

## ΛΑΟΓΡΑΦΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΑΣΤΟΡΙΑΣ: ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ ΤΩΝ ΑΡΧΟΝΤΙΚΩΝ ΜΑΣ

*Αγγελάκη Χριστίνα*  
Νηπιαγωγός, φοιτ. Μεταπτυχιακού  
Π.Τ.Δ.Ε. Φλώρινας, Α.Π.Θ.  
changela@eled-fl.auth.gr

*Τελλίδου Θεοδώρα*  
Καθηγήτρια Αγγλικών, φοιτ.  
Μεταπτυχιακού Π.Τ.Δ.Ε. Φλώρινας,  
Α.Π.Θ.  
teld@otenet.gr

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η δημιουργία λογισμικού για εκπαιδευτική χρήση βασίζεται στη φιλοσοφία των νέων εκπαιδευτικών προτύπων λαμβάνοντας υπόψη την αναπροσαρμογή της διδακτέας ύλης καθώς και τον επαναπροσδιορισμό του ρόλου του εκπαιδευτικού.

Στο πρώτο μέρος του παρόντος εγχειρήματος αναδιπλώνονται οι θεωρητικές προσεγγίσεις σχετικά με την εφαρμογή των πολυμεσικών εργαλείων στην εκπαίδευση, τη σχέση Μουσείου και Εκπαίδευσης γενικά, τη σημασία και τη συμβολή του μουσείου στη διδακτική πρακτική. Το δεύτερο μέρος περιλαμβάνει την περιγραφή της δομής του λογισμικού, την πορεία κατασκευής του και τον καθορισμό των γενικών και ειδικών διδακτικών στόχων του εκπαιδευτικού λογισμικού. Το τρίτο μέρος αφορά στην περιγραφή των δραστηριοτήτων οι οποίες μπορούν να πραγματοποιηθούν με τη μορφή φύλλων εργασίας, τα τελικά σχόλια και τέλος, τη βιβλιογραφία. Θέση πρόσθετου εποπτικού υλικού κατέχει ένα δελτάριο στο οποίο παρέχονται οδηγίες σχετικά με τη χρήση του δίσκου ψηφιακής εγγραφής (CD-ROM) και χρήσιμες πληροφορίες για το Λαογραφικό Μουσείο Καστοριάς.

**ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ:** λογισμικό, εκπαίδευση, νέες τεχνολογίες, μουσείο, τοπική ιστορία.

### ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές θεωρούνται πλέον δυναμικό του εκπαιδευτικού μας συστήματος. Δίνεται μεγάλη σημασία στη μάθηση με τη βοήθεια των υπολογιστών, οι οποίοι χρησιμοποιούνται κυρίως ως συμπλήρωμα στις δραστηριότητες της τάξης. Βέβαια, δεν είναι σαφές κατά πόσο συμβάλλει στην αποδοτικότητα των μαθητών και τι είδους παιδαγωγικές αλλαγές αποφέρει και οι λίγες έρευνες σχετικά με τις επιδράσεις των υπολογιστών είναι αμφιλεγόμενες και ανεπιβεβαίωτες (Clark, 1994). Χρειάζεται συστηματικά να ερευνηθούν οι δυνατότητες των υπολογιστών και η συμβολή τους στην πραγματοποίηση των εκπαιδευτικών στόχων. Δεν αρκούν μόνο εξειδικευμένες γνώσεις, αλλά και παιδαγωγικές με βάση κατάλληλες θεωρίες μάθησης, σύμφωνα με τις αρχές της παιδαγωγικής ψυχολογίας (Μακράκης, 2000).

Η προβολή του μουσείου μέσα από το λογισμικό, αντικαθιστά το παραδοσιακό στατικό εγχειρίδιο και επιτρέπει την επεξεργασία του εικονικού υλικού με ερευνητική προσέγγιση, ενώ δίνει αφορμή για την διδακτική αξιοποίηση του υλικού του μουσείου για την ερμηνεία ιστορικών και

κοινωνικοπολιτιστικών γεγονότων της εποχής. Έτσι εφαρμόζεται η κονστρακτιβιστική θεωρία, όπου η μάθηση δεν είναι επιφανειακή, αλλά μέσα από διαδικασίες προωθείται η βαθιά κατανόηση των πραγμάτων και των νοημάτων πέρα από αυτά. Για τον σχεδιασμό και την παραγωγή πολυμεσικών εφαρμογών (Laurilland, 1987), απαιτείται συστηματική προσέγγιση βασικών βημάτων, όπως:

- Σαφής ορισμός των στόχων μάθησης. Να χρησιμοποιούνται ρήματα τα οποία αποδεικνύουν τα αποτελέσματα της μάθησης και αποτελούν τα κριτήρια αξιολόγησης της επίτευξης των αρχικών στόχων.
- Προσδιορισμός των προσωπικών χαρακτηριστικών των μαθητών. Κάθε μαθητής φέρνει στην τάξη τις προσωπικές του επιδιώξεις, τις προηγούμενες εμπειρίες του (Peretz, 1988) και προφανώς αυτά πρέπει να κατευθύνουν τους στόχους και το επίπεδο μάθησης. Προσεκτική επιλογή των θεματικών περιεχομένων και σωστή διαχείριση της επεξεργασίας τους.
- Σχεδιασμός των μεθόδων και της οπτικοποίησης των δεδομένων, όσον αφορά την παρουσίασή τους.
- Αξιολόγηση, ένα σημαντικό στάδιο, που συχνά παραμελείται (Μακράκης, 2000). Η μαθησιακή συμπεριφορά των μαθητών κατά την χρήση του λογισμικού, θα πρέπει να παρατηρείται και να εντοπίζονται αδυναμίες και σφάλματα. Μετά να διορθώνονται και να ξαναδίνονται στους μαθητές για επανεκτίμηση. Έτσι, μειώνονται οι πιθανότητες πλήρους αποτυχίας κάτω από πραγματικές συνθήκες εφαρμογής.

