



ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ  
ΑΓΙΟΥ ΚΗΡΥΚΟΥ ΙΚΑΡΙΑΣ**

**«ΣΥΜΠΟΣΙΑ, ΘΥΣΑΥΡΟΙ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ»**

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ : ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΧΟΥΡΜΟΥΖΙΑΔΗ  
Επικουρη Καθηγήτρια «Μουσείο, Επικοινωνία και Εκπαίδευση»

**ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ Δ. ΜΟΥΛΑ**

ΜΥΤΙΛΗΝΗ 2018

## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά για την πνευματική αλλά και πρακτική στήριξη τους, σε όλο το διάστημα της συγγραφής αυτής της διπλωματικής, την μητέρα μου Άννα, τον πατέρα μου Δημήτρη, και τον φίλο μου, με την τεράστια υπομονή του, που πίστεψε σε εμένα, Άρη.

Ευχαριστώ, τον Στάθη που μου επέτρεψε να βρίσκομαι συνεχώς δίπλα του στο εργαστήριο κεραμικής του, παραβλέποντας Σαββατοκύριακα, γιορτές και διακοπές. Ευχαριστώ επίσης τον διευθυντή κ. Σταμάτη Μάζαρη και τις δασκάλες του Δημοτικού Σχολείου Αγίου Κηρύκου Ικαρίας, που μου εμπιστευτήκαν τα παιδιά 'τους' αλλά και για την αρίστη συνεργασία που είχαμε. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου κ. Αναστασία Χουρμουζιάδη για κάθε παρατήρηση και συμβουλή άλλα κυρίως για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε.

## **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Ολοκληρώνοντας τις σπουδές μου, στο τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου και θέλοντας να συνεχίσω τις σπουδές μου εξερευνώντας πλέον, τα μονοπάτια της Μουσειολογίας, αποφάσισα να πειραματιστώ ξεκινώντας από την πτυχιακή μου εργασία.

Η αγάπη μου προς τα μουσεία σε συνδυασμό με την αγάπη που τρέφω προς τα παιδιά αποτέλεσε το σημείο εκκίνησης για την έναρξη ενός τέτοιου εγχειρήματος. Σκεπτόμενη την πτυχιακή εργασία ως μια ευκαιρία που μου δίνεται να δημιουργήσω από το μηδέν, με όποιο τρόπο εγώ θέλω, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα ξεδιπλώνοντας όλες μου τις ιδέες, χωρίς τα όρια, τους ενδοιασμούς και τις απαγορεύσεις που θα έθετε ένας τυπικός ιεραρχικός μουσειακός οργανισμός, το θέμα της πτυχιακής εργασίας μου βρισκόταν ήδη μπροστά μου. «Πιλοτικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για μαθητές».

Μερικές επισκέψεις στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Αθήνας τον Αύγουστο του 2017, με πείσανε, για το είδος του μουσείου στο οποίο ήθελα να δημιουργήσω το δικό μου πιλοτικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, αλλά οι παράγοντες που είχαν να κάνουν τόσο με το μέγεθος όσο και με τον αριθμό των καθημερινών επισκεπτών, του συγκεκριμένου μουσείου, με απώθησαν στο να το επιλέξω για αυτό το σκοπό. Το αρχαιολογικό Μουσείο Αγίου Κηρύκου της Ικαρίας, του τόπου από τον οποίο κατάγομαι, που άνοιξε την πύλες του προς το κοινό μόλις τον Σεπτέμβριο του 2015, βρέθηκε ως η βέλτιστη λύση στον προβληματισμό μου. Με περίσσια άνεση και αγάπη μέσα στο μικρό αλλά αξιόλογο μουσείο την Ικαρίας θεώρησα πως μπορούσα να υλοποιήσω το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Θα ήταν, άλλωστε, και μια ευκαιρία να γευτούν οι μαθητές, αυτής της μικρής κοινωνίας, μια διαφορετική επίσκεψη στο μουσείο του τόπου τους.

Κύριο μέλημα μου στην δημιουργία αυτής της εργασίας ήταν, μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος, τα παιδιά να έχουν την επιθυμία να επισκεφτούν ξανά το μουσείο όχι

μόνο του νησιού τους, αλλά και άλλων προορισμών στους οποίους θα τύχει να βρεθούν, είτε ως παιδιά ζητώντας το τα ίδια, από τους γονείς τους, είτε ως μελλοντικοί ενήλικες.

Η προσπάθεια να εμφυσηθεί στα παιδιά την αγάπη και το ενδιαφέρον προς τα μουσεία και να δημιουργήσεις πιθανούς μελλοντικούς επισκέπτες αυτών, αποτελεί μια όχι εύκολη διαδικασία. Η πρόκληση μεγεθύνεται, όταν τα παιδιά στα οποία απευθύνεσαι ζουν στην επαρχία και η επαφή τους με τα μουσεία είναι περιορισμένη, συγκριτικά με τα παιδιά των μεγάλων πόλεων που έχουν την ευκαιρία να επισκέπτονται ποικίλα μουσεία, συχνότερα, και να παρακολουθούν πολυάριθμα πολιτιστικά δρώμενα.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αποτελεί το «βοήθημα», «εργαλείο» του μουσείου με σκοπό τα παιδιά να εφοδιαστούν με ένα σύνολο αξιών, εννοιών, εμπειριών και γνώσεων με απώτερο στόχο την αυτοπραγμάτωσή τους. Η άμεση επαφή των παιδιών με τα αντικείμενα που εκτίθενται στο μουσείο, καθώς και η δυνατότητα επιλογής, παρατήρησης και εστίασης ανάμεσα σε διαφορετικά εκθέματα, φέρει στους μικρούς επισκέπτες τη δυναμική της πρωτοβουλίας και κατ' επέκταση την ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης τους. «Η μάθηση μέσα από τα αντικείμενα κινητοποιεί τις αισθήσεις, εξασκεί την παρατήρηση και την αντίληψη με διαδικασίες διαφορετικές από αυτές του γραπτού λόγου, με έμφαση στην απόκτηση εμπειριών μέσα από τις αισθήσεις.» (Νικονάνου 2015, 91).

Η εργασία αυτή θέλοντας να εντρυφήσει στη σχέση του Μουσείου με το Παιδί, αφορά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση πιλοτικού εκπαιδευτικού προγράμματος, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Αγίου Κηρύκου Ικαρίας. Η δράση αυτή, σκοπεύει στην μάθηση μέσω της ψυχαγωγίας και στην δημιουργία συναισθημάτων και εμπειριών μέσω της συμμετοχής κάθε παιδιού. Το πρόγραμμα που προτείνεται αποτελείται από επιμέρους δραστηριότητες, οι οποίες αναπτύσσονται σε διαφορετικά στάδια και αξιοποιούν διαφορετικές παιδαγωγικές μεθόδους.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

### 1.1 Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΟΡΟΥ «ΜΟΥΣΕΙΟ»

Η λέξη «Μουσείο» προέρχεται από την λατινική λέξη Museum, η οποία με την σειρά της προέρχεται, ως αντιδάνειο, από την αρχαία ελληνική Μουσείον, λέξη συσχετιζόμενη με τις Μούσες, προστάτιδες των Τεχνών και των Γραμμάτων. Μουσείον κατά την αρχαιότητα, ήταν ο «Τέμενος των Μουσών», χώρος προορισμένος για την καλλιέργεια του πνεύματος, ιδανικός για φιλοσοφικές συζητήσεις, για την ανάπτυξη των Τεχνών, των Γραμμάτων και των Επιστημών. Στους επόμενους αιώνες η έννοια «Μουσείο» άλλαξε αρκετές μορφές, εξυπηρετώντας κάθε φορά ανθρώπους και γεγονότα της εκάστοτε εποχής.

Κατά την περίοδο της Αναγέννησης, μέσα 15<sup>ου</sup> με 17<sup>ου</sup> αιώνα, το «Μουσείο» αρχίζει να παίρνει την μορφή που γνωρίζουμε σήμερα, με τα γνωστά «Cabinet de curiosités». Ιδιωτικοί χώροι, απευθυνόμενοι στην ελίτ, εκθέτοντας «σπάνια ή ιδιαίτερα» αντικείμενα, εγκυκλοπαιδικής εμβέλειας.

Έως και σήμερα ο εννοιολογικός χαρακτηρισμός του «Μουσείου», έχει επαναπροσδιοριστεί αρκετές φορές, όσες περίπου και οι στάσεις, σκέψεις, αντιδράσεις, των ίδιων των επισκεπτών του σε αυτό. Αρχικά λοιπόν, ως ένας χώρος συλλογής αντικειμένων, με επιτρεπόμενη είσοδο μόνο για την αριστοκρατία, συνέχισε να εναλλάσσεται και να «ανοίγει τις πόρτες του» σε όλο και μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων ανεξαρτήτου κοινωνικού στρώματος. Συμβαδίζοντας με τις ανάγκες της κάθε εποχής, το μουσείο διαθέτει, όσο πιο άμεσα μπορεί, το χώρο του ως ένα σύγχρονο Τέμενος αφιερωμένο στην Επιστήμη, την Τέχνη, την Ιστορία και φυσικά στον ίδιο τον άνθρωπο. (Βουτσά, Α. 2013 , Ματσαρίδου Αναστασία 2014 )

## 1.2 ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΣΗΜΕΡΑ

Φτάνοντας στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, το Μουσείο, έχει αναλάβει ένα ρόλο, υψηλού επιπέδου πολυπλοκότητας, προσπαθώντας να επικοινωνήσει με το κοινό, μέσα από τον ελάχιστο χρόνο που εκείνο διαθέτει, λόγω του ταχύρρυθμου τρόπου ζωής και των αλληπάλληλων εναλλαγών γεγονότων. Έχοντας ως στόχο τη δημιουργία μιας, δια βίου, επαφής με το κοινό, αφουγκραζόμενο τις ανάγκες του, προσπαθεί να αντιστοιχήσει την πληροφορία που το ίδιο διαθέτει, με την επικοινωνία που ο κόσμος αναζητά από αυτό αλλά και την μεταξύ τους αλληλεπίδραση. Υπολογίζοντας τον ελεύθερο χρόνο που αναλογεί στον μέσο άνθρωπο, και την όλο και αυξανόμενη ανάγκη του να ξεφύγει από την ρουτίνα της καθημερινότητας, σίγουρα τα Μουσεία ανταγωνίζονται με πιο δελεαστικούς, για το κοινό, τρόπους ψυχαγωγίας και διασκέδασης. Κάποιοι από αυτούς είναι, οι νυχτερινοί χώροι διασκέδασης, τα πάρκα, ο κινηματογράφος και, “κυρίως το mall, πλέον παγκόσμιο σύμβολο πολυπραγματοσύνης, για τον ελεύθερο χρόνο” (Black,G. & Phelps, A. 2002). Μεγαλύτερη όμως πρόκληση για τα Μουσεία αποτελεί η αντιμετώπιση της στάσης του πληθυσμού απέναντι σε αυτά, καθώς συνήθως τα μέλη του κοινού λειτουργούν ως παθητικοί αποδέκτες κάθε πληροφορίας που το Μουσείο προσφέρει.

Κατά την Staure (2012: 10-11) τα μουσεία είναι κάτι «περισσότερο από χώροι μάθησης και ταυτόχρονα κάτι περισσότερο από χώροι μνήμης, [...] είναι ελεύθεροι χώροι, χώροι εμπειριών, σκέψης, τόποι συζήτησης και κοινών εμπειριών», ένα είδος «εργαστηρίου εμπειρίας και γνώσης, που επιτρέπει στους επισκέπτες να κάνουν τις δικές τους υποκειμενικές, αυθόρμητες, απρόβλεπτες και αξέχαστες ανακαλύψεις για τον κόσμο και τον εαυτό τους». Το σύνολο των ενεργειών και των προγραμμάτων που συμβαίνουν σε ένα μουσείο και έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα, αποκαλούνται τις τελευταίες δεκαετίες ως «μουσειοπαιδαγωγική». Ο όρος «εκπαίδευση» δεν σχετίζεται εδώ με την αυστηρή έννοια της τυπικής εκπαίδευσης, αλλά με την ευρύτερη «χαλαρή» διάθεση για την μετάδοση, ανταλλαγή και ανακάλυψη γνώσεων στο χώρο των μουσείων.

Σημαντικό μέρος του πληθυσμού, έχοντας ίσως μια θολή ανάμνηση από σχολική επίσκεψη σε μουσείο ή αρχαιολογικό/πολιτιστικό χώρο, με ασαφή χαρακτήρα, καθώς ο/η δάσκαλος/α δεν τους προετοίμασε, κατάλληλα, για την εν λόγω επίσκεψη, αλλά ούτε και κατά την διάρκεια αυτής ενημερώθηκαν ουσιαστικά επί του θέματος, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα στην μετέπειτα ενήλικη ζωή τους, να μην θελήσουν να επισκεφτούν ξανά μουσειακό χώρο, έχοντας επηρεαστεί αρνητικά. Κύριο στόχο ενός μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος αποτελεί, λοιπόν, η εκπαίδευση του ανήλικου κοινού απέναντι στα εκθέματα των μουσείων, δηλαδή το να καθίστανται ικανά τα παιδιά, και αργότερα ως ενήλικες, να κρίνουν θετικά ή αρνητικά οτιδήποτε βλέπουν, ακούν ή αισθάνονται σε ένα μουσειακό χώρο. Να έχουν δηλαδή την επιθυμία για ουσιαστικότερη, βαθύτερη επαφή με τα εκθέματα αλλά και περισσότερο ποιοτικό χρόνο με το μουσείο, εφόσον ο ποσοτικός, όπως προαναφέρθηκε, εκλείπει λόγω των πολυάριθμων υποχρεώσεων του κάθε ατόμου.

Δυσκολότερη αποτελεί ίσως η επικοινωνία των ανθρώπων που κατοικούν στην επαρχία, σε μικρές πόλεις ή νησιά, με τα τοπικά μουσεία, τα οποία είτε για πρακτικούς λόγους - έλλειψη προσωπικού- είτε για οικονομικούς, δεν έχουν υιοθετήσει ακόμα έναν περισσότερο ψυχαγωγικό ρόλο, ώστε να είναι τα ίδια τα μουσεία, δελεαστικά για το κοινό. Εάν τα παιδιά αρχίσουν, από μικρή ηλικία, να αισθάνονται την επιθυμία να επισκέπτονται τα μουσεία, από τη στιγμή που αυτά τα τελευταία έχουν καταβάλει προσπάθεια να τα κερδίσουν, έχουν ξεδιπλώσει την πιο ευχάριστη, «παιχνιδιάρικη», ψυχαγωγική πλευρά τους, το σίγουρο είναι πως, ως ενήλικες - έχοντας βιώσει την ψυχαγωγική και πιο 'ανέμελη' εμπειρία, δεν θα σταματήσουν να τα επισκέπτονται.

### **1.3 ΜΟΥΣΕΙΑ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ**

Ο ρόλος των μουσείων σήμερα, ανεξάρτητα από το είδος ή το μέγεθος τους, σχετίζεται με την πρόσβαση στη γνώση και την παροχή δυνατοτήτων για τη δημιουργία της, τη

διατήρηση και διάδοση βασικών αξιών προς όφελος της κοινωνίας, τη μη τυπική και δια βίου μάθηση (Vuillaume D. 2015, Νικονάνου Ν. 2015).

Η μουσειακή εμπειρία περιορίζεται κατά βάση στη συνθήκη «βλέπω αλλά δεν αγγίζω». Χρησιμοποιώντας σχεδόν αποκλειστικά το οπτικό ερέθισμα οι επισκέπτες παραμένουν παθητικοί χωρίς την παραμικρή υπόνοια αλληλεπίδρασης με το έκθεμα. Η απαγόρευση της άμεσης επαφής με τα αντικείμενα καθιερώθηκε στα μουσεία, όταν αυτά στο όνομα του εκδημοκρατισμού άνοιξαν τις πόρτες τους στις λαϊκές μάζες. Μέχρι τότε, οι ανώτερες τάξεις που είχαν πρόσβαση στις εκθέσεις ήταν ελεύθεροι να τα αγγίζουν και να τα περιεργάζονται από κοντά (Candlin, F. 2008, Χουρμουζιάδη Α. 2010, 2017).

#### **1.4 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΕ ΜΟΥΣΕΙΑ**

Οι μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι εφαρμόζονται σε εκπαιδευτικές διαδικασίες που πραγματοποιούνται με την υποστήριξη των εμπυχωτών ή άλλου ειδικευμένου προσωπικού των μουσείων, δηλαδή σε δραστηριότητες άμεσης επικοινωνίας, γνωστές ως εκπαιδευτικά προγράμματα, οι οποίες και αποτελούν βασικό πεδίο εφαρμογών της μουσειοπαιδαγωγικής. Ο όρος «εκπαιδευτικό πρόγραμμα», χρησιμοποιείται ευρέως για να περιγράψει μια εκπαιδευτική διαδικασία που πραγματοποιείται σε μουσειακούς χώρους, απευθύνεται σε ομάδες επισκεπτών, αναπτύσσεται σε διαφορετικά στάδια και περιλαμβάνει διαφορετικά είδη επιμέρους δραστηριοτήτων και μεθόδους. Για παράδειγμα, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα μπορεί να περιλαμβάνει τη μέθοδο της αφήγησης με μια σύντομη ξενάγηση ή διήγηση ιστορίας, στη συνέχεια μια συζήτηση με την εφαρμογή της μαιευτικής ή μια εξερεύνηση του μουσειακού χώρου και να ολοκληρώνεται με κάποια μορφή βιωματικής-δημιουργικής δραστηριότητας. Η μεθοδολογική ποικιλία στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού προγράμματος, εκτός του ότι δύναται να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων, παρέχει δυνατότητες ανταπόκρισης στις ιδιαιτερότητες των επισκεπτών, μέσα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της κάθε μεθόδου. (Νικονάνου, Ν. 2015, “Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21ο Αιώνα”, Κεφάλαιο 3: Μουσειοπαιδαγωγικές Μέθοδοι).



Η εκπαίδευση στον χώρο του Μουσείου είναι από τη φύση της αρκετά ευέλικτη καθώς μπορεί να μεταβάλλεται συνεχώς και να αναπτύσσεται σε διαφορετικά επίπεδα. Καθιστώντας την λοιπόν μη τυπική εκπαίδευση, δηλαδή μια εκπαιδευτική διαδικασία που παρότι έχει συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, δεν αποσκοπεί στην απόκτηση κάποιας πιστοποίησης, δεν προαπαιτεί συγκεκριμένες γνώσεις, καθώς επίσης δεν έχει κοινά χαρακτηριστικά με την εκπαίδευση στο σχολείο, από την στιγμή που αναζητά την άμεση επαφή των επισκεπτών με κίνητρα, προκλήσεις, ερεθίσματα, με τη διέγερση της φαντασίας και δημιουργίας. Σε αντίθεση με το σχολείο, τουλάχιστον έτσι όπως το γνωρίζουμε έως σήμερα, το Μουσείο δεν ακολουθεί τους κανόνες κάποιου εγχειριδίου, αλλά αφήνει τους επισκέπτες να θέσουν τους δικούς τους, εναλλακτικούς, προσωπικούς, στόχους στο βάθος που θέλουν. Ένα μουσείο λοιπόν, όπου μέσω της μάθησης και εμπειρίας του επισκέπτη όπως αναφέρει και η Nina Simon (2010) , “από το μουσείο για τους επισκέπτες να μετατραπεί σε μουσείο που λειτουργεί μαζί με τους επισκέπτες.” (Ν. Νικονάνου, (2015), “Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21ο Αιώνα”, Εισαγωγή, σελ. 15)

Στόχος λοιπόν των εκπαιδευτικών αυτών δράσεων, είναι οι επισκέπτες να καταφέρουν να έρθουν όσο πιο άμεσα, είναι δυνατόν, σε επαφή με τα εκθέματα του μουσείου, μέσω της συναισθηματικής και διανοητικής οδού, δημιουργώντας τόπους με κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ των εκθεσιακών αντικειμένων αλλά και των εκθέσεων γενικότερα, και των προσωπικών βιωμάτων κάθε επισκέπτη ξεχωριστά. Τα προγράμματα λοιπόν λειτουργούν ως συνεκτικός κρίκος, “γεφύρωμα” , διασύνδεση μεταξύ επισκέπτη και μουσείου. Έχουν σκοπό να προκαλέσουν τον επισκέπτη να δοκιμάσει μια διαφορετικής μορφής επίσκεψη και χωρίς καν να το καταλάβει, να εμπιστευθεί και να αφηθεί στην ροή του προγράμματος, βρίσκοντας τελικώς στοιχεία της δικής του προσωπικής ζωής, σκέψης, συνήθειας και ιδεολογίας και άποψης έως έναν βαθμό με αυτά που προβάλλει και επιθυμεί να επικοινωνήσει τη εκάστοτε έκθεση.

