

# Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:  
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφιερώματα και προοπτικές ενός νέου πεδίου

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

### **Επιμέλεια**

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: [mirtof80@gmail.com](mailto:mirtof80@gmail.com)

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

Οι συγγραφείς των άρθρων που δημοσιεύονται στον τόμο διατηρούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των άρθρων τους. Τα άρθρα του τόμου μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αναφορά στους συγγραφείς τους. Οι συγγραφείς των άρθρων μπορούν να τα καταθέσουν σε ιδρυματικό ή άλλο αποθετήριο ή να τα δημοσιεύσουν σε άλλη έκδοση, με υποχρεωτική την αναφορά της πρώτης δημοσίευσης του τόμου. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να δημοσιοποιήσουν την εργασία τους στο Διαδίκτυο.

## Περιεχόμενα

Πρόλογος .....	7
Εισαγωγή.....	10
Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; <i>Μαρία Γκασούκα</i> .....	10
Ψηφιακές πηγες για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας, <i>Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης</i> .....	20
Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας.....	29
Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης</i> .....	30
Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο, <i>Άννα Λυδάκη</i> .....	49
Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Ξανθίππη Φουλίδη</i> .....	56
Β΄ θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο .....	65
Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19, <i>Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας</i> .....	66
Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας, <i>Μαρία Α. Αντωνοπούλου</i> .....	83
Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, <i>Ευάγγελος Βαλασιάδης</i> .....	98
Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού, <i>Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή</i> .....	116
Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολαρίσματος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook., <i>Μαρία Ζαρέντη</i> .....	129
Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος, <i>Μαρία Ζούρου</i> .....	141
Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου, <i>Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδια Νουνανάκη</i> ..	153
Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiatis.gr», <i>Ιωάννης Καραχρήστος</i> .....	183
Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια, <i>Ευηλένα Καρδαμήλα</i> .....	195
Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook, <i>Χρυσάνθη Κόζα</i> .	209
Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου., <i>Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού</i> .....	220
Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook), <i>Μαρία-Κομινή Κολινιώτη</i> .....	235
The tinderisation of romance, <i>Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou</i> .....	253

Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα, <i>Γιώργος Κούζας</i> .....	269
Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων, <i>Κωνσταντίνα Κουτσονικολή</i> .....	281
Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές, <i>Δημήτρης Β. Προύσαλης</i> .....	294
Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο, <i>Αικατερίνη Σχοινά</i> .....	305
Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας, <i>Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου</i> .....	319
Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγιάσας» του Νικόλα Άσιμου, <i>Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος</i> .....	331
Τα διαδικτυακά μμίδια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, <i>Βαρβάρα Τσούγγου</i> .....	346
Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»: Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, <i>Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου</i> .....	360
Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια, <i>Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	387
Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση .....	402
Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων, <i>Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος</i>	403
Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου, <i>Κωνσταντίνα Καλαούζη</i> .....	419
Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, <i>Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου</i> .....	431
Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία, <i>Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης</i> .....	444
Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία, <i>Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας</i> .....	459
Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα, <i>Αναστάσιος Παππάς</i> .....	473
Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη, <i>Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος</i> .....	490
Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική, <i>Νίκος Πουλάκης</i> .....	506
«Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, <i>Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	518

Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου, Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης.....	529
Κατάλογος συγγραφέων .....	542

## «Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

*Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα*

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
[stampolischar@gmail.com](mailto:stampolischar@gmail.com), [rkakamp@primedu.uoa.gr](mailto:rkakamp@primedu.uoa.gr)

### Περίληψη

Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται σε εκπαιδευτικές προτάσεις που συνδέουν το λαϊκό πολιτισμό με τον ψηφιακό κόσμο και εστιάζουν στη διερεύνηση των πτυχών της λαϊκής θεραπευτικής κυρίως στην περιοχή του Βίκου. Ειδικότερα, σχετίζεται με τη λαογραφική έρευνα της πολιτιστικής κληρονομιάς ενός τόπου και τον τρόπο που αυτή μπορεί να αναδειχθεί μέσα από εκπαιδευτικές δράσεις, βασισμένες στη χρήση των ΤΠΕ. Επιλέχθηκαν δραστηριότητες μέσα από τις οποίες οι μαθητές/ριες θα αλληλεπιδράσουν με το φυσικό και ψηφιακό περιβάλλον, καλλιεργώντας μια οικολογική συνείδηση και πολιτισμική ενσυναίσθηση. Οι νέες τεχνολογίες διέπουν τον σχεδιασμό των προτεινόμενων δραστηριοτήτων, καθώς είναι ιδιαίτερα σημαντικός ο ρόλος που διαδραματίζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα που συνδυάζουν τη λαογραφία με την αξιοποίηση ψηφιακών περιβαλλόντων. Απώτερος στόχος της σύνδεσης της Ψηφιακής Λαογραφίας με την εκπαίδευση είναι η ενδυνάμωση της πολιτιστικής ταυτότητας των νέων σε συνάρτηση με την αλληλεπίδραση με υπολογιστικά περιβάλλοντα που ενισχύουν τον οπτικό και ψηφιακό εγγραμματισμό. Οι δραστηριότητες προτείνονται για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Στην εισήγηση παρουσιάζονται δύο δραστηριότητες, προσανατολισμένες στην ψηφιακή επαφή με πολιτιστικό υλικό και στην επακόλουθη διαχείριση αυτού, όπου η έμφαση δίνεται στο δίπολο άνθρωπος-βότανα. Η λαϊκή ιατρική έθεσε τα θεμέλιά της, κυρίως, βασιζόμενη στην εμπειρική παρατήρηση των βοτάνων. Οι πρακτικοί γιατροί που έδρασαν στην ευρύτερη περιοχή του Ζαγορίου, γνωστοί και ως Βικογιατροί, έχουν συνδέσει το όνομά τους με μία πλούσια πολιτιστική κληρονομιά, ψήγματα της οποίας εντοπίζονται ακόμη και σήμερα στους μόνιμους, κυρίως, κατοίκους της περιοχής. Η πρώτη δραστηριότητα αφορά σε έναν ψηφιακό πολιτιστικό περίπατο μέσω της εφαρμογής PocketSights. Οι μαθητές/ριες καλούνται να δημιουργήσουν έναν τουριστικό-περιηγητικό οδηγό με στόχο την ανάδειξη της πολιτιστικής ταυτότητας της περιοχής σε στενή συσχέτιση με βοτανικές θεραπευτικές πρακτικές της περιοχής του Βίκου. Έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από ποικίλες επιλογές και δυνατότητες. Η δεύτερη δραστηριότητα λαμβάνει χώρα στο μεγαλύτερο μέρος του σχολείου με στόχο μία προσομοίωση του Βίκου καθώς και ενός χωριού του Ζαγορίου, με τη χρήση QR codes.

**Λέξεις-κλειδιά:** λαϊκή θεραπευτική, πολιτιστική διαδρομή, πολιτιστική κληρονομιά, ΤΠΕ, Ψηφιακή Λαογραφία

### Abstract

The present paper centers on educational suggestions that connect folk culture with the digital world and focuses on the exploration of aspects of folk therapeutics mainly in the region of Vikos. Specifically, it relates to the folklore research in the cultural heritage of a region and ways through which it can be shown by means of educational activities based on the usage of I.C.T. Activities are suggested, through which students will interact with the natural and digital environment, thus cultivating an ecological consciousness and cultural awareness. New technology covers the planning of the proposed activities, because the role played by educational programmes that combine folklore with the use of digital environments is particularly important. The ultimate goal of connecting Digital



Folklore with education is the enhancement of the cultural identity of young people along with the interaction of a computerized environment enhances the optical and digital learning. These activities are proposed for secondary education. This proposal presents two activities, focused on digital information oriented towards digital contact with cultural material and its subsequent utilization with emphasis placed on the connection between humans and herbs. Folk medicine was mainly founded based on empirical observation of herbs. Practical doctors that were active in the wider region of Zagori, also known as “Vikoyatri”, have associated their name with a rich cultural inheritance, parts of which can be found even today among the permanent local residents of the region. The first activity involves a digital cultural route through the application PocketSights. Students are invited to create a touring guide in order to point out the cultural identity of the region which is closely related to botanical therapeutic practices in the Vikos area. Students have the ability to express their creativity through various choices and possibilities. The second activity takes place in the greater area of the school, the purpose being creating a simulation of Vikos as well as of a Zagori’s village, with the use of QR codes.