Το κύριο χαρακτηριστικό των πολυμεσικών εφαρμογών είναι η οπτικοποίηση. Βασική λειτουργία της είναι να εξομοιώνει την πραγματικότητα, όπου η άμεση εμπειρία και παρατήρηση δεν είναι εφικτή, καθώς επίσης και η υποστήριξη γνωστικών διαδικασιών με την οπτικοποίηση διδακτικών φαινομένων, ιδεών και εννοιών (Ζωγόπουλος, 2000). Τα εποπτικά μέσα κατέχουν διαχρονικά εξέχουσα θέση στην εκπαιδευτική διαδικασία και χρησιμοποιούνται για την διευκόλυνση και προώθηση των στόχων μάθησης σε όλους τους τομείς. Η εξέλιξη των εποπτικών μέσων οδηγεί σήμερα σε μια νέα περίοδο επικοινωνίας πληροφοριών, που αποκαλούνται μέσα (media), με πιο σύγχρονο τον υπολογιστή. Η εκπαιδευτική λειτουργία του υπολογιστή, δεν αποτελεί εναλλακτική μορφή του βιβλίου, αλλά αποτελεί συμπλήρωμα της διδασκαλίας και έχει τη δυνατότητα να προωθεί με κατάλληλες μεθόδους, νέες δυνατότητες μάθησης. Βασικό μέλημα του σχολείου, θα πρέπει να είναι η βελτίωση της ποιότητας της διδασκαλίας με την αξιοποίηση όλων των διαθέσιμων μέσων (Ράπτη, Ράπτη, 2001). Βέβαια η χρήση υπολογιστή στην τάξη δεν σημαίνει πως εξασφαλίζει την γνωστική ανάπτυξη των μαθητών, ούτε έχει αποδειχθεί κατά πόσο συμβάλλει στην κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών (Massialas, 1989), αλλά η εποχή απαιτεί να δοθεί στο μέσο αυτό η ανάλογη αξία και εκτίμηση στη χρήση του, όπως έγινε στο παρελθόν με άλλα εποπτικά μέσα (Papert, 1980). Είναι γεγονός όμως, πως η μετάδοση πληροφοριών και γνώσεων σε επίπεδο τεχνολογίας, παρέχει πολλαπλές δυνατότητες, δίνει κίνητρα, διεγείρει το ενδιαφέρον και τις αισθήσεις, βοηθά στη διατήρηση της προσοχής. Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, όπου δεν απαιτούνται ειδικές γνώσεις, ο υπολογιστής φέρνει ένα κλίμα αλλαγής και ανανέωσης στην τάξη, αυξάνει την προθυμία και τη δεκτικότητα, ενισχύει την αυτονομία των

μαθητών και τον έλεγχο του προσωπικού ρυθμού μάθησης. Επίσης παρέχει άμεση ενίσχυση και επανατροφοδότηση, απαραίτητα για τους μικρούς μαθητές και δημιουργεί νέους τρόπους επικοινωνίας και εργασίας με τους δασκάλους (Massialas, 1989).

Η ιδιαιτερότητα του μέσου αυτού όμως, έγκειται κυρίως στη διασύνδεσή του με τα λεγόμενα πολυμέσα και υπερμέσα. Οι πολυμεσικές εφαρμογές έχουν αντικαταστήσει τον παραδοσιακό τρόπο παρουσίασης πληροφοριών από τον υπολογιστή με κείμενο, με ένα συνδυασμό από γραφικά, ήχο, εικόνα, κείμενο και άλλα, επιτρέποντας τον τελικό χρήστη που βλέπει την εφαρμογή του λογισμικού, να ελέγχει πότε και πως τα στοιχεία θα παρουσιαστούν (interactive multimedia). Η δομή σύνδεσης των πολυμεσικών στοιχείων που επιτρέπει στον χρήστη να "πλοηγηθεί" αποκαλείται (hypermedia) "υπερμέσα" (Ζωγόπουλος, 2000). Η διαλογικότητα είναι ένα από τα πλεονεκτήματα των μέσων όσον αφορά την παρουσίαση και επικοινωνία της πληροφορίας. Το υποκείμενο εμπλέκεται σε μια διαδικασιακή αλληλεπίδραση, η οποία παροτρύνει στην ενεργό συμμετοχή στην μαθησιακή διαδικασία με "δράση των μαθητών, άμεση ανάδραση και ζωντάνια" (Ράπτης, Ράπτη 2001: 61, Α').

