

## «Σχεδιάζοντας Δραστηριότητες με την αξιοποίηση Νέων Τεχνολογιών για το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα “Ταξιδεύοντας στις Αιγές της Μακεδονίας για τους βασιλικούς γάμους”»

Μαρία Γκιρτζή<sup>1</sup>, Αθανασία Μπουντίδου<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Αρχαιολόγος, Διδάσκουσα Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου – Διδάσκουσα ΠΔ 407/80 Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης  
[mgirtzi@yahoo.com](mailto:mgirtzi@yahoo.com)

<sup>2</sup> Αρχαιολόγος, Επιστημονικό Προσωπικό Κέντρου Ιστορίας Θεσσαλονίκης  
[aboutidou@yahoo.com](mailto:aboutidou@yahoo.com)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η διδασκαλία της Ιστορίας συνιστούσε για χρόνια στεγνή απαρίθμηση γεγονότων, την οποία αποστρέφονταν οι μαθητές, αφού συνοδεύονταν από επιβεβλημένη αποστήθιση, ενώ τα κεφάλαια της Τέχνης ήταν συχνά «εκτός ύλης». Για την αλλαγή αυτού του τοπίου έγιναν πολλές ενέργειες, ουσιαστικότερες εκ των οποίων ο σχεδιασμός πλήθους εκπαιδευτικών προγραμμάτων από Μουσεία και άλλους φορείς με την επιστράτευση και των νέων τεχνολογιών, που κάνουν πιο ελκυστική την παρουσίαση της Ιστορίας. Τοιοιτοτρόπως δύναται να πραγματοποιηθεί αυτό, που όριζαν οι σχεδιαστές του ως «βαθύτερη ουσία της περιπέτειας» που λέγεται πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ, ήτοι «Η τέχνη να διδάσκει, να ξεναγείς στο χώρο και στο χρόνο, να αφουγκράζεσαι, να τραγουδάς, να χορεύεις και να παίζεις διαβαίνοντας νοερά το μεγάλο ταξίδι της ζωής, της ανθρώπινης σκέψης, του παγκόσμιου πολιτισμού, αναζητώντας σε χαρούμενα μάτια ανηλίκων και ενηλίκων τη λύτρωση του “...ζήσανε αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα”».

Στο πλαίσιο αυτό εντάσσεται και το πρόγραμμα «Ταξιδεύοντας στις Αιγές της Μακεδονίας για τους βασιλικούς γάμους», του οποίου κάποιες δραστηριότητες φτιαγμένες με τα λογισμικά *Demo Builder-Quiz Builder* και *Hot Potatoes* παρουσιάζονται στην εισήγηση.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** ιστορία μέσα από τέχνη, δραστηριότητες εκπαιδευτικού προγράμματος, αξιοποίηση *Demo Builder-Quiz Builder* και *Hot Potatoes*

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ανέκαθεν η παρουσίαση-διδασκαλία της Τέχνης στο πλαίσιο του σχολικού αναλυτικού προγράμματος, ιδίως της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, υποβαθμίζονταν ή, υπό το βάρος της διδακτέας ύλης της Ιστορίας,

παρακάμπτονταν εξ ολοκλήρου. Τα τελευταία χρόνια, εντούτοις, γίνεται όλο και πιο σαφές ότι η μελέτη της Τέχνης δύναται να λειτουργήσει υποστηρικτικά, καθώς μέσω αυτής μπορούν αφενός, για παράδειγμα, να προσεγγισθούν ιστορικές έννοιες όπως αυτές της «αλλαγής» και της «διατήρησης» (Μπαλτά & Δήμου, 2002), και αφετέρου, υπό γενικότερο πρίσμα, να αναδειχθεί η πολιτισμική διάσταση της εκπαίδευσης.

Το Υπουργείο Πολιτισμού αντιλαμβανόμενο την αναγκαιότητα άμεσης διασύνδεσης εκπαίδευσης και πολιτισμού κάνει το πρώτο βήμα προς αυτή την κατεύθυνση το 1985 με τη συγκρότηση επιτροπής Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, που γρήγορα ιδρύει το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Επικοινωνίας με έργο το σχεδιασμό και την υλοποίηση αρχαιολογικών προγραμμάτων και εκθέσεων, κυρίως για μαθητές της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τα οποία επιδιώκουν την ενίσχυση του εκπαιδευτικού ρόλου των μουσείων και των αρχαιολογικών χώρων και την ανάδειξη του κοινωνικού τους προορισμού. Πολλά από τα προγράμματα αυτά έχουν πλέον ενταχθεί από το Υπουργείο Παιδείας ως «Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα» (ΠΕΠ) στην Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Μπαγάκης, 2000· Νάκου, 2002· Χατζηασλάνη, 1991). Παράλληλα, το 1995 σχεδιάζεται από τα Υπουργεία Παιδείας και Πολιτισμού το πρόγραμμα ΜΕΛΙΝΑ-Εκπαίδευση και Πολιτισμός, το οποίο, απευθυνόμενο σε επιλεγμένα Δημοτικά Σχολεία, αναλαμβάνει την επιμόρφωση εκπαιδευτικών σε αντικείμενα τέχνης και πολιτισμού, την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού, τον σχεδιασμό και την εκπόνηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων σχετισμένων με χώρους πολιτισμικής αναφοράς. Μετά τον 1<sup>ο</sup> χρόνο εφαρμογής του προγράμματος αυτού έγινε εμφανές ότι για την εξέλιξή του απαιτούνταν: επέκταση σε περισσότερες τάξεις, παραγωγή νέου εκπαιδευτικού υλικού, οικονομική ενίσχυση και βελτίωση υποδομής των σχολείων, επιμόρφωση των συμμετεχόντων, βελτίωση των εκπαιδευτικών πρακτικών, οργανωτικές βελτιώσεις κτλ. (Βεργίδης & Τζαβάρα, 2000· Παϊζής, 2000).

