

«Διαβάζοντας» την πόλη με τη χρήση Τ.Π.Ε.

Μιχαηλίδου Χριστίνα, Σαλονικίδης Δημήτριος, Αντικουλάνη Κυριακή

chrismichailidou@gmail.com, demsalonik@yahoo.gr, kikianti@yahoo.gr

1^ο Πειραματικό ΓΕΛ Θεσ/νίκης «Μ. Ανδρόνικος»

Περίληψη

Στο άρθρο αυτό παρουσιάζεται ένα υλοποιηθέν πολιτιστικό πρόγραμμα, στόχος του οποίου ήταν η ανακάλυψη της ταυτότητας μιας πόλης. Δεδομένου ότι αυτό που ονομάζουμε ταυτότητα μια πόλης αποτελεί μια έννοια πολυσύνθετη που περιλαμβάνει στοιχεία τόσο γεωγραφικά, όσο και κοινωνικά και πολιτισμικά, η προσέγγισή της δεν μπορεί παρά να βασιστεί σε τρόπους που θα στοχεύουν στην ολιστική κατανόηση της φυσιογνωμίας μιας πόλης. Χρήσιμο εργαλείο για μια τέτοια προσέγγιση αποτελούν οι θεωρίες μάθησης εκτός αίθουσας (outdoor learning) και οι θεωρίες της μάθησης διαμέσου κινητών πλαισίων (contexts) με τη χρήση κινητών συσκευών (mobile learning). Στο πρόγραμμα αυτό δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στο πως μπορούν να αξιοποιηθούν τα κινητά τηλέφωνα ή τα tablets κατά την υλοποίηση πολιτιστικού ή περιβαλλοντικού προγράμματος με στόχο την γνωριμία με τον φυσικό και κοινωνικοπολιτισμικό χώρο μιας πόλης και τις αλλαγές που αυτός υπέστη στο πέρασμα του χρόνου.

Λέξεις κλειδιά: πολιτιστικά/περιβαλλοντικά προγράμματα, κινητά τηλέφωνα, tablets, mobile learning

Εισαγωγή

Στη σύγχρονη εποχή της διεύρυνσης των μέσων με τα οποία μπορεί κανείς να προσεγγίσει τη γνώση, αλλά και να την αξιολογήσει ή αποτιμήσει, η εκπαίδευση δεν μπορεί πλέον να θεωρείται ως μια χρονικά και χωρικά οριοθετημένη διαδικασία, περιορισμένη στα σχολεία και αποτιμώμενη με τα έτη συμμετοχής (Coombs & Ahmed, 1974). Στο πλαίσιο αυτό ιδιαίτερο ρόλο καλείται να παίξει η άτυπη και μη τυπική μορφή εκπαίδευσης η οποία αναφέρεται στη διά βίου οργανωμένη και συστηματική εκπαιδευτική διαδικασία, που υλοποιείται εκτός του πλαισίου του τυπικού συστήματος και από την οποία το άτομο αποκτά και συσσωρεύει γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αντιλήψεις από τις καθημερινές εμπειρίες, το παιχνίδι, τα ταξίδια, την ανάγνωση εφημερίδων και βιβλίων ή από τα ραδιόφωνο και τον κινηματογράφο (Coombs & Ahmed, 1974). Στο πλαίσιο αυτό άρχισε και στην Ελλάδα να ενθαρρύνεται η υλοποίηση καινοτόμων διεπιστημονικών πολιτιστικών ή περιβαλλοντικών προγραμμάτων στις σχολικές μονάδες πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Δεδομένου ότι η καινοτομία στηρίζεται στην εφαρμογή νέων διδακτικών προσεγγίσεων και τη χρήση νέων διδακτικών μέσων (Fullan, 1991), τα προγράμματα αυτά στοχεύουν στην προώθηση νέων μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης, αλλά και την ανάπτυξη σε βάθος νέων θεμελιωδών δεξιοτήτων που δεν συνδέονται με κανένα ξεχωριστό αντικείμενο, όπως οι κοινωνικές δεξιότητες μάθησης και επίλυσης προβλημάτων της καθημερινής ζωής (C.I.D.R.E.E., 1999). Έτσι στηρίζονται στην αρχή της παιδοκεντρικότητας, της αυτενεργούς μάθησης, της συνδιερεύνησης, της παροχής πληροφοριών και της ολιστικής προσέγγισης (Ματσαγγούρας, 2003). Γενικότερα τέτοιου είδους προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων περιορίζουν την ομοιογένεια και το συγκεντρωτικό χαρακτήρα της ελληνικής εκπαίδευσης και διευρύνουν την αυτονομία και την αποκέντρωση της σχολικής μονάδας (Σολομών, 1999). Ειδικότερα βάσει του νόμου

