

Πολιτισμική κληρονομιά και ΤΠΕ στο Νηπιαγωγείο: Μια Εικονική Περιήγηση στην Πινακοθήκη «Γενίτσαροι και Μπούλες»

Λίνα Π. Βαλσαμίδου

M.Ed. στις Πολιτισμικές Σπουδές και Νέες Τεχνολογίες, M.A. στην Επικοινωνία και Δημοσιογραφία, M.Sc. στις Σπουδές Φύλου
pvalsamidou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το δρώμενο «Γενίτσαροι και Μπούλες» αποτελεί ένα τοπικό έθιμο της Νάουσας, μια ανεκτίμητη πολιτισμική κληρονομιά και επιλέχθηκε ως αντικείμενο μελέτης με σκοπό την ενίσχυση της ταυτότητας μέσα από τη γνωριμία με το δρώμενο και τον πολιτισμικό αλφαριθμητισμό -μέσα από τη ζύμωση με το έθιμο- των παιδιών. Οι ΤΠΕ και συγκεκριμένα η χρήση διαδικτύου και λογισμικού, αναπόσπαστα και ουσιαστικά στοιχεία στην προσέγγιση του εν λόγω θέματος, οδήγησαν στη δημιουργία μιας εικονικής πινακοθήκης και στην παρουσίαση των έργων των παιδιών με μια νέα μορφή, ελκυστική και ενδιαφέρουσα. Η παρουσίαση της πινακοθήκης από τα παιδιά και την εκπαιδευτικό στην τοπική κοινωνία, σε επίσημη εκδήλωση του Δήμου Νάουσας, δημιούργησε προστιθέμενη αξία στο έργο, επικοινωνώθηκε την προσπάθεια του Νηπιαγωγείου και συνεισέφερε στην ενίσχυση του τοπικού εθίμου. Παράλληλα, ανέδειξε το γεγονός πως οι ΤΠΕ χρησιμοποιούμενες στο σχολικό χώρο του Νηπιαγωγείου, μπορούν να συντελέσουν καίρια στη δημιουργία ενός ξεχωριστού αποτυπώματος με επίκεντρο τον τοπικό πολιτισμό.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Τ.Π.Ε., Νηπιαγωγείο, πολιτισμός, εικονική πινακοθήκη, Γενίτσαροι και Μπούλες

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι εικονικές περιηγήσεις αποτελούν όλο και περισσότερο μια προσφιλή πρακτική κυρίως σε πινακοθήκες και μουσεία (πβ. ενδεικτικά Ολυμπιακό Μουσείο Θεσσαλονίκης, Δημοτική Πινακοθήκη Χανίων), που δίνει τη δυνατότητα σε χρήστες ανά την επικράτεια ή/και τον κόσμο να επισκεφθούν τα εκθέματα. Πόσο εφικτή είναι όμως μια εικονική περιήγηση, με επίκεντρο ένα τοπικό δρώμενο, στο χώρο του Νηπιαγωγείου; Με ποιο τρόπο μπορούν οι ΤΠΕ να υποστηρίξουν μια τέτοια προσπάθεια, αναμορφώνοντας τη διδασκαλία και μετατρέποντάς τη σε συν-οικοδόμηση της γνώσης;

Η εισαγωγή του υπολογιστή στην προσχολική εκπαίδευση διαπιστώνεται από διεθνείς έρευνες (πβ. ενδεικτικά Tsitouiridou & Vryzas, 2001; Haugland & Wright, 1997) ότι έχει θετικά αποτελέσματα αναφορικά με την εκμάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, ενώ ειδικότερα οι ΤΠΕ μπορούν να συνδράμουν καίρια και ουσιαστικά στην υλοποίηση των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος του Νηπιαγωγείου σε

όλους τους τομείς και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα (πβ. ενδεικτικά Plowman & Stephen, 2003; Brooker & Siraj-Blatchford, 2002).

