

Ο σχεδιασμός ψηφιακής αφηγηματικής εμπειρίας με θέμα τους Ταφικούς Κύκλους Α' και Β' των Μυκηνών για μαθητές του Γυμνασίου

Αθηνά Χιώτη

chioti_athena@hotmail.com

Αρχαιολόγος - Μουσειολόγος, ΥΠ.ΠΟ.Τ.

Περίληψη

Το παρόν άρθρο πραγματεύεται τη δημιουργία μιας ψηφιακής εφαρμογής με ανθρωποκεντρική προσέγγιση, η οποία επιδιώκει με αφηγηματικό τρόπο να αναπτύξει μια εκπαιδευτική εμπειρία με θέμα τους Ταφικούς Κύκλους Α' και Β; των Μυκηνών για μαθητές της Α' τάξης του Γυμνασίου. Στόχος της είναι η ψηφιακή επανασύνδεση των δύο νεκροταφείων και των ευρημάτων τους με τον αρχαιολογικό χώρο μέσα από ένα πλέγμα αφηγούμενων ιστοριών ούτως ώστε οι μαθητές να εμπλουτίσουν και να νοηματοδοτήσουν τις σχολικές γνώσεις. Στο κείμενο που ακολουθεί εξετάζεται πώς οι ΤΠΕ προσφέρουν την υποδομή για την παρουσίαση σε μη ειδικό κοινό θεμάτων που άπτονται του πολιτισμού και της ιστορίας, χωρίς ωστόσο να πλήττεται η επιστημονική εγκυρότητα και αξιοπιστία των μεταδιδόμενων πληροφοριών.

Λέξεις κλειδιά: Ταφικοί Κύκλοι, ανθρωποκεντρική προσέγγιση, αφήγηση, ψηφιακή εφαρμογή

Εισαγωγή

Στην εποχή μας, οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) ταυτίζονται ολοένα και περισσότερο στη συνείδηση διαφορετικών ομάδων κοινού με την ανάπτυξη της κοινωνίας και των εκσυγχρονισμό των θεσμών. Αναμφισβήτητα, οι ΤΠΕ συνιστούν ένα χρήσιμο εργαλείο με πολυάριθμες δυνατότητες και ευρύ φάσμα απήχησης, η χρήση τους, όμως, από μόνη της δε συνεπάγεται πρόοδο. Ειδικότερα για τον τομέα της τυπικής εκπαίδευσης, η εισαγωγή των ΤΠΕ επιβάλλει την αλλαγή του ρόλου των διδασκόντων και προϋποθέτει την ύπαρξη και αξιοποίηση αξιόπιστων εκπαιδευτικών προγραμμάτων, επιστημονικά έγκυρων και παιδαγωγικά κατάλληλων (Μπαμπινιώτης, 2000).

Στόχος της ψηφιακής εφαρμογής που παρουσιάζεται στο παρόν άρθρο είναι, μέσα από την ανθρωποκεντρική προσέγγιση και το αφηγηματικό ύφος, να παρακινήσει τους μαθητές της Α' τάξης του Γυμνασίου, οι οποίοι διδάσκονται το Μυκηναϊκό Πολιτισμό στο πλαίσιο του μαθήματος της αρχαίας ιστορίας, να αναζητήσουν τη γνώση, να προβληματιστούν και να αυτενεργήσουν.

Επιπλέον, δεδομένου ότι ο Μυκηναϊκός Πολιτισμός κατέχει περιοπτη θέση στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο και το Αρχαιολογικό Μουσείο Μυκηνών κυρίως αλλά και σε άλλα μουσεία, μπορεί να αποτελέσει έναυσμα ώστε να εξοικειωθούν με την έννοια του μουσείου, ως κιβωτό της πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά και με το φυσικό περιβάλλον αυτής, τον αρχαιολογικό χώρο. Μέσω της αφήγησης, τα εκθέματα γίνονται οχήματα γνώσης και εμπειριών και αποκαλύπτουν στους μαθητές το νόημα των πραγμάτων, διαδικασία που αποτελεί την ουσία της εκπαίδευσης (Roberts, 1997).

Φιλοδοξία μας είναι οι μαθητές, μετά τη γνωριμία τους με το Μυκηναϊκό Πολιτισμό από το σχολικό μάθημα και τις σχετικές εκθέσεις, να αποκτήσουν μέσω της ψηφιακής εφαρμογής ερεθίσματα και κίνητρα, προκειμένου να ανατρέξουν σε περισσότερες πρωτογενείς πηγές γνώσεων και να επιδιώξουν μια εκ νέου επαφή με τα ευρήματα στο μουσειακό περιβάλλον και τον αρχαιολογικό χώρο.

