

«Πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης Mytheum: η Εκπαίδευση και ο Πολιτισμός στο πλαίσιο του Web 2.0»

Ντατσιούδης Βασίλης¹, Δημοπούλου Αναστασία Σοφία², Μαργαρίτη Ελεάνα³

¹ Πολιτιστικός Διαχειριστής, Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας
vdatsioudis@yahoo.com

² Project Assistant – Απ. Τμ. Ευρωπαϊκών Σπουδών, Alpen Adria University
anastasia.dimopoulou@yahoo.com

³ Δασκάλα - Μουσειολόγος, Δημοτικό Σχολείο Άνω Λιοσίων
cleanamargar@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα ανακοίνωση προτείνεται μία πρωτότυπη, διαδικτυακή πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης, η Mytheum. Η πλατφόρμα περιλαμβάνει προσχεδιασμένες εκπαιδευτικές δράσεις, με περιεχόμενο που δημιουργούν οι ίδιοι οι χρήστες χρησιμοποιώντας σύγχρονα διαδικτυακά εργαλεία (Web 2.0).

Η λειτουργία της συνδυάζεται με προγραμματισμένες εκπαιδευτικές επισκέψεις σε πολιτιστικούς χώρους και αναπτύσσεται σε τρία επιμέρους επίπεδα εργασίας, που αντιστοιχούν στα στάδια συμμετοχής των εκπαιδευόμενων: το εκπαιδευτικό στάδιο (πριν την επίσκεψη), το βιωματικό (κατά τη διάρκεια της επίσκεψης) και το στάδιο του διαμοιρασμού του ψηφιακού υλικού των χρηστών (μετά από την επίσκεψη).

Στοχεύει, κυρίως, στην εξοικείωση των εκπαιδευόμενων με τους πολιτιστικούς χώρους μέσα από τη βιωματική τους εμπειρία, την ψυχαγωγία και την κοινωνική τους εμπλοκή, στην προώθηση της ερευνητικής μεθοδολογίας στους τομείς της ιστορίας, των τεχνών και των κοινωνικών επιστημών, καθώς και στην ανάδειξη της παρουσίας των πολιτιστικών φορέων σε διεθνές επίπεδο.

Η πλατφόρμα Mytheum αποτελεί ένα καινοτόμο μέσο τηλεκπαίδευσης που επιδιώκει με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων και εκπαιδευτικών μεθόδων, να συνδέσει τη μάθηση με τη γνώση και τις εκφάνσεις του πολιτισμού.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης, Εικονικό περιβάλλον μάθησης, Massive Open Online Courses, Μουσειοπαιδαγωγική, Πολιτισμός

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα εργασία έχει ως αντικείμενο την παρουσίαση του σχεδιασμού της πλατφόρμας τηλεκπαίδευσης Mytheum, η οποία βρίσκεται στο στάδιο υλοποίησης. Η ιδέα του σχεδιασμού της πλατφόρμας προέκυψε από τη διαπίστωση ότι απουσιάζει από το διαδίκτυο ένας συμμετοχικός τρόπος που να βοηθά τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν ζητήματα που αφορούν στον πολιτισμό και την τέχνη. Η συγκεκριμένη πλατφόρμα με διαδραστικές λειτουργίες επιχειρεί να συνδέσει με δημιουργικό τρόπο την εκπαίδευση με τους χώρους και τα αντικείμενα πολιτισμού. Ωστόσο, το Mytheum δεν αποτελεί μόνο ένα ενισχυτικό εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά και ένα κίνητρο συναισθηματικής εμπλοκής και κοινωνικής εμπειρίας μέσα από τις προσχεδιασμένες βιωματικές δράσεις και δραστηριότητες που προσφέρει. Συνθέτει, επίσης, ένα πεδίο δημιουργικής σκέψης και έκφρασης, ανοιχτού διαλόγου και επαναπροσέγγισης του παρελθόντος μέσα από τις ποικίλες ερμηνείες που αναδεικνύονται από τα τεκμήρια της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ο σχεδιασμός της πλατφόρμας Mytheum είναι αποτέλεσμα μιας ενδελεχούς έρευνας της σύγχρονης μουσειολογικής, εκπαιδευτικής και τεχνολογικής βιβλιογραφίας, καθώς και της μελέτης περιπτώσεων καλών πρακτικών στα πεδία αυτά. Συγχρόνως, διέπεται από τις αρχές της διεπιστημονικότητας, καθώς μέσα από τις πρακτικές που προτείνει, υποστηρίζει και προωθεί το διεπιστημονικό διάλογο.

