

# Η παιγνιοποίηση ως εργαλείο διδασκαλίας της τοπικής ιστορίας

**Μαρία Ζαφειρίου**

Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης  
mazafeiriou@gmail.com

## ► ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η διδακτική του μαθήματος της τοπικής ιστορίας αποτελεί ένα επιστημονικό αντικείμενο *mutatis mutandis* των αξόνων της γεωγραφίας, της πολεοδομίας, της λαογραφίας, της τέχνης και της αρχιτεκτονικής, που επιδέχεται διαθεματικά και διεπιστημονικά περισσότερη έρευνα και μελέτη ως προς τη γνωστική και παιδαγωγική του σημασία. Επιπρόσθετα, καθίσταται αναγκαία η διερεύνηση της τοπικότητας των γεγονότων «εγκιβωτισμένων» στο εθνικό και διεθνές ιστορικό πλαίσιο. Παράλληλα, ο ρόλος της παιγνιοποίησης ως εργαλείου διδασκαλίας της τοπικής ιστορίας σε μαθητές εφήβους, Γυμνασίου και Λυκείου, στο ήδη υπάρχον θεσμικό πλαίσιο της διδασκαλίας της ιστορίας αποτελεί πρόσφορο έδαφος διερεύνησης, μια και η ενσωμάτωση του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία εφαρμόζεται κυρίως σε μικρότερες βαθμίδες εκπαίδευσης προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας. Στο πλαίσιο της ανάδειξης της τοπικής ιστορίας ως αναπόσπαστου μέρους του όλου, της εθνικής και παγκόσμιας ιστορίας, η αναγκαιότητα της διδασκαλίας της στις σύγχρονες τάξεις συμπερίληψης αποτελεί εκπαιδευτική επιταγή για το σύγχρονο ελληνικό σχολείο της Μέσης Εκπαίδευσης. Η αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία, βασισμένη στις τεχνικές της παιχνιδοποίησης (*gamification*) θα πρέπει να διερευνηθεί στο πλαίσιο της διδακτικής προσέγγισης της τοπικής ιστορίας ως ευέλικτης προσέγγισης της ιστορικής γνώσης με παιγνιώδη τρόπο, που δεν είναι τίποτε άλλο από την ενσωμάτωση μηχανισμών παιχνιδιού σε ένα περιβάλλον μη παιχνιδιού, πράγμα το οποίο στα νέα αναλυτικά προγράμματα σπουδών μεταφράζεται σε δυνατότητα παραγωγής και χρήσης πολυτροπικού και διαδραστικού υλικού στο σχεδιασμό και στην επεξεργασία της διδακτικής ενότητας.

**Λέξεις-κλειδιά:** Τοπική Ιστορία, Παιγνιοποίηση, Εκπαίδευση, Ιστορική Συνειδητότητα.

## ► ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το περιεχόμενο της ιστορίας από τη φύση του είναι συναρτημένο με τη ζωή του ανθρώπου, που πραγματώνεται σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα, φυσικά και ανθρωπογενή. Γι' αυτόν τον λόγο η ιστορική εκπαίδευση δεν πρέπει να στοχεύει συνειδητά μόνο στην ανάπτυξη δεξιοτήτων γνώσης, αλλά στην καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης και ενσυναίσθησης των μαθητών για τη βαθύτερη κατανόηση των παραμέτρων, που επηρεάζουν τόσο τη σημερινή ζωή του ανθρώπου όσο και του κοινωνικού περιβάλλοντός του μέσα από την αναγωγή του απώτερου παρελθόντος στο σήμερα με σκοπό την ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και συνειδητότητάς τους.

Η προκυμαία της Μυτιλήνης «σηκώνει στις πλάτες της» όλο το βάρος της ιστορίας των δύο προηγούμενων αιώνων που οι πολιτικές, οικονομικές και πολιτισμικές μετατροπές διαμόρφωσαν και μετασχημάτισαν πολλές φορές την όψη της. Τα εναπομείναντα ιστορικά κτίρια του νότιου λιμανιού, αλλά και τα ευρήματα ή οι αναφορές που σώζονται μέχρι σήμερα μας επιτρέπουν να «ταξιδέψουμε» στη μηχανή του χρόνου και να την ανακαλύψουμε. Σε μία προσπάθεια αποτύπωσης του παρελθόντος και του πολιτισμού της η παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού με πολυτροπικά κείμενα, video, animation αλλά και διαδραστικά εργαλεία όπως quiz, radlet ή εικονική ξενάγηση, θα μπορούσαν να συμβάλουν στη διάσωση της ιστορίας της, δηλαδή της γνωριμίας του παρελθόντος μέσα από το παρόν. Σε δεύτερο χρόνο η διανομή του εκπαιδευτικού αυτού υλικού στα σχολεία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης θα έδιναν τη δυνατότητα σε μαθητές, εκπαιδευτικούς και γηγενείς να γνωρίσουν καλύτερα τον τόπο τους και να τον αγαπήσουν περισσότερο.

