

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Το παιχνίδι και η βιωματική προσέγγιση
της τοπικής Ιστορίας
στα εκπαιδευτικά προγράμματα του ΙΜΜΑ

Κατερίνα Τζαβάρα

Εκπαιδευτικός MSc – Συγγραφέας
Εκπαιδευτικά Προγράμματα ΙΜΜΑ

kemit.education@imma.edu.gr



ΜΟΥΣΕΙΟ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΟΥ
ΑΓΩΝΑ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ, ΕΛΛΑΔΑ

Ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των Μουσείων

□ Ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων

Έρευνας
Ανακάλυψης
Επικοινωνίας
Κριτικής θέασης του κόσμου
Δημιουργικής συνεργασίας



Πολιτική των σύγχρονων μουσείων

- τα παιδιά και οι νέοι να αναπτύξουν ενδιαφέρον για το μουσείο και ως τόπο ψυχαγωγίας
- διανοητική και συναισθηματική κινητοποίηση
- στόχος η οικοδόμηση της «νοητικής και συγκινησιακής διεργασίας» (Δεδούλη, 2002)

Το ιστορικό Μουσείο ως χώρος άτυπης μάθησης

- Καλλιεργεί την ευαισθητοποίηση για την προστασία και **διάδοση της τοπικής ιστορίας**
- Σχεδιάζει και προωθεί **εκπαιδευτικά προγράμματα** διάσωσης και ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς
- Προσαρμόζει και ανανεώνει την εκπαιδευτική πολιτική του προς την κατεύθυνση της **βιωματικής μάθησης**, της **συμπερίληψης** και της **δημιουργίας σκεπτόμενων, ενεργών πολιτών με ιστορική μνήμη**
- **Αφηγείται ιστορίες από το παρελθόν & δίνει ευκαιρίες στα παιδιά να ακολουθήσουν την εξέλιξη του ανθρώπου μέσα στον χρόνο**

Βιωματική προσέγγιση της Ιστορίας

Δημιουργικότητα

Επικοινωνία

Κριτική σκέψη

Ψηφιακή κουλτούρα

Πολιτειότητα

Ιστορικές πηγές

Ιστορικός Γραμματισμός

Ιστορική μνήμη



ΜΟΥΣΕΙΟ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΟΥ
ΑΓΩΝΑ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ, ΕΛΛΑΔΑ



- ❑ Εκπαιδευτικά Προγράμματα για τα σχολεία
- ❑ Βιωματικά Εργαστήρια Εκπαίδευσης και Ψυχαγωγίας
- ❑ Εργαστήρια Φιλαναγνωσίας και Δημιουργικής Γραφής
- ❑ Επιμορφώσεις εκπαιδευτικών
- ❑ Συνεργασία με Πανεπιστημιακά Ιδρύματα



Διακρίσεις IMMA για τις εκπαιδευτικές & επιμορφωτικές δράσεις του στην πολύπλευρη, διαθεματική προσέγγιση της νεότερης ιστορίας της Μακεδονίας

Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα και της Νεότερης Ιστορίας της Μακεδονίας (IMMA)



Περιοδική έκθεση φωτογραφίας με τίτλο
«Γιάννης και Μίλτος Μανάκια.
Τα πρόσωπα πίσω από τον φακό»

8η Μπιενάλε Σύγχρονης Τέχνης Θεσσαλονίκης
«Γεωκουλτούρα»

Σχεδιασμός - Διεξαγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων

- ✓ Αξιοποίηση του μουσειακού υλικού
- ✓ Αξιοποίηση κατάλληλων ιστορικών πηγών
- ✓ Απόκτηση νέας γνώσης
- ✓ Παιγνιώδεις διαδικασίες
- ✓ Βιωματικές εμπειρίες

το εκπαιδευτικό παιχνίδι μονοπάτι
της μουσειακής εμπειρίας



Το παιχνίδι

Αναπόσπαστο χαρακτηριστικό της ανθρώπινης υπόστασης *(Κάππας, 2005)*
κύριο γνώρισμα της
παιδικής ηλικίας

σημαντικό πεδίο έρευνας
(Αυγητίδου, 2001)

Το παιχνίδι ως κατεξοχήν πυλώνας μάθησης Κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας

Καλύπτει τις ανάγκες του παιδιού
γνωστικό, κοινωνικό, συναισθηματικό, ψυχοκινητικό επίπεδο

Δημιουργική προσέγγιση της ιστορίας και του πολιτισμού

Δεξιότητες λόγου, γραφής

Δεξιότητες μαθηματικής
και κριτικής σκέψης

Αξιοποίηση των τεχνών
ψηφιακές δεξιότητες

Δεξιότητες αποκλίνουσας
πλάγιας σκέψης

(Verenikina, Harris & Lysaght, 2003)

Ήπιες δεξιότητες/ Δεξιότητες
του 21^{ου} αιώνα



Στόχοι των προγραμμάτων με παιχνίδι

- ✓ Να προσεγγίσουν βιωματικά τον χώρο και την έννοια του Μουσείου
- ✓ Να προσεγγίσουν τη διαχρονικότητα του χώρου και του χρόνου
- ✓ Να μπορούν να συγκεντρώσουν μέσα από μικρή έρευνα πληροφορίες και στοιχεία
- ✓ Να αναγνωρίσουν τις θεμελιώδεις διακρίσεις μεταξύ των φύλων και των συνθηκών ζωής στο παρελθόν και στο παρόν
- ✓ Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για την τοπική ιστορία και τη διάσωση της πολιτιστικής κληρονομιάς
- ✓ Να εφαρμόσουν γνώσεις και πληροφορίες από το σχολείο σε νέες συνθήκες μέσα στο Μουσείο
- ✓ Να αναπτύξουν καλλιτεχνικές δεξιότητες για την παραγωγή πρωτότυπου έργου (θεατρικοί διάλογοι, ποιήματα, μακέτα, δημιουργική γραφή)
- ✓ Να εμπλακούν σε διαδικασίες έρευνας, ανακάλυψης, σχεδίου εργασίας, παρατηρητικότητας, ταχύτητας, κριτικής και δημιουργικής σκέψης, μαθηματικού συλλογισμού, γλωσσικής καλλιέργειας, κ.ά.

Μεθοδολογία

- ✓ Δραστηριότητες – Παιχνίδια στη Δημιουργική Γραφή (Κιοσσές, 2021)
- ✓ Χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ)
- ✓ Αξιοποίηση κατάλληλων ψηφιακών εφαρμογών (Οικονόμου, 2003)

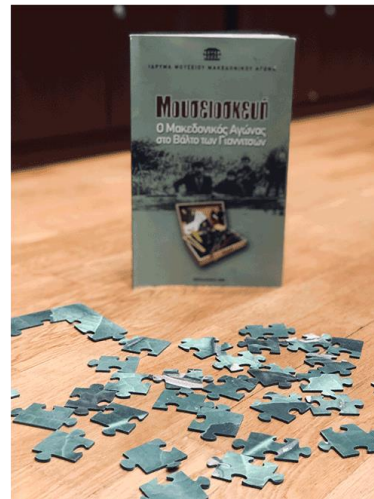
Βιωματική – ανακαλυπτική μάθηση Συνδυασμός τεχνικών – Επιστημονικά πεδία

- ✓ Εργασία σε μικρές ομάδες- Οδηγίες
- ✓ Αξιοποίηση ιστορικών πηγών
- ✓ Ερωτοαποκρίσεις, αφήγηση
- ✓ Αξιοποίηση της φωτογραφίας, του Διαδικτύου, των τεχνών
- ✓ Δημιουργική Γραφή
- ✓ Διαδραστική σχέση με τα εκθέματα
- ✓ Αισθητική προσέγγιση των μουσειακών αντικειμένων



«Ο Μακεδονικός Αγώνας στον βάλτο των Γιαννιτσών»

Μια μαγική μουσειοβαλίτσα μεταμορφώνει τη σχολική αίθουσα σε μυστηριώδη βάλτο. Κούκλες, παιχνίδια, κατασκευές και μύρια άλλα που ξεπηδούν από τη βαλίτσα, μεταφέρουν τους μικρούς μας φίλους στο παρελθόν. Η επίσκεψη στο Μουσείο εξελίσσεται σε συναρπαστική εμπειρία, μέσα από δημιουργικές δράσεις σε όλες τις αίθουσες και τη διαδραστική γνωριμία με τα εκθέματα, όπου τα παιδιά ζωντανεύουν τα αντικείμενα της μουσειοσκευής και τα εντάσσουν στο ιστορικό-λαογραφικό πλαίσιο της έκθεσης. Καθώς ανακαλύπτουν τα μυστικά του Μουσείου, ενισχύουν την ενεργητική μάθηση και την κριτική τους σκέψη, ενώ παράλληλα εξοικειώνονται με τις ιστορίες των προσώπων του Μακεδονικού Αγώνα.