Μέσα από συγκεκριμένα υποδείγματα, θα καταδείξουμε ότι, χάρη στις Τ.Π.Ε., οι επιστημονικά τεκμηριωμένες πληροφορίες μπορούν να συνοπάρξουν αποδοτικά με ένα ελκυστικό πεδίο μάθησης.

Οι Ταφικοί Κύκλοι Α' και Β' των Μυκηνών: ένα ανεξάντλητο αρχαιολογικό θέμα με ιστορικές και κοινωνικές προεκτάσεις

Οι Ταφικοί Κύκλοι είναι δύο νεκροταφεία στην προϊστορική ακρόπολη των Μυκηνών, όπου τάφηκαν μέλη της ανώτερης κοινωνικής τάξης. Ο Ταφικός Κύκλος Α' ανακαλύφθηκε το 1879 από τον ερασιτέχνη αρχαιολόγο Heinrich Schliemann και χρονολογείται στα 1600-1500 π.Χ. Ο Ταφικός Κύκλος Β' ανακαλύφθηκε το 1952 από την Έν Αθήναις Αρχαιολογική Εταιρεία (Μυλωνάς, Παπαδημητρίου) και χρονολογείται στα 1650-1550 π.Χ.

Ο πλούτος των χρυσών αντικειμένων που ήρθαν στο φως δικαίωσε το χαρακτηρισμό των Μυκηνών από τον Όμηρο «πολύχρυσες» και απέδειξε ότι υπήρξαν το πλουσιότερο κέντρο του Μυκηναϊκού Πολιτισμού, το οποίο έδωσε το όνομά του στον πολιτισμό αυτό (Βασιλικού, 1995). Τα περίτεχνα κτερίσματα (κοσμήματα, όπλα, αγγεία) ενεργοποίησαν συζητήσεις και θεωρίες, μεταξύ άλλων, για τη ραγδαία αύξηση του πλούτου, καθώς και τη σχέση και το βαθμό αλληλεπίδρασης των Μυκηνών με τη Μινωική Κρήτη. Η μελέτη του σκελετικού υλικού αποκάλυψε τον τρόπο ζωής και τις συνήθειες της ανώτερης κοινωνικής τάξης της μυκηναϊκής ακροπόλεως.

Η ακρόπολη των Μυκηνών έχει ανακηρυχθεί από το ICOMOS «Ελληνικό Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς» και κατατάσσεται στους δέκα αρχαιολογικούς χώρους με τη μεγαλύτερη επισκεψιμότητα. Τα αρχαιολογικά ευρήματα των Ταφικών Κύκλων στις μόνιμες εκθέσεις του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου (Ε.Α.Μ.) και του Αρχαιολογικού Μουσείου Μυκηνών έχουν αντικειμενοκεντρικό χαρακτήρα, δηλαδή κατατάσσονται σε κλειστές εκθεσιακές ενότητες, με αποτέλεσμα να παράγεται και ένας κλειστός τύπος γνώσης, ο οποίος στερείται οποιοδήποτε κοινωνικό περιεχομένου (Νάκου, 2002).

Ειδικότερα, το Ε.Α.Μ., ακόμα και μετά την επανέκθεση του 2004-2005, τήρησε την παραδοσιακή διάκριση των αρχαιοτήτων κατά συλλογές, με βασικό γνώμονα την παρουσίαση τους σε χρονολογική αλληλουχία, με το σκεπτικό ότι υποβοηθά την ιστορική γνώση και προβάλλει την αισθητική και καλλιτεχνική εξέλιξη της τέχνης της αρχαιότητας (Καλτσάς, 2007). Αυτό, σε επίπεδο μουσειογραφικής πρακτικής, σημαίνει ότι επιλεγμένα – με πρωτεύον το αισθητικό κριτήριο – εκθέματα παρουσιάζονται ομαδοποιημένα, κυρίως με κριτήριο τον τάφο προέλευσής τους. Οποιαδήποτε απόπειρα απόδοσης της πολυπλοκότητας της μυκηναϊκής κοινωνίας απουσιάζει. Το εποπτικό υλικό λειτουργεί μόνο επικουρικά και τα συνοδευτικά κείμενα είναι μακροσκελή για τα μουσειακά πρότυπα και με λεπτομέρειες που αφορούν μόνο το επιστημονικό κοινό (Χιώτη, 2006).

Ο σχεδιασμός ψηφιακής αφηγηματικής εμπειρίας με θέμα τους Ταφικούς Κύκλους

Βασική ιδέα της ψηφιακής εφαρμογής είναι η ψηφιακή επανασύνδεση των ευρημάτων των δύο νεκροταφείων, πολλά από τα οποία εκτίθενται σε μουσεία, με το φυσικό τους χώρο. Δεν επιδιώκει να υποκαταστήσει το σχολικό μάθημα ή τη μουσειακή επίσκεψη, αλλά να

αποκαλύψει στους μαθητές ότι η γνώση δεν είναι αποκλειστικότητα των «επίσημων» φορέων μάθησης και ότι η αναζήτησή της απαιτεί ευρύ πνεύμα και συνδυαστική σκέψη.