### ► ΙΣΤΟΡΙΑ: ΑΠΟ ΤΗ ΝΕΩΤΕΡΙΚΟΤΗΤΑ ΣΤΗ ΜΕΤΑ-ΝΕΩΤΕΡΙΚΟΤΗΤΑ. Ο ΤΟΠΟΣ, Ο ΧΡΟΝΟΣ ΚΑΙ Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Στην Ελλάδα η ιστορία θεωρήθηκε σε όλη τη διάρκεια του 20<sup>ου</sup> αι. εγγυητής της εθνικής συνειδήσης. Οι άνθρωποι ως συλλογικές ταυτότητες γίνονται συγγραφείς της ιστορίας τους. Η κουλτούρα δεν κληροδοτείται, μόνον ποιείται, γι' αυτό και γίνεται λόγος για ποιητική της κουλτούρας και κατ' επέκταση για ποιητική της ιστορίας. Στη νεοελληνική ιστοριογραφία με κύριο εκφραστή της τον Κ.Θ. Δημαρά (2000: 18-22) η κριτική αυτογνωσία και η απομάγευση της ιστορίας μέσα από την απαλλαγή της από τα εθνικά και λαϊκιστικά μυθεύματα αποτέλεσε το αίτημα της ταυτότητας από την οπτική να κοιτάζουμε το παρελθόν μέσα από το παρόν στα μνημεία του λόγου συνταγμένα στη νεοελληνική. Η διαφοροποίηση της ιστορίας, η αντίληψη του στατικού και σχηματοποιημένου, έγκειται στον λόγο και στην προσπάθεια σύλληψής της μέσα από την αφήγηση, που με τη σειρά της επιβεβαιώνει μια ταυτότητα που δεν αλλάζει με το πέρασμα του χρόνου. Το πέρασμα από το αίτημα της αυτογνωσίας στο αίτημα της ταυτότητας χαρακτηρίζει μία καμπύλη ανάμεσα στην ιστορική κουλτούρα (1989-1991, λήξη ψυχρού πολέμου), τη μεταπολίτευση και στη σημερινή (1074- σήμερα).

Σύμφωνα με τη Μαρία Χριστίνα Χατζηγιάννου η έννοια της μικροϊστορίας επικαιροποιήθηκε στην ελληνική ιστοριογραφία στα 1998 από την Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού & Γενικής Παιδείας της σχολής Μωραΐτη στην επιστημονική διημερίδα που έλαβε χώρα με τίτλο «Μικροϊστορία-Ιστορία: συμπληρωματικό ή αντιθετικό ζεύγμα» (12-13 Φεβρουαρίου 1998) αναδεικνύοντας τη δύναμη του εφήμερου στον ιστορικό μικρόκοσμο μέσα από μία αρραγή ενότητα γεγονότων και τεκμηρίων που ανασυντίθενται με τη μέθοδο της συναρμολόγησης κι ενός ολιστικού τρόπου μικρο-ανάλυσης των τελευταίων για την αποκατάσταση των ιστορικών γεγονότων.

Το παρόν μιας κοινωνίας δεν καταργεί το παρελθόν της, αλλά το μετασχηματίζει. Η διερεύνησή του φέρνει τον παρατηρητή αντιμέτωπο όχι μόνο με φαινόμενα μεταλλαγών ή εξελίξεων, αλλά και με την αδράνεια ή την αντίσταση στην αλλαγή, εν γένει τη διαιώνιση του παρελθόντος στο παρόν. Ο ρόλος των δοξασιών και πρακτικών ως κάτι το «υπερφυσικό» ανάγει το «παράδοξο» σε «φυσικό» με εξέχουσα θέση τη λαογραφική σκέψη και τη διαπλοκή της στον κοινωνικο-πολιτικό στοχασμό του λαού.

