

Σχεδιάζοντας δραστηριότητες με τις Νέες Τεχνολογίες για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα Τοπικής Ιστορίας «Στην οδό την Εγνατία ερευνώ πολλά μνημεία»

Γκιρτζή Μαρία¹, Μπουντίδου Αθανασία²
mgirtzi@yahoo.com, aboutidou@yahoo.com

¹ Αρχαιολόγος - Καθηγήτρια Σύμβουλος Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

² Αρχαιολόγος -Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης

Περίληψη

Στην παρούσα εισήγηση παρουσιάζονται οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν με ΤΠΕ για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Στην οδό την Εγνατία ερευνώ πολλά μνημεία», το οποίο υλοποιείται από το Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης. Προκειμένου να γίνει αντιληπτό το σκεπτικό στο οποίο στηρίχθηκε ο σχεδιασμός, αρχικά γίνεται μια σύντομη αναφορά στις καινοτομίες που έλαβαν χώρα τα τελευταία χρόνια στη διδακτική της Ιστορίας και κορυφώθηκαν στο πλαίσιο του Νέου Σχολείου. Στη συνέχεια καταγράφεται το σκεπτικό σχεδιασμού του εν λόγω προγράμματος (ανάγκες-στόχοι) και, τέλος, περιγράφονται αναλυτικά οι δραστηριότητες εμπέδωσης που στήθηκαν με λογισμικά ανοικτού κώδικα (Hot Potatoes, Demo/Quiz builder).

Λέξεις κλειδιά: διδακτική ιστορίας, Τοπική Ιστορία, Hot Potatoes, Demo/Quiz builder

Εισαγωγή

Το 2012 εγκαινιάστηκε η λειτουργία του «Νέου Σχολείου», που βαδίζοντας στα βήματα που έθεσε η UNESCO στην Έκθεσή της για την Εκπαίδευση του 21ου αιώνα (UNESCO, 1996), έθεσε κάποιες βασικές αρχές που συνοψίζονται στη συνέχεια. Καταρχήν, το περιβάλλον του είναι μαθητοκεντρικό και οι μαθητές καλούνται να μάθουν πώς να μαθαίνουν, πώς να ενεργούν, πώς να ζουν με τους άλλους, πώς να υπάρχουν. Τούτο βέβαια σε καμία περίπτωση δε θέτει το διδάσκοντα το περιθώριο, απλά τον μετατρέπει σε βοηθό, συντονιστή και εμπνευστή, διαμεσολαβητή στην οικοδόμηση της γνώσης και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Τέλος, οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), στο πλαίσιο του «Ψηφιακού» Σχολείου -το οποίο συνιστά αναπόσπαστο κομμάτι του «Νέου Σχολείου»- έχουν σημαντική συνεισφορά, καθώς παίζουν ρόλο καταλύτη για την αλλαγή του περιεχομένου των Προγραμμάτων Σπουδών (ΠΣ) και της σχολικής γνώσης, της διδασκαλίας, της μάθησης και της σχέσης εκπαιδευτικών-μαθητών, γονιών και σχολείου (Φουντοπούλου, 2011; Μικρόπουλος, 2011; Selwyn, 2010).

Το «Νέο Σχολείο» επιδιώκει να αποτελέσει ένα χώρο «χωρίς τοίχους, ανοικτό στις ιδέες, στην κοινωνία, στη γνώση και το μέλλον», και να καταστεί φορέας, που θα ετοιμάζει τους μαθητές για να ασκούν ρόλο υπεύθυνου πολίτη, να συμμετέχουν ενεργά στην κοινωνική αλλά και την πολιτιστική ζωή (Π.Ι., 2011). Με γνώμονα την έμφαση που δίνεται εδώ στην πολιτιστική ζωή και δεδομένη την αρνητικότητα που προκαλεί ακόμα σε μεγάλο βαθμό η διδασκαλία της Ιστορίας, καθώς, παρά τις φιλότιμες προσπάθειες των τελευταίων χρόνων για τον εκσυγχρονισμό του διδακτικού υλικού αλλά και των διδακτικών μεθόδων, παραμένει σε μεγάλο βαθμό «ένα παραδοσιακό μάθημα με αφηγηματική μορφή, γεγονοτολογικό περιεχόμενο και απομνημονευτικό χαρακτήρα» (Ματσαγγούρας, 2003), σχεδιάστηκε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Στην οδό την Εγνατία ερευνώ πολλά μνημεία»,

Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης, (Επιμ.), *Πρακτικά 9^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση»*. Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου 2014.

