

2

ΣΤΟΥΣ ΔΡΟΜΟΥΣ ΤΗΣ ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ
ΕΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ ΤΟΥ ΔΗΜΟΥ ΒΟΛΟΥ

/

IN THE STREETS OF RESISTANCE
AN EDUCATIONAL ACTIVITY BOARD GAME
AT THE NATIONAL RESISTANCE MUSEUM OF VOLOS

Αναστασία Σωτηρίου / Anastasia Sotiriou*

ABSTRACT

The article presents the planning, the realisation and the evaluation of an educational activity board game designed for use in the National Resistance Museum of the City of Volos, in Greece. This activity board game is based on contemporary approaches to history and museum education, with the scope to help visitors and, especially, school students to approach and interpret the Museum's material and intangible exhibits in order to better understand the challenging topic of the Greek National Resistance during the German Occupation (1941-1944). Sotiriou designed it in the context of her MA dissertation at the University of Thessaly, Department of Early Childhood Education (2015). Its purpose is to familiarize young people with the events of World War II and the ideals of the National Resistance, not as a sad and boring catechism, but as an

* Η Αναστασία Σωτηρίου είναι εκπαιδευτικός, με μεταπτυχιακό δίπλωμα ειδίκευσης (M Ed) στον σχεδιασμό εκπαιδευτικού υλικού. natasaso@hotmail.com

exciting journey into the past through relevant historical places of the city. The particular game was incorporated to the homonymous educational programme of the Museum in 2013-14, mainly addressing students and primary school pupils. Relevant observations led to positive findings about its learning outcomes, and about its use by students of different cultural backgrounds and of different abilities and needs.

Anastasia Sotiriou is Teacher, specialised in the design of educational material (M.Ed.).
natasaso@hotmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν άρθρο παρουσιάζει τον σχεδιασμό και την εφαρμογή ενός πρωτότυπου επιτραπέζιου εκπαιδευτικού παιχνιδιού δραστηριοτήτων προς χρήση εντός μουσείου. Πρόκειται για το εκπαιδευτικό παιχνίδι «Στους δρόμους της Αντίστασης» που σχεδιάστηκε ειδικά για το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης του Δήμου Βόλου, το οποίο αναφέρεται σε ιστορικούς τόπους της πόλης. Αποτελείται από ταμπλό και κάρτες, αξιοποιεί εκθέματα του Μουσείου και ψηφιακό υλικό, απευθύνεται κυρίως σε μαθητές των μεγάλων τάξεων του δημοτικού σχολείου και των πρώτων τάξεων του γυμνασίου, τους οποίους εμπλέκει ενεργά στην αναζήτηση και επεξεργασία ποικίλων ιστορικών πηγών μέσα από διαφορετικών ειδών δραστηριότητες. Ο σχεδιασμός του στηρίχτηκε στις σύγχρονες αρχές της μουσειακής και της ιστορικής εκπαίδευσης με άξονα την καλλιέργεια ιστορικής ενσυναίσθησης και την αξιοποίηση της Τοπικής Ιστορίας. Σκοπός του είναι η γνωριμία των νέων με γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και, ειδικότερα, κατά τη Γερμανική Κατοχή και τη σημασία και τα ιδανικά της Εθνικής Αντίστασης, όχι ως μια βαρετή κατήχηση, αλλά ως ένα συναρπαστικό ταξίδι στο παρελθόν μέσα από οικείους ιστορικούς τόπους της πόλης. Τα συγκεκριμένο παιχνίδι εντάχθηκε στο ομώνυμο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Μουσείου το ακαδημαϊκό έτος 2013-14 και αξιοποιήθηκε σε εκπαιδευτικές δράσεις για ομάδες φοιτητών και μαθητών δημοτικού σχολείου (συνολικά 341 ατόμων). Η εφαρμογή του μας έδωσε θετικά πορίσματα για την ένταξη μαθητών από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα και παιδιών με ειδικές ανάγκες στη συνολική μουσειακή εκπαιδευτική εμπειρία, ενώ προέκυψαν αισιόδοξα στοιχεία για τα μαθησιακά αποτελέσματά του, την καλλιέργεια ιστορικής ενσυναίσθησης, την εξοικείωση με το Μουσείο και τη δυνατότητα ελεύθερης έκφρασης των παιδιών.

Το θεωρητικό υπόβαθρο

Στην προσέγγιση της μάθησης της Ιστορίας από τους Ashby και Lee, η «ιστορική ενσυναίσθηση» (historical empathy) αποτελεί τη διανοητική εκείνη ικανότητα με την οποία «αντιλαμβάνεται κανείς τις πράξεις και τις προθέσεις του παρελθόντος με όρους αιτιών, απόψεων και αξιών» (Ashby & Lee 2001: 23). Ενισχύοντας την αντιληπτική ικανότητα των παιδιών μέσα από την οργανωμένη και συστηματική υλοποίηση ασκήσεων ιστορικής ενσυναίσθησης, τα παιδιά περνούν από τη στείρα απομνημόνευση και την άβουλη συσσώρευση ασύνδετων γνώσεων σε μια άλλη θεώρηση της Ιστορίας, αυτή που συσχετίζει την αντίληψη του παρελθόντος με την κριτική αντιμετώπιση των παροντικών καταστάσεων και τη διαμόρφωση της ίδιας της Ιστορίας (Ashby, Dickinson & Lee 1997 όπως αναφέρεται στο Κουργιαντάκης 2004).

Η ιστορική ενσυναίσθηση συντελεί σε αυτό ακριβώς το βήμα που χρειάζεται να κάνει η ιστορική εκπαίδευση για να περάσει από την ανιαρή συσσώρευση μεμονωμένων γεγονότων του παρελθόντος, στην κατάκτηση των τρόπων με τους οποίους όσα μαθαίνουμε αποκτούν νόημα. Για την κατάκτηση και την ανάπτυξη της κατανόησης στην Ιστορία, μπορούν να επιστρατευτούν διάφορες διδακτικές μέθοδοι, αρκεί να προκαλούν εκτεταμένη κριτική σκέψη για τις ιστορικές πηγές, διάδραση, έκφραση επεξεργασία των ιδεών των μαθητών (Ashby & Lee 2001).

Αρκετές από τις αρχές που διέπουν την ιστορική εκπαίδευση με βάση την ιστορική ενσυναίσθηση μπορούν να βρουν έδαφος γόνιμο για εφαρμογή στο πεδίο της τοπικής ιστορίας. Κατά τον Χαρίτο, ως τοπική ιστορία θεωρείται:

ένα γνωστικό αντικείμενο, εντασσόμενο στις ιστορικές επιστήμες, που έχει θέση στο σχολικό πρόγραμμα συμπληρωματικό της διδασκόμενης γενικής και εθνικής ιστορίας, κυρίως όμως μια διδακτική άποψη προσέγγισης της ιστορίας με παιδαγωγικό και επιστημονικό ενδιαφέρον (Χαρίτος 2009: 12).

Η ενσωμάτωση της τοπικής ιστορίας, ως αντικειμένου και ως μεθοδολογίας, στην ιστορική εκπαίδευση, πάντοτε σε σύνδεση με τη γενική ιστορία, μπορεί να προσκομίσει ποικίλα οφέλη, όπως καλλιέργεια της ερευνητικής ικανότητας και της παρατηρητικότητας του παιδιού (ΥΠΕΠΘ - ΠΙ 2001. Χαρίτος 2009) και μύησή του στη μέθοδο του ιστορικού (Βλαχού 2004).

Κατά την Βλαχού, η τοπική ιστορία λειτουργεί σαν σκαλοπάτι, ώστε,

μέσω της βιωμένης εμπειρίας του κοντινού και οικείου, του ορατού και απτού, να γίνει κατανοητό το γενικό και αφηρημένο της σχολικής Ιστορίας (Βλαχού 2004: 404).

