|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ** | | | | | | | |
| **Τίτλος** | App Your School | | | | |  |
| **Φορέας** | Καρπός, Κέντρο Εκπαιδευτικών Δράσεων και Διαπολιτισμικής Επικοινωνίας | | | | | |
| **Θεματική** | | Δημιουργώ και Καινοτομώ – Δημιουργική Σκέψη και Πρωτοβουλία | | **Υποθεματική** | STEM/ Εκπαιδευτική  Ρομποτική | | |
| **ΒΑΘΜΙΔΑ/ΤΑΞΕΙΣ**  **(που προτείνονται)** | | | Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Ε-ΣΤ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ)  Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Α-Γ Γυμνασίου) | | | | |
| **Δεξιότητες στόχευσης του εργαστηρίου** | | | Δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4cs) (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα)  Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον) (Ψηφιακή επικοινωνία, Ψηφιακή συνεργασία, Ψηφιακή δημιουργικότητα, Ψηφιακή κριτική σκέψη, Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας)  Παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας  Δεξιότητες της τεχνολογίας (Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων, Δεξιότητες ανάλυσης και παραγωγής περιεχομένου σε έντυπα και ηλεκτρονικά μέσα, Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών)  Δεξιότητες διαχείρισης των Μέσων (media) (Πληροφορικός γραμματισμός, Ψηφιακός γραμματισμός, Τεχνολογικός γραμματισμός, Γραμματισμός στα μέσα, Ασφάλεια στο διαδίκτυο) | | | | |

# Σύντομη περιγραφή του Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων (έως 200 λέξεις)

|  |
| --- |
| Το πρόγραμμα «App Your School» συγχρηματοδοτήθηκε από το Πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης, με στόχο τη διερεύνηση και εφαρμογή νέων πρακτικών, αξιοποιώντας τις ψηφιακές δεξιότητες των νέων στο χώρο της εκπαίδευσης. Στο πλαίσιο του προγράμματος o Kαρπός σχεδίασε και υλοποίησε 5 πρωτότυπα εργαστήρια με σκοπό την ένταξη της τεχνολογίας στα ελληνικά προγράμματα σπουδών, πάντα με έμφαση στην οπτικοακουστική παιδεία και την ψηφιακή δημιουργικότητα.  Τα εργαστήρια συνδύασαν τη μεθοδολογία και πολυετή εμπειρία του Καρπού με τις προσεγγίσεις των Alberto Manzi και Bruno Munari. Οι χώρες που συμμετείχαν είναι: Ελλάδα, Ιταλία, Λιθουανία, Πολωνία, Πορτογαλία, Τουρκία, Τσεχία και Φινλανδία. Η σύμπραξη οδήγησε σε έρευνα και ανταλλαγή πρακτικών που εφαρμόστηκαν σε τάξεις μαθητών ηλικίας 11-16 ετών. |

# Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων

|  |  |
| --- | --- |
| **Εργαστήριο** | **Περιγραφή δραστηριοτήτων** |
| **ΗΧΟΤΟΠΙΟ** | Οι μαθητές ανασυνθέτουν σε ομάδες έναν χώρο ή μια χρονική στιγμή ή διαδικασία μέσα από τους ήχους που τη χαρακτηρίζουν. Μαθαίνουν να αποδoμούν τις ανθρώπινες δραστηριότητες στους ήχους που τις συνθέτουν και να αναλύουν κάθε διαδικασία σε ένα σύνολο ήχων. Καταγράφουν και προτείνουν ήχους που θα δημιουργήσουν μόνοι τους ή που θα βρουν στο διαδίκτυο. Τέλος, επιμελούνται συνολικά μια «παράσταση» φροντίζοντας για την ροή, την σχετική ένταση και την αφηγηματική διάσταση. |
| **ΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ, ΠΟΛΛΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ.** | Οι μαθητές σκηνοθετούν και φωτογραφίζουν ένα αντικείμενο µε πέντε διαφορετικούς τρόπους: πραγματικότητα, διαφήμιση, παραμύθι, παράλογο, κοινωνική συναναστροφή. Στη συνέχεια αποτυπώνουν φωτογραφικά τις διαφορετικές οπτικές του αντικειμένου ή της έννοιας και τις συγκρίνουν μέσα από ψηφιακά κολλάζ. Τέλος, αναπτύσσουν σε βίντεο την έννοια αυτή επιλέγοντας έναν από πέντε πιθανούς διαφορετικούς τρόπους: ρεπορτάζ, ντοκιμαντέρ, µμυθοπλασία, βίντεο µε λεζάντες, διαφήμιση. |
| **ΘΑΡΡΟΣ Ή ΑΛΗΘΕΙΑ** | Οι μαθητές σε ομάδες πειραματίζονται µε τα διάφορα κανάλια επικοινωνίας και αποκτούν οι ίδιοι εμπειρία του πόσο εύκολο είναι να δημιουργήσει κανείς διαδικτυακό περιεχόμενο. Πιο συγκεκριμένα, οι µμαθητές σε ομάδες χτίζουν µία καμπάνια, η οποία μπορεί να βασίζεται σ' ένα αληθινό ή σ' ένα ψεύτικο γεγονός. Στο τέλος γίνεται ψηφοφορία για το ποια καμπάνια λέει αλήθεια και ποια ψέματα. Οι µμαθητές καλούνται να διαπραγματευτούν την έννοια της παραπληροφόρησης και των ψευδών ειδήσεων, προτείνοντας τρόπους αντιμετώπισης. |
| **INFOGRAPHICS** | Οι μαθητές αρχικά πειραματίζονται µε τη σύνοψη και την αφαίρεση σε κείμενο και σε εικόνα. Εισάγονται στην έννοια των συµβόλων και δημιουργούν τα δικά τους λογότυπα. Στη συνέχεια, συνδυάζοντας τα λογότυπα µε λέξεις και άλλα σύμβολα προσπαθούν να οπτικοποιήσουν ένα σύνολο πληροφοριών. Αυτή η οπτικοποίηση της πληροφορίας στην εποχή µας ονομάζεται infographic και είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη στο διαδίκτυο |
| **MIA KAMΠΑΝΙΑ ΜΕ QR** | Οι µμαθητές γνωρίζουν και σταδιακά πειραματίζονται µε τους κωδικούς qr. Σε ομάδες παράγουν οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο, φωτογραφία, ήχο και κείμενο) πάνω σε επιλεγμένη από τον εκπαιδευτικό θεματική και το “κρύβουν” φτιάχνοντας τους δικούς τους κωδικούς qr. Τέλος, η κάθε ομάδα συνδυάζει τους κωδικούς µε άλλα σύμβολα και λέξεις κλειδιά ώστε να δημιουργήσει µια αφίσα. Η κάθε αφίσα είναι μέρος µιας «καμπάνιας» της τάξης για τη διάχυση της επιλεγμένης θεματικής. |