Το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο (2003:587) προτείνει την ενσωμάτωση της τεχνολογίας όπου είναι δυνατόν, καθώς και την παράλληλη αξιοποίηση ποικίλων πηγών πληροφόρησης, ενώ στο ίδιο μήκος κινείται και ο Οδηγός Νηπιαγωγού, που αναφέρει πως με δεδομένη τη σημασία που έχει ο «τεχνολογικός γραμματισμός» στις κοινωνίες δυτικού τύπου, αναμενόμενο είναι να στρέφεται και το Νηπιαγωγείο «προς την εισαγωγή των μικρών παιδιών σε πολιτισμικές πρακτικές που συνδέονται με τις νέες τεχνολογίες» (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασαγιάννη, 2006: 349). Εκ του παραλλήλου, και το Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (2011: 5), ορίζει πως σκοπός των ΤΠΕ στο Νηπιαγωγείο είναι οι μαθητές, με την υποστήριξη της εκπαιδευτικού και στο πλαίσιο καθημερινών σχολικών δραστηριοτήτων να έρχονται σε επαφή, να γνωρίζουν, εξοικειώνονται και κατανοούν βασικές λειτουργίες των ΤΠΕ με στόχο α) την αναζήτηση, την οργάνωση, τη διαχείριση και την παραγωγή πληροφορίας σε πολλαπλές μορφές, την ανάπτυξη των ιδεών και την προσωπική έκφραση και δημιουργία, β) την επικοινωνία και τη συνεργασία, γ) τη διερεύνηση, τον πειραματισμό, την ανακάλυψη και την επίλυση προβλημάτων σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα και δ) την κατανόηση του ρόλου των ψηφιακών τεχνολογιών στην σύγχρονη κοινωνία και τον πολιτισμό.

Το έθιμο Γενίτσαροι και Μπούλες¹, ένα χορευτικό δρώμενο όπου η δράση των ατόμων που συμμετέχουν είναι δράση χορευτική και χωρίς αυτήν η τέλεση του είναι αδύνατη (Βικιπαίδεια: Μπούλες), έχει βαθιές ρίζες και αποτελεί μια ανεκτίμητη πολιτισμική κληρονομιά της Νάουσας και των κατοίκων της. Στο πέρασμα της μακραίωνης ιστορίας του, ενσωμάτωσε στοιχεία της τοπικής παράδοσης και των ηρωικών αγώνων, ενώ τη μεγαλύτερη ακμή του γνώρισε στα τέλη του 19^{ου} και στις αρχές του 20^{ου} αιώνα, φτάνοντας αναλλοίωτο ως και σήμερα (Γιαννίτσαροι και Μπούλες: Η αποκρία στη Νάουσα). Το έθιμο της Νάουσας χαρακτηρίζεται από μια πειθαρχημένη, τυποποιημένη και εξαιρετικής αισθητικής εμφάνιση των συμμετεχόντων, ενώ το ντύσιμο, το μάζεμα, το προσκύνημα, το δρομολόγιο, το μουσικό ρεπερτόριο, οι χοροί, τα όργανα και οι συμμετέχοντες κρατούν εδώ και αιώνες τους ίδιους κανόνες.



Εικόνα 1: Γενίτσαροι και Μπούλες

(πηγή: <http://www.naoussa.gr/indepth/apokria/index.htm>, 7/2/2014)

¹ Υιοθετούμε στην εργασία την ονομασία «Γενίτσαροι και Μπούλες», για να αναφερθούμε στο έθιμο που ονοματοδοτείται και «Γιαννίτσαροι και Μπούλες» ή «Μπούλες». Σημειώνουμε ότι έχει αναπτυχθεί εκτενής διάλογος στον τοπικό τύπο, σχετικά με την ορθή ονομασία του εθιμου/δρώμενου.

ΣΧΕΔΙΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ-ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

Η δημιουργία της εικονικής πινακοθήκης από μαθητές/τριες Νηπιαγωγείου πραγματοποιήθηκε μέσα από βραχύβιο σχέδιο εργασίας 3 εβδομάδων, με θέμα «Γενίτσαροι και Μπούλες», την περίοδο της αποκριάς του 2011 σε 1/Θ Νηπιαγωγείο αγροτικής περιοχής με 11 μαθητές/τριες- 7 κορίτσια και 4 αγόρια- όλα νήπια πρώτης ηλικίας.

