

## Κυνήγι Θησαυρού στο Κάστρο της Χίου - Μαθαίνοντας την τοπική ιστορία παίζοντας

Ανατολή Βροχαρίδου

Εκπαιδευτικός ΠΕ 06, PhD στα Κοινωνικά Δίκτυα

anatoli\_vro@yahoo.gr

### Περίληψη

Το «Κυνήγι Θησαυρού στο Κάστρο της Χίου» ήταν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε για δυο χρονιές, το 2015 και το 2016, από το Γραφείο Σχολικών Δραστηριοτήτων της Διεύθυνσης Α/θμιας Π.Ε Εκπαίδευσης Χίου, διαμέσου της υπεύθυνης, Ανατολής Βροχαρίδου, σε συνεργασία με το 1ο Σύστημα Προσκόπων Χίου, και αφορούσε σε μαθητές των ΣΤ΄ τάξεων των Δημοτικών Σχολείων της Χίου. Ο βασικός στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος ήταν η γνωριμία των μαθητών με την τοπική ιστορία και τα μνημεία του Κάστρου της Χίου. Επιπλέον, αποτέλεσε μια προσπάθεια γνωριμίας των μαθητών με τα μνημεία και την ιστορία του Κάστρου της Χίου, όπως, επίσης, και μια προσπάθεια ανάδειξης της ιστορίας του Κάστρου της Χίου, το οποίο αποτελούσε παλαιότερα το πολιτικό, οικονομικό και κοινωνικό κέντρο της πόλης. Επιπροσθέτως, αποτέλεσε μια προσπάθεια διάχυσης της δράσης αυτής και στην ευρύτερη κοινότητα με την προσδοκία να συνεχιστούν τέτοιου τύπου δράσεις και πρακτικές γνωριμίας με ιστορικούς τόπους, μέσα από διαδραστικές, παιγνιώδεις μεθόδους, όπου εμπλέκονται εθελοντικά πολλοί φορείς. Η υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος είχε διττή μορφή. Η πρώτη φάση υλοποίησης που διήρκεσε περίπου δυο μήνες βασίστηκε στη μεθοδολογία της μεικτής μάθησης και, συγκεκριμένα, στη μεθοδολογία της ανεστραμμένης τάξης και δεύτερη φάση υλοποίησης έγινε δια ζώσης δυο μέρες με το «Κυνήγι Θησαυρού στο Κάστρο της Χίου». Και στις δυο φάσεις υλοποίησης εφαρμόστηκε μεθοδολογία της βιωματικής μάθησης.

**Λέξεις-κλειδιά:** τοπική ιστορία, παιχνίδι, κυνήγι θησαυρού, ανεστραμμένη τάξη, βιωματική μάθηση.

### 1. Εισαγωγή

Το μάθημα της Ιστορίας, για να απελευθερωθεί από τα δεσμά της μετωπικής αφήγησης και της μηχανικής αποστήθισης, θα πρέπει να αναμορφωθεί με βάση τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης. Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης υποστηρίζουν ότι ο άνθρωπος κατακτά, ουσιαστικά, τη γνώση με ενεργητικό τρόπο, ερευνώντας, ανακαλύπτοντας και στοχαζόμενος, ενταγμένος σε ομάδες, όπου αλληλεπιδρά, προχωρώντας βήμα προς βήμα από τα γνωστά στα άγνωστα. Και τα κάνει όλα αυτά, όταν τον ενδιαφέρει και έχει κίνητρο, όταν και επειδή επιθυμεί να εμπλακεί σε μια διαδικασία αναζήτησης, για να λύσει ένα πρόβλημα, μια γνωστική απορία, όταν αποκτά νόημα γι' αυτόν η διαδικασία.