Λόγω της εγγύτητας του χώρου, πολλές άμεσες και έμμεσες πηγές τοπικής ιστορίας, όπως μουσεία, κτίρια, μνημεία, μαρτυρίες, ονόματα οδών, κειμήλια κ.ά. είναι εύκολα

προσβάσιμες για έρευνα από τους μαθητές και είναι πολύ πιθανόν οι ίδιοι να έχουν ήδη έρθει σε επαφή με αυτές ή ακόμη να έχουν μεγαλώσει ανάμεσά τους. Θα μπορούσε λοιπόν η τοπική ιστορία να συντελεί στη μείωση του χάσματος που χωρίζει την ανιαρή ιστορία των σχολικών βιβλίων από την ιστορία των προπαπουδών, των παλιών αντικειμένων, των μνημείων της πόλης και των τοπικών μουσείων.

Η συζήτηση περί γεφυρώματος της τυπικής και άτυπης μάθησης της Ιστορίας δεν μπορεί να παραλείπει τα εκπαιδευτικά προγράμματα τα οποία πραγματοποιούνται σε χώρους πολιτισμού. Στα πλαίσια του εκπαιδευτικού τους έργου, οι διάφοροι χώροι πολιτισμού και, κυρίως, τα μουσεία σχεδιάζουν, υλοποιούν και αξιολογούν εκπαιδευτικά προγράμματα σχετικά με τα εκθέματά τους. Για τον σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού προγράμματος μουσείου, χρειάζεται να λαμβάνονται υπόψη το κοινό στο οποίο απευθύνεται το πρόγραμμα, τα κατάλληλα αντικείμενα και θέματα, οι μέθοδοι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, οι δυνατότητες που προσφέρονται καθώς και οι περιορισμοί που υπάρχουν (Hooper-Greenhill 1991).

Κατά τη Jensen (1996) τα προγράμματα των μουσείων θα πρέπει να σχεδιάζονται λαμβάνοντας υπόψη το κοινό το οποίο επιθυμούν να κινητοποιήσουν και πιο συγκεκριμένα, την ηλικιακή ομάδα του κοινού με τις ικανότητες της, τις εμπειρίες της, τα ενδιαφέροντά της και τις παρανοήσεις της. Μέσα στα μουσεία τα παιδιά αισθάνονται αδύναμα, αφού τις περισσότερες φορές η επίσκεψη έχει αποφασιστεί από κάποιον ενήλικα, και κατά τη διάρκεια της επίσκεψης κάποιος ενήλικας τους υποδεικνύει τι να κάνουν (Jensen, 1996). Για αυτόν τον λόγο, έχει μεγάλη σημασία σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα να δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να αισθάνονται ότι έχουν την ελευθερία να κάνουν ορισμένες επιλογές. Επιζητώντας τη σύνδεση της μάθησης της ιστορίας, η οποία επιτελείται στο μουσείο, με τις εμπειρίες και της ικανότητες των παιδιών, καλή είναι η συσχέτιση του εκπαιδευτικού προγράμματος με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) τα οποία παρακολουθούν οι μαθητές. Όσον αφορά την ηλικιακή ομάδα των μαθητών δημοτικού σχολείου, η Jensen (1996) επισημαίνει ότι τα παιδιά συχνά συγχέουν την πραγματικότητα με τη φαντασία και δυσκολεύονται να κατανοήσουν τις διάφορες ιστορικές περιόδους. Οπότε για να αποφευχθούν ή και να ανατραπούν αυτές οι παρανοήσεις, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα απευθυνόμενο σε μαθητές δημοτικού θα πρέπει να περιλαμβάνει βοηθητικά στοιχεία προσανατολισμού σχετικά με την ιστορική περίοδο στην οποία αναφέρεται το πρόγραμμα και ακόμη θα μπορούσε να ενσωματώνει στοιχεία τοπικής ιστορίας. Σύμφωνα με τη Βλαχού (2004), γνωρίζοντας τον χώρο στον οποίο διαδραματίστηκαν ορισμένα ιστορικά γεγονότα, τα παιδιά κατανοούν ότι πρόκειται για γεγονότα που εντάσσονται στη σφαίρα του πραγματικού.

Δεδομένου του ότι οι μαθητές πολλών σχολικών ομάδων κατάγονται από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που απευθύνεται σε σχολεία δεν μπορεί να έχει στενά εθνικό χαρακτήρα. Στοιχεία από περισσότερους πολιτισμούς

μπορούν να διευρύνουν την εμπειρία στο μουσείο, να καθοδηγούν τα παιδιά να παρατηρούν ομοιότητες παρά διαφορές μεταξύ εθνών και πολιτισμών, να εντοπίζουν πανανθρώπινες αξίες και ανάγκες (Hooper-Greenhill 1991).

Τα μουσεία οφείλουν να διαμορφώνουν ένα περιβάλλον που να υποστηρίζει τη συμπερίληψη των παιδιών και των ατόμων με αναπηρίες ή μαθησιακές δυσκολίες. Για τις περιπτώσεις παιδιών στο φάσμα του αυτισμού ενδείκνυται ο σχεδιασμός μουσειακών εκπαιδευτικών προγραμμάτων με βάση την αλληλεπίδραση και την συνεργασία με συνομηλίκους χωρίς αυτισμό (Mustonen, Rynders&Schleien 1995), ενώ για τις περιπτώσεις παιδιών με μαθησιακές δυσκολίες προτείνονται η ομαδική εργασία με ανάθεση διαφορετικών καθηκόντων σε κάθε παιδί καθώς και η οπτικοποίηση των πληροφοριών (Shepherd 2009). Ο Rapp (2005) εντόπισε ότι πραγματοποιώντας δραστηριότητες που βασίζονται στην έρευνα και το παιχνίδι, τα παιδιά με διαγνωσμένες δυσκολίες δεν ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα.

Καθώς η σύγχρονη μουσειοπαιδαγωγική βάζει στο επίκεντρο το κοινό των μουσείων, οι μέθοδοι που επιλέγονται κατά τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, δεν θα μπορούσαν παρά να επιζητούν την ενεργό συμμετοχή του κοινού. Δραστηριότητες οι οποίες μπορούν να επιστρατευτούν για την ευχάριστη συμμετοχή των παιδιών είναι η δραματοποίηση (Ingle 1996), η εξερεύνηση (Atencio & Henderson 2007, Νικονάνου 2009, Τσιτούρη 2010), η παρατήρηση και ψηλάφηση αυθεντικών αντικειμένων (Enkenberg & Vartiainen 2013, Hooper-Greenhill 1991, Ingle 1996, Μπούνια & Νικονάνου 2008, Νάκου 2001, Νικονάνου 2009, Schuh 1999, Σμυρνάιος 2008), η ένδυση με στολές του παρελθόντος (Ingle 1996), η ζωγραφική και το γράψιμο (Ingle 1996), η ακρόαση μαρτυριών και η χρήση πολυμέσων (Bellamy 2000, Koumi 2006, Κουνέλη 2004, Σμυρνάιος 2008).

Σχεδιασμός του εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Στους δρόμους της Αντίστασης»

Δεδομένου του ότι τα τελευταία χρόνια ο νεοφασισμός φαίνεται να βρίσκει πρόσφορο έδαφος για να «ανθίζει» και στη χώρα μας, πάνω στα συντρίμια της ανεργίας, της απόγνωσης, της πληγωμένης αξιοπρέπειας αλλά και του ιστορικού αναλφαβητισμού του λαού, η κατανόηση της εγκληματικής ιδεολογίας του φασισμού και των αξιών της Εθνικής Αντίστασης γίνεται αναγκαία και επίκαιρη. Ωστόσο, δεν μπορούμε να πούμε ότι η ιστορία της Εθνικής Αντίστασης αξιοποιείται εκπαιδευτικά μέσα στο πλαίσιο της μάθησης της Ιστορίας σε μουσειακούς χώρους. Αυτό επειδή τα μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα τα οποία διεξάγονται στην Ελλάδα είναι λίγα συγκριτικά με το μέγεθος του κοινού, τα υπάρχοντα μουσεία, μνημεία και τεκμήρια.¹ Μάλιστα, στο πεδίο της μουσειοπαιδαγωγικής προσέγγισης της Εθνικής Αντίστασης, δεν έχει δημοσιοποιηθεί κάποια σχετική έρευνα.

