

Ελληνική Λαϊκή Τέχνη:

Παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις

ΤΟΜΟΣ Β΄

Επιμέλεια:

Μ. Γ. Βαρβούνης - Ν. Μαχά-Μπιζούμη - Αλ. Γ. Καπανιάρης





Ελληνική Δημοκρατία
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ
ΜΑΓΝΗΣΙΑΣ ΚΑΙ ΣΠΟΡΑΔΩΝ

ΔΑΠΑΝΗ ΕΚΔΟΣΗΣ/ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΤΗΣ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΣ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ
ΜΑΓΝΗΣΙΑΣ ΚΑΙ ΣΠΟΡΑΔΩΝ
στο πλαίσιο συνδιοργάνωσης του συνεδρίου

ΔΙΑΝΕΜΕΤΑΙ ΔΩΡΕΑΝ

Ελληνική Λαϊκή Τέχνη:

Παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις

DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE
SCHOOL OF CLASSICS AND HUMANITIES
DEPARTMENT OF HISTORY AND ETHNOLOGY
LABORATORY OF FOLKLORE AND SOCIAL ANTHROPOLOGY
12 – Studies in Folklore and Social Anthropology – 12

Greek Folk Art:

Older themes with modern approaches

Editors:

M. G. Varvounis - N. Macha-Bizoumi - Al. G. Kapaniaris

VOLUME II



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΛΑΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΘΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΛΑΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑΣ
12 – Μελέτες Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας – 12

Ελληνική Λαϊκή Τέχνη:

Παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις

Επιμέλεια:

Μ. Γ. Βαρβούνης - Ν. Μαχά-Μπιζούμη - Αλ. Γ. Καπανιάρης

ΤΟΜΟΣ Β΄



Τίτλος: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΛΑΪΚΗ ΤΕΧΝΗ:
Παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις

Copyright: ©



Διάθεση - Διανομή: Βιβλιοπωλείο «Ο Λύχνος»,
Κ. Καρτάλη 160, τ.κ. 38221, τηλ. & fax: 2421032916

Τόπος και χρονολογία έκδοσης: Βόλος 2021

ISBN: 978-618-85707-1-9
ISBN SET: 978-618-84595-9-5

Καλλιτεχνική επιμέλεια: Αποστολία Παλάσκα
Σχεδίαση – Εκτύπωση: Γραφικές Τέχνες «ΠΑΛΜΟΣ»

Φωτογραφία εξωφύλλου: Τμήμα πρόσοψης χρωματιστής κασέλας από τη Ζαγορά, διαστάσεις όλης της επιφάνειας 55X114 εκ., Βόλος, Συλλογή Λαογραφικού Κέντρου Κίτσου Μακρή (Βιβλιοθήκη Πανεπιστημίου Θεσσαλίας)

Στις μελέτες του τόμου ακολουθήθηκε το ορθογραφικό και βιβλιογραφικό σύστημα που επέλεξε ο/η κάθε συγγραφέας.

*Αφιέρωμα στη μνήμη
του Λαογράφου Κίτσου Μακρή
(1917-1988)*

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΟΜΟΣ Α'

Χαιρετισμός του Σεβασμιοτάτου Μητροπολίτη Δημητριάδος & Αλμυρού και Προέδρου του φορέα πολιτισμού «Μαγνήτων Κιβωτός»	15
Χαιρετισμός της Αντιπεριφερειάρχη Μαγνησίας & Σποράδων Δωροθέας Κολυνδρίνη	17
Χαιρετισμός του Ομότιμου Καθηγητή Μ. Γ. Μερακλή	19

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ΜΕΛΕΤΗ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΑΪΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	21
--	----

A

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

.....	63
Μαρίνα Βρέλλη-Ζάχου, <i>Παραδοσιακές λαϊκές τέχνες στον ελλαδικό χώρο. Άνθρωποι και επαγγέλματα. Παρελθόν – Παρόν – Μέλλον</i>	65

B

Ο ΣΥΜΒΟΛΙΚΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΛΑΪΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

.....	155
Ευριδίκη Αντζουλάτου-Ρετσιλα, <i>Τα έργα της χειροτεχνίας ως εργαλεία πολιτιστικής διπλωματίας και όχι μόνον</i>	157
Ευφροσύνη Ριζοπούλου-Ηγουμενίδου, <i>Το πλοίο στην Κύπρο: από την ιστορική πραγματικότητα στη λαϊκή τέχνη</i>	167
Βασιλική Κράββα, <i>Όταν η λαϊκή τέχνη και η παράδοση συνομιλούν με την αρχαιότητα και το Βυζάντιο: στοχασμοί με αφορμή τη ζωγραφική του Νίκου Εγγονόπουλου</i>	189
Νίκος Τσοούκας, <i>Η διάσωση, προβολή και προσπάθεια διαφύλαξης της λαϊκής ηθιοροεϊτικης παράδοσης μέσα από το έργο του Κώστα Λιάπη</i> ...	203

Γ

ΛΑΪΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ, ΤΕΧΝΙΤΕΣ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ

Γ.Ι

ΛΙΘΟΓΛΥΠΤΙΚΗ - ΛΑΪΚΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ

.....	233
Ευαγγελία Ράπτου, <i>Η τέχνη της λιθοτεχνίας στην Ελασσόνα. Το παράδειγμα του λιθογλύπτη Αθανασίου Σανίδα</i>	235
Ζωή Γοδόση, <i>Ιστορικά γεγονότα και πρόσωπα στις τοιχογραφίες των κτηρίων παραδοσιακής αρχιτεκτονικής στον ελλαδικό χώρο κατά τον 18ο και 19ο αιώνα</i>	259
Ζωή Γοδόση – Θεοχάρης Τσάμπουρας, <i>Μια κοινωνία σε αλλαγή: ζωγράφοι στην Εράτρυρα (18ος - αρχές 20ού αιώνα)</i>	283
Στέφανος Τσιόδουλος, <i>Απεικονίσεις ρολογιών στη ζωγραφική των αρχοντικών του 18ου και του 19ου αιώνα</i>	305
Κατερίνα Σχοινά, <i>Ζωγραφική με το στόμα και το πόδι (ΖΩ.Σ.Π.) ως σύγχρονη λαϊκή τέχνη</i>	321

Γ. ΙΙ

ΑΓΓΕΙΟΠΛΑΣΤΙΚΗ – ΣΑΜΑΡΟΠΟΙΑ – ΝΑΥΠΗΓΙΚΗ

.....	351
Christine Lansdale Willis, <i>The Legacy of Byzantine Ceramic Art and how it inspired Folk Art in Greece</i>	353
Μανόλης Γ. Βαρβούνης, <i>Η σαμιακή αγγειοπλαστική μεταξύ παράδοσης και νεωτερισμού: το εργαστήριο της οικογένειας Κληρονόμου στους Κουμαραδαίους της Σάμου</i>	365
Αλέκος Φλωράκης, <i>Ο τελευταίος σαράτης της Γουμένισσας. Ένα παράδειγμα εθνογραφικής Τεχνολογίας</i>	381
Μαρία Κτωρή, <i>Η κυπριακή παραδοσιακή ναυπηγική στις Εικαστικές Τέχνες: μεθοδολογικές προσεγγίσεις και προβληματισμοί</i>	411

Γ. ΙΙΙ

ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΠΟΙΑ – ΥΦΑΝΤΙΚΗ – ΚΕΝΤΗΤΙΚΗ

.....	445
Πετρούλα Χατζηττοφή, <i>Σύγχρονες θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις στο νεότερο υλικό πολιτισμό: Το παράδειγμα του κοσμήματος στην Κύπρο (19ος-20ός αιώνας)</i>	447
Αριστείδης Γκαλέτσης, <i>Μακεδονικά παραδοσιακά υφαντά οικιακής διακόσμησης του Δρυμού Θεσσαλονίκης</i>	485

- Άρης Μπαζμαδέλης, *Συμβολή της ταπητουργίας στην ιστορία, τον πολιτισμό και την οικονομία της ευρύτερης περιοχής της Ουρανούπολης Χαλκιδικής: ζεύγος S. & J. Loch* 505
- Αναστασία Α. Φλωράκη, *Το κέντημα «φιλέ» στην Τήνο. Κοινωνικές και τεχνολογικές παράμετροι μιας γυναικείας χειροτεχνίας* 535

Γ. IV

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΚΑΙ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΔΥΜΑ

- 563
- Βάλτερ Πούχνερ, *Οι κοινωνικές διαστάσεις της παραδοσιακής ενδυμασίας. Η σημειωτική της οπτικής πληροφόρησης για την κοινωνική και προσωπική ταυτότητα* 565
- Annette B. Fromm, *The T-Shirt, the 21st Century Folk Costume* 577
- Ελένη Παπαθωμά, *«Αναφορά στην παράδοση»: Η αξιοποίηση της λαϊκής τέχνης στην ελληνική μόδα της περιόδου 1960-1980 και η περίπτωση της σχεδιάστριας Ρούλας Σιάθη* 591
- Νάντια Μαχά-Μπιζούμη, *Η άνθιση της χειροτεχνίας στην εποχή του Covid -19. Χειροποίητες μάσκες από προικιάρικα ασπρόρουχα* 625

Γ. V

ΧΟΡΟΣ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ

- 643
- Αρχοντία – Δανάη Σταύρου, *Η διδασκαλία Ελληνικών Παραδοσιακών Χορών & η Διατήρηση της Πολιτισμικής Κληρονομιάς: Εφαρμογή της Μεθόδου ΑΑΑΑ* 645
- Μιχάλης Ράντος – Δημήτρης Γουλιμάρης – Ζωή Μάργαρη, *Το αποκριάτικο εθιμικό δρώμενο «Σειμένηδες και Πιτεράδες»: Λαϊκός πολιτισμός, ταυτότητα και ανανοηματοδότηση της παράδοσης* 669
- Αντώνης Βερβέρης – Στέφανος Φευγαλάς, *Το ύφος ως στοιχείο του λαϊκού μουσικού πολιτισμού. Η περίπτωση των σαντουριέρηδων της Λέσβου* 689
- Αναστάσιος Ι. Κυριακίδης, *Η «ποαμούντα» στην παραδοσιακή κοινωνία των Αρβανιτών της Άνδρου. Τραγούδια και μουσικές* 705
- Gordana Blagojevic, *Ελληνικοί παραδοσιακοί χοροί και ζητήματα πολιτισμικής ταυτότητας στη διασπορά: οι Έλληνες στη Σερβία* 725
- Ρενάτα Δαλιανούδη, *Από το folk στο post-folk. Πολιτισμική μετάβαση ή μια νέα ανάγνωση του παραδοσιακού;* 735

ΤΟΜΟΣ Β'

Δ

ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ

.....	15
π. Σπυρίδων Κωνσταντής, Η χρήση των σύγχρονων λαϊκών θρησκευτικών καλλιτεχνικών δημιουργιών υπό το πρίσμα της Λειτουργικής και Τελετουργικής	17
Γεώργιος Ι. Στούκης, <i>Το εργαστήριο εκκλησιαστικής χρυσοκεντητικής της Ι. Μονής Γενεθλίου της Θεοτόκου-Πελαγίας (20ός-21ος αιώνας)</i>	27
Αναγνώστης Ευαγγ. Παπακυπαρίσσης, <i>‘Ο Καιρός του Χρόνου’, ένα θέμα λαϊκής θρησκευτικής ζωγραφικής (17ου-18ου αι.) σε τοιχογραφίες εκκλησιών της Θεσσαλίας</i>	41