Το πολυμεσικό και υπερμεσικό περιβάλλον των υπολογιστών με την τρισδιάστατη εικόνα, τον ήχο, την ομιλία, τα ψηφιακά συστήματα και άλλα, δημιουργούν την αίσθηση της εικονικής πραγματικότητας. Η αξιοποίηση των συνδυασμών διαφόρων μέσων, όπως ηλεκτρονικών, τηλεπικοινωνιακών, γλωσσικών, δικτυακών, δίνει τη δυνατότητα αναπαράστασης ενός περιβάλλοντος, όπως το μουσείο, εκμηδενίζοντας τα χωροχρονικά εμπόδια επικοινωνώντας και προβάλλοντας τη γνώση και την πληροφορία και σε άλλους ανθρώπους.

#### **ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

Αδιαμφισβήτητο ο ρόλος του μουσείου είναι σημαντικός και συμβάλλει στην γενικότερη παιδεία του ατόμου καθώς και στην ανάπτυξη της σκέψης, της κρίσης, της αισθητικής και της ευαισθησίας του. Επιτελεί πολύτιμο παιδαγωγικό έργο, παρέχει εκπαίδευση με την ευρύτερη έννοια του όρου και η ένταξή του στην εκπαιδευτική διαδικασία θεωρείται πλέον απαραίτητη. Τα περιεχόμενα των μουσείων θεωρούνται ιδανικά για διαθεματικές και διαπολιτισμικές προσεγγίσεις γνωστικών ενοτήτων, καθώς συμπεριλαμβάνουν πλήθος διαφορετικών αντικειμένων.

Τα μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα απασχολούν τους ειδικούς από τις αρχές του αιώνα και η προσέγγιση του μουσειακού χώρου έχει ως στόχο την οργάνωση δραστηριοτήτων με παιχνίδια και εποπτικά μέσα, κείμενα, βιντεοκασέτες, ξεναγήσεις, ζωντανούς διάλογους, ώστε να μην είναι η μόνη επαφή του παιδιού με το μουσείο μια απλή επίσκεψη, αλλά να γίνεται επικοινωνιακή πληροφόρηση και να εντάσσεται το περιεχόμενο του μουσείου στο κατάλληλο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο (Ζαφειράκου, 2000).

Τα πολυμεσικά και υπερμεσικά εργαλεία των ηλεκτρονικών υπολογιστών, δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας λογισμικού εικονικού μουσείου το οποίο μπορεί να εμπλουτίζει την παραδοσιακή παρουσίαση του μουσείου μέσα από το βιβλίο, να προσθέτει στην απλή επίσκεψη του μουσείου με τις δραστηριότητες του

λογισμικού γεμάτες ζωντάνια, κίνηση, να προσφέρει πολύ-αισθητικές προσεγγίσεις γενικά, μέσα από την ποικιλία των μαθησιακών δραστηριοτήτων και πολλαπλών επιπέδων μάθησης. Διότι το "έκθεμα ως έχει είναι νεκρό" και οι πληροφορίες που κρύβονται πρέπει να έρθουν στην επιφάνεια και να αλληλεπιδράσουν με τον επισκέπτη, να λειτουργήσουν σαν ερέθισμα για την κατανόηση του πραγματικού τρόπου ζωής και διάρθρωσης της τότε κοινωνίας ( Ανδρέου, 1996).

### **Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

Σήμερα υπάρχει τάση αμφισβήτησης, αλλά κυρίως απομάκρυνσης από τον πολιτισμό με την παραδοσιακή σημασία και της προσφοράς του στην πολιτισμική εξέλιξη του ανθρώπου. Το σχολείο έχει υποχρέωση να μεταδώσει και να ενσταλάξει στις συνειδήσεις των μαθητών την αξία της ανθρώπινης δράσης, τις επιδράσεις και τις συνέπειές τους στο παρόν.

Στη χώρα μας, δεν έχει πλήρως αξιοποιηθεί το πλούσιο υλικό όλων των μουσείων μας εκτός από τα Αρχαιολογικά από τα μέσα της δεκαετίας του '80 και κάποια άλλα τα οποία έχουν οργανώσει δανειστικές υπηρεσίες μουσειοσκευών, όπως το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, το Μουσείο Μπενάκη, το Βυζαντινό Αθηνών, το κέντρο Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων Ακρόπολης.

Το συγκεκριμένο λογισμικό αποτελεί ένα τρόπο ενασχόλησης με την τοπική πολιτιστική κληρονομιά στα πλαίσια της σχολικής ζωής, με συνδυασμό της γνώσης και της συναισθηματικής συμμετοχής. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υλικό γνωριμίας με το λαογραφικό μουσείο από τους μαθητές της Καστοριάς αλλά και της υπόλοιπης χώρας. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί στα πλαίσια της «μετεπεξεργασίας» της μουσειακής επίσκεψης, με στόχο την επεξεργασία του υλικού, την εμπέδωση, αποκρυστάλλωση και αφομοίωση με προσωπική διερεύνηση του θέματος μέσα από τα περιεχόμενα και τις δραστηριότητες του λογισμικού.