# Περιγραφή βασικού θεωρητικού πλαισίου υποστήριξης του προγράμματος (Έως 300 λέξεις)

|  |
| --- |
| Η αρχική ιδέα του App Your School βασίστηκε στην παρατήρηση ότι πολλές από τις δεξιότητες των μαθητών που αναπτύσσουν εκτός σχολείου, παραμένουν ανεξερεύνητες στο σχολικό περιβάλλον.  Προβληματιστήκαμε λοιπόν κυρίως για το πώς το σχολείο θα μπορούσε να φέρει στην επιφάνεια αυτές τις δεξιότητες, να τις ενισχύσει και να τις χρησιμοποιήσει δημιουργικά προς έναν παιδαγωγικό σκοπό. Την εκπαιδευτική συνθήκη στην οποία μπορεί να γίνει αυτό, την ονοµάσαµε “ψηφιακό ατελιέ”: ένας ευέλικτος χώρος καινοτομίας, ένα σημείο συνάντησης µμεταξύ χειροτεχνίας, δηµιουργικότητας και τεχνολογίας. Στο ψηφιακό ατελιέ οι τεχνολογίες αξιοποιούνται αλλά δεν κατέχουν πρωταρχικό ρόλο: αποτελούν ένα είδος ψηφιακού χαλιού στο οποίο φαντασία, δημιουργία, παράδοση και μέλλον συνδυάζονται. Σε έναν τέτοιο χώρο θα βρουν το φυσικό τους πλαίσιο εκπαιδευτικά σενάρια που βασίζονται στα αναλογικά και τα ψηφιακά Μέσα, στο παιχνίδι και την αφήγηση, στη ρομποτική και την ηλεκτρονική μάθηση, στη λογική και την υπολογιστική σκέψη, πάντοτε µε σκοπό την οικοδόμηση μιας εγκάρσιας μάθησης.  Ο Bruno Munari (1907-1998), καλλιτέχνης και σχεδιαστής, ήταν εκείνος που εφηύρε το παιδαγωγικό πλαίσιο του «ατελιέ» (atelier), ενός χώρου βιωματικής μάθησης, όπου ο κάθε µαθητής µπορούσε να πειραµατιστεί µε υλικά και σύγχρονες τεχνολογίες. Στα ατελιέ ο Munari παρακινεί τους µαθητές να αποδοµήσουν την τεχνολογία και να χρησιμοποιήσουν τα τεχνολογικά εργαλεία µε µη αναμενόμενους τρόπους. Η µμεθοδολογία του βασίστηκε στη λογική του “μαθαίνω, κάνοντας”. Ο Alberto Manzi (1924-1997) ήταν δάσκαλος και παιδαγωγός µε μεγάλη εμπειρία στη χρήση των μέσων μαζικής ενηµέρωσης για την προώθηση του γραμματισµού. Στις τάξεις του Alberto Manzi, η παραδοσιακή διάλεξη δεν υπήρχε. Έδινε πάντα μεγάλη σημασία στις εμπειρίες των μαθητών και καθοδηγούσε την ερευνητική διαδικασία στην τάξη μέσα από ανοιχτά ερωτήματα προς αυτούς. Η τάξη, κατ’ αυτόν, ανακάλυπτε τον κόσμο µέσω μιας συνεχούς αλληλεπίδρασης, συζήτησης, αποδόμησης και σύνθεσης. Η διαθεματικότητα αποτελούσε το απαραίτητο εργαλείο της έρευνας και της ανακάλυψης.  Αυτές οι διδακτικές προσεγγίσεις έχουν διαμορφώσει το ψηφιακό ατελιέ: η κάθε φάση του ατελιέ ξεκινάει µε ένα ερώτημα προς διερεύνηση, ένα ερώτημα το οποίο ενεργοποιεί τη γνώση και την εμπειρία των μαθητών, ενώ ακολουθεί ο ψηφιακός και αναλογικός πειραματισμός, το ατομικό και το συλλογικό, το καλλιτεχνικό και το επιστημονικό, η δημιουργία και η αποδόμηση. |

# Προσβασιμότητα

|  |
| --- |
| Κύρια ομάδα-στόχος αυτού του έργου είναι οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (ηλικίας 11-16), παρότι κάποια από τα εργαστήρια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και με μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Επιπλέον, έχοντας υπόψη την πολυπλοκότητα κάποιων από τα προτεινόμενα ψηφιακά ατελιέ (μια μορφή εργαστηρίων που χρησιμοποιείται σε αυτό το έργο), θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και με μαθητές μεγαλύτερης ηλικίας.  Το σχέδιο προτείνει επίσης ευέλικτες παιδαγωγικές οδούς που χρειάζονται για να διασφαλιστεί η ενσωμάτωση και η ένταξη, ιδιαίτερων μαθητών που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες, έχουν χαμηλές σχολικές επιδόσεις και κινδυνεύουν να εγκαταλείψουν πρόωρα το σχολείο. |