Στα 15 χρόνια που μεσολαβούν μέχρι σήμερα τα εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία σχεδιάζονται από διάφορους φορείς για μαθητές της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας, αυξάνονται με αλματώδεις ρυθμούς σε αριθμό και ποικιλία, παρά το γεγονός ότι η υλοποίησή τους δεν υπαγορεύεται ακόμα από το αναλυτικό πρόγραμμα. Οι αιτίες της αύξησης του ενδιαφέροντος των σχολείων για συμμετοχή σε αυτά είναι πολλές και ποικίλες. Από τη μια βρίσκονται, οι νέες εκπαιδευτικές αντιλήψεις στον τρόπο προσέγγισης, παρουσίασης και ανάλυσης των γνωστικών αντικειμένων, που, μεταξύ άλλων, οφείλουν να στοχεύουν στην ευχαρίστηση μέσα από τη γνώση, στην προβολή της δημιουργικότητας και στη βελτίωση της ικανότητας επικοινωνίας σε όλα τα επίπεδα, θέμα το οποίο έχει συζητηθεί σε πλήθος βιβλίων και συνεδρίων. Από την άλλη οι αλλαγές που συντελούνται σε τεχνολογικό επίπεδο επιβάλλουν την ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στο σχεδιασμό των προγραμμάτων γεγονός, το οποίο ευνοείται από τον ανανεωμένο ρόλο που υιοθετούν τα

μουσεία. Προκειμένου να γίνει αντιληπτό το πώς σχεδιάστηκαν οι δραστηριότητες του εκπαιδευτικού προγράμματος «Ταξιδεύοντας στις Αιγές της Μακεδονίας για τους βασιλικούς γάμους» που παρουσιάζονται στην παρούσα εισήγηση, θα γίνει σύντομη αναφορά στο ρόλο των μουσείων στη σύγχρονη εποχή, στα θετικά που απορρέουν από την χρήση των νέων τεχνολογιών (ΝΤ) στο δίπολο πολιτισμός-εκπαίδευση και στις βασικές παραμέτρους σχεδιασμού δραστηριοτήτων εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

### **Ο ΝΕΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ**

Στην αυγή του 21ου αιώνα, δίνεται από το ICOM ο ορισμός του Μουσείου ως: «ένα μη κερδοσκοπικό μόνιμο ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της, ανοιχτό στο κοινό, που αποκτά, διατηρεί, ερευνά, επικοινωνεί και εκθέτει για σκοπούς μελέτης, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας υλικό-μαρτυρία του ανθρώπου και του περιβάλλοντος του» (άρθρο 3, Καταστατικό ICOM). Απελευθερωμένο πλέον από την παράδοση που το ήθελε «χώρο για λίγους όπου το οποιοδήποτε έκθεμα θαυμάζεται με δέος και από μακριά» μετατρέπεται σε χώρο μελέτης, δόμησης γνώσης και σκέψης, επικοινωνίας και ψυχαγωγίας, συνάντησης διαφορετικών ατόμων και κοινωνικών ομάδων, διαφορετικών πολιτισμών (Νάκου, 2002). Είναι εμφανές ότι ο ρόλος των μουσείων στις σύγχρονες κοινωνίες τείνει να αποκτήσει έναν έντονα κοινωνικό χαρακτήρα, καθώς τα παντός είδους μουσεία και οι συναφείς πολιτιστικοί χώροι καλούνται να εκπληρώσουν τις αυξημένες κοινωνικές και πολιτιστικές ανάγκες διαφορετικών κοινωνικών ομάδων (Κασβίκης κ.α., 2002), αποστολή που επιτελείται κατά πολύ μέσω των εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Δεδομένου ότι στα μουσεία φιλοξενούνται τμήματα του ορατού μέρους της Ιστορίας και της Τέχνης, μαρτυρίες που απεικονίζουν όψεις του υλικού πολιτισμού και του φυσικού περιβάλλοντος, ο μαθητής δύναται να λάβει πλήθος μηνυμάτων και ερεθισμάτων, που συμβάλλουν ώστε η μάθηση και η ιστορική έρευνα και μελέτη στους χώρους αυτούς να εξελίσσονται σε μια ελκυστική μαθησιακή περιπέτεια. Στην ουσία η γνώση που αποκομίζεται στο μουσείο ή σε αρχαιολογικούς χώρους, ξεφεύγοντας από το επίπεδο απλής θέασης και παρατήρησης επιτρέπει τη συνεξέταση με την κοινωνική, πολιτική και οικονομική ζωή του τόπου, κινητοποιώντας στη συνείδηση του μαθητή ένα γόνιμο διάλογο μεταξύ παρελθόντος και παρόντος και αναπτύσσοντας δεξιότητες προσδιορισμού της ιστορικής εξέλιξης (Λεοντσίνης, 2002). Τοιουτοτρόπως, οι πολιτιστικοί χώροι προσφέρονται για την εισαγωγή των παιδιών στην ιστορική μέθοδο, για τη χρήση και ερμηνεία των μουσειακών αντικειμένων ως μαρτυριών και τη διατύπωση υποθέσεων ή και συμπερασμάτων, με την αξιοποίηση πολύπλευρων και ιδιαίτερων σωματικών, ψυχικών και διανοητικών δυνατοτήτων και παραστάσεων που διαθέτουν τα άτομα και οι ομάδες, σε σχέση με το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο τους (Νάκου, 2002).

