attitudes and desires, always with elegance and discretion.

As the demands of everyday life are not the same as they used to, the shadow theater does not seem to have the same effects nowadays. However, it is not in obscurity, but instead, new ways of approaching it are being discovered. One of these is the creation of the digital shadow theater, with the software "Eshadow". It is an application that enables people of all ages to create their own shadow theater digital scenes, setting up scenes, recording episodes of their history, or composing a whole story and posting it on the internet.

The aim of this work is to examine in general the students' knowledge and relationships with the art of shadow theater and its connection with our tradition and culture, and in particular, how they are influenced through teaching with the use of technology and educational software "Eshadow".

Keywords: shadow theater, Karagiozis, Eshadow, folk culture, digital shadow theater, digital representation

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα τελευταία χρόνια η τεχνολογία αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής και της καθημερινότητας του ανθρώπου. Πολλές από τις καθημερινές μας δραστηριότητες υποστηρίζονται από τους υπολογιστές και από άλλα μέσα, χωρίς ωστόσο να το συνειδητοποιούμε πάντοτε. Το ίδιο ισχύει και στον τομέα της εκπαίδευσης η οποία δε μπορεί πλέον να νοηθεί χωρίς την παρουσία του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Αυτό που κάνει την παρουσία των Νέων Μέσων όλο και εντονότερη στην εκπαίδευση είναι οι δυνατότητες που παρέχουν στο άτομο για εύκολη πρόσβαση και αξιοποίηση ενός μεγάλου όγκου πληροφοριών, από τις πιο απλές μέχρι τις πιο σύνθετες

Παρόλα αυτά, ενώ στην καθημερινότητά μας έχουν πάρει πρωταρχικό ρόλο θεάματα και μέσα στα οποία κυριαρχεί η εικόνα, όπως η τηλεόραση, ο κινηματογράφος και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ο Καραγκιόζης και το θέατρο σκιών εξακολουθεί να είναι ένα ζωντανό είδος μπορεί να προσφέρει σε μικρούς και μεγάλους ανεξάντλητες δυνατότητες δημιουργικής έκφρασης και ψυχαγωγίας. Ο γνώριμος ήχος του Καραγκιόζη ξυπνάει νοσταλγικά τις μνήμες των μεγαλύτερων που με τα παιδιά τους παρακολουθούν τις παραστάσεις του.

Η παρούσα εργασία ασχολείται με το θέατρο σκιών και πώς αυτό, μπορεί να αποτυπώσει στα παιδιά στοιχεία του πολιτισμού και της παράδοσής μας. Μάλιστα για να συμβαδίσει με τις σημερινές απαιτήσεις, εξετάζει ένα σχετικά πρόσφατο εργαλείο, το ψηφιακό θέατρο σκιών, μέσα από το λογισμικό «Eshadow», το οποίο προσφέρει δυνατότητα σε καινοτόμες και γεμάτες φαντασία ιδέες. Μέσα από μια διδακτική παρέμβαση σε μαθητές έκτης δημοτικού και με τη χρήση της εφαρμογής eShadow και τη δημιουργία ψηφιακής παράστασης θεάτρου σκιών, οι χρήστες γνωρίζουν το θέατρο σκιών όχι μόνο ως θέαμα, αλλά έρχονται και σε άμεση επαφή με την παιδαγωγική, καλλιτεχνική, ψυχαγωγική και ψυχοθεραπευτική διάστασή του. Υπάρχουν έρευνες που αποδεικνύουν πως οι ηλεκτρονικές συσκευές αποτελούν ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο που παρέχουν κίνητρα για μάθηση και έχουν θετική επίδραση στη δημιουργικότητα τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών.

Ο Άγγελος Σικελιανός έχει πει για το θέατρο σκιών: *«Η τέχνη αυτή αντανακλά την ψυχή και το πνεύμα του λαού μας και της αξίζει να τη μεταχειριζόμαστε με σεβασμό και σοβαρότητα. Μέσα της βρίσκουμε όχι μόνο το εξαγνισμένο απόσταγμα της φιλοσοφίας και της 'ελαφρά τη καρδία' προσέγγισης του λαού μας στα προβλήματα αυτού*

του κόσμου, αλλά και τα αποθέματα σθένους στο να αντιμετωπίζουν αυτές τις αντιξοότητες. Στη δουλειά των καραγκιοζοπαιχτών βλέπουμε την εξυπνάδα του λαού που έχει δοθεί από το Θεό, το πώς ο λαός αυτός φτάνει στα όρια του ηρωισμού και του απaráμιλλου θάρρους, χωρίς ποτέ να χάνει τις αρετές της ανθρωπιάς και τα πραγματικά πολιτισμένα πρότυπα.. Αυτές είναι οι ποιότητες που το θέατρο σκιών αντανακλά τόσο ηχηρά. Και γι 'αυτό πιστεύω ότι είναι μια σπουδαία τέχνη».

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Το θέατρο σκιών

1.1. Ιστορική αναδρομή

Το θέατρο σκιών είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα και αρχαιότερα θεατρικά είδη. Η γέννηση του θεάτρου σκιών δεν είναι απόλυτα εξακριβωμένη και έχουν διατυπωθεί πολλές απόψεις πάνω στο θέμα αυτό, ωστόσο σύμφωνα με τις επικρατέστερες, οι ρίζες του βρίσκονται στην Ινδία και στην Ινδονησία, αλλά και την Ασία, γενικότερα. Οι περισσότερες χώρες, διαμορφώνοντάς το με τα δικά τους προσωπικά στοιχεία, ύφη και στυλ, δημιούργησαν το δικό τους θέατρο σκιών.

Ημιδιάφανες ζωγραφισμένες εικόνες συνήθως πάνω σε χαρτί, δέρμα ή άλλα ημιδιάφανα υλικά φωτίζονται επάνω σε μια λευκή οθόνη και δημιουργούν θέατρο σκιών. Τα περιγράμματα των εικόνων και κάποιες φορές και τα χρώματά τους φαίνονται ξεκάθαρα στους θεατές της παράστασης.

Οι ερευνητές συμφωνούν πως το θεατρικό αυτό είδος αναπτύχθηκε ως τέχνη τον 11^ο με 12^ο αι. μ.Χ. σε χώρες της νοτιοανατολικής Ασίας, όπως την Ινδία, την Ιάβα, την Κεϋλάνη και την Ταϊλάνδη. Η σκιά φαίνεται να είχε θρησκευτική σημασία για τους ανθρώπους, καθώς προσπαθούσαν να επικοινωνήσουν με τα αγαπημένα τους πρόσωπα τα οποία είχαν χάσει από τη ζωή.

Οι φιγούρες που κατασκεύαζαν ήταν από δέρμα και οι μορφές που παρίσταναν είχαν μεγάλα χέρια, παραμορφωμένο πρόσωπο και μυτερή μύτη σαν ράμφος για να συμβολίζουν τις ψυχές των ανθρώπων, αλλά και θεούς, δαίμονες, ήρωες, πολεμιστές, πρίγκιπες, πριγκίπισσες, πολίτες και χωριάτες (Κοντογιάννη, 1992).

Εξίσου σπουδαίο θέατρο σκιών με αυτό των χωρών της Ασίας αναπτύχθηκε και στην Κίνα. Οι Κινέζοι είχαν ανακαλύψει από παλιά το χαρτί, το οποίο συνήθιζαν να βάζουν στα παράθυρά τους. Το γεγονός αυτό έπαιξε σημαντικό ρόλο στη δημιουργία του θεάτρου σκιών, καθώς τη νύχτα, στα χάρτινα αυτά παράθυρα, με τη βοήθεια του φωτός που υπήρχε από μέσα, έπεφταν οι σκιές των προσώπων και των πραγμάτων. Η εικόνα αυτή τους έδωσε την έμπνευση για τη δημιουργία του θεάτρου σκιών. Πέρα από αυτή τη θεωρία, επικράτησε και ένας κινέζικος μύθος ο οποίος αποδίδει τη γέννηση του θεάτρου σκιών σε ένα μάγο που προσπάθησε να παρηγορήσει τον αυτοκράτορα της δυναστείας των Han, Wu, για το θάνατο της αγαπημένης του. Σύμφωνα με αυτόν, ο μάγος κατάφερε να δημιουργήσει μια εικόνα με τη μορφή της γυναίκας, όταν σε ένα σκοτεινό δωμάτιο προκάλεσε σκιές πάνω σε ένα πανί που την αναπαριστούσαν.

Οι φιγούρες του κινέζικου θεάτρου σκιών συνδυάζουν φαντασία και μαστοριά. Ήταν περίπλοκες, λεπτοκομμένες και με πολλά κινητά μέρη. Αποτελούνταν από το κεφάλι, το πάνω και κάτω μέρος του σώματος, δύο μπράτσα, δύο βραχίονες, δύο παλάμες και δύο πόδια. Κατασκευάζονταν από δέρμα γαϊδάρου και αναπαριστούσαν πρόσωπα από τη θρησκευτική τους λατρεία, όπως το Βούδα, φαντάσματα και δαίμονες με κεφάλια ζώων. Αργότερα, έπαψε να είναι αποκλειστικά θρησκευτική τέχνη, και οι φιγούρες απέκτησαν ανθρώπινη μορφή και κίνηση.

Το Κινέζικο θέατρο σκιών, ενσωματώνοντας διαφορετικές τέχνες όπως η ζωγραφική, η χαρακτηριστική, η μουσική και η μιμητική χαρακτηρίζεται από ένα θαυμαστό βαθμό τελειότητας και αισθητικής ποιότητας (Κοντογιάννη, 1993).

Ως είδος του λαϊκού θεάτρου και κατά το ταξίδι του από την Ανατολή στη Δύση αλλάζει προσωπεία, παίρνοντας τη μορφή του δράματος, της ιεροτελεστίας και της κωμωδίας.

Σύμφωνα με ερευνητές το θέατρο σκιών φτάνει στο αραβικό κόσμο και την Αίγυπτο κατά τα μεσαιωνικά χρόνια και από εκεί περνά στην Κωνσταντινούπολη. Έτσι, λοιπόν, από την Μέση Ανατολή, την Κίνα και την Ινδονησία, η εξάπλωση του φτάνει σταδιακά και στις Μεσογειακές χώρες, όπως την Τουρκία και την Ελλάδα.

Σχετικά με τη δημιουργία του τούρκικου Θεάτρου Σκιών διακρίνονται δυο μύθοι. Σύμφωνα με τον πρώτο, ο οποίος βασίζεται στα «Απομνημονεύματα» του Σωτήρη Σπαθάρη, ο Πασάς της Προύσας ανέθεσε στον Χατζηαβάτη να χτίσει το παλάτι του, καθώς αυτός ήταν εργολάβος οικοδομών. Ο Χατζηαβάτης μεταξύ των άλλων εργατών του, πήρε και τον Καραγκιόζη ως αρχιμάστορα. Ωστόσο, ο Καραγκιόζης έλεγε πολλά αστεία ενώ εργαζόταν και έκανε τους άλλους εργάτες να γελάνε και να μη δουλεύουν με αποτέλεσμα να καθυστερεί η εργασία τους. Ο Πασάς μόλις αντιλήφθηκε ότι το σαράι του αργούσε να τελειώσει φοβέρισε τον Χατζηαβάτη πως θα τον σκοτώσει, όμως αυτός επειδή φοβήθηκε του φανέρωσε ότι ο Καραγκιόζης και τα αστεία του ευθύνονταν για ό,τι συνέβαινε. Ο Πασάς τότε φοβέρισε και τον Καραγκιόζη αλλά εκείνος συνέχισε να αστειεύεται και έτσι ο Πασάς τον σκότωσε. Ο λαός αντέδρασε με τον άδικο χαμό και ο Πασάς για να τους ηρεμήσει έχτισε ένα ωραίο μνημείο στην Προύσα και έθαψε εκεί τον Καραγκιόζη προσφέροντάς του μεγάλες τιμές. Παρόλα αυτά όμως, η αδικία αυτή κόστισε πολύ στον Πασά και αρρώστησε βαριά. Για να τον διασκεδάσουν του έφεραν κοντά του τον Χατζηαβάτη να του λέει τα αστεία του Καραγκιόζη. Μια μέρα, μάλιστα, ο Χατζηαβάτης έκοψε ένα χάρτινο Καραγκιόζη, τέντωσε ένα πανί που το φώτισε και με τις σκιές που εμφανίστηκαν

δημιούργησε μια παράσταση του Καραγκιόζη. Ο Πασάς ευχαριστήθηκε τόσο, που του έδωσε άδεια να παίζει παραστάσεις όπου θέλει. Με αυτόν τον τρόπο, λοιπόν, λέγεται πως δημιουργήθηκε ο Καραγκιόζης (Ιωάννου, 2009).

Σύμφωνα με το δεύτερο μύθο, ο Καραγκιόζης ήταν γελωτοποιός του Πασά. Μια μέρα του είπε ένα τόσο καλό αστείο, που ο Πασάς δεν άντεξε και από το πολύ γέλιο έπεσε στο πάτωμα, κρατώντας με τα χέρια του την κοιλιά του. Ο Καραγκιόζης έσκυψε δίπλα του και προσπάθησε να τον σηκώσει, όταν την ίδια στιγμή άνοιξε η πόρτα και μπήκε ο υπασπιστής του Πασά. Νομίζοντας ότι ο Καραγκιόζης είχε σκοτώσει τον Πασά, χωρίς να το σκεφτεί, βγάζει ένα πιστόλι και σκοτώνει τον Καραγκιόζη. Όταν ο Πασάς κατάλαβε τι συνέβη ήταν πλέον αργά. Σύντομα έπαθε κατάθλιψη, αφού είχε χάσει την αγαπημένη του παρέα. Ο Χατζηαβάτης, είχε κατηγορηθεί άδικα για κάποια ληστεία που του είχαν κάνει, σε δέκα χρόνια φυλάκισης. Όταν έμαθε για τον θάνατο του Καραγκιόζη και την κατάθλιψη του Πασά, προσπάθησε να το εκμεταλλευτεί, ζητώντας από τον Πασά να του χαρίσει την ποινή. Ως αντάλλαγμα του εγγυήθηκε ότι θα του έφερνε με κάποιον τρόπο τον Καραγκιόζη και πάλι κοντά του. Έτσι, πήρε ένα πανί, το τέντωσε, το κάρφωσε και το φώτισε με ένα λυχνάρι λαδιού. Έφτιαξε τη φιγούρα του Καραγκιόζη με ασπρόμαυρο δέρμα, τον κάρφωσε σε ένα ξύλο και άρχισε να λέει τα αστεία του που είχε μάθει από πολλά χρόνια φιλίας μαζί του. Αυτό το θέαμα ενθουσίασε τους Τούρκους σκιοπαίκτες, οι οποίοι πήραν τον Καραγκιόζη και τον πρόσθεσαν στο θέατρο σκιών και από εκείνη τη στιγμή ονομάστηκε «θέατρο σκιών ο Καραγκιόζης». Η γέννηση του Καραγκιόζη χρονολογείται γύρω στο 1600.

Ένας άλλος θρύλος για τον Καραγκιόζη αναφέρει πως οι Τούρκοι γνώρισαν το θέατρο σκιών από έναν Έλληνα με καταγωγή από την Ύδρα, το Μαυρομάτη, ο οποίος το μετέφερε από την Κίνα, όπου ζούσε και τοποθετείται χρονολογικά περίπου τον 18ο αιώνα. Μάλιστα το όνομα Καραγκιόζης στα τούρκικα (Karagoz) είναι ο άνθρωπος που έχει μαύρο μάτι, ο μαυρομάτης. Ο Μαυρομάτης, αποφασίζοντας να εγκατασταθεί πλέον μόνιμα στην Πόλη, προσάρμοσε τόσο τη ζωή του όσο και το θέατρο στις συνήθειες των Τούρκων. Εκεί ονόμασε τον πρωταγωνιστή του, «Καραγκιόζη». Ο Καραγκιόζης με το Χατζηαβάτη και οι υπόλοιπες φιγούρες ήταν φτιαγμένες από επεξεργασμένο δέρμα καμήλας και προβάλλονταν με το φως των κεριών. Ο Μαυρομάτης πέθανε στην Τουρκία και λένε ότι ο βοηθός του, ο Γιάννης Μπράχαλης, ήταν ο πρώτος καλλιτέχνης που έφερε τον Καραγκιόζη στην Ελλάδα (Ιωάννου, 1995).

Σύμφωνα με την Κ. Μυστακίδου, ο ελληνικός Καραγκιόζης κατάγεται σίγουρα από τον τουρκικό, καθώς σε πολλές περιπτώσεις στα τούρκικα έργα του θεάτρου σκιών υπάρχουν στίχοι οι οποίοι εντοπίζονται σχεδόν αυτούσιες σε ελληνικά έργα, κατά κύριο λόγο για να συμβάλλουν στην καλύτερη εξέλιξη και την πλοκή του έργου (Μυστακίδου, 1998).

1.2. Το θέατρο σκιών στην Ελλάδα

Από την Μικρά Ασία το θέατρο σκιών ήρθε στην Ελλάδα. Εκεί ήταν ένα θέατρο των διάφορων υπόδουλων λαών της Οθωμανικής αυτοκρατορίας, μεταξύ των οποίων ήταν και οι Έλληνες. Οι Έλληνες, δηλαδή, γνώρισαν το θέατρο σκιών κατά την επαφή τους με Τούρκους την περίοδο της Τουρκοκρατίας, καθώς εκείνη την περίοδο παιζόταν στη σκλαβωμένη Ελλάδα ο τούρκικος Καραγκιόζης ως μέσο ψυχαγωγίας των Τούρκων (Γιαγιάννος, Γιαγιάννος & Διγκλής, 1976). Οι πρώτες παραστάσεις από Έλληνες καραγκιοζοπαίχτες πραγματοποιήθηκαν αρκετά χρόνια μετά την απελευθέρωση και βασίζονταν στα τούρκικα πρότυπα. Σε αυτές υπήρχαν αισχρά λόγια και ακατάλληλο περιεχόμενο, που προκάλεσαν την αντίδραση της «καλής κοινωνίας» και οδήγησαν σε διώξεις των καραγκιοζοπαιχτών.

Σύμφωνα με τον Σωτήρη Σπαθάρη, αυτός που έφερε τον Καραγκιόζη από την τούρκικη στην ελληνική σκηνή ήταν ο Γιάννης Βραχάλης γύρω στο 1850 ή 1860, ο οποίος έμενε στην Κωνσταντινούπολη και είδε μια παράσταση του Χατζηαβάτη (Σπαθάρης, 1992). Ερχόμενος στην Ελλάδα, έστησε τη δική του παράσταση θεάτρου σκιών στον Πειραιά, σε ένα καφενείο.

Η Ελλάδα του Μεσοπολέμου είχε να αντιμετωπίσει μια πολιτική αστάθεια, με συνεχώς εναλλασσόμενες κυβερνήσεις, διχασμό μεταξύ βενιζελικών και αντιβενιζελικών, εκλογές, πραξικοπήματα, δικτατορίες και στρατιωτικά κινήματα. Έπειτα, με τη Μικρασιατική καταστροφή και την επικείμενη εγκατάσταση των προσφύγων στον ελλαδικό χώρο, δημιουργήθηκαν επίσης σοβαρές ανακατατάξεις στο κοινωνικό, οικονομικό, πολιτικό αλλά και πολιτιστικό επίπεδο. Μέσα σε αυτό το ρευστό σκηνικό ο Καραγκιόζης κάνει την εμφάνισή του στις αθηναϊκές γειτονίες σχολιάζοντας καθετί που επικρατεί γύρω του, την επικαιρότητα, τονώνοντας το εθνικό φρόνημα και διακωμωδώντας την πολιτική ζωή, συνοδεύοντας τους στρατιώτες στις μάχες, ψυχαγωγώντας τους πρόσφυγες στους καταυλισμούς, και κινώντας το

ενδιαφέρον καλλιτεχνών, διανοούμενων και πολιτικών. Γίνεται αντικείμενο μελέτης και λογοκρίνεται, όμως εν τέλει καθρεφτίζει την αθηναϊκή κοινωνία.

Για να κατανοήσουμε καλύτερα την είσοδο του θεάτρου σκιών στην Ελλάδα θα αναφερθούμε στις περιόδους του θεάτρου σκιών, που σύμφωνα με τους περισσότερους ερευνητές είναι τρεις. Συγκεκριμένα, ο παρακάτω διαχωρισμός βασίζεται στη μελέτη του Κώστα Μπίρη (Μπίρης, 1952).

Η πρώτη περίοδος διαρκεί από το 1850 έως το 1880, κατά την οποία ο Καραγκιόζης έχει ακόμα τα απομεινάρια του τούρκικου Καραγκιόζη και εξελληνίζεται με πολύ αργούς ρυθμούς, διανύοντας μια δύσκολη περίοδο ανασυγκρότησης μετά την επανάσταση του 1821. Για την περίοδο αυτή δεν υπάρχουν πολλά γραπτά στοιχεία.

Η δεύτερη περίοδος κυμαίνεται από το 1880 μέχρι το 1910 και αποτελεί τη «μεγάλη εποχή του Καραγκιόζη», ιδίως από το 1900 και μετά. Τότε ο περίφημος καραγκιοζοπαίχτης Μίμαρος δίνει την ελληνική μορφή στον Καραγκιόζη με νέους ήρωες, αντιπροσωπευτικούς της ελληνικής κοινωνίας και με τα πρώτα ηρωικά έργα.

Τέλος, η τρίτη περίοδος είναι από το 1915 έως το 1940 και αποτελεί την περίοδο της μεγάλης δημιουργίας αλλά και της παρακμής, λόγω του πολέμου. Φιγούρες, σκηνικά και εργαλεία για την παράσταση παίρνουν την τελική τους μορφή, κάποια από τα οποία διατηρούνται μέχρι σήμερα. Από το 1924 και έπειτα δημιουργούνται κωμωδίες του Καραγκιόζη που τυπώνονται σε φυλλάδια. Επίσης κάνουν την εμφάνιση τους μεγάλοι καραγκιοζοπαίχτες, όπως ο Αντώνης Μόλλας, ο Ξάνθος, ο Μανωλόπουλος και ο Μάνος, στους οποίους θα αναφερθούμε παρακάτω.

Η παρουσία του Καραγκιόζη ήταν πολύ σημαντική για τους Έλληνες της εποχής, οι οποίοι ζούσαν δύσκολες καταστάσεις πολέμου, φτώχειας και ανασυγκρότησης. Καθώς μάλιστα δεν είχαν ακόμα αναπτυχθεί τα άλλα θεάματα (θέατρο, κινηματογράφος, τηλεόραση κ.ά.), ο Καραγκιόζης διασκέδαζε τους Έλληνες με τα αστεία του και τους έκανε να ξεχνιούνται από τις δύσκολες κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες της εποχής. Ακόμη, μέσα από τα ιστορικά του έργα κατάφερε να τονώσει το πατριωτικό τους αίσθημα και να διδάξει ιστορία σε άτομα που δεν είχαν τη δυνατότητα να πάνε στο σχολείο. Για αυτό μπορεί να ειπωθεί πως ο Καραγκιόζης αποτελεί γνήσια θεατρική έκφραση της λαϊκής ψυχής, ενσάρκωση των πόθων και επιθυμιών της και είναι μια από τις κυριότερες μορφές παραδοσιακής λαϊκής τέχνης.

Ο Ευγένιος Σπαθάρης έλεγε για τον Καραγκιόζη: *«Ο Καραγκιόζης αντιπροσωπεύει τον απλό λαό και τα προβλήματά του. Κι ο λαός μας έχει πολύ βασανιστεί, ματώσει και καταπιεστεί... Κι ο Καραγκιόζης πάει κόντρα σε κάθε*

καταπίεση, στη μιζέρια και τη φτώχεια...Είναι φτωχός... Αλλά η φτώχεια δεν είναι κουσούρι. Κι αν πούμε την αιτία της φτώχειας θα πάμε αλλού...Τη φτώχεια τη δημιουργούν αυτοί που δε θέλουν το λαό ζύπνιο, που τον θέλουν απομονωμένο και αποβλακωμένο».

Δυστυχώς ο πόλεμος του 1940 και η Κατοχή λειτούργησαν αρνητικά για το θέατρο σκιών, καθώς την περίοδο εκείνη άρχισε η παρακμή του. Δεκαετίες αργότερα ο κόσμος στράφηκε σε νέα θεάματα που είχαν πλέον επικρατήσει, όπως ο κινηματογράφος, η τηλεόραση, το θέατρο. Προσπαθώντας να επιβιώσει, το θέατρο σκιών αξιοποίησε πολλά από αυτά τα θεάματα και εκμεταλλεύτηκε τα Νέα Μέσα με τους καραγκιοζοπαίχτες να ετοιμάζουν παραστάσεις για το ραδιόφωνο και την τηλεόραση. Σήμερα έχουν εφευρεθεί και άλλα τεχνολογικά επιτεύγματα που στοχεύουν στη διατήρησή του.

