



**Τα Πρακτικά του 4ου Συνεδρίου:
«Nέος Παιδαγωγός»
Αθήνα, 1 και 2 Απριλίου 2017
(e-Book/pdf)**

Επιμέλεια τόμου: Φ. Γούσιας

ISBN: 978-618-82301-2-5

ΑΘΗΝΑ 2017

- Σελ. 0868 Η συναισθηματική εμπειρία ως εργαλείο μετασχηματίζουσας μάθησης στην τυπική Εκπαίδευση
- Σελ. 0879 Η συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών. Ερευνητικές διαπιστώσεις
- Σελ. 0889 Η σχέση μεταξύ γνώσης και εργασίας στη μεταβιομηχανική κοινωνία
- Σελ. 0897 Η χρήση της μεθόδου "Εκπαίδευση μέσα από την Τέχνη" για την αλλαγή των παραδοχών των ενηλίκων εκπαιδευομένων στα Σ.Δ.Ε. στα γνωστικά αντικείμενα της Τεχνολογίας και των Τ.Π.Ε.
- Σελ. 0906 Η χρήση των ασκήσεων υπαίθρου στη διδασκαλία του μαθήματος Γεωλογία - Γεωγραφία. Μία έρευνα για την ελληνική πραγματικότητα
- Σελ. 0917 Η ψυχολογία στη δημόσια διοίκηση της Ειδικής Εκπαίδευσης
- Σελ. 0925 Ηχοπαιδαγωγική, ηχοκεντρική εκπαίδευση ή κάπως αλλιώς. Πρακτικές και δυνατότητες της εκπαίδευσης που εστιάζει στον Ήχο
- Σελ. 0937 Θεωρία μάθησης ενηλίκων και μοντέλα επιμόρφωσης και επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών
- Σελ. 0947 Ιστορίες με νόημα Μια πρόταση προγράμματος φιλιαναγνωσίας και δημιουργικής γραφής για μαθητές Γυμνασίου
- Σελ. 0957 Καθολικός σχεδιασμός για τη μάθηση. Αξιοποίηση των αρχών του καθολικού σχεδιασμού για τη μάθηση (Universal Design for Learning) για την ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές με αναπηρίες.
- Σελ. 0964 Κοινωνικές αναπαραστάσεις παιδιών προσχολικής ηλικίας για τη δασκάλα
- Σελ. 0972 Κοινωνικές διαστάσεις της Εκπαίδευσης Ενηλίκων. Τα κίνητρα των εκπαιδευομένων και ο ρόλος του εκπαιδευτή ενηλίκων
- Σελ. 0981 Κοινωνικοσυναισθηματική μάθηση στο νηπιαγωγείο και ρύθμιση δυσάρεστων συναισθημάτων
- Σελ. 0990 Κοινωνιομετρία και κοινωνιομετρικές τεχνικές
- Σελ. 1000 Κουκλοθέατρο στην Ειδική Εκπαίδευση. Ένα καινοτόμο πρόγραμμα
- Σελ. 1007 Κριτήρια επιλογής των σχολικών διευθυντών στις αγγλόφωνες χώρες
- Σελ. 1016 Κυβερνοεκφοβισμός. Η σύγχρονη παθογένεια και ο κρίσιμος ρόλος του σχολείου και των εκπαιδευτικών στην αντιμετώπισή του
- Σελ. 1026 Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακό παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση
- Σελ. 1034 Λογοτεχνία και οι σύγχρονες θεωρίες περί νοημοσύνης
- Σελ. 1042 Μέθοδοι ενίσχυσης της αυτονομίας των φοιτητών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση
- Σελ. 1050 Μία εφαρμογή της δημιουργίας χαρτών (Google Maps) μόνο για κα-θηγητές
- Σελ. 1056 Μη συμβατική μουσική γραφή και ανάγνωση για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. Μια βιβλιογραφική προσέγγιση
- Σελ. 1066 Μια διαθεματική προσέγγιση μαθηματικών και λογοτεχνίας: Κ. Π. Καβάφης Μέσ στ' ολικό ποσό δεν άριθμήθηκα...

Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Βαλασιάδης Ευάγγελος Κατσαδόρος Γεώργιος Κακάμπουρα Ρέα Φωκίδης Εμμανουήλ
Υποψ. Διδάκτορας Επίκ. Καθηγητής Επίκ. Καθηγήτρια Λέκτορας
ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ ΠΤΔΕ Παν.Αιγαίου
air_yag@yahoo.com katsadoros@rhodes.aegean.gr rkakamp@primedu.uoa.gr fokides@aegean.gr

Περίληψη

Λαϊκός πολιτισμός και τεχνολογία, τοπικότητα και παγκοσμιοποίηση, παρότι έννοιες φαινομενικά αντικρουόμενες, συνδιαμορφώνουν εντούτοις την κοινωνική πραγματικότητα αλλά και τα χαρακτηριστικά της νέας γενιάς των μαθητών και ως εκ τούτου πρέπει να λαμβάνονται υπόψη από τη σύγχρονη εκπαίδευση. Η εργασία παρουσιάζει μία πρόταση διερεύνησης του ζητήματος, που στηρίζεται στην κατασκευή ενός ιστότοπου και μιας σειράς ειδικά κατασκευασμένων ψηφιακών παιχνιδιών, που εμπλέκουν ένα τρίτο ζευγάρι φαινομενικά ασύμβατων εννοιών, αυτό της μάθησης και της διασκέδασης. Σκοπός είναι να εξεταστούν οι προϋποθέσεις κάτω από τις οποίες ένα λογισμικό που ενσωματώνει στοιχεία λαϊκού πολιτισμού και παράλληλα αξιοποιεί τον επικοινωνιακό κώδικα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μπορεί να λειτουργήσει ως δοχείο συγκερασμού του πατροπαράδοτου με το σύγχρονο. Ταυτόχρονα επιδιώκεται να διερευνηθεί εάν η αξιοποίηση ψηφιακών μέσων με θέματα εμπνευσμένα από τον υβριδικό πολιτισμό μιας αστικής περιοχής, μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση της τοπικής ταυτότητας των μαθητών. Η έρευνα διεξάγεται σε σχολεία του Δήμου Γαλατσίου.

Λέξεις κλειδιά: λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό παιχνίδι, πρωτοβάθμια εκπαίδευση, τοπική ταυτότητα, παγκοσμιοποίηση.

Λαϊκός Πολιτισμός και Τεχνολογία

Καθώς οι τεχνολογικές εξελίξεις του 19ου αιώνα αποσυνέδεσαν την οικονομία από τη χειρωνακτική εργασία και ανέτρεψαν τις κοινωνικοοικονομικές δομές της αγροτικής κοινωνίας, ο λαϊκός πολιτισμός της υπαίθρου δέχτηκε ισχυρό πλήγμα, αφού οι εσωτερικοί μετανάστες που άφηναν τις πατρογονικές τους εστίες για να εγκατασταθούν στην πόλη, εγκατέλειπαν και πολλές από τις συνήθειες που τους συνέδεαν με αυτές, προσαρμολόμενοι στο νέο περιβάλλον (Λουκάτος, 1992). Σταδιακά, έκανε την εμφάνισή της μια εν πολλοίς αγροτο-αστική κουλτούρα που συνδύαζε πολιτισμικά στοιχεία των τόπων καταγωγής των μεταναστών με αστικά-νεωτερικά, στο πλαίσιο μιας ιδιότυπης νόθας αστικοποίησης (Μερακλής, 1992). Παρακολουθώντας τις εξελίξεις, η επιστήμη της λαογραφίας άρχισε μετά τον Β' παγκόσμιο πόλεμο να διευρύνει το αντικείμενό της και να ασχολείται όλο και πιο έντονα με τις κοινωνικο-πολιτισμικές μεταβολές όχι μόνο του επαρχιακού, αλλά και του αστικού χώρου (Αυδίκος, 1995). Έτσι, ο όρος «λαϊκός πολιτισμός» έφτασε σιγά σιγά να περιλαμβάνει τόσο τον παραδοσιακό (folk culture), όσο και τον σύγχρονο λαϊκό πολιτισμό (popular culture), όπως αυτός διαμορφώνεται στο πλαίσιο των εθνών κρατών υπό την επίδραση της ηγεμονικής δυτικής

κουλτούρας, άλλοτε με όρους συναίνεσης, άλλοτε με όρους αντίστασης στην επιχειρούμενη πολιτισμική ομοιογενοποίηση της παγκοσμιοποίησης (Κακάμπουρα, 2010).

