

«Όψεις του Οπτικοακουστικού Γραμματισμού και ΤΠΕ»

Γρόσδος Σταύρος

Σχολικός Σύμβουλος Π.Ε., Δρ. Οπτικοακουστικού Γραμματισμού και Δημιουργικής Γραφής στην Εκπαίδευση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι εικόνες αποτελούν σημειοδότες του πολιτισμού καθώς μεταφέρουν κοινωνικές αξίες και αντιλήψεις. Ταυτόχρονα αποτελούν κοινωνικά πεδία παραγωγής νοήματος (Δημητριάδου, 2006: 198). Αναπαριστώντας τις κοινωνικές εμπειρίες και τις πολιτιστικές αξίες, προσφέρουν τις ευκαιρίες για προσωπικές μορφές κατανόησης, ερμηνείας και αξιολόγησης του κόσμου. Αποδεχόμενοι ότι κάθε οπτικοακουστικό προϊόν επιδέχεται πολλαπλές ερμηνείες και προσλήψεις, το ενδιαφέρον μετατοπίζεται από το τελικό αποτέλεσμα (εικόνα), στον θεατή της εικόνας, δηλαδή, στους τρόπους με τους οποίους η εικόνα αναδημιουργείται με βάση τον ορίζοντα των προσδοκιών, εμπειριών, προκαταλήψεων και πεποιθήσεων του θεατή.

Είναι απαραίτητο για να “διαβάσουμε” τις εικόνες, να είμαστε εξοικειωμένοι με τις εικονιστικές τεχνικές και τις συμβάσεις τις οποίες χρησιμοποιεί το συγκεκριμένο οπτικοακουστικό προϊόν, πρέπει, με άλλα λόγια, να έχουμε μια κάποια γνώση των “κωδίκων” της, δηλαδή των κανόνων που καθορίζουν συστηματικά τον τρόπο με τον οποίο παράγει τα νοήματά της; Ποιες δυσκολίες μπορεί να αντιμετωπίσει ο θεατής μιας ταινίας; Μία μορφή δυσκολίας μπορεί να είναι η ανασφάλεια μπροστά στην “άγνοια” των τεχνικών κωδίκων (κάδρο, οπτική γωνία κ.ά.) (technical presuppositions) και στην έλλειψη γνώσεων γύρω από τις τεχνικές (fear of ignorance). Η απάντηση στα παραπάνω μπορεί να είναι, από τη μία, ο θεατής/χρήστης να επιστρατεύει ένα είδος ολιστικής, και όχι αναλυτικής, προσέγγισης στην προσπάθειά του να νοηματοδοτήσει την εικόνα, χωρίς να ενδιαφέρεται για τα επιμέρους στοιχεία, και από την άλλη, η εμπειρική προσέγγιση της εικόνας (όχι αυτό που “γνωρίζω”, αλλά αυτό που “νιώθω”).

Η σχέση οπτικοακουστικού προϊόντος-παιδιού είναι σχέση αλληλεπίδρασης. Το παιδί δανείζεται στοιχεία από τον κόσμο των εικόνων, τα προσαρμόζει στις ανάγκες της καθημερινότητάς του και τα ενσωματώνει, τα χρησιμοποιεί, δημιουργεί συμπεριφορά, προσθέτει νέες στις ήδη υπάρχουσες εμπειρίες. Ιδιαίτερα στενή σχέση υπάρχει ανάμεσα στην εικόνα και τον ασυνείδητο κόσμο του παιδιού, που προσφεύγει στο φανταστικό κόσμο για εκπληρώσει τις επιθυμίες του, να ζήσει όλα όσα δεν μπορεί στην πραγματικότητα, ταυτίζεται με ήρωες. Το οπτικοακουστικό προϊόν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως διαμεσολαβημένη εμπειρία, μια διαλογική σχέση με τη ζωντανή εμπειρία. Όπως και στο γλωσσικό κείμενο, το νόημα παράγεται από το διάλογο ανάμεσα στην εικόνα και στο παιδί-θεατή, γίνεται αντικείμενο διαπραγμάτευσης (Βρύζας, 2005: 435-436).