Ε

ΕΝΤΕΧΝΟΣ ΛΑΪΚΟΣ ΛΟΓΟΣ

.....	57
Μυροφόρα Ευσταθιάδου, <i>«Κατίγκω Καλευρά»: η λαϊκή ποίηση ως διέξοδος σε προσωπικά και συλλογικά αδιέξοδα</i>	59
Μαρία Προκοπίδου, <i>Η θρησκευτικότητα των Ελλήνων του Πόντου μέσα από τα ποντιακά δημοτικά τραγούδια και δίστιχα</i>	77
Γιώργος Κούζας, <i>Ο «πύργος» της οδού Θήρας στα Πατήσια. Μια περιπτωσιολογική μελέτη για την κυκλοφορία και την κοινωνική σημασία των θεωριών συνωμοσίας στη σύγχρονη πόλη</i>	109
Γεώργιος Πασιόπουλος και Γιώργος Κατσαδώρος, <i>Το μουσικό κίνημα της Low bar και οι επιρροές του στην περιοχή του Περάματος. Πορίσματα μιας εκπαιδευτικής έρευνας</i>	145

ΣΤ

**ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΚΦΑΝΣΕΩΝ ΤΗΣ ΛΑΪΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ
ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ / ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ /
ΣΤΟ ΘΕΑΤΡΟ**

.....	167
Θανάσης Β. Κούγκουλος, <i>«Εξωγραφίσθη στανικώς»: ο θρύλος της προσωπογραφίας ενός ληστή στην πεζογραφία του Χριστόφορου Μηλιώνη</i>	169
Χριστίνα Λούρη, <i>«Ο Θεόφιλος Χατζημιχαήλ» του Ανδρέα Εμπειρικού:</i>	

«Το ρήμα κρουσταλλώθηκε και φέγγει» για τη διαμόρφωση της ελληνικότητας	189
Νίκος Πουλάκης, <i>Μουσικοχορευτικές επιτελέσεις στον ελληνικό κινηματογράφο: Παραδοσιακές, λαϊκές και έντεχνες εκφράσεις</i>	201
Χρύσα Μάντακα, <i>Εικαστική γλώσσα και λαϊκή τέχνη στη θεατρική ενδυματολογία</i>	215

Z

ΜΟΥΣΕΙΑ ΚΑΙ ΛΑΪΚΗ ΤΕΧΝΗ ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ – ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

.....	235
Τίνα Γκουρβέλου, <i>επιστημονική θεμελίωση της Λαογραφίας και το Λαογραφικό Μουσείο στο Νέο Ελληνικό Κράτος ως μέσο για τη διάσωση της λαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως καταγράφεται στο έργο του φιλολόγου, λαογράφου, λογοτέχνη και δημοσιογράφου Κώστα Μαρίνη (1899-1968)</i>	237
Βασιλική Χρυσανθοπούλου, <i>Από την Ανατολική Ρωμυλία στο Λαογραφικό Μουσείο και Αρχείο του ΕΚΠΑ: Η περίπτωση της συλλογής Δήμου-Φωτιάδου, μεταξύ επικοινωνιακής και πολιτισμικής μνήμης</i>	257
Εύη-Μαρία Πιτσιάβα, <i>Λαϊκός πολιτισμός σε Ελληνο-Αμερικάνικα μουσεία</i>	285
Αλεξάνδρα Μπολότη, <i>Διερευνώντας τον ρόλο της συντήρησης στη διάσωση και ανάδειξη του λαϊκού πολιτισμού: Η περίπτωση της έκθεσης του ΜΕΛΤ «Ανθρωποι και εργαλεία. Όψεις της εργασίας στην προβιομηχανική εποχή»</i>	309
Ελευθερία Σταυριανού, <i>«Η Παράδοση δε μυρίζει ναφθαλίνη, πλάθεται σαν πλαστελίνη»: Εκπαιδευτικός Φάκελος για το Λαογραφικό Μουσείο του Λυκείου Ελληνίδων Ρόδου «Εργάνη Αθηνά»</i>	327
Μαρία Γ. Βενιζελέα, <i>«Διά χειρός Κουρτζή». Με αφορμή μια έκθεση</i>	353

H

H ΛΑΪΚΗ ΤΕΧΝΗ ΩΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΪΟΝ

.....	367
Αικατερίνη Σ. Μάρκου, <i>Πολιτιστικός τουρισμός και λαϊκή τέχνη: μια αμφίδρομη δυναμική σχέση</i>	369
Αναστασία Χάματσου, <i>Συντήρηση και ανάδειξη παραδοσιακών τεχνών</i>	

μέσα από προγράμματα πολιτιστικής εκπαίδευσης και βιωματικού τουρισμού:
η περίπτωση του Οικομνησίου Μαραθάσας (Τρόδος, Κύπρος) 385

Θ

**ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ,
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΛΑΪΚΗ ΤΕΧΝΗ**

..... 399

Μαριεύη Μαστοράκη, *Από το νήμα... στο vector:*

Το σεμεδάκι και το κέντημα στις γραφιστικές εφαρμογές 401

Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης, *Τα Κοινωνικά Μέσα Δικτύωσης στο πεδίο
της Ψηφιακής Λαογραφίας: Το νέο κοινωνικό δίκτυο PLUGGY*

και ο λαϊκός ζωγράφος Νικόλαος Α. Χριστόπουλος 423

Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης – Χριστίνα-Μαρία Λαγογιάννη, *Ψηφιακές
εκπαιδευτικές αφηγήσεις (digital storytelling): Η περίπτωση*

της φορεσιάς του Πύργου Ηλείας με τη χρήση playmobil 437

Μαρία Τρυπιάννη, *Ψηφιακά εργαλεία και ελληνικές τοπικές*

ενδυμασίες. Το παράδειγμα των ενδυμασιών της Έδεσσας

και της Νάουσας (μέσα 19ου–αρχές 20ού αι.) 463

Δάφνη Κυριάκη-Μάνεση – Μάρκος Δενδρινός – Αλεξάνδρα Τράντα,

Το θέμα του φοίνικα στην ελληνική τέχνη: Δημιουργία μιας οντολογίας 479

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ευφροσύνη Ριζοπούλου-Ηγουμενίδου, *Σχόλια για τα συμπεράσματα*

του Συνεδρίου 489



**ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ,
ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
ΚΑΙ ΛΑΪΚΗ ΤΕΧΝΗ**





Ψηφιακές Εκπαιδευτικές Αφηγήσεις (Digital Storytelling): Η περίπτωση της φορεσιάς του Πύργου Ηλείας με τη χρήση playmobil

Δρ. Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης

Διδάσκων στο Ε.Α.Π.

*Μεταδιδακτορικός Ερευνητής, Τμήμα Ιστορίας
και Εθνολογίας, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης*

Χριστίνα-Μαρία Λαγογιάννη

Μεταπτυχιακό Ε.Α.Π.

*«Δημιουργική Γραφή»,
Φιλολόγος*

Εισαγωγή

Η εργασία έχει ως στόχο την εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling) στην περίπτωση των τοπικών ενδυμασιών του Πύργου Ηλείας με τη χρήση playmobil. Ειδικότερα, εστιάζει στην εκπαιδευτική χρήση της ψηφιακής αφήγησης με προτεινόμενο διδακτικό σενάριο. Βασικός σκοπός είναι η εξοικείωση των μαθητών /μαθητριών με τον λαϊκό πολιτισμό και ειδικότερα με την παραδοσιακή φορεσιά, ανιχνεύοντας την εξέλιξή της από το παρελθόν στο παρόν και την ποικιλομορφία της από τόπο σε τόπο. Επιπλέον, η ψηφιακή αφήγηση η οποία εντάσσεται στο εκπαιδευτικό σενάριο στοχεύει στην απόκτηση της αισθητικής εμπειρίας από τους/τις μαθητές/τριες στη συνάντησή τους με τα δημιουργήματα του λαϊκού πολιτισμού και στη δημιουργική χρήση εργαλείων της τεχνολογίας και της πληροφορικής (όπως το stop motion video), ώστε με τη συνδρομή τους και μέσα από τις φιγούρες των Playmobil και το παιχνίδι ρόλων, να έρθουν κοντά με τη λαϊκή παράδοση. Επίσης, πολύτροπη παρουσίαση του θέματος στοχεύει στην ικανότητα παραγωγής λογικών σκέψεων και συσχετισμών καθώς και εσωτερικών μαθησιακών διαδικασιών όπως η

ετοιμότητα, η προσδοκία, ανάκληση μνήμης, η επιλεκτική αντίληψη και η φαντασία. Κατ' αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η πολιτιστική συνείδηση των μαθητών/μαθητριών και η διατήρηση της γνώσης για τις τοπικές ενδυμασίες, μετατρέποντας τα τέχνηρα του παρελθόντος σε γόνιμες δημιουργίες του σήμερα.

1. Οι ελληνικές τοπικές ενδυμασίες

Αναπόσπαστο κομμάτι στη μελέτη του ελληνικού λαϊκού πολιτισμού αποτελεί η ενδυμασία καθώς λειτουργεί ως στοιχείο πληροφόρησης και μελέτης της πραγματικότητας του παρελθόντος και της ταυτότητας του πολιτισμικού επιπέδου των ατόμων της κοινωνίας.¹ Ο Μ. Γ. Μερακλής² αναφέρει ότι η ενδυμασία εν γένει έχει κατά τους αιώνες περάσει από διάφορες φάσεις, όπως την τάση ανάδειξης της κοινωνικής τάξης ενός ατόμου και την επίδειξη της οικονομικής του επιφάνειας καθώς και της κάλυψης του σώματος, όχι μόνο για λόγους υγιεινής ή προφύλαξης αλλά και για λόγους ηθικής. Επίσης μέσω του ενδύματος και ανάλογα με τις επικρατούσες συνθήκες, κοινωνικές και οικονομικές αλλά και τάσεις και σκοπιμότητες, διαφαίνονται οι *βασικές όψεις και οι κύριοι χαρακτήρες κάθε εποχής*.³ Και παρόλο που ο αρχικός του σκοπός είναι η ικανοποίηση πρακτικών αναγκών, περιλαμβάνει τη δυναμική για μία καλλιτεχνική συμπεριφορά καθώς και την προβολή *μιας επιθυμίας της διακόσμησης του περιπτού*.⁴ Κατά αυτό τον τρόπο το τέχνηρα «ένδυμα» γίνεται έργο *ρεαλιστικό και συλλογικό*, αποτελώντας μία *οργανικά αξεδιάλυτη ενότητα του εργαλείου και του προϊόντος, της αιτίας και του αποτελέσματός της*.⁵

Κατά τον 18ο και 19ο αιώνα η ελληνική τοπική ενδυμασία πα-

1. Κ. Μπάδα, «Η παράδοση στη διαδικασία της ιστορικής διαπραγμάτευσης της εθνικής και τοπικής ταυτότητας. Η περίπτωση της φουστανέλας», *Εθνολογία* 4 (1995), σσ. 127-150.

2. Μ. Γ. Μερακλής, «Ενδυμασία», στο βιβλίο του *Ελληνική Λαογραφία: Κοινωνική συγκρότηση, ήθη και έθιμα, λαϊκή τέχνη*, (Γ' έκδοση συμπληρωμένη), Αθήνα 2011: Ινστιτούτο του βιβλίου – Α. Καρδαμίτσα, σσ. 379-388.

3. Μ. Γ. Μερακλής, «Ενδυμασία» ..., ό.π., σ. 380.

4. Α. Buttita, «Λαϊκή και αστική τέχνη», μετ. Μ.Γ. Μερακλή, *Νέα Δομή*, τεύχος 2 (1976), σ. 49.

5. Μ. Γ. Μερακλής, «Λαϊκή Τέχνη», στο βιβλίο του *Ελληνική Λαογραφία...*, ό.π., σ. 286.