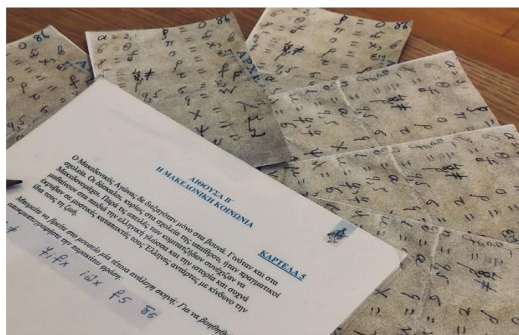
«Ταξιδεύοντας στον χρόνο πάνω σε μία πένα και ένα... «ποντίκι»!

Με συντροφιά την «πένα των Μακεδονομάχων» και το πληροφοριακό υλικό του Μουσείου, τα παιδιά παραλαμβάνουν και επεξεργάζονται, κατά ομάδες, φακέλους με τις 5 θεματικές ενότητες του Μακεδονικού Αγώνα («Ο βάλτος των Γιαννιτσών», «Μορφές του Μακεδονικού Αγώνα», «Παύλος Μελάς», «Το κτήριο του Μουσείου του Μακεδονικού Αγώνα» και «Η εκπαίδευση στη Μακεδονία») στην τάξη. Μελετούν το υλικό, αναζητούν πηγές στο διαδίκτυο, ετοιμάζουν κολλάζ και θεατρικούς διαλόγους, σύντομα κείμενα και ποιήματα ή ζωγραφιές, και μετατρέπουν τη σχολική αίθουσα σε ερευνητικό κέντρο δημιουργικής δράσης! Στην επίσκεψή τους στο Μουσείο, λειτουργούν τα ίδια, πια, ως ξεναγοί και παρουσιάζουν το θέμα τους, χρησιμοποιώντας το πρωτότυπο υλικό που ετοίμασαν στην τάξη, αξιοποιώντας με εναλλακτικό τρόπο τα εκθέματα του μουσείου. Τέλος, το ερευνητικό κέντρο του μουσείου (KEMIT), ανοίγει τις πόρτες και τα αρχεία του και οι εξειδικευμένοι ιστορικοί του καθοδηγούν τους μαθητές και τις μαθήτριες στην προσπάθειά τους να ανακαλύψουν, πώς οι νέες τεχνολογίες μπορούν να βοηθήσουν στην ερευνητική διαδικασία.



«Αποκρυπτογραφώντας τον Μακεδονικό Αγώνα»

Κρυμμένα μηνύματα και καλά φυλαγμένα μυστικά περιμένουν την αποκρυπτογράφησή τους! Επιλύοντας γρίφους και αινίγματα, τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες ανακαλύπτουν όλους τους χώρους του μουσείου φορώντας τον ντουλαμά, την παραδοσιακή φορεσιά των Μακεδονομάχων και βιώνουν τις πτυχές του Μακεδονικού Αγώνα μέσα από τον διάλογο με τα εκθέματα που κρύβουν... εκπλήξεις! Στο τέλος του παιχνιδιού, ένας αυθεντικός κώδικας μακεδονομάχων οδηγεί τα παιδιά στην έρευνα των διοραμάτων και τη λύση του μυστηρίου. Με τις αυθεντικές σφραγίδες της εποχής επικυρώνουν τη νίκη τους, μέσα από ένα παιχνίδι εξερεύνησης, παρατηρητικότητας και ταχύτητας σε όλο τον εκθεσιακό χώρο!



