

Μνήμες Παιχνιδιών, Αφηγήσεις Ανθρώπων: προφορικές ιστορίες, διαδικτυακές συνεργασίες

Ανδρεάδου Χαρίκλεια¹, Μιχαηλίδης Ιωάννης², Τερζίδης Σωτήριος³

¹Σχολική Σύμβουλος Α/θμιας Εκπ/σης Ν. Χανίων
handre66@gmail.com

²Δάσκαλος, 6^ο Δημοτικό Σχολείο Πατρών
ellogosellogos@gmail.com

³Δάσκαλος, 2^ο Δημοτικό Σχολείο Παλλήνης

Περίληψη

Από το σχολικό έτος 2009-2010 οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές δύο τμημάτων, δύο διαφορετικών σχολείων (2ο Δημοτικό Σχολείο Παλλήνης και 6ο Δημοτικό Σχολείο Πατρών), ασχολούνται συστηματικά με προγράμματα ιστορικής εκπαίδευσης και υλοποιούν δραστηριότητες προάγοντας περιβάλλοντα διαμόρφωσης της ιστορικής τους καλλιέργειας.

Η παρούσα εργασία αναφέρεται στην υλοποίηση κοινού προγράμματος Προφορικής Ιστορίας, με θέμα “Μνήμες Παιχνιδιών, Αφηγήσεις Ανθρώπων”, από τους μαθητές της Ε΄ τάξης των δύο σχολείων. Οι μαθητές, στο πλαίσιο του Προγράμματος, διεξήγαγαν μια έρευνα Προφορικής Ιστορίας με αντικείμενο την ιστορία του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, διερεύνησαν τις ταυτότητες και τις ιστορικές διαδρομές παιχνιδιών τριών γενεών: της δικής τους, των γονέων τους, των γιαγιάδων και των παππούδων τους.

Τα παιδιά, μέσα από τη μύησή τους σε αρχές της Προφορικής Ιστορίας, κατάφεραν να κάνουν αλλιώς Ιστορία, παράγοντας Ιστορία και όχι απλώς αναπαράγοντάς την. Περιγραφές παιχνιδιών, συνεντεύξεις για τη σχέση των ανθρώπων με τα παιχνίδια, ψηφιακές κατασκευές γύρω από τη σχέση μνήμης και παιχνιδιού, αποτέλεσαν το επίκεντρο της εργασίας τους στα 4 στάδια υλοποίησης και εφαρμογής του Προγράμματος. Σημαντικό προϊόν της μαθητείας τους στην Προφορική Ιστορία, η δημιουργία ενός Ψηφιακού Μουσείου Παιχνιδιών με τη χρήση της Web 2.0 εφαρμογής *artsteps*.

Λέξεις κλειδιά: *προφορική ιστορία, web 2.0, εκπαιδευτικό πρόγραμμα*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Προφορική Ιστορία συναντά την εκπαίδευση μέσα από δύο βασικά κανάλια. Το πρώτο είναι τα προγράμματα τοπικής ιστορίας που σχεδιάζονται και υλοποιούνται στις σχολικές μονάδες. Δίνεται έτσι η ευκαιρία στις μαθητικές ομάδες να έρθουν σε επαφή με το παρελθόν μέσα από τις φωνές των ανθρώπων, που μιλούν για τη ζωή τους και αφηγούνται τις εμπειρίες τους. Διαμορφώνεται συνακόλουθα το πλαίσιο για να γίνουν τα ίδια τα παιδιά ‘ερευνητές’ και ‘ερευνητρίες’ στον κόσμο του άλλοτε και του αλλού, να εμπλακούν ενεργητικά στη γοητευτική διαδικασία της ιστορικής αναζήτησης, που στερούνται στο πλαίσιο μιας παραδοσιακής ιστορικής εκπαίδευσης. Το δεύτερο κανάλι είναι η ένταξη των ιστορικών πηγών στο μάθημα της Ιστορίας και αυτό αφορά στην καθημερινότητα αυτού του μαθήματος στο σχολείο (Ρεπούση & Τσιβάς, 2011). Οι προφορικές μαρτυρίες μαρτυρούν για το ‘σημαντικό’ αλλά και για το ‘ασήμαντο’ της ζωής των ανθρώπων, αποκαλύπτουν τον καθημερινό χρόνο, συμπληρώνουν τα κενά των επίσημων πηγών, διαμεσολαβούν το συλλογικό, τη μνήμη και τη λήθη της τοπικής κοινωνίας, τις δοξασίες, τους μύθους της. Οι προφορικές μαρτυρίες συνδηλώνουν μια συγκεκριμένη προτίμηση επίσκεψης του παρελθόντος μέσα από την εμπειρία των ιστορικών υποκειμένων, μια συγκεκριμένη επιθυμία μελέτης του τρόπου μέσα από τον οποίο τα ίδια τα υποκείμενα κατανοούν την ύπαρξη και τη δράση τους (Hamilton & Shopes, 2008; Plummer, 2000). Η επιλογή αυτή είναι παιδαγωγικά ανατρεπτική καθώς μεταφέρει το κέντρο βάρους από τους ήρωες και τις προσωπικότητες της σχολικής ιστορίας στους καθημερινούς ανθρώπους, στους οποίους και αναγνωρίζει το δικαίωμα στην Ιστορία (Πασσερίνι, 1998).

Οι ατομικές και ανεξάρτητες αναζητήσεις των τριών μελών της ομάδας εκπαιδευτικών, που συμμετέχουν στο παρόν Πρόγραμμα, σε ζητήματα ιστορικής εκπαίδευσης και διδακτικής του μαθήματος της Ιστορίας στο Δημοτικό Σχολείο, συναντήθηκαν στο πλαίσιο ανατροφοδοτικών σχολίων ομάδων εργασίας και εισηγήσεων του 2ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας, τον Απρίλιο του 2010. Ένα μέλος της ομάδας μας ήδη συμμετείχε σε πρόγραμμα εκπαίδευσης εθελοντών συνεντευκτών για τη συγκέντρωση προφορικών μαρτυριών στο Ν. Χανίων, με στόχο τη δημιουργία Μουσείου Προφορικής Ιστορίας (Ρεπούση & Ανδρεάδου, 2012). Τα άλλα δύο μέλη ήδη υλοποιούσαν διδακτικές παρεμβάσεις στις τάξεις τους σε ζητήματα μεθοδολογίας της Ιστορικής Επιστήμης (Μιχαηλίδης & Τερζίδης, 2010).