Σε επίπεδο σχεδιασμού, η ιδέα αυτή υλοποιείται με τη δημιουργία συνδέσμων στα σχέδια των κατόψεων των τάφων, μέσω των οποίων ο μαθητής πλοηγείται σε ενδιαφέρουσες ιστορίες για το Μυκηναϊκό Πολιτισμό και την ανασκαφή των Ταφικών Κύκλων και εντάσσει τα μουσειακά εκθέματα στο ευρύτερο ιστορικό τους πλαίσιο, φυσικό και νοηματικό. Οι ιστορίες δεν αποτελούν μυθοπλασία αλλά επανάγνωση της αρχαιολογικής πληροφορίας με επίκεντρο τον άνθρωπο, ως πρωταγωνιστή ιστορικών εξελίξεων και μοντέλο συμπεριφοράς, και συνδυασμό μαρτυριών από διαφορετικού είδους πηγές (αρχαιολογικές δημοσιεύσεις, βιογραφίες, καταλόγους μουσειακών - όχι απαραίτητα αρχαιολογικών - εκθέσεων).

Η αφηγηματική απόδοση αυτών των αλληλοσυμπληρούμενων πληροφοριών συνιστά ένα τρόπο αντίληψης και αναπαράστασής τους και αποσκοπεί την εδληπη παρουσίαση της άγνωστης - για τους μαθητές της Α΄ τάξης του Γυμνασίου - πλευράς των Ταφικών Κύκλων. Το πλεονέκτημά της έναντι του σχολικού βιβλίου είναι ότι απομακρύνεται από τη γεγοντολογική αφηγηματική διδασκαλία της ιστορίας, η οποία θέτει σοβαρούς περιορισμούς στη μάθηση για το παρελθόν, στην ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης αλλά και στο ενδιαφέρον των μαθητών για την ιστορία (Δημαράκη, 2008).

Η αφήγηση καθιστά ευκολότερη και πιο ευχάριστη διαδικασία τη μάθηση, αφού οι άνθρωποι τείνουν να διαμορφώνουν τις πληροφορίες σε ιστορίες, προκειμένου να τις αφομοιώσουν. Ειδικότερα, έχει διαπιστωθεί ότι οι αφηγήσεις έχουν ιδιαίτερη σημασία για τους ανθρώπους, είναι μια μέθοδος για να μάθουν τον κόσμο και μετά να πουν στους άλλους τι έμαθαν (Berger, 1997).

Εναντι των μουσειακών εκθέσεων για τους Ταφικούς Κύκλους, το πλεονέκτημα της αφήγησης είναι ότι συνδυάζει πληροφορίες από διάφορα γνωστικά πεδία και, ως εκ τούτου, μπορεί να παρουσιάσει ένα θέμα σφαιρικά. Σύμφωνα με έρευνες σε μουσεία, οι επισκέπτες συχνά εντυπωσιάζονται από τον όγκο των πληροφοριών, αλλά δυσκολεύονται να τις συσχετίσουν με τους εαυτούς τους. Η αφήγηση μιας ιστορίας, σε αντίθεση με την απλή παράθεση πληροφοριών, δημιουργεί ένα πλαίσιο και ταυτόχρονα δίνει το έναυσμα στο κοινό να εξερευνήσει τις δικές του εμπειρίες και σκέψεις, αλλά και να αλληλεπιδράσει με την ιστορία (Morrissey & Worts, 1998).

Η αλληλεπίδραση με μια ιστορία μοιραία διεγείρει το συγκινησιακό στοιχείο και, δεδομένης της διαφορετικότητας και της πολυπλοκότητας της ιδιοσυγκρασίας κάθε ανθρώπου, συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας εξατομικευμένης εμπειρίας (Ρούσσου, 2002). Η γνώση που ενυπάρχει στην υλικότητα, αλλά εμπλουτίζεται και μέσα από προσωπικές ερμηνείες σε μαθησιακές καταστάσεις αλληλεπίδρασης μπορεί να προσφέρει εμπειρίες και εμπύχωση για περαιτέρω μάθηση, αλλά και την ενεργοποίηση των ενδιαφερόντων σε πεδία του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. Τα μουσεία και οι πολιτιστικοί φορείς, στην πρόθεσή τους να εκπληρώσουν τον κοινωνικό τους ρόλο, αλλά και να προσδιορίσουν την ιδιαιτερότητα και την ποιοτική υπεροχή των εκπαιδευτικών τους παροχών απέναντι στην πολιτιστική βιομηχανία του ελεύθερου χρόνου, έχουν θέσει στο επίκεντρο την παροχή εμπειριών και κατ' επέκταση τη σύνδεση της μάθησης με την ψυχαγωγία (Νικονάνου & Κασβίκης, 2008).