Στα τέλη του 20ού αιώνα, η τεχνολογική πρόοδος ανέτρεψε και πάλι τις προϋπάρχουσες δομές, μεταφέροντας το βάρος της οικονομίας από τη δευτερογενή παραγωγή στη διαχείριση πληροφοριών. Αιχμή του δόρατος της νέας εποχής αποτέλεσαν εφευρέσεις όπως ο προσωπικός υπολογιστής, η κινητή τηλεφωνία και το διαδίκτυο. Όπως προηγουμένως με τον «homo urbanus» (Μερακλής, 1974), έτσι και αυτή τη φορά, έγινε λόγος για την ανάδυση ενός νέου τύπου ανθρώπου, του «homo interneticus» (Μιχαήλ, 2009), που διαθέτει διαφορετικά χαρακτηριστικά, ξεχωριστό πλαίσιο αξιών και διαμορφώνει τον δικό του πολιτισμό. Προσαρμοζόμενο στις εξελίξεις, το αντικείμενο της λαογραφίας εξακολουθεί να διευρύνεται, αναγνωρίζοντας πλέον τη συμβολή του διαδικτύου στη δημιουργία νέων μορφών λαϊκού πολιτισμού, αλλά και την αποτελεσματικότητά του στη διάσωση και διάδοση πολλών από τις παραδοσιακές (Κατσαδώρος, 2011).

Η σχέση τεχνολογίας και λαϊκού πολιτισμού δεν είναι επομένως ανταγωνιστική, αφού η τεχνολογία κάθε εποχής εμπεριέχεται στον λαϊκό της πολιτισμό. Χαρακτηριστικά παραδείγματα άλλων εποχών αποτελούν το άροτρο -ένα επαναστατικό για τα νεολιθικά δεδομένα εργαλείο- που κυριάρχησε επί αιώνες στους αγροτικούς παραδοσιακούς πολιτισμούς, ηλεκτρικά εργαλεία όπως τα φωτοτυπικά μηχανήματα, που βρήκαν μια θέση στη λαϊκή λογοτεχνία (Dundes & Pagter, 1978), αλλά και σύγχρονες ηλεκτρονικές εφαρμογές όπως η Υπηρεσία Σύντομου Μηνύματος (SMS) που ενσωματώθηκαν στον λαϊκό πολιτισμικό ορίζοντα και τον εμπλουτίζουν διαρκώς (Λενακάκης, 2007). Συνεπώς, η τεχνολογική εξέλιξη δεν συνιστά διαχρονικό παράγοντα απομάκρυνσης του ανθρώπου από τις καταβολές του. Αντίθετα, τόσο αυτή όσο και η ζώσα παράδοση, δεν σταματούν να προσαρμόζονται ώστε να καλύπτουν τις ανάγκες των ανθρώπων για έκφραση και επικοινωνία, όπως αυτές διαμορφώνονται στο εκάστοτε ιστορικό πλαίσιο. Μια από τις κύριες επιδιώξεις της παρούσας έρευνας, είναι να αναδείξει τον γόνιμο τρόπο με τον οποίο ο λαϊκός πολιτισμός μπορεί να συνδυαστεί με την ψηφιακή τεχνολογία, νοηματοδοτώντας παιγνιώδεις εφαρμογές της.

Παιχνίδι και Μάθηση στην Ψηφιακή Εποχή

Το παιχνίδι και η μάθηση είναι έννοιες συνδεδεμένες άρρηκτα και με τόσο φυσικό τρόπο, ώστε στο ζωικό βασίλειο μπορεί κανείς να παρατηρήσει τα μικρά θηλαστικά να προετοιμάζονται για την ενήλικη ζωή τους μέσα από το παιχνίδι. Πολλοί συγγραφείς έχουν κατά καιρούς αναφερθεί στη σημασία του παιχνιδιού για την ψυχολογική, κοινωνική και διανοητική ανάπτυξη των παιδιών (Piaget, 1951), αλλά και για τον ίδιο τον πολιτισμό του ανθρώπου (Huizinga, 1989). Όπως φαίνεται, μια σειρά από εγγενή χαρακτηριστικά του καθιστούν το παιχνίδι ένα ιδιαίτερα αγαπητό όσο και αποτελεσματικό μαθησιακό εργαλείο (Zimmerman & Salen, 2003):

α) Απαιτεί αυτενέργεια. Επειδή όλα τα παιχνίδια είναι εμπειρικής φύσης, η μάθηση επιτυγχάνεται μέσω πειραματισμού, δοκιμής και σφάλματος.

β) Προκαλεί και διασκεδάζει. Τα περισσότερα παιχνίδια προσφέρουν από τη φύση τους κίνητρα που τραβούν την προσοχή και μπορούν να επιτύχουν έντονη και παρατεταμένη συμμετοχή του παίκτη.