Λαμβάνοντας υπόψη μας ότι οι μνήμες συγκροτούν στην περίπτωση της εκπαίδευσης ένα νέο πεδίο άσκησης και κατανόησης στην Ιστορία αλλά και το γεγονός ότι οι μάρτυρες/πληροφορητές βρίσκονται συχνά στο στενό περιβάλλον των μαθητών και είναι συνήθως πρόθυμοι να αφηγηθούν στοιχεία από τη ζωή τους ή να αναφερθούν στη ζωή των ανθρώπων που έζησαν κοντά τους, αποφασίσαμε να συνεργαστούμε αξιοποιώντας ποικιλία εργαλείων εξ αποστάσεως επικοινωνίας και να συνδιαμορφώσουμε το παρόν Πρόγραμμα Προφορικής Ιστορίας.

ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ – Η ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Το ενδιαφέρον για την Προφορική Ιστορία στις μέρες μας είναι αυξημένο. Οι σύγχρονες προσεγγίσεις στην προφορική ιστορία συνδέονται με μετατοπίσεις (Perks & Thomson, 2006), που σχετίζονται με:

- τη μεταπολεμική αναβίωση της μνήμης ως πηγή για την ιστορία των ανθρώπων,
- την ανάπτυξη, από τα τέλη του 1970, μετα-θετικιστικών προσεγγίσεων της μνήμης και της υποκειμενικότητας,
- μια μετάλλαξη στις αντιλήψεις σχετικά με το ρόλο του ιστορικού της προφορικής ιστορίας, μετά το 1980, ως του προσώπου που διεξάγει τις συνεντεύξεις και στη συνέχεια τις αναλύει (Portelli, 1991; Jackson, 2007),
- την ψηφιακή επανάσταση και τις δυνατότητες που προσφέρουν οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας, μετά το 1990.

Στις αρχές του 21ου αιώνα, η Ιστορία δεν αντιμετωπίζει τους ‘απλούς’ ανθρώπους ως αντικείμενα αλλά και ως υποκείμενα, ως φορείς κοινωνικής δράσης, παρόντες σε όλα τα επίπεδα. Σήμερα, μπορούμε πλέον να μιλάμε για μια «ιστορία από τα κάτω» (history from below), που σημαίνει ότι η ιστορική έρευνα επικεντρώνεται και στο πώς διάφορες κοινωνικές κατηγορίες βιώνουν το ιστορικό γίνεσθαι (Thompson, 2002). Η *ιστορία από τα κάτω* και ειδικότερα η Προφορική Ιστορία σηκώνει το φακό και φωτίζει νέα ιστορικά πεδία, διευρύνει τους προβληματισμούς του ιστορικού ενδιαφέροντος, αλλάζει το κοινωνικό μήνυμα της ιστορίας και την κάνει πιο δημοκρατική (Lanman & Wendling, 2006).

Στην εκπαίδευση η προφορική ιστορία τροφοδοτεί την ανανέωση του μαθήματος της ιστορίας, του δίνει τη δυνατότητα να διαφύγει τον εγκλεισμό του στο μονόλογο του εγχειριδίου ή και του εκπαιδευτικού, να συνδιαμορφώσει συνθήκες ενεργητικής διερευνητικής μάθησης, να ενσωματώσει την ανθρώπινη εμπειρία στη διδασκαλία μαθημάτων.

Στο παραπάνω πλαίσιο, η Προφορική Ιστορία έχει το πλεονέκτημα να ανανεώνει και να μετασηματίζει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές και οι μαθήτριες μαθαίνουν ιστορία. Υπάρχουν 10 τουλάχιστον λόγοι ενασχόλησης της σχολικής τάξης με προγράμματα Προφορικής Ιστορίας, σύμφωνα με τον (Humphries, 1984):

- καλλιέργεια επικοινωνιακών δεξιοτήτων στο γραπτό και προφορικό λόγο,
- καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων κατά τη διαδικασία οικοδόμησης σχέσεων με υπευθυνότητα και εμπιστοσύνη με πληροφορητές έξω από το σχολικό περιβάλλον, στην κοινότητα,

- καλλιέργεια καλλιτεχνικών και τεχνικών δεξιοτήτων, στην ηχογράφηση, στο σχεδιασμό, στη βιντεοσκόπηση, στη φωτογραφία, στην εκτύπωση, στη δημοσίευση, στην εγγραφή,
- συλλογική προσέγγιση της μάθησης,
- κριτική και δημιουργική κατανόηση των ιστορικών γεγονότων,
- συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών με το παρελθόν,
- διεισδυτικότερη προσέγγιση των θεμάτων,
- ανάπτυξη της επικοινωνίας μεταξύ του σχολείου και της κοινότητας, καθώς οι πληροφορητές για τα σχολικά προγράμματα Προφορικής Ιστορίας αντλούνται από την τοπική κοινωνία,
- περισσότερη κατανόηση στη σχέση διαφορετικών γενεών, καθώς η Προφορική Ιστορία φέρνει πιο κοντά, με άμεσο τρόπο, νέους και ηλικιωμένους,
- μεγαλύτερη εγρήγορση και ανεκτικότητα στην κοινότητα που ζουν οι μαθητές, ιδιαίτερα σε ζητήματα που αφορούν σε αποκλεισμένες ομάδες και μειονότητες.