Το δρώμενο «Γενίτσαροι και Μπούλες» αποτελεί ένα τοπικό έθιμο της Νάουσας, μια ανεκτίμητη πολιτισμική κληρονομιά και επιλέχθηκε ως αντικείμενο μελέτης με σκοπό την ενίσχυση της ταυτότητας μέσα από τη γνωριμία με το δρώμενο και τον πολιτισμικό αλφαριθμητισμό -μέσα από τη ζύμωση με το έθιμο- των παιδιών. Η χρήση των ΤΠΕ επιλέχθηκε από την εκπαιδευτικό με σκοπό να εμπλουτιστούν οι μαθησιακές εμπειρίες, να ενισχυθούν με αυτές βασικές ικανότητες και να παραχθεί προστιθέμενη αξία στις εκπαιδευτικές πρακτικές, χωρίς όμως να αποτελούν αυτοσκοπό και σε σχέση πάντα με τις άλλες μαθησιακές περιοχές, όπως ορίζεται και στο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2011:117). Οι ΤΠΕ συνδυάστηκαν/ «παντρεύτηκαν» με την πολιτισμική επαφή των παιδιών με το δρώμενο και χρησιμοποιήθηκαν ώστε να δοθεί μια νέα διόδος στην προβολή και παρουσίαση πτυχών που σχετίζονται με αυτό, μέσα από μια βιωματική προσέγγιση της γνώσης από μέρους των παιδιών.

Γενικός σκοπός του σχεδίου εργασίας ήταν να εξοικειωθούν τα παιδιά με το δρώμενο και την πολιτισμική κληρονομιά του τόπου τους, προσεγγίζοντάς το και μέσω διαδικτύου αλλά και παρουσιάζοντάς το με ένα καινοτόμο τρόπο για τη σχολική πραγματικότητα μέσα από τη χρήση των ΤΠΕ.

Οι ειδικοί στόχοι ήταν:

- Να ενεργοποιηθεί η δημιουργικότητα των παιδιών
- Να ικανοποιηθούν από τη συμμετοχή στη σχολική πράξη
- Να καλλιεργήσουν την επικοινωνία, τις δεξιότητες αναζήτησης και εύρεσης πληροφοριών
- Να χρησιμοποιήσουν τις Νέες Τεχνολογίες
- Να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας και ομαδικότητας
- Να εξοικειωθούν με την πολιτισμική τους κληρονομιά και να την κάνουν κήμα τους
- Να καλλιεργηθεί η κριτική σκέψη και να επιδιωχθεί η ελεύθερη έκφραση και διακίνηση ιδεών
- Να παράγουν μεσοποιημένο προϊόν που θα μπορούσε να φανεί χρήσιμο στη σχολική κοινότητα αλλά και στην τοπική κοινωνία

Σε όλη τη διάρκεια του σχεδίου, η εκπαιδευτικός είχε το ρόλο του εμπυχωτή, του διαμεσολαβητή, του καθοδηγητή, του συμβούλου, ενώ παράλληλα έκανε προτάσεις και συντόνιζε τις προσπάθειες των παιδιών.

Γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται στο παρόν σχέδιο, σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (2003):

- Γλώσσα (προφορική επικοινωνία-γραφή-ανάγνωση)
- Μαθηματικά (αρίθμηση, αντιστοίχιση, διάταξη, μεγέθη)
- Πληροφορική (γνωριμία μερών υπολογιστή, σάρωση-αποθήκευση, χρήση λογισμικού, χρήση διαδικτύου)
- Μελέτη περιβάλλοντος (πολιτισμός, τοπικό έθιμο)
- Δημιουργία και έκφραση (εικαστικά)

ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ**

- Συζήτηση για τις προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών σχετικά με το δρώμενο, την εμπειρία τους και την επαφή τους με αυτό, την πολιτισμική αξία του.
- Αναζήτηση τρόπων που οι άνθρωποι παρουσιάζουν τα έθιμά τους/ την πολιτισμική τους κληρονομιά.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

- Έρευνα στο διαδίκτυο σχετικά με το τοπικό δρώμενο
- Έρευνα στο διαδίκτυο σχετικά με τους τρόπους που οι άνθρωποι επικοινωνούν τα έθιμά τους ή την πολιτισμική τους κληρονομιά
- Πρόσκληση γονέων-παππούδων που έχουν σχέση με το δρώμενο για να μιλήσουν γι αυτό.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ**A φάση**

Τα παιδιά πραγματοποίησαν έρευνα σχετική με το τοπικό δρώμενο: Επισκέφθηκαν την ιστοσελίδα του Δήμου Νάουσας και ενημερώθηκαν σχετικά με το δρώμενο, ενώ συζήτησαν σχετικά με τις προσφερόμενες εικόνες. Επισκέφθηκαν ιστοσελίδες σχετικές με εργαστήρια υποστήριξης του δρώμενου/ κατασκευής παραδοσιακών στολών (π.χ. «Κονάκι») και ενημερώθηκαν για τη στολή, τα κοσμήματα αλλά και τη διαδικασία/τελετουργία του δρώμενου. Πλοηγήθηκαν στο διαδίκτυο, αναζητώντας φωτογραφίες και βίντεο από το χορευτικό δρώμενο και σύγκριναν αυτό που έβλεπαν με τις δικές τους εμπειρίες.