Η διδακτική προσέγγιση του θέματος με τα πολυμεσικά εργαλεία του υπολογιστή, ο οποίος λειτουργεί ως γνωστικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, έχει προσαρμοστεί στην ηλικία και τις ανάγκες των μαθητών του δημοτικού σχολείου. Ο βασικός σκοπός της χρήσης των πολυμέσων είναι η παρουσίαση του θέματός μας με ελκυστικό αλλά και δυναμικό αλληλεπιδραστικό τρόπο. Οι εικόνες, ο ήχος, τα χρώματα και τα γραφικά κάνουν την παρουσίαση ελκυστική και διεγείρουν την προσοχή και ανταπόκριση των μαθητών. Ως εποπτικό υλικό ενεργοποιεί τις αισθήσεις και προσανατολίζει την επικοινωνιακή πολιτική μεταξύ του μουσείου και του "επισκέπτη", βασική παράμετρο του κοινωνικού ρόλου του μουσείου και της νοητικής, χωρικής, ή συγκινησιακής κατεύθυνσης του κοινού ( Βλάχου, 1997).

Οι παράγοντες που επηρεάζουν τη σχέση των ανθρώπων με την πολιτιστική κληρονομιά, είναι το κοινωνικό ή μορφωτικό περιβάλλον, ο τόπος προέλευσης, αλλά και η επιρροή του σχολείου. Μέσω του σχολείου, δίνεται η δυνατότητα επαφής με το μουσείο με ποικίλους τρόπους με ταυτόχρονη απήχηση σε διάφορα κοινωνικά στρώματα, παρέχοντας έτσι ίσες ευκαιρίες σε όλους. Καθώς ο σκοπός

της εκπαίδευσης είναι η ολόπλευρη και αρμονική ανάπτυξη των μαθητών (N. 1566/85), η ενασχόληση με το μουσείο αποτελεί ένα τρόπο διεύρυνσης των θεμάτων σε άλλους θεσμούς όπως επίσης και μια διαπολιτισμική προσέγγιση μέσα σε πολυπολιτισμικές κοινωνίες.

### **ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**

Το λογισμικό του Λαογραφικού μουσείου αποτελείται από μια κεντρική σελίδα, από την οποία εύκολα ο χρήστης καθοδηγείται στις διάφορες διαδρομές. Οι ευκρινείς εικόνες, οι ήχοι, οι χρωματικές επιλογές και η πληρότητα των πληροφοριών καλύπτουν τις αισθητικές προϋποθέσεις, αλλά και την εύκολη αποκόμιση πληροφοριών.

Με βάση την αρχή της συνολικής προσέγγισης, η παρουσίαση ξεκινά από το όλο, τη γενική παρουσίαση του τόπου, του χώρου και προχωράει προς τα επιμέρους στοιχεία, εξειδικεύοντας την περιήγηση στο Λαογραφικό Μουσείο και τα αντικείμενα. Η εικονική επίσκεψη του μουσείου σε μορφή μαγνητοσκοπημένης εικόνας (video) έχει ως στόχο τη διασύνδεση της όλης παρουσίας με τους γενικούς και ειδικούς μαθησιακούς στόχους, τον σωστό προσανατολισμό του μαθητή και τον κατάλληλο συντονισμό των περιηγήσεων λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη και το χρόνο συζήτησης στην τάξη.

Η περιήγηση στους χώρους του αρχοντικού πέρα από την αισθητική απόλαυση, γίνεται έναυσμα συζήτησης για τη ζωή της συγκεκριμένης κοινωνικής ομάδας και τους παράγοντες που τη διαμόρφωσαν. Την ακμή και την ευρωστία της τάξης των γουναράδων, τις εμπορικές σχέσεις με τη δυτική και την Ανατολική Ευρώπη. Με αφορμή την επιβλητική εικόνα του κτιρίου και τα σχεδιαγράμματα των κατόψεων, γίνεται αναφορά στην αρχιτεκτονική κατασκευή του αρχοντικού, τις Νεοκλασικές επιδράσεις και την αιτία της κατασκευής τους σαν φρούρια, στο πνεύμα της αμφιβολίας και δυσπιστίας λόγω του κατακτητή, θέλοντας έμμεσα να δηλώσουν με τον όγκο των κτιρίων την ανωτερότητα προς τον κατακτητή.

Τα διακοσμητικά στοιχεία δηλώνουν την αισθητική τάση και επιρροές. Το υλικό κατασκευής του κτιρίου αλλά και των αντικειμένων, δίνει την σχέση του υλικού με την εποχή υποδηλώνοντας την πολιτισμική και την τεχνική πρόοδο, το βιοτικό επίπεδο. Παράλληλα διαφαίνονται και οι ειδικοί στόχοι της διδακτικής του θέματος με την επιλογή των δραστηριοτήτων. Μέσα από τον αλληλεπιδραστικό τους χαρακτήρα ενισχύονται οι καλλιτεχνικές δυνατότητες, η φαντασία και η ικανότητα συνδυαστικής κρίσης. Η διάταξη τους προδιαθέτει για την ευμενή αποδοχή της πληροφορίας.