# Δυνατότητα επέκτασης

|  |
| --- |
| Κάθε εργαστήριο έχει τη δυνατότητα διαθεματικής επέκτασης. |

# Αξιολόγηση

|  |
| --- |
| Τα εργαστήρια που σχεδιάσαμε δοκιμάστηκαν όλα σε σχολικές τάξεις. Συγκεκριμένα, εφαρμόστηκαν πιλοτικά στην πλήρη τους μορφή σε 5 σχολεία ενώ μέρη αυτών δοκιμάστηκαν σε άλλα 4 σχολεία, σε τάξεις μαθητών ηλικίας 12-15 ετών. Έτσι, προσεγγίσαμε περίπου 200 μαθητές, ενώ συμμετείχαν στη διαδικασία σχεδιασμού 11 δάσκαλοι. Τα ατελιέ δοκιμάστηκαν σε μαθήµατα όπως Αγγλικά, Αρχαία Ελληνικά, Νεοελληνικά, Βιολογία, ΤΠΕ και Project µε θέματα που κυμαίνονται από τον εθισμό στο διαδίκτυο μέχρι τους μύθους του Αισώπου. Μετά τη δοκιμή και την αξιολόγηση κάθε εργαστηρίου, έγιναν προσαρμογές και τροποποιήσεις, έτσι ώστε να φτάσουν στην τελική τους έκδοση. |

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

**ΟΔΗΓΟΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΓΙΑ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ**

**ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ.**

Στο πλαίσιο του App Your School, έχει δημιουργηθεί Εκπαιδευτικό Εγχειρίδιο με αναλυτικές οδηγίες και παραδείγματα εφαρμογών τους για κάθε ένα από τα εργαστήρια. Είναι διαθέσιμο [εδώ](https://www.appyourschool.eu/wp-content/uploads/2019/10/APPYOS-Toolkit-Greece.pdf).

Πιο συγκεκριμένα, για τα πέντε ψηφιακά εργαστήρια του Καρπού, ανατρέξτε στο Κεφάλαιο 3 του εγχειριδίου (σελ. 30). Το εγχειρίδιο κάθε εργαστηρίου περιλαμβάνει μια σύντομη περιγραφή του προγράμματος, τους μαθησιακούς του στόχους, καθώς και την διαδικασία της προετοιμασίας των υλικών από τον καθηγητή. Ακολουθούν αναλυτικές οδηγίες και πρακτικές συμβουλές. Στο κεφάλαιο 5 του εγχειριδίου με τίτλο Κατάλογος Παραρτημάτων, θα βρείτε παραδείγματα από την εφαρμογή των προγραμμάτων σε σχολεία και επιπλέον υλικό για την διεξαγωγή των εργαστηρίων. Παρακάτω αναγράφονται τα εργαστήρια και οι σελίδες που αντιστοιχούν σε αυτά στο εγχειρίδιο.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Τίτλος Εργαστηρίου** | **Εγχειρίδιο** | **Παράρτημα** |
| Ηχοτόπιο | Σελ. 32-34 | ΙΙΙ (σελ. 85) |
| Ένα αντικείμενο πολλές παραλλαγές | Σελ. 35-37 | ΙV (σελ. 86-89) |
| Θάρρος ή Αλήθεια | Σελ. 38-40 | V (σελ. 90-91) |
| Infographics | Σελ. 41-43 | VI (σελ. 92-95 |
| Μια καμπάνια με QR | Σελ. 44-45 | VII (σελ. 96-98) |

**ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΑΠΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

Η αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε στα σχολεία που το πρόγραμμα εφαρμόστηκε τόσο σε καθηγητές όσο και σε μαθητές.