γιώθηκε στις πολυποίκιλες μορφές της ανάλογα με τη γεωγραφική περιοχή και κάτω από συνθήκες οικονομικής, κοινωνικής και πολιτισμικής ανάπτυξης. Ο ρόλος της είναι ιδιαίτερα σημαντικός για την παραδοσιακή κοινότητα που επιδιώκει με τη χρήση της τη διατήρηση της «εσωτερικής ομοιογένειας», με στόχο τη διατήρηση κατ'επέκταση, όπως σημειώνει σε σχετικό της άρθρο η Νάντια Μαχά-Μπιζούμη, της τοπικής και πολιτισμικής της ταυτότητας.⁶ Η ενδυμασία λοιπόν έχει κοινωνική λειτουργία και αποτελεί κώδικα επικοινωνίας για την κοινωνική θέση του χρήστη και την ηλικία του,⁷ ενταγμένη στα ιστορικά, οικονομικά, κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια της δημιουργίας της.

Μετά τον επαναστατικό αγώνα του 1821 και κατά τη δημιουργία του νεοελληνικού κράτους, γίνονται προσπάθειες ώστε οι αλλότροπες ομάδες ατόμων να ομοιογενοποιηθούν, για να συσταθεί η νέα ελληνική κοινωνία στον ελεύθερο πλέον ελλαδικό χώρο.⁸ Επιπλέον η έντονη εμπορική κινητικότητα και η στενή επαφή με τη Δύση και τις νέες συνήθειες, νοοτροπίες, αξίες αλλά και ιδεολογικά ρεύματα, οδηγεί πολλούς προς έναν εκουγχρονισμό και υιοθέτηση της μόδας, διαχωρίζοντας τη θέση τους από την πατροπαράδοτη και παραδοσιακή συμπεριφορά. Στα 1847 ο Γάλλος πρέσβης Thouvenel, θέτοντας ως κριτήριο την ενδυμασία θα αναφερθεί σε δύο διαφορετικά «στρατόπεδα»: Το πρώτο «με ευρωπαϊκή ενδυμασία», όπου ανήκουν κυρίως έμποροι, Φαναριώτες και άνθρωποι των γραμμάτων και εμφορούνται από νεωτερικότητες ιδέες, και το δεύτερο αυτό «της φουστανέλας», το οποίο έχει μεγάλη ισχύ και του «ανήκει το παρόν». Η ενδυμασία δε που μιμούσαν τα ξένα πρότυπα ονομάστηκε φράγκικη, δίνοντας

6. Ν. Μαχά-Μπιζούμη, «Οι παραδοσιακές ενδυμασίες της Θράκης ως φορείς πολλαπλών και σύνθετων νοημάτων», στο Ευτέρπη Στάντσιου και Πηνελόπη Καμπάκη-Βουγιουκλή (επιμ.), *Πρακτικά 18ου Πανελληνίου Συνεδρίου Λυκείου των Ελληνίδων – Παράρτημα Ξάνθης* (Ξάνθη, 21-24 Σεπτεμβρίου 2017), Ξάνθη 2019, Σπανίδης, σ. 54.

7. Μ. Βρέλλη-Ζάχου, «Κοινωνία και ένδυμα: Το φυλετικό και ερωτικό υπόβαθρο του ενδύματος. Ταξικές διακρίσεις. Αισθητική παράμετρος», στον τόμο Μ. Γ. Βαρβούνης και Μ. Γ. Σέργης (διεύθυνση), *Ελληνική Λαογραφία. Ιστορικά, θεωρητικά, μεθοδολογικά, θεματικές*, τόμ. Α', Αθήνα 2012: Ηρόδοτος, σ. 900.

8. Α. Δρούλια, «Οι ενδυματολογικές μεταλλαγές στα χρόνια της εθνικής διαμόρφωσης του νέου ελληνισμού», *Επιστημονικό Συμπόσιο, Ο ρομαντισμός στην Ελλάδα* (12 και 13 Νοεμβρίου 1999), *Ανάπτυξη*, Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας (Ίδρυτής: Σχολή Μωραΐτη), σ. 128.

στον όρο αρνητική χροιά.⁹ Η φορεσιά με φουστανέλα στην αστική της εκδοχή γίνεται εθνική ενδυμασία όταν ο βασιλιάς Όθωνας βγάζει την βαυαρική στρατιωτική στολή και ενδύεται για πρώτη φορά τη φουστανέλα των Αγωνιστών του 1821, ενώ η βασίλισσα Αμαλία κατασκευάζει την επίσημη γυναικεία ενδυμασία της Αυλής, κράμα τοπικών και δυτικών στοιχείων.¹⁰ Η φορεσιά «Αμαλία» υιοθετείται ως ενδυματολογικός τύπος τόσο από τις Αθηναίες και τις γυναίκες των άλλων αστικών περιοχών, όσο και των αγροτικών.¹¹ Ο Eric Hobsbawm, σχετικά με την επικράτηση της φουστανέλας, ισχυρίζεται ότι οι ισχυροί είναι αυτοί που δημιουργούν την παράδοση και ότι αυτή λειτουργεί ως μέσο διατήρησης στο παρόν, του παρελθόντος, υπογραμμίζοντας ότι σ' αυτό οφείλεται η συγκρότηση του έθνους. Παρατηρείται λοιπόν ότι στο νεοσύστατο ελληνικό κράτος εκτός από την «παγίωση μιας εθνικής γλώσσας, πολιτισμού», υπήρχε και μία *τυποποίηση της γλώσσας των ενδυμάτων*.¹²

Η Αγγελική Χατζημιχάλη, η μελετήτρια των τοπικών ενδυμασιών, αρχικά τις διέκρινε σε πεδινές, ορεινές και νησιωτικές. Στη συνέχεια, προχώρησε σε μια αυστηρή τυπολογική διάκρισή τους¹³ με βάση το εξωτερικό ένδυμα, το *σεγκούνι*, το *καβάδι*, το *φουστάνι* για τις γυναίκες, και τη φουστανέλα, τη βράκα, το *ποτούρι* ή *μπενεβρέκι* για τις ανδρικές. Αυτή την τυπολογική διάκριση θα ακολουθήσουμε και στις τοπικές ενδυμασίες από τον Πύργο Ηλείας.

9. Λ. Δρούλια, ό.π., σσ. 131-132.

10. Βλ. ειδικότερα Ν. Μαχά-Μπιζούμη, «Φορεσιά Αμαλία: Το οπτικό σύμβολο της μετάβασης από το ανατολικό παρελθόν στη δυτική νεωτερικότητα», στο Ιω. Παπαντωνίου (επιμ.), *Αχνάρια Μεγαλοπρέπειας*, Λονδίνο (Hellenic Centre) 2014, σσ. 48-55. Επίσης, Ν. Macha-Bizoumi, «Amalia Dress: The Invention of a New Costume Tradition in the Service of Greek National Identity», *Catwalk: The Journal of Fashion, Beauty and Style* 1/1 (2012), σσ. 65-90.

11. Λ. Δρούλια, «Οι ενδυματολογικές μεταλλαγές ...», ό.π., σσ. 136-137.

12. Κ. Μπάδα, «Η παράδοση στη διαδικασία...», ό.π., σ. 143. Για τις σημειολογικές προσεγγίσεις του ενδύματος βλ και Ν. Μαχά-Μπιζούμη, «Το ενδυματολογικό σύστημα των Μαστιχοχωριών και οι κώδικές του», στον τόμο Στ. Φωτοπούλου (επιμ.), *Όψεις της Αυλής Πολιτιστικής Κληρονομιάς στη Χίο*, Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς 2016, σσ. 59-81.

13. Για την τυπολογία των τοπικών ενδυμασιών βλ. ειδικότερα, Ν. Μαχά-Μπιζούμη, «*Φουστάνια*» αναγεννησιακού τύπου στη Χίο (16^{ος} αιώνας-αρχές 20ού). *Λαογραφική συμβολή στην τυπολογική προσέγγιση των τοπικών ενδυμασιών*, Αθήνα 2020: ΠΙΟΠ, σσ. 54-56.

2. Οι τοπικές ενδυμασίες του Πύργου Ηλείας

2.1 Ιστορικά στοιχεία για τον Πύργο¹⁴

Στη γεωγραφική τοποθεσία που βρίσκεται ο Πύργος σήμερα, τοποθετείται η Αρχαία πόλη Δυσπόντιο ενώ η ονομασία του προέρχεται από τον πύργο που είχε κατασκευάσει, το 1512, στην θέση της τοποθεσίας του Επαρχείου ο Μπέης της ευρύτερης περιοχής Γεώργιος Τσερνωτάς. Ως πόλη εμφανίζεται το 1687, με το τέλος του πολέμου μεταξύ Ενετών και Τούρκων. Κατά την περίοδο της Βενετοκρατίας αποτελούσε τον ενδιάμεσο σταθμό των διερχόμενων εμπορών που πήγαιναν προς τη Ζάκυνθο και λόγω της κινητικότητας αυτής γνώρισε μεγάλη άνθιση. Ο Πύργος στην διάρκεια του εθνικού απελευθερωτικού αγώνα το 1821, έπαιξε σημαντικό ρόλο ενώ μετά την Επανάσταση ορίστηκε ως πρωτεύουσα της Επαρχίας Ήλιδας.

Τον 19ο αιώνα εξαιτίας της ανάπτυξης της καλλιέργειας της σταφίδας, γνώρισε μεγάλη οικονομική ακμή. Ο Όθωνας κατά τη διάρκεια της βασιλείας του επισκέφθηκε την πόλη δύο φορές (στις 27 Οκτωβρίου 1833 και στις 8 Μαΐου του 1840, όπου συνοδευόταν από τη βασίλισσα Αμαλία). Κατά την περίοδο 1851-1855 η ανάπτυξη της καλλιέργειας της σταφίδας ήταν τόσο μεγάλη που η κυβέρνηση σύστησε Εφοριακό Γραφείο στον Πύργο, ενώ για την σύνδεση της πόλης με το επίνειό του το Κατάκολο, κατασκευάζεται η δεύτερη μέχρι τότε σιδηροδρομική γραμμή της χώρας (22 Σεπτεμβρίου του 1878). Η σιδηροδρομική γραμμή Πύργου – Κατάκολου (ΣΠΚ) είναι η πρώτη στην Ελλάδα εκτός Αττικής. Χαρακτηριστικά, ο Δημήτριος Βικέλας στο έργο του «Από Νικοπόλεως εις Ολυμπίαν» κατά την περιήγησή του στην περιοχή αναφέρει χαρακτηριστικά: «Η μικρά γραμμή του σιδηροδρόμου συνδέει τας δύο πόλεις, τέρπει δε τον οφθαλμόν η θέα του λευκού ατμού της μηχανής, ότε προσορμίζεται τις ενταύθα».

Καθώς η πόλη του Πύργου είχε εξελιχθεί σε σταυροδρόμι του εμπορίου της σταφίδας, στις αρχές του 20ού αιώνα το κατάστημα της Εθνικής Τράπεζας της Ελλάδας θεωρείται ένα από τα σημαντικότερα της Ελληνικής επικράτειας. Τέλος, άξιο λόγου είναι ό,τι κατά την περίοδο εκείνη σημαντικές εμπορικές χώρες όπως η Ιταλία, η Γαλλία, οι ΗΠΑ, η Γερμανία, κ.ά. διατηρούσαν στην πόλη προξενεία.

14. Α. Καπογιάννη, *Ο Πύργος της Ηλείας. Ιστορική έρευνα και μελέτη του τόπου μας*, Μέρος Α', Εκδ. Εφημερίδος, *Εθνική Αυγή Πύργου*, Πύργος 1972.

