

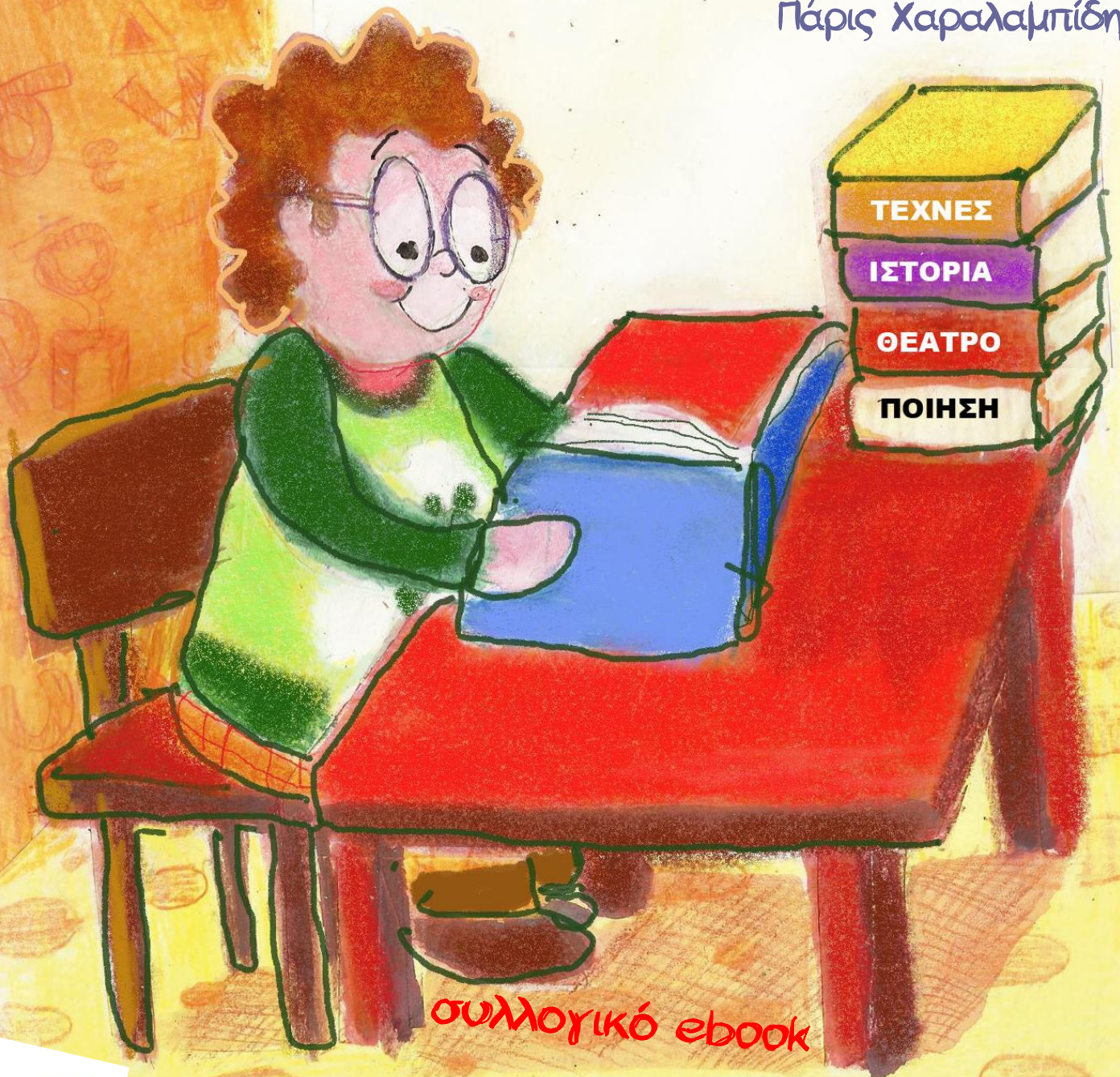
10 δικαιώματα Τα του (μικρού) επισκέπτη ενός Μουσείου

Επιμέλεια

Ηρακλής Λαμπαδαρίου

Εικονογράφηση

Πάρις Χαραλαμπίδης



συλλογικό ebook

Τα 10 δικαιώματα του (μικρού) επισκέπτη ενός Μουσείου

Εκπαιδευτικό υποστηρικτικό υλικό

Συλλογικό ebook



Τα 10 δικαιώματα του (μικρού) επισκέπτη ενός Μουσείου, Συλλογικό ebook

ISBN: 978-618-5040-58-1

Ιανουάριος 2014

Εικονογράφηση, εξώφυλλο	Συγγραφή δικαιωμάτων, Επιμέλεια, Σελιδοποίηση	Διορθώσεις
Πάρις Χαραλαμπίδης http://parischaralampidis.blogspot.gr	Ηρακλής Λαμπαδαρίου www.lampadariou.eu	Κωνσταντίνα Χαρλαβάνη k.charlavani@gmail.com

Εκδόσεις Σαΐτα

Αθανασίου Διάκου 42, 652 01, Καβάλα

T.: 2510 831856

K.: 6977 070729

e-mail: info@saitapublications.gr

website: www.saitapublications.gr



Άδεια Creative Commons
Αναφορά Δημιουργού – Μη Εμπορική χρήση
Όχι Παράγωγα έργα 3.0 Ελλάδα

Επιτρέπεται σε οποιονδήποτε αναγνώστη η αναπαραγωγή του έργου (ολική, μερική ή περιληπτική, με οποιονδήποτε τρόπο, μηχανικό, ηλεκτρονικό, φωτοτυπικό, ηχογράφησης ή άλλο), η διανομή και η παρουσίαση στο κοινό υπό τις ακόλουθες προϋποθέσεις: αναφορά της πηγής προέλευσης, μη εμπορική χρήση του έργου. Επίσης, δεν μπορείτε να αλλοιώσετε, να τροποποιήσετε ή να δημιουργήσετε πάνω στο έργο αυτό.

Αναλυτικές πληροφορίες για τη συγκεκριμένη άδεια cc, διαβάστε στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/gr/>

Εισαγωγή; Όχι, αφορμή!

Αν μπορούσαμε να παίξουμε μαζί ένα παιχνίδι, αυτό θα αποτελούνταν από μία κάρτα με τις εξής πέντε λέξεις: *Μουσεία, εκθέματα, μαθητές, γνώση, διασκέδαση* και με τον απλό κανόνα να προσπαθήσουμε να βρούμε έναν τρόπο, μια δραστηριότητα, ώστε να τις συνδυάσουμε όλες χωρίς να παραλείψουμε ούτε μία.

Έχοντας πάντα στο επίκεντρο του ενδιαφέροντός μας τη λέξη *μαθητές*, θα μπορούσαμε να αναζητήσουμε μια μικρή βοήθεια στα «10 δικαιώματα του (μικρού) επισκέπτη ενός Μουσείου» (εμπνευσμένα από «Τα 10 αναφαίρετα δικαιώματα του αναγνώστη», “Les droits imprescriptibles du lecteur”, όπως τα αποτύπωσε ο Daniel Pennac στο βιβλίο του *Comme un roman*, που κυκλοφόρησε το 1992 από τις Εκδόσεις Gallimard), μια προσπάθεια να συνδυαστούν οι λέξεις του παιχνιδιού μας με έναν τρόπο ιδιαίτερο και ξεχωριστό. Μια προσπάθεια να δοθεί το έναυσμα σε γονείς και εκπαιδευτικούς ώστε να αναπτύξουν τις δικές τους δραστηριότητες σε χώρους που μπορούν να μας ταξιδέψουν στο παρελθόν, σε σπουδαία τεχνολογικά επιτεύγματα, σε διάφορες Τέχνες, σε άλλους πολιτισμούς.

Από μία και μόνο ιδέα, πολλές φορές ακόμη κι από μία και μόνο λέξη, μπορούμε να σχεδιάσουμε μια δραστηριότητα που συνδυάζει τη γνώση με τη διασκέδαση με έναν τρόπο μοναδικό, σχεδόν μαγευτικό. Αναζητήστε λοιπόν στις σελίδες που ακολουθούν τη λέξη εκείνη που θα σας δώσει την αφορμή για ένα ατέλειωτο παιχνίδι με τους μαθητές και τα παιδιά σας με πολλαπλά οφέλη!

Ευχαριστώ θερμά τους είκοσι «παίκτες», τους συγγραφείς που μοιράζονται τις ιδέες τους στο συλλογικό αυτό ψηφιακό βιβλίο, που πρώτοι αποδέχτηκαν την πρόσκλησή μου στο παιχνίδι του συνδυασμού των πέντε λέξεων. Πολλές ευχαριστίες επίσης στον Πάρι Χαραλαμπίδη ο οποίος ζωντάνεψε με τα πινέλα του τα δικαιώματα με πρωταγωνιστή τον μικρό Σωκράτη και τον πατέρα του, προσδίδοντάς τους ακόμη περισσότερο χιούμορ.

*Καλή διασκέδαση με τις δραστηριότητες που ακολουθούν αλλά και
με όσες θα σκεφτείτε οι ίδιοι!*

Ηρακλής Λαμπαδαρίου
Δημιουργός Εκδόσεων Σαΐτα, Φιλόλογος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

Ο ΘΙΑΣΟΣ! - ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ	12
ΣΥΝ-ΑΙΣΘΑΝΟΜΑΙ ΕΝΑ ΕΡΓΟ ΤΕΧΝΗΣ - ΜΑΡΙΑΝΝΑ ΚΑΝΔΕΡΑΚΗ	15
ΘΕΛΩ ΑΠΛΑ ΝΑ ΟΝΕΙΡΟΠΟΛΗΣΩ - ΕΥΜΟΡΦΙΑ ΤΣΙΑΜΑΓΚΑ.....	22
ΚΛΕΙΝΩ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΚΑΙ ΒΛΕΠΩ ΠΙΟ ΚΑΛΑ - ΑΝΘΗ ΧΡΥΣΟΠΟΥΛΟΥ	27

2^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΖΩΓΡΑΦΙΖΩ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ - ΣΤΕΦΑΝΙΑ ΒΕΛΔΕΜΙΡΗ	32
ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΜΕ ΤΟΝ ΧΑΡΤΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ - ΚΩΣΤΑΣ ΣΤΟΦΟΡΟΣ	34
ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΟΥ ΕΚΘΕΜΑ - ΕΥΑ ΧΑΤΖΗΡΑΦΗΛΙΔΟΥ.....	38

3^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΓΥΡΙΖΩ ΣΤΟΝ ΤΟΠΟ ΤΟΥ... ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ - ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΧΑΡΛΑΒΑΝΗ.....	46
--	----

4^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΠΙΣΩ, ΜΠΡΟΣ ΚΑΙ ΔΙΠΛΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ - ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΤΣΙΠΤΣΕ	52
---	----

5^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΤΟ «ΜΟΝΑΧΙΚΟ» ΑΓΑΛΜΑ - ΒΙΚΥ ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΥ.....	58
ΡΩΤΑ ΤΑ ΕΚΘΕΜΑΤΑ - ΦΩΤΩ ΠΑΠΑΡΓΥΡΟΥΔΗ.....	62

6^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΙ ΘΑ ΔΩ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΣΑΝ ΘΑ ΜΠΩ - ΑΛΚΜΗΝΗ ΓΙΑΜΠΑΝΙΔΟΥ.....	72
ΠΑΡΑΜΥΘΙ, ΠΑΡΑΜΥΘΙ... ΤΟ ΚΟΥΚΙ ΚΑΙ ΤΟ ΡΕΒΥΘΙ - ΑΝΑΤΟΛΗ ΚΩΤΑΪΔΟΥ	80

7^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΟΜΟΙΟΤΗΤΕΣ - ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΣ.....	88
ΕΠΙΛΕΓΩ, ΦΟΡΩ, ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΤΡΙΓΥΡΝΩ - ΣΤΕΛΛΑ ΠΟΙΜΕΝΙΔΟΥ.....	93

8^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΨΑΞΕ, ΨΑΞΕ... ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΣ - ΘΕΟΔΩΡΑ ΜΠΑΓΔΑΤΟΓΛΟΥ	100
Ο ΜΙΚΡΟΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΞΕΝΑΓΟΣ! - ΜΑΓΔΑ ΠΑΠΑΣΤΕΦΑΝΟΥ	104

9^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

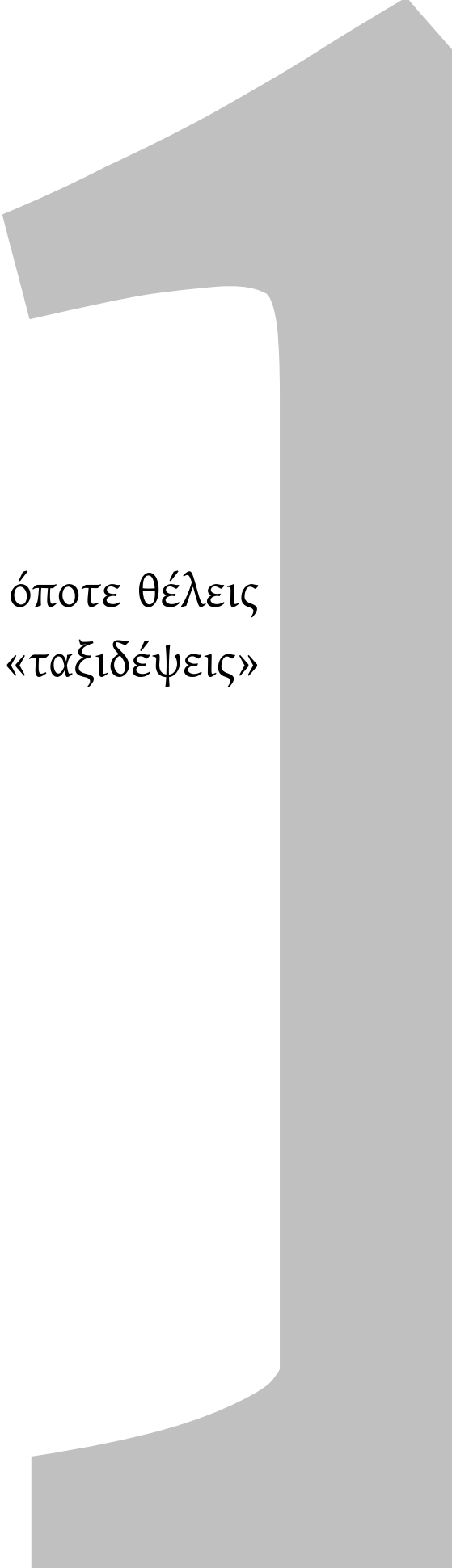
ΚΑΙ ΤΟ ΚΤΙΡΙΟ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΕΧΕΙ ΨΥΧΗ! - ΕΛΕΝΗ ΣΒΟΡΩΝΟΥ	108
--	-----

10^ο ΔΙΚΑΙΩΜΑ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΑΓΑΛΜΑΤΩΝ - ΚΩΣΤΑΣ ΒΛΑΣΤΑΡΗΣ	116
ΤΟ ΚΟΥΤΙ ΑΝΟΙΓΩ-ΨΑΧΝΩ, ΚΑΝΩ ΤΙΣ ΤΕΧΝΕΣ ΑΝΩ-ΚΑΤΩ! - ΣΟΦΙΑ ΠΟΛΙΤΟΥ-ΒΕΡΒΕΡΗ.....	118



С. С. С.



Nα κλείσεις τα μάτια σου όποτε θέλεις
και να προσπαθήσεις να «ταξιδέψεις»
στο παρελθόν.

Ο θίασος!

Δέσποινα Γεωργαντά

Μια δραστηριότητα που απευθύνεται σε μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης...

Στόχος της βιωματικής αυτής δραστηριότητας είναι να μεταβάλει την επίσκεψη σε μια ευχάριστη εμπειρία, να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις για κριτική παρατήρηση και κατανόηση των εκθεμάτων, να οδηγήσει στην ανακάλυψη της μαγείας του Μουσείου με ευχάριστο και εύληπτο τρόπο, να προκαλέσει το ενδιαφέρον όχι μόνο για το έκθεμα αλλά και για τον χρόνο και τον χώρο απ' όπου προήλθε. Παράλληλα, επιδιώκεται η καλλιέργεια της παρατηρητικότητας, της μνήμης, της φαντασίας, η ενίσχυση της ελεύθερης έκφρασης και η ανάπτυξη ικανοτήτων/ δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας.

Χωριστείτε λοιπόν σε ομάδες τεσσάρων έως πέντε ατόμων. Διαλέξτε ένα έκθεμα που σας φαίνεται ενδιαφέρον. Μπορείτε, για παράδειγμα, να εμπνευστείτε από αγγεία με διάφορες παραστάσεις (αθλητικοί αγώνες, κυνήγι, συμπόσια, προσφορές στους θεούς) ή από έναν βωμό ή ένα ιερό που βρίσκεται στο Μουσείο.

Ζητήστε πληροφορίες για το έκθεμα από τον καθηγητή ή τον αρχαιολόγο που σας συνοδεύει. Κάθε έκθεμα κρύβει μια συναρπαστική ιστορία, η ανακάλυψη της οποίας θα σας δώσει έμπνευση για τη δημιουργία μιας θεατρικής παράστασης!

Τώρα ήρθε η ώρα για να οργανώσετε την παράστασή σας! Αρχικά μεταβείτε νοερά σε μια εποχή της επιλογής σας. Μη διστάσετε να ρωτήσετε τον καθηγητή σας για τα ήθη και έθιμα της εποχής που επιλέξατε. Για να ενσαρκώσετε πειστικά τους ήρωες της παράστασής σας, χρειάζεται να γνωρίζετε καλά τις συνήθειες των ανθρώπων εκείνης της περιόδου. Στη συνέχεια, αποφασίστε για το θέμα της παράστασής σας. Θα είναι κάποιος αθλητικός αγώνας, κάποια θυσία σ' έναν Θεό, κυνήγι, συμπόσιο; Για ποιο λόγο θεωρείτε ότι πραγματοποιήθηκε το συγκεκριμένο γεγονός; Τι θα μπορούσε να συμβεί κατά τη διάρκεια του γεγονότος που θα αναπαραστήσετε ώστε να αποκτήσει περισσότερο ενδιαφέρον και να κρατήσετε τους θεατές της παράστασής σας σε αγωνία; Μοιράστε τους ρόλους και γράψτε τους

διαλόγους! Μπορείτε ακόμη να κατασκευάσετε σκηνικά και κοστούμια για το έργο σας! Τέλος, μην ξεχάσετε να βρείτε τίτλο για το έργο σας και να δημιουργήσετε την αφίσα της παράστασης σε συνεργασία με τον καθηγητή πληροφορικής. Μπορείτε να κάνετε μια προεργασία στον χώρο του Μουσείου και να παρουσιάσετε την παράσταση στην τάξη σας.

Η Δέσποινα Γεωργαντά γεννήθηκε στη Ρόδο το 1983 και μεγάλωσε στη Λαμία. Σπούδασε Αρχαιολογία και Ιστορία της Τέχνης στο Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Μιλάει Αγγλικά, Ιταλικά και Ισπανικά. Σήμερα διαμένει στη Λαμία, όπου και διδάσκει φιλολογικά μαθήματα σε παιδιά Γυμνασίου και Λυκείου. Στο παρελθόν δούλεψε ως αρχαιολόγος στην ΙΔ' ΕΠΚΑ. Στον ελεύθερό της χρόνο ασχολείται με το διάβασμα, της αρέσει ν' ακούει μουσική, δεν κάνει καμία απόπειρα να μαγειρέψει γιατί φοβάται τις μαζικές δηλητηριάσεις και προσπαθεί να μάθει ό,τι αφορά τον θαυμαστό κόσμο της τεχνολογίας. Αυτή την περίοδο ασχολείται με την κατασκευή δύο ιστοσελίδων αφιερωμένων στις δύο μεγάλες της αγάπες: την εκπαίδευση και την τεχνολογία.



www.sofikoukouvagia.gr

Συν-αισθάνομαι ένα έργο Τέχνης

Μαριάννα Κανδεράκη

Γενικώς, τα αντικείμενα είναι φυσικά και γνώριμα σε όλους μας. Μιλούν μια παγκόσμια γλώσσα και ενθαρρύνουν τη συζήτηση και τον διάλογο. Τα αντικείμενα δημιουργούν μνήμες, μας φέρνουν αναμνήσεις, παρακινούν συναισθήματα, όπως λέει μια φίλη μουσειοπαιδαγωγός.

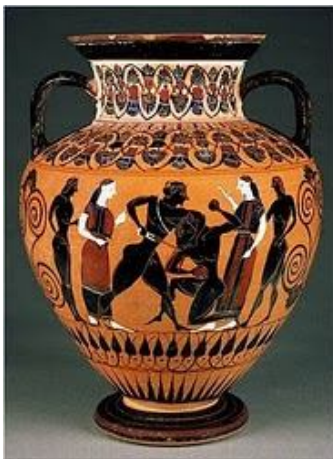
Είναι κατορθωτό τα αντικείμενα ενός μουσείου να μας γεννήσουν αισθήματα τέτοια, ώστε να μας παρακινήσουν να τα κάνουμε «δικά» μας; Είναι δυνατόν να μας μεταφέρουν στον κόσμο τους; Είναι εφικτό να τα «φέρουμε» στη δική μας πραγματικότητα;

Ναι, γίνεται! Αρκεί να κεντρίσουμε την αστείρευτη φαντασία των παιδιών με τον κατάλληλο τρόπο. Δηλαδή με ένα μεθοδολογικό πλαίσιο που θα εφαρμοστεί με πολυποίκιλο υλικό, έτσι ώστε τα παιδιά να έχουν πολλές προσλαμβάνουσες και που θα κεντρίσει το ενδιαφέρον τους, όπως χρήση μύθων, ερωτήσεις-απαντήσεις, συζήτηση, δραματοποίηση-παντομίμα-αυτοσχεδιασμός, εργασία σε δυάδες και ομάδες, εκπαίδευση μέσα από την τέχνη (VT/AT), καταιγισμό ιδεών, εμπλουτισμένα όλα αυτά με χρήση Η/Υ και κατάλληλων λογισμικών αν αυτό είναι μπορετό.

Η δραστηριότητα...

Προετοιμασία... για το συναίσθημα

(απαραίτητη, γιατί το συναίσθημα δεν θέλει κόπο, θέλει τρόπο...)



Παρουσιάζεται ένα έργο Τέχνης π.χ. ένας πίνακας ή ένα αγγείο, που απεικονίζει τον Θησέα με τον Μινώταυρο ως μοντέλο παρατήρησης. Ο ενήλικας (εκπαιδευτικός ή γονιός) ζητάει από τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεκτικά. Θέτουμε ένα δομημένο φάσμα ερωτήσεων όπως: Τι είναι αυτό που βλέπουμε; Από τι είναι φτιαγμένο; Σε τι άραγε θα χρησίμευε; Γιατί το λέτε αυτό; Πότε λέτε να φτιάχτηκε; Φτιάχνουμε εμείς σήμερα κάτι παρόμοιο; Έχετε ξαναδεί αγγείο; Πού; Τι βλέπεις σε αυτό το αγγείο; Τι νομίζετε ότι παριστάνει; Τι βλέπεις και το λες αυτό; Ξέρετε κάτι για τα

πρόσωπα που εικονίζονται; Τι σας κάνει εντύπωση; Έχετε δει κάτι παρόμοιο; Θέλετε να ρωτήσετε κάτι γι' αυτό; Κοιτάξτε το λίγο καλύτερα... (Αφήνουμε 1-2 λεπτά παρατήρησης). Ρίξε μια ματιά στα έργα τέχνης που υπάρχουν κοντά στο έργο που κοιτάμε προσεκτικά. Υπάρχει κάποιος ή κάποια που είναι όμοια; Σε τι μοιάζουν (π.χ. αντικείμενα, γεγονότα, συναισθήματα, τεχνοτροπία); Σε τι διαφέρουν; Για σκεφτείτε, αν αυτή η παράσταση ήταν πίνακας ζωγραφικής, πώς θα ήταν; Πώς είναι τώρα; (παρατηρούν χρώματα, γραμμές, σχήματα). Πώς φαντάζεστε ότι βρέθηκαν αυτοί οι δύο μαζί; Τι νομίζετε ότι κάνουν τώρα; Γιατί; Τι νομίζετε ότι θα κάνουν μετά; Γιατί; Τι φαντάζεστε ότι είχε συμβεί πριν; Γιατί; Τι δουλειά λέτε να κάνει ο άντρας; Τι του αρέσει; Ποιοι είναι οι φίλοι του; Πώς νιώθει; Πώς νιώθει ο Μινώταυρος; Γιατί το λέτε αυτό; Εσείς, πώς νιώθετε όταν βλέπετε το αγγείο; Γιατί νιώθετε έτσι;

Οι ερωτήσεις μπορούν να προσανατολιστούν ανάλογα με τα θέματα που ενδιαφέρουν τα παιδιά. Ως προέκταση, θα μπορούσε να δοθεί και ένα δεύτερο αγγείο με παρόμοια παράσταση για σύγκριση.

Ο/Η εκπαιδευτικός-γονιός ενθαρρύνει την έκφραση του λόγου, της σκέψης, της φαντασίας και των συναισθημάτων των παιδιών, επιστρατεύοντας παράλληλα τις αισθήσεις και την παρατηρητικότητά τους. Τα παιδιά οδηγούνται στο να περιγράφουν με ακρίβεια αυτό που παρατηρούν, έτσι ώστε, όλοι να έχουν μια ξεκάθαρη εικόνα της περιγραφής τους, ακολουθώντας έναν επιστημονικό τρόπο εργασίας.

Ως τεχνική θα χρησιμοποιήσουμε τις ερωτήσεις-απαντήσεις-συζήτηση όπως περιγράφεται παραπάνω από την τεχνική των VT/AT (Βασικές Ρουτίνες Στοχαστικού Διαλόγου με αφορμή έργα Τέχνης). Περισσότερες πληροφορίες για τη συγκεκριμένη τεχνική, μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση: www.pzartfulthinking.org/routines.php

Παρατήρηση: Η μεθοδολογία των ερωτήσεων μπορεί να εφαρμοστεί για οποιοδήποτε έργο Τέχνης.

Συγκεκριμένα για το 1ο δικαίωμα...

Περιγραφή

Κλείνουμε τα μάτια και ο εκπαιδευτικός διαβάζει στα παιδιά τον ακόλουθο μύθο. Για να ενισχύσουμε τη συναισθηματική ένταση του μύθου, η αφήγηση προτείνεται να γίνει σε μια απομονωμένη γωνιά του Μουσείου με χαμηλό φωτισμό ή προσήλωση στη φλόγα ενός κεριού στη μέση του κύκλου των παιδιών ή συνοδευτικά ηχητικά ερεθίσματα από μουσικά όργανα και οπωσδήποτε θεατρικότητα από μέρος του αφηγητή. Έτσι, η δράση των ηρώων μεταφέρεται στο «εδώ και τώρα» και τα συναισθήματα των ηρώων γίνονται πιο ανάγλυφα.

Μπορούμε ακόμα να παρουσιάσουμε συνοδευτικό υλικό του μύθου και του αγγείου όπως πίνακες ζωγραφικής, εικόνες ψηφιδωτών κ.ά.

«Ο Μίνωας έμενε στην Κρήτη και ήταν ο βασιλιάς του νησιού. Στα ανάκτορα του Μίνωα ο Δαίδαλος, ένας μηχανικός, είχε οικοδομήσει έναν λαβύρινθο, όπου ο βασιλιάς έκλεισε τον Μινώταυρο, ένα τέρας που είχε μισό σώμα ανθρώπου και μισό σώμα μεγάλου ταύρου.

Ο Μινώταυρος για φαγητό ήθελε ανθρώπους. Οι άνθρωποι αυτοί ήταν αγόρια και κορίτσια που έρχονταν από την Αθήνα.

Ο βασιλιάς Μίνωας, επειδή οι Αθηναίοι σκότωσαν τον γιο του, τον Ανδρόγεω, τους κήρυξε πόλεμο και νίκησε. Έτσι, ως τιμωρία, οι Αθηναίοι είχαν υποχρεωθεί να στέλνουν κάθε εννιά χρόνια, εφτά νέους Αθηναίους και εφτά νέες Αθηναίες για τροφή του Μινώταυρου.

Στην Αθήνα βασίλευε ο Αιγέας, που είχε έναν γιο, τον Θησέα. Όταν ο Θησέας έγινε ένα γενναίο παλικάρι, είδε ότι μερικοί φίλοι του αναγκάστηκαν να πάνε στην Κρήτη για να πεθάνουν στα χέρια του Μινώταυρου.

Αποφασισμένος τότε να τους βοηθήσει, πήγε να μιλήσει με τον πατέρα του για να του πει ότι ήθελε να συνοδεύσει εκείνος τους φίλους του και να προσπαθήσει να τους γλιτώσει. Αν και ο Αιγέας φοβόταν πολύ για τον γιο του, τελικά τον άφησε να ταξιδέψει στην Κρήτη με τους υπόλοιπους νέους. Ταξίδεψαν μ' ένα καράβι που είχε μαύρα πανιά.

Όταν έφτασαν στο νησί, ο βασιλιάς Μίνωας, η βασίλισσα Πασιφάη και η κόρη τους Αριάδνη, δέχθηκαν τους Αθηναίους και τους οδήγησαν στην Κνωσό, την πρωτεύουσα του νησιού της Κρήτης, όπου τους έκλεισαν στη φυλακή. Αλλά η Αριάδνη, μόλις είδε τον Θησέα, τον ερωτεύτηκε και ήθελε να τον γλιτώσει.

Εκείνη τη νύχτα η Αριάδνη πήγε στο κελί όπου βρισκόταν ο Θησέας, και του είπε ότι θα τον βοηθούσε να σκοτώσει το τέρας αρκεί να την έπαιρνε μαζί του αν θα γλύτωνε. Τότε του έδωσε ένα ξίφος και ένα κουβάρι από μαλλί που το λέμε *Μίτο της Αριάδνης* κι έπειτα έφυγε κρυφά για τα ανάκτορα του πατέρα της.

Την επομένη μέρα ο Μίνωας πήγε στη φυλακή και ανακοίνωσε τους αιχμαλώτους ότι ήταν ώρα να πάνε στον λαβύρινθο. Όταν έφτασαν εκεί,»

Τι λέτε να έγινε μετά;

Τα παιδιά καλούνται στη συνέχεια να φανταστούν το τέλος του μύθου. Ο καταγιγισμός ιδεών βοηθάει τα παιδιά να αφήσουν τη φαντασία τους να ταξιδέψει και ταυτόχρονα να δοθεί στην ιστορία μια νέα διάσταση, που ενδεχόμενα μπορεί να οδηγήσει σε νέες αναζητήσεις.

Αφού τα παιδιά καταθέσουν τις ιδέες τους, οι οποίες καταγράφονται από τον εκπαιδευτικό/ γονιό, χωρίζονται σε ομάδες για να αποφασίσουν ποιο τέλος θα δώσουν στον μύθο.

Ως υλικά θα χρειαστούμε...

Τον μύθο, ανάλογες εικόνες, έργα ζωγράφων με σχετικό θέμα π.χ. Η Αριάδνη του Waterhouse, Μινώταυρος του Picasso, εικόνες ψηφιδωτών, μουσικά όργανα, κερί.