Η παιδαγωγική λειτουργία της Προφορικής Ιστορίας οργανώνεται γύρω από 4 άξονες:

- 1) Ως λειτουργία παιχνιδιού, μέσα από την οποία η Ιστορία ζωντανεύει.
- 2) Ως επιστημολογική λειτουργία, μέσα από την οποία οι μαθητές αποκτούν συνείδηση της Ιστορίας ως κατασκευή. Αυτό επιτυγχάνεται μεθοδολογικά με τη διαμόρφωση ερωτηματολογίου ή οδηγού συνέντευξης Προφορικής Ιστορίας, με την προσεκτική ακρόαση και τη μεταγραφή, με την τοποθέτηση στον τόπο και στο χρόνο, με τη σύγκριση προφορικών ντοκουμέντων, με την κριτική στάση και τη συνειδητοποίηση των ορίων.
- 3) Ως ουμανιστική λειτουργία, μέσα από την οποία αναπτύσσεται η κατανόηση του «άλλοτε» και του «αλλού».
- 4) Ως λειτουργία αυτοεκτίμησης, μέσα από την οποία επαναπροσδιορίζεται η σχέση των μαθητών με τη γνώση.

Όλες οι ιστορικές πηγές εκφράζουν μια κοινωνική πρόσληψη των γεγονότων και εμπεριέχουν την υποκειμενικότητα του δημιουργού τους και το στίγμα του χρόνου της δημιουργίας τους. Οι εκπαιδευτικοί, όπως και οι ιστορικοί, λαμβάνουν υπόψη τους αυτήν την υποκειμενικότητα, όταν εργάζονται με ιστορικές πηγές και αναζητούν την εμπρόθετη λειτουργία τους. Τα παιδιά ασκούνται στην ανακάλυψη της υποκειμενικότητας ή ακόμα και της μεροληψίας ή της προκατάληψης και μαθαίνουν τον ποιητικό ρόλο της Ιστορίας. Το ίδιο ισχύει και για την προφορική μαρτυρία, η οποία, όπως και κάθε άλλη μαρτυρία, αποκαλύπτει τα μυστικά της υπαγόμενη στην κριτική ανάγνωσή της και στη συσχέτισή της με άλλες ιστορικές πηγές.

ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Η βασικότερη προϋπόθεση για να πραγματοποιηθεί το συγκεκριμένο πρόγραμμα Προφορικής Ιστορίας είναι η άριστη σχέση των εκπαιδευτικών με τους γονείς. Καθώς η Προφορική Ιστορία στηρίζεται στις προσωπικές μαρτυρίες/αφηγήσεις ζωής, οι πληροφορητές πρέπει να εμπιστεύονται τον εκπαιδευτικό ότι θα χειριστεί το υλικό με την υπευθυνότητα που του αρμόζει.

Σημαντικό επίσης είναι να υπάρχουν εργαλεία καταγραφής ήχου ή βίντεο. Πέρα από τα δημοσιογραφικά κασετόφωνα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές με δυνατότητα εγγραφής βίντεο, ψηφιακές ή αναλογικές βιντεοκάμερες, συσκευές mp3, ipod, ακόμα και κινητά τηλέφωνα.

Από τη στιγμή που οι εκπαιδευτικοί θα αποφασίσουν να κατασκευάσουν ψηφιακό μουσείο είναι απαραίτητο να υπάρχει ένα εργαστήριο υπολογιστών ή ένα φορητό εργαστήριο Πληροφορικής.

Για την κατασκευή των ιστοσελίδων, αν ακολουθηθεί η ίδια διαδικασία με αυτή της παρούσας εργασίας, δεν απαιτείται κάτι άλλο, καθώς ο κώδικας σε HTML μπορεί να γραφτεί

στο Notebook (Σημειωματάριο) των Windows. Αν όμως δεν ακολουθηθεί, τότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιοδήποτε λογισμικό κατασκευής ιστοσελίδων. Υπάρχουν πολλές δωρεάν διαδικτυακές εφαρμογές.

Η ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΣ

Στο Πρόγραμμά μας αξιοποιήσαμε και τα δύο κανάλια επικοινωνίας της Προφορικής Ιστορίας με την εκπαίδευση, όπως αυτά έχουν περιγραφεί παραπάνω. Επιλέξαμε οι μαθητές μας να διερευνήσουν τα παιχνίδια ως αντικείμενα μνήμης αλλά και ως φέροντες οργανισμούς παροντικής πληροφορίας που μετασχηματίζεται σε μνημονική πληροφορία για το μέλλον.

Παιχνίδια από τρεις γενιές (των παιδιών, των γονέων και των παππούδων/γιαγιάδων) διαχειρίστηκαν από τις σχολικές ομάδες ως ιστορικές πηγές που φέρουν ιστορίες και άνθρωποι τριών γενεών αποτέλεσαν τους πληροφορητές, αφηγούμενοι στοιχεία που διαμόρφωναν τη σχέση τους με τα παιχνίδια στη ροή του προσωπικού τους ιστορικού χρόνου.

Η κατασκευή ενός Ψηφιακού Μουσείου Παιχνιδιών, ως επιστέγασμα των προσπαθειών των παιδιών, αποτέλεσε και το χώρο φιλοξενίας της μνήμης των εμπλεκόμενων στο Πρόγραμμα, γύρω από το θέμα. Σημαντική παράμετρος της διδακτικής παρέμβασης ήταν η κατασκευή των σχετικών ιστοσελίδων χρησιμοποιώντας τη γλώσσα σήμανσης HTML, καθώς τα κείμενα που γράφτηκαν από τους μαθητές αποτέλεσαν αφορμές αυθεντικής παραγωγής γραπτού λόγου για το γλωσσικό μάθημα.

Τα Στάδια: Πρώτο στάδιο – «Φέρε κι εσύ ένα παιχνίδι»

Προκειμένου να εισαγάγουμε τα παιδιά στην εργασία, τους ζητήσαμε να φέρουν στην τάξη το αγαπημένο τους παιχνίδι. Σκοπός μας ήταν, πέρα από την καλύτερη γνωριμία των παιδιών μεταξύ τους, να τα παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους. Στη συνέχεια, τους ζητήθηκε να αναφέρουν το αγαπημένο τους ομαδικό παιχνίδι. Μόλις ολοκληρώθηκαν οι παρουσιάσεις, τους ενημερώσαμε για την εργασία που θα αναλάμβαναν. Έπρεπε να φτιάξουν ένα ψηφιακό μουσείο παιχνιδιών δικών τους, των γονέων τους, των γιαγιάδων και των παππούδων τους.