Η άμεση επικοινωνία μεταξύ των επισκεπτών και των μουσειοπαιδαγωγών-εμπυχωτών, συνεχίζει να αποτελεί τον πιο αποτελεσματικό τρόπο μετάδοσης και εμπειρίας

μουσειακών πληροφοριών, παρά τις αξιόλογες και συνεχώς εξελισσόμενες προσπάθειες, μέσω ψηφιακών εφαρμογών και εντύπων. Σίγουρα η επαφή μεταξύ των ανθρώπων, η δυνατότητα άμεσης ερώτησης και απάντησης, διαφωνίας, έκφρασης διαφορετικής γνώμης και άποψης συνεχίζει να παραμένει αναντικατάστατη, παρά τη συνεχή πρόοδο του ψηφιακού πολιτισμού.

### **1.5 Ο ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ**

Στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα το Διοικητικό Συμβούλιο του Βρετανικού Μουσείου, μετά από πολύχρονη αντίσταση στο ενδεχόμενο να ανοίγει απογευματινές ώρες, αποφάσισε να ακολουθήσει το ρεύμα της εποχής και να παραμείνει ανοιχτό στο κοινό 3 απογεύματα την εβδομάδα. Με αφορμή αυτήν την απόφαση οι Times δημοσίευσαν μια πρόβλεψη ότι δεν θα περνούσε καιρός ώσπου το Βρετανικό Μουσείο να δέχεται εκατομμύρια επισκεπτών όπως και άλλα μουσεία της βρετανικής πρωτεύουσας. Όμως τόσο μεγάλοι αριθμοί απογευματινών επισκεπτών προφανώς δεν μπορεί να είναι αποκλειστικά μαθητές ή σπουδαστές. Μάλιστα, πολλοί από τους επισκέπτες προέρχονταν από μη-προνομιούχες κοινωνικές ομάδες. Ο Sir Frederic Kenyon υποστήριξε την σημασία της επίσκεψης στα μουσεία ειδικά για ανθρώπους από μη προνομιούχες κοινωνικές ομάδες καθώς έβλεπε πως «όσο πιο στενάχωρες είναι οι συνθήκες διαβίωσης, τόσο πιο σημαντικό είναι να δίνεται πρόσβαση σε εμπειρίες που βοηθούν το μυαλό και την ψυχή να αναπτυχθούν.» (Hudson, 1975). (Τμήμα του εκπαιδευτικού υλικού του μαθήματος “Μουσείο και Παιδί” που πραγματοποιήθηκε από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, εξωτερικός συνεργάτης του Προγράμματος Συμπληρωματικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης σε συνεργασία με το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών , Π. Ε. Πετράκης, Αθήνα 2017.)

Η παραπάνω πρακτική του Βρετανικού Μουσείου αποτελεί παράδειγμα, και καθορίζει τον ρόλο των μουσείων ως ένα πυλώνα πολιτισμού για το κοινωνικό σύνολο, αφού καλωσορίζει επισκέπτες όλων των κοινωνικών διαστρωματώσεων, διαφορετικών καταγωγών και οικονομικών status κι έτσι συμβάλλει στην συνένωση κι αλληλεπίδραση αυτών, που τους «βρίσκει μαζί να θαυμάζουν και παρατηρούν το ίδιο έκθεμα»,

επηρεάζοντας και ψυχοθεραπευτικά τους επισκέπτες. Όσο δε για τον εκπαιδευτικό ρόλο των μουσείων, αυτός αποτελεί εργαλείο της μουσειακής εμπειρίας, αφού επηρεάζει στον τόπο, τον τρόπο και τις συνθήκες που διαβιεί κάθε κοινωνία.

Όλο και συχνότερα, χρησιμοποιείται τον τελευταίο καιρό ο όρος «edutainment» σύμπτυξη των αγγλικών όρων «education» (εκπαίδευση) και «entertainment» (ψυχαγωγία), και ο «νέος» αυτός όρος, σκοπεύει στον χαρακτηρισμό/προσδιορισμό των ενεργειών/συμβάντων /προγραμμάτων μη τυπικής εκπαίδευσης που λαμβάνουν χώρα σε ένα μουσείο. Δραστηριότητες δηλαδή, οι οποίες παρ' όλο που δεν παρέχονται από εκπαιδευτικό οργανισμό και δεν οδηγούν στην παροχή κάποιου τίτλου, βεβαίωσης ή πτυχίου, έχουν εκπαιδευτικούς στόχους, χωρίς όμως να αποβάλλουν τον σαφή διασκεδαστικό χαρακτήρα τους. Το Μουσείο θέλει τα παιδιά, όντας επισκέπτες του, να μάθουν παίζοντας, δηλαδή μέσω βιωματικής μάθησης και αποφεύγοντας οποιαδήποτε αυταρχική, καταπιεστική, δογματική αίσθηση μπορεί ακόμη να συνοδεύεται με τον όρο εκπαίδευση, τον 21ο αιώνα.

Έτσι, το μουσείο δεν αποτελεί απλά έναν χώρο παρουσίασης εκθεμάτων, αλλά αποτελεί τον χώρο, όπου επισκέπτες και εκθέματα αλληλεπιδρούν, με τους πρώτους να αντιμετωπίζουν κάθε υλικό ή άυλο αντικείμενο με οποιοδήποτε τρόπο για την προσωπική τους αναζήτηση στην ψυχαγωγία, στην εκπαίδευση αλλά και στον ίδιο τους τον εαυτό.

Για τον σχεδιασμό ενός μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος, αρχικό βήμα αποτελεί ο καθορισμός στόχων και προτεραιοτήτων. Ως σημείο έναρξης μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι εξής: Ο επισκέπτης να βρίσκεται στον κεντρικό άξονα της εμπειρίας, να ενταχθούν στην μουσειοπαιδαγωγική εμπειρία αντίγραφα αντικείμενα της έκθεσης καθώς επίσης και η εκπλήρωση της ταυτόχρονης ψυχαγωγίας και μάθησης (edutainment) στον χώρο του Μουσείου.

“Η εφαρμογή της κάθε μουσειοπαιδαγωγικής μεθοδολογίας έχει ως βάση την επιδίωξη να πραγματοποιηθεί η “συνάντηση” του επισκέπτη με το μουσειακό αντικείμενο με τα

μουσειακά περιεχόμενα γενικότερα, αλλά και την αξιοποίηση του μουσειακού χώρου ως ενός κατασκευασμένου περιβάλλοντος με μορφωτικές προθέσεις. Ο μουσειακός χώρος, ως βασικό περιβάλλον εφαρμογής των μουσειοπαιδαγωγικών μεθόδων, περιλαμβάνει το σύνολο των εκθεμάτων και των ερμηνευτικών συστημάτων μιας έκθεσης, την οργάνωσή τους και τους τρόπους παρουσίασης των εκθεσιακών περιεχομένων στο σύνολο τους. Η ίδια η έκθεση, η ατμόσφαιρα που αποπνέει, συνιστά ένα μη ορατό μορφωτικό πλαίσιο και επιτρέπει διαδικασίες μάθησης αισθητικές, ενσωματωμένες και επιτελεστικές (Byung Jun Yi 2013), προκαλεί εντυπώσεις, συναισθήματα κινητοποιεί την περιέργεια (Lewalter 2009: 51) και θέτει προϋποθέσεις – δυνατότητες και περιορισμούς- για την εφαρμογή της μουσειοπαιδαγωγικής μεθοδολογίας. Μουσειακοί χώροι και αντικείμενα επιδρούν στις αισθήσεις και στην ενσώματη εμπειρία (Poron-Schlosser 2013: 180-181) και καθορίζουν τον χαρακτήρα της “συνάντησης” του επισκέπτη με το μουσειακό αντικείμενο που προκαλεί με διαφορετικούς τρόπους τις αισθήσεις και αποτυπώνεται η μνήμη.” (Ν. Νικονάνου, (2015), “Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21ο Αιώνα”, Εισαγωγή, Κεφάλαιο 3, σελίδα 52)

Επιτυχημένη μέθοδος μπορεί να χαρακτηριστεί αυτή που, κεντρίζει το ενδιαφέρον του επισκέπτη, τον κινητοποιεί να δοκιμάσει αυτό που του “προσφέρεται”, του δίνεται η ελευθερία λόγου, έκφρασης και σκέψης και όλα αυτά πάντα συνοδευόμενα από ψυχαγωγία και διασκέδαση. Δηλαδή η μέθοδος αυτή, που θα ο επισκέπτης θα μπορέσει να γίνει δημιουργικός, να εμπνευστεί και να ψυχαγωγηθεί.

Κάποιοι βασικοί παράγοντες που συστήνονται ως βάση, για να μπορέσει να δημιουργηθεί ένα πρόγραμμα είναι οι εξής παρακάτω:

- 1)** Η ομάδα που στοχεύει το πρόγραμμα, λαμβάνοντας υπ όψη ως βασικές παραμέτρους την ηλικία, τις προτιμήσεις, τα ενδιαφέροντα, τον αριθμό των ατόμων καθώς επίσης τις δυνατότητες χώρου και προσωπικού.
- 2)** Ο χώρος υλοποίησης, όσον αφορά το είδος του μουσείου, τον τύπο της έκθεσης (μόνιμης ή περιοδικής) και αφήγησης αυτής (γραμμική ή μή) και την διαθεσιμότητα βοηθητικών χώρων όπως εργαστήρια.

- 3) Η εκπαιδευτική στοχοθεσία, δηλαδή η μη τυπική εκπαίδευση που παρέχεται στους μουσειακούς χώρους, λαμβάνοντας υπ' όψη την διαμόρφωση της μαθησιακής διαδικασίας, αφού το κάθε άτομο αλληλεπιδρά και εκφράζεται διαφορετικά.
- 4) Η επικοινωνιακή διάσταση, δηλαδή τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των εμπυχωτών και των επισκεπτών, αλλά και των τελευταίων μεταξύ τους. Αποφεύγοντας τον δασκαλοκεντρικό τρόπο μάθησης, καθώς ο εκάστοτε εμπυχωτής βρίσκεται εκεί για να βοηθά στον τρόπο αλληλεπίδρασης και όχι να τον καθοδηγεί.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΗΣ ΙΚΑΡΙΑΣ**

### **2.1 ΑΠΟ ΤΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

Μετά από την απελευθέρωση του 1912 και την ένωση της Ικαρίας με την Ελλάδα, η γυμνασιακή εκπαίδευση στο νησί δεν είχε μόνιμη στέγη και τις κτηριακές της ανάγκες εξυπηρετούσαν κατοικίες στον Άγιο Κήρυκο. Κατά την δεύτερη δεκαετία του 20<sup>ου</sup> αιώνα διενεργείται, με πρωτοβουλία των Ικαρίων της Αμερικής, έρανος από τους συλλόγους αποδήμων και συγκεντρώνεται ποσό περίπου 70.000 δολαρίων για την ανέγερση και την «προοικοδόμηση» Γυμνασίου. Την εκπόνηση των σχεδίων και την επίβλεψη του έργου ανέλαβε ο Βέλγος μηχανικός Ευγένιος Ντυπρέ, εργαζόμενος στην Νομομηχανική Υπηρεσία Σάμου, ενώ επιστάτης ήταν ο τεχνίτης Γεώργιος Φουντούλης. Στις 4 Μαΐου 1924 έγινε η θεμελίωση του γυμνασιακού μεγάρου και στις 25 Απριλίου 1926 πραγματοποιήθηκαν τα εγκαίνια σε πανηγυρικό κλίμα.

Τόδε των Μουσών τέμενος  
ανηγέρθη εν έτει 1925  
δαπάναις των φιλοτίμων  
Ικαρίων της Αμερικής.  
Το Γυμνάσιον ευγνωμονεί.

Το 1999 με ομόφωνη απόφαση του Δημοτικού Συμβουλίου Αγίου Κηρύκου, επί δημαρχίας Θ. Θεοδωράκη, το κτήριο παραχωρήθηκε στο Υπουργείο Πολιτισμού με σκοπό να στεγάσει το Αρχαιολογικό Μουσείο. Ύστερα από την αποδοχή της δωρεάς από το ΥΠΠΟ το 2001 και την ένταξη του έργου «Μετατροπή του παλαιού Γυμνασίου Αγίου Κηρύκου σε Αρχαιολογικό Μουσείο» στο Γ' Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης, άρχισαν το 2006 οι εργασίες με την επίβλεψη της Διεύθυνσης Εκτέλεσης Έργων Μουσείων του ΥΠΠΟ.

## **2.2 ΑΠΟ ΤΙΣ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΕΣ ΣΥΛΛΟΓΕΣ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

Ο αρχικός πυρήνας της Αρχαιολογικής Συλλογής Αγίου Κηρύκου δημιουργήθηκε στην δεκαετία του 1950, χάρη στο ενδιαφέρον του καθηγητή του γυμνασίου Γεωργίου Κατοή, ο οποίος κατά την συνήθεια της εποχής εκτελούσε και χρέη έκτακτου επιμελητή αρχαιοτήτων, επωμιζόμενος αμισθί το έργο της προστασίας των αρχαιοτήτων στο νησί. Ο Γ. Κατοής συγκέντρωσε, σε αίθουσα του γυμνασίου που παραχωρήθηκε από τον γυμνασιάρχη Ι. Τσαρνά, όσα αρχαία έφτασαν στα χέρια του από ερασιτεχνικές ανασκαφές και παραδόσεις ντόπιων χωρικών, «με αντικειμενικό σκοπό την ίδρυσιν μικρού Μουσείου». Ο ίδιος με επιστολές του προς την Αρχαιολογική Υπηρεσία ελεσήμενε την ανάγκη να ερευνηθούν συστάδες ταφών με σημαντικά ευρήματα στη θέση «Ανεμοτάφια» και σε άλλες θέσεις του νησιού, «ίνα μη, ως τούτο συνέβαινε κατά το παρελθόν, καταστρέφονται ή γίνονται λεία των αρχαιοκαπήλων», όπως έγραφε σε επιστολή του προς τον έφορο αρχαιοτήτων Κυκλάδων Ανδρέα Βαβρίτσα στις 12-11-1956.

Έτσι από το 1955 ως το 1958, αρχικά ο έφορος αρχαιοτήτων Κυκλάδων και Σάμου Νικόλαος Κοντολέων και στη συνέχεια η επιμελήτρια αρχαιοτήτων Σάμου Βαρβάρα Φιλιππάκη έκαναν σύντομες ανασκαφικές έρευνες κοντά στα σημερινά χωριά Καταφύγι, Μονοκάμπι και Νέγια (σημ. Κιόνιο).

Η Συλλογή εμπλουτίστηκε με αρχαιολογικό υλικό που συνέλεξε ο Θεμιστοκλής Κατσαρός στη δεκαετία 1960-1970 ως διορισμένος καθηγητής στο σχολείο και ως έκτακτος επιμελητής αρχαιοτήτων. Ο σημαντικός αριθμός προϊστορικών εργαλείων που ο ίδιος συγκέντρωσε από διάφορες περιοχές του νησιού επιβεβαίωσε την εγκατάσταση ανθρώπων στην Ικαρία, ήδη από τους πρώιμους χρόνους.

Τα αρχαία που συγκεντρώθηκαν παρέμειναν φυλαγμένα στο σχολείο μέχρι την δεκαετία του 90'. Τότε για πρώτη φορά τα αντικείμενα εκτέθηκαν σε παλιές προθήκες που ανακαινίστηκαν πρόχειρα για τον σκοπό αυτό, στο ισόγειο του νεόδμητου τότε Πολιτιστικού Κέντρου Αγίου Κηρύκου ( σημερινό Λογογραφικό Μουσείο και Ωδείο), το οποίο ευγενώς παραχωρήθηκε στην Αρχαιολογική Υπηρεσία από τον Δήμο. Η έκθεση περιελάμβανε περίπου 500 αντικείμενα που σχεδόν όλα προέρχονταν από τη νότια Ικαρία.

Σήμερα η συλλογή του Αρχαιολογικού Μουσείου Αγίου Κηρύκου έχει υπερδιπλασιαστεί και περιλαμβάνει αρχαιότητες από όλο σχεδόν το νησί. Σημαντική θέση κατέχουν αντικείμενα που ήρθαν στο φως με την ολιγοήμερη ανασκαφική έρευνα κατά τα έτη 1938-1939 στον Να, από τον Λίνο Πολίτη, αλλά και από τη σύντομη συνέχιση της το 1989 από την επίτιμη έφορο αρχαιοτήτων Φωτεινή Ζαφειροπούλου. Ενδιαφέροντα είναι μεταξύ άλλων και τα ευρήματα από τις σωστικές ανασκαφές στη βορειοδυτική πλευρά του νησιού, καθώς και από την τελευταία μεγάλη ανασκαφή στην ακρόπολη του Δρακάνου υπό τη διεύθυνση της αρχαιολόγου της ΚΑ' ΕΠΚΑ Μαρίας Βιγλάκη-Σοφιανού, στο πλαίσιο του έργου της διαμόρφωσης του χώρου με χρηματοδότηση από το Γ' Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης της Περιφέρειας Βορείου Αιγαίου.

Παρά τις προσπάθειες της ΚΑ' ΕΠΚΑ και το ενδιαφέρον αρκετών μελετητών, η Ικαρία παραμένει εν πολλοίς ανεξερεύνητη και η αρχαιολογική έρευνα βρίσκεται ακόμη σε πολύ πρώιμο στάδιο. Πολλά αντικείμενα του Μουσείου προέρχονται από παλαιές, μη συστηματικές ανασκαφές και από παραδώσεις ιδιωτών, και γι' αυτό δυστυχώς έχουν χαθεί πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την προέλευση τους. Για να αποκτήσουμε ολοκληρωμένη εικόνα της ιστορικής πορείας του νησιού, είναι απαραίτητη η μελλοντική συστηματική ανασκαφική έρευνα.

### 2.3 ΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΑΓΙΟΥ ΚΗΡΥΚΟΥ ΙΚΑΡΙΑΣ



Η ίδρυση του Αρχαιολογικού Μουσείου στον Άγιο Κήρυκο, την πρωτεύουσα της Ικαρίας, έχει στόχο την παρουσίαση, ανάδειξη και προβολή αντιπροσωπευτικών αντικειμένων του πολιτισμού που αναπτύχθηκε στην Ικαρία από τους Μεσολιθικούς και Νεολιθικούς χρόνους έως την Ύστερη Αρχαιότητα και παράλληλα την δημιουργία ενός πολιτιστικού πυρήνα, καθώς δεν υπάρχει παρόμοιο κέντρο σε ολόκληρο το νησί, αλλά και στα γειτονικά απομονωμένα νησιά των Φούρνων – Κορσεών.



Η ενσωμάτωση του Μουσείου στην τοπική κοινωνία και η ανάδειξη του σε σχολείο γνώσης και πολιτισμού θα ενισχύσουν το ρόλο του ώστε να αποτελέσει κομμάτι της καθημερινότητας των κατοίκων του νησιού.