Πηγές:

www.pilavakis.net/new_page_146.htm

<http://eljardindepsique.blogspot.com/2009/05/teseo-y-el-minotauro.html>

http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%98%CE%B7%CF%83%CE%AD%CE%B1%CF%82#.CE.97_.CE.B1.CF.80.CE.BF.CF.83.CF.84.CE.BF.CE.BB.CE.AE_.CE.B3.CE.B9.CE.B1_.CF.84.CE.BF.CE.BD_.CE.9C.CE.B9.CE.BD.CF.8E.CF.84.CE.B1.CF.85.CF.81.CE.BF

Παρατήρηση

Αντί για τον μύθο του Μινώταυρου και αν το έργο τέχνης είναι διαφορετικό (γλυπτό, πίνακας κλπ.), μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την αρχή μιας δικής μας επινοημένης ιστορίας, εμπνευσμένη από το θέμα του έργου και να τη συνεχίσουν τα παιδιά.

Και τώρα...παίζω και «Συν-αισθάνομαι ένα έργο Τέχνης»

Περιγραφή

Έφθηκε η ώρα να παίζουμε ένα παιχνίδι ρόλων!

Εξηγούμε στα παιδιά ότι θα παίζουν ένα παιχνίδι, στο οποίο ο καθένας θα έχει κάποιο ρόλο από τους ήρωες του μύθου μας και θα πρέπει να παίζει όσο το δυνατόν καλύτερα, τις εκφράσεις και τα συναισθήματα αυτού του ρόλου μόνο με το σώμα του, χωρίς φωνή, για να μπορέσουν οι υπόλοιποι συμμαθητές-«θεατές» να «διαβάσουν» αυτές τις εκφράσεις και τα συναισθήματα.

Μοιράζουμε ρόλους Αριάδνης, Μίνωα, Θησέα, Μινώταυρου, Αθηναίων νέων. Οι ρόλοι μοιράζονται με κλήρο για την αποφυγή διενέξεων με κάρτες που απεικονίζουν τα πρόσωπα των ηρώων και το όνομά τους. Έτσι, δημιουργούνται έως 5 ομάδες των 4 ατόμων. Η ομάδα της Αριάδνης, του Μίνωα κλπ.

Οι ομάδες αποσύρονται για λίγο προκειμένου να συζητήσουν και να αποφασίσουν τι και πώς θα το παρουσιάσουν. Επανέρχονται και παρουσιάζουν στις υπόλοιπες ομάδες, ό,τι αποφάσισαν.

Ως υλικά για την υλοποίηση του παιχνιδιού θα χρειαστούμε διάφορα υφάσματα π.χ. από φόδρες, αν θέλουμε καπέλα και αντικείμενα, όπως κουβάρι νήματος, κορώνες-στέμματα, ή ακόμα και μουσική αν μας το επιτρέπουν οι φύλακες του μουσείου.

Μετά τη δραματοποίηση, συζητάμε και θέτουμε αναστοχαστικές ερωτήσεις: Τι σας δυσκόλεψε; Τι ήταν εύκολο; Για ποιο λόγο; Πώς χρησιμοποιήσατε το σώμα σας για να εκφράσετε τα συναισθήματα των ηρώων; Καταλάβατε-«διαβάσατε» εύκολα τα συναισθήματα των άλλων; Μήπως τα παρερμηνεύσατε; Τι σας παραπλάνησε; Τι σας βοήθησε να τα καταλάβετε; Τι σημαίνουν αυτά που νιώσατε και μάθατε από αυτό το παιχνίδι; Πώς θα σας βοηθήσουν στο μέλλον;

Παρατήρηση

Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να αναδυθεί από τα όποια πρόσωπα απαρτίζουν την ιστορία που θα δημιουργήσουν, καθώς και από τα συναισθήματα των ηρώων που θα καταθέσουν τα παιδιά κατά την προηγούμενη επεξεργασία του έργου.

Πρόταση για συνέχεια της δραστηριότητας

Περιγραφή

Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί εντός μουσείου αν είναι εφικτό, αλλά και εκτός μουσείου στο σπίτι ή στο σχολείο.

Χωρίζουμε τα παιδιά σε ομάδες. Τους παρουσιάζουμε 4 ή 5 ομάδες καρτών (ανάλογα το πλήθος των παιδιών), όπου οι κάρτες της Α' ομάδας απεικονίζουν στη μία τους πλευρά π.χ. τον Μίνωα, οι κάρτες της Β' ομάδας τον Θησέα, της Γ' ομάδας την Αριάδνη, της Δ' ομάδας τον Μινώταυρο και της Ε' ομάδας την Πασιφάη. Η κάθε ομάδα μπορεί να έχει από 3 έως 4 κάρτες (από 3 έως 5 μέλη). Ανακατεύονται και σκορπίζονται στο πάτωμα από την κενή τους πλευρά. Τα παιδιά διαλέγουν μία κάρτα και ομαδοποιούνται ανάλογα.

Έργο της κάθε ομάδας είναι να συζητήσει τις ιδέες που προηγήθηκαν και να αποφασίσουν τα μέλη της ποιο θα είναι το τέλος του μύθου. Στη συνέχεια, ζωγραφίζουν σε χαρτί μέτρου ή χαρτόνι και με ό,τι υλικό θέλουν, όλοι μαζί στην ομάδα τους το τέλος που έδωσαν στον μύθο. Αφού τελειώσουν οι ομάδες την εργασία τους, μαζεύονται όλα τα παιδιά μαζί και η κάθε ομάδα παρουσιάζει και ανακοινώνει τα αποτελέσματα των εργασιών της.

Μετά το τέλος της παρουσίασης των έργων, ακολουθεί συζήτηση με αναστοχαστικές ερωτήσεις π.χ. Πώς σας φάνηκε αυτή η δραστηριότητα; Υπάρχει κάτι που σας δυσκόλεψε; Στο δικό σας τέλος του μύθου πώς νιώθουν οι ήρωες; Γιατί νιώθουν έτσι; Εσείς πώς νιώσατε που δώσατε αυτό το τέλος; Γιατί;

Ως υλικά μπορούμε να χρειαστούμε φωτογραφίες των προσώπων του έργου τέχνης από το διαδίκτυο σε κάρτες, φωτοτυπικό, χαρτόνια, κοπίδι ή ψαλίδι, διάφορα υλικά ζωγραφικής.

Προτάσεις για περαιτέρω επεξεργασία εντός ή εκτός Μουσείου

- Δημιουργία βιβλίου με τον μύθο και εικονογράφησή του
- Παρουσίαση από ομάδα παιδιών των εικόνων και ζωγραφιών με τη βοήθεια Power Point



Η Μαριάννα Κανδεράκη είναι πρωτίστως εκπαιδευτικός και δευτερευόντως Σχολική Σύμβουλος Προσχολικής Αγωγής. Της αρέσει να παίζει σοβαρά με τη δουλειά της, γι' αυτό συνεχώς εφευρίσκει τρόπους να την κάνει ομορφότερη και περισσότερο ενδιαφέρουσα. Κι επειδή δεν της αρέσει να παίζει μόνη της, εμπλέκει σε αυτό το παιχνίδι και τον περίγυρό της! (Ρωτήστε τις νηπιαγωγούς Ηρακλείου και Λασιθίου). Πιότσο όμως της αρέσει να διδάσκονται τα παιδιά πώς να διαχειρίζονται τις ζωές τους και τα συναισθήματά τους.

Η ζωή της βέβαια δεν είναι μόνο παιχνίδι. Επειδή έχει περάσει από πολλά σκαμπανεβάσματα της ζωής αλλά και του θανάτου, της αρέσει να ψάχνει για αυτά τα μυστήρια ευελπιστώντας την εξύψωση του είναι της προς το Φως. Ακόμα έχει μάθει ή προσπαθεί να μάθει, να διαβάσει τα μάτια και το χαμόγελο των ανθρώπων που την ενδιαφέρουν.



<http://eprosxoliki.info>



mkanderaki@gmail.com

Θέλω απλά να ονειροπολήσω

Ευμορφία Τσιαμάγκα

Τα Μουσεία, ιδιαίτερα τα σύγχρονα κατά τον σχεδιασμό των εκθέσεων τους λαμβάνουν υπόψη τους επισκέπτες προσπαθώντας να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον όπου ευνοείται τόσο η μάθηση όσο και η ψυχαγωγία.

Σε οποιοδήποτε όμως είδος Μουσείου και με οποιονδήποτε τρόπο και αν έχουν οργανωθεί οι εκθέσεις του, ο επισκέπτης κάθε ηλικίας μπορεί να αφήσει τη φαντασία του ελεύθερη και να ονειρευτεί...

Το προϊόν της φαντασίας φυσικά ποικίλει και εξαρτάται από παράγοντες, όπως είναι οι προηγούμενες γνώσεις για το συγκεκριμένο έκθεμα, ο χρόνος που θα αφιερώσει, η διάθεσή του/της, αν είναι μόνος/η, με οργανωμένη ομάδα, με την παρέα του/της, οι φυσικές συνθήκες του χώρου (θόρυβοι, άλλοι επισκέπτες), οι πληροφορίες που παρέχονται για το συγκεκριμένο έκθεμα από τα συνοδευτικά κείμενα και το εποπτικό υλικό της έκθεσης (λεζάντες, κατάλογος του μουσείου, εικόνες, χάρτες, σκίτσα, μακέτες, αναπαραστάσεις κ.α.).

Ως προς το τι μπορεί κανείς να φανταστεί, δεν υπάρχει όριο, οι ρόλοι είναι άπειροι... Μπορεί να γίνει ο ίδιος/η ίδια το αντικείμενο που θα αφηγείται την ιστορία του ή θα συνομιλήσει με άλλα εκθέματα, μπορεί να γίνει ο/η δημιουργός του, ο/η χρήστης του, ο/η αρχαιολόγος που το ανακάλυψε, ο συντηρητής/η συντηρήτρια που το συντήρησε, ο επιμελητής/η επιμελήτρια του μουσείου που το διάλεξε να το εκθέσει. Το φανταστικό ταξίδι μπορεί λοιπόν να κινείται στο παρελθόν ειδικά αν πρόκειται για αρχαίο αντικείμενο, στο παρόν αλλά και -γιατί όχι- και στο μέλλον... Να φανταστεί ποια θα είναι η τύχη του στα επόμενα χρόνια!

Ένα φανταστικό ταξίδι είναι και το ακόλουθο, που «συνέβη» στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, θα μπορούσε όμως να έχει συμβεί σε οποιοδήποτε αρχαιολογικό μουσείο, αλλά και σε οποιοδήποτε Μουσείο διαφορετικής κατηγορίας (σύγχρονης τέχνης, λαογραφικό, ιστορικό, φυσικής ιστορίας, βυζαντινό, νομισματικό κ.α.) αν ένα διαφορετικό έκθεμα ενεργοποιούσε τη φαντασία μας και μας έκανε να ονειρευτούμε...

«Ίσως κάποιοι να θεωρούν τα Μουσεία βαρετά... Εγώ όμως όχι! Μου αρέσει να πηγαίνω σε Μουσεία και κυρίως σε αρχαιολογικά. Είμαι ακόμη μικρός για να

τα επισκέπτομαι μόνος μου, αλλά ευτυχώς πηγαίνω με το σχολείο μου και με την οικογένειά μου.

Θέλω λοιπόν να μοιραστώ μαζί σας το μυστικό που βρίσκω την επίσκεψη σε Μουσεία τόσο ενδιαφέρουσα! Ανυπομονείτε νομίζω! Γι' αυτό θα σας το αποκαλύψω αμέσως τώρα:

Κάθε φορά λοιπόν που βρίσκομαι σ' ένα Μουσείο, τα αντικείμενα μου μιλάνε. Ναι, ναι καλά διαβάσατε. Μου μιλάνε, αλλά φυσικά με τον δικό τους τρόπο και κάποιες φορές με κάνουν πρωταγωνιστή της ιστορίας τους!

Θα σας αφηγηθώ, λοιπόν, αυτό που μου συνέβη πριν από λίγο καιρό. Μια ηλιόλουστη Κυριακή του Νοεμβρίου, οι γονείς μου κι εγώ πήγαμε για μια ακόμη φορά στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης.



Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. Άποψη της εισόδου [©ΑΜΘ]

Τι μουσείο κι αυτό! Όσες φορές κι αν πάω, πάντα ανακαλύπτω κάποιο αντικείμενο που δεν το είχα προσέξει. Το ίδιο συνέβη κι αυτή τη φορά! Και τι αντικείμενο! Ένα κομμάτι αγγείου τόσο δα! «Όστρακα» τα λένε οι αρχαιολόγοι αυτά τα μικρά κομματάκια. Και πάνω στο κομματάκι αυτό μια ανθρώπινη φιγούρα και γράμματα του αλφάβητου!



Όστρακο ερυθρόμορφου (στην πίσω όψη) κρατήρα με αλφαβητάρι και απεικόνιση ανδρικής μορφής. Νέα Καλλικράτεια. 5ος αι. π.Χ. Από τη μόνιμη έκθεση του ΑΜΘ «Η Μακεδονία από τον 7ο π.Χ. αιώνα ως την ύστερη αρχαιότητα» [©ΑΜΘ]

Και τότε για μια στιγμή μονάχα έκλεισα τα μάτια μου και ...άρχισαν όλα!

Βρέθηκα στη **μέση μιας αυλής** και γύρω-γύρω, στις τρεις πλευρές της, υπήρχαν δωμάτια. Φορούσα κάτι παράξενα ρούχα... σαν φόρεμα μου φαινόταν που έφτανε ως τα γόνατά μου! Ήταν σαν ένα **κομμάτι υφάσματος στερεωμένο με μία παραμιάνα στον έναν ώμο**, ενώ άφηνε ακάλυπτο τον άλλον μου ώμο. Στη μέση στερεώνονταν με μία χρωματιστή πράσινη ζώνη. Και εκεί που παρατηρούσα μια τα ρούχα μου και μια το σπίτι, άκουσα μια φωνή: «Κίμωνα ήρθες επιτέλους!» Γύρισα το κεφάλι μου, δεν είδα κανέναν άλλον παρά ένα άλλο αγόρι στην ίδια περίπου ηλικία μ' εμένα και με παρόμοιο ντύσιμο να στέκεται στο κατώφλι μιας πόρτας... Τότε κατάλαβα ότι ο «Κίμωνας» ήμουν εγώ! Με σβέλτα βήματα ήρθε κοντά μου! «Μόλις έρθουν ο Θαλής και ο Εμπεδοκλής θα παίξουμε **μπάλα**» μου είπε και με περηφάνια μου έδειξε μια μπάλα. «Βλέπεις είναι ολοκαίνουργια, από κύστη γουρουνιού! Ο πατέρας μου τη φούσκωσε τις προάλλες που σκότωσαν ένα γουρούνι με τον θείο μου! Είχαν βλέπεις να καλέσουν τους φίλους τους στη γιορτή που διοργάνωναν, στο συμπόσιο! Και έτσι βγήκα και εγώ κερδισμένος!». Δεν πρόλαβε να δει την έκπληξη στα μάτια μου γιατί στο μεταξύ είχαν έρθει και οι άλλοι δύο φίλοι «μας». Κι εκείνοι φάνηκε να με γνωρίζουν! Το άλλο αγόρι που τόση ώρα μου μιλούσε το αποκάλεσαν Αριστοκλή! Ωραία, σκέφτηκα, έμαθα τουλάχιστον το όνομά του!

Δεν πρόλαβα να σκεφτώ τίποτα άλλο γιατί το παιχνίδι άρχισε! Και ήταν τόσο διασκεδαστικό! Η μπάλα αυτή ήταν καλύτερη και από τη δερμάτινη που μου είχαν κάνει δώρο στα γενέθλιά μου σκέφτηκα! Η χαρά του παιχνιδιού όμως δεν κράτησε πολύ... μια δυνατή κλωτσιά και η μπάλα πέρασε στο ανοιχτό παράθυρο ενός δωματίου. Ο ήχος που ακούστηκε δεν μας άφησε καμία αμφιβολία για το τι είχε συμβεί... ούτε άλλωστε και η θυμωμένη φωνή της μητέρας του Αριστοκλή!

Έβγαλε το κεφάλι της από το παράθυρο και αναφώνησε «Τι θα γίνει μ' εσάς; Δεν πρόλαβα να τακτοποιήσω τα σκεύη του **συμποσίου** και ο **κρατήρας** πάει! Τον σπάσατε! Να δω τώρα τι θα πεις στον πατέρα σου Αριστοκλή όταν γυρίσει από την αγορά! Τέλος, λοιπόν, τα παιχνίδια με την μπάλα, μια που κάνατε τη ζημιά είναι ευκαιρία για μελέτη!» Το «ωχ» βγήκε από τα χείλη μας εν χορώ! Σε λίγα λεπτά καθένας από μας κρατούσε στα χέρια του **ένα κομμάτι του κρατήρα και αρχίσαμε να σκαλίζουμε γράμματα...** Α Β Γ Δ... τι βαρετό! Μήπως να σκαλίσω κάτι καλύτερο σκέφτηκα; Με μερικές γραμμές το ανθρωπάκι μου ήταν έτοιμο και...

Ξαφνικά δυο απαλά χέρια με αγκάλιασαν και μια γνώριμη φωνή ψιθύρισε στο αυτί μου: Δημητράκη! Δεν ακούς; Τόσο σε εντυπωσίασαν τα εκθέματα για την εκπαίδευση των αρχαίων; Και πού να σου δείξουμε και τα βραβεία των αθλητών! Έλα είναι στη διπλανή προθήκη...»

**Γλωσσάρι για την αρχαιολογική τεκμηρίωση
του «ειδικού παραδείγματος»**

Κρατήρας: Αγγείο συμποσιακό για το ανακάτεμα του οίνου με νερό. Το όνομά του προέρχεται από τη λέξη κράση που σημαίνει ανακάτεμα¹.

Μπάλα: Οι μπάλες στην αρχαιότητα κατασκευάζονταν από φυσικό σφουγγάρι που τυλίγονταν με ύφασμα και δένονταν με σπάγκο. Για τα μικρότερα παιδιά φτιάχνονταν από περισσεύματα υφασμάτων, φτερά ή μαλλί τα οποία τύλιγαν με λινό ύφασμα. Οι καλύτερες όμως μπάλες ήταν εκείνες από τη φουσκωμένη με αέρα κύστη του γουρουνιού την οποία τύλιγαν σφιχτά με δέρμα².

Οικία: Η αρχαία ελληνική οικία είχε τη μορφή μιας σειράς δωματίων που κάλυπταν τις τρεις πλευρές συνήθως μιας εσωτερικής αυλής, του αίθριου. Το τελευταίο αποτελούσε έναν πολύ σημαντικό χώρο καθώς εκεί λάμβαναν χώρα πολλές καθημερινές δραστηριότητες, αλλά βοηθούσε και στον φωτισμό και εξαερισμό των δωματίων³.

Όστρακο: Όστρακα, δηλαδή κομμάτια σπασμένων αγγείων χρησιμοποιούνταν για την καταγραφή σημειώσεων, φορολογικών αποδείξεων, επιστολών, βεβαιώσεων και, ως επί το πλείστον, για τις μαθητικές ασκήσεις⁴.

Συμπόσιο: Γιορτή στην οποία συμμετείχαν μόνο άνδρες. Οι μόνες γυναίκες που συμμετείχαν ήταν οι αυλητρίδες και οι εταίρες για την ψυχαγωγία των συμμετεχόντων⁵.

Χιτώνας: Βασικό ρούχο αντρών και γυναικών που αποτελούνταν από ένα ορθογώνιο ύφασμα και στερεώνονταν με πόρπες και περόνες (δηλαδή με παραμάνες και καρφίτσες) στον έναν ώμο για τους άντρες και στους δύο για τις γυναίκες. Κατασκευάζονταν κυρίως από λινό ύφασμα⁶.

¹ **Αδάμ-Βελένη, Π.** (2009). *Μακεδονία – Θεσσαλονίκη, μέσα από τις εκθέσεις του Αρχαιολογικού Μουσείου*. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού. Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων και Απαλλοτριώσεων.

² **Tames, R.** (2003). *Τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Σαββάλας.

³ http://www.tmth.edu.gr/aet/thematic_areas/p65.html, τελευταία επίσκεψη στις 25 Νοεμβρίου 2013.

⁴ http://www.tmth.edu.gr/aet/thematic_areas/p143.html, τελευταία επίσκεψη στις 25 Νοεμβρίου 2013.

⁵ **Αδάμ-Βελένη, Π.** (2009). *Μακεδονία – Θεσσαλονίκη, μέσα από τις εκθέσεις του Αρχαιολογικού Μουσείου*. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού. Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων και Απαλλοτριώσεων.

⁶ **Tames, R.** (2003). *Τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Σαββάλας



Η Ευμορφία Τσιαμάγκα του Γεωργίου, Μουσειοπαιδαγωγός, αποφοίτησε από το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας το 2003 από το Τμήμα Μουσειοπαιδαγωγικής Εκπαίδευσης και ολοκλήρωσε τις μεταπτυχιακές σπουδές της στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας το 2013. Μιλάει αγγλικά και ιταλικά. Εργάστηκε από τον Νοέμβριο του 2007 έως και τον Ιούνιο του 2009, ως επιμορφώτρια θεατρικού παιχνιδιού, παραμυθιού και εκπαιδευτικών προγραμμάτων, στα Στέκια Παιδιού του Δήμου Ιωλκού Μαγνησίας. Από τις 4 Ιανουαρίου 2011, εργάζεται ως μουσειοπαιδαγωγός στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. Έχει συμμετάσχει σε πολλά συνέδρια, ημερίδες και σεμινάρια σύμφωνα με τα επιστημονικά ενδιαφέροντά της.



tsiamagkaev@gmail.com, etsiamagka@culture.gr

Κλείνω τα μάτια και βλέπω πιο καλά

Ανθή Χρυσοπούλου

Διάλεξε μία αίθουσα ή έναν αριθμό αντικειμένων για να κάνεις την παρακάτω δραστηριότητα:

Κοίταξε τον χώρο και τα αντικείμενα για όσο χρόνο σε ευχαριστεί. Όπου το βρίσκεις ενδιαφέρον, διάβασε ή άκουσε πληροφορίες γι' αυτά. Στη συνέχεια, αναζήτησε ένα ήσυχο μέρος και κάθισε αναπαυτικά. Κλείσε τα μάτια και φέρε στο μυαλό σου αυτά που είδες. Έχοντας μαζί σου χαρτί και μολύβι ή έναν φίλο/ συγγενή, απαρίθμησε γραπτά ή προφορικά:

- Τα αντικείμενα με τη σειρά που τα είδες
- Τα χρώματα που θυμάσαι πιο έντονα
- Τα σχήματα που θυμάσαι πιο έντονα – ή θυμήσου ένα αντικείμενο από κάθε σχήμα: ένα στρογγυλό, ένα παραλληλόγραμμο, ένα τριγωνικό, ένα κυλινδρικό κ.ο.κ.
- Τις μυρωδιές και τους ήχους που φαντάζεσαι σε σχέση με τον χώρο ή τα αντικείμενα
- 3 αντικείμενα που θυμάσαι πιο καλά ώστε να μπορείς να τα ζωγραφίσεις (αν θελήσεις να ζωγραφίσεις κάποιον, μπορείς στη συνέχεια να συγκρίνεις το σκίτσο σου με το ίδιο το έκθεμα).
- 3 ανθρώπους στους οποίους πιστεύεις ότι μπορεί να ανήκαν κάποια από τα αντικείμενα. Πλάσε μια ιστορία για το πώς ένας από αυτούς απέκτησε το αντικείμενο που είδες μέσα στο μουσείο.

Προσπάθησε ακόμα να μαντέψεις:

- πόσα αντικείμενα βρίσκονται στη συγκεκριμένη αίθουσα (έχει πιο πολύ ενδιαφέρον να το κάνεις και με κάποιον ή κάποιους άλλους και να συγκρίνετε τις απαντήσεις σας).
- Ποιο αντικείμενο είναι το πιο παλιό και ποιο το πιο πρόσφατο.
- πόσοι άνθρωποι βρίσκονται στον ίδιο χώρο γύρω σου (άκουσε για λίγο τους ήχους γύρω σου και αν θέλεις γράψε μερικές από τις λέξεις που ακούς από τους άλλους επισκέπτες)

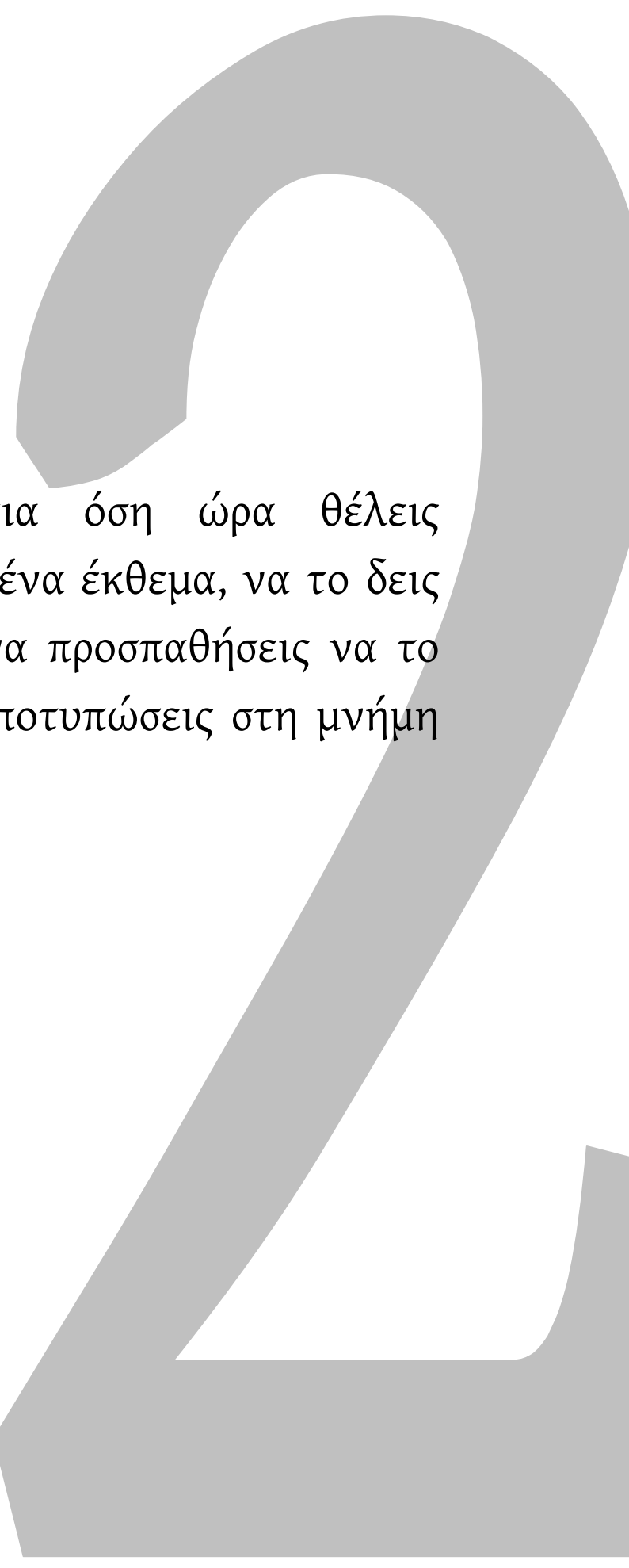
Κάνε ό,τι και όσα θέλεις από τα παραπάνω ή και τίποτε!

Η Ανθή Χρυσοπούλου γεννήθηκε και ζει στη Θεσσαλονίκη. Έχοντας κάνει σπουδές στην Παιδαγωγική-Ψυχολογία, τη Διακόσμηση Εσωτερικών Χώρων και μεταπτυχιακές σπουδές στη Μουσειολογία, έχει εργαστεί εκτενώς στον τομέα της Εκπαίδευσης και του Πολιτισμού ως υπεύθυνη σχεδιασμού και οργάνωσης εκπαιδευτικών προγραμμάτων και δράσεων σε συνεργασία με πολλούς πολιτιστικούς και εκπαιδευτικούς φορείς (Μουσεία, Βιβλιοθήκες, Εκπαιδευτικά Ιδρύματα, Δήμους κ.ά.) Τα τελευταία χρόνια συνεργάζεται με τη Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη της Βέροιας ενώ από το τέλος του 2011 έχει συντονίσει και σχεδιάσει την κοινή δράση 8 ακόμα Βιβλιοθηκών της Κεντρικής Μακεδονίας μέσω του Αστικού μη Κερδοσκοπικού Οργανισμού Future Library. Έχει διδάξει εικαστικά σε παιδιά και ενήλικες ενώ υπήρξε ιδρυτικό μέλος της καλλιτεχνικής-παιδαγωγικής ομάδας «Αχτένιστα Πινέλα».



anthichryspol@gmail.com





Nα μείνεις για όση ώρα θέλεις
μπροστά από ένα έκθεμα, να το δεις
προσεκτικά, να προσπαθήσεις να το
ζωγραφίσεις ή να το αποτυπώσεις στη μνήμη
σου.

Ζωγραφίζω στο Μουσείο

Στεφανία Βελδεμίρη

Όταν πηγαίνεις στο Μουσείο, να έχεις πάντα μαζί σου μια μικρή τσάντα, η οποία θα περιέχει, μερικά χρήσιμα αντικείμενα, που αν δεν έχεις μαζί σου, μπορεί να σκεφτείς κάτι σαν «τι ωραία που θα ήταν αν είχα φέρει μαζί μου ένα μπλοκ για ζωγραφιές, ή ένα τετράδιο ή λίγες μπογιές, ένα μολύβι με σβήστρα και ξύστρα...». Είναι δικαίωμά σου να μην τα χρησιμοποιήσεις αν δεν έχεις όρεξη, αλλά αν σου έρθει η όρεξη μέσα στο Μουσείο, θα χαρείς τόσο πολύ που τα είχες μαζί σου! Έτσι, αν ένα από τα εκθέματα του Μουσείου σε εμπνεύσει, θα έχεις μαζί σου τα βασικά εργαλεία για να εκφράσεις τις σκέψεις και τα συναισθήματά σου.

Αν ένα από τα εκθέματα του Μουσείου τραβάει ιδιαίτερα την προσοχή σου ή σε κάνει να νιώθεις όμορφα, τότε παρατήρησέ το προσεκτικά. Κοίταξέ το από μακριά και μετά πλησίασε κοντά του και κοίταξε τις λεπτομέρειές του. Γράψε στο τετράδιό σου τις σκέψεις σου και ό,τι νιώθεις όταν το κοιτάς.

Μετά ζήτησε την άδεια από έναν φύλακα του Μουσείου και κάτσε αναπαυτικά σ' ένα σημείο που θα σου υποδείξει, ώστε να ζωγραφίσεις το έκθεμα που σου άρεσε. Δεν είναι ανάγκη να φτιάξεις ένα ακριβές αντίγραφο του εκθέματος. Ίσως αρκεί μόνο να σχεδιάσεις όπως μπορείς το έκθεμα και να τονίσεις σε αυτό τις λεπτομέρειες που σου έκαναν εντύπωση. Επίσης θα ήταν όμορφο αν χρωμάτιζες στο τέλος το σχέδιό σου!