Για την κατανόηση της τοπικής ιστορίας και τη γνωριμία με το Κάστρο της Χίου και τα μνημεία του υλοποιήθηκε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τίτλο «Κυνήγι Θησαυρού στο Κάστρο της Χίου», που βασίστηκε στις αρχές της βιωματικής μάθησης. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασίστηκε στην άποψη ότι, αντί για συσσώρευση πληροφοριών, η διδασκαλία της τοπικής ιστορίας απαιτεί την ενεργοποίηση της φαντασίας, την ανάπτυξη της συνδυαστικής ικανότητας, την καλλιέργεια της κριτικής ματιάς και της ενσυναίσθησης, που επιτρέπει στα παιδιά να ανασυνθέσουν την πολύτιμη ιστορία των ανθρώπων του παρελθόντος και να έρθουν στη θέση τους και, βέβαια, μέσα από όλα αυτά, στην απόκτηση γνώσεων.

Για την υλοποίηση του βασικού στόχου και των επιδιώξεων του εκπαιδευτικού προγράμματος αξιοποιήθηκαν το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης και οι αρχές της βιωματικής μάθησης. Για την αξιοποίηση περισσότερου χρόνου και τη μεγαλύτερη εμπλοκή



των μαθητών κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος δημιουργήθηκε ιστότοπος με πλούσιο, διαδραστικό υλικό που αφορούσαν στην ιστορία και τα μνημεία του Κάστρου και υποστήριξαν την υλοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Με την αξιοποίηση της ανεστραμμένης τάξης «επεκτάθηκε» ο σχολικός χρόνος και δόθηκε δυνατότητα στους μαθητές να παρακολουθήσουν το υλικό που αναρτήθηκε στην ιστοσελίδα του προγράμματος από το σπίτι τους και, στη συνέχεια, να ασχοληθούν και στη σχολική τάξη με την εκτέλεση βιωματικών δραστηριοτήτων και τη συνεργατική μάθηση.

## **2. Στοιχεία υλοποίησης του εκπαιδευτικού προγράμματος**

Το «Κυνήγι θησαυρού στο Κάστρο της Χίου» ήταν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε για δυο χρονιές, το 2015 και το 2016, από το Γραφείο Σχολικών Δραστηριοτήτων της Διεύθυνσης Α/θμιας Π.Ε Εκπαίδευσης Χίου, διαμέσου της υπεύθυνης, Ανατολής Βροχαρίδου, σε συνεργασία με το 1ο Σύστημα Προσκόπων Χίου και στο οποίο συμμετείχαν 450 μαθητές των ΣΤ' τάξεων των Δημοτικών Σχολείων.

Η υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος είχε διττή μορφή. Η πρώτη φάση υλοποίησης, που διήρκεσε περίπου δυο μήνες, βασίστηκε στη μεθοδολογία της μεικτής μάθησης και, συγκεκριμένα, στη μεθοδολογία της ανεστραμμένης τάξης και η δεύτερη φάση υλοποίησης έγινε δια ζώσης, δυο μέρες, με το «Κυνήγι Θησαυρού στο Κάστρο της Χίου». Και στις δυο φάσεις υλοποίησης εφαρμόστηκε μεθοδολογία της βιωματικής μάθησης.

## **3. Στόχοι – Επιδιώξεις**

Ο βασικός στόχος του εκπαιδευτικού προγράμματος ήταν η γνωριμία των μαθητών με την τοπική ιστορία και τα μνημεία του Κάστρου της Χίου. Επιπλέον, η υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος ήταν μια προσπάθεια ανάδειξης της ιστορίας του Κάστρου της Χίου, το οποίο αποτελούσε παλαιότερα το πολιτικό, οικονομικό και κοινωνικό κέντρο της πόλης, όπως και μια προσπάθεια διάχυσης της δράσης αυτής και στην ευρύτερη κοινότητα με την προσδοκία να συνεχιστούν τέτοιου τύπου δράσεις και πρακτικές γνωριμίας με ιστορικούς τόπους.