ΜΟΥΣΕΙΟ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΟΥ
ΑΓΩΝΑ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ, ΕΛΛΑΔΑ

«Θεσσαλονίκη: Μεταμορφώσεις μιας πόλης»

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα στηρίζεται στην ιδέα της προβολής της ιστορίας της πόλης της Θεσσαλονίκης και αποσκοπεί στο να γνωρίσουν οι μαθητές και οι μαθήτριες την καθημερινή ζωή της πόλης και τις άγνωστες πτυχές της στις αρχές του 20ου αιώνα. Η νεότερη ιστορία της Θεσσαλονίκης ξετυλίγεται ζωντανά μπροστά στα μάτια των παιδιών μέσα από την βιντεοπροβολή μικρής ταινίας, τη δραματοποίηση με θεατρικά καπέλα της εποχής όλων των εθνοτικών ομάδων που κατοικούσαν στην πόλη, παιχνίδια μνήμης και παρατηρητικότητα. Τα παιδιά συνεργάζονται στο πλαίσιο μικρών ομάδων δράσης και προσεγγίζουν τις μεγάλες ιστορικές και πληθυσμιακές αλλαγές της Θεσσαλονίκης μέσα στο χρόνο με ευχάριστο και βιωματικό τρόπο.



«Παίζω και μαθαίνω στον Βάλτο των Γιαννιτσών»

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του μουσείου προσκαλεί τα παιδιά σε ένα πολυεπίπεδο παιχνίδι γνώσεων και ψυχαγωγίας, συνδυάζοντας τις έννοιες της διαθεματικής προσέγγισης της τοπικής ιστορίας της Μακεδονίας με τη δημιουργική αξιοποίηση του σύγχρονου παιχνιδιού-αντικειμένου, μέσα από τις αρχές της Αισθητικής και Περιβαλλοντικής Αγωγής. Τα παιδιά, παράλληλα με τη διαδραστική ξενάγηση στους χώρους του Μουσείου, χωρίζονται σε ομάδες εξερεύνησης και ανακαλύπτουν μέσα από τις πληροφορίες που τους δίνουν τα ίδια τα εκθέματα και τα παιχνίδια της «μαγικής βαλίτσας», πτυχές της καθημερινής ζωής των ανθρώπων στα χωριά και τις πόλεις της Μακεδονίας (τέλη 19ου – αρχές 20ου αιώνα).

Μέσα από παιχνίδια μνήμης, παρατηρητικότητας και θεατρικών διαλόγων, γνωρίζουν το οικοσύστημα του βάλτου των Γιαννιτσών, όπως αυτό ζωντανεύει στο συλλεκτικό διάγραμμα με τις ειδικά σχεδιασμένες φιγούρες από playmobil! Το πρόγραμμα ολοκληρώνεται με εικαστικές δράσεις και παιχνίδια δημιουργικής γραφής, ώστε τα παιδιά να συμπληρώσουν τη δική τους μακέτα, που αναπαριστά τη ζωή των κατοίκων και των αγωνιστών στην ύπαιθρο.



ΜΟΥΣΕΙΟ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΟΥ
ΑΓΩΝΑ
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ, ΕΛΛΑΔΑ

«Αναζητώντας την κληρονομία του '21 στη Μακεδονία του 19ου αιώνα»

Το πρώτο σκέλος αποτελεί η ξενάγηση των μαθητών και μαθητριών στις δύο πρώτες αίθουσες του Μουσείου, που συνδέονται με τα επαναστατικά κινήματα και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων στη Μακεδονία του 19ου αιώνα. Στο δεύτερο σκέλος, διεξάγεται το διαδραστικό μέρος του προγράμματος μέσα από την προβολή διαφανειών, παιχνίδια δημιουργικής έκφρασης και γραφής και παρατήρησης εικαστικών έργων, που εστιάζουν στις θεματικές της ελληνικής επανάστασης και την επιρροή της στα Βαλκάνια. Το τρίτο και τελευταίο σκέλος του προγράμματος υλοποιείται στη σχολική τάξη με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών και την εργασία των μαθητών/-τριών, με πηγή αφόρμησης μία σειρά από προτεινόμενες δραστηριότητες και φύλλα εργασίας που σχεδιάστηκαν από την επιστημονική ομάδα του Μουσείου και αποστέλλονται σε όλα τα σχολεία που συμμετέχουν στο πρόγραμμα.