Στη συνάντηση του παιδιού με τα οπτικοακουστικά προϊόντα δημιουργούνται δύο διαφορετικές στάσεις στη σχέση τους, δύο είδη χρηστών, που εν δυνάμει υπάρχουν στον καθένα από εμάς. Ο πρώτος χρήστης, ο ανυποψίαστος, είναι αυτός που αφήνεται να παρασυρθεί από την εικόνα, από τη μορφή και το περιεχόμενό της. Εμπλέκεται και ταυτίζεται εμπειρικά, άλλοτε με τη ματιά του δημιουργού (πρωτογενής ταύτιση) κι άλλοτε με κάποιον από τα πρόσωπα της εικόνας, αν υπάρχουν (δευτερογενής ταύτιση). Το παιδί-ανυποψίαστος χρήστης θα συγκινηθεί, θα γελάσει και θα κλάψει ή θα αδιαφορήσει και θα βαρεθεί, θα παίξει, θα απολαύσει. Ο δεύτερος είναι ο κριτικός χρήστης, με ματιά περισσότερο αναλυτική και λιγότερο συναισθηματική. Ενδιαφέρεται για τον τρόπο κατασκευής, για τη δομή της, για το πώς χρησιμοποιούνται οι εικόνες και οι ήχοι για να δώσουν τη συνολική εντύπωση.

Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ

Ως οπτικοακουστικός γραμματισμός ορίζεται η ικανότητα, όχι μόνο κατανάλωσης και κριτικής αποτίμησης, αλλά δημιουργίας οπτικοακουστικών προϊόντων (οπτικών εννοιών και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων) (Γρόσδος, 2017α). Ο παραπάνω ορισμός υποδηλώνει ένα ρόλο σε τρεις κατευθύνσεις: το παιδί θεατής (καταναλωτής), το παιδί κριτικός και το παιδί παραγωγός εικόνων. Το ζητούμενο, βέβαια, του οπτικοακουστικού γραμματισμού δεν είναι ένα διαδοχικό πέρασμα με γραμμικές διαδικασίες από το παιδί-θεατή, στο παιδί-κριτικό κι από εκεί στο παιδί-δημιουργό, αλλά η διάχυση μεταξύ των παραπάνω δεξιοτήτων (θέαση, κριτική, δημιουργία), όπου η μία συνυπάρχει, στηρίζεται και δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς τις άλλες. Τα παιδιά- κριτικοί, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες, αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα, από καταναλωτές μετατρέπονται σε μελετητές-ερευνητές και γνωρίζοντας τα σύγχρονα εργαλεία αποκτούν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων σύμφωνα με την προσωπική τους θεώρηση για τη ζωή. Το παιδί – κριτικός χρήστης, λοιπόν, είναι υποψιασμένος θεατής, απαντά στα ερωτήματα: “Άλλαξα άποψη για κάτι; Τι πίστευα; Τι πιστεύω; Γιατί άλλαξα άποψη;”, αναπτύσσει κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα, μελετά και ερευνά τα σύγχρονα εργαλεία, αποκτά κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων και ευαισθητοποιείται σε πολυάριθμα κοινωνικά και πολιτιστικά ζητήματα. Η σχηματοποίηση-δίπολο: ανυποψίαστος χρήστης (συγκινείται, γελάει, κλαίει) και ο υποψιασμένος κριτικός χρήστης (με διάθεση ερευνητική και ανακαλυπτική) παραμερίζεται, γιατί ζητούμενο είναι ο θεατής που αισθάνεται, νιώθει, υποθέτει, φαντάζεται, ανακαλύπτει, συμπεραίνει και (συν)δημιουργεί.