του οποίου οι περισσότερες δραστηριότητες αξιοποιούν ένα μεγάλο εύρος των δυνατοτήτων των Νέων Τεχνολογιών και αποτελούν το θέμα της παρούσας εισήγησης. Προκειμένου να καταστεί εμφανές το πώς το εν λόγω πρόγραμμα δύναται ως αποτελεσματικό εργαλείο να ενταχθεί στα σύγχρονα εκπαιδευτικά δεδομένα, κρίθηκε δοκιμο να παρουσιαστούν αρχικά εν συντομία οι καινοτομίες που λαμβάνουν χώρα τα τελευταία χρόνια στη διδακτική της Ιστορίας, οι οποίες εννοούν μια τέτοια ενέργεια.

Καινοτομίες στη διδακτική της Ιστορίας

Αλλαγές στη διδασκαλία της Ιστορίας και ένταξη της Τοπικής Ιστορίας στο ΠΣ

Από τις αρχές του 21^{ου} αιώνα γίνονται προσπάθειες για αλλαγές στη διδακτική της Ιστορίας, βασιζόμενες στις αρχές της παιδοκεντρικότητας, της αυτενέργειας, της βιωματικότητας, της εποπτικότητας και της εγγύτητας προς τη ζωή. Εισάγεται πλέον μία νέα θεματολογία μαθητοκεντρική, βιωματική, δημιουργική και συμμετοχική, με την οποία αναδεικνύεται η αξία των θεσμών, των ιδεών, και των κοινωνικών δομών, ενώ παράλληλα υιοθετούνται εναλλακτικές διδακτικές-μαθησιακές πρακτικές (π.χ. μέθοδος project, ομαδικές εργασίες, αξιοποίηση εμπειρίας μαθητών, χρήση ΤΠΕ) (Κουτσός, 2000; Σολομών, 2000). Καινοτόμο στοιχείο στο πλαίσιο αυτό συνιστά και η ένταξη της μελέτης της Τοπικής Ιστορίας ως αυτόνομου γνωστικού αντικειμένου (Γ' Γυμνασίου) ή ως θεματικής ενότητας της γενικής ιστορίας, καθώς ανοίγονται νέοι ορίζοντες στην εκπαιδευτική διαδικασία και θέτονται νέες βάσεις για διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση (Γκιρτζή, 2007).

Ως Τοπική Ιστορία ορίζεται «ο τρόπος προσέγγισης του παρελθόντος σε περιορισμένο χώρο αναφοράς, με ιδιαίτερη έμφαση σε μικρές κοινωνικές ομάδες, σε μια προσπάθεια κατανόησης γεγονότων και όψεων της ανθρώπινης δραστηριότητας» (Ασωνίτης & Παππιάς, 2006). Η αναγκαιότητα και η επιθυμία γνωριμίας των μαθητών με την ιστορία του τόπου τους συνάδει απόλυτα με τη γνώση της γενικής ιστορίας και προϋποθέτει αμοιβαίες σχέσεις και οφέλη σ' ένα ευρύτερο πλαίσιο. Η παράθεση του αντικειμένου της γνώσης, που προκύπτει από την έρευνα της Τοπικής Ιστορίας προς έλεγχο και επαλήθευση, απέναντι στα πραγματικά δεδομένα της ιστορίας του ευρύτερου χώρου οδηγεί στην αποφυγή της μονόπλευρης γνώσης, τον αμοιβαίο εμπλουτισμό και την κριτική στάση απέναντι στα γεγονότα (Χατζηγιάννη κ.ά., 1995). Η μελέτη της Τοπικής Ιστορίας, έχοντας ως βασικό άξονα τα ερωτήματα των μαθητών για την ιστορία του τόπου τους, του κοινωνικού τους περιγύρου και του εαυτού τους, δύναται να συμβάλλει στη γνωστική προσέγγιση του παρελθόντος, στην ενίσχυση της συλλογικής μνήμης, στην κατανόηση των σύγχρονων εξελίξεων, στη γνώση των διαχρονικών προβλημάτων και των ειδικών χαρακτηριστικών της τοπικής κοινωνίας και ταυτόχρονα στην αυτογνωσία και στην παραδοχή της διαφορετικότητας, στην ευαισθητοποίηση για το περιβάλλον και την ποιότητα ζωής, χωρίς τοπικιστικό πνεύμα και προκατασκευασμένες αντιλήψεις και στερεότυπα (Ασωνίτης & Παππιάς, 2006; Γκιρτζή & Μπουντίδου, 2009).

