«Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας»

Κωνσταντίνα Γρ. Βαρελά
infokotsanas@gmail.com

«Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας»

- Το παιχνίδι, απαραίτητο στοιχείο της ζωής και της διαμόρφωσης της προσωπικότητας του ανθρώπου παρουσιάζεται σαν έννοια συνυφασμένη με την έννοια της μάθησης και της εκπαίδευσης και κατ' επέκταση, εξετάζοντας την περίπτωση των Μουσείων, των εκπαιδευτικών δράσεων και προγραμμάτων.

- Κατά τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών προγραμμάτων εξετάζεται όχι μόνο το ίδιο το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, οι στόχοι, το εκπαιδευτικό σύστημα, τα σχολικά εγχειρίδια αλλά το αποτέλεσμα της δημιουργίας και πώς μέσα από το «κατευθυνόμενο παιχνίδι» θα επιτύχουμε τους εκπαιδευτικούς στόχους που έχουμε θέσει. Το αποτέλεσμα της δημιουργίας είναι σημαντικό ώστε οι εμπειρίες που αποκτιούνται μέσα από τη διαδικασία της εκτέλεσης του προγράμματος να είναι κυρίως ωφέλιμες για τους συμμετέχοντες. Στόχος και σκοπός μας η μάθηση να συμβάλλει ως θετικό στοιχείο, να παρουσιαστεί το κατευθυνόμενο, όπως χαρακτηρίσαμε παιχνίδι, ως ελεύθερο και η εμπειρία να είναι το ίδιο το παιχνίδι. Τότε η μάθηση είναι θετική και αποτελεσματική.

- Το παιχνίδι από κατευθυνόμενο, εφόσον έχει προσχεδιαστεί και μελετηθεί βάσει εκπαιδευτικών και παιδαγωγικών παραγόντων, μετατρέπεται σε ελεύθερο μέσα από τους συμμετέχοντες, κυρίως του μαθητές Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης.

«Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας»

- Οι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν τον ρόλο τους, «παίζουν» με τους κανόνες που διέπουν τη συνεργασία στο παιχνίδι-εκπαιδευτικό πρόγραμμα, λαμβάνουν άμεσα και έμμεσα τις απαραίτητες γνώσεις, αναγνωρίζουν και εκφράζουν απόψεις και συναισθήματα.

- Επιπλέον, οι συμμετέχοντες ζώντας το παιχνίδι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων αναγνωρίζουν εκφράσεις του εαυτού τους, προτιμήσεις και τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα. Μαθαίνουν μεταξύ τους ο έναν με τον άλλον, εφόσον η αλληλεπίδραση και η συνεργασία είναι απαραίτητα στοιχεία για την εκτέλεση των προγραμμάτων, παρατηρούν, αποδέχονται, αντιλαμβάνονται και εξετάζουν νέες πτυχές και απόψεις, που ίσως μέχρι τώρα δε γνώριζαν, για τους ίδιους προσλαμβάνοντας παράλληλα την απαραίτητη γνώση.

Το παιχνίδι είναι απαραίτητο μέρος της ζωής των παιδιών για τον λόγο αυτό σκοπός των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας Κώστα Κοτσανά είναι να ζήσουν την εκπαιδευτική αποκαλυπτική εμπειρία της μάθησης μέσω παιχνιδιών!

«Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας»

Το **Μουσείο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας Κώστα Κοτσανά** είναι ένας πολιτιστικός οργανισμός και επίσημος μη κερδοσκοπικός φορέας που λειτουργεί για δεκαπέντε χρόνια χωρίς καμιά επιχορήγηση από οποιοδήποτε δημόσιο ή ιδιωτικό φορέα.

Το μουσείο μελετά, αναδεικνύει και παρουσιάζει στο ελληνικό και διεθνές κοινό μια ύψιστης σημασίας αλλά σχετικά άγνωστη πτυχή του αρχαιοελληνικού πολιτισμού: την τεχνολογία, ο πρωταρχικός ρόλος της οποίας είναι αδιαμφισβήτητος στην ανάπτυξη και άνθιση οποιουδήποτε πολιτισμού, πόσο μάλλον του αρχαιοελληνικού, ο οποίος έδωσε στην ανθρωπότητα απαράμιλλα δημιουργήματα που όλοι γνωρίζουμε και θαυμάζουμε – από τον Υπολογιστικό Μηχανισμό των Αντικυθήρων έως τον Παρθενώνα. ***Η εξέλιξη της σύγχρονης τεχνολογίας μας θα ήταν αμφίβολη χωρίς την ανέξοδη και απροβλημάτιστη «επανάκτησή» της από το Δυτικό πολιτισμό μετά χίλια πεντακόσια χρόνια ωρίμανσης.***

Σκοπός του μουσείου είναι να αποδείξει ότι η αρχαιοελληνική τεχνολογία λίγο πριν το τέλος του αρχαιοελληνικού κόσμου ήταν συγκλονιστικά όμοια με τις απαρχές της νεωτερικής τεχνολογίας μας.