Τα μουσεία επιδιώκουν πλέον να παρέχουν στις αίθουσες εκθέσεων τους, σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους, αλλά και σε αρχαιολογικές θέσεις (εκ των οποίων αυξημένες εκπαιδευτικές δυνατότητες παρουσιάζουν όσες έχουν αποκατασταθεί αρχιτεκτονικά, αλλά και αυτές όπου δοκιμάζονται και εφαρμόζονται πειραματικές μορφές αρχαιολογίας), κατά το δυνατό περισσότερες και πιο «σύγχρονες» δραστηριότητες σε μαθητές, στο σχεδιασμό των οποίων κοινό χαρακτηριστικό συνιστά η προσπάθεια σύνδεσης με το αναλυτικό πρόγραμμα, διαθεματικότητας, διαμόρφωσης συνεργατικού περιβάλλοντος μάθησης και υποστήριξης διαδικασιών ενεργητικής δόμησης της μάθησης (Τσέπας & Κολοβός, 2003· Φουρλίγκα, 2002). Ο ριζικός επαναπροσδιορισμός της αποστολής των μουσείων για τη μετατροπή τους σε ένα ζωντανό κύτταρο ενός συνεχώς μεταλασσόμενου κοινωνικού ιστού, τα στρέφει σε ερμηνείες του πολιτιστικού τους αποθέματος με τρόπο που να επιτρέπει την πολλαπλή ανάγνωση τόσο σε ατομικό, όσο και σε συλλογικό επίπεδο, θέτοντας παράλληλα τις βάσεις για την αναζήτηση νέων πρακτικών και στρατηγικών διαχείρισης από τους ιθύνοντες. Στο πλαίσιο αυτό εντάσσεται και η εισαγωγή της πολύπλευρης χρήσης των ΤΠΕ στα μουσεία, οι οποίες συν τοις άλλοις εικονοποίησαν τις προτεινόμενες μουσειακές αφηγήσεις με τρόπο βιωματικό και διαδραστικό (Καραμπάτη & Πατρινός, 2009· Παυλογεωργάτος κ.α., 2006).

#### **ΑΞΙΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ**

Ο χώρος του πολιτισμού έχει κάποιες σημαντικές ιδιαιτερότητες σε σχέση με άλλους χώρους. Όπως υποστηρίζει η Οικονόμου (2004), συχνά η χρήση των ΝΤ αναγνώρισε αυτή τη μοναδική ταυτότητα και στήριξε δημιουργικά τους ιδιαίτερους στόχους των οργανισμών του πολιτισμικού χώρου, βοηθώντας τους να ανταποκριθούν άμεσα σε νέα κοινωνικά μηνύματα και ανάγκες. Η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών καταρχήν προεκτείνει σημαντικά τις παραδοσιακές διαδικασίες καταγραφής και ερμηνείας των μουσειακών «αντικειμένων», ενώ η χρήση σύγχρονων πληροφοριακών συστημάτων για τη διαχείριση συλλογών αυξάνει σημαντικά τις ικανότητες αποθήκευσης, αναζήτησης, ανάλυσης και διάδοσης πληροφοριών όχι μόνο για τις συλλογές, αλλά για τις εκθέσεις, εκδηλώσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα κλπ. Επιπλέον, αξιοποιώντας τις ΝΤ μπορούν να σχεδιασθούν εκπαιδευτικές δράσεις που θα διεξάγονται από εκπαιδευτικούς στα σχολεία ή από μουσειοπαιδαγωγούς στους χώρους πολιτισμικής αναφοράς και θα επιτυγχάνουν τη βιωματική προσέγγιση μέσα από την εξερεύνηση και το παιχνίδι. Συνεπώς, οι ΤΠΕ επιτρέπουν την εύκολη πρόσβαση σε πλούσιο εποπτικό υλικό (ιστορικές φωτογραφίες, συλλογές μουσείων, ηλεκτρονικές περιηγήσεις κτλ.) αποτελώντας συνάμα βασικό μέσο για την ικανοποίηση των αναγκών έρευνας, εκπαίδευσης, δημοσίων σχέσεων και διοίκησης του (Δημαράκη, 2004· Καβακλή, 2003· Παπαδάκη & Μυλωνά, 2006).

## **Η ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΕ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΟΝΤΑΙ ΣΕ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ**

Μέχρι πρότινος η εκπαίδευση υπήρξε δασκαλοκεντρική και κειμενοκεντρική –ειδικά για τα θεωρητικά μαθήματα, όπως η Ιστορία. Η εισαγωγή των ΝΤ στην εκπαίδευση, που συντελείται στις μέρες μας με γοργούς ρυθμούς, στοχεύει στη διαμόρφωση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος πέρα από το ανωτέρω παραδοσιακό μοντέλο μάθησης, όπου η μάθηση θα συνδυάζεται με την ευχαρίστηση. Τούτο για παράδειγμα θα μπορούσε να επιτευχθεί με την αξιοποίηση της Power Point για την παρουσίαση ιστορικών ενοτήτων από το δάσκαλο-καθηγητή, την επιστράτευση του διαδικτύου για έρευνα και εντοπισμό ιστορικών πηγών, την χρήση ψυχαγωγικών εκπαιδευτικών λογισμικών κτλ.

