

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2010)

7ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



«Στη Via Regia περπατώ και το Γαλέριο συναντώ»: ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τη Ρωμαϊκή Θεσσαλονίκη σχεδιασμένο με ΤΠΕ

Μαρία Γκιρτζή, Αθανασία Μπουντίδου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Γκιρτζή Μ., & Μπουντίδου Α. (2023). «Στη Via Regia περπατώ και το Γαλέριο συναντώ»: ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τη Ρωμαϊκή Θεσσαλονίκη σχεδιασμένο με ΤΠΕ . *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 745–752. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/5067>

«Στη Via Regia περπατώ και το Γαλέριο συναντώ»: ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τη Ρωμαϊκή Θεσσαλονίκη σχεδιασμένο με ΤΠΕ

Μαρία Γκιρτζή¹, Αθανασία Μπουντίδου²
mgirtzi@yahoo.com, aboutidou@yahoo.com

¹ Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης
² Κέντρο Ιστορίας Θεσσαλονίκης

Περίληψη

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Στη Via Regia περπατώ και το Γαλέριο συναντώ» συνιστά μια πρωτότυπη πρόταση προσέγγισης της ιστορίας και των μνημείων της ρωμαϊκής Θεσσαλονίκης. Το πρόγραμμα απευθύνεται σε μαθητές της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και βασίζεται σε ιστορικό σενάριο υποστηριζόμενο από πολυμεσικές εφαρμογές και σε δραστηριότητες σχεδιασμένες με λογισμικά όπως τα Hot Potatoes, Demo Builder, Quiz Builder.

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικό πρόγραμμα, ρωμαϊκή εποχή, Θεσσαλονίκη, πολυμεσικές εφαρμογές

Εισαγωγή

Στην αυγή της 3^{ης} χιλιετίας η τεχνολογική πρόοδος είναι πλέον άμεσα συνυφασμένη με το κοινωνικό πλαίσιο, στο οποίο πραγματώνεται, ενώ η αλληλεπίδραση του ατόμου με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) έχει επηρεάσει εμφανώς όλες τις πτυχές της καθημερινότητας του (Μακράκης, 2000; Ράπτης & Ράπτη, 2003). Στην «Κοινωνία της Πληροφορίας», στην οποία καλείται ο σύγχρονος άνθρωπος να ζήσει, η ψηφιοποιημένη πληροφορία διαχέεται προς αυτόν μέσω του Η/Υ στο χώρο και το χρόνο που εκείνος το επιθυμεί (Αναστασιάδης, 2000), με συνέπεια η παραδοσιακή σχέση ανθρώπου-πληροφορίας να ανατρέπεται και η κοινωνία να ακολουθεί ένα νέο μοντέλο ανάπτυξης, όπου η απόκτηση, αποθήκευση, επεξεργασία, αξιολόγηση, μεταβίβαση και διάχυση των πληροφοριών δύνανται να οδηγήσει στη γνώση και να επιτύχει τη βελτίωση της ποιότητας ζωής (Σταχτιάς, 2002). Στα δεδομένα αυτά όφειλαν να προσαρμοσθούν και τομείς που στηρίζονταν σε πιο «παραδοσιακές» μεθόδους, όπως η Εκπαίδευση και ο Πολιτισμός. Αν και σύγχρονες έρευνες (Μπούνια, Οικονόμου & Πιτσιάβα, 2010) αποδεικνύουν πως, παρά την προθυμία πολλών πολιτιστικών φορέων να εντάξουν τις Νέες Τεχνολογίες (ΝΤ) στο χώρο τους αλλά και στις εκπαιδευτικές τους δράσεις, πρακτικοί λόγοι καθυστερούν την υλοποίηση, εντούτοις το μέλλον προβλέπεται ευοίωνο. Στο πλαίσιο αυτό εντάσσεται και ο σχεδιασμός με την αξιοποίηση των ΝΤ του εκπαιδευτικού προγράμματος «Στη Via Regia περπατώ και το Γαλέριο συναντώ», του οποίου 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 Εκπαίδευση (και ιδιαίτερα στη διδασκαλία της Ιστορίας και Τέχνης), ώστε οι μαθητές να επιζητούν συμμετοχή σε τέτοιες εφαρμογές και, αφετέρου επέτρεψαν στον Πολιτισμό να τις παράγει.