Υποδέχτηκαν στην τάξη πατέρα συμμαθήτριάς τους, που τους παρουσίασε μέρη και κοσμήματα από τη φορεσιά του γενίτσαρου. Υπέβαλλαν ερωτήσεις και άκουσαν την αφήγηση για βιωμένα γεγονότα σχετικά με το δρώμενο και την τέλεσή του τα παλαιότερα χρόνια.

Αναζήτησαν στο διαδίκτυο, τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι παρουσιάζουν την κληρονομιά του παρελθόντος του τόπου τους. Η αναζήτηση οδήγησε σε επίσκεψη μουσείων (π.χ. επίσκεψη σε πινακοθήκες και μουσεία μέσω [google.com/Art project](http://google.com/Art%20project)) και παρακολούθηση των εκθεμάτων.

B φάση

Η πρώτη φάση ενέπλεξε τα παιδιά με τον πολιτισμό, την τέχνη, την πολυτροπική γνώριμία με το τοπικό δρώμενο και δημιούργησε την ανάγκη έκφρασης πλέον της νέας γνώσης που αποκτήθηκε, αλλά και των προσωπικών εμπειριών και συναισθημάτων τους. Αποφασίστηκε η δημιουργία εικονικής πινακοθήκης, με εικαστικά έργα των παιδιών, που θα εστίαζαν στη φορεσιά και τα αντικείμενα του γενίτσαρου και της μπούλας.

Παρουσιάστηκε στα παιδιά το εργαλείο της τεχνολογίας που θα επέτρεπε/θα βοηθούσε στην πραγματοποίηση του στόχου, την παρουσίαση των εικαστικών δημιουργιών με καινοτόμο τρόπο: το *Photo! 3D Album*, ένα δωρεάν λογισμικό, που επιτρέπει τη δημιουργία τρισδιάστατων πολυμεσικών παρουσιάσεων. Το λογισμικό περιείχε κίνηση, τρισδιάστατη παρουσίαση των εικόνων, διέθετε καλαισθητά εικονικά περιβάλλοντα και ήταν εύκολο στη χρήση του.

Παρουσιάστηκαν στα παιδιά όλα τα περιβάλλοντα και ζητήθηκε να επιλεγεί το προσφορότερο για την περίπτωση: τη δημιουργία εικονικής πινακοθήκης στο Νηπιαγωγείο.



Εικόνα 2: Ένα από τα περιβάλλοντα του λογισμικού

Γ φάση

Από τις επιλογές των περιβαλλόντων του *Photo! 3D Album*, επιλέχθηκε, μετά από συζήτηση στην τάξη, αυτό που ανταποκρινόταν στον αριθμό των δημιουργιών, ώστε να μη μείνουν κενές θέσεις αλλά ούτε και να μην ενταχθούν όλες- έτσι κάποια παιδιά εργάστηκαν και σε συνεργασία, ώστε να συμπληρωθούν τόσες εικόνες όσες ζητούσε το περιβάλλον που επιλέχθηκε. Τα νήπια ζωγράρισαν με πινέλα τις Μπούλες και τους Γενίτσαρους και μέρη από τη στολή τους (ενδεικτικά: πρόσωπος, τaráμπουλο, φουστάνελα, γιλέκο με ασημικά, σελάχι, πάλα) και στη συνέχεια σάρωσαν τη ζωγραφιά τους και την αποθήκευσαν στην επιφάνεια του υπολογιστή.

Οι δημιουργίες περάστηκαν με ευκολία (με την υπόδειξη και βοήθεια της εκπαιδευτικού) στο *Photo !3D Album* και τα παιδιά παρακολούθησαν το αποτέλεσμα των προσπαθειών τους.



