

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2011)

2ο Πανελλήνιο Συνέδριο: «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



«Πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη»: ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασισμένο σε δραματοποίηση ιστορικού σεναρίου και δραστηριότητες σχεδιασμένες με ΤΠΕ

Μ. Γκιρτζή, Α. Μπουντίδου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Γκιρτζή Μ., & Μπουντίδου Α. (2023). «Πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη»: ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασισμένο σε δραματοποίηση ιστορικού σεναρίου και δραστηριότητες σχεδιασμένες με ΤΠΕ. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 0185–0194. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4771>

«Πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη»: ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασισμένο σε δραματοποίηση ιστορικού σεναρίου και δραστηριότητες σχεδιασμένες με ΤΠΕ

Μ. Γκιρτζή¹, Α. Μπουντίδου²

¹ ΣΕΠ στις Σπουδές στον Ελληνικό Πολιτισμό, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, mgirtzi@yahoo.com

² Επιστημονικό Προσωπικό, Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης, abountidou@yahoo.com

Περίληψη

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη» συνιστά μια πρωτότυπη πρόταση προσέγγισης της ιστορίας και των μνημείων της Βυζαντινής Θεσσαλονίκης και απευθύνεται σε μαθητές τόσο της πρωτοβάθμιας, όσο και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Προσπαθώντας να ανταποκριθεί στις προκλήσεις της σύγχρονης πραγματικότητας στην Εκπαίδευση και τον Πολιτισμό βασίζεται σε δραματοποίηση ιστορικού σεναρίου υποστηριζόμενου από πολυμεσικές εφαρμογές και σε δραστηριότητες σχεδιασμένες με λογισμικά, όπως τα Hot Potatoes, Demo Builder και Quiz Builder. Ο συνδυασμός όλων των ανωτέρω συνιστά καινοτομία στα δεδομένα των πολιτιστικών δράσεων στην Εκπαίδευση.

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικό πρόγραμμα, ιστορικό σενάριο, πολυμεσικές εφαρμογές

1. Εισαγωγή

Στα πρόθυρα της δεύτερης δεκαετίας του 21^{ου} αιώνα είναι πλέον εμφανές ότι οι Νέες Τεχνολογίες (ΝΤ) βρίσκονται σε συνεχή αλληλεπίδραση με τον άνθρωπο, επηρεάζοντας όλες τις πτυχές της καθημερινότητας του (Μακράκης, 2000; Ράπτης & Ράπτη, 2003). Στην «Κοινωνία της Πληροφορίας», όπου κατέστη εφικτό να διαχέεται η εκάστοτε ψηφιοποιημένη πληροφορία στο χρόνο και το χώρο που το άτομο επιθυμεί (Αναστασιάδης, 2000), είναι απαραίτητο το ίδιο να είναι σε θέση να την «λάβει», να τη διαβάσει και ενίοτε να την ερμηνεύσει και να «βελτιώσει» το γνωστικό του επίπεδο (Σταχτέας, 2002). Ευτυχώς τα τελευταία χρόνια έχουν γίνει τεράστιες προσπάθειες στην εκπαίδευση για την προετοιμασία του ατόμου, ώστε να δύναται να ανταποκριθεί σε αυτές τις σύγχρονες προκλήσεις των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Στο πλαίσιο αυτό πυκνώνουν οι παγκόσμιες συζητήσεις για το «Νέο» ψηφιακό σχολείο, που θα μπει τους μαθητές από νωρίς σε μια ψηφιακή τεχνολογία, η οποία «έχει τη δυνατότητα να υποστηρίξει νέους και βελτιωμένους τρόπους για την επίτευξη του εκάστοτε στόχου» (Selwyn, 2010). Οι νέοι αυτοί πολίτες, όμως, θα είναι πλέον εκπαιδευμένοι να προσμένουν ή και να απαιτούν την αξιοποίηση των ΤΠΕ για το βέλτιστο γνωστικό αποτέλεσμα, όχι μόνο

σε πρακτικούς τομείς, αλλά και σε άλλους που κλασικά στηρίζονταν σε πιο «παραδοσιακές» μεθόδους, όπως για παράδειγμα ο Πολιτισμός. Σύγχρονες έρευνες, βέβαια, καταδεικνύουν τις πρακτικές δυσκολίες, που μοιραία καθυστερούν αφενός την εισαγωγή των ΝΤ σε χώρους πολιτιστικής αναφοράς και αφετέρου την υλοποίηση εκπαιδευτικών δράσεων σχεδιασμένων με τα σύγχρονα τεχνολογικά δεδομένα εντός αυτών (Μπούνια, Οικονόμου & Πιτσιάβα, 2010). Εντούτοις, το μέλλον διαγράφεται κάθε άλλο παρά δυσίωνο, καθώς δειλά-δειλά γίνονται βήματα προς αυτή την κατεύθυνση, ενώ δε λείπουν και οι ξεχωριστές περιπτώσεις που δίνουν ελπίδες για γρήγορη προσαρμογή του Πολιτισμού στα σύγχρονα δεδομένα. Τέτοιου είδους αισιόδοξες προοπτικές συνιστούν, για παράδειγμα, τα εικονικά μουσεία, τα οποία επιστρατεύοντας τις νέες εξελίξεις στις τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας, με έμφαση στη ρεαλιστική μοντελοποίηση χώρου και εκθεμάτων, επιδιώκουν την βελτίωση της ποιότητας αλληλεπίδρασης χρήστη-περιβάλλοντος και της μαθησιακής διάστασης, μετατρέποντας τους χώρους πολιτισμού σε συναρπαστική και συνάμα εκπαιδευτική εμπειρία (Μπήτρος κ.α., 2010). Δεδομένου όμως ότι τα ανωτέρω συνιστούν πολυδάπανες λύσεις, καταβάλλονται προσπάθειες από πολιτιστικούς φορείς να σχεδιαστούν εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία να προσφέρουν συναρπαστικές βιωματικές μαθησιακές εμπειρίες αξιοποιώντας πιο απλές μορφές ΝΤ. Ανάμεσα σε αυτά συγκαταλέγεται και το πρόγραμμα «Πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη», του οποίου η αναλυτική περιγραφή ακολουθεί. Προκειμένου να γίνει αντιληπτό το πώς φτάσαμε να σχεδιάζουμε προγράμματα του «Παρελθόντος» με τεχνικές του «Μέλλοντος», θα γίνει σύντομη μνεία στο θεωρητικό πλαίσιο των αλλαγών που αφενός κατέστησαν γόνιμο το έδαφος στην Παιδεία ώστε οι μαθητές να επιζητούν συμμετοχή σε τέτοιες εφαρμογές και, αφετέρου επέτρεψαν στον Πολιτισμό να τις παράγει.