Εκσυγχρονιστικές αλλαγές στους τομείς της Εκπαίδευσης και του Πολιτισμού

Νέες τάσεις στην Εκπαίδευση

Στις αυξημένες απαιτήσεις του 21^{ου} αιώνα και προκειμένου να αποφευχθεί ο κίνδυνος του «ψηφιακού διψισμού» (Αναστασιάδης, 2005), η Εκπαίδευση «καλείται να ενσωματώσει δημιουργικά την πληροφορική κουλτούρα, να την εναρμονίσει με την ανθρωπιστική παιδεία και να την επαναδιαμορφώσει με τρόπο ώστε να ανταποκρίνεται στους στόχους που η ίδια η εκπαίδευση θέτει» (Βρύζας & Τοιτουρίδου, 2005). Για να ανταποκριθεί σε αυτή την αποστολή κρίθηκαν απαραίτητες αλλαγές σε πολλές κατευθύνσεις (Καρτσιώτης & Καρατάσιος, 2008), τόσο στους ίδιους τους ρόλους εκπαιδευτικών-μαθητών, όσο και στη δομή του αναλυτικού προγράμματος και την υλικοτεχνική υποδομή των σχολείων. Στα δεδομένα της «μαθητοκεντρικής» πλέον εκπαίδευσης ο μαθητής αναλαμβάνει πρωταγωνιστικό ρόλο, ενώ ο δάσκαλος μετατρέπεται σε βοηθό, συντονιστή και εμπνευστή, διαμεσολαβητή στην οικοδόμηση της γνώσης και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, κριτή της παιδαγωγικής αξίας των νέων διδακτικών μέσων. Η ευθύνη του τελευταίου όμως στην απόπειρα αξιοποίησης των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι μεγάλη, καθώς πρέπει να δείξει μεγάλη προσοχή στις επιλογές στην χρήση των περιεχομένων του ψηφιακού υλικού και την οργάνωση δραστηριοτήτων, ώστε να αποτρέψει την παθητική μάθηση και να προάγει την ανακαλυπτική. Βασικό μέλημα του εκπαιδευτικού πρέπει να αποτελέσει η βαθμιαία απόσυρση της δικής του καθοδήγησης και η ανάληψη δυναμικού ρόλου από τους μαθητές σε μια πορεία προς την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση (Παγγέ & Κυριαζή, 1998; Σολομωνίδου, 2001; Καρασαββίδης, 2006; Πανσεληνάς & Κόμης, 2008). Στη νέα αυτή κατάσταση, όπου το αναλυτικό πρόγραμμα άλλαξε, ολοένα και περισσότερα σχολεία επανδρώνονται με Η/Υ και οι απόπειρες ενσωμάτωσης των ΝΤ στην διδακτική καθημερινότητα εντείνονται, διαπιστώθηκε ότι η χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών ή ιστοσελίδων με ελκυστικό και παιγνιώδη χαρακτήρα βρίσκει τεράστια απήχηση σε μαθητές πρωτοβάθμιας (Κουσουράκης & Παναγιωτακόπουλος, 2008) αλλά και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τους κινητοποιεί και προάγει μια θετική στάση απέναντι στη γνώση και τη μάθηση. Σημαντική διάσταση της διδασκαλίας-μάθησης με ΤΠΕ συνιστά η μεταβολή του τρόπου που μαθαίνουν τα παιδιά, ήτοι το γεγονός ότι ευνοούνται και άλλες μορφές έκφρασης εκτός της προφορικής και γραπτής και το ότι ο μαθητής μαθαίνει να αξιοποιεί δημιουργικά τις ΝΤ (Γζάρτζας κ.α., 2002; Βοσνιάδου, 2002). Τοιούτοτρόπως, οι ΝΤ έρχονται να παίξουν ρόλο καταλύτη για την επαναπροσέγγιση της ίδιας της έννοιας της γνώσης αλλά και της ουσίας της εκπαίδευσης (Μπούνια κ.α., 2010).

Σύγχρονες προσεγγίσεις στη διδασκαλία της Ιστορίας και της Τέχνης

Οι αλλαγές στην εκπαίδευση ήρθαν να συμπαρασύρουν και να αμφισβητήσουν και το «παραδοσιακό μάθημα ιστορίας ως προς την αφηγηματική του μορφή, το γεγονотоλογικό περιεχόμενο, την ιδεολογική του λειτουργία, τον απομνημονευτικό του χαρακτήρα και την ιστορική υποθήκη την οποία εγγράφει στους αποδέκτες του» (Ματσαγγούρας, 2003). Σύμφωνα με τη νέα «διδασκτική» της ιστορίας για να είναι πιο αποτελεσματική η διδασκαλία της πρέπει να βασίζεται στις αρχές της εποπτικότητας, της παιδοκεντρικότητας, της αυτενέργειας, της βιωματικότητας και της εγγύτητας προς τη ζωή (Κουτσός, 2000). Στο πλαίσιο αυτό βασικές επιδιώξεις πλέον συνιστούν η καλλιέργεια της ιστορικής γνώσης και η εξοικείωση με την πολιτιστική μας κληρονομιά σε άμεση σχέση με την ενεργό μάθηση και την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, μέσα από την υιοθέτηση σύγχρονων εναλλακτικών διδακτικών-μαθησιακών πρακτικών, όπως η «μέθοδος project», οι ομαδικές εργασίες, η

αξιοποίηση της εμπειρίας ως μέσου μάθησης και η χρήση των Νέων Τεχνολογιών, ως τρόπου διερεύνησης και διόρθωσης της εμπειρίας (Σολομών, 2000).