Σε αυτό το έδαφος, επιχειρήσαμε τον σχεδιασμό ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού δραστηριοτήτων για το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης του Βόλου με στόχο την ενσωμάτωσή του στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Μουσείου που απευθυνόταν σε μαθητές. Θεωρήσαμε ότι μέσα από ένα ομαδικό παιχνίδι, το οποίο συνδύαζε στοιχεία έρευνας και μελέτης των πηγών με την έκφραση των παιδιών και την ανάληψη ρόλων, αλλά ταυτόχρονα έθετε κάποιους κανόνες, θα μπορούσε να προσεγγιστεί επιτυχώς από τα παιδιά το περιεχόμενο της Εθνικής Αντίστασης τηρώντας τον αναγκαίο σεβασμό, ακόμη και για τις πιο σκοτεινές της πλευρές, τα βασανιστήρια ή τις εκτελέσεις. Επρόκειτο για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού το οποίο δεν θα παρέλειπε τα πιο αισιόδοξα ιδανικά και μηνύματα της Εθνικής Αντίστασης, υιοθετώντας ένα πένθιμο ύφος, όπως συνέβαινε με άλλα εκπαιδευτικά προγράμματα που αφορούσαν την Εθνική Αντίσταση, αλλά θα απέδιδε ολοκληρωμένα το πνεύμα της εποχής, τον θρήνο για τα θύματα, αλλά και την ομορφιά του αγώνα καθώς και τη χαρά της Απελευθέρωσης.

Σκοπός της παρέμβασής μας υπήρξε επίσης ο σχεδιασμός και η υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού το οποίο επιδίωκε τη μάθηση της Ιστορίας με αναφορά στους ιστορικούς τόπους που συναντά κανείς στην καθημερινότητά του, όπως κτίρια, πλατείες, ονόματα δρόμων και γωνιές της πόλης. Για το συγκεκριμένο εγχείρημα το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης Δήμου Βόλου υπήρξε ιδανικό μιας και η ιστορία της Εθνικής Αντίστασης στο Βόλο έχει αφήσει πολλά χνάρια στην πόλη τα οποία είναι ακόμη νωπά.

Ο κ. Γιάννης Κουτής, στέλεχος του Δημοτικού Κέντρου Ιστορίας και υπεύθυνος του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης του Δήμου Βόλου, δέχτηκε την πρότασή μου για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού για το Μουσείο στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας «Αναζήτηση της μνήμης του παρελθόντος στην πόλη: Εκπαιδευτικό παιχνίδι δραστηριοτήτων για το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης του Δήμου Βόλου» στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Επιστήμες της Αγωγής: Παιδαγωγικό Παιχνίδι και Παιδαγωγικό Υλικό στην Πρώτη Παιδική Ηλικία» του Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας με επιβλέπουσες την καθηγήτρια κ. Νάκου Ειρήνη και την επίκουρη καθηγήτρια κ. Νικονάνου Νίκη. Ως αποτέλεσμα το ακαδημαϊκό έτος 2012-13 σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι δραστηριοτήτων με τον τίτλο «Στους δρόμους της Αντίστασης» και την επόμενη σχολική χρονιά το παιχνίδι αυτό τοποθετήθηκε στο Μουσείο για να ενταχθεί στο ανανεωμένο εκπαιδευτικό του πρόγραμμα.²

Σύμφωνα με την Νικονάνου (2009), ένας από τους κεντρικούς στόχους κατά το σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού προγράμματος είναι να εμπλακούν ουσιαστικά σε αυτό τα εκθέματα και οι χώροι του μουσείου, για την απόκτηση νέων εμπειριών. Ακόμη, δεν θα πρέπει να μένει εκτός συζήτησης το περιεχόμενο του μουσειακού εκπαιδευτικού προγράμματος (Γκότσης, 2010), δηλαδή η προσέγγιση των θεμάτων που συνδέονται με τα εκθέματα ως μαρτυρίες του παρελθόντος. Για αυτό τον λόγο, μελετήσαμε το ίδιο το Μουσείο ως πολιτιστικό και εκπαιδευτικό χώρο, με τις δυνατότητες που ανοίγει και με

τους περιορισμούς που θέτει, καθώς και το ιστορικό πλαίσιο της Εθνικής Αντίστασης στον Βόλο, όπως αναδεικνύεται μέσα από τις συλλογές του Μουσείου.

Επίσης ερευνήσαμε την τοπική ιστορία της πόλης του Βόλου τα χρόνια της Κατοχής και της Αντίστασης, χωρίς να κλεινόμαστε στους τοίχους του Μουσείου, αλλά αναζητώντας ίχνη των γεγονότων που αναδεικνύει το Μουσείο στα κτίρια, τους δρόμους και τις γωνιές της πόλης. Επιλέξαμε να συνδέσουμε το Μουσείο με τους ιστορικούς τόπους της πόλης, θέλοντας να ενσωματώσουμε στο εκπαιδευτικό παιχνίδι του τοπικού Μουσείου, αρχές της Τοπικής Ιστορίας και να αξιοποιήσουμε την εγγύτητα στον χώρο καθώς και τη συναισθηματική εγγύτητα για να κινητοποιήσουμε τους επισκέπτες. Σκεφτήκαμε ότι οι προϋπάρχουσες οικείες εμπειρίες των επισκεπτών από τις διάφορες γωνιές της πόλης θα μπορούσαν να λειτουργήσουν ως σημεία που θα διευκόλυναν την επαφή με το παρελθόν και το Μουσείο. Αλλά και αντίστροφα, μετά από την επίσκεψη, ένας ιστορικός τόπος της πόλης θα μπορούσε να θυμίζει στους επισκέπτες του Μουσείου μνήμες από το Μουσείο και όσα έμαθε σε αυτό.

Στόχοι

Οι στόχοι του ανανεωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης Βόλου έχουν κατηγοριοποιηθεί με βάση τα πέντε *Γενικά Μαθησιακά Αποτελέσματα / Generic Learning Outcomes* που προτείνει η Hooper-Greenhill (2007) και συμβαδίζουν με τους σκοπούς και τους στόχους του ΔΕΠΠΣ και των ΑΠΣ για την Ιστορία της Ε΄, της ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού αλλά και του Γυμνασίου (ΥΠΕΠΘ - ΠΙ, 2001).

Όσον αφορά τη γνώση και κατανόηση ως τομέα των *Γενικών Μαθησιακών Αποτελεσμάτων* της Hooper-Greenhill (2007), είχαν εξ αρχής τεθεί στόχοι για τη γνωριμία των παιδιών με τις έννοιες Κατοχή, Εθνική Αντίσταση, Απελευθέρωση, για τη σύνδεση ορισμένων γεγονότων της ιστορίας του Βόλου με γεγονότα που συνέβησαν στην υπόλοιπη Ελλάδα και στον κόσμο, για την κατάκτηση της έννοιας του ιστορικού τόπου ως ιστορικής πηγής κ.ά.. Μέσα από τη συμμετοχή των παιδιών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα επιδιώχθηκε επίσης η ανάπτυξη και ορισμένων ειδικών δεξιοτήτων όπως η ιστορική ενσυναίσθηση και η κριτική επεξεργασία ιστορικών πηγών διαφορετικού είδους.