1.3. Τούρκικο και ελληνικό θέατρο σκιών

Η Κ. Μυστακίδου σημειώνει ότι η καταγωγή του ελληνικού Καραγκιόζη συνδέεται με το τουρκικό θέατρο σκιών (Μυστακίδου, 1998), καθώς στιχομυθίες που υπάρχουν στα τούρκικα έργα εντοπίζονται σχεδόν αυτούσιες και στα ελληνικά, δένοντας την πλοκή του έργου. Επιπλέον, μπορεί να ειπωθεί ότι, εκτός από την πλοκή και κάποιους συγκεκριμένους στίχους, ομοιότητες συναντώνται και στους χαρακτήρες. Για παράδειγμα, ο ελληνικός Μπαρμπαγιώργος διαθέτει στοιχεία που ταιριάζουν με διαφορετικά χαρακτηριστικά ηρώων του τούρκικου Καραγκιόζη. Η φιγούρα του μοιάζει θεαματικά με αυτή του Τούρκου ή του Μπαμπά Χιμέτ (χωρικός που μιλά για την αγαπημένη του), ο μονόλογός του για τη φορεσιά του είναι πανομοιότυπη με αυτή του Τιρυάκι και η γενικότερη συμπεριφορά του είναι ίδια με του Σαρχός.

Πέρα από τις ομοιότητες μεταξύ των δυο χωρών διακρίνονται και διαφορές. Μια από αυτές είναι ότι τα τούρκικα έργα ακολουθούν συγκεκριμένα κείμενα, τα οποία είναι αυστηρά και αναλλοίωτα, εν αντιθέσει με τα ελληνικά τα οποία είναι αυθόρμητα και τροποποιούνται ανάλογα με το κοινό και τον Καραγκιοζοπαίχτη, μεταξύ των οποίων υπάρχει ιδιαίτερη αλληλεπίδραση. Η αλληλεπίδραση αυτή είναι που φέρνει στην επιφάνεια έργα ηρωικά και ιστορικά που καθρεπτίζουν κάθε εποχή. Τα ελληνικά έργα θεάτρου σκιών σχετίζονται με την καθημερινότητα, η οποία μπορεί να μεταβάλλεται, γι' αυτό και κάθε παράσταση είναι ξεχωριστή.

Επιπλέον, οι ελληνικές φιγούρες διαφέρουν από αυτές των Τούρκων, καθώς είναι μεγαλύτερες και ανάλογες με το μέγεθος της ελληνικής σκηής, καλοφτιαγμένες από χαρτόνι, δέρμα ή πλαστικό. Τέλος, ο ελληνικός Καραγκιόζης είναι ντυμένος φτωχικά και ξυπόλυτος, ανάλογος με την ελληνική κοινωνία εκείνης της εποχής, ενώ ο τούρκικος, ως άνθρωπος του σεραγιού, είναι ντυμένος αρχοντικά και με παπούτσια.

1.4. Ο Καραγκιοζοπαίχτης

Η παράσταση του θεάτρου σκιών πραγματοποιούνταν χάρη στον καραγκιοζοπαίχτη, έναν χαρισματικό άνθρωπο που συγκέντρωνε στο πρόσωπό του πολλές ιδιότητες ταυτόχρονα, όπως του συγγραφέα, του σκηνοθέτη, του ηθοποιού, του τραγουδιστή, του σκηνογράφου, του χορογράφου και του ζωγράφου (Ιωάννου, 2009). Με άλλα λόγια ήταν (και είναι) αυτός που κινούσε τις φιγούρες πίσω από τον μπερντέ, που τις έδινε φωνή, συναίσθημα, ύφος και ρυθμό και πολλές φορές και ο ζωγράφος και δημιουργός τους. Και αυτό το έκανε για κάθε μια φιγούρα ξεχωριστά.

Όταν έκαναν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους οι καραγκιοζοπαίχτες, ήταν στο μεγαλύτερο μέρος τους περιπλανώμενοι βιοπαλαιστές, περιφρονημένοι από την κοινωνία της εποχής τους ή και από τις οικογένειές τους. Ήταν αυτοδίδακτοι καλλιτέχνες ή μάθαιναν την τέχνη από κάποιον μεγαλύτερο καραγκιοζοπαίχτη. Χωρίς να έχουν γραμμένο το σενάριο της παράστασης, αλλά μέσα από την προφορική παράδοση, από στόμα σε στόμα, η υπόθεση και η ραχοκοκαλιά της παράστασης μεταφέρεται από τις παλαιότερες γενιές Καραγκιοζοπαιχτών στις καινούργιες.

Ο καραγκιοζοπαίχτης ακολουθεί μια ιδιαίτερη πρακτική που υπάγεται σε ξεχωριστούς κανόνες. Η τέχνη του αναπτύσσεται προφορικά και για αυτό το λόγο παίζει πολύ σημαντικό ρόλο ο καραγκιοζοπαίχτης να έχει καλή μνήμη και να βασίζεται στην επανάληψη και τον αυτοσχεδιασμό. Μέσα από τη συνήθεια, τη χρήση και την ακοή, καταφέρνει να αφομοιώνει το λόγο του και όχι να τον απομνημονεύει το λόγο. Χρησιμοποιεί θέματα στα έργα του που να ακολουθούν κάποια διάταξη και να έχουν μια ανοιχτή και ελαστική δομή, γνωστούς μύθους με πολλές εκδοχές και παραλλαγές. Ωστόσο, το υλικό του καραγκιοζοπαίχτη δεν μένει πάντοτε το ίδιο, αλλά μεταβάλλεται, ανάλογα με τις ανάγκες της επικαιρότητας. Επίσης, λόγω του χαρακτήρα των παραστάσεων, κρίνεται ο αυτοσχεδιασμός, ο οποίος συνδέεται πάντα με το κοινό, τις αντιδράσεις του και τη συμμετοχή του. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η ανανέωση

του παραδοσιακού λόγου. Με την επανάληψη και τη στερεοτυπία υφίσταται και η προσωπική ανασύνθεση, που αποτελεί βασικό γνώρισμα της προφορικής παράδοσης.

Με βάση την τεχντροπία και το προσωπικό στοιχείο των πρώτων караγκιοζοπαιχτών δημιουργήθηκαν τρεις σχολές, τρία «παιζίματα»: του Μίμαρου, με την πατρινή προφορά και καλαμπούρια, του Ρούλια με τη ρουμελιώτικη και του Μέμου με τη θεσσαλιώτικη προφορά (Σπαθάρης, 1992). Παρακάτω αναφέρονται αναλυτικά οι σπουδαιότεροι караγκιοζοπαίχτες.

Γνωστοί Караγκιοζοπαίχτες

Δυστυχώς για τους караγκιοζοπαίχτες πριν το 1880 δεν υπάρχουν επαρκείς πληροφορίες και στοιχεία, καθώς δεν υπήρχε κάποιος που να τα καταγράψει. Ένα από τα πρώτα ονόματα που γνωρίζουμε είναι αυτό του Γιάννη Βραχάλη ή Μπραχάλη που, όπως προαναφέρθηκε, μύθοι τον θέλουν να είναι αυτός έφερε το θέατρο σκιών από την Τουρκία στην επαναστατημένη Ελλάδα. Ο Γιάννης Βραχάλης είχε καταγωγή από την Καλαμάτα, αλλά ζούσε στην Κωνσταντινούπολη. Όταν εγκαταστάθηκε μόνιμα στον Πειραιά, γύρω στο 1850 με 1860, έπαιξε τις πρώτες του παραστάσεις ελληνικού θεάτρου σκιών σε μια πολύ μικρή οθόνη, σε ένα καφενείο και έτσι μετέτρεψε τον Πειραιά στην «Ακρόπολη» του ελληνικού Караγκιόζη (Καϊμης, 1990).

Το πέρασμα και η μεταφορά του Караγκιόζη από την τούρκικη στην ελληνική σκηνή συνέχισε ο πατρινός ψάλτης Δημήτριος Σαρδούνης, γνωστός με το ψευδώνυμο «Μίμαρος», όταν γύρω στο 1890 αποφάσισε να αφήσει τη βυζαντινή μουσική και να αφοσιωθεί στην τέχνη του θεάτρου σκιών. Στην απόφαση αυτή βρήκε αντίθετους την εκκλησία, την κοινωνία, αλλά και την ίδια την οικογένειά του. Ωστόσο, οι λαϊκοί άνθρωποι ήρθαν κοντά του, του συμπαραστάθηκαν και τον ενθάρρυναν στο εγχείρημά του (Χριστόπουλος, 2002).

Ο Μίμαρος ήταν μορφωμένος και έφερε ριζικές αλλαγές στις παραστάσεις του Караγκιόζη, κάνοντάς τον θέαμα για όλη την οικογένεια. Του έδωσε την ελληνική του μορφή, τροποποιώντας τα θέματα, τους διαλόγους αλλά και την τεχνική του παιχνιδιού. Εξέλιξε την θεματολογία του θεάτρου σκιών με ιστορικά και ηρωικά έργα από την ελληνική ιστορία (αρχαία Ελλάδα, Επανάσταση του 1821) και την κοινωνική ζωή της εποχής, τα οποία ανταποκρίνονταν στο λαϊκό αίσθημα. Έτσι, δημιούργησε νέους χαρακτήρες και κατασκεύασε σκαλιστές φιγούρες από χαρτόνι αντί για τον τενεκέ, όπως του «σιορ Διονύσιου», του «Μπαρμπαγιώργη» και του «Μορφονιού», μάκρυνε το ένα από τα χέρια του Караγκιόζη και του έβαλε καμπούρα. Παράλληλα,

μεγάλωσε το μήκος της σκηνής, έφτιαξε νέα σκηνικά εμπνευσμένα από την φύση (βουνά, δέντρα, σπηλιά, φάρο). Τέλος, καθιέρωσε τη «σκηνογραφία» του πανιού, με την καλύβα του Καραγκιόζη από τη μια πλευρά, ως σύμβολο της φτώχειας, και το σεράι του Πασά από την άλλη, σύμβολο του πλούτου και της δύναμης (Χριστόπουλος, 2002).

Το έργο του συνέχισαν οι τρεις βοηθοί και μαθητές του, Γιάννης Ρούλιας, Μέμος Χριστοδούλου και Θόδωρος Θεοδωρέλλος.

Ο Γιάννης Ρούλιας καταγόταν από την Αμφιλοχία και θεωρείται ένας από τους σπουδαιότερους Καραγκιοζοπαίχτες που έδρασαν στα τέλη του 19^{ου} μέχρι τις αρχές του 20ου αιώνα. Το έργο του έλαβε δράση τα πρώτα του χρόνια στην περιοχή της Αιτωλοακαρνανίας και γενικότερα στην δυτική Ελλάδα, μάλιστα ως μαθητής και συνεργάτης του Δημήτριου Σαρδούνη (Μίμαρου). Η καλλιτεχνική του καριέρα συνεχίστηκε με μεγάλη επιτυχία στην Αθήνα, όπου (σύμφωνα με την έρευνα του Θεόδωρου Χατζηπανταζή) διέπρεψε με τις ηρωικές παραστάσεις του και γενικότερα με την κουλτούρα της ηπειρώτικης παράδοσης, την οποία μετέφερε στην πρωτεύουσα. Έχοντας ως ορμητήριό του το θεατράκι του στην οδό Σταδίου, ήταν ασύγκριτος «σε κύρος και δημοτικότητα» κατά τη δεκαετία του 1890, επιβάλλοντας τα ηρωικά έργα και τη φιγούρα του Μπαρμπαγιώργου της οποίας θεωρείται ο βασικός εμπνευστής. Ίδρυσε τη «σχολή της Ρούμελης» και ήταν διασκεδαστής των λαϊκών στρωμάτων. Σπουδαία ονόματα καραγκιοζοπαιχτών ήταν μαθητές του, όπως ο Αντώνης Μόλλας και ο Ανδρέας Αγιομαυρίτης. Το όνομα και το έργο του ήταν πολύ σημαντικά για την ανάπτυξη του θεάτρου σκιών. Μάλιστα σύμφωνα με τον Καϊμη: *«Αναφέρουμε ένα επεισόδιο που μας το διηγήθηκε, σ' ένα χωριό της Αρκαδίας, ο Μήτσος Βασιλιώτης. Στα 1898, βρίσκεται στην Κηφισιά, τόπο παραθερισμού της υψηλής αριστοκρατίας, όχι πολύ μακριά από την Αθήνα, όπου ο Ρούλιας είχε το θέατρο σκιών του. Ένα βράδυ, ενώ παιζόταν ένα ηρωικό έργο, βλέπουμε με έκπληξη το κοινό να εγκαταλείπει την παράσταση, που έδινε ένας θίασος Όπερας απέναντι από την παράγκα του Ρούλια, και να συρρέουν πολυάριθμοι για να παρακολουθήσουν με ενδιαφέρον και μέχρι το τέλος, το έργο που παιζόταν απ' τον Ρούλια. Αυτό ήταν, τόσο για τον Ρούλια όσο και για το θεατρό του, πραγματική αποθέωση»* (Καϊμης, 1990).

Ο Μέμος ή Δημήτριος Χριστοδούλου είχε καταγωγή από το Αιτωλικό του Μεσολογγίου και στην αρχή ήταν και αυτός βοηθός του Μίμαρου (Μπίρης, 1952). Θεωρήθηκε «θεμελιωτής» της ηπειρωτικής παράδοσης στην Θεσσαλία και την Μακεδονία. Κατά το τέλος του 19^{ου} αιώνα κάνει μια στάση στην Αθήνα, όπου

συνεργάζεται με τον Γιάννη Ρούλια και από εκεί, τον 20^ο αιώνα, μετακινείται στην περιοχή της Θεσσαλίας και στην πόλη του Βόλου ξεκινά μια πλούσια καλλιτεχνική δραστηριότητα. Σύμφωνα με τον Δημήτρη Μόλλα, ο Μέμος ανήκει στους λεγόμενους «μυθιστορικούς караγκιοζοπαίχτες».

Η ίδρυση του Σωματείου Ελλήνων Καραγκιοζοπαιχτών το 1924, αποτέλεσε σημαντικό παράγοντα για τη διατήρηση και τη συνέχεια αυτής της τέχνης. Το Σωματείο αποτελούνταν από 120 μέλη, μαθητές του Μίμαρου, του Ρούλια και του Μέμου. Ιδρυτές του ήταν οι γνωστοί καλλιτέχνες του θεάτρου σκιών, Σωτήρης Σπαθάρης και Αντώνιος Μόλλας και από τους πιο γνωστούς караγκιοζοπαίχτες και μέλη του Σωματείου ήταν οι: Ανδρέας Αγιομαυρίτης, Γιάννης Μώρος, Μάρκος Ξανθάκης ή Ξάνθος, Κώστας Νταμαδάκης, Χρήστος Χαρίδημος, Παναγιώτης Μιχόπουλος, Γιάννης Παπούλιας, Σπύρος Κούζαρος, Βασίλης Αγαπητός, Ντίνος Θεοδωρόπουλος, Βασίλης Αγαπητός, Βασίλαρος, Γιάννης Πρεβεζάνος, Λευτέρης Κελαρινόπουλος, Μήτσος Μανωλόπουλος και πολλοί ακόμα που συνέβαλαν με τα δικά τους έργα και το δικό τους προσωπικό ύφος και στυλ στην ανάπτυξη του ελληνικού Καραγκιόζι.

Ο Καραγκιόζης λοιπόν, είναι προϊόν πολιτισμού ακουστικού και μνημονικού. Πάνω στη σκηνή ο Καραγκιοζοπαίχτης με τις προσωπικές του προσθήκες καταφέρνει να γίνεται επίκαιρος και να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της κάθε εποχής και κοινωνίας. Ο κάθε караγκιοζοπαίχτης είναι φορέας και μεταδότης μιας μακρόχρονης παράδοσης, που διαδίδεται με τρόπο προφορικό, από στόμα σε στόμα. Ο Καραγκιόζης δε γράφεται, «λέγεται». Είναι τέχνη χωρίς θεωρία. Ο Σωτήρης Σπαθάρης έλεγε χαρακτηριστικά: *«Ούτε εγώ, ούτε κανένας караγκιοζοπαίχτης διαβάζει. Τις παραστάσεις τις ξέρουμε απόζω, όπως οι παραμυθάδες ξέρουνε τα παραμύθια τους. Δύο παραστάσεις του ίδιου έργου μπορεί να έχουν διαφορετικά λόγια και καλαμπούρια, αλλά το νόημα μένει το ίδιο. Άσε που πώς θα παίζαμε διαβαστά την παράσταση, που όλοι οι παλιοί караγκιοζοπαίχτες είμαστε αγράμματοι, μόλις που ξέρουμε να βάζουμε την υπογραφή μας»*.

1.5. Ήρωες του θεάτρου σκιών

Οι δημιουργοί του ελληνικού Καραγκιόζι, γύρω στο 1900 προσπάθησαν να αποβάλλουν κάθε ξένο στοιχείο που τον χαρακτήριζε, αντικαθιστώντας πρόσωπα και ρεπερτόριο των παραστάσεων. Πέρα από τις βασικούς ήρωες, κάθε караγκιοζοπαίχτης επινοούσε νέες φιγούρες που εξυπηρετούσαν τη ροή και την πλοκή του έργου του και

αυτό είχε ως αποτέλεσμα να υπάρχουν πολλοί χαρακτήρες και φιγούρες που εμφανίζονται στα έργα του θεάτρου σκιών. Οι σημαντικότερες από αυτές, ο χαρακτήρας της καθεμίας και το τι αυτές αντιπροσωπεύουν αναλύονται παρακάτω, σύμφωνα με τον Ευγένιο Σπαθάρη:

- Καραγκιόζης: είναι ο κύριος πρωταγωνιστής του θεάτρου σκιών. Ιδανικός τύπος του φτωχού Έλληνα, με διάθεση να ανακατεύεται σε όλα, αφού βρίσκεται μονίμως χωρίς χρήματα. Είναι πονηρός και τεμπέλης, καμιά φορά γίνεται καυστικός με τα αστεία του, αλλά στο βάθος είναι αγαθός και καλόκαρδος. Τον ενδιαφέρει κάθε τι που γίνεται γύρω του, όλους τους πειράζει και τους κοροϊδεύει, αλλά το ίδιο κάνει και με τον εαυτό του.
Όσον αφορά στη μορφολογία του, έχει κάποιες ιδιαιτερότητες, όπως ο χέρι του που είναι εξαιρετικά ευκίνητο και υπερβολικά μακρύ και τον βοηθά να ξύνει την πλάτη του και το κεφάλι του και να χειρονομεί. Όποτε βρίσκει ευκαιρία δέρνει το Μορφονιό που είναι πιο αδύναμος από αυτόν ή τον Χατζηαβάτη, όμως από το μπαρμπα-Γιώργο τρώει ο ίδιος ξύλο. Είναι ευφυολόγος, ετοιμόλογος και αστείος, χωρίς να γίνεται γελοίος. Ο Καραγκιόζης αποτελεί ένα κωμικό πρόσωπο, που ενώ κουβαλάει πόνο και δυστυχία, τα αντιμετωπίζει με γέλιο και αισιοδοξία.
- Αγλαΐα: είναι η γυναίκα του Καραγκιόζη και εκπροσωπεί το χαρακτήρα της φτωχής Ελληνίδας νοικοκυράς που για να βοηθήσει την οικογένειά της εργάζεται σε σπίτια ευκατάστατων οικογενειών.
- Κολλητήρια: πρόκειται για τους τρεις γιους του Καραγκιόζη, τον Κολλητήρη, τον Κοπρίτη και τον Μιρικόγγο. Ο Κολλητήρης έχει τον ίδιο χαρακτήρα με τον πατέρα του και είναι πολύ γοητευτικός και διασκεδαστικός ήρωας.
- Βεζυροπούλα: είναι η κόρη του Πασά, πολύ όμορφη νεαρή κοπέλα. Καλομαθημένη στα πλούτη, δείχνει να σέβεται και να υπακούει τον πατέρα της, όμως πάντοτε καταφέρνει να πετυχαίνει αυτό που επιδιώκει.
- Χατζηαβάτης: ο τύπος του ραγιά που ζει ακόμα με την ανάμνηση της τουρκοκρατίας. Είναι πονηρός, ανήσυχος για όλα, αδύνατος, δειλός και κόλακας, κυρίως απέναντι στους ισχυρούς και τους έχοντες εξουσία. Είναι αδύναμος χαρακτήρας και πρόθυμος για παρανομίες. Από την άλλη πλευρά, εκπροσωπεί τον τύπο του βιοπαλαιστή αστού και εργάζεται ως τελάλης, μεσίτης και ταχυδρόμος που εκτελεί παραγγελίες του μπέη και του πασά. Παρόλα αυτά προβάλλει το προφίλ

του ευγενικού, αξιοπρεπή και αξιόπιστου άνδρα, οικογενειάρχη και μορφωμένου κοινωνικά, γνωρίζοντας καλύτερα τον κόσμο από τον Καραγκιόζη και φροντίζοντας πάντα να τον δασκαλεύει.

- Μπέης: αντιπροσωπεύει τον εύπορο αστό και άνθρωπο της ανώτερης κοινωνικής τάξης. Είναι καλός οικογενειάρχης, ηθικός και συνήθως δίνει παραγγελίες στον Χατζηαβάτη για διάφορες υποθέσεις του, χρησιμοποιώντας τον σαν τελάλη ή μεσίτη και συμβάλλοντας στην πλοκή της υπόθεσης.
- Νιόνιος ή Σιορ Διόνυσος: κατάγεται από τη Ζάκυνθο και αντανακλά τον τύπο του ξεπεσμένου αριστοκράτη ή απλά του φαντασιόπληκτου που πιστεύει πως κατάγεται από αρχοντική και πλούσια οικογένεια. Είναι πάντα καλοντυμένος, με ένα ψηλό καπέλο, αξιοπρεπής, πολιτισμένος, αγαθός, καθώς παρασύρεται εύκολα στις κατεργαριές του φίλου του, Καραγκιόζη και με εξαιρετικά γρήγορη ομιλία, χαρακτηριστικό του τόπου του.
- Εβραίος: ονομάζεται Σολομών ή Σολωμός, όπως τον αποκαλεί ο Καραγκιόζης. Εργάζεται ως έμπορος της πόλης της Θεσσαλονίκης. Είναι αρκετά πλούσιος, πολύ τσιγγούνης, πονηρός και δειλός. Προκαλεί γέλιο στους θεατές, γιατί είναι δεμένος σε δυο μεριές και όταν χορεύει κουνιέται η μέση και το κεφάλι του.
- Μορφονιός: ο «Μορφονιός» σημαίνει όμορφο αγόρι και τον φωνάζουν έτσι επειδή είναι καλοαναθρεμένος. Το όνομά του είναι Ζαχαρίας. Είναι νάνος με πελώριο κεφάλι και μακριά μύτη, με την οποία και μιλάει. Είναι λιγόψυχος, και κάθε φορά που τον φοβερίζει ο Καραγκιόζης λιποθυμάει.
- Μπάρμπα- Γιώργος: είναι ο θείος του Καραγκιόζη, κάτι για το οποίο καμαρώνει, και εκπροσωπεί τον βουνίσιο Έλληνα, που κατάγεται από τη Ρούμελη και ο χαρακτήρας του παρέμεινε αδιάφθορος μέσα στο πέρασμα του χρόνου. Είναι τύπος αγαθός, ηθικός και δυνατός, που δίνει την προστασία του στον ανιψιό του.
- Σταύρακας: αποτελεί τη φιγούρα του μάγκα και του ψευτοπαλληκαρά, που είναι περήφανος για τον εαυτό του αλλά συνέχεια τρώει ξύλο. Ονομάζεται Σταυράκης Τζίμης.
- Πασάς: εκπροσωπεί την τούρκικη εξουσία και τις αρχές και την επισημότητά του την εκδηλώνει με το σοβαρό και αυστηρό ύφος του. Είναι σοφός και επιβλητικός, με πλούσιο ντύσιμο. Δεν εμφανίζεται ποτέ να τραγουδάει στις παραστάσεις όπως οι υπόλοιποι χαρακτήρες.

- Βεληγκέκας: έχει ρόλο φρουρού και αντιπροσωπεύει την εκτελεστική εξουσία της δημόσιας τάξης. Είναι τουρκαλβανός στην καταγωγή, απολίτιστος και κουτός, δε μιλά καλά ελληνικά και χρησιμοποιεί ανάμικτες αρβανίτικες και τούρκικες εκφράσεις.

1.6. Το θέατρο σκιών και ο λαϊκός πολιτισμός

Σύμφωνα με τον Νικόλαο Πολίτη, ιδρυτή της επίσημης ελληνικής λαογραφίας, αντικείμενο μελέτης της λαογραφίας είναι οι πράξεις του βίου και μάλιστα οι «κατά παράδοσιν» και όχι αυτές που «οφείλονται εις την ανατροφήν και την μόρφωσιν». Με αυτόν τον ορισμό μπορεί να συνδεθεί ο αγγλικός όρος «folklore», ο οποίος καθιερώθηκε διεθνώς και αναφέρεται σε αυτό που γνωρίζει ο λαός, αυτό που πιστεύει, λέει και πράττει κατά παράδοση (Κυριακίδου – Νέστορος 1997:149). Από την άλλη, υπάρχει και ο όρος «Volkskunde (λαογνωσία)», τον οποίο προτιμά η γερμανική λαογραφία και σημαίνει αυτό που εμείς γνωρίζουμε για το λαό και όχι αυτό που γνωρίζει ο λαός (Κυριακίδου – Νέστορος 1997: 149).