**Keywords:** cultural heritage, cultural route, Digital Folklore, folk therapeutics, I.C.T.

## Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακή εποχή

Ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί μία πολυδιάστατη έννοια που το περιεχόμενό της εκτείνεται από τις παραδοσιακές προβιομηχανικές κοινωνίες έως τη σύγχρονη λαϊκή κουλτούρα, όπως αυτή συνεχίζει να διαμορφώνεται στο πλαίσιο της παγκοσμιοποίησης, και περιλαμβάνει υλικές και άυλες εκφάνσεις του καθημερινού βίου των ανθρώπων (Αλεξιάδης, 2011, σ. 32· Kakamroua et al., 2017, σ. 247· Κακάμπουρα-Τίλη, 2005, σσ. 267-268· Μερακλής, 2011, σ. 15· Stavrou, 2015, σ. 527). Η Λαογραφία, η επιστήμη που μελετά τον λαϊκό πολιτισμό (Μερακλή, 2011, σ. 15), συνδέεται άρρηκτα με τον ευρύτερο τομέα της εκπαίδευσης αλλά και της τεχνολογίας.

Ο Blank (2009, σσ. 1-17) κάνει μία πρώτη προσπάθεια οριοθέτησης και εξέτασης της σχέσης της πρώτης με την τελευταία. Ξεκινάει από τον ίδιο τον όρο «λαογραφία», τονίζοντας αρχικά ότι βασική παράμετρος της είναι η αισθητική, εκφράζοντας όμως, πρώτον, τον προβληματισμό του σχετικά με την υποκειμενικότητα αυτής της έννοιας και μην παραγκωνίζοντας, δεύτερον, τις έννοιες της μετάδοσης και της επικοινωνίας, καταλήγει στο συλλογισμό ότι λαογραφία σημαίνει δημιουργικότητα, όπως αυτή εκφράζεται από άτομα, ομάδες ή ακόμα και κοινότητες. Συνεχίζει θεωρώντας ότι αυτές οι κοινότητες και οι ομάδες μπορούν να εντοπιστούν στον διαδικτυακό χώρο. Μέσα σε αυτόν προσφέρονται ποικίλα εργαλεία επικοινωνίας, κατάθεσης απόψεων και συλλογής πληροφοριών. Ο Blank (2009, σ. 9) αναφέρει ορισμένα, όπως είναι οι χώροι συζήτησης (chat forums), τα ιστολόγια (blogs) και οι ιστοσελίδες υποστηρικτών (fan web pages), μέσα στα οποία αναπτύσσονται οι λαϊκές ομάδες (folk groups). Στα πλαίσια αυτών των λαϊκών ομάδων δημιουργούνται νέες συνήθειες και παραδόσεις καθώς και μία ιδιαίτερη γλώσσα και φρασεολογία, η οποία τις χαρακτηρίζει. Βέβαια αυτές οι ομάδες δεν μοιάζουν απόλυτα με τις ομάδες και τις κοινότητες που δημιουργούνται στον φυσικό κόσμο διότι το Διαδίκτυο είναι εικονικό. Όμως αυτό που έχει αξία, σύμφωνα πάντα με τον ερευνητή, είναι ότι παρουσιάζουν κοινά γνωρίσματα καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι, παρότι το Διαδίκτυο αποτελεί μία εικονική κοινωνία, έχει τις βάσεις του στον άνθρωπο, ο οποίος ζει και δρα στην πραγματική κοινωνία. Σύμφωνα με την McNeill (2009, σ. 81), αυτή η εικονική κοινωνία είναι ένας πολιτισμός. Παρατηρώντας αυτόν τον ψηφιακό πολιτισμό ο Bronner (2009, σ. 24) έρχεται να διερωτηθεί αν τελικά «το Διαδίκτυο διευκολύνει, μεσολαβεί ή παράγει παράδοση στην οθόνη ενός υπολογιστή». Βασικός άξονας της απάντησης του συγκεκριμένου μελετητή σε αυτό το ερώτημα είναι η εμφάνιση και ανάπτυξη των Web 2.0 εργαλείων. Αυτά λειτουργούν μέσα στα πλαίσια του Διαδικτύου. Αποτελούν το κοινωνικό κομμάτι του Διαδικτύου μέσα από το οποίο προσφέρονται δυνατότητες επικοινωνίας, συγγραφής υλικού και γενικότερα συνεργασίας μεταξύ των χρηστών σε όλο το εύρος του πλανήτη (Grosseck, 2009, σ. 478).



Ο Bronner (2009, σ. 22) δίνει ιδιαίτερη προσοχή στην εξέλιξη που χαρακτήρισε το Διαδίκτυο κατά την εμφάνιση των συγκεκριμένων εργαλείων. Το ψηφιακό αυτό περιβάλλον προσέφερε μεγάλες δυνατότητες στους χρήστες και έγινε κομμάτι της καθημερινής τους ζωής. Ξέφυγε δηλαδή από τα στενά όρια της επαγγελματικής και ιδιαίτερης χρήσης και έγινε πιο προσιτό σε κάθε ενδιαφερόμενο. Σημαντικά χαρακτηριστικά του, σύμφωνα με τον Bronner (2009, σ. 29), είναι πλέον η μεγάλη μεταφορά υλικού, η συνεργασία για τη δημιουργία αυτού καθώς και η συχνή καθημερινή δραστηριότητα σε διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το άτομο λοιπόν μέσα σε ένα τέτοιο περιβάλλον μπορεί να οικειοποιηθεί τον ψηφιακό του χώρο, έχοντας ελευθερία στον τρόπο έκφρασης και πρωτοβουλία κινήσεων, οι οποίες δεν ρυθμίζονται μέσω κάποιων κανόνων αλλά, όπως τονίζει ο Bronner (2009, σ. 31), μέσω της συνήθειας και της παράδοσης (tradition).

Σε αυτό το πλαίσιο η Φουλίδη (2015, σ. 126) παρατηρεί ότι το Διαδίκτυο είναι περισσότερο αποδεκτό από τους λαογράφους ως πεδίο αναπαραγωγής και διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού παρά ως πεδίο δημιουργίας αυτού, εάν και υπάρχουν είδη που εξετάζονται όπως π.χ. τα μιμίδια, που δημιουργούνται αποκλειστικά στο περιβάλλον του Διαδικτύου (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 389-432). Συμπληρωματικά, ο Καπανιάρης (2020, σ. 45) αναδεικνύει την αδυναμία του Διαδικτύου να αντικαταστήσει τη συναισθηματική έκφραση και αλληλεπίδραση του ατόμου με κάποιο ζωντανό λαογραφικό χώρο, όπως είναι η αφήγηση ή ένα δρώμενο. Ωστόσο, ο ίδιος επισημαίνει ότι «σε περιπτώσεις όπου η διάσωση, η ανάδειξη και η τεκμηρίωση λαογραφικού υλικού μπορούν να ενισχύσουν νέες μορφές έκφρασης», όταν συνδυαστούν με δράσεις καταγραφής ή αποθήκευσης, το Διαδίκτυο αποτελεί πρόσφορο έδαφος δημιουργικής επαφής με τον λαϊκό πολιτισμό.