Αρωγοί στην μελέτη της Τοπικής Ιστορίας στο πλαίσιο του «Νέου Σχολείου» καθίστανται ποικίλα εκπαιδευτικά εργαλεία, με προεξάρχοντα τη μέθοδο σχεδίου εργασίας (project) και ποικίλες εφαρμογές των ΤΠΕ. Πρωτοτυπία στην προσέγγιση της Τοπικής Ιστορίας συνιστά το γεγονός ότι το θέμα δεν είναι προκαθορισμένο από το ΠΣ ή από τα περιεχόμενα ενός διδακτικού εγχειριδίου, επιλέγεται και διαμορφώνεται κατά βούληση και αφορά τομείς όπως: ιστορία, κοινωνία, δημογραφία, οικονομία, εκπαίδευση, θρησκεία, πολεοδομία-αρχιτεκτονική, υγεία, τεχνολογία, φυσικό περιβάλλον, πνευματική ζωή, καλλιτεχνική δημιουργία. Η άρτια διερεύνηση του θέματος προϋποθέτει συστηματική χρήση των πηγών μέσα από έγκριτες πρακτικές έρευνας (ήτοι εντοπισμός, γενική καταγραφή, αποδελτίωση

και ταξινόμηση, σύνθεση, ερμηνεία των δεδομένων που προκύπτουν) (Χατζηγιάννη κ.ά., 1995). Για τη συλλογή των στοιχείων, κατά περίπτωση, απαιτείται επίσκεψη σε ιστορικούς χώρους, μουσεία και αρχειακούς φορείς, ενώ η συμμετοχή σε σχετικά εκπαιδευτικά προγράμματα των ανωτέρω φορέων (στα οποία εντάσσεται και το πρόγραμμα «στην οδό την Εγνατία ερευνώ πολλά μνημεία») δύναται να λειτουργήσει επικουρικά.

Καθίσταται σαφές από τα ανωτέρω ότι στο περιβάλλον του «Νέου Σχολείου» η διδασκαλία της Ιστορίας γενικά, αλλά και της Τοπικής Ιστορίας ειδικότερα, δύναται να συνιστά ζωτικό πεδίο για την εφαρμογή της δημιουργικότητας, της ευελιξίας και της συνεργατικότητας του διδάσκοντα, με συν-διαμορφωτικό ρόλο δίπλα στον μαθητή και στόχο την καθοδήγησή του στην ιστορική σκέψη και μέσω αυτής στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης. Ο κριτικά σκεπτόμενος μαθητής μας αποκτά πλέον τη δυνατότητα να πραγματοποιεί σύνθετες νοητικές διεργασίες, ήτοι να εξηγεί, να διατυπώνει κρίσεις, αναλύσεις, αξιολογήσεις για κάποιο πρόσωπο, αντικείμενο, κατάσταση, φαινόμενο ή γεγονός, να είναι δημιουργικός, να εφαρμόζει κανόνες και αρχές σε νέες καταστάσεις, να διατυπώνει παραγωγικούς και επαγωγικούς συλλογισμούς (Γιαννακόπουλος, 2011; Φουντοπούλου, 2011).

Εισαγωγή των ΤΠΕ στην διδασκαλία της Ιστορίας

Ζώντας σε μια εποχή που οι ΤΠΕ βρίσκονται σε συνεχή αλληλεπίδραση με τον άνθρωπο, επηρεάζοντας όλες τις πτυχές της καθημερινότητας του (Μακράκης, 2000; Ράπτης & Ράπτη, 2003) και όντας μέλη της «Κοινωνίας της Πληροφορίας», όπου κατέστη εφικτό να διαχέεται η εκάστοτε ψηφιοποιημένη πληροφορία στον χρόνο και τον χώρο που το άτομο επιθυμεί (Αναστασιάδης, 2000), είναι αναμενόμενη η αναβάθμιση του ρόλου τους στο «Νέο Σχολείο». Στο πλαίσιο του «Ψηφιακού» Σχολείου δύναται να παίξουν τον ρόλο του καταλύτη για την αλλαγή του περιεχομένου των προγραμμάτων σπουδών και της σχολικής γνώσης, της διδασκαλίας, της μάθησης και της σχέσης εκπαιδευτικών-μαθητών, γονιών και σχολείου (Μικρόπουλος, 2011). Άλλωστε σύγχρονες έρευνες επιβεβαιώνουν τη θετική επίδραση των ΝΤ στην κατανόηση βασικών γνωστικών αντικειμένων, καθώς και στην ανάπτυξη ανώτερων γνωστικών δεξιοτήτων μέσα από τη δημιουργία συνθηκών οικοδόμησης της νέας γνώσης από τους ίδιους τους μαθητές, αφού κινητοποιούν την προσοχή και την αντίληψή τους, πολλαπλασιάζουν τις δυνατότητες ανάκλησης πληροφοριακών στοιχείων και παράλληλα προσφέρουν ένα νέο πεδίο για την ερμηνευτική κατανόηση δεδομένων και φαινομένων. (Crook et al., 2010). Όταν καθίσταται εφικτό να μετατραπεί ο υπολογιστής σε «διανοητικό συνεργάτη», δίνεται στους μαθητές η δυνατότητα να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες όχι μόνο για την ενίσχυση της έρευνας, αλλά και για την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της καινοτομίας και την ανάδειξη των ΤΠΕ ως εργαλείου, που μπορεί να στηρίξει ουσιαστικά κάθε τέτοια εκπαιδευτική δράση, ακόμα και στον παραδοσιακό χώρο της Ιστορίας και του Πολιτισμού.