1. **Παράδειγμα αξιολόγησης καθηγητών από το εργαστήριο *Ηχοτοπία*:**

|  |
| --- |
| **Φύλλο Αξιολόγησης Συνεργαζόμενων Καθηγητών**  Στόχος του Φύλλου είναι η ανασκόπηση του πειραματισμού με ποιοτικά κριτήρια σε συνεργασία με τον εκπαιδευτή. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ημερομηνία** | μετά την ολοκλήρωση 3 x 2 ώρες ενότητες |
| Κάνατε κάποιες αλλαγές στον αρχικό σχεδιασμό του Εργαστηρίου και να ναι τί είδους; | Το εργαστήριο ολοκληρώθηκε, χωρίς το 3ο σκέλος του (την ψηφιακή εκδοχή ηχοτοπίου από βιβλιοθήκες ήχων στο διαδίκτυο) κυρίως επειδή μεσολάβησε αρκετός χρόνος μεταξύ της 2ης και 3ης συνάντησης των ομάδων, λόγω των διακοπών των Χριστουγέννων και ασθένειας εκπαιδευτικού. Οι μαθητές δυσκολεύτηκαν να επανασυνδεθούν με τις ιστορίες των ηχοτοπίων και έτσι δόθηκε χρόνος στην εμπλοκή των μαθητών και πάλι με την ιστορία και τη διαδικασία. |
| Ποιες ήταν οι πιο σημαντικές μαθησιακές συνθήκες/ περιστάσεις/ ευκαιρίες; | Η προετοιμασία και επιλογή των κειμένων (Λογοτεχνία-Αρχαία Ελληνικά), η εικονογράφηση με αφαίρεση, η άριστη συνεργασία των ομάδων μεταξύ τους, με τους διδάσκοντες και με τους συνεργάτες του Καρπού, η βιωματική προσέγγιση των ήχων, κ. α. |
| Μεθοδολογία | -Από τις βασικές αρχές των Munari-Manzi (αφαίρεση, γραφική αναπαράσταση, ανατροπή των υλικών, συνδυασμό αναλογικού (χειροποίητου)/ ψηφιακού ποιες αξιοποιήθηκαν και πού;  Η αφαίρεση στην εικονογράφηση, ο συνδυασμός αναλογικού και ψηφιακού υλικού και η γραφική αναπαράσταση στην αποτύπωση των ιστοριών με ήχους.  Περιγράψτε τα δυνατά και αδύναμα σημεία της δράσης.  Δυνατά σημεία της δράσης:  . ομαδοσυνεργατικήμέθοδος  . ιδιαίτερες ικανότητες μαθητών  . ομαλή συνεργασία μαθητών – καθηγητών –εκπαιδευτών  Αδύναμα σημεία της δράσης:  . διστακτικότητα , αρχική έλλειψη αυτοπεποίθησης από ορισμένα παιδιά  . χρόνος (αργοπορία)- έλλειψη χρονικού συντονισμού  . διακοπές Χριστουγέννων- απομάκρυνση και δυσκολία επανα-σύνδεσης- αναδιοργάνωσης |
| Αξιολόγηση/ αξιοποίηση δεξιοτήτων των μαθητών | Οι “τεχνολογικές” δεξιότητες που κατέγραψαν αρχικά οι μαθητές χρησιμοποιήθηκαν; Ποιες;  Ηχογράφηση, αναπαραγωγή ήχων από αρχεία μέσω smartphone, Μοντάζ ήχου  Πώς συνέβαλαν οι “εξωσχολικές” δεξιότητες των μαθητών στην ολοκλήρωση της δράσης;  Με την αναπαραγωγή των ήχων από αρχεία συμπλήρωσαν τις ιστορίες.  Υπήρχε κάτι που δεν περιμένατε;  Όχι δεν υπήρξε. |
| Μπόρεσαν οι μαθητές να παρουσιάσουν την εργασία τους στην κοινότητα ή σε κάποιο κοινό; | Παρουσιάσαμε την εφαρμογή και τα αποτελέσματα σε άλλους στη μαθητική κοινότητα.  Επίσης, από τις 2 ιστορίες, η μία μπορεί να καλύψει ηχητικά την παρουσίαση των κειμένων (στη Λογοτεχνία) στην τάξη. |
| Πώς επηρέασε το εργαστήριο τους ευάλωτους μαθητές; | Πώς ανταποκρίθηκαν διαφορετικών επιδόσεων μαθητές; Εντοπίσατε μαθητές με μαθησιακά ή επικοινωνιακά ζητήματα τους οποίους ωφέλησε και πώς η δράση;  Η ανταπόκριση των μαθητών αρχικά ήταν αμήχανη. Αργότερα, με παρότρυνση των διδασκόντων συμμετείχαν δραστήρια στην ολοκλήρωση κάποιοι χαμηλών τόνων ή χαμηλής επίδοσης μαθητές, οι οποίοι δραστηριοποιήθηκαν εντονότερα οργανώνοντας τους υπόλοιπους. Επομένως, τους ωφέλησε να αναδείξουν ικανότητες που δεν ήταν ορατές στην τάξη. Μόνο ένας- δύο εξ αυτών παρέμειναν αμέτοχοι σε σύνολο 23 μαθητών. Ο ενθουσιασμός τους και η ανταπόκρισή τους σε όλα τα στάδια ήταν συγκινητικός για τις διδάσκουσες. |