Από την μέχρι σήμερα εμπειρία αποδεικνύεται ότι η αξιοποίηση του Η/Υ στο μάθημα της ιστορίας -με τη χρήση για παράδειγμα της Power Point για την παρουσίαση ιστορικών εννοιών από το δάσκαλο-καθηγητή, του διαδικτύου για έρευνα και εντοπισμό ιστορικών πηγών, εκπαιδευτικών λογισμικών κτλ. (Βακαλούδη, 2001; Γκίκα, 2002; Καραμπάτη & Πατρινός, 2009; Παπαδοπούλου κ.α.; 2006; Χατζής κ.α., 2004.) - καθιστά εφικτή την ιστορική αναζήτηση, την προσομοίωση παρελθοντικών όψεων, την απεικόνιση και σύνθεση ιστορικών πληροφοριών, την επικοινωνία/συζήτηση των αποτελεσμάτων κτλ. (Ρεπούση & Τσιβάς, 1999; 2003). Τοιουτοτρόπως, γίνεται εμφανές ότι αφενός τα πολυμέσα εισάγουν μια «πολιτισμική επανάσταση» (Λεοντσίνης & Κουνέλη, 2006) επηρεάζοντας καθοριστικά τον τρόπο προσέγγισης και παρουσίασης του παρελθόντος και, αφετέρου η νέα γενιά μαθητών είναι έτοιμη να δεχτεί αυτές τις καινοτομίες έχοντας υψηλές απαιτήσεις από σχετικές δράσεις, στις οποίες εντάσσονται και τα σύγχρονα εκπαιδευτικά προγράμματα.

«Είσοδος» του Πολιτισμού στον 21^ο αιώνα

Τα σύγχρονα εκπαιδευτικά προγράμματα υπήρξαν προϊόν μια διαδικασίας που ξεκινά πριν από περίπου 30 χρόνια στα πλαίσια της μη τυπικής εκπαίδευσης και προσανατολίζεται σε πιο ενεργητικές και βιωματικές διαδικασίες του παρελθόντος. Έτσι το ΥΠΠΟ σε μια πρώτη προσπάθεια (1985) άμεσης διασύνδεσης εκπαίδευσης και πολιτισμού ιδρύει το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Επικοινωνίας με έργο το σχεδιασμό και την υλοποίηση αρχαιολογικών προγραμμάτων και εκθέσεων, που στοχεύουν στην ενίσχυση του εκπαιδευτικού ρόλου των μουσείων και των αρχαιολογικών χώρων και την ανάδειξη του κοινωνικού τους προορισμού. Παράλληλα το Ελληνικό Τμήμα του ICOM συστήνει επιτροπή για την εκπαίδευση στα μουσεία και θεσμοθετεί την οργάνωση σεμιναρίων με θέμα «Μουσείο-Σχολείο» ενώ μέσα στην επόμενη δεκαετία, με την ίδια λογική τα ΥΠΕΠΘ και ΥΠΠΟ καθιερώνουν το πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών σε αντικείμενα τέχνης και πολιτισμού, την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού, τον σχεδιασμό και την εκπόνηση εκπαιδευτικών δράσεων (Ζάχου-Καλκούνου, 2006; Νάκου, 2002; Νικονάνου & Κασβίκης, 2008; Νικονάνου, 2009; Παϊζής, 2000; Παϊζής 2002; Χατζηασλάνη, 1991). Αξιοσημείωτο είναι ότι, παρά το γεγονός ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα δεν υπαγορεύονται από το αναλυτικό πρόγραμμα, αυξήθηκαν σε αριθμό και ποικιλία με γοργούς ρυθμούς, ιδίως όταν άρχισαν να αξιοποιούν και τις δυνατότητες των ΝΤ.