Η αρχαιολογική Έκθεση είναι ένα χειροπιαστό κομμάτι της διαχρονικής ιστορίας του νησιού, όπως αυτό αναδύθηκε μέσα από την αποσπασματική εικόνα των ανασκαφών, τις δωρεές και τις παραδόσεις αρχαίων από ντόπιους. Για πρώτη φορά τα καλά κρυμμένα μυστικά της ικαριώτικης γης αποκαλύπτονται συνθέτοντας μια πληρέστερη εικόνα της.

Η παρουσίαση των εκθεμάτων οργανώθηκε σύμφωνα με την σύγχρονη μουσειολογική αντίληψη ώστε με τρόπο ευχάριστο και διδακτικό να γίνει κατανοητή η πολιτιστική, οικονομική και κοινωνική ανάπτυξη των οικισμών της αρχαίας Ικαρίας από την εποχή του λίθου μέχρι τους χρόνους της Ύστερης Αρχαιότητας.

Ο τυχαίος εντοπισμός μεγάλου αριθμού εκθεμάτων καθόρισε την αφηγηματική παρουσίαση της Έκθεσης κατά θέσεις και χρονολογική σειρά. Η τοπογραφική παρουσίαση των εκθεμάτων δίνει στον επισκέπτη πληροφορίες για την ιστορική διαδρομή, τον δημόσιο και ιδιωτικό βίο κάθε περιοχής, όπως αναδύονται από τις ανασκαφές σε οικισμούς, ακροπόλεις, χώρους λατρείας, δημόσιους χώρους, νεκροταφεία. Τα ευρήματα από την αρχαία Οινόη, το Φραντάτο, την Αρέθουσα, το Πετροπούλι παρέμειναν στην αρχαιολογική συλλογή του Κάμπου, η οποία διατηρήθηκε για ιστορικούς λόγους αλλά και για λόγους κοινωνικής ισορροπίας, καθώς βρίσκεται στην σημαντικότερη πόλη της αρχαίας Ικαρίας και αναγέρθηκε με πρωτοβουλία και δαπάνη Ικαριών, ντόπιων και ομογενών.

Το μουσείο περιλαμβάνει δύο αίθουσες για τη μόνιμη έκθεση και μία για την οργάνωση περιοδικών εκθέσεων, πολιτιστικών εκδηλώσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Στην πρώτη αίθουσα τα ευρήματα δείχνουν την περιοχή διαφόρων περιοχών κατά τους προϊστορικούς και ιστορικούς χρόνους. Η δεύτερη αίθουσα είναι αφιερωμένη στην αρχαία ακρόπολη του Δρακάνου και στον άγνωστο χώρο λατρείας και ήλθε στο φως στον ίδιο χώρο. Μικρή αναφορά γίνεται και για τις αρχαιότητες των Φούρνων που φαίνεται ότι κατά την αρχαιότητα διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στην περιοχή. Την

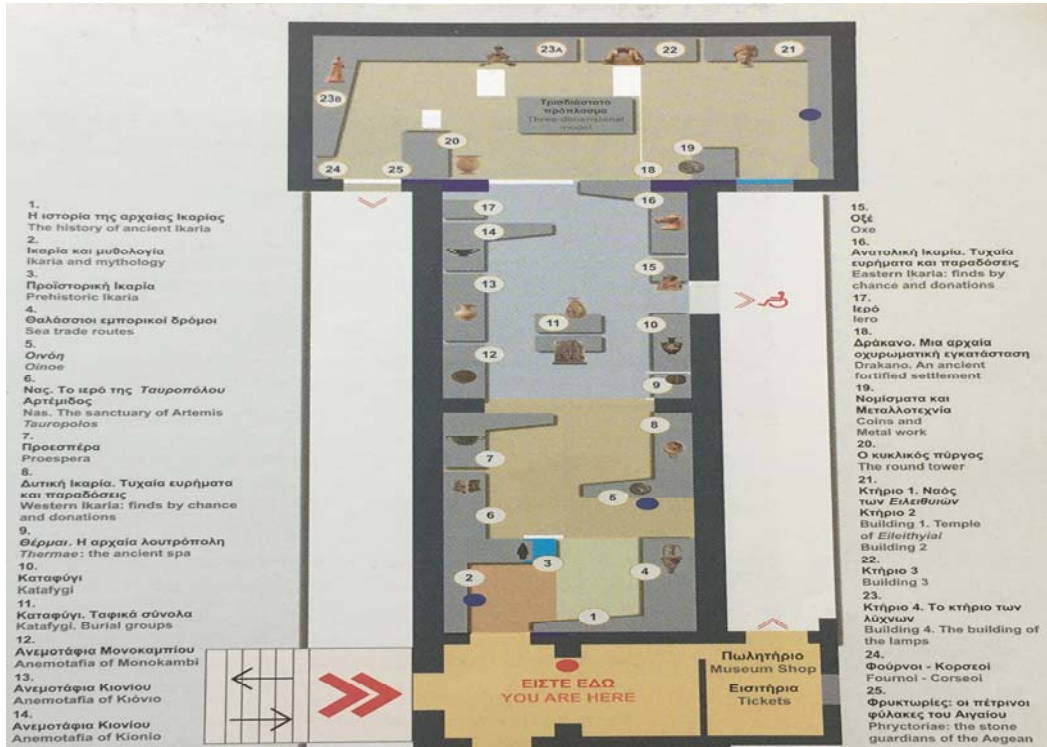
ηλεκτρονική παρουσίαση από την αρχαία Οινόη και από το έργο της διαμόρφωσης της αρχαίας οχυρωματικής εγκατάστασης του Δρακάνου, συμπληρώνει ευχάριστα και διδακτικά το εποπτικό υλικό των αντίστοιχων ενότητων.

Στο διάδρομο που οδηγεί από τον εκθεσιακό χώρο στην αίθουσα πολλαπλών χρήσεων, παρουσιάζεται σημαντικό έντυπο αρχαιακό υλικό σε παλαιές προθήκες που αποτελούν ανάμνηση της Έκθεσης της Αρχαιολογικής Συλλογής.

Το έντυπο πληροφοριακό υλικό κατατοπίζει τον επισκέπτη για την ιστορία της Ικαρίας και τα εκθέματα, ενώ με ταινίες μικρού μήκους, ως ερμηνευτικά μέσα, επιχειρείται προσέγγιση στο μύθο του Ικάρου, καθώς και σύντομη παρουσίαση της ιστορίας του νησιού μέσα από τα αρχαιολογικά δεδομένα.

Στο πλαίσιο του έργου της Έκθεσης υλοποιήθηκε ηλεκτρονική καταγραφή των αντικειμένων, ενώ το Μουσείο απέκτησε αξιόλογη υποδομή, με πλήρως εξοπλισμένο σύγχρονο εργαστήριο συντήρησης αρχαίων και υποδειγματικά οργανωμένες αποθήκες.





## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

### 3.1 ΤΟ ΘΕΜΑ: «ΣΥΜΠΟΣΙΑ, ΘΥΣΑΥΡΟΙ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ»

Ο σκοπός της δημιουργίας του προγράμματος με τίτλο «ΣΥΜΠΟΣΙΑ, ΘΥΣΑΥΡΟΙ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ» ήταν, η επιθυμία μου, τα παιδιά να έρθουν με άμεσο τρόπο, κοντά στα εκθέματα και να συνειδητοποιήσουν πως, ακόμα κι αν μας χωρίζουν χιλιάδες χρόνια με την αρχαία Ικαρία και πολιτισμικά να διαφέρουμε πάρα πολύ, υπάρχουν μερικά πράγματα που δεν άλλαξαν με το πέρασμα των αιώνων. Αυτό θα μου έδινε τη δυνατότητα, πατώντας πάνω στα οικεία στοιχεία της καθημερινότητας να σχολιάσουμε και τα διαφορετικά με έναν χαλαρό και καθόλου διδακτικό ή ακαδημαϊκό τρόπο.

Εστιάζοντας την προσοχή μου στα εκθέματα του Αρχαιολογικού Μουσείου ανάμεσα στα εντυπωσιακά αγαλματίδια, επιτύμβιες στήλες και χρυσά κοσμήματα, αντικείμενα που τραβούν την προσοχή κάθε μικρού και μεγάλου επισκέπτη, κατέληξα πως θα έπρεπε να επικεντρωθώ σε «κάτι που έχουμε κοινό» και μας ενώνει με τον αρχαίο πολιτισμό. Απ' όλα τα θέματα που θα μπορούσαν οι μαθητές να προσεγγίσουν αξιοποιώντας τα εκθέματα, επέλεξα τον τρόπο ζωής, κατά την αρχαιότητα, σε αυτόν τον τόπο. Έτσι λοιπόν, αποφάσισα πως το πρόγραμμα θα επικεντρωθεί σε κάτι αρκετά απλό αλλά διαχρονικό, δηλ. στην τροφή και την ψυχαγωγία. Τα κυριακάτικα τραπέζια με τους φίλους, τα οικογενειακά τραπέζια, οι γιορτές και οποιαδήποτε ευκαιρία για εορτασμό, μας βρίσκουν γύρω από ένα τραπέζι, να τρώμε, να πίνουμε κρασί, να συζητάμε δυνατά, ακόμη και να τραγουδάμε.

Όλα αυτά τα συναντάς στην αρχαία Ελλάδα, με μια λέξη: «Συμπόσιο» < αρχαία ελληνική συμπόσιον < συμπίνω < σύν + πίνω, πίνω και, πίνω μαζί με κάποιον άλλον. Δηλαδή, πίνω, τρώω, συζητάω, διαφωνώ, παίζω παιχνίδια, τραγουδάω, χορεύω, με φίλους. Η μελέτη λοιπόν, μέσω ενός φανταστικού συμποσίου με ποικίλες δραστηριότητες, των σκευών που χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι Έλληνες για την κατανάλωση της τροφής ήταν αυτό που με απασχόλησε. Σκοπός του προγράμματος είναι τα παιδιά να καταφέρουν να αντιληφθούν εκτός από τον τρόπο ζωής και την

χρησιμότητα των σκευών ενός συμποσίου -που συνήθως παρατηρούν αδιάφορα στις προθήκες ενός μουσείου-. Μέσα από διάφορες δραστηριότητες που περιστρέφονται γύρω από ένα παιχνίδι ρόλων, θα δοθεί στα παιδιά η δυνατότητα να αντιληφθούν, σε ένα πρώτο επίπεδο, τους κοινωνικούς ρόλους στην αρχαία ελληνική κοινωνία και την ταξική και φυλετική διαφορά μεταξύ ανδρών, γυναικών και δούλων.

### **3.2 ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

Προκειμένου να μπορέσουν τα παιδιά να έρθουν σε όσο γίνεται πιο άμεση επαφή με τα αντικείμενα επέλεξα να κατασκευάσω πιστά αντίγραφα των αρχαίων σκευών, που να μπορούν τα παιδιά να τα πιάσουν, να τα περιεργαστούν και να τα χρησιμοποιήσουν χωρίς περιορισμούς. Με τον τρόπο αυτό η συνηθισμένη μουσειακή εμπειρία που περιορίζεται στην όραση, εδώ θα διευρυνόταν οδηγώντας σε περισσότερο πολυαισθητηριακά μονοπάτια (Χουρμουζιάδη 2010, Chourmouziadi 2017).

Το κριτήριο επιλογής κάθε αντικειμένου ξεχωριστά, από αυτά που βρίσκονται στις προθήκες του Αρχαιολογικού Μουσείου του Αγίου Κηρύκου, ήταν καταρχήν η όψη τους. Επέλεξα, όπως ήδη ανέφερα, να επιλέξω απλά καθημερινά σκεύη που συνδέονται με την κατανάλωση της τροφής και χρησιμοποιούνται σε ένα συμπόσιο. Αυτά τα απλά, όσον αφορά την εξωτερική εμφάνιση αλλά όχι την τεχνική, αντικείμενα θα είναι οι πρωταγωνιστές στο πρόγραμμα με τίτλο «Συμπόσια, θησαυροί και άλλες ιστορίες».

Η πρώτη αίθουσα του αρχαιολογικού μουσείου Αγίου Κηρύκου Ικαρίας, είναι αφιερωμένη κατά κύριο λόγο σε εκθέματα - αντικείμενα καθημερινής χρήσης, όπως η οινοχόη (κανάτα για το κρασί), το αλατοδοχείο (δοχείο για το αλάτι), το πινάκιο (πίατο), ο κύλικας και ο κάνθαρος (αγγεία πόσεως), η λήκυθος (ελαιοδοχείο) και η καρποδόχη (δοχείο καρπών) – αντικείμενα που επιλέχτηκαν για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Θεώρησα λοιπόν ότι η μελέτη αυτών των χρηστικών σκευών, από τα παιδιά, θα επιτυγχανόταν καλύτερα μέσω της αφής, δηλαδή μέσω της δυνατότητας των

παιδιών να κρατήσουν, τα ακριβή αντίγραφα των χρηστικών σκευών που εκτίθενται στο Μουσείο, στα ίδια τους τα χέρια.

Τα σκεύη στα οποία κατέληξα να συμπεριλάβω στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι τα παρακάτω, όπως αναγράφονται στις πινακίδες του μουσείου :

1. Αττικά μελαμβαφή «αλατοδοχεία» (αγγεία προσφορών) 4<sup>ος</sup> αι. π.Χ.



2. Μυροδοχεία από πηλό (αγγεία για μύρα και αρωματικά έλαια, για ψιμύθια πιθανόν για υγρά αρτύματα ή ακόμη και για φάρμακα) 1<sup>ος</sup>-2<sup>ος</sup> αι. μ.Χ.



2. Μελανόμορφο πινάκιο με εμπίεστη διακόσμηση. Στη βάση χαραγμένο το γράμμα Α. 375-330 αι.π.Χ.



3. Μόνωτο κύπελλο. 7<sup>ος</sup> αι. π.Χ.



4. Αττική μελαμπαφής πρόχους. 450-400 αι. π.Χ.



5. Μελαμπαφής λήκυθος. (ελαιοδοχείο) 325-275 αι. π.Χ.





6. Ιχθυοπινάκιο. 2<sup>ος</sup>-1<sup>ος</sup> αι. π.Χ.



7. Μικρή μελαμβαφής φιάλη (αγγείο πόσεως ή προσφοράς σπονδών.) 4<sup>ος</sup>-3<sup>ος</sup> αι. π.Χ.



8. Οινοχόη. 4<sup>ος</sup>-5<sup>ος</sup> αι. μ.Χ.



9. Αττική μελαμβαφής καρποδόχη. Πολύτιμο σκεύος για τους κατόχους του, που το επιδιόρθωσαν όπως δείχνουν οι οπές, στα τοιχώματα του, παρότι δεν μπορούσε να χρησιμοποιηθεί. Μέσα 5<sup>ου</sup> αι. π.Χ.



10. Πινάκιο (πιάτο). Ελληνιστικοί χρόνοι.



11. Αττική μελαμβαφής κύλικα (αγγείο πόσεως οίνου) τύπου Bolsal. 420-400 αι. π.Χ. περίπου.



12. Μονόμυξοι τροχήλατοι Ικαριακοί λύχνοι, που συγγενεύουν με Σαμιακούς και Αθηναϊκούς τύπους. 3<sup>ος</sup>-2<sup>ος</sup> αι.



13. Μικρή υδρία. Κτερίσματα ταφής. 4<sup>ος</sup> αι. π.Χ.



Η επιλογή, για την δημιουργία των αντιγράφων, των μουσειακών αυθεντικών επιτραπέζιων σκευών αποτέλεσε, την βάση πάνω στην οποία εξελίχθηκαν όλες οι δραστηριότητες του προγράμματος. Η βασική ιδέα ήταν τα παιδιά, μέσω της προσωπικής επαφής και εμπειρίας, να αντιληφθούν την υλικότητα των αγγείων,

πινακίων κλπ και πώς κάθε, αντικείμενο είναι μοναδικό και πολύτιμο, ούτως ώστε τα παιδιά να σκεφθούν την διαδικασία δημιουργίας τους, και της εντατικής ενασχόλησης του κεραμίστα- αγγειοπλάστη.

Θα πρέπει εδώ να σημειώσω ότι χρειάστηκαν αρκετές επισκέψεις μου, στο αρχαιολογικό μουσείο της Ικαρίας, έρευνα, και μελέτη, και γενικά η επιλογή των καταλληλότερων πήλινων αντικειμένων - εκθεμάτων αποτέλεσε μια ιδιαίτερα χρονοβόρα διαδικασία. Οι βασικοί λόγοι των συχνών επισκέψεων μου στο μουσείο ήταν, 1<sup>ον</sup> η επιλογή των ευκολότερων να αναπαραχθούν τεχνικά, αντικειμένων, δηλαδή το επίπεδο δυσκολίας δημιουργίας – αντιγραφής του κάθε πήλινου σκεύους, από ένα αρχάριο στην κεραμική σαν κι εμένα και 2<sup>ον</sup> η όσο το δυνατόν πλησιέστερη καταγραφή του φυσικού μεγέθους των αντικειμένων, λαμβάνοντας υπόψη την τεχνική της προοπτικής που δημιουργείται στα αντικείμενα, μέσω του φωτισμού ανάδειξης των εκθεμάτων, στις προθήκες. Αφού επιλέχτηκαν τα καταλληλότερα εκθέματα, συλλέχθηκε φωτογραφικό υλικό, από τα πήλινα εκθέματα του αρχαιολογικού μουσείου , που θα συμπεριλαμβάνονταν στο πρόγραμμα.

Προκειμένου να υλοποιηθεί και να παρουσιαστεί στα παιδιά- μαθητές των Γ' Δ' Ε' και ΣΤ' τάξεων του 1<sup>ου</sup> Δημοτικού Σχολείου Αγίου Κηρύκου Ικαρίας το μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα αυτής της εργασίας, ακολούθησε την παρακάτω διαδικασία

### **3.3 ΤΑ ΜΟΥΣΕΙΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ**

Η διήγηση μιας ιστορίας ως μέθοδος της αφήγησης, βρίσκεται στο πρώτο στάδιο του προγράμματος. Αποτελεί μια διαδικασία η οποία εισαγάγει τα παιδιά στο πρόγραμμα και τα παρακινεί να συμμετάσχουν σε αυτό. Σκοπεύει στην πληροφόρηση των παιδιών πάνω στο κεντρικό θέμα του προγράμματος, μέσω μιας φανταστικής ιστορίας, την

συναισθηματική εμπλοκή των παιδιών με σκοπό να τα παρακινήσει έμμεσα, στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Με την ολοκλήρωση του πρώτου σταδίου, ακολουθεί μια βιωματική-δημιουργική δράση, που βασίζεται στο γνωστό παιχνίδι “το κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού”. Η δραστηριότητα αυτή αποτελεί έναν εναλλακτικό τρόπο προσέγγισης των μουσειακών εκθεμάτων, τα οποία επρόκειτο να μελετήσουν, με έμφαση στην εμπειρία. Η εμπυχώτρια σε αυτό το σημείο, βρίσκεται δίπλα στους μαθητές για να τους κινητοποιήσει και να τους συντονίσει.

Μια ακόμη μέθοδος που αποτέλεσε κορμό στην ανάπτυξη του προγράμματος αποτελεί το παιχνίδι ρόλων. Οι μαθητές χωρίζονται σε υποομάδες και υιοθετούν ρόλους φανταστικών χαρακτήρων. Τα παιδιά πρέπει να δουλέψουν ομαδοσυνεργατικά με σκοπό να φέρουν εις πέρας την αποστολή που τους ανατέθηκε. Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές προσπαθώντας να λύσουν “το πρόβλημα”, προσεγγίζουν με διαφορετικό τρόπο τα μουσειακά εκθέματα, τα οποία πρόκειται να μελετήσουν στην συνέχεια.