Όσον αφορά το θέατρο σκιών και τη σύνδεσή του με τον λαϊκό πολιτισμό, ο Καραγκιόζης πέρα από το να ψυχαγωγεί και να διασκεδάζει, δημιουργεί παράδοση, είναι η θεατρική δημιουργία του ελληνικού λαϊκού πολιτισμού. Για την απόδοση αυτής της τόσο περίτεχνης και βαθιάς τέχνης συνεργάζονται αρμονικά τέσσερις μορφές λαϊκής τέχνης: ο λόγος, η μουσική, η όρχηση και η λαϊκή ζωγραφική, αποτυπώνοντας στον μπερντέ την ελληνική ψυχή.

Απαλλαγμένος από την αισχύτητα και το χυδαίο ανατολίτικο στοιχείο, ο Καραγκιόζης, ως κωμικός ήρωας στην ελληνική αντίληψη, «*απηχεί βασικά θέματα της λαϊκής μυθιστορίας της νεότερης Ελλάδας και την αισθητική του λαϊκού πολιτισμού πολύ περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη θεατρική μορφή*» (Πούχνερ, 1988). Πολλά από τα έργα του πραγματεύονται θέματα ιστορικά ή ηρωικά παρμένα από τα χρόνια της Τουρκοκρατίας και τους αγώνες για απελευθέρωση, με κύριους πρωταγωνιστές τους τον καπετάν Γκρη, τον Αθανάσιο Διάκο, τον Μάρκο Μπότσαρη, τον Κωτσαντώνη και τον Θεόδωρο Κολοκοτρώνη (Μερακλής, 2004).

Επιπλέον, είναι σημαντικό να αναφερθεί ο υψηλός βαθμός ψυχικής ικανοποίησης και συναισθηματικής συμμετοχής που προσφέρει στο κοινό του ο Καραγκιόζης. Κατά τη διάρκεια της παράστασης δημιουργείται μια σειρά δράσεων και αντιδράσεων ανάμεσα στη σκηνή και το κοινό που συντελούν στην εξέλιξη και την

ενότητα της θεατρικής διαδικασίας. Το κοινό παρακολουθεί, ελέγχει και καθοδηγεί τη δουλειά του караγκιοζοπαίχτη (Μερακλής, 2004). Είναι, μάλιστα, και ο τελικός δημιουργός του έργου που του προσφέρεται, καθώς με τη δική του πρωτοβουλία δηλώνει τις απαιτήσεις ή τις προτιμήσεις του, χωρίς να χρειάζεται μεσολαβητές. Σύμφωνα με τον Πούχνερ, το κοινό συν-δημιουργεί κατά βάθος την παράσταση κι ο караγκιοζοπαίχτης καθίσταται «εκτελεστής της ομαδικής βούλησης». Αυτή η συνεργασία μεταξύ κοινού και караγκιοζοπαίχτη κατοχυρώνει τη λαϊκότητα του μπερντέ.

Επομένως, ο Καραγκιόζης αποτελεί μια μορφή επικοινωνίας που πραγματώνεται με την ενεργητική συνδρομή της ομάδας, είναι ο καρπός του διαλόγου που αναπτύσσεται ανάμεσα στους караγκιοζοπαίχτες και το κοινό τους. Είναι ένα έργο φτιαγμένο και δουλεμένο ομαδικά, από πολλούς ανθρώπους, από τον λαό, προσαρμοσμένο στις ανάγκες της πλειοψηφίας. Η τεχνολογία του είναι απλή και χωρίς να απαιτεί πολλά έξοδα. Συνήθως διαμορφώνεται στα επαρχιακά κέντρα και από εκεί μεταφέρεται και στις μεγαλύτερες πόλεις, προσδίδοντας το χαρακτήρα εορταστικής συνάθροισης και δίνοντας την ευκαιρία συνάντησης και επικοινωνίας. Γίνεται εργαλείο παραδοσιακής παιδείας και κοινωνικοποίησης, διαμορφώνοντας την πολιτισμική ταυτότητα του κοινού. Ο караγκιοζοπαίχτης εκφράζει συλλογικούς καημούς και αξίες και έτσι καταφέρνει και να τις συντηρεί. Αυτά όλα κάνουν τον Καραγκιόζη και γενικά την ομαδική λαϊκή δημιουργία να διαφέρει από τη μαζική κουλτούρα και έτσι, το θέατρο σκιών χαρακτηρίζεται ως λαϊκό θέατρο, το οποίο κατάφερε σε πολλές περιπτώσεις να υπερπηδήσει ακόμα και ταξικούς φραγμούς(Κιουρτσάκης, 1983).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Θέατρο σκιών και εκπαίδευση

2.1. Το θέατρο σκιών στο σχολείο

Μέχρι και τη δεκαετία του 1970, η επίσημη ελληνική εκπαιδευτική πολιτική έδειχνε αδιαφορία για την αξιοποίηση της τέχνης του θεάτρου σκιών στο σχολείο (Παμπούκης, 2006). Ωστόσο, τα πράγματα άλλαξαν στα επόμενα χρόνια, όταν το νεοελληνικό θέατρο σκιών άρχισε να απευθύνεται και στο παιδικό κοινό. Η εξέλιξη αυτή, μαζί με τη στροφή της ελληνικής εκπαίδευσης προς τη λαϊκή παράδοση, συντέλεσε στην εισαγωγή του Καραγκιόζη και του θεάτρου σκιών στο σύγχρονο ελληνικό σχολείο. Τέλος, μαζί με αυτές τις αλλαγές, τέθηκε πλέον επιτακτικά το ζήτημα για μια αποτελεσματικότερη αξιοποίηση του θεάτρου σκιών στην εκπαιδευτική διαδικασία ως αντικείμενο διδασκαλίας μέσα στα πλαίσια της ιστορικής, λαογραφικής και καλλιτεχνικής του διάστασης (Πατσάλης, 1998).

Σήμερα, το θέατρο στην Εκπαίδευση ως συστηματική Θεατρική αγωγή εξελίσσεται σε όλες τις βαθμίδες της, ακολουθώντας τη σπειροειδή ανέλιξη του Bruner (1986). Από τις πιο απλές μορφές του στις περισσότερο σύνθετες, το θέατρο σκιών δημιουργεί μια ισόρροπη σχέση ανάμεσα στην παιδαγωγική σκοπιμότητα και την καλλιτεχνική δημιουργία. Ενώ παλαιότερα, το θέατρο στην εκπαίδευση ήταν συνδεδεμένο με τις γιορτές και τις εκδηλώσεις του σχολείου, πλέον εντάσσεται στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα ως συστηματική αγωγή που στοχεύει από τη μια στη θεατρική διαπαιδαγώγηση, και από την άλλη στη χρήση του εφαρμοσμένου θεάτρου ως κοινωνικής δράσης που επιδιώκει τη μάθηση μέσω της πράξης.

Έτσι λοιπόν, τα παιδιά ενθαρρύνονται να παρακολουθήσουν ή να οργανώσουν παραστάσεις στις οποίες ο Καραγκιόζης αποτελεί τον κεντρικό ήρωα, σε οποιονδήποτε ρόλο του αναθέσουν οι ανήλικοι ή ενήλικοι καλλιτέχνες. Έτσι, μπορεί να συνοδεύει στις περιπέτειές τους γνωστούς ήρωες της μυθολογίας, όπως ο Θησέας, να μαζεύει σκουπίδια σε θάλασσες και ακτές σαν καλός οικολόγος ή να κάνει οποιοδήποτε άλλο επάγγελμα, ανάλογα με τις ανάγκες και τις επιθυμίες του σύγχρονου παιδιού και να αξιοποιηθεί σαν αφηγητής σε λογοτεχνικά έργα και παραμύθια (Φώτου 2006). Ταυτόχρονα δεν θα καταργηθεί το κωμικό στοιχείο του, αλλά αυτό θα ενυπάρχει στο περιεχόμενο των παραμυθιών που θα διηγείται (Καλλέργης 2003). Εκπαιδευτικοί και Καραγκιοζοπαίχτες επωφελούνται από αυτό το γεγονός, οι πρώτοι βρίσκοντας νέους

τρόπους προσέγγισης των μαθητών τους και οι δεύτεροι καταφέρνοντας να ζήσουν από την τέχνη τους.

Η παρουσία του Καραγκιόζη στην εκπαίδευση είναι έντονη και έχει αποδεδειγμένα παιδαγωγικά αποτελέσματα, αλλά παρόλα αυτά η συστηματική του είσοδος στο σχολείο δεν έχει οργανωθεί ακόμη από το Υπουργείο Παιδείας. Παρακάτω καταγράφονται κάποιες περιπτώσεις της παρουσίας και χρήσης του θεάτρου σκιών και του Καραγκιόζη στην εκπαιδευτική διαδικασία (Το ελληνικό θέατρο σκιών και το ζήτημα του σεναρίου [,http://www.asda.gr/hgianniris/senario.htm](http://www.asda.gr/hgianniris/senario.htm), ανακτήθηκε στις 19/04/2018):

- Με το θέατρο σκιών ασχολείται σχεδόν το σύνολο των ΑΕΙ που έχουν παιδαγωγικά τμήματα
- Το ελληνικό θέατρο σκιών απασχόλησε παλαιότερα άτομα από το πανεπιστήμιο του Χάρβαρντ, καθώς το 1969 ήρθαν στην Ελλάδα να μαγνητοφωνήσουν παραστάσεις και να κάνουν λήψη φωτογραφιών δημιουργώντας υλικό για έρευνα στο πανεπιστήμιο τους.
- Υπάρχουν διάφοροι φορείς που ασχολούνται με το Θέατρο Σκιών και διαθέτουν σχετικό με αυτό υλικό, όπως το «Πανελλήνιο δίκτυο για το θέατρο στην εκπαίδευση» (<http://www.theatroedu.gr/>), το ελληνικό Κέντρο Κουκλοθεάτρου (<https://www.unimahellas.org>) και το Ινστιτούτο Παιδαγωγικού Θεάτρου Θεάματος, «Θεατρομάθεια» (<http://www.theatromathia.gr/>). Επίσης, το Παιδικό Μουσείο διαθέτει ειδική μουσειοσκευή προς ενοικίαση (https://www.hcm.gr/museum_on_the_go).
- Από τον Ιανουάριο του 1996 λειτουργεί το Σπαθάρειο Μουσείο θεάτρου σκιών στο νεοκλασικό κτίριο της πλατείας Κασταλίας. Εκτός από αυτό υπάρχουν και άλλα μικρότερα τοπικά μουσεία σχετικά με τον Καραγκιόζη.
- Υπάρχει μικρός αριθμός από Παιδικά Εργαστήρια όπου νέοι καλλιτέχνες και/ή παιδαγωγοί ασχολούνται με τον Καραγκιόζη και το θέατρο σκιών.

Τέλος, το θέατρο σκιών έχει ενταχθεί και στα παρακάτω εγχειρίδια:

- «Εγχειρίδιο δραστηριοτήτων για νήπια», από το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων

- «Αναλυτικά προγράμματα για τα δημόσια σχολεία της κυπριακής δημοκρατίας», από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου Υπηρεσία Ανάπτυξης Προγραμμάτων
- «Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων», «Το δελφίνι» της Α΄ και Β΄ δημοτικού, από το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
- «Γλώσσα Α΄ δημοτικού», από το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Εκτός από τα παραπάνω, ενδιαφέρον παρουσιάζει η έρευνα του Πατσάλη(2011), που αφορά τις απόψεις των εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για τη θέση του Καραγκιόζη στο σχολείο. Με μεγάλη ομοφωνία και ποσοστό 95%, οι συμμετέχοντες στην έρευνα δήλωσαν ότι το θέατρο σκιών δύναται να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση. Όμως, πέρα από αυτήν την αναγνώριση, φαίνεται πως το θέατρο σκιών στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει παραμεληθεί λόγω της έντονης παρουσίας της τεχνολογίας (Πατσάλης, 2011).

2.2. Το θέατρο σκιών στην εκπαιδευτική διαδικασία

Όπως αναφέρθηκε, τις τελευταίες δεκαετίες έχει παρατηρηθεί ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το θέατρο σκιών, την ιστορία του, αλλά και τη διδακτική του αξιοποίηση, μέσα από την εισαγωγή αποσπασμάτων του σε σχολικά βιβλία, την υλοποίηση σχετικών προγραμμάτων, αλλά και μέσα από την παρακολούθηση παραστάσεων θεάτρου σκιών από τους μαθητές, μαγνητοσκοπημένων ή ζωντανών.

Η αξιοποίηση του κατά την εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να προσφέρει πολλά θετικά στοιχεία τόσο σε μαθητές όσο και εκπαιδευτικούς. Ένα από αυτά είναι ότι προωθεί την επικοινωνία και την ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων ανάμεσα σε εκπαιδευτικούς και παιδιά. Οι μαθητές κινητοποιούνται, ενισχύουν την αυτενέργειά τους και καλλιεργούν τα ταλέντα και τις κλίσεις τους μέσα από κατασκευές, τη συγγραφή σεναρίων και τη δραματοποίηση (Ανδρεάδης, 2000). Επιπλέον, στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του θεάτρου σκιών διακρίνονται η φαντασία, ο αυτοσχεδιασμός, η κίνηση, η μουσική, η εικόνα, ο ήχος και ο λόγος, τα οποία μπορούν να συμβάλουν στην ενεργοποίηση συναισθηματικών και γνωστικών διεργασιών, καθώς και την ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης. Με αυτό σχετίζεται η ίδια η σκιά που δημιουργεί την αίσθηση μιας νέας πλασματικής πραγματικότητας διαφορετική από αυτή των μικρών παιδιών (Αναγνωστόπουλος,

2003), που τους κάνει να συγχέουν το φανταστικό με το πραγματικό, το φως και τη σκιά, το χιούμορ και το δράμα. Η παρουσία αυτής της έντασης οδηγεί στην ενεργοποίηση της δημιουργικής σκέψης τους και φαίνεται πως είναι ένα στοιχείο που αντικατοπτρίζει τις δημιουργικές προσωπικότητες (Runcoc, 1993).

Ένας άλλος λόγος για τον οποίο το θέατρο σκιών μπορεί να αποτελέσει σημαντικό εργαλείο κατά την εκπαιδευτική διαδικασία είναι η διαχρονικότητα και η συγχρονία που το χαρακτηρίζουν, στοιχεία τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν μέσα από τα έργα του και να συντελέσουν στην καλλιέργεια διαπολιτισμικής συνείδησης σε μαθητές πολυπολιτισμικών τάξεων προσχολικής και σχολικής ηλικίας (Αγραφιώτης, Γαργαλιανός, Δημάση, 2013).

Πέρα από τα σχολικά εγχειρίδια και την παρακολούθηση παραστάσεων από σπουδαίους Έλληνες καραγκιοζοπαίχτες, ο Καραγκιόζης και το θέατρο σκιών μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενα διδασκαλίας μέσα από τη χρήση παιδαγωγικών μεθόδων. Κάποιες από αυτές αναλύονται παρακάτω.

2.3. Αξιοποίηση θεάτρου σκιών

Ο Καραγκιόζης και το θέατρο σκιών μπορούν να αξιοποιηθούν με ποικίλους τρόπους στην ελληνική εκπαίδευση. Μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενα διδασκαλίας και θεματικές ενότητες και αυτό δεν αφορά μόνο την παρουσία τους στα σχολικά εγχειρίδια, αλλά και στη χρήση παιδαγωγικών μεθόδων. Η πιο αντιπροσωπευτική από αυτές θεωρείται η μέθοδος Project, που με τα ιδιαίτερα παιδαγωγικά χαρακτηριστικά της καθιστά την τέχνη του θεάτρου σκιών ως ένα θεματικό αντικείμενο που μπορεί να μελετηθεί και να αξιοποιηθεί σε ένα ικανοποιητικό χρονικό διάστημα (από λίγες ώρες μέχρι και μια ολόκληρη σχολική χρονιά) (Ταρατόρη-Τσαλκατίδου, 2002). Ακόμη, το θέατρο σκιών μπορεί να αξιοποιηθεί και ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας στην τάξη, συντελώντας στη διευκόλυνση της επικοινωνιακής διαδικασίας ανάμεσα σε παιδιά και εκπαιδευτικούς και στην καλύτερη δυνατή προσέγγιση της γνώσης (Αγραφιώτης, Γαργαλιανός, Δημάση, 2013), καθώς και να χρησιμοποιηθεί ως οπτικοακουστικό μέσο διδασκαλίας, κατά τη διάρκεια της διδακτικής πράξης (Κανάκης, 1989: 90). Κλείνοντας, η πιο σημαντική παιδαγωγική μορφή που μπορεί να λάβει το θέατρο σκιών στο ελληνικό σχολείο, είναι αυτό να χρησιμοποιείται ως μέσο ψυχαγωγίας των μαθητών, με την

παρακολούθηση ζωντανών παραστάσεων τόσο μέσα στο χώρο του σχολείου, όσο και σε εξωτερικούς χώρους (Ιωάννου, 1995: 67-68).

Πέρα από τους παραπάνω τρόπους αξιοποίησης του Καραγκιόζη στο ελληνικό σχολείο, διακρίνεται ένας πιο σύγχρονος και πρωτότυπος τρόπος εισαγωγής του θεάτρου σκιών και του Καραγκιόζη στην διδακτική πράξη, που μπορεί να επιτευχθεί μέσα από την ψηφιακή απεικόνιση και δημιουργία του, με τη χρήση του κατάλληλου εκπαιδευτικού λογισμικού, όπως είναι το «Eshadow». Το συγκεκριμένο λογισμικό δίνει την δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακών παραστάσεων θεάτρου σκιών σε μικρούς και μεγάλους, με την ολοκλήρωση όλων των σταδίων που απαιτούνται (καταγραφής, διαμοιρασμού και παρακολούθησής τους). Η αναλυτική περιγραφή του συγκεκριμένου εργαλείου, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί και στην έρευνά μας, καθώς και των εκπαιδευτικών δράσεων στις οποίες έχει χρησιμοποιηθεί, θα γίνει στο επόμενο κεφάλαιο.

Το παιδαγωγικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται οι προαναφερθέντες τρόποι αξιοποίησης του Καραγκιόζη στη διδακτική πράξη αφορούν την οικοδόμηση της γνώσης με την ενεργή συμμετοχή του μαθητή, την ανάληψη από τη μεριά του δασκάλου ρόλου καθοδηγητή και εμπνευστή στη διαδικασία της μάθησης, το ομαδοσυνεργατικό διδακτικό μοντέλο και την αναπλαισίωση της σχολικής γνώσης. Σχετίζεται όχι μόνο με το περιεχόμενο της γνώσης (δηλωτική γνώση), αλλά και με τον τρόπο που αυτή «χτίζεται» σταδιακά μέσα από τη συνεργατικότητα των μελών της ομάδας (διαδικαστική γνώση).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. Το λογισμικό Eshadow

3.1. Χαρακτηριστικά και σκοποί λογισμικού

Το λογισμικό eShadow αναπτύχθηκε από το Εργαστήριο Διανεμημένων Πληροφοριακών Συστημάτων και Εφαρμογών Πολυμέσων του τμήματος ΗΜΜΥ του Πολυτεχνείου Κρήτης και αποτελεί μια εκσυγχρονισμένη εκδοχή του παραδοσιακού θεάτρου σκιών. Παρέχει ένα περιβάλλον ψηφιακής αφήγησης με ιδιαίτερα και πρωτότυπα χαρακτηριστικά. Μέσα από τη χρήση του eShadow δύναται να δημιουργηθεί μια παράσταση θεάτρου σκιών στον υπολογιστή, μια ψηφιακή παράσταση θεάτρου σκιών. Στόχος της ηλεκτρονικής εφαρμογής είναι να αποτελέσει ένα εργαλείο δημιουργικής έκφρασης αλλά και μάθησης και απευθύνεται σε μεγάλο εύρος ηλικιών (από παιδιά δημοτικού μέχρι γονείς και εκπαιδευτικούς).

Ως έναν σύγχρονο τρόπο ψηφιακής αφήγησης, ευχάριστο και ελκυστικό σε μαθητές και εκπαιδευτικούς, παρέχει έναν νέο τρόπο διδασκαλίας, διαφορετικό από αυτόν που ήθελε το μαθητή παθητικό δέκτη πληροφοριών, και επιπλέον δίνει νέες δυνατότητες στη διαδικασία μάθησης με τη βοήθεια της ζωντανής επικοινωνίας και συνεργασίας μέσω του διαδικτύου, όπως είναι η συνεργασία εξ' αποστάσεως, μειώνει τους χρόνους παραγωγής και ξυπνά το ενδιαφέρον των μαθητών για μια παραδοσιακή μορφή τέχνης.

Οι χρήστες του έχουν δυο πιθανούς τρόπους πρόσβασης. Ο ένας είναι μέσα από την εφαρμογή που μπορεί να εγκατασταθεί σε οποιοδήποτε υπολογιστή (desktop application) και ο άλλος τρόπος είναι η χρήση της εφαρμογής online, μέσω διαδικτύου (web application) (Χριστουλάκης, 2015). Έτσι, μια ακόμα δυνατότητα που προσφέρεται από το λογισμικό είναι η ζωντανή επικοινωνία και η συνεργασία εξ' αποστάσεως μέσω του διαδικτύου με άλλα άτομα ή ομάδες ατόμων, σχολικές τάξεις και άλλες κοινότητες.

Οι μαθητές μέσω του λογισμικού μπορούν να γνωρίσουν και να λάβουν περαιτέρω γνώσεις για το ίδιο το θέατρο σκιών, αλλά και να δημιουργήσουν το δικό τους σενάριο, διαλόγους, φιγούρες, σκηνικά και τελικά τη δική τους ολοκληρωμένη παράσταση. Οι ψηφιακές παραστάσεις που δημιουργούνται σχετίζονται με θέματα της καθημερινότητας, όπως η οικονομική κρίση, η προστασία του περιβάλλοντος και τα δημοτικά τραγούδια. Ακόμη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία όλων των

σχολικών μαθημάτων, όπως της Γλώσσας, των Μαθηματικών, της Ιστορίας, Πληροφορικής κτλ.

Πρόκειται για μια νέα μορφή ψηφιακής αφήγησης και ειδικότερα μια μορφή δραματοποιημένης ψηφιακής αφήγησης που εμπνέεται από την πλούσια παράδοση του θεάτρου σκιών. Για την πραγματοποίηση μια ψηφιακής παράστασης θα πρέπει να ακολουθηθούν τα ακόλουθα διακριτά στάδια, τα οποία εφαρμόζονται και στην ολοκλήρωση ενός οποιουδήποτε έργου: σενάριο, προ-παραγωγή, γυρίσματα, μετά-παραγωγή και διανομή. Αναλυτικά, το πρώτο στάδιο αφορά τη δημιουργία του σεναρίου ή την επιλογή ενός έτοιμου που μπορεί να διασκευαστεί. Έπειτα, στο στάδιο της προ-παραγωγής πραγματοποιείται η επιλογή ή/και δημιουργία φιγούρων και σκηνικών, εφόσον το επιθυμούμε, ο διαχωρισμός της ιστορίας σε σκηνές και ο λεπτομερής σχεδιασμός τους (προαιρετικά) μέσω «storyboards»(εικονογραφημένο σενάριο). Ακολουθούν τα "γυρίσματα" των σκηνών και η καταγραφή τους. Στο στάδιο της μετά-παραγωγής γίνεται η επεξεργασία των καταγραφών και των ηχογραφήσεων και αυτό τελειοποιείται με το μοντάζ για την παραγωγή της τελικής ψηφιακής ιστορίας. Το πέμπτο και τελευταίο στάδιο είναι η διανομή της ψηφιακής ιστορίας, που συνήθως γίνεται με ανάρτηση της παράστασης στην ηλεκτρονική ιστοσελίδα βίντεο «Youtube». Για την ολοκλήρωση του καθενός από τα πέντε στάδια απαιτούνται συγκεκριμένες διαδικασίες και εργαλεία Ελεύθερου Ανοιχτού Λογισμικού (ΕΛΛΑΚ), όπως είναι η επεξεργασία κειμένου, η επεξεργασία εικόνας, ήχου και βίντεο. Ωστόσο κατά την αξιοποίηση του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει ποιες από τις παραπάνω εργασίες θα αναθέσει στους μαθητές του, καθώς κάποια στάδια μπορούν να παραληφθούν (π.χ. συγγραφή σεναρίου).

