

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2013)

3ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



«Αιγές 336 π.Χ.: ζώντας τη στιγμή που ο Αλέξανδρος έγινε βασιλιάς», ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχεδιασμένο με ΤΠΕ για το «Νέο Σχολείο»

Μ. Γκιρτζή, Α. Μπουντίδου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Γκιρτζή Μ., & Μπουντίδου Α. (2022). «Αιγές 336 π.Χ.: ζώντας τη στιγμή που ο Αλέξανδρος έγινε βασιλιάς», ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχεδιασμένο με ΤΠΕ για το «Νέο Σχολείο». *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 001–008. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4362>

«Αιγές 336 π.Χ.: ζώντας τη στιγμή που ο Αλέξανδρος έγινε βασιλιάς», ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχεδιασμένο με ΤΠΕ για το «Νέο Σχολείο»

Μ. Γκιρτζή¹, Α. Μπουντίδου²

¹ Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, mgirtzi@yahoo.com

² Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης, aboutidou@yahoo.com

Περίληψη

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Ζώντας τη στιγμή που ο Αλέξανδρος έγινε βασιλιάς», συνιστά μια πρωτότυπη πρόταση προσέγγισης της ιστορίας και των μνημείων των Αιγών, της πρώτης Μακεδονικής πρωτεύουσας. Απευθύνεται σε μαθητές της Α/βάθμιας και Β/βάθμιας εκπαίδευσης και ο σχεδιασμός του στηρίχθηκε σε δραματοποίηση ιστορικού σεναρίου, υποστηριζόμενου από πολυμεσικές εφαρμογές. Ο συνδυασμός σύγχρονων μαθησιακών τεχνικών και ΤΠΕ συνέβαλε στη δημιουργία ενός καινοτόμου προγράμματος που δύναται να ανταποκριθεί στις ανάγκες του «Νέου Σχολείου».

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικό πρόγραμμα, ιστορικό σενάριο, ΤΠΕ.

1. Εισαγωγή

Την προηγούμενη σχολική χρονιά σηματοδότησε η έναρξη λειτουργίας του «Νέου Σχολείου», που αποπειράται να βαδίσει στα βήματα που έθεσε η UNESCO στην Έκθεσή της για την Εκπαίδευση του 21ου αιώνα (UNESCO, 1996). Βασικές αρχές του «Νέου Σχολείου» (Φουντοπούλου, 2011; Μικρόπουλος, 2011; Selwyn, 2010) είναι οι εξής:

- Ο μαθητής τίθεται στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς καλείται να μάθει: πώς να μαθαίνει (πώς ν' αποκτά εργαλεία της κατανόησης του κόσμου με την ευρεία έννοιά του), πώς να ενεργεί (ώστε να είναι παραγωγικός στο χώρο του), πώς να ζει με τους άλλους (πώς να συμμετέχει και να συνεργάζεται μαζί τους), πώς να υπάρχει (ως επακόλουθο των προηγούμενων διαστάσεων).
- Ο εκπαιδευτικός, μετατρέπεται σε βοηθό, συντονιστή και εμπνευστή, διαμεσολαβητή στην οικοδόμηση της γνώσης και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.
- Οι Νέες Τεχνολογίες (NT), στο πλαίσιο του «Ψηφιακού» Σχολείου -βασικό συστατικό του οράματος του «Νέου Σχολείου»- καλούνται να παίξουν ρόλο του καταλύτη για την αλλαγή του περιεχομένου των ΠΣ και της σχολικής γνώσης, της

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΠΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

διδασκαλίας, της μάθησης και της σχέσης εκπαιδευτικών-μαθητών, γονιών και σχολείου.

Στόχος των εμπνευστών του «Νέου Σχολείου» είναι να καταστεί αυτό ένας χώρος ανοικτός σε ιδέες, στην κοινωνία, στη γνώση και στο μέλλον, αξιοποιώντας κάθε σύγχρονο εργαλείο για να διευρυνθούν οι ορίζοντες του κάθε μαθητή, καταργώντας τα σύνορα της γνώσης, εμπλουτίζοντας το μαθητικό βίο με δραστηριότητες εκπαιδευτικού παιχνιδιού και δημιουργικές εργασίες (Π.Ι., 2011). Στο νέο αυτό πλαίσιο, με δεδομένη και την αρνητικότητα που προκαλεί ακόμα το μάθημα της Ιστορίας (καθώς -παρά τις φιλότιμες προσπάθειες των τελευταίων χρόνων για τον εκσυγχρονισμό των βιβλίων αλλά και των διδακτικών μεθόδων- διατηρεί αφηγηματική μορφή, γεγονотολογικό περιεχόμενο και απομνημονευτικό χαρακτήρα), σχεδιάστηκε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Ζώντας τη στιγμή που ο Αλέξανδρος έγινε βασιλιάς».