Επόμενη μέθοδος που αξιοποιήθηκε, από τη στιγμή που το ίδιο το πρόγραμμα το επιτρέπει, αφού συμμετέχουν ολιγομελείς ομάδες, είναι η “συζήτηση”. Μέσα από την συζήτηση, η οποία ως μέθοδος θα επαναληφθεί κατά τη διάρκεια του προγράμματος αρκετές φορές, δίνεται η ευκαιρία να ενεργοποιηθούν οι συμμετέχοντες, να εκφράσουν τις σκέψεις, τις απόψεις, και τα συναισθήματα τους και να συνειδητοποιήσουν τον κεντρικό ρόλο που οι ίδιοι έχουν, στην εξέλιξη του προγράμματος. Η εμπυχώτρια είναι “ανοιχτή” σε εναλλακτικές προτάσεις και απόψεις και τις αντιμετωπίζει με σοβαρότητα. Με την στάση αυτή έχει την δυνατότητα να συνδέσει οποιαδήποτε πληροφορία και άποψη, ειπωθεί από τους συμμετέχοντες, με τα εκθεσιακά περιεχόμενα που πρόκειται να μελετηθούν. Σκοπός είναι η ίδια να παρακινήσει τα παιδιά να εκφραστούν ελεύθερα, καθιστώντας στους μαθητές, κατανοητή την απουσία “σωστής” ή “λάθους” απάντησης-άποψης στα θέματα που συζητούν.

Τέλος το πρόγραμμα περιλαμβάνει και μια δημιουργική δραστηριότητα. Σύμφωνα με τους μουσειοπαιδαγωγούς, Οι υλικές-αισθητικές δραστηριότητες εντάσσονται συνήθως στο τελικό στάδιο ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Οι επισκέπτες, δηλαδή, αφού

προσεγγίσουν μουσειακά εκθέματα, προχωρούν από τη θέαση και συμμετοχική προσέγγιση σε μεταφορά της εμπειρίας αυτής σε προσωπική δημιουργική έκφραση. «Οι υλικές –αισθητικές δραστηριότητες υπηρετούν όχι μόνον μουσειοπαιδαγωγικούς στόχους, αλλά και ευρύτερα στόχους αισθητικής αγωγής. Αν και ιστορικά τα μουσεία τέχνης και οι πινακοθήκες έδωσαν βαρύτητα σε τέτοιες δημιουργικές προσεγγίσεις, σήμερα πλέον εντοπίζονται σε όλα τα είδη μουσείων, καθώς τα περισσότερα μουσεία εκθέτουν τον υλικό πολιτισμό και επομένως, το περιεχόμενό τους είναι αντικείμενα με υλικές και αισθητικές ποιότητες. Έτσι η αισθητική αγωγή ξεπερνά την στενή της σύνδεση με την υψηλή τέχνη και περικλείει το σύνολο της υλικής πραγματικότητας... .Σημαντικό βέβαια για την προώθηση της προσωπικής δημιουργικότητας είναι να μη θεωρείται ως αποκλειστικό κριτήριο επιτυχίας η μίμηση του αυθεντικού αντικειμένου.» (Νικονάνου 2015, σελ 67).

### **3.4 Η ΠΡΟΕΡΓΑΣΙΑ**

#### **3.4.1 Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΓΡΑΦΩΝ**

Καθώς πλέον όλα τα αντικείμενα, κατασκευάζονται από εργοστάσια, με βασικό αρωγό τα ίδια τα μηχανήματα αρκετές φορές, μάλιστα εν απουσία ανθρώπινου δυναμικού, οι νέες γενιές, αδυνατούν ίσως να συνειδητοποιήσουν τον κόπο και την αξία της δημιουργίας, των αντικειμένων καθημερινής χρήσης. Σκοπός μου, στο σχεδιασμό του εκπαιδευτικού προγράμματος, ήταν να τονίσω στα παιδιά (του δυτικού τρόπου ζωής), που θεωρούν την ύπαρξη των επιτραπέζιων αυτών σκευών ως δεδομένη, και η επαφή τους με τα καθημερινά χρηστικά αντικείμενα έχει συνδεθεί σημαντικά με το πλαστικό και τα «μιας χρήσεως» ποτήρια και πιάτα, την μοναδικότητα και αξία των λιγιστών, στην αρχαία Ικαρία, αντίστοιχων καθημερινής χρήσης σκευών.

Με άξονα λοιπόν την γνωριμία των μαθητών με τα αρχαία αντικείμενα καθημερινής χρήσης, καθώς και της εκτίμησης της χρονοβόρας διαδικασίας δημιουργίας τους, από

τεχνίτες και αγγειοπλάστες, αποφασίστηκε η όσο το δυνατόν πλησιέστερη αναπαράσταση των αντικειμένων αυτών.

Η αναζήτηση του τρόπου δημιουργίας των συγκεκριμένων αγγείων, αποτέλεσε για εμένα, το βασικό κίνητρο της γνωριμίας με την τέχνη της αγγειοπλαστικής, αλλά και μια πρόκληση ώστε να μελετήσω και να συμβάλλω ενεργά στην παραγωγική διαδικασία τους, για το σκοπό του εκπαιδευτικού προγράμματος, καθώς θεώρησα ότι θα ήταν δυνατή τόσο η ποιοτική όσο και ποσοτική μετάδοση της πληροφορίας στους μικρούς επισκέπτες σχετικά με τα πήλινα εκθέματα. Αποφάσισα λοιπόν να αναζητήσω το εργαστήριο, ενός έμπειρου κεραμίστα, σε έναν τόπο που είναι φημισμένος για τα κεραμικά του, το νησί της Σκύρου.

Μαζί με τον έμπειρο κεραμίστα κ. Στάθη Κατσαρέλια κατασκευάσαμε όλα τα πήλινα αντίγραφα, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Μαθαίνοντας μέσα από αυτή την διαδικασία, τα στάδια δημιουργίας κάθε αντικειμένου, μου δόθηκε η ευκαιρία να γνωρίσω και να συμμετέχω ενεργά στην δημιουργία – παραγωγή των αντικειμένων, ώστε να μπορέσω να υποστηρίξω το εκπαιδευτικό υπόβαθρο και να μεταδώσω στο νεαρό κοινό μου, που θα συμμετείχαν βιωματικά στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, τι ακριβώς «σήμαιναν» όλα τα εκθέματα – χρηστικά αντικείμενα που επιλέχτηκαν να αναπαραχθούν ως, το κατά δυνατόν πιο πιστά, αντίγραφα.

Αρχίζοντας, λοιπόν το ταξίδι γνωριμίας με την τέχνη της πηλοπλαστικής, δίπλα στον κ. Κατσαρέλια, η είσοδος στον άγνωστο κόσμο της κεραμικής ήταν σίγουρα ομαλότερη και με βοήθησε ώστε να ξεκινήσω από την αρχή, σε μια *tabula rasa*, και να προσεγγίσω τόσο θεωρητικά όσο και πρακτικά, βήμα προς βήμα, την δική μου πρόταση για ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο μουσείο. Τέλος, παράλληλα με την κατασκευή των μουσειακών αντίγραφων, για τον σκοπό μιας δραστηριότητας του προγράμματος, που θα αναφερθεί εκτενέστερα παρακάτω, δημιούργησα και ορισμένα τρόφιμα από πηλό.



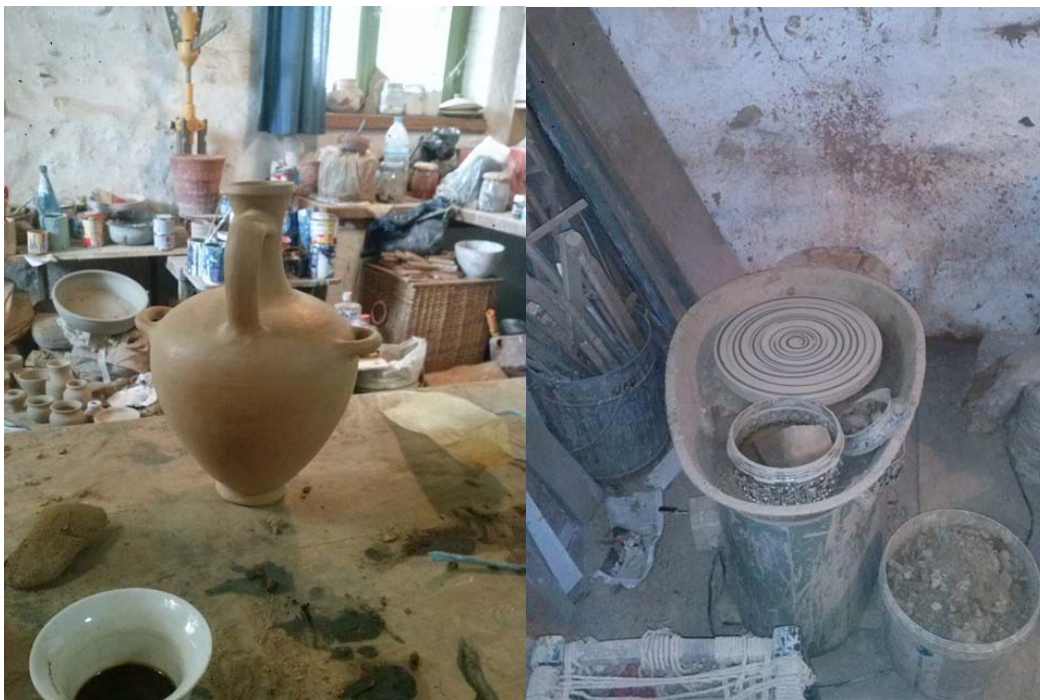






### 3.4.1.1 ΤΟ ΠΛΑΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΗΛΟΥ

Παραδίδοντας το τελικό φωτογραφικό υλικό στον κεραμίστα κ. Κατσαρέλια, ξεκίνησε η έρευνα για το καταλληλότερο είδος αργιλώδους χώματος που θα έπρεπε να σμιλέψουμε μαζί. Δηλαδή, ποιο ήταν το χρώμα αργίλου που υπήρχε σε σημαντικά αποθέματα στην αρχαία Ικαρία και χρησιμοποιούσαν στην κατασκευή των κεραμικών τους. Οι μέθοδοι που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία των αρχαίων αντιγράφων ήταν η τεχνική του τροχού και η τεχνική «μακαρόνι». Αφού πλάστηκαν όλα τα αντικείμενα, χρειάστηκαν περίπου 4 ημέρες, για να τα αφήσουμε να στεγνώσουν εξωτερικά και εσωτερικά, ώστε να περάσουμε στο στάδιο τριψίματος – της εξωτερικής και εσωτερικής λείανσης. Αφού λοιπόν τα κεραμικά στέγνωσαν, ξύστηκαν επιμελώς με ειδικό εργαλείο, και τρίφτηκαν όλες οι επιφάνειες τους, με βαμβακερό ύφασμα, σειρά είχε το στάδιο του χρωματισμού.



### 3.4.1.2 Ο ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΗΛΙΝΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

Τα αντικείμενα στις προθήκες του μουσείου, είχαν δημιουργηθεί από διαφορετικό είδος αργίλου, είχαν δηλαδή διαφορετικό χρώμα, είτε κόκκινο, είτε ώχρα, είτε λευκό. Εφόσον ο κ. Κατσαρέλιος και εγώ, είχαμε αποφασίσει να πλάσουμε όλα τα αντίγραφα με κόκκινο άργιλο, κάποια έπρεπε να βαφτούν. Έτσι λοιπόν αποφασίσαμε να πειραματιστούμε ανακατεύοντας διάφορα συστατικά. Για τον χρωματισμό των αντικειμένων χρησιμοποιήσαμε ένα επίχρισμα, τον λεγόμενο «μπατανά». Ο μπατανάς είναι λιωμένος πηλός στον οποίο προστίθεται παχύρευστο χρώμα, από ασπρόχρωμα ή κοκκινόχρωμα, σε διάφορες αποχρώσεις, του λευκού ή του κόκκινου ανάλογα με το χρώμα. Έτσι λοιπόν για τα λευκά σκεύη χρησιμοποιήσαμε λευκό μπατανά και για τα κόκκινα σκεύη κόκκινο αντίστοιχα. Για να βάψουμε με μαύρο χρώμα, τα αντικείμενα των μελαμβωτών σκευών, ανακατέψαμε Οξειδίο του Μαγγανίου, Οξειδίο του Χαλκού, καθώς επίσης και Οξειδίο του Κοβαλτίου. Στη συνέχεια, αναλόγως με το μέγεθος της χρωματισμένης επιφάνειας των αντικειμένων αλλά και σημεία αυτών, είτε περιχύσαμε με χρώμα τα κεραμικά μας, είτε ζωγραφίσαμε τα επιμέρους σημεία τους, με πινέλο. Αφότου προσθέσαμε το διαφορετικό χρώμα σε κάθε σκεύος, στη συνέχεια τα κεραμικά τρίφτηκαν ξανά για να έχουμε το αποτέλεσμα της γυαλάδας που θέλαμε.



### 3.4.1.3 ΤΟ ΨΗΣΙΜΟ

Τέλος, μετά από δύο περίπου μέρες, τα πήλινα αντικείμενα ήταν έτοιμα να τοποθετηθούν στον κεραμικό κλίβανο και να ψηθούν για 24 ώρες, στους 980°C - 1000°C, το λεγόμενο «μπισκούι». Κατά την διαδικασία ψησίματος, μέσα στον κλίβανο, με την παροχή ή όχι, οξυγόνου ακολουθεί μια σειρά από οξειδωση, αναγωγή και επανοξειδωση, που βοηθά να σταθεροποιηθούν τα χρώματα και να «δέσουν» με τον πηλό. Καθώς η διαδικασία ανάμιξης διαφόρων υλικών, έχοντας σκοπό να πλησιάσουμε όσο το δυνατόν περισσότερο τα χρώματα των αυθεντικών σκευών, ήταν αρκετά πειραματική, τα μελαμβαφή αγγεία μετά το ψήσιμο, πλησίαζαν περισσότερο στο χρώμα του καφέ, παρά του μαύρου. Αποφασίσαμε λοιπόν να πειραματιστούμε κι άλλο με τα

καφέ πλέον αντικείμενα. Αφού πρώτα, τα τρίψαμε ξανά με μάλλινο ύφασμα, τα βάψαμε, με κερί αναμειγμένο με σκούρο μπορντό χρώμα, έτσι ώστε να πλησιάζουν οπτικά περισσότερο, στα γνήσια μελαμβαφή.

Το τελικό αποτέλεσμα των κεραμικών αντικειμένων ήταν εξαιρετικά ικανοποιητικό. Μετά από ενασχόληση 1 περίπου μήνα και τα 16 πήλινα αντικείμενα είχαν αναδημιουργηθεί, έχοντας ως πρότυπο τα αυθεντικά εκθέματα, αλλά με την διαφορά της παράλειψης της αναπαράστασης τυχόν φθορών. Ο λόγος ήταν, πως με αυτόν τον τρόπο τα αντικείμενα θα «ζωντάνευαν» μπροστά στα μάτια των παιδιών, καθώς επίσης πως και οι ίδιοι οι μικροί μας επισκέπτες θα έπρεπε να ταξιδέψουν με την φαντασία τους για να μπορέσουν να ταυτοποιήσουν τα αντίγραφα που θα είχαν στα χέρια τους, με τα αυθεντικά αντικείμενα που θα έβλεπαν εκτεθειμένα εντός του μουσείου, που αυτό θα αποτελούσε ένα από τα στάδια του Μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος .





### 3.4.2 Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΤΡΑΠΕΖΙΟΥ

Για να «δέσουν» όλα τα πήλινα αντικείμενα πάνω σε μία βάση, η ιδέα ενός τραπεζιού ήταν ιδανική. Αφού πήγαμε στο σημείο αγοράς και αποφασίσαμε από κοινού την ποιότητα, το χρώμα, το μέγεθος και την ποσότητα των ξύλων με τον κ. Άρη Πετριόλη,



ξεκινήσαμε να φτιάχνουμε μαζί ένα χαμηλό, στρογγυλό τραπέζι, στο εργαστήριο ξυλουργικής του. Σε αυτό το σημείο θεωρήθηκε αναγκαία η επαφή μου με τον Διευθυντή του 1<sup>ου</sup> Δημοτικού Σχολείου Αγίου Κηρύκου, κ. Σταμάτη Μάζαρη, που, εκτός από όλα τα διαδικαστικά σχετικά με την τελική ημερομηνία και ώρα της επίσκεψης, ήταν εκείνος που θα με κατατόπιζε σχετικά με τον αριθμό των τάξεων και των αριθμό των μαθητών κάθε τάξης. Ο μέσος όρος των μαθητών, κάθε τάξης, του 1<sup>ου</sup> Δημοτικού του Αγίου Κηρύκου, είναι περίπου 10 παιδιά.

Γνωρίζοντας πλέον τον αριθμό των παιδιών που επρόκειτο να καθίσουν γύρω από το τραπέζι καθώς και τον αρχικό αριθμό (16) των κεραμικών αντικειμένων που θα μελετήσουμε πάνω σε αυτό, το τελικό του μέγεθος αποφασίστηκε, σε 1,20 cm διάμετρο και 0,30 cm ύψος. Αφού η διαδικασία δημιουργίας του ολοκληρώθηκε, σειρά είχε ο χρωματισμός του. Η επιφάνεια του τραπεζιού χωρίστηκε σε δυο ομοκέντρους κύκλους όπου ο 1<sup>ος</sup> εξωτερικός, βάφτηκε με μαύρο χρώμα, με μπογιά μαυροπίνακα, με σκοπό μερικές από τις δραστηριότητες του εκπαιδευτικού προγράμματος να λάβουν χώρα πάνω σε αυτήν επιφάνεια, με την βοήθεια κιμωλιών ώστε καθ' όλη την διάρκεια θα μπορούσε να γραφεί και σβηστεί εύκολα και ο 2<sup>ος</sup>, εσωτερικός, βάφτηκε με ματ άχρωμο λούστρο ώστε να φαίνεται το φυσικό χρώμα του ξύλου, ως κεντρική βοηθητική επιφάνεια.

Η επιλογή του στρογγυλού σχήματος του τραπεζιού, έγινε καθώς θεώρησα ότι με αυτόν τον τρόπο, όλοι οι μαθητές μαζί και η εμπυχώτρια θα κάθονται δίπλα-δίπλα και ο ένας απέναντι από τον άλλον, σε ίση απόσταση και έτσι ανά πάσα στιγμή τα παιδιά μπορούν να επικοινωνούν και συνεργάζονται μεταξύ τους, με μεγαλύτερη αμεσότητα και ευκολία. Στο εσωτερικό κύκλο του τραπεζιού τοποθετήθηκαν τα αντικείμενα κάθε επιμέρους δραστηριότητας όπως μολύβια, γόμες, κιμωλίες, σφουγγάρια και κάποιες τροφές φτιαγμένες από πηλό.





### 3.5 Η ΑΡΧΙΚΗ ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

Η πρώτη απόφαση για τον τόπο διεξαγωγής του προγράμματος, ήταν στο εσωτερικό του μουσείου και συγκεκριμένα στη δεύτερη αίθουσα που είναι αρκετά ευρύχωρη για να φιλοξενήσει μια σχολική ομάδα. Επόμενη σύλληψη, όσον αφορά τον τρόπο που επρόκειτο να μελετήσουν τα παιδιά τα πήλινα αντίγραφα, ήταν η ιδέα ενός τετράγωνου χαλιού-μουσαμά, πάνω στο οποίο θα υλοποιούνταν ένας μέρος των δραστηριοτήτων (ζωγραφιές, κολάζ, πάζλ, κλπ). Η ιδέα για «το κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού» θα υλοποιούνταν στις αίθουσες του μουσείου και τα αντικείμενα θα ήταν τοποθετημένα μέσα σε ξύλινες κάσες, καλυμμένα με άμμο, παρόμοιες με αυτές που χρησιμοποιούν οι αρχαιολόγοι στις ανασκαφές. Αυτή την φορά τα παιδιά θα έπαιρναν τον ρόλο των αρχαιολόγων όπου θα έβρισκαν τα θαμμένα, χρηστικά αντικείμενα και θα τα αντιστοιχούσαν με τα αυθεντικά πίσω από τις προθήκες του μουσείου.



