

1

ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΗΣ ΓΡΑΦΗΣ
ΕΝΑ ΠΟΛΥΜΟΡΦΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ
/

TRACES OF WRITING
A POLYMORPHIC EDUCATIONAL TOOL

Σ. Αηδόνη, Σ. Μορτάκη, Ε. Οικονομίδου & Χρ. Σημανδηράκη /
S. Aidoni, S. Mortaki, E. Oikonomidou & C. Simandiraki*

ABSTRACT

This article presents the project *Writing traces: The history of writing and Greek language* implemented by the Directorate of Museums, Exhibitions and Educational Programmes under the Operational Programme (NSRF) "Education and Lifelong Learning". The objective of the Project was the creation of specially designed educational tools as well as the training of teachers of Primary and Secondary Education in their use, so that their students would understand the evolution of Greek writing and language in time, their importance in communication and the exchange of goods and

*Η Σοφία Αηδόνη είναι Αρχαιολόγος στη Διεύθυνση Μουσείων, Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού. sofidoni@yahoo.com

Η Δρ. Σαπφώ Μορτάκη είναι Ιστορικός της Τέχνης-Μουσειολόγος και διδάσκει στο Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου και στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. msapfo@hotmail.com

Η Ευγενία Οικονομίδου είναι Αρχαιολόγος με μεταπτυχιακό δίπλωμα ειδίκευσης (ΜΑ) στην Κλασική Αρχαιολογία. jenny_oik@yahoo.gr

Η Χρυσάνθη Σημανδηράκη είναι Αρχαιολόγος-Μουσειολόγος με μεταπτυχιακό δίπλωμα ειδίκευσης (ΜΑ) στις Μουσειακές Σπουδές και στη Βυζαντινή και Νεοελληνική Φιλολογία. chrsimandiraki@yahoo.gr

MuseumEdu 4 / June 2017, pp. 17-40.

Copyright © 2017 by Museum Education and Research Laboratory, University of Thessaly.

All rights of reproduction in any form reserved.

ideas, their place within the cultural system, as well as their relations with other cultural structures. Furthermore, the programme aimed at highlighting the connection of education and cultural heritage. It consists of: a) the design, production and provision of original and viable (analogue and digital) educational material about the history of Greek writing and language, as a means for reinforcing teaching in Primary and Secondary Education, and b) the digitization of the aforementioned material, its translation in English and its online publication. The article examines the objectives and the preparation procedure of the educational material, which comprises of a museum case, an educational kit, an animated film, material for disabled users, a virtual thematic exhibition and a portal. Additionally, there is a reference to the museological and pedagogical theories, on which it was based, and to the use of new technologies that make the educational applications more easily accessible and more appealing.

Sofia Aidoni is Archaeologist in the Directorate of Museums, Exhibitions and Educational Programmes of the Hellenic Ministry of Culture and Sports. sofidoni@yahoo.com

Dr. Sapfo Mortaki is Art Historian-Museologist and adjunct tutor at the Open University of Cyprus and the Hellenic Open University. msapfo@hotmail.com

Eugenia Oikonomidou is Archaeologist, specialized in Classical Archaeology (MA). jenny_oik@yahoo.gr

Chrysanthi Simandiraki is Archaeologist-Museologist, specialized in Museum Studies (MA) and Byzantine and Modern Greek Philology (MA). chrsimandiraki@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο άρθρο αυτό παρουσιάζεται η Πράξη «Στα ίχνη της Γραφής: Η ιστορία της γραφής και της γλώσσας στον ελλαδικό χώρο», που υλοποιήθηκε από τη Διεύθυνση Μουσείων, Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων του Υπουργείου Πολιτισμού, στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος (ΕΣΠΑ) «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση». Στόχος της Πράξης ήταν η δημιουργία ειδικά σχεδιασμένων εκπαιδευτικών εργαλείων και η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης για τη χρήση αυτών, προκειμένου οι μαθητές να κατανοήσουν την εξέλιξη της ελληνικής γραφής και της γλώσσας στον χρόνο, τη σημασία τους στην επικοινωνία και την ανταλλαγή αγαθών και ιδεών, τη θέση που κατέχουν στο σύστημα του πολιτισμού, καθώς και τις σχέσεις τους με άλλες πολιτισμικές δομές. Η Πράξη στόχευε στην άμεση σύνδεση της εκπαίδευσης με την πολιτισμική κληρονομιά και αφορούσε: α) στον σχεδιασμό, παραγωγή και διάθεση πρότυπου και βιώσιμου εκπαιδευτικού υλικού (αναλογικού και ψηφιακού) με θέμα την ιστορία της ελληνικής γραφής και γλώσσας, ως μέσου ενίσχυσης της διδασκαλίας των μαθητών της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και β) στην ψηφιοποίηση του παραπάνω υλικού, στη

μετάφρασή του στα αγγλικά και στην ανάρτησή του στο διαδίκτυο. Το κείμενο παρουσιάζει τους στόχους και τη διαδικασία υλοποίησης του εκπαιδευτικού υλικού που απαρτίζεται από μουσειοσκευή, εκπαιδευτικό φάκελο, ταινία κινουμένων σχεδίων, υλικό για ΑμεΑ, εικονική θεματική έκθεση και διαδικτυακή πύλη. Επιπλέον, γίνεται αναφορά στις μουσειοπαιδαγωγικές και παιδαγωγικές θεωρίες, στις οποίες βασίστηκε η ομάδα εργασίας για την παραγωγή του υλικού, καθώς και στη χρήση των νέων τεχνολογιών, προκειμένου οι εκπαιδευτικές εφαρμογές να καταστούν περισσότερο προσιτές και ελκυστικές.

Εισαγωγή

Η ενίσχυση της σχέσης πολιτισμικής κληρονομιάς και εκπαίδευσης αποτελεί μέρος της πολιτικής του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού και Αθλητισμού, η οποία εκφράζεται μέσα από την οργάνωση εκπαιδευτικών δράσεων σε σταθερή βάση από τις Περιφερειακές και Ειδικές Περιφερειακές Υπηρεσίες του, καθώς και από επιτελικές εφαρμογές, όπως το πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ ή «Το σχολείο υιοθετεί ένα μνημείο»¹ κατά το παρελθόν. Ως συνέχεια αυτής της πολιτικής, το 2011 η Διεύθυνση Μουσείων ενέταξε στο Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση» έξι Πράξεις που στόχευαν στην παραγωγή πρότυπων εκπαιδευτικών εργαλείων για διάφορα θέματα.

Εκπαιδευτικός στόχος της Πράξης «Στα ίχνη της γραφής» (2012-2015) υπήρξε οι μαθητές να κατανοήσουν την εξέλιξη της ελληνικής γραφής και της γλώσσας στον χρόνο, τη σημασία τους στην επικοινωνία και την ανταλλαγή αγαθών και ιδεών, τη θέση που κατέχουν στο σύστημα του πολιτισμού, καθώς και τις σχέσεις που αναπτύσσουν με τις υπόλοιπες δομές του. Βασικός σκοπός ήταν η συνειδητοποίηση ότι Γραφή και Γλώσσα αποτελούν «ζωντανά» στοιχεία της ατομικής και συλλογικής ταυτότητας και προσδιορίζουν τη θέση του καθενός σε ευρύτερα πολιτισμικά συστήματα. Η διερεύνηση της ιστορίας της γραφής δημιουργεί μια πλατφόρμα για συζητήσεις που -κατάλληλα προσαρμοσμένες- είναι δυνατό να απευθύνονται σε μαθητές τόσο της Πρωτοβάθμιας όσο και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.

Το εκπαιδευτικό υλικό πραγματεύεται θέματα που διερευνούν τις συνθήκες γένεσης της γραφής σε σχέση με τα συστήματα επικοινωνίας που προηγήθηκαν, τις ανάγκες που κάλυψε, τους σκοπούς που αρχικά υπηρέτησε, τους πρώτους χρήστες, τη σχέση που δημιουργήθηκε μεταξύ γραφής, γνώσης και εξουσίας και τον τρόπο που εκφράστηκε στο πέρασμα του χρόνου μέχρι σήμερα. Ακόμη, προβάλλεται η σχέση της γραφής με τη δημοκρατία, τις ατομικές και κοινωνικές ελευθερίες, καθώς και με την επικοινωνία, την τεχνολογία και την τέχνη. Απώτερος στόχος ήταν η προσφερόμενη πληροφορία, αν και βασιζόμενη σε αρχαιολογικό κυρίως υλικό, να ξεπερνά την αρχική προέλευσή της και να φωτίζει όσο το δυνατό περισσότερες παραμέτρους του σύγχρονου κόσμου, μέσα στον οποίο ενεργούν, αναπτύσσονται και διαμορφώνονται ως προσωπικότητες οι σημερινοί μαθητές, οι οποίοι είναι οι τελικοί αποδέκτες του υλικού.

