

## Το επιτραπέζιο παιχνίδι ως μέρος ενός ανανεωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος, ένα παράδειγμα δημιουργίας και εφαρμογής

**Βαλασία Βατζόλα**

M.Sc. Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων  
Φιλολόγος στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση  
vvatzola@yahoo.gr

### ► ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βιωματικής μουσειακής αγωγής «Εξερευνούμε την αρχαία βόρεια Πιερία» σχεδιάστηκε και υλοποιείται από τους αρχαιολόγους της Εφορείας Αρχαιοτήτων Πιερίας Α. Αθανασιάδου και Κ. Νούλα και τη Σύμβουλο Εκπαίδευσης Φιλολόγων Πιερίας-αρχαιολόγο Β. Αγγέλη με την υποστήριξη της ΔΔΕ Πιερίας και απευθύνεται σε μαθητές/τριες Γυμνασίου-Λυκείου με στόχο να προσκαλέσει τα παιδιά σε ένα ταξίδι εξερεύνησης στην αρχαία βόρεια Πιερία. Υλοποιείται για δεύτερη χρονιά (2024-25) στην Επισκέψιμη Μουσειακή Αποθήκη Μακρυγιάλου (ΕΦΑ Πιερίας). Λαμβάνοντας υπόψη την αξιολόγηση του προγράμματος από τους/τις εκπαιδευτικούς και τους/τις μαθητές/τριες που συμμετείχαν στο πρόγραμμα τη προηγούμενη σχολική χρονιά (2023-24), αποφασίστηκε από τη Σύμβουλο Εκπαίδευσης Φιλολόγων Πιερίας και τους αρχαιολόγους της Εφορείας Αρχαιοτήτων Πιερίας το πρόγραμμα να ανανεωθεί ώστε να γίνει ακόμη πιο ευχάριστο και (εύληπτο) διαδραστικό για τους/στις μαθητές/τριες. Στο πλαίσιο αυτό προσκλήθηκα από τη Σύμβουλο ως εκπαιδευτικός του νομού και σχετική με το αντικείμενο της μουσειολογίας και της μουσειοπαιδαγωγικής να σχεδιάσω σε εθελοντική βάση ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που θα ακολουθούσε τις αρχές του μουσειακού παιχνιδιού. Η ιδέα για ένα μουσειακό παιχνίδι ήταν γνωστή στους υπεύθυνους του προγράμματος, καθώς είχε ήδη κατατεθεί ένα αντίστοιχο παιχνίδι μου στην Εφορεία Αρχαιοτήτων Πιερίας και το οποίο προοριζόταν αρχικά για το μουσείο του Δίου και για τις παιδαγωγικές επισκέψεις των σχολείων του νομού, όπου ήδη υλοποιείται ένα επιτυχημένο παιδαγωγικό-μουσειακό πρόγραμμα από τον διδάκτορα αρχαιολογίας κ. Πάρι Παπαγεωργίου. Έτσι, με την παρότρυνση των υπευθύνων του προγράμματος «εξερευνούμε την αρχαία βόρεια Πιερία» και με τις αντίστοιχες παρεμβάσεις τους το επιτραπέζιο παιχνίδι της Μουσειακής Αποθήκης αποτελεί σήμερα ένα ισχυρό κίνητρο για την επίσκεψη των σχολείων της περιοχής και μια αφορμή για τη δημιουργία ιστοριών δημιουργικής γραφής.