Η θετική στάση των παιδιών προς τις ΝΤ είναι εμφανής από το γεγονός ότι χρόνια τώρα τα παιχνίδια με τον ΗΥ τους ασκούν τεράστια γοητεία, αν και αντιμετωπίζονται με καχυποψία, από γονείς ή καθηγητές, καθώς η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών κατακλύζει τα καταστήματα με παιχνίδια που προάγουν βάρβαρα αισθήματα. Εντούτοις, υπάρχουν και ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία στην ουσία είναι εκπαιδευτικά λογισμικά, που χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο στη διδασκαλία και τη μάθηση και, όπως αποδεικνύεται στην πράξη, επιδρούν σημαντικά στην «κουλτούρα» των παιδιών (Βούλγαρη, 2002· Παπαστάμος κ.α., 2005). Τέτοια λογισμικά συνιστούν ελκυστικό και διαδραστικό περιβάλλον μάθησης, που επιτρέπει στο μαθητή να προσεγγίζει και να επεξεργάζεται τη γνώση ολιστικά με ποικίλους συνδυασμούς και δυνατότητες ανάλογα με το προσωπικό γνωστικό στυλ και ρυθμό μάθησης (Ράπτης & Ράπτη, 2004). Με τη χρήση ενός υπερμεσικού ΕΛ στην Ιστορία ο μαθητής δύναται να κατανοήσει πληρέστερα μια ιστορική περίοδο στις κοινωνικο-πολιτιστικές της διαστάσεις και να τη βιώσει ψυχο-συναισθηματικά, ενώ μέσα από τη φιλικότητα του λειτουργικού περιβάλλοντος μπορεί να εξερευνήσει με ευκολία τα μονοπάτια της γνώσης που προσφέρονται μέσα από το σχετικό ιστορικό σενάριο. Τοιουτοτρόπως, με δέλεαρ τη διασκέδαση προσφέρεται τελικά στους μαθητές-χρήστες ψυχαγωγία και μόρφωση (Αναγνώστου, Κλεφτάκη & Παπαδοπούλου, 2005· Καραμπάτη & Πατρινός, 2009· Παπαδοπούλου κ.α., 2006).

Από τη μέχρι τώρα εμπειρία της εφαρμογής των ΤΠΕ στον χώρο της ελληνικής εκπαίδευσης παρατηρείται μια αυξανόμενη θετική στάση των μαθητών απέναντι στη γνώση και τη μάθηση και μια κινητοποίηση τους, που συμβάλλει τελικά στη βελτίωση της απόδοσης τους. Μια σημαντική διάσταση της διδασκαλίας-μάθησης με ΝΤ είναι η μεταβολή του τρόπου που μαθαίνουν τα παιδιά, ήτοι το γεγονός ότι ευνοούνται και άλλες μορφές έκφρασης εκτός της προφορικής και γραπτής και το ότι ο μαθητής μαθαίνει να αξιοποιεί δημιουργικά τις ΤΠΕ (Τζάρτζας, 2002· Βοσνιάδου, 2002).

## **ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ**

Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, σύμφωνα με τον Piaget, οι μαθητές από 7-11 διανύουν την περίοδο των συγκεκριμένων λειτουργιών, μπορούν να λύνουν συγκεκριμένα προβλήματα, να εξετάζουν συγκεκριμένα αντικείμενα και γεγονότα, να αποδέχονται την ύπαρξη διαφορετικών οπτικών για το ίδιο ζήτημα, να αντιλαμβάνονται τις λειτουργίες διαδοχής και ταξινόμησης, να επιζητούν την ένταξη στην ομάδα. Άρα οι μουσειοπαιδαγωγοί πρέπει να αναπτύξουν προγράμματα που να στηρίζονται σε προκατασκευασμένες ερωτήσεις, με στόχο την παρατήρηση συγκεκριμένων χαρακτηριστικών. Σύμφωνα με την ίδια θεωρία οι μαθητές της δευτεροβάθμιας (11-15 κ.ε), βρίσκονται στο στάδιο ανάπτυξης τυπικών λειτουργιών, όπου οι έφηβοι μπορούν να σκέπτονται κάθε είδους πρόβλημα, ακόμα και λεκτικό ή υποθετικό, να προσεγγίζουν με επιστημονικό τρόπο τα πράγματα και να χρησιμοποιούν λογικούς συλλογισμούς. Στην περίπτωση αυτή αρμόζουν προγράμματα που επιτρέπουν εφαρμογή στρατηγικών διερευνητικής μάθησης (Δάλκος, 2002).

Σημαντικό ρόλο για την επιτυχή διεξαγωγή όλων των εκπαιδευτικών δράσεων, που έχουν σχεδιαστεί με τα ανωτέρω δεδομένα, παίζουν τόσο το «σενάριο» στο οποίο βασίζεται το «κυρίως πρόγραμμα» (θέμα που αποτελεί ζητούμενο άλλης εισήγησης μας), όσο και οι δραστηριότητες, που προηγούνται ή έπονται της επί τόπου –σε μουσείο ή αρχαιολογικό χώρο– υλοποίησης του εκπαιδευτικού προγράμματος και δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να προσεγγίζουν δημιουργικά το αρχαιολογικό υλικό. Ειδικότερα οι «μετά το πρόγραμμα» δραστηριότητες αποσκοπούν στην εμπέδωση πληροφοριών που αντλήθηκαν κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος, στη διεύρυνση των γνώσεων γύρω από θέματα που θίχτηκαν με αφορμή τα αρχαιολογικά ευρήματα και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενώ αποβαίνουν ουσιαστικότερες με την επιλογή, μελέτη και έρευνα ορισμένου αριθμού εκθεμάτων των μουσείων ή μνημείων, ώστε να μπορούν οι μαθητές να τα παρατηρούν λεπτομερώς, να τα αναλύουν, να τα ερμηνεύουν και να τα εντάσσουν σε ένα ενιαίο οργανικό σύνολο (Λεοντσίνης, 2002· Χαλκιά, 2002).