Υπηρετώντας τους παραπάνω στόχους και χρησιμοποιώντας συμβατικά και νέα μέσα, σχεδιάστηκε ένα πολυμορφικό εκπαιδευτικό εργαλείο που αποτελείται από:

A. Εκπαιδευτικό Φάκελο «Στα ίχνη της Γραφής».

B. Μουσειοσκευή «Στα ίχνη της Γραφής» και μία εκδοχή αυτής για ΑμεΑ.

Γ. Ψηφιακή Μουσειακή Έκθεση «Γράφω, γράφεις, γράφει...» (<http://grafi-culture.gr/>).

Η σκόπιμη ποικιλομορφία του υλικού εξυπηρετεί την κάλυψη όσο το δυνατό περισσότερων αναγκών, εκπαιδευτικών και παιδαγωγικών, ενώ η χρήση του διαδικτύου κρίθηκε απαραίτητη, τόσο λόγω της εξοικείωσης των μαθητών με το μέσο αυτό όσο και για τη μέγιστη δυνατή διάχυση της «πληροφορίας».

Τα τρία εκπαιδευτικά εργαλεία είναι σχεδιασμένα έτσι, ώστε να μπορούν να λειτουργούν ανεξάρτητα, αλλά και σε συνδυασμό, ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα της κάθε σχολικής ομάδας, χωρίς να υπάρχουν επαναλήψεις. Βασικό στοιχείο του σχεδιασμού του συνόλου του εκπαιδευτικού υλικού ήταν να δημιουργηθεί εξ αρχής μία «συλλογή», ένα corpus αντικειμένων, προερχόμενων κυρίως από τις Εφορείες Αρχαιοτήτων και τα δημόσια μουσεία της Γενικής Διεύθυνσης Αρχαιοτήτων και Πολιτιστικής Κληρονομιάς του Υπουργείου Πολιτισμού. Οι Υπηρεσίες ανταποκρίθηκαν στην πρόσκληση και επέλεξαν, ταξινόμησαν και τεκμηρίωσαν το υλικό τους σε θεματικούς άξονες που είχαν προσδιοριστεί ήδη από την ομάδα εργασίας.² Η «συλλογή» που δημιουργήθηκε αριθμεί πάνω από 1000 αντικείμενα³ -εν δυνάμει εκθέματα- και ερμηνευτικό υλικό πολλαπλής χρήσης, που αποτέλεσε τη βάση τεκμηρίωσης για όλα τα προϊόντα της Πράξης.

Περιγραφή του εκπαιδευτικού υλικού

A. Ο εκπαιδευτικός φάκελος «Στα ίχνη της γραφής»

Ο εκπαιδευτικός φάκελος περιλαμβάνει έντυπο για τους εκπαιδευτικούς, έντυπο δραστηριοτήτων, ψηφιακό δίσκο με διαδραστικά παιχνίδια και ταινία κινουμένων σχεδίων «Η μάχη των π». Το περιεχόμενό τους, το σκεπτικό και οι παιδαγωγικές θεωρίες, με βάση τις οποίες σχεδιάστηκαν, περιγράφονται παρακάτω.



Εικόνα 1. Ο εκπαιδευτικός φάκελος *Στα ίχνη της γραφής*.

Το έντυπο για τους εκπαιδευτικούς

Το έντυπο για τους εκπαιδευτικούς στοχεύει στο να διευκολύνει τους εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης να προσεγγίσουν το θέμα της ιστορίας της ελληνικής γραφής και γλώσσας. Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε συνίστατο στην αφαιρετική μεν -καθώς ο όγκος της σχετικής βιβλιογραφίας είναι εκτενής- αλλά ουσιαστική επιλογή πληροφοριών. Το έντυπο έχει σχεδιαστεί κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να είναι δυνατή είτε η διαδοχική παρουσίαση όλων των κεφαλαίων και η σταδιακή επεξεργασία τους μέσα στην τάξη, παράλληλα με το έντυπο των δραστηριοτήτων, είτε η επιλογή συγκεκριμένων θεμάτων ή κεφαλαίων, ανάλογα με την ηλικία και τα ενδιαφέροντα των μαθητών. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προβάλλουν την ιστορία της γραφής και της γλώσσας στον ελλαδικό χώρο αποφεύγοντας τον μονόλογο, μέσω ερωτήσεων, αναδρομών στη διδακτέα ύλη ή σε ήδη υπάρχουσες γνώσεις, μέσω συγκρίσεων με το παρόν και με τη βοήθεια ενημερωτικών πινάκων, αφού, άλλωστε, το υλικό αυτό δεν εντάσσεται στην εξεταστέα ύλη.



Εικόνα 2. Το έντυπο για τους εκπαιδευτικούς.

Στο τελευταίο μέρος του εντύπου περιλαμβάνονται διευκρινίσεις και συμπληρωματικές πληροφορίες για τα κεφάλαια που προηγήθηκαν. Παρατίθεται γλωσσάρι με ανάλυση και ερμηνεία ορισμένων όρων, ενώ ακολουθούν χρονολογικοί πίνακες, που παρουσιάζουν με συνοπτικό τρόπο την ιστορία της ελληνικής γλώσσας και γραφής. Δίνεται, ακόμη, ενδεικτική βιβλιογραφία και προτείνονται λογοτεχνικά βιβλία και κινηματογραφικές ταινίες σχετικές με το θέμα της γραφής, της εκπαίδευσης και της

λογοκρισίας. Το έντυπο κλείνει με την καταγραφή του εποπτικού υλικού που χρησιμοποιήθηκε στην εικονογράφηση.

Γενικά, τονίζεται η αξία της γλώσσας και της γραφής όχι μόνο για το παρελθόν κάθε ανθρώπινης κοινωνίας, αλλά και για το παρόν και το μέλλον. Ταυτόχρονα υπογραμμίζονται αξίες όπως αυτές της πολυπολιτισμικότητας και του σεβασμού της διαφορετικότητας. Άλλωστε, η ιστορία τόσο της γλώσσας όσο και της γραφής αποδεικνύει τη σημασία των πολιτισμικών ανταλλαγών και της συνύπαρξης διαφορετικών λαών ή κοινωνικών ομάδων, καθώς και διαφορετικών συστημάτων επικοινωνίας. Παράλληλα, το θέμα της ελληνικής γλώσσας και γραφής, αν και κατά βάση σχετίζεται περισσότερο με τα θεωρητικά μαθήματα, προσφέρεται για διεπιστημονική και διαθεματική προσέγγιση.⁴

Το έντυπο δραστηριοτήτων

Το έντυπο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στηρίζεται σε βιωματικές μεθόδους μάθησης. Μέσα από ποικίλες δραστηριότητες και με τη συμμετοχή των αισθήσεων, της σκέψης και των συναισθημάτων, οι μαθητές μπορούν να προσεγγίζουν το θέμα της γραφής από διαφορετικές πλευρές.⁵



Εικόνα 3. Το έντυπο με τις προτεινόμενες δραστηριότητες.

Έχοντας ως αφετηρία ότι κάθε μαθητής και μαθήτρια διαθέτει διαφορετικά χαρακτηριστικά -φύλο, κοινωνικό και οικονομικό υπόβαθρο, πολιτισμικό περιβάλλον, καταγωγή, ικανότητες και προσδοκίες, διαφορετικούς ρυθμούς και τρόπους μάθησης- δόθηκε βαρύτητα στην προσωπική έκφραση και την ελεύθερη δημιουργία των μαθητών, ώστε να αποκτούν περισσότερα ερεθίσματα και να κατακτούν τη μάθηση με βάση τις ιδιαίτερες ικανότητές τους.

Η δομή του εντύπου των δραστηριοτήτων διαφοροποιείται από εκείνη του εντύπου για τους εκπαιδευτικούς, προκειμένου να διευκολύνει τους τελευταίους να επιλέξουν τις κατάλληλες δραστηριότητες για τους μαθητές τους. Συγκεκριμένα, οι δραστηριότητες διακρίνονται σε εικαστικές και γραφοκινητικές, παιχνίδια, δραματοποίηση ιστοριών, καθώς και σε προτάσεις για έρευνα, που προσφέρονται για διεπιστημονική και διαθεματική προσέγγιση.⁶ Επιπρόσθετα, το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων, όπως και το λεξιλόγιό τους, αναπτύσσεται με γνώμονα τα ηλικιακά χαρακτηριστικά, καθώς και το γνωστικό και συναισθηματικό επίπεδο των μαθητών. Ακόμη, προτείνεται η οργάνωση και παρουσίαση μιας έκθεσης εντός του σχολικού χώρου.