Έχει διατυπωθεί πολλές φορές η άποψη ότι η εισαγωγή των ΤΠΕ δύναται να λειτουργήσει ευεργετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία στον τομέα των κοινωνικών σπουδών, με τη διαμόρφωση του περιεχομένου και την καλλιέργεια της ιστορικής σκέψης. Πιο συγκεκριμένα στη διδακτική της Ιστορίας, όπως υποστηρίζει ο Τσιβάς (2011), «η συμβολή των Νέων Τεχνολογιών κρίνεται θετική σε πολλούς τομείς, οι οποίοι συνοψίζονται παρακάτω: α) πρόσβαση σε πλούσιο ιστορικό υλικό και δυνατότητα εμπλοκής με πολλαπλά αυθεντικά και πολυτροπικά κείμενα, β) ενίσχυση και διεύρυνση του προγράμματος σπουδών, γ) διαμόρφωση μορφών διδασκαλίας που ενδυναμώνουν το ενδιαφέρον των υποκειμένων, δημιουργούν κίνητρα και διαμορφώνουν θετικές στάσεις για το γνωστικό αντικείμενο και το σχολείο, δ) διαμόρφωση πιο ουσιαστικής, ενεργητικής και διαδραστικής

μαθησιακής διαδικασίας, ε) υποστήριξη αυθεντικής ιστορικής έρευνας και ανάπτυξη δεξιοτήτων ιστορικής διερεύνησης, στ) ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών, οι οποίες ενισχύουν τις δεξιότητες διαχείρισης της πληροφορίας, ζ) σύγκριση και αξιολόγηση διαφορετικών προοπτικών και στην παρουσίαση δεδομένων, η) ενδυνάμωση της μαθησιακής διαδικασίας με την αξιοποίηση υπερμεσικών εφαρμογών, θ) διαμόρφωση περιβαλλόντων που επιτρέπουν την ανάπτυξη της ομαδοσυνεργατικής μάθησης, ι) ανάπτυξη και καλλιέργεια κριτικής σκέψης, ια) λήψη αποφάσεων, ιβ) επίλυση προβλημάτων και στην απόκτηση των απαραίτητων δεξιοτήτων, ιγ) διεύρυνση των μορφών επικοινωνίας, ιδ) ανάπτυξη του διαλόγου και της επιχειρηματολογίας, ιε) ενδυνάμωση της πολυπολιτισμικής επίγνωσης, και ιστ) συσχέτιση της ένταξης της τεχνολογίας με την αποδοχή και αξιοποίηση εποικοδομητικών στρατηγικών διδασκαλίας και μάθησης».

Γίνεται εμφανές ότι η χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών και δραστηριοτήτων σχεδιασμένων με ΤΠΕ στο μάθημα της Ιστορίας συνιστούν ελκυστικό και διαδραστικό περιβάλλον μάθησης, που επιτρέπει στο μαθητή να προσεγγίζει και να επεξεργάζεται τη γνώση ολιστικά με ποικίλους συνδυασμούς και δυνατότητες ανάλογα με το προσωπικό γνωστικό στυλ και ρυθμό μάθησης (Ράπτης & Ράπτη, 2003). Με τη συνδρομή των πολυμεσικών εφαρμογών των ΤΠΕ ο μαθητής είναι σε θέση να κατανοήσει πληρέστερα μια ιστορική περίοδο στις κοινωνικο-πολιτιστικές της διαστάσεις και να τη βιώσει ψυχο-συναισθηματικά, ενώ μέσα από τη φιλικότητα του λειτουργικού περιβάλλοντος μπορεί να εξερευνήσει με ευκολία τα μονοπάτια της γνώσης που προσφέρονται μέσα από το σχετικό ιστορικό σενάριο. Τοιούτοτρόπως, με δέλεαρ τη διασκέδαση προσφέρεται τελικά στους μαθητές-χρήστες ψυχαγωγία και μόρφωση (Καραμπάτη & Πατρινός, 2009· Παπαδοπούλου κ.α., 2006). Ακολουθώντας αυτή τη λογική οι ΤΠΕ επιστρατεύονται για το σχεδιασμό και την υλοποίηση σύγχρονων εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε μουσειακούς-αρχαιολογικούς χώρους και άλλους πολιτιστικούς φορείς. Στο πλαίσιο αυτό σχεδιάστηκαν και οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται στη συνέχεια και συνιστούν μέρος του εκπαιδευτικού προγράμματος «Στην οδό την Εγνατία ερευνώ πολλά μνημεία», το οποίο θα μπορούσε να ενταχθεί θεματικά στην μελέτη της Τοπικής Ιστορίας της Θεσσαλονίκης, αλλά και στα δεδομένα της Ιστορίας όλων των τάξεων του Γυμνασίου και του Λυκείου (καθώς περιλαμβάνει την μελέτη μνημείων της ρωμαϊκής, της βυζαντινής, της οθωμανικής και της νεότερης περιόδου).