## Ψηφιακή Λαογραφία και Εκπαίδευση

Σε έρευνα που διεξήγαγε ο Καπανιάρης (2020), επικεντρώνοντας το ερευνητικό ενδιαφέρον στη σχέση ψηφιακής λαογραφίας και εκπαίδευσης, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε, μέσω ποικίλων εργαλείων, στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να αποτελέσει ενισχυτικό παράγοντα στην ενασχόληση των μαθητών/ριών με θέματα λαϊκού πολιτισμού. Σημαντική θεωρήθηκε η ψηφιακή ανάγνωση και τα ψηφιακά βιβλία, μέσω των οποίων οι μαθητές/ριες εμπλέκονται σε ένα διαδραστικό, εύχρηστο και διασκεδαστικό περιβάλλον. Ειδικότερα η δημιουργία ενός εμπλουτισμένου βιβλίου από τους/τις μαθητές/ριες μπορεί να έχει πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη, αφού θα συνδυάζει «διαχείριση ψηφιακού υλικού, επιτόπια έρευνα, διαδικτυακή διερεύνηση και επεξεργασία υλικού με κριτική διάσταση» (Καπανιάρης, 2020, σ. 148). Επιπλέον, θετική κρίνεται και η ενασχόληση με το Διαδίκτυο, η εκπαιδευτική επίσκεψη και η χρήση του λογισμικού wiki, που ανήκει στα Web 2.0 εργαλεία. Με τέτοιου είδους εργαλεία, που εντάσσονται όχι μόνο στον χώρο της συνεργατικής συγγραφής αλλά και της εννοιολογικής χαρτογράφησης, της δημιουργίας ψηφιακών ερωτηματολογίων, των λογισμικών παρουσιάσεων κ.α., οι μαθητές/ριες επεξεργάζονται και μελετούν ποικίλα θέματα λαϊκού πολιτισμού. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού σταυρόλεξου, το οποίο σχετίζεται με τη ναυτική παράδοση, με δυνατότητα χρήσης ως δραστηριότητας εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου (Καπανιάρης, 2020, σ. 166). Ωστόσο, είναι σημαντική η διαπίστωση ότι το ενδιαφέρον των μαθητών/ριών σχετικά με τη μαθησιακή διαδικασία αναζωπυρώνεται μέσα από το γόνιμο συνδυασμό ψηφιακών και αναλογικών μέσων που προωθούν τη δημιουργικότητά τους (Καπανιάρης, 2020, σ. 354).

Οι Κακάμπουρα και Κασσαβέτη (2018) τονίζουν τα παιδαγωγικά οφέλη της καλλιέργειας ενός κριτικού οπτικού εγγραμματισμού στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση μέσω της εισαγωγής της Οπτικής Εθνογραφίας με την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών, με απώτερο στόχο την ενδυνάμωση της πολιτιστικής ταυτότητας των νέων. Η Οπτική Εθνογραφία στη σχολική πράξη αποτελεί εξέλιξη του «Προγράμματος διδασκαλίας του Λαϊκού Πολιτισμού στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση» (Κακάμπουρα-Τίλη, 2001, σσ. 57-76) και εστιάζει σε μια ιδιαίτερη μέθοδο ανάλυσης του λαϊκού πολιτισμού που βασίζεται στην αναζήτηση, κριτική ερμηνεία, αλλά και στην παραγωγή από τους μαθητές και τις μαθήτριες φωτογραφικών και οπτικοακουστικών

εθνογραφικών τεκμηρίων ως αποτελέσματα της δικής τους επιτόπιας έρευνας συμβάλλοντας έτσι στη δημιουργία αρχείων Ψηφιακής Λαογραφίας. Παράλληλα αναλύονται και τεκμήρια από προσωπικά ή οικογενειακά αρχεία στο πλαίσιο σύνδεσης της οικογενειακής ιστορίας των μαθητών/ριών με την πολιτισμική κληρονομιά (Κακάμπουρα, 2005, σσ. 29-42· Κακάμπουρα, 2016, σσ. 284-293). Στο Διαδίκτυο σώζονται πάρα πολλά δημόσια και ιδιωτικά οπτικοακουστικά αρχεία, τα οποία αποτελούν στιγμιαίες εικόνες των πολιτισμικών χαρακτηριστικών και τάσεων του παρελθόντος, αλλά και του παρόντος στην τοπική, εθνική και διεθνή δυναμική τους. Τα αρχεία της Ψηφιακής Λαογραφίας μπορούν να αναλυθούν στη σχολική πράξη πάνω σε δύο βασικούς άξονες: τον χρονικό άξονα του παρελθόντος-παρόντος και τον χωρικό άξονα που συνδέει το τοπικό, το εθνικό και το διεθνές επίπεδο εκδήλωσης των πολιτισμικών φαινομένων. Ειδικότερα, τα σχέδια διδασκαλίας που αναλύονται από τις Κακάμπουρα και Κασσαβέτη (2018) εστιάζουν σε έθιμα και τις τελετουργίες που λάμβαναν ή λαμβάνουν χώρα καθ' όλη τη διάρκεια του ημερολογιακού έτους στην Ελλάδα και στον διεθνή χώρο. Οι επιβιώσεις και οι αναβιώσεις συγκεκριμένων εθίμων ή/και τελετουργιών, ειδικότερα στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, οι πολιτισμικές διαδράσεις και οι αναπαραστάσεις τους αποτελούν σημαντικές παραμέτρους για την κατανόηση του κοινωνικού πλαισίου και της λειτουργίας τους (Κακάμπουρα & Κασσαβέτη, 2018, σσ. 46-47). Οι ερωτήσεις του/της εκπαιδευτικού και ο διάλογος στην ολομέλεια της τάξης επιδιώκει να καλλιεργήσει ένα κριτικό αναστοχασμό σχετικά με τον πολιτισμό των κοινοτήτων ή ατόμων που συμμετέχουν στα έθιμα που παρουσιάζονται στα τεκμήρια της οπτικής εθνογραφίας, με εστίαση στην ηλικία και το φύλο των συμμετεχόντων, στον τόπο και στο χρόνο της εκδήλωσης, στην ανάλυση της εθιμικής περίπτωσης και στη σύνδεσή της με το ιστορικό πλαίσιο της εποχής, καθώς και στο νόημα που αυτή έχει για τους ανθρώπους κάθε εποχής. Στο πλαίσιο μιας διαπολιτισμικής εκπαίδευσης που προωθεί τις αξίες του σεβασμού στη διαφορετικότητα και της ελεύθερης έκφρασης της πολιτιστικής ταυτότητας των μαθητών/ριών μπορούν να αξιοποιηθούν τα πορίσματα ερευνών της συγκριτικής λαογραφίας (Κακάμπουρα, 2021, σσ. 63-77) για να αναδειχθούν κοινά πολιτιστικά στοιχεία ανάμεσα στους λαούς, χωρίς να παραγνωρίζονται οι ιδιαίτερες ιστορικές συνθήκες (Κακάμπουρα, 2005β, σ. 267-274).