2.2 Οι τοπικές φορεσιές του Πύργου Ηλείας

Οι τοπικές ενδυμασίες του Πύργου, και γενικότερα της περιοχής της Ηλείας, είναι μια ιδιαίτερη περίπτωση, καθώς λόγω της γεωγραφίας του τόπου της περιοχής και των οικονομικών και κοινωνικών συνθηκών που συντελέστηκαν στην μεταεπαναστατική περίοδο και στα χρόνια της διαμόρφωσης του νεοσύστατου ελληνικού κράτους, φανερώνουν ότι στην Ηλεία υπήρχε από τη μία ένας ακμαίος και οικονομικά εύρωστος αστικός πληθυσμός, και από την άλλη ο φτωχός αγροτικός και κτηνοτροφικός πληθυσμός των πεδινών και ορεινών περιοχών. Καθώς όμως, δεν υπάρχουν σχετικές βιβλιογραφικές καταγραφές για την παραδοσιακή ενδυμασία της περιοχής, οι αναφορές που ακολουθούν στηρίζονται σε στοιχεία για την παραδοσιακή φορεσιά εν γένει της Πελοποννήσου, σε φωτογραφίες κατοίκων και γκραβούρες ξένων περιηγητών αλλά και στην αστική φορεσιά του Πύργου που βρίσκεται στη συλλογή του Πελοποννησιακού Λαογραφικού Ιδρύματος στο Ναύπλιο, που χρονολογείται στα μέσα του 19ου αιώνα.

Όπως προαναφέρθηκε, κατά τον 19ο αιώνα η πόλη του Πύργου και το λιμάνι του το Κατάκολο, γνώρισε μεγάλη εμπορική δραστηριότητα λόγω της θέσης του, καθώς αποτελούσε σταθμό για τη διακίνηση προϊόντων στα Επτάνησα και αλλά και εξαιτίας της συστηματικής εξαγωγής της σταφίδας που καλλιεργούνταν ευρύτερα στον κάμπο της Ηλείας, ανεβάζοντας αισθητά τόσο το οικονομικό όσο και το πνευματικό επίπεδο της περιοχής. Η δημιουργία της σιδηροδρομικής γραμμής Πύργου-Κατάκωλο αποτελεί τη μεγαλύτερη απόδειξη της οικονομο-εμπορικής δραστηριότητας που συντελούνταν, μεταμορφώνοντας την πόλη σε συγκοινωνιακό, εμπορικό, διοικητικό και δικαστηριακό κέντρο. Επίσης, η κατασκευή του θεάτρου «Απόλλων», της Δημοτικής Αγοράς και του υποκαταστήματος της Εθνικής τράπεζας που χτίστηκαν τη δεκαετία του 1880 από τον Γερμανό αρχιτέκτονα Ερνέστο Τοίλλερ καθώς και η κυκλοφορία της δεύτερης αρχαιότερης εφημερίδας στην Ελλάδα «Πατρίς», αντανakλούν το υψηλό επίπεδο της πόλης.

Όλα αυτά στάθηκαν η αφορμή για την ύπαρξη μιας αστικής τάξης, που η επαφή της με το μεγάλο αστικό κέντρο της Πάτρας και τα νησιά των Επτάνησων, την έφεραν σ' επαφή με τη Δύση και την υιοθέτηση δυτικότερων προτύπων. Η αστική ενδυμασία του Πύργου που εκτίθεται στο Πελοποννησιακό Λαογραφικό Ίδρυμα του Ναυπλίου,

φέρει επιρροές από τα οθωμανικά ενδυματολογικά πρότυπα και αποτελείται από τη βράκα, το πουκάμισο, το καβάδι από ροζ και λευκή στόφα, το βελούδινο *ζιπούνι* που είναι χρυσοκέντητο με *σουτάς*. Η βράκα, το πουκάμισο και το καβάδι είναι ολομέταξα.¹⁵ Σύμφωνα με την Ιωάννα Παπαντωνίου η αστική ενδυμασία από τον Πύργο προηγήθηκε ως τύπος της φορεσιάς «Αμαλία». Επιπλέον, στη συλλογή του Λυκείου των Ελληνίδων, υπάρχει μια κούκλα, δωρεά της βασίλισσας Όλγας (ΑΜ 14515), με αστική ενδυμασία από τον Πύργο.

Η φορεσιά της φουστανέλας αποτελεί την αστική ανδρική ενδυμασία και αποτελείται από το πουκάμισο σε λευκό ή ημίλευκο χρώμα, τη φουστανέλα που ήταν μακριά σε μήκος, τη φέρμελη, που ήταν γιλέκο συνήθως σε λευκό χρώμα με κεντήματα σκουρόχρωμα μπλε ή μαύρα και αποτελούνταν από μακριά μανίκια που είτε έπεφταν στα χέρια είτε έδεναν πίσω στην πλάτη, το ζωνάρι, που έδεναν σφιχτά στη μέση και ήταν σε ποικίλα χρώματα, το σελάχι που ήταν δερμάτινη ή χρυσοκέντητη ζώνη με θήκες κυρίως για τον οπλισμό και φοριόταν πάνω από το ζωνάρι, τις περικνημίδες σε υποκίτρινο χρώμα πάνω από μάλλινο καλσόν, τα τσαρούχια ως υποδήματα που ήταν από δέρμα αρνιού βαμμένα σε κόκκινο χρώμα με μαύρες φούντες, και στο κεφάλι φορούσαν το φέσι με μακριά μαύρη φούντα ή μαύρο μαντήλι δεμένο πάνω στο κεφάλι που κατέβαινε με μύτες.¹⁶

Από την άλλη, ο αγροτικός και κτηνοτροφικός πληθυσμός που ασχολήθηκε με την καλλιέργεια της σταφίδας, έμεινε προσηλωμένος στις πατροπαράδοτες ενδυματολογικές τους συνήθειες. Χαρακτηριστικά ο Μιχάλης Μερακλής (2016) αναφέρει ότι ειδικά στην Πελοπόννησο, ο αγροτικός πληθυσμός παρουσιάζει μία επιλεκτικότητα ως προς τη διαδικασία αστικοποίησής του, γεγονός που συνάδει με τη γενικότερη στάση ζωής του πληθυσμού. Ως παράδειγμα συγκεκριμένα για την περιοχή της Ηλείας, αναφέρεται στο έθιμο της αποδειξέως της παρθενίας της νύφης μετά την πρώτη νύχτα του γάμου και πόσο σημαντικό ήταν αυτό για την υπόληψη τόσο της νύφης όσο και του

15. Τ. Καλαμπόκα, «Παραδοσιακές φορεσιές και Φουστανέλα», *Πατρίς*, (25 Μαρτίου 2014), ανακτήθηκε από: <https://www.patrisnews.com/paradosiakes-foresies-kai-foystanela/> (06/12/2020).

16. Ν. Ασβεστά, «Φουστανέλλα, τσαρούχι, φούντα, φέσι», *Ηλειακή Πρωτοχρονιά-Ηλειακό Πανόραμα 11, Ιστορική-Λαογραφική-Λογοτεχνική Έκδοση*, Αμαλιάδα 2011: ΒιβλιοΠΑΝΟΡΑΜΑ-Γεώργ. Δ. Δημητρόπουλος, σ. 493.

γαμπρού. Και αυτό συνέβαινε γιατί ο λαϊκός άνθρωπος της υπαίθρου χωρίς την αποδοχή και την εύνοια της κοινότητας, δεν θα ήταν σε θέση να επιβιώσει και να εξελιχθεί κοινωνικά.¹⁷ Κατά αυτό τον τρόπο επιδιώκεται και μία ομοιομορφία στην ενδυμασία, καθώς η συντηρητικότητα σε αντιδιαστολή με τη μόδα που βασιζέται στην αλλαγή, εξασφαλίζει σε μία κοινωνική ομάδα πέρα από τη χρηστικότητα της φορεσιάς, ασφάλεια και σιγουριά.¹⁸

Η αγροτικού τύπου γυναικεία φορεσιά δεχόμενη επίδραση από την αρκαδική και λιγότερο από τη φορεσιά της ορεινής Αχαΐας, αποτελείται από το μεσοφόρι, τη φούστα που φτάνει μέχρι λίγο πάνω από τον αστράγαλο και ήταν φτιαγμένη είτε από καρό είτε από μονόχρωμο βαμβακερό ύφασμα, την *πόλκα* (ή *βιέσιτα*) που ήταν σαν πουκάμισο με μανίκια, κούμπωνε στο στήθος και κάλυπτε το πάνω μέρος της φούστας, συνήθως απαλά ανοιχτόχρωμη ώστε να απωθείται η ακτινοβολία του ηλίου, το *γιουρντί* (ή *γιούρντα*), ένα αμάνικο τούχινο ή μάλλινο (υφασμένο στον αργαλειό) πανωφόρι σε σκούρο χρώμα, που έφτανε μέχρι τον μηρό, την ποδιά (ή *μυροστέλα*), υφασμένη στον αργαλειό σε μαύρο χρώμα συνήθως, και το *μπαρέζι*, βαμβακερό μαντίλι δεμένο γύρω από το κεφάλι.¹⁹ Η ανδρική φορεσιά του ίδιου τύπου, σύμφωνα με την Ιωάννα Παπαντωνίου, αποτελείται από μία πουκαμίσια, την *κανναβίτσα* από ύφασμα καρό *αλατζά*, η οποία από τη μέση και κάτω αποτελούνταν από μικρές πιέτες τσακισμένες, με μάκρος μέχρι το μηρό, το *μπενοβράκι*, ημίλευκο στο χρώμα το οποίο φοριόταν κατά την περίοδο της ελληνικής εκβιομηχάνισης αντικαταστάθηκε από το παντελόνι, το ζωνάρι με το οποίο έδεσαν τη μέση και ήταν συνήθως φτιαγμένο στον αργαλειό και στο κεφάλι το *καλπάκι* ή *μπαρέζι* σε σκουρόχρωμες αποχρώσεις.²⁰

Στο ηθογραφικό μυθιστόρημα του Ανδρέα Καρκαβίτσα «*Η Λυγερή*»,

17. Μ. Γ. Μερακλής, *Σύγχρονος ελληνικός λαϊκός πολιτισμός*, Αθήνα 2016: Ηρόδοτος, σσ. 125-126.

18. Ι. Παπαντωνίου, «Οι γυναικείες φορεσιές», ό.π., σ. 257.

19. Ευδ. Πάλλα-Χρονοπούλου, «Η Ηλειακή παραδοσιακή ενδυμασία», *Ηλειακή Πρωτοχρονιά, Ηλειακό Πανόραμα 16*, Αμαλιάδα 2016, ΒιβλιοΠΑΝΟΡΑΜΑ-Γεώργιος Δ. Δημητρόπουλος, σ. 489.

20. Ι. Παπαντωνίου, «Η ελληνική ενδυμασία από την αρχαιότητα ως τις αρχές του 20ού αιώνα», Αθήνα 2000: εκδ. Εμπορική Τράπεζα της Ελλάδας, σσ. 242, 282.