2. Προσεγγίζοντας την Ιστορική Γνώση στο «Νέο Σχολείο»

Δόκιμο είναι να εξετασθεί κατ' αρχάς το ποια πρέπει να είναι στο «Νέο Σχολείο» η θέση της Ιστορίας και της ιστορικής γνώσης, η οποία έχοντας ως άξονα αναφοράς τη διαχρονική κοινωνική δραστηριότητα του ανθρώπου, προσδιορίζει αντιλήψεις και στάσεις, πολύ περισσότερο όμως τις διαμορφώνει καθοριστικά στην αγωγή ηλικία των μαθητών.

Οι απόπειρες για αλλαγές στη διδακτική της Ιστορίας ξεκινούν τον προηγούμενο αιώνα, από εμπνευσμένους εκπαιδευτικούς, που επιλέγουν να στηρίξουν τη διδασκαλία τους στις αρχές της παιδοκεντρικότητας, της αυτενέργειας, της βιωματικότητας, της εποπτικότητας και της εγγύτητας προς τη ζωή, επιστρατεύοντας σύγχρονες εναλλακτικές διδακτικές-μαθησιακές πρακτικές (π.χ. μέθοδος project, ομαδικές εργασίες, αξιοποίηση εμπειρίας μαθητών). Σχεδιάζονται και υλοποιούνται πολλές ενδιαφέρουσες δράσεις, συνιστώντας όμως λαμπρές εξαιρέσεις κι όχι τον κανόνα. Την ίδια ώρα τα βιβλία παραμένουν ακόμα σε πολλά σημεία ελλιπή από πλευράς εποπτικής και αφηγηματικής τεκμηρίωσης, ενώ δεν είναι λίγοι οι εκπαιδευτικοί που νιώθουν μουνδιασμένοι μπροστά στον καινούργιο ρόλο, που πλέον οφείλουν να αναλάβουν υποχρεωτικά.

Συνεπώς, καθίσταται άμεση προτεραιότητα αφενός μεν ο εναρμονισμός του εκπαιδευτικού υλικού με τις αρχές του «Νέου Σχολείου», αφετέρου δε η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών προκειμένου να ενστερνιστούν ότι στο χώρο αυτό η διδασκαλία της Ιστορίας πρέπει πλέον 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 θα είναι σε θέση 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- επαγωγικούς συλλογισμούς (Γιαννακόπουλος, 2011; Φουντοπούλου, 2011; Γκιρτζή & Μπουντίδου, 2011¹).

Προς αυτή την κατεύθυνση, αρωγός στο πλάι του εκπαιδευτικού και των μαθητών δύναται να σταθούν εκπαιδευτικά προγράμματα σχεδιασμένα με αυτή τη φιλοσοφία και αξιοποιώντας κάθε σύγχρονο εργαλείο. Το εκπαιδευτικά προγράμματα συνιστούν βέβαια από παλιά «απαραίτητη εκπαιδευτική διεργασία», δεδομένου ότι, πέρα από την προφανή ωφέλεια προς την κατάκτηση της ιστορικής γνώσης από την επαφή των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά, παρέχουν πολλαπλές δυνατότητες. Για παράδειγμα, 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). Στο πλαίσιο αυτό σχεδιάστηκε και το πρόγραμμα «Ζώντας τη στιγμή που ο Αλέξανδρος έγινε βασιλιάς», του οποίου το αναλυτικό περιεχόμενο κατατίθεται στη συνέχεια.