Σχεδιασμός των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού προγράμματος «Στην οδό την Εγνατία συναντώ πολλά μνημεία»

Εκπαιδευτικά προγράμματα ειδικά σχεδιασμένα για τα σύγχρονα δεδομένα της διδακτικής της Ιστορίας μπορούν να καταστούν σύμμαχοι του εκάστοτε διδάσκοντα της Ιστορίας. Τέτοια προγράμματα προσφέρουν δυνατότητα αξιοποίησης του πολιτισμικού κεφαλαίου του κάθε μαθητή, προβάλλουν στάσεις αποδοχής κάθε πολιτισμικής ετερότητας, συνδέουν τη σχολική με την ευρύτερη κοινότητα, ενεργοποιούν την πολλαπλή νοημοσύνη, βάζουν το μαθητή στο προσκήνιο προσφέροντάς του τη χαρά της εξερεύνησης και της ανακάλυψης, κινητοποιούν τους μαθητές να αντλήσουν έμπνευση και να εκφραστούν δημιουργικά με αφορμή την τέχνη και τον πολιτισμό, υποστηρίζουν τη μάθηση μέσα από τον πολιτισμό κτλ. (Γκιρτζή κ.α. 2012). Ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο για την επιτυχή διεξαγωγή όλων των εκπαιδευτικών δράσεων που έχουν σχεδιαστεί με τα ανωτέρω δεδομένα παίζουν τόσο το «σενάριο» στο οποίο βασίζεται το «κυρίως πρόγραμμα» (θέμα που αποτελεί ζητούμενο άλλης εισήγησης μας) όσο και οι δραστηριότητες που προηγούνται ή έπονται της επί τόπου (σε ιστορικούς χώρους, μουσεία ή αρχαιολογικούς φορείς) υλοποίησης του εκπαιδευτικού

προγράμματος και δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να προσεγγίζουν δημιουργικά τις πηγές τους (αρχαιολογικό ή αρχαιακό υλικό κ.λπ.). Ειδικότερα οι «μετά το πρόγραμμα» δραστηριότητες παρέχουν στους μαθητές τη δυνατότητα να προσεγγίσουν δημιουργικά το ιστορικό-αρχαιολογικό υλικό, να εμπεδώσουν τις πληροφορίες που αντλήθηκαν κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος και να διευρύνουν τις γνώσεις γύρω από το θέμα (Λεοντσίνης, 2002; Χαλκιά, 2002).

Σκεπτικό Σχεδιασμού του εκπαιδευτικού προγράμματος

Το θέμα του εν λόγω προγράμματος επιλέχθηκε για πολλούς λόγους, με βασικότερους τους εξής:

- Κατά μήκος της κεντρικής οδικής αρτηρίας της Θεσσαλονίκης, της οδού Εγνατία, ορθώνονται πολλά μνημεία που ανήκουν σε διάφορες εποχές (ρωμαϊκή, βυζαντινή, οθωμανική και νεότερη), κάτι που δε γίνεται εύκολα ή άμεσα αντιληπτό, δεδομένης και της διαχρονικής χρήσης κάποιων από αυτά.
- Δεν υπάρχει κάποιο εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή κάποια οργανωμένη «πολιτιστική διαδρομή» που να μελετά τα συγκεκριμένα μνημεία στο σύνολο τους.
- Το Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης (όπου εκπονείται το πρόγραμμα) φιλοξενεί πλήθος αρχαιακού υλικού, που φωτίζει διάφορες πτυχές των υπό μελέτη μνημείων.

Οι διδακτικοί-μαθησιακοί στόχοι που τέθηκαν κατά το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού προγράμματος «Στην οδό την Εγνατία ερευνώ πολλά μνημεία» είναι οι εξής:

- σύνδεση του Σχολείου με τους χώρους πολιτισμικής (βασικό ζητούμενο του Νέου Σχολείου), που για τα σχολεία της Θεσσαλονίκης βρίσκονται στο άμεσο περιβάλλον τους (ιδανικό θέμα μελέτης Τοπικής Ιστορίας),
- γνωριμία με την ιστορική εξέλιξη της πόλης και ανάδειξη της διαχρονικής-διαπολιτισμικής χρήσης κάποιων μνημείων της,
- εξοικείωση με την τοπογραφία και την πολεοδομική εξέλιξη,
- συνολική προσέγγιση άλλων τομέων, όπως κοινωνία, δημογραφία, οικονομία, εκπαίδευση, θρησκεία, υγεία, πνευματική ζωή, καλλιτεχνική δημιουργία της Θεσσαλονίκης,
- αξιοποίηση βιβλιογραφικών αναφορών, ιστορικών πηγών και αρχαιακού υλικού για τη μελέτη του πολιτιστικού παρελθόντος μέσω των «καταλοίπων» του και τη συνειδητοποίηση της αξίας της γνώσης του παρελθόντος ως ερμηνευτικού εργαλείου του παρόντος και του μέλλοντος,
- εξοικείωση με τη χρήση των ΝΤ σε όλο το φάσμα των δυνατοτήτων τους,
- καλλιέργεια ενεργητικής, συνεργατικής και εξατομικευμένης μάθησης,
- καλλιέργεια της κριτικής σκέψης (μέσα από το παιχνίδι ρόλων αλλά και τις δραστηριότητες εμπέδωσης) και η άσκηση στην επιχειρηματολογία.