Ένας οικείος βιωματικά, αλλά ωστόσο άγνωστος εν πολλοίς πολιτισμικά και ιστορικά, χώρος για τους μαθητές και τις μαθήτριες είναι ο τόπος που κατοικούν. Ένα αξιόλογο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Τοπογνωσίας» σχεδιάστηκε από το Βαλασιάδη και υλοποιήθηκε σε δημοτικά σχολεία του Γαλατσίου με αξιοποίηση βιωματικών μεθόδων αλλά και του ψηφιακού παιχνιδιού (Valasiadis, et al., 2017, σσ. 260-270· Βαλασιάδης, 2022). Δημιουργήθηκαν δέκα ψηφιακά παιχνίδια με περιεχόμενο που συνδυάζει την τοπική ιστορία του Γαλατσίου, τη γεωγραφία και το λαϊκό πολιτισμό. Στην έρευνα διαπιστώνεται ότι τα ψηφιακά παιχνίδια και το γενικότερο εκπαιδευτικό υλικό της Ψηφιακής Λαογραφίας αποτέλεσαν καίριο παράγοντα ενίσχυσης της επιθυμίας της συμμετοχής των μαθητών/ριών σε κοινές δράσεις αλλά και της δημιουργικής αλληλεπίδρασης μεταξύ μαθητών και τύπου (Βαλασιάδης, 2022, σ. 304).

### **Βότανα και λαϊκή θεραπευτική**

Στην παρούσα μελέτη αναδεικνύονται δύο βασικές δραστηριότητες, προσανατολισμένες στην επαφή και στην επακόλουθη ψηφιακή διαχείριση πολιτιστικού υλικού, το οποίο σχετίζεται με το δίπολο άνθρωπος-βότανα, στο πλαίσιο εκπαιδευτικού προγράμματος που μπορεί να υλοποιηθεί ως πολιτιστικός όμιλος σε σχολεία Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης των Ιωαννίνων και της ευρύτερης περιοχής της Ηπείρου.

Ο Νικόλαος Πολίτης, στο έργο του «Παραδόσεις» (1904) αφιερώνει ξεχωριστή ενότητα για τα φυτά. Σε αυτήν ο Πολίτης (2013, σσ. 215-221) τονίζει ότι ο λαός προσέδιδε στα βότανα ιδιαίτερες δυνάμεις και ιδιότητες που πίστευε ότι τον βοηθούσαν σε περιστάσεις της καθημερινής ζωής. Για παράδειγμα, το σιδερόχορτο, σύμφωνα με τη λαϊκή κοσμοθεωρία της αναλογικής μαγείας (*similia similibus*), έχει τη δύναμη να ανοίγει τις κλειδαριές και να σπάει τα σίδερα. Παράλληλα σε αυτές τις παραδόσεις συναντούμε και προλήψεις που είχαν διαμορφώσει οι άνθρωποι αναφορικά με δέντρα

και φυτά, ορισμένες από τις οποίες λειτουργούσαν προστατευτικά απέναντι στο φυσικό περιβάλλον. Στην περιοχή του Ζαγορίου, ιδιαίτερα, αλλά και της Κόνιτσας εντοπίζονται τα ιερά δάση, τα οποία διακρίνονται για τις λατρευτικές και αισθητικές λειτουργίες τους, εξαιτίας, κυρίως, της προστασίας που θεωρείται ότι παρέχουν στον οικισμό από κατολισθήσεις και χιονοστιβάδες (Στάρα, 2017, σ. 485). Ακόμη πολλά δέντρα θεωρούνταν στοιχειωμένα και γι' αυτό, όποιος προσπαθούσε να κόψει ένα τέτοιο δέντρο θα αντιμετώπιζε δυσάρεστες συνέπειες από το στοιχειό. Σε αυτές τις προλήψεις, που δημιουργούσαν στην παραδοσιακή κοινωνία και ένα δίκτυο προστασίας των φυσικών πόρων, αναφέρονται και άλλοι μελετητές, όπως ο Λαζαρίδης (1986, σ. 61), ο οποίος παραθέτει σχετικά με τον θάμνο «φροξυλιά» την πρόληψη ότι εάν κάποιος τον έκαιγε για θέρμανση στο σπίτι του, αυτό θα είχε ως επακόλουθο να πεθάνουν οι κότες του.

Ειδικότερα, όσον αφορά τον κόσμο των θεραπευτικών βοτάνων, η σχέση του ανθρώπου με αυτά εντοπίζεται στο βαθύτερο παρελθόν όπου υπήρχαν ήδη οι κατάλληλες γνώσεις και, με την αρμόζουσα εφαρμογή, επιτυγχανόταν η ίαση. Η λαϊκή ιατρική έθεσε τα θεμέλιά της, σε πολύ μεγάλο βαθμό, βασιζόμενη στην εμπειρική παρατήρηση των ιδιοτήτων και στη χρήση φαρμάκων που προέρχονται από τα διάφορα βότανα ανάλογα με το γεωμορφολογικό περιβάλλον κάθε τόπου (Καραμανές, 2018, σσ. 443-462). Η επαρχία Ζαγορίου χαρακτηρίζεται από πλούσιο παρελθόν αναφορικά με τον συγκεκριμένο τομέα. Ο Λαζαρίδης (1986, σ. 3), παραπέμποντας στην «Εγκυκλοπαίδεια της Ιστορίας», επισημαίνει ότι στην περιοχή αυτή λειτούργησε μια μορφή πρακτικής εκμάθησης της ιατρικής, η οποία, χωρίς την ανάγκη απονομής πτυχίων και επίσημων τίτλων, προσέφερε στον τόπο τις υπηρεσίες των «Κομπογιαννιτών», των πρακτικών ιατρών ή αλλιώς «Βικογιατρών».

Οι δύο εκπαιδευτικές δραστηριότητες που θα παρουσιαστούν στη συνέχεια έχουν ως επίκεντρο το φαράγγι του Βίκου και, συνακόλουθα, τη δράση των συγκεκριμένων εμπειρικών ιατρών.

## Εκπαιδευτικές δράσεις

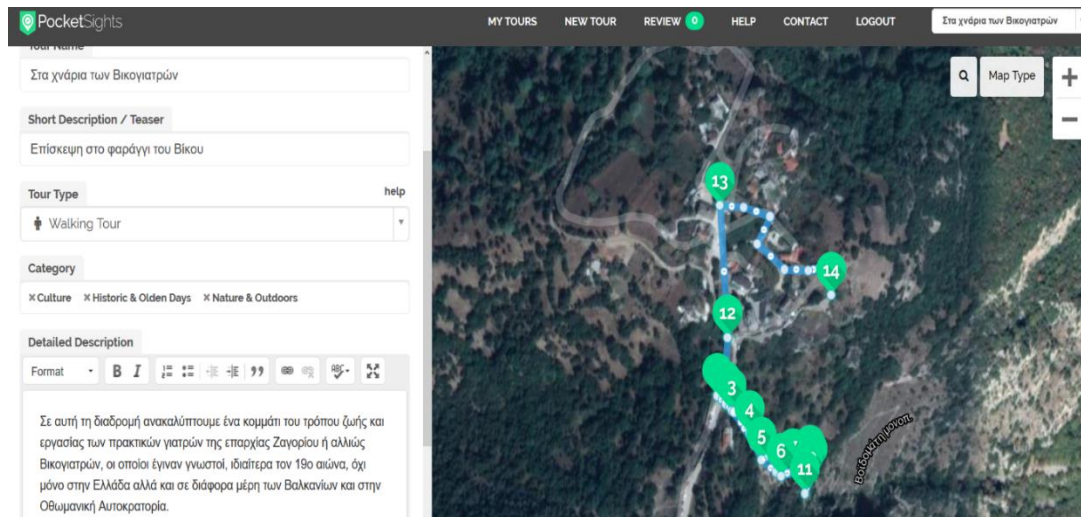
Η πρώτη δραστηριότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία ενός ψηφιακού πολιτιστικού περιπάτου μέσω της εφαρμογής Rocketsights. Πρόκειται για μία πολυμεσική εφαρμογή, η οποία είναι ελεύθερα προσβάσιμη στην android πλατφόρμα Play Store. Αρχικά, απαραίτητη προϋπόθεση δημιουργίας του συγκεκριμένου περιπάτου είναι η εκδρομή στο πεδίο, η οποία αποτελεί και το έναυσμα ενασχόλησης των μαθητών/τριών με την περιοχή και τα χωριά του Βίκου. Μετά από αυτή τη συλλογή στοιχείων στο πλαίσιο της επιτόπιας εθνογραφικής έρευνας (φωτογραφιών, βίντεο, συνεντεύξεων ηχητικών με πληροφορητές) οι μαθητές/τριες, χωρισμένοι/ες σε ομάδες με διακριτούς ρόλους (κινηματογραφιστής, λαογράφος, βικογιατρός, ανιχνευτής), οι οποίοι θα διαφανούν περισσότερο στην επόμενη δραστηριότητα, αναλαμβάνουν να τεκμηριώσουν με στοιχεία διάφορα τμήματα του περιπάτου, ώστε στο τέλος να διαμορφωθεί ένα ολοκληρωμένο πολιτιστικό μονοπάτι που ακολουθεί τα χνάρια των εμπειρικών γιατρών του παρελθόντος. Ο επιθυμητός στόχος είναι οι μαθητές/ριες να παρουσιάσουν τη λαογραφική έρευνά τους ως μικροί/ές ερευνητές/ριες και παράλληλα να προβάλουν την συγκεκριμένη περιοχή και την πλούσια πολιτιστική κληρονομιά της, δημιουργώντας μία πρόταση που μπορεί να αξιοποιηθεί από τις τοπικές κοινωνίες στο πλαίσιο μιας οικολογικής τουριστικής ανάπτυξης της περιοχής συμβάλλοντας στην αειφόρο ανάπτυξή της.