Στις ενότητες που ακολουθούν περιγράφεται η αναγκαιότητα του σχεδιασμού της πλατφόρμας αναφορικά με τις επικρατούσες εκπαιδευτικές ανάγκες και σε σχέση με τη διασύνδεσή τους με τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Περιγράφεται το κοινό στο οποίο απευθύνεται, αναφέρεται στα προσδοκώμενα αποτελέσματα, αλλά και στα οφέλη που αποκομίζει η κάθε ομάδα από τη χρήση της πλατφόρμας. Παράλληλα, γίνεται περιγραφή των σταδίων λειτουργίας της πλατφόρμας.

ΑΝΑΓΚΑΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΑΠΑΝΤΑ Η ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ MYTHEUM ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ

Στα τέλη του εικοστού αιώνα ο όρος «πολιτισμός» χρησιμοποιήθηκε κυρίως με δύο τρόπους: για να αναφερθεί στις υψηλές τέχνες και για να συμπεριλάβει όλες τις πρακτικές και τα αντικείμενα μέσω των οποίων αυτοπροσδιορίζεται μια κοινωνία. Μέχρι σήμερα, οι περισσότεροι πολιτιστικοί Οργανισμοί συνηθίζουν να εκθέτουν τις συλλογές τους υπό το πρίσμα του «σπάνιου», της «υψηλής τέχνης», του «παλαιότερου», του «πρωτότυπου» κ.λπ., δίνοντας δευτερεύοντα ρόλο στις ίδιες τις κοινωνίες που τα δημιούργησαν (Holden, 2008).

Η θέαση ενός αντικειμένου, όχι μόνο από την καλλιτεχνική ή ιστορική πλευρά του, αλλά μέσα από την ικανότητά του να προκαλέσει συζήτηση, μπορεί να προσφέρει κοινωνική εμπειρία. Τα «κοινωνικά αντικείμενα» είναι οι κινητήρες των κοινωνικά δικτυωμένων εμπειριών και το περιεχόμενο γύρω από το οποίο γίνεται συζήτηση, ενώ, ταυτόχρονα, επιτρέπουν στους ανθρώπους να εστιάζουν την προσοχή τους σε αυτά, καθιστώντας πιο άνετες τις διαπροσωπικές σχέσεις.

Στον πραγματικό αλλά και τον εικονικό κόσμο τα κοινωνικά αντικείμενα έχουν ορισμένες κοινές ιδιότητες. Δύο από αυτές είναι η «προσωπική» ιδιότητα, με αντικείμενα στα οποία οι επισκέπτες βλέπουν μια προσωπική σχέση ή μια άμεση ιστορία και η «προκλητική» ιδιότητα, με αντικείμενα τα οποία, λόγω θέματος, μπορούν να εγείρουν μία κοινωνική συζήτηση (Simon, 2010).

Η εκπαιδευτική πλατφόρμα Mytheum προτείνει μέσα από θεματικές ενότητες τον «ανθρωπολογικό» τρόπο παρουσίασης των συλλογών και των μνημείων. Μέσω μιας διαδραστικής ερμηνευτικής προσέγγισης, «τα μουσειακά αντικείμενα επανερμηνεύονται, ανοίγοντας διάλογο με την αδιάκοπη ανθρώπινη δραστηριότητα, που συνεχώς επαναπροσδιορίζεται μέσω των αντικειμένων που παράγει, και τα οποία διαχρονικά περικλείουν τις προθέσεις των δημιουργών αλλά και των χρηστών τους» (Σαλλή, 2006, σ. 212).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΡΟΠΟΥΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ MYTHEUM