**Λέξεις-κλειδιά:** Παιχνίδι, Εκθέματα, Δημιουργική Γραφή, Εκπαίδευση, Μουσειοπαιδαγωγική.

## ► ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το μουσειακό παιχνίδι για την Επισκέψιμη Αποθήκη Μακρυγιάλου, με το όνομα: «Η Μέδουσα θα σε σώσει», σχεδιάστηκε αρχικά με το πρόγραμμα Canva. Στη συνέχεια, ύστερα από κοινές συζητήσεις προσαρμόστηκε από την αρχαιολόγο Α. Αθανασιάδου και τον σχεδιαστή Ι.Μ. Μόσχου, ώστε να έχει διαστάσεις που επιτρέπουν στα παιδιά να συγκεντρώνονται γύρω από το παιχνίδι σε ομάδες των τεσσάρων και πέντε ατόμων. Εκτυπώθηκε σε μουσαμά για τον ίδιο λόγο και τοποθετήθηκε σε ένα τραπέζι στον χώρο της Μουσειακής Αποθήκης για να μπορούν οι ομάδες των παιδιών να γράφουν και να ζωγραφίζουν όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι σχεδιάστηκε για να απευθύνεται στους μαθητές και τις μαθήτριες των τελευταίων τάξεων της Πρωτοβάθμιας και όλων των τάξεων της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, με στόχο να εισαχθούν τα οφέλη της παιχνιδοκεντρικής μάθησης και της συνεργατικής δημιουργικής δραστηριότητας σε αυτές τις βαθμίδες κατά την επίσκεψή τους σε έναν μουσειακό χώρο. Από πλευράς περιεχομένου, ο στόχος ήταν από την αρχή οι κανόνες και οι αποστολές του παιχνιδιού να καλύπτουν όλο το εύρος των αισθήσεων και να σχετίζονται με τα μαθήματα της Ιστορίας, Λογοτεχνίας, Γλώσσας και Καλλιτεχνικών, ώστε να κινητοποιούνται όλοι/ες οι μαθητές/τριες ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο σύνολό του διαμορφώθηκε στη συνέχεια ώστε να συσχετιστεί λειτουργικά με το παιχνίδι και στην ουσία αποτελείται από τρία στάδια: Ξενάγηση-Φύλλα Εργασίας και Επιτραπέζιο Παιχνίδι. Υλοποιείται χρονικά από τον Οκτώβριο του 2024, δια ζώσης και οι μαθητές/τριες δουλεύουν πάνω στα εκθέματα που τούς έκαναν εντύπωση, ενώ συνεργατικά παράγουν δικό τους υλικό, όπως άρθρα, ζωγραφίες, κατασκευές, ιστορίες κ.ά. για να κατανοήσουν μέσα από το παιχνίδι την ιστορία του τόπου και την χρήση των εκθεμάτων. Η καθοδήγηση γίνεται υπό τις οδηγίες της κυρίας Αθανασιάδου και σε αρκετές περιπτώσεις με την αρωγή του Δρ. Πάρι Παπαγεωργίου. Το υποστηρικτικό υλικό που παρέχεται στον/στην εκπαιδευτικό από την Σύμβουλο Εκπαίδευσης Φιλολόγων Πιερίας, κυρία Αγγέλη και την αρχαιολόγο κυρία Αθανασιάδου με βάση το επιτραπέζιο παιχνίδι «Η Μέδουσα θα σε σώσει» υποστηρίζει πλήθος μαθησιακών αντικειμένων και οι πληροφορίες που δίνονται μπορούν να αποτελέσουν αφορμή για περαιτέρω δημιουργική αξιοποίηση στη σχολική τάξη. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και το παραχθέν υλικό προσφέρονται δωρεάν στην εκπαιδευτική κοινότητα και στα σχολεία που επισκέπτονται τον χώρο της Επισκέψιμης Μουσειακής Αποθήκης Μακρυγιάλου.



*Εικόνα 1. Επιτραπέζιο παιχνίδι «Η Μέδουσα θα σε σώσει»*

Μέσα από την παρούσα εισήγηση επιδιώκεται να αναδειχθούν οι δυνατότητες αξιοποίησης ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ως εναλλακτικού τρόπου προσέγγισης των μουσειακών εκθεμάτων, ενός τρόπου διασκεδαστικού αλλά και άμεσα συνδεδεμένου με την μάθηση καθώς οι μαθητές και μαθήτριες καλούνται να δημιουργήσουν γνώση με βάση δικά τους βιώματα και εμπειρίες, να διασκεδάσουν, να συνεργαστούν αλλά και να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο κείμενο.

### ► ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ-ΑΦΟΡΜΗ

Η επίσκεψη ενός παιδιού σε έναν μουσειακό χώρο κάποτε ήταν συνδεδεμένη με απαγορεύσεις, με βαρετές ξεναγήσεις και συσσώρευση πολλών πληροφοριών. Εδώ και χρόνια η μουσειοπαιδαγωγική προσέγγιση θέλει το παιδί να βιώνει τα εκθέματα με τρόπο διαδραστικό και διασκεδαστικό, μέσα από βιωματική μάθηση, μέσα από παιχνίδια και αφηγήσεις. Όταν ένα σχολείο πριν από καιρό επισκέφτηκε τον χώρο της Μουσειακής Αποθήκης Μακρυγιάλου, κάποια παιδιά διαμαρτυρήθηκαν λέγοντας «πάλι για μάθημα ήρθαμε;» Έτσι, προέκυψε η ανάγκη για κάτι πιο δημιουργικό και διαδραστικό. Σε αυτή την λογική στηρίζεται το παιχνίδι: «Η Μέδουσα θα σε σώσει» που συνδέει από την αρχή το παιδί με τον Μουσειακό χώρο αλλά και με μια μικρή αφήγηση (storytelling): τα παιδιά ως ναυαγοί στα παράλια της Περίας θα σωθούν αν ανταπεξέλθουν στις ερωτήσεις και στις αποστολές που τούς βάζει η Μέδουσα. Κρίθηκε σημαντικό να ενσωματωθούν στο ήδη υπάρχον εκπαιδευτικό πρόγραμμα δραστηριότητες που θα επέτρεπαν στους/στις μαθητές/τριες να αναλάβουν ενεργό ρόλο στη δική τους μάθηση και να έχουν βαθύτερες και πιο αξιωματικές εμπειρίες από τον μουσειακό χώρο. Στα πλαίσια αυτά, οι κανόνες, τα εμπόδια και οι δραστηριότητες του επιτραπέζιου παιχνιδιού «Η Μέδουσα θα σε σώσει» σχεδιάστηκαν ώστε να:

- Παρέχουν στους/στις μαθητές/τριες διαφορετικές επιλογές για την εξερεύνηση των εκθεμάτων.
- Βοηθούν στη δημιουργία δημιουργικών αντιδράσεων.
- Προσφέρουν στους/στις μαθητές/τριες διαφορετικούς τρόπους να κατανοήσουν το πολιτιστικό περιβάλλον τους και να εκφράσουν τις δικές τους ιδέες.
- Ενθαρρύνουν την προσεκτική εξέταση των εκθεμάτων.
- Επιτρέπουν στους/στις μαθητές/τριες να κάνουν παρατηρήσεις, να διατυπώνουν ερωτήσεις και να αναπτύσσουν τις δικές τους ερμηνείες.

Για την οργάνωση διαφορετικών δραστηριοτήτων που πρέπει να φέρουν εις πέρας οι μαθητές/τριες δουλεύοντας σε ομάδες αξιοποιήθηκαν οι ακόλουθοι άξονες που προσφέρουν ένα πλαίσιο για την ένταξη των έργων τέχνης στον χρόνο και τον χώρο:

- Χαρακτήρες-προσωπικότητες-ταυτότητα.
- Χώροι και τόποι.
- Κοινωνία.
- Αφήγηση στην τέχνη.



Εικόνα 2. Το παιχνίδι στημένο στην Επισκέψιμη Μουσειακή Αποθήκη

## ► ΣΤΟΧΟΙ-ΕΠΙΔΙΩΞΕΙΣ

Το μουσειακό παιχνίδι, «*Η Μέδουσα θα σε σώσει...*», στοχεύει στη διάχυση και αξιοποίηση της μουσειακής επίσκεψης με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο και στην καλλιέργεια μιας σχέσης βιωματικής και ενεργητικής με τα εκθέματα και δημιουργήθηκε για να οξύνει την παρατηρητικότητα, να εξοικειώσει με τη χωρική σκέψη και την μνήμη. Οι μαθητές/τριες συμμετέχουν σε ομαδικές δραστηριότητες αλλά με διακριτό ρόλο ο κάθε ένας, ανάλογα με τις κλίσεις του. Τα εκθέματα είναι η αφορμή για να δημιουργήσουν νέες ιστορίες που συνδέουν τα βιώματα των μαθητών/τριών με την κατανόηση του παρελθόντος, των ιστορικών γεγονότων και την αισθητική μιας άλλης εποχής. Επίσης, βοηθά τα παιδιά να νιώσουν οικεία με τις παραδόσεις και την ιστορία του τόπου τους και τα βοηθά στην έκφραση σκέψεων και συναισθημάτων.