Υπό την αιγίδα της Μητροπολιτικής Ενότητας Θεσσαλονίκης, Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας





Τι πετυχαίνουμε;

Προσβασιμότητα σε όλους – Συμπερίληψη
Φορητό εκπαιδευτικό υλικό (μουσειοσκευή)

Δημιουργική αισθητηριακή αλληλεπίδραση
παιχνίδι – γνωριμία με τα εκθέματα

«Ανάγνωση» μιας ιστορικής περιόδου
με την ενεργοποίηση όλων των αισθήσεων

Διασύνδεση και με άλλα γνωστικά αντικείμενα
Συνεργασία με ειδικότητες
Εμπλουτισμός σχολικής ύλης

Διαμόρφωση προσωπικών νοημάτων
Ενεργοποίηση κριτικής σκέψης
Καλλιέργεια ιστορικού γραμματισμού

Ελκυστική/Ψυχαγωγική σύνδεση μουσείου - σχολείου
Παιχνίδια – αντικείμενα & Εκπαιδευτικά σενάρια

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Παρατηρήσεις εκπαιδευτικών μετά την επίσκεψη - Αξιολόγηση

- συμπλήρωση φύλλου αξιολόγησης (ποιότητα-χρόνος-σύνδεση με σχολική ύλη-αξιοποίηση μουσείου στο μάθημα Ιστορίας- θεματικές επιμόρφωσης)
- αύξηση του βαθμού παρατηρητικότητας και αλληλεπίδρασης με τα εκθέματα
- ευχάριστο κλίμα στην ομάδα
- καλύτερη ανταπόκριση μαθητών/-τριών στο μάθημα της Ιστορίας
- δημιουργική έκφραση ανεξάρτητα από το γνωστικό τους επίπεδο
- χρήσιμο πληροφοριακό – εκπαιδευτικό υλικό για τον εμπλουτισμό της σχολικής ύλης στις θεματικές για τη Μακεδονία

Παρατηρήσεις επιστημονικού προσωπικού του Μουσείου

- σύνθεση πρωτότυπου έργου μέσα από τη διάδραση με το μουσειακό υλικό
- ανάπτυξη κριτικής σκέψης, ταχύτητας, ευελιξίας σε πολυεπίπεδες συνθήκες δράσης
- παραγωγή πρωτότυπου λόγου (θεατρικοί διάλογοι-κείμενα)

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η βιωματική προσέγγιση της ιστορικής γνώσης

- Παιγνιώδης, διαδραστικός χαρακτήρας προγραμμάτων που υποστηρίζει την βιωματική γνώση της τοπικής ιστορίας, την καλλιέργεια των ήπιων δεξιοτήτων (soft skills) στην ομάδα, μέσω της ανακαλυπτικής δράσης παιδιών
- Εφαρμογή των νέων τεχνολογιών – Συνδρομή διεπιστημονικών μεθοδολογικών εργαλείων – Έρευνα – Ιστορικές πηγές- Βιωματική Σύνδεση με το παρελθόν
- Η θεωρία του εποικοδομισμού ως πυλώνας των εκπαιδευτικών προγραμμάτων με την αξιοποίηση αντικειμένων και της τέχνης
- Το σχολείο δεν παρακολουθεί τις σύγχρονες τάσεις της Μουσειοπαιδαγωγικής
- Οι εκπαιδευτικοί καταγράφουν την ανάγκη σύνδεσης μουσείου και σχολείου μέσω αλληλεπιδραστικών συνεργασιών και επιμόρφωσης στις σύγχρονες μεθόδους διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου της Ιστορίας (ιδιαίτερα στην προσχολική ηλικία)
- Δημιουργική Γραφή στο Μουσείο: Ελκυστικό περιβάλλον μη τυπικής μάθησης/ συν δημιουργούνται ιστορίες
- Διαρκής επιμόρφωση των εκπαιδευτικών-Αναβάθμιση του μουσειακού εκπ/κού υλικού - Νέα κίνητρα μάθησης- Δημιουργία διεπιστημονικών ομάδων σχεδιασμού και παραγωγής καινοτόμων προγραμμάτων
- Ενδυνάμωση συνεργασίας Μουσείου – Σχολείου σε θεσμικό πλαίσιο

Το παιδί στο κέντρο της μουσειακής εμπειρίας!



Σας ευχαριστώ

Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα
Τηλ: 2310 229778
E mail: kemit.education@imma.edu.gr