Καθίσταται εμφανές ότι οι ΤΠΕ δεν έρχονται να καταργήσουν τα υλικά κατάλοιπα-μάρτυρες της ιστορίας, αλλά να φωτίσουν και άλλες πλευρές και πολλαπλές συνδέσεις και να άρουν πρακτικά εμπόδια (Hawkey, 2004). Οι εικονικές περιηγήσεις σε μουσεία και χώρους και οι δυνατότητες τρισδιάστατων αναπαραστάσεων αίροντας τους γεωγραφικούς-χρονικούς περιορισμούς, δίνουν στους μαθητές τη δυνατότητα να τα επισκεφθούν και να αναπλάσουν με το μυαλό τους και να βιώσουν όχι μόνο τα σημαντικά ιστορικά γεγονότα αλλά και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων του παρελθόντος (Γκιρτζή, 2009). Κατά συνέπεια οι πολιτιστικοί φορείς εντείνουν τις προσπάθειες τους για να παρέχουν σε ειδικά διαμορφωμένους αίθουσες αλλά και σε αρχαιολογικές θέσεις, που έχουν αποκατασταθεί αρχιτεκτονικά, περισσότερες και πιο «σύγχρονες» δραστηριότητες σε μαθητές. Κοινό χαρακτηριστικό στο σχεδιασμό τους συνιστά η απόπειρα διαμόρφωσης ομαδοσυνεργατικού περιβάλλοντος και προαγωγής διαδικασιών ενεργητικής δόμησης της ιστορικής μάθησης, με σθεναρή υποστήριξη από τις ΝΤ (Τσέπας & Κολοβός, 2003; Φουρλίγκα, 2002).

Σχεδιασμός εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Γενικές αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Κατά την επιλογή του θέματος του εκάστοτε προγράμματος και την δημιουργία του σχετικού εκπαιδευτικού-εποπτικού υλικού οφείλουν να ληφθούν υπόψη κριτήρια παιδαγωγικά, εκπαιδευτικά, επιστημονικά, πολιτισμικά και κοινωνικά. Μείζονος σημασίας είναι η προσαρμογή του θέματος στο γνωστικό επίπεδο των μαθητών, η σύνδεσή του με θέματα της διδακτέας ύλης, η διαχρονικότητά του ως προς το χώρο και το χρόνο, ο τρόπος παρουσίασης κτλ. (Καρυδά, 2006). Προσπαιτούμενο για τον επιτυχή σχεδιασμό είναι ο σαφής προσδιορισμός του κοινού και του χώρου/αντικειμένων υπό μελέτη. Για την υλοποίηση των εκπαιδευτικών δράσεων «επί τόπου» (σε αρχαιολογικό χώρο/μουσείο ή και στην αίθουσα) επιστρατεύονται διάφορες μέθοδοι, όπως η αφήγηση, η εκπαιδευτική ξενάγηση (με αφήγηση, κατευθυνόμενη συζήτηση ή δραματοποίηση), το παιχνίδι ρόλων κτλ. (Νικονάνου, 2009). Ζητούμενο σε κάθε περίπτωση είναι να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στα δρώμενα, να εμπλακούν συγκινησιακά και, ξεφεύγοντας από τη στεγνή εγκεφαλική προσέγγιση, να μνηθούν βιωματικά στα συγκεκριμένα ιστορικά και αρχαιολογικά δεδομένα. Τέλος, δραστηριότητες εμπέδωσης έρχονται να συμπληρώσουν τα ανωτέρω, επιτρέποντας στους μαθητές 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 (Λεοντοίνης, 2002; Λιμνιάτη-Βλάχου, 2000; Χαλκιά, 2002).

Σχεδιάζοντας το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Στη Via Regia περπατώ και το Γαλέριο συναντώ»

Σκεπτικό Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού

Στη Θεσσαλονίκη σώζονται αρκετά ρωμαϊκά μνημεία (Γαλεριανό Συγκρότημα, Αγορά) τα οποία όμως έμεναν για χρόνια «εκπαιδευτικά ανεκμετάλλευτα» ως σύνολο, καθώς υπήρχαν αρκετά μεμονωμένα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα, αλλά κανένα συνδυαστικό. Τοιούτοτρόπως, δινόταν η δυνατότητα μόνο αποσπασματικής αποκατάστασης πτυχών της ρωμαϊκής ιστορίας της πόλης. Στην απόπειρα δημιουργίας μια συνολικής εικόνας της ρωμαϊκής 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 (=Via Regia), περιλαμβάνοντας σχεδόν όλα τα ρωμαϊκά μνημεία της Θεσσαλονίκης και καθιστώντας εφικτή την παρουσίαση σταθμών και σημαντικών γεγονότων της ρωμαϊκής ιστορίας της «Πρώτης των Μακεδόνων» πόλης σε ένα γενικότερο πλαίσιο. Δεδομένου ότι η εκπαιδευτική ξενάγηση επί τόπου σε όλα τα ρωμαϊκά μνημεία, τα οποία περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα (Ανάκτορο, Ιππόδρομος, Καμάρα, Ροτόντα, Αρχαία Αγορά), 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 Via Regia 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 ρωμαϊκής Θεσσαλονίκης, αλλά και η αξιοποίηση βιβλιογραφικών αναφορών, ιστορικών πηγών και αρχαιακού υλικού και πλήθους εφαρμογών των ΝΤ.