Εικόνα 3. Το ταμπλό του παιχνιδιού « Η Μέδουσα θα σε σώσει»

Κύριος στόχος του παιχνιδιού είναι να ενισχύσει τις ικανότητες των μαθητών/τριών για διερευνητική μάθηση, να επιτύχει την αλληλεπίδραση με τα εκθέματα, τη βιωματική γνώση, την ψυχαγωγία και τη δημιουργικότητα με τρόπο τέτοιο ώστε οι μαθητές/τριες, χαμένοι/ες στο ίδιο το παιχνίδι, να μην αντιλαμβάνονται πως εμπλέκονται σε μια διαδικασία μάθησης αλλά ούτε και σε μία «βαρετή» επίσκεψη σε έναν μουσειακό χώρο. Έτσι, στα πλαίσια της αναδιαμόρφωσης των ήδη υπάρχοντων παιδαγωγικών προγραμμάτων που υλοποιούνταν στο μουσείο και στηρίζονταν στην ξενάγηση και σε φύλλα εργασίας υπήρξε η πρόκληση για την δημιουργία ενός παιχνιδιού που θα ένωνε τα εκθέματα με τα φιλολογικά μαθήματα χωρίς τα παιδιά να νιώθουν ότι κάνουν μάθημα.

Οι σωματικές, συναισθηματικές και άλλες αντιδράσεις που προκύπτουν καθώς τα παιδιά προσπαθούν να ολοκληρώσουν το παιχνίδι παίζουν εξίσου σημαντικό ρόλο στη μάθηση καθώς:

- Ενθαρρύνουν τους/τις μαθητές/τριες να «παίξουν» με τα εκθέματα και να κάνουν ερμηνείες και υποθέσεις με βάση τα αισθητηριακά στοιχεία.
- Συσχετίζουν την επίσκεψη στον μουσειακό χώρο με τα γλωσσικά μαθήματα και έτσι οι μαθητές/τριες οικοδομούν τη γνώση κάνοντας συνδέσεις μεταξύ των εκθεμάτων και της δικής τους ζωής και μέσα από τις προσωπικές συνδέσεις και παρατηρήσεις προκύπτουν κείμενα δημιουργικής γραφής με έντονα συναισθηματικά στοιχεία, αφού οι ήρωες που δημιουργούν είναι πρόσωπα οικεία που νιώθουν συναισθήματα.
- Κοιτάζουν προσεκτικά, αισθάνονται, αναρωτιούνται για το παρελθόν, κάνουν ερωτήσεις και συνδέουν τις πληροφορίες με πράγματα που ήδη γνωρίζουν ή έχουν βιώσει.
- Εμβαθύνουν κάτω από την επιφάνεια ενός έργου τέχνης ή αντικειμένου.
- Σχηματίζουν τα δικά τους συμπεράσματα και αναπτύσσουν πρωτότυπες ιδέες.

Τέλος, στον σχεδιασμό του παιχνιδιού αξιοποιήθηκαν ικανότητες, που οι περισσότεροι μαθητές έχουν ήδη, της παρατήρησης, της έκφρασης, του συσχετισμού και της φαντασίας, οπότε στόχος δεν ήταν να διδαχθούν αυτές οι δεξιότητες, αλλά να αξιοποιηθούν σε δραστηριότητες ευχάριστες που θα διευκολύνουν τις εμπειρίες των μαθητών/τριών για να νιώσουν οικεία με τον μουσειακό χώρο και τη γνώση.

### ► ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ-ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το επιτραπέζιο παιχνίδι για να έχει τα αναμενόμενα αποτελέσματα σε έναν μεγάλο σε μέγεθος αλλά από την άλλη περιορισμένο λόγω των εκθεμάτων χώρο πρέπει να παρέχει σαφείς οδηγίες και να περιλαμβάνει προσεγγίσεις και δεξιότητες, πέρα από τον διάλογο και παράλληλα να σχετίζεται με σαφήνεια με τα εκθέματα. Με αυτή τη λογική, το παιχνίδι «Η Μέδουσα θα σε σώσει» ακολουθείται από σαφείς κανόνες που υπάρχουν καταγεγραμμένοι τόσο πάνω στο παιχνίδι όσο και σε φυλλάδια που δίνονται στους/στις εκπαιδευτικούς οι οποίοι συνοδεύουν τα παιδιά.