Με λίγα λόγια, οι χρήστες δύνανται να δημιουργήσουν παραστάσεις μόνοι τους ή μαζί με άλλα άτομα, συνεργατικά, να φτιάξουν όσες σκηνές παράστασης επιθυμούν και αν θέλουν να τις ενώσουν δημιουργώντας μια παράσταση από καταγεγραμμένες σκηνές και να αποθηκεύσουν την παράστασή τους σε μορφή βίντεο.

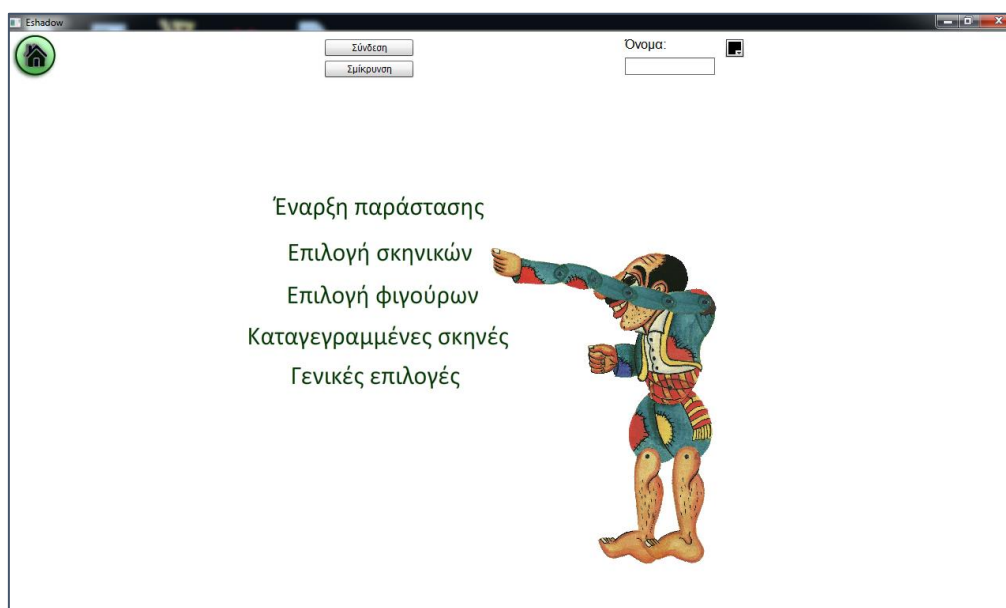
Συνεχίζοντας, ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά που προσδίδουν αυτή τη μοναδικότητα στο λογισμικό Eshadow είναι ο ρεαλισμός που αποδίδουν οι φιγούρες μέσα από την κίνησή τους. Οι κινήσεις τους είναι σχεδόν ίδιες με αυτές των παραδοσιακών φιγούρων που αποτελούνται από ενωμένα κομμάτια των μερών του σώματός τους. Όλες τους βασίζονται σε μια μηχανή φυσικής που μπορεί να παραστήσει φυσικές ιδιότητες του πραγματικού κόσμου (Χριστουλάκης, 2015).

Τέλος, αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι παρέχεται η δυνατότητα δημιουργίας φιγούρων του ψηφιακού θεάτρου σκιών είτε μέσα από μια ειδική εφαρμογή (eShadow editor) είτε με τη χρήση οποιουδήποτε άλλου λογισμικού επεξεργασίας εικόνων και ενσωμάτωσή τους στη βιβλιοθήκη φιγούρων του eShadow μαζί με τις ήδη υφιστάμενες ψηφιακές φιγούρες.

Το ψηφιακό θέατρο σκιών έρχεται να εμπλουτίσει την όλη διαδικασία με νέες δυνατότητες, να μειώσει τους χρόνους παραγωγής και να ξυπνήσει το ενδιαφέρον των μαθητών για μια παραδοσιακή μορφή τέχνης. Μέσω του λογισμικού eShadow οι μαθητές μπορούν να ασχοληθούν και πάλι με το θέατρο σκιών και με τη χρήση της τεχνολογίας να «παίξουν» και πάλι Καραγκιόζη, φτιάχνοντας τη δική τους παράσταση και καλλιεργώντας κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες.

3.2. Βήματα δημιουργίας παράστασης

Αφού εγκατασταθεί το λογισμικό στον ηλεκτρονικό υπολογιστή κατεβάζοντας τα απαραίτητα αρχεία από την επίσημη ιστοσελίδα του (<http://eshadow.gr/>), τότε με διπλό κλικ ανοίγουμε την εφαρμογή. Η αρχική σελίδα θα έχει την εξής μορφή:



Εικόνα 1. Αρχική σελίδα λογισμικού

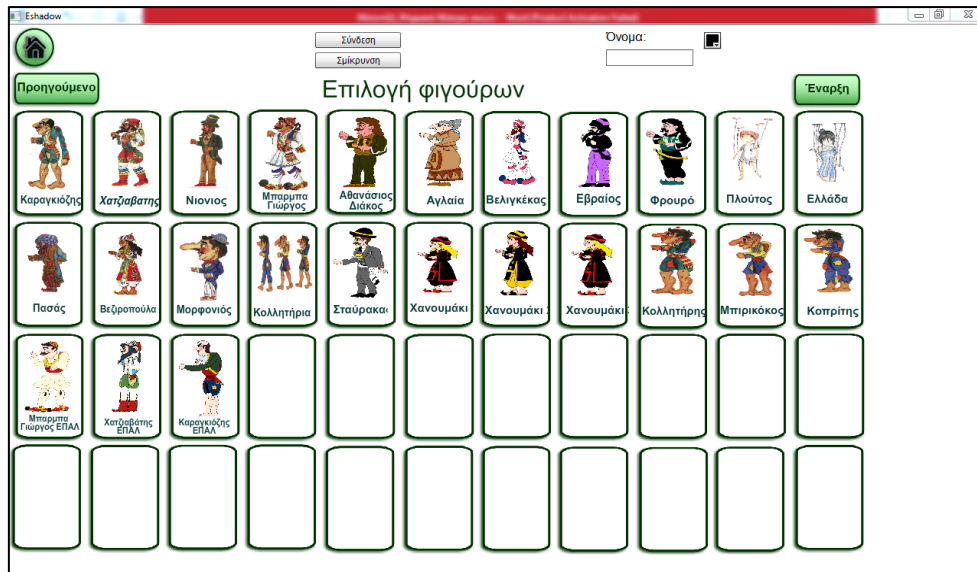
Όπως είναι εμφανές, υπάρχουν οι εξής πέντε επιλογές: «Έναρξη παράστασης», «Επιλογή σκηνικών», «Επιλογή φιγούρων», «Καταγεγραμμένες σκηνές» και «Γενικές επιλογές». Για να ξεκινήσουμε την επεξεργασία μιας σκηνής επιλέγουμε την «Επιλογή σκηνικών». Υπάρχουν ήδη έτοιμα σκηνικά τα οποία απεικονίζουν καθένα από τα

βασικά σκηνικά που υπάρχουν στις παραδοσιακές παραστάσεις του Καραγκιόζη (καλύβα Καραγκιόζη, εργοστάσιο, δάσος, παλάτι 1, παλάτι 2, παλάτι 3 κλπ.) και μπορούν να επιλεγούν (Εικόνα 2.). Ωστόσο, όπως προαναφέρθηκε, ιδίως για πιο έμπειρους χρήστες, υπάρχει η δυνατότητα για προσθήκη νέων. Το ίδιο ισχύει και για τις φιγούρες.



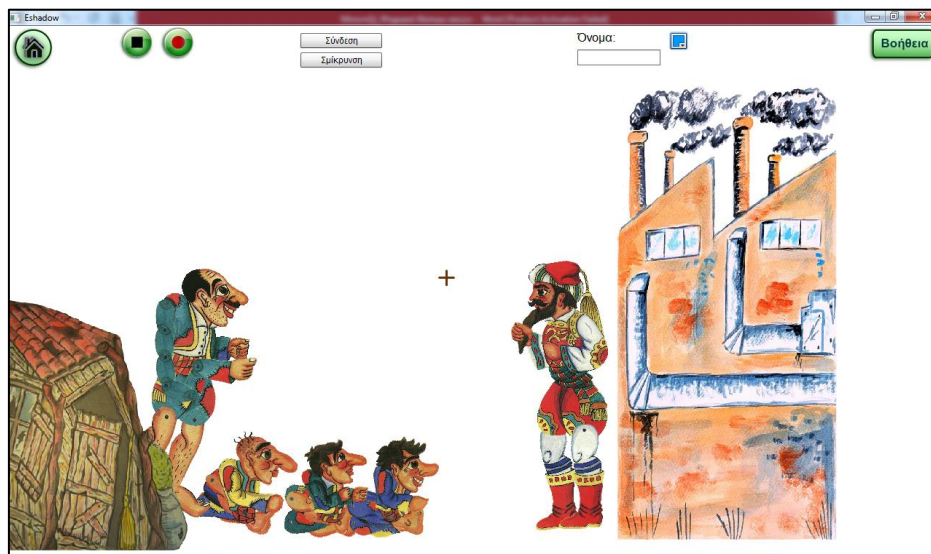
Εικόνα 2. Επιλογή σκηνικών λογισμικού

Μετά την επιλογή σκηνικών, χωρίς να χρειαστεί επιστροφή στο αρχικό μενού, με την επιλογή «επόμενο» που βρίσκεται πάνω δεξιά στην οθόνη, γίνεται αυτόματη αναφορά στην «Επιλογή φιγούρων». Εκεί είναι διαθέσιμοι όλοι οι κεντρικοί ήρωες παραδοσιακού θεάτρου σκιών (Εικόνα 3.). Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μέχρι 3 φιγούρες σε κάθε σκηνή.



Εικόνα 3. Επιλογή φιγούρων λογισμικού

Αφού ολοκληρωθεί και η επιλογή φιγούρων, τότε με κλικ στην επιλογή «Έναρξη» που βρίσκεται πάνω δεξιά, ο χρήστης μεταφέρεται στην κεντρική σκηνή με τα σκηνικά και τις φιγούρες που επέλεξε. Σε αυτό το σημείο μπορεί να κινήσει τις φιγούρες με τον τρόπο που θέλει, δίνοντας τους ζωή και φωνή. Όταν είναι έτοιμος να ξεκινήσει την καταγραφή κάνει κλικ στο κόκκινο κουμπί και μόλις τελειώσει πατάει το κουμπί με το τετράγωνο (stop). Αν επιθυμεί να αποθηκεύσει την σκηνή μπορεί να της δώσει ένα όνομα, διαφορετικά αυτή αποθηκεύεται με ένα τυχαίο όνομα. Τα δυο τελευταία βήματα μπορούν να επαναληφθούν όσες φορές χρειάζεται. Στην Εικόνα 4. απεικονίζεται η οθόνη του υπολογιστή πριν την έναρξη καταγραφής σκηνής με τυχαία σκηνικά και φιγούρες, ώστε να γίνουν κατανοητά τα παραπάνω βήματα.



Εικόνα 4. Έναρξη σκηνής

Στη συγκεκριμένη σκηνή έχουν επιλεγεί ως σκηνικά η καλύβα του Καραγκιόζη και το εργοστάσιο, και ως φιγούρες ο Καραγκιόζης, ο Χατζηαβάτης και τα Κολλητήρια. Όταν ο χρήστης ολοκληρώσει τις σκηνές που επιθυμεί τότε από το κεντρικό μενού μπορεί να βρει τις «καταγεγραμμένες σκηνές», να τις βάλει στη σειρά και να τις αναπαράγει.

Περαιτέρω χρήσιμες συμβουλές

- Για να γυρίσουν οι φιγούρες στην desktop έκδοση ο χρήστης θα πρέπει να κάνει δεξί κλικ του ποντικιού την ώρα που κουνάει την φιγούρα (κρατώντας το αριστερό κλικ πατημένο). Στην web έκδοση οι φιγούρες γυρίζουν με την ροδέλα του ποντικιού την ώρα που κουνιέται η φιγούρα (κρατώντας το αριστερό κλικ πατημένο).
- Για να δοθεί φωνή στις φιγούρες κατά την εγγραφή σκηνής, πρέπει να γίνει πρώτα η δοκιμή του μικροφώνου του υπολογιστή, διαφορετικά θα πρέπει να συνδεθεί ένα εξωτερικό μικρόφωνο.
- Για μια πιο επαγγελματική χρήση, θα πρέπει να επιλεγούν οι καταγεγραμμένες σκηνές και με την επιλογή «φόρτωση παράστασης» στην κάθε μια, εξάγεται η κάθε σκηνή σε μορφή βίντεο. Στο επάνω μενού στις «γενικές επιλογές» πρέπει να τσεκαριστεί η μοναδική επιλογή που υπάρχει «εξαγωγή βίντεο στη διάρκεια της αναπαραγωγής» και από κει και πέρα να γίνει αναπαραγωγή μία προς μία όλων των ενδιαφερόμενων σκηνών (χρειάζεται αρκετή ώρα). Στη συνέχεια στο φάκελο «My Documents» θα βρείτε τον φάκελο «EShadow», όπου υπάρχουν σε σχετικούς φακέλους τα βίντεο που εξήχθησαν καθώς και τα ηχητικά αρχεία. Με χρήση κάποιου προγράμματος όπως το Handbrake (<https://handbrake.fr>) μπορεί να μετατραπεί το αρχείο βίντεο σε mp4 έτσι ώστε να με τη βοήθεια ενός προγράμματος επεξεργασίας βίντεο (π.χ. Movie Maker, Adobe Premiere, iMovie) και τον συνδυασμό ήχου και εικόνας, να πραγματοποιηθεί το μοντάζ και έπειτα να κοινοποιηθεί η τελική μορφή βίντεο μέσω διαδικτύου ή με κάποιο άλλο τρόπο.

3.3. Εκπαιδευτικές δράσεις με το λογισμικό

Το λογισμικό Eshadow φαίνεται πως χρησιμοποιήθηκε από αρκετά δημοτικά σχολεία στην Ελλάδα, τα οποία δημιούργησαν τις δικές τους ψηφιακές παραστάσεις με θέματα από την καθημερινότητα, θέματα που αφορούν το περιβάλλον και την κοινωνία, θέματα που σχετίζονται με μαθήματα όπως τα Μαθηματικά κ.ά. Αυτές αναφέρονται παρακάτω και οι περισσότερες από αυτές είναι διαθέσιμες διαδικτυακά, στον παγκόσμιο ιστό αναπαραγωγής βίντεο «YouTube»:

- «Ο Καραγκιόζης και η ανάπτυξη»: οικολογικό περιεχόμενο, από τον Καραγκιοζοπαίκτη Νίκο Μπλαζάκη, 2012
- «Ο Καραγκιόζης πάει διακοπές»: δημοτικό σχολείο Αγίας Χανίων, 2012
- «Ο Καραγκιόζης και το ΔΝΤ»: θέμα επικαιρότητας, 9^ο δημοτικό σχολείο Χανίων, 2013
- «Ο Καραγκιόζης φούρναρης» : εκπαιδευτήρια Θεοδωροπούλου και Πολυτεχνείο Κρήτης, 2013
- «Karagiozis and the Ecofans save the forest and his “Paranga”»: οικολογικό περιεχόμενο, από το EcoFans Club της Ελληνοαμερικανικής Ένωσης, 2013
- Πλατωνικοί διάλογοι: «Ευτυχία», «Φιλία και Διχόνοια», «Φτώχεια και Πλούτος», «Δειλία και Γενναιότητα»: αφορούν την αρχαία Ελλάδα και τη φιλοσοφία, από μαθητές και δασκάλους του 19^{ου} δημοτικού σχολείου Χανίων, 2014
- «Το πάθημα του Καραγκιόζη που έγινε πάθημα»: αφορά το ασφαλές διαδίκτυο, ΕΠΑΛ Ελ. Βενιζέλου, 2014
- «Ο Καραγκιόζης τεχνικός υπολογιστών»: αφορά το ασφαλές διαδίκτυο, από μαθητές και δασκάλους του 19^{ου} δημοτικού σχολείου Χανίων, 2014
- «Ο Καραγκιόζης σερφάρει στο ίντερνετ»: αφορά το ασφαλές διαδίκτυο, 2^ο Γυμνάσιο Πύργου, 2015
- «Ας μοιραστούμε τη μουσική»: σχετίζεται με την παράδοση και μουσική των Ακριτών, 2^ο Γυμνάσιο Πύργου
- «Ο άμυαλος άνθρωπος: μια παραδοσιακή αρμένικη ιστορία»: παραμύθι, εκπαιδευτήρια Θεοδωροπούλου, 2017
- «Τα Χριστούγεννα του Καραγκιόζη»: τμήμα Πληροφορικής, 8^ο Λύκειο Ηρακλείου Κρήτης, 2017
- «Ο Καραγκιόζης στο 1^ο νηπιαγωγείο Κρηνίδων»: 1^ο νηπιαγωγείο Κρηνίδων, 2017

- «Ο Καραγκιόζης πληρώνει εφορία»: επικαιρότητα, ειδικό γυμνάσιο Ηρακλείου Κρήτης, 2017
- «Ο Καραγκιόζης οικολόγος»: οικολογικό περιεχόμενο, από την Περιβαλλοντική ομάδα του 8ου ΓΕΛ Ηρακλείου Κρήτης GVG - Green Guardians of Volunteering, 2017
- «Ο Καραγκιόζης εκπαιδεύεται στο διαδίκτυο»: ασφαλές διαδίκτυο, από τη Β' Τάξη του Γυμνασίου Θραψανού, 2017

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Παιδαγωγική αξιοποίηση ψηφιακών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία

Είναι φανερό πως η έντονη παρουσία της Τεχνολογίας στην καθημερινότητά μας έχει φέρει στην επιφάνεια μια ακόμα πρόκληση που αφορά την εκπαίδευση και την οποία αυτή καλείται να αντιμετωπίσει. Από τη μια θα πρέπει να εκσυγχρονισθεί, με την εισαγωγή των τεχνολογικών και ψηφιακών επιτευγμάτων στην εκπαιδευτική διαδικασία και τις εκπαιδευτικές δομές, και από την άλλη να δημιουργήσει το κατάλληλο περιβάλλον, πλαίσιο και κλίμα εργασίας και μάθησης που θα συμβάλει στην απόκτηση των ικανοτήτων και δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα, που σχετίζονται με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Αλιβίζος et al., 2017).

Από τα πρώτα κιόλας χρόνια της μαθησιακής ζωής του ατόμου καθίσταται αναγκαία η μάθηση εννοιών που αφορούν στην Πληροφορική και γενικότερα στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας, και μάλιστα ισότιμη με τη μάθηση εννοιών που αφορούν σε άλλα γνωστικά αντικείμενα. Με τον όρο Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) νοούνται οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες που επιτρέπουν την κωδικοποίηση, επεξεργασία, αποθήκευση, αναζήτηση, ανάκληση και μετάδοση της πληροφορίας σε ψηφιακή μορφή με χρήση υπολογιστών και δικτύων υπολογιστών.

Η εισαγωγή και η αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία πρωτοεμφανίστηκε στα μέσα της δεκαετίας του '80 στις ΗΠΑ και πολλαπλασιάστηκε διεθνώς, από τα μέσα της δεκαετίας του '90. Τον Ιούνιο του 1996 παρουσιάστηκε στις ΗΠΑ μια έκθεση με θέμα την τεχνολογία και την εκπαίδευση, σύμφωνα με την οποία η αξιοποίηση των ΤΠΕ για τη βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι τόσο σημαντική όσο και η απόκτηση των δεξιοτήτων της ανάγνωσης, της γραφής και των μαθηματικών. Την ίδια χρονιά άρχισε η εφαρμογή του πενταετούς προγράμματος "America's Technology Literacy Challenge", με στόχο την εξοικείωση του μαθητικού πληθυσμού με τις ΤΠΕ (Οικονόμου, 2001). Από το 1995, μέσα από το σχέδιο δράσης «Η μάθηση στην Κοινωνία της Πληροφορίας», καθώς και το πρόγραμμα e-Learning, η Ευρωπαϊκή Ένωση θέτει σημαντικούς στόχους ως προς την εισαγωγή και χρήση των ΤΠΕ στη σχολική εκπαίδευση των κρατών μελών της, με απώτερο σκοπό την άμεση εξοικείωση της ευρωπαϊκής εκπαίδευσης με τα νέα δεδομένα της ψηφιακής εποχής. Κάθε χώρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης φροντίζει για την παρουσία των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία και την υλοποίηση προγραμμάτων

εξοπλισμού των σχολικών μονάδων με υπολογιστές και άλλα μέσα, καθώς και για την επιτάχυνση της δικτύωσης των σχολείων με δίκτυα υψηλής ταχύτητας. Επιπλέον, κάθε χώρα εξασφαλίζει την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών της και την εισαγωγή των ΤΠΕ, πέρα από τη διδασκαλία, και στη διοίκηση των σχολείων στοχεύοντας στην ποιοτική τους άνοδο (Κούτρα & συν., 2001, Λαφατζή, 2005).

4.1. Διαδικασίες εισαγωγής της Πληροφορικής στην εκπαίδευση

Μέσα από έρευνες και προσπάθειες ένταξης της Πληροφορικής στην εκπαιδευτική διαδικασία, διακρίνονται τουλάχιστον τρεις διαφορετικές διαδικασίες που αφορούν την εισαγωγή της Πληροφορικής στην εκπαίδευση και οι οποίες συμπληρώνουν η μια την άλλη (Μακράκης, Κοντογιαννοπούλου–Πολυδωρίδη, 1995):

1. Οι ΤΠΕ ως αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο με σκοπό την απόκτηση γνώσεων όσον αφορά στη λειτουργία των υπολογιστών και στην εισαγωγή σε βασικές έννοιες του προγραμματισμού τους. Υλοποιείται με την καθιέρωση ενός ή περισσότερων μαθημάτων στο πρόγραμμα σπουδών και διδάσκεται σε διάφορες βαθμίδες της εκπαίδευσης.
2. Οι ΤΠΕ διδάσκονται μέσα από όλα τα μαθήματα του σχολείου ως έκφραση μιας ολιστικής, διαθεματικής προσέγγισης της μάθησης. Δεν συνιστούν, δηλαδή, ένα ιδιαίτερο γνωστικό αντικείμενο, αλλά ενσωματώνονται στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα του προγράμματος σπουδών. Η προσέγγιση αυτή έχει εμφανιστεί πρόσφατα και στη βιβλιογραφία αναφέρεται και με τον όρο οριζόντια ή ολιστική προσέγγιση.
3. Συνδυασμός των δύο προηγούμενων προσεγγίσεων, με έμφαση στη χρήση των υπολογιστών ως εργαλείο στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα. Στη βιβλιογραφία αποδίδεται και με τον όρο εφικτή ή μικτή προσέγγιση. Πρόκειται για τη διδασκαλία ενός μαθήματος γενικών γνώσεων πληροφορικής και την χρήση των ΤΠΕ ως βοηθητικό και υποστηρικτικό μέσο κατά τη μαθησιακή διαδικασία όλων των γνωστικών αντικειμένων του προγράμματος σπουδών. Με αυτόν τον συνδυασμό οι νέες τεχνολογίες δεν αποτελούν μόνο ένα γνωστικό αντικείμενο, αλλά ένα καινοτόμο εποπτικό μέσο και εργαλείο για τη διδασκαλία του μαθήματος, αυξάνοντας τη δυνατότητα επικοινωνίας και πληροφόρησης.

Στο εκπαιδευτικό σύστημα της Ελλάδας οι ΤΠΕ έχουν εισαχθεί ως αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο ενώ παράλληλα πραγματοποιούνται προσπάθειες χρήσης τους στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα.

4.2. Η ένταξη των ΤΠΕ στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα

Η είσοδος και η ένταξη των ΤΠΕ στις διάφορες λειτουργίες του ελληνικού σχολείου, αλλά και του ελληνικού εκπαιδευτικού συστήματος, γενικότερα, έχουν επιφέρει κάποιες αλλαγές που δεν αφορούν μόνο τη διαδικασία της διδασκαλίας αλλά και της μάθησης. Σχολεία, γραφεία και διευθύνσεις εκπαίδευσης εξοπλίστηκαν με νέες τεχνολογίες και απέκτησαν μηχανοργάνωση. Επιπλέον, υποστηρίζεται η επικοινωνία μεταξύ των δομών της εκπαιδευτικής κοινότητας πανελλαδικά. Το μεγαλύτερο μέρος των σχολείων στην Ελλάδα, αν όχι όλα, είναι πλέον εξοπλισμένα με ηλεκτρονικούς υπολογιστές, λογισμικά, πρόσβαση στο διαδίκτυο και ενδοσχολικά δίκτυα.

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής αποτελεί ένα διδακτικό και πολιτισμικό εργαλείο ευρείας χρήσης (Πούλου, 2006:44), που προσφέρει ταχύτητα και ευελιξία κινήσεων. Μπορεί να θεωρηθεί σημαντικό βοήθημα στα χέρια των εκπαιδευτικών για προσωπική χρήση, ως μέσο οργάνωσης του μαθήματος ή ως κειμενογράφο για έντυπα που αφορούν τη διεκπεραίωση διοικητικών και οργανωτικών εργασιών, όπως οι βαθμολογίες. Ακόμη, αποτελεί εργαλείο κατά τη διεκπεραίωση της διδασκαλίας, καθώς είναι απαραίτητος για την προβολή κειμένων ή ταινιών εκπαιδευτικού χαρακτήρα, καθώς και για τη χρήση λογισμικών ή άλλων παροχών, όπως είναι το εικονικό εργαστήριο που επιτρέπει την παράδοση του μαθήματος και την εκτέλεση πειραμάτων με τη μορφή της επίδειξης ή με την ενεργή συμμετοχή των μαθητών.