2817/2000 τα πολιτιστικά προγράμματα έχουν ως στόχο την ανάδειξη και προώθηση των στοιχείων του πολιτισμού μας, την καλλιέργεια της αισθητικής αγωγής των μαθητών και τη σύνδεση της Παιδείας με τις Τέχνες, ενώ με τα Περιβαλλοντικά προγράμματα επιδιώκεται η απόκτηση γνώσεων που αφορούν στο περιβάλλον, η καλλιέργεια θετικών στάσεων και συμπεριφορών των μαθητών για την προστασία και την αιεφόρο ανάπτυξη του περιβάλλοντος και η βελτίωση της ποιότητας ζωής. Γι' αυτό και αρκετοί σύγχρονοι ερευνητές επισημαίνουν την αναγκαιότητα της συμμετοχής των μαθητών σε τέτοια προγράμματα (Μπαγάκης, 2000). Μια θεματική λοιπόν που στο παραπάνω πλαίσιο θα μπορούσε να αποτελέσει τον πυρήνα ενός τέτοιου προγράμματος είναι αυτή της μελέτης ενός αστικού κέντρου.

Θεωρητικό πλαίσιο

Το πολιτιστικό πρόγραμμα στηρίχθηκε κυρίως σε τρεις παιδαγωγικές θεωρίες: α) της *ανακαλυπτικής μάθησης*: η απόκτηση της νέας γνώσης προήλθε από την διερεύνηση της ιστορίας, της δομής και της αρχιτεκτονικής μιας πόλης και της ζωής των σύγχρονων κατοίκων σε αυτήν μέσω της υλοποίησης μικρορέφουσας και την ανταλλαγή γνώσεων και συναισθημάτων μεταξύ των μαθητών που συμμετείχαν σ' αυτό, β) των *κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών μάθησης*, σύμφωνα με τις οποίες η μάθηση είναι αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης του ατόμου με άλλα άτομα, κάτι το οποίο επιτυγχάνεται μέσα από την υλοποίηση κοινών δραστηριοτήτων (Vygotsky 1978), γ) των θεωριών της εκτός αίθουσας μάθησης (*outdoor learning*) και της «μάθησης διαμέσου κινητών πλαισίων (*contexts*) με τη χρήση κινητών συσκευών» (*mobile learning*). Οι θεωρίες αυτές ξεκινούν από το δεδομένο ότι ο εκπαιδευόμενος βρίσκεται σε διαρκή κίνηση: μαθαίνουμε καθώς μεταφέρουμε γνώσεις που αποκτήθηκαν σε έναν συγκεκριμένο χώρο σε κάποιον άλλο, όπου τις εφαρμόζουμε (Vanoula & Sharples, 2002). Δεδομένου λοιπόν ότι στην καθημερινότητά μας καλούμαστε να επλύσουμε προβλήματα αξιοποιώντας γνώσεις που συνηθέστερα αποκτούμε εκτός σχολικής αίθουσας ή του χώρου εργασίας μας (Vanoula, 2005), ως *mobile learning* μπορούμε να ορίσουμε τη διαδικασία απόκτησης της γνώσης μέσα από τη «συζήτηση» μεταξύ ατόμων και ατομικών διαδραστικών τεχνολογικών μέσων επικοινωνίας (Sharples et al., 2006), όπως οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα ή τα tablets. Πιο απλά, μαθαίνουμε παντού και πάντα, εν κινήσει και σε διαφορετικά πλαίσια. Μία ακόμη θεωρία μάθησης που χρησιμοποιήσαμε στην πορεία του προγράμματος είναι αυτή της μάθησης που βασίζεται στην