Η ιδέα του σχεδιασμού της πλατφόρμας τηλεκπαίδευσης Mytheum εντάσσεται στο γενικότερο πλαίσιο της διευρυμένης χρήσης του διαδικτύου σε παγκόσμιο επίπεδο και εξυπηρετεί με δημιουργικό τρόπο την αναγκαιότητα σύνδεσης της εκπαίδευσης με τους πολιτιστικούς χώρους. Περιλαμβάνει στη βάση της προσχεδιασμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες που απευθύνονται σε σπουδαστές και εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας και τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, οι οποίοι σχεδιάζουν να πραγματοποιήσουν επισκέψεις σε πολιτιστικούς χώρους στα πλαίσια του ακαδημαϊκού έτους.

Το περιεχόμενο της πλατφόρμας Mytheum διαμορφώνεται από τους ίδιους τους χρήστες (user-generated content) με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων (Web 2.0.) Αναπτύσσεται σε τρία επί μέρους επίπεδα που αντιστοιχούν στα στάδια συμμετοχής των σπουδαστών: α) το εκπαιδευτικό στάδιο, πριν την επίσκεψη στον πολιτιστικό χώρο, β) το βιοματικό στάδιο, κατά τη διάρκεια της επίσκεψης και γ) το στάδιο του διαμοιρασμού του υλικού της επανατροφοδότησης, όπως δημιουργείται από τους ίδιους τους σπουδαστές, μετά από την επίσκεψη στους χώρους πολιτισμού.

Ο τρόπος λειτουργίας του Mytheum ακολουθεί τη λογική των εξατομικευμένων περιβαλλόντων μάθησης (Personal Learning Environments) και των δύο τύπων πλατφορμών μαθημάτων ανοιχτής πρόσβασης, που προσφέρονται μέσω του διαδικτύου σε απεριόριστο αριθμό φοιτητών (Massive Open Online Course – MOOC), xMOOC και cMOOC (Bates, 2015; Hill, 2012).

Στο περιβάλλον της πλατφόρμας οι εκπαιδευτικοί μπορούν να οργανώνουν τις τάξεις τους, να δημιουργούν ατομικές και ομαδικές εργασίες και να διαμορφώνουν τα τεστ αξιολόγησης των μαθητών τους. Μπορούν ακόμα να εισάγουν προσωπικό, ψηφιοποιημένο υλικό ή να χρησιμοποιούν περιεχόμενο από οποιαδήποτε πηγή του διαδικτύου. Ο ποιοτικός χαρακτήρας της εποπτείας και της υποστήριξης των εκπαιδευόμενων προκύπτει από την πρόσβαση στο παραχθέν υλικό, τις ομαδικές συζητήσεις (fora) και την ανατροφοδότηση. Τα ποσοτικά γνωρίσματα αντλούνται από την πρόσβαση σε στοιχεία συμμετοχής των μαθητών, όπως το ποσοστό χρήσης του προσφερόμενου υλικού, το ποσοστό δημιουργίας και συνεισφοράς νέου υλικού, το ποσοστό συμμετοχής σε συζητήσεις κ.λπ. Οι μαθητές μπορούν να συνεργάζονται συγχρόνως ή σε διαφορετικό χρόνο με τους εκπαιδευτικούς και μεταξύ τους.