2. Εκσυγχρονιστικές αλλαγές στην Παιδεία και τον Πολιτισμό

2.1 Καινοτομίες στην εκπαίδευση

Δεδομένου ότι ανετέθη πλέον επίσημα στο Σχολείο ο ρόλος να εφοδιάζει την κοινωνία με εγγράμματους τεχνολογικά πολίτες, οι οποίοι θα διαθέτουν τις απαραίτητες δεξιότητες για τη διαχείριση της γνώσης και της πληροφορίας στο πλαίσιο μιας κοινωνίας της γνώσης, κρίνεται απαραίτητη η λήψη μιας σειράς μέτρων για τον άμεσο εκσυγχρονισμό του εκπαιδευτικού μας συστήματος (Κουστουράκης & Παναγιωτακόπουλος, 2010). Καταρχήν, θεωρείται επιβεβλημένη η εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στις ΝΤ, αλλά και η συνεχής επιμόρφωσή τους, οι οποίες θα βασίζονται στο θεωρητικό μοντέλο Τεχνολογικής Παιδαγωγικής Γνώσης Περιεχομένου (ΤΠΓΠ) και θα επιδιώκουν να αλλάξουν τις όποιες αρνητικές αντιλήψεις των «εκπαιδευόμενων εκπαιδευτικών», αλλά και να τους στηρίξουν στην προσπάθεια τους να προχωρήσουν σε ουσιαστική αναδόμηση της διδασκαλίας τους με χρήση των ΤΠΕ (Τζαβάρα & Κόμης, 2010). Εν συνεχεία, κρίνεται απαραίτητη η αλλαγή του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών με την υιοθέτηση συμμετοχικών διαδικασιών στην αρχική σύνταξή του και την αναδημιουργία του σε επίπεδο

σχολικής μονάδας, προκειμένου αυτό «να οικοδομείται πάνω στις ιδιαίτερες ανάγκες, την κοινωνική πραγματικότητα, τα ενδιαφέροντα, τους προβληματισμούς, τις αξίες και τα ιδανικά της σχολικής κοινότητας και της τοπικής κοινωνίας, στο εσωτερικό της οποίας το εκάστοτε σχολείο εδρεύει και δραστηριοποιείται» (Ντρενογιάννη, 2010). Τέλος, αναγκαία είναι η ενίσχυση των σχολικών υποδομών σε υλικό και λογισμικό, αλλά και η συνεχής συντήρηση και αναβάθμισή τους. Με αυτά τα δεδομένα το σχολείο είναι έτοιμο να ανταποκριθεί στις αυξημένες απαιτήσεις του 21^{ου} αιώνα και να αντιμετωπίσει δυναμικά τον κίνδυνο του «ψηφιακού διίσμου» και της δημιουργίας μιας κοινωνίας δύο ταχυτήτων (Αναστασιάδης, 2005). Οι μαθητές του σύγχρονου σχολείου, εξοικειωμένοι πια με τις ΝΤ, αλλά και γαλουχημένοι σε «μαθητοκεντρικό» εκπαιδευτικό σύστημα, το οποίο προάγει την ανάληψη δυναμικού ρόλου από τους διδασκόμενους σε μια πορεία προς την αυτορυθμιζόμενη μάθηση (Παγγέ & Κυριαζή, 1998; Σολομωνίδου, 2001; Καρασαββίδης, 2006; Πανσεληνάς & Κόμης, 2008) έχουν πλέον αυξημένες απαιτήσεις σε όλους τους τομείς, χωρίς να εξαιρείται ο Πολιτισμός και οι δράσεις που τους προσφέρονται από τους πολιτιστικούς φορείς.

2.2 Νέες τάσεις στην οργάνωση των μουσείων και τη μουσειακή μάθηση

Για να ανταποκριθούν τα μουσεία και οι υπόλοιποι χώροι πολιτιστικής αναφοράς στις σύγχρονες απαιτήσεις καταβάλλονται συνεχώς τεράστιες προσπάθειες τόσο για την οργάνωση των χώρων όσο και για τη σχεδίαση εκπαιδευτικών δράσεων.