Σχετικά με την *καλλιέργεια συγκεκριμένων στάσεων και αξιών* το πρόγραμμα του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης Βόλου έθεσε στόχους όπως τη διαμόρφωση κριτικής στάσης απέναντι στην αγριότητα, στον φασισμό και τον ρατσισμό, καθώς και την αντίληψη του Μουσείου ως οικείου και φιλικού χώρου μάθησης και έκφρασης.

Η εμπλοκή των παιδιών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στόχευε να αποτελέσει, επίσης, ευκαιρία για *ψυχαγωγία, δημιουργία και έμπνευση* και πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά να

εκφραστούν μέσα από τις δραστηριότητες, να ψυχαγωγηθούν και να συνδέσουν την επίσκεψη στο Μουσείο με ευχάριστα συναισθήματα κ.ά.

Οι στόχοι του προγράμματος δεν περιορίστηκαν στον χρόνο της επίσκεψης, αλλά συνδέθηκαν με την *εξέλιξη της προσωπικότητας* των παιδιών ως προς ορισμένες δραστηριότητες και συμπεριφορές τους. Να εθιστούν, δηλαδή, τα παιδιά στην παρατήρηση, στην έρευνα και την ερμηνεία ιστορικών τόπων του περιβάλλοντος χώρου τους και να διαμορφώσουν κριτική στάση απέναντι στις γραπτές, προφορικές, οπτικές πληροφορίες με τις οποίες έρχονται σε επαφή, ειδικότερα στους δημόσιους και στους διαδικτυακούς χώρους.

Το εκπαιδευτικό υλικό

Το πρόγραμμα του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης Βόλου αξιοποιεί ποικιλόμορφο εκπαιδευτικό υλικό, αυθεντικά αντικείμενα του μουσείου και άλλα αντικείμενα τα οποία υπηρετούν εκπαιδευτικούς σκοπούς, ειδικά σχεδιασμένο έντυπο και ψηφιακό υλικό. Για τις ανάγκες του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκαν κάποια αυθεντικά αντικείμενα από τα εκθέματα του Μουσείου (κιβώτιο πυρομαχικών, βιβλίο, βλήμα, κράνος, κουβέρτα) τα οποία έχουν έντονα πάνω τους τα σημάδια του χρόνου, είναι αντιπροσωπευτικά για την ιστορική περίοδο από την οποία προέρχονται και πληρούν τα κριτήρια της ανθεκτικότητας και της ασφάλειας ώστε να προσφέρονται για ψηλάφηση από τα παιδιά. Τα αντικείμενα αυτά δεν έφεραν ετικέτες ώστε να δίνεται βάρος στην παρατήρηση των χαρακτηριστικών τους και στην ερμηνεία τους (Hooper-Greenhil 1994, Νάκου 2001, Schuh 1999). Βοηθητικά αντικείμενα τα οποία επιστρατεύτηκαν για την επιτυχία του εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Στους δρόμους της Αντίστασης», ήταν διακριτικές χρωματιστές κορδέλες και ένα κλειδί για κάθε ομάδα μαθητών.

Η τυπογραφική σχεδίαση του έντυπου εκπαιδευτικού υλικού υπήρξε σύμφωνη με τις αρχές της ευαναγνωσιμότητας (Bringhurst 2010, Reynolds, Walker & Duncan 2006, Yule 1988). Το έντυπο εκπαιδευτικό υλικό του προγράμματος περιελάμβανε το επιτραπέζιο παιχνίδι «Στους δρόμους της Αντίστασης». Το ταμπλό του παιχνιδιού έδειχνε μία σύγχρονη αεροφωτογραφία του κέντρου της πόλης του Βόλου και πάνω σε αυτό διακρίνονταν οι κλειδαρότρυπες που με τη βοήθεια του κλειδιού κάθε ομάδας άνοιγαν έξι κρύπτες κάτω από έξι ιστορικούς τόπους, σημαντικούς για την περίοδο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου:

1. την εκκλησία του Αγίου Νικολάου, το υπόγειο της οποίας αξιοποιήθηκε ως αντιαεροπορικό καταφύγιο,
2. την πλατεία Ελευθερίας στην οποία πραγματοποιήθηκαν οι πρώτοι πανηγυρισμοί της Απελευθέρωσης,
3. την Κίτρινη Αποθήκη, κτίριο της Αμερικάνικης Εταιρίας Καπνού γνωστό ως κρατητήριο και τόπος βασανιστηρίων,

4. τη διασταύρωση των οδών Βενιζέλου (γνωστή και ως Ιωλκού) και Δημητριάδος, στην οποία πραγματοποιήθηκε τον Απρίλη του 1944 μια τριπλή δολοφονία,
5. το κτίριο στη διασταύρωση Γ. Καρτάλη με Μεταμορφώσεως, στο οποίο στεγάστηκε το Παράνομο Τυπογραφείο του Εθνικού Απελευθερωτικού Μετώπου (ΕΑΜ),
6. την αρχή της οδού 54^{ου} Συντάγματος του ΕΛΑΣ, η ονομασία της οποίας αναφέρεται στο Σύνταγμα του Ελληνικού Λαϊκού Απελευθερωτικού Στρατού (ΕΛΑΣ) που απελευθέρωσε τον Βόλο.



Εικόνα 1. Το επιτραπέζιο παιχνίδι, *Στους δρόμους της Αντίστασης*.

Στην εσοχή κάθε κρύπτης του ταμπλό ήταν τοποθετημένες δύο κάρτες με σύγχρονες και με παλιές φωτογραφίες, πληροφορίες και οδηγίες για δύο αποστολές σε σχέση με τον ιστορικό τόπο.



Εικόνα 2. Κρύπτη με φωτογραφίες, πληροφορίες και οδηγίες.

Η πρώτη αποστολή για κάθε ιστορικό τόπο πρότεινε μία δραστηριότητα που παρέπεμπε σε αναζήτηση μέσα στο Μουσείο και η δεύτερη αποστολή μια δραστηριότητα που απαιτούσε επεξεργασία των δεδομένων τα οποία συνέλεξαν οι ομάδες.

Το ταμπλό του παιχνιδιού συνόδευαν καρτέλες που βοηθούσαν τα παιδιά να προσανατολιστούν στον χώρο και στον χρόνο και περιελάμβαναν τις οδηγίες του παιχνιδιού. Επιπλέον, πάνω στο ταμπλό του παιχνιδιού ήταν στερεωμένα δύο σημαϊάκια που αφηγούνταν γεγονότα σχετικά με την Κατοχή και την Αντίσταση που πραγματοποιήθηκαν σε συγκεκριμένους τόπους. Για την κατασκευή τέτοιου είδους χάρτινων σημαίων που αναφέρονταν σε ιστορικούς τόπους από τα ίδια τα παιδιά, το παιχνίδι περιελάμβανε φακέλους με οδηγίες και τα απαραίτητα υλικά.

Για την πραγματοποίηση του παιχνιδιού «Στους δρόμους της Αντίστασης» ήταν απαραίτητο το CD του παιχνιδιού το οποίο εμπεριείχε προφορικές μαρτυρίες για την Αντίσταση στο Βόλο,³ ηχητικό ντοκουμέντο από σειρήνες και βομβαρδισμούς και αντάρτικα τραγούδια από την τοπική χορωδία του 54^{ου} Συντάγματος του ΕΛΑΣ. Το ψηφιακό υλικό του εκπαιδευτικού προγράμματος του Μουσείου περιελάμβανε παρουσίαση για το ιστορικό πλαίσιο της Εθνικής Αντίστασης, σχεδιασμένη από το προσωπικό του Δημοτικού Κέντρου Ιστορίας (ΔΗΚΙ), καθώς και σύντομα αποσπάσματα από ταινίες του Θανάση Βέγγου, «Ψηλά τα χέρια, Χίτλερ!» και «Τι έκανες στον πόλεμο, Θανάση;» οι οποίες εξοικείωναν τους μαθητές με το κλίμα της εποχής.