τοποθεσία (*location based learning*). Σύμφωνα με αυτή «*Η βασισμένη στον τόπο εκπαίδευση αποτελεί μια πορεία η οποία χρησιμοποιεί την τοπική κοινότητα και το περιβάλλον της ως σημείο εκκίνησης για τη διδασκαλία εννοιών σε γνωστικά αντικείμενα όπως η γλώσσα, η τέχνη, τα μαθηματικά, οι κοινωνικές επιστήμες, οι φυσικές επιστήμες και άλλα αντικείμενα του προγράμματος. Αυτή η προσέγγιση στην εκπαίδευση δίνει έμφαση στην εμπειρία από πρώτο χέρι, σε εμπειρίες από τον πραγματικό κόσμο, αυξάνει τα ακαδημαϊκά επιτεύγματα των μαθητών, βοηθάει τους μαθητές να αναπτύξουν στενότερους δεσμούς με την κοινότητά τους, προάγει την εκτίμηση των μαθητών για το φυσικό κόσμο, και δημιουργεί ευκαιρίες για μέγιστη συμμετοχικότητα ώστε ο μαθητής να δρα ως ενεργός συνεισφέρων πολίτης*» (Sobel, 2004). Δεδομένης της σύνδεσης του πολιτιστικού προγράμματος με τις παραπάνω θεωρίες και ιδιαίτερα τις κοινωνικοπολιτισμικές η μέθοδος δεν μπορούσε να είναι άλλη από την *ομαδοσυνεργατική* (Sharan 1990).

Γενικά στοιχεία του προγράμματος

Ο τίτλος του προγράμματος ήταν «Περίπατοι στη Θεσσαλονίκη του Χθες, του Σήμερα και του Αύριο» και συμμετείχαν σε αυτό 26 μαθητές από την Α και Β Λυκείου. Για την υλοποίηση του προγράμματος έγινε χρήση εργαλείων Τ.Π.Ε.: προγράμματα κατασκευής βίντεο (Animoto) και παρουσιάσεων (Power Point), καθώς και η διαδικτυακή εφαρμογή Padlet, που δίνει την δυνατότητα στους μαθητές να εκφράζουν τις ιδέες τους μέσα σε ένα ομαδοσυνεργατικό πνεύμα. Η εφαρμογή αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να παρουσιάσει ο κάθε μαθητής τον εαυτό του, για να θέσουν οι μαθητές ερωτήσεις, να καταθέσουν τις γνώσεις που αποκόμισαν ή να εκφράσουν τις ιδέες και τις σκέψεις τους. Επιπλέον, δημιουργήθηκε ιστολόγιο (<http://stisgeitoniesthessalonikis.blogspot.gr/>) με δυνατότητα πρόσβασης σε αυτό (μέσω κοινού λογαριασμού) του συνόλου των μαθητών και των εκπαιδευτικών, όπου αναρτήθηκαν το υλικό που συγκεντρώθηκε από κάθε περιήγηση από τις ομάδες των μαθητών, φωτογραφίες (διαγωνισμός φωτογραφίας), βίντεο, ιστορικά στοιχεία, πληροφορίες σχετικά με το συνολικό περιβάλλον περιήγησης (αστικό και κοινωνικό), τα φύλλα εργασίας και αναλυτική περιγραφή των διαδρομών (http://stisgeitoniesthessalonikis.blogspot.gr/p/blog-page_4.html) και τέλος, οι εντυπώσεις και τα συναισθήματα των μαθητών. Τέλος, οι μαθητές έμαθαν να αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την υλοποίηση μικροερευνών, όπως οι ηλεκτρονικές φόρμες κατασκευής ερωτηματολογίου και επεξεργασίας δεδομένων από αυτές.