Περαιτέρω επιδιώξεις του εκπαιδευτικού προγράμματος ήταν:

1. Η ανάπτυξη της ιστορικής-κριτικής σκέψης των μαθητών.
2. Η ανάπτυξη δεξιοτήτων ιστορικής ερμηνείας.
3. Καλλιέργεια ιστορικής συνείδησης.
4. Η διαμόρφωση ιστορικής οπτικής και η κατανόηση του παρελθόντος σε σχέση με τα διαφορετικά κοινωνικά, νοητικά και ακόμα και τα διαφορετικά συναισθηματικά πλαίσια που επηρέασαν τις ζωές και τις πράξεις των ανθρώπων.
5. Η καλλιέργεια στάσεων και αντιλήψεων για την υποστήριξη της αειφορικής διαχείρισης του Κάστρου της Χίου.
6. Η καλλιέργεια θετικής στάσης για τη συμμετοχή στα κοινά και για την προστασία του περιβάλλοντος, του δημόσιου χώρου και της πολιτιστικής κληρονομιάς.
7. Η ανάπτυξη της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας.
8. Η ανάπτυξη συναισθηματικού δεσμού με τα Κάστρο της Χίου και τα μνημεία του (αίσθηση του ανήκειν).
9. Η έκφραση μέσω της δημιουργίας εικαστικών έργων, θεατρικών δρώμενων κτλ.
10. Η ανάπτυξη της πολυτροπικότητας και του γραμματισμού (literacy) στη γλώσσα (προφορικός λόγος, ανάγνωση, γραφή, κατανόηση, παραγωγή και κριτική επεξεργασία ποικίλων προφορικών και γραπτών κειμένων).
11. Η ανάπτυξη του κοινωνικού, πολιτισμικού και τεχνολογικού γραμματισμού.



#### 4. Μεθοδολογία

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασίστηκε στην άποψη ότι, αντί για συσσώρευση πληροφοριών, η διδασκαλία της Ιστορίας απαιτεί την ενεργοποίηση της φαντασίας, την ανάπτυξη της συνδυαστικής ικανότητας, την καλλιέργεια της κριτικής ματιάς και της ενσυναίσθησης, που επιτρέπει στα παιδιά να ανασυνθέσουν την πολύτιμη ιστορία των ανθρώπων του παρελθόντος και να έρθουν στη θέση τους και βέβαια μέσα από όλα αυτά στην απόκτηση γνώσεων. Επιπλέον, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα υποστήριξε την ανασυγκρότηση της μνήμης και στη μετατροπή της οδυνηρής μνήμης σε ευεργετική ιστορική κατανόηση, μέσα από την επεξεργασία οριακών καταστάσεων της ανθρώπινης ύπαρξης, όπως είναι οι καταστροφές, οι πόλεμοι, οι ξεριζωμοί.

Η υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος είχε διττή μορφή. Η πρώτη φάση υλοποίησης που διήρκεσε περίπου δυο μήνες βασίστηκε στη μεθοδολογία της μεικτής μάθησης και, συγκεκριμένα, στη μεθοδολογία της ανεστραμμένης τάξης και δεύτερη φάση υλοποίησης έγινε δια ζώσης, δυο μέρες, με το «Κυνήγι Θησαυρού στο Κάστρο της Χίου». Και στις δυο φάσεις υλοποίησης εφαρμόστηκε μεθοδολογία της βιωματικής μάθησης.

##### 4.1. Ανεστραμμένη τάξη

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασίστηκε στο μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης. Η ανεστραμμένη τάξη αποτελεί ένα μοντέλο μικτής μάθησης, σύμφωνα με τους Makrodimos, Papadakis & Koutsouba (2017: 179).

Η ανεστραμμένη τάξη μπορεί να είναι μια βιώσιμη εναλλακτική λύση για τη διευκόλυνση της ενεργού διδασκαλίας στην τάξη. Σύμφωνα με τους Bishop και Verleger (2013), η ανεστραμμένη τάξη είναι μια μαθησιακή μέθοδος που αποτελείται από δύο μέρη με διαδραστικές δραστηριότητες μάθησης κατά τη διάρκεια του μαθήματος και ατομικές βάσεις διδασκαλίας απευθείας στον υπολογιστή από το μάθημα. Πιο αναλυτικά, ο δάσκαλος προετοιμάζει βίντεο με τη θεωρία του μαθήματος, οι μαθητές τα παρακολουθούν από το σπίτι τους και, όταν έρχονται στην τάξη, επιδίδονται σε ομαδοσυνεργατικού τύπου μαθησιακές δραστηριότητες με στόχο την κατανόηση του προς εξέταση/ μελέτη φαινομένου (Makrodimos et al., 2017: 179).