Η χρήση της πλατφόρμας ακολουθεί τη φιλοσοφία ενός τυπικού xMOOC, με τον εκπαιδευτικό να έχει το ρόλο του δημιουργού, του διαχειριστή και του επόπτη του υλικού και των δράσεων. Τα xMOOC λειτουργούν ως προέκταση μιας παραδοσιακής δομής τάξης και υποστηρίζουν έναν δασκαλοκεντρικό τύπο μαθήματος – όπου το «x» δηλώνει το «eXtended» ή «eXtension». Ο καθηγητής είναι στο επίκεντρο και κατευθύνει τους μαθητές ως προς τη γνώση που πρέπει να αποκτηθεί. Σε αυτόν τον τύπο ορίζονται από τον εκπαιδευτή τα προσδοκώμενα αποτελέσματα των μαθημάτων από την αρχή, ενώ το μάθημα περιλαμβάνει διαλέξεις βίντεο, προκαθορισμένες αναθέσεις εργασιών και τεστ (computer marked assessment), αξιολογήσεις και αυτοματοποιημένο σύστημα ανατροφοδότησης (feedback). Ο μαθητής είναι υπεύθυνος για τη συμπλήρωση των προκαθορισμένων τεστ αξιολόγησης σύμφωνα με τις οδηγίες του εκπαιδευτή και την ολοκλήρωσή τους μέσα στον απαιτούμενο χρόνο (Siemens, 2012).

Εάν, αντιθέτως, η δομή του μαθήματος ακολουθεί τον τύπο ενός cMOOC, οι οδηγίες προς τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευόμενους που εμπεριέχονται στις προσχεδιασμένες δράσεις θα μπορούν να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες των συμμετεχόντων.

Σύμφωνα με τον Downes (2011) και τον Siemens (2012) το cMOOC υποστηρίζει τη θεωρία του Κονεκτιβισμού - όπου «c» σημαίνει «connectivist», κατά την οποία η γνώση διανέμεται και η μάθηση είναι μία διαδικασία πλοήγησης και καλλιέργειας σχέσεων. Το μοντέλο αυτό εστιάζει στη δημιουργικότητα, την αυτονομία και την κοινωνικά δικτυωμένη μάθηση και δίνει βαρύτητα στην παραγωγή της γνώσης από τους ίδιους τους συμμετέχοντες. Επικεντρώνεται σε εκείνο που ο μαθητής επιλέγει να μάθει, δεν διαθέτει επίσημη διδακτέα ύλη, ενώ αντικαθιστά το παραδοσιακό σύστημα διαχείρισης της γνώσης με τα εργαλεία Web 2.0 και τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Η μάθηση είναι συνεργατική και η γνώση δημιουργείται μέσω της διάδρασης των συμμετεχόντων. Ωστόσο, μέχρι σήμερα στα περισσότερα cMOOC εξακολουθούν να υπάρχουν καθηγητές, οι οποίοι παρέχουν κόμβους περιεχομένου, ώστε να διαμορφώνονται συζητήσεις γύρω από τα υπό έρευνα θέματα. Ο ρόλος του μαθητή εμπεριέχει και το ρόλο του δασκάλου που μαθαίνει και παράγει νέο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, το οποίο διαθέτει σε τρίτους. Μέριμνά του είναι η, όσο το δυνατόν, πιο ουσιαστική λειτουργία αυτού του ανθρώπινου δικτύου, έτσι ώστε οι εκπαιδευόμενοι να εξακολουθούν να ενδιαφέρονται για τις θεματικές στις οποίες συμμετέχουν και μετά το πέρας των σπουδών τους. Συνεπώς, σε αυτόν τον τύπο δίνεται περισσότερη βαρύτητα στη συμβολή και την αυτοαξιολόγηση των μαθησιακών διαδρομών.

ΠΡΩΤΟ ΣΤΑΔΙΟ – ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΣΚΕΨΗ

Στο αρχικό στάδιο οι εμπλεκόμενοι πολιτιστικοί φορείς, μέσω της πλατφόρμας, παρέχουν στους εκπαιδευόμενους επιστημονικό υλικό προς ερευνητική χρήση. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτές ορίζουν τις θεματικές των εργασιών που θα εκπονήσουν οι εκπαιδευόμενοι, ενώ παράλληλα εποπτεύουν και υποστηρίζουν τη διαδικασία ολοκλήρωσής τους.