Πορεία και φάσεις εφαρμογής

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης για μαθητές διαρκούσε δύο ώρες και αποτελούνταν από τρεις φάσεις, όπως προτείνει η Hooper-Greenhill (1991), τη φάση της προετοιμασίας, τη φάση της εξερεύνησης και τη φάση συνέχισης.

Στη φάση της προετοιμασίας, οι μαθητές καλωσορίζονταν στο Μουσείο και τακτοποιούνταν στα καθίσματα του χώρου προβολών όπου τους εξηγούνταν η ροή του εκπαιδευτικού προγράμματος. Ο υπεύθυνος του Μουσείου τους εισήγαγε στα γεγονότα του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου με επίκεντρο την Ελλάδα και τη Μαγνησία, παρεμβάλλοντας οπτικοακουστικό υλικό. Ακολούθως, ξεναγούσε τα παιδιά στο Μουσείο.

Την ολοκλήρωση της ξενάγησης ακολουθούσε η φάση της εξερεύνησης, η οποία διεξαγόταν με τη μορφή παιχνιδιού. Για την έναρξη του παιχνιδιού «Στους δρόμους της Αντίστασης» ζητούνταν από τα παιδιά να χωριστούν σε ομάδες των 5-6 ατόμων και να δέσουν στα χέρια τους το διακριτικό των ομάδων, κορδέλες του ίδιου χρώματος. Έπειτα ζητούνταν από τις ομάδες να συζητήσουν για να κατανεύσουν ευθύνες σε όλα τα μέλη. Χρειάζονταν έναν ανιχνευτή, έναν κλειδοκράτορα, έναν αναγνώστη και παρουσιαστές. Εξηγείτο στα παιδιά ότι στο εξής αποτελούσαν ομάδες ανταρτών και όχι μαθητών, ώστε

μέσα από αυτό τον ρόλο, η εξερεύνησή τους αποκτούσε σκοπό και πραγματοποιούνταν από την οπτική γωνία της Αντίστασης (Hooper-Greenhill, 1991). Έτσι, κάθε ομάδα αναλάμβανε συγκεκριμένες «αποστολές», οι οποίες έδιναν αίσθηση περιπέτειας στις δραστηριότητες.



Εικόνες 3 & 4. Αρχικές προφορικές οδηγίες για το παιχνίδι σε διαφορετικές ομάδες επισκεπτών.

Οι ανιχνευτές των ομάδων πλησίαζαν το κιβώτιο πυρομαχικών του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ανάμεσα στα αυθεντικά αντικείμενα αναζητούσαν τα κλειδιά. Όσο διαρκούσε η αναζήτηση, τα παιδιά περιεργάζονταν τα αντικείμενα και συζητούσαν με τον εμπυκωτή την προέλευσή τους, τη λειτουργία τους κ.ά. Όταν οι ανιχνευτές όλων των ομάδων έβρισκαν από ένα κλειδί, τότε κάθε ομάδα πλησίαζε το ταμπλό του παιχνιδιού και με τη βοήθεια του εμπυκωτή επιχειρούσε να προσανατολιστεί στους δρόμους του Βόλου. Ακολουθώντας τις οδηγίες του εμπυκωτή, ο κλειδοκράτορας επέλεγε μία κρύπτη στο ταμπλό, την ξεκλείδωνε και έβγαζε από αυτήν τις κάρτες, ώστε η ομάδα του, αυτόνομα πια, μπορούσε να πραγματοποιήσει τις αποστολές της.

Για την εκπλήρωση των αποστολών τους, όλες οι ομάδες ταυτόχρονα αναζητούσαν στοιχεία σε διαφορετικών ειδών ιστορικές πηγές: έντυπα εκθέματα, αυθεντικές στολές και εξαρτήσεις, φωτογραφίες, ηχογραφημένες μαρτυρίες, αντάρτικα τραγούδια, ιστορικά βιβλία από το αρχείο του Μουσείου και το διαδίκτυο. Με τον αναγνώστη να διαβάζει μεγαλόφωνα καθετί γραπτό, επεξεργάζονταν αυτά τα στοιχεία και οδηγούνταν σε πορίσματα με τη βοήθεια διαφορετικών ειδών δραστηριοτήτων: συζήτηση με βάση τις πηγές, συσχέτιση με γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου σε άλλες χώρες, δραματοποίηση αντιδράσεων, δραματοποίηση ήχων, ένδυση με αυθεντικές στολές, σχεδιασμό προκήρυξης του ΕΑΜ.

Για παράδειγμα, ομάδα η οποία επέλεγε την κρύπτη με τον ιστορικό τόπο του Αγίου Νικολάου, πληροφορούσαν ότι το υπόγειο του εν λόγω ναού αποτέλεσε αντιαεροπορικό καταφύγιο και αφού συζητούσε γιατί αυτά τα καταφύγια ήταν υπόγεια, καλούνταν να αναζητήσει μέσα στο Μουσείο τις επιπτώσεις των βομβαρδισμών. Με την επόμενη αποστολή, η ομάδα αναζητούσε στο διαδίκτυο στοιχεία για την Γκερνίκα του

Πικάσο, η οποία εικονιζόταν σε κάρτα, και εντόπιζε τη σχέση του πίνακα με το αντιαεροπορικό καταφύγιο. Έπειτα έρχονταν, σε επαφή με τον υπεύθυνο του Μουσείου για να ακούσει ήχους σειρήνας και βομβαρδισμών και να αναπαραστήσει, εν τέλει, τις αντιδράσεις του λαού τις στιγμές των βομβαρδισμών.



Εικόνα 5. Δραματοποίηση «Στο αντιαεροπορικό καταφύγιο».

Όλες οι ομάδες ολοκληρώνοντας και τις δύο αποστολές τους, συγκεντρώνονταν στα καθίσματα του Μουσείου και με κύρια ευθύνη των παρουσιαστών, παρουσίαζαν στις υπόλοιπες ομάδες τα ευρήματά τους, τα συμπεράσματά τους, την προκήρυξη που δημιούργησαν, την αναπαράσταση ή τη δραματοποίηση την οποία ετοίμασαν.



Εικόνα 6. Παρουσίαση των πορισμάτων μίας αποστολής για την Οδό 54ου Συντάγματος του ΕΛΑΣ.

Πριν από την αποχώρηση των μαθητών, για τη φάση συνέχισης του εκπαιδευτικού προγράμματος τους δινόταν ο φάκελος με τα υλικά και τις οδηγίες, για να φτιάξουν και αυτοί ένα δικό τους σημαία με κάποιο ιστορικό τόπο του Βόλου, το οποίο θα τοποθετούνταν στο παιχνίδι. Τους προτεινόταν να επικοινωνήσουν τηλεφωνικά με το Μουσείο ή για να φέρουν οι ίδιοι το σημαία τις ώρες που το Μουσείο ήταν ανοιχτό για το κοινό. Με αυτό τον τρόπο θα επιτυχανόταν η ανατροφοδότηση του Μουσείου, τα παιδιά θα γίνονταν συν-δημιουργοί του εκπαιδευτικού υλικού και θα τους δινόταν μια αφορμή για να επισκεφτούν ξανά το Μουσείο.

Εφαρμογή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Στους δρόμους της Αντίστασης»

Κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2013-14, σε συνεργασία με το ΔΗΚΙ, το παιχνίδι «Στους δρόμους της Αντίστασης» εφαρμόστηκε ως κεντρικός άξονας του εκπαιδευτικού προγράμματος του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης Βόλου και με τη δική μου εθελοντική συμμετοχή. Κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος κράτησα ημερολόγιο παρατηρήσεων και συνέλεξα φωτογραφίες, βίντεο καθώς και τις προκηρύξεις που παρήχθησαν από τις ομάδες που ασχολήθηκαν με τον ιστορικό τόπο του Παράνομου Τυπογραφείου.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα διεξήχθη για 11 ομάδες μαθητών και 2 ομάδες φοιτητών, από τις 19 Οκτωβρίου μέχρι και τις 22 Νοεμβρίου και επαναλήφθηκε για μία ομάδα στις 8 Απριλίου. Συνολικά στο πρόγραμμα συμμετείχαν 341 άτομα. Όλες οι ομάδες μαθητών προέρχονταν από δημοτικά σχολεία της πόλης του Βόλου, ενώ οι δύο ομάδες φοιτητών αποτελούνταν από προπτυχιακούς φοιτητές του Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης (ΠΤΠΕ) του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.