γ) Είναι εξατομικευμένο και μαθητοκεντρικό. Σε κάθε παιχνίδι, το παιδί επιλέγει τον ρόλο που του ταιριάζει καλύτερα και τον υπηρετεί με τρόπο που να το καλύπτει γνωστικά και συναισθηματικά.

δ) Παρέχει ασφάλεια. Το παιχνίδι, επειδή διαφέρει από την πραγματική ζωή, προστατεύει ως δραστηριότητα το παιδί από τις συνέπειες που οι πράξεις του θα είχαν στον αληθινό κόσμο. Έτσι του επιτρέπει μια διερευνητική και μεταγνωστική προσέγγιση στον χειρισμό των προβλημάτων με τα οποία κάθε φορά καταπιάνεται.

Στη βάση των προτερημάτων αυτών, το παιχνίδι έχει αποτελέσει εργαλείο μάθησης καθ' όλη τη διάρκεια της ανθρώπινης εξέλιξης. Με το πέρασμα στην εποχή της πληροφορίας, οι δυνατότητες που προσφέρονται για μάθηση μέσα από ψυχαγωγικές εφαρμογές, πολλαπλασιάζονται. Τα ψηφιακά παιχνίδια εμπλουτίζουν τη μαθησιακή εμπειρία καθώς διαθέτουν ένα πλαίσιο καθοδήγησης που παραπέμπει όχι σε οδηγία αλλά σε ελεύθερη επιλογή (Becker, 2005), κάτι που δικαιολογεί και το αυξημένο ενδιαφέρον για εισαγωγή ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη. Η αποτελεσματικότητά τους στην διδακτική πράξη δεν έχει ωστόσο διερευνηθεί ακόμη επαρκώς, κάτι στο οποίο η παρούσα έρευνα επιδιώκει να συμβάλει.

Υπολογιστές, Ταυτότητα και Παγκοσμιοποίηση

Όπως αποφαίνεται η τελευταία (ΕΛΣΤΑΤ, 2016) έρευνα χρήσης τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνίας για τη χώρα μας, η ηλικιακή ομάδα μεταξύ 16-24 ετών, συνδέεται καθημερινά στο διαδίκτυο σε ποσοστό 95%. Από τους ανθρώπους άνω των 45 ετών, στο διαδίκτυο συνδέεται καθημερινά ένα ποσοστό της τάξης του 71-74%. Η διαφορά που προβάλλει από τη σύγκριση στους αριθμούς αυτούς, συνηγορεί με την άποψη ότι ανάμεσα στη νέα και τις προηγούμενες γενιές υπάρχει απόσταση σε ό,τι αφορά στην διάρκεια και την ένταση χρήσης υπολογιστών και δικτύων. Επιπλέον, οι νέοι της εποχής μας, μεγαλωμένοι ανάμεσα σε βιντεοπαιχνίδια, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και κινητά τηλέφωνα, μοιάζουν να έχουν πολύ διαφορετικές ανάγκες, οράματα και προσδοκίες από τις προηγούμενες γενιές. Η αφοσίωσή τους προς τις ηλεκτρονικές συσκευές, τις οποίες θεωρούν αναπόσπαστο μέρος της ζωής τους, είναι τέτοια, που φτάνει να χαρακτηρίζεται ως «οιονεί νεύρωση» (Μερακλής, 2010).

Ο Prensky (2009), ασχολούμενος με τη μία όψη του ζητήματος, την ψηφιακή, εκτιμά πως η παραπάνω απόσταση προκύπτει από την έλλειψη εξοικείωσης των μεγαλύτερων με τους υπολογιστές. Χαρακτηρίζει τους τελευταίους ως *ψηφιακούς μετανάστες*, που όσο κι αν προσπαθούν να προσαρμοστούν στα δεδομένα της πληροφορικής άνθησης, πάντα «θα μιλούν» την γλώσσα της τεχνολογίας με μια, ανεπαίσθητη έστω, «προφορά». Αντίστοιχα, αποκαλεί τους νέους της εποχής *ψηφιακούς ιθαγενείς*, εγκωμιάζοντας την, σχεδόν εκ γενετής, επιτηδειότητα που επιδεικνύουν στη χρήση ηλεκτρονικών