### **ΠΟΡΕΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**

Η κατασκευή του λογισμικού έγινε με βάση την πρόταση του Μακράκη για τον παιδαγωγικό σχεδιασμό των εκπαιδευτικών λογισμικών (Μακράκης, 2000) και ακολούθησε την ακόλουθη πορεία:

#### ***Καθορισμός της αρχικής ιδέας του λογισμικού***

Η επιλογή του θέματος του Λαογραφικού Μουσείου Καστοριάς καλύπτει ένα ευρύ φάσμα σχετικά με τους σκοπούς, τα μέσα και τις ανάγκες τις οποίες

καλείται να αναλύσει και να επιλύσει. Το γεγονός ότι η μουσειακή εκπαίδευση κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος στη σχολική διδακτική πρακτική αποτελεί το εφιαλτήριο για τη δημιουργία ενός διαφορετικού τρόπου προσέγγισης και ανάλυσης των εκθεμάτων μέσα από την τεχνολογία των υπερμεσικών εφαρμογών. Χρησιμοποιώντας ως βάση το πλεονέκτημα της σύγχρονης τεχνολογίας η δημιουργία ενός τέτοιου λογισμικού καταφέρνει να εκμηδενίσει τις αποστάσεις, παρέχοντας την ευχέρεια στο χρήστη από όποιο σημείο της επικράτειας και αν βρίσκεται να ενημερωθεί, να εμπλουτίσει το γνωστικό του πεδίο και τέλος να δοκιμάσει τις δεξιότητές του σε ένα θέμα το οποίο σε διαφορετική περίπτωση να μην τον είχε απασχολήσει ή στη χειρότερη από αυτές να τον οδηγούσε σε αναπόφευκτη πλήξη.

#### ***Ανάλυση των αναγκών***

Η διάγνωση και ανάλυση των αναγκών περιλαμβάνει μια σειρά από συλλογή υποκειμενικών και αντικειμενικών δεδομένων βασισόμενα σε πηγές όπως:

- τη σχετική βιβλιογραφία η οποία κυκλοφορεί για τη μουσειακή εκπαίδευση,
- τις θεωρίες μάθησης και τη διδακτική μεθοδολογία για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση,
- τις βιβλιογραφικές αναφορές οι οποίες σχετίζονται με την κατασκευή λογισμικών χρησιμοποιώντας αλληλεπιδραστικά μέσα (Hyper Studio, Macromedia Director 8.0),
- τη γνώση και χρήση προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας (Corel Photo Paint 9.0 και Corel Draw 9.0) και τέλος,
- την επεξεργασία του λογισμικού με προσομοίωση του χρήστη.

#### ***Καθορισμός των απαιτήσεων***

Η ευελιξία του συγκεκριμένου πονήματος έγκειται στη δυνατότητα χρήσης του τόσο σε ατομικό όσο και σε ομαδικό επίπεδο, μέσα ή έξω από τη σχολική τάξη. Απευθύνεται εξίσου στους μαθητές και στους εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης με την προϋπόθεση ότι είναι γνώστες των βασικών λειτουργιών ενός προγράμματος πλοήγησης (Internet Explorer ή Netscape Navigator). Μπορεί να κατέχει θέση εποπτικού υλικού διδασκαλίας ως αφόρμηση για σχετικές δραστηριότητες ή επανατροφοδότηση των υπάρχουσών γνώσεων. Έχει επίσης τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί ως επιπλέον υλικό λειτουργώντας διαθεματικά σε άλλα γνωστικά αντικείμενα όπως η διδασκαλία της γεωγραφίας ή εμπλουτίζοντας το γλωσσικό κώδικα των μικρών μαθητών.

Αισθητικά η παρουσίαση του Μουσείου γίνεται μέσα από έντονα χρώματα, μουσική υπόκρουση και αφήγηση, ζωντανές κινούμενες εικόνες ή video με σκοπό να δημιουργήσει περιέργεια και θετικά συναισθηματικά κίνητρα στο χρήστη για την ολοκλήρωση της πλοήγησης. Η παράθεση της αφήγησης παράλληλα με την παρουσίαση του κειμένου εξυπηρετεί διττό στόχο: την οπτική αλλά ακουστική συμμετοχή του χρήστη, διευκολύνοντας έτσι και τους μαθητές οι οποίοι παρουσιάζουν δυσκολίες στην ανάγνωση ή ανήκουν σε κατώτερη ηλικιακή βαθμίδα. Η ύπαρξη υπερσυνδέσεων σε μέρη του κειμένου δίνει τη δυνατότητα στο

χρήστη να παρατηρήσει, να συγκρίνει και αφομοιώσει στοιχεία τα οποία δεν αναλύονται επαρκώς στο σώμα του κειμένου.

Η κατασκευή του λογισμικού διεξήχθη σε δύο φάσεις:

α) τη δημιουργία του βασικού κορμού με το πρόγραμμα Microsoft Power Point 2000,

β) την κατασκευή των αλληλεπιδραστικών δραστηριοτήτων με το πρόγραμμα Macromedia Director 8.0 και

γ) την έκδοση του λογισμικού σε μορφή προβολής Microsoft Power Point 2000 και την εκπόνηση συνοδευτικού πληροφοριακού δελταρίου.

Η πρώτη φάση περιλαμβάνει την κατασκευή της εισαγωγικής σελίδας, των περιεχομένων και των σελίδων στις οποίες πραγματοποιείται μια σύντομη αναφορά στο νομό, την πόλη και τα αρχοντικά της Καστοριάς με σχετικές υπερσυνδέσεις που παραπέμπουν σε αρχεία εικόνων. Στη συνέχεια παρεμβάλλεται μαγνητοσκοπημένη ξενάγηση στο λαογραφικό Μουσείο Καστοριάς και ακολουθούν οι δραστηριότητες, τα θέματα για συζήτηση και τρία γλωσσάρια για σκεύη, έπιπλα και εργαλεία αντίστοιχα.