Μια ακόμη καλή ιδέα είναι να ζωγραφίσεις το έκθεμα που σου άρεσε, από τέσσερις διαφορετικές οπτικές γωνίες, δηλαδή να σταθείς για να το σχεδιάσεις, από μπροστά, από πίσω, από αριστερά και από δεξιά. Έτσι θα παρατηρήσεις ακόμη περισσότερες λεπτομέρειες!

Να εκτιμάς και να προσέχεις τα σκίτσα σου και τις ζωγραφιές σου. Σύλλεξέ τα σ' έναν φάκελο και κράτα σημειώσεις στην πίσω πλευρά του σχεδίου σου ή της ζωγραφιάς σου, για την ημερομηνία που επισκέφτηκες το Μουσείο, το όνομα του Μουσείου και την τοποθεσία στην οποία βρίσκεται καθώς και τον τίτλο του εκθέματος.

Όταν μεγαλώσεις θα έχεις μια υπέροχη συλλογή, πολύ ξεχωριστή και μοναδική! Σαν εσένα!

Η Στεφανία Βελδεμίρη είναι συντηρήτρια Αρχαιολογικών Ευρημάτων και Έργων Τέχνης, και συνεργάζεται με μουσεία της χώρας μας (Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, Βυζαντινό Μουσείο Θεσσαλονίκης, Αρχαιολογικό Ινστιτούτο, Μουσείο Φυσικής Ιστορίας Ηρακλείου,



Μουσείο Φυσικής Ιστορίας Απολιθωμένου Δάσους Λέσβου) και του εξωτερικού (University of Missouri-St. Louis, Smisthonian Institution, American Museum of National History), τόσο για τη συντήρηση αρχαιολογικών ευρημάτων και έργων τέχνης, όσο και για την κατασκευή εκμαγείων και αντιγράφων απολιθωμάτων καθώς και αντικειμένων τέχνης προς έκθεση σε αυτά. Επίσης, εργάζεται ως συντηρήτρια in situ, κατά τις ανασκαφικές περιόδους αλλά και τις περιόδους μελέτης στο πρόγραμμα του University of Missouri-St. Louis, Iklaina project, στην προϊστορική ανασκαφή στην Ίκλαινα.

Από τότε που έγινε μητέρα, δηλαδή από το 2002, την αγάπη της για τα αντικείμενα τέχνης και καθημερινής χρήσης όλων των εποχών, θέλησε να βρει έναν απλό και παιχνιδιάρικο τρόπο ώστε να εμφυσηθεί στα παιδιά. Έτσι άρχισε να εργάζεται ως εικαστικός σε ολόημερα δημοτικά σχολεία και να διδάσκει στα παιδιά την Ιστορία της Τέχνης μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες, παιχνίδι, βιωματικές ασκήσεις, οπτικοακουστικά ερεθίσματα και κυρίως χαμόγελο και χαρούμενο μα πειθαρχημένο κλίμα.

Τα τελευταία χρόνια ασχολείται με την εικονογράφηση παιδικών παραμυθιών και τη ζωγραφική και έχει στο ενεργητικό της 5 ατομικές εκθέσεις ζωγραφικής όπου τις εικόνες συνόδευαν παραμύθια που έγραψε ο Κώστας Στοφόρος, ενώ τα παιδιά είχαν ενεργό ρόλο στη δράση και εξέλιξη της ιστορίας.

Στο ατελιέ της, συχνά φιλοξενεί μικρά παιδιά, όπου ανάλογα με τη διάθεσή τους παίζουν μαθαίνοντας μέσα από την τέχνη.

Αγαπάει την επαφή με τον κόσμο των παιδιών και νιώθει ευτυχισμένη όταν της επιτρέπουν να μπει σε αυτόν. Έτσι νιώθει μετά από τα μαθήματα, ως εικαστικός: χαρούμενη.



Φτιάχνοντας παραμύθια με τον Χάρτη της Ιστορίας

Κώστας Στοφόρος

Το παιδί -ή ομάδα παιδιών- διαλέγει στην επίσκεψή της στο Μουσείο το πιο αγαπημένο της έκθεμα.

Τα παιδιά με τον ξεναγό τους συζητούν για το συγκεκριμένο έκθεμα και την ιστορία του. Αν πρόκειται για κάποια καλλιτεχνική δημιουργία, μιλάνε για τον άνθρωπο που το δημιούργησε, για την εποχή όπου δημιουργήθηκε και την εποχή στην οποία αναφέρεται. Αν πρόκειται για κάποιο αντικείμενο ή άλλο έκθεμα, συζητούν για την προέλευσή του, τη σημασία του κλπ.

Στη συνέχεια, τα παιδιά φτιάχνουν ένα παραμύθι με αφορμή το έκθεμα, ακολουθώντας τις λειτουργίες του «Χάρτη της Ιστορίας» που θα τους μοιραστεί και έχει την ακόλουθη δομή:

Όνομα: _____ Ημερομηνία: _____

Χάρτης της ιστορίας

Πού και πότε

Βασικοί χαρακτήρες

Δευτερεύοντες χαρακτήρες

Πλοκή/ Πρόβλημα που πρέπει να λυθεί

Σημαντικά γεγονότα

-
-
-

Λύση/ τέλος

Το κάθε παιδί εικονογραφεί το παραμύθι του, το παρουσιάζει στην ομάδα και συζητούν όλοι μαζί. Εναλλακτικά, χρησιμοποιώντας τον χάρτη ως ομάδα, μπορούν να φτιάξουν όλοι μαζί το παραμύθι και να εικονογραφήσουν την κάθε φάση του.

(Παράδειγμα)

Ο Ηνίοχος – Μουσείο Δελφών

Το άγαλμα του Ηνίοχου είναι αναμφίβολα το πιο διάσημο από τα αφιερώματα στους Δελφούς. Ο νεαρός απεικονίζεται όρθιος στο δίφρο, αμέσως μετά τη νίκη του. Φορά τον τυπικό μακρύ χιτώνα των Ηνίοχων, που ζώνεται ψηλά και συγκρατείται με δύο ταινίες για να μην ανεμίζει κατά τη διάρκεια του αγώνα. Οι πτυχώσεις του χιτώνα κάτω από τον ζωστήρα δίνουν την εντύπωση δωρικού κίονα, ενώ οι πτυχές στο πάνω μέρος του κορμού είναι λοξές ή καμπύλες. Τα μαλλιά του περιζώνει ταινία, σύμβολο της νίκης, διακοσμημένη με ένθετο ασημί μαϊάνδρο. Τα μάτια του είναι ένθετα από ημιπολύτιμο λίθο και γυαλί και εκφράζουν τη δύναμη και την αυτοκυριαρχία του. Το άγαλμα ήταν μέρος ενός μεγάλου αφιερώματος, που περιλάμβανε το τέθριππο άρμα και μια δεύτερη ανδρική μορφή. Προσφέρθηκε από τον τύραννο της Γέλας Πολύζαλο, ύστερα από νίκη του σε αρματοδρομία στα Πύθια. Είναι κατασκευασμένο με τη μέθοδο του «χαμένου κεριού» και αποτελεί τυπικό δείγμα του αυστηρού ρυθμού. Θεωρείται έργο μεγάλου καλλιτέχνη, ίσως του Πυθαγόρα από το Ρήγιο.

Επιγραφή: -----Π]ΟΛΥΖΑΛΟΣ Μ ΑΝΕΘΗΚ[ΕΝ---Ι---] -]
ΟΝ ΑΕ ΕΥΩΝΥΜ ΑΠΟΛ[ΛΟΝ]

Στοιχεία εκθέματος

Χρονολόγηση:	Κλασική περίοδος, 478-474 π.Χ.
Τόπος Εύρεσης:	Δελφοί, βόρεια του ναού του Απόλλωνα
Διαστάσεις:	1,82 μ. (ύψος)
Υλικό:	Χαλκός
Αριθμός Ευρητηρίου:	3484, 3520, 3540

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

Rouilloux J., Les inscriptions de la terrasse du temple et la region nord du sanctuaire FD III 4, Παρίσι, 1976, 120 - 6, no 452

Το Παραμύθι του Ηνίοχου

Πού και πότε: Αρχαία Ελλάδα- Δελφοί/ Κλασική περίοδος, 478 - 474 π.Χ.

Βασικοί Χαρακτήρες: Πολύζαλος, Ηνίοχος και Πυθαγόρας

Δευτερεύοντες χαρακτήρες: -

Πλοκή/ πρόβλημα

Ο Πολύζαλος θέλει να τρέξει στους αγώνες αρματοδρομίας στα Πύθια που γίνονται στους Δελφούς. Είναι ένα κατόρθωμα που του ζήτησε να κάνει ο Βασιλιάς για να τον κάνει διάδοχό του. Αν χάσει, θα τον υπηρετεί για δέκα χρόνια ως σκλάβος. Χρειάζεται όμως κάποιον να τον βοηθήσει. Κάποιον που να κρατάει τα άλογα. Εμφανίζεται ο Ηνίοχος που είναι βοσκός στον Παρνασσό, αλλά αγαπάει πολύ τα άλογα. Φαίνεται πως ξέρει να επικοινωνεί μαζί τους...

Σημαντικά γεγονότα

Ξετυλίγεται η ιστορία της γνωριμίας, του αγώνα, των δύσκολων στιγμών, της τελικής νίκης

Λύση-τέλος

Ο Πολύζαλος γίνεται βασιλιάς και για να τιμήσει τον Ηνίοχο, παραγγέλλει ένα άγαλμα που απεικονίζει τον Ηνίοχο και το αφιερώνει στον Απόλλωνα στους Δελφούς.

Φυσικά η φαντασία των παιδιών μπορεί, αν αφεθεί ελεύθερη, να πετάξει και να κάνει τον Πολύζαλο να... ζαλίζεται πολύ και να μην μπορεί να πάρει μέρος στους αγώνες κ.α.

Σημείωση: τα στοιχεία αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα του Υπουργείου Πολιτισμού

Ο Κώστας Στοφόρος σπούδασε οικονομικά και κινηματογράφο, δούλεψε μια εικοσαετία στην τηλεόραση, περνώντας από όλα τα μεγάλα κανάλια, μέχρι που εξαντλήθηκαν τα όρια αν(τ)οχής του.



Εργάστηκε τρία χρόνια στο Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων, ενώ τώρα συνεργάζεται με το Κέντρο Ευρωπαϊκού Συνταγματικού Δικαίου (Ίδρυμα Τσάτσου).

Έχει γυρίσει μια σειρά ντοκιμαντέρ με ταξίδια στην Ελλάδα και εξακολουθεί να γράφει σε περιοδικά και εφημερίδες.

Παρόλα αυτά απέκτησε μέσα σε αυτά τα χρόνια και τρία παιδιά!

Έχει γράψει κάμποσα βιβλία, πολύ διαφορετικά μεταξύ τους. Μια νουβέλα, δυο συλλογές διηγημάτων, ένα ιστορικό βιβλίο, ένα λεύκωμα, ένα παραμύθι, τέσσερα βιβλία για γονείς.

Χωρίς να το πιστεύει, έβαλε στο χαρτί (ή μάλλον στον υπολογιστή) τέσσερα Χρωματιστά παραμύθια (Κόκκινο, Κίτρινο, Πορτοκαλί και Λευκό) με έμπνευση τις ζωγραφιές της Στεφανίας Βελδεμίρη. Χιλιάδες άνθρωποι τα διάβασαν αυτά τα δυο χρόνια που κυκλοφορούν ελεύθερα στο διαδίκτυο.

Το φθινόπωρο του 2011 έφτιαξαν την «Παραμυθοκουζίνα» κι από τότε έχουν ταξιδέψει σε όλη την Ελλάδα φτιάχνοντας παραμύθια με τα παιδιά. Ό,τι και να γινόταν, κάθε Σάββατο μεσημέρι μαγειρεύανε τα παραμύθια τους στο χώρο «Τέχνης Βήματα».

Τον Δεκέμβριο της ίδιας χρονιάς δημιούργησαν τη «Μαγική Τράπουλα» που τους βοήθησε να φτιάχνουν ακόμη καλύτερες ιστορίες.

Καθώς οι μεγάλοι άρχισαν να ζηλεύουν, τους έφτιαξαν ένα Ημερολόγιο με 15 μήνες και 15 σύντομα παραμύθια με τη συνεργασία του περιοδικού «Εξώστης».

Συχνά έχει μιλήσει και συζητήσει με γονείς για θέματα που αφορούν στην ανατροφή και τη διατροφή των παιδιών.

Διδάσκει δημιουργική γραφή σε παιδιά και ενηλίκους αλλά φτιάχνει και παραμύθια παίζοντας θέατρο και κουκλοθέατρο και... μαγειρεύοντας με τα παιδιά. Πρόσφατα, μαζί με τις διατροφολόγους Παναγιώτα Μίαρη και Μαριέττα Μιχαήλ και με εικονογράφηση της Στεφανίας Βελδεμίρη, κυκλοφόρησε το «Πράσινο Παραμύθι», έναν διασκεδαστικό οδηγό διατροφής για παιδιά.



Το δικό μου έκθεμα

Εύα Χατζηραφαηλίδου

Μπες στο Μουσείο, πάρε τον χρόνο σου! Ψάξε, ψάξε καλά μέχρι να βρεις κάτι που θα σε μαγνητίσει... που θα σε τραβήξει προς το μέρος του. Αυτό συμβαίνει, γιατί αναγνωρίζεις κάτι σ' εκείνο το έκθεμα, κάτι που λείπει από τα υπόλοιπα... Ίσως σου φαίνεται οικείο από μια παλιά σου ανάμνηση... Ίσως πάλι σε γοητεύει η ιδιαιτερότητά του, που όμοια δεν έχεις συναντήσει ποτέ!

Μη φοβάσαι, πλησίασέ το, μίλησέ του! «Τι είσαι; Ποιος είναι ο ρόλος σου; Τι το σπουδαίο έχεις και βρίσκεσαι στο Μουσείο για να σε θαυμάζει ο κόσμος; Τι έχεις να μας δείξεις; Ποια είναι η ιστορία σου;»

Μόλις κάνεις τις ερωτήσεις σου, είσαι έτοιμος για το επόμενο βήμα: παρατήρησέ το! Συγκράτησε όσες περισσότερες πληροφορίες μπορείς, κάνε υποθέσεις:

- Αν πρόκειται για ανθρώπινη μορφή: τη στάση του σώματος. Τα χέρια, τα πόδια είναι ακίνητα ή βρίσκονται σε κίνηση; Κρατάει κάτι; Η έκφραση του προσώπου είναι αυστηρή, χαμογελάει; Τα μαλλιά είναι πιασμένα ή ελεύθερα; Φοράει κάτι στο κεφάλι; Τα ρούχα του είναι ελαφριά με κίνηση ή βαριά με ίσιες μακριές γραμμές; Αναδεικνύουν το σώμα; Έχουν χρώμα ή τουλάχιστον φαίνεται ότι είχαν; Είναι διακοσμημένα ή λιτά;
- Αν πρόκειται για αντικείμενο: έχεις ξαναδεί κάτι παρόμοιο; Σε τι χρησιμεύει; Σε ποια μέρη μπορεί να το τοποθετούσαν; Από τι υλικό είναι φτιαγμένο; Είναι περίτεχνο ή εξαιρετικά απλό; Υπάρχει χρώμα επάνω του;

Ωραία! Τώρα προσπάθησε να ζωγραφίσεις με απλό τρόπο αυτό που βλέπεις απέναντί σου, ώστε να σε βοηθήσει το σκίτσο σου στη συνέχεια. Αν δεν μπορείς, κατέγραψε σ' ένα φύλλο αυτά που σκεφτόσουν καθώς το παρατηρούσες. Κάνε δηλαδή μια πλήρη περιγραφή.

Προτεινόμενη Δράση 1

Φεύγοντας απ' το Μουσείο, παρατήρησε στον δρόμο, στα καταστήματα, σε γραφεία, στο σχολείο, στο σπίτι, στην τηλεόραση, στο διαδίκτυο... Συνάντησες ανθρώπους ή αντικείμενα που να σου θυμίζουν το έκθεμά σου;

Πιθανόν κάποιο ρούχο, κάποια έκφραση στο πρόσωπο, κάτι που φοράνε, κάτι που χρησιμοποιείς καθημερινά στο σπίτι και στο σχολείο... Αφού βρεις αρκετές ομοιότητες, αναρωτήσου: οι άνθρωποι που συγκεντρώνουν το ίδιο χαρακτηριστικό έχουν κάτι κοινό στον χαρακτήρα τους;

- Π.χ. α) το γεγονός ότι δεν χαμογελούν τους κάνει πιο αυστηρούς, πιο σοβαρούς; Ίσως ο τρόπος ζωής τους να ήταν πιο αυστηρός και πιο δύσκολος σε σχέση με άλλους ανθρώπους. Αν θες, πες στους ανθρώπους που σου θυμίζουν το έκθεμά σου, την ιστορία σου. Εξήγησέ τους με επιχειρήματα γιατί το μοιάζουν. Δείξε τους φωτογραφίες, εξήγησέ τους τη λογική σου. Πήγαινέ τους στο Μουσείο για να δουν αυτό που εσύ βλέπεις τόσο ξεκάθαρα! Πείσε τους!
- Π.χ. β Το κόσμημα που παρατήρησες στο Μουσείο ήταν περισσότερο ή λιγότερο εντυπωσιακό απ' αυτά που φοράνε σήμερα; Το υλικό είναι το ίδιο; Μήπως οι γυναίκες που έχουν ανώτερο οικονομικό εισόδημα φορούν κοσμήματα από χρυσό και ασήμι; Πόση ώρα να έπαιρνε στον τεχνίτη τότε, χωρίς ρεύμα και μηχανήματα να φτιάξει αυτό το κόσμημα και πόσο σήμερα;

Έτσι, θα μπορέσεις να βγάζεις συμπεράσματα για το παρελθόν, χρησιμοποιώντας το παρόν και αντίστροφα! Θα γνωρίσεις καλύτερα το έκθεμά σου, επειδή μέσα απ' όλη αυτή τη διαδικασία θα είναι δικό σου με έναν τρόπο ξεχωριστό! Τη σχέση που θα αποκτήσεις μαζί του δεν θα την αποκτήσει κανένας άλλος μαζί του. Γιατί; Γιατί όλοι είμαστε διαφορετικοί και τα διαφορετικά συμπεράσματα που βγάζουμε, οι διαφορετικές παρατηρήσεις που κάνουμε, συνδέονται άμεσα με τα προσωπικά μας βιώματα, τα οποία είναι ξεχωριστά για τον καθένα μας! Το Μουσείο λοιπόν είναι ο χώρος στον οποίο μια τέτοια σχέση μπορεί να ξεκινήσει και να διατηρηθεί! Το μέρος που το παρόν γίνεται παρελθόν και το παρελθόν παρόν!

Προτεινόμενη Δράση 2

Γίνε ένας μικρός δημιουργός! Αφού επεξεργάστηκες καλά τις λεπτομέρειες από το έκθεμά σου, προσπάθησε να το φτιάξεις με εύκολα και ανακυκλώσιμα υλικά. Στη διάθεσή σου έχεις ό,τι μπορείς να σκεφτείς! Ενδεικτικά παρατίθενται: χαρτί, πηλός για κοσμήματα, πηλός που στεγνώνει με την επαφή με τον αέρα, πλαστελίνη (κυρίως για παιδιά μικρότερης ηλικίας), πλαστικά μπουκάλια, πλαστικό συσκευασιών, αλουμίνιο από τενεκεδάκια

αναψυκτικών, σύρμα πίπας, μαρκαδόροι, ψαλίδια, κοπίδι, κορδέλες, χρυσόσκονες, κόλλες, μπαχαρικά, χάντρες, πετονιά κ.ο.κ.

- Αν πρόκειται για αντικείμενο, μπες στη διαδικασία να καταλάβεις τον τρόπο δημιουργίας για να αποκτήσει το αντικείμενο χρηστική αξία. Εξέτασε προσεκτικά τα υλικά, δες τι έχεις στη διάθεσή σου και βάλε τη φαντασία σου να δουλέψει...

π.χ. α) για την κατασκευή κάποιου κοσμήματος, μπορείς να χρησιμοποιήσεις πετονιά, χάντρες, πηλό, αλουμίνιο, χρώματα. Ανάλογα φυσικά με αυτό που θες να πετύχεις και με τα υλικά με τα οποία είσαι πιο εξοικειωμένος.

Π.χ. β) για την κατασκευή ενός πιθαριού, θα χρειαστείς πηλό ή πλαστελίνη (για μικρότερες ηλικίες), νερό, χρώματα, υπομονή και όρεξη για να πειραματιστείς!



Αρχαιοελληνικό πιθάρι από πηλό



Μέρος του δικού μου πιθαριού, από πηλό που στεγνώνει κατά την επαφή του με τον αέρα

Κατά την κατασκευή, κόβουμε ένα κομμάτι από τον πηλό αφού πρώτα το βρέξουμε. Το χωρίζουμε σε λωρίδες, όπως ακριβώς φτιάχνουμε κουλουράκια ή φιδάκια με την πλαστελίνη. Προσέχουμε να είναι ίσου μεγέθους για να έχουμε ένα ομοιόμορφο αποτέλεσμα. Κολλάμε τις λωρίδες τη μία πάνω στην άλλη με νερό. Προσοχή στη δοσολογία! Το πολύ νερό μπορεί να καταστρέψει τον πηλό. Μετρούμε τη διάμετρο που σχηματίζει η πρώτη λωρίδα, προκειμένου να φτιάξουμε τη βάση μας! Όσο είναι υγρός, μπορείς να βάλεις πάνω του διάφορες χάντρες κι ό,τι πιστεύεις θα το ομορφύνει. Το αφήνουμε να στεγνώσει. Έτοιμο για βάψιμο!

Και στα δύο παραδείγματα θα κατανοήσεις καλύτερα τον τρόπο δημιουργίας ενός τέτοιου αντικειμένου. Πώς έδιναν μορφή εκείνα τα χρόνια με τα μέσα που είχαν στη διάθεσή τους στον άμορφο πηλό, προκειμένου να γίνει το αντικείμενο όπως το γνωρίζεις σήμερα; Τι συνθήκες θερμοκρασίας απαιτούνταν για να δημιουργηθούν; Πόσο χρονικό διάστημα χρειαζόντουσαν, πόσο χρειάστηκες εσύ; Δυσκολεύτηκες; Τελικά το δημιούργημά σου

εξυπηρετεί τον τελικό του σκοπό; Θα σου ήταν πιο εύκολο να φτιάξεις ένα ολοκαίνουριο σχέδιο, χωρίς να έχεις κάποια βάση; Δείξε το στους φίλους σου και ρώτα τους, τι πιστεύουν πως είναι. Θα το βρουν αμέσως ή θα δυσκολευτούν; Νιώθεις περήφανος που έφτιαξες κάτι απ' το τίποτα; Φαντάσου μετά από χρόνια το δημιούργημά σου μέσα σ' ένα μουσείο! Πώς αισθάνεσαι;

- Αν το έκθεμά σου έχει ανθρώπινη μορφή: πάρε τη φωτογραφική μηχανή σου στο χέρι και βγες έξω στη γειτονιά, σ' ένα κεντρικό σημείο με πολύ κόσμο. Φωτογράφιζε όποιον έχει κάποιο στοιχείο που σου θυμίζει το έκθεμά σου. Μπορεί να φωτογραφίσεις το χτένισμα κάποιου, τα ρούχα του, τα μάτια του κ.ο.κ. Έπειτα ψάξε σε περιοδικά, ψάξε σε εφημερίδες, στο διαδίκτυο... σίγουρα κάπου θα βρεις παρόμοια, αν όχι ίδια χαρακτηριστικά με αυτά που αναζητάς. Από τις φωτογραφίες που επέλεξες, απομόνωσε το στοιχείο που σε ενδιαφέρει και φτιάξε τη ΔΙΚΗ ΣΟΥ ανθρώπινη μορφή με την τεχνική του κολάζ!



Πεπλοφόρος Κόρη της Ακρόπολης

Η δική μου Πεπλοφόρος Κόρη

Τελικά πόσο μας επηρεάζει και μας εμπνέει η αρχαιότητα; Χτενίσματα που πολλοί θεωρούν σήμερα ακραία, ήταν στη «μόδα» πριν από εκατοντάδες χρόνια! Υπάρχει ομοιότητα μεταξύ των ενδυμασιών μας; Μήπως η αρχαιότητα είναι και θα εξακολουθήσει να είναι μια αστείρευτη πηγή έμπνευσης; Ακόμη και στα χαρακτηριστικά του προσώπου παρατηρούμε απίστευτες ομοιότητες, πράγμα το οποίο μας φέρνει αυτομάτως όλον αυτόν τον πολιτισμό και τους προγόνους πιο κοντά μας. Το παρελθόν ζει στο παρόν! Το ανακάλυψες μέσα από αυτή τη δράση. Πες το και στους άλλους. Προκάλεσέ τους να παρατηρήσουν και να δουν ό,τι εσύ βλέπεις! Το Μουσείο είναι απλά ο χώρος που καθιστά πιο ξεκάθαρη αυτή τη σχέση. Άλλωστε αν δεν υπήρχε το Μουσείο, δεν θα γνώριζες το έκθεμά σου και δεν θα καταλάβαινες ό,τι αντιλαμβάνεσαι τώρα! Είσαι ένα αναπόσπαστο κομμάτι στην ιστορία της ανθρωπότητας!

Προτεινόμενη Δράση 3


Κατά την επίσκεψή σου στο Μουσείο, άνοιξες μια συζήτηση με το έκθεμά σου, διατυπώνοντας κάποιες ερωτήσεις. Σε κάποιες μπορεί να σου έδωσαν απαντήσεις από το Μουσείο ή να διάβασες κάτι κάπου αλλού... κάποιες άλλες ίσως έμειναν αναπάντητες. Ήρθε η ώρα λοιπόν, να συνδυάσεις όσα ξέρεις, όσα θα μάθεις και όσα απλά φαντάζεσαι για να φτιάξεις τη δική σου εικονογραφημένη ιστορία! Δεν χρειάζεται να είναι πολλές σελίδες, μην ανησυχείς. Εξάλλου εσύ αποφασίζεις. Αν πάλι δεν είσαι τόσο καλός στη ζωγραφική, γράψε! Οι λέξεις έχουν τόση δύναμη μέσα τους, που καμιά φορά νικάνε ορισμένες ζωγραφιές. Μπορείς να μας διηγηθείς πώς το έκθεμά σου βρέθηκε σε αυτό το Μουσείο.

Κλείσε τα μάτια σου, δέσε τη ζώνη σου, βάλε μπρος στη χρονομηχανή! Άνοιξέ τα. Σίγουρα βλέπεις το έκθεμά σου στην εποχή που δημιουργήθηκε. Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές και τι σχέση έχουν με το δικό σου αντικείμενο; Αν δυσκολεύεσαι, διάβασε παραπάνω πληροφορίες για εκείνη την εποχή, για τα πρόσωπα, τις καταστάσεις, τα μέρη. Η ιστορία μας είναι πλούσια σε αξιομνημόνευτες και αξιοπερίεργες ιστορίες, στις οποίες σίγουρα θα υπάρχει χώρος και για τη δική σου! Μην ξεχνάς, είσαι παιδί, έχεις κάτι που οι άλλοι δεν έχουν... αστείρευτη φαντασία. Αξιοποίησέ τη! Καλή τύχη με την ιστορία σου! Μόλις την τελειώσεις διάβασέ τη μας! Κάνε τη γνωστή στους φίλους, στους δασκάλους, στους συγγενείς σου. Παρουσίασέ τους τον θαυμαστό κόσμο του εκθέματός σου και ποιος ξέρει... ίσως έτσι αρχίσουν και οι υπόλοιποι να συνομιλούν με τα δικά τους εκθέματα! Άλλωστε είναι τόσα πολλά κι έχουν καιρό να μιλήσουν στους ανθρώπους!

Η Εύα Χατζηραφαηλίδου γεννήθηκε το 1991 στην Καβάλα, όπου και ζει. Αποφοίτησε το 2013 από το Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης. Γνωρίζει την αγγλική και τη γερμανική γλώσσα. Από το 2006 είναι ενεργή εθελόντρια. Εκλέχθηκε δύο φορές συντονίστρια της βραβευμένης με το διεθνές βραβείο “Pro Arte” εθελοντικής ομάδας «Νεολαία Εθελοντισμού και Ανάπτυξης Καβάλας». Στον ελεύθερό της χρόνο, ασχολείται με τον αθλητισμό, τη ζωγραφική, τη μουσική, τη φωτογραφία, το μοντάζ και τον κινηματογράφο.

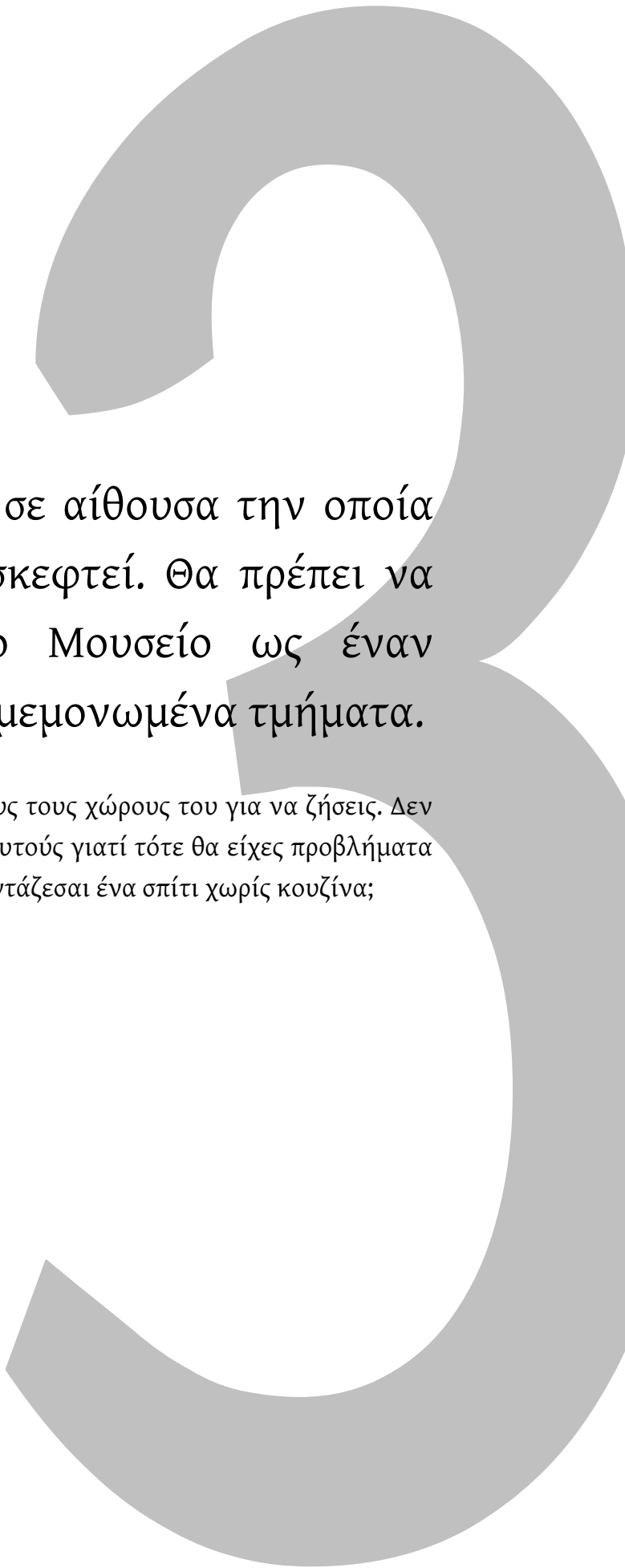


evaraf@yahoo.gr



ΜΑ ΠΟΥ ΠΑΣ..
ΞΑΝΑΠΕΡΑΣΑΜΕ
ΑΠΟ ΕΔΩ ΠΡΙΝ
ΑΠΟ ΛΙΓΟ!!!