Κύριο χαρακτηριστικό της πόλης είναι η γεωγραφική της διάσταση, αλλά ταυτόχρονα είναι και χώρος κοινωνικός, χώρος στον οποίο ζουν άνθρωποι που αναπτύσσουν σχέσεις μεταξύ τους που καθορίζουν και τη φυσιογνωμία της πόλης, αλλά και χώρος ιστορικός και πολιτισμικός (Djokovic, 2011). Σύμφωνα με τον Ramoneda (2003) η έννοια της πόλης εμπεριέχει χαρακτηριστικά, όπως η αλλαγή, η ποικιλία/διαφορετικότητα, η αναγκαιότητα, η ελευθερία, η συνθετότητα, η αντιπροσωπευτικότητα, η πολιτισμική νοηματοδότηση και η μεταβλητότητα (Ramoneda, 2003). Δεδομένης λοιπόν της πολυσυνθετότητας του φαινομένου της πόλης ποικίλοι πρέπει να είναι και οι τρόποι προσέγγισής του. Η κατανόηση του αστικού περιβάλλοντος προϋποθέτει την ενεργοποίηση όλων των αισθήσεών μας: πόλη δεν είναι μόνο ό,τι βλέπουμε, αλλά και ό,τι οσφρανόμαστε, ακούμε, αγγίζουμε, γεύομαστε μέσα στον χώρο της. Έτσι, για να «διαβάσουμε» μια πόλη οφείλουμε να εστιάσουμε το ενδιαφέρον μας και στο έμπυχο δυναμικό της: ποιοι άνθρωποι την κατοικούν ή την κατοικούσαν, ποιες είναι οι εθνικότητές τους, τα επαγγέλματά τους, οι χώροι όπου διασκεδάζουν ή εργάζονται, το μορφωτικό τους επίπεδο, οι νοοτροπίες και οι αντιλήψεις τους. Ταυτόχρονα θα πρέπει να εξετάσουμε τα διαφορετικά πολιτιστικά στρώματα που μπορούν να ανιχνευθούν στην πόλη στο πέρασ του χρόνου και το πώς αυτά διαμόρφωσαν ή εξακολουθούν να διαμορφώνουν την ταυτότητα (ή καλύτερα: τις ταυτότητες εν προκειμένω) της πόλης. Με τον τρόπο αυτό και με την παράλληλη μελέτη των αλλαγών στην αρχιτεκτονική των οικοδομημάτων της πόλης μπορεί κανείς να σχηματίσει μια εικόνα για την εξέλιξη της φυσιογνωμίας της πόλης και να προβληματιστεί για τα αίτια που την προκάλεσαν.

Στόχοι Προγράμματος

Κατά τη διάρκεια του προγράμματος οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να προσεγγίσουν μέσω της ενεργητικής, ομαδοσυνεργατικής και βιωματικής μάθησης την ιστορία της πόλης όλων των εποχών της (αρχαίας, βυζαντινής, νεότερης και σύγχρονης), μέρος της οποίας