Η εισβολή των παιδιών μέσα στα οπτικοακουστικά δρώμενα τους προσφέρει τη γνώση και τη χαρά της συμμετοχικής δράσης στη παραγωγή νοημάτων και της δημιουργίας του δικού τους κόσμου. Τα παιδιά συμμετέχουν νοητά στην αναπαράσταση ενός γεγονότος που ανταποκρίνεται ή όχι στην πραγματικότητα. Πρόκειται, ουσιαστικά, για επινοούμενες δράσεις, για παιχνίδια προσομοίωσης. Η επικοινωνιακή και συναισθηματική δύναμη του οπτικοακουστικού προϊόντος θα ωθήσει το παιδί να αποκτήσει μια προσωπική σχέση με το προσομοιωτικό γεγονός, να “εισβάλλει” σ’ αυτό, επιλέγοντας για τον εαυτό του ένα φανταστικό ρόλο, να

ταυτιστεί με πρόσωπα και γεγονότα και μέσω της ταύτισης να δράσει, να εκδηλώσει (και να καταγράψει) σκέψεις, συναισθήματα, συμπεριφορές. Δεν είναι απαραίτητο να υπάρχουν τα στοιχεία της ρεαλιστικότητας και της αληθοφάνειας προς το πραγματικό γεγονός, και τα στοιχεία της περιστασης επικοινωνίας για να λειτουργήσει η κινηματογραφική ταινία ως ερέθισμα εκδήλωσης της δημιουργικότητας. Η συναισθηματική ταύτιση του παιδιού και ο βαθμός συμμετοχής του στο γεγονός-ερέθισμα είναι συνάρτηση: (α) των προηγούμενων οπτικοακουστικών εμπειριών του, (β) της ελκυστικότητας και του παιγνιώδους χαρακτήρα του γεγονότος, (γ) της θεματολογίας του γεγονότος, η οποία εμπίπτει στα ενδιαφέροντα του παιδιού και (δ) στο κατά πόσο η φύση του γεγονότος επιτρέπει την εκδήλωση των εμπειριών του παιδιού.

Σε επίπεδο διδακτικής πρακτικής, στο σχεδιασμό δραστηριοτήτων οπτικοακουστικής έκφρασης αναπτύχθηκαν δύο κυρίαρχες τάσεις (Θεοδωρίδης, 2002). Σύμφωνα με την πρώτη τάση, τα παιδιά, μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες, αναπτύσσουν κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα, από καταναλωτές μετατρέπονται σε μελετητές-ερευνητές και γνωρίζοντας τα σύγχρονα εργαλεία αποκτούν κριτήρια αξιολόγησης και επιλογής μηνυμάτων σύμφωνα με την προσωπική τους θεώρηση για τη ζωή. Συγχρόνως καλλιεργούν την αισθητική και πολιτισμική τους συνείδηση. Η ανάλυση της εικόνας και των περιεχομένων της είναι μία περίπλοκη λειτουργία που απαιτεί την κινητοποίηση μιας σειράς εργαλείων, οξύνει το κριτικό πνεύμα του ατόμου και το ευαισθητοποιεί σε πολυάριθμα κοινωνικά και πολιτιστικά ζητήματα. Η δεύτερη τάση εμφανίζει τη δυνατότητα αξιοποίησης των εκφραστικών συμβάσεων των οπτικών μέσων να πραγματοποιείται με τη συνακόλουθη εμπειρία στην παραγωγή τους. Τα παιδιά, αφού γνωρίσουν τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται μια κινηματογραφική ταινία (καθώς τα κινηματογραφικά προϊόντα κατασκευάζονται με τη χρήση τεχνικών, περισσότερο από την κατασκευή των άλλων εικόνων), εξοικειωθούν με τις εκφραστικές δυνατότητες του κινηματογράφου, στη συνέχεια, χρησιμοποιούν τα οπτικοακουστικά εργαλεία, γίνονται τα ίδια παραγωγοί, αναπτύσσουν δεξιότητες προσωπικής έκφρασης, οργανώνουν και πραγματοποιούν απλές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις (φωτογραφίζουν, βιντεοσκοπούν, κινηματογραφούν, σχεδιάζουν comics, κ.ά.). Η δημιουργία οπτικού υλικού είναι η υλοποίηση της ικανότητας ανάλυσης και επεξεργασίας της εικόνας με έναν δυναμικό, διαδραστικό τρόπο. Άλλωστε, πέρα από γνώσεις και δεξιότητες, η συγκεκριμένη ικανότητα επιφέρει και μία αξιοσημείωτη μεταβολή στα πρότυπα αξιών του νέου δημιουργού επειδή «με το να παράγει κάποιος μια ερασιτεχνική ταινία, διασώζει και προστατεύει μικρές, εφήμερες, πολιτισμικές οντότητες. Είναι σαν να διακηρύττει ότι αυτές οι κοινότοπες εικόνες, που προέρχονται από την καθημερινότητα είναι εξίσου σημαντικές με τις εικόνες των βασιλιάδων και των διασημοτήτων, προστατεύοντας αυτό που πραγματικά κινεί την ιστορία και είναι το πιο σημαντικό» (Zimmerman, 1999: 291). Οι παραπάνω τάσεις, όχι μόνο δεν συγκρούονται μεταξύ τους, αλλά διαπλέκονται και αλληλοσυμπληρώνονται. Είναι χαρακτηριστικό ότι στις περισσότερες περιπτώσεις οι δράσεις οπτικοακουστικής έκφρασης, ακόμα κι όταν είναι μεμονωμένες, συμπεριλαμβάνουν στη στοχοθεσία