ΕΛΑ
ΓΡΗΓΟΡΑ..
ΚΑΠΟΥ ΕΔΩ
ΚΡΥΒΕΤΑΙ ΕΝΑΣ
ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΟΥ
ΠΙΚΑΣΟ!



Nα επιστρέψεις σε αίθουσα την οποία έχεις ήδη επισκεφτεί. Θα πρέπει να αισθανθείς το Μουσείο ως έναν ενιαίο χώρο και όχι ως μεμονωμένα τμήματα.

Είναι σαν ένα σπίτι που χρειάζεσαι όλους τους χώρους του για να ζήσεις. Δεν μπορείς να απομονώσεις κάποιον από αυτούς γιατί τότε θα είχες προβλήματα στην καθημερινότητά σου. Αλήθεια, φαντάζεσαι ένα σπίτι χωρίς κουζίνα;

Γυρίζω στον τόπο του... Μυστηρίου

Κωνσταντίνα Χαρλαβάνη

Σε κάθε Μουσείο παρατηρούμε τα εκθέματα περνώντας από τη μια αίθουσα στην άλλη. Συνήθως δεν υπάρχει λόγος να επιστρέψουμε σε μια αίθουσα που έχουμε ήδη επισκεφθεί. Η παρακάτω δραστηριότητα όμως, και οι παραλλαγές της, θα μας δώσουν πολύ καλούς λόγους, αφού όχι μόνο θα οξύνει την παρατηρητικότητα των παιδιών, αλλά θα κάνει την παραμονή τους στο Μουσείο περισσότερο ενδιαφέρουσα, δίνοντάς τους την ευκαιρία να αποκτήσουν γνώσεις με ευχάριστο τρόπο.

Ο αριθμός των παιδιών δεν παίζει ρόλο και μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί στη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Σημείωση: Αν η επίσκεψη στο μουσείο γίνεται μόνο από ένα παιδί, το παιχνίδι προσαρμόζεται με τον συνοδό σε ρόλο Β ομάδας. Το επίπεδο δυσκολίας επίσης ρυθμίζεται με τις ερωτήσεις ανάλογα με τις ηλικίες των παιδιών.

Α' τρόπος: Συνεργασία

Ξεκινήστε κανονικά την ξενάγηση στον χώρο του Μουσείου. Όταν βρεθείτε σε μια αίθουσα με τα εκθέματα που αξίζει τα παιδιά να σταθούν περισσότερο, ζητήστε τους να χωριστούν σε δύο ομάδες. Η Α ομάδα έχει 10 λεπτά στη διάθεσή της να παρατηρήσει καλά τα εκθέματα στην αίθουσα και να προσπαθήσει να απομνημονεύσει όσες περισσότερες πληροφορίες μπορεί. Ο χρόνος που δίνεται μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με το μέγεθος της αίθουσας και το πλήθος των εκθεμάτων της. Η Β ομάδα παρατηρεί κι αυτή τα εκθέματα όμως σ' ένα χαρτί σημειώνει 10 ερωτήσεις που θα κάνει στην Α ομάδα. Οι ερωτήσεις θα βασίζονται στις γνώσεις και την παρατηρητικότητα των παιδιών μετά την παραμονή τους στον χώρο.

Μετά το πέρας των 10 λεπτών και οι δύο ομάδες αποχωρούν από τον χώρο και προχωρούν στον επόμενο. Τώρα που τα παιδιά της Α ομάδας δεν έχουν οπτική επαφή με τα εκθέματα που μόλις παρατήρησαν, καλούνται να απαντήσουν στις ερωτήσεις της Β ομάδας. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία, οι δύο ομάδες επιστρέφουν στην αίθουσα για να ελέγξουν τις απαντήσεις. Συγκεντρώνονται οι πόντοι της Α ομάδας και το παιχνίδι συνεχίζεται με την

αλλαγή ρόλων (ομάδα που παρατηρεί και ομάδα που κάνει ερωτήσεις) σε επόμενη αίθουσα.

Σε αυτόν τον τρόπο παιχνιδιού ο ρόλος του εκπαιδευτικού ή του κηδεμόνα-συνοδού των παιδιών είναι μόνον εποπτικός είτε περιορίζεται στη βοήθεια της Β ομάδας να συγκεντρώσει τις ερωτήσεις.

Β' Τρόπος: Ταχύτητα

Σε αυτή την παραλλαγή της παραπάνω δραστηριότητας γίνεται συνδυασμός συνεργασίας, γνώσης και ταχύτητας. Οι ομάδες αγωνίζονται παράλληλα, με τον εκπαιδευτικό ή τον ενήλικα συνοδό να κάνει τις ερωτήσεις. Αφού σκορπιστούν ταυτόχρονα στον χώρο, όπως και παραπάνω, παρατηρούν καλά τα εκθέματα και στη συνέχεια, μπαίνοντας στην επόμενη αίθουσα, ξεκινά το παιχνίδι. Επειδή οι ομάδες πρέπει να απαντήσουν όσο πιο γρήγορα μπορούν, είναι λογικό να δημιουργηθεί φασαρία, κάτι που δεν επιτρέπεται στον χώρο του Μουσείου. Για να αποφευχθεί αυτό, οι παίκτες της κάθε ομάδας θα στοιχηθούν ο ένας πίσω από τον άλλον. Μόλις θα γίνεται η ερώτηση, ο κάθε παίκτης που θα βρίσκεται μπροστά και μόνον αυτός, καλείται να απαντήσει. Αν δεν γνωρίζει την απάντηση, φεύγει χωρίς να μιλήσει στο πίσω μέρος της γραμμής και τον λόγο παίρνει ο επόμενος και ο επόμενος μέχρι να ακουστεί η σωστή απάντηση σε μία από τις δύο ομάδες. Για κάθε λάθος απάντηση, αφαιρείται ένας πόντος. Σε περίπτωση που κάποιο από τα παιδιά της μιας ομάδας μιλήσει ή πει τη σωστή απάντηση ενώ δεν βρίσκεται μπροστά στη γραμμή, τότε κερδίζει ολόκληρη την ερώτηση η αντίπαλη ομάδα (ώστε να τηρήσουν τα παιδιά την ησυχία στον χώρο).

Γ' Τρόπος: Δυνατή Μνήμη

Αυτή η μορφή του παιχνιδιού αναφέρεται κυρίως σε μεγαλύτερες ηλικιακές παιδιών-μαθητών καθώς το επίπεδο δυσκολίας είναι αυξημένο.

Εδώ τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν όλο το Μουσείο. Στην τελευταία αίθουσα ξεκινά το παιχνίδι με έναν από τους παραπάνω τρόπους. Οι ερωτήσεις όμως θα είναι από όλες τις αίθουσες που επισκέφθηκαν τα παιδιά. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, επιστρέφουν στους χώρους για τον έλεγχο.

Για να διευκολύνουμε την επίσκεψη και των άλλων ανθρώπων στο Μουσείο, δηλαδή για να μη βρεθούμε στη δύσκολη θέση να ενοχλούμε τους υπόλοιπους επισκέπτες, αν είναι μεγάλος ο αριθμός των παιδιών, μπορεί ο εκπαιδευτικός-συνοδός να ενημερώσει στην είσοδο πως πρόκειται τα παιδιά μετά την πρώτη ξενάγηση στο Μουσείο να επιστρέψουν σε αυτό για να ελέγξουν τις απαντήσεις τους. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν τα παιδιά αφού

μπουν την πρώτη φορά, να κάνουν έπειτα το παιχνίδι των ερωτήσεων-απαντήσεων στον προαύλιο χώρο του Μουσείου, χωρίς να ενοχλούν κανέναν.

Πρέπει να έχουμε στον νου μας ότι η επιστροφή των παιδιών στον χώρο δεν είναι άσκοπη. Αντιθέτως λειτουργεί πολύ ευεργετικά καθώς μοιάζει με την επανάληψη που κάνουμε σ' ένα μάθημα.

Καλή επιτυχία!

Η Κωνσταντίνα Χαρλαβάνη γεννήθηκε στην Αθήνα το 1987. Πέρασε τα παιδικά της χρόνια στον Φιλώτα Φλωρίνης και έπειτα στη Θεσσαλονίκη. Σπούδασε φιλόλογος στο Τμήμα Ελληνικής Φιλολογίας του Δ.Π.Θ. και το 2010 μπήκε στο Τμήμα Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής (Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου). Από τα φοιτητικά της χρόνια ασχολείται ενεργά με τον εθελοντισμό και συγκεκριμένα με ό,τι αφορά παιδιά και ευπαθείς κοινωνικές ομάδες. Σήμερα ζει στην Καβάλα και εργάζεται σε ευρωπαϊκό πρόγραμμα για την αντιμετώπιση της φτώχειας σε τοπικό επίπεδο. Όνειρο ζωής αποτελεί για εκείνη να βοηθήσει στο μέγιστο για την εξάλειψη της φτώχειας και της δυστυχίας παγκοσμίως.



k.charlavani@gmail.com

Η ΖΩΗ ΤΟΥ
ΝΑΠΟΛΕΟΝΤΑ ΒΟΝΑΠΑΡΤΗ

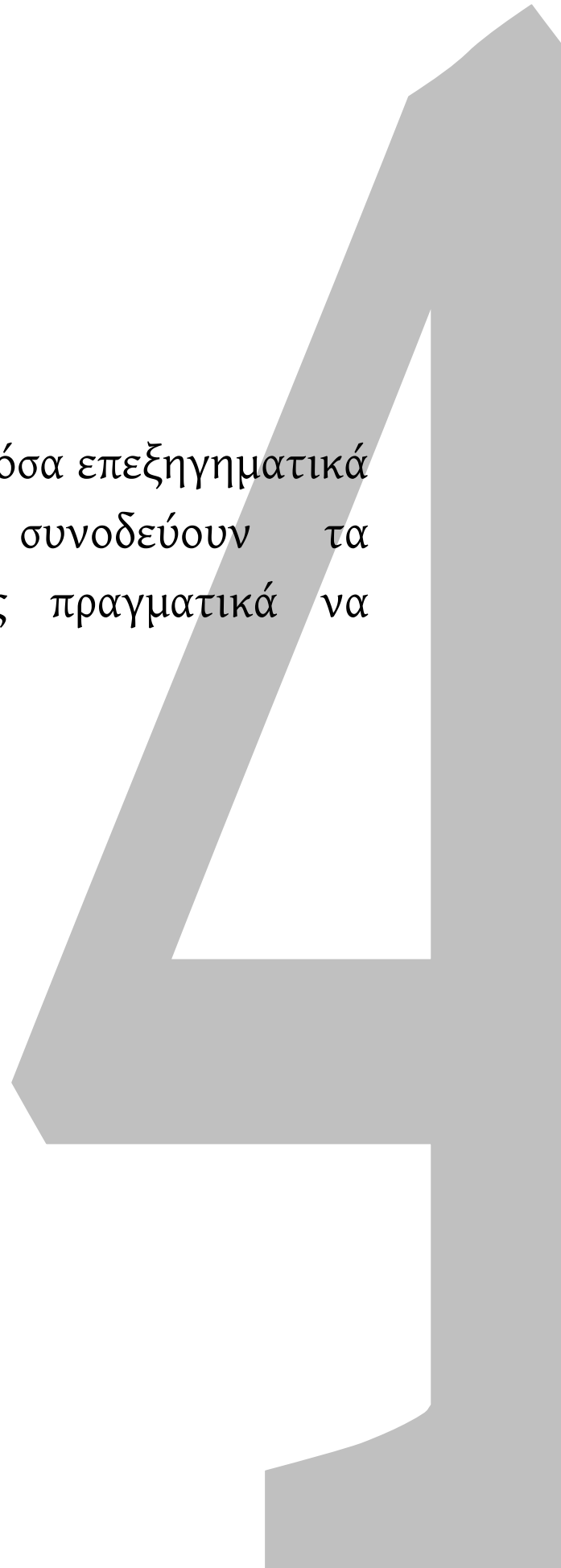
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~



ΝΑΠΟΛΕΩΝ
ΒΟΝΑΠΑΡΤΗΣ



Nα διαβάζεις μόνο όσα επεξηγηματικά κείμενα που συνοδεύουν τα εκθέματα, θέλεις πραγματικά να διαβάσεις.



Πίσω, μπρος και δίπλα από τις λέξεις...

Δέσποινα Τσιπτσέ

Ένα πρόγραμμα για εκπαιδευτικούς που προτιμούν μια πιο δημιουργική περιήγηση στο Μουσείο!

Στόχος του προγράμματος: η βαθύτερη κατανόηση των εκθεμάτων από πλευράς παιδιών σε σημείο ώστε να μπορούν να απομονώσουν τις σημαντικότερες, κατά την άποψή τους, πληροφορίες.

Οφέλη: άμεση συμμετοχή στη μουσειακή διαδικασία, εξοικείωση με την πολιτιστική κληρονομιά. Γλωσσική, εκφραστική ανάπτυξη. Ενίσχυση του αισθήματος της ομαδικότητας και συνεργασίας.

Οδηγίες: το εκπαιδευτικό πρόγραμμα έχει ως αρχικό του στόχο να εξοικειώσει τους μαθητές με τον χώρο του Μουσείου. Κατά τη δραστηριότητα ο παιδαγωγός-δάσκαλος δεν μπορεί να επεμβαίνει παρά μόνο όταν του ζητηθεί. Σκοπός δεν είναι να αναπαράγουμε μια ιστορική αλήθεια αλλά να δημιουργήσουμε το κατάλληλο κλίμα ώστε τα παιδιά να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη. Καλό θα είναι να έχει προηγηθεί από το σχολείο μια ενημέρωση για το τι είναι το επεξηγηματικό κείμενο, να τους έχουν παρουσιαστεί παραδείγματα ως αφορμή για συζήτηση. Δώστε τους τον λόγο για το αν τους αρέσουν τα κείμενα που βλέπουν συνήθως, τι θα άλλαζαν αν μπορούσαν κτλ. Προσοχή! Μην αποκαλύψετε τη δραστηριότητα πριν φτάσετε στον χώρο του Μουσείου. Καλλιεργείστε την περιέργειά τους τις προηγούμενες ημέρες κατά τη διάρκεια των συζητήσεων.

Δραστηριότητα

Δημιουργία προσωπικών επεξηγηματικών κειμένων για μια έκθεση
(αίθουσα, αρχαιολογικό χώρο κτλ.)

Για την κατασκευή των επεξηγηματικών κειμένων χρειάζεται η συνεργασία αρκετών ανθρώπων. Αυτών που θα κάνουν την έρευνα για τα εκθέματα, αυτών που θα γράψουν τα κείμενα και αυτών που θα σχεδιάσουν τη μορφή τους. Χωριζόμαστε λοιπόν και εμείς στις 3 αυτές ομάδες.

Η πρώτη ομάδα θα περιγράψει τα εκθέματα. Βασιζόμενη στην όραση ζητάμε από την ομάδα αυτή να περιγράψει όσο λεπτομερέστερα μπορεί το έκθεμα. Στη συνέχεια, τους ζητάμε να περιγράψουν πώς τους κάνει να αισθάνονται το συγκεκριμένο έκθεμα, τι σκέψεις τους γεννά.

Η δεύτερη θα πάρει τις πληροφορίες της πρώτης και θα συντάξει το κείμενο. Αυτό μπορεί να έχει οποιαδήποτε μορφή, ποίημα, παραμύθι, αίνιγμα, γλωσσοδέτης και οτιδήποτε άλλο μπορεί να σκεφτούν τα παιδιά.

Η τρίτη ομάδα, που έχει αναλάβει το εικαστικό μέρος, αυτοσχεδιάζει για το σχήμα της λεζάντας, το χρώμα, αν θα έχει κάποια φωτογραφία ή σχέδιο όπως επίσης και πού θα τοποθετηθεί ώστε να εξυπηρετεί καλύτερα τον σκοπό της. Αν, για παράδειγμα, σκοπός είναι να διαβάζεται από παιδιά, θα πρέπει να υπολογιστεί το μέσο ύψος της ηλικίας των επισκεπτών.

Παράλληλα με τις δραστηριότητες, ο παιδαγωγός λειτουργεί ως συντονιστής. Παρέχει πληροφορίες που του ζητούνται και συγκαλεί ανά τακτά χρονικά διαστήματα συναντήσεις για ενημέρωση-ανάδραση.

Όμως οι επισκέψεις στα Μουσεία δεν γίνονται μόνο από σχολικές ομάδες αλλά και από γονείς με τα παιδιά τους. Δίνουμε λοιπόν κάποιες ιδέες για το πώς μπορούμε να παίξουμε με τα παιδιά μας αλλάζοντας τα επεξηγηματικά κείμενα των εκθεμάτων.

Την επόμενη φορά που θα βρεθείτε σε κάποιο Μουσείο τι θα λέγατε...

...να διαλέξετε 5 λέξεις από το επεξηγηματικό κείμενο του εκθέματος που θαυμάζετε και να αφήσετε το παιδί σας να φανταστεί μια ιστορία;

...να παίξετε «βρες τη λέξη»; Διαλέξτε μία λέξη από το επεξηγηματικό κείμενο και περιγράψοντάς την, ζητήστε από το παιδί που συνοδεύετε να την βρει.

...να τους ζητήσετε να περιγράψουν με 10 λέξεις το έκθεμα;

...να διαλέξετε μαζί με τα παιδιά τρεις λέξεις από το επεξηγηματικό κείμενο και να ξαναγράψετε ένα δικό σας με αυτές;

...να κάνετε μια μικρή προετοιμασία πριν την οικογενειακή επίσκεψη; Επισκεφθείτε τον χώρο μόνος/η και γράψτε σε καρτέλες κάποια στοιχεία από τα εκθέματα. Όταν θα επισκεφθείτε ξανά το Μουσείο με το παιδί σας, δώστε του τις καρτέλες και ζητήστε του να τις αντιστοιχίσει με το σωστό έκθεμα.

...να φτιάξετε την ιστορία της αίθουσας; Παρατηρήστε τα εκθέματα και γράψτε το εισαγωγικό κείμενο για την αίθουσα.

...να αφήσετε τη φαντασία σας ελεύθερη και να ευχαριστηθείτε την επίσκεψή σας χωρίς το άγχος ότι θα ενοχλήσετε όσο παίζετε;



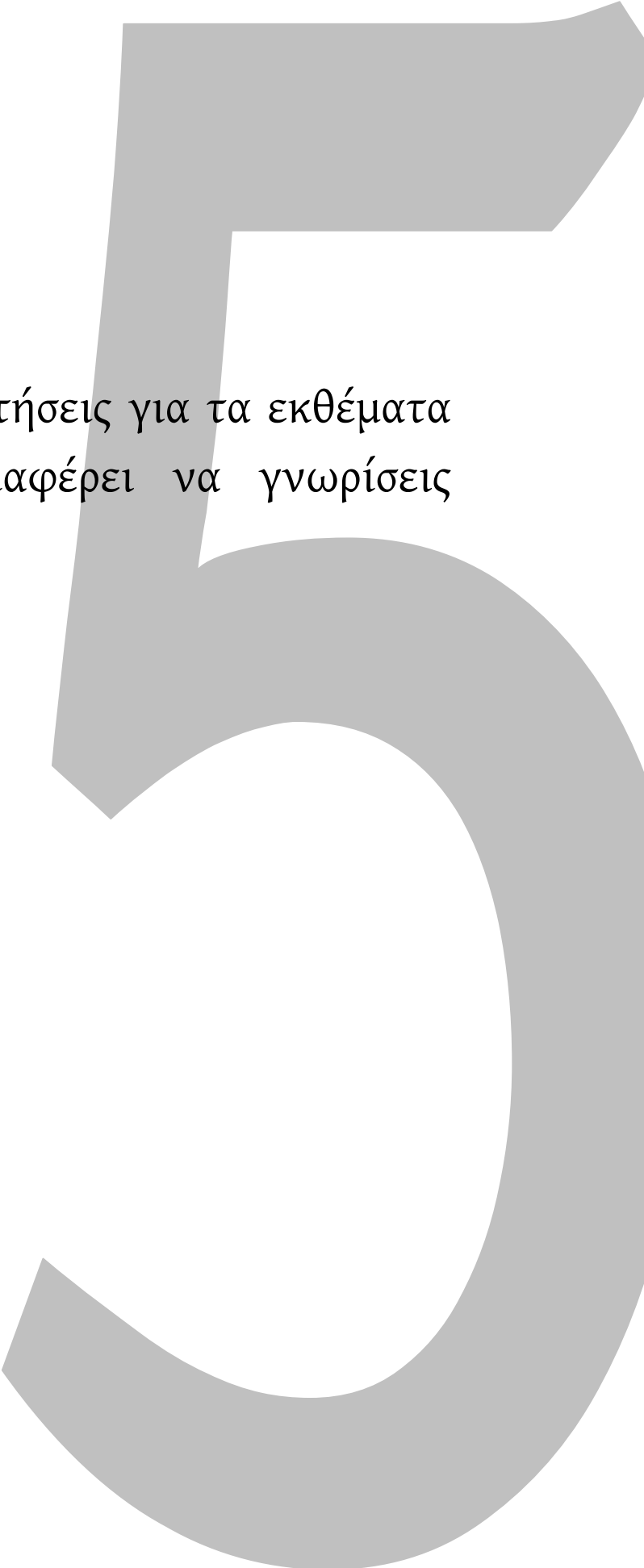
Η Δέσποινα Τσιπσέ γεννήθηκε στην Καβάλα και τα τελευταία χρόνια ζει και εργάζεται στη Θεσσαλονίκη. Απόφοιτος του Ιστορικού Αρχαιολογικού Τμήματος του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης και κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου στη Μουσειολογία, τα τελευταία τρία χρόνια σχεδιάζει δημιουργικές-βιωματικές ξεναγήσεις για μαθητές σε Μουσεία και χώρους πολιτιστικού ενδιαφέροντος. «Στόχος είναι να κάνουμε τα Μουσεία καθημερινό προορισμό για τους κατοίκους της πόλης», λέει συχνά, και με αυτό πορεύεται επαγγελματικά. Τις υπόλοιπες ώρες διαβάζει κανένα λογοτεχνικό βιβλίο, βλέπει καμιά ταινία στο σινεμά και βολτάρει στην πόλη.



www.fonsperitiae.gr



ΕΧΩ
ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΚΟΜΑ
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΝΑ
ΣΟΥ ΚΑΝΩ ΓΙΑ
ΑΥΤΟ ΤΟ ΑΓΑΛΜΑ!



Nα κάνεις ερωτήσεις για τα εκθέματα που σε ενδιαφέρει να γνωρίσεις καλύτερα.

Το «μοναχικό» άγαλμα

Ξανθοπούλου Βίκυ

Τα τελευταία χρόνια τα εκπαιδευτικά προγράμματα που εφαρμόζονται τόσο στα σχολεία όσο και σε άλλους χώρους μάθησης χρησιμοποιούν ως μέσο, αλλά και ως στόχο την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, της γνωστικής επίγνωσης της εσωτερικής κατάστασης ενός άλλου προσώπου και της συναισθηματικής ανταπόκρισης προς αυτό (Hoffman, 1975).

Το Μουσείο ως ζωντανός οργανισμός, είναι ένας χώρος μάθησης, εξερεύνησης, ψυχαγωγίας, εμπειριών πολύτιμων για τη γνωστική και τη συναισθηματική ανάπτυξη του μικρού επισκέπτη. Η δραστηριότητα που θα ακολουθήσει είναι μια πρόταση σύνδεσης του μουσείου με την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης.

Το «μοναχικό» άγαλμα

Να κάνεις ερωτήσεις στο έκθεμα που σ' ενδιαφέρει να γνωρίσεις καλύτερα! Για ποιο λόγο; Τι ενδιαφέρον έχει να σου πει το συγκεκριμένο έκθεμα; Ποια είναι η ιστορία του; Γιατί βρίσκεται εκεί; Μήπως θα έπρεπε να βρίσκεται αλλού; Πώς αισθάνεται; Πώς νιώθει που όλα τα βλέμματα είναι στραμμένα πάνω του; Ή μήπως όχι; Μήπως υπάρχει κάποιο άλλο έκθεμα που τραβάει την προσοχή των περισσότερων επισκεπτών;

Σε κάθε μουσειακό ή εκθεσιακό χώρο υπάρχουν εκθέματα όχι και τόσο γνωστά, που οι επισκέπτες απλά τους ρίχνουν μια ματιά, ίσως και τα αγνοούν και κατευθύνονται προς το «περίφημο» έκθεμα. Συμβαίνει το ίδιο και στη σχολική πραγματικότητα. Υπάρχουν μαθητές που βιώνουν την απόρριψη από τους συνομηλίκους τους και τη μοναξιά.

Η δραστηριότητα απευθύνεται σε μαθητές όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης, αλλά και σε μεγάλους επισκέπτες

Χώρος: ο χώρος του Μουσείου και η τάξη

Α' φάση

Τα παιδιά εντοπίζουν στο Μουσείο το έκθεμα εκείνο που τραβάει λιγότερο την προσοχή των επισκεπτών για διάφορους λόγους. Μπορεί να

είναι ένα αγγείο, ένα αντικείμενο, ένα άγαλμα. Στη δική μας πρόταση είναι ένα άγαλμα. Ποιος είναι ο δημιουργός του; Για ποιο λόγο το έφτιαξε; Πότε; Από τι υλικό είναι φτιαγμένο; Ποιον αναπαριστά το άγαλμα; Ποια η στάση του σώματός του; Θέλει να δείξει κάτι μ' αυτήν; Πόσο χρονικό διάστημα βρίσκεται στο Μουσείο; Από πού ήρθε; Για ποιο λόγο άραγε δεν είναι τόσο γνωστό, όπως το «περίφημο» άγαλμα; Για όλες αυτές τις πληροφορίες τα παιδιά μπορούν να κάνουν αρχικά υποθέσεις και στη συνέχεια να αναζητήσουν τις απαντήσεις μέσα από το ενημερωτικό υλικό του Μουσείου και από το διαδίκτυο, κάνοντας τα ίδια μια μικρή έρευνα.

Β' φάση

Αφού τα παιδιά μάθουν την ιστορία του αγάλματος και για ποιο λόγο, όπως και κάθε άλλο έκθεμα, αξίζει να βρίσκεται στο Μουσείο και να διασωθεί και να διαδοθεί η αξία του, ο εμπυχωτής παροτρύνει τα παιδιά να κάνουν ερωτήσεις στο άγαλμα για τα συναισθήματά του. Πώς νιώθει που βρίσκεται στο Μουσείο; Θα ήθελε μήπως να βρίσκεται σε κάποιο άλλο μέρος; Πώς αισθάνεται που οι περισσότεροι επισκέπτες το αγνοούν ή τους κεντρίζει το ενδιαφέρον κάποιο άλλο άγαλμα και όχι το ίδιο; Θα ήθελε να τους πει κάτι;

Γ' φάση: Παιχνίδι ρόλων

Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να πραγματοποιηθεί σε κάποιο χώρο του Μουσείου ή κατά την επεξεργασία στην τάξη.

Ένα παιδί αναλαμβάνει τον ρόλο του «μοναχικού» αγάλματος, ένα άλλο του «περίφημου» αγάλματος και τα υπόλοιπα τον ρόλο των επισκεπτών. Οι επισκέπτες, με τις οδηγίες του εμπυχωτή, περιηγούνται στον χώρο, περνάνε μπροστά από το «μοναχικό» άγαλμα, του ρίχνουν μια ματιά χωρίς ενδιαφέρον, κινούνται με ενθουσιασμό προς το «περίφημο» άγαλμα, το εκθειάζουν, το θαυμάζουν, μιλάνε για την ιστορία του. Ένας από τους επισκέπτες παροτρύνει τους υπόλοιπους να έρθουν να σταθούν μπροστά στο «μοναχικό» άγαλμα. Τους μιλάει με θαυμασμό για την ιστορία του και τους προτρέπει να το παρατηρήσουν, να αναγνωρίσουν την ομορφιά και την αξία του.

Ακολουθεί συζήτηση.

Μερικές ερωτήσεις που θα μπορούσαν να γίνουν προς το «μοναχικό» άγαλμα:

- Πώς ένιωθες όταν κανείς δεν σου έδινε προσοχή;
- Πώς ένιωσες όταν κατάλαβες πως ένας επισκέπτης γνώριζε την ιστορία σου;
- Πώς ένιωσες όταν όλοι οι επισκέπτες μαζεύτηκαν γύρω από εσένα και σε παρατηρούσαν και σε θαύμαζαν;

Ερωτήσεις προς το «περίφημο» άγαλμα:

- Πώς νιώθεις που όλοι σε θαυμάζουν;
- Πώς ένιωσες όταν οι επισκέπτες έδειξαν ενδιαφέρον για ένα άλλο άγαλμα;

Ερωτήσεις προς τους επισκέπτες:

- Πώς νομίζετε ότι ένιωθε το «μοναχικό» άγαλμα, όσο δεν του έδινε κανείς προσοχή;
- Πώς νομίζετε ότι ένιωσε όταν σταθήκατε γύρω του και το θαυμάζατε; Είδατε αλλαγές στις εκφράσεις του; Στη στάση του σώματός του;
- Εσείς πώς νιώσατε;
- Πιστεύετε ότι υπάρχουν άνθρωποι που έχουν τα ίδια συναισθήματα με το «μοναχικό» άγαλμα;
- Θα τους αναγνωρίζατε αν τους βλέπατε, στην τάξη, στη γειτονιά, στον δρόμο;
- Πώς θα συμπεριφερόσασταν απέναντί τους;

Η Ξανθοπούλου Βίκυ γεννήθηκε το 1978 στην Καλλιθέα και μεγάλωσε στην Καβάλα. Είναι νηπιαγωγός με μεταπτυχιακό στην κοινωνικοπολιτισμική εμπύχωση με ειδίκευση στην ενισχυτική προσχολική εκπαίδευση. Από το 2005 υπηρετεί στη δημόσια εκπαίδευση. Αγαπάει τα αληθινά παραμύθια και τις αναγνωστικές εμπυχώσεις. Τα τελευταία 5 χρόνια ζει στη Θάσο με τον γιο της και τον σύζυγό της.



vixanth@yahoo.gr

Ρώτα τα εκθέματα

Φώτω Παπαργυρούδη

Κάθε έκθεμα έχει ιστορίες να σου αφηγηθεί, αρκεί να το ρωτήσεις.
Η μουσειολογική και μουσειοπαιδαγωγική βιβλιογραφία έχουν εκτενώς αναφερθεί στη διαδραστική σχέση του Μουσείου με το κοινό του. Το δικαίωμα να συνδιαλέγεται κανείς με τα υλικά τεκμήρια ή τα νοήματα που επικοινωνεί μια μουσειακή έκθεση, βρίσκεται στη βάση του σχήματος που προάγει τον κοινωνικό ρόλο του Μουσείου και τον ενεργό «συνεχώς εκπαιδευόμενο» άνθρωπο. Η πρόταση που ακολουθεί δεν έχει αξιώσεις πρωτοτυπίας ή έστω συνθετικής παρουσίασης. Αποτελεί μάλλον μια υπενθύμιση της σημασίας ενός αρχέγονου εργαλείου αντίληψης και κατανόησης: της περιέργειας.