Στην παραπάνω συμμετοχική διαδικασία εφαρμόζεται η μέθοδος μάθησης Project, η οποία αποτελεί μια μορφή ομαδικής διδασκαλίας, χωρίς καθορισμένα όρια, αυστηρή οργάνωση και δομή. Περικλείει το σχεδιασμό, την οργάνωση και την εκτέλεση ενός έργου σε θεωρητικό και πρακτικό επίπεδο. Ο κύριος σκοπός της μεθόδου είναι η εξασφάλιση εκείνων των προϋποθέσεων που θα δώσουν τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να καθορίζουν αυτόνομα τα στάδια της εργασίας, να αυτοοργανώνονται, να αναλαμβάνουν υποχρεώσεις και

ευθύνες και να ενεργούν σύμφωνα με αυτές. Έτσι, η μάθηση πηγάζει από την εμπειρία που αποκτούν τα μέλη μέσα από την ενεργό συμμετοχή τους στις διαδικασίες (Freu, 1998). Επομένως, μέσα από τις προσφερόμενες λειτουργίες επιδιώκεται η ενεργητική εμπλοκή εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτικών σε ζητήματα πολιτισμού και τέχνης μέσα από σχέδια εργασίας στο χώρο του σχολείου που επεκτείνονται και στους μουσειακούς χώρους αλλά και στο διαδίκτυο.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΣΤΑΔΙΟ – ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΣΚΕΨΗ

Στο δεύτερο στάδιο, πραγματοποιείται η βιωματική πρόσληψη του πολιτισμού μέσα από την εμπειρία που προσφέρει στους εκπαιδευόμενους η συμμετοχή τους σε ποικίλες δράσεις, οι οποίες υλοποιούνται στο χώρο επίσκεψης και εναρμονίζονται με τη σύγχρονη διεθνή μουσειολογική πρακτική και βιβλιογραφία. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν από τα φύλλα εργασίας που παρέχονται αυτά που θέλουν να χρησιμοποιήσουν και να τα εκτυπώσουν. Εν συνεχεία, κατά την υλοποίηση των δράσεων, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά μέσα καταγραφής για να καταγράψουν τη βιωματική τους εμπειρία και να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό οπτικοακουστικό υλικό προς δημοσίευση στην πλατφόρμα.

Με τον όρο «βιωματική μάθηση» αναφερόμαστε στη διαδικασία οικειοποίησης της γνώσης μέσω της εμπειρίας και της αναζήτησης προσωπικού νοήματος σε αυτή. Όπως χαρακτηριστικά ανέφερε ο κύριος εκφραστής της θεωρίας, Dewey «...η εκπαίδευση είναι απ' την εμπειρία, για την εμπειρία και μέσω της εμπειρίας» (όπ. αναφ. στο Δεδούλη, 2001). Η μάθηση κατά τον Dewey (2004) είναι μια ενεργητική και κοινωνική διαδικασία, που ξεκινά από τα αυθόρμητα παιδικά ενδιαφέροντα και αναδύεται μέσα από την επεξεργασία των άμεσων εμπειριών των μαθητών και της μεταφοράς τους στην κοινωνική ζωή. Ο ίδιος, εισήγαγε τον όρο του σχολείου εργασίας σύμφωνα με τον οποίο η γνώση προέρχεται από αυθόρμητες συμμετοχικές και βιωματικές διαδικασίες και όχι μέσω μεθόδων στεγνής μάθησης.

Επιπλέον, οι δράσεις της πλατφόρμας εξελίσσονται στα πλαίσια της κοινωνικής μάθησης, όπου μέσω της ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης με την κινητοποίηση μικροομάδων παιδιών ή και ενηλίκων, πραγματοποιείται η διεξαγωγή μέρους ή του συνόλου των εκπαιδευτικών (διδακτικών και μαθησιακών) δραστηριοτήτων, μέσα σε πλαίσια συνεργατικών σχέσεων (Ματσαγγούρας 2000). Σύμφωνα με τον Lewin, η δυναμική της ομάδας περικλείει σχέσεις, συναισθήματα, βιώματα που συνδιαμορφώνονται από τα μέλη της (όπ. αναφ. στο Αρχοντάκη & Φιλίππου, 2003). Μέσω του προγράμματος ισχυροποιείται η έννοια της συνεργασίας και της ανταλλαγής απόψεων σε ένα ομαδικό κλίμα.