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα: *Το Οστομάχιον του Αρχιμήδη*

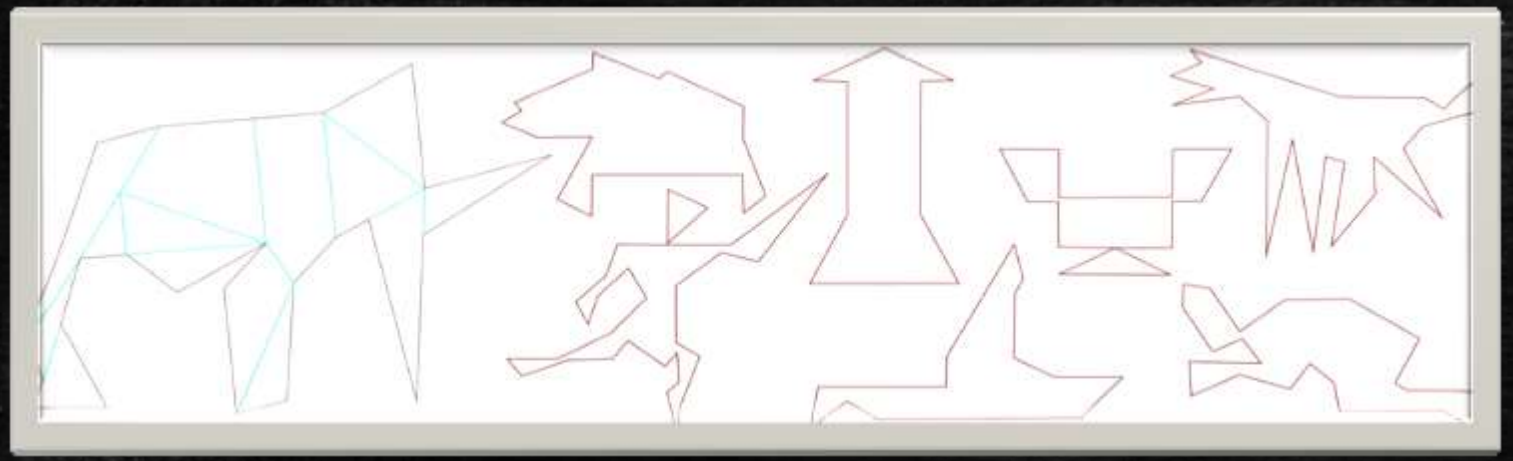
Μέσα από τον σχεδιασμό και την εκτέλεση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου σκοπός είναι η γνώση να αποκτηθεί μέσα από την εμπειρία και το παιχνίδι. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Οστομάχιον» έχει σχεδιαστεί από τον Φορέα Μουσείο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας Κώστα Κοτσανά για την πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.

Στόχος του Προγράμματος είναι οι μαθητές που θα συμμετάσχουν να έρθουν σε επαφή με ένα μαθηματικό πρόβλημα του 3ου αι. π.Χ., να προσπαθήσουν να λύσουν το Οστομάχιον, να εξερευνήσουν τις πρωτογενείς πηγές και να εφαρμόσουν όσα διδαχθούν και μελετήσουν. Το παζλ-οστομάχιον λόγω των χρωμάτων των κομματιών του και της ιδιαιτερότητας των κομματιών τους που έχουν ανακατασκευαστεί παρουσιάζεται με έντονα χρώματα που προσελκύουν τους συμμετέχοντες.

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα: ***Το Οστομάχιον του Αρχιμήδη***

Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν να αποτυπώσουν και να δημιουργήσουν εικόνες (*τάνγκραμ*) με τα ίδια τα κομμάτια. Δημιουργούν έναν ελέφαντα, έναν πολεμιστή, ένα πτηνό κ.ά. Εκτός των όσων τους παραδίδονται σε σχέδιο, μπορούν να δημιουργήσουν με τη φαντασία τους όποιο σχέδιο επιθυμούν. (Από το Μουσείο το σχέδιο του ελέφαντα για διευκόλυνσή τους δίνεται και σε περίγραμμα.)

Δημιουργία μορφών από μαθητές με τα κομμάτια του Οστομαχίου



Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: ***Επικοινωνία και κρυπτογραφία στην Αρχαία Ελλάδα***

Οι εφευρέσεις χρονικά τοποθετούνται από τον 7ο έως και τον 3ο αιώνα π.Χ. Στόχος είναι η σύνδεση του Μουσείου, των εφευρέσεων και του Εκπαιδευτικού Προγράμματος με όσα έχουν διδαχθεί οι μαθητές στο σχολείο. Οι μαθητές του Δημοτικού, ιδιαίτερα μέσα από το μάθημα της Ιστορίας Γ΄ και Δ΄ Δημοτικού (μυθολογία και Αρχαία Ιστορία) και αντίστοιχα, οι μαθητές του Γυμνασίου (Α΄ Γυμνασίου) και του Λυκείου (Α΄ Λυκείου) με το μάθημα της Αρχαίας Ιστορίας γνωρίζουν πτυχές της θεματικής του εκπαιδευτικού προγράμματος περί επικοινωνίας και κρυπτογραφίας στην αρχαία Ελλάδα.

Στην αρχαιότητα γνωρίζουμε από τις πρωτογενείς **πηγές** ότι χρησιμοποιούνταν σχετικά με την τηλεπικοινωνία και την κρυπτογραφία: **ο κρυπτογραφικός δίσκος του Αινεία, η πυρσεία και φρυκτωρίες, ο υδραυλικός τηλέγραφος του Αινεία και η κρυπτεία ή λακωνική σκυτάλη**. Πώς μετά από την παρουσίαση της ξενάγησης για τη λειτουργία των εφευρέσεων των σχετικά με την επικοινωνία και την κρυπτογραφία μετατρέπεται η γνώση σε παιχνίδι; Με ερωτήσεις και παρότρυνση χρήσης των εφευρέσεων…

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: ***Επικοινωνία και κρυπτογραφία στην Αρχαία Ελλάδα***

Ποιος θα ήθελε να στείλει μηνύματα με ένα δίσκο;
Ποιος θα ήθελε να σχηματίσει λέξεις με τη χρήση πυρσών-φωτιάς;
Ποιος θα ήθελε να δοκιμάσει ένα διαφορετικό σύστημα μηνυμάτων με νερό και ποιος θα ήθελε να γράψει πάνω σε δέρμα;

Με τις ερωτήσεις αυτές και με τη χρήση συγκεκριμένων λέξεων, τα παιδιά **εστιάζουν** στα συγκεκριμένα στοιχεία, δίσκος, φωτιά, νερό, δέρμα.