Σύμφωνα με τον Milman (2012), η προσέγγιση αυτή στοχεύει στην αποτελεσματικότητα των μαθημάτων με τη μεταφορά πληροφοριών στους μαθητές, οι οποίες, στη συνέχεια, μετουσιώνονται σε γνώση, μέσω βίντεο, συζητήσεων, ομαδικών εργασιών και εφαρμογών πριν και κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Οι Toto και Nguyen (2009) εξέφρασαν την άποψη ότι η ανεστραμμένη τάξη είναι μια προσέγγιση που αυξάνει τις ενεργητικές δραστηριότητες μάθησης και δίνει τη δυνατότητα στον μαθητή να χρησιμοποιήσει τις γνώσεις του στην τάξη με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού. Οι εναλλαγές χρωμάτων και ήχων, τα παιχνίδια, τα βίντεο είναι μερικά από όσα μπορούν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον τους και, με τη σωστή χρήση τους, μπορούν να συντελέσουν στην ενεργό συμμετοχή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

##### 4.2. Βιωματική Μάθηση

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, τόσο στην εξ αποστάσεως υλοποίησή του, όσο και στη δια ζώσης υλοποίησή του βασίστηκε στις αρχές της βιωματικής μάθησης.

Στις αρχές της δεκαετίας του '80, η έννοια της "βιωματικής μάθησης" έγινε ένας αναγνωρισμένος όρος στην εκπαίδευση (Hobbs, 1987). Η βιωματική μάθηση αποτελεί τόσο μια φιλοσοφία όσο και μια μεθοδολογία, όπου οι εκπαιδευτικοί εμπλέκουν τους μαθητές σε μια άμεση εμπειρία και εστιάζονται στον αναστοχασμό, έτσι, ώστε να αναπτύξουν τη γνώση



και τις δεξιότητες και να αποσαφηνίσουν τις αξίες. Τη μεγάλη σημασία που έχει η εμπειρία στην εκπαίδευση τονίζει και ο Kadlec (2007), ο οποίος δηλώνει πως, σύμφωνα με τον Dewey, η εκπαίδευση δε μας προετοιμάζει για τίποτε αλλά αποτελεί περισσότερο μια διαδικασία, με την οποία αναπτύσσουμε τις δυνατότητές μας ως αυτόνομοι άνθρωποι, ικανοί για δημιουργική συνεργασία σε έναν κόσμο που συνεχώς αλλάζει (p. 56).

Ο Kolb το 1984 εισήγαγε για πρώτη φορά τον πλέον γνωστό κύκλο της μάθησης. Ο Kolb υποστηρίζει πως ότι οι μαθητές πρέπει να έχουν μια εμπειρία, να αναστοχάζονται πάνω σε αυτή την εμπειρία, να κάνουν μεγαλύτερες γενικεύσεις, βασιζόμενοι στον αναστοχασμό τους και τις παρατηρήσεις τους, και να βρίσκουν τρόπους να εφαρμόζουν το νέο νόημα σε άλλες όψεις της ζωής τους. Ο Itin δηλώνει, επίσης, πως αν θέλουμε να αναπτύξουμε κριτικά σκεπτόμενα άτομα, τα οποία μπορούν να συμμετάσχουν ενεργά στις κοινότητές τους, θα πρέπει να έχουμε ένα εκπαιδευτικό σύστημα, το οποίο υποστηρίζει αυτή τη θέση (σ. 94).