μέσων. Από την άλλη ωστόσο όψη του ζητήματος, αυτή που αφορά τον από κόσμο, οι ρόλοι μάλλον αντιστρέφονται: οι παλαιότερες γενιές δικαιωματικά αναδεικνύονται σε *ιθαγενείς*, που με επάρκεια ανταποκρίνονται στα κελεύσματα και τις προκλήσεις του κοινωνικού τους περίγυρου, ενώ οι *ιθαγενείς ψηφιακά* νέοι, υποβαθμίζονται σε *μετανάστες του πραγματικού*, τοπικού τους πολιτισμού. Η άποψη του συγγραφέα ότι οι σύγχρονοι μαθητές υποδέχονται τα μηνύματα του περιβάλλοντός τους με απαξίωση επειδή βρίσκουν βαρετό ή ξεπερασμένο τον τρόπο που τους παρέχονται οι πληροφορίες, δεν μπορεί να εξηγήσει ικανοποιητικά τη γενικότερη στάση τους, η οποία παραπέμπει περισσότερο σε κρίση ταυτότητας.

Η κρίση αυτή, στη δίνη της οποίας οι νέοι αποστασιοποιούνται από το υφιστάμενο πολιτισμικό πλαίσιο, θα ήταν απλοϊκό να θεωρήσουμε ότι οφείλεται στην καλή τους σχέση με τις προηγμένες τεχνολογικά συσκευές. Πρόκειται για φαινόμενο πολυδιάστατο, που επηρεάζεται από παράγοντες όπως η διαπαιδαγώγηση από το σχολείο και την οικογένεια, η επαναστατική διάθεση που συνοδεύει την εφηβική ηλικία, αλλά και από μετανεωτερικά δεδομένα, όπως η αβεβαιότητα που γεννά ο μετασχηματισμός του αστικού κοινωνικοοικονομικού συστήματος. Κυρίως όμως συνδέεται με την δέσμη αξιών που φέρει η κουλτούρα της Παγκοσμιοποίησης, η οποία κυριαρχώντας πάνω στις νέες μορφές επικοινωνίας και ψυχαγωγίας, εκπέμπει προς τους χρήστες μια συγκεκριμένη αισθητική και ένα σύνολο πεποιθήσεων, στο οποίο δεσπόζουσα θέση κατέχουν ο ατομικισμός, η παθητικότητα και η συναισθηματική αδράνεια απέναντι στις εκκλήσεις του συνόλου.

Το επιδιωκόμενο είναι να καταφέρει η εκπαίδευση, μέσα από δρόμους συμβατούς με τον διαφοροποιημένο τρόπο σκέψης, τις ανάγκες και τις επιθυμίες των σύγχρονων μαθητών, να τους εμπνεύσει ώστε να επανεκτιμήσουν και να αγκαλιάσουν την τοπική τους ταυτότητα, αλλά και να τους προμηθεύσει με τα κατάλληλα εφόδια που θα τους επιτρέψουν να απολαμβάνουν τα οφέλη του διαδικτύου χωρίς τον κίνδυνο αλλοτρίωσης.

Έρευνα και εφαρμογή

Στο πλαίσιο της φιλοσοφίας αυτής, σκοπός της υπό εξέλιξη εργασίας, είναι αφενός μεν να διερευνήσει τις σχέσεις ανάμεσα στις έννοιες «λαϊκός πολιτισμός - τεχνολογία», «μάθηση – διασκέδαση» και «τοπικότητα - παγκοσμιοποίηση», αφετέρου δε να αναδείξει την αναγκαιότητα διδασκαλίας ενός νέου αντικειμένου που να καλλιεργεί τη βαθύτερη ή ουσιαστικότερη σχέση για τον τόπο που ζουν οι μαθητές.

Προς την κατεύθυνση αυτή, σχεδιάστηκε έντυπο υλικό έξι θεματικών ενοτήτων με τον τίτλο «Τοπογνωσία: Μαθαίνω για τον τόπο που ζω», που εγκρίθηκε από το Υπουργείο Παιδείας και χρηματοδοτήθηκε εν μέρει από τον δήμο Γαλατσίου, στα δημοτικά σχολεία του οποίου υλοποιείται το υπό εξέλιξη (περίοδος 2016-7) πρόγραμμα. Δεδομένου ότι ο αστικός ιστός της πρωτεύουσας φιλοξενεί κατοίκους που προέρχονται από πολλές διαφορετικές περιοχές, επελέγη να δοθεί βάρος στους κύριους τόπους καταγωγής των πρώτων εποίκων του Γαλατσίου (Χατζούδης, 2016) και να προβληθεί ο παράγοντας

της αλληλεπίδρασης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας ανάμεσά τους, μέσω των οποίων σμιλεύτηκε ο υβριδικός πολιτισμικός χαρακτήρας της περιοχής. Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε ένας πυκνοκατοικημένος, υβριδικός πολιτισμικά δήμος της Αθήνας αντί για κάποια επαρχιακή πόλη με σαφή γεωγραφικά όρια και ομοιογενές πολιτισμικό υπόβαθρο, ήταν για να αναδειχθεί η ενοποιητική δυναμική του λαϊκού πολιτισμού αλλά και να διερευνηθεί η δυνατότητα αστικών κοινοτήτων να διαμορφώνουν ισχυρή τοπική ταυτότητα στους πολίτες τους, μέσω αντίστοιχων πρωτοβουλιών.