Εικόνα 3: «Γενίτσαροι και Μπούλες»-Εικαστικές δημιουργίες των παιδιών



Εικόνα 4: Το περιβάλλον που επιλέχθηκε για την περιήγηση στην εικονική πινακοθήκη «Γενίτσαροι και Μπούλες»

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η χαρά, ο ενθουσιασμός, η αυτοπεποίθηση, η εμπιστοσύνη στις δυνάμεις τους, η ευχαρίστηση ήταν εμφανής σε κάθε φάση αλλά ιδιαίτερος στην παρακολούθηση της εικονικής πινακοθήκης. Η εντυπωσιακή τρισδιάστατη περιήγηση στις εικαστικές δημιουργίες, η αίσθηση της πραγματικής παρουσίας στην Πινακοθήκη, δημιούργησε ευφορία και έκπληξη στα παιδιά. Δημιουργήθηκε η ανάγκη επικοινωνίας του αποτελέσματος στην ευρύτερη σχολική και τοπική κοινότητα ενώ αποφασίστηκε σε πρώτη φάση, η άμεση πρόσκληση των γονέων και η παρουσίασή του σε αυτούς.

Πιο ειδικά, ως προς την παιδαγωγική αξιολόγηση, σύμφωνα με τους στόχους που θέσαμε:

- Ενεργοποιήθηκε η δημιουργικότητα των παιδιών (προτείνοντας, αναζητώντας, σχεδιάζοντας, υλοποιώντας)
- Έδειξαν ικανοποίηση από τη συμμετοχή τους στη σχολική πράξη
- Καλλιέργησαν την επικοινωνία, τις δεξιότητες αναζήτησης και εύρεσης πληροφοριών
- Χρησιμοποίησαν επιτυχώς τις Νέες Τεχνολογίες
- Καλλιεργήθηκε η κριτική τους σκέψη, η ελεύθερη έκφραση και διακίνηση των ιδεών τους
- Προσέγγισαν πολυτροπικά το έθιμο και ενεπλάκησαν σε δημιουργία μιας καινοτομίας στο σχολικό περιβάλλον
- Οδηγήθηκαν στην παραγωγή μεσοποιημένου προϊόντος και κατανόησαν ότι η τεχνολογία μπορεί να μας δώσει ουσιαστικές και ελκυστικές επιλογές

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Η παρουσίαση της εικονικής πινακοθήκης στην τοπική κοινωνία, πραγματοποιήθηκε σε επίσημο απολογισμό του Δήμου για τη Ναουσέϊκη Αποκριά, σε έναν κατάμεστο χώρο. Η δημιουργία των παιδιών συγκέντρωσε τα εξαιρετικά κολακευτικά σχόλια των συμπολιτών και παρουσιάστηκε επίσης και στον τοπικό τύπο, καθώς και στη σχολική εφημερίδα του Νηπιαγωγείου. Τα παιδιά και το Νηπιαγωγείο κατάφεραν να επικοινωνήσουν το έργο τους, την προσπάθειά τους αλλά και να προσθέσουν ένα λιθαράκι στην ενίσχυση του τοπικού εθίμου.



Εικόνα 5: Δημοσίευμα σχετικά με την παρουσίαση της εικονικής πινακοθήκης στη σχολική εφημερίδα του Νηπιαγωγείου

ΣΥΖΗΤΗΣΗ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στην παρούσα εργασία παρουσιάσαμε την υλοποίηση ενός σχεδίου εργασίας, που οδήγησε στη δημιουργία εικονικής πινακοθήκης. Το σχέδιο αφορούσε το δρώμενο της Νάουσας «Γενίτσαροι και Μπούλες» ενώ η πινακοθήκη/εικονική περιήγηση βασίστηκε στις ΤΠΕ και συγκριμένα σε ένα εικονικό περιβάλλον που προσφέρει το δωρεάν λογισμικό *Photo! 3D Album*, εύκολο και απλό στη χρήση του.

Θεωρούμε πως αναδεικνύεται κατάφωρα πως ο πολιτισμός μέσα από τις νέες τεχνολογίες μπορεί να αποκτήσει νέα μορφή, ίσως πιο ελκυστική, και να υποστηριχθεί στο σχολικό περιβάλλον του Νηπιαγωγείου, δίνοντας επιλογές που βοηθούν στη βιωματική μάθηση και στην παράλληλη προσπάθεια του πολιτισμικού-ψηφιακού/πληροφοριακού αλφαριθμητισμού των νηπίων. Επιπρόσθετα, η τεχνολογία, όταν διατρέχει τα αντικείμενα του Νηπιαγωγείου με οριζόντιο τρόπο (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών-ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο, 2003; Οδηγός Νηπιαγωγού, 2006), προκαλεί το ενδιαφέρον, γίνεται αβίαστα και προσφέρει ευρείες δυνατότητες στη σχολική πράξη αλλά και στο στόχο του σχολείου, να μαθαίνουν τα παιδιά πώς να μαθαίνουν.