Τα παιδιά **χωρίζονται** σε ομάδες. Ο αριθμός των ομάδων δεν πρέπει να ξεπερνά τους 8 μαθητές, ανάλογα πάντοτε με το σύνολο των μαθητών που θα συμμετέχουν στο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα. Κατόπιν, οι ομάδες μοιράζονται στις αίθουσες που βρίσκονται οι εφευρέσεις (διαφορετική εφεύρεση/διαφορετική αίθουσα).

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: ***Επικοινωνία και κρυπτογραφία στην Αρχαία Ελλάδα***

Α. Κρυπτογραφικός Δίσκος του Αινεία

Ας στείλουμε κρυφό μήνυμα σε ένα φίλο μας, ένα αρχαίο sms.

Με τις συγκεκριμένες λέξεις, ιδιαίτερα με το **sms**, προσελκύουμε το ενδιαφέρον των μαθητών. Αυτομάτως θα σκεφθούν τη σύγχρονη τεχνολογία (όπως το κινητό τηλέφωνο). Τους παρουσιάζουμε τον κρυπτογραφικό δίσκο του Αινεία.

Β. Πυρσεία και Φρυκτωρίες

Εξηγούμε στους συμμετέχοντες μαθητές ότι θα τους παρουσιάσουμε μία διαφορετική μέθοδο σχηματισμού και μετάδοσης μηνυμάτων. Απευθυνόμαστε στα παιδιά δείχνοντας τους τις φρυκτωρίες, αν μπορούν να σκεφθούν πώς χρησιμοποιούνταν.

Δείχνουμε στα παιδιά, σχηματίζοντας το γράμμα Μ (3 πυρσοί αριστερά, 2 δεξιά) και το γράμμα Κ (2 πυρσοί αριστερά, 5 δεξιά).

Μετά την παρουσίαση **χωρίζουμε** τα παιδιά σε δύο ομάδες και τους δίνουμε τα προσυμφωνημένα μηνύματα και τους ζητάμε να τα σχηματίσουν – οι δύο ομάδες δεν πρέπει να έχουν τα ίδια μηνύματα, επιπλέον τους ζητάμε να σχηματίσουν δικά τους μηνύματα για τους συμμαθητές τους. Μοιράζουμε τα χαρτιά στους μαθητές και τα μολύβια.

Γ. Υδραυλικός τηλέγραφος του Αινεία

Ο τηλέγραφος που μεταφέρει γρήγορα «έτοιμα μηνύματα», σε μεγάλες αποστάσεις....

Ο τηλέγραφος αυτός χρησιμοποιούνταν για να αποστέλλονται μηνύματα (προκαθορισμένα μηνύματα, συγκεκριμένα μηνύματα) επί της αυτοκρατορίας του Μεγάλου Αλεξάνδρου. Αυτά τα πήλινα δοχεία τα χρησιμοποιούσαν οι αγγελιαφόροι σε μεγάλα υψώματα. Όπως βλέπουμε, πάνω στο δοχείο υπήρχε ένας πλωτήρας από φελλό. Ο πομπός, αυτός που ήθελε να στείλει το μήνυμα κρατούσε έναν αναμμένο πυρσό και έδινε το σήμα στον δέκτη, που θα λάμβανε το μήνυμά του. Όταν ο πομπός σήκωνε ψηλά τον πυρσό περίμενε από τον δεκτή να κάνει και αυτός το ίδιο. Και τότε και οι δύο άνοιγαν τους κρούνους, δηλαδή τις βρύσες που βλέπετε εδώ. Τότε το νερό έφευγε από το δοχείο (πήλινο ή σιδερένιο) και τα μηνύματα που βλέπετε πάνω στην ξύλινη ράβδο κατέβαιναν σιγά σιγά. Όταν πλησίαζε στο χείλος του δοχείου το μήνυμα που ήθελε να στείλει ο πομπός τότε σήκωνε τον πυρσό στον δέκτη και αυτός καταλάβαινε ότι έπρεπε να κλείσει τον κρούνο και να σταματήσει το νερό. Επειδή σταματούσαν με ελάχιστα δευτερόλεπτα, ο δέκτης είχε λάβει το μήνυμα του πομπού.

Η χρήση των στοιχείων του νερού, του φελλού, των προκαθαρορισμένων μηνυμάτων, η απόσταση που πρέπει να έχουν μεταξύ τους οι ομάδες ως πομποί και ως δέκτες, εισάγει τα παιδιά σε μία διαφορετική ευκαιρία παιχνιδιού με πρωτότυπα υλικά. Τα μηνύματα μπορούν να αλλαχθούν για να μπορέσουν οι μαθητές να δημιουργήσουν και να ζήσουν το παρελθόν…

Δ. Κρυπτεία ή Λακωνική σκυτάλη

Πώς μπορούμε να στείλουμε μηνύματα με μία λεπτή ταινία δέρματος; Τον 7ο αιώνα π.Χ. είχαν σκεφθεί έναν μοναδικό τρόπο για να ανταλλάσσουν μηνύματα μεταξύ τους. Πώς; Χρησιμοποιώντας την κρυπτεία ή λακωνική σκυτάλη.