Κατά συνέπεια, νέα μουσεία κτίζονται και παλαιά ανακαινίζονται, για να φιλοξενήσουν εκθέσεις σχεδιασμένες βάσει των νέων μουσειολογικών προδιαγραφών και αρχαιολογικοί χώροι αποκαθίστανται, με στόχο την ενίσχυση του εκπαιδευτικού ρόλου τους και την ανάδειξη του κοινωνικού τους προορισμού. Στις μέρες μας καταρρίπτεται πλέον το παραδοσιακό μοντέλο μουσειακής μάθησης, που παρείχε απλά πρόσβαση στα υλικά κατάλοιπα του πολιτισμού μέσω τυπικής πληροφόρησης και τείνει να αντικατασταθεί από ένα νέο ανθρωποκεντρικό μοντέλο, το οποίο δίνει έμφαση στη διάδραση ανθρώπου-πολιτισμού, με «ανοικτό» αποτέλεσμα, το οποίο συνδέεται με τα ενδιαφέροντα και τις προσδοκίες του εκάστοτε επισκέπτη (Μπούνια, 2010). Στο πλαίσιο αυτό, και με αρωγό τις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις, σε κάποιες περιπτώσεις, γίνονται πιλοτικές απόπειρες με τη χρήση αλγορίθμου, ο οποίος βασίζεται στο συνδυασμό του φυσικού στυλ της κίνησης του ατόμου στο χώρο και των προσαρμοζόμενων τεχνολογιών, για την παροχή προσαρμοζόμενου εκπαιδευτικού περιεχομένου στους επισκέπτες σύμφωνα με τις μαθησιακές τους ανάγκες και προτιμήσεις (Αντωνίου κ.α., 2010).

Εκ παραλλήλου, πλήθος πολιτιστικών φορέων σχεδιάζει ποικίλα εκπαιδευτικά προγράμματα στα πλαίσια της μη τυπικής εκπαίδευσης. Όταν, πριν από 25 χρόνια περίπου, το ΥΠΠΟ σε μια πρώτη προσπάθεια (1985) άμεσης διασύνδεσης εκπαίδευσης και πολιτισμού ίδρυσε το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Επικοινωνίας και το Ελληνικό Τμήμα του ICOM σύστησε επιτροπή για την εκπαίδευση στα μουσεία, ενώ μέσα στην επόμενη δεκαετία, με την ίδια λογική τα ΥΠΕΠΘ και ΥΠΠΟ καθιέρωσαν το πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ για την επιμόρφωση

εκπαιδευτικών σε αντικείμενα τέχνης και πολιτισμού, την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού, το σχεδιασμό και την εκπόνηση εκπαιδευτικών δράσεων (Ζάχου-Καλκούνη, 2006; Νάκου, 2002; Νικονάνου & Κασβίκης, 2008; Νικονάνου, 2009; Παϊζής 2002; Χατζηασλάνη, 1991), κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί την απήχηση που θα είχαν αυτές οι κινήσεις στο μαθητικό κοινό, ιδίως όταν άρχισαν να αξιοποιούν και τις δυνατότητες των ΝΤ, οι οποίες δεν ήλθαν να καταργήσουν τα υλικά κατάλοιπα-μάρτυρες της ιστορίας, αλλά να φωτίσουν και άλλες πλευρές και πολλαπλές συνδέσεις και να άρουν πρακτικά εμπόδια (Hawkey, 2004). Σε αυτό το σύγχρονο πλαίσιο μουσειακής μάθησης εντάσσεται και το πρόγραμμα «Πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη», το οποίο αναλύεται στη συνέχεια.

3. Σχεδιάζοντας το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη»

3.1 Αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Το εν λόγω πρόγραμμα ακολουθεί τις βασικές αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Εν ολίγοις, για την επιλογή του θέματος και την δημιουργία του σχετικού εκπαιδευτικού-εποπτικού υλικού λαμβάνονται υπόψη διάφορα κριτήρια παιδαγωγικά, εκπαιδευτικά, επιστημονικά, πολιτισμικά και κοινωνικά. Κοινό χαρακτηριστικό στο σχεδιασμό όλων των εκπαιδευτικών δράσεων συνιστά η απόπειρα διαμόρφωσης ομαδοσυνεργατικού περιβάλλοντος και προαγωγής διαδικασιών ενεργητικής δόμησης της ιστορικής μάθησης, με τη σθεναρή υποστήριξη των ΝΤ (Γκιρτζή & Μπουντίδου, 2010; Τσέπας & Κολοβός, 2003; Φουρλίγκα κ.α., 2002). Για την επίτευξη των ανωτέρω στόχων κατά την εκπόνηση των εκπαιδευτικών δράσεων «επί τόπου» (σε αρχαιολογικό χώρο/μουσείο ή και στην σχολική αίθουσα) επιστρατεύονται διάφορες τεχνικές, όπως η αφήγηση, η εκπαιδευτική ξενάγηση (με αφήγηση, κατευθυνόμενη συζήτηση ή δραματοποίηση), το παιχνίδι ρόλων κτλ. (Νικονάνου, 2009). Στο εγγύς μέλλον μάλιστα αναμένεται ότι οι τεχνικές αυτές, συνδυαζόμενες με τις δυνατότητες των ΤΠΕ, θα προσφέρουν την ιστορική γνώση ως μαθησιακό αποτέλεσμα χωρο-ευαίσθητων παιγνιωδών αφηγήσεων σε χώρους πολιτισμού (Γιαννούτσου & Αβούρης, 2010). Τις ανωτέρω, παραδοσιακές ή και πιο σύγχρονες μεθόδους οργάνωσης των «επί τόπου» δράσεων, συμπληρώνουν δραστηριότητες εμπέδωσης, οι οποίες 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). Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στο σκεπτικό σχεδιασμού του συγκεκριμένου προγράμματος, στο ιστορικό σενάριο και τις δραστηριότητες με ΤΠΕ.