είναι και οι ίδιοι και να γνωρίσουν σημαντικά και λιγότερο γνωστά μνημεία/σημεία ιστορικού ενδιαφέροντος και τους διάφορους αρχιτεκτονικούς ρυθμούς των οικοδομημάτων της πόλης τους, που αναδεικνύουν τις διαφορετικές όψεις της πόλης και συνδέονται με σημαντικά γεγονότα της ιστορίας της. Με τον τρόπο αυτό το πρόγραμμα συνδέθηκε με τους στόχους των αναλυτικών προγραμμάτων για το μάθημα της Ιστορίας της Β Λυκείου και των Θρησκευτικών (ιδίως της Α Λυκείου), που μεταξύ άλλων προωθούν την επαφή των μαθητών με τα κάθε είδους μνημεία πολιτισμού του τόπου τους ως πηγές γνώσης των (πολιτικών ή εκκλησιαστικών) ιστορικών γεγονότων. Παράλληλα, έμφαση δόθηκε στην ανακάλυψη και διερεύνηση της σύγχρονης φυσιογνωμίας της πόλης, η οποία αντιμετωπίζεται ως «ζωντανός οργανισμός» που μπορεί να προσεγγισθεί με όλες τις αισθήσεις μας (γεύση, αφή, ακοή, όσφρηση). Επιδιώχθηκε επίσης να αντιληφθούν οι μαθητές πώς η δομή και οι λειτουργίες της πόλης συνδέονται με την ποιότητα ζωής της και να ευαισθητοποιηθούν αναφορικά με τα προβλήματα και τις δομές τόσο στο αστικό όσο και στο ευρύτερο περιβάλλον και να διατυπώσουν προτάσεις επίλυσης των προβλημάτων ή βελτίωσης των δομών. Ένας ακόμη στόχος ήταν να παρατηρήσουν τη διαμόρφωση του κοινωνικού τοπίου της πόλης, όπως αυτό διαμορφώθηκε κατά την περίοδο της οικονομικής κρίσης και των αλλαγών στην πληθυσμιακή σύσταση (εισορές και εκροές μεταναστών και προσφύγων για αναζήτηση μιας καλύτερης ζωής). Σε σχέση με τις νέες τεχνολογίες ο βασικός στόχος ήταν να γνωρίσουν οι μαθητές τρόπους με τους οποίους μπορούν να παρουσιάσουν την πόλη τους δημιουργικά με τη βοήθεια μέσων της σύγχρονης τεχνολογίας, π.χ μέσω της χρήσης κινητών τηλεφώνων ή tablets (mobile learning). Οι μαθητές μέσα από το πρόγραμμα αυτό είχαν τη δυνατότητα να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες των web.2 εργαλείων, προκειμένου να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες, να επικοινωνήσουν με άλλους, να ανταλλάξουν απόψεις και να διαμορφώσουν υπό την επίδραση άλλων τη δική τους άποψη. Ταυτόχρονα επιδιώχθηκε να γνωρίσουν οι μαθητές τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να χρησιμοποιούν συγκεκριμένα ψηφιακά εργαλεία για την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων ή οπτικοακουστικού υλικού και τέλος, να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά εργαλεία για την υλοποίηση μικροερευνών (google forms).

Προσέγγιση των διαδρομών μέσω των διαφορετικών ρόλων των μαθητών

Μετά την πρώτη συνάντηση κατά την οποία οι μαθητές σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς «χάραξαν» τις παραπάνω διαδρομές, οι καθηγητές συνέλεξαν από το διαδίκτυο τις παραπάνω γενικές πληροφορίες. Οι μαθητές ανάλογα με τα ενδιαφέροντα τους επέλεξαν μια από τις επτά διαδρομές για να λειτουργήσουν ως ξεναγοί αυτής. Απαραίτητη προϋπόθεση ήταν η εναλλαγή των ρόλων σε κάθε περιήγηση και η αλλαγή στη σύσταση των ομάδων. Οι ρόλοι τους οποίους καλούνταν να παίξουν οι μαθητές ήταν του: α) ξεναγού, β) φωτογράφου, γ) δημοσιογράφου -ερευνητή και δ) δημοσιογράφου - διαχειριστή ιστολογίου. Ο ερευνητής δημοσιογράφος ανέλαβε με αφορμή τα παραπάνω κείμενα να βρει πληροφορίες σχετικά με τη διαδρομή, με στόχο να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των συμμαθητών του. Τα στοιχεία θα έπρεπε να συνδέονται με την καθημερινή ζωή στην εκάστοτε χρονική περίοδο, με τη μεταφορά ιστοριών από λογοτεχνικά κείμενα, αστικούς μύθους κ.τ.λ.. Στη συνέχεια ο ξεναγός επέλεξε ποιες από το σύνολο των πληροφοριών θα χρησιμοποιήσει και τον τρόπο παρουσίασής τους. Προκειμένου οι μαθητές να προσεγγίσουν την κάθε περιοχή βιωματικά προτάθηκε στους μαθητές να πάρουν μίνι συνεντεύξεις από κατοίκους, εμπόρους της περιοχής καθώς και τουρίστες που την επισκέπτονται