1. **Aξιολόγηση με post it σε μαθητές του εργαστηρίου *Θάρρος ή Αλήθεια*:**

|  |  |
| --- | --- |
| Τι μου φάνηκε ενδιαφέρον; | Αριθμός |
| Η είδηση που είχαμε να παρουσιάσουμε | 3 |
| Η ομαδικότητα και η συνεργασία | 8 |
| Η αναζήτηση ψευδών ειδήσεων | 4 |
| Μάθαμε για τα θέματα μας (διάστημα, πτηνά κλπ) | 1 |
| Η ευκολία να διαδώσει κανείς ψευδείς ειδήσεις | 1 |
| Ο τρόπος που εξελίχθηκε το project, ενδιαφέρον, πρωτότυπο | 3 |
| Κατανόηση προγράμματος | 1 |
| Τίποτα | 2 |

|  |  |
| --- | --- |
| Τι έμαθα; | Αριθμός |
| Πώς δημοσιεύουμε νέα ελκυστικά στον αναγνώστη | 3 |
| Για το θέμα της ομάδας μου (πλανήτες, φύση κλπ) | 6 |
| Έμαθα να μην εμπιστεύομαι ότι διαβάζω στο ίντερνετ, ζήτημα των fake news | 4 |
| Να συνεργάζομαι | 1 |
| Τίποτα καινούριο, τα ήξερα ήδη | 3 |

1. **Αποσπάσματα σχολίων μαθητών του εργαστήριου *Ένα αντικείμενο πολλές παραλλαγές*:**

* Χαρακτηριστικά στο μυαλό μου έχουν μείνει φωτογραφίες που είχαν κακή οπτική γωνία, (πολύ κάτω η πολύ πάνω)... αν δεν έχει μία φωτογραφία καλή οπτική γωνία τότε μπορεί να βγει εντελώς εκτός θέματος γιατί μπορεί να μην έχει αναδειχθεί το αντικείμενο.
* ..πρέπει να προσέχουμε τι αντικείμενα βάζουμε στο πεδίο μιας φωτογραφίας γιατί μπορεί να βάλουμε από επιλογή μας ένα αντικείμενο που θα χαλάσει την αισθητική της φωτογραφίας.
* Στην αρχή πίστευα ότι το πρόγραμμα δεν θα μου άρεσε γιατί δεν είχα σκεφτεί ότι θα μου αρέσει να τραβάω φωτογραφίες. Η γνώμη μου αυτή διαψεύστηκε. Διεύρυνε τους ορίζοντές μου και την οπτική γωνία από την οποία βλέπω το περιβάλλον και τον κόσμο γύρω μου.
* Φωτογραφία για μένα είναι μία μορφή τέχνης, συγγενική με τη ζωγραφική. Η βασική αρετή που καλλιεργεί η φωτογραφία πιστεύω ότι είναι η υπομονή. Η φωτογραφία διαμορφώνει το χαρακτήρα του ανθρώπου.