*Εικόνα 4. Οι μαθητές/τριες δουλεύουν με φύλλα εργασίας*

Οι εμπυχωτές/τριες χρησιμοποιούν ως εργαλεία την ξενάγηση, εκτυπωμένα φύλλα εργασίας και δίνουν οδηγίες ενώ οι εκπαιδευτικοί που είναι ενήμεροι/ες από πριν για τους κανόνες του παιχνιδιού βοηθούν στην υλοποίησή του. Το παιχνίδι είναι απλό και άμεσα συνδεδεμένο με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο σύνολό του. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι μαθητές/τριες, με τρόπο παιγνιώδη και ενεργοποιώντας την παρατηρητικότητα και τις αισθήσεις τους, αποκτούν γνώσεις και δημιουργούν ιστορίες. Υπάρχουν σημεία στο παιχνίδι που όταν τα παιδιά τα συναντήσουν πρέπει να αντιμετωπίσουν δραστηριότητες συζήτησης, απομνημόνευσης, μια γρήγορη άσκηση ζωγραφικής ή γραφής προκειμένου να συνεχίσουν την πορεία τους και να το ολοκληρώσουν. Οι μαθητές/τριες εργάζονται ως συνεργάτες, ατομικά ή σε ομάδα με διακριτό τον ρόλο τους μέσα σε αυτήν. Κάθε ομάδα κινεί το πιόνι της σε ένα πλαίσιο με κύκλους και σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει η ομάδα στον τελευταίο κύκλο, την Μέδουσα, ξεκινώντας από τον πρώτο. Ο αριθμός στο ζάρι καθορίζει πόσες θέσεις

θα προχωρήσουν. Ξεκινά πάντα η ομάδα που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι. Κάθε ομάδα μετακινεί το πιόνι όσους κύκλους δείχνει το ζάρι, στη συνέχεια το ζάρι το παίρνει η άλλη ομάδα. Κάθε φορά που η ομάδα πέφτει σε κύκλο με χρώμα τότε θα πρέπει να ολοκληρώσει κάποια αποστολή για να μπορέσει να συνεχίσει. Αν δεν τα καταφέρει χάνει την σειρά της για δύο γύρους. Οι δραστηριότητες είναι ευέλικτες ώστε να υποστηρίζουν διαφορετικούς τρόπους σκέψης, διαφορετικές αισθήσεις και ποικίλους τρόπους έκφρασης.

- Το μπλε χρώμα στον κύκλο αντιστοιχεί σε αποστολή που αφορά τη μνήμη και την περιγραφή αφού η ομάδα καλείται να περιγράψει ένα έκθεμα.
- Το κόκκινο χρώμα στον κύκλο αφορά αποστολή που καλλιεργεί τη φαντασία και την μυθοπλασία καθώς η ομάδα θα πρέπει να σκαρφιστεί μια ιστορία για κάποιο από τα ειδώλια του μουσείου. Μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει τη χρήση της γλώσσας ή του διαλόγου. ζητώντας από τους/τις μαθητές/τριες να απαντήσουν σε ένα έργο τέχνης προφορικά.
- Το κίτρινο χρώμα, τέλος, αγγίζει τους σχεδιαστές της ομάδας, αφού τούς καλεί να ζωγραφίσουν κάτι από το μουσείο και οι υπόλοιποι στην ομάδα να το αναγνωρίσουν. Πρόκειται για μη-Διακριτική δραστηριότητα που ανήκει σε εκείνες που ενθαρρύνουν τους/τις μαθητές/τριες να εμπλακούν πέρα από τη χρήση της γλώσσας. Η χρήση της ζωγραφικής είναι ένα εργαλείο και βοηθά στην ενθάρρυνση συναισθηματικών αντιδράσεων που μπορεί να είναι δύσκολο να εκφραστούν μέσω της γλώσσας ή του διαλόγου.

Για να ολοκληρωθεί η αποστολή πρέπει να γίνει σε συγκεκριμένο χρόνο γι' αυτό



εκτός από τα πιόνια και το ζάρι υπάρχει και η κλεψύδρα.