Μια ακόμη δραστηριότητα η οποία εν τέλει δεν υλοποιήθηκε, ήταν η ιδέα πως, προς το τέλος του προγράμματος και αφού πλέον η ώρα είχε περάσει, ο ήλιος θα είχε υποτίθεται δύσει, οι μαθητές έπρεπε με κάποιο τρόπο να οδηγηθούν προς την έξοδο του κτηρίου. Τα παιδιά κρατώντας αντίγραφα αρχαίων λυχναριών θα έβρισκαν την έξοδο. Βγαίνοντας στην αυλή του μουσείου, θα τους περίμενε ένας πάγκος με πηλό και οι μαθητές με την βοήθεια της εμπυχώτριας, θα δημιουργούσαν τα δικά τους αντικείμενα, από αυτά που είχαν μελετήσει και γνώριζαν πλέον. Η ιδέα αυτή ήταν μια έμπνευση από την αλληγορία του σπηλαιίου του Πλάτωνα.

Έχοντας όμως αποφασίσει πως το πρόγραμμα θα υλοποιηθεί τον μήνα Μάιο, θεώρησα ως καταλληλότερο μέρος για να διεξαχθούν οι περισσότερες δραστηριότητες, στον γεμάτο δέντρα και λουλούδια, προαύλιο χώρο του μουσείου. Εκεί τα παιδιά μπορούν να τρέξουν και να εκφράσουν το ενθουσιασμό τους και τις σκέψεις τους με μεγαλύτερη άνεση.

Τα αντικείμενα, τα οποία τα παιδιά θα επεξεργάζονταν, θα μελετούσαν και θα έπαιζαν με αυτά κατά τη διάρκεια του προγράμματος, είχα αρχικά αποφασίσει ότι θα ήταν 16. Δυστυχώς όμως, κατά την μεταφορά των αντικειμένων από την Σκύρο στην Αθήνα και από την Αθήνα στην Ικαρία, το άσπρο ιχθυοπινάκιο είχε σπάσει. Τα πινάκια που είχαν μείνει ήταν πλέον τρία και τα ποτήρια που θα συνόδευαν κάθε πιάτο ήταν τέσσερα. Ο σχεδιασμός που είχε γίνει έως εκείνη τη στιγμή στο πρόγραμμα, αφορούσε 4 ομάδες, ώστε κάθε μια από αυτές θα υποδύονταν και τον ρόλο ενός συνδαιτυμόνα. Σε κάθε συνδαιτυμόνα, αντιστοιχούσε ένα πινάκιο κι ένα ποτήρι. Από την στιγμή που τα πινάκια ήταν τρία, αποφάσισα να αφαιρέσω και το αντίστοιχο ποτήρι- φιάλη που θα το συνόδευε και έτσι να αφαιρέσω συνολικά από το συμπόσιο τον ρόλο του ενός συνδαιτυμόνα. Τα σκεύη πλέον ήταν 14.

Καθώς οι δοκιμές για το στήσιμο των σκευών πάνω στο τραπέζι ξεκίνησαν, αποφάσισα να κάνω ακόμα μια αλλαγή και να αφαιρέσω το αρκετά εντυπωσιακό αντίγραφο της υδρίας, που ήταν αρκετά μεγαλύτερο, συγκριτικά με όλα τα υπόλοιπα κεραμικά και γι' αυτό δεν «έδενε» από αισθητικής άποψης στο σύνολο των πήλινων αντικειμένων. Ένας ακόμη λόγος για να αφαιρέσω τελικά την υδρία ήταν, πως λόγω του μεγέθους της, ήταν σχεδόν αναπόφευκτο, να μην την σπρώξει με το χέρι του κάποιος μαθητής ή να του πέσει κάτω κατά την μεταφορά της, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού του «κρυμμένου θησαυρού». Ο τελικός αριθμός των κεραμικών σκευών τελικά ήταν 13.



Σύγκριση Υδρίας με τα υπόλοιπα σκεύη

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Αφού λοιπόν κατέληξα στην ιδέα του συμποσίου και στα αντικείμενα, σειρά είχαν οι δραστηριότητες. Καθώς τα παιδιά θα ήταν οι πρωταγωνιστές, αυτού του εγχειρήματος, και εγώ, στον ρόλο της εμπυχώτριας, θα ήμουν η συντονίστρια, σχεδίασα έτσι τις δραστηριότητες ώστε εκείνα να βρίσκονται στο επίκεντρο των δράσεων και εγώ να βρίσκομαι δίπλα τους για να τα βοηθάω και να λύνω τυχόν προβλήματα που μπορεί να ανέκυπταν. Οι μαθητές θα έχουν τον ρόλο των συνδαιτυμόνων στο συμπόσιο, όπου αφού πρώτα βρουν τα κρυμμένα σκεύη, παίζοντας το παιχνίδι **«το κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού»** θα τα στήσουν στο τραπέζι του συμποσίου. Στη συνέχεια για να μπορέσουν να τα χρησιμοποιήσουν, με τον κατάλληλο τρόπο, ώστε να «γευματίσουν», θα πρέπει να μάθουν την χρήση του κάθε σκεύους.

Αναλυτικά τα στάδια του προγράμματος:

### 4.1 ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ- ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΜΑ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

Η εμπυχώτρια βρίσκεται στην είσοδο του μουσείου και καλωσορίζει την σχολική τάξη, την οποία και οδηγεί στην αριστερή πλευρά της εισόδου, στον αύλειο χώρο του μουσείου. Κάτω από μία μεγάλη μουριά είναι στημένο το ξύλινο, χαμηλό στρογγυλό τραπέζι, ενώ περιμετρικά από αυτό είναι στρωμένες χρωματιστές κουρελούδες. Αφού η εμπυχώτρια ζητήσει από τους μαθητές να κάτσουν ο ένας δίπλα στον άλλον γύρω από το στρογγυλό τραπέζι θα αφιερώσουν ένα λεπτό για να γνωριστούν, δηλαδή να πουν στην εμπυχώτρια τα ονόματά τους κι εκείνη το δικό της. Στην συνέχεια, η εμπυχώτρια ρωτάει τα παιδιά εάν έχουν επισκεφθεί στο παρελθόν το αρχαιολογικό μουσείο. Στην περίπτωση που οι μαθητές απαντήσουν θετικά, τότε τους ζητάει να εξηγήσουν οι ίδιοι, τι ακριβώς είναι αυτό το μουσείο και τι μπορεί να δει κανείς μέσα σε αυτό. Η διαδικασία αυτή γίνεται με την μέθοδο της μαιευτικής, δηλαδή στοχεύοντας μέσα από τις ερωτήσεις που θα κάνει, να οδηγήσει τα ίδια τα παιδιά να φανταστούν και τελικά να

πουν τι μπορεί να υπάρχει μέσα σε ένα αρχαιολογικό μουσείο. «Με τη μέθοδο αυτή οι εμπυχωτές αξιοποιούν τα αντικείμενα με στόχο να διευκολύνουν τους επισκέπτες να βρουν ατομικές διόδους διανοητικής και συναισθηματικής πρόσβασης, παρακινώντας τους για παρατήρηση, στοχασμό, διατύπωση προσωπικών απόψεων, κρίσεων και ερμηνειών.» (Νικονάνου 2015, σελ 57). Στην συνέχεια, η ίδια αποκαλύπτει στα παιδιά πως σήμερα βρίσκονται στο μουσείο για να κάνουν μια διαφορετική επίσκεψη σε αυτό, δηλαδή πως θα μάθουν, παίζοντας κυρίως στην αυλή του μουσείου, αλλά και πως θα υπάρξει μία σύντομη επίσκεψη μέσα σε αυτό. Τα λόγια που χρησιμοποιεί είναι τα εξής:

*«Γεια σας παιδιά! Περάστε από εδώ στα αριστερά ( αριστερή πλευρά της εισόδου, κάτω από την μουριά). Καθίστε παρακαλώ γύρω από αυτό το τραπέζι για να γνωριστούμε. Πριν ξεκινήσουμε θα ήθελα να μου πείτε όλοι τα ονόματα σας (γνωριμία παιδιών με εμπυχωτρία). Έχετε επισκεφθεί ξανά αυτό το μουσείο; (Εαν η απάντηση είναι θετική τότε τους ζητάει να τις εξηγήσουν τι εκθέματα έχει αυτό το μουσείο. Εάν η απάντηση είναι αρνητική τότε τους ζητάει να φανταστούν και να πουν τι μπορεί να έχει μέσα ένα αρχαιολογικό μουσείο.) Εσείς παιδιά ήρθατε σήμερα εδώ για να παίξουμε και να μάθουμε παρέα, μέσα από μια διαφορετική, διασκεδαστική επίσκεψη σε αυτό το μουσείο. Είστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε; »*

Τελειώνοντας αυτό το μικρό καλωσόρισμα της τάξης στο αρχαιολογικό μουσείο, ξεκινάει η ροή του εκπαιδευτικού προγράμματος με ένα μύθο.

## **4.2 ΔΕΥΤΕΡΟ ΒΗΜΑ – Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΝ ΜΥΘΟ**

Η εμπυχωτρία εισάγει τους μαθητές στο πρόγραμμα με την διήγηση μιας φανταστικής ιστορίας, η οποία βασίζεται στη μουσειοπαιδαγωγική μέθοδο της αφήγησης. Η εξιστόρηση του συγκεκριμένου παραμυθιού, στον αύλειο χώρο του μουσείου, λειτουργεί ως έναυσμα για την μετέπειτα συμμετοχή των μαθητών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Σκοπός είναι η αφύπνιση των συναισθημάτων των παιδιών, η διεγερση ενδιαφέροντος,



καθώς και η επιθυμία τους για συμμετοχή στις αφηγηματικές δραστηριότητες του προγράμματος. Η ιστορία που ακούνε τα παιδιά είναι η παρακάτω:

*«Φανταστείτε πως βρισκόμαστε τα παλιά τα χρόνια, τα πολύ παλιά χρόνια..., στην αρχαία Ικαρία. Και αυτό εδώ που βλέπετε το Μουσείο, ( δείχνοντας τους το κτήριο του Μουσείου) δεν είναι Μουσείο αλλά ένα πολύ μεγάλο σπίτι, σαν αρχοντικό. Το σπίτι αυτό είναι ενός μεγαλέμπορου, του κύριου Ισίδωρου. Ονομάζομαι Ευρυνόμη και είμαι η κοπέλα που βοηθάει στις δουλειές του σπιτιού, δηλαδή καθαρίζω, προσέχω τα παιδιά, υφαίνω και μαγειρεύω. Ο κύριος Ισίδωρος, που είναι μεγαλέμπορος εδώ στην Ικαρία, γύρισε χτες από ένα μακρινό ταξίδι που είχε πάει στη Συρία, στη Δαμασκό, (έχετε ακούσει την Συρία; Ξέρετε που είναι;) για να πουλήσει λάδι και κρασί και να φέρει πίσω δαμάσκηνα, για να τα πουλήσει εδώ.*

*Σήμερα μου είπε, πως το μεσημέρι πρόκειται να κάνει ένα Συμπόσιο. (Στο σημείο αυτό ακολουθεί μια παύση της ιστορίας και ξεκινά μια συζήτηση γύρω από την σημασία της λέξης “Συμπόσιο” καθώς και την ετυμολογία αυτής.)*

*Ξέρει κανείς τι είναι το Συμπόσιο; Μπορείτε να σκεφτείτε και να μου πείτε κάτι που κάνουμε σήμερα και μοιάζει με συμπόσιο; Κάτι που κάνουμε εδώ στην Ικαρία συγκεκριμένα και μοιάζει πολύ με ένα συμπόσιο; ( Σε αυτό το σημείο οι μαθητές συζητάνε με την εμπυχώτρια την σημασία της λέξης συμπόσιο και τις ομοιότητες ενός σημερινού Ικαριώτικου πανηγυριού με το αρχαίο συμπόσιο. Αφού ολοκληρωθεί η σχετική συζήτηση, το παραμύθι συνεχίζει.)*

*Μου είπε λοιπόν πως θα κάνει σήμερα ένα Συμπόσιο και θα καλέσει τους φίλους του για να τους δει και να τους πει, όλα αυτά, που είδε και έμαθε στο μακρινό του ταξίδι. Εγώ λοιπόν, πρέπει τώρα να ετοιμάσω το τραπέζι για τους καλεσμένους και τον κύριο Ισίδωρο. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα. Οι φίλοι του κύριου Ισίδωρου είναι πολύ γλεντζέδες και από το προηγούμενο συμπόσιο που κάνανε όλοι μαζί, πέρασαν τόσο καλά και ήπιανε λίγο παραπάνω σκόρπισαν όλα τα πιάτα και τα ποτήρια μέσα στην Αυλή. Θέλε να παίξετε το «κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού» και να βρείτε όλα τα αντικείμενα για να ετοιμάσουμε το τραπέζι;*

(Σε αυτό το σημείο τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, όπου κάθε ομάδα υποδύεται και ένα ρόλο από τους συνδαιτυμόνες του συμποσίου και εξηγώ τους κανόνες του παιχνιδιού.)

*Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι θα χωριστείτε σε 3 ομάδες, όσοι δηλαδή θα είναι και οι καλεσμένοι του συμποσίου, αυτοί που θα γευματίσουν. Η πρώτη ομάδα θα ψάξει να βρει τα σκεύη για να γευματίσει ο κύριος Αλκιβιάδης που είναι Ιερέας. Η δεύτερη θα είναι ο οικοδεσπότης ο κύριος Ισίδωρος που είναι μεγαλέμπορος, και η τρίτη ομάδα υποδύεται τον κύριο Δημοσθένη που είναι γραμματιστής, δηλαδή δάσκαλος. Τώρα θα μοιράσω σε κάθε ομάδα το φυλλάδιο της και θα σας εξηγήσω τους κανόνες του παιχνιδιού.»*

Μετά την επεξήγηση των κανόνων του παιχνιδιού μοιράζονται σε κάθε ομάδα τα παρακάτω φυλλάδια που αναγράφονται διαφορετικοί αριθμοί. Αυτοί παραπέμπουν στους αριθμούς που κάθε ένα, ξεχωριστό αντικείμενο, έχει χαραγμένο στην βάση του, αλλά και στους αντίστοιχους αριθμούς των εκθεμάτων στις προθήκες του Μουσείου και στις επεξηγήσεις τους.

ΝΑ ΒΑΛΩ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

**ΟΜΑΔΑ Α: ΑΛΚΙΒΙΑΔΗΣ - ΙΕΡΕΑΣ**

- 38)** \_\_\_\_\_
- 16)** \_\_\_\_\_
- 23)** \_\_\_\_\_
- 11)** \_\_\_\_\_
- 20)** \_\_\_\_\_

**ΟΜΑΔΑ Β: ΙΣΙΔΩΡΟΣ - ΕΜΠΟΡΟΣ**

- 21) \_\_\_\_\_
- 23) \_\_\_\_\_
- 15) \_\_\_\_\_
- 11) \_\_\_\_\_

**ΟΜΑΔΑ Γ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ – ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ**

- 36) \_\_\_\_\_
- 17) \_\_\_\_\_
- 8) \_\_\_\_\_
- 13-27) \_\_\_\_\_

#### 4.3 ΤΡΙΤΟ ΒΗΜΑ - ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ

Τα αγγεία είναι κρυμμένα στα παρτέρια του προαύλιου χώρου του μουσείου. Όλα τα αντικείμενα είναι τοποθετημένα στο χώμα, πίσω και ανάμεσα από φυτά, λουλούδια και θάμνους, (όπως κλήματα, λεβάντες, δεντρολίβανα, τριανταφυλλιές κλπ) καθώς επίσης έχουν καλυφθεί και με λίγο χώμα. Εκτός από τον παιγνιώδη χαρακτήρα, η δράση αυτή έχει ως στόχο να παραλληλιστεί με την διαδικασία της ανασκαφής και με την ανακάλυψη των σκευών από τους αρχαιολόγους., καθιστώντας τα ίδια παιδιά «μικρούς αρχαιολόγους» στο δικό μας πρόγραμμα. Κάθε φορά που τα παιδιά θα βρίσκουν ένα από τα χαμένα αντικείμενα στην αυλή του μουσείου, θα πρέπει να κοιτάνε στο κάτω μέρος του. Κάθε σκεύος, έχει στην βάση του χαραγμένο έναν αριθμό. Εάν ο αριθμός αυτός αναγράφεται στο φυλλάδιο της ομάδας, τότε το αντικείμενο είναι «δικό τους» και θα πρέπει να γυρίσουν πίσω και να το τοποθετήσουν πάνω στο τραπέζι. Πάνω στην μαύρη επιφάνεια του τραπεζιού, είναι σχεδιασμένη με άσπρη κιμωλία η περίμετρος κάθε σκεύους και στο κέντρο αυτής είναι γραμμένος ο αριθμός του σκεύους.



Το κυνήγι του θησαυρού ολοκληρώνεται όταν οι ομάδες βρουν όλα τα σκεύη τους και τα τοποθετήσουν στη σωστή θέση πάνω στο τραπέζι του συμποσίου. Για να κλείσει ο κύκλος της πρώτης δραστηριότητας, ακολουθεί μια σύντομη συζήτηση με τους μαθητές, όπου αφού επεξεργαστούν τα σκεύη (αντίγραφα αυτών που βρίσκονται στις προθήκες της συλλογής του Μουσείου), τους ζητάω να φανταστούν και να πουν την πιθανή χρήση του καθενός. Αφού ολοκληρωθεί η συζήτηση με τις εικασίες των παιδιών, ακολουθεί η επόμενη δραστηριότητα.

#### **4.4 ΤΕΤΑΡΤΟ ΒΗΜΑ – ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

Αφού μοιραστούν στα παιδιά των τριών ομάδων τα φυλλάδια, μολύβια και γόμες, εισερχόμαστε στο Μουσείο με την παραίνεση να μην φωνάζουν ή ενοχλούν άλλους επισκέπτες του Μουσείου. Σε αυτήν την δραστηριότητα, οι μαθητές αφού πρώτα παρατηρήσουν καλά τα αντικείμενα της ομάδας τους, θα μπουν μέσα στον χώρο του μουσείου, μαζί με την δασκάλα και την εμψυχώτρια, και θα περιηγηθούν και στις δύο αίθουσες της μόνιμης συλλογής. Σκοπός αυτή την φορά, είναι τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεκτικά τις προθήκες και να καταφέρουν να ανακαλύψουν τα αντικείμενα της ομάδας τους, ανάμεσα στα άλλα εκθέματα, αυτή την φορά στην αυθεντική τους μορφή.

Μια ακόμη πρόκληση αποτελεί το γεγονός πως τα αντικείμενα που βρήκαν και επεξεργάστηκαν στην αυλή του μουσείου διαφέρουν έως ένα βαθμό, με αυτά στις προθήκες. Η διαφορά είναι πως τα αντίγραφα δεν έχουν δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να αναπαρίσταται η φθορά που μπορεί κανείς να παρατηρήσει στα αυθεντικά. Ο λόγος που αποφεύχθηκε να γίνει τόσο πιστή αναπαράσταση, είναι πως τα παιδιά σε αυτό το σημείο θα πρέπει να δουλέψουν με την φαντασία τους ώστε να βρουν τα κοινά σημεία που «ενώνουν» τα αυθεντικά με τα αντίγραφα. Με αυτόν τον τρόπο η έννοια του συμποσίου και η χρήση των σκευών θα αποδοθεί καλύτερα στην φαντασία των παιδιών, καθώς θα τα δουν να «ζωντανεύουν» μπροστά τους, όπως ακριβώς ήταν κατά την αρχαιότητα.