Οι μαθητές έγραψαν ένα κείμενο για το αγαπημένο τους παιχνίδι-αντικείμενο και το αγαπημένο τους ομαδικό παιχνίδι περιλαμβάνοντας όποια πληροφορία θεωρούσαν σημαντική γι' αυτό και ήθελαν να την επικοινωνήσουν, ώστε οι υπόλοιποι να μάθουν περισσότερα για το παιχνίδι τους. Συμφωνήσαμε ότι, όταν υπήρχαν παιδιά με κοινά παιχνίδια, θα έμπαινε στο ψηφιακό μουσείο ένα κείμενο που θα επιλεγόταν με κλήρωση. Αξιοποιήθηκαν ώρες από το μάθημα της Γλώσσας για την ολοκλήρωση του πρώτου σταδίου. Η συγγραφή των κειμένων ακολούθησε τις οδηγίες των ΔΕΠΠΣ της Γλώσσας (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2003) -προσυγγραφικό, συγγραφικό, μετασυγγραφικό στάδιο-. Στο προσυγγραφικό στάδιο συζητήσαμε με τους μαθητές να αναφέρουν σε ποιο κειμενικό τύπο ανήκαν τα κείμενα που θα έγραφαν (Περιγραφή), τη δομή που έπρεπε να έχουν τα κείμενα, και τους χρόνους που έπρεπε να χρησιμοποιήσουν (παροντικοί χρόνοι, αφού μιλάμε για σύγχρονα παιχνίδια). Στο συγγραφικό στάδιο οι μαθητές έγραψαν το κείμενο. Μπροστά τους είχαν κάποιες οδηγίες -όπως, λ.χ., τη δομή το κειμένου- για να τις συμβουλευόνται. Στο μετασυγγραφικό στάδιο υπήρξε τόσο αυτοαξιολόγηση όσο και ετεροαξιολόγηση του γραπτού τους, από τους συμμαθητές τους, με βάση τις οδηγίες που τους είχαμε δώσει. Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας, τα γραπτά αξιολογήθηκαν και από τους εκπαιδευτικούς.

Δεύτερο Στάδιο – «Παιχνιδιών αφηγήσεις»

Στο στάδιο αυτό συγκεντρώθηκαν από τους μαθητές πληροφορίες για τα παιχνίδια των γονιών τους, των γιαγιάδων τους και των παππούδων τους. Επιλέχθηκε το βασικό μεθοδολογικό εργαλείο της Προφορικής Ιστορίας, οι συνεντεύξεις/αφηγήσεις ζωής. Ακολουθώντας τα τρία στάδια της προφορικής ιστορικής έρευνας (προετοιμασία, συγκέντρωση, ερμηνεία πηγών/συνεντεύξεων), στο στάδιο της προετοιμασίας οι μαθητές μέσω του ιδεοκαταιγισμού πρότειναν κάποιες ερωτήσεις. Έτσι, καταλήξαμε στον παρακάτω

Οδηγό της Συνέντευξης και στον τύπο και το περιεχόμενο των ερωτήσεων που θα περιλαμβάνει:

Οδηγός Συνέντευξης

Γενικά στοιχεία

1. Πώς ονομάζεστε;
2. Πότε γεννηθήκατε;
3. Πού γεννηθήκατε και πού περάσατε την παιδική σας ηλικία μέχρι να τελειώσετε το Δημοτικό Σχολείο;

Περί ομαδικών παιχνιδιών

4. Παίζατε παιχνίδια με τους φίλους σας;
5. Θυμάστε κάποια από αυτά; Τα ονόματά τους;
6. Ποιο ήταν το πιο δημοφιλές παιχνίδι στην παρέα σας; Γιατί;
7. Ποιο ήταν το δικό σας αγαπημένο παιχνίδι; Γιατί;
8. Πού και πότε παίζατε το αγαπημένο σας παιχνίδι;
9. Θυμάστε πώς παίζατε αυτό το παιχνίδι, ποιους κανόνες είχατε;
10. Όταν παίζατε τσακωνόσασταν με τα άλλα παιδιά; Γιατί;
11. Σας απαγόρευαν οι γονείς σας να παίζετε κάποιο παιχνίδι;

Περί παιχνιδιών-αντικειμένων

12. Πόσα και ποια παιχνίδια είχατε στο σπίτι σας;
13. Κατασκευάζατε παιχνίδια μόνος/η σας; Αν ναι, ποια ήταν αυτά;
14. Σας αγόραζαν ή σας δώριζαν παιχνίδια; Αν ναι, ποιοι συνήθως το έκαναν;
15. Από τι ήταν φτιαγμένα;
16. Ποιο ήταν τα αγαπημένα σας παιχνίδια από αυτά;
17. Έχετε κρατήσει κάποιο παιχνίδι μέχρι σήμερα; Ποιο; Γιατί το έχετε φυλάξει;
18. Ήταν φθηνότερο να επισκευάσετε ένα παιχνίδι στην εποχή σας ή να αγοράσετε ένα καινούργιο; Γιατί;

Συγκριτικές ερωτήσεις

19. Ποια είναι η γνώμη σας για τα σημερινά παιχνίδια των παιδιών;
20. Δωρίζετε σήμερα παιχνίδια; Αν ναι, τι είδους παιχνίδια;
21. Ποιες είναι οι σημαντικότερες διαφορές ανάμεσα στα παιχνίδια τα δικά σας και τα σημερινά;