Το εν λόγω εκπαιδευτικό πρόγραμμα χωρίζεται σε 3 στάδια:

- ΠΡΙΝ: προαιρετική προετοιμασία μαθητών με ανάληψη project.
- ΕΠΙ ΤΟΠΟΥ: λαμβάνει χώρα στο Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης, όπου οι μαθητές λαμβάνοντας ρόλους (αρχιτέκτονα, πολεοδόμου, ιστορικού, αρχαιολόγου, δημοσιογράφου) ερευνούν-μελετούν μέσα από αρχαιακές πηγές μνημεία διαφορετικών εποχών που βρίσκονται πάνω στην Εγνατία οδό, συγκεντρώνουν συγκεκριμένες πληροφορίες, και παρουσιάζουν επιλεκτικά ένα από τα μνημεία της ομάδας τους, προτείνοντας και δυνατότητες αξιοποίησής του.
- ΜΕΤΑ: εμπέδωση γνώσεων με πλήθος δραστηριοτήτων σε ηλεκτρονική μορφή (Hot Potatoes, Demo Builder, Quiz Builder).

Δραστηριότητες εμπέδωσης σχεδιασμένες με ΤΠΕ

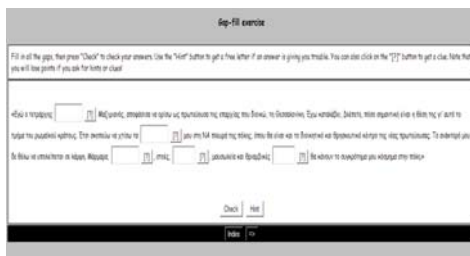
Προκειμένου να διευκολυνθεί ο έλεγχος κατανόησης και αφομοίωσης της ιστορικής γνώσης και «ανάγνωσης» των μνημείων (τα οποία μελετούν οι μαθητές ΕΠΙ ΤΟΠΟΥ στο Κέντρο Ιστορίας) σχεδιάστηκαν ποικίλες δραστηριότητες-ασκήσεις σε ψηφιακή μορφή. Η δημιουργία τους στηρίχθηκε στο μοντέλο που προτείνουν οι Shade & Watson (1990) για την κατασκευή εκπαιδευτικού λογισμικού, σύμφωνα με το οποίο πρέπει: να υπάρχουν ξεκάθαροι στόχοι και να δίνεται έμφαση στην ενεργητική μάθηση, να ενσωματώνονται σύντομες, απλές και άμεσες ερωτήσεις και γνώσεις σε περιβάλλον παιχνιδιού, να είναι εύκολος ο χειρισμός, να δίνεται η δυνατότητα ελέγχου μέσα από διαλογικό περιβάλλον, να παρακινεί σε επίλυση προβλημάτων μέσα από δομική και λάθος, να είναι αισθητικά ευχάριστο (με ήχο, χρώματα, κίνηση) κ.λπ. Οι βασικοί στόχοι που τέθηκαν κατά τη δημιουργία όλων των κατωτέρω δραστηριοτήτων ήταν:

- Να εμπεδώσουν οι μαθητές τις γνώσεις που απέκτησαν για τα διαφορετικής εποχής και μορφής μνημεία της οδού Εγνατίας.
- Να αναπλάσουν στο μυαλό τους το πώς ήταν κάποιοι χώροι, τους οποίους ερευνήσαν, μέσα από τρισδιάστατες αναπαραστάσεις (π.χ. Αψίδα Γαλερίου, Ροτόντα, Άγιος Παντελεήμων, Μπέη Χαμάμ κ.λπ.).
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών.

Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν ανοικτού λογισμικού, και συγκεκριμένα τα Hot Potatoes, Demo Builder και Quiz Builder. Στο Hot Potatoes στήθηκαν δραστηριότητες αντιστοίχισης (εικόνων και λέξεων) (Εικόνα 1), συμπλήρωσης κενών ιστορικών πηγών (Εικόνα 2), πολλαπλών επιλογών, σταυρολέξου κ.λπ.

