

Ανακεφαλαιώνοντας... εν όψει της τελικής παραγωγής

Αντιγόνη Παρούση & Βασίλης Τσελφές

1. Κουλτούρα – πολιτισμός



α. Μονάδα μιας κουλτούρας αποτελούν τα **σχήματα** (που αναπαριστούν οντότητες/ πόρους του κόσμου μας) και οι **επιτελέσεις** (πράξεις/ δράσεις/ παρεμβάσεις) που για να υλοποιηθούν, χρησιμοποιούν ή και μετασχηματίζουν τα σχήματα.

Σχήματα και συνδεδεμένες με αυτά επιτελέσεις συγκροτούν ως ΠΑΚΕΤΟ τις συνιστώσες μιας κουλτούρας, **αν διαδίδονται** μέσω των διαθέσιμων media (π.χ. φυσική γλώσσα, έντυπα, αναλογικά ή ψηφιακά παραστατικά μέσα κ.ο.κ.) που διαθέτει η κοινότητα (η οποία μοιράζεται/ αναπτύσσει την κουλτούρα) **και κατανοούνται** με παρόμοιες μορφές από όλα τα μέλη της κοινότητας.

Για παράδειγμα, στην κουλτούρα μας, το σχήμα «Υποχρεωτική Τυπική Εκπαίδευση των Παιδιών» αναφέρεται στις έννοιες/ σχήματα: υποχρεωτικός, τυπικός, εκπαίδευση και παιδιά, που **αποκτούν τη σημασία τους από τις επιτελέσεις που λαμβάνουν χώρα στα σχολεία**. Έτσι, ενώ κάποιος θα μπορούσε να κατανοεί την υποχρεωτική εκπαίδευση ως **υποχρέωση των παιδιών να «μάθουν» τα περιεχόμενα των τυπικών προγραμμάτων σπουδών**, ή **υποχρέωση των εκπαιδευτικών να «μάθουν στα παιδιά» τα περιεχόμενα των τυπικών προγραμμάτων σπουδών** οι επιτελέσεις στα σχολεία καθοδηγούν την κουλτούρα μας να κατανοεί το ίδιο πράγμα ως **υποχρέωση των γονιών να «στέλνουν τα παιδιά τους στα σχολεία»** και όχι υποχρέωση των παιδιών ή των εκπαιδευτικών... γιατί οι εκπαιδευτικές επιτελέσεις αντιμετωπίζουν τα παιδιά ως ανήλικα (δεν έχουν υποχρεώσεις) και ταυτόχρονα ως ενεργητικά υποκείμενα (μαθαίνουν ότι θέλουν/ μπορούν και όχι ότι θέλει ο εκπαιδευτικός)... ταυτόχρονα, δεν περιλαμβάνουν διαδικασίες αξιολόγησης για το αν και τι μαθαίνουν (οι διαδικασίες αξιολόγησης δίνουν στα παιδιά βαθμούς, που δεν περιγράφουν τις γνώσεις τους αλλά τα βάζουν σε μια συγκριτική σειρά καλών-κακών μαθητών).

β. Σχήματα και επιτελέσεις αλληλοεπηρεάζονται (αμφίδρομο βέλος). Δηλαδή, δεν υπάρχει απάντηση στο ερώτημα ποιο από τα δύο δημιουργεί το άλλο. Συνολικά, όμως, εξελίσσονται. Δεν υπάρχει μακρόχρονη σταθερότητα των πακέτων «σχήματα + επιτελέσεις». Εδώ **την εξέλιξη την καθοδηγούν κυρίως οι νέες μορφές επιτελέσεων**.

Για παράδειγμα, το σχήμα «Τυπική Εκπαίδευση των Παιδιών» έχει μετασχηματιστεί, εν μέρει, από τις επιτελέσεις που εφαρμόζονται στο διαδομένο πρόσφατα σχήμα «Μη Τυπική Εκπαίδευση των Παιδιών». Το τελευταίο έχει καθιερώσει και στα σχολεία τους «ειδικούς» (Μουσειολόγους, γιατρούς, καλλιτέχνες κ.λπ.) να αναλαμβάνουν ρόλους εκπαιδευτικού. Έχει καθιερώσει σχολικές δραστηριότητες που δεν αξιολογούνται με βαθμούς (π.χ. ευέλικτη ζώνη) κ.ο.κ.

γ. Επαναλαμβάνουμε ότι σχήματα και επιτελέσεις διαχέονται ΠΑΚΕΤΟ!!!

Ακόμη και στις επιστήμες όπου φαίνεται ότι παράγονται μόνον σχήματα (έννοιες, μοντέλα, θεωρίες...), η μέθοδος παραγωγής τους (οι επιτελεστικές διαδικασίες που τα παράγουν) είναι αναπόσπαστο κομμάτι τους, που απλώς έχει υποβαθμιστεί στην εκπαίδευση (στα σχολικά βιβλία αναγράφονται μόνον σχήματα και όχι οι μεθοδολογίες της παραγωγής τους).

δ. Οι επιτελέσεις, όπως υποδεικνύει το μοντέλο του Pickering, έχουν αφηγηματική δομή: στόχος, αντίσταση, συμμόρφωση, νέος στόχος... προσωρινά τελική λύση... αλλά και προοπτικές (με προοπτικές και νέα ερευνητικά ερωτήματα, τελειώνουν όλα τα επιστημονικά άρθρα την ίδια στιγμή που με το «ζήσανε αυτοί καλά και εμείς καλύτερα», τελειώνουν τα παραμύθια).