Παρόλο που αρχικά το εκπαιδευτικό πρόγραμμα σχεδιάστηκε για ομάδες έως 20 ατόμων από Ε' Δημοτικού μέχρι Γ' Γυμνασίου, εν τέλει, συμμετείχαν στο πρόγραμμα ομάδες μαθητών της Δ', της Ε' και της ΣΤ' Δημοτικού, ορισμένες πολυπληθείς, έως και 44 ατόμων, χωρίς να παρουσιαστούν ιδιαίτερες δυσκολίες. Οι μαθητές της Δ' τάξης, παρά τις επιφυλάξεις μας, δεν αντιμετώπισαν δυσκολίες για να πραγματοποιήσουν όλες τις δραστηριότητες στο Μουσείο και μάλιστα εξέφρασαν το μεγαλύτερο ενθουσιασμό και ενδιαφέρον για το παιχνίδι. Οι φοιτητές του ΠΤΠΕ παρακολούθησαν το πρόγραμμα και συμμετείχαν στο παιχνίδι από την σκοπιά του εκπαιδευτικού, καθώς ο σχεδιασμός και η εκπαιδευτική αξιοποίηση ενός μουσειακού προγράμματος άπτεται του μελλοντικού τους επαγγέλματος.

Όπως μας πληροφόρησαν οι συνοδοί εκπαιδευτικοί, ανάμεσα στους συμμετέχοντες, υπήρξαν μαθητές από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα και παιδιά με ειδικές ανάγκες. Αν και κατά τη διάρκεια της ξενάγησης ένα κοριτσάκι ήρθε και διαμαρτυρήθηκε ότι αυτή δεν είναι από την Ελλάδα, αλλά από την Αλβανία, όταν της εξήγησα ότι ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος αφορά και την Αλβανία, άρχισε να εξιστορεί τα

γεγονότα που γνώριζε από την πατρίδα της και συμμετείχε ενεργά στο παιχνίδι. Σε μία άλλη ομάδα επισκεπτών συμμετείχε ένα αγόρι στο φάσμα του αυτισμού. Αν και εντάχθηκε σε ομάδα, πλησίαζε όλες τις ομάδες εκφράζοντας περιέργεια. Εν τέλει, συνεισέφερε στην πραγματοποίηση της αποστολής της ομάδας του, δραματοποιώντας ιδιαίτερα πειστικά τη σειρά από τους ήχους της απελευθέρωσης. Παρομοίως, ένα αγοράκι με διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) δεν αφοσιωνόταν στις αποστολές της ομάδας του, αλλά ήθελε να παρακολουθεί ταυτόχρονα τι συμβαίνει σε κάθε ομάδα. Επέστρεφε, όμως, πάντοτε στη δουλειά της ομάδας του δείχνοντας ότι θέλει να έχει πρωταγωνιστικό ρόλο.

Συνολικά, μόνο δύο παιδιά αρνήθηκαν να ενταχθούν σε κάποια ομάδα και να πάρουν μέρος στο παιχνίδι. Και στις δύο περιπτώσεις, τους πρότεινα να συμμετέχουν στο παιχνίδι ως Βοηθοί μου. Το ένα παιδί με ακολούθησε κατά την εμπύκωση των ομάδων, έδειξε προθυμία και ενδιαφέρον και ενσωματώθηκε τελικά σε μια ομάδα, το άλλο παιδί, όμως, ένα κοριτσάκι Ρομ εμφανώς μεγαλύτερο από τους συμμαθητές του και αποκομμένο από αυτούς, τα παράτησε σύντομα.

Παρατηρήσεις

Μπορούμε να εξάγουμε θετικά συμπεράσματα για τα μαθησιακά αποτελέσματα που εμπίπτουν στον τομέα «γνώση και κατανόηση» από το γεγονός ότι κατά τη διεξαγωγή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού όλες οι ομάδες έφεραν σε πέρας το γνωστικό κομμάτι των αποστολών τους συγκεντρώνοντας πληροφορίες για την καθημερινή ζωή και τα σημαντικότερα γεγονότα κατά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο στην Ελλάδα και στον Βόλο, κατανοώντας και χρησιμοποιώντας τις έννοιες Κατοχή, Εθνική Αντίσταση και Απελευθέρωση, εντοπίζοντας ιστορικούς τόπους του Βόλου και αξιοποιώντας τους ως ιστορική πηγή, ανιχνεύοντας αιτίες και συνέπειες ιστορικών γεγονότων.

Σχετικά με τη σύνδεση της ιστορίας του Βόλου με την ιστορία της Ελλάδας και την παγκόσμια ιστορία αξίζει να παραθέσουμε το εξής περιστατικό. Καθώς μια ομάδα παρουσίαζε την αποστολή «Αντιαεροπορικό καταφύγιο» με δραματοποίηση των αντιδράσεων των κατοίκων του Βόλου την ώρα βομβαρδισμών, ένας μαθητής που ανήκε σε άλλη ομάδα φώναξε: «Καλά, πώς κάνετε έτσι; Β' Παγκόσμιο πόλεμο έχουμε;». Θα μπορούσαμε να παρατηρήσουμε ότι αυτός ο μαθητής ο οποίος δεν είχε αντιληφθεί το πλαίσιο της Εθνικής Αντίστασης ούτε κατά την προβολή του οπτικοακουστικού υλικού ούτε κατά την ξενάγηση, το συνειδητοποίησε μέσα από την παρακολούθηση της δραματοποίησης των συμμαθητών του. Επίσης, μπορούμε να σχολιάσουμε ότι η ποικιλία και εναλλαγή των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού παιχνιδιού, απευθυνόμενη σε διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης, έδινε την ευκαιρία σε όσο το δυνατόν περισσότερα παιδιά να αποκτήσουν γνώσεις για το πλαίσιο της Εθνικής Αντίστασης.

Κατά την προβολή, την ξενάγηση και το παιχνίδι οι ομάδες προέβησαν στην επεξεργασία διαφόρων ιστορικών πηγών όπως προφορική μαρτυρία, αντικείμενο, άρθρο εφημερίδας, φωτογραφία, ιστορικό βιβλίο, προκήρυξη, κτίριο, τραγούδι, πίνακας ζωγραφικής, ταινία, και από τη διεκπεραίωση των αποστολών φαίνεται ότι ανταπεξήλθαν ικανοποιητικά, ακόμη κι αν χρειάστηκαν κάποια βοήθεια από το προσωπικό του Μουσείου. Το είδος της ιστορικής πηγής που τους δυσκόλεψε περισσότερο ήταν η ταινία, καθώς ελάχιστοι κατάφεραν να ερμηνεύσουν στο στιγμιότυπο της ταινίας για την Κατοχή, «Ψηλά τα χέρια, Χίτλερ!» το γιατί οι πρωταγωνιστές στένευαν τις ζώνες τους.