Αρχικά οι μαθητές/ριες εισέρχονται στην ιστοσελίδα του Rocketsights και δημιουργούν έναν ελεύθερο λογαριασμό. Κάθε ομάδα φτιάχνει τον δικό της. Η εφαρμογή διακρίνεται από πολυμεσικότητα και ποικιλία στη μορφή της πληροφορίας, γνωρίσματα τα οποία βοηθούν τους χρήστες να κατασκευάσουν μία πλήρη και λεπτομερή εικόνα του παρελθόντος και του ρόλου που κατείχαν τα βότανα στην ιστορία και τον πολιτισμό του χώρου.

Στην Εικόνα 1 παρουσιάζεται ένα δείγμα πολιτιστικού περιπάτου που φτιάχτηκε για τις ανάγκες της δραστηριότητας με τίτλο «Στα χνάρια των Βικογιατρών». Στην καρτέλα αυτή, καλούνται οι χρήστες να συμπληρώσουν ορισμένες βασικές πληροφορίες, όπως είναι ο τίτλος, μία περιεκτική και μία λεπτομερή περιγραφή του περιπάτου, το είδος αυτού, καθώς και κατηγορίες στις οποίες ανήκει.

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Στο δείγμα που έχουμε ενδεικτικά αναφέρει έχει επιλεγεί ως είδος η διαδρομή περιπάτου (walking tour), διότι στόχος είναι να επικεντρωθούμε στην επαφή με τη φύση αλλά και στο ταξίδι σε μια άλλη εποχή, ενώ στο πεδίο των κατηγοριών προτιμήθηκαν ο «πολιτισμός» (culture), οι «ιστορικές και παλαιότερες ημέρες» (historic & olden days) και η «φύση και το εξωτερικό περιβάλλον» (nature & outdoors). Η επιλογή των συγκεκριμένων κατηγοριών έγινε, επίσης, με βάση τη στοχοθεσία των δραστηριοτήτων, δηλαδή την ανάδειξη της τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας και κληρονομιάς καθώς και της επαφής με το φυσικό περιβάλλον και την καλλιέργεια της οικολογικής συνείδησης των μαθητών/ριών.



Εικόνα 1. Καρτέλα γενικών πληροφοριών

Η ενδεικτική διαδρομή περιλαμβάνει 15 σημεία. Φυσικά, οι μαθητές/ριες μπορούν να επιλέξουν όποιο σημείο επιθυμούν στον χάρτη, με βάση την επίσκεψή τους στο πεδίο, την προτεινόμενη από τον/την εκπαιδευτικό βιβλιογραφία κ.α.

Η αρχή βρίσκεται στην είσοδο του φαραγγιού του Βίκου και συγκεκριμένα στο χωριό Βίκος, ενώ στη συνέχεια εισέρχονται στο φαράγγι. Η Εικόνα 2 αποτελεί το δεύτερο ενδεικτικό σημείο ενδιαφέροντος που θα μπορούσαν να τεκμηριώσουν με πολυμεσικό τρόπο οι μαθητές/ριες. Δίνουν τίτλο στο σημείο, καθώς και μία βασική περιγραφή που αναδεικνύει τη λαογραφική και ιστορική διάσταση της δεδομένης στάσης του συγκεκριμένου πολιτιστικού περιπάτου. Επιπλέον, μέσω υπερσυνδέσεων, είναι δυνατή η ενσωμάτωση ηχητικών και οπτικοακουστικών αρχείων. Τέλος, προκρίνεται η προσθήκη προσωπικών φωτογραφιών του σημείου από τους/τις δημιουργούς, ώστε να αποτυπώνεται ευδιάκριτα το περιβάλλον και να διευκολύνεται η χρήση του τελικού αποτελέσματος από τους/τις επισκέπτες/ριες της περιοχής. Ακόμη, επιθυμητό αποτέλεσμα είναι να νιώσουν τη δημιουργία του οδηγού ως ένα προσωπικό τους επίτευγμα αλλά και κομμάτι των εμπειριών τους. Ο ενδεικτικός περίπατος που έχει κατασκευαστεί περιλαμβάνει 15 σημεία ποικίλου περιεχομένου, όπως είναι διάφορες γενικές πληροφορίες για το φαράγγι, η παρουσίαση σημείων όπου εντοπίζονται βασικά θεραπευτικά βότανα που χρησιμοποιούνται ακόμα και σήμερα από κατοίκους των χωριών του Ζαγορίου, καθώς και στάσεις μέσα στο ιστορικό χωριό Βίκος.