2. Μιντιακή κουλτούρα – πολιτισμός

α. Η μιντιακή κουλτούρα δεν είναι κάτι διαφορετικό από την κουλτούρα. Απλώς όταν μας ενδιαφέρει η λειτουργία συγκεκριμένων media (επιτελέσεις που παράγουν μιντιακά hardware και software), εστιάζουμε σε επιλεγμένα χαρακτηριστικά της κουλτούρας και όχι σε όλα.

β. Τα σχετικά με τα μίντια σχήματα προσεγγίζονται μέσω των τεχνημάτων παραγωγής (μορφή και τρόποι χρήσης σε: ραδιόφωνα, τηλεοράσεις, κασετόφωνα, Η/Υ, κινητά τηλέφωνα, έντυπα ή ψηφιακά βιβλία...) και του περιεχομένου που διαμορφώνεται από τους κώδικες (λόγος αφηγηματικός ή και δηλωτικός, μουσική, εικόνα, παραστατική αφήγηση, ψηφιακό παιχνίδι...).

γ. Οι πολιτισμικές επιτελέσεις προσεγγίζονται ιστορικά μέσω της ιστορίας και της εξέλιξης των σχημάτων που αφορούν τις σχέσεις των μίντια με τα δρώντα υποκείμενα, με τις σχέσεις να **ενεργοποιούνται** από τα υποκείμενα είτε **συγκυριακά**, είτε **κατόπιν επιλογής**.

3. Μιντιακή κουλτούρα των παιδιών

α. Επειδή τα παιδιά διαχειρίζονται τα μιντιακά προϊόντα αναλαμβάνοντας ρόλους «ηρώων» εντός των εικονικών κόσμων ή μέσω των εικονικών κόσμων που προβάλλουν τα μίντια... και την ίδια στιγμή τα μιντιακά προϊόντα έχουν οικονομική αξία που αφορά του γονείς,

πρέπει να έχουμε υπόψη τα ακόλουθα:

- Τα περιεχόμενα των μίντια διακινούνται μέσω ενός hardware που **οι ενήλικες διαθέτουν στα παιδιά και τα παιδιά αποδέχονται να το χρησιμοποιήσουν**.
- Τα περιεχόμενα υποστηρίζονται από ένα software που ο κώδικάς του επιτρέπει την **κατασκευή αφηγήσεων** (σχήματα «κατάλληλα για παιδιά» και επιτελέσεις που νοηματοδοτούν τα σχήματα).
- Οι αφηγήσεις «μιλούν», με συγκεκριμένο τρόπο στα παιδιά: **τους προσφέρουν «ήρωες»** για να ταυτιστούν ή να διαχειριστούν.
- Οι αφηγήσεις «μιλούν», με κάποιον τρόπο και στους γονείς, γιατί **αυτοί θα πληρώσουν**.

4. Οι τελικές εφαρμογές

Οι τελικές εφαρμογές, παραγωγής ενός μιντιακού προϊόντος για παιδιά:

α. Θα είναι ομαδικές. Η ομαδική δουλειά ευνοεί και τη μάθηση των μελών της ομάδας (ο ένας μαθαίνει από τον άλλο) και την ποιότητα του τελικού προϊόντος (συμβάλλουν ιδέες από διαφορετικά υποκείμενα).

β. Τα αποφασιστικά κομμάτια των κατασκευών θα χτίζονται και θα σχολιάζονται «ζωντανά», κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Εκτός μαθημάτων, οι ομάδες ή τα μέλη των ομάδων θα δουλεύουν με πυξίδα τις κεντρικές, σχολιασμένες αποφάσεις. Με τον τρόπο αυτό όλοι μαθαίνουν από όλους. Η αρνητική κουλτούρα της «αντιγραφής» δεν αφορά τις δημιουργικές κατασκευές... οι ιδέες δεν αντιγράφονται. Μετασχηματίζονται και βγάζουν καινούργια πράγματα...

γ. Η προτεινόμενη θεματική είναι «ο πόλεμος» (γενικά). Η επιλογή άλλης θεματικής είναι δυνατή, αν κάποια ομάδα «δεν νοιώθει καλά» με την προτεινόμενη. Αρκεί, η αιτιολόγηση μιας τέτοιας απόφασης να μη στηρίζεται σε εκπαιδευτικά, κοινωνικά και πολιτισμικά παρωχημένες/ απαράδεκτες υποθέσεις...

δ. Το μιντιακό προϊόν της παραγωγής θα είναι ψηφιακό, χωρίς κανέναν περιορισμό σε hardware ή software, και θα υπακούει στα χαρακτηριστικά της μιντιακής κουλτούρας των παιδιών (παράγραφος 3). Οι παραστατικές τεχνικές (καθιερωμένες επιτελέσεις) που στηρίζουν αυτά τα χαρακτηριστικά περιγράφονται στο ppt «Δραματουργία».

Υπόδειξη: οι παραπάνω προϋποθέσεις αποτελούν χαρακτηριστικά των NFTs (non-fungible tokens) που διακινούνται (για ενήλικες) στις Blockchain πλατφόρμες.

Επομένως, ένας ικανοποιητικός στόχος για τις ομάδες θα ήταν: **να κατασκευάσουν ένα NFT για παιδιά στη θεματική «πόλεμος».**