Για την υλοποίηση της επί τόπου εφαρμογής του προγράμματος κρίθηκε σκόπιμο να επιστρατευθούν η εκπαιδευτική ξενάγηση με τη χρήση ιστορικού σεναρίου (παρατίθεται παρακάτω) και μιας Power Point (PP) στην οποία 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 την ίδρυση της πόλης ως την εποχή του Γαλέριου, 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 θα παρουσιαστούν στο συμπόσιο.

Ιστορικό Σενάριο

Το πρόγραμμα βασίζεται στο ιστορικό σενάριο, μέσα από το οποίο δίνονται συνοπτικά και εύληπτα οι ιστορικές πληροφορίες στους μαθητές, που παίρνουν ρόλους και συμμετέχουν ενεργά στην εξέλιξη με τη βοήθεια των εμπνευστών-μουσειοπαιδαγωγών που συντονίζουν τη δράση. Οι ρόλοι των μαθητών μπορεί είτε να συνιστούν αντικείμενο δραστηριότητας «πριν» το πρόγραμμα (με ανάθεση εργασιών με τη μέθοδο project), είτε να τους δοθούν την λίγη ώρα πριν την εκπόνησή του.

Για τις ανάγκες του προγράμματος λοιπόν επιστρέφουμε στη ρωμαϊκή εποχή (λίγο μετά το 300μ.Χ.) και οι μαθητές μπαίνουν σε ρόλους πρέσβων ρωμαϊκών επαρχιών συγκεκριμένων περιοχών (Πανονίας, Αιγύπτου, Περσίας, Μεγάλης Βρετανίας), οι οποίες σχετίζονται με κάποιο τρόπο με τον αυτοκράτορα Γαλέριο και την ιστορία της Ανατολικής Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας, που την περίοδο αυτή έχει έδρα τη Θεσσαλονίκη. Η δράση ξεκινά με τους πρέσβεις να φτάνουν στην Θεσσαλονίκη για να επισκεφτούν το Γαλέριο και να κλείσουν πολιτικές αλλά και εμπορικές συμφωνίες. Τους πρέσβεις καλωσορίζουν στο αυτοκρατορικό λιμάνι και αναλαμβάνουν να συνοδέψουν σε όλη τη διάρκεια της παραμονής τους στην πόλη οι Μάρκο Φίλιππος και Λούκιος Βέρος, ύπατοι του Γαλέριου (ρόλους που ενσαρκώνουν οι μουσειοπαιδαγωγοί). Οι επίσημοι προσκεκλημένοι οδηγούνται στα Ανάκτορα, που γειτνιάζουν άμεσα με το αυτοκρατορικό λιμάνι. Εισέρχονται στο χώρο μέσω του μικρού τόξου του Γαλέριου, στο οποίο ο Λούκιος Βέρος τους υποδεικνύει τις απεικονίσεις του Αυτοκράτορα και της Θεσσαλονίκης, κίνηση διόλου τυχαία, αφού στόχο έχει να εντυπωσιάσει με τη σημειολογία της τους νεοαφιχθέντες. Στη συνέχεια μπαίνουν όλη με τον δέοντα σεβασμό στην αίθουσα του θρόνου (Οκτάγωνο), της οποίας τη λαμπρότητα θαυμάζουν, για να διαπιστώσουν ότι ο Γαλέριος δεν είναι πια εκεί. Δεδομένου ότι υπήρξαν κάποιες καθυστερήσεις ο αυτοκράτορας μεταφέρθηκε στη άλλη επίσημη αίθουσα (Βασιλική) για να δεχθεί το λαό του και οι ακροάσεις των πρέσβων μετατίθενται για αργότερα. Έτσι, ο Μάρκος Φίλιππος προτείνει στους πρέσβεις να πάρουν το λουτρό τους στα ανακτορικά λουτρά, όπου οι πρέσβεις της Βρετανίας κάνουν συγκρίσεις με τα δικά τους λουτρά και να επισκεφθούν το παλάτι μέχρι να φτάσει ο χρόνος της συνάντησης. Κατά την περιήγηση στα ανακτορικά διαμερίσματα συναντιούνται με την ανακτορική φρουρά, η οποία ασκείται για να είναι πάντα σε ετοιμότητα, γεγονός που δίνει αφορμή στους πρέσβεις της Πανονίας να προτείνουν τη βοήθεια τους μιας και είναι γνωστή η δεινότητα τους στα στρατιωτικά θέματα. Εν συνεχεία, οδηγούνται στη Βασιλική, όπου η κάθε αποστολή εκθέτει τα αιτήματα της στον Γαλέριο. Ο αυτοκράτορας ικανοποιεί τις