Στη θεωρία και μεθοδολογία της βιωματικής μάθησης, ο διακριτικός ρόλος του δασκάλου είναι απαραίτητος. Οι Charman, McPhee και Proudman (2008) επισημαίνουν πως ο ρόλος του δασκάλου είναι να ορίσει τα πλαίσια για ένα ασφαλές μαθησιακό περιβάλλον (σε φυσικό, συναισθηματικό και πνευματικό επίπεδο), στο οποίο θα μπορούν οι μαθητές να βυθιστούν πραγματικά (σ. 9). Ο Itin (1999) προσθέτει πως βασικό πυλώνα της φιλοσοφίας της βιωματικής μάθησης αποτελεί η ευθύνη του δασκάλου για παρουσίαση ευκαιριών για εμπειρίες και η βοήθειά του για την αξιοποίησή τους από τους μαθητές. Προσθέτει, επίσης, πως ο δάσκαλος θα πρέπει να θέσει τα πλαίσια των εκπαιδευτικών στόχων και να παράσχει τις απαραίτητες πληροφορίες για τη διευκόλυνση της μάθησης (σ. 93). Ο εκπαιδευτικός δε θα πρέπει να λειτουργεί ως προμηθευτής γνώσεων αλλά να ενεργοποιεί τους μαθητές, να καλλιεργεί την αντιληπτική τους εγρήγορση, να συντονίζει τη διαδικασία γνώσης.

Η βιωματική μάθηση αναφέρεται στην οργάνωση της μαθησιακής διαδικασίας με βάση το “learning by doing”, που συνεπάγεται την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε δραστηριότητες, όπως το παιχνίδι, η έρευνα, η εργασία πεδίου, η παρατήρηση, οι συνεντεύξεις, οι προσομοιώσεις, οι δημιουργικές συνθέσεις, μυθοπλασία κ.ά.

Δίνοντας έμφαση στην ανάπτυξη μαθησιακών δεξιοτήτων (τα παιδιά μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν), ενδυναμώνουμε πρακτικές, τις οποίες πιθανά να υιοθετήσουν και στην ενήλικη ζωή τους σε μια διαδικασία δια βίου μάθησης.

#### **4.3. Διδακτικό υλικό**

Για την προετοιμασία των εκπαιδευτικών και των μαθητών δημιουργήθηκε ο ιστότοπος <https://karenin33.wixsite.com/the-castle-of-chios> με τη μυθοπλαστική ιστορία της αφόρμησης του εκπαιδευτικού παιχνιδιού, παιχνίδια online, quizzes, διαδραστικό χάρτη, πληροφορίες για τα μνημεία του Κάστρου και διάφορες άλλες δραστηριότητες για την υποστήριξη της υλοποίησης του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

#### **4.4. Παρουσίαση των δραστηριοτήτων**

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα υλοποιήθηκε για δυο μήνες διαδικτυακά και δια ζώσης σε δυο μέρες. Κάθε εβδομάδα αποστέλλονταν από την Υπεύθυνη Σχολικών Δραστηριοτήτων κείμενα σχετικά με τα μνημεία, τα οποία συνοδεύονταν από προτάσεις δραστηριοτήτων μέχρι την ημέρα της υλοποίησής του. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα ξεκίνησε με την αποστολή της ιστορίας «Η Άννα η Κομνηνή και η μηχανή του χρόνου» για την ενεργοποίηση των μαθητών και τη συναισθηματική εμπλοκή τους σε αυτό.

Στον ιστότοπο υπήρχαν οι οδηγίες για την υλοποίηση του παιχνιδιού:



«Η Άννα μάλλον θα χρειαστεί τη βοήθειά σας για να ταξιδέψει μέσα στον χρόνο και να μάθει την ιστορία του Κάστρου της Χίου. Για να μπορέσετε να τη βοηθήσετε, θα πρέπει, πρώτα, να ενημερωθείτε για τα μνημεία του κάστρου και να περιηγηθείτε με τη βοήθεια χάρτη. Η ιστοσελίδα αυτή κατασκευάστηκε για αυτόν τον σκοπό. Μπορείτε να τη χρησιμοποιείτε τόσο στην τάξη σας όσο και στο σπίτι σας, για να μπορέσετε να έχετε αρκετές πληροφορίες, έτσι, ώστε να βοηθήσετε την Άννα να κάνει το ταξίδι της στον χρόνο.