Σύμφωνα με τον Λεοντσίνη (2003) η Τοπική Ιστορία ή η «Ιστορία της περιοχής» αναφέρεται στην Ιστορία μεγαλύτερων γεωγραφικών περιοχών οι οποίες

προσδιορίζονται όχι μόνο από τον γεωγραφικό και γεωλογικό χώρο αλλά την τέχνη και την αισθητική του τοπίου, τις τεχνικές δόμησης του ανθρωπογενούς περιβάλλοντος, τον χώρο του μύθου, της αρχαιολογίας και των θρησκειών, τα χριστιανικά μνημεία της περιοχής και τη δραστηριότητα της τοπικής εκκλησίας, την παραδοσιακή και τη σύγχρονη τεχνολογία και οικονομία της περιοχής (γεωργία, κτηνοτροφία, βιοτεχνία και βιομηχανία), τη δημογραφική συγκρότηση του πληθυσμού της και τη μετανάστευση (εσωτερική/ εξωτερική), την εκπαίδευση και την παιδεία, την κοινωνική και κοινοτική οργάνωση των τοπικών κοινωνιών, του λαϊκού πολιτισμού και, τέλος, τα μουσεία.

Σύμφωνα με τη Συστημική Λειτουργική Γραμματισμού του Halliday (1999), την Κριτική Γλωσσική Επίγνωση του Fairclough (1995: 219-233) και το θεωρητικό πλαίσιο των Πολυγραμματισμών μπορούμε να συμπεράνουμε ότι στο λειτουργικό μοντέλο της γραμματικής συμπεριλαμβάνεται και η γλώσσα της ιστορίας, που οφείλει να ακολουθεί τις ίδιες αρχές του Κριτικού Γραμματισμού, που απαιτεί η λειτουργική προσέγγιση της γλώσσας και της δομής της και καταδεικνύει πώς οι χρησιμοποιούμενες γλωσσικές μορφές σ' ένα κείμενο συνδέονται με τις κοινωνικές λειτουργίες και τις υποβόσκουσες ιδεολογίες.

Η παιγνιοποίηση στο μάθημα της Ιστορίας συμβάλλει δυνάμει στην «αισθητοποίηση αφηρημένων ιστορικών εννοιών» (ΔΕΠΠΣ- ΑΠΣ, 2021-22: 228) αλλά και μπορεί «να εξάψει το ενδιαφέρον των μαθητών», προβάλλοντας την αξία του κινήτρου για μάθηση σύμφωνα με την Παιδαγωγική των Πολυγραμματισμών (Kalantzis & Cope, 2019: 102). Με αυτόν τον τρόπο, ο πολυτροπικός και πολυμεσικός λόγος ευθυγραμμίζεται με τη βασική αρχή των Πολυγραμματισμών της κατασκευής νοήματος με τον σημειωτικό κώδικα της ιστορίας (προφορικό και γραπτό) να συνεργάζεται με άλλες μορφές νοήματος οπτικοακουστικές και ψηφιακές (Kalantzis & Cope, 2001). Κατ' επέκταση η προσομοίωση παιχνιδιών που αφορούν στην ιστορία του τόπου μπορεί να αναδείξει διαχρονικές αξίες ώστε να ενεργοποιούν τους μαθητές να αναβιώνουν με ψηφιακό τρόπο το χθες και να το βιώνουν στο σήμερα. Το ιστορικό ψηφιακό παιχνίδι «αμφισβητεί» τη γραμμική αφήγηση πολιτισμικού περιεχομένου παρέχοντας την δυνατότητα στον δάσκαλο και στον μαθητή να κατανοεί την αλληλεπίδραση ανθρώπου με περιβάλλον τόσο στο παρελθόν όσο και στο παρόν. Η ιστορική κουλτούρα εκλαμβάνεται με μία υποκειμενική ματιά με την πρόσθετη δυνατότητα του παιχνιδιού και του έμμεσου βιώματος, αλλά και της ταύτισης με τους ήρωες αυτού σ' ένα ψευδοϊστορικά σκηνοθετημένο ψηφιακό περιβάλλον.