Η υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος μας προσέφερε ορισμένα στοιχεία για την καλλιέργεια της ιστορικής ενσυναίσθησης των επισκεπτών του Μουσείου. Ιδιαίτερα κατά τη διεξαγωγή των αποστολών που περιελάμβαναν δραματοποίηση, οι ομάδες έδειξαν ζήλο π.χ. στην αποτύπωση της χαράς και της ανακούφισης κατά τους πανηγυρισμούς της Απελευθέρωσης, στην αποφασιστικότητα κατά την εκφώνηση συνθημάτων του ΕΑΜ, στη μίμηση του ύφους ομιλητή για την ελπιδοφόρα ομιλία του καπετάνιου του 54ου Συντάγματος του ΕΛΑΣ στην πλατεία Ελευθερίας, στην απόδοση της απόγνωσης κατά τους βομβαρδισμούς με το πρόσωπο και με το σώμα. Μάλιστα, μία ομάδα πέρα από όσα προτεινόταν στις κάρτες του παιχνιδιού, αυτόβουλα οργάνωσε και παρουσίασε μία δική της αναπαράσταση της ζωής του 54ου Συντάγματος κρατώντας τα ανάλογα αντικείμενα και φορώντας τις στολές. Επιπλέον αρκετοί μαθητές έδειξαν να συγκινούνται και να σοκάρονται από την αγριότητα της εικόνας της ομαδικής εκτέλεσης των γυναικών της οικογένειας Τοπάλη. Μάλιστα, δύο ομάδες που ασχολήθηκαν με το Παράνομο Τυπογραφείο επέλεξαν να την αποτυπώσουν στις προκηρύξεις που σχεδίασαν.



Εικόνα 7. Προκήρυξη σχεδιασμένη από ομάδα που ασχολήθηκε με το Παράνομο Τυπογραφείο.

Η συμπεριφορά των παιδιών μέσα στο Μουσείο κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού προοδευτικά εξέφραζε οικειότητα και άνεση αποδεικνύοντας την καλλιέργεια της αντίληψης του Μουσείου ως χώρου οικείου και φιλικού. Για παράδειγμα, μπαίνοντας στο Μουσείο και στην αρχή της ξενάγησης τα παιδιά ήταν ακόμα διστακτικά στις κινήσεις τους, ενώ προς το τέλος του παιχνιδιού κινούνταν αυτόνομα μέσα στο χώρο πλησιάζοντας ό,τι τους τραβούσε την προσοχή.

Από τις δραματοποιήσεις στις οποίες συμμετείχαν τα παιδιά μπορούμε να βγάλουμε συμπεράσματα για την έκφρασή τους μέσα από τις δραστηριότητες. Οι διαφορετικές προσεγγίσεις των δραματοποιήσεων παρόλο που βασίζονταν στις ίδιες αποστολές και στις ίδιες ιστορικές πηγές, ήταν τόσες όσες και οι ομάδες που τις πραγματοποίησαν. Η εμπειρία των παιδιών από το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης Βόλου ήταν κατά γενική ομολογία ευχάριστη και διασκεδαστική. Αυτό ήταν εμφανές στα χαμόγελα και στα γέλια των παιδιών που κατέκλυσαν το Μουσείο, στα ενθουσιώδη τρεχαλητά, στα θετικά προφορικά σχόλια παιδιών και εκπαιδευτικών.

Τέλος, αξίζει να σημειώσουμε το στοιχείο ότι σε όλες τις ομάδες που συμμετείχαν στο πρόγραμμα δόθηκε ο φάκελος για να φτιάξουν το δικό τους σημαϊάκι για κάποιο ιστορικό τόπο που σχετίζεται με την Εθνική Αντίσταση και αρκετοί μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον, αναφέροντας τέτοιους τόπους, ρωτώντας πότε μπορούν να φέρουν το σημαϊάκι και ζητώντας και ατομικό φάκελο. Δυστυχώς εκείνη την περίοδο το Μουσείο δεν ήταν ανοικτό σταθερές ώρες για το κοινό, ώστε να διευκολυνθεί αυτή η δουλειά και τους ζητούσα να επικοινωνήσουν πρώτα τηλεφωνικά. Μέχρι και σήμερα, κανένα σημαϊάκι δεν επιστράφηκε από κάποιο παιδί ή εκπαιδευτικό στο Μουσείο Εθνικής Αντίστασης για να τοποθετηθεί στο παιχνίδι.

Συμπεράσματα

Συνολικά, από τα δεδομένα που προέκυψαν από την υλοποίηση του παιχνιδιού και αναλύθηκαν στο πλαίσιο της διπλωματικής εργασίας «Αναζήτηση της μνήμης του παρελθόντος στην πόλη: Εκπαιδευτικό παιχνίδι δραστηριοτήτων για το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης του Δήμου Βόλου», μπορούμε να κρίνουμε επιτυχημένη την προσθήκη του εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Στους δρόμους της Αντίστασης» στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης Βόλου.

Από το ημερολόγιο παρατήρησης, τις φωτογραφίες, τα βίντεο και τις δημιουργίες των παιδιών, φάνηκε ότι το παιχνίδι συνεισέφερε σημαντικά, ώστε οι περισσότεροι στόχοι που τέθηκαν να απασχολήσουν σε ικανοποιητικό βαθμό τους συμμετέχοντες. Κρίνοντας και από την ανταπόκριση των μικρότερων σε ηλικία συμμετεχόντων θεωρούμε ότι το παιχνίδι αποτέλεσε μια γέφυρα, ιδίως για τα μικρότερα παιδιά για να προσεγγίσουν το Μουσείο, την Εθνική Αντίσταση και τους ιστορικούς τόπους του Βόλου, παρά την ένδεια σχετικών προηγούμενων γνώσεων και τη δυσκολία των εννοιών που πραγματεύεται το

Μουσείο. Ομοίως, κατάφερε να εμπλέξει ενεργά στην επεξεργασία των ιστορικών πηγών και στη συνεργασία μεταξύ των ομάδων την πλειοψηφία των μαθητών με ειδικές ανάγκες και των μαθητών από διαφορετικά πολιτιστικά περιβάλλοντα.

Το εγχείρημα της εισαγωγής ενός παιχνιδιού στο Μουσείο Εθνικής Αντίστασης Βόλου απέδειξε ότι χάρη στην αξιοποίηση των σύγχρονων πορισμάτων της ιστορικής εκπαίδευσης και της μουσειακής εκπαίδευσης ακόμα και οι πιο σοβαρές πτυχές της ιστορίας μπορούν να προσεγγιστούν με παιγνιώδη τρόπο αρκεί να τηρείται ο σεβασμός στα ιδανικά της ιστορικής περιόδου, ο σεβασμός στα αντικείμενα, στους ανθρώπους και στους τόπους που φέρουν τα ίχνη αυτής της ιστορίας καθώς και ο σεβασμός στις ηλικιακές ανάγκες των συμμετεχόντων.

Αν και το ασταθές ωράριο του Μουσείου, το οποίο προέκυψε από τις ελλείψεις του ΔΗΚΙ σε προσωπικό, αποτέλεσε εμπόδιο στην ανατροφοδότηση του παιχνιδιού από τις μαθητικές ομάδες μετά την επίσκεψη, βρίσκουμε τη συνεργασία μας με το ΔΗΚΙ και κατ' επέκταση με τις σχολικές μονάδες ένα πολύ πρόσφορο έδαφος για την ανάπτυξη παρόμοιων δράσεων.

Προτάσεις

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι «Στους δρόμους της Αντίστασης» σχεδιάστηκε αποκλειστικά για το ομώνυμο εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης Βόλου. Το σκεπτικό, όμως, του συγκεκριμένου παιχνιδιού θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε άλλο μουσείο, αλλά και εκτός Μουσείου, ως μουσειοσκευή με δραστηριότητες που αξιοποιούν το διαδίκτυο ως ιστορική πηγή, ως επιτραπέζιο παιχνίδι που παραπέμπει σε αναζήτηση μέσα στην ίδια την πόλη, ενώ θα μπορούσε αντί για έντυπο επιτραπέζιο παιχνίδι να σχεδιαστεί και ως ψηφιακή πλατφόρμα. Αντίστοιχα, μία προσαρμογή του ίδιου παιχνιδιού θα μπορούσε να αξιοποιηθεί για διαφορετικές ομάδες κοινού, όπως οικογένειες ή να επικεντρωθεί και να δοκιμαστεί στους μαθητές της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.