Ο αποστολέας των μηνυμάτων τύλιγε ένα κομμάτι δέρμα, μία λεπτή ταινία δέρματος πάνω σε κυλινδρικό ξύλο και έγραφε πάνω στο σταθερό δέρμα το μήνυμά του. Ξετύλιγε την ταινία και την έδινε στον αγγελιαφόρο που θα μετέφερε το μήνυμα. Ο δέκτης, το πρόσωπο που λάμβανε το μήνυμα, γνώριζε ότι έπρεπε να τυλίξει την ταινία πάνω σε κυλινδρικό κομμάτι ξύλου ίδιου και ίσου μεγέθους.

Αναφέρουμε στα παιδιά ότι γνωρίζουμε ότι η κρυπτεία χρησιμοποιήθηκε τον 7ο αιώνα π.Χ. για την ανταλλαγή μηνυμάτων μεταξύ των εφόρων, του βασιλέα και του αρχιστράτηγου των Λακεδαιμονίων. Δίνουμε στα παιδιά χρόνο να σχηματίσουν δικά τους μηνύματα στο χαρτί πριν τα καταγράψουν στην κρυπτεία. Συζητάμε με τα παιδιά ποια θα μπορούσαν να είναι αυτά τα μηνύματα. Δίνουμε την ελευθερία στους μαθητές να σχηματίσουν τα δικά τους, κατ’ επιλογή τους, μηνύματα.

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: ***ἀήρ+ὕδωρ***

Πώς λειτουργούσε ο πρώτος ηχητικός συναγερμός;
πώς δημιουργείται ο ήχος των πουλιών;

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «**ἀήρ+ὕδωρ»** δίνει την ευκαιρία στους μαθητές της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευσης να γνωρίσουν πώς λειτουργούσαν οι εφευρέσεις της αρχαίας Ελλάδας με τη χρήση του αέρα και του νερού. Πώς ο αέρας και το νερό μπορούσαν να θέσουν σε εφαρμογή τις εφευρέσεις της αρχαίας Ελλάδας;
Στόχος της δράσης είναι οι μαθητές να κατανοήσουν πλήρως τη λειτουργία των συγκεκριμένων εφευρέσεων και να τις εφαρμόσουν πρακτικά.

Οι μαθητές μέσα από την πρακτική εφαρμογή συγκεκριμένων εφευρέσεων, όπως του πρώτου ηχητικού συναγερμού, της αυτόματης κρήνης, της κούπας του Πυθαγόρα, της αιολόσφαιρας του Ήρωνος, θα μπορέσουν να κατανοήσουν πλήρως τη λειτουργία των συγκεκριμένων εφευρέσεων αλλά και την εφαρμογή της επιστήμης της φυσικής.
Δημιουργούμε διάλογο με τους μικρούς μας συμμετέχοντες και αυτόματα μέσω ερωτήσεων δημιουργούμε παιχνίδι-διάδρασης, μέσω της πρακτικής εφαρμογής των εφευρέσεων που μπορούν να λειτουργήσουν για να κατανοήσουν πλήρως την κατασκευή τους!

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: ***ἀήρ+ὕδωρ***

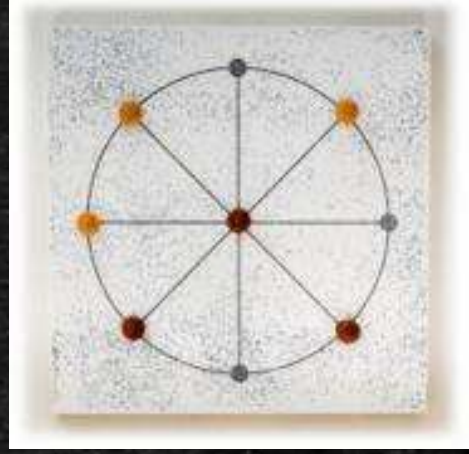
Πώς λειτουργούσε η κούπα του Δικαίου;
Με ποιον τρόπο τιμωρούνταν
όσοι ξεπερνούσαν το μέτρο;

Μέσω ερωτήσεων εισάγω τους μαθητές στο παιχνίδι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Μπορείτε να φανταστείτε
πώς μία κανάτα σερβίρει ταυτόχρονα
κρασί και νερό και όταν δε θέλει δίνει
μόνο κρασί ή μόνο νερό;

Μπορείτε να θέσετε σε εφαρμογή
το πρώτο συντριβάνι στην ιστορία,
που λειτουργούσε χωρίς συναγερμό;

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: ***Τα παιχνίδια της αρχαιότητας***



Τα παιχνίδια της αρχαιότητας παίζονταν από μικρούς και μεγάλους. Οι πληροφορίες που διασώζονται από αρχαιολογικά κατάλοιπα και πηγές μας παρουσιάζουν την τριάδα και την εννεάδα, το οστομάχιον (βλ. διαφάνεια) και την πόλι!

Η σύνδεση με το σήμερα και με το άμεσο παιχνίδι των παιδιών είναι σημαντική στο παρόν πρόγραμμα. Όλοι σχεδόν θα έχουν παίξει τρίλιζα – για αυτό τον λόγο η τριάς και η εννεάς θα είναι αρκετά προσφιλή και ευκολονόητα για τους συμμετέχοντες παιχνίδια!