3. Σχεδιάζοντας ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για το «Νέο Σχολείο»

Η επιλογή θέματος και η δημιουργία του σχετικού υλικού ενός εκπαιδευτικού προγράμματος προσδιορίζεται από διάφορα κριτήρια (π.χ. παιδαγωγικά, εκπαιδευτικά, επιστημονικά, πολιτισμικά, κοινωνικά κτλ.), ενώ προσοχή πρέπει να δίνεται στην προσαρμογή του θέματος στο γνωστικό επίπεδο των μαθητών, τη σύνδεσή του με θέματα της διδακτέας ύλης, τον τρόπο παρουσίασης, τις τεχνικές που επιλέγονται για την καλλιέργεια ομαδοσυνεργατικού κλίματος και προαγωγής διαδικασιών ενεργητικής δόμησης της ιστορικής μάθησης.

3.1 Σκεπτικό σχεδιασμού του προγράμματος

Το θέμα του εν λόγω προγράμματος επιλέχθηκε για πολλούς λόγους, όπως για παράδειγμα:

- Η Ιστορία και η Τέχνη της εποχής του Φιλίππου Β' και του Αλέξανδρου Γ', διδάσκονται στην Δ' Δημοτικού, την Α' Γυμνασίου και την Α' Λυκείου μέσα σε 2-4 σελίδες, με συνέπεια οι μαθητές να μην κατανοούν την ιστορική σημασία της εποχής αλλά και τα στοιχεία μιας Τέχνης, που μόνιμα «υποτιμάται» δίπλα στη μοναδική Τέχνη της κλασικής Αθήνας,
- Η πλειονότητα των εκτός Μακεδονίας μαθητών αγνοεί ακόμα και την ύπαρξη του χώρου των Αιγών, της λαμπρής πρωτεύουσας των Μακεδόνων,

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΠΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΠΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

- Γύρω στα 100 χρόνια ανασκαφών και έργων αποκατάστασης στις Αιγές έφεραν στο φως πολλά μνημεία, για τα οποία σχεδιάστηκαν μεν κάποια εκπαιδευτικά προγράμματα (π.χ. στο πλαίσιο του «Αριστόβουλου-ΟΠΠΕ '97» και του ΜΕΛΙΝΑ, Κυριάκου & Νικονάνου, 2008; Κοτταρίδου, 1999), αλλά αφενός δεν λαμβάνουν υπόψη τα νέα ανασκαφικά δεδομένα, αφετέρου, λόγω περικοπών στο προσωπικό, δεν υλοποιούνται πλέον στο χώρο, κτλ.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Ζώντας τη στιγμή που ο Αλέξανδρος έγινε βασιλιάς» συνιστά απόπειρα δημιουργίας μια συνολικής εικόνας των Αιγών στα χρόνια του Φιλίππου Β' και του Αλέξανδρου. Στόχοι του προγράμματος είναι:

- η σύνδεση του Σχολείου με τους χώρους πολιτισμικής αναφοράς (βασικό ζητούμενο του Νέου Σχολείου),
- η σφαιρικότερη και βιωματική προσέγγιση της Ιστορίας & Τέχνης της Μακεδονίας (που συγκαταλέγεται στη διδακτέα ύλη Δ' Δημοτικού, Α' Γυμνασίου & Α' Λυκείου),
- η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης (μέσα από το παιχνίδι ρόλων αλλά και τις δραστηριότητες εμπέδωσης) και η άσκηση στην επιχειρηματολογία,
- η εξοικείωση με πολλαπλές εφαρμογές των ΤΠΕ κτλ.

Το πρόγραμμα σχεδιάστηκε αρχικά για μαθητές Α' Λυκείου (οι οποίοι λόγω ηλικίας και γνωστικού επιπέδου δύναται να συμμετάσχουν πιο ενεργά), αλλά με ανάλογες προσαρμογές-απλοποιήσεις υλοποιήθηκε πιλοτικά και σε μαθητές δημοτικού. Η επιλογή της μορφής του προγράμματος και των τεχνικών, που θα επιστρατεύονταν για να επιτευχθούν οι ανωτέρω στόχοι, επηρεάστηκε και από μια σημαντική πρακτική λεπτομέρεια. Συγκεκριμένα, η εκπαιδευτική ξενάγηση επί τόπου στον αρχαιολογικό χώρο των Αιγών και το μουσείο των βασιλικών τάφων είναι πρακτικά δύσκολη για πολλά σχολεία (λόγω απόστασης) και δεδομένης της μεγάλης έκτασης αδύνατη σε μια σχολική επίσκεψη, πόσο μάλλον που ο αρχαιολογικός χώρος, λόγω έργων αποκατάστασης, παραμένει κλειστός εδώ και 2 χρόνια και θα παραμείνει μέχρι το 2014. Γι' αυτό δόθηκε ιδιαίτερο βάρος στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού με ΝΤ, για να προσδώσουν ελκυστικότερη και πειστικότερη μορφή σε μια «εικονική ξενάγηση», που συνοδεύει τη δραματοποίηση ιστορικού σεναρίου και είναι εφικτό να λάβει χώρα στη σχολική αίθουσα (ή εναλλακτικά σε αίθουσα του μουσείου).