Κατά το σχεδιασμό του κορμού ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε στη σειρά εμφάνισης των γραφικών στην οθόνη, ώστε να μην δημιουργούνται προβλήματα στην πλοήγηση. Έτσι, για παράδειγμα, η ένδειξη «επιστροφή στα περιεχόμενα» εμφανίζεται πριν από την ολοκλήρωση της σελίδας, σημείο όπου επιτρέπει στο χρήστη να επιστρέψει στη σελίδα που επιθυμεί χωρίς χάσιμο χρόνου με το αποτέλεσμα της έλλειψης ενδιαφέροντος. Σκόπιμη, επίσης, είναι και η εμφάνιση του γραφικού το οποίο παραπέμπει στον ήχο δίνοντας την ευχέρεια της επανάληψης της αφήγησης, εάν είναι επιθυμητή. Φυσικά, σε κάθε σελίδα υπάρχουν υπερσυνδέσεις οι οποίες οδηγούν στην προηγούμενη ή την επόμενη σελίδα. Η επιλογή της κινούμενης εικόνας η οποία απεικονίζει το γάιδαρο δεν είναι τυχαία, αλλά παραπέμπει στη σημαντική προσφορά του συμπαθούς τετραπόδου στην αγροτική ζωή της περιοχής τόσο παλαιότερα όσο και, σε αρκετές των περιπτώσεων, σήμερα. Παράλληλα δημιουργεί κίνηση στη σελίδα η οποία όμως, ούσα οικεία, καθιστά το συγκεκριμένο γραφικό λειτουργικό, χωρίς να αποσπά την προσοχή του χρήστη από το κυρίως περιεχόμενο.

Τη δεύτερη φάση απαρτίζουν οι δραστηριότητες, οι οποίες εμφανίζονται σε δύο κρυφές κατά τη βασική πλοήγηση διαφάνειες. Η πρώτη περιλαμβάνει τη αναπαράσταση χώρων του Μουσείου μέσα από παιχνίδια τύπου puzzle και αντιστοίχισης, ενώ η δεύτερη αφορά στην αντιστοίχιση μέσα από ένα παιχνίδι λέξεων των σκευών, των επίπλων και των εργαλείων που συναντά ο επισκέπτης με τα ονόματά τους. Τέλος, ως τρίτη δραστηριότητα προτείνεται η τοποθέτηση των διάφορων κινούμενων εικόνων των πιο αντιπροσωπευτικών ειδών του ζωικού βασιλείου που συναντώνται στη λίμνη της Καστοριάς στην κατάλληλη θέση ώστε, με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο χρήστης να έχει μια ευχάριστη αλλά και σφαιρική εικόνα το βιότοπου της λίμνης. Για τη δημιουργία των αλληλεπιδραστικών μερών κατασκευάστηκαν σενάρια (scripts) όπως ορίζονται από το συγκεκριμένο πρόγραμμα, ενδεικτική μορφή των οποίων παραθέτουμε στη συνέχεια:

```

on mouseUp
if rollover(5)=true then
if abs(sprite(5).loch-668)<100 and abs(sprite(5).locv-445)<50 then
puppetsound "applause"
sprite(5).loch=668
sprite(5).locv=445

set the moveablesprite of sprite(5)=false
else

sprite(5).loch=274
sprite(5).locv=357
set the moveablesprite of sprite(5)=true
end if
updatestage
end if
GO TO THE FRAME
end

```

Η παραπάνω εντολή δίνει τη δυνατότητα στο επιλεγμένο μέρος να επιστρέφει στην αρχική του θέση, εάν η τοποθέτηση δεν είναι ακριβής και επιβραβεύει το χρήστη ηχητικά, εάν η πρόβλεψή του είναι επιτυχής. Σημαντικό σημείο είναι ότι το εύρος της θέσης η οποία έχει οριστεί ως η σωστή, δεν διαμορφώνεται σε πολύ αυστηρά πλαίσια, ώστε να μπορεί να γίνει χρήση του και από παιδιά μικρότερης ηλικίας λαμβάνοντας υπόψη το επίπεδο λεπτής - αδρής κινητικότητάς τους και των δεξιοτήτων τους. Με τον τρόπο αυτό απαιτείται η προσοχή των χρηστών, χωρίς να οδηγούνται σε εκνευρισμούς ή/και ματαιώσεις. Ταυτόχρονα η εντολή «έξοδος» επιτρέπει την επιστροφή στη σελίδα των δραστηριοτήτων ακόμη και χωρίς την ολοκλήρωση του αλληλεπιδραστικού μέρους, δίνοντάς του την ευκαιρία της επιλογής, χωρίς να του καθορίζει μια υποχρεωτική πορεία πλοήγησης στο λογισμικό. Αποφεύχθηκε η βαθμολόγηση των δραστηριοτήτων με το σκεπτικό ότι δεν θα προσέθετε κάτι παραπάνω στη διαδικασία και ίσως λειτουργούσε αρνητικά σε νέους, μη εξοικειωμένους χρήστες.