*Εικόνα 5. Μαθητές/τριες και εκπαιδευτικοί παίζουν το παιχνίδι και σχεδιάζουν τα εκθέματα σε μια από τις δραστηριότητες που απαιτούνται για να φτάσουν στον τερματισμό*

Η θεωρία που προτάθηκε από τον Howard Gardner, η οποία υποστηρίζει ότι υπάρχουν διάφορες μορφές νοημοσύνης, όπως η γλωσσική, η λογικομαθηματική, η μουσική, η σωματοκινητική, η χωρική, η διαπροσωπική, η ενδοπροσωπική και η φυσιοκρατική και ότι ο/η κάθε μαθητής/τρια διαθέτει ένα μείγμα αυτών των

διαφορετικών μορφών νοημοσύνης ήταν ένα από τα βασικά στοιχεία για να δομηθούν οι δραστηριότητες αλλά και οι ρόλοι μέσα στην ομάδα. Ακολουθούν οι οδηγίες που δίνονται στους/στις εκπαιδευτικούς από την κυρία Αγγέλη, ώστε να λειτουργεί η ομαδοποίηση με βάση τα ιδιαίτερα στοιχεία και τις κλίσεις του κάθε μαθητή/τριας:

- Η ανάθεση ρόλων στις ομάδες των παιδιών λαμβάνει υπόψη το μαθησιακό προφίλ και τα ενδιαφέροντα των παιδιών.
- Οι ρόλοι διατηρούνται και στις ομάδες που θα ασχολούνται με τα φύλλα εργασίας.
- Η ανάθεση των ρόλων στα παιδιά, ωστόσο, μπορεί να αλλάξει (ευέλικτη ομαδοποίηση), εάν διαπιστωθεί ότι παιδαγωγικά είναι αναγκαίο.
- Εποπτεύουμε **αλλά και κατευθύνουμε τα παιδιά**, ώστε να υπάρξει χρόνος να παρουσιαστούν οι απαντήσεις/εργασίες στην ολομέλεια χωρίς άγχος καθώς δεν πρόκειται για κάποιο διαγώνισμα.

Υπάρχει ο ρόλος του παιδιού που ρίχνει το ζάρι για να δοθεί ρόλος και στα παιδιά που αρνούνται να δημιουργήσουν μια δραστηριότητα είτε γιατί φοβούνται είτε γιατί είναι πιο κινητικά. Προκειμένου να δοθεί μια σύγχρονη και χιουμοριστική ταυτότητα στον ρόλο αυτό έχουμε στην ομάδα και την ιδιότητα του «ζαρίστα».

Στην ουσία το πρόγραμμα αναπτύσσεται σε τρεις χρονικούς άξονες:

A. Πριν το παιχνίδι

B. Κατά το παιχνίδι

Γ. Μετά το παιχνίδι

### A. Πριν το παιχνίδι

- Ξενάγηση μαθητών/τριών για μια ώρα. Συζητάνε για τα εκθέματα, την ιστορία, την καταγωγή και τη χρήση τους.
- Οι μαθητές/τριες παρατηρούν τα εκθέματα. Επιλέγουν δύο-τρία εκθέματα που θα μπορούσαν να σχεδιάσουν. Έχουν στη διάθεση τους 10 λεπτά.
- Αφιερώνεται χρόνος στην εξέταση και περιγραφή των εκθεμάτων. Αυτή η διαδικασία δεν απαιτεί καμία προηγούμενη γνώση, γεγονός που την καθιστά προσιτή σε κάθε μαθητή/τριας και δίνεται μια προεπισκόπηση των δραστηριοτήτων και των κανόνων που θα ακολουθήσουν.

### B. Κατά το παιχνίδι

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει η ομάδα στον τελευταίο κύκλο, τη Μέδουσα, ξεκινώντας από τον πρώτο.

Το παιχνίδι είναι απλό και παίζεται σε ένα πλαίσιο με κύκλους με δέκα έως είκοσι παιδιά.

- Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες 9- 10 ατόμων, με ρόλους:
  1. συντονιστής/τρια του παιχνιδιού,
  2. ερευνητές/τριες που αναζητούν στις εκθέσεις τα ευρήματα,
  3. παρουσιαστής/στρια που θα παρουσιάσει μια συνεργατική ιστορία για κάποιο από τα ευρήματα του μουσείου.
  4. σχεδιαστής/τρια που θα ζωγραφίσει κάτι από το μουσείο και οι υπόλοιποι στην ομάδα να το αναγνωρίσουν και
  5. «ζαρίστας/τρια» που κατέχει την «τέχνη» του ριξίματος ζαριού.
- Ρίχνουν ένα ζάρι και ο αριθμός στο ζάρι θα καθορίσει πόσες θέσεις θα προχωρήσουν.