Κατά το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού υλικού ακολουθήθηκαν τα παρακάτω βήματα:

- Συντάχθηκε μια σύντομη παρουσίαση των πιο σημαντικών ιστορικών γεγονότων από την ανάληψη της βασιλείας από τον Φίλιππο και μέχρι την ημέρα του θανάτου του, προκειμένου οι μαθητές να κατανοήσουν το ιστορικό πλαίσιο του σεναρίου.
- Συντάχθηκε ιστορικό σενάριο (παρουσιάζεται παρακάτω) για να εμπλακούν άμεσα οι μαθητές, αποκτώντας τη δυνατότητα της ενσυναίσθησης, που τους επιτρέπει να κατανοούν, να βιώνουν την εποχή που μελετάται και να αισθάνονται πράγματα με τον ίδιο τρόπο που το κατορθώνουν άλλα άτομα από το ιστορικό παρελθόν.

- Σχεδιάστηκε «εικονική περιήγηση» βασισμένη στο ανωτέρω ιστορικό σενάριο και υποστηριζόμενη από Power Point (με χρήση κίνησης, εφέ και τρισδιάστατων γραφικών για την υποστήριξη του σεναρίου με προσομοίωση των χώρων).
- Σχεδιάστηκαν δραστηριότητες ελέγχου γνώσης-ανατροφοδότησης αποκλειστικά με ΤΠΕ (Hot Potatoes, Demo/Quiz Builder) (Γκιρτζή & Μπουντίδου, 2010).

3.2 Ιστορικό Σενάριο

Για τις ανάγκες του προγράμματος επιστρέφουμε στο καλοκαίρι του 336π.Χ. και οι μαθητές παίρνουν ρόλους πρέσβων διαφόρων πόλεων και βασιλείων που σχετίζονται με κάποιο τρόπο (εχθρικό ή φιλικό) με το βασιλιά Φίλιππο και την ιστορία της Μακεδονίας. Ο Φίλιππος έχει ήδη οριστεί στο συμβούλιο της Κορίνθου από την πλειονότητα των ελληνικών πόλεων «Ηγεμών των Ελλήνων» και έχει αρχίσει τις προετοιμασίες για την πανελλήνια εκστρατεία κατά των Περσών. Η δράση ξεκινά με τους πρέσβεις να καταφθάνουν στις Αιγές ως επίσημοι προσκεκλημένοι του βασιλιά για τον εορτασμό των γάμων της κόρης του, Κλεοπάτρας, με το βασιλιά της Ηπείρου και αδερφό της Ολυμπιάδας, Αλέξανδρο. Το λαμπρό γεγονός δίνει παράλληλα την ευκαιρία να συγκεντρωθούν ανεπίσημα οι ηγέτες πόλεων και βασιλείων για να διευκρινιστεί η στάση τους προς την επικείμενη επιχείρηση, να κατατεθούν αιτήματα, να συζητηθούν τελευταίες λεπτομέρειες.