Για τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες διατίθεται ποικιλία υλικών και τεχνικών, ώστε να δίνεται στους μαθητές η δυνατότητα για πειραματισμό. Οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι λειτουργούν και ως εμπυχωτές, δεν είναι παρεμβατικοί, αλλά, αντίθετα, αναλαμβάνουν να κινητοποιήσουν, να προωθήσουν και να συντονίσουν τις δράσεις των μαθητών, διευκολύνοντας την επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας (Νικονάνου 2015). Αξίζει, ακόμη, να σημειωθεί ότι ως επίκεντρο όλων των δραστηριοτήτων και των παιχνιδιών προτείνεται να είναι η ίδια η ψυχαγωγική διαδικασία, η προώθηση της προσωπικής δημιουργικής έκφρασης και όχι η μίμηση ενός προτύπου με συγκεκριμένο αισθητικό αποτέλεσμα (Νικονάνου 2012).

Ο ψηφιακός δίσκος

Ο ψηφιακός δίσκος (CD) «*Στα ίχνη της γραφής*» περιλαμβάνει εννέα διαδραστικά παιχνίδια,⁷ που συμπληρώνουν το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού φακέλου. Απευθύνεται σε μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Οι διαφορετικές δοκιμασίες των παιχνιδιών προτρέπουν τα παιδιά στην αναζήτηση και ανακάλυψη της γνώσης και συμβάλλουν στην απόκτηση νέων δεξιοτήτων (Amory κ.ά. 1999, Betz 1995).

Προκειμένου να προσελκυσθεί το ενδιαφέρον του «*δύσκολου*» αυτού κοινού,⁸ τα παιχνίδια ακολουθούν τις βασικές αρχές της παιχνιδοποίησης (gamification) (Renaud & Wagoner 2001, Kapp 2012). Έχουν ελκυστικά γραφικά και ηχητικά εφέ, τα αρχαιολογικά αντικείμενα είναι προσαρμοσμένα στην αισθητική του παιχνιδιού, ενώ οι χαρακτήρες και η πλοκή μυστηρίου και εξερεύνησης δημιουργούν δυνατότητες για ενσυναίσθηση και ταύτιση με τους ήρωες. Παρέχουν σύντομες οδηγίες και εκπαιδευτικές πληροφορίες, εισάγοντας τους μαθητές στο πνεύμα της αντίστοιχης δοκιμασίας. Έχουν συγκεκριμένη

δομή και κανόνες με κλιμακούμενη δυσκολία, ώστε να λειτουργούν ως πρόκληση με δυνατότητα επιβράβευσης (Prensky 2007). Επίσης, στο τέλος κάθε παιχνιδιού σύντομες πληροφορίες φωτίζουν ποικίλες όψεις του παρελθόντος, σχετικές με το αντίστοιχο θέμα. Στόχος είναι κυρίως η παρατεταμένη ενασχόληση των παιδιών με τα παιχνίδια (Κατσιγιαννάκης & Καραγιαννίδης 2015).



Εικόνα 4. Το περιβάλλον της βιβλιοθήκης στον ψηφιακό δίσκο με τα διαδραστικά παιχνίδια.

Τα διαδραστικά παιχνίδια είναι μοιρασμένα σε τρία ημερολόγια που αντιστοιχούν σε τρεις μεγάλες χρονικές περιόδους: την προϊστορία (*Την εποχή πριν από το αλφάβητο*), την αρχαιότητα (*Στα χρόνια που το αλφάβητο είχε μόνο κεφαλαία...*), τα βυζαντινά και νεώτερα χρόνια (*... και τα γράμματα απλώθηκαν παντού!*).



Εικόνα 5. Το 2^ο ημερολόγιο του παππού *Στα χρόνια που το αλφάβητο είχε μόνο κεφαλαία*.

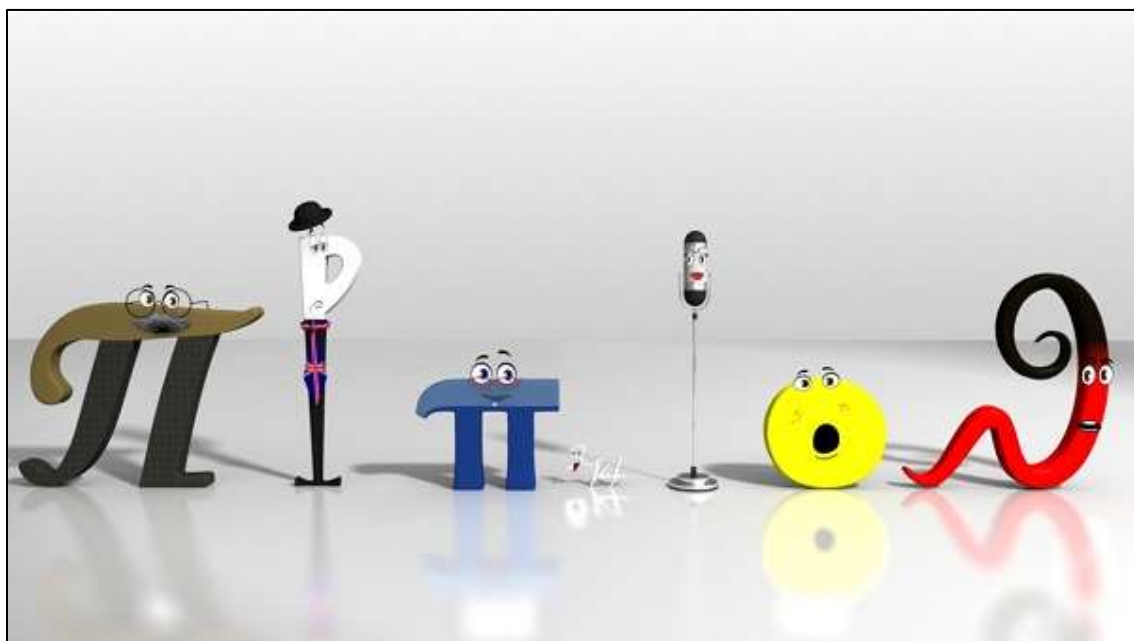


Εικόνα 6. Τα τρία παιχνίδια του 2^{ου} ημερολογίου.

Προκειμένου να τηρηθεί η χρονολογική σειρά, κάθε ημερολόγιο έχει σύντομη εικονογραφημένη εισαγωγή, ενώ τα παιχνίδια κάθε επιπέδου πρέπει να έχουν παιχτεί, για να «ξεκλειδώσει» παιχνίδι του επόμενου επιπέδου. Σε κάθε ημερολόγιο τα παιχνίδια επεξεργάζονται: α) τη γραφή στον ιδιωτικό βίο, β) τη γραφή στη δημόσια ζωή και γ) την τέχνη και την τεχνική της γραφής.

Η ταινία κινουμένων σχεδίων «Η μάχη των π»

Η ταινία κινουμένων σχεδίων «Η μάχη των π» προσεγγίζει, με μια διαφορετική ματιά, το θέμα της ελληνικής γραφής και γλώσσας. Το ψηφιακό αυτό μέσο απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Τόσο το ψηφιακό περιβάλλον και οι πρωταγωνιστές της ταινίας όσο και η διάρκειά της (δώδεκα λεπτά) έχουν προσαρμοστεί στις προτιμήσεις των παιδιών προεφηβικής κυρίως ηλικίας (6-10 ετών).



Εικόνα 7. Οι πρωταγωνιστές της ταινίας κινουμένων σχεδίων «Η μάχη των π».

Στόχος είναι να προβληματιστούν οι μαθητές για τον χαρακτήρα και το μέλλον της ελληνικής γραφής και γλώσσας. Βασικό θέμα αποτελεί ο σύγχρονος προβληματισμός για τα greeklish, ιδωμένος χωρίς άσκοπη κινδυνολογία, αλλά από μια ευχάριστη ματιά.