- Ξεκινά η ομάδα που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι.
- Κάθε ομάδα μετακινεί το πιόνι όσους κύκλους δείχνει το ζάρι, στην συνέχεια το ζάρι το παίρνει η άλλη ομάδα.
- Όταν η ομάδα πέσει σε κύκλο με χρώμα, τότε θα πρέπει να ολοκληρώσει σε χρόνο που δίνει η κλεψύδρα, κάποια αποστολή για να μπορέσει να συνεχίσει.
- Αν δεν τα καταφέρει, ρίχνει ζάρι για το πόσες θέσεις θα επιστρέψει .



*Εικόνα 6. Οι εμπυχωτές/τριες ενημερώνουν τα παιδιά για τους κανόνες του παιχνιδιού*

### **Γ. Μετά το παιχνίδι**

Στη συνέχεια υπάρχει μια πρόταση από την κα. Αγγέλη για δημιουργική αξιοποίηση μετά το παιχνίδι. Τα παιδιά συγγράφουν στο σπίτι ομαδικά και συνεργατικά (με συνεργατικό έγγραφο word) μία ιστορία, με αφορμή ένα έκθεμα του μουσείου που τους/τις έκανε εντύπωση. Για τη σύνθεση της ιστορίας, οι φιλόλογοι που συνόδευαν τα παιδιά στο μουσείο, μπορούν να αξιοποιήσουν τις τεχνικές της δημιουργικής γραφής και την αξιοποίηση των σχετικών οδηγιών της διδασκαλίας της Λογοτεχνίας.

Ενδεικτικά:

- Συγγραφή διαφορετικών κειμενικών ειδών, για παράδειγμα ημερολογίου, θεατρικού μονολόγου ή σκηνής, η σύνθεση ενός ολόκληρου ποιήματος.
- Ιστορίες για χαρακτήρες που «κατοικούν» στην Μουσειακή Αποθήκη Μακρυγιάλου Μπορώ να αφαιρώ ή προσθέτω έναν ήρωα και ξαναγράψω την ιστορία, κάνω πιο έκδηλη την ψυχολογική κατάσταση ενός ήρωα προσθέτοντας λέξεις ή φράσεις, στήνω καλύτερα έναν χαρακτήρα με βάση τις συνήθειες/γνωρίσματά του, προσθέτοντας και άλλα που του ταιριάζουν, γράφω τι σκέφτηκε και δεν είπε ο ήρωας.
- Μπαίνω στην ιστορία ως ήρωας και αλλάζω την πλοκή.
- Με αφορμή ένα έκθεμα δημιουργώ ακροστιχίδες, καλλιγράμματα, λίμερικ, χαϊκού, Αξιοποιώ την τεχνική των «σβησμένων λέξεων» , δίνω ένα αυτοσχέδιο ποίημα σχετικό με την επίσκεψη στο μουσείο, έχοντας σβήσει κάποιες λέξεις και ζητώ από τους/τις μαθητές/τριες να μαντέψουν και να συμπληρώσουν τις λέξεις που λείπουν.

Τα έργα αποστέλλονται στη Σύμβουλο Εκπαίδευσης Φιλολόγων, με προοπτική διασχολικού αγώνα δημιουργικής γραφής, έτσι η εμπειρία της επίσκεψης στο μουσείο συνεχίζεται μέσα στην τάξη και συνδέεται με τη διδασκαλία καθώς είναι μια αφορμή για συζήτηση και για ασκήσεις δημιουργικής γραφής. Στα πλαίσια αυτά, μια μαθήτρια που επισκέφτηκε με το σχολείο της την Επισκέψιμη Μουσειακή Αποθήκη Μακρυγιάλου, έγραψε μια ιστορία που διακρίθηκε και βραβεύτηκε και το κείμενο της έγινε banner στον χώρο του μουσείου στην ελληνική και στην αγγλική γλώσσα.