Οι πρέσβεις κάνουν την είσοδό τους στην πόλη των Αιγών από την βορειοδυτική πύλη, όπου τους υποδέχεται ο ίδιος ο πρίγκιπας Αλέξανδρος και ο παιδικός φίλος και σύζυγος της αδελφής του Θεσσαλονίκης, Κάσσανδρος. Τους καλωσορίζουν και τους οδηγούν στην Αγορά της πόλης όπου επικρατεί ιδιαίτερα εορταστικό κλίμα. Κάνουν την πρώτη τους στάση στο ιερό της Εύκλειας για να ευχαριστήσουν τους θεούς, που τους χάρισαν ένα ασφαλές ταξίδι. Ο Αλέξανδρος δε χάνει ευκαιρία να τους δείξει με υπερηφάνεια το άγαλμα της θεάς Εύκλειας, το οποίο όπως επισημαίνεται στην αφιερωματική επιγραφή χάρισε η γιαγιά του, Ευρυδίκη (μητέρα του Φιλίππου). Συνεχίζοντας το δρόμο τους φτάνουν στο ανάκτορο του ισχυρότερου ηγεμόνα της εποχής, στο οποίο εισέρχονται από το μνημειακό πρόπυλο. Σπεύδει να τους προϋπαντήσει ο Αντίπατρος, αντιβασιλέας, επιστήθιος φίλος του Φιλίππου και πατέρας του Κάσσανδρου, ο οποίος τους ενημερώνει ότι ο βασιλιάς θα τους δεχτεί άμεσα στην κυκλική αίθουσα του θρόνου. Αφού θυσιάζουν και στον Ηρακλή Πατρώο, μυθικό πρόγονο και προστάτη της μακεδονικής δυναστείας, συναντιούνται με το μονάρχη. Το τι διαμείβεται πίσω από τις κλειστές πόρτες θα παραμείνει κοινό μυστικό... (ακόμα και για τους σχεδιαστές του προγράμματος η εξέλιξη συνιστά κάθε φορά μια έκπληξη καθώς προσδιορίζεται από την επιχειρηματολογία που θα ασκήσουν οι μαθητές συμμετέχοντας ενεργά στη διαμόρφωση του σεναρίου). Τι συνέβη όμως άραγε το επόμενο πρωί και οι πρέσβεις ενώ ξεκινούν να παραστούν στους βασιλικούς γάμους βρίσκονται να παρακολουθούν μια δολοφονία;

3.3 Πιλοτική εφαρμογή του προγράμματος

Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε πιλοτικά σε μαθητές της Α' Λυκείου αλλά και της Δ' Δημοτικού με τον εξής τρόπο:

- Προετοιμασία («Πριν την επίσκεψη»): σε συνεννόηση με τον φιλόλογο και το δάσκαλο εστάλη α. το σύντομο ιστορικό κομμάτι (για να συζητηθεί παράλληλα με την ανάλογη διδακτική ενότητα και να μπουν οι μαθητές στο ιστορικό πλαίσιο), β. οι ρόλοι των μαθητών (στην περίπτωση των μαθητών λυκείου έπρεπε οι ίδιοι να συμμετάσχουν στη «συγγραφή» του ρόλου τους, καταρτίζοντας επιχειρηματολογία βάσει των στοιχείων που τους δίνονταν, ενώ για τους μαθητές δημοτικού οι ρόλοι δίνονταν έτοιμοι, αφήνοντας όμως κάποια περιθώρια αυτοσχεδιασμού).
- «Επί τόπου»: σε προγραμματισμένες επισκέψεις μας (χρονικής διάρκειας 2 συνεχόμενων διδακτικών ωρών) στην εκάστοτε τάξη έλαβε χώρα η δραματοποίηση του σεναρίου με τους μαθητές να παίζουν τους ρόλους τους μπαίνοντας στο κλίμα του χώρου με τη βοήθεια της «εικονικής περιήγησης».
- Δραστηριότητες («Μετά το πρόγραμμα»): σε επόμενη επίσκεψη στην τάξη (χρονικής διάρκειας 1 διδακτικής ώρας) υλοποιήθηκαν δραστηριότητες με NT (σχεδιασμένες σε Hot Potatoes, Demo Builder & Quiz builder) (Γκιρτζή & Μπουρντίδου, 2010), που επιτρέπουν στους μαθητές να εμπεδώσουν τις πληροφορίες που αντλήθηκαν κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος και να διευρύνουν τις γνώσεις γύρω από το θέμα.
- Αξιολόγηση: ζητήθηκε από εκπαιδευτικούς και μαθητές να συμπληρώσουν ερωτηματολόγια, για να υπάρξει μια προκαταρκτική, διαμορφωτική αξιολόγηση της πιλοτικής εφαρμογής (Νικονάνου, 2009). Οι μαθητές δήλωσαν ότι «στο πρόγραμμα τους άρεσε πολύ το ότι ζήσανε το γεγονός και νιώσανε ότι όντως βρίσκονταν εκεί». Κάποιοι έδειξαν ιδιαίτερο ενθουσιασμό, κυρίως γιατί «μπορούσαν, όχι μόνο να συμμετέχουν βιωματικά, αλλά στην ουσία να είναι αυτοί που θα γράψουν μέρος του ρόλου, επηρεάζοντας την εξέλιξη του σεναρίου». Πολλοί ανέφεραν ότι ήταν πολύ σημαντικό ότι «είχαν μια ευκαιρία να δουλέψουν σε ομάδες και να συνεργαστούν για να αντιμετωπίσουν το βασιλιά». Επίσης, όλοι θεώρησαν ότι η χρήση των NT ήταν επιβεβλημένη καθώς «τους έδινε τη δυνατότητα να μεταφερθούν στην εποχή, να δούνε το χώρο που διαδραματιζόνταν τα γεγονότα, να νιώσουν πιο κοντά στην πραγματικότητα». Εντύπωση προκάλεσε το γεγονός –δεδομένου ότι επρόκειτο για παιδιά κυρίως της Α' Λυκείου– ότι πρότειναν πως «ο Φίλιππος, οι πρίγκιπες αλλά οι πρέσβεις θα θέλαμε να φοράνε στολές». Όλοι οι μαθητές δήλωσαν ότι «θα επιθυμούσαν να γίνονται συχνότερα τέτοια προγράμματα, καθώς την Ιστορία, όταν τη ζεις, την καταλαβαίνεις καλύτερα»!