γραμμένο στα 1889 και δημοσιευμένο σε συνέχειες από το περιοδικό «*Εστία*» το 1890, μεταφέρεται το κλίμα της εποχής, καθώς συμπίπτει χρονικά με τη μόδα της «φράγκικης» ενδυμασίας και την προσπάθεια αντικατάστασης της φορεσιάς της φουστανέλας. Έτσι με αφορμή τον ατυχή έρωτα της Ανθής (η Λυγερή) και του όμορφου καρλόγου Γιώργη Βρανά και φόντο την επαρχία των Λεχαινών, περιγράφονται τα ήθη και τα έθιμα μιας παραδοσιακής κοινωνίας που οργανικό της στοιχείο είναι η ενδυμασία και δεικνύονται οι αντιθέσεις που υπάρχουν, καθώς από τη μία έχουμε τα «άσχημα Ευρωπαϊκά φορέματα» που δηλώνουν τη νέα μόδα που έρχεται και από την άλλη τη λαμπρή «Ελληνική φορεσιά», αποκύημα του λαϊκού πολιτισμού της κοινότητας. Ο Καρκαβίτσας περιγράφοντας τον Πικόπουλο αναφέρει σχετικά: «Ήτο κοντόχοντρος, φορών άσχημα ευρωπαϊκά φορέματα εκ ριγωτού διπλαρίου, από εκείνα που υφαίνουν εις την Ζάκυνθον, κι έφερε την αριστερήν χείραν, εντός κοκκίνου μανδηλίου, κρεμασμένον από τον λαιμόν του ...», και σε άλλο σημείο αναφερόμενος στο γάμο του Γιώργη περιγράφει, «... είδε (η Αγνή) διαχουνομένην την πομπήν μεγαλοπρεπήν και πλουσίαν. Τα κόκκινα φέσια, αι λευκαί φουστανέλλαι, τα πολύτιμα σεϊρίτια επί των κυανών και βυσσινιών βελούδων συνεμίγνυντο με θαυμαστήν αρμονίαν προς τα αργυρά σελάχια, τα μεταξωτά φορέματα και τα εκφραστικά πρόσωπα των συμπεθέρων». Όσον δε αφορά στη γαμπριάτικη φορεσιά του Γιώργη σημειώνει: «Όλας τας εισπράξεις του καλοκαιριού εκείνου τα εδαπάνησεν εις την γαμβριάτικην ενδυμασίαν του ο νεαρός καρλόγος. Τα μείντανογέλεκά του όλα από κυανούν βελούδον κεντυμένον με πυκνά κεντήματα δια λευκού μεταξωτού μπερσιμίου, με τα μεγάλα κουμπιά και τις κομποθηλιές εις το στήθος [...] Εις την μέσην το ζωνάρι πλατύ μεταξωτόν με γραμμάς κυανάς και λευκάς εναλλάξ, έρριπτεν αρκετά εμπρός επί της φουστανέλλας, τους πλούσιους θυσσάνους του. Απ' εκεί κατέβαινε η φουστανέλλα μέχρι γόνατος, πολύλοξη, κώθρος σωστός, κολλαρισμένη και σιδερωμένη επίτηδες εις Πάτρας από τον διάσημον ελληνοράπτην της Επάνω Χώρας ...».

Πρόκειται λοιπόν για μία περιοχική συντηρητική μεν (όπως και όλη η Πελοπόννησος), που εκφράζει όμως ταυτόχρονα και μια «προηγμένη και ρεαλιστικότερη βαθμίδα πολιτισμού».²¹

21. Μ. Γ. Μερακλής, ό.π., σ. 128.

2.3 Οι τοπικές ενδυμασίες και τα PlaymoGreek

Τα Playmobil,²² είναι ένα παιχνίδι με πλαστικές φιγούρες, οι οποίες από το 1975 έκαναν την εμφάνισή τους στη ζωή όλων των μικρών παιδιών ανά τον κόσμο. Ο Hans Beck, θεωρείται ο «Πατέρας των Playmobil», ο οποίος προσπάθησε να αναπτύξει ένα παιχνίδι που δεν θα ήταν πολύπλοκο και θα είχε τα χαρακτηριστικά της ευελιξίας και προσαρμοστικότητας. Μία φιγούρα των Playmobil έχει 7,5 εκατοστά ύψος ώστε να μπορεί το παιδί να την χειριστεί με τα χέρια του, ενώ τα χαρακτηριστικά της όπως το μεγάλο κεφάλι, το πλατύ χαμόγελο και η απουσία μύτης, μιμούνται τις ζωγραφίες των παιδιών. Ο Beck έχει χαρακτηριστικά δηλώσει για τον σκοπό της λειτουργίας τους: «Τα Playmobil τα δέχθηκαν με τον τρόπο που περίμενα ... δημιούργησαν μικρά σενάρια για αυτά. Δεν θα κουραστούν ποτέ να παίζουν μαζί τους».

Ωστόσο η χρησιμότητα των Playmobil φτάνει και σε άλλα επίπεδα δημιουργικότητας και τέχνης. Χαρακτηριστικά, ο Πέτρος Καμινιώτης, παρουσιάζει μ' έναν ευφάνταστο και μοναδικό τρόπο την ελληνική παραδοσιακή ενδυμασία. Χρησιμοποιώντας απλά υλικά όπως χαρτί, μαρκαδόρους, κουμπόματα σκουλαρικών, κ.α. και με βοηθητικά εργαλεία τον χάρακα, το ψαλίδι και το διαβήτη, δημιουργεί τα χαρακτηριστικά των παραδοσιακών ενδυμασιών, πάνω στις φιγούρες των Playmobil. Οι νέες αυτές φιγούρες που παρουσιάζουν Τσολιάδες, Καραγκούνες, Σαρακατσάνες κ.ά, ονομάστηκαν PlaymoGreek. Έμπνευσή του υπήρξε η παραδοσιακή ενδυμασία της προγιαγιάς του. Ο ίδιος εξηγεί ότι η σημειολογία και η ξεχωριστή ομορφιά των παραδοσιακών ενδυμάτων και από την άλλη οι φιγούρες των Playmobil, οι οποίες μορφολογικά είναι πολύ κοντά στο ανθρώπινο σώμα, μπορούν να μεταφέρουν την λαϊκή τέχνη του ενδύματος. Τα PlaymoGreek έχουν παρουσιαστεί σε πολλές εκθέσεις σε Ελλάδα και εξωτερικό, διαδίδοντας μ' ένα ευφάνταστο, δημιουργικό και παιγνιώδη τρόπο την λαϊκή τέχνη και τον πολιτισμικό λαϊκό θησαυρό της Ελλάδας.²³

22. «Playmobil», Βικιπαίδεια, ανακτήθηκε από: <https://el.wikipedia.org/wiki/Playmobil> (05/12/2020).

23. Γ. Μαρκούτης, «Ο Πέτρος Καμινιώτης ντύνει τα Playmobil με παραδοσιακές φορεσιές», *Πεζοδρόμιο*, (25 Μαρτίου 2019), ανακτήθηκε από: <https://www.pezodromio.gr/wearing-the-inside-out/> (08/12/2020).

2.4 Κατασκευή των παραδοσιακών ενδυμάτων στα Playmobil



Εικ. 1 Τα Playmobil ντυμένα με τις παραδοσιακές φορεσιές του Πύργου

Έχοντας ως όχημα τη δημιουργική χρηστικότητα των φιγούρων Playmobil, προσπαθήσαμε να αποτυπώσουμε πάνω σ' αυτές τα βασικά χαρακτηριστικά της παραδοσιακής φορεσιάς του Πύργου, ώστε παρουσιάζοντάς τα μέσα από ένα εκπαιδευτικό σενάριο σε μαθητές/τριες της Ε' και ΣΤ' τάξης της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, να έρθουν σ' επαφή με τον λαϊκό πολιτισμό και ειδικότερα την παραδοσιακή ενδυμασία, με σκοπό στη συνέχεια οι ίδιοι οι μαθητές μέσω της ψηφιακής αφήγησης να παρουσιάσουν το δικό τους σενάριο (project).

Για την κατασκευή των φορεσιών χρησιμοποιήθηκαν απλά υλικά όπως: α) υφάσματα διαφόρων ειδών (βαμβακερά, σατέν, μάλλινα, δαντέλες, κ.ά.), β) χαρτόνια βελουτέ, μεταλιζέ & τσόχινα, γ) κλωστές, τρέσες, κορδέλες, κ.ά., αλλά και διάφορα βοηθητικά εργαλεία όπως: μαρκαδόροι, κόλλα, σιλικόνη, ψαλίδι, συρραπτικό, μανό, χάρακας, κ.ά.

Συνοπτικά η διαδικασία που ακολουθούμε περιλαμβάνει τα παρακάτω βήματα. Αφού μελετήσουμε καλά τα ξεχωριστά κομμάτια από τα οποία αποτελείται μία φορεσιά, προσπαθούμε να χαράξουμε σε χαρτόνι ένα πατρόν, πάνω στο οποίο κόβουμε το ύφασμα, το οποίο και κολλάμε στο σώμα της φιγούρας. Στη συνέχεια με μαρκαδόρους, χαρτόνια σε διάφορα χρώματα, κ.τ.λ., σχεδιάζουμε τις λεπτομέρειες της φορεσιάς ή τοποθετούμε τρέσες κορδέλες κ.ά., προσπαθώντας να



Εικ. 2 & 3 Στάδια κατασκευής της παραδοσιακής φορεσιάς στο Playmobil

αποτυπώσουμε όσο καλύτερα γίνεται τα στοιχεία της. Έτσι οι μαθητές μαθαίνοντας ταυτόχρονα τις ονομασίες και τα μέρη μιας παραδοσιακής ενδυμασίας, μ' ένα ευφάνταστο, δημιουργικό και παιγνιώδη τρόπο είναι σε θέση να έρθουν σ' επαφή με την λαϊκή τέχνη και τον πολιτισμικό λαϊκό θησαυρό της Ελλάδας.

3. Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση

Η αφήγηση αποτελεί μία πολυσήμαντη έννοια, μέσω της οποίας επιτελείται μία πράξη επικοινωνίας, αλληλεπίδρασης και πληροφόρησης μεταξύ των ανθρώπων. Κατά αυτό τον τρόπο, ούσα η αφήγηση μία ζωντανή έκφραση αλλά και ανάγκη του ανθρώπου, έχει δεχθεί την επίδραση της τεχνολογικής εξέλιξης συνδυάζοντας διάφορα μέσα όπως την εικόνα, τον ήχο και το βίντεο.²⁴ Σύμφωνα με τον Handler-

24. Ε. Μελιάδου, Α. Νάκου, Δ. Γκούσκος, Μ. Μεϊμάρης, «Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση», *Πρακτικά συνεδρίου «Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση»*, τόμ. 6, (6 Νοεμβρίου 2011, Λουτράκι), ΕΚΤ, σσ. 615-627.

Miller (2004), η «νέα αφήγηση», η ψηφιακή αφήγηση «γίνεται πιο ελκυστική και διαδραστική», δίνοντας τη δυνατότητα στο κοινό να επέμβει και να συνλειτουργήσει με τον αρχικό αφηγητή, είτε σε επίπεδο ανάγνωσης, είτε σε επίπεδο δημιουργίας. Επίσης μπορεί να είναι «ένα σύμβολο ή πολλαπλά στοιχεία που στο τέλος να μπορούν να δημιουργήσουν πολλαπλές συνεκδηλώσεις».²⁵ Η αφήγηση μεταμορφώνεται σε δράση, ενώ η σχέση του δημιουργού της ψηφιακής ιστορίας και του χρήστη-δέκτη είναι διαλογική, δημοκρατική και αλληλεπίδραση.

Μία επιτυχημένη εξιστόρηση ψηφιακής αφήγησης μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση των ψηφιακών πολυμέσων και έχοντας ως οδηγό τα επτά στοιχεία όπως αυτά διατυπώθηκαν και αναπτύχθηκαν από το Center of Digital Storytelling (CDS, Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης) του Berkley. Τα στοιχεία αυτά είναι: 1) η άποψη, δηλαδή η προσωπική οπτική του αφηγητή για τα γεγονότα καθώς και οι ιδέες και οι προκαταλήψεις του, 2) η δραματική ερώτηση, δηλαδή η πρόκληση και η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος και του σασπένς του δέκτη καθώς και το ερώτημα που θα απαντηθεί στο τέλος της αφήγησης, 3) το συναισθηματικό περιεχόμενο, δηλαδή η πρόκληση της συναισθηματικής εμπλοκής του δέκτη, 4) το χρώμα της φωνής, δηλαδή ο ιδιαίτερος τόνος της φωνής του αφηγητή ώστε να επιτύχει τη συμμετοχή του δέκτη και την κατανόηση του περιεχομένου, 5) η δύναμη της μουσικής, δηλαδή η επιλογή μιας μουσικής που θα συνεπάρει το δέκτη και θα διεγείρει τη φαντασία του, αλλά και θα είναι σύμφωνη με το περιεχόμενο της αφήγησης ώστε να συμβάλλει στην εξιστόρηση της δράσης και στο μήνυμα που θέλει να μεταδώσει, 6) η οικονομία, δηλαδή η σωστή διαχείριση των πληροφοριών ώστε να μην κουράζει η αφήγηση και χάνεται η προσοχή του δέκτη και 7) ο ρυθμός, δηλαδή ο χρόνος και οι παύσεις της αφήγησης αλλά και το ύφος με το οποίο μεταδίδει ο αφηγητής την ιστορία του.