3.2 Σκεπτικό εκπαιδευτικού σχεδιασμού

Στη Θεσσαλονίκη διασώζονται σε καλή κατάσταση αρκετά βυζαντινά μνημεία (τείχη, βυζαντινοί ναοί, λουτρά), τα οποία όμως παρέμειναν επί πολλά χρόνια «εκπαιδευτικά ανεκμετάλλευτα» ως σύνολο, καθώς, κατά καιρούς, έχουν σχεδιαστεί

αρκετά, μεμονωμένα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα, αλλά κανένα συνδυαστικό. Τοιούτοτρόπως, επιτυγχάνονταν μόνο αποσπασματική αποκατάσταση πτυχών της βυζαντινής ιστορίας της πόλης. Στην απόπειρα δημιουργίας μιας πιο συνολικής εικόνας της βυζαντινής Θεσσαλονίκης αποφασίστηκε ο σχεδιασμός και επιλέχθηκε το θέμα του εν λόγω προγράμματος, το οποίο κινείται γύρω από τον πλέον κεντρικό άξονά της, την οδό Εγνατία («Μεγάλη Λεωφόρος»), περιλαμβάνοντας πολλά αντιπροσωπευτικά βυζαντινά μνημεία της Θεσσαλονίκης και καθιστώντας εφικτή την παρουσίαση σταθμών και σημαντικών γεγονότων της βυζαντινής ιστορίας της «Συμβασιλεύουσας» σε ένα γενικότερο πλαίσιο. Δεδομένου ότι η εκπαιδευτική ξενάγηση επί τόπου σε όλα τα μνημεία, τα οποία περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα (δυτικά τείχη, Χρυσή πύλη, Παναγία Χαλκέων, βυζαντινό λουτρό, Αχειροποίητος, Άγιος Δημήτριος, Αγία Σοφία), είναι δύσκολη –αν όχι αδύνατη– στο 2ωρο, που αφιερώνεται από τα σχολεία σε εκπαιδευτικές δράσεις, θεωρήθηκε σκόπιμο να δοθεί ιδιαίτερο βάρος στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού με NT για να προσδώσουν ελκυστικότερη και πειστικότερη μορφή σε μια «εικονική ξενάγηση», που θα μπορούσε, σε πρώτη φάση, να λάβει χώρα στη σχολική αίθουσα (και σε δεύτερο χρόνο να γίνει μια ή πολλές επισκέψεις στα μνημεία, χωρίς να απαιτείται η ταυτόχρονη παρουσία «ειδικών»).

Το σχεδιασμό του προγράμματος, ανέλαβαν αρχαιολόγοι, που είχαν ήδη ασχοληθεί με το σχεδιασμό και υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε πολιτιστικούς φορείς (π.χ. Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης). Το «κοινό», στο οποίο απευθύνεται και θα μπορεί να εφαρμοσθεί το πρόγραμμα, είναι οι μαθητές Ε΄ και Στ΄ Δημοτικού και Α΄ και Β΄ Γυμνασίου. Από τις βασικές επιδιώξεις του προγράμματος είναι η εξοικείωση των μαθητών με την ιστορία της «Μεγάλης Λεωφόρου» και των μνημείων που ορθώθηκαν στο διάβα της, η ανάδειξη της διαχρονικής-διαπολιτισμικής χρήσης κάποιων μνημείων της πόλης, η συνολική προσέγγιση τομέων όπως, ιστορία, κοινωνία, δημογραφία, οικονομία, εκπαίδευση, θρησκεία, πολεοδομία-αρχιτεκτονική, υγεία, πνευματική ζωή, καλλιτεχνική δημιουργία της βυζαντινής Θεσσαλονίκης, αλλά και η αξιοποίηση βιβλιογραφικών αναφορών, ιστορικών πηγών και αρχαιολογικού υλικού και πλήθους εφαρμογών των ΤΠΕ.

Για την υλοποίηση της επί τόπου εφαρμογής του προγράμματος κρίθηκε σκόπιμο να επιστρατευθούν η εκπαιδευτική ξενάγηση με χρήση ιστορικού σεναρίου και Power Point, όπου δίνεται έμφαση στην αξιοποίηση των δυνατοτήτων συνδυασμού κειμένου και εικόνας, κίνησης και άλλων εφέ για την υποστήριξη της δραματοποίησης του σεναρίου με προσομοίωση των χώρων. Συγκεκριμένα, ξετυλίγονται τα πιο σημαντικά ιστορικά γεγονότα από το 323μ.Χ., όταν ο Μέγας Κωνσταντίνος κατασκευάζει στην πόλη το ομώνυμο λιμάνι, ως την εποχή της μεγάλης κρίσης για την βυζαντινή αυτοκρατορία στα χρόνια του Ανδρόνικου Παλαιολόγου, προκειμένου οι μαθητές να κατανοήσουν το ιστορικό πλαίσιο του σεναρίου. Για τη δημιουργία δραστηριοτήτων χρησιμοποιούνται πολλά λογισμικά (Hot Potatoes, Demo Builder, Quiz Builder), εφαρμογές των οποίων παρουσιάζονται στο συνέδριο.