Δημιουργία Βάσης δεδομένων. Σύνθεση ιστοριών

Του σχεδιασμού της ψηφιακής εμπειρίας προηγήθηκε εκτεταμένη βιβλιογραφική και επιτόπια έρευνα για τους Ταφικούς Κύκλους αλλά και για το Μυκηναϊκό Πολιτισμό. Τα εν λόγω νεκροταφεία αποτελούν ένα σημάδι μόνο στον ιστορικό και πολιτιστικό χάρτη της

ακρόπολης των Μυκηνών, η οποία, μαζί με τα άλλα μυκηναϊκά κέντρα, ακροπόλεις, οικισμούς και νεκροταφεία, συνθέτει το Μυκηναϊκό Πολιτισμό στο σύνολό του.

Η πολύ καλή κατάσταση διατήρησης της πλειονότητας των ευρημάτων, η οποία είναι αποτέλεσμα του ευνοϊκού μικροκλίματος των τάφων (π.χ. ελλιπής παροχή οξυγόνου), διευκόλυνε τη μελέτη τους και την εξαγωγή συμπερασμάτων. Επιπλέον, παρότι οι Ταφικοί Κύκλοι είναι βασιλικά νεκροταφεία, οι πληροφορίες που αντλούμε δεν περιορίζονται στη συγκεκριμένη τάξη, αλλά είναι αποκαλυπτικές για τη δομή της μυκηναϊκής κοινωνίας γενικά. Είναι σαφές, λοιπόν, ότι η αρχαιολογική βιβλιογραφία για το θέμα είναι εκτεταμένη και, με την εφαρμογή των Νέων Τεχνολογιών στην έρευνα, συμπληρώνεται διαρκώς.

Ανατρέξαμε, όμως, και σε άλλες πηγές, οι οποίες αρχικά φαίνονται άσχετες με τους Ταφικούς Κύκλους, αλλά τελικά αποδείχτηκε ότι έχουν πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία να αφηγηθούν. Ενδεικτικά, αναφέρουμε τον κατάλογο της περιοδικής έκθεσης (16.5 - 19.6.2005) του Μουσείου Μπενάκη με φωτογραφίες του Ν. Τομπάζη, ο οποίος υπήρξε ο επίσημος φωτογράφος των ανασκαφικών εργασιών του Ταφικού Κύκλου Β' (Ζαμενοπούλου, 2005).

Κατόπιν, το σύνολο των συγκεντρωμένων πληροφοριών, όπως και του φωτογραφικού υλικού, ψηφιοποιήθηκε και οργανώθηκε σε μια βάση δεδομένων. Η επεξεργασία των δεδομένων οδήγησε στη σύνθεση ιστοριών, μερικές από τις οποίες παρουσιάζονται επιλεκτικά στο υπόδειγμα της ψηφιακής εφαρμογής.

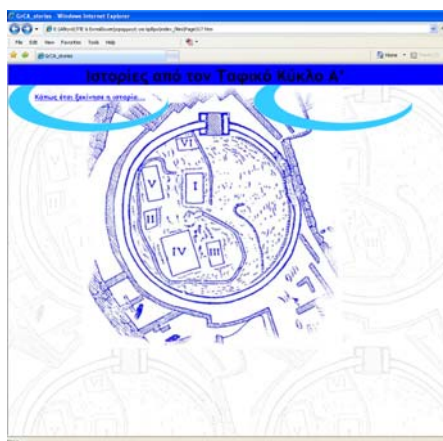
Παρουσίαση της ψηφιακής εμπειρίας

Το υπόδειγμα της ψηφιακής εμπειρίας σχεδιάστηκε με τη μορφή ιστοχώρου. Το Διαδίκτυο αποτελεί ένα ευέλικτο και λίαν προσβάσιμο μέσο επικοινωνίας, η χρήση του οποίου διαδίδεται διαρκώς (Ρούσσου et al., 2006). Ειδικότερα, οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τις και από το σχολικό μάθημα της πληροφορικής, οι οποίες είναι μέρος της καθημερινότητάς τους.

Η αρχική σελίδα της εφαρμογής με τον ενδεικτικό τίτλο «Ιστορίες των Μυκηνών» περιλαμβάνει σχεδιαστικές αναπαραστάσεις των δύο νεκροταφείων, οι οποίες αποτελούν συνδέσμους για τις αντίστοιχες ιστορίες, και ένα σύντομο εισαγωγικό κείμενο για το Μυκηναϊκό Πολιτισμό, συνοδευμένο από φωτογραφία της εμβληματικής Πύλης των Λεόντων (Σχήμα 1).