Πρωταγωνιστές της ταινίας είναι τα γράμματα π, ο και θ, τα οποία, προβληματισμένα για τη διαρκώς αυξανόμενη χρήση του λατινικού αλφαβήτου και φοβούμενα για το μέλλον τους, αναζητούν πληροφορίες για την ιστορία τους, κάνοντας μια σύντομη αναδρομή στους σημαντικότερους σταθμούς της ελληνικής γραφής. Μέσα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον οικείο για τους μαθητές, που περιλαμβάνει παιδικά δωμάτια, καθιστικά, βιβλιοθήκες και στούντιο τηλεοπτικών εκπομπών, οι πρωταγωνιστές ετοιμάζονται για τη μονομαχία με το αγγλικό ρ, προκειμένου να αποδείξουν την ανωτερότητά τους. Η μονομαχία, όμως, μετατρέπεται σε συμφιλίωση.

B. Η μουσειοσκευή «Στα ίχνη της γραφής»

Η μουσειοσκευή «Στα ίχνη της γραφής» είναι μια δερμάτινη σχολική σάκα, όμοια με αυτές των αρχών του 20^{ου} αιώνα, με χειρολαβή και λουράκι ώμου για την εύκολη μεταφορά της.



Εικόνα 8. Η μουσειοσκευή *Στα ίχνη της γραφής*.

Στο εσωτερικό της, μέσα σε ειδικά διαμορφωμένη θήκη, βρίσκονται τα εκθέματα, τα οποία είναι αντίγραφα ενεπίγραφων αντικειμένων,⁹ καθώς και το συμπληρωματικό

υλικό για τη διεξαγωγή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και εργαστηρίων: έντυπο εκπαιδευτικό υλικό, ένα επιτραπέζιο παιχνίδι μυστηρίου με τίτλο «Μια νύχτα στο μουσείο», ένα κουτί με αναλώσιμα υλικά, καθώς και ένα έντυπο για τους εκπαιδευτικούς με οδηγίες χρήσης.



Εικόνα 9. Το συμπληρωματικό υλικό.



Εικόνα 10. Το επιτραπέζιο παιχνίδι.

Τη μουσειοσκευή συνοδεύουν ένα ερωτηματολόγιο, προς συμπλήρωση από τους εκπαιδευτικούς πριν από τη χρήση, και ένα έντυπο αξιολόγησης για μετά τη χρήση της. Επιπρόσθετα, καθώς η μουσειοσκευή αποτελεί δανειστικό υλικό, περιλαμβάνει μια πλαστικοποιημένη καρτέλα με το περιεχόμενό της, ώστε να είναι σαφές τι παραλαμβάνει και τι παραδίδει κάθε εκπαιδευτικός. Ο χρόνος δανεισμού δεν είναι αυστηρά καθορισμένος και, άρα, δεν είναι δεσμευτικός ως προς τη διάρκεια της εκπαιδευτικής χρήσης της.

Μέσα από την ποικιλία του υλικού, η μουσειοσκευή «*Στα ίχνη της γραφής*» παρέχει διαφοροποιημένες δυνατότητες μάθησης και προσέγγισης της γνώσης. Στοχεύει στην ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας με την ενεργητική συμμετοχή και την αλληλεπίδραση των μαθητών, που συμβάλλουν στη διαδικασία δημιουργίας νοήματος και, κατ' επέκταση, στη μάθηση (Hein 1998). Το υλικό παρέχει δυνατότητες για εμβάθυνση σε επιλεγμένα μουσειακά αντικείμενα, ενώ δίνεται η δυνατότητα για συστηματική ενασχόληση των μαθητών με αυτά, μέσα από τη διεξαγωγή βιωματικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (Νικονάνου 2015).

Τα εκθέματα, το υλικό και οι προτάσεις για παιχνίδι και δημιουργία

Η μουσειοσκευή περιέχει δώδεκα αντίγραφα αυθεντικών υλικών καταλοίπων, που σχετίζονται με την ιστορία της γραφής στον ελλαδικό χώρο. Σκόπιμα δεν επιλέχθηκαν αντικείμενα πολύ προβεβλημένα, που αποτελούν σταθμούς για την ιστορία και την εξέλιξη της γραφής στον ελλαδικό χώρο, όπως, για παράδειγμα, ο Δίσκος της Φαιστού, καθώς στόχος ήταν να φωτιστούν όψεις του δημόσιου και του ιδιωτικού βίου μέσα από «άγνωστα», εν πολλοίς, αντικείμενα. Τα εκθέματα δεν αποτελούν ακριβή αντίγραφα,

αλλά έχουν τροποποιηθεί ως προς το υλικό και τις διαστάσεις τους, προκειμένου η μουσειοσκευή να καταστεί πρακτική και εύχρηστη. Υπάρχει, επίσης, συμπληρωματικό υλικό, που μπορεί να αξιοποιηθεί κατά τη διεξαγωγή των προτεινόμενων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και βιωματικών εργαστηρίων.



Εικόνα 11. Το παρεχόμενο αναλώσιμο υλικό.

Τα εκθέματα της μουσειοσκευής, ως αντικείμενα, διαθέτουν μια δυναμική που τους επιτρέπει να είναι φορείς πολλαπλών «αξιών» και νοημάτων (Μπούνια & Νικονάνου 2008),¹⁰ ενώ είναι ανοικτά σε πολλές και εναλλακτικές ερμηνείες και προσεγγίσεις (Νάκου 2001). Η μάθηση μέσα από τα αντικείμενα και η συμβολή των αισθήσεων στη διαδικασία της μαθησιακής εμπειρίας, αποτελούν βασικές αρχές της βιωματικής μάθησης¹¹ στις οποίες στηρίχθηκε ο σχεδιασμός της μουσειοσκευής.

Για την ουσιαστική και πολύπλευρη αξιοποίηση της μουσειοσκευής δημιουργήθηκε το τετράδιο «Στα ίχνη... των εκθεμάτων». Αυτό περιλαμβάνει ποικίλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες ενεργητικής μάθησης. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, και για να υπάρχει ομοιομορφία ως προς τη δομή και ευκολία στη χρήση, το τετράδιο ακολουθεί τις θεματικές ενότητες του εντύπου δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού φακέλου (βλ. περιγραφή του εντύπου δραστηριοτήτων παραπάνω).

Κάποιες από τις δραστηριότητες είναι ατομικές, άλλες, όμως, είναι ομαδικές και έχουν ως στόχο τη συνεργασία των μελών κάθε ομάδας. Μέσα από αυτές οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν ποικίλες δεξιότητες, γλωσσικές και επικοινωνιακές, οργάνωσης και διαχείρισης χρόνου, αλλά και ικανότητες προβληματισμού, επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης. Σε αρκετές περιπτώσεις οι δραστηριότητες παρακινούν τους μαθητές να μάθουν μέσα από την πράξη, ενώ δεν λείπουν και εκείνες που έχουν ως στόχο να καλλιεργήσουν τις απτικές δεξιότητες των μαθητών, να ενισχύσουν την εκφραστική

ικανότητα, τον αυτοσχεδιασμό και τη φαντασία τους και να απελευθερώσουν τη δημιουργικότητά τους.¹²

Ειδικότερα, όσον αφορά στις δραστηριότητες που απευθύνονται στα μικρότερα παιδιά, επιλέχθηκε απλούστερη δομή των ερωτήσεων, με στόχο να ενεργοποιεί τις αισθήσεις και να ενθαρρύνει την παρατήρηση, την ελεύθερη σκέψη και την έμφυτη φαντασία τους. Οι ερωτήσεις επιδέχονται περισσότερες από μια σωστές απαντήσεις-ερμηνείες, ώστε να επιτρέπεται η καλλιέργεια διαφορετικών δεξιοτήτων και να ευνοείται η ανεξάρτητη μάθηση.

Γενικά, μέσα από τον συνδυασμό διαφορετικού τύπου δραστηριοτήτων, πρακτικών και μεθόδων, αλλά και χάρη στην ευελιξία που παρέχεται ως προς την εκπαιδευτική επεξεργασία του υλικού, οι δραστηριότητες της μουσειοσκευής μπορούν να ανταποκριθούν στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες διαφορετικών ομάδων, προσεγγίζοντας πολύπλευρα το θέμα της γραφής. Η ποικιλομορφία της την καθιστά ένα χρήσιμο εργαλείο που ενδείκνυται και για διεπιστημονική και διαπολιτισμική προσέγγιση, καθώς μπορεί να αξιοποιηθεί διαθεματικά.¹³

Η μουσειοσκευή για ΑμεΑ «Στα ίχνη της γραφής... με άλλα μάτια»

Στο πλαίσιο της αξιοποίησης της μουσειοσκευής από ένα ευρύτερο κοινό και με γνώμονα την ισότιμη πρόσβαση όλων των ανθρώπων στα πολιτισμικά αγαθά, αποφασίστηκε η δημιουργία μιας μουσειοσκευής για ΑμεΑ, η οποία απευθύνεται, κατά κύριο λόγο, σε άτομα με μειωμένη όραση ή τυφλά. Οι δύο μουσειοσκευές, οι οποίες φέρουν το ίδιο όνομα, διαπνέονται από κοινή φιλοσοφία και στοχοθεσία. Οι διαφορές τους (ως προς τον αριθμό και τις διαστάσεις των αντικειμένων, τις ανάγλυφες παραστάσεις, τις διαφορετικές υφές) αποσκοπούν στο να διευκολύνουν την κατανόηση μέσω της αφής και να φέρουν τους μαθητές με προβλήματα όρασης όσο πιο κοντά γίνεται στο πραγματικό αντικείμενο.