Επιπλέον σύμφωνα με τον Μιχάλη Μεϊμάρη (2013) τα στάδια δημιουργίας της ψηφιακής αφήγησης τίθενται ως εξής: α) προ-παραγω-

25. Μ. Γαβρηλίδου, Α. Χρονάκη, «Ψηφιακά αφηγηματικά μέσα και αλληλεπίδραση», *Πρακτικά Συνεδρίου, Ένταξη και χρήση των Τ.Π.Ε. στην Εκπαιδευτική διαδικασία*, 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο (Πάτρα 28-30/04/2011): https://www.researchgate.net/publication/308886586_Psephiaka_aphegematika_mesa_kai_allelepidrase

γή (Pre-production), δηλαδή συγγραφή του ψηφιακού σεναρίου, σχεδιασμός του έργου και οργάνωση των φακέλων του έργου, β) παραγωγή (Production), δηλαδή η ηχητική καταγραφή ιστορίας (voice over) και η συγκέντρωση και προετοιμασία των πηγών, γ) μετά-παραγωγή (Post-production), η σύνθεση όλων των στοιχείων της ιστορίας και δ) διανομή- δημοσίευση (Publication), ενώ η διαδικασία της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας σύμφωνα με τον Pink (2005) καλλιεργεί στους συμμετέχοντες δεξιότητες όπως, α) την ενσυναίσθηση, β) την ικανότητα της δημιουργίας αφηγηματικών ιστοριών που αποσκοπούν στην επικοινωνία, γ) τη δυνατότητα σχεδιασμού ενός προϊόντος ώστε να επιτυγχάνεται η συναισθηματική εμπλοκή, δ) την παιγνιώδη διάθεση και τη διασκέδαση που προκύπτει από τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης, ε) την ικανότητα της ανάπτυξης, της ανάλυσης και της σύνθεσης και στ) την επίτευξη του στόχου, δηλαδή τη εργασίας (project) που θα παραχθεί.²⁶

Κατόπιν αυτών όσο αφορά στην εκπαιδευτική διαδικασία, συμπεραίνουμε ότι τα οφέλη από την ενασχόληση των μαθητών με τη ψηφιακή αφήγηση είναι πολλαπλά, ενώ η χρήση της ως εργαλείο μάθησης από το σχολείο, εξοικειώνει τους μαθητές και μεταδίδει δεξιότητες σύμφωνες με τις απαιτήσεις του 21ου αιώνα. Με βάση το μοντέλο των Binkley et al. (2010), οι μαθησιακές δεξιότητες που πρέπει να επιδείξουν οι μαθητές προκειμένου να εναρμονιστούν με τις απαιτήσεις και τα δεδομένα της σύγχρονης κοινωνίας είναι: 1) καινοτομία και δημιουργικότητα, 2) κριτική σκέψη – επίλυση προβλημάτων – λήψη αποφάσεων, 3) μετάγνωση (δηλαδή να μαθαίνω πως να μαθαίνω), 4) επικοινωνία, 5) συνεργασία, 6) πληροφορικός γραμματισμός, 7) τεχνολογικός γραμματισμός, 8) πολιτότητα, 9) καριέρα και ζωή και 10) προσωπική και κοινωνική υπευθυνότητα (Binkley et al., 2010).²⁷ Ως εκ τούτου οι Τ.Π.Ε. μπορούν να λειτουργήσουν υποστηρικτικά προ-

26. Μ. Μειμάρης, «Εκπαιδευοντας στην ψηφιακή αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα», στο Α. Λιοναράκης (επιμ.), *7ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση «Μεθοδολογίες Μάθησης»*, 7, 8 – 10 Νοεμβρίου 2013, σσ. 178-182.

27. M. Binkley, O. Erstad, J. Herman, S. Raizen, M. Ripley, M. Rumble, *Defining 21st century skills*, Ανάκτηση 06/12/2020 από: <http://cms.education.gov.il/NR/rdonlyres/19B97225-84B1-4259B423-4698E1E8171A/115804/defining21stcenturyskills.pdf>

κειμένου να σχεδιαστούν και να εφαρμοστούν τα κατάλληλα μαθησιακά περιβάλλοντα, σύμφωνα και με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης καθώς μέσω της ψηφιακής αφήγησης αναδεικνύονται τα ταλέντα και οι δεξιότητες των μαθητών, οι οποίες αν δεν βρίσκονταν υπό το πρίσμα του περιβάλλοντος του ψηφιακού γραμματισμού «θα παρέμεναν σε λανθάνουσα κατάσταση».²⁸ Επιπλέον ζώντας σε μια εποχή που οι γνώσεις και οι πληροφορίες βρίθουν, το σχολείο πρέπει να απελευθερωθεί από τις «αγκυλώσεις του παρελθόντος», εμβαθύνοντας τόσο στη γνώση όσο και στην εξερεύνησή της.²⁹

4. Το εκπαιδευτικό σενάριο με τη χρήση Τ.Π.Ε.

Το εκπαιδευτικό σενάριο είναι σύμφωνο με το Πρόγραμμα Σπουδών στα πλαίσια της Εφαρμογής της πιλοτικής δράσης «Εργαστήρια Δεξιοτήτων» στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Αριθμ. Φ.7/79511/ΓΛ4, 24 Ιουνίου 2020, Αρ. Φύλλου 2539) και του θεματικού κύκλου «Δημιουργώ και Καινοτομώ - Δημιουργική σκέψη και πρωτοβουλία» καθώς και της επιμέρους θεματικής «Δράσεις δημιουργικότητας και καινοτομίας», αξιοποιώντας κατά αυτό τον τρόπο μεθόδους διερευνητικής - ανακαλυπτικής μάθησης.

Πιο συγκεκριμένα μέσω της διαθεματικής διδασκαλίας των μαθημάτων της Ιστορίας, της Γλώσσας και των Φυσικών Επιστημών-Γεωγραφίας αλλά και με τη συνδρομή των μαθημάτων της Πληροφορικής και των Εικαστικών για τις τάξεις της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, οι μαθητές/μαθήτριες είναι σε θέση μέσα από την εμπειρία της δημι-

28. Ζ. Γκουτσιουκώστα, «Ψηφιακή Αφήγηση: Ένα πολλά υποσχόμενο εργαλείο για τη γόνιμη ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη Διδακτική της Λογοτεχνίας», στο Β. Λαγιδιέλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη, Μ. Τουτουρίδου (επιμ.), *4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία»* 30 Οκτωβρίου – 1 Νοεμβρίου 2015, Θεσσαλονίκη: Ελληνική Ένωση ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ). Ανακτήθηκε από <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe2291.pdf> (08/12/2020).

29. Μ. Ρουμελιώτου, Ε. Κυρμανίδου, Γ. Μωυσιδής, Σ. Φουτουτζή, «Προς ένα νέο ψηφιακό σχολείο: η ψηφιακή αφήγηση και τα κριτήρια αξιολόγησης για αξιοποίησή της στη διδακτική πράξη», στο Α. Πόρποδα & Ν. Σαλαμπάσης (επιμ.), *6ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»*, 9-11 Μαΐου, Σύρος, σσ. 1213-1218.

ουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης στηριζόμενης στην παραδοσιακή ενδυμασία και της σχετικής έρευνας να οικοδομήσουν νέες γνώσεις, ενεργοποιώντας συνάμα τους μηχανισμούς της προσαρμογής και της αφομοίωσης. Επίσης το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο είναι εναρμονισμένο με τις θεωρίες μάθησης και συμπορεύεται με τη θεωρία του εποικοδομισμού (Constructivism).

Στο προτεινόμενο διδακτικό σενάριο βασικός σκοπός είναι η εξοικείωση των μαθητών με τον λαϊκό πολιτισμό και ειδικότερα με την παραδοσιακή ενδυμασία, ανιχνεύοντας την εξέλιξή της από το παρελθόν στο παρόν και την ποικιλομορφία της από τόπο σε τόπο. Επιπλέον το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο στοχεύει στην απόκτηση της αισθητικής εμπειρίας από τους μαθητές στη συνάντησή τους με τα δημιουργήματα του λαϊκού πολιτισμού και στη δημιουργική χρήση εργαλείων της τεχνολογίας και της πληροφορικής, ώστε με τη συνδρομή τους και μέσα από τις φιγούρες των Playmobil και το παιχνίδι ρόλων, να έρθουν σε επαφή με τη λαϊκή παράδοση. Επίσης η πολύτροπη παρουσίαση του θέματος στοχεύει στην ικανότητα παραγωγής λογικών σκέψεων και συσχετισμών καθώς και εσωτερικών μαθησιακών διαδικασιών όπως η ετοιμότητα, η προσδοκία, η ανάκληση μνήμης, η επιλεκτική αντίληψη και η φαντασία. Κατ' αυτό τον τρόπο ενισχύεται η πολιτιστική συνείδηση των εκπαιδευομένων και η διατήρηση της γνώσης για την παραδοσιακή ενδυμασία, μετατρέποντας τα αποκτήματα της τέχνης του παρελθόντος σε γόνιμες δημιουργίες του σήμερα. Οι ειδικοί στόχοι του προτεινόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου είναι:

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο (Γνωστικοί στόχοι): Οι μαθητές/μαθήτριες: α) να γνωρίσουν τα προϊόντα του λαϊκού πολιτισμού και ειδικότερα την παραδοσιακή ενδυμασία του τόπου τους (του Πύργου), β) να κατανοήσουν με βάση το παράδειγμα της φορεσιάς του Πύργου, τα βασικά ρούχα μιας γυναικείας και ανδρικής φορεσιάς, την ποικιλία των χρωμάτων και των διακοσμητικών τους στοιχείων, γ) να διακρίνουν τη διαφοροποίηση και την ποικιλομορφία στην παραδοσιακή ενδυμασία τόσο από γεωγραφικής απόψεως (ηπειρωτική, νησιωτική), όσο και από κοινωνικής απόψεως (αστική, υπαίθρου), δ) να μάθουν τις ειδικές ονομασίες κάθε ρούχου και τη σημασία των όρων: γιουρντί-γυλέκο, κανναβίτσα, καβάδι, πόλκα, σελάχι, μπαρέζι,

λαγγόλια, κ.ά, ε) να αναγνωρίσουν τη συνέχεια και τη σημασία του λαϊκού πολιτισμού και της παράδοσης στη σύγχρονη εποχή.

Β. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών: Οι μαθητές/μαθήτριες: α) να εξοικειωθούν με τη χρήση εργαλείων Τ.Π.Ε.(πληροφορικός γραμματισμός), β) να γνωρίσουν τη διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης μέσω του εργαλείου του stop motion video και να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό σενάριο σε σχέση με τις παραδοσιακές ενδυμασίες, γ) να αναζητήσουν μέσω μηχανών αναζήτησης στο διαδίκτυο επιπρόσθετο υλικό που θα τους βοηθήσει στην εμβάθυνση της γνωριμίας τους με την λαϊκή παράδοση,

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία: Οι μαθητές/μαθήτριες: α) να συμμετέχουν ενεργά σε ομάδες εργασίας, β) να μάθουν μέσω του διαλόγου και της ανταλλαγής απόψεων να συνεργάζονται ομαλά στα πλαίσια των ομάδων, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες και λύσεις τυχόν προβλημάτων, γ) να αλληλοεπιδρούν σεβόμενοι τις απόψεις των μελών της ομάδας τους, αναλογιζόμενοι των προσωπικών και ατομικών ευθυνών τους, δ) να δημιουργήσουν το δικό τους παραδοτέο τέχνημα, μαθαίνοντας ταυτόχρονα για την ιστορία και τον πολιτισμό της περιοχής της οποίας κατοικούν (Πύργου), στα πλαίσια της προσπάθειάς τους να αναπαραστήσουν την παραδοσιακή της ενδυμασία, ε) να αναπτύξουν την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία τους μέσα από την παιγνιώδη και ευχάριστη διάθεση της δημιουργίας της δικής τους ψηφιακής ιστορίας.