3.3 Ιστορικό σενάριο

Για τις ανάγκες του προγράμματος λοιπόν, επιστρέφουμε στη βυζαντινή εποχή και συγκεκριμένα στο έτος 1284 (επί βασιλείας Ανδρόνικου Παλαιολόγου), σε περίοδο κρίσης για την αυτοκρατορία, η οποία αντιμετωπίζει τεράστια οικονομικά προβλήματα, ενώ τα σύνορά της απειλούνται από διάφορες πλευρές χωρίς να υπάρχει αξιόμαχος βυζαντινός στρατός να τα υπερασπίσει. Οι μαθητές παίρνουν ρόλους πρέσβων διάφορων εθνοτήτων (Βένετοι, Γενουάτες, Λατίνοι του κρατιδίου των Μομφερατικών, Σέρβοι, Καταλανοί), οι οποίες σχετίζονται με κάποιο τρόπο με τον αυτοκράτορα Ανδρόνικο και την ιστορία της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας. Οι Βενετοί και οι Γενουάτες ανταγωνίζονται για τον έλεγχο του εμπορίου στο Αιγαίο καταφεύγοντας συχνά για διαιτησία στον αυτοκράτορα, οι Λατίνοι άρχοντες - απόγονοι του «βασίλιά της Θεσσαλονίκης» επί Φραγκοκρατίας, Βονιφάτιου Μομφερατικού- διεκδικούν συνεχώς την διακυβέρνηση της Θεσσαλονίκης, οι Σέρβοι - με τον ισχυρότατο νέο ηγεμόνα τους Στέφανο Μιλούτιν- διεκδικούν δυναμικά πρόσβαση στο Αιγαίο μέσω Θεσσαλονίκης, συνιστώντας μόνιμη απειλή στα βόρεια σύνορα, οι Καταλανοί -χάρη στον ευφύεστατο ηγέτη τους Ρογήρο Ντε Φλόρ- αποτελούν το ικανότερο σώμα μισθοφόρων της εποχής, τους οποίους έχει τεράστια ανάγκη η αυτοκρατορία για την προάσπιση των συνόρων τους και ιδιαίτερα των ανατολικών. Η δράση ξεκινά με τους πρέσβεις να φτάνουν στη Θεσσαλονίκη ανταποκρινόμενοι όλοι σε μία πρόσκληση για έναν ξεχωριστό γάμο! Ο αυτοκράτορας Ανδρόνικος Παλαιολόγος ή Κομνηνός παντρεύεται την Ιολάνδη, πριγκίπισσα του Βασιλείου των Μομφερατικών και η γαμήλια τελετή, η οποία θα πραγματοποιηθεί στη Θεσσαλονίκη, τοποθετείται χρονολογικά στο πλαίσιο του εορτασμού των «Δημητρίων». Έτσι οι πρέσβεις θα έχουν παράλληλα την ευκαιρία να συνάψουν πολιτικές, στρατιωτικές αλλά και εμπορικές συμφωνίες.

Τους πρέσβεις καλωσορίζουν με όλες τις τιμές στη δυτική είσοδο της πόλης, στη Χρυσή Πύλη, και αναλαμβάνουν να συνοδεύουν σε όλη τη διάρκεια της παραμονής τους οι Θεόδωρος Μετοχίτης και Γεώργιος Ακροπολίτης, υπουργοί του Ανδρόνικου και επίσημοι εκπρόσωποί του (τους σχετικούς ρόλους ενσαρκώνουν οι εμπνυχωτές). Το πρώτο που κάνει εντύπωση στους νεοαφιχθέντες είναι το πλήθος των εμπόρων που είναι μαζεμένο στο χώρο αυτό εκτός των τειχών, το οποίο, όπως εξηγεί ο επί των οικονομικών Θεόδωρος, συνδέεται με την εμπορική-οικονομική διάσταση των «Δημητρίων» (εμποροπανήγυρις εβδομαδιαίας διάρκειας). Οι επίσημοι προσκεκλημένοι οδηγούνται μέσω της Μεγάλης Λεωφόρου (νυν οδός Εγνατία) προς το κέντρο της πόλης, στο Ναό του Αγίου Δημητρίου, όπου παράλληλα λαμβάνουν χώρα οι θρησκευτικοί εορτασμοί των Δημητρίων προς τιμήν του πολιούχου της Θεσσαλονίκης. Φτάνοντας στο σημείο που πρέπει να στρίψουν προς βορρά (νυν πλατεία Αριστοτέλους) την προσοχή των Λατίνων «τραβά» ένας σταυρόσχημος κατακόκκινος ναός (η Παναγία Χαλκέων), τον οποίο, όπως θυμάται κάποιος από αυτούς έκτισε το 1028 ο μακρινός του συγγενής Χριστόφορος Κατεπάνω της Λογγοβαρδίας για την προστασία των χαλκουργών της περιοχής, γεγονός που επιβεβαιώνεται από την κτητορική επιγραφή που διαβάζουν στο υπέρθυρο. Οι μικρές όμως καθυστερήσεις στην πανήγυρη και την Παναγία Χαλκέων θα κοστίσουν σε όλους τους πρέσβεις, καθώς χάνουν την πρόδρομη τελετή και την έναρξη της