Στέκεσαι μπροστά σ' ένα έκθεμα.

Σε ενοχλούν οι άγνωστες λέξεις στα συνοδευτικά κείμενα; Σου φαίνεται ξένο;
Σε ενοχλεί το προστατευτικό τζάμι της προθήκης; Σου φαίνεται απόμακρο;
Σου φαίνεται μισό, βαρετό, ακαταλαβίστικο ή νεκρό;
Ζωντάνεψέ το! Ρώτα το και άκου τι έχει να σου πει...

Συνέντευξη από ένα έκθεμα:

Σενάριο 1:

«Μπαίνω μέσα σ' ένα Μουσείο. Περπατώ και κοιτώ γύρω μου. Διαβάζω μερικές λεζάντες, αυτές που συνοδεύουν τα πιο διάσημα εκθέματα. Η ώρα περνά, και φεύγω».

- Τι βλέπω;

Πώς λέγεσαι; Ποιο είναι το μέγεθός σου; Τι σχήμα έχεις; Τι χρώμα έχεις; Πόσο ζυγίζεις; Μυρίζεις; Έχεις γεύση; Βγάζεις κάποιο ήχο; Είσαι το ίδιο από όλες τις πλευρές; Έχεις μέσα και έξω; Από τι υλικό είσαι φτιαγμένο; Αν σε έπιανα, πώς θα σε ένιωθα στο χέρι μου;

- Πού βρέθηκες;

Πού βρίσκεται αυτό το μέρος; Υπάρχει σήμερα; Έχει αλλάξει σε σχέση με άλλες εποχές; Πώς έμοιαζε; Έχει το ίδιο όνομα;

- Πότε φτιάχτηκες;

Πόσο χρονών είσαι; Αποτελείς χαρακτηριστικό γνώρισμα κάποιας χρονικής περιόδου; Τι άλλο συνέβαινε τότε; Πώς ήταν η ζωή τότε;

- Είσαι ολόκληρο;
- Έχεις σπασίματα; Λείπουν τμήματά σου; Έχει φθαρεί το υλικό σου με το πέρασμα του χρόνου;
- Θα ασχοληθώ ξανά μαζί σου;
- Θα σε αναγνωρίσω αν σε ξαναδώ τυπωμένο ή ίσως σε μια άλλη έκθεση;
- Θα μοιραστώ την εμπειρία μου;
- Θα αναφέρω στους γνωστούς μου την επίσκεψή μου; Θα ανεβάσω το γεγονός στο facebook; Γιατί;

Σενάριο 2:

«Μπαίνω μέσα σ' ένα Μουσείο. Χρησιμοποιώ τον οδηγό του Μουσείου και σταματώ για να παρατηρήσω τα εκθέματα που μου τράβηξαν την προσοχή. Αγοράζω ένα αναμνηστικό και φεύγω».

- Ποιος σε έφτιαξε;
- Είσαι φυσικό αντικείμενο; Είσαι αποτέλεσμα κάποιου συγκεκριμένου φυσικού φαινομένου; Είσαι τεχνητό αντικείμενο; Ποιος είναι ο κατασκευαστής σου;
- Πώς σε έφτιαξε;
- Είσαι χειροποίητο ή βιομηχανοποιημένο προϊόν; Είσαι μοναδικό ή υπάρχουν πολλά όμοια ή παρόμοια αντικείμενα; Άλλαξε κάτι με το πέρασμα των χρόνων στην εμφάνιση, στο υλικό ή στα τεχνικά χαρακτηριστικά σου;
- Γιατί σε έφτιαξε;
- Ποια είναι η χρηστική σου αξία; Εξυπηρετείς συγκεκριμένες λειτουργίες; Αντικατέστησες άλλα αντικείμενα που προορίζονταν για αυτή τη χρήση; Αντικαταστάθηκες από άλλα αντικείμενα προορισμένα για ίδια χρήση; Πότε έπαψες να χρησιμοποιείσαι; Γιατί;
- Ποιος σε βρήκε;
- Ποιος σε ξαναέφερε στο φως ή στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος; Ποια ήταν η δουλειά του; Χρειαζόταν συγκεκριμένες γνώσεις και ιδέες για να εκτιμήσει την αξία σου;
- Πώς βρέθηκες;
- Πέρασες κάποιο διάστημα χαμένο ή κρυμμένο; Είσαι τυχαίο εύρημα ή βρέθηκες σε κάποια οργανωμένη ανασκαφή; Σώθηκες από λαθραία διακίνηση; Ήσουν πάντα σε περίοπτη θέση;
- Είσαι ευαίσθητο;
- Τι πρέπει να προσέξω για να μη σε βλάψω; Χρειάζεσαι συγκεκριμένες συνθήκες θερμοκρασίας, υγρασίας, φωτισμού; Μπορώ να σε αγγίξω; Γιατί;

- Θα ασχοληθώ ξανά μαζί σου;
- Θα σε θυμηθώ όταν δω ένα αντικείμενο που κατ' αναλογία έχει την ίδια λειτουργία μ' εσένα; Θα σε συγκρίνω με αντίστοιχα αντικείμενα από άλλα μέρη ή από άλλες εποχές; Θα σε συνδέσω με ένα αντικείμενο που χρησιμοποιώ εγώ προσωπικά ή με το οποίο είμαι εξοικειωμένος;
- Θα μοιραστώ την εμπειρία μου;
- Θα γράψω ένα σχόλιο στο Βιβλίο Επισκεπτών του Μουσείου ή στην επίσημη ιστοσελίδα του; Τι θέλω να πω;

Σενάριο 3:

«Μπαίνω μέσα σ' ένα Μουσείο. Ακολουθώ τον ξεναγό. Μερικά από αυτά που ακούω με ενδιαφέρουν πραγματικά. Πιάνω συζήτηση με τον διπλανό μου. Φεύγοντας κάνω μερικές σκέψεις που θέλω να θυμηθώ να τις σημειώσω αργότερα».

- Ποιες είναι οι πρώτες ύλες σου;
- Από πού προέρχονται; Πώς μεταφέρθηκαν στον τόπο δημιουργίας σου; Τι μαθαίνω για τους εμπορικούς δρόμους και τη διακίνηση των αγαθών; Τι μαθαίνω για τα υλικά και την κατεργασία τους; Ποια στοιχεία χαρακτηρίζουν την οικονομία της εποχής; Σχετίζεται αυτό με την πολιτική και κοινωνική της ταυτότητα; Ποιοι πολιτισμοί έρχονται σε επαφή και πώς επηρεάζονται;
- Τι εργαλεία χρειάστηκε ο δημιουργός σου;
- Πώς φτιάχτηκαν και από τι υλικά; Ποιες τεχνικές έπρεπε να γνωρίζει; Ποιος ο ρόλος της τεχνολογικής προόδου στη δημιουργία σου; Έμαθε κάτι καινούριο καθώς σε έφτιαχνε; Με ποιο τρόπο συνέβαλες στην εξέλιξη της τεχνολογίας; Τι σήμαινες για αυτόν που σε έφτιαξε;
- Πώς έγινες κτήμα του ιδιοκτήτη σου;
- Φτιάχτηκες κατά παραγγελία; Πόσο κόστισες; Ήσουν ένα δώρο; Σε βρήκε κάπου; Γιατί σε κράτησε; Τι σήμαινες για αυτόν που σε απέκτησε;
- Μπορείς να χρησιμοποιηθείς με έναν ή με περισσότερους τρόπους;
- Είχες πάντα την ίδια χρήση; Έχεις χρησιμοποιηθεί με ανορθόδοξους ή εναλλακτικούς τρόπους; Και αν ναι, αυτό έγινε για λόγους πρακτικούς ή οικονομικούς; Τι μαθαίνω για την αισθητική και το αξιακό σύστημα αυτών που σε έθεσαν σε δεύτερη (ή τρίτη κλπ) χρήση;
- Πώς βρέθηκες στο Μουσείο;
- Πώς πέρασες στην κυριότητα του Μουσείου; Δωρίστηκες από κάποιον συλλέκτη; Ανήκεις σε ένα σύνολο αντικειμένων που ανήκουν στο Μουσείο;
- Από ποιες διαδικασίες πέρασες ώσπου να εκτεθείς;

Συντηρήθηκες; Τεκμηριώθηκες; Τοποθετήθηκες για χρόνια σε μια αποθήκη; Δημοσιεύτηκαν μελέτες για σένα;

- Ποιοι άνθρωποι ασχολήθηκαν μαζί σου;

Ποιος σε διάλεξε και ποιος σε τοποθέτησε σε αυτό το σημείο; Ποιος φρόντισε για το περιβάλλον σου; Ποιος σε φώτισε και ποιος διάλεξε τα χρώματα γύρω σου; Ποιος έγραψε τη λεζάντα σου;

- Θα ασχοληθώ ξανά μαζί σου;

Μου γέννησες κάποιες απορίες καθώς μου απαντούσες σ' αυτά που σε ρωτούσα; Θέλω να ξεφυλλίσω κάποια βιβλία, να παρακολουθήσω ένα σχετικό ντοκιμαντέρ ή να ψάξω για πληροφορίες στο διαδίκτυο;

- Θα μοιραστώ την εμπειρία μου;

Θα προτείνω σε κάποιους να επισκεφθούν το Μουσείο; Γιατί;

Σενάριο 4:

«Μπαίνω μέσα σ' ένα Μουσείο. Ανήκω σε μια ομάδα. Ακολουθώ οδηγίες, συνεργάζομαι, μαθαίνω και παίζω. Ανακαλύπτω έναν καινούριο κόσμο και φεύγοντας, τον παίρνω μαζί μου».

- Ποιος ήταν ο ρόλος σου;

Ενίσχυσες τον κοινωνικό ρόλο αυτού που σε έφτιαξε; Αυτού που σε χρησιμοποίησε; Αυτού που σε κατείχε; Τι συμβόλιζες;

- Τι μου μαθαίνεις;

Για τη ζωή των ανθρώπων τότε, εκεί; Για τη ζωή των ανθρώπων τότε, εδώ; Για τη ζωή των ανθρώπων τώρα, εκεί; Για τη ζωή των ανθρώπων τώρα, εδώ;

- Ποια είναι η θέση σου στην έκθεση;

Είσαι μόνο σου ή αποτελείς μέρος μιας ομάδας αντικειμένων; Πώς σχετίζεσαι με τα άλλα εκθέματα του Μουσείου;

- Ποιες πληροφορίες με βοηθούν να σε αντιληφθώ καλύτερα;

Υπάρχουν συνοδευτικά κείμενα, φωτογραφίες, σκίτσα, αναπαραστάσεις, μακέτες ή προβολές που με βοηθούν να αποκτήσω μια καλύτερη εικόνα για σένα και τη θέση σου στην έκθεση; Τι άλλο θα ήθελα να υπάρχει;

- Ποιος είναι ο ρόλος σου στην έκθεση;

Ποια χαρακτηριστικά σου είναι σημαντικά για τα ζητήματα που θίγει η έκθεση; Είσαι κάτι το ξεχωριστό που ελκύει τα βλέμματα; Είσαι κάτι συνηθισμένο που επιβεβαιώνεις μια κατάσταση; Σε τι συμπεράσματα με βοηθάς να καταλήξω;

- Με ποιες δραστηριότητες μπορώ να ασχοληθώ;

Υπάρχει κάποιο παιχνίδι ή μια εφαρμογή που με βοηθά να καταλάβω καλύτερα τον τρόπο λειτουργίας σου ή τη χρήση σου; Υπάρχουν οδηγίες και υλικά για να φτιάξω κάτι με τα χέρια μου;

- Τι άλλο μπορώ να κάνω μαζί σου;

Μπορώ να σε φωτογραφίσω; Να σε ζωγραφίσω; Να σταθώ σαν να ήμουν «εσύ»; Να γράψω ένα ποίημα για σένα;

- Τι μπορείς να κάνεις μαζί μου;

Μπορείς να με ταξιδέψεις στον τόπο που έζησες; Μπορείς να με πας στην εποχή σου; Μπορείς να μου συστήσεις όλους αυτούς που σε έχουν πιάσει; Μπορείς να μου γνωρίσεις όλους αυτούς που σε έχουν δει στο Μουσείο;

- Θα ασχοληθώ ξανά μαζί σου;

Θέλω να έρθω να σε ξαναδώ στην έκθεση; Υπάρχει κάτι άλλο που θα ήθελα να κάνω και πώς μπορώ να το οργανώσω; Θα επισκεφτώ άλλα Μουσεία, εργαστήρια, βιβλιοθήκες ή θεματικά πάρκα για να μάθω περισσότερα πράγματα σχετικά μ' εσένα;

- Θα μοιραστώ την εμπειρία μου;

Θα μιλήσω για σένα στην οικογένειά μου και στους φίλους μου; Τι πιστεύω ότι θα ενδιέφερε τον καθένα τους και ποιες διαφορετικές πληροφορίες θα τους δώσω; Σε ποιον θέλω να σε δείξω και γιατί; Θα τους προτείνω να έρθουμε μαζί στο Μουσείο; Τι θα ήθελα να κάνω μαζί τους στο Μουσείο;

Σενάριο 5:

«Μπαίνω μέσα σ' ένα Μουσείο. Σκέφτομαι, πιάνω, δοκιμάζω, φτιάχνω, συμπληρώνω την έκθεση. Ανακαλύπτω έναν καινούριο τρόπο να καταλαβαίνω τον κόσμο και φεύγοντας, θέλω να τον κάνω καλύτερο!»

- Τι συμβολίζεις;

Η ταυτότητά σου μέσα στην έκθεση επηρεάζει τη δική μου ταυτότητα; Ποιο είναι το μήνυμα που μεταφέρει; Υπάρχουν κι άλλες, διαφορετικές γνώμες; Ποια είναι η δική μου γνώμη;

- Πού αλλού θα μπορούσες να είσαι;

Θα είχες θέση σ' ένα άλλο Μουσείο; Σε ποιο; Ποιος θα ήταν ο ρόλος σου; Τι θα άλλαζε για σένα; Τι θα άλλαζε για μένα;

- Τι νιώθω;

Ποια αισθήματα μου δημιουργείς; Πώς μπορώ να τα εκφράσω; Μπορώ να διαχειριστώ διαφορετικά κάποιες καταστάσεις που με απασχολούν;

- Τι σκέφτομαι;

Έχω κάποιες νέες σκέψεις και ιδέες; Φωτίζονται διαφορετικά κάποια ζητήματα που με απασχολούν;

- Θα ασχοληθώ ξανά μαζί σου;

Καθώς σε μελετούσα, έμαθα καινούρια πράγματα για την εποχή σου, για τα μέρη σου, για την κατασκευή σου. Θέλω να ασχοληθώ περισσότερο με κάποιον από αυτούς τους τομείς; Σκέφτομαι να παρακολουθήσω μια σειρά μαθημάτων ή ένα εργαστήριο;

- Θα μοιραστώ την εμπειρία μου;

Μετά από αυτή την επίσκεψη, θα ήθελα να κάνω κάτι για να βελτιώσω την καθημερινότητά μου και το περιβάλλον μου; Έχω ευαισθητοποιηθεί σε κάποια θέματα και ποια δράση θα ήθελα να αναλάβω; Υπάρχουν αντικείμενα στο σπίτι μου, στο χωριό μου, στην πόλη μου που θέλω να ασχοληθώ μαζί τους και να τους δώσω μια διαφορετική αξία; Έμαθα κάτι που θέλω να το διαδώσω; Σκέφτηκα κάτι που θέλω να μοιραστώ με τους συνανθρώπους μου;

Εν κατακλείδι

Φυσικά, τα προαναφερθέντα σενάρια είναι πολύ λιγότερα από τα πιθανά σενάρια που θα βιώσει ο καθένας μας. Και η λίστα των ερωτήσεων είναι προφανώς ατελείωτη: η μια ερώτηση φέρνει την άλλη. Χάρη στις νοητικές μας συνδέσεις, τις προσωπικές μας εμπειρίες, τις προϋπάρχουσες γνώσεις μας, τους συνειρμούς μας και, κυρίως, την *περιέργειά* μας, μπορούμε να αλλάζουμε ανεμπόδιστα επίπεδα πρόσληψης και συμμετοχής. Τα εκθέματα ενός συγκεκριμένου πλαισίου μετατρέπονται σε διαχρονικά θέματα. Τα αντικείμενα ερμηνεύονται ως σύμβολα και δίνουν ποικίλα διαφορετικά νοήματα σε ό,τι -μέχρι πριν λίγο- αποτελούσε άγνωστο, αδιάφορο πεδίο. Το παιχνίδι των ερωτήσεων χρειάζεται τις αισθήσεις μας για να ακονίσει την αισθητική μας και να μας ξυπνήσει αισθήματα. Χρησιμοποιεί τις λέξεις για να αφυπνίσει τη λογική και να ορίσει καινούριους «λόγους». Χειρίζεται τεχνολογικά μέσα για να μας εξοικειώσει με τεχνικές που μας επιτρέπουν να δημιουργούμε τέχνη. Είναι ένας *ακόμα* τρόπος να αντιληφθούμε τον κόσμο, να καταλάβουμε τον εαυτό μας και να ζήσουμε καλύτερα.

Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι πρέπει να αφιερώσεις 40 επισκέψεις μπροστά σε ένα και μοναδικό έκθεμα. Σημαίνει απλά ότι *μπορείς* να το κάνεις, και άρα είσαι ελεύθερος να διαλέξεις ό,τι σου ταιριάζει.



Η Φώτω Παπαργυρούδη είναι 36 ετών, ζει στη Θεσσαλονίκη και κατάγεται από το Ζαγκλιβέρι. Έχει μια κόρη 2 ετών. Αποφοίτησε από το 1ο Πειραματικό Λύκειο Θεσσαλονίκης. Σπούδασε Συντήρηση Έργων Τέχνης σε ΙΙΕΚ

και πήγε με υποτροφία Leonardo da Vinci στη Βρέμη της Γερμανίας. Στη συνέχεια, πέρασε στο Τμήμα Μουσειοπαιδαγωγικής Εκπαίδευσης της Σχολής Επιστημών του Ανθρώπου του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Το προτελευταίο εξάμηνο παρακολούθησε μαθήματα στο Παιδαγωγικό Τμήμα του Πανεπιστημίου Haslev στη Δανία με υποτροφία Erasmus. Αργότερα παρακολούθησε το Διαπανεπιστημιακό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Μουσειολογία» στη Θεσσαλονίκη.

Υπήρξε εθελόντρια στο Παιδικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και σε προγράμματα ποικίλων φορέων (ActionAid, Παραθινούπολη, Ε.ΚΕ.ΒΙ., Biennale Θεσσαλονίκης). Εργάστηκε ως συμβασιούχος μουσειοπαιδαγωγός στο (τότε) Μουσείο Αθλητισμού και στο Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης. Συμμετείχε στη μουσειολογική ομάδα του Μουσείου Οίνου Γεροβασιλείου και στα ερευνητικά προγράμματα του ΔΠΜΣ «Μουσειολογία» ως το 2010.

Το 2011 διορίστηκε στην ΙΖ' ΕΠΚΑ. Εργάζεται ως μουσειοπαιδαγωγός στη Βεργίνα και στην Πέλλα.

ΤΡΕΧΑ ΠΙΟ
ΓΡΗΓΟΡΑ!!!
ΑΥΤΟ ΗΤΑΝ ΤΟ
ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΑΓΑΛΜΑ
ΠΟΥ ΗΘΕΛΑ ΝΑ
ΔΟΥΜΕ ΚΑΙ ΗΔΗ
ΚΑΠΟΙΟΣ ΕΚΛΕΨΕ
ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ!!



Nα επιλέξεις πόσα και ποια από τα
εκθέματα θα παρατηρήσεις.



Επιλέγω τι θα δω στο Μουσείο σαν θα μπω

Αλκμήνη Γιαμπανίδου

Τι πιο όμορφο από μια βόλτα σε κάποιο Μουσείο με τους γονείς μας ή τους φίλους μας! Μια ευχάριστη ξενάγηση γεμάτη εκπλήξεις και μάθηση. Καμιά φορά όμως μπορεί η περιπέτειά μας αυτή να καταλήξει σε «ζαλάδα», καθώς τα Μουσεία είναι γεμάτα με εκθέματα και κάνοντας απλώς μια ξενάγηση μπροστά από όλα αυτά, στο τέλος δεν τα θυμόμαστε όλα!

Αυτή τη φορά θα πάμε προετοιμασμένοι. Σίγουρα η περιέργειά μας να ανακαλύψουμε τι θησαυρούς κρύβει ένα Μουσείο είναι μεγάλη, γι' αυτό θα μας βοηθήσει η κυρία Κουκουβάγια που τα ξέρει ΟΛΑ!

Είσαστε έτοιμοι παρακαλώ;
Πάρτε θέσεις, βουλευτείτε
και καθόλου μην ανησυχείτε.
Η Κουκουβάγια θα μας βοηθήσει,
τα εκθέματα θα μας γνωρίσει.

Project για νηπιαγωγούς, ευφάνταστους γονείς και μικρούς ντετέκτιβ!

Υλικά που θα χρειαστούμε: ένα γλωσσοπίεστρο, μία εικόνα κουκουβάγιας, λίγη κόλλα, έγχρωμες πλαστικοποιημένες φωτογραφίες των εκθεμάτων, Α3 κόλλες, μικρές εικόνες των ίδιων εκθεμάτων, μαρκαδόρους, ένα χαρτόνι, πηλό ή ζυμάρι ή γύψο, γκοφρέ χαρτόνια, άμμος, πολύχρωμες κορδέλες και πολλή ΦΑΝΤΑΣΙΑ για την παρουσίαση!

ΑΦΟΡΜΗΣΗ

Με πολύ απλό τρόπο χρησιμοποιώντας ένα γλωσσοπίεστρο και μία έγχρωμη εκτυπωμένη εικόνα μιας μικρής κουκουβάγιας (κατά προτίμηση πλαστικοποιημένη, γιατί σίγουρα θα μας ξαναχρειαστεί), κατασκευάζουμε μια κούκλα κουκλοθέατρου. Φυσικά μπορούμε να κατασκευάσουμε, αν θέλουμε, μία κουκουβάγια από χαρτόνι ή να χρησιμοποιήσουμε μία έτοιμη κούκλα από την αντίστοιχη γωνιά κουκλοθέατρου της τάξης μας.

Παρουσιάζουμε στα παιδιά την κυρία Κουκουβάγια, η οποία τους ανακοινώνει ότι θα πάει μια βόλτα στο Μουσείο για να δει τι όμορφα πράγματα υπάρχουν εκεί μέσα. Ρωτάει αν κάποιο από τα παιδιά έχει

επισκεφτεί ποτέ του κάποιο Μουσείο και το κάθε παιδί εκφράζει τις εμπειρίες και τις εντυπώσεις του. Τους υπόσχεται ότι την επόμενη μέρα θα έρθει πάλι στην τάξη τους για τους δείξει τι θα έχει ανακαλύψει στο Μουσείο. Επίσης τους ζητάει να φέρουν, αν έχουν, κάποιες φωτογραφίες από τη δική τους επίσκεψη ή κάποιο αναμνηστικό. Δίνουν λοιπόν ραντεβού να ξανασυναντηθούν σύντομα και να μοιραστούν τους θησαυρούς τους.

Τους αποκαλύπτουμε την έκπληξη ότι θα επισκεφτούμε το ίδιο Μουσείο και θα δούμε από κοντά αυτά που θα μας μάθει η κυρία Κουκουβάγια.

1η Δραστηριότητα

Η κυρία Κουκουβάγια παρουσιάζει στα παιδιά μία-μία τις φωτογραφίες των εκθεμάτων, που τράβηξε κατά τη διάρκεια της επίσκεψής της στο Μουσείο και τους αναφέρει λίγα λόγια για την ιστορία τους. Σίγουρα είναι πρακτικά αδύνατο και χρονοβόρο να παρουσιαστούν όλα τα εκθέματα, γι' αυτό τους δείχνει αυτά που της έκαναν εντύπωση και πιστεύει ότι θα ανταποκρίνονταν περισσότερο στα ενδιαφέροντά τους, στην ηλικία τους και θα κινούσαν περισσότερο την περιέργειά τους. Άλλωστε κατά τη διάρκεια της επίσκεψης στο Μουσείο, τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να θαυμάσουν και άλλα εκθέματα πέρα από αυτά που θα διαλέξουν.



ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ: μπορεί η φωτογραφία του κάθε εκθέματος να ζωντανέψει και να συνομιλεί με τη φίλη της την κυρία Κουκουβάγια, παρουσιάζοντας η ίδια τον εαυτό της.

Στο τέλος της παρουσίασης, το κάθε παιδί επιλέγει ποια από τα εκθέματα του άρεσαν περισσότερο ή του έκαναν εντύπωση και θα ήθελε να τα παρατηρήσει καλύτερα όταν θα πάνε στο Μουσείο. Εξηγεί τους λόγους για τους οποίους διάλεξε τα συγκεκριμένα αντικείμενα και με τις κατάλληλες ερωτήσεις που θα του θέσουμε, μαθαίνει να επιχειρηματολογεί για τα κριτήρια των επιλογών του.

2η Δραστηριότητα

Με τη βοήθεια ενός πίνακα διπλής εισόδου, τον οποίο κατασκευάζουμε με το χαρτόνι γράφοντας στη μία στήλη τα ονόματα των παιδιών και στην άλλη κολλώντας τις μικρές εικόνες των εκθεμάτων, τα παιδιά δηλώνουν βάζοντας ένα σημάδι (π.χ. ✓) ή κολλώντας ένα αυτοκόλλητο στο σωστό σημείο ποια εκθέματα θέλουν να δουν.

Αφού δηλώσουν όλα τα παιδιά, μετράνε τις επιλογές τους και γράφουν (με τη βοήθειά μας όπου χρειάζεται) δίπλα στο όνομά τους τον αριθμό.

Σ' αυτό το σημείο μπορούμε να παίξουμε και με τις έννοιες των ποσοτήτων, συγκρίνοντας τις προτιμήσεις τους.

Ενδεικτικός πίνακας:

ΠΟΙΑ ΕΚΘΕΜΑΤΑ ΘΕΛΩ ΝΑ ΔΩ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ									ΠΟΣΑ ΔΙΑΛΕΞΑ
ΜΑΡΙΑ	✓		✓	✓			✓		4
ΓΙΑΝΝΗΣ		✓		✓	✓	✓			4
ΕΛΕΝΗ	✓	✓		✓	✓			✓	5
ΧΡΥΣΑ	✓		✓		✓	✓	✓	✓	6
ΓΙΩΡΓΟΣ			✓			✓			2
ΑΝΝΑ	✓			✓				✓	3
ΧΡΗΣΤΟΣ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
ΜΑΡΙΟΣ		✓		✓		✓			3
ΑΡΤΕΜΙΣ	✓		✓		✓		✓	✓	5

Ενδεικτικές ερωτήσεις για παιχνίδια με τους αριθμούς και τις πράξεις:

- Πόσα παιδιά διάλεξαν 4 αντικείμενα;
- Ποιος διάλεξε τα περισσότερα και ποιος τα λιγότερα;
- Φτιάξτε ζευγαράκια με τους ίδιους αριθμούς π.χ. η ΜΑΡΙΑ και ο ΓΙΑΝΝΗΣ είναι το ζευγαράκι του 4, η ΕΛΕΝΗ και η ΑΡΤΕΜΙΣ είναι ο ζευγαράκι του 5.
- Ποιοι αριθμοί δεν έχουν ζευγαράκι;
- Πόσα είναι όλα τα εκθέματα μαζί;
- Η ΧΡΥΣΑ διάλεξε 6 εκθέματα, πόσα άφησε για να τα δει την επόμενη φορά;

3η Δραστηριότητα

Προτού ξεκινήσουμε τη βόλτα μας για το μουσείο, εκτυπώνουμε για κάθε παιδί από μια κόλλα μεγέθους Α3 με τις εικόνες των εκθεμάτων που επέλεξε, για να μπορεί να τις θυμάται και να αναζητήσει τα αντίστοιχα εκθέματα.

ΕΛΕΝΗ

5

ΠΟΙΑ ΕΚΘΕΜΑΤΑ ΘΕΛΩ ΝΑ ΔΩ:



5



3



1



4



2

Εφοδιαζόμαστε και γεμίζουμε τις τσαντούλες μας με μαρκαδόρους, κορδέλες και φυσικά... την περιέργειά μας!

Η άμεση οπτική επαφή με τα αντικείμενα βοηθά τα παιδιά να τα αποκωδικοποιήσουν και να τους αποδώσουν διαφορετικές ερμηνείες, με οδηγούς την εξερεύνηση, τη φαντασία και τον ενθουσιασμό τους.

Κατά τη διάρκεια της ξενάγησής μας, το κάθε παιδί εντοπίζει ένα-ένα τα εκθέματα που θέλει να δει, τα επεξεργάζεται, τα παρατηρεί, τα συγκρίνει με την εικόνα που έχει στο χαρτί του και βάζει το έκθεμα που βρήκε σ' έναν κύκλο ή χρωματίζει την εικόνα με τους μαρκαδόρους του για να τσεκάρει ότι το βρήκε και να προχωρήσει στα επόμενα. Επίσης μπορεί να σημειώνει τον αριθμό κάτω από την εικόνα, για να θυμάται μετά με ποια σειρά τα βρήκε.

Για κάθε έκθεμα που βρίσκουν τα παιδιά, κρεμάμε στο χεράκι τους από μία κορδελίτσα ως επιβράβευση για τον εντοπισμό, για το ενδιαφέρον τους και την προσπάθειά τους να γνωρίσουν καλύτερα τα εκθέματα του Μουσείου.

4η Δραστηριότητα

Επιστρέφοντας από την επίσκεψή μας, εκφράζουμε όλοι τις εντυπώσεις μας από τα εκθέματα που παρατηρήσαμε, στολίζουμε τις κόλλες Α3 στο σχολείο μας, μετράμε πόσες κορδελίτσες έχουμε στο χεράκι μας και χορεύουμε μ' αυτές το τραγούδι της Λιλιπούπολης: «Μες στο Μουσείο»!

Καθ' όλη τη διάρκεια της επίσκεψής μας στο Μουσείο τηρήσαμε τους κανόνες και ήμασταν πολύ προσεκτικοί και ήσυχοι. Τώρα είναι η ώρα να ξεφαντώσουμε και να εκτονώσουμε την ενέργειά μας με τον χορό και το τραγούδι!

5η Δραστηριότητα

Με βοήθό τις εικόνες των εκθεμάτων που επέλεξε το κάθε παιδί, φτιάχνουμε αντίγραφα χρησιμοποιώντας πηλό, ζυμάρι ή γύψο και τα χρωματίζουμε με τις αντίστοιχες μπογιές.

Δημιουργούμε μέσα στην τάξη τη δική μας γωνιά του Μουσείου εκθέτοντας τις δημιουργίες μας και προσκαλούμε γονείς και μαθητές άλλων τάξεων για να τους τις παρουσιάσουμε.