Σχήμα 1. «Ιστορίες των Μυκηνών». Η αρχική σελίδα της ψηφιακής εμπειρίας

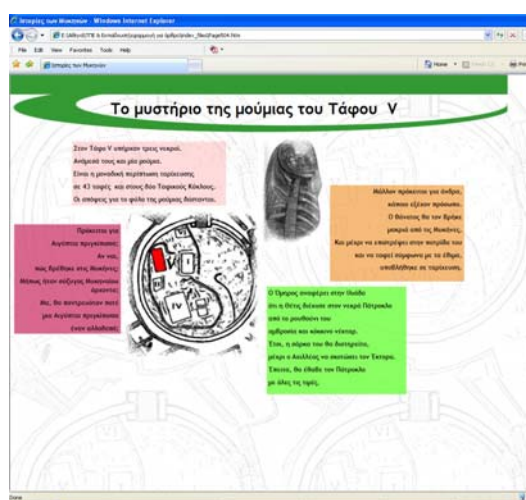


Σχήμα 2. «Ιστορίες από τον Ταφικό Κύκλο Α'». Κάτοψη του Ταφικού Κύκλου Α', όπου σημειώνονται οι τάφοι. Κάθε τάφος-σύνδεσμος οδηγεί σε μία ή περισσότερες ιστορίες.

Στη συνέχεια, ο επισκέπτης επιλέγει σε ποιου τάφου τις ιστορίες θέλει να πλοηγηθεί και ακολουθεί το σχετικό διασύνδεσμο (Σχήμα 2). Από το σημείο αυτό και εξής, η πλοήγηση παύει να είναι γραμμική και ο μαθητής μπορεί να κινηθεί στις ιστορίες με όποιον τρόπο επιθυμεί. Οι ιστορίες είναι μεν αλληλοσυμπληρούμενες, αλλά κάθε μία είναι νοηματικά αυτοτελής.

Ιστορίες των Μυκηνών

Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες ιστορίες του Ταφικού Κύκλου Α' είναι αυτή που τιτλοφορείται «Το μυστήριο της Μούμιας του Τάφου V», η οποία εκθέτει με συντομία ένα αρχαιολογικό μυστήριο και την πιο πιθανή ερμηνεία του (Σχήμα 3).



Σχήμα 3. «Το μυστήριο της μούμιας του Τάφου V». Ιστορία από τον Ταφικό Κύκλο Α'

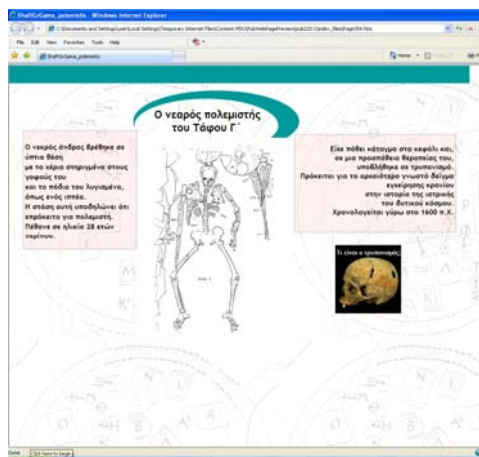
Παραθέτουμε το σχετικό κείμενο:

«Στον Τάφο V υπήρχαν τρεις νεκροί. Ανάμεσά τους και μία μούμια .Είναι η μοναδική περίπτωση ταρίχευσης σε 43 ταφές και στους δύο Ταφικούς Κύκλους. Οι απόψεις για το φύλο της μούμιας δίστανται. Πρόκειται για Αιγύπτια πριγκίπισσα; Αν ναι, πώς βρέθηκε στις Μυκήνες; Μήπως ήταν σύζυγος Μυκηναίου άρχοντα; Μα, θα παντρευόταν ποτέ μια Αιγύπτια πριγκίπισσα έναν αλλοδαπό; Μάλλον πρόκειται για άνδρα, κάποιο εξέχον πρόσωπο. Ο θάνατος θα τον βρήκε μακριά από τις Μυκήνες. Και μέχρι να επιστρέψει στην πατρίδα του και να ταφεί σύμφωνα με τα έθιμα, υποβλήθηκε σε ταρίχευση. Ο Όμηρος αναφέρει στην Ιλιάδα ότι η Θέτις διέχουσε στον νεκρό Πάτροκλο από το ρουθούνι του αμβροσία και κόκκινο νέκταρ. Έτσι, η σάρκα του θα διατηρείτο, μέχρι ο Αχιλλέας να σκοτώσει τον Έκτορα. Έπειτα, θα έθαβε τον Πάτροκλο με όλες τις τιμές».