Εκτός της πρακτικής εφαρμογής με τα ανακατασκευασμένα από ξύλο παιχνίδια, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν και να αποτυπώσουν τα σχέδια των συγκεκριμένων παιχνιδιών σε απλό χαρτί.

Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με τη σημερινή τρίλιζα καθιστά εύκολη τη σύνδεση ανά τους αιώνες για το ίδιο παιχνίδι, την ίδια σκέψη, την ίδια λογική, την ίδια ευγενή άμιλλα.

Ποιος θα ήθελε να κερδίσει τον αντίπαλό του στην αρχαία τριάδα και εννεάδα;

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: ***Το βιβλίο της Ιστορίας της Δ΄ Δημοτικού ζωντανεύει στο Μουσείο***

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα *Το βιβλίο της Ιστορίας «ζωντανεύει» στο Μουσείο* αφορά μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και συγκεκριμένα απευθύνεται σε μαθητές Δ΄ Δημοτικού. Στόχος του προγράμματος είναι οι μαθητές να μπορέσουν να έρθουν σε επαφή με όσα διαβάζουν ή έχουν διαβάσει (ανάλογα με τον χρόνο της επίσκεψής τους κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους στο Μουσείο και αντίστοιχα, της εκτέλεσης του προγράμματος) στο βιβλίο του μαθήματος Ιστορίας «Ιστορία Στα αρχαία Χρόνια».

Όσον αφορά το χρονικό πλαίσιο, αυτό εναρμονίζεται απόλυτα με το ιστορικό πλαίσιο του Μουσείου Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας Κώστα Κοτσανά, καθώς στο Μουσείο στεγάζονται οι ανακατασκευασμένες εφευρέσεις της αρχαιότητας από τον 7ο αι. π.Χ. έως και τον 2ο αι. μ.Χ., χρονικό πλαίσιο που παρουσιάζει και εξετάζει το βιβλίο Ιστορίας της Δ΄ Δημοτικού. Σκοπός είναι οι μαθητές του Δημοτικού να έρθουν σε άμεση επαφή με τις ανακατασκευασμένες «πρωτογενείς» πηγές, να κατανοήσουν την κατασκευή όσων έχουν μελετήσει, να χρησιμοποιήσουν πρακτικά κομμάτια και μέρη από τα παραθέματα, τις εικόνες, τους χάρτες, τα κείμενα με τη βοήθεια του εξειδικευμένου προσωπικού του Μουσείου.

Στόχος είναι οι μαθητές

-Να έρθουν σε άμεση επαφή με το σχολικό εγχειρίδιο,

- Να γνωρίσουν οπτικά και απτικά τις πρωτογενείς πηγές και τα παραθέματα του βιβλίου της ιστορίας μέσω των ανακατασκευασμένων εφευρέσεων του Μουσείου,

-Να κατανοήσουν πλήρως ότι το αντικείμενο (όπως και αν ονομάζεται αυτό π.χ. μουσικό όργανο, πλοίο, νόμισμα) ήταν πραγματικό, υπήρχε και λειτουργούσε Κατά τη διάρκεια μίας συγκεκριμένης χρονικής Περιόδου

-Να συγκρατήσουν στοιχεία των πρωτογενών πηγών που παρουσιάζονται στα βιβλία τους

-Να αντιληφθούν κατά το δυνατόν τη χρονική απόσταση ανάμεσα στο σήμερα και το χθες, το παρόν και το παρελθόν…

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: *Το βιβλίο της Ιστορίας της Δ΄ Δημοτικού ζωντανεύει στο Μουσείο*

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Η ποίηση και η θρησκεία των Ελλήνων

Ο Όμηρος δημιούργησε δύο μεγάλα ποιήματα, την Ιλιάδα και την Οδύσσεια. Οι Έλληνες πίστευαν στους δώδεκα θεούς, τους οποίους φαντάζονταν ότι κατοικούσαν στον Όλυμπο.

Ο πόλεμος που έκαναν οι Έλληνες για να κατακλύσουν την Τροία ήταν ένα μεγάλο γεγονός. Τα κατορθώματα των πολεμιστών έγιναν τραγούδια, που τα τραγουδούσαν οι *ραψωδοί* στις γιορτές και τα πανηγύρια.

Τον 8ο αιώνα π.Χ. ο Όμηρος, ένας σπουδαίος ποιητής, έγραψε δύο μεγάλα ποιήματα, την Ιλιάδα και την Οδύσσεια. Η Ιλιάδα μιλάει για τους αγώνες των Ελλήνων για την κατάληψη της Τροίας. Η Οδύσσεια έχει σαν θέμα της τις περιπέτειες που πέρασε ο Οδυσσέας στην προσπάθειά του να γυρίσει στην αγαπημένη του πατρίδα, την Ιθάκη.

Από τα ποιήματα αυτά μαθαίνουμε πολλά για τους ανθρώπους εκείνης της εποχής και τη θρησκεία τους. Παλιότερα, κάθε περιοχή είχε τον δικό της θεό και τις δικές της γιορτές. Στον χώρο όπου λατρευόταν ο θεός συγκεντρώνονταν οι άνθρωποι και τον τιμούσαν με διάφορες τελετές. Μερικές φορές ένας τοπικός θεός αποκτούσε μεγαλύτερη φήμη. Στη γιορτή του τότε έπαιρναν μέρος και κάτοικοι άλλων περιοχών.

