Τίτλος εργασίας:

Η σημασία του παιχνιδιού για το παιδί μέσα από προγράμματα μουσειακής εκπαίδευσης

Δαλάρη Αιμιλία
Υποψήφια Δρ. Πανεπιστημίου Αιγαίου
emilydalar93@yahoo.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Α. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

- ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΟΥ
- ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ
- ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
- ΜΟΥΣΕΙΑΚΗ ΑΓΩΓΗ
- ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟ
- ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Α. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (1/5)

Γερμανική λέξη Spiel (= παιχνίδι) ➡ ψυχαγωγική απασχόληση, χαρούμενη άσκηση.

- Από την αρχαιότητα αποδίδονταν παιδαγωγικές λειτουργίες στο παιχνίδι του παιδιού.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (2/5)

- Ο άνθρωπος έχει την τάση να δραστηριοποιείται και να παίζει. Αναζητά την ολοκλήρωσή του μέσα από το παιχνίδι, στοιχεία του οποίου είναι η σύμπτωση και οι κανόνες.
- Τα παιχνίδια έχουν να κάνουν με τελετουργικά, επανάληψη, μεταβολή της πραγματικότητας και αντιμετώπιση των δυσκολιών της ζωής.
- Το παιχνίδι δεν έχει κάποιο σκοπό. Προσφέρει στο παιδί την εναλλαγή από την ένταση στην χαλάρωση καθώς και τη δυνατότητα να ασχοληθεί με ένα κομμάτι του περιβάλλοντός του.

(Thiesen, 2009)

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (3/5)

1) Πλάκα.
2) Χαρά.
3) Ένταση.
4) Χαλάρωση.
5) Ικανοποίηση.
6) Έκπληξη.
7) Επανάληψη.
8) Βίωμα κοινής δραστηριότητας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ (4/5)

- Θεωρείται μια διαφοροποιημένη και μεταλλασσόμενη δυνατότητα ενασχόλησης με το πραγματικό περιβάλλον και συνεπώς μια δυνατότητα μάθησης, εξάσκησης και εφαρμογής γνώσεων, αντιλήψεων και δεξιοτήτων.
- Αποτελεί την απόδειξη ότι υπάρχει μια διεθνής γλώσσα, αφού το συναντάμε τόσο σε εμάς όσο και σε μακρινούς πολιτισμούς.

(Thiesen, 2009)

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ (5/5)

Πηγάζουν από την ίδια πηγή

Η παραγωγική δύναμη του παιδιού.

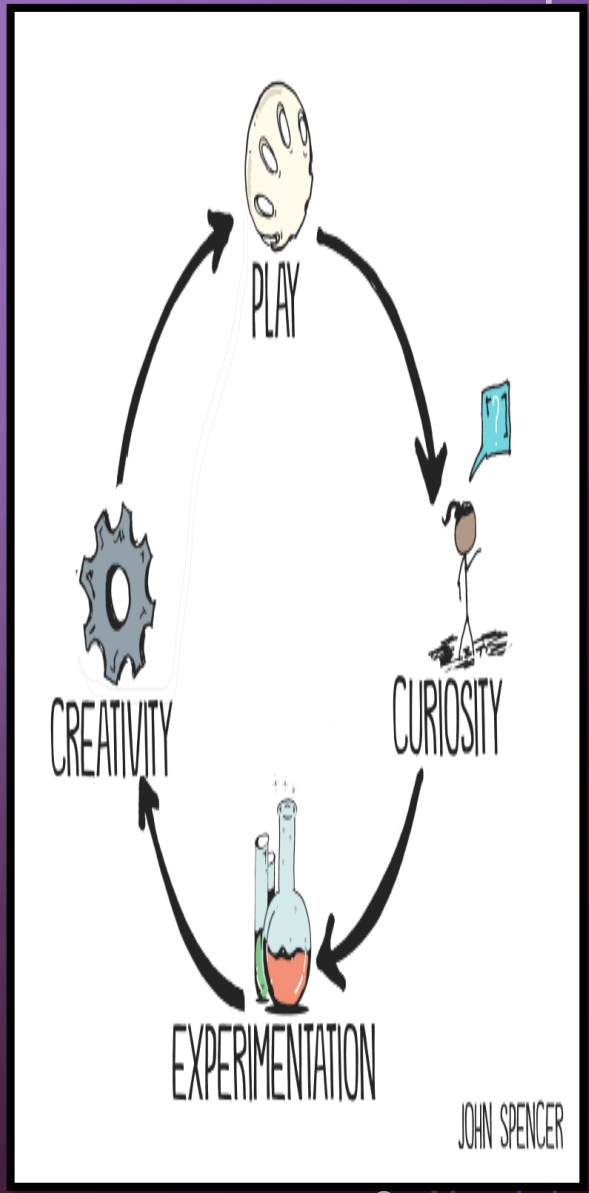
Η όρεξή του να κινείται και να δρα,

να ψάχνει και να βρίσκει,

να δοκιμάζει και να αλλάζει πράγματα,

να εκθέτει τις ιδέες του.