μεγάλης λιτανείας που έχει ήδη ξεκινήσει από το ναό του πολιούχου. Δεδομένου ότι ως επίσημοι δεν μπορούν να εισέλθουν στην πομπή, παρά μόνο σε μια από τις μεγάλες στάσεις της, οι επίσημοι συνοδοί τους Θεόδωρος και Γεώργιος προτείνουν διπλωματικά να απολαύσουν στιγμές χαλάρωσης στο βυζαντινό λουτρό του εγκαταλελειμμένου πλέον Φόρουμ (Αρχαία Αγορά), το οποίο και πράττουν με ανακούφιση. Οι Βενετοί δεν χάνουν ευκαιρία να υπενθυμίσουν στους άλλους ότι τα σαπούνια που χρησιμοποιούν αποτελούν δικό τους μονοπώλιο, προκαλώντας όμως την μήνι των ανταγωνιστών τους Γενουατών. Έτοιμοι πλέον για την ένταξη τους στην επίσημη πομπή, σπεύδουν στο ναό, σταθμό κατά παράδοση της λιτανείας (Αχειροποίητος), δράττοντας την ευκαιρία να θαυμάσουν τη μοναδική αυτή εκκλησία, ένα από τα πιο παλιά δείγματα θρησκευτικής αρχιτεκτονικής της πόλης. Ακολουθώντας πλέον την υπόλοιπη πομπή οδηγούνται στον Άγιο Δημήτριο και παρακολουθούν τη δοξολογία ανάμεσα σε πλήθος επισήμων αλλά και απλών πιστών από όλο τον κόσμο. Η λήξη των εορτασμών σημαίνει για τους πρέσβεις την ώρα που ο αυτοκράτορας Ανδρόνικος (ρόλος που ενσαρκώνεται από εμψυχωτή) θα τους παραχωρήσει ολιγόλεπτη ακρόαση για τα πολιτικά τους αιτήματα. Οι Βενετοί και οι Γενουάτες ανταγωνίζονται για την «εύνοια» του αυτοκράτορα αποσπώντας ο καθένας ξεχωριστά μια διπλωματική απάντηση, οι Σέρβοι, με μια υποκρυπτόμενη απειλή, προβάλλουν τα αιτήματά τους (στα οποία έμελε να ανταποκριθεί ο Ανδρόνικος 5 χρόνια μετά, παντρεύοντας την 5χρονη κόρη του με τον Στέφανο Μιλούτιν), οι Καταλανοί μισθοφόροι ζητούν αύξηση για να συνεχίσουν το έργο τους, ενώ οι Λατίνοι, συγγενείς της νύφης, προσπαθούν να αποσπάσουν από τον αυτοκράτορα-γαμπρό την υπόσχεση ότι η Ιολάνδη και οι απόγονοί της θα φέρουν τον τίτλο του «βασιλιά της Θεσσαλονίκης» (τον οποίον τελικά ο Ανδρόνικος δεν παραχώρησε ποτέ). Από την πειστική κατάσταση σώζει τον αυτοκράτορα ο τελετάρχης, που τον ενημερώνει ότι όλα είναι έτοιμα για το γάμο και η ώρα έχει σημαίνει για να ετοιμαστεί ο γαμπρός και να προσέλθει στην εκκλησία, όπου θα τελεστεί το μυστήριο, η οποία δεν είναι άλλη από την Αγία Σοφία, που μιμούμενη αρχιτεκτονικά την ομώνυμη της βασιλεύουσας είναι δικαιωματικά η Μητρόπολη της Θεσσαλονίκης. Ο Ανδρόνικος αναχωρεί, ενώ ο υπουργός οικονομικών Θεόδωρος Μετοχίτης προβαίνει σε σύντομες οικονομικές και εμπορικές διαβουλεύσεις με τους επίσημους προσκεκλημένους. Έχοντας ικανοποιήσει σε μεγάλο βαθμό τα αιτήματά τους οι πρέσβεις σπεύδουν στην Αγία Σοφία για το τελευταίο μέρος της αποστολής τους: να παραστούν στο μεγαλύτερο κοσμικό-πολιτικό γεγονός της εποχής, το γάμο του βυζαντινού αυτοκράτορα με μια απόγονο των Λατίνων, ο οποίος τελείται με μεγάλη λαμπρότητα. Μετά την τελετή είναι πλέον έτοιμοι να επιστρέψουν στις πατρίδες τους, μέσω ξηράς (διαμέσου της Χρυσής Πύλης) ή θαλάσσης (από το λιμάνι του Μεγάλου Κωνσταντίνου), γεμάτοι εμπειρίες.

3.4 Δραστηριότητες

Όπως προαναφέρθηκε, για την διευκόλυνση του ελέγχου κατανόησης και αφομοίωσης της ιστορικής γνώσης και «ανάγνωσης» των μνημείων δέον είναι να σχεδιαστούν επιπλέον ποικίλες δραστηριότητες-ασκήσεις σε έντυπη και ψηφιακή μορφή, όπως έγινε και στη συγκεκριμένη περίπτωση. Αξιοποιούνται λογισμικά, όπως

το Hot Potatoes, το Demo-Builder και το Quiz Builder. Στο Hot Potatoes δημιουργούνται δραστηριότητες αντιστοίχισης (εικόνων ή και λέξεων), συμπλήρωσης κενών, πολλαπλών επιλογών, σταυρολέξου κ.α. και στο Quiz Builder που συνδυάζουν ασκήσεις σωστού-λάθους, αντιστοίχισης, πολλαπλών επιλογών (με μία σωστή απάντηση ή πολλές σωστές), εντοπισμού θέσης σε σχεδιάγραμμα. Τέλος, με το Demo Builder «στήνεται» ένα βίντεο, με τη ροή του ιστορικού σεναρίου, στο οποίο δίνονται τρισδιάστατες αναπαραστάσεις μνημείων και τίθενται ερωτήσεις διαφόρων τύπων χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία και εφέ. Βάσει πρόσφατων ερευνών αποδεικνύεται ότι, η μάθηση είναι πιο αποτελεσματική γνωστικά, όταν στηρίζεται σε τέτοιου τύπου «παιχνίδια»-δραστηριότητες σχεδιασμένα με ΤΠΕ, (Stansfield, 2010). Σε ένα επόμενο στάδιο, οι διάφορες δραστηριότητες του προγράμματος θα μπορούσαν 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).