Βοήθεια σε αυτή την δραστηριότητα, αποτελούν οι αριθμοί των φυλλαδίων που είναι ίδιοι με αυτών που αναγράφονται δίπλα από τα αντικείμενα μέσα στις προθήκες, αλλά και στο κάτω μέρος αυτών, στις πινακίδες. Αφού οι μαθητές περιπλανηθούν στον χώρο, παρατηρήσουν τις προθήκες και βρουν τα αντικείμενά τους θα πρέπει να γράψουν στο φυλλάδιο τις πληροφορίες, σχετικά με την ονομασία και την χρήση του κάθε σκεύους που αναγράφονται στις πινακίδες. Για να καταλάβουν καλύτερα την διαδικασία, μόλις μπούμε στην πρώτη αίθουσα του μουσείου, η εμπυχώτρια συγκεντρώνει τους μαθητές μπροστά από μία προθήκη και τους δείχνει τον τρόπο με τον οποίο θα δουλέψουν, δείχνοντας ένα παράδειγμα, από το φυλλάδιο της μιας ομάδας.



Το συγκεκριμένο παράδειγμα αναφέρεται στον αριθμό 38 της πρώτης ομάδας. Στο κάτω μέρος των προθηκών βρίσκονται οι πινακίδες με τις πληροφορίες για κάθε αντικείμενο. Η εμπυχώτρια, αφήνει λίγο χρόνο στα παιδιά για να βρουν το αντικείμενο τους μέσα στην προθήκη που μόλις τους υπέδειξε και εάν δεν το βρουν τους κατατοπίζει μέχρι να το βρουν. Αφού τα παιδιά βρουν το αντικείμενο, στην συνέχεια τους επιδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο θα συλλέξουν τις πληροφορίες, ώστε να συμπληρώσουν στο φυλλάδιό τους. Η εμπυχώτρια διευκρινίζει στους μαθητές πως αυτό που τους ενδιαφέρει, είναι να μάθουν την ονομασία και τυχόν πληροφορίες σχετικές με την χρήση των αντικειμένων που μπορεί να αναγράφονται στην πινακίδα. Καμία άλλη πληροφορία, όπως η χρονολογία και ο τόπος που βρέθηκαν τα αντικείμενα, δεν θα χρειαστεί να καταγράψουν.

Σκοπός της συγκεκριμένης αναζήτησης πληροφοριών, που ζητείται από τους μαθητές, είναι να εισαχθούν τα παιδιά στον τρόπο με τον οποίο διαβάζει κανείς τις πληροφορίες, από την πινακίδα ενός εκθέματος και να κρατήσει στην μνήμη του το πιο ουσιαστικό μέρος τους (τουλάχιστον σε αυτή την ηλικία). Όταν οι ομάδες βρουν τα αντικείμενα τους και καταγράψουν τις πληροφορίες που τους ζητήθηκαν, επιστρέφουν μαζί με την δασκάλα τους πίσω στην αυλή. Όποια ομάδα χρειάζεται περισσότερο χρόνο, παραμένει στον χώρο του μουσείου με την εμψυχώτρια όπου τους περιμένει και επιστρέφουν μαζί.

#### **4.5 ΠΕΜΠΤΟ ΒΗΜΑ – Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ**

Αφού όλοι οι μαθητές συγκεντρωθούν ξανά πίσω στο τραπέζι του συμποσίου, με τα φυλλάδια τους συμπληρωμένα από τις πληροφορίες που συνέλεξαν, ακολουθεί μια συζήτηση-παρουσίαση. Κάθε ομάδα παρουσιάζει στις υπόλοιπες, τα αντικείμενά της και εξηγεί ποια ήταν η χρήση τους κατά την αρχαιότητα. Σε αυτό το σημείο, καθώς οι άγνωστες λέξεις στις πληροφορίες από τις πινακίδες, όπου κατέγραψαν τα παιδιά είναι αρκετές, οι εμψυχώτρια εξηγεί τυχόν απορίες, πάλι με την μέθοδο της μαιευτικής.

Αφού ολοκληρωθεί η παρουσίαση των αντικειμένων από τα παιδιά στους συμμαθητές τους και η εμψυχώτρια βεβαιωθεί πως όλα τα παιδιά έχουν κατανοήσει την χρήση των σκευών, σειρά έχουν τα επαγγέλματα. Στο σημείο αυτό, η εμψυχώτρια ζητά από τις ομάδες αφού σκεφτούν και συζητήσουν μεταξύ τους, να αναφέρουν τα αντικείμενα που θεωρούν ότι με κάποιο τρόπο μπορούν να συνδεθούν με τα επαγγέλματα των συνδαιτυμόνων. Για παράδειγμα, το λυχνάρι που βρίσκεται μπροστά από τον κύριο Δημοσθένη, ο οποίος είναι δάσκαλος, έκτος από το να φωτίζει τους 3 φίλους για να βλέπουν να φάνε όταν πέσει ο ήλιος, θα μπορούσε να το χρησιμοποιεί ο κύριος Δημοσθένης όταν διδάσκει στους μαθητές του. Δεύτερο παράδειγμα, αποτελεί το μυροδοχείο που βρίσκεται μπροστά στον κύριο Αλκιβιάδη, τον ιερέα, το οποίο θα το χρησιμοποιήσει ο ίδιος, όταν αδειάσουν τα υγρά αρτύματα, για να αποθηκεύσει μέσα σε αυτό μύρα για την επόμενη λειτουργία ή θυσία που θα τελέσει στον ιερό ναό.

Τα φυλλάδια των ομάδων σε αυτή τη φάση πρέπει να έχουν συμπληρωθεί κατά αυτό τον τρόπο :

### **ΟΜΑΔΑ Α: ΑΛΚΙΒΙΑΔΗΣ - ΙΕΡΕΑΣ**

- 38)** Αττικά μελαμβαφή «αλατοδοχεία» (αγγεία προσφορών).
- 16)** Μυροδοχεία από πήλο (αγγεία για μύρα και αρωματικά έλαια, για ψιμύθια, πιθανόν για υγρά αρτύματα ή ακόμη και για φάρμακα).
- 23)** Μελανόμορφο πινάκιο.
- 11)** Μόνωτο κύπελλο.
- 20)** Μελαμβαφής πρόχους.

### **ΟΜΑΔΑ Β: ΙΣΙΔΩΡΟΣ – ΕΜΠΟΡΟΣ**

- 21)** Μελαμβαφής λήκυθος (ελαιοδοχείο).
- 23)** Μελανόμορφο πινάκιο.
- 15)** Μικρή μελαμβαφής φιάλη (αγγείο πόσεως ή προσφοράς σπονδών).
- 11)** Οινοχόη.

### **ΟΜΑΔΑ Γ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ – ΔΑΣΚΑΛΟΣ**

- 36)** Αττική μελαμβαφής καρποδόχη.
- 17)** Πινάκιο (πάτο).
- 8)** Αττική μελαμβαφής κύλικα (αγγείο πόσεως οίνου).
- 13-27)** Μονόμυξοι τροχήλατοι ικαριακοί λύχνοι .

#### 4.6 ΕΚΤΟ ΒΗΜΑ – «ΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟ ΓΕΥΜΑ»

Προχωρώντας προς το τέλος του προγράμματος και αφού οι μαθητές κατανόησαν την χρησιμότητα κάθε σκεύους, σειρά έχουν οι τροφές που τοποθετούνται μέσα σε αυτά. Η εμπυχωτήρια εισάγει την σχολική τάξη σε αυτήν την δραστηριότητα με τα εξής λόγια: «Και τώρα ήρθε η ώρα για το γεύμα!»

Στο χώρο του «συμποσίου» οι μικροί μαθητές θα βρουν τις τροφές, όλες φτιαγμένες από πηλό, τοποθετημένες στο κέντρο του τραπεζιού. Τα παιδιά, μπορούν να επιλέξουν και να βάλουν στα πιάτα τους όποιες από αυτές θέλουν. Τα τρόφιμα σχεδιάστηκαν έτσι ώστε να ταιριάζει καθ' ένα από αυτά σε κάποιο σκεύος. Για παράδειγμα, δημιουργήθηκε μια μάζα από χοντρό αλάτι, με σκοπό να τοποθετηθεί στο αλατοδοχείο, ψάρι, κρέας και μανιτάρι για τα πινάκια των συνδαιτυμόνων, σταφύλι, το οποίο μπορεί να τοποθετηθεί και σε κάποιο κύπελλο, φιάλη ή κύλικα, ώστε τα παιδιά να το φανταστούν στην επεξεργασμένη του μορφή ως κρασί. Μερικές ελιές, οι οποίες με ανάλογο τρόπο μπορούν να τοποθετηθούν μέσα στο ελαιοδοχείο ως λάδι, τα αμύγδαλά και τα καρύδια μέσα στην καρποδόχη.

Ανάμεσα σε αυτές τις τροφές υπάρχουν όμως και μερικές σύγχρονες τροφές, όπως οι τηγανιτές πατάτες, ένα τηγανιτό αυγό, ντομάτες, μπανάνες και πορτοκάλι. Οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν καλά και να κρίνουν πριν τοποθετήσουν οποιαδήποτε τροφή στο πιάτο τους.

Τελικά οι πήλινες τροφές που υπήρχαν στην αρχαία Ελλάδα και βρίσκονται στο κέντρο του τραπεζιού, είναι:

- δύο κομμάτια κρέατος,
- δύο ψάρια,
- δύο τσαμπιά από σταφύλια,
- τέσσερις ελιές,
- μία μάζα από χοντρό αλάτι,
- ένα μανιτάρι,



- μια ανάμειξη από ξηρούς καρπούς, τρία καρύδια και τρία αμύγδαλα, τρόφιμα.

Επιπρόσθετα, τα πηλίνα τρόφιμα που εμφανίστηκαν μεταγενέστερα στην Ελλάδα

- μία μερίδα τηγανιτές πατάτες,
- τέσσερεις ντομάτες,
- ένα τηγανητό αυγό και
- ένα πορτοκάλι.

Πριν τα παιδιά αποφασίσουν να πάρουν κάποιο τρόφιμο και να το τοποθετήσουν μέσα στα σκεύη τους, θα ζητηθεί από εκείνα να σκεφτούν και να συζητήσουν μεταξύ τους, ποιες από αυτές τις τροφές θεωρούν ότι υπήρχαν στην αρχαιότητα και έτσι θα ήταν λογικό, όντας οι συνδαιτυμόνες του συμποσίου, να τις βάλουν στα σκεύη τους, για να τις «φάνε». Αφού οι μαθητές γεμίσουν τα πιάτα τους, όπως θεωρούν, η εμπυχώτρια συζητάει με στις ομάδες και αποκαλύπτει, ποια από τα εδέσματα αυτά, κατανάλωναν τελικά οι αρχαίοι Έλληνες. Τότε οι ομάδες, εάν τυχόν έχουν τοποθετήσει στα σκεύη τους κάποιες από τις πιο σύγχρονες τροφές, τις αφαιρούν.

#### **4.7 ΕΒΔΟΜΟ ΒΗΜΑ – ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ**

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού με τις τροφές, το πρόγραμμα φτάνει προς στο τέλος του. Η ζωγραφική αποτελεί μια δημιουργική έκφραση, για να κλείσει ο κύκλος της επίσκεψης ομαλά και ευχάριστα.

Υλικές-αισθητικές δραστηριότητες σε μουσεία αρχαιολογικά, ιστορίας και πολιτισμού στοχεύουν συχνά στην προσέγγιση τεχνικών του παρελθόντος, π.χ. πηλοπλαστική, κατασκευές, μαγειρική και δραστηριότητες πειραματικής αρχαιολογίας. Αντίστοιχα σε εθνογραφικά μουσεία προσανατολίζονται σε καλλιτεχνικές πρακτικές απομακρυσμένων χωρικών ή/και χρονικά πολιτισμών. Αυτό που δεν πρέπει να παραμελείται είναι η διπλή διδακτική διάσταση αυτών των δραστηριοτήτων : προσφέρουν ευκαιρίες, αφορμές και ερεθίσματα για την προσωπική, δημιουργική έκφραση και ταυτόχρονα συμβάλλουν

στην κατανόηση των εκθεμάτων, διαφορετικών πραγματικοτήτων μέσα από άλλες διόδους (Rottmann 1998, Νικονάνου Ν. 2015, σελ 68). Οι βιωματικές- δημιουργικές δραστηριότητες κατακτούν διπλή υπόσταση σε ό,τι αφορά τη μουσειοπαιδαγωγική στοχοθεσία: α. ως ένα τρόπος προσέγγισης των εκθεμάτων με έμφαση στην εμπειρία και β. ως μία ευκαιρία και πρόκληση για τη γνωριμία με ατομικές ικανότητες, εξάσκηση δεξιοτήτων, την προσωπική δημιουργική έκφραση και διαμέσου αυτών την προσέγγιση αυτογνωσίας. Οι εμπυχωτές δεν είναι κατευθυντικοί. Αντίθετα, κινητοποιούν, προωθούν και συντονίζουν τις δράσεις των επισκεπτών και οφείλουν να παρέχουν: χώρο, χρόνο και υλικά, εξειδικευμένα για το παιχνίδι, αλλά και έμπνευση, κέφι και αντοχές στη δημιουργική «φασαρία».» (Νικονάνου 2015, σελ 67)

Αφού όλα τα κεραμικά αντικείμενα απομακρυνθούν από το τραπέζι και η μαύρη επιφάνεια είναι πλέον άδεια, η εμπυχωτήρια τοποθετεί τις χρωματιστές κιμωλίες και τα βρεγμένα σφουγγαράκια στο κέντρο αυτής. Τα παιδιά μπορούν να αρχίσουν τις καλλιτεχνικές τους δημιουργίες ευθύς αμέσως. Η εμπυχωτήρια ζητά από τους μαθητές να αποτυπώσουν, μέσα από τις ζωγραφιές τους, τις ιδέες και εντυπώσεις τους από το σημερινό συμπόσιο. Δηλαδή να ζωγραφίσουν, πως θα ήθελαν να είναι το δικό τους φανταστικό συμπόσιο, τι τους έκανε εντύπωση ή δεν τους άρεσε από το αρχαίο συμπόσιο, τι θα ήθελαν να υπήρχε στο δικό τους τραπέζι, όταν γυρνάνε από το σχολείο, όπως π.χ. μια πρόχους (μικρή κανάτα για να πλένουν τα χέρια τους οι καλεσμένοι του συμποσίου) ή λουλούδια σε ένα βάζο στο κέντρο του τραπεζιού, ο αγαπημένος τους χυμός, ή ακόμη κι ένα γλυκό δίπλα από το πιάτο τους ακόμα και να συμπληρώσουν το τραπέζι με σημερινά αντικείμενα που δεν υπήρχαν τότε, όπως μαχαιροπίρουνα και χαρτοπετσέτες και οτιδήποτε άλλο θεωρούν απαραίτητο και σημαντικό.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ**

### **5.1 ΠΡΟΚΑΤΑΡΚΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ**

Έχοντας πλέον πάρει την τελική άδεια από την Εφορεία Αρχαιοτήτων Σάμου, για την διεξαγωγή του προγράμματος στο χώρο του Αρχαιολογικού Μουσείου Ικαρίας, ήρθα

σε επαφή, με τον διευθυντή του 1<sup>ου</sup> Δημοτικού σχολείου Αγίου Κηρύκου Ικαρίας, κ. Σταμάτη Μάζαρη. Καθώς ήταν πολύ συνεργάσιμος και θετικός όσον αφορά την ιδέα του εγχειρήματος μου, καταλήξαμε από κοινού πως η ημέρα Πέμπτη 31 Μαΐου θα ήταν η ημέρα όπου οι σχολικές τάξεις του σχολείου μαζί με τις δασκάλες τους, θα επισκέπτονταν το μουσείο με σκοπό την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Καθώς το πρόγραμμα σχεδιάστηκε έτσι ώστε να απευθύνεται σε μία σχολική ομάδα περίπου 10 ατόμων, κάθε τάξη επισκέφτηκε το μουσείο σε διαφορετικό χρόνο. Όσο περισσότερα ήταν τα δείγματα, δηλαδή οι σχολικές τάξεις που θα συμμετείχαν στον πρόγραμμα, τόσο καλύτερα θα μπορούσα να διακρίνω και να σημειώσω τυχόν λάθη, απροσεξίες και λεπτομέρειες, καθώς κάθε παιδί και κάθε ηλικιακή ομάδα θα αντιδρούσε διαφορετικά στις δραστηριότητες.

Έτσι με την προθυμία και την συνεργασία του κ. Μάζαρη και των δασκάλων, το πρόγραμμα υλοποιήθηκε μέσα σε μία μέρα, με τη συμμετοχή 4 διαφορετικών σχολικών τάξεων. Η συνολική διάρκεια του προγράμματος υπολογίστηκε στην 1 ώρα περίπου. Ξεκινήσαμε λοιπόν, την ώρα όπου ανοίγει ο φύλακας το μουσείο, στις 8:30 το πρωί με την Έκτη Δημοτικού, το πρόγραμμα υλοποιήθηκε, ξανά, στις 9:45 με την Πέμπτη Δημοτικού, στην συνέχεια ακολούθησε η Τετάρτη Δημοτικού στις 10:55 και τελευταία επίσκεψη στο μουσείο έγινε από την Τρίτη Δημοτικού στις 12:00 που αποχώρησε στη 1:15. Οι ηλικίες των παιδιών κυμαίνονταν από 8 έως 12 χρονών.

Μια μέρα πριν, την Τετάρτη 30 Μαΐου, είχε προηγηθεί ο καθαρισμός από πετραδάκια, φύλλα και πεσμένα μούρα, καθώς το σημείο που επιλέχτηκε να τοποθετηθεί το τραπέζι, ήταν κάτω από μία μουριά, για να έχουμε σκιά και στη συνέχεια το στήσιμο του τραπεζιού μαζί με το στρώσιμο των κουρελούδων.

Την ίδια ημέρα αφού μελέτησα τα σημεία της αυλής στα οποία θα μπορούσαν να τοποθετηθούν τα κεραμικά αντικείμενα, ανάμεσα δηλαδή από τα φυτά και τους θάμνους του, αποφάσισα την τελική θέση κάθε «κρυψώνας». Ο τρόπος που αποφάσισα την θέση κάθε σκεύους, ήταν έτσι ώστε να μην είναι αρκετά εμφανής αλλά όχι και τόσο καλά κρυμμένο που να είναι δύσκολο να τα βρει κανείς, παίρνοντας υπ' όψη πως το χρώμα μερικών αγγείων ήταν παρόμοιο με αυτό του χώματος στα παρτέρια.



Στη συνέχεια θα παρουσιαστεί η υλοποίηση του προγράμματος και για τις τέσσερις σχολικές ομάδες.

## 5.2 ΒΗΜΑ ΠΡΩΤΟ

Η έμφαση στα πεδία σχολιασμού και παιχνιδιού, εναλλάσσεται κάθε φορά, ακολουθώντας το σχολικό επίπεδο που βρίσκεται κάθε ηλικιακή ομάδα. Έτσι στην τάξη της Γ' και Δ' δημοτικού, το πρόγραμμα εστιάζει περισσότερο στην εξοικείωση των μαθητών με το χώρο του μουσείου, κι έχει λιγότερες απαιτήσεις από αυτούς, εν αντιθέσει με τις τάξεις της Ε' και ΣΤ' δημοτικού, όπου τα παιδιά έχουν μεγαλύτερη εμπειρία στο πως να διαχειριστούν καινούργιες πληροφορίες που προσλαμβάνουν σε

ένα διαφορετικό περιβάλλον, από αυτό της αίθουσας του σχολείου τους, και δίνεται μεγαλύτερη βαρύτητα στην πληροφορία που θα μπορούσαν να επεξεργαστούν, και να αφομοιώσουν.

Οι σχολικές ομάδες έφτασαν στο μουσείο και οδηγήθηκαν στην αριστερή πλευρά της εισόδου, κάτω από την μουριά, εκεί όπου θα διεξαγόταν το μεγαλύτερο μέρος του προγράμματος. Με την υπόδειξη της εμψυχώτριας, κάθισαν όλα τα παιδιά, γύρω από το ξύλινο τραπέζι, πάνω στις κουρελούδες. Αν και στις 2 μεγαλύτερες τάξεις, ο αριθμός των ατόμων ήταν 12 και η διαφορά στην διάπλαση των παιδιών αισθητή, σε σχέση με τις μικρότερες τάξεις, συνεργάστηκαν μεταξύ τους και φρόντισαν να καθίσουν όσο πιο κοντά μπορούσαν μεταξύ τους για να χωρέσουν όλοι γύρω από το στρογγυλό τραπέζι .