Η εισαγωγή και η χρήση τεχνολογικών συσκευών στη διδακτική και τη μαθησιακή διαδικασία αποσκοπεί να συνδυάσει με τρόπο αρμονικό την επιστημονικοποίηση της μάθησης με την τέχνη της διδασκαλίας, για την παροχή ποιοτικότερων διδακτικών μεθοδολογιών, και να βελτιώσει την απόδοση του μαθητή, τόσο στην εξατομικευμένη όσο και στην ομαδική διδασκαλία (Φλουρής Ι., 1984).

Παρακάτω παρουσιάζονται αναλυτικά οι στόχοι και οι σκοποί της εισαγωγής της Πληροφορικής στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση με βάση τα ΔΕΠΠΣ – ΑΠΣ (2003).

4.3. Το ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ και οι ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Το 2001, το τμήμα πληροφορικής του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου εισηγείται την ένταξη των Νέων Τεχνολογιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και την Προσχολική Αγωγή. Με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) επιχειρείται η εισαγωγή των ΤΠΕ με βάση το «ολιστικό μοντέλο».

Στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) Πληροφορικής αναφέρεται ότι, «το περιεχόμενο και οι στόχοι είναι διαφανείς για το μαθητή και υλοποιούνται με διάχυση της Πληροφορικής στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα και ο εκπαιδευτικός το αξιοποιεί σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες και τα μέσα που διαθέτει».

Επιπλέον, σύμφωνα με το ΑΠΣ Πληροφορικής, ο ειδικός σκοπός εισαγωγής της Πληροφορικής στο Δημοτικό Σχολείο, «είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές και οι μαθήτριες με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας, ως γνωστικού - διερευνητικού εργαλείου και ως εργαλείου επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών τους δραστηριοτήτων με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού και ιδιαίτερα ανοικτού λογισμικού διερευνητικής μάθησης. Σε καμία περίπτωση δεν νοείται διδασκαλία της Πληροφορικής ως διδασκαλία γνωστικού αντικειμένου (λαμβάνομένου, επιπλέον, υπόψη ότι δεν διατίθεται χρόνος στο αντίστοιχο Ωρολόγιο Πρόγραμμα). Σκοπός είναι μαθητής να μαθαίνει με τη χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) παρά για τη χρήση τους».

Συγκεκριμένα, με την εισαγωγή της Πληροφορικής στο Δημοτικό, επιδιώκονται οι παρακάτω επιμέρους ειδικοί σκοποί:

- Να προσεγγίσουν οι μαθητές βασικές έννοιες της Πληροφορικής και να εξοικειώνονται βαθμιαία με το λεξιλόγιο και τις ορολογίες της επιστήμης
- Να γνωρίσουν την κεντρική μονάδα και τις βασικές περιφερειακές συσκευές (πληκτρολόγιο, οθόνη, ποντίκι, εκτυπωτής) του υπολογιστή, να μπορέσουν να εξηγήσουν με απλά λόγια τη χρησιμότητά τους, να τις θέτουν σε λειτουργία και να τις χρησιμοποιούν με ασφάλεια
- Να εργασθούν με σχετική αυτονομία σε ένα γραφικό περιβάλλον εργασίας και να χρησιμοποιήσουν λογισμικό γενικής χρήσης για να εκφράσουν τις ιδέες τους με πολλούς τρόπους και μέσα
- Να αντιληφθούν τον υπολογιστή, τις περιφερειακές συσκευές και το χρησιμοποιούμενο λογισμικό ως ενιαίο σύστημα

- Να επικοινωνήσουν και να αναζητήσουν πληροφορίες χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο (με τη βοήθεια μη του δασκάλου)
- Να χρησιμοποιήσουν εφαρμογές πολυμέσων εκπαιδευτικού περιεχομένου και να κατανοήσουν τις έννοιες της πλοήγησης και της αλληλεπίδρασης
- Να αναζητήσουν πληροφορίες σε απλές βάσεις δεδομένων σε άλλες πηγές πληροφοριών, να τις καταγράψουν και να τις αξιολογήσουν
- Να συνεργασθούν για την εκτέλεση συγκεκριμένης εργασίας, να αναγνωρίσουν τη συμβολή της ομαδικής εργασίας στην παραγωγή έργου και να αναδειχθεί δυναμική του διαλόγου
- Να αξιοποιήσουν τα εργαλεία Πληροφορικής για να παρουσιάσουν τις παρατηρήσεις, τις σκέψεις τους και τα συμπεράσματά τους με τρόπο που οι ίδιοι επιλέγουν (σχέδια, πίνακες, λόγο, κείμενο κτλ.)
- Να αναπτύξουν έναν κώδικα δεοντολογίας που να αφορά την εργασία τους στο χώρο του εργαστηρίου και το σεβασμό της εργασίας των άλλων, να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων, ασφάλειας των πληροφοριών, συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο, ασφάλειας και αποφυγής κινδύνων στο «εργασιακό» τους περιβάλλον κτλ.
- Να αναπτύξουν κριτική στάση σχετικά με τη χρήση των υπολογιστών για την αντιμετώπιση προβλημάτων, να αναφέρουν εφαρμογές της Πληροφορικής στο σύγχρονο κόσμο και, τέλος, να ευαισθητοποιηθούν και να προβληματισθούν για τις επιπτώσεις από την εφαρμογή των ΤΠΕ στο περιβάλλον, στον εργασιακό χώρο, στη γλώσσα, στις αξίες και τον πολιτισμό (ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ Πληροφορικής, 2003).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Μεθοδολογία Έρευνας

Η μεθοδολογία στην οποία στηρίχθηκε το παρόν ερευνητικό πρόγραμμα βασίζεται στην οργάνωση και εκτέλεση μιας πειραματικής εφαρμογής (διδασκαλίας) με τη χρήση του λογισμικού Eshadow, στην επεξεργασία δεδομένων και συλλογή αποτελεσμάτων. Κύριος σκοπός της έρευνας είναι να αναδειχθεί η χρήση του θεάτρου σκιών (και συγκεκριμένα η ψηφιακή αφήγηση μέσω του θεάτρου σκιών) στη διδασκαλία. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού, αναλύθηκαν επιμέρους στοιχεία. Οι επιμέρους στόχοι της ερευνητικής διαδικασίας σχετίζονται με τη διερεύνηση της αποτελεσματικότητας της διδασκαλίας με νέες τεχνολογίες, της προηγούμενης γνώσης των μαθητών σε σχέση με το θέατρο σκιών και τη σύνδεση του θεάτρου σκιών με τη λαογραφία. Επιπλέον, επιδιώκεται η ανάδειξη της αλλαγής του θεάτρου σκιών με το πέρασμα του χρόνου (ψηφιοποίηση), της ανθεκτικότητάς του στο χρόνο (εάν αυτό έχει διατηρηθεί) και η διερεύνηση της χρήσης και της ψηφιακής απεικόνισης του θεάτρου σκιών. Τέλος, το ερευνητικό πρόγραμμα μελετά τις εντυπώσεις των μαθητών σε σχέση με τη χρήση του λογισμικού Eshadow.

Το θέατρο σκιών, όπως όλα τα μικροθέατρα, μπορεί να μετατραπεί σε ένα σημαντικό παιδαγωγικό εργαλείο που επιπλέον έχει τη δυνατότητα να δώσει στα παιδιά σημαντικές ευκαιρίες έκφρασης. Αυτό που το ξεχωρίζει από τα άλλα μικροθέατρα είναι πως διαθέτει τεράστιες σκηνικές δυνατότητες που με ευκολία μπορούν να τις εκμεταλλευτούν ακόμη και τα παιδιά. Θα πρέπει όμως το παιδικό θέατρο σκιών να ακολουθήσει και μια διαφορετική πορεία από αυτή που ξέρουμε μέχρι σήμερα και στην πορεία αυτή σημαντικό ρόλο μπορεί να παίξει η τεχνολογία. Καλλιτέχνες, εκπαιδευτικοί και μαθητές μπορούν να αναζητήσουν νέους δρόμους και νέες δυνατότητες σύνδεσης της τέχνης και της ζωής μέσα από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η δημιουργία τυποποιημένων χαρακτήρων και θιάσων είναι πολύ δύσκολη υπόθεση και δεν φαίνεται να εξυπηρετεί σε μεγάλο βαθμό τη σχολική χρήση του θεάτρου σκιών. Αντίθετα, ένα πλήθος από μύθους και έργα μπορούν να χρησιμοποιηθούν με επιτυχία στα πλαίσια του νέου, ψηφιοποιημένου σχολείου, να προβάλλουν το φυσιολογικό της διαφορετικότητας και να συμβάλλουν στην δημιουργία δεσμών αλληλεγγύης στο θέατρο σκιών, την λαογραφία και τις νέες τεχνολογίες.

Η πρωτοτυπία της έρευνας έγκειται στο γεγονός ότι η χρήση του θεάτρου σκιών στη διδασκαλία δεν γίνεται μέσω του τυποποιημένου θιάσου. Ο παραδοσιακός λαϊκός πολιτισμός συνυφαίνεται με την χρήση της τεχνολογίας, και συγκεκριμένα μέσω ενός

λογισμικού με πολλαπλές δυνατότητες. Μία προηγούμενη ερευνητική μελέτη από το Πανεπιστήμιο Κρήτης (Μωραΐτη, 2013) εντοπίστηκε να σχετίζεται με το ζήτημα της χρήσης του λογισμικού eShadow, μελετώντας σε βάθος το σχεδιασμό, την υλοποίηση και την αξιολόγηση μιας desktop εφαρμογής που δημιουργήθηκε για την υποστήριξη της ψηφιακής αφήγησης βασισμένης στην παράδοση του ελληνικού θεάτρου σκιών. Ωστόσο, η παραπάνω έρευνα εστιάζει στην ψηφιοποίηση και το σχεδιασμό των φιγούρων. Φαίνεται πως συγκριτικά με παρόμοιες εφαρμογές δημιουργίας φιγούρας με έτοιμα τμήματα, η εφαρμογή eShadow προσφέρει μεγάλο βαθμό δημιουργικής ελευθερίας στο χρήστη καθώς μπορεί να επεξεργαστεί τα έτοιμα αυτά τμήματα αλλάζοντας τους χρώμα και περίγραμμα. Ωστόσο, το συγκεκριμένο ερευνητικό πρόγραμμα εστιάζει στη διδασκαλία μέσω αυτού του λογισμικού και στις απόψεις των μαθητών σε σχέση με το θέατρο σκιών, την ψηφιοποίησή του και την χρήση του στη διδασκαλία. Τέλος, η διδασκαλία στο ερευνητικό αυτό πρόγραμμα υποστηρίζει τη συνεργατική δημιουργία κειμένων, διαλόγων, σκηνικών και ολόκληρων εικονικών παραστάσεων από τους ίδιους τους μαθητές της Στ' τάξης. Η συνεργατική τέχνη είναι ωφέλιμη για τα παιδιά, ενισχύει το πνεύμα ομαδικότητας, και την κοινωνική αυτοπεποίθηση.

5.1. Δείγμα έρευνας

Το ερευνητικό πρόγραμμα δεν πραγματοποιήθηκε σε ορισμένη ερευνητική περιοχή. Οι σχολικές μονάδες που συμμετείχαν ήταν 3 δημοτικά σχολεία, δύο σε επαρχιακές περιοχές της Θεσσαλονίκης και ένα σχολείο σε νησιωτική περιοχή των Δωδεκανήσων, και ανήκουν στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν μαθητές της ΣΤ' τάξης.

5.2. Δημογραφικά στοιχεία

Πιο αναλυτικά, ο Πίνακας 1 παρουσιάζει το πλήθος των συμμετεχόντων στο σύνολό τους. Πρόκειται για 77 μαθητές της Στ' δημοτικού, από τους οποίους τα 31 είναι αγόρια και τα 46 κορίτσια. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον πίνακα 2, από το δημοτικό σχολείο Α συμμετείχαν 29 μαθητές από δυο τμήματα, στο δημοτικό σχολείο Β συμμετείχαν 22 μαθητές και από το δημοτικό σχολείο Γ συμμετείχαν 26 μαθητές.

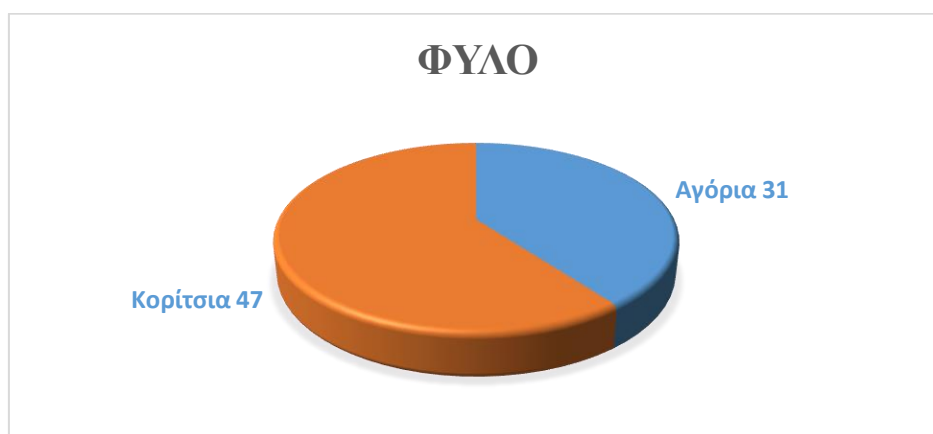
Η ηλικιακή κατηγορία μαθητών (11-12 ετών) επιλέχθηκε διότι κρίθηκε ως η καταλληλότερη ως προς την παρουσία υπαρχουσών γνώσεων σχετικά με το θέατρο

σκιών, καθώς και την εξοικείωσή τους με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και εκπαιδευτικών λογισμικών.

Κατά τη διάρκεια του ερευνητικού σχεδιασμού παρουσιάστηκαν συγκεκριμένες πρακτικές δυσκολίες, όπως η έλλειψη χρόνου, η δυσκολία γόνιμης επικοινωνίας με τα δημοτικά σχολεία σε κάποιες περιπτώσεις λόγω απόστασης, είναι παράγοντες οι οποίοι επηρέασαν τον αριθμό του δείγματος.

Φύλο	
<i>Αγόρια</i>	31
<i>Κορίτσια</i>	46
<i>Σύνολο</i>	77

Πίνακας 1.



Γράφημα 1.

Ο παρακάτω πίνακας αναδεικνύει το πλήθος των μαθητών ανά σχολική μονάδα. Όπως προαναφέρθηκε, από το δημοτικό σχολείο Α συμμετείχαν 29 μαθητές, από το δημοτικό σχολείο Β 22, και από το δημοτικό σχολείο Γ 26 μαθητές.

Πλήθος μαθητών ανά σχολείο		
<i>Δημοτικό σχολείο Α</i>	<i>Δημοτικό σχολείο Β</i>	<i>Δημοτικό σχολείο Γ</i>
29	22	26

Πίνακας 2.

5.3. Σχεδιασμός του ερευνητικού εργαλείου (διαθέσιμο στο Παράρτημα)

Για τη συλλογή των πληροφοριών, επιλέχθηκε ως καταλληλότερο εργαλείο ένα ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο συνιστά ένα αποτελεσματικό εργαλείο, με τη χρήση του οποίου μπορούν να συλλεχθούν εύκολα πληροφορίες από ένα σχετικά μεγάλο αριθμό ατόμων σε σύντομο χρονικό διάστημα και με χαμηλό οικονομικό κόστος (Gillham, 2000,6). Εκτός αυτού, το ερωτηματολόγιο επιτρέπει την ανωνυμία, η οποία μπορεί να αυξήσει σημαντικά τον βαθμό ανταπόκρισης και προθυμίας για συμμετοχή (Oppenheim, 1992, 102).

Ήταν σημαντικό να διαμορφωθεί το εργαλείο με τέτοιο τρόπο, ώστε να απαιτηθεί ο ελάχιστος δυνατός χρόνος για τη συμπλήρωσή του από τους μαθητές. Έτσι, ο σχεδιασμός του στόχευσε σε περίπου 10-15 λεπτά απαιτούμενου χρόνου συμπλήρωσης.

Σχετικά με τη δομή και το σχεδιασμό του εργαλείου της έρευνας, αυτό οργανώθηκε ως εξής. Το εργαλείο αποτελείται από δύο κύρια μέρη, τα Ατομικά Στοιχεία (Α) και τις Κύριες Ερωτήσεις (Β). Ο Ζαφειρόπουλος (2012) προτείνει πως για το σχεδιασμό ενός δομημένου ερωτηματολογίου καλό είναι να χρησιμοποιούνται κάποιοι κανόνες, οι οποίοι θα βοηθούν και θα καθοδηγούν τη δουλειά του ερευνητή. Ανάλογα με την περίπτωση της έρευνας, τα χαρακτηριστικά και τους σκοπούς της ο ερευνητής μπορεί να αποκλίνει ελαφρώς από αυτούς.

Πιο συγκεκριμένα, το ερωτηματολόγιο θα πρέπει να αποτελείται από το εισαγωγικό κείμενο και το κυρίως ερωτηματολόγιο. Συχνά το ερωτηματολόγιο διαθέτει ένα εισαγωγικό σημείωμα όπου δίνονται πληροφορίες για τον φορέα ή την εταιρεία που πραγματοποιεί την έρευνα, όπως είναι η επωνυμία, η διεύθυνση και το τηλέφωνο επικοινωνίας, σε περίπτωση που ο ερωτώμενος θέλει να επιλύσει απορίες ή να λάβει περισσότερα στοιχεία για την έρευνα. Αναφέρεται επίσης και ο σκοπός της έρευνας και η τήρηση απόλυτης ανωνυμίας και εχεμύθειας προς το πρόσωπο του ερωτώμενου. Τέλος, ζητείται από τον ερωτώμενο να συμπληρώσει το ερωτηματολόγιο με ειλικρίνεια και προσοχή συμμετέχοντας στην έρευνα ώστε να μην αλλοιωθεί ο αρχικός σχεδιασμός δειγματοληψίας και αυτό επιφέρει λάθη στην εξαγωγή των τελικών συμπερασμάτων.

Έτσι, το ερωτηματολόγιο περιλαμβάνει ένα εισαγωγικό κείμενο για το σκοπό της έρευνας και στο πρώτο μέρος διατυπώνονται ερωτήσεις που αφορούν γενικά δημογραφικά δεδομένα για την ταυτότητα του δείγματος. Στο δεύτερο μέρος, οι

ερωτήσεις δομούνται σε άξονες που καθορίζονται από τους επιμέρους στόχους της έρευνας και αφορούν γνώσεις, αντιλήψεις και απόψεις των μαθητών που συμμετέχουν στην έρευνα. Συγκεκριμένα, οι άξονες της έρευνας έχουν διαμορφωθεί ως εξής:

- Προηγούμενη γνώση μαθητών για το θέατρο σκιών
- Αποτελεσματικότητα διδασκαλίας και διεύρυνση γνώσεων
- Σχέσεις θεάτρου σκιών με τη λαογραφία και το παρελθόν
- Η διατήρηση του θεάτρου σκιών στο χρόνο και η συμβολή της ψηφιακής του μορφής σε αυτό
- Δημιουργία παράστασης θεάτρου σκιών
- Εντυπώσεις σε σχέση με τη χρήση του λογισμικού eShadow
- Στάσεις απέναντι στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στη διδασκαλία

Ο πρώτος άξονας σχετίζεται με την ερώτηση 2 του ερωτηματολογίου (διαθέσιμο στο Παράρτημα) και την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών σχετικά με το θέατρο σκιών, που αποτελεί και το βασικό θέμα πάνω στο οποίο στηρίζεται η διδασκαλία. Ερευνάται λοιπόν, κατά πόσο οι μαθητές ήταν εξοικειωμένοι με αυτό πριν από τη διδασκαλία, αν γνώριζαν την ιστορία του, τον τρόπο πραγματοποίησης μιας παράστασης κτλ. Ο δεύτερος άξονας (ερώτηση 3 ερωτηματολογίου) αφορά και πάλι τις γνώσεις των μαθητών για το θέατρο σκιών, αλλά αυτή τη φορά αυτές που σχετίζονται με τη διδασκαλία και την αποτελεσματικότητά της. Με άλλα λόγια θέλει να ερευνήσει αν η διδασκαλία μέσω του εκπαιδευτικού λογισμικού Eshadow συνέβαλε στη διερεύνηση των γνώσεων των μαθητών για το θέατρο σκιών. Ακολούθως, ο επόμενος άξονας αφορά τις ερωτήσεις 4 και 5 και αποσκοπεί στο να εξάγει συμπεράσματα σχετικά με το πώς έχουν οι μαθητές το μυαλό τους το θέατρο σκιών ως θέαμα (ψυχαγωγία, τέχνη, κουλτούρα ή όλα αυτά σε συνδυασμό) και αν αυτό μπορεί να μας δώσει πληροφορίες για τη ζωή των ανθρώπων στο παρελθόν. Ο τέταρτος άξονας σχετίζεται με τις ερωτήσεις 6 και 7 του ερωτηματολογίου. Εξετάζουν τις απόψεις των μαθητών σχετικά με την διατήρηση του θεάτρου σκιών και την ανθεκτικότητα του στο χρόνο σε σχέση με παλαιότερα, καθώς και κατά πόσο η ψηφιακή του μορφή μπορεί να συμβάλει σε αυτό. Στη συνέχεια, ο επόμενος άξονας αναφέρεται στις ερωτήσεις 8 και 9 και αφενός στο κατά πόσο οι μαθητές επιθυμούν τη δημιουργία μιας παράστασης θεάτρου σκιών και αφετέρου στη μορφή αυτής της παράστασης (παραδοσιακή, ψηφιακή ή και τις δυο). Ο έκτος άξονας αφορά τις ερωτήσεις 10 και 11 και συγκεκριμένα τις απόψεις των μαθητών ως το βαθμό δυσκολίας στη χρήση του, καθώς

και τα χαρακτηριστικά της εφαρμογής. Κλείνοντας, ο τελευταίος άξονας και η τελευταία ερώτηση μελετούν στάσεις των μαθητών γενικότερα ως προς τη διδασκαλία με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών.

5.4. Διεξαγωγή της έρευνας

Αμέσως μετά το σχεδιασμό του ερωτηματολογίου και τις απαραίτητες διορθώσεις και κατευθύνσεις από τους διδάσκοντες, ακολούθησε η πιλοτική χορήγησή του σε τέσσερις μαθητές Στ' δημοτικού, ώστε να υπολογιστεί ο χρόνος που απαιτείται για τη συμπλήρωσή του, καθώς και να διερευνηθεί εάν ήταν κατανοητές οι ερωτήσεις. Οι προβληματικές περιοχές αναγνωρίστηκαν, και σχετίζονταν κυρίως με διευκρινίσεις που χρειάζονταν ο μαθητές σε σχέση με τα ερωτήματα (π.χ. σύνδεση θεάτρου σκιών με τη λαογραφία). Οι απαραίτητες βελτιώσεις πραγματοποιήθηκαν και ο χρόνος συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου τελικώς καθορίστηκε στα 10 λεπτά, καθώς το τμήμα δεν ήταν ομοιογενές (παρουσία παιδιών με δυσλεξία ή δυσκολίες κατανόησης γραπτού λόγου).

Η χορήγηση των ερωτηματολογίων στους μαθητές πραγματοποιήθηκε με την παρουσία του ερευνητή κατά τη διάρκεια συμπλήρωσής τους μετά από παρέμβαση με διδασκαλία τριών ωρών. Μετά την παρέμβαση, η παρουσία του ερευνητή κρίθηκε απαραίτητη για τη χορήγηση διευκρινίσεων σε τυχόν λανθασμένη κατανόηση ή απορίες των μαθητών και τη διατήρηση της ησυχίας και σταθερότητας του κλίματος της τάξης.

Η τηλεφωνική επικοινωνία με κάθε σχολική μονάδα πραγματοποιήθηκε τουλάχιστον δύο εβδομάδες πριν την ημερομηνία επίσκεψης σε κάθε σχολείο, και εκτός από τον διευθυντή υπήρχε και τηλεφωνική συνεννόηση με τους δασκάλους των τμημάτων που επρόκειτο να συμμετέχουν στην έρευνα. Η είσοδος στα τμήματα, στα οποία επιτράπηκε η παρουσία του ερευνητή, πραγματοποιούνταν με τη συνοδεία του εκπαιδευτικού, ο οποίος εξηγούσε στην αρχή εν συντομία στους μαθητές τη διαδικασία. Στη συνέχεια, ακολούθησε η διεξαγωγή της παρέμβασης με το λογισμικό eShadow όπως περιγράφεται παρακάτω αναλυτικά.