3.5 Αξιολόγηση

Το πρόγραμμα έχει εφαρμοσθεί πιλοτικά σε σχολεία της Θεσσαλονίκης. Για την αρτιότερη λειτουργία του κρίθηκε απαραίτητη σε πρώτη φάση η προκαταρκτική και διαμορφωτική αξιολόγηση (Νικονάνου, 2009), η οποία βρίσκεται σε εξέλιξη. Καθοριστικής σημασίας όμως για τον εμπλουτισμό και την περαιτέρω βελτίωσή του θεωρείται και η ολική αξιολόγηση του από εκπαιδευτικούς και μαθητές, προκειμένου να μπορέσει να προσφέρει μια καινοτόμο «μαθησιακή εμπειρία» προσέγγισης του παρελθόντος (Φουρλίγκα, 2008). Στα άμεσα σχέδια των επιστημονικά υπεύθυνων είναι η δημιουργία DVD με το υλικό προς διάθεση σε εκπαιδευτικούς φορείς.

4. Συμπεράσματα

Κατέστη πλέον σαφές ότι μέσω των διαφόρων μουσειοπαιδαγωγικών δράσεων, στις οποίες εντάσσεται και το πρόγραμμα «πρόσκληση σε γάμο αυτοκρατορικό στη Βυζαντινή Θεσσαλονίκη», η μάθηση γίνεται αντιληπτή «ως δημιουργικός διάλογος και όχι ως μια παθητική μετάδοση γνώσης», με τους πολιτιστικούς φορείς-σχεδιαστές των προγραμμάτων να κρατούν πλέον το «ρόλο του προνομιούχου συμμετόχου και όχι του απόλυτου ειδικού» (Μπούνια, 2010). Το εν λόγω εκπαιδευτικό πρόγραμμα παρέχει τη δυνατότητα σε μαθητές από όλη την Ελλάδα να εξοικειωθούν με την ιστορία και τα μνημεία της «Μεγάλης και Ευδαίμονος» κατά τους βυζαντινούς χρόνους Θεσσαλονίκης, ενώ για τους μαθητές της ίδιας της πόλης αυξάνει επιπλέον το ενδιαφέρον τους για την «Τοπική Ιστορία». Η καινοτομία του συνίσταται αφενός στην επιλογή του θέματος (μιας συνολικής προσέγγισης των βυζαντινών μνημείων) και αφετέρου στο γεγονός ότι, χάρη στην επιστράτευση των ΤΠΕ και το προσεκτικό τους «πάντρεμα» με το ιστορικό σενάριο, το πρόγραμμα δύναται να υλοποιηθεί χωρίς την παραμικρή μετακίνηση των μαθητών από την πόλη ή το σχολείο. Παράλληλα δε, αποτελεί έναυσμα για την πρόκληση ενδιαφέροντος και επίσκεψης στα συγκεκριμένα μνημεία.

Βιβλιογραφία

- Αναστασιάδης, Π. (2000). *Στον αιώνα της Πληροφορίας-Προσεγγίζοντας τη νέα ψηφιακή εποχή*. Αθήνα: Νέα Σύνορα-Λιβάνης.
- Αναστασιάδης, Π. (2005). Νέες Τεχνολογίες και εξΑΕ στην Υπηρεσία της δια βίου μάθησης. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.), *Πρακτικά 3ου Συνεδρίου για την «ΑεξΑΕ. Εκπαίδευση-Παιδαγωγικές και Τεχνολογικές Εφαρμογές»*, 390-404, Πάτρα.
- Αντωνίου, Α., Λυκουρέντζου, Ι. & Λέπουρας, Γ. (2010). Προσαρμόζοντας εκπαιδευτικές εφαρμογές για μουσεία. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 719-726, Κόρινθος.
- Γιαννούτσου, Ν. & Αβούρης, Ν. (2010). Η τεχνολογία, τα μουσεία, η μάθηση, η αφήγηση και το παιχνίδι. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 693-700, Κόρινθος.
- Ζάχου-Καλκούνου, Π. (2006). ICOM και Μουσειοπαιδαγωγική. Στο *«Η τέχνη και πολιτισμός ως ευέλικτο πεδίο διαθεματικών προσεγγίσεων»*, Πρακτικά επιστημονικής διημερίδας, Ρέθυμνο.
- Hawkey, R. (2004). Learning with digital technologies in Museums, Science Centres and Galleries, Future Lab Series, R.9, στην ιστοσελίδα (last visited 16/7/2010): http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Museums_Galleries_Review.pdf.
- Καρασαββίδης, Η. (2006). Η πρόκληση του ψηφιακού υλικού για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Στο Πανελλήνιο Συνέδριο *«Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό: Ζητήματα δημιουργίας, διδακτικής χρήσης και αξιολόγησης»*, 258-263, Βόλος.
- Κουστουράκης, Γ. & Παναγιωτακόπουλος, Χ. (2010). Οδεύοντας προς το νέο σχολείο των ΤΠΕ – Μια διεπιστημονική προσέγγιση. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 581-592, Κόρινθος.
- Λεοντσίνης, Γ. (2002). Το μουσείο στο πλαίσιο της Διδακτικής της Γενικής και της Τοπικής Ιστορίας. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, 109-114, Αθήνα: Μεταίχμιο
- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση – κοινωνικο-εποικοδομιστική προσέγγιση*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.
- Μπήτρος, Ι., Δημητρόπουλος, Λ., Βρέλλης, Ι., Βέρα, Μ., Σιντόρης, Χ. & Αβούρης, Ν. (2010). Μαθαίνοντας σε εικονικά μουσεία. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 737-744, Κόρινθος.
- Μπούνια, Α. (2010). Μουσεία, μάθηση και νέες τεχνολογίες. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 691-692, Κόρινθος.
- Μπούνια, Α., Οικονόμου, Μ., & Πιτσιάβα, Ε. (2010). Η χρήση ΝΤ σε μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα. Στο Μπ. Βέμη & Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, 335-348, Αθήνα: Νήσος.
- Νάκου, Ει. (2002). Το επιστημολογικό υπόβαθρο της σχέσης μουσείου, εκπαίδευσης και Ιστορίας. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, 115-128, Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Νικονάνου, Ν. (2009). *Μουσειοπαιδαγωγική. Από τη θεωρία στην πράξη*, Σειρά Μουσειακές Σπουδές, Αθήνα: Πατάκης.