**Εικόνα 2.** Καρτέλα σημείου ενδιαφέροντος

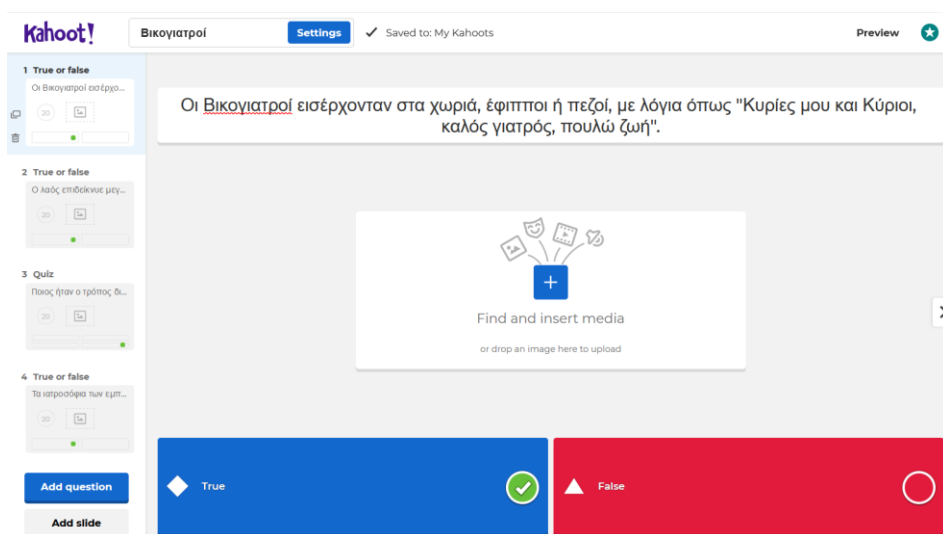
Η ελεύθερη πρόσβαση και η δωρεάν χρήση της εφαρμογής καθιστούν τη δραστηριότητα κατάλληλη ώστε να αποτελέσει έναυσμα για δημιουργία τέτοιου είδους τουριστικών οδηγιών και σε άλλες περιοχές της Ελλάδας με πλούσιο πολιτιστικό υπόβαθρο από τα αντίστοιχα σχολεία της περιοχής.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα, με την οποία επιδιώκεται η ενίσχυση της πολιτιστικής ταυτότητας των συμμετεχόντων και η ουσιαστική επαφή με το φυσικό περιβάλλον, προτείνεται να συνδυαστεί με την επόμενη, η οποία δομείται με βάση το είδος παιχνιδιού, που ονομάζεται «κυνήγι κρυμμένου θησαυρού». Για τις ανάγκες της δραστηριότητας έχει κατασκευαστεί ένα τέτοιο παιχνίδι με τίτλο «Το χωριό σας χρειάζεται». Έχει δομηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να λαμβάνει χώρα στο μεγαλύτερο μέρος του σχολείου, με απώτερο σκοπό την προσομοίωση της χαράδρας του Βίκου και ενός χωριού της επαρχίας Ζαγορίου. Κινούμενος προς αυτήν την κατεύθυνση ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί στις ομάδες, οι οποίες παραμένουν με την ίδια σύνθεση όπως και προηγουμένως, ότι τα όρια του παιχνιδιού είναι ο προαύλιος χώρος του σχολείου, η αίθουσα εκδηλώσεων και η σχολική τάξη, δηλαδή το φαράγγι, το χωριό και το σπίτι του ασθενούς αντίστοιχα. Εξαιτίας της φύσης και της χωρικής ευρύτητας του παιχνιδιού απαιτείται η χρήση του σχολείου κάποια μέρα που δεν λειτουργεί, όπως για παράδειγμα το Σάββατο. Τα μέσα υλοποίησης είναι το tablet με δυνατότητα σύνδεσης στο Διαδίκτυο και οι ιστοσελίδες [www.qrstuff.com](http://www.qrstuff.com) και kahoot.

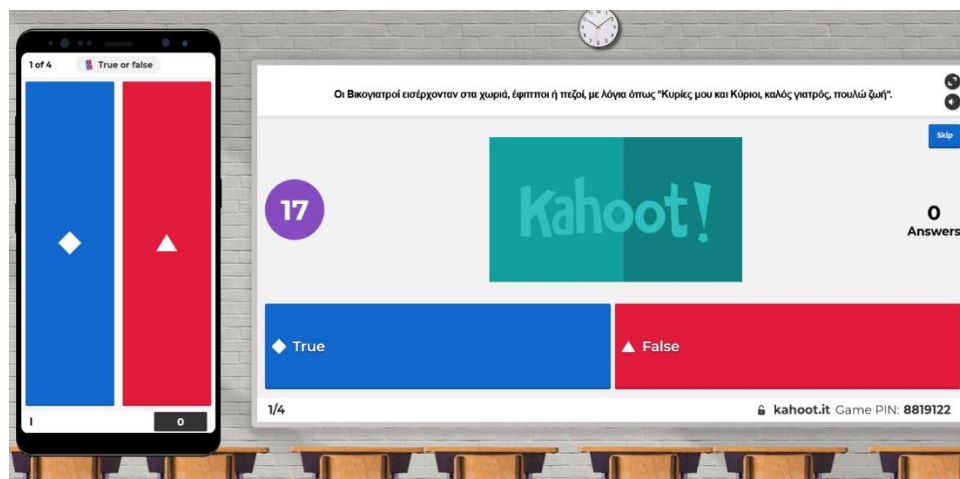
Σε αυτά τα ψηφιακά παιχνίδια ο παίκτης εντοπίζει στον οριοθετημένο χώρο κάποιο στοιχείο που κάθε φορά τον οδηγεί στο επόμενο έως ότου καταλήξει στην εύρεση του χαμένου θησαυρού. Στο παρόν παιχνίδι γίνεται επιπλέον χρήση τεχνολογικών μέσων με σκοπό την ενίσχυση της εμπειρίας των συμμετεχόντων/ουσών. Κάθε ομάδα, εκτός του καθιερωμένου σημειωματάρου, εξοπλίζεται και με μία φορητή ηλεκτρονική συσκευή (tablet). Σε αυτό το σημείο κάθε μαθητής/τρια αναλαμβάνει καθήκοντα ανάλογα με τον ρόλο του. Ο/η Κινηματογραφιστής/ρια χειρίζεται το tablet και αντιμετωπίζει τυχόν προβλήματα που θα προκύψουν. Ο/η Βικογιατρός θα ασχοληθεί περισσότερο με την αναγνώριση των βοτάνων και την εύρεση της συνταγής, καθώς και με τις ερωτήσεις που σχετίζονται με τους Βικογιατρούς. Ο/η Λαογράφος θα επικεντρωθεί στις ερωτήσεις σχετικά με τον μαγικό λόγο και τη συγχρονία και διαχρονία των πρακτικών που σχετίζονται με τα θεραπευτικά βότανα. Τέλος, ο/η Ανιχνευτής/ρια θα προσπαθεί να εντοπίσει τα στοιχεία μέσα στον χώρο. Σημειωτέον ότι ο κάθε ρόλος δεν απομονώνει τον/την κάθε παίκτη/ρια από τις υπόλοιπες ομάδες του παιχνιδιού. Στις απαντήσεις των ερωτήσεων όλοι/ες οι παίκτες/ριες μπορούν να συμμετέχουν.

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Τα σημεία που προσφέρουν πληροφορίες στους παίκτες περιέχουν ένα QR code, το οποίο μεταφράζεται ως κωδικός άμεσης απόκρισης (quick response code). Για τη δημιουργία αυτών των κωδικών επιλέχθηκε η ιστοσελίδα [www.qrstuff.com](http://www.qrstuff.com), λόγω της εύκολης πρόσβασης, της απουσίας κόστους και των εύκολων και ευδιάκριτων βημάτων κατασκευής των κωδικών. Κάθε κωδικός συνδέεται με την ιστοσελίδα του kahoot. Αυτό είναι ένα παιχνίδι ερωτήσεων, αρκετά εύκολο στην κατασκευή του από τον/την εκπαιδευτικό, χωρίς την απαίτηση ιδιαίτερων τεχνολογικών δεξιοτήτων. Σε αυτήν την ιστοσελίδα έχει δημιουργηθεί ένα θεματικό κουίζ για κάθε κωδικό, που αποτελείται από 3-4 ερωτήσεις. Στην Εικόνα 3 φαίνεται η πρώτη ερώτηση ενός από τα κουίζ, το οποίο σχετίζεται με τους Βικογιατρούς, σε περιβάλλον διαμόρφωσης, ενώ στην Εικόνα 4 παρατηρούμε την ίδια ερώτηση, που εμφανίζεται μόλις η ομάδα σαρώσει τον κωδικό. Ο τύπος ερώτησης είναι Σωστό-Λάθος, ενώ προσφέρεται ακόμη και ο τύπος της πολλαπλής επιλογής.



Εικόνα 3. Περιβάλλον επεξεργασίας



Εικόνα 4. Πρώτη ερώτηση κουίζ

Σε διάφορα σημεία του προαύλιου χώρου, στην αίθουσα εκδηλώσεων καθώς και σε μία τάξη θα υπάρχουν αναρτημένοι οι QR codes ώστε οι ομάδες να τους σαρώσουν, να απαντήσουν στις ερωτήσεις και να λάβουν βαθμολογία. Πάνω από κάθε τέτοιο κωδικό θα εντοπίζεται και ένα κείμενο, το οποίο θα περιλαμβάνει τη συνέχεια της ιστορίας καθώς και ένα στοιχείο που βοηθάει την εκάστοτε ομάδα να εντοπίσει τον επόμενο κωδικό στον χώρο.