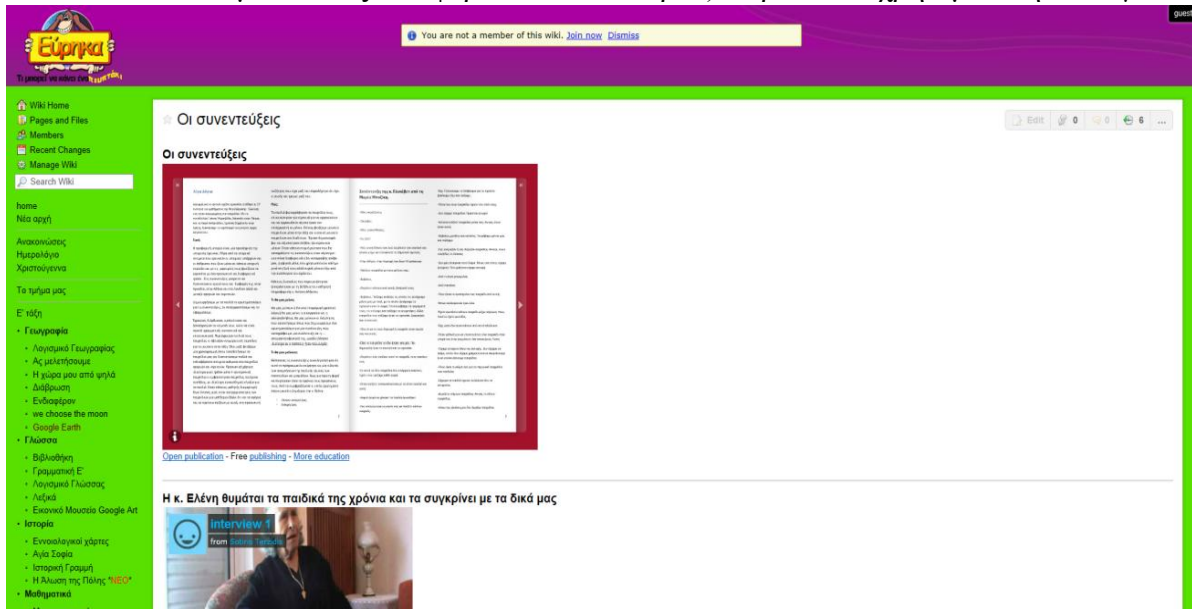
Οι παραπάνω ερωτήσεις συγκεντρώθηκαν και οι μαθητές έφεραν μαζί τους σε έντυπη μορφή τον Οδηγό Συνέντευξης για να διευκολύνονται στη ροή της συνέντευξης με τους οικείους τους. Οι εκπαιδευτικοί συμβούλευσαν τους μαθητές να ρωτούν συχνά τους πληροφορητές αν θέλουν να προσθέσουν και κάτι άλλο. Επίσης τους προέτρεψαν να πάρουν συνεντεύξεις από όσο το δυνατόν περισσότερα μέλη της οικογένειάς τους.

Μόλις ολοκληρώθηκαν οι συνεντεύξεις, συγκεντρώθηκαν στη σχολική τάξη και οι μαθητές τις απομαγνητοφώνησαν. Λόγω του όγκου του υλικού και των ωρών που απαιτούσε η ολοκλήρωση μιας τέτοιας εργασίας στην τάξη, μεγάλο μέρος της απομαγνητοφώνησης έγινε στα σπίτια των μαθητών. Για τη διευκόλυνση της διαδικασίας απομαγνητοφώνησης δόθηκε στους μαθητές ο παρακάτω οδηγός:

Στοιχεία Συνέντευξης

- Όνομα μαθητή/συνεντευκτή:
- Όνομα πληροφορητή:
- Τόπος και χρόνος γέννησης:
- Τόπος διαμονής μέχρι και τη φοίτησή του στο Δημοτικό Σχολείο:
- Ομαδικά παιχνίδια: Αγαπημένο παιχνίδι – τόπος, χρόνος και κανόνες
- Χωρικά παιχνίδια-αντικείμενα: Αγαπημένο παιχνίδι – τόπος, χρόνος, υλικά

Μετά τη συγκέντρωση των απομαγνητοφωνημένων συνεντεύξεων στην τάξη, ακολούθησε το στάδιο της ανάλυσης και ερμηνείας των συγκεκριμένων πηγών/συνεντεύξεων και συνδέθηκε με το προηγούμενο στάδιο εργασίας της σχολικής τάξης. Οι μαθητές έκαναν περιγραφές, αναλυτικά τα παιχνίδια-αντικείμενα και τα ομαδικά παιχνίδια της οικογένειάς τους. Ταυτόχρονα, αξιοποιήθηκε η ευκαιρία για να συζητήσουμε στην τάξη ποιους χρόνους (παρελθοντικούς εδώ μιας και αναφερόμαστε στο παρελθόν, σε αντίθεση με το προηγούμενο στάδιο που τα κείμενά τους αναφέρονταν στο παρόν) έπρεπε να χρησιμοποιήσουν για τα



παιχνίδια των συγγενών τους.

Εικόνα 1: Το ηλεκτρονικό περιοδικό των συνεντεύξεων. Μπορείτε να ξεφυλλίσετε και να παρακολουθήσετε μία συνέντευξη στη σελίδα του wiki της τάξης [evrika](http://bit.ly/wmrwcU) ή ακολουθώντας τη διεύθυνση <http://bit.ly/wmrwcU>.