Το εν λόγω έντυπο υλικό, πλαισιώνεται από μια ψηφιακή πλατφόρμα που περιλαμβάνει on line μαθήματα ιστορίας (Εικόνα 1), γεωγραφίας και πολιτισμού, αλλά και μια σειρά από ψηφιακά παιχνίδια (Εικόνα 2), που επιδιώκουν να χαράξουν όρια, να σηματοδοτήσουν χώρους μνήμης και να διασυνδέσουν τα σημεία καθημερινής αλληλεπίδρασης των νεαρών Γαλατσιωτών με την ιστορική εξέλιξη της περιοχής.

Για τον λόγο αυτό, τα σενάρια των παιχνιδιών είναι εμπνευσμένα από την τοπική ιστορία (Λεοντσίνας & Ρεπούση, 2001) και τον λαϊκό πολιτισμό, ενώ τα γραφικά τους εμπεριέχουν διαχρονικές αποτυπώσεις τοπίων της περιοχής. Στο παιχνίδι «Λύκοι στα Τουρκοβούνια», για παράδειγμα, η εικόνα της Ομορφοκκλησιάς που χρησιμοποιήθηκε (Ορλάνδος, 1923), είναι πριν την αποκατάσταση της στέγης του ναού το 1956, όταν αυτός διέθετε ακόμα καμπαναριό, ώστε να αποδοθεί με τη μεγαλύτερη δυνατή πιστότητα η εικόνα που είχε κατά τον 19^ο αιώνα. Αντίστοιχα, το φόντο αποδίδει το Βόρειο Τουρκοβούνι της δεκαετίας του 1930 (Lauter, Lauter-Bufe & Seiler, 1985), πριν η μορφολογία του λόφου αλλά και το εκεί πευκοδάσος αλλοιωθούν από την μετέπειτα λειτουργία των λατομείων. Τα παιχνίδια ανήκουν σε διάφορες κατηγορίες όπως quiz, puzzle, platform, castle defense, break out, κτλ. ενώ οι πρωταγωνιστές τους είναι άλλοτε σύγχρονοι (π.χ. Παναγιώτης και Αναστασία στο «Κούλουμα στο Γαλάτσι») και άλλοτε εμπνευσμένοι από το ιστορικό και λαογραφικό παρελθόν (π.χ. αρχαιοφύλακας στο «Σώσε τον Βωμό»).

Βασική θέση μας συνιστά το ότι η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών -και πιο συγκεκριμένα του ψηφιακού παιχνιδιού- για την απόδοση του πολιτισμικού χαρακτήρα της κάθε περιοχής, μπορεί να ενισχύσει την αίσθηση του ανήκειν, να συνεισφέρει στην ενδυνάμωση της τοπικής συνείδησης, αλλά και να αναβαθμίσει τον ρόλο της τοπικής ταυτότητας ως παράγοντα αυτοπροσδιορισμού των μαθητών, μέσω της (επαν)ανακάλυψης των φυσικών, χρονικών και πολιτισμικών ορίων του τόπου, συμβάλλοντας τελικά, τόσο στην άρση της αβεβαιότητας σε ατομικό επίπεδο, όσο και μακροπρόθεσμα στην ενδυνάμωση της κοινωνικής συνοχής. Επιπλέον η αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού και των δυνατοτήτων που προσφέρει ο παγκόσμιος ιστός, φαίνεται ότι απελευθερώνει τη μαθησιακή διαδικασία από τα ασφυκτικά δεσμά του σχολικού χωροχρόνου και διασφαλίζει το άνοιγμά της προς άλλες εκπαιδευτικές κοινότητες, πάνω σ' έναν άξονα διασύνδεσης του τοπικού με το παγκόσμιο. Συμβάλλει έτσι έμμεσα στη συνειδητοποίηση του γεγονότος ότι ο πολίτης του κόσμου δεν είναι άλλος από τον ενεργό, δημοκρατικό πολίτη του τόπου. Αυτός, χρησιμοποιώντας ως υπόβαθρο και αφετηρία το πολιτισμικό του φορτίο και έχοντας γνώση των πλεονεκτημάτων και αδυναμιών που

αυτό συνεπάγεται, αλληλεπιδρά και συνεργάζεται με τους συνανθρώπους του για ένα καλύτερο αύριο.