(Ξανθάκου, 2011)



ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (1/2)

Frobel (1782- 1852)

Ίδρυσε το πρώτο νηπιαγωγείο (1837)

Με τα διδακτικά παιχνίδια, τα περίφημα **δώρα του Frobel**, ήθελε μέσω ειδικών απασχολήσεων να καθοδηγήσει το παιδί που παίζει στην απόκτηση βασικών γνώσεων. (Τριλιανός, 2004)

ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (2/2)

Montessori (1870- 1952)

Μέθοδος της **«αυτόνομης αγωγής».**

Μέσω της έμμεσης καθοδήγησης των παιδιών, μέσω κατάλληλων μαθησιακών μέσων και παιχνιδιών συνέβαλε στην ανάπτυξη της αυτόνομης δραστηριότητας.

Ανέπτυξε ένα πλάνο βαθμίδων (από τα πιο εύκολα στα πιο δύσκολα), στο επίκεντρο του οποίου βρίσκεται η συστηματική άσκηση της συγκέντρωσης και της αισθητηριακής αντίληψης. (Τριλιανός, 2004)

ΜΟΥΣΕΙΑΚΗ ΑΓΩΓΗ (1/1)

- Αναφέρεται σε επισκέψεις σε μουσεία, χώρους πολιτιστικού και πολιτισμικού ενδιαφέροντος, αρχαιολογικούς χώρους και πινακοθήκες.
- Οι μαθητές βγαίνουν από τα στενά όρια της τάξης και μαθαίνουν έξω απ' αυτήν.
- Ο ρόλος της Μουσειακής Αγωγής είναι η καλλιέργεια στον μέγιστο βαθμό των στόχων του σχολείου καθώς και της κουλτούρας των παιδιών και των εκπαιδευτικών για επίσκεψη σε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους.
- Επίσης, ο σεβασμός της πολιτιστικής κληρονομιάς και η δημιουργική αξιοποίηση των αρχαιολογικών χώρων, μουσείων και μνημείων του τόπου μας.

(Νικονάνου, 2005)

ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟ (1/2)

Σήμερα, η **μουσειοπαιδαγωγική** στρέφεται περισσότερο προς τον σχεδιασμό ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών προγραμμάτων για κάθε ηλικία, αποδεχόμενη την αυτονομία και την αυτενέργεια του ατόμου στην πρόσληψη της γνώσης.

«Το σχολείο είναι ο επίσημος διαχειριστής της γνώσης και ο βασικός μηχανισμός κοινωνικής αναπαραγωγής ιδεών, στάσεων και αντιλήψεων, ενώ από την άλλη το μουσείο είναι ο επίσημος θεσμός της επιστημονικής γνώσης για το παρελθόν» (Δάλκος, 2000: 27-29).

ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟ (2/2)

- Ο εκπαιδευτικός προσεγγίζει ένα μνημείο διδακτικά και προσπαθεί να αξιοποιήσει τα στοιχεία του έτσι ώστε να βοηθήσουν όχι μόνο τη διαδικασία της μάθησης, αλλά και την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, την παρατήρηση, την όξυνση της μνήμης και τη διερεύνηση των ενδιαφερόντων του μαθητή.
- Επιπρόσθετα, η αξιοποίηση των μνημείων της περιοχής συμβάλλει ιδιαίτερα στην τόνωση της αντιληπτικής ικανότητας των μαθητών.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ (1/1)

Ενδεικτικά γενικοί στόχοι των εκπαιδευτικών επισκέψεων σε μουσεία είναι:

- Να καταστεί η επίσκεψη μια ευχάριστη εμπειρία, προσαρμοσμένη στις ανάγκες και τις δυνατότητες του κάθε μαθητή.
- Να βοηθήσει η επίσκεψη στην ανάπτυξη ομαδικού κλίματος και συνεργασίας, τόσο μεταξύ των μελών της ομάδας όσο και μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτικού.
- Να ενισχυθεί μέσω της άμεσης εμπειρίας η κατανόηση του τεχνητού και φυσικού κόσμου που περιβάλλει το μαθητή και να αναπτύξει τις ικανότητες για παρατήρηση, έρευνα και δημιουργία με την καλλιέργεια των κατάλληλων δεξιοτήτων.
- Να κατανοήσει ο μαθητής τις έννοιες της πολιτιστικής και τεχνολογικής κληρονομιάς του τόπου στον οποίο ζει.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Thiesen, P. (2009). *420 Παιδικά Παιχνίδια για την απόκτηση σωματικών, πνευματικών, κοινωνικών και δημιουργικών δεξιοτήτων*. Αθήνα: Ίων.

Δάλκος, Γ. (2000). *Σχολείο και Μουσείο*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Νικονάνου, Ν. (2005). Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής στα σύγχρονα μουσεία. *Τετράδια Μουσειολογίας,* (No2), 18-25.

Ξανθάκου Γ., Καϊλα, Μ. (2011). *Το Δημιουργικής Επίλυσης Πρόβλημα*. Αθήνα: Διάδραση.

Τριλιανός, Θ. (2004). *Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας*. Τόμος Α'. Αθήνα: εκ ιδίου.

Ευχαριστώ για τη προσοχή σας!