- Νικονάνου, Ν. & Κασβίκης, Κ. (2008). Εκπαιδευτικά Ταξίδια στο χρόνο. Στο Ν.Νικονάνου & Κασβίκης, Κ. (επιμ.), *Εκπαιδευτικά ταξίδια στο χρόνο. Εμπειρίες και ερμηνείες του παρελθόντος*, Μουσειακές Σπουδές, 10-29, Αθήνα: Πατάκης.
- Ντρενογιάννη, Ε. (2010). Το «νέο σχολείο» και ο ρόλος των ΤΠΕ ως φορέων παιδαγωγικής μεταρρύθμισης. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 593-600, Κόρινθος.
- Οικονόμου, Μ. (2004). Νέες τεχνολογίες και μουσεία *Μουσειολογία, 1*, Τμήμα Πολιτιστικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Παγγέ, Τζ. & Κυριαζή, Μ. (1998). Οι ΝΤ στην Εκπαίδευση. Στην 1η Πανεπειρωτική Ημερίδα. Ιωάννινα, Μάιος 1998.
- Παϊζης, Ν. (2002). Ταξιδεύοντας στο χρόνο με το Πρόγραμμα Μελίνα, Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, 163-178, Αθήνα: Μεταίχμιο
- Πανσεληνάς, Γ. & Κόμης, Β. (2008). Πρωτοβουλίες χρήσης εκπαιδευτικού λογισμικού από τους μαθητές. Στο 4ο Συνέδριο *«Διδακτικής της Πληροφορικής»*, Πάτρα.
- 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.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 13-30, Κόρινθος.
- Σιντόρης, Χ., Γιαννούτσου, Ν., Στόικα, Ν. & Αβούρης, Ν. (2010). Πλαίσιο αξιολόγησης χώρο-ευαίσθητων παιχνιδιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 711-718, Κόρινθος.
- Σολομωνίδου, Χ. (2001). *Σύγχρονη Εκπαιδευτική Τεχνολογία- Υπολογιστές και Μάθηση στην Κοινωνία της Γνώσης*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.
- Stansfield, M. (2010). Computergames and interactive technologies in education, Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 41-50, Κόρινθος.
- Σταχτιάς, Χ. (2002). *Πληροφορική στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Τζαβάρα, Α. & Κόμης, Β. (2010). Η ενσωμάτωση της Παιδαγωγικής Γνώσης στο σχεδιασμό δραστηριοτήτων με ΤΠΕ. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *«ΤΠΕ στην εκπαίδευση»*, Πρακτικά 7^{ου} Συνεδρίου, 287-294, Κόρινθος.
- Τσέπας, Σ. & Κολοβός, Χ. (2005). Διδακτική προσέγγιση της Τοπικής Ιστορίας, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες. Στο Μ. Ιωσηφίδου & Ν. Τζιμόπουλος (επιμ.), *«ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»*, Πρακτικά 2ου Συνεδρίου, 158-166, Σύρος
- Φουρλίγκα, Ε., Κασβίκης, Κ., Νικονάνου, Ν., Γαβριηλίδου, Ι. (2002). Μουσειακή Εκπαίδευση και Αρχαιολογία., *Αρχαιολογία, 85(B)*, 113-122.
- Φουρλίγκα, Ε. (2008), Ανιχνεύοντας το παρελθόν στο ΜΒΠ. Στο Ν.Νικονάνου & Κασβίκης, Κ. (επιμ.), *Εκπαιδευτικά ταξίδια στο χρόνο. Εμπειρίες και ερμηνείες του παρελθόντος*, Σειρά Μουσειακές Σπουδές, 238-258, Αθήνα: Πατάκης
- Χατζηασλάνη, Κ. (1991). Α' Εφορεία προϊστορικών και κλασικών αρχαιοτήτων- Εκπαιδευτικές Μουσειοσκευές, *Αρχαιολογία, 38*, 11-22.