Περνώντας στην ίδια την ιστορία, το κείμενο που διαβάσει η κάθε ομάδα, πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, είναι το παρακάτω:

«Ένα μήνυμα έφτασε για σας από ένα χωριό του Ζαγορίου. Μία οικογένεια χρειάζεται την άμεση φροντίδα σας καθώς ο πατέρας είναι βαριά άρρωστος στο κρεβάτι. Σκοπός είναι να βρείτε σε ποιο σπίτι μένει, τι έχει και πως θα μπορέσετε να τον γιατρέψετε. Βιαστείτε όμως γιατί η νύχτα πέφτει και ο ουρανός φαίνεται βαρύς.

Προσοχή! Θα πάτε κατευθείαν στο χωριό ή μήπως θα κάνετε μια στάση κάπου αλλού πρώτα; Ποια ήταν η πρώτη και κύρια μέριμνα των Βικογιατρών;»

Το κείμενο εμφανίζει τον σκοπό της περιπέτειας που πρόκειται να ξεκινήσει. Η ομάδα πρέπει να συλλέξει τα βότανα, να δοκιμάσει τις γνώσεις της και στο τέλος να εντοπίσει τον ασθενή και να τον θεραπεύσει. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός θα τονίσει ότι, προκειμένου να θεωρηθεί επιτυχής η επίσκεψη στο κάθε σημείο, πρέπει το όνομα της κάθε ομάδας να βρίσκεται στην κατάταξη του κουίζ, δηλαδή να έχουν απαντηθεί όλες οι ερωτήσεις.

Το κείμενο, λοιπόν, υποδεικνύει την ανάγκη εύρεσης της «χαράδρας», δηλαδή του προαυλίου, ώστε να συλλέξουν τα κατάλληλα βότανα. Ο πρώτος QR code βρίσκεται σε ένα βότανο και συνοδεύεται από το παρακάτω μήνυμα: «Το χωριό χρειάζεται τη βοήθειά σας και εσείς βρίσκεστε ήδη στο φαράγγι του Βίκου για να προμηθευτείτε με τα κατάλληλα βότανα. Σε αυτό το σημείο συλλέξατε βάλσαμο. Συνεχίστε τη συλλογή.» Το κείμενο αυτό μπορεί να χωριστεί νοητά σε δύο μέρη. Στο πρώτο παρουσιάζεται η συνέχεια της ιστορίας ενώ στο δεύτερο προσφέρεται το στοιχείο που θα βοηθήσει στη συνέχεια της διαδρομής. Εδώ, συγκεκριμένα, οι ομάδες παροτρύνονται να παραμείνουν στο φαράγγι και να μαζέψουν και άλλα βότανα. Σε κάθε σημείο το κουίζ έχει διαμορφωθεί θεματικά, όπως θα αναφερθεί παρακάτω.

Εκτός από την συγκεκριμένη ερώτηση, για την παρούσα ενδεικτική δραστηριότητα έχουν συνταχθεί άλλα τέσσερα σημεία, ώστε να χρησιμοποιηθούν ως κορμός από τον/την εκπαιδευτικό, ο/η οποίος/α θα εμπλουτίσει με όποιο τρόπο θέλει την ιστορία. Αυτά είναι:

- «Συνεχίζετε τη συλλογή. Με ποιο τρόπο οι εμπειρικοί γιατροί συνέλεξαν τα βότανα; Σε αυτό το σημείο συλλέξατε μελισσόχορτο. Έχετε όσα χρειάζεστε. Πρέπει να είστε το συντομότερο δυνατό στην πλατεία του χωριού όπου γίνονται οι εκδηλώσεις και τα πανηγύρια.»
- «Φτάσατε στην πλατεία και η βροχή είναι έντονη. Πρέπει να εντοπίσετε το σπίτι. Αρχίζετε να έχετε κάποιες αμφιβολίες για τις θεραπευτικές σας συνταγές. Πώς μπορείτε να ενισχύσετε τη θεραπευτική τους δύναμη; Μόλις απαντήσετε ψάξτε για κάποιον ντόπιο.»
- «Ο ντόπιος ρωτάει ποιοι είστε και τι θέλετε. Είναι δυνατόν να μην σας γνωρίζει; Με ποιον τρόπο έκαναν οι Βικογιατροί την είσοδό τους στα χωριά;»
- «Η πόρτα άνοιξε και η γυναίκα ζητάει απελπισμένη τη βοήθειά σας. Θεραπεύετε τον ασθενή και ηρεμείτε τη σύζυγό του. Κοιτώντας μέσα στο δωμάτιο βλέπετε ένα βαζάκι με ρίγανη.»

Η πρώτη σχετίζεται με το προαύλιο, οι επόμενες δύο με την αίθουσα εκδηλώσεων, ενώ η τελευταία με την αίθουσα διδασκαλίας. Ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευχέρεια να προσθέσει κωδικούς σε σημεία του χώρου ώστε να δημιουργήσει μία ολοκληρωμένη ιστορία. Μόλις η ομάδα απαντήσει στο τελευταίο κουίζ και σώσει τον ασθενή, ο χρόνος σταματάει και προετοιμάζεται η επόμενη ομάδα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να συμμετέχει ενεργά έχοντας το ρόλο του χωρικού μέσα στο παιχνίδι ώστε να προσφέρει βοήθεια στις ομάδες και να προσδώσει περισσότερη διάδραση.

Σχετικά με τη σύνταξη των ερωτήσεων και την τοποθέτησή τους στον χώρο, προτείνουμε τον παρακάτω διαμοιρασμό θεματικών:

- Στο φαράγγι του Βίκου (προαύλιος χώρος) οι ερωτήσεις μπορούν να σχετίζονται με τα βότανα και τα διάφορα χαρακτηριστικά τους. Σε αυτό το σημείο τα κουίζ, που κατασκευάσαμε ως προτεινόμενα, ονομάζονται «Βότανα» και «Συλλογή» και περιλαμβάνουν τρεις ερωτήσεις το καθένα.
- Στο χωριό (αίθουσα εκδηλώσεων) μπορεί να κυριαρχεί ο μαγικός λόγος και ορισμένες γενικότερες πληροφορίες για τους Βικογιατρούς (π.χ. με ποιον τρόπο εισέρχονταν στα χωριά,



πώς μετέδιδαν τις γνώσεις τους κ.ά.). Τα προτεινόμενα κουίζ ονομάζονται «Γητειές» (τρεις ερωτήσεις) και «Βικογιατροί» (τέσσερις ερωτήσεις).

- Στο σπίτι του ασθενούς (αίθουσα διδασκαλίας) μπορεί να υπάρχουν ερωτήσεις σχετικά με τα γιατροσόφια, τη σύγχρονη χρήση των βοτάνων (π.χ. αν αποτελούν τη βάση για τα σύγχρονα συμβατικά φάρμακα), τη διαπολιτισμικότητα (π.χ. αν για τους ιθαγενείς της Αμερικής η συλλογή βοτάνων συνδέεται με την κοινωνική δραστηριότητα) και ειδικότερες πληροφορίες για τους Βικογιατρούς (π.χ. με ποιον τρόπο αμείβονταν κ.ά.). Το προτεινόμενο κουίζ ονομάζεται «Σύγχρονα και διαπολιτισμικότητα» (τρεις ερωτήσεις).