επιθυμίες τους και για να δείξει τα φιλόξενα αισθήματα του, τους παραθέτει γεύμα στο triclinium και μερικές ώρες διασκέδαση στο γειτονικό Ιππόδρομο. Οι πρέσβεις μας οδηγούνται μετά για τις επιβεβλημένες θυσίες, μέσω της πομπικής οδού στο ναό του Δία (Ροτόντα), με μια μικρή στάση στη θριαμβική αψίδα του Γαλέριου, για να ελέγξουν οι Πέρσες ότι οι γλυπτές αναπαραστάσεις της μάχης του αυτοκράτορα με τους προγόνους τους δεν είναι προσβλητικές για αυτούς. Οι πρέσβεις της Αιγύπτου, περιοχής που έχει ήδη ασπαστεί το χριστιανισμό, κάνουν μια αποτυχημένη προσπάθεια να αιτηθούν στους ύπατους την μετατροπή του ναού του Δία σε χριστιανική εκκλησία ως κίνηση καλής θελήσεως του Γαλέριου, που άρρωστος πια στα τελευταία χρόνια της ζωής του έχει χαλαρώσει τους διωγμούς. Αφού επιτελεστούν και τα θρησκευτικά καθήκοντα, οι Μάρκος Φίλιππος και Λούκιος Βέρος τους συνοδεύουν στο Forum (ρωμαϊκή αγορά), όπου καταρχήν κλείνουν συμφέρουσες οικονομικές συμφωνίες (για πώληση κρασιών οι Βρετανοί, μπύρας οι Πάνονες, μεταξίου οι Πέρσες) στην Κρωπιτή στοά. Μετά οδηγούνται στο εσωτερικό της αγοράς και επισκεπτόμενοι τα Αρχαία μαθαίνουν από τον έντρομο διευθυντή ότι έχουν τελειώσει τα αποθέματα σε πάπυρο, οπότε οι Αιγύπτιοι αναλαμβάνουν δράση με το ανάλογο κέρδος βέβαια. Στην επόμενη στάση τους στο Νομισματοκοπείο οι Πέρσες προσφέρουν τις γνώσεις τους για την τελειοποίηση της κοπής νομισμάτων, δεδομένου ότι στην χώρα τους έχει γεννηθεί το τραπεζικό σύστημα. Η ώρα της αναχώρησης πλησιάζει, αλλά ο Γαλέριος έχει να τους προσφέρει λίγες ακόμα στιγμές χαλάρωσης με την μουσική παράσταση που τους αφιερώνει στο Ωδείο της αγοράς. Η νύχτα φτάνει και οι πρέσβεις της Πανονίας αναχωρούν οδικώς, μέσω της Χρυσής Πύλης, ενώ οι υπόλοιποι οδηγούνται στο λιμάνι για να επιστρέψουν στις πατρίδες τους γεμάτοι εμπειρίες.

Δραστηριότητες

Για να διευκολυνθεί ο έλεγχος κατανόησης και αφομοίωσης της ιστορικής γνώσης και «ανάγνωσης» των μνημείων σχεδιάζονται επιπλέον ποικιλία δραστηριοτήτων-ασκήσεων σε έντυπη και ψηφιακή μορφή. 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 1 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 διάφορων τύπων χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία και εφέ.

Αξιολόγηση

Για την αρτιότερη λειτουργία του προγράμματος κρίθηκε απαραίτητη σε πρώτη φάση η προκαταρκτική και διαμορφωτική αξιολόγηση (Νικονάνου, 2009). 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 διαφορετική «μαθησιακή εμπειρία» προσέγγισης του παρελθόντος (Φουρλίγκα, 2008). Στα άμεσα σχέδια των επιστημονικά υπεύθυνων είναι η δημιουργία CD-ROM με όλο το υλικό προς διάθεση σε όλους τους εκπαιδευτικούς φορείς.

Συμπεράσματα

Κατέστη σαφές ότι τα ποικίλα, ως προς τη θεματολογία, το φορέα και τα μέσα υλοποίησης, εκπαιδευτικά προγράμματα, στα οποία εντάσσεται και η δική μας πρόταση («Στη Via Regia περπατώ και το Γαλέριο συναντώ»), διαδραματίζουν ξεχωριστό ρόλο στην προβολή του πολιτιστικού μας κεφαλαίου μέσα από την ανάδειξη της πολιτισμικής διάστασης της

εκπαίδευσης. Το εν λόγω εκπαιδευτικό πρόγραμμα επιτρέπει σε μαθητές όλης της Ελλάδας να εξοικειωθούν με την ιστορία και τα μνημεία της «Μητέρας απάσης Μακεδονίας» κατά τους ρωμαϊκούς χρόνους Θεσσαλονίκης, ενώ για τους μαθητές της ίδιας της πόλης αυξάνει επιπλέον το ενδιαφέρον τους για την «Τοπική Ιστορία», η μελέτη της οποίας στοχεύει στο να αποκτήσει ο μαθητής γνώσεις για την ιστορία του τόπου του, να συνδέσει την ιστορία του τόπου του με την ιστορία άλλων τόπων και κατανοώντας το παρελθόν του τόπου του να εκτιμήσει την ιστορία του. Κατά τη διαδικασία αυτή ο μαθητής μυείται στην έρευνα του παρελθόντος με «παραδοσιακά» και «σύγχρονα» εργαλεία, καλλιεργεί την ιστορική του σκέψη, μαθαίνει να συνεργάζεται και συνειδητοποιεί την αξία της γνώσης του παρελθόντος ως ερμηνευτικού εργαλείου του παρόντος και του μέλλοντος (Χατζηγιάννη κ.α., 1995).