τους επιδιώξεις που αφορούν την κατανάλωση, την παραγωγή και την κριτική αποτίμηση των προϊόντων. «Ως οπτικοακουστική καλλιτεχνική έκφραση αποκαλούμε τις μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης που προκύπτουν από τη δημιουργική χρήση οπτικοακουστικών εργαλείων και μέσων. Πρόκειται για τεχνολογικά εργαλεία που επιτρέπουν την αποτύπωση (εγγραφή) εικόνων και ήχων είτε από το περιβάλλον (με κάμερα) είτε με τη χρήση εργαλείων πρωτογενούς παραγωγής τους (κινούμενο σχέδιο), την επεξεργασία τους και τέλος τη δυνατότητα επαναληπτικής ανάκλησης-παρουσίασης (αναπαραγωγή) αυτού του κατασκευασμένου οπτικού/ και ηχητικού αποτελέσματος που απευθύνεται σε περιορισμένο ή ευρύ κοινό. Σ' αυτήν τη γενικότερη κατηγορία έργων εντάσσονται μορφές σύγχρονης καλλιτεχνικής έκφρασης όπως: η καλλιτεχνική φωτογραφία, ο κινηματογράφος, το κινούμενο σχέδιο και κάθε μορφής τεχνική παραγωγής κίνησης από αντικείμενα (animation), η βιντεοάρτ, η δημιουργική ηχογράφηση (ραδιοσκοπηθεσία ή ηχοσκοπηθεσία), τα κόμικς, οι κάθε είδους μορφές ηλεκτρονικής οπτικοακουστικής έκφρασης μέσα σε περιβάλλον ηλεκτρονικού υπολογιστή: ηλεκτρονική σχεδίαση (computer graphics), τρισδιάστατο κινούμενο σχέδιο (3D animation), εγκαταστάσεις εικονικής πραγματικότητας (virtual reality installations) κ.λπ.» (Πρόγραμμα Σπουδών για την Οπτικοακουστική Έκφραση, Έντυπο εισαγωγικών κειμένων, 2011).

ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΣΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΤΟΠΙΟ

Η στάση του ελληνικού εκπαιδευτικού συστήματος απέναντι στα ζητήματα του οπτικοακουστικού γραμματισμού θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "στρουθοκαμηλική" έως "φοβική". Δεν έχουν περάσει πολλά χρόνια από την ύπαρξη εγκυκλίων με λίστες ενδεδειγμένων θεαμάτων για τα παιδιά, δηλαδή καταλόγων με απαρίθμηση αδειοδοτημένων κινηματογραφικών ταινιών τις οποίες μπορούσαν να παρακολουθήσουν οι μαθητές/τριες των ελληνικών σχολείων. Μία μορφή "οπτικοακουστικού κανόνα", όπου επιλέγονται (όχι από τον/την εκπαιδευτικό) κάποια θεάματα με συγκεκριμένα κριτήρια και κάποια αποκλείονται.

Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι ρητές αναφορές και, βέβαια, προσπάθεια ορισμού της έννοιας του οπτικοακουστικού γραμματισμού δεν υπάρχουν. στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών - Δ.Ε.Π.Π.Σ. (ΥΠΕΠΘ-Π.Ι., 2002), δηλαδή στα εν ισχύ Προγράμματα Σπουδών. Αυτή η απουσία προφανώς έχει αποτυπωθεί και στα σχολικά εγχειρίδια.

Χαμένες ευκαιρίες για την εισαγωγή της οπτικοακουστικής εκπαίδευσης θα μπορούσαν να χαρακτηρισθούν τόσο το Πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ-Εκπαίδευση και Πολιτισμός (1996-2003) όσο και το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για την Οπτικοακουστική Έκφραση (2011). Το Πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ-Εκπαίδευση και Πολιτισμός, το οποίο διακόπηκε βίαια και αναπιολόγητα, δεν ήταν απλώς ένα πρόγραμμα τεχνών (και οπτικοακουστικών τεχνών), ήταν μια τεράστια έρευνα δράσης σε δεκάδες σχολεία, μια διάχυση των τεχνών σε όλες τις εκφάνσεις της σχολικής ζωής, καθώς πρότεινε την εκπαίδευση δια των τεχνών. Το νέο πιλοτικό πρόγραμμα σπουδών (Πρόγραμμα Σπουδών για την Οπτικοακουστική Έκφραση, 2011) δεν εφαρμόστηκε πιλοτικά και, βέβαια, δεν τέθηκε ποτέ σε ισχύ. Σχετικά πρόσφατα το ΥΠ.Π.Ε.Θ. συγκρότησε ομάδα επιστημόνων (Ομάδα εργασίας για την

οπτικοακουστική εκπαίδευση του Εθνικού και Κοινωνικού Διαλόγου για την Παιδεία) με στόχο να συντάξει και να υποβάλλει πρόταση για την εισαγωγή της έννοιας του οπτικοακουστικού γραμματισμού στην εκπαίδευση.

Αναπόφευκτα, τον χώρο εμφανίζεται να καταλαμβάνουν μορφές άτυπης (μη σχολικής εκπαίδευσης): δίκτυα, όμιλοι, ομάδες, χώροι πολιτισμοί, εταιρίες - κερδοσκοπικές και μη. Δραστηριοποιούνται σε ζητήματα επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών, όπως τα CineΓραφήματα του Φεστιβάλ Κινηματογράφου Χανίων, σχεδιασμού και υλοποίησης εκπαιδευτικών προγραμμάτων, όπως το Μουσείο Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, λειτουργίας εργαστηρίων για παιδιά και ενήλικους, διαγωνισμών (φεστιβάλ) δημιουργίας οπτικοακουστικών προϊόντων, όπως το Φεστιβάλ της Ολυμπίας. Οι παραπάνω προσπάθειες ανθούν γιατί, μεταξύ των άλλων, οι προσφερόμενες δράσεις είναι ιδιαίτερα ελκυστικές, με παιγνιώδη χαρακτήρα και δεν θυμίζουν “σχολεικοποιημένες” ασκήσεις της καθημερινής σχολικής πραγματικότητας. Και, βέβαια, ως θετικά αξιολογούνται τα αποτελέσματα της συνεργασίας επαγγελματιών του χώρου με άτομα που διαθέτουν παιδαγωγική κατάρτιση, όπως οι δραστηριότητες του Κέντρου Εκπαιδευτικών Δράσεων και Διαπολιτισμικής Επικοινωνίας Καρπός. Στον αντίποδα, αισιόδοξο εμφανίζεται το τοπίο στην καθημερινή σχολική καθημερινότητα πραγματικότητα, καθώς ένα πλήθος εκπαιδευτικών σχεδιάζει και υλοποιεί δράσεις οπτικοακουστικού γραμματισμού, είτε στο πλαίσιο της διαθεματικότητας είτε στο πλαίσιο του Παραπρογράμματος. Οι δράσεις αυτές δημοσιοποιούνται κυρίως στο Διαδίκτυο.

ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΠΕ: ΣΧΕΣΕΙΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΕΣ, Ή ΕΠΑΛΛΗΛΕΣ;

Εξ ορισμού η έννοια του οπτικοακουστικού γραμματισμού και οι ΤΠΕ συναντώνται. Αν ο οπτικοακουστικός γραμματισμός προσδιορίζεται με τις έννοιες της κατανάλωσης (χρήσης) και κριτικής αποτίμησης, αλλά και δημιουργίας οπτικών εννοιών και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων και οπτικοακουστικών προϊόντων, αντίστοιχα, ο ψηφιακός γραμματισμός στοχοθετεί τις έννοιες: Προσδιορισμός (Define), Πρόσβαση (Access), Οργάνωση (Manage), Επεξεργασία (Integrate), Αξιολόγηση (Evaluate), Δημιουργία (Create) και της επικοινωνίας (Communicate). Τα σημεία συνάντησης είναι εμφανή. Εμφανίζουν σημεία τομής τόσο στο επίπεδο της στοχοθεσίας όσο και στις διδακτικές πρακτικές, αρκεί να ξεπεράσουν μία “εργαλειική” λογική, οποία από τη φύση της ενυπάρχει στις ΤΠΕ. Το παραπάνω ξεπέρασμα, συνεπακόλουθα θα οδηγήσει σε κριτικούς χρήστες και παραγωγούς ψηφιακών προϊόντων με ταυτόχρονη εκδήλωση αποκλίνουσας στάσης.

Σε μία διδακτική εφαρμογή, μία μελέτη περίπτωσης, έστω ότι: «Οι εκπαιδευτικοί των δύο τμημάτων της Ε' τάξης, σε πολυθέσιο δημοτικό σχολείο αποφασίζουν να δημιουργήσουν πολυμεσικές ψηφιακές αφηγήσεις με θέμα: Από το σπίτι στο σχολείο και μορφή τη φωτογραφική ακολουθία (photo-sequence) (παράθεση ή σειρά φωτογραφιών)».

Ο Εκπαιδευτικός Α επιλέγει ως περιεχόμενο: (α) Εξοικείωση με τη χρήση της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής. (β) Εξοικείωση με ένα εργαλείο ή σύστημα στήριξης ψηφιακής αφήγησης. (γ) Ανάπτυξη δεξιοτήτων αναζήτησης και ένταξης πολυμεσικών προϊόντων. Ο Εκπαιδευτικός Β μπει τους μαθητές/τριες: (α) Πώς

γράφουμε ένα σενάριο; Ή το ταξίδι του πρωταγωνιστή. (β) Μύηση στη φωτογραφική γλώσσα (κάδρο, θέση κάμερας κ.λπ.). (γ) Προσεγγίζουμε φωτογραφίες... (δ) Η μουσική, οι ήχοι και οι σιωπές στην αφήγηση και οι εντυπώσεις που δημιουργούν. (ε) Εξοικείωση με τη χρήση της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής. (στ) Εξοικείωση με ένα εργαλείο ή σύστημα στήριξης ψηφιακής αφήγησης. (ζ) Ανάπτυξη δεξιοτήτων αναζήτησης και ένταξης πολυμεσικών προϊόντων.

Ο πρώτος εκπαιδευτικός, εμφανώς καταβάλλει μία προσπάθεια εξοικείωσης των μαθητών/τριών του με τα ψηφιακά εργαλεία, αλλά τίποτα παραπάνω, αγνοώντας τις τεχνικές. Εφαρμόζει ένα πραγματολογικό μοντέλο στη χρήση των ΤΠΕ. Ο δεύτερος εκπαιδευτικός εξοικειώνει με τα εργαλεία, μυεί σε τεχνικές και, ταυτόχρονα, πραγματοποιεί βήματα προς τον οπτικοακουστικό γραμματισμό, συνδέοντας τις ΤΠΕ με την τέχνη και την αισθητική, στοχοθετώντας την εκδήλωση κριτικής και αποκλίνουσας στάσης.