Στην ομηρική εποχή οι Έλληνες πίστευαν στους δώδεκα θεούς, τους οποίους φαντάζονταν ότι κατοικούσαν στον Όλυμπο, το ψηλότερο βουνό της Ελλάδας. Πίστευαν ότι πάνω εκεί υπήρχε ένα λαμπρό παλάτι, όπου έμενε ο Δίας και η γυναίκα του η Ήρα, ενώ οι άλλοι θεοί έμεναν σε χαμηλότερα σπίτια που τα είχε χτίσει ο Ήφαιστος. Όλοι οι θεοί ζούσαν σαν μια οικογένεια, έτρωγαν αμβροσία

οι ραψωδοί: αυτοί που απήγγειλαν σε δημόσιους χώρους τα ποιήματα του Όμηρου.

οι πολεμιστές: οι ανδρώποι στις οποίες έπαιρναν μέρος πολλοί άνθρωποι.

Σ. Θεός Απόλλωνας κρατώντας στο αριστερό του χέρι τη λύρα (Δελφοί, Αρχαιολογικό Μουσείο)

Ανακατασκευασμένη λύρα από το Μουσείο Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας

Σελ. 11, ο Θεός Απόλλωνας κρατώντας στο αριστερό του χέρι τη λύρα

Σελ. 56, Αθηναϊκή τριήρης σε αναπαράσταση

Ανακατασκευασμένη τριήρης από το Μουσείο Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 18

Η ναυμαχία της Σαλαμίνας

Ο Ξέρξης συνέχισε την πορεία του και έφτασε στην Αθήνα, την οποία όμως είχαν εγκαταλείψει οι κάτοικοί της. Ο ελληνικός στόλος με απόφαση του Θεμιστοκλή έπεσε το σπανό της Σαλαμίνας, το οποίο γρήγορα κύκλωσε ο περσικός στόλος. Στη ναυμαχία που έγινε (480 π.Χ.) οι Έλληνες νίκησαν μια μεγάλη νίκη.

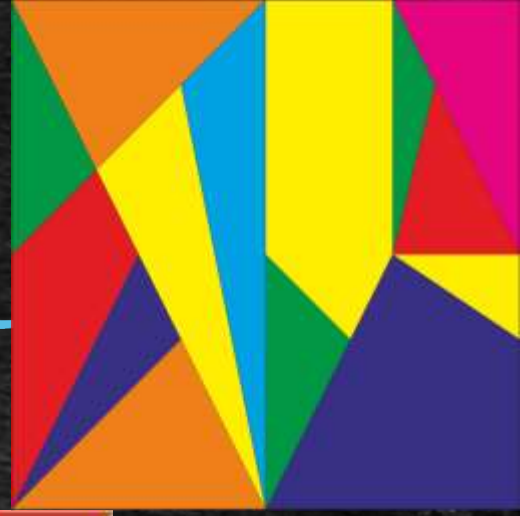
Ο Ξέρξης, έχοντας χάσει πολλούς στρατιώτες, πέρασε το σπανό των Θερμοπυλών και συνέχισε τον δρόμο προς την Αθήνα. Η πόλη όμως ήταν άδεια. Οι κάτοικοί της την είχαν εγκαταλείψει. Τα γυναικόπαιδα και οι ηλικιωμένοι είχαν μεταφερθεί για μεγαλύτερη ασφάλεια στο γύρω νησί, ενώ οι άντρες είχαν μπει στα καράβια έτοιμοι για νέα σύγκρουση.

Στο μεταξύ οι Πελοποννήσιοι ύψωσαν τείχος στον Ισθμό, για να εμποδίσουν τους Πέρσες να μπουν στην Πελοπόννησο. Εκεί διαφώνησαν οι αρχηγοί του στόλου. Ο Σπαρτιάτης Ευρυβιάδης πίστευε πως είχαν καλύτερο ο ελληνικός στόλος να εμποδίσει τους Πέρσες να κάνουν απόβαση στην Πελοπόννησο. Αντίθετα ο Αθηναίος Θεμιστοκλής υποστήριζε ότι η επικράτηση του περσικού στόλου έπρεπε να γίνει στο σπανό της Σαλαμίνας. Στον μικρό αυτό χώρο οι Πέρσες δε θα μπορούσαν να παρατάξουν όλο τον στόλο τους. Τα ελληνικά, εξάλλου, πλοία (τριήρεις), θα μπορούσαν να κινηθούν πιο εύκολα. Έτσι και έγινε. Οι Σπαρτιάτες υποχώρησαν και δέχτηκαν τη γνώμη του Θεμιστοκλή.

Οι αρχηγοί των Περσών, μόλις είδαν τον ελληνικό στόλο να συγκεντρώ-

Σ. Αθηναϊκή τριήρης σε αναπαράσταση (Πλωτάρχης, Ναυτικό Μουσείο)

«Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας»

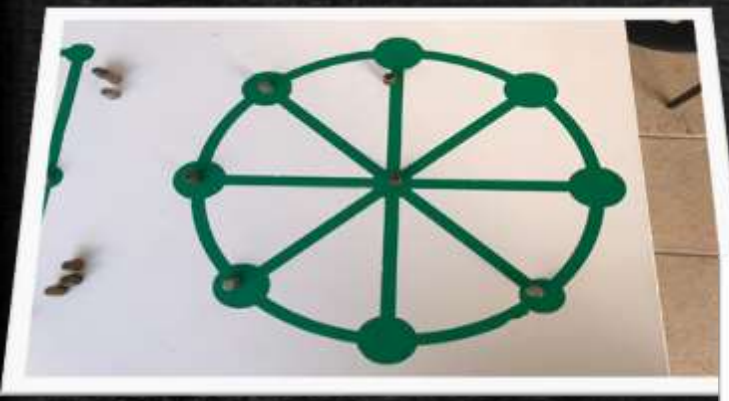


- Πώς τα εκπαιδευτικά προγράμματα γίνονται πιο προσιτά στα παιδιά και τους δίνουν την ελευθερία του παιχνιδιού;