Κατά τη διάρκεια της συμπλήρωσης, δίνονταν ανάλογες διευκρινίσεις, όπου κρινόταν απαραίτητο, πάντα σε προσωπικό επίπεδο (πρόσωπο με πρόσωπο με το μαθητή). Η ερευνήτρια ενημέρωνε τους δασκάλους ότι ήταν ευπρόσδεκτοι να

παραμείνουν στην αίθουσα, για το χρονικό διάστημα που θα διαρκούσε η διδακτική παρέμβαση και η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων.

Πολύ σημαντική και απαραίτητη για την ανταπόκριση των υποκειμένων της έρευνας ήταν η δήλωση ότι το ερωτηματολόγιο σε καμία περίπτωση δεν αποτελεί τεστ, και ότι δεν πρόκειται να βαθμολογηθούν οι απαντήσεις τους. Μέσω αυτής της δήλωσης διαπιστώθηκε η ανακούφιση των μαθητών και η αύξηση της προθυμίας τους για συμμετοχή.

5.5. Οργάνωση και δομή της πειραματικής εφαρμογής με το λογισμικό eShadow

Το παρόν σενάριο βασίζεται στην κοινωνιοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky, σύμφωνα με την οποία η μάθηση αντιμετωπίζεται ως δραστηριότητα κοινωνική, είναι δηλαδή μια διαδικασία που εξελίσσεται κατά τη συναναστροφή του ατόμου με άλλους και σε αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του. Οι μαθητές αλληλεπιδρούν με το υλικό περιβάλλον (μαθησιακό υλικό, εκπαιδευτικό λογισμικό), τους συμμαθητές τους και τον εκπαιδευτικό που έχει ρόλο εμπνευστή, καθοδηγητή – διευκολυντή. Ακόμη, το σενάριο βασίζεται και στην ανακαλυπτική μάθηση του Bruner, σύμφωνα με την οποία, ο μαθητής ανακαλύπτει τη γνώση, ερχόμενος αντιμέτωπος με προβλήματα που καλείται να λύσει σύμφωνα με τις δικές του επιλογές, ρυθμό και κλίσεις.

Η διδασκαλία πραγματοποιείται στην αίθουσα της Πληροφορικής, ώστε οι μαθητές να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες (ομαδοσυνεργατική διδασκαλία), κάθε μια από τις οποίες θα έχει το δικό της ηλεκτρονικό υπολογιστή και σύνδεση στο διαδίκτυο. Κρίνεται απαραίτητο να είναι ήδη εγκατεστημένο στους υπολογιστές το εκπαιδευτικό λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί στη συγκεκριμένη διδασκαλία, καθώς πάνω σε αυτό θα εργαστούν οι ομάδες.

Κατά τη διάρκεια της πρώτης διδακτικής ώρας οι μαθητές έρχονται σε μια πρώτη επαφή με το θέατρο σκιών, τα βασικά χαρακτηριστικά του και την ιστορία του και γνωρίζουν ότι στις μέρες μας υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας μιας ψηφιακής παράστασης θεάτρου σκιών, μέσω του υπολογιστή και του εκπαιδευτικού λογισμικού Eshadow. Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, κάνουν μια περιήγηση σε αυτό ανά ομάδες ώστε να λάβουν μια πρώτη εξοικείωση. Στη δεύτερη διδακτική ώρα οι μαθητές εργάζονται στα πλαίσια της ομάδας τους, πάντοτε όμως με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού. Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει τη δική της σκηνή ψηφιακής

παράστασης, με κάθε μέλος να αναλαμβάνει το δικό του ρόλο/ αρμοδιότητα, και να την μοιραστεί με τους υπόλοιπους. Αυτό επιτυγχάνεται κατά την τρίτη ώρα, στο τέλος της οποίας ψηφίζεται η καλύτερη σκηνή και διανέμεται το ερωτηματολόγιο.

A' διδακτική ώρα

Η ερευνήτρια, στο πρώτο στάδιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας προσπαθεί να εντάξει τους μαθητές στο θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν στη συγκεκριμένη διδασκαλία, το θέατρο σκιών. Με βάση την παιδαγωγική αρχή της αφόρμησης, με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα τους δείχνει μια εικόνα μιας παραδοσιακής παράστασης θεάτρου σκιών, που απεικονίζει το μπερντέ και πίσω του τη σκιά από τη φιγούρα του Καραγκιόζη. Ταυτόχρονα με το οπτικό ερέθισμα ενεργοποιείται και το ακουστικό, καθώς μαζί με την εικόνα ακούγεται το χαρακτηριστικό ηχητικό απόσπασμα του Καραγκιόζη, το οποίο τους φέρνει περισσότερο κοντά του. Τους κάνει σχετικές ερωτήσεις, όπως: «γνωρίζετε τι απεικονίζει η εικόνα;», «ποιος είναι αυτός ο ήρωας;», για να τους εισαγάγει στο θέμα και να ενεργοποιήσει τη σκέψη τους σχετικά με αυτό. Έπειτα, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και με την μέθοδο του καταιγισμού ιδεών (brain storming) ζητά από την κάθε μια να γράψει λέξεις που να σχετίζονται με τον «Καραγκιόζη» και έπειτα να μοιραστούν τις ιδέες τους με τους υπόλοιπους. Με τον τρόπο αυτό ελέγχεται τόσο η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών σχετικά με το είδος του θεάτρου σκιών όσο και η ικανότητα των μαθητών να εργάζονται σε ομάδες και να επικοινωνούν μεταξύ τους. Η μέθοδος διδασκαλίας που εφαρμόζεται εδώ είναι η μαθητοκεντρική και ομαδοσυνεργατική, καθώς εντάσσονται σε αυτήν δραστηριότητες που απαιτούν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, με μικρή βοήθεια της εκπαιδευτικού παράλληλα.

Μετά από αυτή τη δραστηριότητα, με τη χρήση λογισμικού παρουσίασης και βιντεοπροβολέα, παρατίθενται στους μαθητές βασικές πληροφορίες και χαρακτηριστικά του θεάτρου σκιών, οι οποίες σχετίζονται με αυτά που ήδη κατέγραψαν και με σκοπό να κατανοήσουν καλύτερα το θέμα στο οποίο έχουν εισαχθεί. Συγκεκριμένα παρουσιάζονται πληροφορίες σχετικά με το πότε και πώς ξεκίνησε, πού και με ποιον τρόπο πραγματοποιείται μια παράσταση θεάτρου σκιών, ποιοι είναι οι συντελεστές της, και τέλος, προβάλλονται εικόνες των βασικών φιγούρων του. Η παρουσίαση εμπλουτίζεται με συζήτηση ανάμεσα στους μαθητές και την

εκπαιδευτικό και την επίλυση τυχόν αποριών. Η διάρκειά της είναι σύντομη (5 έως 10 λεπτά) ώστε να μην κουράσει τους μαθητές.

Αφού ολοκληρωθεί και αυτό το στάδιο, η ερευνήτρια προετοιμάζει τους μαθητές λέγοντάς τους ότι στις μέρες μας έχουμε τη δυνατότητα, χωρίς πολύ κόπο και χρόνο, να φτιάξουμε τη δική μας ψηφιακή παράσταση θεάτρου σκιών με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Καθώς είναι αναμενόμενη η απορία των μαθητών για τον όρο «ψηφιακή παράσταση θεάτρου σκιών», τους εξηγούμε ότι πρόκειται για μια ηλεκτρονική εφαρμογή που ονομάζεται «Eshadow», και με την οποία μπορούμε να εγκαταστήσουμε στον υπολογιστή μας και με απλό τρόπο να δημιουργήσουμε μια δική μας παράσταση θεάτρου σκιών στον υπολογιστή. Αμέσως προβάλλεται στους μαθητές βίντεο με μια έτοιμη ψηφιακή παράσταση, η οποία έχει δημιουργηθεί με το συγκεκριμένο λογισμικό. Αφού τελειώσει η προβολή του βίντεο, η εκπαιδευτικός παρατηρεί τις αντιδράσεις των μαθητών για να καταλάβει αν τους προσέλκυσε το ενδιαφέρον. Σε κάθε έναν μαθητή μοιράζεται ένα φύλλο με τις οδηγίες χρήσης του λογισμικού, έτσι όπως διατίθενται από την επίσημη ηλεκτρονική σελίδα του λογισμικού «Eshadow». Έπειτα ζητά από κάθε ομάδα να εργαστεί στον κοντινό υπολογιστή και να ανοίξει το λογισμικό «Eshadow», το εικονίδιο του οποίου βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας. Με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα, τους κάνει μια περιήγηση στις βασικές λειτουργίες του λογισμικού, διαβάζοντας ταυτόχρονα και τις οδηγίες, ζητώντας από αυτούς να ακολουθούν τα ίδια βήματα. Αφού ολοκληρωθούν οι οδηγίες, η εκπαιδευτικός αφήνει τους μαθητές πέντε λεπτά να εξερευνήσουν μόνοι τους στο λογισμικό.

B' διδακτική ώρα

Η δεύτερη διδακτική ώρα ξεκινά με κάθε ομάδα να είναι συγκεντρωμένη στον δικό της ηλεκτρονικό υπολογιστή με ανοιχτό το λογισμικό στο αρχικό μενού. Η ερευνήτρια ενημερώνει τους μαθητές ότι η κάθε ομάδα θα πρέπει να δημιουργήσει μια μικρή σκηνή παράστασης θεάτρου σκηνών, την οποία θα δείξει και στους υπόλοιπους. Στο τέλος ψηφίζεται η καλύτερη σκηνή από την ολομέλεια της τάξης. Η ερευνήτρια στο σημείο αυτό είναι κοντά σε κάθε ομάδα για οποιαδήποτε απορία, βοήθεια και ανταλλαγή γνώμης, με ρόλο καθοδηγητικό και ενθαρρυντικό προς τους μαθητές.

Αρχικά όλα τα μέλη της ομάδας θα συμφωνήσουν στο θέμα και το περιεχόμενο του κειμένου της παράστασης που πρόκειται να συντάξουν. Η ερευνήτρια τους γράφει στον πίνακα κάποια προτεινόμενα θέματα που μπορούν να τους κατατοπίσουν και

ταιριάζουν με την καθημερινότητά τους (π.χ. «Καλοκαιρινές διακοπές», «Σχολική γιορτή για τη λήξη της χρονιάς», «ελεύθερος χρόνος», «Ο Καραγκιόζης βοηθάει το Κολλητήρι στα μαθήματα» κ.ά.). Το μέλος της κάθε ομάδας αναλαμβάνει ένα συγκεκριμένο ρόλο, ο οποίος ταιριάζει στο χαρακτήρα και τις κλίσεις του. Έτσι, σε κάθε ομάδα καλύπτονται οι παρακάτω ρόλοι:

- ο μαθητής/ η μαθήτρια που έχει επαρκείς δεξιότητες στη χρήση του υπολογιστή αποτελεί τον κύριο χειριστή του και συντονιστή της όλης διαδικασίας (χειρισμός ποντικιού, καταγραφή σκηνής και κίνηση των φιγούρων)
- ο μαθητής/ η μαθήτρια με κλίση στη γραφή και την ορθογραφία αποτελεί τον συντάκτη του κειμένου
- ο μαθητής/ η μαθήτρια με καλλιτεχνικές δεξιότητες κάνει την επιλογή των φιγούρων και των σκηνικών της παράστασης
- δυο ή περισσότεροι μαθητές (ανάλογα και με τους ήρωες της ιστορίας που δημιουργεί η κάθε ομάδα) δίνουν «φωνή» στους πρωταγωνιστές της ιστορίας τους.

Ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας, καθώς οι τάξεις διαφέρουν μεταξύ τους ως προς τον αριθμό των μαθητών, μπορεί να αναλάβουν περισσότερους από έναν ρόλους.

Γ' διδακτική ώρα

Κάθε ομάδα με τη σειρά παρουσιάζει στις υπόλοιπες τη σκηνή που κατέγραψε με τη βοήθεια του λογισμικού, και αφού ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, τότε ψηφίζουν όλες τη σκηνή που τους άρεσε περισσότερο. Έπειτα, η ερευνήτρια συζητά με τους μαθητές σχετικά με τη διδασκαλία, αν τους άρεσε και αν θα ήθελαν να εργαστούν και στο μέλλον με παρόμοιο τρόπο, ώστε να αξιολογηθεί η διδασκαλία και η επιτυχία της. Τέλος, μοιράζεται στους μαθητές το ερωτηματολόγιο για το οποίο έχουν στη διάθεσή τους δέκα λεπτά. Στο σημείο αυτό ολοκληρώνεται η διδασκαλία και η ερευνήτρια ευχαριστεί τους μαθητές για τη συνεργασία τους.

ΦΑΣΕΙΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΜΕΘΟΔΟΣ	ΜΕΣΑ	ΧΡΟΝΟΣ
Εκκίνηση/εφόρμηση	Η ερευνήτρια εισάγει τους μαθητές στο «Θέατρο σκιών» δείχνοντας τους μια εικόνα παραδοσιακής παράστασης που συνοδεύεται από ηχητικό απόσπασμα και τους κάνει ερωτήσεις σχετικά με αυτήν. Έπειτα τους χωρίζει σε ομάδες και με την μέθοδο της ιδεοθύελλας γίνεται έλεγχος της προϋπάρχουσας γνώσης.	-Δασκαλοκεντρική προσέγγιση - Ομαδοσυνεργατική	-Λογισμικό παρουσίασης -Προβολέας -Ηλεκτρονικός υπολογιστής -Ηχεία -Πίνακας	15΄
Παρουσίαση «Θεάτρου σκιών»	Σύντομη παρουσίαση βασικών χαρακτηριστικών του θεάτρου σκιών με ερωταποκρίσεις για καλύτερη κατανόηση.	-Εισήγηση - Ερωταποκρίσεις	-Προβολέας - Ηλεκτρονικός υπολογιστής	5΄
Παρουσίαση «Eshadow» και προβολή ψηφιακής παράστασης	Αναφορά στη δυνατότητα που προσφέρεται μέσω του λογισμικού και έπειτα προβάλλεται η έτοιμη ψηφιακή παράσταση στους μαθητές.	-Διευρυμένη δασκαλοκεντρική	-Προβολέας - Ηλεκτρονικός υπολογιστής	10΄
Οδηγίες χρήσης και περιήγηση στο λογισμικό	Η ερευνήτρια αναφέρεται στις λειτουργίες του λογισμικού και με τη βοήθεια των οδηγιών χρήσης του, οι μαθητές το εξερευνούν.	- Διευρυμένη δασκαλοκεντρική -Ομαδοσυνεργατική	- Προβολέας -Ηλεκτρονικοί υπολογιστές -Ηχεία -Λογισμικό Eshadow - Φύλλο οδηγιών χρήσης	15΄
Δημιουργία σκηνών με τη βοήθεια του λογισμικού	Εργαζόμενοι στις ομάδες τους και αφού έχουν χωρίσει επιμέρους ρόλους, οι μαθητές δημιουργούν τη δική τους σκηνή με τη βοήθεια του λογισμικού.	- Ομαδοσυνεργατική	-Ηλεκτρονικοί υπολογιστές -Ηχεία -Λογισμικό Eshadow	45΄

Προβολή της σκηνής κάθε ομάδας	Κάθε ομάδα δείχνει το προϊόν της. Στο τέλος ψηφίζεται η καλύτερη σκηνή και γίνεται συζήτηση σχετικά με τη διδασκαλία.	- Ομαδοσυνεργατική - Συζήτηση	-Προβολέας -Ηλεκτρονικοί υπολογιστές -Ηχεία -Λογισμικό Eshadow	25'
Συμπλήρωση ερωτηματολογίου	Οι μαθητές συμπληρώνουν ατομικά το ερωτηματολόγιο που τους δίνει η ερευνήτρια.		-Ερωτηματολόγιο	10-15'

Πίνακας 3.

5.6. Περιορισμοί του ερευνητικού προγράμματος

Κατά τη διεξαγωγή οποιασδήποτε έρευνας παρουσιάζονται περιορισμοί και απειλές, οι οποίες μπορεί να συσχετίζονται με την εγκυρότητα της έρευνας. Το παρόν ερευνητικό πρόγραμμα αποτελεί μια προσπάθεια να αναδειχθεί το κατά πόσο μία πολυμεσική εφαρμογή για ηλεκτρονικούς υπολογιστές μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές της Στ' Δημοτικού να γνωρίσουν το θέατρο σκιών και τη σχέση του με τον λαϊκό πολιτισμό. Πριν από τη διεξαγωγή της έρευνας έγινε μεγάλη προσπάθεια από μεριάς της εκπαιδευτικού ώστε να βρεθούν όσο το δυνατόν περισσότεροι μαθητές για να συμμετέχουν στην ερευνητική διαδικασία, καθώς αυτοί αποτέλεσαν και το δείγμα της έρευνας. Το έργο αυτό ήταν δύσκολο, καθώς υπήρχαν σχολεία και εκπαιδευτικούς που αρνήθηκαν να συνεργαστούν, λόγω έλλειψης διδακτικών ωρών και για άλλους προσωπικούς λόγους από μέρους των σχολείων. Ωστόσο βρέθηκαν τρία δημοτικά σχολεία που προθυμοποιήθηκαν να συνεργαστούν και πιο συγκεκριμένα τέσσερα τμήματα και 77 μαθητές. Το δείγμα της έρευνας είναι ικανοποιητικό, αλλά και πάλι θεωρείται περιορισμένο ώστε να χρησιμοποιηθεί σε μια γενίκευση των συμπερασμάτων. Σε συνδυασμό με τα παραπάνω, πρακτικοί και οικονομικοί λόγοι δεν επέτρεψαν τη μελέτη ακόμη μεγαλύτερου δείγματος, κάτι που θα οδηγούσε σε καλύτερη αντιπροσώπευση των μαθητών.

Όσον αφορά στο περιεχόμενο του ερευνητικού εργαλείου, το ερωτηματολόγιο εξετάζει ορισμένα μόνο θέματα και παραμέτρους που σχετίζονται με το θέατρο σκιών και την ψηφιοποιημένη αξιοποίησή του στη διδασκαλία και δεν παύουν πάντα να υπάρχουν παράγοντες οι οποίοι δεν λαμβάνονται υπόψη στα τελικά αποτελέσματα. Για παράδειγμα, ένας μαθητής ο οποίος ενδιαφέρεται για το θέατρο σκιών και έχει κάποια ερεθίσματα που σχετίζονται με αυτό από το περιβάλλον του θα απαντήσει με μεγαλύτερη ειλικρίνεια και αφοσίωση τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου.

Επιπλέον, ο σχηματισμός των ερωτήσεων σχετίζεται και με την ηλικιακή ομάδα στην οποία ανήκει το δείγμα, που αποτελείται από μαθητές έκτης δημοτικού. Για να γίνουν κατανοητές οι ερωτήσεις από τους μαθητές αυτούς, θα πρέπει να είναι διατυπωμένες σε πιο απλή γλώσσα και να περιέχουν στοιχεία που ανταποκρίνονται με την καθημερινότητα και τις γνωστικές περιοχές της ηλικίας τους. Επίσης υπενθυμίζεται η πολυπλοκότητα η οποία χαρακτηρίζει κάθε άνθρωπο και η οποία μπορεί να επηρεάσει την επιστημονική του προσέγγιση. Κάθε άνθρωπος είναι μοναδικός σε προσωπικότητα, κοινωνικό περιβάλλον, πνευματικές ικανότητες, αξίες και τρόπο ζωής.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως οι μαθητές, γνωρίζοντας ότι το ερωτηματολόγιο σχετίζεται με την διδακτική παρέμβαση, ενδέχεται να επηρεάστηκαν από αυτό το γεγονός και ορισμένες απαντήσεις τους να μην ήταν αντιπροσωπευτικές. Αυτό το ενδεχόμενο συνιστά μία μορφή συνειδητής προκατάληψης όπου οι ερωτώμενοι απαντούν σε ερωτήσεις με τον τρόπο που πιστεύουν ότι ο ερευνητής θα θέλει να απαντήσουν.

5.7. Ανάλυση δεδομένων της έρευνας

Η ανάλυση των δεδομένων πραγματοποιήθηκε σε μια κοινή για όλα τα ερωτηματολόγια βάση Microsoft Office Excel. Όλα τα ερωτηματολόγια αποδελτιώθηκαν στη βάση αυτή και μέσω εργαλείων του Excel υπολογίστηκε το πλήθος των απαντήσεων (με τιμές 1-6). Οι απαντήσεις των μαθητών αναλύθηκαν ποσοτικά ανάλογα με το πλήθος του δείγματος. Η συλλογή και παρουσίαση των αποτελεσμάτων πραγματοποιήθηκε με πίνακες και διαγράμματα στο Microsoft Office Word.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. Αποτελέσματα έρευνας

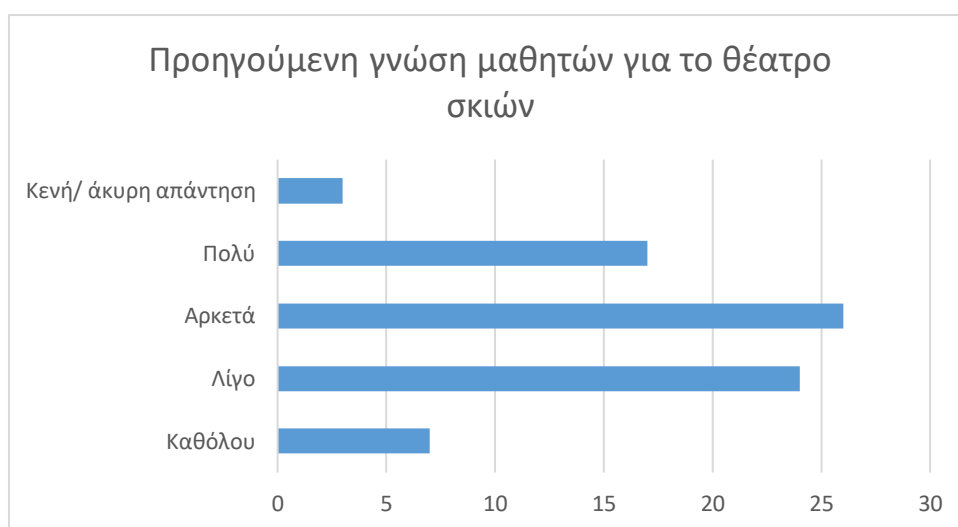
Το κεφάλαιο των αποτελεσμάτων περιλαμβάνει την περιγραφική ανάλυση των δεδομένων. Για την ευκολότερη ανάγνωση και κατανόηση των αποτελεσμάτων της έρευνας, έχουν δημιουργηθεί πίνακες, στους οποίους απεικονίζονται τα αποτελέσματα κάθε ερώτησης. Επιπλέον, οι ερωτήσεις έχουν κατανεμηθεί σε άξονες, ανάλογα με τα αποτελέσματα με τα οποία σχετίζονται. Έτσι, σε έναν άξονα μπορούν να συγκαταλέγονται περισσότερες από μια ερωτήσεις. Η παράλληλη ανάγνωση του ερωτηματολογίου (διαθέσιμο στο Παράρτημα) κρίνεται χρήσιμη για την κατανόηση των ερωτήσεων και των αντίστοιχων απαντήσεων των μαθητών. Επιδιώκεται να συζητηθούν τα αποτελέσματα της έρευνας και να γίνει μια προσπάθεια ερμηνείας των αποτελεσμάτων.

6.1. Προηγούμενη γνώση μαθητών για το θέατρο σκιών

Στην ερώτηση «Πριν από τη διδασκαλία, γνώριζες πράγματα για το Θέατρο Σκιών (την ιστορία του, τον τρόπο διεξαγωγής μιας παράστασης, τους ήρωες κτλ.);» οι απαντήσεις των μαθητών εμφανίζουν μεγάλη ποικιλία. Συγκεκριμένα, παρατηρούμε ότι το περισσότεροι μαθητές έδωσαν την απάντηση πως πριν από τη διδασκαλία γνώριζαν «αρκετά» πράγματα για το θέατρο σκιών. Το ποσοστό τους ανέρχεται σε 33,8%. Αμέσως δημοφιλέστερη απάντηση είναι το «λίγο», που αποδεικνύει ότι επίσης μεγάλο μέρος των μαθητών είχαν λίγες γνώσεις σχετικά με το θέατρο σκιών πριν από τη διδασκαλία και μάλιστα με πολύ κοντινό ποσοστό, 31,1%. Από την άλλη, ένας μικρότερος αριθμός μαθητών φαίνεται να γνώριζε πολλά πράγματα για αυτό πριν από τη διδασκαλία και συγκεκριμένα με ποσοστό 22,1%. Οι μαθητές που δεν ήταν καθόλου εξοικειωμένοι με την έννοια του θεάτρου σκιών είναι πολύ λιγότεροι, μόλις 7 και ανέρχονται σε ποσοστό 9,1%.