*Εικόνα 7. Η ιστορία που εμπνεύστηκε η μαθήτρια με αφορμή το παιχνίδι και τα εκθέματα.*

## ► ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μέχρι στιγμής έχουν επισκεφτεί την Μουσειακή Αποθήκη τα περισσότερα σχολεία του νομού με πολύ θετικές εντυπώσεις. Η ομαδική προσπάθεια που έγινε σε εθελοντική βάση από όλους/ες τους/τις εμπλεκόμενους/ες είχε ως κοινή παράμετρο τη βιωματική και ευχάριστη εκπαιδευτική επίσκεψη σε έναν μουσειακό χώρο και αυτό ήταν ο κοινός στόχος. Το επιτραπέζιο μουσειακό παιχνίδι «Η Μέδουσα θα σε σώσει...» ένωσε τους επιμέρους τομείς της επίσκεψης των παιδιών σε αυτόν τον άξονα. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βιωματικής μουσειακής αγωγής «Εξερευνούμε την αρχαία βόρεια Πιερία» σχεδιάστηκε και υλοποιείται από τους αρχαιολόγους της Εφορείας Αρχαιοτήτων Πιερίας Α. Αθανασιάδου και Κ. Νούλα και τη Σύμβουλο Εκπαίδευσης Φιλολόγων Πιερίας-αρχαιολόγο Β. Αγγέλη με την υποστήριξη της ΔΔΕ Πιερίας, ένα πρόγραμμα μοναδικό σε όλη την Ελλάδα και ο στόχος ήταν να προσκαλέσει τα παιδιά σε ένα ταξίδι εξερεύνησης στην αρχαία βόρεια Πιερία για αυτό και το πρόγραμμα εμπλουτίστηκε και ανανεώθηκε πλήρως με αφορμή το παιχνίδι «Η Μέδουσα θα σε

σώσει...». Τόσο το όνομα του παιχνιδιού αλλά και όλη η φιλοσοφία του στηρίχτηκε στα αρχαιολογικά ευρήματα της περιοχής και στα εκθέματα της Μουσειακής Αποθήκης. Η κ. Αγγέλη, Επόπτρια Ποιότητας της ΔΔΕ Πιερίας-Σύμβουλος Φιλολόγων Πιερίας και επιστημονικά υπεύθυνη για τον σχεδιασμό, την υλοποίηση και τον εμπλουτισμό με κατάλληλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες τριών τουλάχιστον εκπαιδευτικών προγραμμάτων στην Πιερία αξιοποίησε το σύνολο των εκπαιδευτικών που έχουμε συμπληρωματικές σπουδές στη μουσειολογία, ώστε να πετύχει την κινητοποίηση και καλλιέργεια της δημιουργικής φαντασίας των μαθητών/τριών που συμμετέχουν στο πρόγραμμα με τρόπο βιωματικό και παιγνιώδη και έδωσε την ευκαιρία σε εμάς τους/τις εκπαιδευτικούς να διοχετεύσουμε τις γνώσεις μας και την αγάπη μας για τον μουσειακό χώρο προς όφελος των παιδιών.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
- Shaffer, S. (2011). Opening the doors: Engaging young children in the art museum. *Art Education*, 64(6), 41–46.
- Αλεβίζος, Χ. (2021). *Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση* (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία). Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο, Σχολή Επιστημών Διοίκησης και Οικονομίας, Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας, Άγιος Νικόλας Κρήτης.
- Αποστολοπούλου, Δ. (2012). *Οι θεωρίες μάθησης και η ενσωμάτωσή τους στο εκπαιδευτικό λογισμικό*. Ανακτήθηκε από <http://nemertes.lis.upatras.gr/jsru//handle/10889/5309>
- Μητροπολιτικό Μουσείο. (χ.χ.). *Εξειδίκευση Διδασκαλία με τέχνη: Δραστηριότητες και Θέματα*. Ανακτήθηκε από <https://www.coursera.org/specializations/teaching-with-art>
- Μούλιου, Μ. (2005). Μουσεία: Πεδία για την κατανόηση του κόσμου. *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2, 9–17.
- Μουστάκας, Λ., & Φώκιαλη, Π. (Επιμ.). (2018). *Το επιτραπέζιο παιχνίδι και η δια βίου μάθηση. Στο Σ. Σχεδιασμός, κατασκευή και αξιολόγηση* (συλλογικός τόμος). Αθήνα: Σταμούλη.
- Νικονάνου, Ν. (2009). *Μουσειοπαιδαγωγική: Από την θεωρία στην πράξη. Σειρά μουσειακές σπουδές*. Αθήνα: Πατάκης.
- Φελεκίδου, Κ., & Λενακάκης, Α. (2022). Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση: Μια βιβλιογραφική έρευνα. *Education Sciences*, 2022(2), 225–250.