Στην αρχική σελίδα μπορείτε να επιλέξετε στο μενού το "Το Κάστρο της Χίου" και να πάρετε πληροφορίες για τα μνημεία του. Επίσης, μπορείτε να παίξετε διάφορα παιχνίδια και quizzes που θα δημιουργήσουμε για εσάς, έτσι, ώστε την ημέρα που θα πραγματοποιηθεί το κυνήγι του θησαυρού να είστε οι καλύτεροι βοηθοί για την Άννα. Έχετε στη διάθεσή σας περίπου δύο μήνες για να λάβετε τις πληροφορίες που θα σας χρειαστούν, να δημιουργήσετε τις ομάδες σας (η κάθε ομάδα πρέπει να αποτελείται από 8-10 άτομα) και να κατασκευάσετε τα λάβάρά σας. Οι ομάδες θα πρέπει να έχουν ονόματα με Βυζαντινή, Γενουατική και Οθωμανική καταγωγή».

Επιπλέον, στον ιστότοπο αναρτήθηκε τρέιλερ για το «Κυνήγι του Θησαυρού στο Κάστρο της Χίου», παρουσιάσεις με την ιστορία του Κάστρου και τις φορεσιές της Χίου στο διάνυσμα της ιστορίας, διαδραστικός χάρτης και χρονολογικός πίνακας κ.ά. Ακόμη, στον ιστότοπο αναρτήθηκαν πολλές δημιουργικές προτάσεις δραστηριοτήτων ανάλογες με τα μνημεία, όπως ψηφιακά puzzles, προτάσεις για τη δημιουργία QR codes, προτάσεις για εικαστικές δημιουργίες κ.ά.

Στη δια ζώσης υλοποίησή του σε συνεργασία με το 1ο Σύστημα Προσκόπων Χίου στήθηκε η χρονομηχανή με τις χρονοκάψουλες στην πλατεία του Κάστρου. Οι χρονοκάψουλες περιείχαν μυθολογικές ιστορίες ανθρώπων που πέρασαν από τα μνημεία του Κάστρου και είχαν μια σύνδεση με αυτά τα μνημεία και λειτουργούσαν ως γρίφοι για την εντόπιση των μνημείων. Σε κάθε μνημείο, υπήρχαν συντονιστές, ντυμένοι ανάλογα με την ιστορική περίοδο που ανήκε το συγκεκριμένο μνημείο, και ανέθεταν στην κάθε ομάδα των μαθητών που επισκεπτόταν το μνημείο μια δραστηριότητα. Οι ομάδες των μαθητών έπρεπε να συνεργαστούν για να λύσουν τον γρίφο και να μπορέσουν να βρουν το κλειδί του Κάστρου, έτσι, ώστε να βοηθήσουν την Άννα Κομνηνή να βρει το γρανάζι που λείπει από τη «Μηχανή του Χρόνου» και να επιστρέψει στον πατέρα της τον Αλέξιο Α΄ Κομνηνό. Στη δια ζώσης υλοποίηση του «κυνηγιού» συμμετείχαν εθελοντικά συνάδελφοι εκπαιδευτικοί μαζί με τους προσκόπους, ντυμένοι ανάλογα με τις ιστορικές εποχές του Κάστρου, όπου υποστήριξαν την υλοποίηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

Η ομάδα που κατάφερε να περάσει από όλους τους σταθμούς - μνημεία, να λύσει τους γρίφους και να ολοκληρώσει τη διαδικασία κέρδισε το κλειδί του Κάστρου της Χίου, το Χρυσόβουλο του Αλεξίου του Κομνηνού και μαζί με αυτά την ευθύνη να είναι συνυπεύθυνη για την αειφορική διαχείριση του Κάστρου της Χίου.

## 5. Αξιολόγηση

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε για δυο συνεχόμενες χρονιές με επιτυχία και με τη συμμετοχή μιας μεγάλης σχολικής κοινότητας. Οι μαθητές, «παίζοντας» για δυο συνεχόμενους μήνες, εξ αποστάσεως και δια ζώσης για δυο συνεχόμενες μέρες στο Κάστρο της Χίου, μπόρεσαν να προσεγγίσουν την τοπική ιστορία με βιωματικό τρόπο και αμείωτο ενδιαφέρον.