Η συνολική ανασυγκρότηση του γνωστικού περιεχομένου “cognitive restructurization” στηρίζεται στην «κατ' αναλογία μάθηση» χωρίς παραποίηση της ευρύτερης ιστορικής πραγματικότητας λόγω της προσήλωσης της τοπικής ιστορίας στον άμεσο περίγυρο. Η διόφθαλμη θεώρηση των ιστορικών γεγονότων, όχι μόνο στον άξονα του χρόνου αλλά και δια-πολιτισμικά με σημείο αναφοράς τον υπό μελέτη τόπο, μπορεί να φέρει μια πιο τελεσφόρα προσέγγιση της ιστορίας απ' ό,τι η παραδοσιακή διδακτική μέσα από την εκβολή της τοπικής ιστορίας στην ευρύτερη γενική ιστορία. Η απουσία ακόμη κι ενός σκιώδους σχολικού εγχειριδίου θέτει προσκόμματα στη μελέτη της ιστορίας του τόπου, μια και στο σχολείο του σήμερα εξακολουθεί να μην προσεγγίζεται σύμφωνα με τα τοπο-ιστορικά μεγέθη, τις κοινωνικές, οικονομικές και πολιτισμικές επιταγές διαμόρφωσης του ιστορικού γίνεσθαι.

Η διδασκαλία της τοπικής ιστορίας επιβάλλεται να είναι μαθητοκεντρική και ανακαλυπτική υπηρετώντας το δόγμα του Bruner (1997: 1-21) ότι η μάθηση είναι μια

ενεργητική διαδικασία διαχείρισης του περιβάλλοντος χώρου, εντός κι εκτός του σχολείου, μέσω πειραματισμού, αλλά και πρακτικής άσκησης, ικανής να δίνει λύσεις μέσα από αναγωγές σε ευρύτερα ιστορικά πλαίσια. Η αντίστροφη πορεία στην παρακολούθηση της ιστορικής γραμμής από το «εδώ» και το «τώρα» του μαθητή στο προσεχές ή απώτατο παρελθόν του τόπου του, αξιοποιεί στο έπακρο τα ερεθίσματα του ιστορικού περιβάλλοντος παρελθοποιώντας τα, εν είδει διαδοχικών διαστρωματικών ανακαλύψεων, προκειμένου να τα επαναφέρει πληρέστερα και νοηματοδοτημένα στο παρόν (Βαϊνά, 2002: 178).

### ► Η ΠΑΙΓΝΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΤΗΣ ΑΞΙΑ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Σύμφωνα με τον Costikyan (2002) τα ψηφιακά παιχνίδια είναι «μία μορφή τέχνης μέσω της οποίας οι συμμετέχοντες διαχειρίζονται τα μέσα και τους διαθέσιμους πόρους που τους παρέχουν οι δημιουργοί. Ο κόσμος του παιχνιδιού είναι ό,τι βλέπει και ακούει ο παίκτης μόλις εισέλθει στο περιεχόμενο του παιχνιδιού». Τα ιστορικά ψηφιακά παιχνίδια μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού, έχουν ως βασικό τους συστατικό τον χώρο όπου οι παίκτες επισκέπτονται και επεξεργάζονται το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Η χωρικότητα αυτή σχετίζεται με την αφηγηματική ιστορία, με την οποία έρχεται σε επαφή (χαρακτήρες, «βουβά» πρόσωπα, μικρο-κείμενα ή εντολές προς τον χρήστη, γραφικά και ήχος). Οι παίκτες διαντιδρούν, ομαδοποιούνται, και αυτενεργούν, αναπτύσσουν στρατηγικές με βάση τα επιχειρήματα που αρθρώνονται κατά τη διάρκειά του.

Το σημείο διεπαφής ανάμεσα στο ψηφιακό παιχνίδι και στο μαθητή-παίκτη είναι ο κόσμος του παιχνιδιού, που δίνει το στίγμα για τον χωροχρόνο, το περιβάλλον που θα χρησιμοποιήσει, την αισθητική που έχει, τη συναισθηματική έξαρση και τα ηθικά διλήμματα που θα κληθεί να αντιμετωπίσει. Σ' αυτό συνεπικουρούν ο ήχος, η μουσική, ο εμπυρισμός των ηρώων, τα κείμενα και οι εικαστικές επιλογές. Συγκεκριμένα παιγνιοποίηση στη διδακτική της τοπικής ιστορίας αφορά τόσο στο πραγματικό περιβάλλον του παρόντος μέσα από τα κατάλοιπα του παρελθόντος (μνημεία, αρχαιολογικοί χώροι, έγγραφα) -χωρίς να απαιτείται από τους δημιουργούς να φανταστούν παρά να ανακατασκευάσουν οικείους με το φυσικό περιβάλλον χώρους-όσο και στον ίδιο τον κόσμο του παιχνιδιού που προδίδει τη «φυσιογνωμία» του παιχνιδιού.