Πορεία διδασκαλίας

Για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου συνολικής διάρκειας δέκα ωρών θα πραγματοποιηθούν πέντε δίωρες διδακτικές παρεμβάσεις. Στα πλαίσια των «Εργαστηρίων Δεξιοτήτων» κάθε διδακτική παρέμβαση θα πραγματοποιείται κάθε εβδομάδα με τη συνεργασία του δασκάλου της τάξης και των εκπαιδευτικών της Πληροφορικής και των Εικαστικών. Για την ομαλή λειτουργία του προγράμματος έχει ιδιαίτερη σημασία η πρόσβαση στο υλικό του εκπαιδευτικού σεναρίου (ψηφιακή αφήγηση, φύλλα δραστηριότητας, κ.α.), όλων των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών και η απρόσκοπτη μεταξύ τους επικοινωνία και συνεργασία.

Πιο συγκεκριμένα στα πλαίσια της δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης (storytelling), ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι μη παρεμβατικός αλλά συμβουλευτικός και ενθαρρυντικός. Από την άλλη στους μαθητές αποσαφηνίζεται μέσω του διδακτικού συμβολαίου (που πρέπει να δημιουργηθεί στο πλαίσιο της τάξης) ότι θα εργαστούν σε ομάδες αναπτύσσοντας μεταξύ τους σχέσεις συνεργασίας και αλληλοσυμπλήρωσης. Τελικός στόχος της έρευνας τους και όλων των εργασιών τους είναι η δημιουργία μίας ψηφιακής ιστορίας με θέμα την παραδοσιακή ενδυμασία του τόπου τους (τελική εργασία).

1η διδακτική παρέμβαση (2 ώρες)

Ο/Η εκπαιδευτικός της τάξης έχοντας ως αφορμή την ψηφιακή αφήγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου για την παραδοσιακή ενδυμασία του Πύργου, προβαίνει στις σχετικές αναφορές στα μαθήματα της Ιστορίας (για την ενδυμασία στα χρόνια της βασιλείας του Όθωνα) και της Γεωγραφίας (οι γεωμορφολογικοί παράγοντες της Ελλάδας και συγκεκριμένα της Ηλείας και πως αυτοί επηρέασαν το είδος και τη μορφή της ενδυμασίας του τόπου). Στη συνέχεια οι μαθητές/μαθήτριες χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες και μέσω των φύλλων δραστηριότητας απαντούν σε ερωτήσεις σχετικές με τα είδη και τα μέρη από τα οποία απαρτίζεται μία παραδοσιακή ενδυμασία.

2η διδακτική παρέμβαση (2 ώρες)

Ο/Η εκπαιδευτικός μέσα από το σχετικό μάθημα της Λογοτεχνίας (ενότητα Θ' «Λαϊκή παράδοση και πολιτισμός»), και της Γλώσσας (όπου θα μιλήσει για την δομή από την οποία αποτελείται μία αφήγηση), καλεί τους μαθητές/μαθήτριες μέσω των φύλλων δραστηριότητας, να διαβάσουν στην τάξη ποιήματα, θρύλους και τραγούδια σχετικά με την παράδοση και στη συνέχεια ποιήματα και ιστορίες του τόπου τους, ώστε να λειτουργήσουν ως αφορμή και πηγή έμπνευσης για τη δική τους ιστορία.

3η διδακτική παρέμβαση (2 ώρες)

Στους/Στις μαθητές/μαθήτριες μέσω των φύλλων δραστηριότητας δίνονται οδηγίες για τα βήματα δημιουργίας μιας ψηφιακής αφήγησης για να γράψουν το δικό τους σενάριο (π.χ. παραμύθι, τραγούδι, ποίημα), εμπνευσμένο από τον λαϊκό πολιτισμό και σχετικό με την παραδοσιακή ενδυμασία του τόπου τους. Την συγκεκριμένη ιστορία

θα αφηγηθούν και θα αναπαραστήσουν (storyboard) στην τελική τους εργασία (ψηφιακή αφήγηση).

4η διδακτική παρέμβαση (2 ώρες)

Οι μαθητές/μαθήτριες μέσω των φύλλων δραστηριότητας και με την εποπτεία του εκπαιδευτικού της τάξης και του καθηγητή των Εικαστικών, αναλαμβάνουν την κατασκευή της παραδοσιακής ενδυμασίας του Πύργου που τους έχει ανατεθεί (γυναικεία, ανδρική, αστική, της υπαίθρου) και τραβούν φωτογραφίες καθόλη την διαδικασία, ώστε να χρησιμοποιηθούν στην ψηφιακή αφήγηση που θα δημιουργήσουν. Επίσης ζωγραφίζουν το σκηνικό που θα πλαισιώσει την ιστορία τους.

5η διδακτική παρέμβαση (2 ώρες)

Οι μαθητές/μαθήτριες μέσω των φύλλων δραστηριότητας και ακολουθώντας τις οδηγίες χρήσης (mini guide) του λογισμικού *Movie Maker*, που τους έχει δοθεί από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης, οδηγούνται στην δημιουργία της δικής τους ψηφιακής ιστορίας, ενώνοντας μέσω του λογισμικού, τις φωτογραφίες με τις φιγούρες *Playmobil* ντυμένες με τις παραδοσιακές ενδυμασίες με την ιστορία που δημιούργησαν. Ο/Η εκπαιδευτικός λύνει τυχόν απορίες, ενώ παρών βρίσκεται και ο καθηγητής της Πληροφορικής για να βοηθήσει με τυχόν προβλήματα χρήσης και λειτουργίας του λογισμικού. Όταν οι εργασίες ολοκληρωθούν οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να δημοσιεύσουν το έργο τους.

Η μέθοδος αυτής της διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου της παραδοσιακής ενδυμασίας, χαρακτηρίζεται από ποικιλομορφία καθώς ο μαθητής αναλαμβάνοντας πολλές δραστηριότητες, έχει ενεργή συμμετοχή στη γνωστική διαδικασία, ενώ η διερευνητική και αποκαλυπτική πορεία αφομοίωσης της γνώσης, ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών για περαιτέρω ενασχόλησή τους με το γνωστικό αντικείμενο. Ακολουθώντας την πορεία των φύλλων δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν μόνοι τους μία ψηφιακή ιστορία σε μορφή βίντεο με την τεχνική του *Stop motion*, εμπλουτισμένη με φωτογραφίες που θα πάρουν από τα *Playmobil* που θα έχουν ντύσει με την παραδοσιακή ενδυμασία του τόπου τους και με αφήγηση εμπνευσμένη από κάποιο παραμύθι, ποίημα ή δημοτικό τραγούδι, σχετικό με την λαϊκή παράδοση. Επίσης στο τέλος θα

έχουν τη δυνατότητα να αξιολογήσουν τόσο την δική τους εργασία, όσο και των άλλων ομάδων.

Επιπρόσθετα, το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο θα μπορούσε να προεκταθεί αξιοποιώντας τις παραδοσιακές ενδυμασίες και άλλων περιοχών καθώς και με την παρουσίαση των εργασιών των μαθητών/μαθητριών και εκτός τάξης, όπως σε μουσεία λαϊκής τέχνης, πολιτιστικούς χώρους και εκδηλώσεις, κ.α., καθώς επίσης, θα μπορούσε να υλοποιηθεί με μια παραλλαγή, συνδέοντας δηλαδή την παραδοσιακή ενδυμασία (και τα είδη της) με τη σύγχρονη ενδυμασία και της επιρροές της πρώτης στη μόδα του σήμερα.

5. Η έρευνα

5.1 Η ιδέα της έρευνας

Η ιδέα της έρευνας στηρίχθηκε στην διερεύνηση της τοπικής παραδοσιακής ενδυμασίας του Πύργου Ηλείας και στην απόδοσή της στην εκπαιδευτική κοινότητα, καθώς το ένδυμα εν γένει αποτελεί τον καθρέφτη της τοπικής κοινωνίας ενώ ως προϊόν του λαϊκού πολιτισμού αποτυπώνει την λαϊκή ψυχή σε άρρηκτη σύνδεση με τους μύθους, τις παροιμίες, τα δημοτικά τραγούδια και γενικότερα τα ήθη και τα έθιμα του τόπου. Ως εκ τούτου κρίθηκε ενδιαφέρουσα η μελέτη της ποικιλομορφίας και ιδιομορφίας των ειδών της παραδοσιακής ενδυμασίας του Πύργου στα πλαίσια των μαθημάτων της Ιστορίας, της Γλώσσας και της Γεωγραφίας, με την παράλληλη συνδρομή των μαθημάτων των Εικαστικών και της Πληροφορικής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και ειδικότερα των τάξεων της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, μέσω της πιλοτικής δράσης «Εργαστήρια Δεξιοτήτων». Επίσης έχει διαπιστωθεί ότι η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού εκτός των σχετικών αναφορών σε ορισμένα μαθήματα του ωρολόγιου προγράμματος διδασκαλίας και του γεγονότος ότι δεν διδάσκεται ως ξεχωριστή θεματική ενότητα, οι μαθητές/μαθήτριες έχουν ελλιπή έως ελάχιστη γνώση για τον λαϊκό πολιτισμό και την παραδοσιακή ενδυμασία, τόσο της περιοχής τους όσο και του ευρύτερου ελλαδικού χώρου.

5.2 Σκοπός της έρευνας

Σκοπός της έρευνας είναι να καταδειχθεί κατά πόσο ο λαϊκός πολιτισμός ως μορφή της λαϊκής τέχνης και ιδιαιτέρως η παραδοσιακή ενδυμασία μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο μελέτης από τους μα-

θητές των τάξεων της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, μέσω της ψηφιακής αφήγησης τόσο ως τρόπος διδασκαλίας όσο και ως προσωπική δημιουργία μίας ψηφιακής ιστορίας από τους εκπαιδευόμενους, ακολουθώντας τις διδακτικές παρεμβάσεις του/της εκπαιδευτικού στα μαθήματα της Ιστορίας, της Γλώσσας και της Γεωγραφίας, στις σχετικές αναφορές για τον λαϊκό πολιτισμό.

5.3 Μεθοδολογία της έρευνας

Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο σχεδιάστηκε με γνώμονα τη διαθεματική διδασκαλία στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών της πιλοτικής δράσης «Εργαστήρια Δεξιοτήτων». Η υλοποίησή του προτείνεται παράλληλα με τη διδασκαλία των θεματικών εννοιών της Ιστορίας, της Γλώσσας και της Γεωγραφίας από τον εκπαιδευτικό της τάξης και έχοντας ως αφορμή μια προτεινόμενη ψηφιακή ιστορία, ώστε μέσω της προβολής των Playmobil ντυμένων με παραδοσιακές φορεσιές να προαχθεί η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού και της παραδοσιακής ενδυμασίας, καθώς και της πολυμορφίας, της ποικιλότητας και της συνέχειας που την χαρακτηρίζει δια μέσου των αιώνων λόγω των κλιματολογικών συνθηκών και των κοινωνικών, οικονομικών και ιστορικών επιρροών.

Σ' αυτό το σημείο πρέπει να σημειωθεί ότι ο αρχικός σχεδιασμός της έρευνας προσανατολιζόταν στην εφαρμογή του εκπαιδευτικού σεναρίου από τους εκπαιδευτικούς στην τάξη. Εξαιτίας όμως των ιδιαίτερων συνθηκών που διαμορφώθηκαν με την πανδημία του Covid-19, η έρευνα στράφηκε όπως προαναφέρθηκε στην εκτίμηση των στάσεων και των αντιλήψεων των εκπαιδευτικών.