ανακαλύπτοντας τις γνώσεις που έχουν οι κάτοικοι για την περιοχή στην οποία ζουν, τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σ' αυτήν και τους λόγους που την επισκέπτονται οι ξένοι. Κατά τις συναντήσεις – περιηγήσεις ο μαθητής φωτογράφος με τη βοήθεια εφαρμογών σε κινητά τηλέφωνα ή tablets ανέλαβε να δημιουργήσει σύντομα βίντεο των ξεναγήσεων με φωτογραφίες τις οποίες είχε συλλέξει κάνοντας χρήση του προγράμματος animoto. Οι φωτογραφίες συνελέγησαν από τις κινητές συσκευές των παιδιών μέσω κατάλληλου κοινού χώρου αποθήκευσης (google drive) με διττό στόχο: τον διαγωνισμό φωτογραφίας για κάθε περιήγηση και τη δημιουργία του εν λόγω βίντεο. Το Animoto (<http://animoto.com/>) είναι μία διαδικτυακή εφαρμογή με την οποία μπορεί ο κάθε χρήστης να δημιουργήσει videos (ταινίες μικρού μήκους) επιλέγοντας εικόνες και μουσική. Ο τέταρτος της ομάδας, ο δημοσιογράφος - διαχειριστής του ιστολογίου, ανέλαβε τη δημοσίευση του συνόλου του υλικού σε ιστολόγιο που δημιουργήθηκε ειδικά για τις ανάγκες του προγράμματος.