4. Συμπεράσματα

Καταδείχτηκε ότι το εν λόγω εκπαιδευτικό πρόγραμμα μπορεί να προσφέρει πολλά στο «Νέο Σχολείο», αλλά και στην προβολή του χώρου πολιτισμικής αναφοράς, καθώς:

- οι μαθητές -μέσα από τους ρόλους που πρέπει να συνδιαμορφώσουν και να παίξουν- ενθαρρύνονται να αυτοσχεδιάσουν, βασιζόμενοι στο πώς αντιλαμβάνονται μια ιστορική συγκυρία, αλλά και στο πώς θα αισθάνονταν και πώς θα ενεργούσαν αν λάμβαναν μέρος σε αυτή. Προσπαθώντας να ενσαρκώσουν πιστά τους ρόλους τους (που είναι σχεδιασμένοι για να λειτουργούν σε ομάδες, καλλιεργώντας έτσι το ομαδοσυνεργατικό πνεύμα), αλλά και κατά τη διαδικασία συζήτησης και ανάλυσης των ενεργειών τους, καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη, ενώ ευνοείται και η αλλαγή στάσεων και συμπεριφορών, ικανοποιώντας κατά περίπτωση κοινωνικούς και πολιτιστικούς στόχους (Νικονάνου, 2009; Fairbairn, 2002; Μαυρίκης, 2007; Φουρλίγκα & Γαβριηλίδου, 2010). Επιπλέον, κατά την υλοποίηση των «Δραστηριοτήτων» καλούνται να λειτουργήσουν κριτικά συνδυάζοντας στοιχεία.
- ο εκπαιδευτικός έχει ρόλο βοηθού-εμπυχωτή, κυρίως κατά την «Προετοιμασία».
- οι ΝΤ –που έχουν κεντρικό ρόλο στο «Νέο Σχολείο»- δεν έρχονται να καταργήσουν τα υλικά κατάλοιπα-μάρτυρες της ιστορίας ή να αποτρέψουν μια φυσική επίσκεψη, αλλά επιδιώκουν, προσφέροντας συναρπαστικές βιωματικές μαθησιακές εμπειρίες, να φωτίσουν και άλλες πλευρές και πολλαπλές συνδέσεις και να άρουν πρακτικά εμπόδια («φέρνοντας» τον κλειστό αρχαιολογικό χώρο αναφοράς στην τάξη). Κατά συνέπεια επιτυγχάνεται ως ένα βαθμό η επιδιωκόμενη εναρμόνιση της πληροφοριακής κουλτούρας με την ανθρωπιστική παιδεία, ενώ οι ΝΤ, συνδυαζόμενες με το ιστορικό σενάριο, βοηθούν στην ανάπτυξη ανώτερων γνωστικών δεξιοτήτων και παράλληλα προσφέρουν ένα νέο πεδίο για την ερμηνευτική κατανόηση δεδομένων και φαινομένων (Crook et al, 2010; Hawkey, 2004).