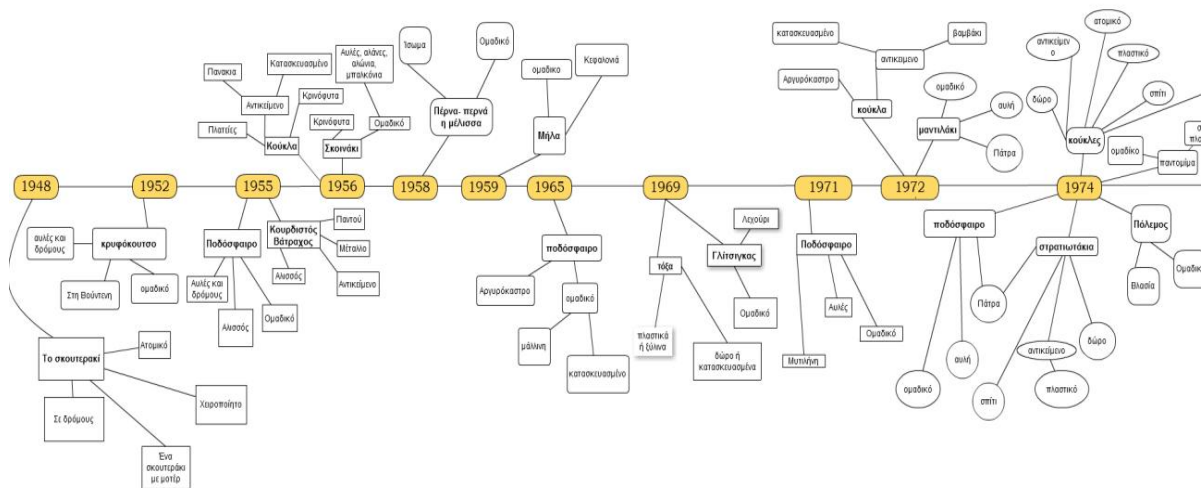
Τρίτο Στάδιο – «Η χρονογραμμή των παιχνιδιών»

Το επόμενο βήμα ήταν η δημιουργία μιας ιστορικής γραμμής/χρονογραμμής, ενός βασικού εργαλείου εννοιολογικής μάθησης, προσέγγισης του ιστορικού χρόνου. Οι λόγοι που μας ώθησαν στη δημιουργία της ήταν, οι μαθητές:

- να μάθουν να δημιουργούν ιστορικές γραμμές/χρονογραμμές,
- να μελετήσουν την εξέλιξη του παιχνιδιού στην πορεία του χρόνου και να επιχειρήσουν να την ερμηνεύσουν,
- να οργανώσουν την Ιστορία των Παιχνιδιών σε χρονικές περιόδους,
- να συγκρίνουν τα παιχνίδια των δύο φύλων για να εντοπίσουν πιθανές σχέσεις στη διαχρονία

Η ιστορική γραμμή/χρονογραμμή κατασκευάστηκε χρησιμοποιώντας λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης ([Cacoo](#)). Τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα από την προηγούμενη σχολική χρονιά με τον συγκεκριμένο τρόπο δημιουργίας ιστορικών γραμμών/χρονογραμμών, καθιστώντας ουσιαστικά τη φετινή σχολική χρονιά, χρονιά εμπέδωσης στην αξιοποίηση των εργαλείων.

Ο λόγος που προτιμήθηκε λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης αντί ιστορικής γραμμής ήταν διττός. Από τη μια μεριά είναι πιο ευέλικτο από την ιστορική γραμμή και από την άλλη εξασφαλίσαμε τα πλεονεκτήματα του εννοιολογικού χάρτη. Η ιστορική γραμμή κατασκευάστηκε, τοποθετώντας στο πάνω μέρος τα παιχνίδια των κοριτσιών και στο κάτω των αγοριών, για να καταστούν ευκολότερες οι μεταξύ τους συγκρίσεις.



Εικόνα 2: Η χρονογραμμή της Ιστορίας των Παιχνιδιών.

Τέταρτο Στάδιο – «Ψηφιακό Μουσείο Παιχνιδιών»

Μόλις ολοκληρώθηκε η ιστορική γραμμή, τα παιδιά ασχολήθηκαν με την κατασκευή ενός ψηφιακού μουσείου παιχνιδιών. Οι δύο σχολικές τάξεις ακολούθησαν διαφορετικές προσεγγίσεις. Το σχολείο της Πάτρας προτίμησε να διερευνήσει τις δυνατότητες που προσφέρει η γλώσσα προγραμματισμού HTML. Έτσι, δε χρησιμοποιήθηκαν προγράμματα σχεδιασμού ιστοσελίδων που βασίζονται στον σχεδιασμό με το ποντίκι. Οι ιστοσελίδες κατασκευάστηκαν κατευθείαν στη γλώσσα σήμανσης HTML. Πραγματοποιήθηκαν κάποιες διδασκαλίες μέσω των οποίων οι μαθητές μάθαιναν τα βασικά στοιχεία της HTML εφαρμόζοντάς τα στις ιστοσελίδες των παιχνιδιών τους. Δυστυχώς, ο χρόνος δεν έφτασε για να ολοκληρωθεί η κατασκευή του μουσείου και να αναρτηθεί στο Διαδίκτυο. Παρ’ όλα αυτά, όλοι οι μαθητές σχεδίασαν μια ιστοσελίδα χρησιμοποιώντας την HTML.

Το σχολείο της Παλλήνης προτίμησε να διερευνήσει τις δυνατότητες που προσφέρει η δημιουργία εικονικού μουσείου μέσα από την εφαρμογή Web 2.0 “Artsteps”. Η εφαρμογή “Artsteps” έχει ως σκοπό να δώσει εικονικό χώρο σε νέους καλλιτέχνες να εκθέσουν τις δημιουργίες τους σε μορφή εικόνων, βίντεο και τρισδιάστατων αναπαραστάσεων. Αποφασίσαμε να μετασχηματίσουμε τις δυνατότητες της εφαρμογής από χώρο έκφρασης νέων καλλιτεχνών σε χώρο δημιουργίας εικονικής έκθεσης μαθητών, με τη σύμφωνη γνώμη των δημιουργών της. Για τις ανάγκες της εργασίας δημιουργήθηκε ένας κοινός λογαριασμός στην εφαρμογή, οι μαθητές επέλεξαν τη μορφή του εικονικού μουσείου, φωτογράρισαν τα παιχνίδια τους, έγραψαν σύντομα κείμενα ανάρτησαν τις εικόνες μαζί με μια σύντομη περιγραφή τους. Η διαδικασία ήταν απλή και επέτρεψε στους μαθητές να εστιάσουν την προσοχή τους στην επικοινωνιακή διάσταση της δημιουργίας ενός εικονικού μουσείου. Το εικονικό μουσείο παιχνιδιού βρίσκεται στη διεύθυνση <http://bit.ly/iAWJ8j>.