Αξιολόγηση του Προγράμματος

Από την αρχή και καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του πολιτιστικού προγράμματος εφαρμόστηκαν και τα τρία είδη αξιολόγησης (διαγνωστική, διαμορφωτική και τελική), σε μη τυπικό, κυρίως, πλαίσιο. Η συγκέντρωση του υλικού στο ιστολόγιο του προγράμματος διευκόλυνε την αξιολόγησή του. Τα βίντεο που οι μαθητές δημιούργησαν, οι φωτογραφίες τους που τέθηκαν σε διαγωνισμό (όπου ψήφιζαν οι μαθητές του προγράμματος), τα κείμενα (λογοτεχνικά, ποιήματα, ξεναγήσεις, κά) που έγραψαν και ανήρτησαν στο radlet αποτελούσαν υλικό το οποίο μπορούσε να αξιολογηθεί από τους ίδιους τους συμμετέχοντες στο κλείσιμο του προγράμματος μετά από μια συνολική παρουσίασή του μέσω ερωτηματολογίου (google forms). Στο πλαίσιο αυτό, αξιολογώντας το σύνολο της προσπάθειάς μας συμπλήρωσαν ερωτηματολόγια με ερωτήσεις διαβαθμισμένης κλίμακας από το ένα μέχρι το τέσσερα. Τα αποτελέσματα έδειξαν πως πάνω από το 67% των μαθητών αισθάνθηκαν ότι τόσο ο ρόλος τους ως «ξεναγός» ή ως «ξεναγούμενος» στην πόλη τους βοήθησε πολύ στο να γνωρίσουν την ιστορία της. Το 91% των μαθητών συμφωνούν πολύ ή πάρα πολύ με τη δήλωση πως κατά τη διάρκεια των ξεναγήσεων είχαν την ευκαιρία να ανακαλύψουν διαφορετικές όψεις της πόλης τους που μέχρι τώρα δεν είχαν παρατηρήσει ή γνωρίσει. Πιο συγκεκριμένα, όσοι επέλεξαν τον ρόλο του ξεναγού ως καταλληλότερο για την σύνδεση με τα ιστορικά μνημεία συμφωνούν πάρα πολύ με τη δήλωση ότι ανακάλυψαν διαφορετικές όψεις τις πόλεις ποσοστό που εμφανίζεται μειωμένο σε όσους προτίμησαν τον ρόλο του ξεναγούμενου. Το 46% του συνόλου των μαθητών δήλωσαν πως ενεργοποιήθηκε περισσότερο η ακοή τους κατά την επίσκεψη τους σε ένα σχετικά άγνωστο σημείο της πόλης, ενώ 27% δήλωσαν αντίστοιχα την αφή και 24% την όσφρηση ως βασικό αισθητήρα. Μόλις το 13% επισήμανε πως κατά τη διάρκεια των ξεναγήσεων είδαν κτίρια τα οποία δεν είχατε προσέξει προηγουμένως ενώ το 60% των μαθητών ένοιωσε την ανάγκη (πολύ ή πάρα πολύ) της υποβολής προτάσεων στο Δήμο για την επίλυση προβλημάτων που εντοπίσανε στις διαδρομές μέσα στο αστικό κέντρο. Εντόπισαν προβλήματα κυρίως σε σχέση με την καθαριότητα και το κυκλοφοριακό στο αστικό κέντρο καθώς και την παρουσία αστέγων. Ενδιαφέρον παρουσιάζει πως 30% από τους μαθητές πρότειναν ως τρόπο επίλυσης των προβλημάτων καθαριότητας εθελοντικές δράσεις των πολιτών και την ενεργοποίηση των μαθητικών κοινοτήτων των σχολείων. Για την επίλυση του θέματος των αστέγων πρότειναν τη δημιουργία κοινωνικών δομών για την στέγαση, σίτιση και ιατροφαρμακευτική περίθαλψη τους. Ανάμεσα στους τρόπους χρήσης των κινητών συσκευών τα παιδιά τονίζουν τη λήψη και μοίρασμα μέσω διαδικτύου των φωτογραφιών και βίντεο, τη δυνατότητα

αξιοποίησης οπτικοακουστικών μέσων που καθιστά την όλη διαδικασία διαδραστική, την αξιοποίηση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων που βοηθάνε στην ανακαλυπτική μάθηση και την άμεση πρόσβαση στο διαδίκτυο άρα και σε μεγαλύτερη ποικιλία πληροφοριών. Τέλος, αναφορικά με την περιγραφή των περιηγήσεων, παρουσίαση των συνεντεύξεων, αποτόπωση των φωτογραφιών σε ένα κοινό ιστότοπο οι γνώμες των μαθητών είναι μοιρασμένες πιθανόν λόγω του φόρτου εργασίας που αυτό είχε για τους ίδιους ωστόσο και σε αυτή την περίπτωση τα αποτελέσματα κρίνονται θετικά αφού το 50% κρίνουν πολύ ή πάρα πολύ θετική την ύπαρξη του ιστοτόπου.