Βιβλιογραφία

- Crook, C., Harrison, C., Farrington-Flint, L. Tomas, C. & Underwood, J. (2010). *The impact of Technology: Value-added classroom practice*, Coventry, Becta, Ανακτήθηκε 2/12/2012 από τη διεύθυνση [http:// www.ictliteracy.info](http://www.ictliteracy.info).
- Γιαννακόπουλος, Δ. (2011), Θεωρητικό Κείμενο Ιστορίας. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.2, ΠΕ02-Φιλολογοί, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Γκιρτζή, Μ., Καραγιάννης, Σ., Κύρδη Κ., Μέγα, Γ., Παρδάλη, Μ. & Σηφάκη, Ει. (2012). Βασικός οδηγός πολιτιστικών προγραμμάτων. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.5, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Γκιρτζή, Μ. & Μπουντίδου, Α. (2010). Σχεδιάζοντας δραστηριότητες για το πρόγραμμα “Ταξιδεύοντας στις Αιγές της Μακεδονίας για τους βασιλικούς

- γάμους”. Στο Β. Κολτσάκης – Γ. Σαλονικίδης – Μ. Δοδοντσίης (επιμ.), *Ψηφιακές και Διαδικτυακές εφαρμογές στην εκπαίδευση*, (σ.123-34), Βέροια-Νάουσα.
- Γκιρτζή, Μ. & Μπουντίδου, Α. (2011¹). “Το όραμα του Μουράτ Β’ για τη Θεσσαλονίκη”: ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό-πολιτιστικό πρόγραμμα. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.), *Πρακτικά του 6ου Διεθνούς Συνεδρίου ΑεξΑΕ “Εναλλακτικές μορφές εκπαίδευσης”*, (σ. 446-454), Λουτράκι.
- Hawkey, R. (2004). Learning with digital technologies in Museums, Science Centres and Galleries, *Future Lab Series*, R.9.
- Fairbairn, G.J. (2002), Ethics, Empathy and Storytelling in Professional Development, *Learning in Health and Social Care*, 1, 22-32.
- Κοτταρίδου, Α. (1999). *Αρχαιολογικός Χώρος Βεργίνας*, Φάκελος Πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ, ΥΠΕΠΘ-ΥΠΠΟ.
- Κυριάκου, Α. & Νικονάνου, Ν. (2008). Η Αρχαιολογία στην Εκπαίδευση: ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα στη Βεργίνα 10 χρόνια μετά, *Εγνατία*, 12, 237-256.
- Μαυρίκης, Γ. (2007). Τεχνικές για την ανάπτυξη της κριτικής-δημιουργικής σκέψης. Στο Β. Κουλαϊδής (επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης*, (σ. 121-140), Αθήνα.
- Μικρόπουλος, Τ.Α. (2011). Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.1, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Νικονάνου, Ν. (2009). Μουσειοπαιδαγωγική. Από τη θεωρία στην πράξη. *Σειρά Μουσειακές Σπουδές*, Αθήνα: Πατάκης.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). Νέο Σχολείο: Πρώτα ο μαθητής. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.1, Π.Ι.
- Selwyn, N. (2010). School 2.0 – rethinking the future of the schools in the digital age. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά 7ου Συνεδρίου “ΤΠΕ στην εκπαίδευση”*, (σ. 13-30), Κόρινθος.
- Φουντοπούλου, Μ.-Ζ. (2011). Αρχαία Ελληνικά και Νέο Σχολείο. Στο *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης*, τ.2, ΠΕ02-Φιλολογοί, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Φουρλίγκα, Ε. & Γαβριηλίδου, Ι. (2010). Η εκπαιδευτική πολιτική του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού. Στο Μπ. Βέμη & Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και εκπαίδευση*, Τετράδια 20, Αθήνα: Νήσος
- UNESCO (1996). Εκπαίδευση: ο θησαυρός που κρύβει μέσα της. *Έκθεση της Διεθνούς Επιτροπής για την Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα*, Παρίσι: UNESCO.

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελλήνιου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΠΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013