Παράλληλα, μόλις ολοκληρώθηκε η ιστορική γραμμή/χρονογραμμή, τέθηκαν προς συζήτηση ερωτήματα που αντιστοιχούσαν στους στόχους που προαναφέρθηκαν (η εξέλιξη του παιχνιδιού, ιστορικές περιόδους, η σχέση των δύο φύλων). Προέκυψαν οι εξής παρατηρήσεις-συμπεράσματα:

Οι μαθητές:

1. Χώρισαν την ιστορία των παιχνιδιών σε τρεις περιόδους: α) Στην εποχή που κατασκεύαζαν παιχνίδια-αντικείμενα, β) στην εποχή των βιομηχανικών παιχνιδιών-αντικειμένων, γ) στην εποχή των ψηφιακών παιχνιδιών. Η εξέλιξη δηλαδή των παιχνιδιών ακολούθησε την τεχνολογική εξέλιξη.

2. Παρατήρησαν ότι σε κάθε περίοδο συνυπήρχαν και παιχνίδια-αντικείμενα που ανήκαν σε προηγούμενες περιόδους. Αρκετά δε από αυτά εξελίχθηκαν ακολουθώντας τις τεχνολογικές εξελίξεις. Π.χ., χειροποίητη μπάλα ποδοσφαίρου, βιομηχανική μπάλα ποδοσφαίρου – επιτραπέζια παιχνίδια ποδοσφαίρου, ψηφιακά ποδοσφαιρικά παιχνίδια.
3. Για τα ομαδικά παιχνίδια, παρατήρησαν ότι με την πάροδο του χρόνου μειώνεται ο αριθμός τους. Ουσιαστικά επιβίωσαν στις μέρες μας μόνο όσα αντιστοιχούσαν σε αθλήματα.
4. Διαπίστωσαν ότι σε όλες τις γενιές υπήρχαν διαφορές στα παιχνίδια ανάλογα με το φύλο. Μάλιστα κάποια παιχνίδια παρέμειναν ουσιαστικά αναλλοίωτα και απλώς προσαρμόζονταν στις τεχνολογικές εξελίξεις κάθε εποχής (π.χ. το ποδόσφαιρο για τα αγόρια, οι κούκλες για τα κορίτσια).

Μόλις ολοκληρώθηκε η διαδικασία, οι μαθητές έγραψαν τις παρατηρήσεις και τα συμπεράσματά τους, ακολουθώντας πάντα την πορεία που έχουμε ήδη αναφέρει για τη συγγραφή των κειμένων. Αμέσως μετά όλα τα κείμενά τους ψηφιοποιήθηκαν, δίνοντας την ευκαιρία στους εκπαιδευτικούς να διδάξουν και επεξεργασία κειμένων.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρούσα εργασία είχε θέσει μια σειρά στόχων: Να μνηθούν τα παιδιά στην Προφορική Ιστορία, να παραγάγουν Ιστορία και όχι απλώς να αναπαραγάγουν την Ιστορία που δημιουργήσαν κάποιοι άλλοι, να εμπλακούν με την Τοπική Ιστορία, να κατασκευάσουν ιστοσελίδες χρησιμοποιώντας τη γλώσσα σήμανσης HTML, να ασκηθούν στη χρήση επεξεργαστή κειμένων και στην κατασκευή ψηφιακών εννοιολογικών χαρτών.

Θεωρούμε ότι όλοι οι στόχοι επιτεύχθηκαν. Στα ΔΕΠΠΣ αναφέρεται η Προφορική Ιστορία ως μια πιθανή μέθοδος ενασχόλησης των μαθητών με την Τοπική Ιστορία. Δεν τονίζεται, όμως, ούτε η σημασία της στη σύγχρονη Ιστορική Επιστήμη ούτε και η ανεξαρτησία της από την Τοπική Ιστορία. Με την παρούσα εργασία αναδεικνύεται ο σπουδαίος ρόλος που μπορεί να διαδραματίσει στο σχολείο, ώστε από τη μια οι μαθητές να κατανοήσουν τη μεθοδολογία της Ιστορίας και από την άλλη να μελετήσουν σε βάθος την Τοπική Ιστορία. Τα παιδιά ακολούθησαν όλη την πορεία μιας πραγματικής ιστορικής έρευνας στον χώρο της Προφορικής Ιστορίας. Επιχείρησαν να απαντήσουν σε ποικίλα ιστορικά ερωτήματα. Για να το πετύχουν προέβησαν στις εξής ενέργειες: συνέλεξαν δεδομένα μέσω συνεντεύξεων· τα επεξεργάστηκαν τοποθετώντας τα σε μια ψηφιακή ιστορική γραμμή / χρονογραμμή· εξήγαγαν συμπεράσματα μέσα από διάλογο στην τάξη. Έφτασαν μάλιστα στο σημείο να δημιουργήσουν τρεις περιόδους -περίοδος χειροποίητων παιχνιδιών, περίοδος βιομηχανικών παιχνιδιών, περίοδος ψηφιακών παιχνιδιών- ώστε να ερμηνεύσουν καλύτερα τα αποτελέσματα της έρευνάς τους (περιοδολόγηση), μια εμπειρία πρωτόγνωρη για τα ίδια, αλλά και για το Δημοτικό Σχολείο.

Επίσης, οι μαθητές, μέσω της Προφορικής Ιστορίας, δημιούργησαν και δεν αναπαρήγαγαν την Ιστορία του σχολικού ή κάποιου άλλου βιβλίου· δηλαδή τα δεδομένα τους, η επεξεργασία τους και τα συμπεράσματά τους είναι πρωτογενή. Οι ίδιοι οι μαθητές έφεραν στην επιφάνεια τα συγκεκριμένα δεδομένα, τα επεξεργάστηκαν για πρώτη φορά και εξήγαγαν πρωτότυπα συμπεράσματα (περίοδους, απαντήσεις σε ερευνητικά ερωτήματα). Μάλιστα δεν ήταν μια Ιστορία ξένη προς αυτούς και τα βιώματά τους, αλλά μια Ιστορία των ίδιων, των γονέων τους, των γιαγιάδων τους, των παππούδων τους, του τόπου τους.