Αν τα ερευνητικά αποτελέσματα από τα σχολεία που αξιοποιείται η πολυμεσική εφαρμογή για τη διδασκαλία του αντικειμένου «Μαθαίνω για τον τόπο που ζω» προκύψουν ενθαρρυντικά βάσει των απαντήσεων στα σχετικά ερωτηματολόγια, θα διανοιχτούν ποικίλες προοπτικές. Αυτό θα συμβεί, καθώς παρέχεται ένα πρότυπο πάνω στο οποίο οι οργανισμοί τοπικής αυτοδιοίκησης θα μπορούν να καλλιεργήσουν μέσω αντίστοιχων προγραμμάτων το ενδιαφέρον των νέων για την περιοχή όπου ζουν, να αυξήσουν τις σχετικές τους γνώσεις και να ενισχύσουν την τοπική τους ταυτότητα, ενδυναμώνοντας παράλληλα την κοινωνική συνοχή και δημιουργώντας ένα ψηφιακό αποτύπωμα του τοπικού τους πολιτισμού στον Παγκόσμιο Ιστό.

ΜΑΘΑΙΝΩ ΓΙΑ ΤΟ ΓΑΛΑΤΣΙ

ΜΑΘΗΜΑΤΑ > Ενότητα 2 >

Μεσαιώνας, Φραγκοκρατία και Τουρκοκρατία

Από τον Δία στην Αγία Γλυκερία


 Την εποχή που ο Πανσανίας (150 μ.Χ.) περιηγείται στην Αθήνα και γράφει για τον Αγχεσμό, ο χριστιανισμός έχει ήδη αρχίσει να εξαπλώνεται στον ελληνικό χώρο. Στην Τραϊανούπολη της Θράκης, μια νεαρή χριστιανή καταφέρνει -σύμφωνα με την λατρευτική παράδοση- να γκρεμίσει με την προσευχή της το άγαλμα του Δία από το βήθρο του και να το κάνει κομμάτια! Πρόκειται για την Αγία Γλυκερία, μέσα από την ιστορία της οποίας ο νέος, τριαδικός θεός, κατατροπώνει συμβολικά τον παλιό. Ίσως γι' αυτό η εικόνα της να έχει τόσο σημαντική θέση μέσα στην Ομορφοκκλησιά. [Εικόνα 1].

Ο ναός αυτός, αφιερωμένος στον Άγιο Γεώργιο, χτίζεται γύρω στο 1200 πάνω σε ερείπια παλαιότερου χριστιανικού ναού. Ελέγχει το μονοπάτι προς τον λόφο της Φιλοθέης, που στην κορυφή του φιλοξενούσε κάποτε τον βωμό του Δία. Είναι το μοναδικό μεσαιωνικό μνημείο που επιβιώνει σήμερα στο Γαλάτσι και θα μπορούσαμε να πούμε ότι σηματοδοτεί το πέρασμα από τη βυζαντινή εποχή στο σκοτάδι της Φραγκοκρατίας. [Εικόνα 2]

Οι Φράγκοι στην Αθήνα

Είναι τα χρόνια (1205) που ο αρχηγός των Σταυροφόρων Βονιφάτιος Μομφερρατικός -ο οποίος έχει μόλις κατακτήσει και την Κωνσταντινούπολη- παραχωρεί την Αθήνα στον **Όθωνα ντε λα Ροξ**, Βουργουνδό ευγενή. Οι Γάλλοι κρατούν την εξουσία για έναν περίπου αιώνα και μετά (1311) η πόλη πέφτει στα χέρια **Καταλωνών** μισοφόρων, που τη λεηλατούν και τη διαφεντεύουν με αγριότητα. Από αυτούς την απαλλάσσει (1388) ο Νέριο **Ατσαγιόλι** από τη Φλωρεντία. Στα χρόνια που θα ακολουθήσουν, η δυναστεία του διοικεί την πόλη με σεβασμό προς την κληρονομιά της, επιτρέποντας στους Αθηναίους να πάρουν μια τελευταία ανάσα πολιτισμού. Σύντομα όμως η εποχή της Λατινοκρατίας τελειώνει και εκείνη της Τουρκοκρατίας ξεκινάει.