Η μουσειοσκευή για ΑμεΑ απευθύνεται σε μαθητές όλων των σχολικών βαθμίδων και στοχεύει στην ουσιαστική επαφή τους με αντικείμενα τέχνης και πολιτισμού, καθώς όλα τα παιδιά ανεξαιρέτως μπορούν να βιώνουν συναισθηματικές εμπειρίες που προσφέρει η τέχνη (Αργυρόπουλος 2010), αρκεί να έχουν πρόσβαση σε αυτήν.

Ο σχεδιασμός και η επιλογή των εκθεμάτων έγιναν με βάση τις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών με προβλήματα όρασης και με την πολύτιμη αρωγή του Φάρου Τυφλών Ελλάδος.¹⁴ Περιέχει έξι αντίγραφα αυθεντικών υλικών μαρτυριών και συνοδεύεται από το αντίστοιχο πληροφοριακό και συμπληρωματικό υλικό για τη διεξαγωγή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και εργαστηρίων. Η επιστημονική πληροφορία που συνοδεύει τα εκθέματα είναι περιορισμένη, καθώς έμφαση δίνεται στην ενεργοποίηση των αισθήσεων και την προσωπική «ανάγνωση» και επαφή και όχι στην

τεκμηρίωση των αντικειμένων. Επιπλέον, περιλαμβάνει ηχογραφημένες πληροφορίες, καθώς και πληροφορίες σε γραφή Μπράιγ.



Εικόνα 12. Η μουσειοσκευή για ΑμεΑ.

Γ. Η ψηφιακή μουσειακή έκθεση «Γράφω, γράφεις, γράφει»

Τα τελευταία χρόνια η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών από μουσεία και χώρους πολιτισμικής αναφοράς κερδίζει διαρκώς έδαφος, ως ένα νέο μέσο επικοινωνίας με το κοινό (Νικονάνου 2012), στοχεύοντας στη συναισθηματική εμπλοκή και την ενεργητική συμμετοχή του (Μπούνια & Νικονάνου 2008). Τα μουσειακά εκθέματα προσφέρουν μοναδικές εμπειρίες μάθησης και επιδέχονται διαφορετικές ερμηνείες (Hooper-Greenhill 1999), μέσω της ανακάλυψης (Hein 1998). Καθώς τα εκθέματα είναι ανοιχτά σε πολλαπλές αναγνώσεις, μπορούν να λειτουργούν ως εκπαιδευτικά εργαλεία τόσο στον μουσειακό χώρο όσο και σε ένα εικονικό περιβάλλον, όπου οι εκπαιδευόμενοι αλληλοεπιδρούν και συνδιαλέγονται με αυτά. Δεν επεξεργάζονται απλώς τις γνώσεις και τις ιδέες που προσλαμβάνουν, αλλά αυτενεργούν, αναζητώντας γνώσεις, ιδέες, αξίες και πεποιθήσεις σε σχέση με την επεξεργασία πολιτισμικών μαρτυριών (Jarvis 2004).

Η ψηφιακή μουσειακή έκθεση (<http://grafi-culture.gr/>) παρουσιάζει συνοπτικά την ιστορία και την εξέλιξη της γραφής στην Ελλάδα με βάση επιλεγμένα εκθέματα ελληνικών μουσείων. Πέρα από την ομάδα-στόχο, όπως αυτή ορίστηκε αρχικά, η έκθεση απευθύνεται και σε άλλους διαδικτυακούς επισκέπτες που ενδιαφέρονται για το εν λόγω θέμα. Με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, αποβλέπει στον εμπλουτισμό και στην αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας με εναλλακτικούς τρόπους μάθησης, που στηρίζονται στην εμπειρική γνώση και την βιωματική συμμετοχή των μαθητών (Μορτάκη & Τσακιρίδης 2012). Σύμφωνα με την ενεργητική προσέγγιση της μάθησης (Dewey 1971), οι επισκέπτες δομούν τη γνώση με την επεξεργασία μουσειακών αντικειμένων (Shuh 2001).

Στόχος της έκθεσης είναι η δόμηση νέας γνώσης μέσα από την ανάληψη ενεργητικού ρόλου, η προσέγγιση των νέων τεχνολογιών, ως εργαλείων αναζήτησης και επιλογής πληροφοριών, και η εξάσκηση δεξιοτήτων που σχετίζονται με την επιστημονική έρευνα. Επιδιώκεται η απόκτηση σαφούς εικόνας της σχέσης γεωγραφικού και ιστορικού χρόνου, η καλλιέργεια δημιουργικής σκέψης και η ανάπτυξη κριτικής ικανότητας και παρατηρητικότητας. Με τη χρήση πολυμεσικών εφαρμογών η Έκθεση καθίσταται περισσότερο ελκυστική (Μορτάκη & Σημανδηράκη 2014).

Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων εφαρμόζεται η εκπαιδευτική θεωρία της ανακάλυψης, σύμφωνα με την οποία οι επισκέπτες κατακτούν τη γνώση μέσα από ενεργητικές δραστηριότητες, που αποκτούν μορφή πειραματισμών. Έτσι, οικοδομούνται νοήματα και κατασκευάζονται εννοιολογικά συστήματα, δεδομένου ότι, σύμφωνα με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού, η μάθηση αποτελεί μία διανοητική διαδικασία (Φιλιππουπολίτη 2015).

Ο σχεδιασμός της έκθεσης

Στο πλαίσιο της προετοιμασίας της έκθεσης και προτού συνταχθεί η μουσειολογική μελέτη, διενεργήθηκε έρευνα προκαταρκτικής αξιολόγησης, με σκοπό να καταγράψει τις γνώσεις, τις αντιλήψεις και τις προσδοκίες των δύο κυριότερων ομάδων στις οποίες απευθύνεται. Από τον σχολιασμό των αποτελεσμάτων της έρευνας¹⁵ παρατηρήθηκε ότι οι απόψεις μαθητών και εκπαιδευτικών συγκλίνουν σε βασικά σημεία, όπως η διάρκεια της έκθεσης και ο τρόπος περιήγησης σε αυτήν. Κοινές προτιμήσεις σημειώθηκαν σχετικά με το θεματικό της περιεχόμενο και ειδικότερα για την επικοινωνιακή διάσταση της γραφής εξελικτικά και διαχρονικά. Τα πορίσματα της έρευνας αξιοποιήθηκαν για την εκπόνηση της μουσειολογικής μελέτης και τον σχεδιασμό της έκθεσης, προκειμένου να ανταποκριθεί στις ανάγκες και τις προσδοκίες του κοινού στο οποίο απευθύνεται.

Σκοπός της Έκθεσης είναι να φωτιστούν όψεις της ιστορίας της γραφής με βάση το θέμα της επικοινωνίας, με βάση τη χρήση και τη συμβολή της γραφής (σε οποιαδήποτε μορφή) στην επικοινωνία των ανθρώπων διαχρονικά. Το θέμα εξετάζεται πολύπλευρα, από την πλευρά του πομπού, του ίδιου του μηνύματος και του παραλήπτη (δέκτη). Τα

αντικείμενα εντάσσονται σε ένα ερμηνευτικό πλαίσιο και συνοδεύονται από εποπτικό υλικό, σύμφωνα με την πολιτισμική διάσταση της λειτουργίας της επικοινωνίας (Hooper-Greenhill 1999).

Η έκθεση αποτελείται από εισαγωγή, όπου η γραφή παρουσιάζεται ως μία μορφή επικοινωνίας, η οποία, σύμφωνα με την εικονική απόδοση της διαδικασίας της επικοινωνίας (πομπός - μήνυμα - δέκτης), διαρθρώνεται σε τρεις μεγάλες ενότητες.