Επίσης μπορούμε να φτιάξουμε τη γωνιά της ανακάλυψης εξοπλίζοντάς την με τα κατάλληλα υλικά. Μέσα σε μεγάλες λεκάνες γεμίζουμε άμμο και κρύβουμε τα αντίγραφα των εκθεμάτων που φτιάξαμε. Τοποθετούμε τα εργαλεία που μας χρειάζονται για την εξερεύνηση π.χ. μεγεθυντικό φακό, μικρές σπάτουλες από τα εργαλεία της πλαστελίνης, τους μικρούς μας εκσκαφείς από τη γωνιά των αυτοκινήτων, ένα μικρό βουρτσάκι και άλλα πολλά.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Στο τέλος των δραστηριοτήτων μας αξιολογούμε αν επιτεύχθηκαν οι στόχοι που θέσαμε, κατά πόσο διευρύνθηκαν οι γνώσεις των παιδιών, κυρίως όμως αν έδειξαν ενδιαφέρον και αν το χάρηκαν!

Όσο για τους μεγαλύτερους φίλους μας που θα αποφασίσουν να εκδράμουν παρέα με τους φίλους ή τους γονείς τους σε κάποιο Μουσείο, πρέπει να εφοδιαστούν με τις βασικές πληροφορίες για τα εκθέματα που έχουν επιλέξει να παρατηρήσουν. Πάντα η εκ των προτέρων γνώση των αντικειμένων βοηθάει στην καλύτερη κατανόησή τους.

Πώς όμως θα διαλέξουμε πόσα και ποια εκθέματα θα δούμε;

Ευτυχώς υπάρχουν πολλές πηγές από τις οποίες μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες και εποπτικό υλικό π.χ. εικονική περιήγηση μέσω διαδικτύου στο Μουσείο που θα επισκεφτούμε, ενημερωτικά φυλλάδια, ειδικοί οδηγοί από βιβλιοπωλεία ή από τα ίδια τα μουσεία και με τη βοήθεια της «μουσειοσκευής» ή αλλιώς «μουσειοβαλίτσας» η οποία παρέχεται σε εκπαιδευτικούς ως δανειστικό υλικό από τα Μουσεία και περιλαμβάνει έντυπα, φωτογραφίες και αντίγραφα των εκθεμάτων, cd-roms και διάφορα παιχνίδια.

Σίγουρα πολλά από τα εκθέματα θα διεγείρουν τη φαντασία και την περιέργειά σας. Επιλέξτε όσα επιθυμείτε να γνωρίσετε από κοντά και ετοιμαστείτε για δράση:

BHMA 1ο

Χρησιμοποιώντας Α4 κόλλες, γράψτε σε κάθε μια από αυτές επάνω ψηλά, την ονομασία του εκθέματος που επιλέξατε και από κάτω περιγράψτε με 2 λόγια την ιστορία του, που μάθατε μέσω της προετοιμασίας σας. Αφήστε όλη την υπόλοιπη σελίδα κενή για να κολλήσετε τη φωτογραφία του αντίστοιχου εκθέματος που θα τραβήξετε στο Μουσείο. Σε περίπτωση που απαγορεύεται η φωτογράφιση, χρησιμοποιήστε τις μπογιές ή το μολύβι σας και μην ντραπέιτε να δείξετε το καλλιτεχνικό σας ταλέντο στη ζωγραφική! Φυσικά μπορείτε να συμπληρώσετε στην περιγραφή τις πληροφορίες που μάθατε στο Μουσείο για το κάθε έκθεμα.

BHMA 2ο

Μετά την επίσκεψή σας, ετοιμάστε ένα άλμπουμ με τα εκθέματα που επιλέξατε να δείτε, το οποίο μπορεί να ανανεώνεται με καινούργιες φωτογραφίες ανάλογα με τις επιλογές που θα κάνετε στην επόμενη επίσκεψη. Επίσης μπορείτε να οργανώσετε μια έκθεση στο σχολείο σας με τις φωτογραφίες και τις πληροφορίες που συλλέξατε.

Την επόμενη φορά που θα πάμε, θα διαλέξουμε και άλλα εκθέματα, γιατί μία μόνο βόλτα στο Μουσείο δεν είναι ποτέ αρκετή!

Δώστε την ευκαιρία στα παιδιά να βιώσουν μία πολύπλευρη, διδακτική και, πάνω απ' όλα, διασκεδαστική εμπειρία, που θα τους ενώσει με το παρελθόν και θα τους προετοιμάσει για το μέλλον.

Καλή διασκέδαση μικροί και μεγάλοι μου φίλοι!

Η Αλκμήνη Γιαμπανίδου γεννήθηκε το 1982 στη Θεσσαλονίκη. Τα τελευταία χρόνια κατοικεί σ' ένα μικρό χωριό εκτός πόλης, που της προσφέρει ηρεμία και άνεση! Σπούδασε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων και από το 2004 ασχολείται ενεργά με τον κλάδο της παιδαγωγικής. Εργάστηκε στο δημόσιο ως Αναπληρώτρια Νηπιαγωγός και σε ιδιωτικούς και δημοτικούς παιδικούς σταθμούς, προσφέροντας μέχρι και σήμερα τις υπηρεσίες της. Λατρεύει το επάγγελμά της και αφιερώνει τον περισσότερο χρόνο της ψάχνοντας και δημιουργώντας καινούργιες και πρωτότυπες δραστηριότητες για τους μικρούς τις φίλους. Ενημερώνεται συνεχώς με σεμινάρια διαδικτυακά και βιωματικά και της αρέσει να σκαρώνει στιχάκια για κουκλοθεατρικές παραστάσεις και γιορτές νηπιαγωγείου. Ο στολισμός παιδικών δωματίων με χάρτινες κατασκευές στους τοίχους είναι μια από τις δραστηριότητες που ασχολείται στον ελεύθερο χρόνο της. Αγαπάει τα βιβλία, τα ταξίδια και τη φύση. Μία αγκαλιά και ένα χαμόγελο των παιδιών είναι η απόλυτη ευτυχία της.



alkmini.giamp@gmail.com

Παραμύθι, παραμύθι... το κουκί και το ρεβύθι

Ανατολή Κωταΐδου

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες βασίζονται στην πεποίθηση ότι το κάθε Μουσείο αποτελεί πρωτίστως έναν χώρο έμπνευσης για τα παιδιά καθώς και στο γεγονός ότι η ερμηνεία των αντικειμένων δεν είναι μοναδική και δεδομένη αλλά είναι αποτέλεσμα των εμπειριών, του μορφωτικού επιπέδου και της πολιτισμικής συγκρότησης των ατόμων.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που ακολουθεί στοχεύει μεταξύ άλλων να:

- καλλιεργήσουν οι μαθητές τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους
- δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά
- εξοικειωθούν με την έννοια και τον ρόλο του μουσείου

Το πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί για να υλοποιηθεί από σχολικές ομάδες. Η δραστηριότητα όμως της συγγραφής μιας ιστορίας εμπνευσμένη από ένα έκθεμα του Μουσείου, μπορεί να υλοποιηθεί και από μεμονωμένα παιδιά που επισκέπτονται ένα Μουσείο με την οικογένεια ή τους φίλους τους.

Προετοιμασία στην τάξη

- Σύντομη αναφορά στο τι είναι ένα Μουσείο. Μέσα από διάλογο ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να ανακαλέσει στη μνήμη των μαθητών εντυπώσεις από προηγούμενες μουσειακές τους εμπειρίες.
- Παρουσιάζονται στους μαθητές κάποια αντιπροσωπευτικά εκθέματα του Μουσείου μέσα από εποπτικό υλικό ή οι μεγαλύτεροι σε ηλικία μαθητές αναζητούν στο διαδίκτυο πληροφορίες για το Μουσείο που πρόκειται να επισκεφθούν
- Τα παιδιά καλούνται να συλλέξουν αντικείμενα, που τους ασκούν γοητεία, από τη φύση ή την καθημερινότητά τους (έννοια και ρόλος του συλλέκτη). Να γίνει σαφές στα παιδιά ότι κριτήριο επιλογής των αντικειμένων δεν χρειάζεται να είναι η έννοια του ωραίου όπως έχει επικρατήσει με στερεοτυπικούς όρους. Γίνεται συζήτηση στην τάξη για τα αισθήματα που τους προξενούν τα αντικείμενα που έχουν συγκεντρώσει. Στη συνέχεια, τα αντικείμενα ομαδοποιούνται σε μικρότερες συλλογές και δημιουργείται μέσα στην τάξη «η γωνιά του Μουσείου».

Μέσα στο Μουσείο

- Οδηγίες για τη χωροταξία του Μουσείου και για τα στάδια που πρόκειται ν' ακολουθήσουν οι μαθητές κατά την επίσκεψή τους.
- Ενημέρωση για τη χρονική διάρκεια του προγράμματος και τους χώρους που μπορεί να χρειαστούν οι μαθητές κατά την επίσκεψή τους.
- Σύντομη ξενάγηση στους χώρους του Μουσείου
- Χωρισμός των μαθητών σε ομάδες παρόμοιας δυναμικής
- Κάθε ομάδα επιλέγει, μετά από συνεννόηση των μελών της, ένα αντικείμενο από τη συλλογή του Μουσείου. Με οδηγό κάποιες βασικές ερωτήσεις και λέξεις κλειδιά καθώς και με τη βοήθεια ενός εκπαιδευτικού-εμπνευστή, η κάθε ομάδα καλείται να εμπνευστεί και να γράψει μια ιστορία με επίκεντρο το αντικείμενο της επιλογής της.
- Δραματοποίηση. Η κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την ιστορία της μέσα από ένα μικρό θεατρικό δρώμενο. Στη φάση αυτή μπορούν να δοθούν στα παιδιά απλά υλικά για να κατασκευάσουν αντικείμενα που θα τους βοηθήσουν στη δραματοποίηση της ιστορίας τους.

Μετά την επίσκεψη

- Εικονογράφηση της ιστορίας. Κάθε ομάδα ζωντανεύει την ιστορία της μέσα από εικόνες και δημιουργείται ένα συλλογικό βιβλίο που θα αποτελεί ανάμνηση της μουσειακής επίσκεψης.

Παρατηρήσεις

- Δεν είναι απαραίτητο να υλοποιηθούν όλες οι προτεινόμενες δραστηριότητες
- Η χρονική διάρκεια της κάθε δραστηριότητας καθορίζεται από τον εκπαιδευτικό λαμβάνοντας υπόψη παράγοντες όπως η ηλικία των μαθητών, οι δυνατότητες, τα ενδιαφέροντά τους
- Ο χωρισμός των ομάδων μπορεί να γίνει μέσα στην αίθουσα, πριν την επίσκεψη στο Μουσείο για λόγους οικονομίας χρόνου
- Η δραστηριότητα της δραματοποίησης θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μέσα στη σχολική αίθουσα μετά την ολοκλήρωση της επίσκεψης στο Μουσείο

Ερωτήσεις για παρατήρηση και μελέτη του αντικειμένου
που έχει επιλέξει η κάθε ομάδα

Οι παρακάτω ερωτήσεις θα θέσουν σε λειτουργία τη φαντασία των παιδιών και τα στοιχεία που θα συγκεντρώσουν θα τους βοηθήσουν στη δημιουργία της ιστορίας τους.

Φυσικά χαρακτηριστικά

- Τι χρώμα είναι;
- Έχει κάποια μυρωδιά;
- Παράγει κάποιον ήχο;
- Από τι υλικό είναι φτιαγμένο;
- Είναι το αντικείμενο ολοκληρωμένο ή έχει υποστεί φθορές;

Κατασκευή

- Το αντικείμενο είναι χειροποίητο ή όχι;
- Από πόσα κομμάτια αποτελείται;

Λειτουργία

- Πώς χρησιμοποιούνταν το αντικείμενο;
- Έχει αλλάξει η χρήση του σήμερα;

Διακόσμηση

- Πώς είναι διακοσμημένο;
- Ποια σημεία του είναι κατασκευασμένα από ακριβότερα υλικά;
- Σας αρέσει η διακόσμησή του;

Αξία

Ποια είναι η αξία αυτού του αντικειμένου:

- για τους κατασκευαστές του;
- για αυτούς που το χρησιμοποιούσαν;
- για τους ανθρώπους σήμερα;

Ενδεικτικό πλάνο για τη δημιουργία της ιστορίας

Ποιο είναι το βασικό/κύριο γεγονός της ιστορίας σας; Πώς σχετίζεται το αντικείμενο του Μουσείου που επιλέξατε με αυτό το γεγονός;

Ποιοι είναι οι ήρωες που θα πάρουν μέρος στην ιστορία σας; Οι ήρωες μπορεί να είναι απλοί άνθρωποι, Θεοί, μυθικά τέρατα κ.ά. Μπορείτε να δώσετε ονόματα στους ήρωές σας;

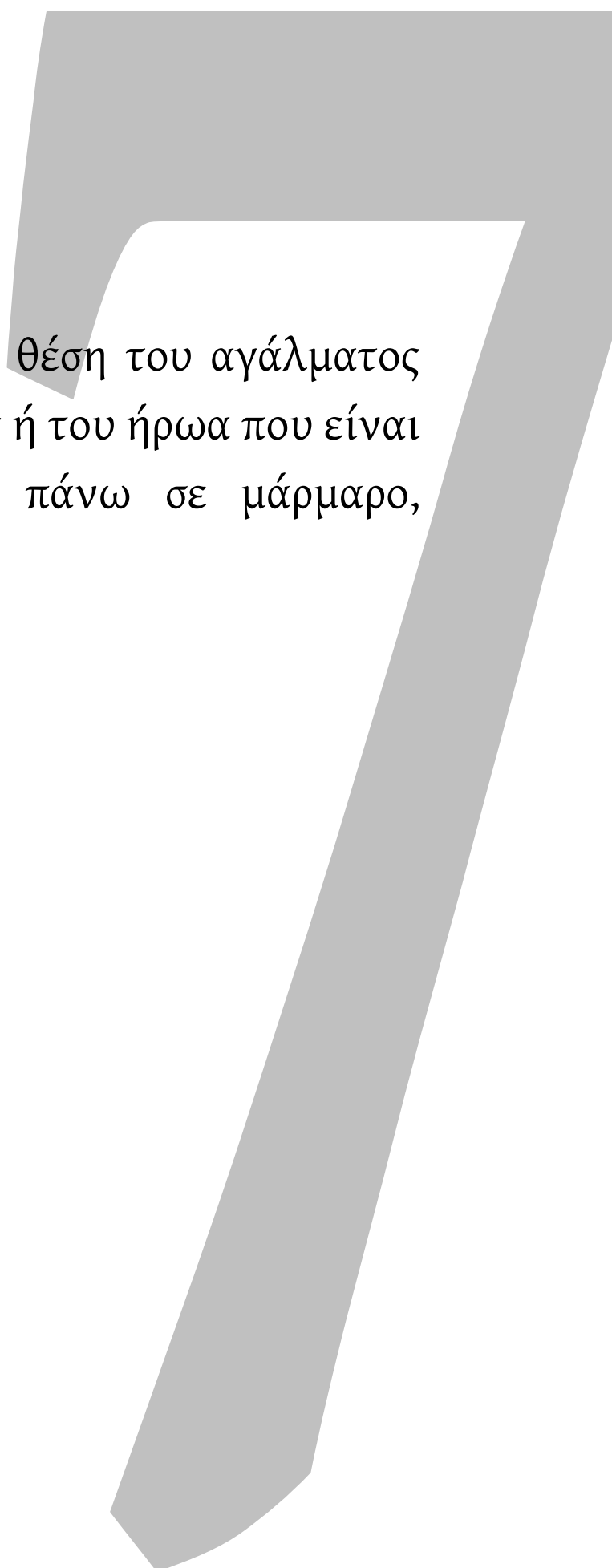
Ποιο είναι το στοιχείο που θα κάνει την ιστορία σας μοναδική και ενδιαφέρουσα;

Ποιο θα είναι το τέλος της ιστορίας σας;

Η Ανατολή Κωταΐδου γεννήθηκε στις Σέρρες το 1982, μεγάλωσε στην Καβάλα όπου και επέστρεψε πρόσφατα μετά από «περιπλάνηση» 13 χρόνων. Σπούδασε Αρχαιολογία στο Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων και έκανε μεταπτυχιακές σπουδές στη Μουσειολογία, με ειδίκευση στη Μουσειακή Αγωγή, στο Πανεπιστήμιο του Newcastle upon Tyne, στη Μεγάλη Βρετανία. Έχει εργαστεί στο εκπαιδευτικό τμήμα των Tyne and Wear Archives and Museums (Newcastle upon Tyne, Μ. Βρετανία) καθώς και στο εκπαιδευτικό τμήμα του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού στην Αθήνα. Από το 2011 υλοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες σε διάφορους πολιτιστικούς χώρους ως αυτοαποασχολούμενη μουσειοπαιδαγωγός. Μιλάει αγγλικά και ισπανικά και τον ελεύθερο χρόνο της τον αφιερώνει στο διάβασμα, στη γυμναστική αλλά πρωτίστως στον 2,5 ετών γιο της.







Nα μπαίνεις στη θέση του αγάλματος που αντικρίζεις ή του ήρωα που είναι αποτυπωμένος πάνω σε μάρμαρο, πηλό ή γυαλί.

Ομοιότητες

Δημήτριος Κανελλόπουλος

Σε κάθε, μα κάθε Μουσείο, θα βρούμε αγάλματα ή και ζωγραφισμένα πρόσωπα σε αμφορείς, τοιχογραφίες ή χαραγμένα πάνω σε κάθε μορφής υλικό.

Πολλές φορές θα αναγνωρίσουμε σε αυτά τα πρόσωπα δικούς μας ανθρώπους όπως συγγενείς και φίλους, γείτονες ή και τον περιπετέρα της γειτονιάς μας!

1ο βήμα

Αποτυπώνουμε το πρόσωπο που μας ενδιαφέρει με μια φωτογραφική μηχανή ή ένα κινητό τηλέφωνο που έχει τη δυνατότητα λήψης φωτογραφιών.

- Φροντίζουμε να πάρουμε αρκετές φωτογραφίες δηλαδή από μπροστά (αμφάς), από το πλάι του προσώπου (προφίλ) ή από μια διαφορετική γωνία. Σκοπός είναι να αποτυπώσουμε τα ενδιαφέροντα στοιχεία που έχει αυτό το πρόσωπο για εμάς.

- Κρατάμε μερικές σημειώσεις για το πού βρέθηκε το έκθεμα, ποιας χρονικής περιόδου είναι και αν υπάρχουν στοιχεία για το ποιος το δημιούργησε.

2ο βήμα

Τυπώνουμε σε φωτογραφείο ή στον εκτυπωτή του σπιτιού ή του σχολείου μας μερικές φωτογραφίες που μας έχουν κάνει περισσότερο εντύπωση ή μας θυμίζουν κάποιον γνωστό μας. Δείχνουμε τις φωτογραφίες στους γονείς μας, τους συγγενείς μας και τους φίλους μας και αναζητούμε ομοιότητες των χαρακτηριστικών αυτών.

3ο βήμα

Αναζητούμε το άτομο που εκτιμούμε ότι μοιάζει με το πρόσωπο που φωτογραφίσαμε στο Μουσείο και τον παρακαλούμε να βγάλουμε μερικές φωτογραφίες εξηγώντας του τον σκοπό της έρευνάς μας. Του ζητάμε να πει μερικές πληροφορίες για την καταγωγή του, αλλά και την καταγωγή των γονέων και παππούδων του.

4ο βήμα

Βάζουμε πλάι πλάι σε μία σελίδα τις 2 φωτογραφίες, μία του Μουσείου και μία του προσώπου που φωτογραφίσαμε.

Επισημαίνουμε της ομοιότητες στα χαρακτηριστικά του προσώπου, κάνουμε μια μικρή αναφορά στον τόπο όπου βρέθηκε το αρχαιολογικό εύρημα του Μουσείου αλλά και η καταγωγή του ανθρώπου που φωτογραφίσαμε. Ανακαλύπτουμε κοινά στοιχεία.

Σκοπός αυτής της άσκησης

Αλήθεια γιατί να μπειτε στον κόπο να κάνετε όλη αυτή την έρευνα αγαπητά μου παιδιά; Γιατί με αυτό τον τρόπο θα διαπιστώσετε τα κοινά φυσιολογικά χαρακτηριστικά που μας ενώνουν με τους προγόνους μας, θα αισθανθείτε ότι είμαστε όλοι συνέχεια μιας ιστορικής διαδρομής. Σκεφτείτε τη χαρά που θα δώσετε στον σημερινό σας φίλο ή συγγενή σας εάν διαπιστώσει ότι μοιάζει με ένα σημαντικό πρόσωπο της αρχαιότητας. Θα έχετε καταφέρει να ενώσετε το χθες με το σήμερα.

Καλή επιτυχία στην έρευνα μικροί μου ντέντεκτιβ!

Η φωτογραφική μου μηχανή Μαθαίνω να τη λειτουργώ

Φροντίστε να γνωρίζετε τη χρήση της, ρωτήστε τα βασικά, δηλαδή άνοιγμα και κλείσιμο, ενεργοποίηση του φλάς, αυτόματη ρύθμιση λήψης φωτογραφιών, εστίαση αντικειμένου και ό,τι άλλο νομίζετε ότι θα σας φανεί χρήσιμο. Πειραματιστείτε σε διάφορα αντικείμενα στο σπίτι ή σε γνωστούς σας πριν από την επίσκεψη στο Μουσείο.

Φροντίστε να έχετε φορτισμένες τις μπαταρίες της μηχανής.

Σεβασμός στους κανόνες του Μουσείου

- Προσοχή, σχεδόν σε όλα τα Μουσεία απαγορεύεται η λήψη φωτογραφιών με φλάς, δηλαδή επιπλέον φωτισμό
- Ρωτήστε τους υπεύθυνους για να βεβαιωθείτε ώστε να μην υπάρξουν δυσάρεστες απαγορεύσεις
- Ρυθμίστε τη μηχανή να μην βγάζει το φλας

Μερικές ιδέες για τη φωτογράφιση πορτραίτων

- Ελάτε αρκετά κοντά στο αντικείμενο που θέλετε να φωτογραφίσετε, χωρίς βέβαια να το αγγίζετε γιατί αυτό δεν επιτρέπεται στο Μουσείο.
- Κρατήστε τη μηχανή και με τα δύο σας χέρια για περισσότερη σταθερότητα και δείτε ότι το αντικείμενο είναι μέσα στο κάδρο που σχηματίζει γύρω του η οθόνη της μηχανής σας.
- Πατήστε λίγο το κουμπάκι που ενεργοποιεί τη λήψη της φωτογραφίας ώστε να γίνει εστίαση στο αντικείμενο. Συνήθως ανάβει ένα πράσινο φωτάκι στην οθόνη που σημαίνει ότι έχει γίνει εστίαση. Εάν το φωτάκι είναι κόκκινο, σημαίνει ότι θα χρειαστεί να μετακινηθείτε λίγο πίσω και να δοκιμάσετε ξανά.
- Με τη σωστή εστίαση απλά πιέστε το κουμπάκι περισσότερο μέχρι να πάρετε τη φωτογραφία. Στις ψηφιακές μηχανές βλέπετε το αποτέλεσμα αμέσως και έτσι μπορείτε να αξιολογήσετε εάν βγάλατε μια καλή ή όχι φωτογραφία.

Μερικά παραδείγματα λήψης φωτογραφιών

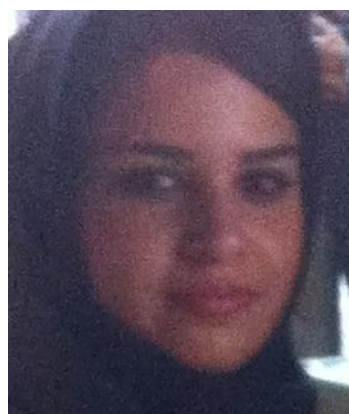


Φωτογράφιση μεγάλου αγάλματος από χαμηλά



Φωτογράφιση αγάλματος στο ίδιο ύψος μ' εσάς και από το πλάι (προφίλ)

Φωτογραφία από μια τοιχογραφία



Ο άγγελος αυτός μοιάζει με την κοπέλα της φωτογραφίας.
Οι φωτογραφίες είναι από ένα ταξίδι στο Ιράν.

Φωτογραφία ενός δικού σας ανθρώπου



Ακίνητος μπαμπά!
Ψάχνουμε για
ομοιότητες τώρα!

Ο Δρ. Δημήτριος Κανελλόπουλος γεννήθηκε και μεγάλωσε στη Λάρισα όπου ολοκλήρωσε τις μαθητικές του σπουδές στο Β' Γυμνάσιο Αρρένων το 1973. Σπούδασε στη Μεγάλη Βρετανία όπου το 1978 αποφοίτησε από τη σχολή Αεροναυπηγών Μηχανικών του Πανεπιστημίου του Μάντσεστερ.



Ακολούθησε ερευνητική εργασία στον τομέα της ρευστομηχανικής και διδακτορικό δίπλωμα το 1982. Υπήρξε καθηγητής του ΤΕΙ Πειραιά όπου δίδαξε Μηχανική Ρευστών και Ήπιες Μορφές Ενέργειας.

Το 1985 προσελήφθη στη ΔΕΗ όπου εργάστηκε ως μελετητής μηχανικός σε θέματα Ανανεώσιμων Πηγών Ενέργειας και Περιβάλλοντος.

Το βιβλίο του με θέμα την Αιολική Ενέργεια εκδόθηκε το 2008 από τον Εκδοτικό Όμιλο ΙΩΝ. Το παραμύθι του «Ο Κανελής γνωρίζει την Αθήνα» εκδόθηκε το 2013 από τις εκδόσεις Σαΐτα.

Σήμερα είναι Διευθυντής στη ΔΕΗ-Ανανεώσιμες Α.Ε.



dvkenenergy@in.gr

Επιλέγω, φοράω, στο παρελθόν τριγυρνώ

Στέλλα Ποιμενίδου

Παρατηρήστε τα αγάλματα και τις μορφές που είναι αποτυπωμένες πάνω σε μάρμαρο ή πηλό. Παρατηρήστε το ντύσιμο, τις κομμώσεις και τα κοσμήματά τους. Κάποιοι από αυτούς παριστάνονται συνήθως με συγκεκριμένα συμβολικά αντικείμενα. Πρόκειται για τους ήρωες και τους Θεούς, όπως για παράδειγμα ο Ηρακλής που φοράει το δέρμα ενός λιονταριού. Έχετε μπει ποτέ στον πειρασμό να ντυθείτε σαν τους ανθρώπους, τους ήρωες και τους Θεούς της αρχαιότητας; Να παραστήσετε έναν κυνηγό της προϊστορίας, έναν ρήτορα ή στρατιώτη της ρωμαϊκής εποχής, τον θεό Διόνυσο ή τη θεά Αθηνά;

Αν πράγματι το επιθυμείτε...

- συλλέξτε όσες πληροφορίες υπάρχουν στο Μουσείο σχετικά με τη μορφή που σας ενδιαφέρει να υποδυθείτε. Η αναζήτησή σας μπορεί να συνεχιστεί στη σχολική ή δημοτική βιβλιοθήκη ή στο διαδίκτυο.

- έπειτα ψάξτε πληροφορίες για τα είδη των ενδυμάτων, των υποδημάτων και των αντικειμένων που αποτελούν χαρακτηριστικά σύμβολα κάποιων μορφών¹.

Τα υλικά που θα χρειαστείτε είναι εύκολο να τα βρείτε μέσα στο σπίτι σας. Ανακυκλώστε πράγματα που δεν είναι πια χρήσιμα -η μητέρα σας θα σας ευγνωμονεί γι' αυτό-, π.χ. παλιά σεντόνια. Ευκαιρία να γίνουν πέπλος, ιμάτιο ή χιτώνας που μπορείτε να διακοσμήσετε με μοτίβα όπως αυτά που είδατε στην έκθεση ενός Μουσείου ή με δικά σας πρωτότυπα σχέδια. Για να τελειοποιήσετε κάποια ενδύματα, θα χρειαστείτε κορδέλες και παραμάνες. Ακόμα μπορείτε να κατασκευάσετε με χαρτόνι καλύμματα για το κεφάλι όπως ο πέτασος ή ο πόλος, όπως και άλλα αντικείμενα που συμπληρώνουν την ταυτότητα κάποιων θεών, ηρώων ή μυθικών όντων, όπως ασπίδες, φτερά (η περίπτωση της θεάς Νίκης), μάσκες, κτλ.

¹ Ενδεικτικά μόνο αναφέρονται σχετικά με την ένδυση:

Blanck H., Εισαγωγή στην Ιδιωτική Ζωή των Αρχαίων Ελλήνων και Ρωμαίων, MIET, Αθήνα 2004.

www.tnth.edu.gr/aet/thematic_areas/p134.html

http://members.ozemail.com.au/~chrisandpeter/radical_romans/snorri/greek_clothing.htm

www.costumes.org/history/100pages/heuzy.htm

Μόλις ετοιμάσετε το ένδυμά σας, είστε έτοιμοι να υποδυθείτε έναν στρατιώτη ή μια ιέρεια ή τόσες άλλες μορφές από αυτές που συναντά κανείς σ' ένα Μουσείο.

Στην περίπτωση οργανωμένης επίσκεψης σχολικής ομάδας στο Μουσείο, μπορεί να έχει γίνει η προετοιμασία στη διάρκεια του σχολικού προγράμματος σχετικά με την ενδυμασία στην αρχαιότητα και να έχουν δημιουργηθεί οι «στολές» των μορφών που θα κληθούν οι μαθητές να υποδυθούν. Έτσι κατά την επίσκεψή τους στο Μουσείο, ντυμένοι ως «αρχαίοι», μπορούν να αναζητήσουν σε ποιο έκθεμα αντιστοιχεί ο ρόλος που ενσαρκώνουν, σαν ένα κυνήγι «κρυμμένου θησαυρού». Μπορούν επίσης να πραγματοποιήσουν σύντομους θεατρικούς διαλόγους ή να μιμηθούν τη στάση της μορφής με την οποία μοιάζουν με τις ενδυμασίες που δημιούργησαν.

Αν πάλι, σας αρέσει περισσότερο η φωτογραφία και η σύγκριση, μπορείτε να δοκιμάσετε να φτιάξετε το «Φωτογραφικό λεύκωμα του μακρινού, του πρόσφατου παρελθόντος και της εποχής σας».