Αναφορές

- Hawkey, R. (2004). *Learning with digital technologies in Museums, Science Centres and Galleries*. Future Lab Series, R.9, Retrieved 16 July 2010 from
- Αναστασιάδης, Π. (2000). *Στον αιώνα της πληροφορίας. Προσεγγίζοντας τη νέα ψηφιακή εποχή*. Αθήνα: Νέα Σύνορα-Λιβάνης.
- Αναστασιάδης, Π. (2005). Νέες τεχνολογίες και εξάε στην υπηρεσία της δια βίου μάθησης. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.), *Πρακτικά 3ου Συνεδρίου για την "ΑεξΑΕ. Εκπαίδευση-Παιδαγωγικές και Τεχνολογικές Εφαρμογές"* (σ. 390-404). Πάτρα.
- Βακαλοῦδη, Α. (2001). Η Συμβολή των ΝΤ στην ιστορική διερεύνηση και διαθεματική αξιοποίηση των πολλαπλών αναπαραστάσεων ως πηγών. *Πρακτικά 1^{ου} Συνεδρίου "ΤΠΕ στην Εκπαίδευση"* (σ. 76-89). Σύρος.
- Βοσνιάδου, Σ. (2002). Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Προοπτικές, προβλήματα, προτάσεις. Στο Α. Δημητρακοπούλου (επιμ.), *Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ "Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση"* (τ. Α' σ. 49-54). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Βρυζας, Κ., & Τσιτουρίδου, Μ. (2005). Πληροφορική κουλτούρα και εκπαίδευση. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά 3^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου "Διδακτική της Πληροφορικής"* (σ. 339-346). Κόρινθος: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Γκίκα, Ε. (2002). Διδακτική αξιοποίηση του διαδικτύου στο μάθημα της ιστορίας. Στο Α. Δημητρακοπούλου (επιμ.), *Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ "Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση"* (τ. Α', σ. 170-179). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Ζάχου-Καλκούνη, Π. (2006). ICOM και Μουσειοπαιδαγωγική. *Πρακτικά επιστημονικής διημερίδας "Η τέχνη και πολιτισμός ως ενέλικτο πεδίο διαθεματικών προσεγγίσεων"*. Ρέθυμνο.
http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Museums_Galleries_Review.pdf
- Καραμπάτη, Π. & Πατρινός, Α.Ι. (2009). Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μουσειακών εκπαιδευτικών εργαλείων, *MUSEOLOGY – International Scientific Electronic Journal*, 5, 16-34.
- Καρασαββίδης, Η. (2006). Η πρόκληση του ψηφιακού υλικού για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση: πιθανή λύση ή νέο πρόβλημα; *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου "Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό: Ζητήματα δημιουργίας, διδακτικής χρήσης και αξιολόγησης"* (σ. 258-263). Βόλος.
- Καρτσιώτης, Θ., & Καρατάσιος, Γ. (2008). Η διδακτική αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση. *Πρακτικά 1^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου για το "Ψηφιακό Υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών"* (σ. 16-25). Νάουσα.
- Καρυδά, Ε. (2006). *Σχεδιασμός και υλοποίηση προγραμμάτων σχολικών δραστηριοτήτων*. Αθήνα: Κυριακίδης.
- Κουσουράκης, Γ., & Παναγιωτακόπουλος, Χ. (2008). Οι ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Στο Β. Κόμης (επιμ.), *Πρακτικά 4^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου "Διδακτική της Πληροφορικής"* (σ. 425-434). Πάτρα.
- Κουτσός, Μ. (2000). *Διδακτική της ιστορίας*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ζήτη.
- Λεοντοίνης, 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* (σ. 109-114). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Λεοντοίνης, Γ., & Κουνέλη, Ε. (2006). Σχεδίαση και ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας της Γ' Γυμνασίου. *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου "Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό: Ζητήματα δημιουργίας, διδακτικής χρήσης και αξιολόγησης"* (σ. 287-296). Βόλος.

- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μπούνια, Α., Οικονόμου, Μ., & Πιτσιάβα, Ε. (2010). Η χρήση ΝΤ σε μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα. Στο Μ. Βέμη & Ε. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία & Εκπαίδευση* (σ. 335-348). Αθήνα: Νήσος.
- Νάκου, Ε. (2002). Το επιστημολογικό υπόβαθρο της σχέσης μουσείου, εκπαίδευσης και Ιστορίας. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή* (σ. 115-128). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Νικονάνου, Ν. (2009). *Μουσειολογική. Από τη θεωρία στην πράξη*. 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* (σ. 10-29). Αθήνα: Πατάκης.
- Παγγέ, Τ., & Κυριαζή, Μ. (1998). Οι ΝΤ στην Εκπαίδευση. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά 1ης Πανεπιστημιακής Ημερίδας "Πληροφορική και Εκπαίδευση"* (σ. 161-166). Ιωάννινα.
- Παίζης Ν. (2000). Τέσσερα χρόνια πειραματικής εφαρμογής του προγράμματος «ΜΕΛΙΝΑ». Στο Γ. Μπαγάκης (επιμ.), *Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα στη Σχολική Εκπαίδευση* (σ. 243-247). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Παίζης, Ν. (2002). Ταξιδεύοντας στο χρόνο με το Πρόγραμμα Μελίνα. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή* (σ. 163-178). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Πανσεληνάς, Γ., & Κόμης, Β. (2008). Πρωτοβουλίες χρήσης εκπαιδευτικού λογισμικού από τους μαθητές. Στο Β. Κόμης (επιμ.), *Πρακτικά 4^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου "Διδακτική της Πληροφορικής"* (σ. 212-220). Πάτρα.
- Παπαδοπούλου, Β., Αναγνώστου Π., Κλεφτάκη, Π., & Ράπτη, Α. (2006). Μια βιωματική προσέγγιση της Ιστορίας μέσω του πρότυπου εκπαιδευτικού λογισμικού «Τα παιδιά παίζει... στην Αρχαία Αθήνα», *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου "Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό: Ζητήματα δημιουργίας, διδακτικής χρήσης και αξιολόγησης"* (σ. 35-39). Βόλος.
- Ράπτη, Α. & Ράπτη, Α. (2003). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*. Τόμος Α'. Αθήνα: Ράπτη.
- Ρεπούση, Μ., & Τσιβάς, Α. (1999). Το μάθημα της ιστορίας στο περιβάλλον του Η/Υ. Η διαχείριση μιας βάσης δεδομένων. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου "Πληροφορική και Εκπαίδευση"* (σ. 311-322). Ιωάννινα.
- Ρεπούση, Μ. & Τσιβάς, Α. (2003). Η ιστορία διαφορετικά ή διαφορετική ιστορία. *Πρακτικά 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ: «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στη Διδακτική Πράξη»* (σ. 188-200). Σύρος.
- Σολομών, Ι. (2000). Το κλειστό σχολείο έχει πεθάνει. Στο Γ. Μπαγάκης (επιμ.), *Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα στη Σχολική Εκπαίδευση* (σ. 17-27). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Σολομωνίδου, Χ. (2001). *Σύγχρονη εκπαιδευτική τεχνολογία. Υπολογιστές και μάθηση στην κοινωνία της γνώσης*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.
- Σταχτιάς, Χ. (2002). *Πληροφορική στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Τζάρτζας, Γ., Σβολόπουλος, Β., Βερέβη, Α., Πατούνα, Α., & Θωμαδάκη, Ε. (2002). Η ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στη διδακτική πράξη. Στο Α. Δημητρακοπούλου (επιμ.), *Πρακτικά 3ου Συνεδρίου "Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση"* (τ.Α', σ. 21-26). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Τσέπας, Σ., & Κολοβός, Χ. (2005). Διδακτική προσέγγιση της τοπικής ιστορίας, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες. Στο Μ. Ιωσηφίδου & Ν. Τζιμόπουλος (επιμ.), *Πρακτικά 2ου Συνεδρίου "ΤΠΕ στην Εκπαίδευση"* (σ. 158-166), Σύρος.
- Φουρλίγκα, Ε., Κασβίκης, Κ., Νικονάνου, Ν., Γαβριηλίδου, Ι. (2002). Μουσειακή Εκπαίδευση και Αρχαιολογία. Παράδειγμα από τρεις ευρωπαϊκές χώρες. *Αρχαιολογία*, 85(Β), 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* (σ. 238-258). Αθήνα: Πατάκης.
- Χαλκιά, Α. (2002). Ένα βήμα πιο κοντά στο μουσείο. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή* (σ. 297-308). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Χατζηασλάνη, Κ. (1991). Α' Εφορεία προϊστορικών και κλασικών αρχαιοτήτων-Εκπαιδευτικές Μουσείοσκευές. *Αρχαιολογία*, 38, 11-22.
- Χατζηγιάννη, Κ., Μελάς, Θ. & Μπελεγράτης, Σ. (1995). *Η τοπική ιστορία στο σχολείο. Μεθοδολογικές προσεγγίσεις*. Χαλκίδα: ΓΑΚ.