Εικόνα 13. Οι ενότητες της διαδικτυακής εικονικής έκθεσης *Γράφω, γράφεις, γράφει...*

Σε εισαγωγικό κείμενο παρουσιάζεται συνοπτικά η δομή της έκθεσης, όπου ο επισκέπτης μπορεί να ενημερωθεί για το περιεχόμενό της, ώστε να διαμορφώσει την προσωπική του πορεία περιήγησης με βάση τα ενδιαφέροντά του. Για τον λόγο αυτόν υπάρχουν οι επιλογές της ξενάγησης, της ελεύθερης πλοήγησης ή της πλοήγησης μέσω παιχνιδιού.

Η πρώτη ενότητα, με τίτλο «*Στην υπηρεσία της εξουσίας*», περιλαμβάνει αντικείμενα που σχετίζονται με τον πομπό του μηνύματος. Κεντρικό θέμα αποτελεί η έκφραση της εξουσίας, ο τρόπος με τον οποίο η οποιαδήποτε μορφή εξουσίας επικοινωνεί τα μηνύματά της.



Εικόνα 14. Άποψη της πρώτης εκθεσιακής ενότητας, *Στην υπηρεσία της εξουσίας*.

Η δεύτερη ενότητα, που ονομάζεται «Όταν το μήνυμα αποκτά μορφή», περιλαμβάνει αντικείμενα τα οποία προβάλλουν το ίδιο το μήνυμα, τη μορφή, το είδος, το περιεχόμενο και τη σημασία του. Το μήνυμα εξετάζεται ως μέσο-φορέας επικοινωνίας, ενώ παράλληλα γίνεται αναφορά στον συντάκτη (γραφέα) του. Επίσης, παρουσιάζονται αντικείμενα που σχετίζονται με την τυπογραφία, ως μεγάλη τομή στην παραγωγή και τη διάδοση του γραπτού λόγου.¹⁶



Εικόνα 15. Άποψη της δεύτερης εκθεσιακής ενότητας, *Όταν το νόημα αποκτά μορφή*.

Στην τρίτη ενότητα, «Δίνοντας νόημα στα γραμμένα», γίνεται λόγος για τον τρόπο με τον οποίο ο δέκτης εκλαμβάνει και ερμηνεύει το μήνυμα που εκπέμπει ο πομπός.

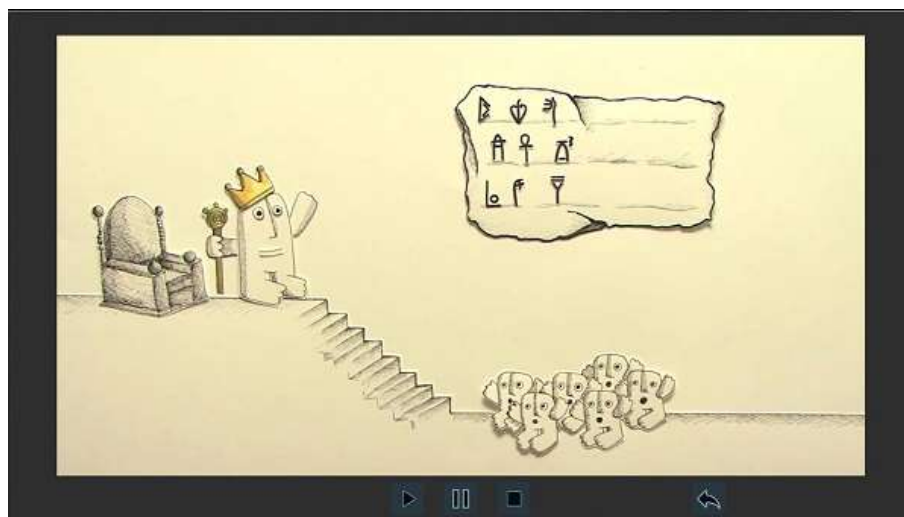
Κεντρική αντίληψη που επικρατεί εδώ είναι ότι η ταυτότητα του αποδέκτη του μηνύματος καθορίζει εν πολλοίς το αποτέλεσμα της επικοινωνίας.



Εικόνα 16. Άποψη της τρίτης εκθεσιακής ενότητας, *Δίνοντας νόημα στα γραμμένα*.

Τα εκθέματα χωρίζονται σε βασικά, τα οποία αποτελούν τον κορμό της έκθεσης, και σε αυτά που παρουσιάζονται σε δεύτερο επίπεδο και λειτουργούν ως συμπληρωματικό ερμηνευτικό υλικό. Επίσης, οπτικοακουστικές προβολές (βίντεο) χρησιμοποιούνται ως ερμηνευτικά μέσα.

Στην εισαγωγή της έκθεσης ένα βίντεο διάρκειας 3-4 λεπτών, παρουσιάζει με εύληπτο, συνοπτικό και ελκυστικό τρόπο το θέμα της επικοινωνίας, δίνοντας έμφαση στη σύγχρονη πραγματικότητα. Επεξηγηματικά βίντεο βρίσκονται και στις υπόλοιπες ενότητες της έκθεσης, καθώς και στον επίλογο.



Εικόνα 17. Από το βίντεο της πρώτης εκθεσιακής ενότητας.

Οι κειμενικές πληροφορίες, στην ελληνική και την αγγλική γλώσσα, παρουσιάζονται σπονδυλωτά διαβαθμισμένες. Εκτός από το εισαγωγικό κείμενο για τον σκοπό και την ταυτότητα της έκθεσης, υπάρχουν κείμενα σε κάθε ενότητα, σε 9 υποενότητες και συμπερασματικά στο τέλος της έκθεσης. Επίσης, υπάρχουν και γραπτές περιγραφές των ψηφιακών εκθεμάτων. Στον κορμό της έκθεσης έχουν ενταχθεί τρεις διαδραστικές εκπαιδευτικές εφαρμογές και ηχητικές οδηγίες.

Όλα τα μέσα και οι δραστηριότητες στοχεύουν στην ενεργοποίηση της συμμετοχής των επισκεπτών, δίνοντάς τους την επιλογή να ασχοληθούν με τα εκθέματα που κεντρίζουν περισσότερο το ενδιαφέρον τους. Ακόμη, επιτρέπουν στους επισκέπτες να προσαρμόζουν την επίσκεψη στα ενδιαφέροντα, τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους, ώστε να δομούν νοήματα χρησιμοποιώντας τις δικές τους εμπειρίες και γνώσεις, τη μνήμη και τη φαντασία τους (Beddie 2002). Η Έκθεση είναι συμβατή με τις διεθνείς προδιαγραφές προσβασιμότητας της Κοινοπραξίας για τον Παγκόσμιο Ιστό (W3C), καθώς και τα διεθνή πρότυπα ISO για τον σχεδιασμό πολυμεσικών εφαρμογών. Βασική αρχή της υλοποίησης της εφαρμογής είναι η πρόσβαση και η χρήση της από μαθητές, χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες τεχνικές γνώσεις.¹⁷

Επίλογος

Η δημιουργία τριών διαφορετικών εκπαιδευτικών μέσων, του εκπαιδευτικού φακέλου, της μουσειοσκευής και της ψηφιακής μουσειακής έκθεσης, για την προσέγγιση της ιστορίας της γραφής ήταν σκόπιμη, ώστε να καλυφθούν όσο το δυνατόν περισσότερες ανάγκες, τόσο εκπαιδευτικές όσο και παιδαγωγικές. Βασικός στόχος ήταν η προσφερόμενη πληροφορία, αν και βασιζόμενη σε αρχαιολογικό κυρίως υλικό, να ξεπερνά την αρχική προέλευσή της και να φωτίζει όσο το δυνατόν και παραμέτρους του σύγχρονου κόσμου.

Μέσα από τις δραστηριότητες προτείνονται τρόποι ενεργητικής μάθησης, που βασίζονται στη ομαδική συνεργασία, στον πειραματισμό και στην ψυχαγωγία. Έτσι, οι μαθητές θα μπορούν να αποκωδικοποιούν τις ιστορικές πληροφορίες με ευχάριστο τρόπο, να προσεγγίζουν το παρελθόν και το παρόν της γραφής και τις πολύπτυχες εκφάνσεις της, ενώ ταυτόχρονα να ανακαλύπτουν προσωπικούς τρόπους έκφρασης, αναδεικνύοντας τη μοναδικότητά τους.