Βήμα-βήμα η υλοποίηση της δραστηριότητας:

- Κατά την επίσκεψη στο Μουσείο επιλέγεις από 1 ως 10 αντικείμενα που πραγματικά σε εντυπωσιάζουν.
- Συλλέγεις κάθε πληροφορία που υπάρχει για αυτά μέσα στο Μουσείο και κρατάς σημειώσεις.
- Τα φωτογραφίζεις
- Τυπώνεις τις φωτογραφίες και τις κολλάς στις δεξιές σελίδες ενός τετραδίου
- Κάτω από τη φωτογραφία μπορείς να σημειώσεις κάθε πληροφορία που θυμάσαι από την επίσκεψή σου στο Μουσείο ή να το επισκεφθείς και πάλι για να συμπληρώσεις τα στοιχεία που επιθυμείς.
- Στις αριστερές σελίδες κόλλησε τις φωτογραφίες αντικειμένων που χρησιμοποιούμε στη σημερινή εποχή και γράψε τα στοιχεία τους. Επισήμανε τις ομοιότητες και τις διαφορές τους (π.χ. ένα σημερινό πιάτο και ένα πιάτο που είδες σε μια προθήκη του μουσείου, ομοιότητες: α. είναι και τα δύο οικιακά σκεύη γι' αυτό η χρήση τους είναι καθημερινή, β. έχουν περίπου το ίδιο μέγεθος και μπορεί να είναι διακοσμημένα, διαφορές: είναι από διαφορετικό υλικό).
- Σε αυτό το φωτογραφικό λεύκωμα μπορείς να συμπεριλάβεις καθετί που αντιπροσωπεύει για σένα το παρελθόν και να το αντιστοιχίσεις με κάτι από τη δική σου εποχή. Εκτός από τα αντικείμενα που συναντά κανείς μέσα στα

Μουσεία και τους αρχαιολογικούς χώρους, μπορείς να εμπνευστείς από την προσωπική σου ιστορία (π.χ. μια φωτογραφία των προπαππούδων σου που φορούσαν παραδοσιακές στολές και μια σημερινή φωτογραφία των παππούδων σου). Μπορείς ακόμα να δημιουργήσεις χρονολογικές αλυσίδες ενός θέματος (π.χ. τα οικιακά σκεύη από την προϊστορία, την κλασική και ρωμαϊκή εποχή, τους βυζαντινούς χρόνους, τον περασμένο αιώνα και σήμερα).

Καλή επιτυχία και καλή διασκέδαση!

Η Στέλλα Ποιμενίδου γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Αθήνα. Είναι απόφοιτος του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών του Τμήματος Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Ιστορίας της Τέχνης. Έχει παρακολουθήσει σεμινάρια φωτογραφίας και σχεδίου, σπηλαιολογίας και μουσειολογίας. Σήμερα εργάζεται στην ΙΗ΄ Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων που εδρεύει στην Καβάλα. Αγαπά αθεράπευτα το Αιγαίο και γενικά το πέλαγος, αρκεί να μην πνίγεται. Θεωρεί τον αρχαιολογικό χώρο, ως χώρο αναψυχής και περιπάτου, το Μουσείο ως «εργαστήριο πολιτισμού». Είναι ευτυχισμένη όταν ακούει παιδικές φωνές και βλέπει σπινθηροβόλα βλέμματα να ανακαλύπτουν την ιστορία στις αίθουσες του Μουσείου, διασκεδάζοντας και δημιουργώντας.



stpoimenidou@gmail.com

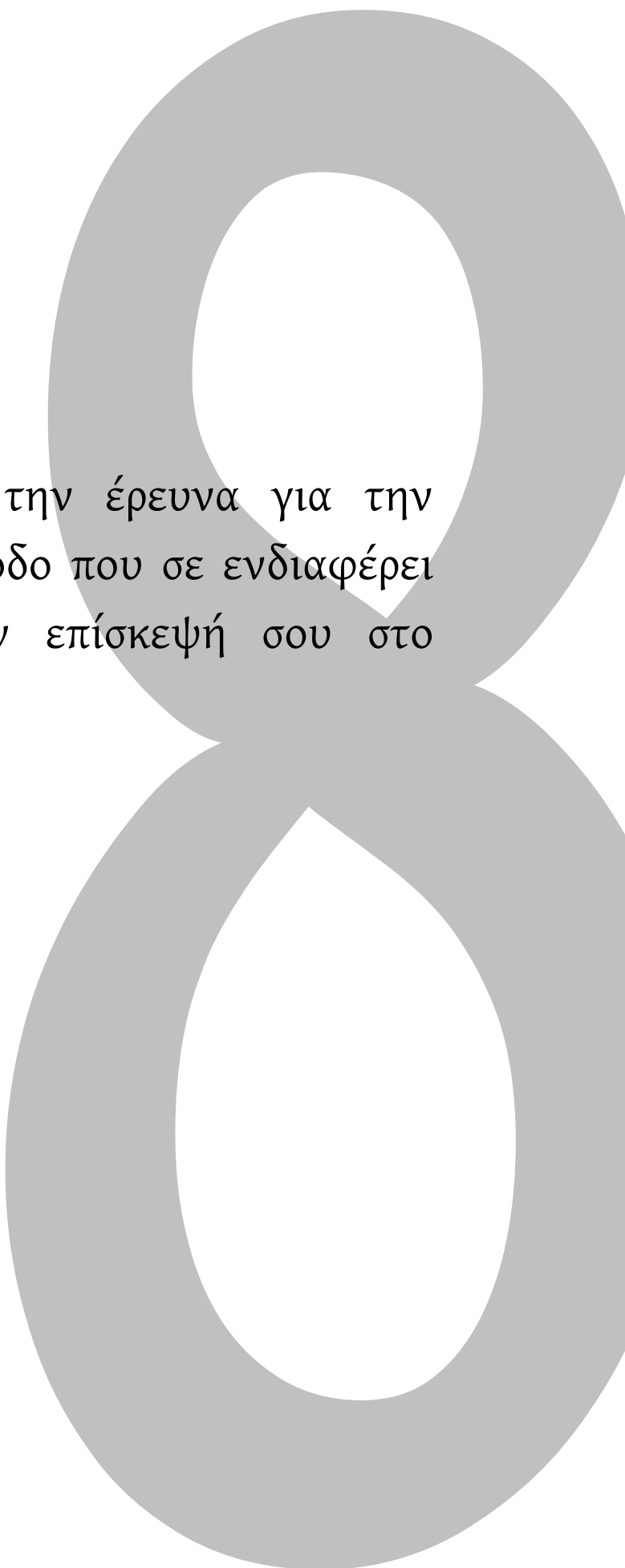


ΤΕΧΝΕΣ

ΙΣΤΟΡΙΑ

ΘΕΑΤΡΟ

ΠΟΙΗΣΗ



Nα συνεχίζεις την έρευνα για την ιστορική περίοδο που σε ενδιαφέρει και μετά την επίσκεψή σου στο Μουσείο.

Ψάξε, ψάξε... Θα το βρεις!

Θεοδώρα Μπαγδάτογλου

Κάθε παιδί έχει δικαίωμα στη γνώση, αλλά για να την αποκτήσει χρειάζεται να του δημιουργηθεί η επιθυμία, το κίνητρο. Αυτή η επιθυμία μπορεί να γεννηθεί μέσα από διάφορα ερεθίσματα, όπως ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε Μουσείο.

Στόχος αυτού του προγράμματος αποτελεί η εμπάθυνση των γνώσεων του παιδιού σε μια ιστορική εποχή με αφορμή κάποιο έκθεμα, από την οποία προέρχεται. Πολύ σημαντική θεωρείται η συνεργασία με τους ειδικούς και τους εργαζομένους του Μουσείου για την αξιοπιστία του προγράμματος.

Προτεινόμενη δράση

Τα παιδιά επισκέπτονται αίθουσα μιας συγκεκριμένης ιστορικής περιόδου. Την επομένη της επισκέψεως στο Μουσείο, καλούνται να συμμετέχουν σ' ένα παιχνίδι μνήμης: αποτυπώνουν συνεργατικά στον πίνακα τη διαδρομή που ακολούθησαν σε σχέση με τον χώρο κατά την ξενάγησή τους στο Μουσείο. Μπορεί να σημειωθούν και εκθέματα που συνάντησαν κατά τη διαδρομή. Έτσι τα παιδιά φέρνουν στο μυαλό τους όλα όσα είδαν. Έπειτα η τάξη μετατρέπεται σε αίθουσα Μουσείου! Ένα παιδί κλείνει τα μάτια και οδηγείται από τους υπολοίπους για τον δρόμο που θα ακολουθήσει ώστε να μην πέσει πάνω σε κάποιο έκθεμα!

Τα παιδιά έχουν την επιλογή να συζητήσουν ή να ζωγραφίσουν ό,τι τους έκανε εντύπωση (είτε αυτό είναι ομάδα αντικειμένων είτε συγκεκριμένο έκθεμα). Επιλέγουν αυτό που τους έκανε περισσότερο εντύπωση. Ανάλογα με το ενδιαφέρον/ τα ενδιαφέροντα, θα γίνει κάτι συλλογικό σε όλη την τάξη ή θα χωριστούμε σε μικρότερες ομάδες (καλό θα είναι να περιοριστούν σε 2-3 ομάδες ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών). Σε κάθε περίπτωση προτείνονται να ακολουθηθούν τα παρακάτω στάδια:

Αρχικά τα παιδιά εντάσσονται στο εξής σενάριο: γινόμαστε ερευνητές και πιάνουμε δουλειά! Πλέον είναι απαραίτητο να είμαστε περισσότερο προσεκτικοί και μεθοδικοί, ώστε να διεκπεραιώσουμε μια επιτυχημένη έρευνα!

Πρώτο στάδιο

Περιγραφή εκθέματος/των, καταγραφή όσων θυμόμαστε (μέγεθος, σχήμα, χρώμα, υφή, υλικό, κλπ).

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά θέτοντας ερωτήματα σε σχέση με τη διακόσμηση, τον αριθμό των μερών, τη μυρωδιά, τη φθορά. Τι άλλο θυμόμαστε από αυτά που μας είπε ο ξεναγός για το έκθεμα και την ιστορική εποχή; Ο εκπαιδευτικός κρατάει σημειώσεις. Παράλληλα με τη συζήτηση, τα παιδιά γίνονται καλλιτέχνες, καθώς καλούνται να το/α αναδημιουργήσουν πειραματιζόμενα με υλικά όπως πλαστελίνη ή πηλός. Ίσως θα συναντήσουν δυσκολίες οι οποίες αξιοποιούνται για να περάσουμε στο επόμενο στάδιο.

Δεύτερο στάδιο

Καταγραφή αναπάντητων ή αλλιώς ερευνητικών ερωτημάτων (τι δεν παρατηρήσαμε καλά ή τι θέλουμε να μάθουμε παραπάνω).

Για παράδειγμα το ύψος, το μήκος, το πλάτος, τη διάμετρο ή τη χρήση των εκθεμάτων, στοιχεία που δύσκολα αποτυπώνονται στη μνήμη με μια απλή παρατήρηση. Ο δημιουργός είναι ένας ή περισσότεροι, πόσος χρόνος χρειάστηκε για να ολοκληρωθεί, τι τεχνικές και τι εργαλεία χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή του; Γιατί διακοσμήθηκαν ή και ονομάστηκαν με αυτό τον τρόπο; Έτσι βοηθιούνται στο να αντιληφθούν νοήματα και μηνύματα που εκπέμπονται από τα εκθέματα. Σε ποια εποχή ανήκει; Οι νεαροί ερευνητές ανταλλάσσουν ιδέες για το ποια είναι πιο σημαντικά ερωτήματα και διαμορφώνουν τη λίστα τους. Επιπλέον μπορούν να φτιάξουν κατηγορίες ερωτήσεων για να οργανώσουν καλύτερα τις πληροφορίες τους.

Τρίτο στάδιο

Επιλογή μέσων (διαδίκτυο, βιβλία, επιστροφή στο μουσείο) και μεθόδων έρευνας.

Αν υπάρχει δυνατότητα, τα παιδιά-ερευνητές επισκέπτονται κι άλλη φορά το Μουσείο για διεξοδικότερη παρατήρηση με το ερωτηματολόγιο που κατασκεύασαν στο προηγούμενο στάδιο ή, ακόμα καλύτερα, θα ήταν να βγάλουν φωτογραφίες αν δεν προσφέρει ήδη το Μουσείο. Τα παιδιά ψάχνουν

εάν το Μουσείο διαθέτει cd-roms ή δανείζει μουσειακό υλικό (αντίγραφο) από την εποχή εκείνη.

Τέταρτο στάδιο

Διεξαγωγή έρευνας (συλλογή περαιτέρω πληροφοριών για το/α έκθεμα/τα, σύνδεση με την ιστορική περίοδο που ανήκει, τι μπορώ να μάθω για αυτήν).

Οι νέες γνώσεις (απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα) αναδύονται μέσα από τα βιβλία, το διαδίκτυο ή και το Μουσείο. Συγκεκριμένα, τα παιδιά παίρνουν τη λίστα με τις ερωτήσεις και τις απαντούν με βάση τα νέα στοιχεία. Είναι ωφέλιμο να συνδεθούν αυτά που θυμούνταν μετά την επίσκεψη και αυτά που έμαθαν κατά την έρευνα.

Πέμπτο στάδιο, Εμπέδωση

Οι ομάδες στις οποίες θα χωριστούν τα παιδιά αναπαριστούν (η μία στην άλλη) είτε πράξεις, είτε γενικότερα σκηνές από την ιστορική περίοδο που μελέτησαν με παντομίμα, για μεγαλύτερα παιδιά, ή με ζωγραφική, για τα μικρότερα. Έτσι εξοικειώνονται με το περιβάλλον. Η ιστορική εποχή ζωντανεύει, γίνεται περισσότερο κατανοητή και οι γνώσεις γι' αυτήν πληρέστερες. Ακολουθεί σύγκριση της εποχής εκείνης με την τωρινή: κοινά, διαφορές.

Τέλος, ανακοινώνεται ότι αντίγραφα των εκθεμάτων της ιστορικής εποχής που ερεύνησαν κλάπηκαν. Πληροφορίες λένε ότι οι ληστές τα τοποθετήθηκαν στην τάξη των παιδιών. Τα παιδιά καλούνται να τα εντοπίσουν για να τα επιστρέψουν στη θέση τους, στο Μουσείο. Ως αντίγραφα μπορεί να χρησιμοποιηθούν αυτοσχέδια έργα των εκπαιδευτικών από πλαστελίνη. Τα παραπάνω μπορεί να πραγματοποιηθούν και από έναν γονέα στο σπίτι.

Καλή επιτυχία παιδιά!



Η Θεοδώρα Μπαγδάτογλου γεννήθηκε το 1991 στην Καβάλα, όπου και επέστρεψε πρόσφατα. Το 2013 αποφοίτησε από το Τμήμα Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, Τομέας Ψυχολογίας και Ειδικής Αγωγής. Γνωρίζει Αγγλικά και Γερμανικά. Ανήκει στη Νεολαία Εθελοντισμού και Ανάπτυξης Καβάλας. Ενδιαφέροντά της αποτελούν η λογοτεχνία, ο αθλητισμός, ο χορός και η ζωγραφική.



theodoreblue3@hotmail.com

Ο Μικρός Προσωπικός Ξεναγός!

Μάγδα Παπαστεφάνου

Η υλοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας μπορεί να γίνει με δυο τρόπους:

1^{ος} τρόπος: κατά τη διάρκεια της επίσκεψής μας στο Μουσείο (απαραίτητη προϋπόθεση: πολλά παιδιά, κατά προτίμηση μία σχολική τάξη)

Εφόσον τα παιδιά γνωρίζουν το Μουσείο το οποίο πρόκειται να επισκεφτούν, κάνουν μια μικρή έρευνα γι' αυτό στο διαδίκτυο ή ενημερώνονται από τον δάσκαλό τους για τα εκθέματα που φιλοξενούνται στις προθήκες του. Διαλέγουν ένα από αυτά και αφού πάρουν διάφορες πληροφορίες που το αφορούν, ξεκινά πλέον η δράση στον χώρο του Μουσείου!

Μόλις τα παιδιά πλησιάσουν το έκθεμα που έχει διαλέξει ο συμμαθητής τους, ξεκινά και η ξενάγηση. Ο «Μικρός Ξεναγός» αναφέρει στα παιδιά όσα γνωρίζει για το έκθεμα, και είναι έτοιμος να απαντήσει στις ερωτήσεις των επισκεπτών-συμμαθητών του! Το ίδιο ακριβώς θα συμβεί και στο επόμενο έκθεμα με τον αντίστοιχο μαθητή που το έχει μελετήσει από πριν.

2^{ος} τρόπος: μετά την επίσκεψή μας στο Μουσείο (δύο παιδιά το λιγότερο)

Τα παιδιά κινούνται στον χώρο του Μουσείου και εντοπίζουν το έκθεμα εκείνο που τους κάνει τη μεγαλύτερη εντύπωση. Διαβάζουν τις πληροφορίες που γράφονται γι' αυτό και, αν έχουν τη δυνατότητα, ρωτούν τον ξεναγό ό,τι άλλο τους ενδιαφέρει να ξέρουν (π.χ. αν είναι το αυθεντικό έκθεμα, πότε βρέθηκε κλπ.). Στο τέλος της επίσκεψής μας, τα παιδιά αποφασίζουν να γίνουν «Προσωπικοί Ξεναγοί» αυτού του εκθέματος. Έτσι, μπορούν να παίξουν με φίλους τους μικρά σκετσάκια ξεναγού-επισκέπτη. Ο επισκέπτης ρωτά να μάθει πληροφορίες για το έκθεμα και ο ξεναγός εξηγώντας πως είναι ένα πολύ σημαντικό έκθεμα (γι' αυτό και έχει οριστεί ως προσωπικός του ξεναγός), δίνει όλες τις πληροφορίες γι' αυτό. Για να γίνει ρεαλιστικότερο το θεατρικό, βοηθούμε το παιδί να φτιάξει κατά προσέγγιση το έκθεμα (αν έχει μικρό μέγεθος) από ένα ανακυκλώσιμο υλικό (π.χ. με ένα μεγάλο πλαστικό μπουκάλι, βαμμένο με άσπρη μπογιά παριστάνουμε μια μορφή αγάλματος).

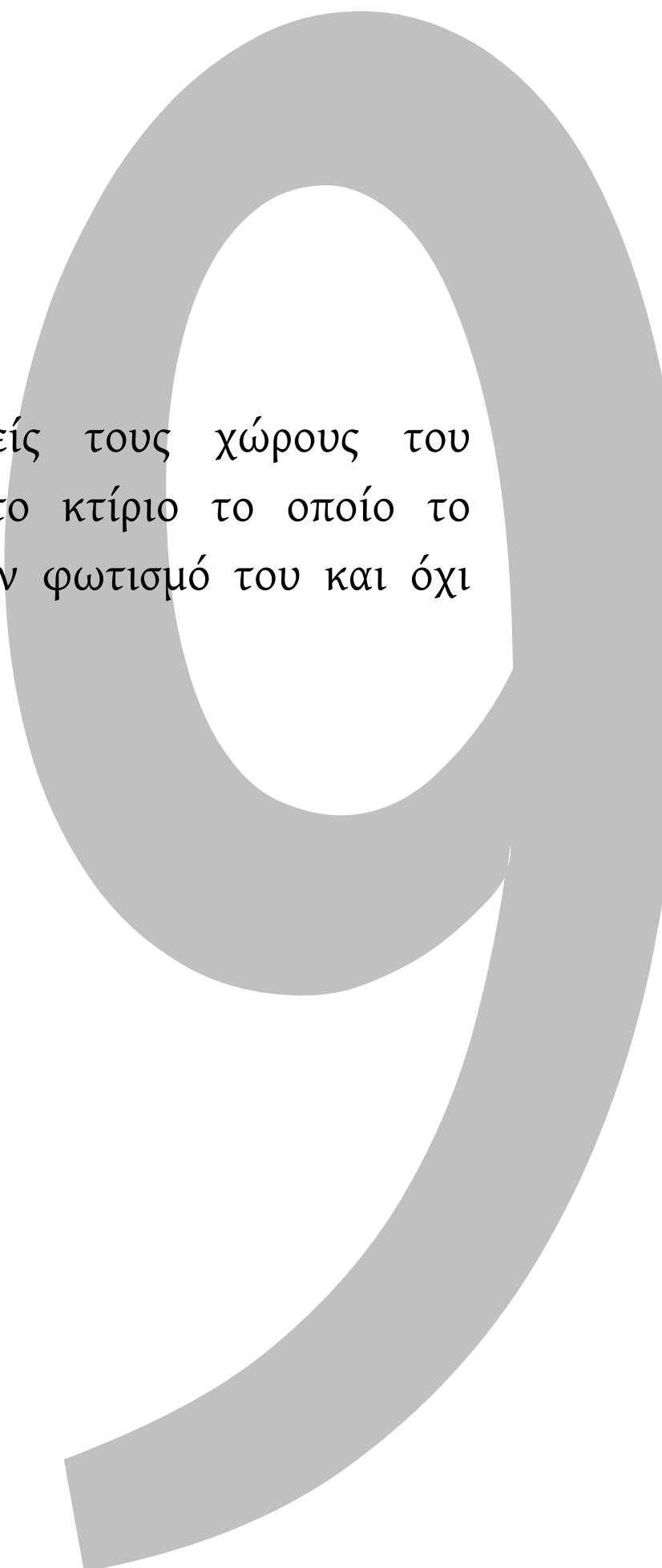
Τέλος, εφόσον τα παιδιά είναι πλέον «προσωπικοί ξεναγοί» κάποιου εκθέματος, αποκτούν αυτόματα και τον ρόλο του πρεσβευτή του όπου κι αν βρεθούν! Σύντομα, χάρη στα παιδιά, όλοι θα γνωρίζουν την ύπαρξη του συγκεκριμένου εκθέματος και θα σπεύσουν να το δουν από κοντά!

Η Μάγδα Παπαστεφάνου γεννήθηκε το 1987 και μεγάλωσε στη Θεσσαλονίκη. Σπουδάζει στο Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης στο Α.Π.Θ. Ασχολείται συστηματικά με την Ειδική Αγωγή, καθώς είναι η κατεύθυνση που έχει επιλέξει, έχοντας παρακολουθήσει μέχρι στιγμής αρκετά επιμορφωτικά και επιστημονικά σεμινάρια στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Γνωρίζει τη Νοηματική Γλώσσα ενώ συμμετέχει σε κατασκηνώσεις ως συνοδός ατόμων με ειδικές ανάγκες.



 magdoula.evan@gmail.com





Nα παρατηρείς τους χώρους του Μουσείου, το κτίριο το οποίο το στεγάζει, τον φωτισμό του και όχι μόνο τα εκθέματα.

Και το κτίριο του Μουσείου έχει ψυχή!

Ελένη Σβορώνου

Αποστολή «Κάνε χάζι!»

Μερικά Μουσεία έχουν υπέροχη θέα έξω από τα παράθυρα και, αν έχεις την τύχη να πέσεις σε τέτοιο Μουσείο, με φυσικό φως και ανοιχτά παράθυρα που βλέπουν σε κήπους και αγάλματα ή στην πόλη, επιβάλλεται αυτή η «δραστηριότητα»!

Έχε μαζί σου ένα μπλοκ ιχνογραφίας και μολύβι και σκίτσαρε τη θέα, αν θες, ή απλώς χάζεψέ την. Ονειροπόλησε. Το Μουσείο είναι ιδανικός χώρος για ονειροπόληση. Έχει συνήθως ησυχία. Ακούγεται παράξενο, αλλά στην ησυχία αναδεικνύεται και η θέα, τα χρώματα, το φώς, τα περιγράμματα, οι λεπτομέρειες του τοπίου.

Μπορείς να δεις τη θέα έξω από τα παράθυρα ως έκθεμα. Δώσε τίτλο σε κάθε έκθεμα.

Αποστολή «Απόλαυση υλικών κατασκευής»

Παρατήρησε δια της αφής τα υλικά κατασκευής του Μουσείου. Άγγιξε τις επιφάνειες που σου αρέσουν: την κουπαστή της σκάλας, τα πόμολα στις πόρτες, οτιδήποτε δεν απαγορεύεται να αγγίζεις και είναι έξω από τις προθήκες. Δώσε όνομα σε κάθε υφή: τραχιά, απαλή, στιλπνή, σαγρέ, βελούδινη κλπ. Φτιάξε έναν κατάλογο από όλα τα υλικά κατασκευής του κτιρίου, εξωτερικά και εσωτερικά. Ποιο υλικό κυριαρχεί; Αν δεν ήξερες πότε κατασκευάστηκε το Μουσείο, θα μπορούσες να το συμπεράνεις από τα υλικά κατασκευής του;

Αποστολή «Πέντε, πέντε, δέκα, δέκα, δεκαπέντε ανεβαίνω τα σκαλιά...»

Μέτρα τα σκαλιά αν έχει σκάλες το Μουσείο. Εξωτερικά και εσωτερικά. Υπάρχουν εκθέματα, γλάστρες ή άλλα ενδιαφέροντα αντικείμενα στις σκάλες; Σχεδίασε την «κλίμακα του μυστηρίου». Φτιάξε μια ιστορία μυστηρίου με βάση τα αντικείμενα που συναντά ο επισκέπτης ανεβαίνοντας τις σκάλες. Φτιάξε την ιστορία σου, αφηγήσου την στους δικούς σου και στην παρέα σου. Σίγουρα θα περάσουν πολύ ωραία με την «ξενάγησή» σου.

Αποστολή «Φτιάξε τη δική σου κάτοψη του κτιρίου...»

Κάτοψη σημαίνει το σχεδιάγραμμα του κτιρίου σαν να το βλέπεις από ψηλά. Ίσως βρεις μια κάτοψη του Μουσείου σε πινακίδα ή σε φυλλάδιο. Εσύ φτιάξε, με μολύβι και χαρτί, τη δική σου κάτοψη. Δώσε το δικό σου όνομα στις αίθουσες, βάλε τα βελάκια σου που θα δείχνουν στα καλύτερα, κατά τη γνώμη σου, εκθέματα. Και δώσε το δικό σου όνομα στην κάθε αίθουσα.

Αποστολή «Φώτα, πλατεία, πάμε!»

Παρατήρησε τα φώτα, τον φωτισμό των εκθεμάτων και των δωματίων ώστε να αποφασίσεις αν είναι «σκληρός», «μαλακός», «επαρκής», «ανεπαρκής», «φυσικός», «τεχνητός». Σχεδίασε, στο χαρτί σου, μια πορεία φωτός, ημίφωτος και σκότους! Μια διαδρομή στα φωτεινά, ημιφωτισμένα και σκοτεινά σημεία του Μουσείου.

Αποστολή «Ταβάνι»

Παρατήρησε το ταβάνι στις αίθουσες του Μουσείου, αν έχει ανοίγματα, φεγγίτες, οροφωγραφίες, διακοσμητικά στοιχεία, αν είναι ψηλό ή χαμηλό, αν θα μπορούσες να προβάλεις καμιά ταινία στο ταβάνι... Φωτογράφησε τα ενδιαφέροντα σημεία στο ταβάνι! Να είσαι βέβαιος/η ότι όλοι οι επισκέπτες θα αρχίσουν να κοιτάνε το ταβάνι!

Αποστολή «Κατασκήνωση στο μουσείο!»

Ψάξε για χώρους όπου θα μπορούσες να κατασκηνώσεις (δεν θα το κάνεις βέβαια, αλλά δικαίωμά σου να το σκέφτεσαι!). Παρατήρησε τι υπάρχει γύρω από τις «θέσεις κατασκήνωσης». Τι θα ονειρευόσουν αν κοιμόσουν κοντά σε αυτό το έκθεμα και σε αυτό το περιβάλλον; Γράψε τα φανταστικά «όνειρα του μουσείου».

Αποστολή «Πάρτι στο Μουσείο»

Εντόπισε το καλύτερο σημείο στο Μουσείο όπου θα μπορούσαν να κάνουν ένα πάρτι όλα τα εκθέματα, αν ζωντάνευαν. Φαντάσου ποια μουσική θα ταίριαζε

να τους βάλεις αν ήσουν DJ. Φτιάξε ένα CD με τη μουσική αυτή. «Η μουσική του Μουσείου»

Αποστολή «Μουσειολόγος»

Κρίνε αν είναι ωραία τοποθετημένα τα εκθέματα ή αν εσύ θα τα οργάνωνες αλλιώς, με άλλα κριτήρια. Ανακάτεψε λοιπόν ξανά από την αρχή τα εκθέματα με τον δικό σου τρόπο και σχεδίασε ξανά την έκθεση του Μουσείου! Προσοχή όμως. Τα κριτήριά σου πρέπει να έχουν συνέπεια. Το υλικό, η χρονολογία, η χρήση των αντικειμένων, η προέλευσή τους, το θέμα απεικόνισης στα έργα τέχνης... βρες το εσύ. Να έχει νόημα για σένα. Διάλεξε ένα-δυο εκθέματα που σου αρέσουν. Διάβασε τα ταμπελάκια. Γράψε τα ξανά με τον δικό σου τρόπο.

Αποστολή «Μυστικές αποθήκες»

Υπάρχουν άραγε αποθήκες στο Μουσείο και τι να «κρύβεται» εκεί; Μήπως τα αντικείμενα που δεν κρίθηκαν άξια για να προβιβαστούν σε εκθέματα; Μήπως τα αντικείμενα που χρειάζονται συντήρηση; Ποιος είναι άραγε υπεύθυνος για τη συντήρηση της συλλογής του Μουσείου. Ίσως να μπορείς να κάνεις μια μικρή έρευνα. Δοκίμασε να ρωτήσεις ευγενικά κάποιον από το προσωπικό του Μουσείου, αν δεις ότι είναι η κατάλληλη στιγμή για κάτι τέτοιο.

Αποστολή «Πράσινο»

Πόσα λουλούδια, φυτά, δέντρα, γλάστρες, ζουζούνια, έντομα, θηλαστικά, πουλιά και άλλους φίλους του ζωικού και φυτικού βασιλείου εντόπισες στο Μουσείο και την αυλή του; Φτιάξε έναν οδηγό χλωρίδας και πανίδας του Μουσείου που θα εντυπωσιάσει και τον ίδιο τον διευθυντή/-τρια του Μουσείου!

Αποστολή «Ασφάλεια»

Εντόπισε τους πυροσβεστήρες και τις εξόδους κινδύνου. Ποιο είναι το έκθεμα που «τους κάνει παρέα»; Με βάση τα ευρήματά σου, σχεδίασε μια «διαδρομή κινδύνου»! Αξιοποιείς τα εκθέματα που βρίσκονται κοντά σε πυροσβεστήρες και εξόδους κινδύνου για να σχεδιάσεις μια διαδρομή.

Αποστολή «Ξεμούδιασμα»

- Χοροπηδάς στους εξωτερικούς χώρους του Μουσείου (χωρίς να ενοχλείς τους επισκέπτες)
- Σιγοτραγουδάς στην αυλή του Μουσείου
- Απολαμβάνεις τον χυμό σου στο καφέ του Μουσείου
- Εντοπίζεις τις τουαλέτες και παρατηρείς τα σήματα «Ανδρών», «Γυναικών». Πόσο πρωτότυπα είναι τα σήματα; Τα έχεις δει αλλού;
- Εντοπίζεις το πωλητήριο και χαζεύεις τα είδη προς πώληση. Έχουν ενδιαφέρον; Ποια είναι πετυχημένα, κατά τη γνώμη σου;

Πολλά μπορείς να κάνεις σε ένα Μουσείο παίζοντας μόνο με το ίδιο το κτίριο!
Καλή σου επιτυχία στην αποστολή που θα διαλέξεις να φέρεις εις πέρας!