Δραστηριότητες με τη μορφή «φύλλων εργασίας» (=εργασία διδακτικά δομημένη σε γραπτό κείμενο, σε ασκήσεις ή σε εικόνες από τον εκπαιδευτικό και ενσωματωμένη σε κάποια φάση της διδακτικής διαδικασίας, την οποία οι μαθητές καλούνται να διεκπεραιώσουν, λειτουργώντας ως ένα βαθμό αυτόνομα: Βασάλα, 2009) κάνουν μαζικά την εμφάνιση τους στην εκπαίδευση από τη δεκαετία του '60 και με το πέρασμα του χρόνου και ελέω τεχνολογικών εξελίξεων παίρνουν και ηλεκτρονική μορφή. Ακόμα όμως και αν άλλαξαν ή εμπλουτίστηκαν τα μέσα καταγραφής των δραστηριοτήτων, τα βασικά κριτήρια σχεδιασμού τους, προκειμένου να υπάρχει μια λογική νοητική δομή, είναι κοινά και συνιστούν κυρίως στα εξής: σαφήνεια-περιεκτικότητα-συντομία στη διατύπωση και αποφυγή ερωτήσεων με περιγραφικές και εκτενείς απαντήσεις, κατανοητές οδηγίες, προσαρμογή στο αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών, πρόκληση του ενδιαφέροντος των μαθητών, παραπομπή σε

συγκεκριμένη θεματική ενότητα και συσχετισμός με προηγούμενη και με νέα γνώση, προαγωγή διαθεματικότητας, παρότρυνση αυτενέργειας μαθητών (Βασάλα, 2009· Χαλκιά, 2002). Τοιουτοτρόπως, δύνανται να επιτευχθούν οι εκπαιδευτικοί στόχοι του προγράμματος οιασδήποτε μορφής, που συνάδουν με τις αρχές της αποκαλυπτικής μάθησης του Bruner (απόπειρα να γνωρίσουν οι μαθητές τις προς εξέταση έννοιες με πειραματισμό, πρακτική εφαρμογή και κατανόηση των δομών τους), με τις αρχές του εποικοδομισμού του Piaget (επιδίωξη να εμπλακούν σύμφωνα με τα δικά τους ενδιαφέροντα και εμπειρίες και να δομήσουν προβληματισμό, ιδέες και γνώση) και με την κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky και τη θεωρία δραστηριότητας των επιγόνων του (παρότρυνση στους μαθητές να συναγάγουν τα συμπεράσματα τους στο πλαίσιο συνεργατικών δραστηριοτήτων) (Δαγδιλέλης & Παπαδόπουλος, 2008· Καμμάς, 2009).

Στον τομέα της Ιστορίας έχουν ήδη συντελεστεί σημαντικές αλλαγές στον τρόπο προσέγγισης και διδασκαλίας του αντικειμένου, κάποιες εκ των οποίων οφείλονται στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων ή δράσεων που συχνά βασίζονται στις ΤΠΕ (Λεοντσίνης & Κουνέλη, 2006), όπως για παράδειγμα χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών για τη διδασκαλία της Ιστορίας στην τάξη ή για την διεξαγωγή συναφών εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε μουσειακούς-αρχαιολογικούς χώρους, με ποικίλες δραστηριότητες όπως: τοποθέτηση θέσεων ή μαχών στον χάρτη, μελέτη πηγών, ακροστιχίδα, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, πολιτιστική ζωή, θέμα ελεύθερης ανάπτυξης, σταυρόλεξο, παζλ, συνθετικές εργασίες κτλ. Στο πλαίσιο αυτό σχεδιάστηκαν οι δραστηριότητες, που παρουσιάζονται στη συνέχεια και συνιστούν μέρος του εκπαιδευτικού προγράμματος «Ταξιδεύοντας στις Αιγές της Μακεδονίας για τους βασιλικούς γάμους», το οποίο θα μπορούσε να ενταχθεί θεματικά, με τις ανάλογες κατά περίπτωση προσαρμογές, στα δεδομένα της Ιστορίας των Δ' Δημοτικού, Α' Γυμνασίου και Α' Λυκείου, αλλά θα μπορούσε να υλοποιηθεί και σε μαθητές των υπολοίπων τάξεων (Δ' Δημοτικού-Α' Λυκείου).