Στην εξ αποστάσεως φάση του τούς δόθηκε η δυνατότητα με αυτονομία να επεξεργαστούν τα οπτικά, τεχνολογικά, πληροφοριακά, αισθητικά, γλωσσικά ερεθίσματα που προσέφερε ο δημιουργημένος ιστότοπος. Στη δια ζώσης φάση υλοποίησης του



προγράμματος τούς δόθηκε η ευκαιρία να μεταφερθούν σε διαφορετικές περιόδους της ιστορίας, με σκηνικό και ανθρώπους που υποστήριζαν τη διαμόρφωση του ιστορικού πλαισίου των διαφορετικών εποχών. Με ενεργοποιημένη τη φαντασία και τη διάθεση συνεργασίας απέκτησαν κατανόηση του παρελθόντος σε σχέση με τα διαφορετικά κοινωνικά, νοητικά και ακόμα και τα διαφορετικά συναισθηματικά πλαίσια που επηρέασαν τις ζωές και τις πράξεις των ανθρώπων. Η ομαδική εργασία και η συνεργασία ήταν απαραίτητο στοιχείο σε όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του εκπαιδευτικού προγράμματος και σημαντικό στοιχείο για την ολοκλήρωσή του.

Η μυθοπλασία που αξιοποιήθηκε ως τεχνική της βιωματικής μάθησης τόσο με την αποστολή της ιστορίας της Άννα Κομνηνής και της μηχανής του χρόνου, όσο και με την αξιοποίηση των γρίφων-μυθοπλαστικών ιστοριών συνετέλεσε στην πλήρη συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών και την ενεργοποίησή τους να «βοηθήσουν» την Άννα Κομνηνή να επισκευάσει τη μηχανή του χρόνου. Τη «βοήθεια» την προσέφεραν με την γνωριμία τους με τα μνημεία του Κάστρου της Χίου, την τοπική ιστορία και την ανάγκη της αιεφορικής διαχείρισής τους.

Με την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος έγινε προσπάθεια για την ανάδειξη της ιστορίας του Κάστρου της Χίου, το οποίο αποτελούσε παλαιότερα το πολιτικό, οικονομικό και κοινωνικό κέντρο της πόλης. Επιπροσθέτως, αποτέλεσε μια προσπάθεια διάχυσης της δράσης αυτής και στην ευρύτερη κοινότητα με την προσδοκία να συνεχιστούν τέτοιου τύπου δράσεις και πρακτικές γνωριμίας με ιστορικούς τόπους, μέσα από διαδραστικές, παιγνιώδεις μεθόδους, όπου εμπλέκονται εθελοντικά πολλοί φορείς.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). *The Flipped Classroom: A Survey of the Research*. 120th ASEE Annual Conference & Exposition. Atlanta: GA. Ανακτήθηκε από: <https://www.asee.org/public/conferences/20/papers/6219/view>.
- Chapman, S., McPhee, P., & Proudman, B. (2008). What is experiential education? In K. Warren, D. Mitten, & T.A. Loeffler (Eds.), *Theory and practice of experiential education* (pp. 315). Boulder, CO: Association for Experiential Education.
- Hobbs, T. (1987). *Running Workshops*. Croom Helm: London.
- Itin, C.M. (1999). Reasserting the philosophy of experiential education as a vehicle for change in the 21st century. *Journal of Experiential Education*, 22(2), 91-98.
- Kadlec, A. (2007). *Dewey's critical pragmatism*. Lexington Books: Lanham, MD.
- Kim, J., Park, H., & Nam, H. (2017). Exploring flipped classroom effects on second language learners. *Cognitive Processing Foreign Annals*, 50(2), 260-284. Ανακτήθηκε από: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/flan.12260>.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Makrodimos, N., Papadakis, P., & Koutsouba, M. (2017). "Flipped classroom in primary school: a Greek case". *9th International Conference in Open & Distance Learning*. Athens, Greece. Ανακτήθηκε από: <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/viewFile/1031/1319>.
- Mayer, R.E. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Milman, N. (2012). The flipped classroom strategy: what is it and how can it be used?. *Distance Learning*, 9(3), 85- 87.



Toto, R., & Nguyen, H. (2009). Flipping the work design in an industrial engineering course. *FIE' 09 Proceedings of the 39th IEEE international conference on Frontiers in education conference*, San Antonio, Texas, USA — October 18 - 21, 2009, 1066-1069.