Η εξοικείωση με την ψηφιακή γλώσσα δεν περιορίζεται στην απόκτηση απλών πρακτικών δεξιοτήτων χρησιμοποίησης εργαλείων, ούτε στην απόκτηση γνώσεων γύρω από τις τεχνικές. Αν η στοχοθεσία εξαντληθεί στο σημείο αυτό, η ψηφιακή δημιουργία θα απογυμνωθεί από έννοιες και αξίες και θα γίνει αντιληπτή από το παιδί, όχι ως "γεγονός τέχνης", αλλά ως "αντικείμενο τεχνικής" (Γρόσδος, 2017β). Το οπτικοακουστικό και το ψηφιακό προϊόν αντιμετωπίζονται ως γεγονός τέχνης, ως μία μορφή δημιουργικής έκφρασης, η ιδιαιτερότητα του οποίου βρίσκεται στον τρόπο με τον οποίο το επιλεγμένο θέμα αναλύεται, ξεδιπλώνεται, παίρνει μορφή και περιεχόμενο μέσω της χρήσης των εργαλείων και των ψηφιακών μέσων. Από την άλλη πλευρά, εξίσου σημαντική είναι η προσωπική στάση και ανταπόκριση του ίδιου του χρήστη/θεατή, ο οποίος αναδημιουργεί (και συνδημιουργεί) το ψηφιακό προϊόν.

Η συνάντηση της έννοιας του Οπτικοακουστικού γραμματισμού και των ΤΠΕ επιχειρείται με την ένθεση στη θεματολογία του Συνεδρίου της ειδικής θεματικής ενότητας: «Τεχνολογία, Τέχνες και Πολιτισμός στην Εκπαίδευση». Η αξιολόγηση αυτού του εγχειρήματος και τα αποτελέσματα του διαλόγου, ίσως, συμβάλλουν στην ενσωμάτωση/διάχυση ανάλογων δράσεων στην καθημερινή διδακτική πραγματικότητα του σχολείου, στο πλαίσιο ενός ανοιχτού προγράμματος σπουδών.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βρύζας, Κ. (2005). "Τα παιδιά της εικόνας", στο: Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, Ουρ. (επιμ.). *Εικόνα και Παιδί*, 427-438. Θεσσαλονίκη: cannot not design publications.

Γρόσδος, Σ. (2010). "Οπτικοακουστικός γραμματισμός: Από το παιδί-καταναλωτή στο παιδί-δημιουργό", *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 16, 54-68.

Γρόσδος, Σ. (2017α). *Εικόνα και Δημιουργική Γραφή*. Έργα ζωγραφικής, εικόνες της λογοτεχνίας, κόμικς, φωτογραφίες. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Γρόσδος, Σ. (2017β). *Κινηματογράφος και Δημιουργική Γραφή*. Μαθήματα κινηματογραφικού γραμματισμού. Χανιά: Πυξίδα.

Δημητριάδου, Κ. (2006). "Η εικόνα ως συγκείμενο της γλωσσικής διδασκαλίας. Η περίπτωση των εγχειριδίων του Προγράμματος Εκπαίδευσης Μουσουλμανοπαίδων", στο: *Η ελληνική ως δεύτερη ξένη*, Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου της Παιδαγωγικής Σχολής του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας (Φλώρινα, Μάιος 2006), 198-209. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Θεοδωρίδης, Μ. (2002). "Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση. Προτάσεις του Προγράμματος ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και Πολιτισμός για την καθιέρωση της οπτικοακουστικής παιδείας στο σχολείο", *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 33-38.

Zimmerman, P. (1999). "Le cinéma en amateur", *Communications*, 68. Seuil.