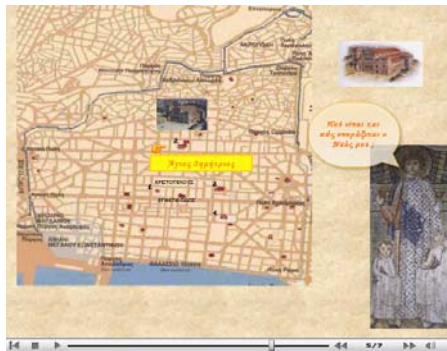


Εικόνα 1. Δραστηριότητα-Αντιστοίχισης εικόνων με χρήση Hot Potatoes



Εικόνα 2. Δραστηριότητα-Συμπλήρωσης κενών ιστορικής πηγής με χρήση Hot Potatoes

Στο Demo Builder δημιουργήθηκε ένα βίντεο με την πορεία που ακολούθησαν οι ομάδες στο χάρτη, στο οποίο δίνονται τρισδιάστατες αναπαραστάσεις μνημείων και τίθενται ερωτήσεις διαφόρων τύπων χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία και εφέ (Εικόνα 3).



Εικόνα 3. Δραστηριότητες ελέγχου γνώσεων με χρήση Demo Builder

Τέλος, στο Quiz Builder δημιουργήθηκαν κουίζ που συνδύαζαν ασκήσεις σωστού-λάθους, αντιστοίχισης, πολλαπλών επιλογών, εντοπισμού θέσης σε σχεδιάγραμμα κ.λπ. Όταν οι δραστηριότητες αυτές υλοποιήθηκαν στους χωρισμένους σε ομάδες μαθητές εν είδη διαδραστικού διαγωνισμού, στον οποίο διεκδικούσαν παράλληλα και κάποιο «έπαθλο», χαιρετίστηκαν με ιδιαίτερο ενθουσιασμό, γεγονός αναμενόμενο, καθώς σύμφωνα με πρόσφατες έρευνες η μάθηση καθίσταται πιο αποτελεσματική γνωστικά, όταν στηρίζεται σε τέτοιου τύπου «παιχνίδια»-δραστηριότητες σχεδιασμένα με ΤΠΕ (Stansfield, 2010). Υπάρχει το σκεπτικό, σε επόμενο στάδιο οι δραστηριότητες του προγράμματος να λάβουν τη μορφή ψηφιακών παιχνιδιών, τα οποία άλλωστε συνιστούν δυναμικά περιβάλλοντα μάθησης, καλλιεργώντας στο χρήστη δεξιότητες, οι οποίες του δίνουν τη δυνατότητα να έχει τον έλεγχο της ερμηνευτικής διαδικασίας σε θέματα ιστορίας και πολιτισμού (Οικονόμου, 2004).

Συμπεράσματα

Καταδείχτηκε στην παρούσα εισήγηση ότι στο «Νέο Σχολείο» η σύγχρονη διδακτική της Ιστορίας γενικά, και της Τοπικής Ιστορίας ειδικότερα, που βασίζεται στην αρχές της παιδοκεντρικότητας, της αυτενέργειας, της βιωματικότητας, της εποπτικότητας και της εγγύτητας προς τη ζωή βρίσκει πλέον όλο και πιο πρόσφορο έδαφος. Εκπαιδευτικά προγράμματα, σαν το «Στην οδό την Εγνατία ερευνώ πολλά μνημεία», δόνανται να συνδράμουν προς αυτή την κατεύθυνση. Η αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού προγράμματος μάλιστα αυξάνεται, όταν περιέχει και δραστηριότητες σαν τις ανωτέρω, που υποστηρίζονται από τις ΤΠΕ προσφέροντας τη δυνατότητα να ικανοποιηθούν βασικά ζητούμενα όπως: δημιουργία περιβάλλοντος όπου η γνώση κατακτιέται, ελκυστική παρουσίαση μέσω γραφικών και χρωμάτων, καλλιέργεια φαντασίας και δημιουργικής σκέψης, δυνατότητα επαναστροφοδότησης μέσα από «δοκιμή» και «λάθος» κ.λπ.. Άλλωστε, όπως ορθά διαπιστώνει ο Τσιβάς (2011), «η αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ΤΠΕ, όχι ως πανάκεια και αναπόδραστη αναγκαιότητα, μπορεί να συνδυαστεί άριστα με τις απαιτήσεις της ιστορικής εκπαίδευσης και να επιφέρει σημαντικές αλλαγές στον τρόπο διαχείρισης του ιστορικού υλικού και την εννόηση όψεων του ιστορικού παρελθόντος».

Αναφορές

- Αναστασιάδης, Π. (2000). *Στον αιώνα της Πληροφορίας-Προσεγγίζοντας τη νέα ψηφιακή εποχή*. Αθήνα: Νέα Σύνορα-Λιβάνης.
- Ασωνίτης, Σ., & Παππάς Θ. (2006). *Τοπική ιστορία Γ' Γυμνασίου*. Αθήνα: ΟΕΒΔ.