Η τεχνογνωσία και η παιχνιδοκεντρική διδασκαλία θα βοηθήσουν τον εκπαιδευτικό να οδηγήσει τους μαθητές του μέσω του παιχνιδιού στη γνωριμία τους με το ιστορικό παρελθόν. Σύμφωνα με τον Prensky (2012), οι μαθητές είναι σε θέση να κάνουν λάθη χωρίς κίνδυνο, να πειραματίζονται, να κατακτούν την ιστορική γνώση μέσω ψηφιακού βιώματος. Μήπως η μελλοντική ιστορική συνείδηση στο πλαίσιο του σχολείου θα πρέπει να μην συνθλίβεται στην ακαδημαϊκή και μόνο προσέγγιση του μονοσήμαντου διδακτικού εγχειριδίου, αλλά να συνεργάζεται με τα μέσα προώθησης της δημοφιλούς κουλτούρας, όπως είναι τα ψηφιακά παιχνίδια ιστορικού περιεχομένου, αναδιαμορφώνοντας τη σχέση ατομικής με συλλογική μνήμη (Charman, 2016: 15);

Δεν είναι μόνο η τεχνολογία που «ζήτησε» τα φώτα της ιστορικής γνώσης για να τη μετουσιώσει σε ιστορικό παιχνίδι μεταπρατικού περιεχομένου, αλλά και η ίδια η επιστήμη της ιστορίας που προσαρμόστηκε στις νέες συνθήκες της ψηφιακής τεχνολογίας αξιοποιώντας νέα είδη πηγών και διαδικασιών ενθύμησης. Τα ψηφιακά παιχνίδια ανέδειξαν νέες πρακτικές δημόσιας ιστορίας, καθώς παρουσιάζουν τον

τρόπο δημιουργίας των παρελθοντικών κοινωνιών και οδηγούν τον παίκτη στη βαθύτερη κατανόηση των λόγων που οδήγησαν στην επιτυχή ή μη έκβαση ενός γεγονότος, στην αίσθηση παρακολούθησης της ιστορικής μεταβολής και της συμμετοχής του σε αυτήν (Mccall, Jeremiah, 2019: 34).

Η τοπική ιστορία σε τάξεις συμπερίληψης, έχει τη δύναμη να φέρει ενεργά και συμμετοχικά τον κάθε μαθητή, αντιστρόφως από το παρόν στο παρελθόν, πιο κοντά στον άνθρωπο με τις δραστηριότητές του, στα συναισθήματά του στο χώρο δράσης του, στα πάθη και στα λάθη του. Διαθέτει περισσότερα μέσα και εργαλεία για να αποκαλύπτει τον εσωτερικό κόσμο των δρώντων προσώπων, καθώς δεν περιορίζεται μόνο στην επίσκεψη και στη θέαση ενός ιστορικού μνημείου, ούτε στην στείρα ιστορική γνώση, αλλά στην εμπάθυνση των κινήτρων και ενεργειών των ανθρώπων, του αιτίου και αιτιατού των γεγονότων που έλαβαν χώρα σ' αυτόν, μέσα από την παρατήρηση, την εποπτεία του χώρου στο σήμερα, τη μελέτη του μνημειακού πολιτισμού, τη συνέντευξη απογόνων και επιγόνων των ιστορικών προσώπων και τη συναγωγή συμπερασμάτων σε ρόλους, όπως του ερευνητή, του ιστοριοδίφη, του φωτογράφου ή του δημοσιογράφου. Σύμφωνα με τον Bigge (2014) ως προς το παιδαγωγικό πλαίσιο, οι ποικίλες τεχνικές προσέγγισης των θεμάτων Τοπικής Ιστορίας προάγουν τις ανοικτές διαδικασίες μάθησης με ενθάρρυνση του μαθητή στην ανάπτυξη της επαγωγικής σκέψης (επαγωγική ιστορική λογική).

### ► ΤΟΠΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΠΡΟΚΥΜΑΙΑΣ ΤΗΣ ΜΥΤΙΛΗΝΗΣ

Η διερεύνηση σπαραγμάτων ιστορίας σε ενδημικό επίπεδο, όπως το παράδειγμα της Προκυμαίας της Μυτιλήνης ως παλίμψηστου ιστορικών γεγονότων, αποτελεί ταυτόχρονα από την πλευρά των μαθητών αποτύπωση της ιστορίας του τόπου τους, του χώρου στον οποίο ζουν και κινούνται, του πραγματικού μέσα από το φαντασιακό γεγονός, την εικασία, την αβίαστη, εκτός σχολικού μαθήματος, σύγκριση του σήμερα με το χθες. Σύμφωνα με τον Δημητριάδη (2015) η αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού στην εκπαίδευση θέτει ως στόχο τη δημιουργία εκπαιδευτικού περιβάλλοντος, που ψυχαγωγεί και «διδάσκει» ενεργοποιώντας τις γνωστικές διεργασίες που απαιτεί ο μηχανισμός μάθησης μέσα από την αλληλεπίδραση των μαθητών, των μαθητών με τον εκπαιδευτικό, αλλά και τη σύνδεση της ιστορικής γνώσης με το βίωμα, άμεσο ή έμμεσο, την αυτενέργεια γνωριμίας με τον τόπο τους, την επίλυση των προβλημάτων, που πιθανόν να ανακύπτουν.

Η παιγνιοποίηση για τον Domínguez (2013), αυτή η τυποποίηση σε πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης, έχει τη δυνατότητα αύξησης των κινήτρων των μαθητών. Όπως ο ίδιος υποστηρίζει η ποιοτική ανάλυση της μελέτης «υποδηλώνει ότι η παιχνιδοκεντρική μάθηση (gamification) μπορεί να έχει μεγάλο συναισθηματικό και κοινωνικό αντίκτυπο στους μαθητές μέσα από τα συστήματα επιβράβευσης, τους ανταγωνιστικούς και κοινωνικούς μηχανισμούς, που δημιουργούν αντίστοιχα κίνητρα μάθησης». Η Προκυμαία της Μυτιλήνης, στο πλαίσιο του μαθήματος της ιστορίας αποτελεί μία μελέτη περίπτωσης, στην οποία οι μαθητές καλούνται να αναζητήσουν στοιχεία της ιστορίας του χώρου, του χρόνου, των επάλληλων γεγονότων, των πρωταγωνιστών και συμπρωταγωνιστών των ιστοριών σε δύο επίπεδα, της μικροϊστορίας και της μακροϊστορίας, να μελετήσουν τα μνημειακά οικοδομήματα, αλλά και τον περιβάλλοντα χώρο με τη δική του γεωφυσικότητα. Η παιχνιδοποίηση



βοηθάει στην αναπαράσταση του χώρου και στην εικονική βίωσή του στην ιστορική του πραγματικότητα.

Στο πλαίσιο της διδακτορικής μου διατριβής με βάση την ψηφιακή εφαρμογή Goose Chase οι μαθητές/τριες θα κληθούν να «παιξουν ιστορία» με τη βοήθεια του παραγόμενου από την ερευνήτρια ψηφιακού παιχνιδιού (QueQuest) στο πλαίσιο της διερεύνησης της μαθησιακής επιτελεσματικότητας της παιγνιοποιημένης μάθησης της τοπικής ιστορίας. Θα ανταποκριθούν εντός τάξης σε ψηφιακά παιχνίδια της ίδιας ενότητας της τοπικής ιστορίας καθώς και εκτός τάξης σε προκλήσεις (challenges) μέσω εντολών στο κινητό τους προκειμένου να ανακαλύψουν βιωματικά τα συγκεκριμένα τοπόσημα της προκυμαίας και της ιστορίας της.

## ► ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι δραστηριότητες εντός και εκτός της τάξης, όπως το «κυνήγι του χαμένου θησαυρού», δείχνουν έναν διαφορετικό τρόπο διδασκαλίας της τοπικής ιστορίας, όχι μόνο επειδή ενσωματώνουν τη χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στη μαθησιακή διαδικασία, αλλά κυρίως γιατί υιοθετούν την παιδαγωγική επιλογή της διερευνητικής μάθησης. Οι μαθητές φτάνουν στη μάθηση μέσα από μια διαδικασία οικοδόμησης γνώσης, συγκροτούν ομάδες ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους, συνεργάζονται και επεξεργάζονται τις ερευνητικές πηγές, τις κρίνουν, αναπτύσσουν πρωτοβουλίες, αυτοδραστηριοποιούνται και αποφασίζουν. Η εμπλοκή της τοπικής κοινωνίας στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες των παιδιών μπορεί να συμβάλει στη διεύρυνση της κατανόησης της ιστορικής ταυτότητας της περιοχής τους με τους ψηφιακά ιθαγενείς μαθητές να παίζουν τον δικό τους ενεργό ρόλο. Γιατί «παιζω ιστορία» μπορεί να σημαίνει «μαθαίνω ιστορία καλύτερα και ευκολότερα».

## Βιβλιογραφικές αναφορές

- Bigge, M. L. (2014). *Θεωρίες μάθησης για εκπαιδευτικούς* (Μτφ. Α. Κάντας & Α. Χαντζή). Αθήνα: Πατάκης.
- Bruner, J. (1997). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18, 1-21.
- Chapman, A. (2016). *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. London: Routledge.
- Costkyan, G. (2002). I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games. In *Proceedings of the computer games and digital cultures conference*. Finland, 9-33.
- Domínguez, A. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63(1), 380-392. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/256194365\\_Gamifying\\_Learning\\_Experiences\\_Practical\\_Implications\\_and\\_Outcomes](https://www.researchgate.net/publication/256194365_Gamifying_Learning_Experiences_Practical_Implications_and_Outcomes)
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. London & New York: Longman. Retrieved from <https://www.felsemiotica.com/descargas/Fairclough-Norman-Critical-Discourse-Analysis.-The-Critical-Study-of-Language.pdf>
- Halliday, M. A. K. (1999). Η γλώσσα και η αναμόρφωση της ανθρώπινης εμπειρίας. *Γλωσσικός Υπολογιστής*, 1(1), 19-32. Retrieved from <https://www.felsemiotica.com/descargas/Fairclough-Norman-Critical-Discourse-Analysis.-The-Critical-Study-of-Language.pdf>

- Kalantzis, M., & Cope, B. (2001). Πολυγραμματισμοί. Στο Α. Χριστίδης (Επιμ.), *Εγκυκλοπαιδικός οδηγός για τη γλώσσα*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- McCall, J. (2019). Playing with the past: history and video games (and why it might matter). *Journal of Geek Studies, Historying, Public History and Historical Video Games*.
- Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st-century learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Rüsen, J. (2005). *History: Narration-interpretation-orientation*. Oxford: Berghahn Books. Retrieved from <https://scholar.google.gr/scholar?q=%CE%9A%CF%81%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE>
- Βαϊνά, Μ. (2002). *Δραστηριότητες τοπικής ιστορίας: Ένα εργαλείο εφαρμογής της μεθόδου project στα σχολεία*. Αθήνα: Τυπωθήτω Γ. Δάρδανος.
- Δημαράς, Κ. Θ. (1988). Από την πλευρά της μικροϊστορίας. *Τα Ιστορικά*, 9, 375-380. Ανακτήθηκε από <https://docplayer.gr/466624/38-Mikroistorikes-anazitiseis.html>
- Δημητριάδης, Σ. (2015). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. Ανακτήθηκε από <https://hdl.handle.net/11419/3402>
- Λεοντσίνης, Γ. (2003). *Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα διδακτικής της ιστορίας και του περιβάλλοντος*. Αθήνα: Ινστιτούτο του Βιβλίου Α. Καρδαμίτσα, 47.
- Τεντολούρης, Φ., & Χατζησαββίδης, Σ. (2018). *Λόγοι του κριτικού γραμματισμού και η «τοποθέτησή» τους στη σχολική πράξη: προς μια γλωσσοδιδακτική αναστοχαστικότητα*. Ανακτήθηκε από [http://ikee.lib.auth.gr/record/265102/files/MEG\\_34\\_411\\_421.pdf](http://ikee.lib.auth.gr/record/265102/files/MEG_34_411_421.pdf)
- Χατζηγιάννου, Μ. Χ. (1998). Μικροϊστορικές αναζητήσεις. *Μνήμων*, 20, 151-160.