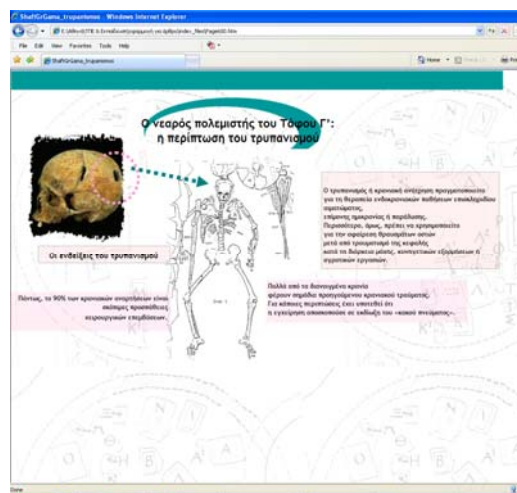
Μέσα σε λίγες γραμμές, παρουσιάζεται ένα επιστημονικό μυστήριο. Η ιστορία της μούμιας συνδυάζει μια αξιοσημείωτη ιδιαιτερότητα (μοναδική περίπτωση ταρίχευσης) με ένα πρόβλημα (οι απόψεις για το φύλο της μούμιας δίστανται). Μέσα από κατευθυνόμενα ερωτήματα (Μα, θα παντρευόταν ποτέ [...]);, ο μαθητής οδηγείται στην επικρατέστερη εκδοχή (μάλλον πρόκειται για άνδρα), χωρίς όμως να διατυπώνεται με απόλυτο τρόπο, προς αποφυγή των αντιπαιδαγωγικών προσεγγίσεων της αυθεντίας και της μιας και μοναδικής αλήθειας (Philips, 1997).

Στο ίδιο πλαίσιο, κινείται και η ιστορία για το νεαρό πολεμιστή του Τάφου Γ' από τον Ταφικό Κύκλο Β', η οποία έχει ως εξής: «Ο νεκρός άνδρας βρέθηκε σε ύπτια θέση με τα χέρια στηριγμένα στους γοφούς του και το πόδια του λυγισμένα, όπως ενός ιππέα. Η στάση αυτή υποδηλώνει ότι επρόκειτο για πολεμιστή. Πέθανε σε ηλικία 28 ετών περίπου. Είχε λάθει κάταγμα στο κεφάλι και, σε μια προσπάθεια θεραπείας του, υποβλήθηκε σε τρυπανισμό. Πρόκειται για το αρχαιότερο γνωστό δείγμα εγχείρησης κρανίου στην ιστορία της ιατρικής του δυτικού κόσμου. Χρονολογείται γύρω στο 1600 π.Χ.» Η ιστορία συμπληρώνεται από ένα σύνδεσμο, στον οποίο εξηγείται συνοπτικά τι είναι ο τρυπανισμός (Σχήμα 5).

Με το ίδιο σκεπτικό αναπτύχθηκαν και άλλες ιστορίες. Για παράδειγμα, η ιστορία με τίτλο «Έτσι ξεκίνησε η ιστορία...» αναφέρεται στο τηλεγράφημα που έστειλε ο H. Schliemann στο βασιλιά των Ελλήνων, Γεώργιο Α' για να του ανακοινώνει την ανακάλυψη του Ταφικού Κύκλου Α', ενώ η ιστορία «Ευτυχώς που ήταν ορειβάτης!» περιγράφει την προσπάθεια του φωτογράφου N. Τομπάζη, δεινού ορειβάτη, να αποτυπώσει τις ανασκαφικές εργασίες του Ταφικού Κύκλου Β'.



Σχήμα 4. Ο νεαρός πολεμιστής του Τάφου Γ'



Σχήμα 5. Με αφορμή την ιστορία του νεαρού πολεμιστή, απαντάται το ερώτημα «τι είναι τρυπανισμός;»

Συμπεράσματα - Προοπτικές

Ένα βασικό πλεονέκτημα των ΤΠΕ είναι ότι αναπτύσσουν νέους τρόπους επικοινωνίας, οι οποίοι επιτρέπουν στους ανθρώπους να εξερευνήσουν τον πλούτο και το εύρος της γνώσης με το δικό τους ρυθμό και σύμφωνα με τις προσωπικές τους ανάγκες, καθότι δεν υπάρχουν χωρικοί και χρονικοί περιορισμοί. Αντιθέτως, η σχολική ύλη είναι συγκεκριμένη και η διδασκαλία της συμπιέζεται σε ένα αυστηρό χρονικό πλαίσιο.

Επιπλέον, στο σχολείο η μάθηση καταλήγει στην εξέταση, με αποτέλεσμα να «ψαλιδίζεται» το ερευνητικό ενδιαφέρον και το κριτικό πνεύμα των μαθητών. Ο απώτατος σκοπός, η επιτυχία στις εξετάσεις, βάζει στην άκρη τις όποιες αναζητήσεις τους. Όμως, η μάθηση είναι μια συνεχής διεργασία, η οποία συντελείται διά βίου αξιοποιώντας διάφορους τρόπους και μέσα.