Στην τρίτη φάση περιλαμβάνεται η έκδοση του λογισμικού σε μορφή προβολής Microsoft Power Point 2000 και η εκπόνηση συνοδευτικού πληροφοριακού δελταρίου το οποίο παρέχει χρήσιμες πληροφορίες τόσο για τη χρήση του λογισμικού όσο και για το Λαογραφικό Μουσείο Καστοριάς. Η δημιουργία του δελταρίου βασίστηκε στην ανάγκη επικοινωνικού υλικού το οποίο θα προσανατολίσει το χρήστη στο αντικείμενο και θα του δώσει ερεθίσματα για τη συλλογή επιπλέον πληροφοριών.

#### ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Η διασύνδεση του μουσείου με την τοπική ιστορία στα πλαίσια διδακτικών ενοτήτων, και ευαισθητοποίηση σχετικά με την πολιτισμική κληρονομιά του τόπου.



- Η προσέγγιση του ευρύτερου κοινού με σκοπό την ενστάλαξη πραγματικού ενδιαφέροντος και κατανόησης του "μουσείου", θεωρείται δύσκολη. Έτσι το σχολείο αναλαμβάνει τον ρόλο αυτό, για να προσεγγίσει τους μικρούς μαθητές με διάφορα προγράμματα και μέσα, με στόχο την παροχή κινήτρων για δημιουργική και εποικοδομητική μάθηση που απορρέει από το χώρο του μουσείου.
- Η θεμελίωση θετικής στάσης απέναντι στο μουσείο και στην ιστορία του τόπου. Μέσα από τον χώρο και τα αντικείμενα του μουσείου, γίνεται η ερμηνεία των κοινωνικών, οικονομικών, πολιτιστικών και ιστορικών φαινομένων, με στόχο τη διαφώτιση του τρόπου ζωής, τις συνήθειες και γενικά τον πολιτισμό της συγκεκριμένης τάξης σε εκείνη την εποχή στον συγκεκριμένο τόπο. Η προσέγγιση των τοπικών κοινωνιολογικών δεδομένων, θα διαφωτίσει ευρύτερα και την γενικότερη κατάσταση που επικρατούσε την εποχή εκείνη.
- Η σύγκριση του παρελθόντος με το παρόν όπως προκύπτει από την σύγκριση των αντικειμένων και του χώρου του μουσείου, με στόχο την επισήμανση των διαφορετικών αξιών και τις ιδιαιτερότητες της κάθε εποχής.
- Η διασύνδεση της ποιότητας ζωής τότε με την εξέλιξη του σήμερα και την ιστορική πορεία του ανθρώπου, μέσα από την οργάνωση της κοινωνίας, τις συνθήκες ζωής και τα έθιμα.
- Η ενεργοποίηση του μαθητή με μύηση στη μεθοδολογία και τους τρόπους προσέγγισης του μουσείου (Ανδρέου, 1996), με στόχο να μάθουν να παρατηρούν, να αναλύουν, να κρίνουν, να εξάγουν συμπεράσματα και να αξιολογούν τον χώρο, τα αντικείμενα και τον ρόλο τους.

#### **ΕΙΔΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

- Να τοποθετούν το μουσείο χρονολογικά και ιστορικά στην εποχή του.
- Να αναγνωρίζουν τους χώρους του αρχοντικού και να εξηγούν τη χρήση τους.
- Να ονομάζουν τα σκεύη και τα αντικείμενα και να είναι σε θέση να τα κατηγοριοποιούν.
- Να διακρίνουν ποια από τα αντικείμενα χρησιμοποιούνται και σήμερα και ποια όχι.
- Να εξηγούν τους λόγους της επίδρασης του οικονομικού παράγοντα στην κοινωνία της εποχής.
- Να μπορούν να κάνουν συγκρίσεις του παρελθόντος με την σημερινή εποχή, όσον αφορά τον τρόπο ζωής και τις ιστορικές συνθήκες.
- Να ξεχωρίζουν τα υλικά κατασκευής τότε και σήμερα.
- Να κατανοήσουν την ιεραρχική οργάνωση της κοινωνίας την εποχή εκείνη και τις διαφορές τω κοινωνικών ομάδων.

**ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ-ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

- Οι μαθητές αναλαμβάνουν κάποιους ρόλους, για τη συλλογή πληροφοριών σχετικά με το μουσείο: να πάρουν συνεντεύξεις από ντόπιους ηλικιωμένους, να εκθέσουν υλικό, όπως φωτογραφίες, χάρτες, ζωγραφική όπως οι ίδιοι βλέπουν το αρχοντικό και άλλα.
- Οι μαθητές χρησιμοποιώντας αναλογικούς συλλογισμούς, εκφράζουν γραπτά ή προφορικά τις απόψεις τους σχετικά με τις διαφορές του παρελθόντος με το παρόν, με στόχο να αντιληφθούν την εξέλιξη των κοινωνικών συνθηκών.
- Μπορεί να τους ζητηθεί να βρουν μέσω Internet ένα site σχετικό με κάποιο μουσείο και να αναφερθούν σε αυτό στο επόμενο μάθημα.
- Μπορεί να δοθεί μια καθοδηγητική ερώτηση έρευνας του τύπου: σε ποια εποχή θα ήθελες να ζεις και γιατί. Έτσι παροτρύνονται στην κριτική σκέψη εξετάζοντας ένα ευρύ φάσμα παραγόντων.
- Να εξηγήσουν σύμφωνα με τον τρόπο ζωής που υποδηλώνεται από το Λαογραφικό, τη θέση και τον ρόλο των δύο φύλων εκείνη την εποχή.
- Να διατυπώσουν ερωτήσεις και απορίες σχετικά με τη θεματική ενότητα και των όσων αποκόμισαν από την εφαρμογή του λογισμικού.
- Να γράψουν ποιος χώρος, αντικείμενο ή άλλο τους εντυπωσίασε.
- Να ζωγραφίσουν το Λαογραφικό Μουσείο.
- Να στείλουν κάρτα σε έναν φίλο, με σχόλια για το Μουσείο.