[Εικόνα 3]



Εικόνα 1: Στιγμιότυπο από τα online μαθήματα τοπικής ιστορίας



Εικόνα 2: Χαρακτηριστικοί τίτλοι ορισμένων από τα mini games

Βιβλιογραφία

Αυδίκος, Ε. (1995). «Αστική Λαογραφία: Ουτοπία ή πραγματικότητα;», *Εθνολογία*, 3, 163-187.

Becker, K. (2005, June). How are games educational? learning theories embodied in games. *Proceedings of the 2nd International Conference, "Changing Views: Worlds in Play"*. Digital Games Research Association (DiGRA), Vancouver, Canada.

Dundes, A. & Pagter, C. (1978). *Work Hard and You Shall Be Rewarded: Urban Folklore from the Paperwork Empire*. Detroit: Wayne State University Press.

Ελληνική Στατιστική Αρχή. (2016). Έρευνα χρήσης τεχνολογιών πληροφόρησης και επικοινωνίας από νοικοκυριά και άτομα. Διαθέσιμη στο <http://www.statistics.gr/documents/20181/f53f0ccb-c716-42fd-9186-d4db43f685a1>

Huizinga, J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Π. Κονδύλης (Επιμ.). Αθήνα: Γνώση.

Κακάμπουρα, Ρ. (2010). Διδακτική του λαϊκού πολιτισμού στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, Πρακτικά 1^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου Επιστημών Εκπαίδευσης, (Αθήνα, 28-31 Μαΐου 2009), τόμος Β΄, 215-223, Αθήνα, Σμυρنيωτάκης.

Κατσαδώρος, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της παγκοσμιοποίησης. Στο Π. Φώκιαλη, Ν. Ανδρεαδάκης, & Γ. Ξανθάκου (Επιμ.), *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία*, τόμος Α΄ (90-99). Αθήνα: Πεδίο

Λενακάκης, Α. (2007). *Συλλογή ευχετηρίων δίστιχων SMS. Η κινητή τηλεφωνία και η κρητική λαϊκή παράδοση*. Ηράκλειο Κρήτης: Αντίλαλος.

Λεοντσίνης, Γ., Ν., & Ρεπούση, Μ. (2001). *Η τοπική ιστορία ως πεδίο σπουδής στο πλαίσιο της σχολικής παιδείας*, Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Αθήνα: ΟΕΔΒ

Λουκάτος, Δ. (1992). *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθν. Τραπέζης.

Lauter, H., Lauter-Bufe, H., & Seiler, F. (1985). *Der Kultplatz auf dem Turkovuni*. Berlin: Mann.

Μερακλής, Μ. Γ. (1974). «Ο άνθρωπος της πόλης», *Λαογραφία*, 29, 71-84.

Μερακλής, Μ. Γ. (1992). *Λαογραφικά ζητήματα*, Αθήνα: Διάττων / Καστανιώτης.

Μερακλής, Μ. Γ. (2010, Ιούνιος). Το δύσκολο αγώνισμα μιας συνύπαρξης. *Πρακτικά Ημερίδας Παιχνίδι, Αφήγηση, Τεχνολογία. Αναζητώντας το Ψηφιακό Ανάλογο της Ανθρώπινης Παραμυθίας*. ΕΚΠΑ, Αθήνα. Διαθέσιμο στο <http://www.laographiki.gr/dyskolo-agwnisma-synyparxis.pdf> (1/12/2016).

Μιχαήλ, Γ. (2009). *Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο*. Διαθέσιμο στο <http://www.laographiki.gr/HOMO-INTERNETICUS.pdf> (1/12/2016).

Ορλάνδος, Α. (1923) *Μεσαιωνικά μνημεία της πεδιάδος των Αθηνών και των κλιτών Υμηττού – Πεντελικού, Πάρνηθος και Αιγάλεω*, τεύχος Γ', Αθήνα.

Prensky, M. (2009). *Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Schukar, R. (1993, Winter). Controversy in global education: Lessons for teacher educators. *Theory Into Practice*, 32(1), 52-57.

Χατζούδης, Ν. (2016). *Το Γαλάτσι και οι Γαλατσιώτες στο διάβα του 20ού αιώνα. Πρώτος τόμος 1900-1974*. Αθήνα: Ταξιδευτής.

Ψαρρού, Ν. (2005). *Εθνική ταυτότητα στην εποχή της παγκοσμιοποίησης*. Αθήνα: Gutenberg.

Zimmerman E., & Salen, K. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.