ΤΡΙΤΟ ΣΤΑΔΙΟ – ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΣΚΕΨΗ

Στο τρίτο στάδιο το παραχθέν υλικό, που αποτελεί μία σύνθεση του συνόλου των αποτελεσμάτων των εργασιών των προηγούμενων σταδίων, διαμοιράζεται στο διαδίκτυο και συζητείται στα δημοφιλή μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Για την ολοκλήρωση αυτού του σταδίου χρησιμοποιείται η πρόσβαση σε μια συλλογή πολλαπλών αλληλεπιδραστικών μέσων (interactive multimedia), όπως μία κοινή επιφάνεια εργασίας, που προσφέρει τη δυνατότητα κοινής εμφάνισης και χρήσης υλικού από προσωπικά αρχεία και, επιπλέον, υποστηρίζεται από την τηλεφωνία μέσω διαδικτύου (Voice over IP) και τη σύγχρονη ή ασύγχρονη ανταλλαγή γραπτών μηνυμάτων. Το συγκεκριμένο εργαλείο, όπως και άλλα, αποτελεί μια ευκαιρία μετάβασης από το παραδοσιακό μοντέλο παθητικής μάθησης σε ένα σύγχρονο μοντέλο όπου η εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να είναι δυναμική (Μπακογιάννη & Καβακλή, 2003) και ενεργητική.

Είναι, επίσης, σημαντικό να αναφερθεί, ότι μέσα από τα στάδια συμμετοχής και συνεργασίας των εκπαιδευόμενων αναδεικνύεται με τον καλύτερο τρόπο η θεωρία των πολλαπλών ευφυϊών που προτάθηκε από τον Howard Gardner. Σύμφωνα με αυτή, η νοημοσύνη του κάθε ατόμου χωρίζεται σε οκτώ τουλάχιστον τομείς, οι οποίοι εδράζονται σε διαφορετικά σημεία του εγκεφάλου (Ματσαγγούρας, 2006; Οικονόμου, 2003). Ο βαθμός

ανάπτυξης της νοημοσύνης εξαρτάται από τις προσωπικές εμπειρίες και κάθε άτομο μπορεί να αναπτύξει την εκάστοτε νοημοσύνη σε επαρκές επίπεδο με την κατάλληλη ενθάρρυνση και διακριτική καθοδήγηση. Με αυτό τον τρόπο κάθε άτομο συμβάλλει με βάση τη δική του ευφυΐα σε όλο το έργο και με βάση τα προσωπικά του ενδιαφέροντα μοιράζεται με την υπόλοιπη ομάδα τις απόψεις με σκοπό να δημιουργηθεί ένας ενιαίος καμβάς διατυπώσεων πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα.

Επομένως, μέσα από τις δράσεις που σχεδιάζονται στην πλατφόρμα Mytheum, τα άτομα έρχονται σε επαφή με μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους με τρόπο όχι αποστασιοποιημένο αλλά μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες που κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους και παρέχουν νέες ευκαιρίες μάθησης.

ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Η εκπαιδευτική πλατφόρμα «Mytheum» απευθύνεται σε μαθητές Λυκείου, προπτυχιακούς και μεταπτυχιακούς φοιτητές, νέους ερευνητές και ομάδες εκπαιδευόμενων στα πλαίσια της διά βίου μάθησης, οι οποίοι διαμένουν στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό.

Σε επίπεδο μαθητικών ομάδων, μπορεί να συνδεθεί με τα μαθήματα Ιστορίας, Εικαστικών, Θρησκευτικών, Κοινωνιολογίας κ.λπ. Ταυτόχρονα, λόγω της λειτουργίας της ως συνοδευτικού εκπαιδευτικού εργαλείου, αφορά σε όλους τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι διδάσκουν τα παραπάνω αντικείμενα.