#### **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕΣΩ Η/Υ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΙΣ ΑΙΓΕΣ ΤΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΒΑΣΙΛΙΚΟΥΣ ΓΑΜΟΥΣ»**

Το εν λόγω εκπαιδευτικό πρόγραμμα χωρίζεται σε 3 στάδια:

- ΠΡΙΝ: προαιρετική προετοιμασία μαθητών με ανάληψη project
- ΕΠΙ ΤΟΠΟΥ: λαμβάνει χώρα στις Αιγές (τη σημερινή Βεργίνα) και τα μνημεία-σταθμοί της περιήγησης, τα οποία κρίνονται κατάλληλα προκειμένου να δώσουν στους μαθητές μια σφαιρική άποψη για τον χώρο και τις όψεις της ιστορίας που εξετάζονται, είναι: το ανάκτορο, το θέατρο, το ιερό της Εύκλειας, οι βασιλικοί μακεδονικοί τάφοι. Χρησιμοποιείται ιστορικό σενάριο, στα πλαίσια του οποίου οι μαθητές μεταμορφώνονται σε πρέσβεις διαφόρων πόλεων που έχουν προσκληθεί από τον Φίλιππο Β' στις Αιγές για τους γάμους της κόρης

του Κλεοπάτρας με το βασιλιά της Ηπείρου Αλέξανδρο και ενσαρκώνουν διάφορους ρόλους –ανάλογα με το project που έχει αναλάβει η κάθε ομάδα.

- ΜΕΤΑ: εμπέδωση γνώσεων με πλήθος δραστηριοτήτων σε ηλεκτρονική μορφή (Hot Potatoes, Demo Builder, Quiz Builder).

Κατά τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων του 3<sup>ου</sup> σταδίου ακολουθήθηκε το μοντέλο που προτείνουν οι Shade & Watson (1990) για την κατασκευή εκπαιδευτικού λογισμικού, σύμφωνα με το οποίο πρέπει: να υπάρχουν ξεκάθαροι στόχοι και να δίνεται έμφαση στην ενεργητική μάθηση, να ενσωματώνονται σύντομες, απλές και άμεσες ερωτήσεις και γνώσεις σε περιβάλλον παιχνιδιού, να είναι εύκολος ο χειρισμός, να δίνεται η δυνατότητα ελέγχου μέσα από διαλογικό περιβάλλον, να παρακινεί σε επίλυση προβλημάτων μέσα από δομική και λάθος, να είναι αισθητικά ευχάριστο (με ήχο, χρώματα, κίνηση) κτλ.

Οι βασικοί στόχοι που τέθηκαν κατά τη δημιουργία όλων των κατωτέρω δραστηριοτήτων ήταν:

- Να εμπεδώσουν οι μαθητές τις γνώσεις που απέκτησαν για την Ιστορία της Μακεδονίας και των Ελληνιστικών Χρόνων κατά την επί τόπου διεξαγωγή του προγράμματος
- Να αναπλάσουν στο μυαλό τους το πώς ήταν κάποιοι χώροι, στους οποίους περιηγήθηκαν (π.χ. ανάκτορο, τάφος Φιλίππου), μέσα από τρισδιάστατες αναπαραστάσεις
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών

Χρησιμοποιήθηκαν προγράμματα ανοικτού λογισμικού όπως τα Hot Potatoes, Quiz Builder και Demo Builder. Στο Hot Potatoes δημιουργήθηκαν δραστηριότητες αντιστοίχισης (εικόνων ή και λέξεων), συμπλήρωσης κενών, πολλαπλών επιλογών, σταυρολέξου κτλ.

Στο Quiz Builder δημιουργήθηκαν κουίζ που συνδύαζαν ασκήσεις σωστού-λάθους, αντιστοίχισης, πολλαπλών επιλογών (με 1 σωστή απάντηση ή πολλές σωστές απαντήσεις), εντοπισμού θέσης σε σχεδιάγραμμα κτλ.

Στο Demo Builder δημιουργήθηκε ένα βίντεο, με τη ροή του ιστορικού σεναρίου, στο οποίο δίνονται τρισδιάστατες αναπαραστάσεις μνημείων και τίθενται ερωτήσεις διαφόρων τύπων χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία και εφέ.

Οι δραστηριότητες αυτές, υλοποιούμενες σε εκπαιδευόμενους όλων των ηλικιών και ιδιαίτερα σε μαθητές μικρότερων ηλικιών, χωρισμένους σε ομάδες, οι οποίες δύνανται να διεκδικήσουν παράλληλα και κάποιο «έπαθλο» (επί παραδείγματι έναν μικρό «θησαυρό» σοκολατένιων νομισμάτων), χαιρετίζονται με ιδιαίτερο ενθουσιασμό.

## **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

Αποδείχτηκε ότι η διεξαγωγή των ανωτέρω δραστηριοτήτων, που υποστηρίζονται από τις ΝΤ, δίνει δυνατότητα να ικανοποιηθούν βασικά



ζητούμενα όπως: δημιουργία περιβάλλοντος όπου η γνώση κατακτιέται, ελκυστική παρουσίαση μέσω γραφικών και χρωμάτων, καλλιέργεια φαντασίας και δημιουργικής σκέψης, δυνατότητα επανατροφοδότησης μέσα από «δοκιμή» και «λάθος», μάθηση με βοήθεια και αλληλεπίδραση ενήλικα (μουσειοπαιδαγωγού ή δασκάλου) κτλ. (δες και Λιγνός, Βαρσαμίδου, Ρες, 2008). Δεδομένου ότι η εκπαίδευση του μέλλοντος (Ζωγόπουλος, 2001) θα εστιάζει όλο και περισσότερο στα νέα μοντέρνα τεχνολογικά μέσα διδασκαλίας με σύγκλιση των δικτύων, των πολυμέσων και άλλων οπτικοακουστικών μέσων, δόκιμο θα ήταν να δημιουργηθούν περισσότερα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα στηριγμένα στις ΤΠΕ, τα οποία βέβαια δεν θα έχουν αυτοσκοπό τη χρήση των ΝΤ, αλλά την εξοικείωση με την Ιστορία και την Τέχνη διαφόρων εποχών μέσω ενός πιο ελκυστικού τρόπου παρουσίασής τους.

### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

1. Shade D.D.. & Watson J.A. (1990), Computers in Early Education: Issues out of theoretical links to sound practice and the potential contribution of micro words, *Educational Computing Research*, 6 (4), 375-392
2. Αναγνώστου Π., Κλεφτάκη Π., Παπαδοπούλου Β. (2005), «Τα παιδιά παίζει... στην Αρχαία Αθήνα». Μια πρόταση βιωματικής προσέγγισης του παιχνιδιού μέσω λογισμικού, Στο Γιαλαμά Αγγελική, Τζιμόπουλος Νίκος, Χλωρίδου Αναστασία (επιμ.), «ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Πρακτικά 3ου Συνεδρίου, 468-474, Σύρος
3. Βασάλα Β. (2008), «Ιθάκη. Διαδρομές και Σταθμοί: προγράμματα και δραστηριότητες περιβαλλοντικής εκπαίδευσης», Αργοστόλι: ΤΕΔΚ-ΚΙ
4. Βασάλα Β. (2009), Το εκπαιδευτικό υλικό και τα Φύλλα εργασίας, στο *Εναλλακτικές Εκπαιδευτικές Τεχνικές και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού*, Ιθάκη: Κέντρο Δια Βίου Μάθησης και Αειφόρου Ανάπτυξης
5. Βεργίδης Δ. & Τζαβάρα Δ. (2000), Οι στρατηγικές των εκπαιδευτικών για την εξέλιξη του καινοτόμου προγράμματος πολιτισμικής αγωγής «ΜΕΛΙΝΑ», Στο Γ. Μπαγάκης (επιμ.), *Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα στη Σχολική Εκπαίδευση*, 248-263, Αθήνα: Μεταίχμιο
6. Βοσνιάδου Σ. (2002), Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Προοπτικές, Προβλήματα, Προτάσεις. Στο Α. Δημητρακοπούλου (επιμ.), «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, 49-54, Αθήνα: Καστανιώτης
7. Βούλγαρη Α. (2002), Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια μέσω υπολογιστή: χαρακτηριστικά, εκπαιδευτική αξία, εφαρμογή και αξιολόγηση, Στο Α. Δημητρακοπούλου (επιμ.), «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, 213-226, Αθήνα: Καστανιώτης
8. Γκίκα Ε. (2003), Διδασκαλία της αρχαίας ιστορίας με εργαλεία των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας, Στο Μ. Ιωσηφίδου & Ν. Τζιμόπουλος (επιμ.), «ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Πρακτικά 2ου Συνεδρίου, 165-176, Σύρος.

9. Δαγδιλέλης Β. & Παπαδόπουλος Ι. (2008), *Επιμορφωτικό Υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 1: Γενικό μέρος, Πάτρα: ΙΤΥ
10. Δάλκος Γ. (2002), Η στρατηγική ανάπτυξης μουσειοπαιδαγωγικών προγραμμάτων για την πρωτοβάθμια, δευτεροβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση, Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, 163-178, Αθήνα: Μεταίχμιο
11. Δημαράκη Ε. (2004), Η μελέτη του παρελθόντος στις μικρές ηλικίες και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών, *MUSEOLOGY – International Scientific Electronic Journal*, 1, 51-54
12. Ζωγόπουλος Ε. (2001), *Νέες Τεχνολογίες και Μέσα Επικοινωνίας στην Εκπαιδευτική Διαδικασία*, Αθήνα: Κλειδάριθμος
13. Καβακλή Ε. (2003), Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες, *ΕΥΠΑΛΙΝΟΣ*, Περιφερειακό Τμήμα ΒΑ Αιγαίου ΤΕΕ
14. Καμμάς Σ. (2009), *Εισαγωγή στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία. Θεωρίες Μάθησης και ΤΠΕ*.
15. Καραμπάτη Π. & Παρινός Α.Ι. (2009), Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μουσειακών εκπαιδευτικών εργαλείων: η περίπτωση του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα, *MUSEOLOGY – International Scientific Electronic Journal*, 5, 16-34
16. Κασβίκης Κ., Νικονάνου Κ., Φουρλίγκα Ε. (2002), Εκπαιδευτικά Προγράμματα Αρχαιολογίας στην Ελλάδα. Τα αποτελέσματα μιας έρευνας και μιας πρακτικής εφαρμογής, *ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑ*, 85(Β), 103-113
17. Κωστή Αι. (2009), Μια πρόταση προετοιμασίας επίσκεψης στο μουσείο με ΤΠΕ, Στο Π. Πολίτης (επιμ.), *«Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*, Πρακτικά του 1<sup>ου</sup> Εκπαιδευτικού Συνεδρίου, Βόλος 24-26 Απριλίου
18. Λεοντσίνης Γ. (2002), Το μουσείο στο πλαίσιο της Διδακτικής της Γενικής και της Τοπικής Ιστορίας, Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, 109-114, Αθήνα: Μεταίχμιο
19. Λεοντσίνης, Γ. & Κουνέλη, Ε. (2006), Σχεδίαση και ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας της Γ' Γυμνασίου: Παρουσίαση του λογισμικού Ιστορία Γ' Γυμνασίου και της διαδικτυακής εφαρμογής Τοπική Ιστορία Γ' Γυμνασίου, Στα Πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου «Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό: Ζητήματα δημιουργίας, διδακτικής χρήσης και αξιολόγησης», Βόλος 6-7 Απριλίου 2006, 287-296
20. Λιγνός Δ., Βαρσαμίδου Α., Ρεζ Γ. (2008), Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση, παραγωγή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για το νηπιαγωγείο με το λογισμικό Hot Potatoes, Στα Πρακτικά του 1<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου «Ψηφιακό Υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών», Νάουσα, 83-89