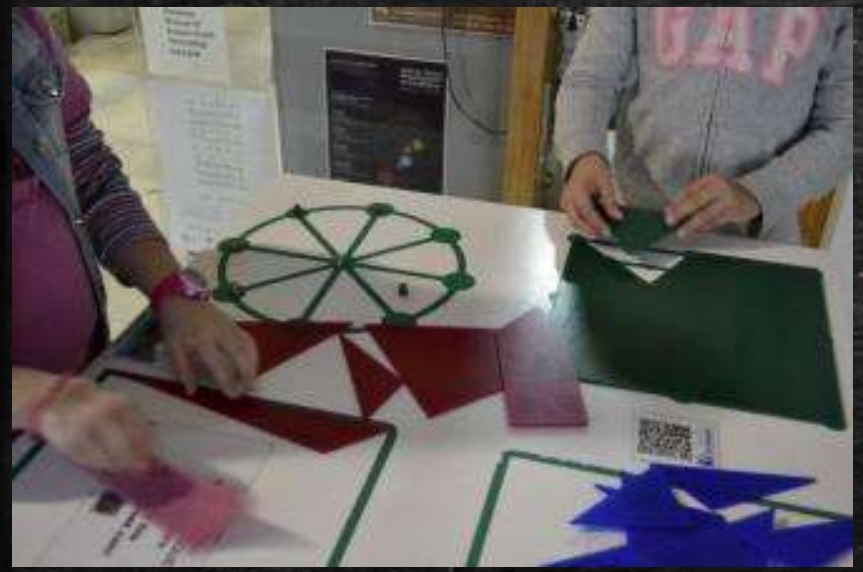
Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα Τα παιχνίδια της Αρχαιότητας και το Οστομάχιον του Αρχιμήδη έχουν σχεδιαστεί με σύγχρονα υλικά και έχουν αποτυπωθεί σε εξωτερικούς και εσωτερικούς χώρους του μουσείου που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες στα προγράμματα αλλά και στους επισκέπτες στους χώρους των Μουσείων μας να μπορέσουν να *παίξουν ελεύθερα*, χωρίς περιορισμούς! Το παιχνίδι στο χώρο γίνεται πιο προσιτό γιατί έχει κατασκευαστεί με απλά υλικά, όπως χαρτόνι και αυτοκόλλητο και ταυτόχρονα έχουν τοποθετηθεί σε διάφορα σημεία.

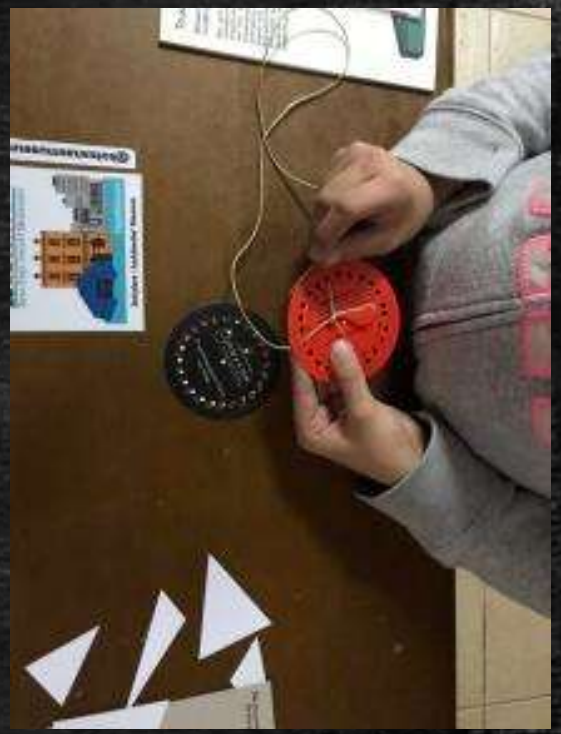
«Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας»

Πώς αποτυπώνονται τα παιχνίδια και οι εφευρέσεις της αρχαιότητας με σύγχρονα υλικά στους χώρους του Μουσείου για την άμεση πρόσβαση σε αυτά και τη διευκόλυνση στην εκμάθηση και τη γνώση!

