



Καλλιέργεια Κριτικής Σκέψης μέσω της Τέχνης, Ιστορίας και Ψηφιακής Καινοτομίας στην Εκπαίδευση



Η τέχνη και η ιστορία είναι ουσιαστικά συνδεδεμένες με την κουλτούρα στην οποία δημιουργούνται. Για να ενισχύσουμε μια κοινότητα στην οποία αυτή η σύνδεση εκτιμάται, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα πρέπει να προωθούν προγράμματα στα οποία οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση της δικής τους κουλτούρας και ιστορικής κληρονομιάς. Μέσω της εξερεύνησης της τέχνης και της ιστορίας, οι μαθητές μαθαίνουν για διαφορετικές αξίες, πεποιθήσεις, παραδόσεις και κοινωνικά πρότυπα, τα οποία είναι κρίσιμα για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης.

Η ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης από νωρίς είναι ευρέως αναγνωρισμένη και καλά ερευνημένη. Σύμφωνα με τον Vygotsky (1978), η ανάπτυξη στα παιδιά ηλικίας 4–12 ετών πραγματοποιείται μέσω μιας διαδικασίας που ονομάζεται «επιβοήθηση», κατά την οποία η κοινωνική αλληλεπίδραση οδηγεί στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ανώτερης τάξης σκέψης. Με άλλα λόγια, είναι ουσιαστικό για τη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται με τους ενήλικες. Επομένως, όταν οι νεαροί μαθητές μαθαίνουν για την τέχνη και την ιστορία, εμπλέκονται σε μια διαδικασία κριτικής σκέψης και ανάλυσης. Μαθαίνουν την ερμηνεία και αξιολόγηση της τέχνης, των ιστορικών γεγονότων και της κουλτούρας, πράγμα που ενισχύει την κατανόηση του πώς τα πολιτισμικά πρότυπα επηρεάζουν τις ιστορικές αφηγήσεις και την τέχνη.

Σύμφωνα με τους Bloom και Doss (2021), η τεχνολογία μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν μαθησιακά περιβάλλοντα που δίνουν έμφαση στις δημιουργικές και κριτικές ικανότητες σκέψης. Ωστόσο, είναι σημαντικό να διατηρηθεί μια ισορροπία μεταξύ της τεχνολογίας και των παραδοσιακών μεθόδων διδασκαλίας. Αν και η τεχνολογία ενισχύει τις κριτικές δεξιότητες και είναι ελκυστική για τους νέους μαθητές, οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να λάβουν υπόψη τη σημασία των επισκέψεων σε μουσεία και της άμεσης αλληλεπίδρασης με καλλιτέχνες και ιστορικά αντικείμενα.

Η αύξηση του ενδιαφέροντος για τη διδασκαλία της πολιτιστικής κληρονομιάς ενισχύει τον στόχο μας να αυξήσουμε τον αριθμό των προγραμμάτων αφιερωμένων σε αυτήν την προσπάθεια. Για να το επιτύχουμε αυτό, ξεκινάμε μια ολοκληρωμένη προσέγγιση που περιλαμβάνει βιβλιογραφική έρευνα, ομάδες εστίασης και εξερεύνηση της σχέσης μεταξύ πολιτιστικής κληρονομιάς και ψηφιακών παιχνιδιών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Συγκεκριμένα, η έρευνα θα εξετάσει τις επιθυμητές συμπεριφορές αυτών των παιχνιδιών, τις ιδανικές μεθοδολογίες και το πλαίσιο για την ανάπτυξη του λογισμικού τους, επιδιώκοντας να εμπλουτίσει τόσο την εμπειρία του παιχνιδιού όσο και τις προσπάθειες διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η βιβλιογραφική έρευνα θα είναι εξαιρετικά πολύτιμη για την προετοιμασία του έργου μας «ARCH: Φέρνοντας την Πολιτιστική Κληρονομιά στην Ψηφιακή Εποχή· Ενοποίηση του Παρελθόντος, του Παρόντος και του Μέλλοντος», το οποίο στοχεύει να εμπλέξει μαθητές ηλικίας 9 έως 12 ετών μέσα από έναν συναρπαστικό συνδυασμό τεχνολογίας και πολιτιστικών εμπειριών. Συγκεκριμένα, το έργο αυτό επικεντρώνεται στην ανάπτυξη ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού που συνδυάζει πραγματικά και εικονικά στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η ομάδα μας ανυπομονεί να δει πώς αυτό το παιχνίδι θα εξελιχθεί και πώς θα επηρεάσει θετικά τις εκπαιδευτικές διαδικασίες των συμμετεχόντων του έργου μας από την Κύπρο, την Ελλάδα και την Ιταλία.



Follow us:

<http://arch-erasmusproject.eu>

www.linkedin.com/company/archeu

#ARCH