**ΤΕΛΙΚΑ ΣΧΟΛΙΑ**

Η συνεργασία εκπαιδευτικών και μουσειοπαιδαγωγών θα ήταν ιδανική για τον σχεδιασμό και την ένταξη ανάλογων προγραμμάτων στην εκπαίδευση και την ενσωμάτωσή τους στο Αναλυτικό πρόγραμμα. Το μουσείο μέσα από το σχολείο θα ετοιμάσει το μελλοντικό του κοινό, διατηρώντας βέβαια την προσωπική του σφραγίδα. Οι επισκέψεις, οι μουσειοσκευές, η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, αλλά και οι εικονογραφημένες ειδικές εκδόσεις των μουσείων καθώς και διάφορα εποπτικά μέσα θα αναπτύξουν μια δυναμική στην εκπαίδευση.

Το υλικό του μουσείου δεν προσφέρεται μόνο ως γνωστικό αντικείμενο, αλλά με την κατάλληλη παρέμβαση ειδικών του μουσείου μπορεί να οδηγήσει στον νοητικό και συγκινησιακό προσανατολισμό του κοινού. Οι σχετικές δραστηριότητες που προτείνονται βασίζονται σε γνωστικούς, αλλά και συναισθηματικούς στόχους. Ο σκοπός του μουσείου είναι η συνειδητοποίηση και ενίσχυση της τοπικής ταυτότητας σε πρώτη φάση και της εθνικής γενικότερα, η γνώση της τοπικής ιστορίας και η σύνδεση του χώρου με το παρελθόν και την πολιτιστική κληρονομιά, καθώς επίσης και βίωση συναισθημάτων ευχαρίστησης, θαυμασμού, συγκίνησης και άλλα προσωπικά συναισθήματα (Ζαφειράκου, 2000).

Η πολιτιστική κληρονομιά ενός τόπου πρέπει να αξιοποιείται πρωτίστως για τους ανθρώπους του ίδιου του τόπου, με τέτοιο τρόπο ώστε να οδηγεί σε μια σχέση ουσίας με το ιστορικό πλαίσιο, τα πολιτιστικά χαρακτηριστικά και τις αξίες που δημιούργησαν αυτήν την κληρονομιά (Μαυροπούλου, Τσιούμη, 1988). Η εκμετάλλευση του πλούτου του μουσείου και η επαφή πρώτα με τα μουσεία τα

τοπικά θα οδηγήσει σε διεύρυνση των επαφών με άλλα μουσεία διαφορετικού περιεχομένου ή είδους.

#### ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Clark, R. E. (1994), Media will never influence learning. *Educational Technology Research and Development*, 42(2).
2. Kemp, J. E. (1971), *Instructional Design*. Belmont and Calif.: Fearon Publication.
3. Laurillard, D. (1987), (ed). *Interactive Media: Working Methods and Practical Applications*. Chichester, West Sussex: Ellis Harwood Ltd.
4. Massialas, B. (1987), Claims and Counterclaims on the Education Uses of Microcomputers. *Πρακτικά Γ' Διεθνούς Παιδαγωγικού Συνεδρίου Ορθόδοξη Ακαδημία Κρήτης, εκδ. Παιδαγωγικής Εταιρίας Ελλάδος, Αθήνα 1989.*
5. Papert, S. (1980), *Mindstorms: Children Computers and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
6. Peretz, A.S (1988), "Student-Centered Learning through Content-based Instruction" in *Reading in a Foreign Language* 5/1: 181-191.
7. Persidsky. A. (2000), *Εισαγωγή στο Director for Macintosh & Windows με εικόνες*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
8. Ανδρέου, Α. (1986), *Ιστορία, Μουσείο και Σχολείο*. Θεσσαλονίκη: Δεδούση.
9. Βλάχου, Ε. (2001), Επικοινωνώντας με τους επισκέπτες: Δύσκολη δουλειά, αλλά κάποιος πρέπει να την κάνει (και στην Ελλάδα). *Πρακτικά Διεθνούς Συμποσίου*. Θεσσαλονίκη: Εντευκτήριο.
10. Ζαφειράκου, Α. (2000), *Μουσεία και Σχολεία*. Αθήνα: Δαρδανός.
11. Ζωγόπουλος, Ε. (2001), *Νέες Τεχνολογίες και Μέσα Επικοινωνίας στην Εκπαιδευτική Διαδικασία*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
12. Μακράκης, Β. (2000), *Υπερμέσα στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
13. Μακρής, Χ. (2000), *Η Καστοριά, συνοπτική Ιστορία της Πόλης*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
14. Μαυροπούλου, Χ. - Τσιούμη (1988), *Μουσειακή Εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: ΑΠΘ Υπηρεσία Δημοσιευμάτων.
15. Ράπτης, Α. - Ράπτη, Α. (2001), *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας*. Αθήνα: ιδίου.