Για τους λόγους αυτούς, το σκεπτικό της ψηφιακής εμπειρίας που παρουσιάσαμε δεν ήταν μόνο η παροχή περισσότερων πληροφοριών για τους Ταφικούς Κύκλους και η παρουσίαση περισσότερων ευρημάτων από όσα ήδη εκτίθενται σε μουσεία, αλλά και η ανάδειξή τους μέσα από ένα ελκυστικό ψηφιακό περιβάλλον μάθησης, το οποίο διαφοροποιείται από το αντίστοιχο σχολικό, αν και θεματικά αφορμάται από αυτό. Αυτός είναι και ο βασικός λόγος, για τον οποίο επιλέχθηκαν ως ομάδα στόχευσης οι μαθητές Γυμνασίου, συγκεκριμένα της Α' τάξης, καθότι ο Μυκηναϊκός Πολιτισμός περιλαμβάνεται στη σχολική ύλη. Επιπλέον, κρίθηκε ότι θα ήταν ευκολότερη η αντιπαραβολή της εμπειρίας τους από τις «Ιστορίες των Μυκηνών» με αυτή από το μάθημα της ιστορίας. Προκειμένου να διερευνηθεί αν και κατά πόσο η ψηφιακή εμπειρία πέτυχε τους στόχους αυτούς, απαραίτητη είναι η διενέργεια συνολικής/διορθωτικής αξιολόγησης (summative/remedial evaluation) (Badman, 1990).

Δεδομένου ότι οι Ταφικοί Κύκλοι είναι πρωτίτως αντικείμενο της αρχαιολογίας και της ιστορίας, επιχειρήθηκε μια διαφορετική προσέγγιση, με έμφαση στον ανθρώπινο παράγοντα και με τη χρήση στοιχείων αφήγησης, προκειμένου να αποφευχθεί η γραμμική και ειδολογική ταξινόμηση των πληροφοριών, η οποία χαρακτηρίζει και τις σχετικές μουσειακές εκθέσεις.

Παραδόξως, η υλοποίηση αυτής της προσέγγισης προϋποθέτει αυτού του είδους την ταξινόμηση των πληροφοριών σε βάση δεδομένων, αλλά δεν περιορίζεται σε αυτή. Η σύνθεσή τους με αφηγηματικό τρόπο είναι μια χρονοβόρα και σύνθετη διαδικασία, διότι η αφήγηση και η ανθρωποκεντρική προσέγγιση δεν πρέπει να λειτουργήσει εις βάρος της επιστημονικότητας.

Από τη σύλληψη της αρχικής ιδέας μέχρι τη διάθεση της ψηφιακής εμπειρίας στους μαθητές, απαραίτητη είναι η συνεργασία μιας διεπιστημονικής ομάδας, με τη συμμετοχή ειδικοτήτων όπως αυτή του αρχαιολόγου, του παιδαγωγού, του προγραμματιστή, του μουσειολόγου. Κάθε ειδικότητα, οφείλει να συμβάλλει όχι μόνο σε επίπεδο γνώσεων και τεχνογνωσίας, αλλά και δεοντολογίας. Παράλληλα, τα μέλη της ομάδας πρέπει να είναι απαλλαγμένα από προκαταλήψεις για τις άλλες ειδικότητες, να αναγνωρίζουν τη συμβολή τους στο όλο εγχείρημα και να προσαρμόζονται στους περιορισμούς που θέτουν.

Στην εποχή μας, το σχολείο υιοθετεί σύγχρονα μεθοδολογικά εργαλεία, προκειμένου να μεταλαμπαδεύσει τη γνώση και να υποστηρίξει κοινωνικά τους μαθητές. Παράλληλα, τα μουσεία αναζητούν εναλλακτικούς τρόπους ερμηνείας των συλλογών τους στην προσπάθειά τους να γίνουν πιο εξωστρεφή και να ενισχύσουν τους δεσμούς τους με το κοινό. Αξιοποιούν τις ΤΠΕ, προκειμένου να δημιουργήσουν μια διαφορετικού τύπου επαφή με το κοινό, πιο σύνθετη και, ενδεχομένως, με επιπτώσεις μεγαλύτερης διάρκειας (Μπούνια, 2004). Ο σχεδιασμός της ψηφιακής αφηγηματικής εμπειρίας με θέμα τους Ταφικούς Κύκλους απορρέει από την αμφίδρομη και συμπληρωματική σχέση σχολείου – μουσείου και επιχειρεί με αρωγό τις ΤΠΕ να ανταποκριθεί στις προκλήσεις αυτές.