Αφού οι μαθητές συστήθηκαν με την εμψυχώτρια, κλίθηκαν να απαντήσουν στην ερώτηση *«Τι είναι ένα αρχαιολογικό μουσείο και τι βρίσκεις μέσα σε αυτό;»* . Τα παιδιά της Τρίτης και Τετάρτης τάξης απάντησαν με μεγάλη προσπάθεια και ζήλο σε σύγκριση με τα παιδιά της Πέμπτης και Έκτης τάξης που αν και οι απαντήσεις τους δε διέφεραν αρκετά με αυτές των μικρότερων τάξεων, ένιωθαν την ανάγκη να αποδείξουν με τον τρόπο τους, πως γνώριζαν αρκετά καλά την απάντηση και πως ίσως βαριόντουσαν να απαντήσουν κάτι τόσο «απλό» και «αυτονόητο».



### 5. 3 ΒΗΜΑ ΔΕΥΤΕΡΟ

Στο επόμενο στάδιο, με την διήγηση του παραμυθιού, και οι 4 σχολικές ομάδες παρακολουθούσαν με ενδιαφέρον την εξιστόρηση κοιτώντας την εμπυχώτρια στα μάτια, απορροφημένοι από την ιστορία. Όταν έφτασε η ώρα να παίξουν «Το Κηνύγι του Κρυμμένου Θησαυρού» όλα τα παιδιά ενθουσιάστηκαν, με αυτά της Έκτης και Πέμπτης να μπορέσουν να συγκρατηθούν για να ακούσουν τους κανόνες του παιχνιδιού, ενώ τα παιδιά των μικρότερων τάξεων, αναστατώθηκαν τόσο από την αγωνία και τον ενθουσιασμό τους που, αφού σιγουρεύτηκαν πως θα είναι στην ίδια ομάδα με τους φίλους τους, δεν κρατιόντουσαν να ξεκινήσει το παιχνίδι.

Την ώρα του παιχνιδιού όλοι οι μαθητές έτρεχαν με ορμή προς όλες τις κατευθύνσεις του προαύλιου χώρου, με κάθε ομάδα να πανηγυρίζει την νίκη της μετά από κάθε εύρεση αντικειμένου και να γυρνούν στο τραπέζι χαμογελαστοί, με σκοπό να το τοποθετήσουν στην σωστή θέση. Σε αυτό το σημείο παρατηρήθηκε πως, στα παιδιά των 2 μεγαλύτερων τάξεων, ο ανταγωνισμός μεταξύ τους ήταν ιδιαίτερα αισθητός, όσον αφορά το χρόνο που θα χρειαστεί κάθε ομάδα για να βρει όλα τα αντικείμενα της και να γυρίσει πρώτη πίσω στο τραπέζι. Από την άλλη πλευρά, κάθε φορά που μία ομάδα από τις μικρότερες τάξεις, συμπλήρωνε τον αριθμό των αντικειμένων της πάνω στο τραπέζι, συνέχιζε να ψάχνει για να βοηθήσει της υπόλοιπες ομάδες με τα αντικείμενα τους. Η συνεργασία μεταξύ των διαφορετικών ομάδων, των μικρότερων παιδιών ήταν εμφανέστερη.





Αξιοσημείωτο γεγονός αποτελεί, στην τελευταία σχολική τάξη, στην Τρίτη Δημοτικού, πως το συγκεκριμένο παιχνίδι διήρκησε περισσότερο, καθώς όλα τα παιδιά έψαχναν μαζί, την πολύ καλά κρυμμένη οινόχρη.

Η μητέρα μου παρευρισκόμενη στον χώρο την ημέρα του προγράμματος, με σκοπό να με βοηθήσει και να φωτογραφίζει τις δράσεις, κάθε φορά που μια σχολική ομάδα έφευγε, αναλάμβανε να κρύψει ξανά κάθε αντικείμενο, στα σημεία που της είχα υποδείξει, ώστε εγώ να προλάβω να ετοιμάσω το τραπέζι και τα φυλλάδια, καθώς η επόμενη τάξη κατέφθανε στο χώρο από λεπτό σε λεπτό. Προς το τέλος όμως της ημέρας όντας κουρασμένη, έκρυψε την οινόχρη σε διαφορετικό σημείο και αρκετά καλά, με αποτέλεσμα, να μην θυμάται που ακριβώς είναι, και τα παιδιά να μην μπορούν να τη βρουν. Το απρόσμενο είναι πως όλοι μαζί τα παιδιά, η εμπυχώτρια και η δασκάλα, έγιναν μια ομάδα χωρίστηκαν ανά περιοχές και ξεκίνησαν το ψάξιμο. Όταν μια μαθήτρια βρήκε επιτέλους το αντικείμενο, ο πανηγυρισμός ήρθε από όλους και ήταν μεγαλύτερος από κάθε άλλη φορά.





Όταν όλες οι ομάδες ερωτήθηκαν, ποια φαντάζονται πως ήταν η χρησιμότητα κάθε σκεύους, όλοι οι μαθητές των τάξεων, προσπάθησαν να εκφράσουν τις σκέψεις και εικασίες τους.

#### 5.4 ΒΗΜΑ ΤΡΙΤΟ

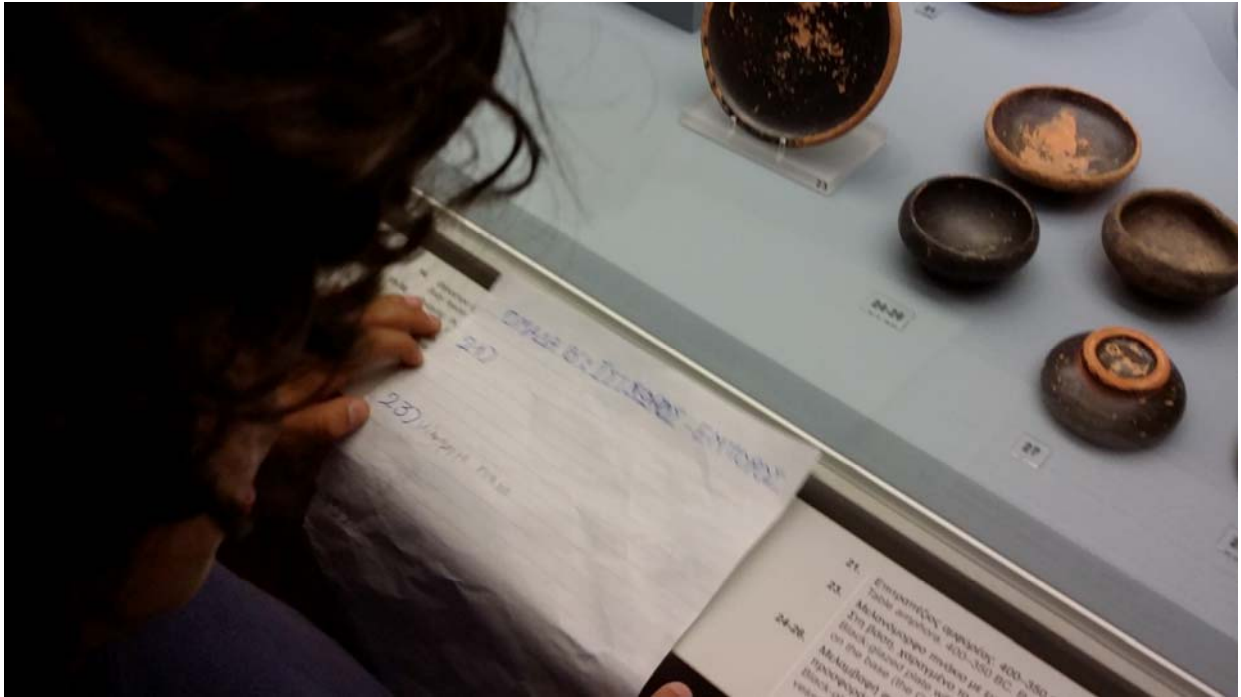
Όταν οι μαθητές επισκέφτηκαν τον εσωτερικό χώρο του μουσείου, στην αρχή παρατηρήθηκε ένας δισταγμός, όσον αφορά την κίνηση τους μέσα στο χώρο. Έτσι η εμπυχώτρια, υπέδειξε στα παιδιά, το τρόπο με τον οποίο μπορούν να μετατοπίζονται μέσα στις αίθουσες, να συζητούν και να συνεργάζονται με ηρεμία, με σκοπό να συμπληρώσουν τα φυλλάδια τους, χωρίς όμως να εξαλείφεται το αίσθημα της διασκέδασης και του παιχνιδιού. Τα παιδιά όλων των τάξεων, χωρίστηκαν σε υποομάδες, ώστε να «σκανάρουν» όλο το χώρο και να βρουν στις προθήκες τα αντικείμενα τους. Η πρωτοβουλία που πήραν, προέκυψε εντελώς φυσικά και δεν χρειάστηκε να την συζητήσουν περαιτέρω.











Όλες οι σχολικές τάξεις συνεργάστηκαν αρκετά καλά και σε αυτή την δραστηριότητα, και έδειξαν περίσσιο ενδιαφέρον και σε υπόλοιπα εκθέματα του μουσείου, που δεν συμμετείχαν στο δικό παιχνίδι. Παρατηρήθηκε επίσης πως όλοι οι μαθητές, αφού είχε συμπληρωθεί το φυλλάδιο της ομάδας τους με τις κατάλληλες πληροφορίες, παρέτειναν την παραμονή τους στον χώρο του μουσείου, με σκοπό να εξερευνήσουν όλα τα σημεία στον χώρο. Εμφανώς συνεπαρμένα από τα εκθέματα στις προθήκες, περιπλανήθηκαν σε κάθε σημείο των 2 αιθουσών και παρατήρησαν τα περισσότερα αντικείμενα. Κάθε φορά που κάποιο έκθεμα τους εντυπωσίαζε, προσκαλούσαν τους συμμαθητές τους, ώστε να τους υποδείξουν την «ανακάλυψη» τους. Κάθε ομάδα, αφού ολοκλήρωνε την δραστηριότητα αυτή αλλά και την γενικότερη επίσκεψη της στο μουσείο, συνοδευόμενη από την δασκάλα, οδηγούνταν στο τραπέζι του συμποσίου και περίμεναν τις υπόλοιπες ομάδες να επιστρέψουν με την εμψυχώτρια. Όση ώρα περίμεναν στην αυλή, μελετούσαν ξανά τις πληροφορίες που είχαν συλλέξει καθώς επρόκειτο να, παρουσιάσουν και εξηγήσουν την χρήση κάθε αντικειμένου τους, τις υπόλοιπες ομάδες.



Από όλες τις σχολικές ομάδες, οι μαθητές της Τρίτης δημοτικού, χρειάστηκαν την περισσότερη ώρα μέσα στο μουσείο, καθώς οι πληροφορίες που έπρεπε να επεξεργαστούν και να καταγράψουν στις κόλλες τους, λόγω της ηλικίας τους, είχαν ένα βαθμό δυσκολίας παραπάνω.

## 5.5 ΒΗΜΑ ΤΕΤΑΡΤΟ

Βρισκόμενοι ξανά πίσω στη αυλή του μουσείου, τα παιδιά με τα φυλλάδια στα χέρια τους, είναι έτοιμα να παρουσιάσουν με κάθε λεπτομέρεια στους συμμαθητές τους, τα αντικείμενα της ομάδας τους. Η Τρίτη και Τετάρτη τάξη συστήνουν τα αντικείμενα τους, εξηγώντας την χρήση τους, με περίσσιο ζήλο και ενθουσιασμό, όσον αφορά το κατόρθωμά τους, να περισυλλέξουν και να κατανοήσουν όσο το δυνατόν καλύτερα όλες τις πληροφορίες. Παρόμοια ευθυμία, παρατηρήθηκε και στα παιδιά των δύο μεγαλύτερων τάξεων. Με επιπρόσθετη ιδιαιτερότητα, οι μαθητές των μεγαλύτερων τάξεων να έχουν μια σαρκαστική διάθεση απέναντι στους συμμαθητές τους, επιθυμώντας να σχολιάσουν, με καυστικό τρόπο, τυχόν λάθη των φίλων τους. Αν και απρόσμενη από την πλευρά της εμπυχώτριας η συνθήκη αυτή, η ίδια φρόντισε, - αντί να επιπλήξει κάποιο παιδί, να φωνάξει στην ομάδα ή να αδιαφορήσει, - να διαχειριστεί το ζήτημα, διαφορετικά. Έχοντας υποδείξει ήδη με τον τρόπο ομιλίας και συμπεριφοράς

της, πως δεν πρόκειται να υπάρξει κανένα είδος αυταρχισμού από την ίδια, απέναντι στα παιδιά, φρόντιζε κάθε φορά που εκείνα εκφραζόντουσαν με σαρκασμό ή ειρωνικό σχόλιο, να απαντά στα παιδιά αυτά με χιούμορ και «παιδικότητα», κατευθύνοντας την συζήτηση, πίσω στην εκάστοτε δραστηριότητα, χωρίς όμως να επιβάλλεται υποχρεωτικά κάτι στα παιδιά. Καθ' όλη την διάρκεια των δραστηριοτήτων, η εμπυχώτρια μιλούσε στους μαθητές και κινιόταν στον χώρο με αρκετά θεατρικό τρόπο. Όταν όμως τα παιδιά ξεχνιόντουσαν και συζητούσαν ή διαφωνούσαν δυνατά για κάποια δραστηριότητα, η θεατρικότητα της εμπυχώτριας και οι εκφράσεις του προσώπου της, τα αποσπούσε κοιτάζοντας τα, στα μάτια με ηρεμία. Οι μαθητές «λάμβαναν» το μήνυμα και ησύχαζαν αυτοβούλως αμέσως.





Συνεχίζοντας την δραστηριότητα, επεξεργασίας των αντικειμένων, με τις ομάδες να γνωρίζουν πλέον την χρησιμότητα των σκευών, το παιχνίδι έγινε ακόμα πιο διασκεδαστικό. Τα παιδιά έπαιρναν τα αντικείμενα στα χέρια τους και να υποδύονται τους καλεσμένους που τρώνε από τα πινάκια, πίνουν από κύλικες και κύπελλα, σερβίρουν σε άλλους συνδαιτυμόνες λάδι και κρασί και καθαρίζουν τα χέρια τους με την βοήθεια της πρόχου.









Τέλος, παρατηρήθηκε από όλες τις ομάδες, μια επιπλέον έξαρση, όταν η συζήτηση έφτανε, στο «λυχνάρι» , αντικείμενο όπου, κατά τα λεγόμενα των μαθητών, μένει το μαγικό Τζινι από την ταινία της Disney «Aladdin». Τα παιδιά, περνούσαν με δυνατά

γέλια, το λυχνάρι από χέρι σε χέρι και το έτριβαν, κάνοντας από μέσα τους μια ευχή.



## 5.6 ΒΗΜΑ ΠΕΜΠΤΟ

Φθάνοντας στην ώρα του «γεύματος», όπως ανακοίνωσε η εμψυχώτρια στα παιδιά, δηλαδή στη δραστηριότητα με τις τροφές, η έξαρση και ενθουσιασμός των παιδιών ήταν περισσότερο εμφανή, από κάθε άλλη δραστηριότητα. Τα χρώματα και ο σχεδιασμός των τροφών, τράβηξε τα βλέμματα όλων των παιδιών, τα οποία με ανυπομονησία επιθυμούσαν να πιάσουν στα χέρια τους, όλα τα κεραμικά. Όλες σχεδόν οι ομάδες, ρώτησαν την εμψυχώτρια ποιος και πως έφτιαξε τα συγκεκριμένα πηλίνα και αν επρόκειτο να φτιάξουν και τα ίδια σήμερα, τις δικές τους πηλίνες τροφές.





Στο παιχνίδι αυτό, αφού παρουσιαστούν στους μαθητές όλες οι κεραμικές τροφές, ζητείται από αυτούς, να τις επεξεργαστούν καλά και να τοποθετήσουν στα σκεύη τους, εκείνες όπου κατά τη γνώμη τους, υπήρχαν και στην αρχαία Ελλάδα. Τα παιδιά συνεπαρμένα από την συζήτηση, διαφωνούσαν ή συμφωνούσαν με αρκετή ένταση, για ώρα γύρω από τις συγκεκριμένες τροφές και την διατροφή στην αρχαία Ελλάδα. Μάλιστα, υπήρχε ένα μαθητής της Τετάρτης δημοτικού, που εξιστόρησε στους συμμαθητές του, τότε ακριβώς ήρθε η πατάτα στην Ελλάδα, και από ποιόν δηλ. τον Ιωάννη Καποδίστρια και με ποιόν τρόπο φρόντισε ο ίδιος να πείσει του πολίτες, για την μοναδικότητα της και όλα τα οφέλη της.



Τα παιδιά την στιγμή που συζητούσαν σχετικά με το θέμα των τροφών, γέμιζαν τα πιάτα τους και τα δοχεία τους, με τα καταλληλότερα, κατά τη γνώμη τους, «φαγητά». Σχεδόν οι περισσότεροι μαθητές των τάξεων, επέλεξαν να βάλουν στα πιάτα τους όλες τις «σωστές» τροφές, δηλαδή εκείνες που υπήρχαν και στην αρχαία Ελλάδα. Εκείνες ήταν το ψάρι, το κρέας, οι ελιές, τα αμύγδαλα, τα καρύδια, το αλάτι, το σταφύλι και το μανιτάρι. Μόνη εξαίρεση, ήταν οι μαθητές της Τρίτης δημοτικού, που απέκλεισαν το μανιτάρι από τις επιλογές τους. Εκτός όμως από τις σωστές τροφές, όλες οι τάξεις, επέλεξαν να γεμίσουν τα σκεύη τους και με τις ντομάτες, το πορτοκάλι και τις μπανάνες. Οι μαθητές της Τετάρτης Δημοτικού, απέκλεισαν από τα πιάτα τους μόνο τις τηγανιτές πατάτες και το τηγανιτό αυγό. Οι μαθητές της Πέμπτης και Έκτης δημοτικού άφησαν στο κέντρο του τραπέζιου και τις μπανάνες. Έτσι η άποψη, πως στην Αρχαία Ελλάδα δεν κατανάλωναν μπανάνες και πορτοκάλια ήταν ομόφωνη από όλες τις τάξεις.





σχετικά με τα πορτοκάλια και της υπενθύμισε τα μυθολογικά «Μήλα των Εσπερίδων». Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, η εμπυχώτρια συζήτησε με την δασκάλα σχετικά με το θέμα, χωρίς να καταλήξουν όμως σε κάποιο συμπέρασμα.