Η Ελένη Σβορώνου σπούδασε στη Φιλοσοφική Σχολή του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης και ειδικεύτηκε στη διαχείριση πολιτιστικής κληρονομιάς, στο Πανεπιστήμιο του Birmingham. Εργάζεται ως υπεύθυνη του Προγράμματος Κατάρτισης Ενηλίκων στο WWF Ελλάς. Έχει γράψει βιβλία για παιδιά και αρθρογραφεί στην παιδική εφημερίδα «Ερευνητές» της Καθημερινής. Επίσης έχει γράψει άρθρα και βιβλία για τον οικοτουρισμό, το περιβάλλον και την πολιτιστική κληρονομιά. Έχει διδάξει δημιουργική γραφή για ενήλικες με θέμα το παιδικό βιβλίο στον κύκλο σεμιναρίων του Εθνικού Κέντρου Βιβλίου και γράφει κριτική παιδικής λογοτεχνίας στο www.diavasame.gr. Έχει εμπειρία στη διοργάνωση και τον συντονισμό συμμετοχικών εργαστηρίων σε τοπικές κοινωνίες με στόχο τον από κοινού σχεδιασμό του μέλλοντος της κοινότητας.



ΤΑΜΕΙΟ

ΘΑ ΗΘΕΛΑ
ΠΑΛΙ ΕΝΑ
ΕΙΣΙΤΗΡΙΟ ΓΙΑ
ΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ
ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ

ΕΚΘΕΣΗ
ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ



Nα επισκεφτείς και πάλι, όσες φορές
θέλεις, την ίδια έκθεση.

Το παιχνίδι των αγαλμάτων

Κώστας Βλαστάρης

Τα παιδιά μετά την ολοκλήρωση της επίσκεψης στο Μουσείο, την επόμενη ή μεθεπόμενη μέρα παίζουν το «παιχνίδι των αγαλμάτων» του Μουσείου που επισκέφτηκαν. Μέσα από την υλοποίηση του παιχνιδιού θα περιηγηθούν ξανά στο Μουσείο, όμως αυτή τη φορά σ' ένα εικονικό αλλά και διαδραστικό Μουσείο.

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είναι βασισμένος στο γνωστό «παιχνίδι της φωτογραφίας».

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των πέντε-έξι ατόμων. Οι ομάδες συγκεντρώνονται χωριστά και τους δίνεται χρόνος πέντε λεπτών ώστε να συσκεφτούν και να αποφασίσουν πώς θα αναπαράσθουν με τα σώματά τους αγάλματα ή ακόμη και άλλα εκθέματα του Μουσείου που επισκέφτηκαν. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα οδηγείται σε συγκεκριμένο χώρο όπου βρίσκεται το εικονικό μας Μουσείο. Μέσα σ' αυτόν τον χώρο κάθε ομάδα αναπαριστά τα αγάλματα, τις κολόνες, τα αγγεία ή ό,τι άλλο επιλέξει από αυτά που είδε στο Μουσείο. Τα σώματα των παιδιών παραμένουν ακίνητα. Οι υπόλοιποι παρακολουθούν κάνοντας απόλυτη ησυχία για δύο λεπτά περίπου. Έπειτα καλούνται εκπρόσωποι από τις άλλες ομάδες που παρακολουθούν να μπαίνουν μέσα στον χώρο του εικονικού Μουσείου και να αγγίζουν τους μαθητές που είναι ακίνητοι ως εκθέματα στον ώμο και να αναφέρουν το όνομά τους και τι κατά τη γνώμη τους παριστάνουν.

Παράδειγμα:

- Είναι η Ιωάννα και παριστάνει την Αφροδίτη.
- Είναι ο Χάρης και παριστάνει το άγαλμα του Ποσειδώνα κλπ.

Αυτό θα επαναληφθεί τρεις-τέσσερις φορές. Στο τέλος, ένα παιδί που θα μπει στο εικονικό Μουσείο, θα αγγίζει τα παιδιά-εκθέματα κι αυτά θα ανακοινώνουν τι παριστάνουν (Είμαι ο Γιάννης και παριστάνω μια κολόνα).

Όλες οι ομάδες με τη σειρά τους θα παραστήσουν τα εκθέματα που θα επιλέξουν και όταν ολοκληρώνουν την παρουσίασή τους χειροκροτούνται και παίρνουν πάλι τον ρόλο του θεατή ή επισκέπτη. Στον «χώρο» του Μουσείου έρχεται η επόμενη ομάδα.

Τα παιδιά διασκεδάζουν ανακαλώντας τις γνώσεις τους από την επίσκεψη, περιηγούμενοι σ' ένα εικονικό Μουσείο.

Ο Κώστας Βλαστάρης γεννήθηκε στην Καβάλα το 1965 και μεγάλωσε στη Θάσο. Είναι πτυχιούχος της Παιδαγωγικής Ακαδημίας Φλώρινας και του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης και κάτοχος του Μεταπτυχιακού διπλώματος του Τμήματος Περιβάλλοντος του Πανεπιστημίου Αιγαίου, με αντικείμενο μελέτης τις Μεθόδους Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Εργάζεται πολλά χρόνια ως δάσκαλος και σήμερα είναι Διευθυντής στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Καβάλας. Προσπαθεί εδώ και πολλά χρόνια με τη βοήθεια των παιδιών να ανακαλύψει την ψυχή του παιχνιδιού...



kostasvb@yahoo.gr

Το κουτί ανοίγω-ψάχνω, κάνω τις Τέχνες άνω-κάτω!

Σοφία Πολίτου-Βερβέρη

Ένα παιχνίδι για όλα τα Μουσεία, προσαρμοσμένο κάθε φορά ανάλογα με την ηλικία των παιδιών και το εκπαιδευτικό τους επίπεδο.

Η ιδέα: Τα παιδιά φτιάχνουν το δικό τους έργο τέχνης, παίρνοντας στοιχεία από τα εκθέματα του Μουσείου που έχουν επισκεφθεί. Το αποτέλεσμα; Σουρεαλιστικό και μοναδικό!

Το κάθε Μουσείο χωρίζεται σε θεματικές ενότητες, σε χρονικές περιόδους. Η κάθε μία από αυτές έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά γνωρίσματα, κοινά στοιχεία, τεχνοτροπία, υλικά κτλ.

Τα παιδιά καλούνται, με τις συνοπτικές παρουσιάσεις και τις κατευθυνόμενες ερωτήσεις από τον ξεναγό-δάσκαλο-εμπυχωτή (Ποιο χρώμα χρησιμοποιούν περισσότερο; Ποια ζώα συναντούμε πιο συχνά; Τι σχήμα, φόρμα, έχουν οι άνθρωποι; Φοράνε ρούχα; Κινούνται; Πεινούν; Είναι χαρούμενοι; Ποια σχήματα διακρίνουμε περισσότερο; Υπάρχουν τρόφιμα; Βλέπουμε κάποιον μηχανισμό; Αν ακούγαμε τα μουσικά όργανα, τι ήχο θα είχαν; Τι ρυθμό; Τι μελωδία; Τα δέντρα μιλούν; Τα ηφαίστεια θυμώνουν; Οι δεινόσαυροι γαργαλιούνται; Από τι υλικό είναι φτιαγμένα τα σπίτια, τα ρούχα, τα είδη οικιακής χρήσης κτλ; Οι κλωστές στο κέντημα είναι μαγικές; Πώς φτιάχνουν το ζυμάρι; Από τι είναι φτιαγμένα τα χρώματα; Οι κροκόδειλοι στο νερό κάνουν μπουρμπουλήθρες;), να βρουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της κάθε περιόδου και θεματικής ενότητας ή ακόμα αυτό που τους εντυπωσίασε περισσότερο και να το βάλουν, με κάποιο τρόπο, μέσα σ' ένα χάρτινο κουτί (το «χαρακτηριστικό» μπορεί να έχει διάφορες μορφές: ένας ήχος, ένα χρώμα, ένα σχήμα, ένα αντικείμενο, μία ζωγραφιά, ένα ρούχο, ένα τραγούδι, μια έκφραση, μια λεπτομέρεια κτλ).

Κατόπιν, τελειώνοντας την επίσκεψή τους στους προβλεπόμενους χώρους, ανοίγουν το κουτί και με βάση τα στοιχεία που έχουν συλλέξει, δημιουργούν το δικό τους έργο τέχνης, είτε ζωγραφίζοντας, είτε χρησιμοποιώντας πηλό, είτε με κάποιο άλλο υλικό ή τεχνοτροπία και γίνονται καλλιτέχνες σύγχρονων έργων έχοντας ταξιδέψει στον χωροχρόνο.



Η Σοφία Πολίτου-Βερβέρη γεννήθηκε στην Αθήνα, μεγάλωσε στον Πειραιά, έχει ρίζες από τη Μικρά Ασία και τις Κυκλάδες. Είναι παντρεμένη και μητέρα δύο παιδιών με μουσικές σπουδές πιάνο, θεωρητικά και διεύθυνση ορχήστρας. Αφηγείται παραμύθια, έχει παρακολουθήσει σεμινάρια Ιστορίας του Θεάτρου και συμβουλευτικής γονέων. Συγγράφει παραμύθια, ποιήματα και άλλες μικρές ιστορίες. Βραβευμένο της παραμύθι είναι ο «Γκανού, ο γιος του πολεμιστή» ενώ τα παραμύθια της «Το νερό και το χώμα» και «Η Μυρσίνη και η ροδιά η ευλογημένη» (Εκδόσεις Σαΐτα) κυκλοφορούν σε ελεύθερη ψηφιακή μορφή.

Έχει συνεργαστεί με κέντρα δημιουργικής απασχόλησης για παιδιά, παιδικά φεστιβάλ, δημοτικές βιβλιοθήκες, οργανώνοντας κύκλους εργαστηρίων, παιδικές θεατρικές παραστάσεις και ό,τι άλλο δημιουργικό, κατασκευαστικό, ποιητικό, παραμυθοτραγουδιστό!

Είναι μέλος του Κέντρου Μελέτης και Διάδοσης Μύθων και Παραμυθιών και του αστικού μη κερδοσκοπικού οργανισμού Future Library.

Με τον ήρωά της, τον φτερωτό Ξεριόλα (που τα ξέρει όλα), πετάει παντού, συλλέγει μουσικές και ιστορίες για μικρούς και μεγάλους και τις διαλαλεί παντού!

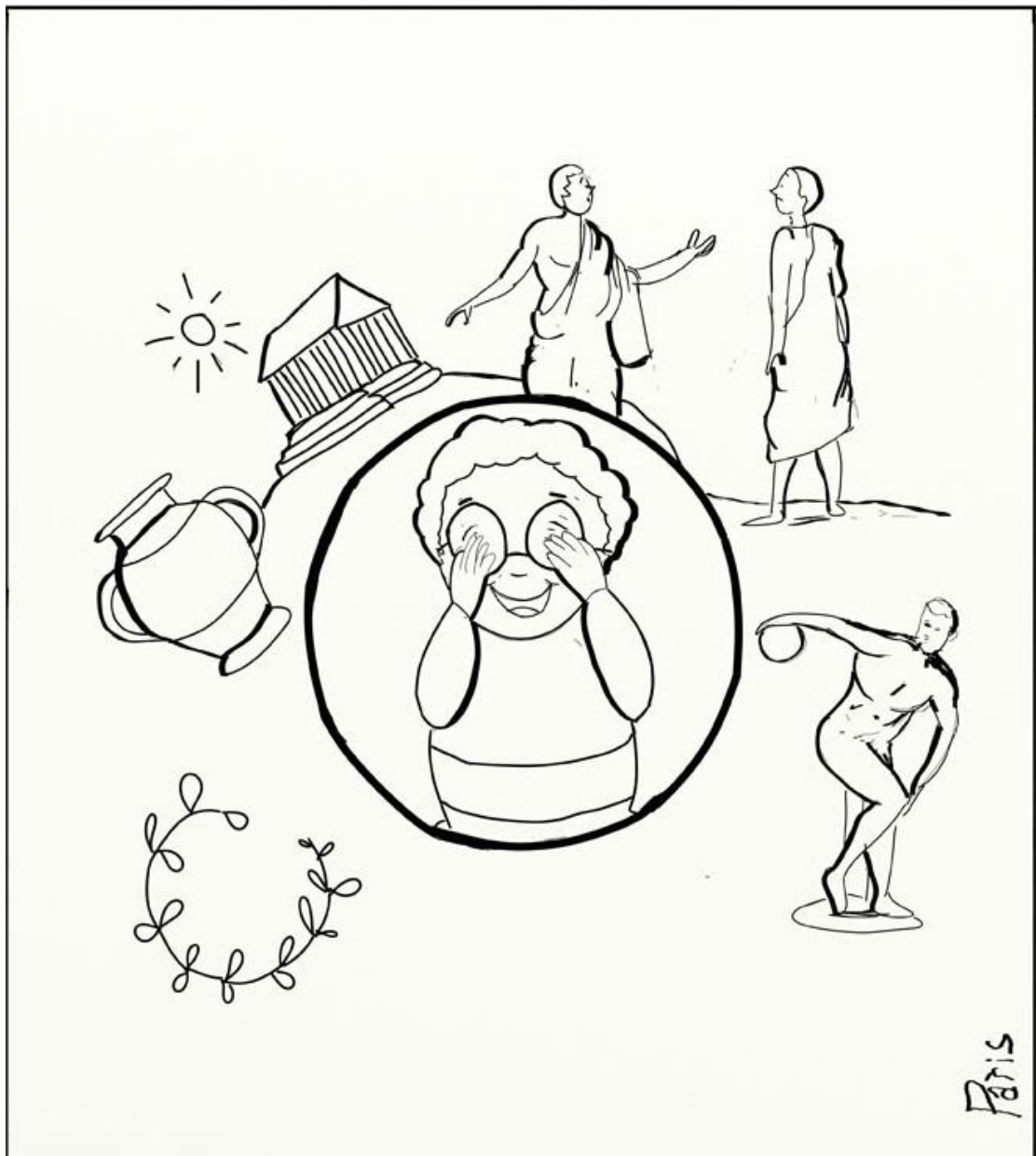


spolitou@yahoo.gr

10 δικαιώματα Τα του (μικρού) επισκέπτη ενός Μουσείου

Φύλλα ζωγραφικής

Να κλείσεις τα μάτια σου όποτε θέλεις και να προσπαθήσεις να «ταξιδέψεις» στο παρελθόν.



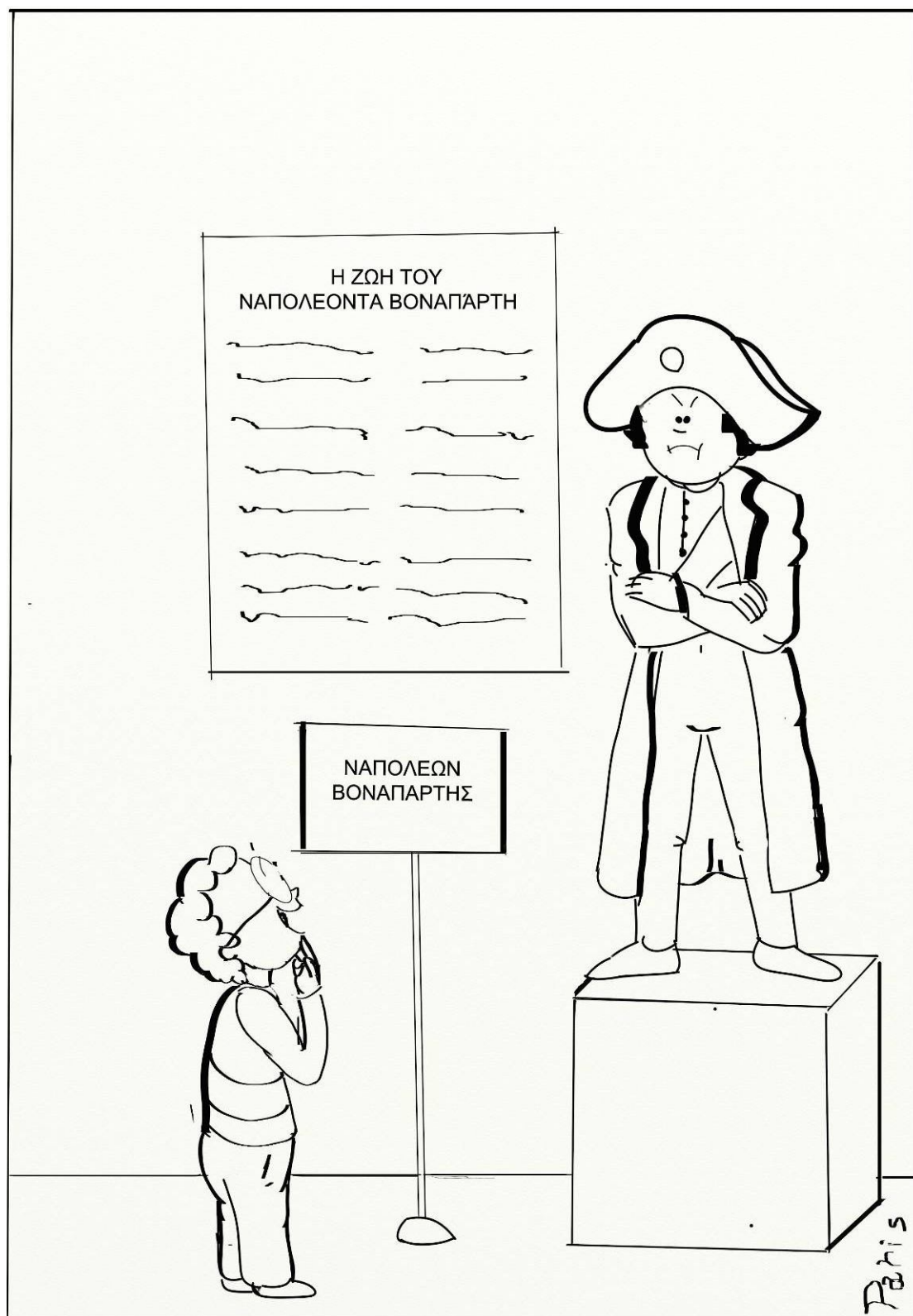
Να μείνεις για όση ώρα θέλεις μπροστά από ένα έκθεμα, να το δεις προσεκτικά, να προσπαθήσεις να το ζωγραφίσεις ή να το αποτυπώσεις στη μνήμη σου.



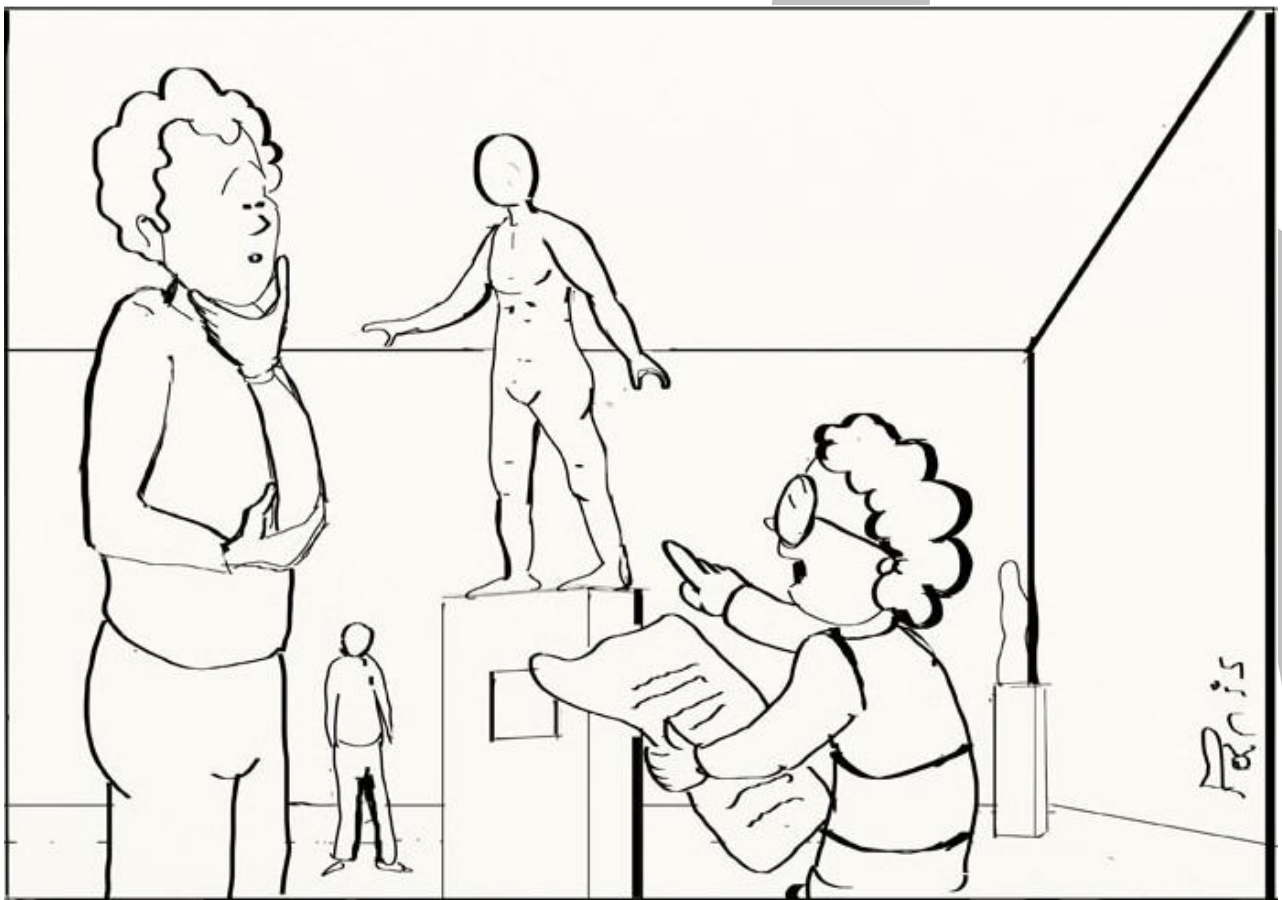
Να επιστρέψεις σε αίθουσα την οποία έχεις ήδη επισκεφτεί. Θα πρέπει να αισθανθείς το Μουσείο ως έναν ενιαίο χώρο και όχι ως μεμονωμένα τμήματα.



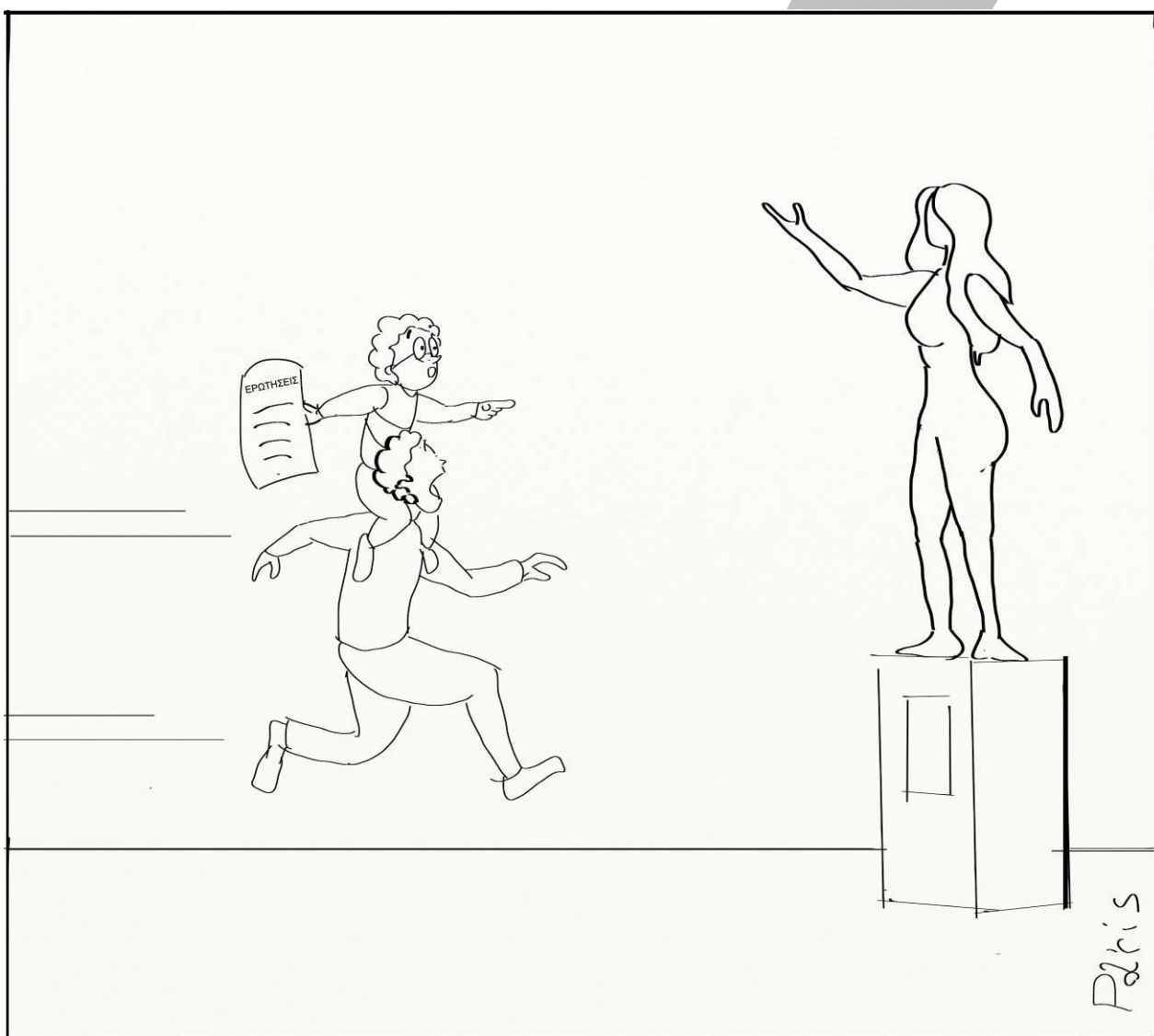
Να διαβάζεις μόνο όσα επεξηγηματικά κείμενα που συνοδεύουν τα εκθέματα, θέλεις πραγματικά να διαβάσεις.



Να κάνεις ερωτήσεις για τα εκθέματα που σε ενδιαφέρει να γνωρίσεις καλύτερα.



Να επιλέξεις πόσα και ποια από τα εκθέματα
θα παρατηρήσεις.



Να μπαίνεις στη θέση του αγάλματος που αντικρίζεις ή του ήρωα που είναι αποτυπωμένος πάνω σε μάρμαρο, πηλό ή γυαλί.



Να συνεχίζεις την έρευνα για την ιστορική περίοδο που σε ενδιαφέρει και μετά την επίσκεψή σου στο Μουσείο.



Να παρατηρείς τους χώρους του Μουσείου, το κτίριο το οποίο το στεγάζει, τον φωτισμό του και όχι μόνο τα εκθέματα.



Να επισκεφτείς και πάλι, όσες φορές θέλεις,
την ίδια έκθεση.





Ο **Ηρακλής Λαμπαδαρίου** γεννήθηκε στην Κατερίνη το 1988 και μεγάλωσε στην Καβάλα. Από τα 10 του χρόνια ασχολείται συστηματικά με τον εθελοντισμό, τόσο με τη διοργάνωση όσο και με τη συμμετοχή σε συλλογικές δράσεις. Σπούδασε κλασική φιλολογία στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης στην Κομοτηνή, απ' όπου αποφοίτησε το 2009. Είναι λάτρης των γλωσσών (γνωρίζει αγγλικά, γαλλικά, ισπανικά ενώ έχει αρχίσει να μαθαίνει σλοβάκικα και κινέζικα) και έχει ταξιδέψει σε διάφορα μέρη της Ευρώπης, παίρνοντας μέρος σ' έναν πλούσιο διαπολιτισμικό διάλογο.

Τον Αύγουστο του 2012 δημιούργησε τις ανοικτές, ψηφιακές μη εμπορικές Εκδόσεις Σαΐτα από τις οποίες κυκλοφορούν σε ελεύθερη ψηφιακή μορφή τα βιβλία του «Τάξη Δημιουργική με Φαντασία αρκετή», «Ο μαγικός σελιδοδείκτης» και «Χαιρετίσματα & ευχές».

Τον Αύγουστο του 2013 δημιούργησε τα «Ζωντανά Εκπαιδευτικά Παιχνίδια» (<http://vivedugames.blogspot.gr>), προσπαθώντας να συνδυάσει τη γνώση με τη διασκέδαση σε χώρους ιστορικού ενδιαφέροντος, μνημεία και Μουσεία.



www.lampadariou.eu



Ο **Πάρις Χαραλαμπίδης** γεννήθηκε στην Αθήνα το 1984. Το 2002 ξεκίνησε σπουδές στο τμήμα Θεολογίας του Α.Π.Θ., τις οποίες δεν ολοκλήρωσε. Αποφάσισε όμως να ασχοληθεί με κάτι που αγαπούσε περισσότερο, και αυτό ήταν να φτιάχνει εικόνες και να λέει ιστορίες! Έτσι, μετά από μια αρχική περιπλάνηση, στράφηκε στον ΑΚΤΟ και φοίτησε στο τριετές τμήμα «Σκίτσο-κόμιξ-καρτούν», παρακολουθώντας παράλληλα σεμινάρια σε ότι αφορά την εικονογράφηση και συμμετέχοντας σε ομαδικές εκθέσεις. Επίσης, έχει ασχοληθεί με τη δημιουργία έργων εσωτερικής διακόσμησης. Προς το παρόν, εξερευνά το κινούμενο σχέδιο και συνεχίζει να φτιάχνει ιστορίες και εικόνες στην αρχή αυτού του ταξιδιού του.



<http://parischaralampidis.blogspot.gr>



Αφήστε τα βιβλία
να πετάξουν
ελεύθερα!

www.saitapublications.gr

Η ιδέα για τις **Εκδόσεις Σαΐτα** ξεπήδησε τον Ιούλιο του 2012 με πρωταρχικό σκοπό τη δημιουργία ενός χώρου όπου τα έργα συγγραφέων θα συνομιλούν άμεσα, δωρεάν και ελεύθερα με το αναγνωστικό κοινό.

Μακριά από το κέρδος, την εκμετάλλευση και την εμπορευματοποίηση της πνευματικής ιδιοκτησίας, οι **Εκδόσεις Σαΐτα** επιδιώκουν να επαναπροσδιορίσουν τις σχέσεις Εκδότη-Συγγραφέα-Αναγνώστη, καλλιεργώντας τον πραγματικό διάλογο, την αλληλεπίδραση και την ουσιαστική επικοινωνία του έργου με τον αναγνώστη δίχως προϋποθέσεις και περιορισμούς.

Ο ισχυρός άνεμος της **αγάπης** για το βιβλίο,
το γλυκό αεράκι της **δημιουργικότητας**,
ο ζέφυρος της **καινοτομίας**,
ο σιρόκος της **φαντασίας**,
ο λεβάντες της **επιμονής**,
ο γραίγος του **οράματος**,
καθοδηγούν τη σαΐτα των Εκδόσεών μας.

Σας καλούμε λοιπόν να αφήσετε τα βιβλία να πετάξουν ελεύθερα!

Από μία και μόνο ιδέα, πολλές φορές ακόμη και από μία και μόνο λέξη, μπορούμε να σχεδιάσουμε μια δραστηριότητα που συνδυάζει τη γνώση με τη διασκέδαση με έναν τρόπο μοναδικό, σχεδόν μαγευτικό. Αναζητήστε λοιπόν στις σελίδες του βιβλίου αυτού τη λέξη εκείνη που θα σας δώσει την αφορμή για ένα ατέλειωτο παιχνίδι στα Μουσεία με τους μαθητές και τα παιδιά σας με πολλαπλά οφέλη!