Προηγούμενη γνώση μαθητών για το θέατρο σκιών				
<i>Καθόλου</i>	<i>Λίγο</i>	<i>Αρκετά</i>	<i>Πολύ</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
7	24	26	17	3
9,1%	31,1%	33,8%	22,1%	3,9%

Πίνακας 4.



Γράφημα 2.

6.2 Αποτελεσματικότητα διδασκαλίας και διεύρυνση γνώσεων

Αναφορικά με την διδασκαλία με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού λογισμικού Eshadow και την αποτελεσματικότητά της, σύμφωνα με τον Πίνακα 5, αυτή φαίνεται να έδρασε θετικά. Συγκεκριμένα οι περισσότεροι μαθητές δήλωσαν ότι διεύρυναν «αρκετά» τις γνώσεις τους μετά από τη διδασκαλία με ποσοστό που φτάνει στο 41,6%. Ένας επίσης μεγάλος αριθμός μαθητών δήλωσε πως διεύρυνε «πολύ» τις γνώσεις του για το θέατρο σκιών μετά το πέρας της. Το ποσοστό αυτών των μαθητών, κοντά στο προηγούμενο, είναι 35%. Ωστόσο, αν και πολύ λιγότεροι, υπήρχαν μαθητές που δήλωσαν ότι οι γνώσεις τους εμπλουτίστηκαν «λίγο» με τη συγκεκριμένη διδασκαλία και άλλοι που απάντησαν πως αυτές δεν εμπλουτίστηκαν «καθόλου», γεγονός που προκαλεί εντύπωση. Τα ποσοστά αυτών των μαθητών ανέρχονται σε 18,2% και 5,2%, αντίστοιχα.

Αποτελεσματικότητα διδασκαλίας/ διεύρυνση γνώσεων				
<i>Καθόλου</i>	<i>Λίγο</i>	<i>Αρκετά</i>	<i>Πολύ</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
4	14	32	27	0
5,2%	18,2%	41,6%	35%	0%

Πίνακας 5.

6.3. Σχέσεις θεάτρου σκιών με τη λαογραφία και το παρελθόν

Το πρώτο ενδιαφέρον στοιχείο που προκύπτει από την ερώτηση «Το θέατρο σκιών αποτελεί για τον άνθρωπο: », είναι πως πολλοί μαθητές έχουν την ίδια άποψη σχετικά με το συγκεκριμένο ερώτημα, καθώς πάνω από τους μισούς συμμετέχοντες φαίνεται να συμφωνούν ότι το θέατρο σκιών αποτελεί για τον άνθρωπο ψυχαγωγία, τέχνη και κουλτούρα, ταυτόχρονα. Το ποσοστό αυτών των απαντήσεων είναι 54,5%. Από τις υπόλοιπες απαντήσεις φαίνεται πως δημοφιλέστερη είναι αυτή που θέλει το θέατρο σκιών να αποτελεί «τέχνη» για τον άνθρωπο, με ποσοστό 18,2%. Ακολουθούν, με λιγότερες επιλογές, οι απαντήσεις ότι αυτό αποτελεί «κουλτούρα», με ποσοστό 14,3% και ότι αυτό αποτελεί «ψυχαγωγία», με ακόμη μικρότερο ποσοστό, 10,4%. Τα στοιχεία αυτά υπάρχουν αναλυτικά στον Πίνακα 6, αλλά και στο Γράφημα 3.

Το θέατρο σκιών για τον άνθρωπο				
<i>Ψυχαγωγία</i>	<i>Τέχνη</i>	<i>Κουλτούρα</i>	<i>Όλα τα παραπάνω</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
8	14	11	42	2
10,4%	18,2%	14,3%	54,5%	2,6%

Πίνακας 6.

Το θέατρο σκιών αποτελεί για τον άνθρωπο:



Γράφημα 3.

Στη συνέχεια οι πρωταγωνιστές κλήθηκαν να απαντήσουν εάν το θέατρο σκιών και η θεματολογία των έργων του μπορεί να μας δώσει πληροφορίες για τη ζωή των ανθρώπων στο παρελθόν. Τα αποτελέσματα του ερωτήματος αυτού συνοψίζονται στον Πίνακα 7. Όπως φαίνεται οι απόψεις των συμμετεχόντων φαίνεται να συμβαδίζουν με τα παραπάνω αποτελέσματα, όπου οι περισσότεροι θεώρησαν το θέατρο σκιών τόσο ως ψυχαγωγία, όσο και ως τέχνη και ως κουλτούρα. Συγκεκριμένα, οι περισσότεροι εξέφρασαν ότι το θέατρο σκιών μας δίνει αρκετές πληροφορίες για τη ζωή των ανθρώπων στο παρελθόν, με το υψηλό ποσοστό 41,6%. Οι αμέσως περισσότερες απαντήσεις δόθηκαν στο ότι το θέατρο σκιών συνδέεται «πολύ» με τη ζωή των ανθρώπων στο παρελθόν. Οι μαθητές που έδωσαν τη συγκεκριμένη απάντηση αποτελούν το 27,3% του συνόλου. Λιγότεροι ήταν οι μαθητές που προτίμησαν να απαντήσουν ότι η σύνδεση ανάμεσα στο θέατρο σκιών και τη ζωή των ανθρώπων είναι μικρή (απάντηση: «λίγο»), με ποσοστό που ανέρχεται στο 19,4%. Τέλος, ποσοστό 9,1% φάνηκε να πιστεύει πως το θέατρο σκιών και η ζωή των ανθρώπων παλαιότερα δεν συνδέονταν «καθόλου» μεταξύ τους.

Σύνδεση θεάτρου σκιών με το παρελθόν				
<i>Καθόλου</i>	<i>Λίγο</i>	<i>Αρκετά</i>	<i>Πολύ</i>	<i>Κενή / άκυρη απάντηση</i>
7	15	32	21	2
9,1%	19,4%	41,6%	27,3%	2,6%

Πίνακας 7.

6.4. Η διατήρηση του θεάτρου σκιών στο χρόνο και η συμβολή της ψηφιακής του μορφής σε αυτό

Στον παρακάτω πίνακα συγκεντρώνονται τα αποτελέσματα σχετικά διατήρηση και την ανθεκτικότητα του θεάτρου σκιών στο χρόνο. Φαίνεται πως αυτά είναι περισσότερο αρνητικά καθώς οι περισσότεροι (29 μαθητές), με ποσοστό που ανέρχεται στο 37,7% απάντησαν πως το θέατρο σκιών στις μέρες μας είναι «λίγο» διαδεδομένο σε σχέση με παλαιότερα. 21 μαθητές απάντησαν ότι αυτό είναι «αρκετά» διαδεδομένο σε σχέση με το παρελθόν, ενώ ο ίδιος αριθμός μαθητών απάντησε πως αυτό δεν είναι «καθόλου» διαδεδομένο και ότι αυτό είναι «πολύ» διαδεδομένο στις μέρες μας. Το ποσοστό των δυο αυτών απαντήσεων είναι 14,3%. Αξιοσημείωτο φαίνεται να είναι το γεγονός ότι υπήρχαν 5 μαθητές που δεν απάντησαν καθόλου ή έδωσαν άκυρη απάντηση σε αυτήν την ερώτηση, από το οποίο μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η ερώτηση αυτή τους μπέρδεψε. Συγκεκριμένα αυτοί οι μαθητές ανήκουν στο 6,5% του συνόλου.

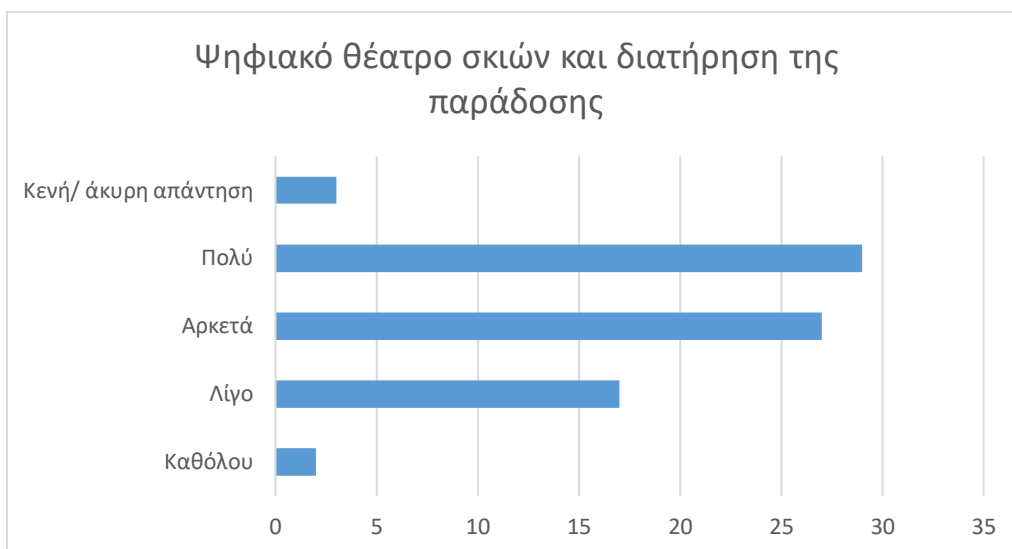
Διατήρηση θεάτρου σκιών στο χρόνο				
<i>Καθόλου</i>	<i>Λίγο</i>	<i>Αρκετά</i>	<i>Πολύ</i>	<i>Κενή / άκυρη απάντηση</i>
11	29	21	11	5
14,3%	37,6%	27,3%	14,3%	6,5%

Πίνακας 8.

Ωστόσο, περισσότερο θετικά φαίνεται να βλέπουν οι συμμετέχοντες τη χρήση της ψηφιακής μορφής του θεάτρου σκιών και του λογισμικού Eshadow ως προς τη διατήρησή του ως παράδοση στις μέρες μας. Οι περισσότεροι μαθητές πιστεύουν ότι η ψηφιακή του μορφή μπορεί να συντελέσει «πολύ» και «αρκετά» στη διατήρηση του. Συγκεκριμένα το 37,6% είναι της άποψης πως το ψηφιακό θέατρο σκιών μπορεί να συμβάλει «πολύ» στη διατήρηση του θεάτρου σκιών ως παράδοση, ενώ πως αυτό μπορεί να συμβάλει αρκετά πιστεύει το 35,1%. Υπάρχουν βέβαια και μαθητές που απάντησαν πως η ψηφιακή μορφή θα βοηθήσει «λίγο», με ποσοστό 22,1%. Τέλος, μόλις το 2,6% του συνόλου (2 μαθητές) απάντησαν πως αυτή η μορφή δε θα βοηθήσει «καθόλου». Τα δεδομένα αυτά απεικονίζονται και στο Γράφημα 4.

Ψηφιακό θέατρο σκιών και διατήρηση της παράδοσης				
<i>Καθόλου</i>	<i>Λίγο</i>	<i>Αρκετά</i>	<i>Πολύ</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
2	17	27	29	2
2,6%	22,1%	35,1%	37,6%	2,6%

Πίνακας 9.



Γράφημα 4.

6.5. Δημιουργία παράστασης θεάτρου σκιών

Σύμφωνα με τον Πίνακα 10, οι μαθητές φαίνεται να δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως προς τη δημιουργία μιας παράστασης θεάτρου σκιών, καθώς με μεγάλη διαφορά, οι περισσότεροι απαντούν θετικά στο σχετικό ερώτημα. Συγκεκριμένα, 66 από αυτούς έδωσαν την απάντηση πως «Ναι» στο αν θα ήθελαν να δημιουργήσουν μια παράσταση θεάτρου σκιών στο μέλλον με το συντριπτικό ποσοστό 85,7%. Παρόλα αυτά, όπως είναι λογικό, δεν έλειψαν και οι αρνητικές απαντήσεις, που αν και πολύ λιγότερες, ήταν 11, και συγκεκριμένα το 14,3% του συνόλου που απάντησε «Όχι» στη δημιουργία μιας παράστασης θεάτρου σκιών στο μέλλον. Πάντως, πρόκειται για την ερώτηση με την μεγαλύτερη ομοφωνία μεταξύ των συμμετεχόντων στην έρευνα.

Δημιουργία παράστασης		
<i>Ναι</i>	<i>Όχι</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
66	11	0
85,7%	14,3%	0%

Πίνακας 10.

Η επόμενη ερώτηση αφορά την μορφή παράστασης που προτιμάται από τους μαθητές, η παραδοσιακή ή η ψηφιακή του μορφή. Με βάση τον Πίνακα 11 και το Γράφημα 5, το μεγαλύτερο μέρος των μαθητών απάντησε ότι θα επέλεγε και τις δυο μορφές για τη δημιουργία μιας παράστασης, με το ποσοστό τους να είναι το 54,5% επί του συνόλου των απαντήσεων. Δεύτερη σε προτιμήσεις απάντηση φαίνεται να είναι η ψηφιακή μορφή παράστασης μέσω του λογισμικού Eshadow. Οι μαθητές που προτίμησαν την τεχνολογία για την δημιουργία μιας παράστασης θεάτρου σκιών αποτελούν το 26%, ενώ αυτοί που προτίμησαν τη δημιουργία μιας παραδοσιακής μορφής παράστασης Θεάτρου Σκιών, αποτέλεσαν, με λιγότερες απαντήσεις, το 15,6%.

Μορφή παράστασης που προτιμάται			
<i>Παραδοσιακό θέατρο σκιών</i>	<i>Ψηφιακό θέατρο σκιών</i>	<i>Και οι δύο μορφές</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
12	20	42	3
15,6%	26%	54,5%	3,9%

Πίνακας 11.



Γράφημα 5.

6.6. Εντυπώσεις σε σχέση με τη χρήση του λογισμικού eShadow

Τα τελευταία ερωτήματα αναδεικνύουν τις εντυπώσεις των συμμετεχόντων σε σχέση με τη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού Eshadow. Συγκεκριμένα, όσον αφορά το βαθμό δυσκολίας στη χρήση του Eshadow, οι περισσότεροι μαθητές φαίνεται να μην αντιμετώπισαν κάποια ιδιαίτερη δυσκολία ως προς τη χρήση του και απάντησαν πως αυτή τους φάνηκε «εύκολη». Το ποσοστό αυτών των μαθητών είναι το 41,5%. Ωστόσο, οι απόψεις των υπόλοιπων μαθητών, σύμφωνα με τις απαντήσεις τους, παρουσιάζονται διαφοροποιημένες. Οι 18 μαθητές, ποσοστό 23,4%, θεώρησαν «δύσκολη» τη χρήση του λογισμικού, οι 14, ποσοστό 18,2%, «πολύ εύκολη» και οι λιγότεροι (10 μαθητές) με ποσοστό που ανέρχεται στο 13% του συνόλου «πολύ δύσκολη».

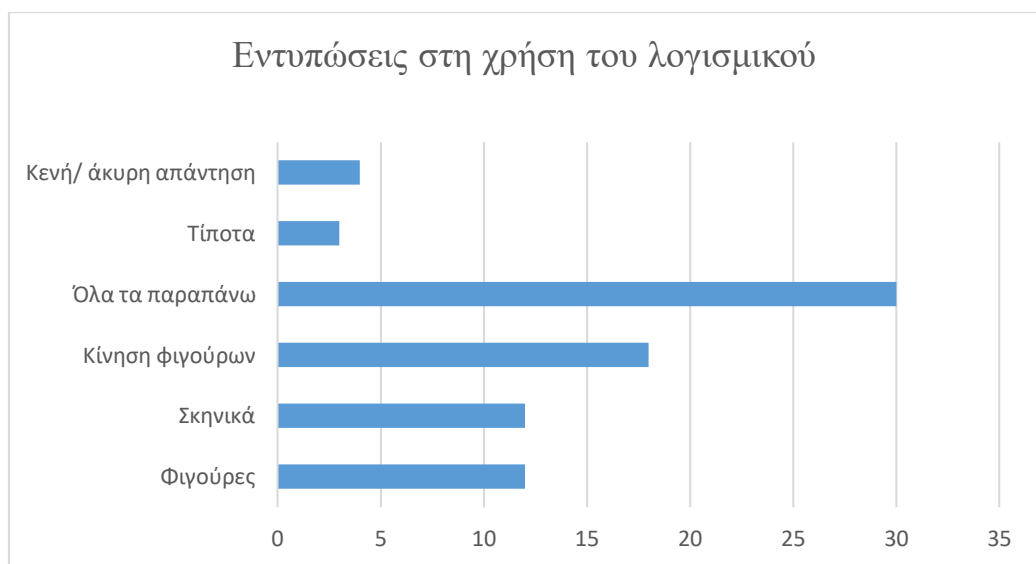
Βαθμός δυσκολίας στη χρήση του λογισμικού				
<i>Πολύ Εύκολη</i>	<i>Εύκολη</i>	<i>Δύσκολη</i>	<i>Πολύ δύσκολη</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
14	32	18	10	3
18,2%	41,5%	23,4%	13%	3,9%

Πίνακας 12.

Στον πίνακα και το γράφημα που ακολουθεί παρουσιάζονται οι εντυπώσεις των μαθητών ως προς τη χρήση του λογισμικού. Συγκεκριμένα, οι μαθητές ερωτώνται τι ήταν αυτό που τους εντυπωσίασε περισσότερο κατά την χρήση και την επαφή τους με το λογισμικό. Όπως παρατηρείται, στους περισσότερους, με ποσοστό 39%, έκαναν εντύπωση «όλα τα παραπάνω», απάντηση που αναφέρεται εξίσου στις φιγούρες, τα σκηνικά και την κίνηση των φιγούρων. Η αμέσως δημοφιλέστερη απάντηση είναι η «κίνηση των φιγούρων», η οποία έλαβε το ποσοστό 18%. Έπειτα φαίνεται πως σε ποσοστό 15,6%, έκαναν εντύπωση στους μαθητές ο σχεδιασμός και η επιλογή των φιγούρων, ενώ σε ποσοστό 13% κίνησαν το ενδιαφέρον των μαθητών τα «σκηνικά» που διατίθενται στο εκπαιδευτικό λογισμικό. Μόνον 3 ήταν οι μαθητές που δήλωσαν ότι «τίποτα» δεν τους έκανε εντύπωση κατά τη χρήση του λογισμικού (3,9%), ενώ το 5,1% των μαθητών φαίνεται πως έδωσαν κενή ή άκυρη απάντηση.

Εντυπώσεις στη χρήση του λογισμικού					
<i>Φιγούρες</i>	<i>Σκηνικά</i>	<i>Κίνηση Φιγούρων</i>	<i>Όλα τα παραπάνω</i>	<i>Τίποτα</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
12	10	18	30	3	4
15,6%	13%	23,4%	39%	3,9%	5,1%

Πίνακας 13.



Γράφημα 6.

6.7 Στάσεις απέναντι στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στη διδασκαλία

Το τελευταίο ερώτημα επιδιώκει να εντοπίσει τη στάση των μαθητών απέναντι στη διδασκαλία με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών και πολυμεσικών εφαρμογών. Τα αποτελέσματα φαίνεται να είναι θετικά, καθώς οι μαθητές, σχεδόν οι μισοί, με ποσοστό που φτάνει το 49,4%, χαρακτήρισαν τη διδασκαλία ως «διασκεδαστική» (38 μαθητές). Ένα εξίσου σημαντικό ποσοστό μαθητών, 36,5% χαρακτήρισαν «ενδιαφέρουσα» τη διδασκαλία με Νέες τεχνολογίες. Οι αρνητικές απαντήσεις απέναντι σε μια διδασκαλία με νέα μέσα ήταν σχεδόν μηδαμινές. Η απάντηση «βαρετή» επιλέχθηκε από το 5,1% των μαθητών, ενώ την απάντηση «αδιάφορη» διάλεξαν μόλις 3 μαθητές, το ποσοστό των οποίων φτάνει στο 3,9%.

Διδασκαλία με Νέες Τεχνολογίες				
<i>Ενδιαφέρουσα</i>	<i>Διασκεδαστική</i>	<i>Βαρετή</i>	<i>Αδιάφορη</i>	<i>Κενή/ άκυρη απάντηση</i>
28	38	4	3	4
36,5%	49,4%	5,1%	3,9%	5,1%

Πίνακας 14.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7. Συμπεράσματα

Η συγκεκριμένη μελέτη, σχετίζεται με την οργάνωση και εκτέλεση μιας πειραματικής εφαρμογής (διδασκαλίας) με τη χρήση του λογισμικού eShadow, κατά την οποία οι μαθητές με τη βοήθεια της εποικοδομητικής προσέγγισης εισάγονται στον όρο «θέατρο σκιών». Με άλλα λόγια, μελετάται η χρήση του θεάτρου σκιών (και συγκεκριμένα η ψηφιακή αφήγηση του θεάτρου σκιών) στη διδασκαλία. Σκοπός, λοιπόν, είναι να διαφανεί η αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας με Νέες Τεχνολογίες, η προηγούμενη γνώση των μαθητών σε σχέση με το θέατρο σκιών και η σύνδεση θεάτρου σκιών με τη λαογραφία. Επιπλέον, επιδιώκεται η ανάδειξη της αλλαγής του θεάτρου σκιών με το πέρασμα του χρόνου (ψηφιοποίηση), η διατήρησή του, η διερεύνηση της χρήσης και ψηφιακής απεικόνισης του θεάτρου σκιών καθώς και οι εντυπώσεις των μαθητών σε σχέση με τη χρήση του λογισμικού Eshadow.

Στο σημείο αυτό της εργασίας παρουσιάζονται κάποια ενδιαφέροντα συμπεράσματα που εξήχθησαν από τις αντιδράσεις μικρής σε ηλικία χρηστών που δοκίμασαν την εφαρμογή eShadow κατά τη διδασκαλία μέσω του θεάτρου σκιών. Τα συμπεράσματα αυτά είναι πολύ χρήσιμα καθώς αναδεικνύουν τη σημαντικότητα της εργασίας όσον αφορά την ανάπτυξη και χρήση λογισμικού σχετικού με το θέατρο σκιών στη διδασκαλία με προαγωγή της συνεργατικότητας των χρηστών.

Μετά την παράθεση όλων των ερευνητικών αποτελεσμάτων, τόσο αυτών που προέκυψαν από τις απαντήσεις των μαθητών στα ερωτηματολόγια, όσο και των αντιδράσεών τους και των δραστηριοτήτων τους, προκύπτουν συνοπτικά τα συμπεράσματα.

Αρχικά, είναι γεγονός πως η διδασκαλία που σχετίστηκε άμεσα με το θέατρο σκιών και διεξάχθηκε με το λογισμικό eShadow ενθουσίασε τους μαθητές, οι οποίοι με μεγάλη προθυμία συνεργάστηκαν και συμμετείχαν σε όλη τη διαδικασία. Η ψηφιακή αναπαράσταση του θεάτρου σκιών και η δημιουργία μιας σκηνής ψηφιακής παράστασης ανταποκρινόταν σε μεγάλο βαθμό στις δυνατότητες, αλλά και στα ενδιαφέροντα των περισσότερων μαθητών. Αυτό ενόησε σε μεγάλο βαθμό την ίδια τη διδασκαλία, μιας και οι μαθητές αντιλήφθηκαν πως δεν πρόκειται απλώς για ένα παιχνίδι.

Σημαντικός παράγοντας για την ομαλή και επιτυχημένη διδασκαλία με το λογισμικό eShadow ήταν το γεγονός ότι οι περισσότεροι μαθητές ήταν ήδη εξοικειωμένοι με την χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή γενικότερα, αλλά και

ειδικότερα με λογισμικά και ψηφιακά παιχνίδια. Με τη σωστή καθοδήγηση, οι ομάδες μαθητών δεν δυσκολεύτηκαν ιδιαίτερα στη χρήση του λογισμικού. Μάλιστα, ο μικρός αριθμός των μελών της κάθε μιας από αυτές (μέχρι 5 άτομα), συντέλεσε στην οργάνωσή τους και την ανάληψη ρόλων/ευθυνών που σχετίζονταν με τις προσωπικότητές τους.

Αναλυτικότερα, τα συμπεράσματα που προκύπτουν από το ερωτηματολόγιο που συμπλήρωσαν οι ίδιοι οι μαθητές, αλλά και μέσα από τη διδασκαλία διαμορφώνονται ως εξής:

Αρχικά, το μεγαλύτερο μέρος των μαθητών φαίνεται πως γνώριζαν σε κάποιο βαθμό το θέατρο σκιών και διέθεταν αρκετές γνώσεις σχετικά με την παραδοσιακή του κυρίως μορφή. Ελάχιστοι μαθητές είναι αυτοί που έδειξαν να μην είναι καθόλου εξοικειωμένοι με την έννοια του θεάτρου σκιών, πράγμα που δείχνει πως το σχολείο και η οικογένεια έχουν προσεγγίσει, έστω και σε επιφανειακό επίπεδο, το θέατρο σκιών στην παραδοσιακή του μορφή. Έτσι, οι μαθητές είχαν ήδη έρθει σε επαφή με τις φιγούρες, τη μορφή, την πλοκή και την διεξαγωγή μιας παράστασης θεάτρου σκιών στην παραδοσιακή τους μορφή.