Επιχειρείται ένα ανθρωποκεντρικό μοντέλο μάθησης, που βασίζεται στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα, τις δεξιότητες και τις ικανότητες των διδασκομένων. Η εικονική περιήγηση στην ψηφιακή μουσειακή έκθεση καθώς και οι διαδραστικές εφαρμογές αξιοποιούν τις εμπειρίες των χρηστών και ενδυναμώνουν την αλληλεπίδραση μεταξύ χρήστη και μέσου. Οι εκπαιδευτικές πολυμεσικές εφαρμογές μπορούν να ενσωματωθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία ως παιδαγωγικά εργαλεία που αποσκοπούν σε ατομικά και ομαδικά μαθησιακά αποτελέσματα.

Τέλος, ας αναφερθεί ότι ο Εκπαιδευτικός Φάκελος και οι δύο Μουσειοσκευές έχουν ήδη διατεθεί στις Περιφερειακές Διευθύνσεις Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, οι οποίες είναι, πλέον, αρμόδιες για τη διαχείρισή τους. Στο πλαίσιο της ολοκλήρωσης της Πράξης έχει ήδη ξεκινήσει η αξιολόγηση του υλικού, ώστε να ελεγχθούν τα εκπαιδευτικά αποτελέσματά του.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J. & Adams, C. (1999). "The use of computer games as an educational tool: Identification of appropriate game types and game elements", *British Journal of Educational Technology*, 30 (4), 311-321.
- Αργυρόπουλος, Β. (2010). Το ζήτημα της πρόσβασης των ατόμων με αναπηρία στον μουσειακό χώρο. Στο Μπ. Βέμη & Ει. Νάκου (Επιμ.), *Μουσεία και εκπαίδευση* (σ. 309-317). Αθήνα: νήσος.
- Beddie, F. (2002). *Adult Learning: Implications for Lifelong Learning*. Ανακτήθηκε 3 Μαΐου 2015, από: www.ala.asn.au/docs/SLV_address.pdf.
- Betz, J.A. (1995). "Computer games: Increase learning in an interactive multidisciplinary environment", *Journal of Educational Technology Systems*, 24 (2), 195-205.
- Dewey, J. (1971). *The Child and the Curriculum. The school and the society*. Chicago & London: University of Chicago Press.
- Hein, G. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, Ei. (Ed.) (1999). *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge.
- Jarvis, P. (2004). *Συνεχιζόμενη εκπαίδευση και κατάρτιση. Θεωρία και πράξη*. (Α. Μανιάτη, μτφρ.). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Κατσιγιαννάκης, Ε. & Καραγιαννίδης, Χ., (2015). Μελέτη της επίδρασης της παιχνιδοποίησης στην εμπλοκή στη μαθησιακή διαδικασία. Στο Β. Δαγδιλέλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη & Μ. Τσιτουρίδου (Επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»* της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 30 Οκτωβρίου - 1 Νοεμβρίου 2015. Ανακτήθηκε 12 Απριλίου 2016, από: <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe2311.pdf>.

- Μορτάκη, Σ. & Σημανδηράκη Χρ. (2014). «Εκπαίδευση και Πολιτισμός: Έρευνα προκαταρκτικής αξιολόγησης μιας εικονικής έκθεσης», *Επιστημονικό Εκπαιδευτικό Περιοδικό «Εκπ@ιδευτικός κύκλος»*, 2 (1), 173-189.
- Μορτάκη, Σ. & Τσακίριδης, Χ. (2012). Η εικονική μουσειακή επίσκεψη ως καλή πρακτική εκπαίδευσης ενηλίκων. Στα *Πρακτικά του 4^{ου} Επιστημονικού Συνεδρίου: Καλές Πρακτικές στην Εκπαίδευση Ενηλίκων* (σ. 361-377). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Μπούνια, Α. & Νικονάνου, Ν. (2008). Μουσειακά αντικείμενα και ερμηνεία: Δημιουργώντας την εμπειρία, επιδιώκοντας την επικοινωνία. Στο Ν. Νικονάνου & Κ. Κασβίκης (Επιμ.), *Εκπαιδευτικά ταξίδια στο χρόνο: Εμπειρίες και ερμηνείες του παρελθόντος* (σ. 67-95). Αθήνα: Πατάκης,
- Νάκου, Ει. (2001). *Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: νήσος.
- Νικονάνου, Ν. (Επιμ.) (2015). *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21^ο αιώνα*. Αθήνα: Ηλεκτρονική έκδοση ΣΕΑΒ. www.kallipos.gr
- Νικονάνου, Ν. (2012). *Μουσειοπαιδαγωγική: Από την θεωρία στην πράξη*. Αθήνα: Πατάκης.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-based Learning*. St. Paul, Minnesota: Paragon House.
- Παϊζης, Ν. & Θεοδωρίδης, Μ. (1995). *Εκπαίδευση και πολιτισμός. Πρόγραμμα Μελίνα*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ- ΥΠΠΟ-ΓΓΛΕ.
- Renaud, C. & Wagoner, B. (2001). “The gamification of learning”, *Principal Leadership*, 12 (1), 56-59.
- Ρούσσου, Μ. (2008). Ο ρόλος της διαδραστικότητας στη διαμόρφωση της άτυπης εκπαιδευτικής εμπειρίας. Στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου & Μ. Οικονόμου (Επιμ.), *Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτισμικής κληρονομιάς* (σ. 251-261). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Shuh, J.H. (2001). Teaching yourself to teach with objects. Στο Ει. Hooper-Greenhill (Επιμ.), *The Educational Role of the Museum* (σ. 80-91). Routledge: London & New York.
- Τσιτούρη, Α. (2010). Τάσεις και μορφές εκπαιδευτικών δράσεων στον ελληνικό μουσειακό χάρτη. Στο Μπ. Βέμη & Ει. Νάκου (Επιμ.) *Μουσεία και εκπαίδευση* (σ. 149-158). Αθήνα: νήσος.
- Φιλιππουπολίτη, Α. (2015). Εκπαιδευτικές θεωρίες και μουσειακή μάθηση. Στο Ν. Νικονάνου (Επιμ.). *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα* (σ. 27-49). Ανακτήθηκε 10 Απριλίου 2016, από: <https://repository.kallipos.gr/pdfviewer/web/viewer.html?file=/bitstream/11419/712/8/NIKONANOY.pdf>.
- Ψυχάρης, Σ. & Γιαβρής, Α. (2003). Η εκπαίδευση ως σύστημα. Στο Κ. Αγγελάκος (Επιμ.), *Διαθεματικές προσεγγίσεις της γνώσης στο ελληνικό σχολείο* (σ. 40-54). Αθήνα: Μεταίχμιο.

Σημειώσεις

¹ Τα εκπαιδευτικά προγράμματα της Διεύθυνσης Μουσείων οργανώθηκαν για πρώτη φορά το 1985 με αφορμή την έκθεση «Η Γέννηση της Γραφής». Μέχρι το 2003, οπότε και θεσμοθετήθηκε η Διεύθυνση Μουσείων Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, στην οποία υπάχθηκε το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Επικοινωνίας, η εκπαιδευτική πολιτική του Υπουργείου Πολιτισμού εκφράστηκε μέσα από τα αντίστοιχα Τμήματα των Διευθύνσεων Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων και Βυζαντινών και Μεταβυζαντινών Μνημείων. Η δράση του Τμήματος συνίστατο, μεταξύ άλλων, στον σχεδιασμό και υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους, στη λειτουργία των Εκπαιδευτικών Πολιτιστικών Δικτύων (στη βάση της συνεργασίας μουσείων και σχολείων), στην τακτική ενημέρωση των εκπαιδευτικών, στον σχεδιασμό και υλοποίηση εκπαιδευτικών εκθέσεων, καθώς και στην παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού.

Το πρόγραμμα «ΜΕΛΙΝΑ: Εκπαίδευση και πολιτισμός» υλοποιήθηκε πιλοτικά σε 92 σχολεία της Πρωτοβάθμιας και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης από το 1995 έως το 2001 (Νικονάνου 2012). Για τους στόχους και τις δράσεις του προγράμματος βλ. Παϊζης & Θεοδωρίδης 1995. Το πρόγραμμα «Το σχολείο υιοθετεί ένα μνημείο» ήταν ένα τριετές (1994-1997) πιλοτικό ευρωπαϊκό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που διοργανώθηκε με τη σύμπραξη του Ελληνικού Τμήματος ICOM και των Υπουργείων Παιδείας και Πολιτισμού (Νικονάνου 2012, Τσιτούρη 2010 και ΥΠΠΟ: http://www.yppo.gr/5/g5161.jsp?obj_id=11191).