ΕΠΙΔΙΩΚΟΜΕΝΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ

Οι στόχοι που επιχειρεί να επιτύχει η πλατφόρμα, εστιάζονται κυρίως στην εξοικείωση των συμμετεχόντων με τους πολιτιστικούς χώρους, στην προώθηση της επιστημονικής και ερευνητικής γνώσης, στη βιωματική εμπειρία στην εκπαίδευση, στην ψυχαγωγία και την κοινωνική εμπλοκή των συμμετεχόντων.

Με όχημα τις προαναφερθείσες παιδαγωγικές θεωρίες και την αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων η πλατφόρμα Mytheum εμπλέκει μαθητές και εκπαιδευτικούς σε ζητήματα πολιτισμού και τέχνης μέσα από ομαδοσυνεργατικές και βιωματικές διεργασίες.

Οι στόχοι στους οποίους αποσκοπεί χωρίζονται σε εκείνους που αφορούν στους εκπαιδευτές και σε εκείνους που αφορούν στους εκπαιδευόμενους.

Σε σχέση με τους εκπαιδευτές, επιδιώκεται:

- να επικαιροποιήσουν τις γνώσεις τους σε ζητήματα τέχνης, πολιτισμού και χρήσης του διαδικτύου μέσα από τη συνεχώς ενημερωμένη βιβλιογραφία και αρθρογραφία που προτείνεται και διατίθεται από τους πολιτιστικούς οργανισμούς
- να αναπτύξουν νέους τρόπους διδασκαλίας και μάθησης
- να ενθαρρύνουν την ομαδικότητα και τη συνεργασία μέσα από το νέο τρόπο διδασκαλίας
- να εντάξουν σχέδια εργασίας σχετικά με τους μουσειακούς χώρους μέσα στην σχολική πραγματικότητα.

Σε σχέση με τους εκπαιδευόμενους, επιζητείται:

- να αποποιηθούν την παθητική στάση θέασης ενός αντικειμένου τέχνης ή ενός χώρου και να ενεργοποιήσουν την κριτική τους σκέψη σχετικά με αυτά και την κοινωνία που τα δημιούργησε
- να έρθουν σε επαφή με θέματα οικεία με τα ενδιαφέροντα τους μέσα από την επιλογή του θέματος των project, που αναλαμβάνουν να υλοποιήσουν σε περιβάλλον cMOOC
- να αποκτήσουν δεξιότητες χρήσης του διαδικτύου ως χώρου μάθησης
- να αναπτύξουν ομαδοσυνεργατικούς τρόπους μάθησης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εκπαιδευτική πλατφόρμα Mytheum, στοχεύει να λειτουργήσει ως ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης. Παρέχει στους χρήστες τον ιδιωτικό εικονικό χώρο, στον οποίο έχουν τη δυνατότητα να εκτελούν μια σειρά από στατικές και διαδραστικές εργασίες, λειτουργώντας με αυτό τον τρόπο ως εργαλείο διδασκαλίας, μάθησης και διαχείρισης. Ως διαδικτυακή πύλη, αποτελεί τον τόπο δημοσίευσης ανάθεσης εργασιών, σύνδεσης μαθητών

με τους εκπαιδευτικούς πόρους, αποθήκευσης εργασιών, παρακολούθησης προόδου εργασιών. Συγχρόνως, αποτελεί χώρο συζήτησης μεταξύ των σπουδαστών, συνεργασίας σε ομαδικές εργασίες αλλά και ανατροφοδότησης μαθητών που δεν έχουν άμεση συνεργασία, επιχειρώντας να τονώσει το ενδιαφέρον τους για ποικίλα θέματα. Ταυτόχρονα, προωθεί τη χρήση άλλων πλατφορμών και εφαρμογών (Google+, Twitter κ.λπ), σε κάθε επίπεδο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Με τη χρήση της πλατφόρμας τηλεεκπαίδευσης Mytheum στο διαδίκτυο επιτυγχάνεται η δημιουργική διασύνδεση της εκπαίδευσης και του πολιτισμού. Η πλατφόρμα στοχεύει να εμπλέξει δημιουργικά τους εκπαιδευόμενους και τους εκπαιδευτές, έτσι ώστε η γνώση που θα παραχθεί μέσα από την ερευνητική διαδικασία να είναι εποικοδομητική και για τις δύο πλευρές.