Εκτός από την προηγούμενη γνώση των μαθητών, η εργασία θέλησε να ελέγξει την διδασκαλία που σχεδιάστηκε με το λογισμικό eShadow σε σχέση με τη συμβολή της στην διεύρυνση των γνώσεων των μαθητών για το θέατρο σκιών. Προέκυψε ότι η χρήση του λογισμικού και η νέα, ψηφιακή διάσταση που δόθηκε σε αυτό μέσα από αυτή τη διδασκαλία έδρασε θετικά, καθώς οι περισσότεροι μαθητές δήλωσαν ότι διεύρυναν τις γνώσεις τους για το θέατρο σκιών μετά το πέρας της. Τα δεδομένα αυτά αναδεικνύουν πως τα μαθησιακά αποτελέσματα ήταν πολύ ικανοποιητικά μέσα από τη χρήση του λογισμικού και η χρήση της τεχνολογίας ακόμη και σε ένα «παραδοσιακό» πεδίο όπως είναι το θέατρο σκιών, μπορεί να συμβάλλει θετικά στην μάθηση.

Όσον αφορά τη σύνδεση του θεάτρου σκιών και της λαογραφίας, όπως διαφαίνεται μέσα από τη χρήση του λογισμικού eShadow, η πλειονότητα του δείγματος δείχνει σε πρώτο επίπεδο να την αναγνωρίζει. Οι μαθητές πιστεύουν πως το θέατρο σκιών αποτελεί για τον άνθρωπο ψυχαγωγία, τέχνη και κουλτούρα, ταυτόχρονα. Με άλλα λόγια, προκύπτει ότι η χρήση του λογισμικού eShadow προβάλλει σε μεγάλο βαθμό τη σχέση του λαϊκού πολιτισμού με το θέατρο σκιών και τα συναισθήματα/εντυπώσεις που προκαλεί στους μαθητές είναι ανάλογες με το παραδοσιακό θέατρο σκιών που συνδέεται με την ψυχαγωγία, την τέχνη και την κουλτούρα. Εκτός αυτού, οι περισσότεροι μαθητές εξέφρασαν ότι το θέατρο σκιών μας

δίνει αρκετές πληροφορίες για τη ζωή των ανθρώπων στο παρελθόν, άρα αντιλαμβάνονται μέσα από τη διδασκαλία σημεία της τέχνης του θεάτρου σκιών που σχετίζονται με τον πολιτισμό μας (π.χ. συνήθειες ανθρώπων και καθημερινότητα, επαγγέλματα, κατοικίες).

Σχετικά με τη διατήρηση του θεάτρου σκιών στο χρόνο και τη συμβολή της ψηφιακής του μορφής σε αυτό, οι μαθητές φάνηκε να έχουν διαφοροποιημένες απόψεις. Συγκεκριμένα, οι περισσότεροι από αυτούς θεωρούν ότι το θέατρο σκιών δεν είναι διαδεδομένο στις μέρες μας, και σίγουρα σε πολύ μικρότερο βαθμό σε σχέση με παλαιότερα. Αυτό δείχνει μια αποστασιοποίηση των σημερινών παιδιών από το θέατρο σκιών, κάτι που δεν συνέβαινε στο παρελθόν. Κάποια παιδιά πιστεύουν ότι το θέατρο σκιών είναι αρκετά διαδεδομένο, ίσως επειδή τα ερεθίσματα που τους πρόσφερε το σχολείο ή η οικογένεια προσανατολίζονται σε τέτοιες μορφές τέχνης. Σε γενικές γραμμές οι μαθητές φάνηκαν ενθουσιασμένοι με την ψηφιακή μορφή του θεάτρου σκιών και συμφωνούν στο ότι η αυτή η μορφή μπορεί να συντελέσει σημαντικά στη διατήρηση του. Αυτό εκφράζει την άποψη ότι το ψηφιοποιημένο θέατρο σκιών είναι μια ομαλή εξέλιξη του παραδοσιακού θεάτρου σκιών που έχει να προσφέρει θετικά στοιχεία, παρά τις σημαντικές διαφοροποιήσεις.

Από τα αποτελέσματα του πειραματικού προγράμματος προβάλλεται επίσης το ενδιαφέρον, η προθυμία για τη δημιουργία μια παράστασης για θέατρο σκιών. Στο πλαίσιο αυτό διαφαίνεται και η προθυμία για τη χρήση του λογισμικού eShadow. Συγκεκριμένα, οι μαθητές δείχνουν έντονη προθυμία να δημιουργήσουν μια παράσταση και έτσι τονίζεται το ενδιαφέρον τους για το θέατρο σκιών. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι ότι πολλοί μαθητές δηλώνουν ότι προτιμούν να δημιουργήσουν μία παράσταση ψηφιακού θεάτρου σκιών, παρά μια παράσταση παραδοσιακού θεάτρου σκιών. Αυτό μπορεί να συμβαίνει λόγω της συνειδητοποίησης από μέρους τους των πρακτικών δυσκολιών και του υλικού για τη δημιουργία παράστασης παραδοσιακού θεάτρου σκιών.

Οι εντυπώσεις των μαθητών σε σχέση με τη χρήση του λογισμικού eShadow είναι θετικές. Ως προς το βαθμό δυσκολίας στη χρήση του, πιστεύουν πως η χρήση του προγράμματος είναι εύκολη σε γενικές γραμμές, παρόλο που κάποιοι μαθητές εξέφρασαν κάποια δυσκολία (κυρίως μέχρι να εξοικειωθούν με το πρόγραμμα όπως φάνηκε από τη διδασκαλία). Στους περισσότερους μαθητές έκαναν εντύπωση οι φιγούρες, τα σκηνικά και η κίνηση που έδινε «ζωή» στις φιγούρες μέσα από το λογισμικό eShadow, και μάλιστα αυτό το ενδιαφέρον για την κίνηση αναδείχθηκε και

μέσα από τις απαντήσεις τους. Μέσα από τη χρήση του λογισμικού μπορούμε να συμπεράνουμε και τις αντιδράσεις των νεαρών μαθητών απέναντι στη διδασκαλία με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών. Τόσο από τις απαντήσεις τους, όσο και μέσα από τη γενικότερη στάση τους καθ' όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας, οι μαθητές, παράλληλα με την ανάπτυξη και διερεύνηση των γνώσεων τους φάνηκε να διασκέδασαν πραγματικά και να βρήκαν ενδιαφέρον το μάθημα που παρακολούθησαν.

Όλα τα παραπάνω συμπεράσματα σαφώς και δεν μπορούν να γενικευτούν όπως προαναφέρθηκε, καθώς το δείγμα του συγκεκριμένου ερευνητικού προγράμματος είναι αρκετά μικρό (77 μαθητές) και μη αντιπροσωπευτικό. Παρόλα αυτά, είναι ικανό να δώσει μια πρώτη εικόνα για το πώς μπορεί να βελτιωθεί και να εξελιχθεί η εκπαιδευτική διαδικασία μέσα από τη χρήση νέων τεχνολογιών (πρόγραμμα eShadow) και μέσω της συνύφανσης με μορφές τέχνης, όπως το θέατρο σκιών. Επίσης, οι δυνατότητες που μπορούν να προσφέρουν τέτοιου είδους λογισμικά στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολλές. Για παράδειγμα, κάποια περιβάλλοντα και παραστάσεις μπορεί να χρησιμοποιηθούν διαδικτυακά, προσδίδοντας τη δυνατότητα μεγάλου αριθμού αλληλεπιδράσεων. Σημαντικό μπορεί να θεωρηθεί και το γεγονός ότι η διδασκαλία με λογισμικά όπως το eShadow μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να χρησιμοποιηθούν ακόμα και σε απομακρυσμένες περιοχές, χωρίς ιδιαίτερο υλικό εξοπλισμό (μόνο Η/Υ). Επιπλέον, παρέχουν τη δυνατότητα στα παιδιά να γνωρίσουν την πολιτισμική μας κληρονομιά, την τέχνη και τη λαογραφία μέσα από τις νέες τεχνολογίες.

Ολοκληρώνοντας, αξίζει να επισημανθεί ότι η βελτίωση της παρούσας ερευνητικής εφαρμογής από τεχνολογική άποψη, αλλά και η περεταίρω έρευνα πάνω σε ανάλογες εφαρμογές, θα μπορούσαν να δώσουν πολύτιμες πληροφορίες και να βελτιώσουν σε μεγάλο βαθμό την εκπαιδευτική διαδικασία.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Δεδομένων των περιορισμών που περιγράφηκαν στο κεφάλαιο της μεθοδολογίας, στη συνέχεια παρουσιάζονται ορισμένες μεθοδολογικές προτάσεις, οι οποίες ίσως συμβάλλουν στον καλύτερο μεθοδολογικό σχεδιασμό και εφαρμογή παρόμοιων μελλοντικών ερευνών ή την επέκταση της μελέτης αυτής.

- Όσο μεγαλύτερο είναι το μέγεθος του δείγματος, τόσο πιο αντιπροσωπευτικά είναι τα αποτελέσματα. Έτσι, η διεξαγωγή παρόμοιων ερευνών με μεγαλύτερο δείγμα, από περισσότερες σχολικές μονάδες, θα οδηγήσει σε πιο αξιόλογα αποτελέσματα.
- Εφόσον η παρούσα μελέτη δεν περιορίζεται σε θέματα γνώσεων, αλλά περιλαμβάνει αντιλήψεις, σκέψεις και εμπειρίες και προθέσεις του δείγματος, θα ήταν ενδεχομένως πιο αποδοτική η χρήση και της ποιοτικής μεθόδου (για παράδειγμα, συνεντεύξεις) σε συνδυασμό με την ποσοτική. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται η δυνατότητα να κατανοηθούν καλύτερα οι αντιλήψεις των μαθητών μέσα από μία συζήτηση, όπου θα μπορούν να εκφραστούν χωρίς περιορισμό. Επομένως, προτείνεται η χρήση μιας μεικτής μεθόδου (ποσοτικής - ποιοτικής) για την διεξαγωγή καλύτερων αποτελεσμάτων.
- Για να ερευνηθεί σε βάθος η συμβολή της χρήσης του λογισμικού eShadow στη διδασκαλία και στη σύνδεση της με την τέχνη του θεάτρου σκιών και την λαογραφία, είναι καλό να συμπεριλαμβάνονται στην έρευνα όσο περισσότεροι ρόλοι πρωταγωνιστών είναι δυνατό και όχι μόνο μαθητές (π.χ. μαθητές, εκπαιδευτικοί, γονείς).
- Τέλος, η χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού και η εξαγωγή περισσότερων και ακριβέστερων συμπερασμάτων ενδείκνυται στα πλαίσια μιας μεγαλύτερης σχολικής περιόδου (από μήνα μέχρι και ολόκληρη σχολική χρονιά), με τη δημιουργία μιας ολόκληρης ψηφιακής παράστασης που μπορεί να προσεγγιστεί διαθεματικά με κάποιο άλλο σχολικό μάθημα, όπως η Γλώσσα, τα Μαθηματικά, η Γεωγραφία κ.ά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible words*. London, Cambridge: Harvard University Press.
- Runco, M.A. (1993). *Cognitive and psychometric issues in creativity research*. In: S. G. Isaksen, M. C. Murdock, R. L. Firestien, and D. J. Treffinger (Eds.), *Understanding and recognizing creativity: Emergence of a discipline* (pp.331-368). Norwood, NJ: Ablex
- Αναγνωστόπουλος, Β, Δ. (επιμέλεια) (2003). *Θέατρο σκιών και εκπαίδευση*, Αθήνα: Καστανιώτης
- Ανδρεάδης, Γ. (2000). *Ο Καραγκιόζης ταξιδεύει: 1^η Διεθνής Συνάντηση Θεάτρου Σκιών*, Δήμος Πατρέων – ΔΕΠΑΠ, Πάτρα
- Γιαγιάννος Απ., Γιαγιάννος Αρ., Διγκλής Ι., *Ο κόσμος του Καραγκιόζη*, Αθήνα, εκδ. Ερμής, 1976.
- Ζαφειρόπουλος, Κ. (2012). *Ποσοτική εμπειρική έρευνα και δημιουργία στατιστικών μοντέλων*. Αθήνα: Κριτική
- Ιωάννου, Γ. (1995). *Ο Καραγκιόζης Τόμος Α*. Αθήνα: Εστία
- Ιωάννου, Γ. (1995). *Ο Καραγκιόζης Τόμος Β*. Αθήνα: Εστία
- Ιωάννου, Γ. (1995). *Ο Καραγκιόζης Τόμος Γ*. Αθήνα: Εστία
- Ιωάννου, Π. (2009). *Ο Μαγικός κόσμος του Καραγκιόζη*, Ελεύθερος τύπος, 2009
- Καΐμη Τζούλιο, Καραγκιόζης, Αθήνα, εκδ. Γαβριηλίδη, 1990
- Καλλέργης, Η. (2003). Καραγκιόζης και παιδική ψυχή. Στο Β. Αναγνωστόπουλος (επιμ.), *Θέατρο σκιών και εκπαίδευση* (σ. 20-27). Αθήνα: Καστανιώτης
- Κανάκης, Ι. (1989). *Διδασκαλία και μάθηση με σύγχρονα μέσα επικοινωνίας (Από την έκφραση του προσώπου ως τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές)*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Κιουρτσάκης, Γ. (1983). *Προφορική παράδοση και ομαδική δημιουργία. Το παράδειγμα του Καραγκιόζη*. Αθήνα: εκδόσεις Κέδρος
- Κοντογιάννη, Α. (1992). *Κουκλο-Θέατρο σκιών*. Αθήνα: εκδόσεις Άλκηστις
- Κυριακίδου – Νέστορος Α. *Η θεωρία της ελληνικής λαογραφίας. Κριτική ανάλυση*. Αθήνα: Εταιρία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας, Δ έκδοση, 1997
- Μερακλής, Μ. (2004). *Ελληνική Λαογραφία. Κοινωνική Συγκρότηση. Ήθη και Έθιμα. Λαϊκή Τέχνη*. Αθήνα: Εκδόσεις Οδυσσέας

- Μόλλας Δ. (2001). *Ο Καραγκιόζης μας. Ελληνικό θέατρο Σκιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Σύγχρονη Εποχή
- Μπίρης, Κ. (1952). *Ο Καραγκιόζης: Ελληνικό Λαϊκό Θέατρο*, Αθήναι
- Μυστακίδου, Κ. (1998). *Οι μεταμορφώσεις του Καραγκιόζη*, ΕΞΑΝΤΑΣ
- Οικονόμου, Κ. (2001). *Κοινωνικές Επιπτώσεις της Εισαγωγής της Τεχνολογίας στην Ελληνική Εκπαίδευση: το παράδειγμα των ΗΠΑ*. Σύγχρονη Εκπαίδευση, 118, 131- 135.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου Υπηρεσία Ανάπτυξης Προγραμμάτων (2010). *Αναλυτικά προγράμματα για τα δημόσια σχολεία της κυπριακής δημοκρατίας*
- Παμπούκης, Ι. (2006). *Οι πρώτες ρίζες του νεοελληνικού Θεάτρου Σκιών*, ΙΝΔΙΚΤΟΣ, τεύχ. 20
- Πατσάλης, Χ. (1998). *Θέατρο Σκιών και κουκλοθέατρο στο σχολείο*, εκδόσεις Δήμου Αμαρουσίου, Αθήνα 1998.
- Πατσάλης, Χ. (2011). *Οι απόψεις των εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (κλάδου ΠΕ70) για τη θέση του Καραγκιόζη στο σχολείο*.
- Πούλου, Δ. (2006). *Ο προγραμματισμός στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και στην προσχολική ηλικία (αδημοσίευτη πτυχιακή εργασία)*. Τμήμα Τεχνολογίας Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών
- Πούχγερ, Β. (1988), *Η θέση του Καραγκιόζη στην ιστορία του νεοελληνικού θεάτρου*, στον τόμο: *Ελληνική θεατρολογία*, Αθήνα
- Πούχγερ, Β. (1985), *Οι βαλκανικές διαστάσεις του Καραγκιόζη*. Αθήνα: Εκδόσεις Στιγμή
- Ταρατόρη- Τσαλκατίδου, Ε. (2002). *Η μέθοδος Project στη θεωρία και στην πράξη*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης
- Σοφός, Α. (2009). *Παιδαγωγικές Διαστάσεις των Νέων Μέσων*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη
- Σοφός, Α. , Κρον, F. (2010). *Αποδοτική Διδασκαλία με τη χρήση Μέσων. Από τα πρωτογενή και προσωπικά στα τεταρτογενή και ψηφιακά μέσα*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη
- Σπαθάρης, Σ. (1992), *Απομνημονεύματα και η τέχνη του Καραγκιόζη*, Εκδόσεις Άγρα, Αθήνα
- Ταρατόρη- Τσαλκατίδου, Ε. (2002). *Η μέθοδος Project στη θεωρία και στην πράξη*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης.
- Φλουρής, Ι. (1984), *Τεχνολογία και Εκπαίδευση*. Γ' Διεθνές Παιδαγωγικό Συνέδριο Οξφόρδη Ακαδημία Κρήτης, Αθήνα: Παιδαγωγική Εταιρεία Ελλάδος

Φώτου, Γ. (2006). *Το θέατρο σκιών (Καραγκιόζης) στα νέα βιβλία του Ελληνικού Δημοτικού Σχολείου*. Άρθρο δημοσιευμένο στα πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνεδρίου: Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση, Ανακτήθηκε 30-01-2018 από <http://www.eipe.gr/images/pdf/theatro/fotou.pdf>

Χριστόπουλος, Β. (2002), *Στο φως της ασετιλίνης*, Εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (2008). Εγχειρίδιο δραστηριοτήτων για νήπια

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (2013). Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων, Το δελφίνι της Α΄ και Β΄ δημοτικού

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Γλώσσα Α΄ δημοτικού

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

Διπλωματική Εργασία – Μιτεντζή Εύα, Ημερομηνία: _____

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ για μαθητές/ μαθήτριες της Στ' δημοτικού

Το ερωτηματολόγιο αυτό έχει συνταχθεί για τις ανάγκες της διπλωματικής εργασίας με τίτλο «**Ανάπτυξη και χρήση πολυμεσικής εφαρμογής «Eshadow» για τη διδασκαλία του θεάτρου σκιών σε τάξη Στ' Δημοτικού και την ανάδειξη των αντιλήψεων των μαθητών για τη σύνδεσή του με το λαϊκό πολιτισμό**» που πραγματοποιείται στο πλαίσιο του προγράμματος μεταπτυχιακών σπουδών «Επιστήμες της Αγωγής- Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών». Σκοπό έχει να ερευνήσει τις γνώσεις και τις απόψεις σας σχετικά με το θέατρο σκιών, τη σύνδεσή του με το παρελθόν, καθώς και τις απόψεις σας αναφορικά με το ψηφιακό θέατρο σκιών και τις εντυπώσεις σας κατά τη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού Eshadow. Το παρόν ερωτηματολόγιο θα συμπληρωθεί από μαθητές της Στ' δημοτικού. Τα δεδομένα που θα συλλεχθούν θα είναι ανώνυμα και θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για τους ερευνητικούς στόχους της μελέτης. Τονίζεται ότι δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις. Είναι σημαντικό να απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις και να καταγράψετε αυτό που πραγματικά θεωρείτε. Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου απαιτεί περίπου 10 λεπτά (10'). Για οποιαδήποτε απορία σχετικά με αυτήν την έρευνα μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μου στο e-mail: eve_mite@hotmail.com. Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων και την βοήθειά σας.

Συμπλήρωσε με X:

1. Φύλο:

- Κορίτσι
 Αγόρι

2. Πριν από τη διδασκαλία, γνώριζες πράγματα για το **Θέατρο Σκιών** (την ιστορία του, τον τρόπο διεξαγωγής μιας παράστασης, τους ήρωες κτλ.);



- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

3. Θεωρείς ότι η διδασκαλία και η χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού Eshadow σε βοήθησε να εμπλουτίσεις τις γνώσεις σου για το Θέατρο Σκιών;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

4. Το Θέατρο Σκιών αποτελεί για τον άνθρωπο:

- Ψυχαγωγία
- Τέχνη
- Κουλτούρα
- Όλα τα παραπάνω

5. Το Θέατρο Σκιών και η θεματολογία των έργων του μπορεί να μας δώσει πληροφορίες για τη ζωή των ανθρώπων στο παρελθόν;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

6. Πιστεύεις ότι το Θέατρο Σκιών είναι το ίδιο διαδεδομένο σήμερα όσο παλαιότερα;

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

- 7. Η ψηφιακή απεικόνιση μιας παράστασης Θεάτρου Σκιών με τη χρήση του λογισμικού Eshadow μπορεί να βοηθήσει στη διατήρηση του ως παράδοση;**
- Καθόλου
 - Λίγο
 - Αρκετά
 - Πολύ
- 8. Θα ήθελες να δημιουργήσεις μια παράσταση Θεάτρου Σκιών στο μέλλον;**
- Ναι
 - Όχι
- 9. Ποια μορφή από τις δυο θα επέλεγες για να τη δημιουργήσεις;**
- Το παραδοσιακό και γνωστό σε όλους θέατρο Σκιών
 - Το ψηφιακό Θέατρο σκιών με χρήση του λογισμικού Eshadow
 - Και οι δυο μορφές μου αρέσουν το ίδιο
- 10. Πώς σου φάνηκε η χρήση του λογισμικού Eshadow ;**
- Πολύ Εύκολη
 - Εύκολη
 - Δύσκολη
 - Πολύ δύσκολη
- 11. Τι σου έκανε μεγαλύτερη εντύπωση στο λογισμικό Eshadow;**
- Οι φιγούρες
 - Τα σκηνικά
 - Η κίνηση των φιγούρων
 - Όλα τα παραπάνω
 - Τίποτα

12. Πώς σου φάνηκε η εμπειρία της διδασκαλίας μέσα από τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή;

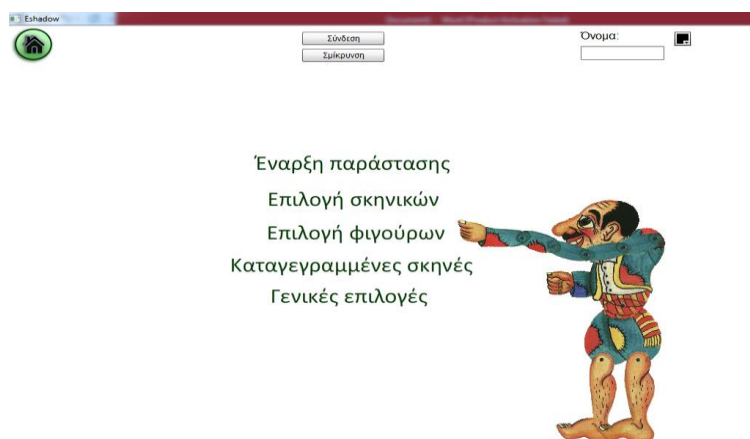
- Ενδιαφέρουσα
- Διασκεδαστική
- Βαρετή
- Αδιάφορη

Οδηγίες χρήσης λογισμικού «Eshadow»

- Κατέβασε την εφαρμογή από την επίσημη ιστοσελίδα του Eshadow: <http://eshadow.gr/>

Συνοπτικά βήματα για τη δημιουργία παράστασης:

1. Από το αρχικό μενού μπορείτε να διαλέξετε σκηνικά και φιγούρες της αρεσκείας σας από τις επιλογές «επιλογή σκηνικών» και «επιλογή φιγούρων». Έπειτα κάνετε κλικ στην επιλογή «έναρξη παράστασης» και φορτώνετε την σκηνή.
2. Όταν είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε την καταγραφή πατάτε το κόκκινο κουμπί που υπάρχει πάνω αριστερά.
3. Μόλις τελειώσετε πατάτε το κουμπί με το τετράγωνο (stop).
4. Δίνετε όνομα στην σκηνή και στην περίπτωση που δεν δώσετε αυτή αποθηκεύεται με ένα τυχαίο όνομα.
5. Τα βήματα 2 και 3 τα επαναλαμβάνετε όσες φορές χρειάζεται.
6. Στη συνέχεια από το κεντρικό μενού μπορείτε να βρείτε τις καταγεγραμμένες σκηνές να τις βάλετε στη σειρά και να τις αναπαράγετε.



Χρήσιμες συμβουλές:

Οι φιγούρες στην desktop έκδοση γυρίζουν πατώντας το δεξί κλικ του ποντικιού την ώρα που κουνάμε την φιγούρα (κρατώντας το αριστερό κλικ πατημένο).

Οι φιγούρες στην web έκδοση γυρίζουν με την ροδέλα του ποντικιού την ώρα που κουνάμε την φιγούρα (κρατώντας το αριστερό κλικ πατημένο).

- Αν θέλετε μια πιο επαγγελματική χρήση του λογισμικού επισκεφθείτε την ιστοσελίδα για περισσότερες οδηγίες (<http://eshadow.gr/>).