Συμπερασματικά, η κατασκευή ενός εκπαιδευτικού πολιτιστικού περιπάτου μπορεί να αποτελέσει ερέθισμα κινητοποίησης των μαθητών/τριών σχετικά με τον τόπο διαμονής-ή και καταγωγής τους, συμβάλλοντας στην τοπογνωσία και στην καλλιέργεια της τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας (Βαλασιάδης, 2022). Με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών, επιδιώκεται, κατά συνέπεια, η διαφύλαξη και δημιουργική ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς από τους/τις ίδιους/ες τους μαθητές/τριες. Παράλληλα, μέσω του παιχνιδιού προσομοίωσης καταστάσεων (Βαλασιάδης, κ.ά. 2017, σ. 1026-1033), καλούνται να εμπλακούν σε συνθήκες που προωθούν τη βαθύτερη κατανόηση γνώσεων, στάσεων και συμπεριφορών προς τη φύση και τον άνθρωπο και με παιγνιώδη τρόπο να βιώσουν τη σύμπλευση παρελθόντος και παρόντος.

## Βιβλιογραφία

- Αλεξιάδης, Μ. (2011). Σκέψεις και προτάσεις για τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στη μέση εκπαίδευση. *Φιλολογική*, 116, 32-39.
- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε., (2017). Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Στο Φ. Γούσιας (επιμ.), *Πρακτικά 4ου Συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός»*, (Αθήνα, 1-2 Απριλίου 2017), 1026-1033.
- Βαλασιάδης, Ε. (2022). *Λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό παιχνίδι και η συμβολή τους στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών Δημοτικού του Δήμου Γαλατσίου*, διδακτορική διατριβή, ΠΤΔΕ/ Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2005α). Πολιτισμική ταυτότητα και Οικογένεια: Διαγενεακές προσεγγίσεις στη σχολική πράξη, *Κριτική Επιστήμη και Εκπαίδευση*, 2 σ. 29-42.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2016), Βιογραφική/Βιοματική μέθοδος διδασκαλίας: ερευνώντας την οικογενειακή ιστορία στη σχολική πράξη. Στο Φ. Πολίτης, Ι. Φουρίδης & Σ. Χανδόλιας (επιμ.) *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου, Ζητήματα Θεωρίας και πράξης στην εκπαίδευση: σύγχρονες τάσεις και κατευθύνσεις*, 284-293, Σύλλογος Εκπαιδευτικών Π.Ε. Λακωνικής.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2021). Συγκριτική λαογραφία και διαπολιτισμική εκπαίδευση: η συμβολή του έργου του Βάλτερ Πούχνερ. Στο Ι. Βιβιλάκης (επιμ.) *Κατάσταση και προοπτικές της Λαογραφίας σήμερα*, (σ.63-77), Εκδόσεις Αρμός.
- Κακάμπουρα-Τίλη, Ρ. (2001). Σχέδια Διδασκαλίας, στο: *Διαθεματικό Εκπαιδευτικό Υλικό για την Ευέλικτη Ζώνη. Α'-Β' τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, Αισθητική Αγωγή-Διδασκαλία της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας-Ενδυμασία-Λαϊκός Πολιτισμός*, (σσ. 57-76). Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων / Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, και στο *Διαθεματικό Εκπαιδευτικό Υλικό για την Ευέλικτη Ζώνη. Γ'-Δ' τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, Λαϊκός Πολιτισμός-Αφύπνιση στη διαφορετικότητα των Γλωσσών και των Πολιτισμών*, τεύχος Α', (σσ. 5-38.). Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων / Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Κακάμπουρα-Τίλη, Ρ. (2005β). Ο λαϊκός πολιτισμός ως πεδίο διαπολιτισμικής εκπαίδευσης-Μια διδακτική πρόταση. Στο Α. Τριλιανός & Ι. Καραμηνάς (επιμ.), *Πρακτικά Ε' Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Μάθηση και Διδασκαλία στην Κοινωνία της Γνώσης»*, τόμος Β', 267-274. Π.Τ.Δ.Ε., Παν. Αθηνών/Κ.Ε.ΕΠ.ΕΚ.
- Κακάμπουρα, Ρ., & Κασσαβέτη, Ο. Ε. (2018). *Οπτική Εθνογραφία και Εκπαίδευση: Θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές προτάσεις*. Πεδίο.

- Καπανιάρης, Α. (2020). *Ψηφιακή Λαογραφία & Εκπαίδευση, Εμπλουτισμένα Μέσα και Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού*. Πεδίο.
- Καραμανές, Ε. (2018). Βότανα στην λαϊκή θεραπευτική: λαογραφική έρευνα και τεκμηρίωση της πολιτισμικής διάστασης των φαρμακευτικών και αρωματικών φυτών. Στο Κ. Χρυσού-Καρατζά (επιμ.), *Πρακτικά Πανελληνίου Επιστημονικού Συνεδρίου «Λαϊκή Ιατρική και Ιατρική Επιστήμη Σχέσεις Αμφίδρομες»*, 443-462. Κέντρον Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών, Ιστορικό Παλαιογραφικό Αρχείο της Εθνικής Τραπέζης .
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη Α. (2021). Η εικόνα των Ποντίων στην ψηφιακή λαογραφία: Η περίπτωση των μιμίδιων (memes). Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Ρ. Κακάμπουρα & Μ. Ευσταθιάδου (επιμ.) *Λαϊκή Παράδοση του Πόντου: από το Παρελθόν στο Παρόν. Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας*, 389-432. Αρχαίον Πόντου, Τόμος 61.
- Λαζαρίδης, Κ. Π. (1986). *Βοτανικά Λαογραφικά Στοιχεία: Απ' τη χλωρίδα του χωριού μου Κουκουλίου Ζαγορίου και της Χαράδρας του Βίκου (Α')*. Γιάννινα.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική Λαογραφία: κοινωνική συγκρότηση, ήθη και έθιμα, λαϊκή τέχνη*. Καρδαμίτσα.
- Πολίτης Ν. Γ. (1904). *Παραδόσεις*, τ. Α' και Β'. Βιβλιοθήκη Μαρασλή.
- Πολίτης, Ν. Γ. (2013). *Οι παραδόσεις του ελληνικού λαού (τόμος Α')* (Ειδική έκδοση για την εφημερίδα Τα Νέα). Τα Νέα.
- Στάρα, Κ. (2017). Τα ιερά δάση του Ζαγορίου και της Κόνιτσας στο εθνικό ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO. Στα *Πρακτικά 18<sup>ου</sup> Πανελληνίου Δασολογικού Συνεδρίου & International Workshop «100 χρόνια δασολογίας (1917-2017): Η ελληνική δασοπονία μπροστά σε σημαντικές προκλήσεις»*, 484-491. Ελληνική Δασολογική Εταιρεία.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Blank, T. J. (2009). Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. In T. J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, 1-20. Utah State University Press.
- Bronner, S. J. (2009). Digitizing and Virtualizing Folklore. In T. J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, 21-66. Utah State University Press.
- Grosbeck, G. (2009). To Use or Not to Use Web 2.0 in Higher Education? *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1(1):478-482.
- Kakampoura, R., Katsadoros, G., Nounanaki, A., & Kolokythas, D. (2017). Educational Activities Concerning Folk/Popular Culture in Greek Primary School Websites. *European Scientific Journal, ESJ*, 13(10), 246-262.
- McNeill, L. S. (2009). The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice. In T.J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, 80-97. Utah State University Press.
- Stavrou, P. E. (2015). Determining the Cultural Identity of a Child through Folk Literature. *American Journal of Educational Research*, 3(4), 527-534.
- Valasiadis, E., Katsadoros, G., Kakampoura, R., & Fokides, M., (2017). Project 'Topognosia': Strengthening Local Identity through Digital Games in Education. In L. Morris & C. Tsolakidis (eds), *Proceedings of International Conference on Information Communication Technologies in Education 2017*, Rhodes, Greece, 260-270.