Τέλος, πολύ σημαντική κρίνουμε την ανάπτυξη δεσμών με τους εκπαιδευτικούς των σχολείων, την καλύτερη επαφή μαζί τους κατά τον προγραμματισμό της επίσκεψης με στόχο τον εθισμό και των ίδιων στην αναζήτηση ιστορικών τόπων στην πόλη, τη στήριξή τους σε τέτοιες προσπάθειες με την επίδειξη ιστορικών τόπων στην περιοχή κάθε σχολείου και τη συνδιοργάνωση σχετικών δράσεων και εκτός Μουσείου.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ashby, R., Dickinson, A., & Lee, P. (1997) “‘Just another emperor’: Understanding action in the past”, *International Journal of Educational Research*, 27.233-244.
- Ashby, R., & Lee, P. (2001) Empathy, perspective taking and rational understanding. Στο O.L. Davis, A.E. Yeager & S.J. Foster, (Eds.), *Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies* (σ. 21-50). Boston: Rowman & Littlefield Publishers.
- Atencio, D.J., & Henderson, T.Z. (2007). “Integration of play, learning, and experience: What museums afford young visitors”, *Early Childhood Education*, 35, 245-251.
- Bellamy, B. (2000). “The web, hypertext and history: A critical introduction”, *The Electronic Journal of Australian and New Zealand History*. Ανακτήθηκε 5 Μαΐου, 2014, από:
<http://www.jcu.edu.au/aff/history/conferences/virtual/bellamy.htm>
- Βλαχού, Μ. (2004). Η αξιοποίηση του τοπικού περιβάλλοντος και η οργανική ένταξή του στο μάθημα της Ιστορίας. Στο Γ. Κόκκινος & Ει. Νάκου (Επιμ.), *Προσεγγίζοντας την ιστορική εκπαίδευση στις αρχές του 21^{ου} αιώνα* (σ.395-447). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Bringhurst, R. (2010). *Στοιχεία της τυπογραφικής τέχνης*. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Γκότσης, Σ. (2010). Μουσειακές ερμηνευτικές δράσεις: Επιχειρώντας κάποιες οριοθετήσεις. Στο Μπ. Βέμη, & Ει. Νάκου (Επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση* (σ. 139-148). Αθήνα: νήσος.
- Enkenberg, J., & Vartiainen, H. (2013). “Learning from and with museum objects: Design perspectives, environment, and emerging learning systems”, *Education Tech Research*, 61, 841-862.
- Hooper-Greenhill, Ει. (2007). *Museums and Education: Purpose, pedagogy, performance*. London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, Ει. (1994). *Museums and Their Visitors*. London & New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, Ει. (1991). *Museum and Gallery Education*. (3rd ed.). London and Washington: Leicester University Press.
- Ingle, M. (1996). Pupils’ perceptions of museum education sessions. Στο Ει. Hooper-Greenhill (Επιμ.), *The Educational Role of the Museum* (pp. 312-319). London & New York: Routledge.
- Jensen, N. (1996). Children, teenagers and adults in museums: A developmental perspective. Στο Ει. Hooper-Greenhill (Επιμ.), *The Educational Role of the Museum* (σ. 110-117). London & New York: Routledge.
- Koumi, J. (2006). *Designing Video & Multimedia for Open & Flexible Learning*. London: Routledge.

- Κουνέλη, Ε. (2004). *Οι νέες τεχνολογίες στη διδασκαλία της Ιστορίας ή αλλιώς, το ψηφιακό μέλλον της Ιστορίας*. Στο Γ. Κόκκινος & Ει. Νάκου (Επιμ.), *Προσεγγίζοντας την ιστορική εκπαίδευση στις αρχές του 21^{ου} αιώνα* (σ.497-525). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Κουργιαντάκης, Σ.Χ. (2004). Διδακτική της ιστορίας και ιστορική ενσυναίσθηση - λογική κατανόηση. Στο Γ. Κόκκινος, & Ει. Νάκου (Επιμ.), *Προσεγγίζοντας την ιστορική εκπαίδευση στις αρχές του 21^{ου} αιώνα* (σ.449-469). 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. 66-950). Αθήνα: Πατάκης.
- Mustonen, T., Rynders J.E., & Schleien, S.J. (1995). "Participation of children with autism and nondisabled peers in a cooperatively structured community art program", *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 25(4), 397-413.
- Νάκου, Ει. (2001). *Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Νήσος.
- Νικονάνου, Ν. (2009). *Μουσειοπαιδαγωγική. Από τη θεωρία στην πράξη*. Αθήνα: Πατάκης.
- Rapp, W.H. (2005). "Inquiry-based environment for the inclusion of students with exceptional learning needs", *Remedial and Special Education*, 26, 297-310.
- Reynolds. L., Walker, S., & Duncan, A. (2006). "Children's responses to line spacing in early reading books or 'Holes to tell which line you're on'", *Visible Language*, 40 (3), 246-265.
- Schuh, J.H. (1999). *Teaching yourself to teach with objects*. Στο Ει. Hooper-Greenhill (Επιμ.). *The Educational Role of the Museum* (pp. 80-91). London & New York: Routledge.
- Shepherd, H. (2009). "Inclusion and museums: Developing inclusive practice", *British Journal of Special Education*, 36(3), 140-145.
- Σμυρνάιος, Λ.Α. (2008). *Η διδακτική της ιστορίας, Συνταγογραφίες διδακτισμού ή στοχασμοί πάνω στην ιστορική επίγνωση*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- 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.
- Χαρίτος, Χ.Γ. (2009). *Όψεις Τοπικής Ιστορίας*. Βόλος: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας.
- Υπουργείο Παιδείας (ΥΠΕΠΘ) - Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (ΠΙ) (2001). *Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγραμμάτων σπουδών και αναλυτικά προγράμματα σπουδών υποχρεωτικής εκπαίδευσης*. Ανακτήθηκε 19 Απριλίου 2014, από: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>
- Yule, V. (1988). "The design of print for children: Sales-appeal and user-appeal", *Reading*, 22(2), 96-105.

Σημειώσεις

¹ Βάσει έρευνας στο διαδίκτυο σχετικά με τα μουσεία τα οποία αφορούν την Εθνική Αντίσταση στην Ελλάδα, το ακαδημαϊκό έτος 2013-14 λειτουργούσαν 29 μουσεία για την Εθνική Αντίσταση. Ανάμεσα σε αυτά, εντοπίσαμε μόνο 3 μουσεία τα οποία, στα πλαίσια του εκπαιδευτικού τους έργου, διεξήγαγαν εκπαιδευτικά προγράμματα κατά το έτος αυτό: το Δημοτικό Μουσείου Καλαβρυτινού Ολοκαυτώματος, το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης Ηλιούπολης και το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης Δήμου Βόλου.

² Το παιχνίδι «Στους δρόμους της Αντίστασης» σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε στα πλαίσια του μαθήματος «Θεωρίες σχεδιασμού και αξιολόγησης Παιδαγωγικού Υλικού και Παιδαγωγικού Παιχνιδιού» του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Παιδαγωγικό Παιχνίδι και Παιδαγωγικό Υλικό στην Πρώτη Παιδική Ηλικία» του Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Ο σχεδιασμός, η εφαρμογή και η αξιολόγησή του υπήρξαν αντικείμενο της διπλωματικής εργασίας μου η οποία ολοκληρώθηκε το 2015 με επιβλέπουσες καθηγήτριες τις Νάκου Ειρήνη και Νικονάνου Νίκη.

³ Οι προφορικές μαρτυρίες προέκυψαν από συνέντευξη που πήρα το 2013 από τον Βύρωνα Χαρίση, μέλος της ΕΠΟΝ Βόλου την περίοδο της Κατοχής.