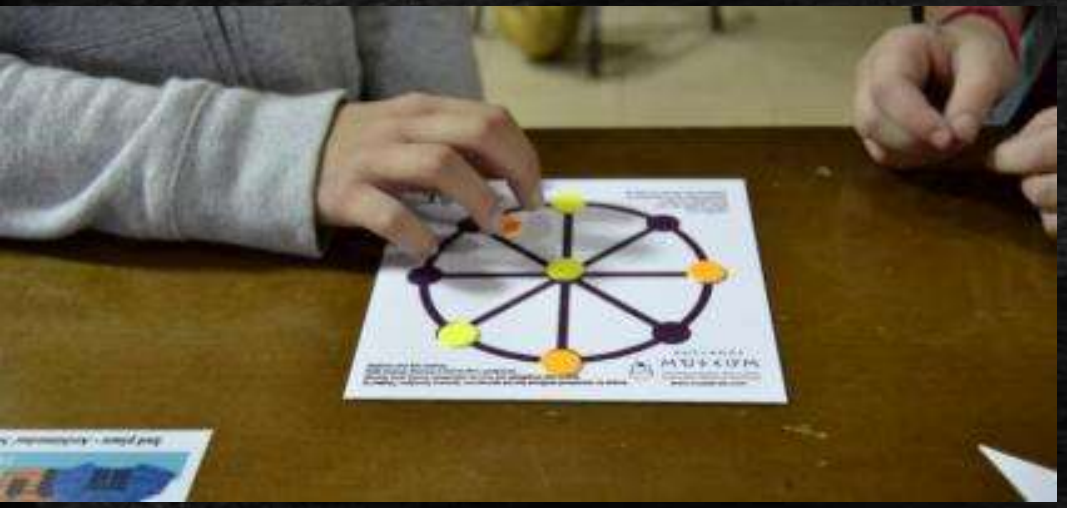


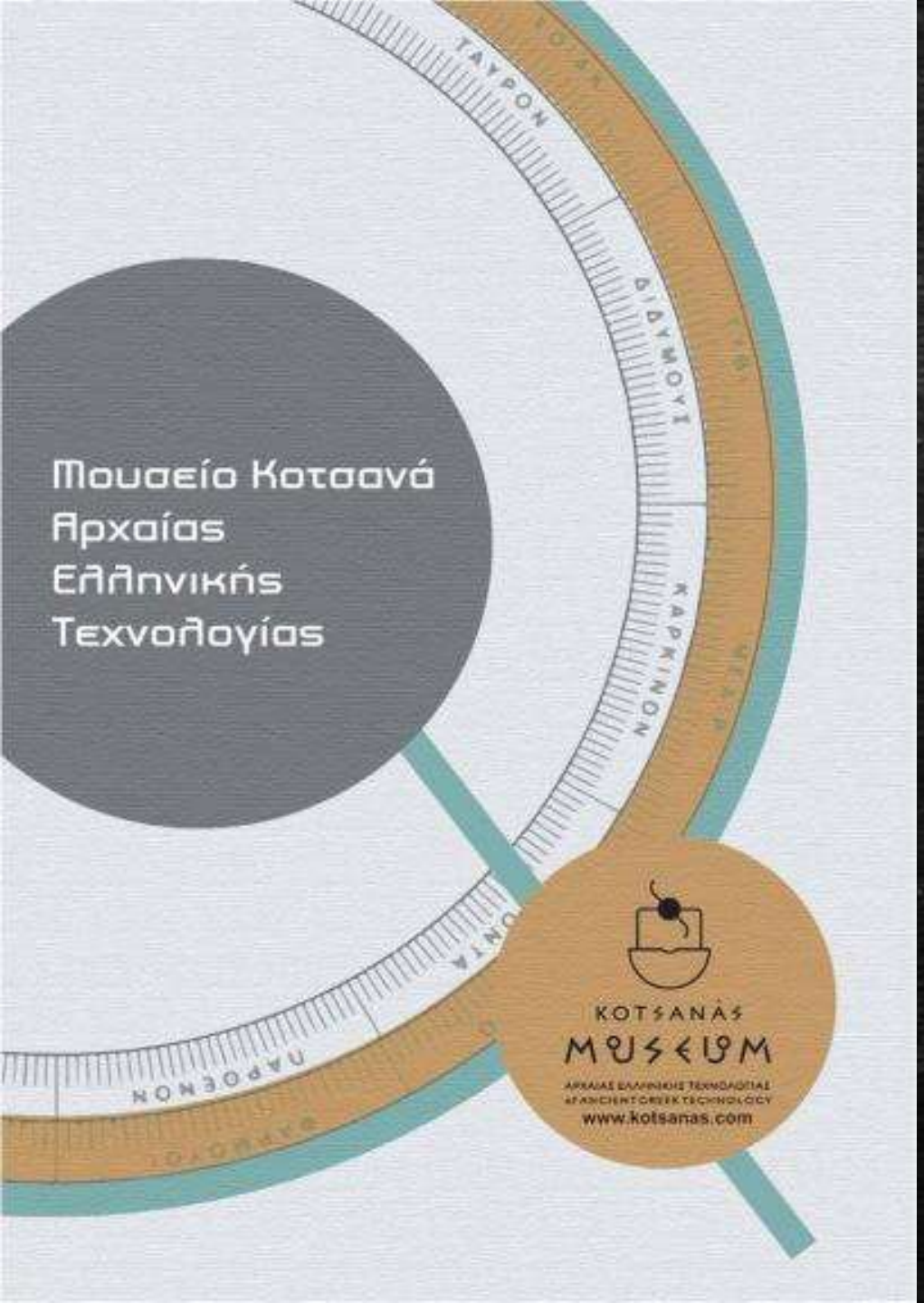
**«Το παιχνίδι και η γνώση μέσα από τις εφευρέσεις
και τα εκπαιδευτικά προγράμματα
του Μουσείου Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας»**





Παιχνίδι με την αρχαιότητα!
Παιχνίδι με την εκπαίδευση!
Παιχνίδι με τη γνώση στο Μουσείο!





Μουσείο Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας

•Πινδάρου 6 και Ακαδημίας, Κολωνάκι, Αθήνα

•Πραξιτέλη Κονδύλη 9, Αρχαία Ολυμπία

•Κατάκολο Ν. Ηλείας

S: kotsanas.com

T: 6931831530

E: infokotsanas@gmail.com