21. Μπαγάκης Γ. (2000), Έχουν νόημα τα προαιρετικά εκπαιδευτικά προγράμματα;, Στο Γ. Μπαγάκης (επιμ.), *Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα στη Σχολική Εκπαίδευση*, 11-16, Αθήνα: Μεταίχμιο
22. Μπαλτά Β. & Δήμου Χ. (2002), *Ταξίδι στην τέχνη του Αρχαίου Κόσμου: μια διδακτική δραστηριότητα για τη διερεύνηση της δυνατότητας διδασκαλίας της αρχαίας τέχνης με χρήση των ΤΠΕ*, Στο Α. Δημητρακοπούλου, «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», *Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ*, 369-374, Αθήνα: Καστανιώτης
23. Νάκου Ει. (2002), Το επιστημολογικό υπόβαθρο της σχέσης μουσείου, εκπαίδευσης και Ιστορίας, Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, 115-128, Αθήνα: Μεταίχμιο
24. Οικονόμου Μ. (2004), Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία: εργαλείο, τροχοπέδη ή συρμός;, *MUSEOLOGY – International Scientific Electronic Journal*, 1-14
25. Παϊζης Ν. (2000), Τέσσερα χρόνια πειραματικής εφαρμογής του προγράμματος «ΜΕΛΙΝΑ», Στο Γ. Μπαγάκης (επιμ.), *Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα στη Σχολική Εκπαίδευση*, 243-247, Αθήνα: Μεταίχμιο
26. Παϊζης Ν. (2002), Ταξιδεύοντας στο χρόνο με το Πρόγραμμα Μελίνα. Η αξία της πολιτισμικής αγωγής, Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*, 163-178, Αθήνα: Μεταίχμιο
27. Παπαδάκη Ει. & Μυλωνά Ι. (2006), Εκπαίδευση και νέες τεχνολογίες. Η περίπτωση των λαογραφικών μουσείων στην Ελλάδα, Στο Μωραΐτου Π. & Δόριζα Γ., «*Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση*», *Πρακτικά του 1ου Διεθνούς Συνεδρίου*, Βόλος.
28. Παπαδοπούλου Β., Αναγνώστου Π., Κλεφτάκη Π., Ράππη Α. (2006), Μια βιωματική προσέγγιση της Ιστορίας μέσω του πρότυπου εκπαιδευτικού λογισμικού «Τα παιδιά παίζει... στην Αρχαία Αθήνα», Στα *Πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου «Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό: Ζητήματα δημιουργίας, διδακτικής χρήσης και αξιολόγησης*». Βόλος 6-7 Απριλίου 2006, 35-39
29. Παπαστάμος Β., Σαμαράς Κ., Φουρναράκης Κ. (2005), Χρήση ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο μάθημα Ιστορίας, Στο Γιαλαμά Αγγελική, Τζιμόπουλος Νίκος, Χλωρίδου Αναστασία (επιμ.), «*ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*», *Πρακτικά 3ου Συνεδρίου*, 58-62, Σύρος
30. Παυλογεωργάτος Γ., Κίσσα Α., Μπάλλα Α., Μαμώλη Μ., Παναγάκος (2006), Χρήση των σύγχρονων τεχνολογιών στα μουσεία, *MUSEOLOGY – International Scientific Electronic Journal*, 3, 21-29
31. Ράππης Α. & Ράππη Α. (2003), *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας-Ολική Προσέγγιση. Τόμος Α'.* Αθήνα: Ράππη.

32. Σολομών Ι. (2000), Το κλειστό σχολείο έχει πεθάνει;, Στο Γ. Μπαγάκης (επιμ.), Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα στη Σχολική Εκπαίδευση, 17-27, Αθήνα: Μεταίχμιο
33. Τζάρτζας Γ., Σβολόπουλος Β., Βερέβη Α., Πατούνα Α., Θωμαδάκη Ευ. (2002), Η ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στη διδακτική πράξη, Στο Α. Δημητρακοπούλου (επιμ.), «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Πρακτικά 3<sup>ου</sup> Συνεδρίου ΕΤΠΕ, 21-26, τ.2., Αθήνα: Καστανιώτης
34. Τσέπας Σ. & Κολοβός Χ. (2005), Διδακτική προσέγγιση της Τοπικής Ιστορίας, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες, Στο Μ. Ιωσηφίδου & Ν. Τζιμόπουλος (επιμ.), «ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Πρακτικά 2<sup>ου</sup> Συνεδρίου, 158-166, Σύρος
35. Φουρλίγκα Ε., Κασβίκης Κ., Νικονάνου Κ., Γαβριηλίδου Ι. (2002), Μουσειακή Εκπαίδευση και Αρχαιολογία. Παράδειγμα από τρεις ευρωπαϊκές χώρες, ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑ, 85(Β), 113-122
36. Χαλκιά Α. (2002), Ένα βήμα πιο κοντά στο μουσείο – Σχεδιάζουμε ένα φύλλο εργασίας και οργανώνουμε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε μουσείο, Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή, 297-308, Αθήνα: Μεταίχμιο
37. Χατζηασλάνη Κ. (1991), Α' Εφορεία προϊστορικών και κλασικών αρχαιοτήτων-Εκπαιδευτικές Μουσειοσκευές, Αρχαιολογία, 38, 11-22