² Η ομάδα εργασίας αποτελείται από τις Σοφία Αηδόνη, Ευγενία Οικονομίδου, Χρυσάνθη Σημανδηράκη και Σαπφώ Μορτάκη.

³ Κάθε αντικείμενο, σε ψηφιακή μορφή, συνοδεύεται από ένα δελτίο που δήλωνε τον θεματικό άξονα στον οποίο κατατασσόταν και περιέγραφε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του (είδος, διαστάσεις, υλικό, χρήση, χρονολόγηση, προέλευση, τόπος φύλαξης ή έκθεσής, κριτήρια επιλογής του κ.ά.).

⁴ Μπορεί να συνδεθεί με τα μαθήματα της Γλώσσας (Αρχαίας και Νέας), της Ιστορίας και της Λογοτεχνίας, των Θρησκευτικών, της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, των Μαθηματικών, της Μουσικής, των Εικαστικών, της Τεχνολογίας και άλλων.

⁵ Η επαφή με τα υλικά τεκμήρια του πολιτισμού, ο συνδυασμός διανοητικών (minds-on) και πρακτικών-χειρωνακτικών (hands-on) δραστηριοτήτων, καθώς και οι διαδικασίες προσέγγισης των αντικειμένων μέσα από τις αισθήσεις, ενεργοποιούν την ελεύθερη δημιουργική έκφραση και μπορούν να οδηγούν στη βιωματική μάθηση (Νικονάνου 2012).

⁶ Στην ενότητα *Ερευνώ και Ανακαλύπτω* του εντύπου με τις προτεινόμενες δραστηριότητες (σ. 62-65) οι προτάσεις για έρευνα σχετίζονται με συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα και ακολουθούν το σκεπτικό των projects. Για παράδειγμα, στο πλαίσιο των μαθημάτων της Γλώσσας, της Ιστορίας, αλλά και της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής μπορεί να ερευνηθεί διαχρονικά το θέμα της λογοκρισίας στη λογοτεχνία, το θέατρο, τα τραγούδια, τις εικαστικές τέχνες, καθώς και στον τύπο. Ακόμη, στο πλαίσιο των Μαθηματικών, της Φυσικής ή της Χημείας οι μαθητές μπορούν να αναζητήσουν τη σημασία των γραμμάτων του ελληνικού αλφαβήτου και τους συμβολισμούς τους στις θετικές επιστήμες (για παράδειγμα, π = 3, 14). Επίσης, στο πλαίσιο του μαθήματος της Μουσικής, μπορεί να μελετηθεί διαχρονικά η μορφή των σημείων της μουσικής σημειογραφίας, από την αρχαιότητα, όταν ως φθογγόσημα χρησιμοποιούνταν τα γράμματα του αλφαβήτου, μέχρι σήμερα.

⁷ Η διαδραστικότητα, σύμφωνα με τη Ρούσου (2008), θεωρείται κυρίαρχο στοιχείο των νέων τεχνολογικών εφαρμογών που προσφέρει πολύπλευρες και ουσιαστικές εκπαιδευτικές εμπειρίες. Η έννοιά της περιλαμβάνει «αμοιβαία ανταλλαγή» δράσης μεταξύ ανθρώπων ή μεταξύ ανθρώπων και άψυχων αντικειμένων ή καταστάσεων.

⁸ Οι μαθητές της προεφηβικής και εφηβικής ηλικίας αποτελούν ένα ιδιαίτερο κοινό, που δύσκολα ικανοποιείται. Η τάση αμφισβήτησης, που αποτελεί χαρακτηριστικό της ηλικίας τους, αλλά και το πλήθος των ερεθισμάτων που δέχονται στην καθημερινή τους ζωή, αποτελούν τους βασικότερους παράγοντες που επηρεάζουν τις προτιμήσεις και αυξάνουν τις απαιτήσεις τους.

⁹ Η χρήση αντιγράφων υποστηρίζει τη μάθηση με τη συμμετοχή των αισθήσεων, χωρίς να θέτει σε κίνδυνο τα αυθεντικά μουσειακά αντικείμενα (Νικονάνου 2012).

¹⁰ Για τις πολλαπλές «αξίες» των αντικειμένων βλ, Μπούνια & Νικονάνου 2008.

¹¹ Αναλυτικά, για τη βιωματική μάθηση μέσα από την πράξη ‘learning by doing’ βλ. Dewey 1971, για την κονστρουκτιβιστική προσέγγιση της μουσειακής μάθησης μέσα από την εμπειρία βλ. Hein, 1998 και για τη μάθηση μέσω των αισθήσεων βλ. Hooper-Greenhill 1999.

¹² Ενδεικτικά όσον αφορά στη μάθηση μέσα από την πράξη, αναφέρονται οι δραστηριότητες στις οποίες οι μαθητές χαράσσουν σύντομες λέξεις, φράσεις και αριθμούς στη Γραμμική Β επάνω σε πήλινες πινακίδες που έχουν δημιουργήσει οι ίδιοι. Επίσης, χαρακτηριστικό παράδειγμα δραστηριότητας που στοχεύει στην ενίσχυση της ελεύθερης και δημιουργικής έκφρασης είναι η συμμετοχή των μαθητών, μέσω ενός παιχνιδιού ρόλων, σε μια δίκη της αρχαιότητας. Αφού δημιουργήσουν τις δικές τους δικαστικές ταυτότητες και ψήφους, καλούνται να επιλέξουν εάν θα αυτοσχεδιάσουν βάσει ενός προτεινόμενου σεναρίου ή εάν θα το σκηνοθετήσουν εξ αρχής οι ίδιοι, βγάζοντας την ετυμηγορία που επιθυμούν.

¹³ Η δυνατότητα διαθεματικής προσέγγισης υποστηρίζει την αρχή της «συμπληρωματικότητας» στην εκπαίδευση, σύμφωνα με την οποία, οι ευκαιρίες θέασης των αντικειμένων από διαφορετικές οπτικές γωνίες και επιστημονικά πεδία, συμπληρώνουν τη συνολική εικόνα του υπό προσέγγιση θέματος (Ψυχάρης & Γιαβρής 2003). Επίσης, με τη διαθεματικότητα σχετίζεται και η ολιστική αντίληψη για τη γνώση, σύμφωνα με την οποία, μέσα από συσχετισμούς και συγκρίσεις των επιμέρους στοιχείων, γίνεται κατανοητό το «όλον» (Hooper-Greenhill 1999).

¹⁴ Η συνεργασία με τον Φάρο Τυφλών Ελλάδος ήταν πολύτιμη τόσο σε επίπεδο επιλογής των «κατάλληλων» αντικειμένων της μουσειοσκευής όσο και στην προσαρμογή τους στις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες των ατόμων με μερική ή ολική απώλεια όρασης. Παράλληλα, η συμβολή τους στην τροποποίηση των προτεινόμενων δραστηριοτήτων και την τεκμηρίωση που τα συνοδεύει ήταν καθοριστική.

¹⁵ Η προκαταρκτική έρευνα αξιολόγησης διεξήχθη από τις Σαπφώ Μορτάκη και Χρυσάνθη Σημανδηράκη, κατόπιν συνεννόησης με την υπεύθυνη της Πράξης, Σοφία Αηδόνη. Για την έρευνα, τα στάδια διεξαγωγής της, τα ερωτηματολόγια που χρησιμοποιήθηκαν και τα αναλυτικά αποτελέσματα βλ. Μορτάκη & Σημανδηράκη 2014.

¹⁶ Στο σημείο αυτό περιγράφονται οι ενότητες της έκθεσης, οι οποίες προέκυψαν με βάση το αρχαιολογικό υλικό που συγκεντρώθηκε (βλ. Εισαγωγή), οπότε δεν υπάρχει αναφορά για τη σύγχρονη ηλεκτρονική και ψηφιακή τεχνολογία, που έφερε ραγδαίες αλλαγές στην παραγωγή και διάδοση του λόγου και γενικότερα στην επικοινωνία. Το θέμα αυτό θίγεται στον εκπαιδευτικό φάκελο.

¹⁷ Υιοθετείται η χρήση ανοιχτών προτύπων, όπως η συντακτική γλώσσα HTML5, καθώς και η χρήση διαδοχικών φύλλων στυλ CSS, με στόχο την αισθητική της βελτίωση. Ακόμη, έχει ληφθεί μέριμνα ώστε η ιστοσελίδα να εμφανίζεται ψηλά στις σελίδες των αποτελεσμάτων για συναφείς αναζητήσεις.