Σημαντική δε απόρροια της Προφορικής Ιστορίας ήταν η παραγωγή αυθεντικών κειμένων από τους μαθητές. Καθώς τα θέματα που αναδύθηκαν μέσα από τις συνεντεύξεις δεν υπάρχουν συνήθως στη βιβλιογραφία, ή τουλάχιστον στη βιβλιογραφία που είναι δυνατόν να κατανοήσουν οι μαθητές, τα κείμενά τους καθίστανται εκ των πραγμάτων πρωτότυπα, άρα και αυθεντικά.

Επιπλέον, οι μαθητές μυήθηκαν και στην τεχνολογία. Καταρχήν, ασχολήθηκαν με την ψηφιακή κατασκευή εννοιολογικών χαρτών αξιοποιώντας την Web 2.0 εφαρμογή [Cacoo](#). Δεύτερον, σχεδίασαν ιστοσελίδες. Το σχολείο της Παλλήνης χρησιμοποίησε την εφαρμογή Web 2.0 “Artsteps”. Το σχολείο της Πάτρας κατασκεύασε ιστοσελίδες χρησιμοποιώντας τη γλώσσα σήμανσης HTML. Τους δόθηκε δε η ευκαιρία να εμπλακούν και με βασικές δεξιότητες χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή, και συγκεκριμένα με την επεξεργασία κειμένου. Τα κείμενα τα οποία έγραψαν πρώτα σε χαρτί, ψηφιοποιήθηκαν από τα ίδια, δίνοντάς μας την ευκαιρία να διδάξουμε όλες τις βασικές δεξιότητες που απαιτούνται προκειμένου να συντάξεις ηλεκτρονικά κείμενο.

Κατά τη διάρκεια δε των συνεντεύξεων παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές μπήκαν σε διαδικασίες ενσυναίσθησης και σε μερικές περιπτώσεις εμπλούτισαν τον Οδηγό της Συνέντευξης με δικές τους ερωτήσεις. Παρακολουθώντας τις συνεντεύξεις στην τάξη, οι μαθητές οδηγήθηκαν σε αναπόφευκτες συγκρίσεις της παιδικής ηλικίας των προγόνων τους με τη σημερινή εποχή. Οι συγκρίσεις αυτές αποτέλεσαν και το πεδίο διαλόγου κατά την επικοινωνία των δύο σχολείων μέσω Skype, με την ανταλλαγή παρατηρήσεων, απόψεων, ιδεών ανάμεσα στους μαθητές των δύο σχολείων.

Τέλος, είναι σίγουρο ότι οι μαθητές αγάπησαν αυτό που έκαναν. Το ενδιαφέρον τους παρέμεινε υψηλό σε όλες τις φάσεις της έρευνας και με ενθουσιασμό περίμεναν κάθε βδομάδα να συνεχίσουν τις εργασίες τους. Έτσι, το μάθημα της Ιστορίας, μετατράπηκε σε μια ευχάριστη περιπέτεια για τα παιδιά αλλά και για τους εμπλεκόμενους εκπαιδευτικούς, ένα ταξίδι όπου ο μαθητής γίνεται διαρκώς δημιουργός/παραγωγός της ιστορίας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Μιχαηλίδης, Ι., & Τερζίδης, Σ., (2010). Προκαταρκτικά ευρήματα από μία εν εξελίξει έρευνα για τη Διδασκαλία της Ιστορίας με τη χρήση WEB 2.0 εργαλείων. Στο Β. Κολτσάκης, Γ. Σαλονικίδης, Μ. Δοδοντσίης (επιμ.) *Πρακτικά 2^ο Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας* με θέμα «Ψηφιακές και Διαδικτυακές Εφαρμογές στην Εκπαίδευση», Βέροια-Νάουσα, 535-546.

Πασσερίνι, Λ. (1998). *Σπαράγματα του 20ού αιώνα. Η Ιστορία ως βιωμένη εμπειρία*. Αθήνα: Νεφέλη.

Ρεπούση, Μ. & Ανδρεάδου, Χ. (επιμ.) (2012). *Προφορικές Ιστορίες-Ένας Οδηγός προφορικής ιστορίας για την Εκπαίδευση και την Κοινότητα*. Περιφέρεια Κρήτης-Περιφερειακή Ενότητα Χανίων & Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Ρεπούση, Μ. & Τσιβάς Α. (επιμ.) (2011). *Από τα ίχνη στις μαρτυρίες-η επεξεργασία ιστορικών πηγών στο μάθημα της Ιστορίας*. Θεσσαλονίκη: Γράφημα.

ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο. Ανακτήθηκε στις 13 Σεπτεμβρίου 2011 από τη διεύθυνση <http://tinyurl.com/7y5v763>.

Hamilton, P. & Shopes L. (2008). *Oral History and Public Memories*. Philadelphia: Temple University Press.

Humphries, S. (1984). *The Handbook of Oral History: Recording Life Stories*. London: Inter-Action Inprint.

Jackson, B. (2007). *The Story is True: The Art and Meaning of Telling Stories*. Philadelphia, PA: Temple University Press.

Lanman, B. & Wendling, L. (2006). *Preparing the Next Generation of Oral Historians: An Anthology of Oral History Education*. Lanham, MD: AltaMira Press.

Perks, R. & Thomson A., (2006). *The Oral History Reader*. London & NY: Routledge.

Plummer, K. (2000). *Τεκμήρια ζωής. Εισαγωγή στα προβλήματα και τη βιβλιογραφία μιας ανθρωπιστικής μεθόδου*. Αθήνα: Gutenberg.

Portelli, A. (1991). *The Death of Luigi Trastulli and Other Stories: Form and Meaning in Oral History*. Albany: State University of New York Press.

Thompson, P. (2002). *Φωνές από το παρελθόν. Προφορική Ιστορία*. Αθήνα: Πλέθρον.