Συμπεράσματα

Το πρόγραμμα αυτό εφαρμοζόμενο στο πλαίσιο Πολιτιστικών ή Περιβαλλοντικών Προγραμμάτων δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να προσεγγίσουν όσο το δυνατόν πιο βιωματικά την ιστορία αλλά και τη σύγχρονη καθημερινότητα της πόλης τους. Αυτό το οποίο κυρίως κατανοούν οι μαθητές μέσα από το πρόγραμμα αυτό είναι η συνθετικότητα της έννοιας του αστικού τοπίου και οι τρόποι προσέγγισής του. Βασικό πλεονέκτημά του αποτελεί το γεγονός ότι η προσέγγιση αυτή γίνεται μέσα από τη χρήση εργαλείων ΤΠΕ που είναι αρκετά οικεία στους μαθητές (εφαρμογές σε κινητά τηλέφωνα και tablets, ιστολόγια) και τα οποία μαθαίνουν πλέον να χρησιμοποιούν όχι μόνο ως μέσα ψυχαγωγίας, αλλά και ως μέσα διαχείρισης ή προβολής της αποκομιζόμενης γνώσης. Ο τρόπος με τον οποίο διοργανώθηκαν οι περιπάτοι αυτοί στην πόλη της Θεσσαλονίκης θα μπορούσε να αξιοποιηθεί όχι μόνο για την υλοποίηση συναφών θεματικά πολιτιστικών ή περιβαλλοντικών προγραμμάτων για άλλες πόλεις, αλλά και για τον εμπλουτισμό του μαθήματος της Ιστορίας με αντίστοιχες βιωματικές δράσεις γνωριμίας με πολιτιστικά μνημεία ή/και για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση βιωματικών δράσεων στα Γυμνάσια.

Αναφορές

- CIDREE. (1999). *Across the Great Divides: διεπιστημονική διδασκαλία και μάθηση στο σχολείο της δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης*. Εργασία μελέτης του Συνδέσμου των Παιδαγωγικών Ινστιτούτων της Ευρώπης. (Μτφρ, Ν. Ηλιάδης και Αγ. Γαλανοπούλου). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Coombs, P. H. and Ahmed, M. (1974). *Attacking Rural Poverty: How non-formal education can help*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Djokovic, B. (2011). *On How to Read the City*. Άρθρο δημοσιευμένο στο https://ddd.uab.cat/pub/disturbis/disturbis_a2011n10/disturbis_a2011n10a4/Branka.html.
- Fullan, M. (1991). *The New Meaning of Educational Change*. London: Cassell.
- Ramonedá, J. (2003). A philosophical idea of the city, *Conference lectured at Yale University* Retrieved in 2003 from <http://www.publicspace.org/en/text-library/eng/7-una-idea-filosofica-de-ciutat>
- Sharan, S. (1990). *Cooperative Learning, Theory and Research*. New York: Praeger Publishers.
- Sharples, M., Taylor, J., Vavoula, G. A Theory of Learning for the Mobile Age. In Andrews, R., Haythornthwaite, C. (Eds). *The Sage Handbook of E-learning Research*. London: Sage publications.
- Sobel, D. (2004). *Place-based education: Connecting Classrooms and Community*. Great Barrington, MA: Orion Society Press.
- Vavoula, G.N., Sharples, M. (2002). KLeOS: A personal, mobile, Knowledge and Learning Organisation System. In Milrad, M., Hoppe, U. Kinshuk (Eds.). *Proceedings of the IEEE International Workshop on Mobile and Wireless Technologies in Education (WMTE2002)*, (p. 152-156), Vaxjo, Sweden.

- Vavoula, G. (2005). A Study of Mobile Learning Practices. In Internal Report, *Deliverable 4.4 for the MOBIlearn project* (IST-2001-37440). Retrieved 23 October 2015 from <https://ira.le.ac.uk/handle/2381/33326>.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μπαγάκης, Γ. (2000). *Προαιρετικά εκπαιδευτικά προγράμματα στη σχολική εκπαίδευση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Σολομών, Ι. (1999). *Η λογική της αυτοαξιολόγησης του σχολείου. Εσωτερική αξιολόγηση και προγραμματισμός του εκπαιδευτικού έργου στη σχολική μονάδα*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.