Έχοντας ως οδηγό την αναγκαιότητα της βιωματικής εμπειρίας σε κάθε τομέα της ζωής για την κατάκτηση της γνώσης, έχουμε την πεποίθηση ότι το Mytheum θα συμβάλει καθοριστικά προς αυτή την κατεύθυνση. Επιπλέον, μπορεί να αποτελέσει ένα ενεργητικό μέσο εκπαίδευσης και μία ευκαιρία για τους χώρους του πολιτισμού να αναδείξουν τον εξωστρεφή τους χαρακτήρα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αρχοντάκη, Ζ. & Φιλίππου Δ., (2003). *205 βιωματικές ασκήσεις για εμπύχωση ομάδων ψυχοθεραπείας, κοινωνικής εργασίας, εκπαίδευσης*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Δεδούλη, Μ. (2001). *Βιωματική μάθηση: Δυνατότητες αξιοποίησής της στην ευέλικτη ζώνη*. Ανακτήθηκε στις 3 Ιανουαρίου 2016 από τη διεύθυνση <http://www.pi-schools.gr/download/publications/epitheorisi/teyxos6/deloudi.PDF>

Frey, K. (1998). *Η μέθοδος project*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη Αφοί.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Ματσαγγούρας, Η. (2006). *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση: Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και σχέδια Εργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Μπακογιάννη Σ. & Καβακλή Ε., (2003). *Μουσεία και Ανοικτή Εκπαίδευση: Εκπαιδευτικά Προγράμματα Μουσείων*. Ανακτήθηκε στις 18 Ιανουαρίου 2016 από τη διεύθυνση

http://www.ct.aegean.gr/people/vkavakli/publications/pdf_files/open03_kavakli.pdf

Οικονόμου, Μ. (2003). *Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός; Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα*. Αθήνα: Κριτική.

Σαλλή, Τ. (2006). *Βασικές αρχές έκθεσης μουσειακών συλλογών*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Bates, A.W. (2015). *Teaching in a Digital Age [Open Textbook]*. Ανακτήθηκε στις 11 Ιανουαρίου 2016 από τη διεύθυνση <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/part/chapter-7-moocs/>

Dewey, J. (2004). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. New York: Dover Publications.

Downes, S. (1/5/2011). *Connectivism' and Connective Knowledge*. Ανακτήθηκε στις 11 Ιανουαρίου 2016 από τη διεύθυνση http://www.huffingtonpost.com/stephen-downes/connectivism-and-connecti_b_804653.html

Hill, P. (24/7/2012). *Four Barriers That MOOCs Must Overcome To Build a Sustainable Model*. Ανακτήθηκε στις 13 Ιανουαρίου 2016 από τη διεύθυνση <http://mfeldstein.com/four-barriers-that-moocs-must-overcome-to-become-sustainable-model>

Holden, J. (2008). *Democratic Culture: opening up the arts to everyone [Open Textbook]*. UK. Ανακτήθηκε στις 20 Ιανουαρίου 2016 από τη διεύθυνση http://www.demos.co.uk/files/Democratic_Culture.pdf?1240939425

Siemens, G. (3/6/2012). *What is the theory that underpins our moocs?* Ανακτήθηκε στις 28 Ιανουαρίου 2016 από τη διεύθυνση <http://www.elearnspace.org/blog/2012/06/03/what-is-the-theory-that-underpins-our-moocs/>

Simon, N. (2010). *The Participatory Museum [Open Textbook]*. Ανακτήθηκε στις 2 Φεβρουαρίου 2016 από τη διεύθυνση <http://www.participatorymuseum.org/chapter4/>