Παράλληλα, αν θελήσουμε να κωδικοποιήσουμε τις προαναφερόμενες δράσεις σύμφωνα με το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου (2011) και τις μαθησιακές περιοχές που εμπεριέχει, τότε συμπεραίνουμε πως καλύπτουν όλες τις μαθησιακές περιοχές που αναφέρονται (αυτόθι: 66): *Γνωρίζω τις ΤΠΕ και δημιουργώ, Επικοινωνώ & συνεργάζομαι με τις ΤΠΕ, Διερευνώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω και λύνω προβλήματα με τις ΤΠΕ, Οι ΤΠΕ στην κοινωνία και τον πολιτισμό*. Επιπρόσθετα,

ως προς την τέταρτη μαθησιακή περιοχή, αναδεικνύεται η σύμπλευση του παρόντος σχεδίου εργασίας με τον αναφερόμενο σκοπό, δηλ. την κατανόηση από μέρους των νηπίων της σημασίας και του ρόλου της ψηφιακής τεχνολογίας στο κοινωνικό και πολιτισμικό γίγνεσθαι και την ανάπτυξη κατάλληλων στάσεων και αξιών (Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, 2011: 6).

Αναμφισβήτητα, μπορούμε να ισχυριστούμε, πως το παρόν σχέδιο εργασίας μέσα από το συνδυασμό/ «πάντρεμα» του πολιτισμού με τις νέες τεχνολογίες, κατάφερε να δημιουργήσει ένα ξεχωριστό αποτύπωμα με επίκεντρο τον τοπικό πολιτισμό, να συμβάλει στη συλλογική μνήμη αλλά και να δημιουργήσει πολιτισμική μνήμη κάνοντάς τη κτήμα των σημερινών παιδιών-μαθητών/τριών του νηπιαγωγείου και αυριανών ευαίσθητων πολιτών σε θέματα του συγκεκριμένου τοπικού δρώμενου.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θερμές ευχαριστίες στην τ. διευθύντρια της Κ.Ε.ΔΗ.Π.Ο.Ν. κ. Θεοπίστη Κεφαλά για τη θερμή αποδοχή, την αμέριστη συμπαράσταση και την υπέροχη παρουσίαση του έργου και των παιδιών, στην Εστία Μουσών τον Μάρτιο του 2011. Θερμές ευχαριστίες, επίσης, στον κ. Βασίλειο Μακρογιώργο, τεχνικό Η/Υ και δικτύων, για την άοκνη και διαρκή συμπαράστασή του σε τεχνικά και διαδικτυακά ζητήματα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βικιπαίδεια: Μπούλες <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CF%80%CE%BF%CF%8D%CE%BB%CE%B5%CF%82> (7/2/2014).

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. ΥΠΕΠΘ, Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το Νηπιαγωγείο (2003). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2011). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (2011). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Brooker, L. & Siraj-Blatchford, J. (2002). 'Click on Miaow!': how children of three and four years experience the nursery computer. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2), 251-273.

Haugland S. W. & Wright, J. L. (1997). *Young children and technology: A world of discovery*. Boston: Allyn and Bacon.

Plowman, L. & Stephen, C. (2003). A 'benign addition'? Research on ICT and pre-school children. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 149-164.

Tsitouridou, M., & Vryzas, K. (2001). Early Childhood Education Students' Attitudes towards Information Technology. *Themes in Education*, 2(4), 425-443.

ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ-ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

Γιαννίσαροι και Μπούλες: Η αποκρία στη Νάουσα – Δήμος Ηρωικής Πόλης Νάουσας. <http://www.naoussa.gr/indepth/apokria/index.htm> (Τελευταία πρόσβαση 7/2/2014).

Δημοτική Πινακοθήκη Χανίων - <http://pinakothiki-chania.gr/el/virtualtour.aspx> (Τελευταία πρόσβαση 7/2/2014).

Ολυμπιακό Μουσείο Θεσσαλονίκης - <http://www.olympicmuseum-thessaloniki.org/> (Τελευταία πρόσβαση 7/2/2014).

Κονάκι - <http://www.konaki.gr/dances/ethimo.html> (Τελευταία πρόσβαση 7/2/2014).

Google Art project - <http://www.google.com/culturalinstitute/collection/birmingham-museum-of-art?projectId=art-project> (Τελευταία πρόσβαση 7/2/2014).

Photo! 3D Album - <http://pho.to/screensaver3d/galleries3d.php> (Τελευταία πρόσβαση 7/2/2014).