- Crook, C., Harrison, C., Farrington-Flint, L. Tomas, C. & Underwood, J. (2010). *The impact of Technology: Value-added classroom practice*, Coventry, Becta, <http://www.ictliteracy.info>.
- Γιαννακόπουλος, Δ. (2011). Θεωρητικό Κείμενο Ιστορίας. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.2, ΠΕ02-Φιλολόγοι, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Γκιρτζή, Μ. (2007). Η διδασκαλία της τοπικής ιστορίας επικουρούμενη από εκπαιδευτικά πολιτιστικά προγράμματα. Στα *Πρακτικά για "Μια Σύγχρονη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση"*, (σ. 65-71), Αθήνα.
- Γκιρτζή, Μ. & Μπουντίδου, Α. (2009). "Ταξιδεύω στο Χρόνο και Μαθαίνω την Ιστορία της Θεσσαλονίκης". Εκπαιδευτικό Λογισμικό για Διδακτική Προσέγγιση της Τοπικής Ιστορίας. Στα *Πρακτικά του 1^{ου} Συνεδρίου για Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική διαδικασία*, (σ.1-10), Βόλος.
- Γκιρτζή, Μ., Καραγιάννης, Σ., Κύρδη Κ., Μέγα, Γ., Παρδάλη, Μ. & Σηφάκη, Ε. (2012). Βασικός οδηγός πολιτιστικών προγραμμάτων. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.5, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Καραμπάτη Π. & Πατρινός Α.Ι. (2009). "Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μουσειακών εκπαιδευτικών εργαλείων: η περίπτωση του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα", *MUSEOLOGY – International Scientific Electronic Journal*, 5, 16-34.
- Κουτσός, Μ. (2000). *Διδακτική της ιστορίας*. Θεσσαλονίκη: Ζήτη.
- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση – κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.
- Λεοντοίνης, Γ. (2002). Το μουσείο στο πλαίσιο της Διδακτικής της Γενικής και της Τοπικής Ιστορίας. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, (σ.109-114), Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση-Εννοιοκεντρική αναπλαισίωση και σχέδια εργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μικρόπουλος, Τ.Α. (2011). Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.1, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Οικονόμου, Μ. (2004). *Νέες τεχνολογίες και μουσεία. Μουσειολογία*, 1, Τμήμα Πολιτιστικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Νέο Σχολείο: Πρώτα ο μαθητής*. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.1, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Παπαδοπούλου Β., Αναγνώστου Π., Κλεφτάκη Π., Ράπτη Α. (2006). Βιωματική προσέγγιση της Ιστορίας μέσω πρότυπου εκπαιδευτικού λογισμικού «Τα παιδιά παίζει στην Αρχαία Αθήνα». Στα *Πρακτικά Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό: Ζητήματα δημιουργίας, διδακτικής χρήσης και αξιολόγησης*, (σ.35-39), Βόλος.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2003). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας-Ολική Προσέγγιση*. Τόμος Α'. Αθήνα: Ράπτη.
- Selwyn, N. (2010). School 2.0 – rethinking the future of the schools in the digital age. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου "ΤΠΕ στην εκπαίδευση"*, (σ. 13-30), Κόρινθος.
- Σολομών, Ι. (2000). Το κλειστό σχολείο έχει πεθάνει. Στο Γ. Μπαγάκης (επιμ.), *Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα στη Σχολική Εκπαίδευση*, (σ.17-27), Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Shade D.D. & Watson J.A. (1990), "Computers in Early Education", *Educational Computing Research*, 6 (4), 375-392
- Stansfield, M. (2010). Computergames and interactive technologies in education. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *ΤΠΕ στην εκπαίδευση*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, (σ.41-50), Κόρινθος.
- Τσιβάς, Α. (2011). "Παιδαγωγική αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ΤΠΕ στην ιστορική εκπαίδευση", *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 4(1-3), 151-164.
- Φουντοπούλου, Μ.-Ζ. (2011). Αρχαία Ελληνικά και Νέο Σχολείο. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.2, ΠΕ02-Φιλολόγοι, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Χαλκιά, Α. (2002). Ένα βήμα πιο κοντά στο μουσείο. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, (σ.297-308). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Χατζηγιάνη, Κ., Μελάς, Θ. & Μπελεγράτης, Σ. (1995). *Η Τοπική Ιστορία στο σχολείο. Μεθοδολογικές προσεγγίσεις*. Χαλκίδα: ΓΑΚ.
- UNESCO (1996). Εκπαίδευση: ο θησαυρός που κρύβει μέσα της. Έκθεση της Διεθνούς Επιτροπής για την Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα, Παρίσι: UNESCO.