5.4 Υποθέσεις της έρευνας

Οι καταγεγραμμένες βασικές υποθέσεις της έρευνας οι οποίες εντάσσονται στα πλαίσια ενός προβληματισμού με στόχο την εκτέλεση της ερευνητικής διαδικασίας είναι οι παρακάτω:

α) κατά πόσο οι μαθητές/μαθήτριες γνωρίζουν τα προϊόντα του λαϊκού πολιτισμού και κυρίως της παραδοσιακής ενδυμασίας τόσο του τόπου τους όσο και των άλλων περιοχών,

β) κατά πόσο οι μαθητές/μαθήτριες γνωρίζουν την πολυμορφία (φουστάνι, φουστάνελα, κανναβίτσα, γιουρντι, καβάδι, μπαρέζι, κ.α.) και την ποικιλότητα (αστική, υπαίθρου) της παραδοσιακής φορεσιάς, αλλά και τη συνέχειά της ως τις μέρες μας,

γ) κατά πόσο οι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού, ενισχύεται η εξοικείωση των μαθητών στη χρήση εργαλείων Τ.Π.Ε. (πληροφορικός γραμματισμός),

δ) κατά πόσο οι μαθητές/μαθήτριες μέσα από την ενασχόλησή τους με τη δημιουργία μίας ψηφιακής ιστορίας) σχετικής με την παραδοσιακή ενδυμασία, επιδεικνύουν κριτική σκέψη, φαντασία, δημιουργική έκφραση και αυτοσχεδιασμό, αποκτούν αυτοπεποίθηση αλλά και ευαισθητοποιούνται τόσο για τον λαϊκό πολιτισμό όσο και για την παραδοσιακή φορεσιά.

5.4 Τα εργαλεία της έρευνας

Για την έρευνα ακολουθήθηκε η ποιοτική μέθοδος και ως εργαλείο συλλογής δεδομένων τέθηκε η συμπλήρωση ενός δομημένου ερωτηματολογίου μέσω του Google forms από τους/τις Εκπαιδευτικούς (Δασκάλους) με ερωτήσεις διαβάθμισης.

Ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού σεναρίου ως μέσο παρουσίασης περιλαμβάνει μία ψηφιακή αφήγηση, σχετική με την παραδοσιακή ενδυμασία του Πύργου, φύλλα δραστηριότητας για τους μαθητές/μαθήτριες που θα απαντηθούν μετά από κάθε εκπαιδευτική παρέμβαση διδασκαλίας και ένας οδηγός χρήσης (mini guide) του λογισμικού Movie Maker, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευόμενους για την δημιουργία των δικών τους ψηφιακών ιστοριών (project).

Ως ψηφιακό εργαλείο επιλέχθηκε το λογισμικό του Movie Maker, τόσο για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης (με τη λογική του stop motion video) για την παρουσίαση του θέματος από τον εκπαιδευτικό, όσο και από τους μαθητές για τη δημιουργία των δικών τους ψηφιακών ιστοριών, σχετικών με το θέμα. Λαμβάνοντας δε υπόψη την συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται το εκπαιδευτικό σενάριο αλλά και τον καθορισμένο χρόνο της υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου, το Movie Maker επιλέγεται ως το πλέον αρμόζον ψηφιακό εργαλείο, ενώ χρησιμοποιώντας την τεχνική του stop motion video, η παραγόμενη ψηφιακή ιστορία προσομοιάζει με καρτούν, κάνοντάς την πιο διασκεδαστική και εύκολα προσλήψιμη από τους μαθητές.

5.5 Ερευνητικά ερωτήματα

Ένα βασικό ερευνητικό ερώτημα που προκύπτει από το εκπαιδευ-

τικό σενάριο είναι κατά πόσο είναι εφικτή η διδασκαλία της παραδοσιακής ενδυμασίας στα πλαίσια της πιλοτικής δράσης «Εργαστήρια Δεξιότητων». Βάσει αυτού προκύπτουν και άλλα ερωτήματα σχετικά με τους στόχους του εκπαιδευτικού σεναρίου, όπως:

α. Σε ποιόν βαθμό γίνονται αντιληπτές οι έννοιες του λαϊκού πολιτισμού και της παραδοσιακής ενδυμασίας μέσω του εκπαιδευτικού σεναρίου;

β. Σε ποιόν βαθμό το εκπαιδευτικό σενάριο θα βοηθήσει τους/τις μαθητές/μαθήτριες στη δημιουργία της δικής τους ψηφιακής ιστορίας σε σχέση με την παραδοσιακή ενδυμασία;

γ. Σε ποιόν βαθμό οι μαθητές/μαθήτριες μέσω του εκπαιδευτικού σεναρίου και της ψηφιακής αφήγησης, αναπτύσσουν γνωστικές & συναισθηματικές δεξιότητες;

δ. Σε ποιόν βαθμό το εκπαιδευτικό σενάριο βοηθά τον/την εκπαιδευτικό στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού και της παραδοσιακής ενδυμασίας;

6. Συμπεράσματα

Η ψηφιακή αφήγηση λόγω της διάδρασης και της αλληλεπίδρασης που πραγματοποιείται μεταξύ του δημιουργού της και του δέκτη, αποδεικνύεται το κατάλληλο μέσο για τη διάδοση της δυναμικής και της σημαντικότητας της παραδοσιακής ενδυμασίας. Επιπλέον αναφορικά με την Εκπαίδευση, έχει καταφανεί ότι οι μαθητές/μαθήτριες μέσω της ψηφιακής αφήγησης, αναπτύσσουν πολλαπλές δεξιότητες με σημαντικότερες την ενίσχυση της κριτικής τους σκέψης και της καλλιέργειας της μετάγνωσης. Επίσης οι εκπαιδευόμενοι εξοικειώνονται με τη χρήση Τ.Π.Ε., ενώ αποκτώντας πληροφορικό και τεχνολογικό γραμματισμό, εναρμονίζονται με τις απαιτήσεις του 21ου αιώνα.

Στο πνεύμα αυτό σχεδιάστηκε ένα εκπαιδευτικό σενάριο με θέμα την παραδοσιακή ενδυμασία, όπου έχοντας ως αφορμή μια ψηφιακή αφήγηση με φιγούρες Playmobil ντυμένες με παραδοσιακές ενδυμασίες του Πύργου, οι μαθητές/ μαθήτριες της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, στα πλαίσια της πιλοτικής δράσης των «Εργαστηρίων Δεξιότητων» και με της συνδρομής των μαθημάτων της Ιστορίας, της Γλώσσας-Λογοτεχνίας και της Γεωγραφίας, θα μπορέσουν να εξερευνήσουν και

να ανακαλύψουν την ποικιλομορφία, το συμβολισμό και τη σημασία της παραδοσιακής ενδυμασίας, ως απαρέγκλιτο στοιχείο του λαϊκού πολιτισμού.

Στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε για την αξιολόγηση της δυνατότητας της παρουσίασης της παραδοσιακής ενδυμασίας με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης, διαπιστώθηκε ότι αποτιμάται θετικά τόσο η ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο και φορέα γνώσης, όσο και η επίτευξη των διδακτικών και μαθησιακών στόχων. Εντούτοις, οι εκπαιδευτικοί θεωρούν την ενασχόληση των μαθητών και την πληροφόρηση γύρω από το θέμα του λαϊκού πολιτισμού και της παραδοσιακής ενδυμασίας, μικρή έως ελάχιστη. Το γεγονός αυτό όμως δεν επηρεάζει την θεώρηση ότι μέσω της ψηφιακής αφήγησης και της δημιουργίας μιας ψηφιακής ιστορίας από τους ίδιους τους μαθητές, σχετικής με την παραδοσιακή ενδυμασία, είναι δυνατή τόσο η αλληλεπίδραση και το ομαδοσυνεργατικό πνεύμα μεταξύ των μαθητών όσο και η ανάδειξη της αυτενέργειάς τους. Επιπλέον, παρατηρείται η έντονη ευαισθητοποίηση των μαθητών για το αντικείμενο του λαϊκού πολιτισμού και της παραδοσιακής ενδυμασίας, καθώς και ένα έκδηλο ενδιαφέρον για περαιτέρω ανακάλυψη και ενασχόληση. Τελειώνοντας, σύμφωνα με την έρευνα υπήρξε ένας προβληματισμός εκ μέρους των περισσότερων εκπαιδευτικών σχετικά με την έλλειψη τεχνολογικού εξοπλισμού των εκπαιδευτικών μονάδων και της αδυναμίας χρήσης του εργαστηρίου πληροφορικής.

Κατόπιν των ανωτέρω κρίνεται απαραίτητη η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στην εκπαιδευτική διαδικασία, όχι μόνο για την προβολή του λαϊκού πολιτισμού και της παραδοσιακής ενδυμασίας αλλά και για τα πολλαπλά οφέλη που προκύπτουν από τον πληροφορικό γραμματισμό των μαθητών ώστε να επιτευχθεί η εναρμόνιση της εκπαίδευσης με τα απαιτητικά ζητούμενα της σύγχρονης εποχής.

Summary

Educational Digital storytelling: The case of the traditional costume of Pyrgos,Ilia,with the use of playmobil

The purpose of the present thesis is to project, via digital storytelling, folklore and traditional costume in Primary education. The theoretical part reviews the concept of popular culture and its study through folklore by public and private institutions. In this context, we identify the biological need of the individual for clothing and its evolutionary course in acquiring a symbolic character and revealing the unique historical, economic, social and geographical conditions of the community as well as the character of each place. Also, via digital storytelling presentation and teaching with the use of ICT (Information & Communication Technology) tools, the position of popular culture folkware may hold in today's digital era and in digital education is investigated.

In the creative part the applicability of digital storytelling in teaching a specific part of the popular culture, traditional folkware of Pyrgos Ilias by creating individual pieces of traditional costume for Playmobil and incorporating them in a relevant digital story is discussed. For this purpose, a teaching scenario: "From traditional costume to Playmobil" is proposed to be included in teaching in the Greek Primary School Geography and Literature with the help of ICT. The teaching goal of the scenario is to demonstrate the value and importance of folkware as inseparable part of traditional art and culture. The design of the research concerns the evaluation of the teaching scenario and is based on exploratory questions regarding the possibilities of its realisation. We explore the understanding of the cognitive subject and the multiple literacy skills that are developed through digital technology. Finally, the conclusions resulting from both the theoretical framework of the work and from the application of the digital storytelling scenario to the study of popular culture in Primary Education are also presented.



Ελληνική Δημοκρατία
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ
ΜΑΓΝΗΣΙΑΣ ΚΑΙ ΣΠΟΡΑΔΩΝ



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΛΟΓΟΓΡΑΦΙΑΣ
ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΘΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΔΗΜΟΚΡΕΤΕΙΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΡΑΚΗΣ



ΙΕΡΑ ΜΗΤΡΟΠΟΛΗ
ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΟΣ
& ΑΛΛΥΡΟΥ



ΜΑΓΝΗΤΩΝ ΚΙΒΩΤΟΣ
ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΡΤΥΡΙΑ ΤΟΥ ΠΟΣΙΤΗΤΙΚΟΥ ΑΙΘΟΥΣΙΑΣ



ΑΚΑΔΗΜΙΑ
ΑΓΙΤΚΟΥ ΠΟΛΙΤΕΣΜΟΥ
& ΤΟΠΙΚΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ
ΚΑΙ ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΗΣ

SET

ISBN 978-618-84595-9-5



9 786188 459595 >

Β' ΤΟΜΟΣ

ISBN 978-618-85707-1-9



9 786188 570719 >