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά τη Δρ. Μαρία Ρούσου, καλλιτέχνη-ερευνήτρια, για τις επικοινωνιακές παρατηρήσεις και επισημάνσεις της και τη Δρ. Αλεξάνδρα Τράντα-Νικόλη, αρχαιολόγο-μουσειολόγο, για την πολύτιμη ανταλλαγή απόψεων.

Αναφορές

- Badman, T. (1990). Small scale evaluation. *Enviromental Interpretation (Evaluating Interpretation)*. 18-20.
- Berger, A.A. (1997). *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. USA, 9-11.
- Morrissey, K., Worts, D. (1998), A Place for the Muses? Negotiating the Role of technology in Museum. In S. Thomas & A. Mintz (ed.), *The Virtual and the Real, Media in the Museum* (pp. 147-171). Washington.
- Phillips, D. (1997). *Exhibiting Authenticity*. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Roberts, L.C. (1997). *From knowledge to narrative, educators and the changing museum*. Smithsonian Institution Press, Washington and London.
- Βασιλικού, Ν. (1995). *Ο Μνημειακός Πολιτισμός*. (αρ. 152, σ. 1-6), Αθήνα: Βιβλιοθήκη της εν Αθήναις Αρχαιολογικής Εταιρείας.
- Δημαράκη, Ε. (2008). Ψηφιακή διαμεσολάβηση της μάθησης για το παρελθόν: σχεδιασμός εφαρμογών για την ενορχήστρωση μαθησιακής δραστηριότητας. Στο Ν. Νικονάνου & Κ. Κασβίκης (επιμ.) *Εκπαιδευτικά ταξίδια στο χρόνο. Εμπειρίες και Ερμηνείες του Παρελθόντος* (σ. 154-187). Εκδόσεις Πατάκη.
- Ζαμενοπούλου, Μ. (2005). *Ο Νικόλαος Τομπάζης φωτογραφίζει*. Αθήνα: Μουσείο Μπενάκη, Εκπαιδευτικά Προγράμματα.
- Καλτσάς, Ν. (2007): Δημόσια Αρχαιολογικά Μουσεία, νέες μόνιμες εκθέσεις και επανεκθέσεις: μια επιλεκτική σκιαγράφηση των τάσεων, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο. *Τετράδια Μουσειολογίας*, 46-47.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2000). Νέες Τεχνολογίες και ποιοτική Παιδεία, *Εφημερίδα «Το Βήμα της Κοριακής»*, 3/12/2000.
- Μπούνια, Α. (2004). Τα πολυμέσα ως ερμηνευτικά εργαλεία στα ελληνικά μουσεία: γενικές αρχές και προβληματισμοί. Στο Σ. Δασκαλοπούλου κ.α. (επιμ.), *Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες, Πρακτικά 1^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας* (σ. 17-28). Μυτιλήνη.

- Νάκου, Ε. (2002). Το επιστημονικό υπόβαθρο της σχέσης μουσείου, εκπαίδευσης και ιστορίας. Στο Γ. Κόκκινος & Ε. Αλεξάκη (επιμ.), *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή* (σ. 115-118). Αθήνα.
- Νικονάνου, Ν., & Κασβίκης, Κ. (2008). Εκπαιδευτικά ταξίδια στο χρόνο: παρελθόν - παρόν - μέλλον. Στο Ν. Νικονάνου & Κ. Κασβίκης (επιμ.), *Εκπαιδευτικά ταξίδια στο χρόνο. Εμπειρίες και Ερμηνείες του Παρελθόντος* (σ. 10-29). Εκδόσεις Πατάκη.
- Ρούσσου, Μ. (2002). Η Αφήγηση ως μέσο για τη δημιουργία πολιτισμικών και εκπαιδευτικών εμπειριών εικονικής πραγματικότητας. *ΙΜΕρος, Περιοδική έκδοση για την Τεχνολογία και τον Πολιτισμό*, 2, 13-28.
- Ρούσσου, Μ., Περδικούλιας, Π., Κατσουγκράκη, Γ., Νάστος, Δ., Μέξια, Α., & Καλαμαρά, Π. (2006). Ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη και η αξιολόγηση εκπαιδευτικού διαδραστικού ιστοχώρου για την καστροπολιτεία του Μυστρά. *Πρακτικά 3^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας & Ετήσιου Συνεδρίου ICOM - AVICOM*. Μυτιλήνη (υπό δημοσίευση).
- Χιώτη, Α. (2006). *Ιστορίες των Μυκηνών. Ο σχεδιασμός ψηφιακής αφηγηματικής εμπειρίας με θέμα τους Ταφικούς Κύκλους Α' και Β' των Μυκηνών*. Μεταπτυχιακή εργασία εξειδίκευσης, Διατμηματικό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα «Μουσειακές Σπουδές», Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.