## 5.7 ΒΗΜΑ ΕΚΤΟ

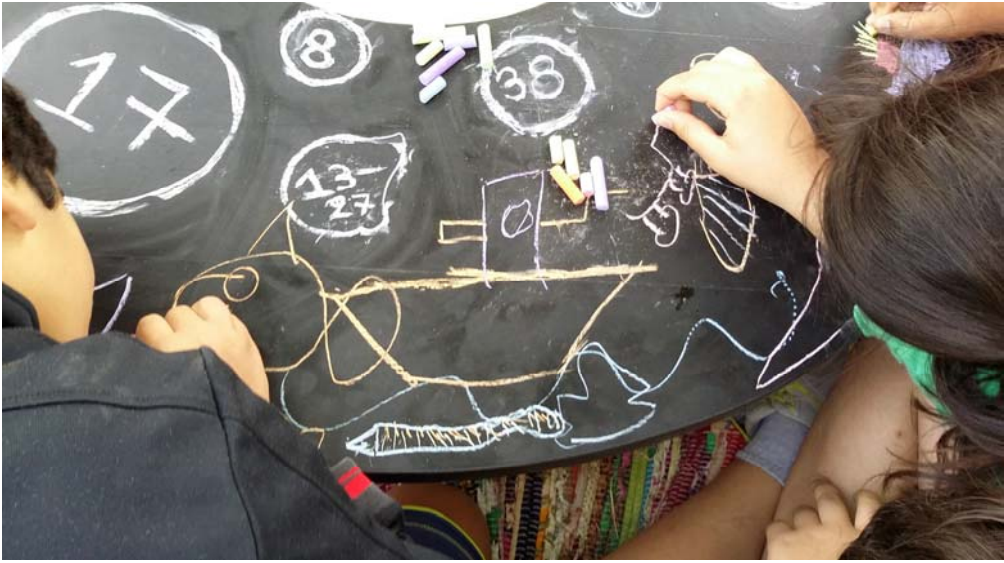
Έχοντας ολοκληρώσει και την δραστηριότητα σχετικά με την διατροφή στην Αρχαία Ελλάδα, προχωρήσαμε στην τελευταία δράση για να κλείσει ο κύκλος του προγράμματος. Αφού τα παιδιά βοήθησαν την εμπυχώτρια να μαζέψουν το τραπέζι από τα κεραμικά σκεύη και τις τροφές, στο κέντρο του τραπεζιού τοποθετήθηκαν χρωματιστές κιμωλίες και βρεγμένα σφουγγάρια.





Ο ζήλος των παιδιών για να ζωγραφίσουν ήταν εμφανής, καθώς έπιασαν τις κιμωλίες στα χέρια τους, προτού προλάβει η εμψυχώτρια να αφήσει και τις τελευταίες. Η ποικιλία στις ζωγραφιές των παιδιών ήταν μεγάλη. Αυτό που η εμψυχώτρια ζήτησε από αυτά, ήταν να αποτυπώσουν πάνω στην μαύρη επιφάνεια, εκείνο που θα ήθελαν, περισσότερο από όλα, να υπάρχει στο δικό τους φανταστικό συμπόσιο. Αυτό μπορούσε να είναι είτε κάποιο από τα αρχαία αντικείμενα, που μελέτησαν εκείνη την ημέρα και θα ήθελαν να υπάρχει ακόμα στο τραπέζι, είτε κάποιο σύγχρονο αντικείμενο που δεν το βρίσκει κάποιος σε ένα αρχαίο συμπόσιο, είτε κάποια τροφή από την αρχαιότητα ή από τη σύγχρονη ζωή, είτε κάτι το οποίο δεν συζητήθηκε σήμερα.

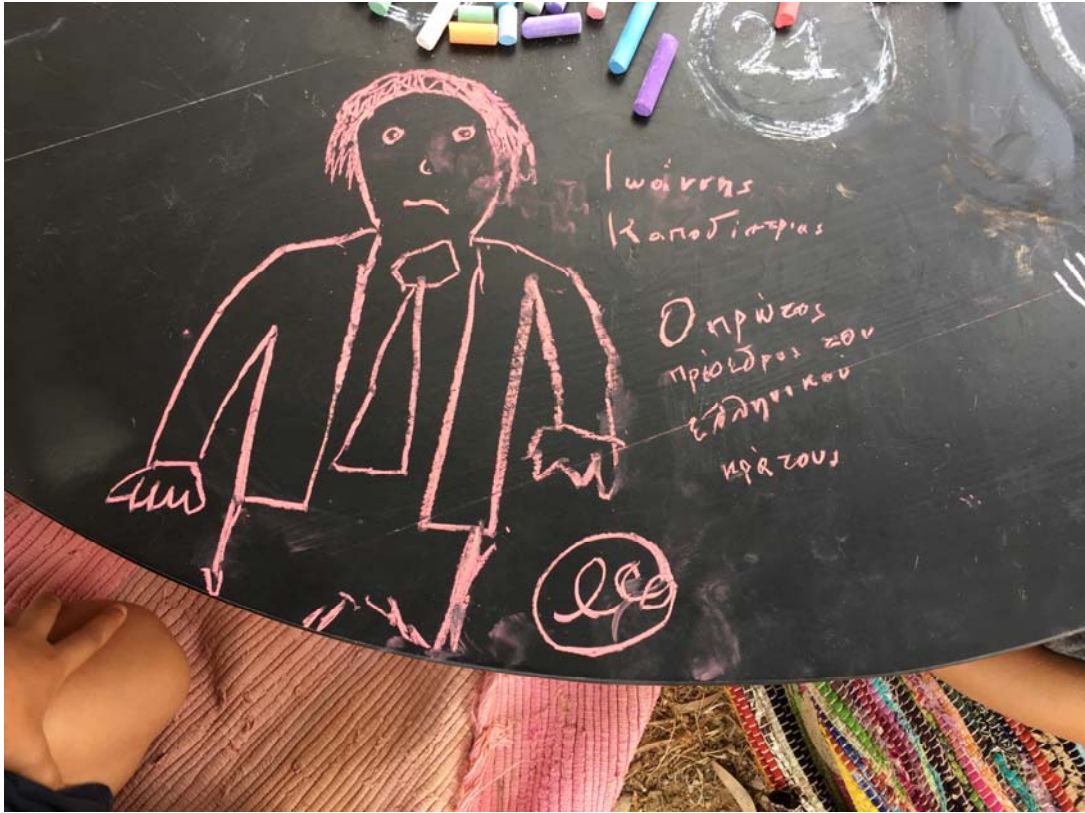
Αρκετές από τις ζωγραφιές της Έκτης δημοτικού συμπεριλάμβαναν, ηλεκτρονικές συσκευές, όπως tablet και play station. Μια μαθήτρια έγραψε «κυρία Κωνσταντίνα είστε πολύ καλή», ενώ κάποιος άλλος μαθητής θέλησε να βρεθεί σε ένα συμπόσιο παρέα με έναν δεινόσαυρο.



Η Σάντυ, μαθήτριας της Πέμπτης δημοτικού, είχε καλεσμένους στο δικό της συμπόσιο, την φίλη της Νίκη και τον φίλο της Πικάσο.



Ο Γιάννης από την Τετάρτη δημοτικού, επιθυμούσε να γευματίσει με τον άνθρωπο που έφερε στην Ελλάδα το αγαπημένο του φαγητό, την πατάτα, τον Ιωάννη Καποδίστρια 1<sup>ο</sup> Κυβερνήτη του Ελληνικού κράτους, όπως έγραψε χαρακτηριστικά διπλά στην μορφή ενός άνδρα που ζωγράφιζε, και φορούσε γραβάτα. Στην ίδια τάξη μια μαθήτρια έγραψε την λέξη «ΑΓΑΠΗ».



Ένας άλλος μαθητής επίσης της Τετάρτης δημοτικού, θεώρησε αναγκαίο για το δικό του συμπόσιο, την ύπαρξη ενός μαχαιριού, ενός πιρουνιού και ενός κουταλιού, ενώ υπήρξε ένας άλλος, που θεώρησε βασικό για να μπορέσει να γευματίσει, το play station του, ώστε να παίζει παράλληλα.



Σε μεγάλη αντίθεση με τις ζωγραφιές των μαθητών της Έκτης δημοτικού ήρθαν οι ζωγραφιές της Τρίτης δημοτικού. Οι μαθητές ζωγράρισαν, αρκετά φαγητά, όπως τηγανητές πατάτες και κρέας, αλλά και κάποια από τα αρχαία αντικείμενα που είχαν μόλις μελετήσει, όπως οινοχόες και κύλικες. Κάποιος άλλος μαθητής της τρίτης τάξης ζωγράφισε το σκυλάκι του, ενώ αξιοσημείωτη ήταν η ζωγραφιά του Κυριάκου, ο οποίος το μόνο που έγραψε ήταν «Κυριάκος Τίποτα», με άσπρη κιμωλία.



Τέλος ήταν πολύ συγκινητική η προθυμία όλων των παιδιών της κάθε τάξης να τραβήξουμε στο τέλος, και πριν αποχαιρετιστούμε, όλοι μαζί την αναμνηστική «οικογενειακή φωτογραφία» με πολλές πόζες γεμάτες γέλια αγκαλιές και επιφωνήματα!

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο αρχαιολογικό μουσείο Αγίου Κηρύκου Ικαρίας, υλοποιήθηκε μέσα σε μια ημέρα και από τις τέσσερις σχολικές τάξεις, λόγω πίεσης χρόνου από την πλευρά του Δημοτικού Σχολείου, εν όψη της λήξης των μαθημάτων και των διάφορων προβών και θεατρικών, των μαθητών. Επίσης με αρκετή δυσκολία, θα μπορούσα να αποσπάσω με την βοήθεια της καθηγήτριας μου, κυρίας Αναστασίας Χουρμουζιάδη, και δεύτερη άδεια από την Εφορεία Αρχαιοτήτων Σάμου, για μια επιπλέον μέρα, διεξαγωγής του προγράμματος, στον χώρο του Μουσείου. Έχοντας λοιπόν την ευκαιρία να υλοποιήσω το πρόγραμμα που σχεδιάζα για μήνες, μέσα σε μια μέρα, σε λίγες μόλις ώρες, η ανάγκη για την τελειότητα και την απουσία οποιουδήποτε λάθους, ήταν επιτακτική.

Σχεδιάζοντας το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, στόχευα να απευθυνθώ στις μικρότερες σχολικές τάξεις του δημοτικού, Α', Β' και Γ'. Στη πορεία, συνειδητοποίησα πως λόγω του επιπέδου δυσκολίας που είχε δημιουργηθεί μέσα από τις δραστηριότητες, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις συχνές εναλλαγές ανάμεσα στις δραστηριότητες, τις πληροφορίες που επεξεργάζονται τα παιδιά αλλά ακόμα και τις ίδιες τις λέξεις, που συνοδεύουν την περιγραφή των αρχαίων αντικειμένων, θα έπρεπε να απευθυνθώ σε μεγαλύτερες τάξεις. Έτσι λοιπόν με την συμβουλή και του διευθυντή του Δημοτικού σχολείου κ. Σταμάτη Μάζαρη και των δασκάλων, καταλήξαμε στην Γ', Δ', Ε και ΣΤ' τάξη.

Τα παιδιά της Πέμπτης και Έκτης δημοτικού κατάφεραν να ολοκληρώσουν κάθε δραστηριότητα αρκετά πιο σύντομα, όσον αφορά το χρόνο, σε σχέση με τα παιδιά της

Τετάρτης και Πέμπτης. Εκτιμώ βέβαια πως σε αυτό το γεγονός, έπαιξε σημαντικό ρόλο και η έντονη ανταγωνιστικότητα που είχαν οι ομάδες μεταξύ τους, υπολογίζοντας πως οι συγκεκριμένοι μαθητές βρίσκονται στο στάδιο της προεφηβείας, περίοδος όπου τα συναισθήματα, όπως και αυτό του ανταγωνισμού, είναι εντονότερα. Στην ίδια ηλικιακή ομάδα, 10 με 12 χρόνων, παρατήρησα πως οι μαθητές προσπαθούσαν να δείχνουν σοβαροί, μεγάλοι και ώριμοι, αποδοκιμάζοντας μερικά παιδιά, με τον τρόπο τους, στην διάρκεια της συζήτησης που ξεκινούσε με την ερώτηση «Τι είναι ένα Αρχαιολογικό Μουσείο», στην αρχή του προγράμματος. Γρήγορα όμως, με την επόμενη διήγηση του παραμυθιού, οι μαθητές λύνονταν, και παρακολουθούσαν προσηλωμένοι την ιστορία. Οι μαθητές βέβαια αυτών των τάξεων, κατάφεραν να καταγράψουν ακριβώς τις πληροφορίες που τους ζητήθηκαν, από τις πινακίδες, σχετικά με τα αντικείμενα στις προθήκες. Οι πληροφορίες που είχαν ζητηθεί ήταν μονάχα η ονομασία κάθε αντικειμένου, και τυχόν επιπλέον πληροφορίες σχετικά με την χρήση του.

Αντίθετα οι μαθητές της Τρίτης και Τετάρτης δημοτικού, αντέγραψαν σχεδόν οποιαδήποτε πληροφορία, ήταν γραμμένη πάνω στην πινακίδα, που αφορούσε το αντικείμενο τους. Δηλαδή πέρα από την ονομασία και την χρήση που τους ζητήθηκε, έγραψαν και τις χρονολογίες που υπολογίζονται τα αντικείμενα, την τεχνική κατασκευής τους, τον τόπο όπου βρέθηκαν με την ανασκαφή κ.α.

Μια ακόμη παρατήρηση αφορά έναν μαθητή της Τρίτης Δημοτικού, που ανέφερα προηγουμένως, ο οποίος στο τέλος του προγράμματος δεν επιθυμούσε να ζωγραφίσει κάτι και αντ' αυτού, έγραψε με άσπρη κιμωλία «Κυριακός Τίποτα». Ήδη από την αρχή του προγράμματος, ο συγκεκριμένος μαθητής, καθώς δεν επιθυμούσε να διεκδικήσει μια θέση, γύρω από το τραπέζι, μαζί με τους υπόλοιπους συμμαθητές του, με προβλημάτισε. Στην συνέχεια των δραστηριοτήτων, παρέμεινε σιωπηλός, κοιτώντας πολλές φορές το πάτωμα, μη θέλοντας να ακουστούν οι σκέψεις και η γνώμη του, στην ομάδα του. Η δικιά μου στάση απέναντι σε αυτό το θέμα που έπρεπε να αντιμετωπίσω, ήταν να προσπαθώ έμμεσα, να παρακινώ την ομάδα όπου βρισκόταν ο μαθητής, να μου απαντά σε διάφορες ερωτήσεις που της υπέβαλα, κοιτώντας στα μάτια όλα τα μέλη της ομάδας. Απέφυγα να παροτρύνω τα υπόλοιπα τα υπόλοιπα παιδιά, να «τραβήξουν» στην ομάδα και να «κάνουν παρέα» τον απομονωμένο μαθητή, καθώς θεώρησα πως



ίσως με αυτό τον τρόπο τον φέρω σε δύσκολη θέση, τον ίδιο αλλά και τους συμμαθητές του.

Τα πράγματα που θα ήθελα με κάποιο τρόπο να αλλάξω, αν ποτέ έχω την ευκαιρία να επαναλάβω το πρόγραμμα είναι τα εξής παρακάτω.

Στην δραστηριότητα με τίτλο «Μέσα το Μουσείο» κατά την οποία τα παιδιά βρίσκονται μέσα στον χώρο του μουσείου και προσπαθούν να συλλέξουν τις καταλληλότερες πληροφορίες και να τις γράψουν στο φυλλάδιο τους, με σκοπό να μπορέσουν να καταλάβουν και να παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους την χρήση κάθε αντικειμένου. Στα φυλλάδια αυτά θα μπορούσε να υπήρχε κάποιο παιχνίδι με λέξεις ή ένα κουίζ με τις πληροφορίες που τους ζητούνται. Ίσως αυτό να κατατόπιζε περισσότερο και τους μαθητές των μικρότερων τάξεων.

Επιπρόσθετα, όταν ήρθε η «Ώρα για το Γεύμα», οι μαθητές όλων των τμημάτων, εξέφρασαν τον έντονο ενθουσιασμό τους για τις πηλινες τροφές και τον τρόπο κατασκευής τους. Πολλές φορές οι ίδιοι οι μαθητές με ρώτησαν, εάν πρόκειται σήμερα να φτιάξουν και εκείνοι κατασκευές από πηλό, όπως αυτές με τα τρόφιμα. Η ιδέα να πλάθαμε με τα παιδιά στο τέλος του προγράμματος κατασκευές από πηλό, ήταν κάτι που σκεφτόμουν από την αρχή του σχεδιασμού του προγράμματος. Κάτι τέτοιο βέβαια, είναι αρκετά χρονοβόρο, καθώς απαιτείται ώρα για να επεξεργαστούν στα χέρια τους τα παιδιά, για πρώτη φορά το συγκεκριμένο υλικό και να μάθουν κάποιες τεχνικές ώστε να σχηματίσουν τις πρώτες τους κατασκευές.

Ένα ακόμη γεγονός που συνέβη στην δραστηριότητα «Ώρα για το Γεύμα» και αναφέρθηκε και στην υλοποίηση τους προγράμματος, ήταν η συζήτηση μου με την δασκάλα σχετικά με τα πορτοκάλια στην Αρχαία Ελλάδα. Κατά την διάρκεια της σχεδίασης του προγράμματος, έχοντας κάνει εντατική έρευνα είχα συλλέξει πληροφορίες οι οποίες υποστήριζαν την απουσία του συγκεκριμένου φρούτου, κατά την αρχαιότητα. Καθώς όμως η δασκάλα της Τετάρτης τάξης, μου υπενθύμισε τον μύθο του Ηρακλή με τα «Μήλα των Εσπερίδων», προβληματιστήκαμε και οι δύο αρκετά για το εάν τελικά υπήρχαν τα πορτοκάλια εκείνη την εποχή. Συνεχίζοντας ενδελεχώς την έρευνα σχετικά με το φρούτο αυτό, δεν μπόρεσα τελικά να βρω κάποια επιστημονικά

τεκμηριωμένη πηγή. Εάν λοιπόν, βρεθεί η ευκαιρία να επαναληφθεί το πρόγραμμα, το πήλινο πορτοκάλι, θα είναι η πρώτη τροφή η οποία θα αφαιρεθεί από την δραστηριότητα, εκτός κι αν στο μεταξύ, συζητώντας με αρχαιολόγους ή και φιλόλογους μου επιδειχθεί μια εμπεριστατωμένη πηγή, η οποία να απαντά στο ερώτημα αυτό.

Τέλος, σχετικά με την δραστηριότητα, όπου οι μαθητές ζωγράρισαν πάνω στην επιφάνεια του τραπεζιού, θα ήθελα να μπορούσαν με κάποιο τρόπο να αποθηκευτούν όλες τις ζωγραφιές, των μαθητών των τάξεων. Αν και το ψηφιακό φωτογραφικό υλικό είναι αρκετό, η λατινική φράση «scripta manent» ταιριάζει περισσότερη στην τακτική του προγράμματος.

## **ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΕΝΤΥΠΩΣΕΩΝ**

ΕΔΩ ΘΑ ΒΑΛΩ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ

## **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

Μετά την ολοκλήρωση του συγκεκριμένου προγράμματος και την εφαρμογή του με την συμμετοχή των τεσσάρων ομάδων που αναφέρθηκαν παραπάνω προέκυψαν κάποια συμπεράσματα. Χάρη στο ακαδημαϊκό ηλεκτρονικό σύγγραμμα “ΜΟΥΣΕΙΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΣΤΟΝ 21Ο ΑΙΩΝΑ”, κατάφερα να σχεδιάσω με τον καταλληλότερο τρόπο το εκπαιδευτικό πρόγραμμα και να θέσω τους στόχους που ήθελα να επιτευχθούν μέσα από αυτό το εγχείρημα. Βασικότερος λοιπόν στόχος του προγράμματος, ο οποίος και εκπληρώθηκε, ήταν τα παιδιά να μάθουν, μέσα από το παιχνίδι, ορισμένα από τα αρχαία αντικείμενα του αρχαιολογικού Μουσείου Ικαρίας, και να επιθυμούν να επισκεφθούν ξανά το Μουσείο, χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η επιμονή μιας μαθήτριας της τρίτης δημοτικού, να μάθει ποιες μέρες θα βρίσκομαι το καλοκαίρι στο Μουσείο για να έρθει, να μάθει και να παίξει ξανά παρέα με τους φίλους της, και αφότου της απάντησα πως *‘δεν θα μπορέσει να συμβεί κάτι τέτοιο στο άμεσο μέλλον’*, εκείνη με ρώτησε χαμογελώντας, σε ποιο Μουσείο της Αθήνας να ζητήσει από τους γονείς της να την φέρουν, για να παίξουμε πάλι. Επιπρόσθετα, λόγω της μικρής κοινωνίας του νησιού, και του γεγονότος ότι κατάγομαι από εκεί,

ενημερώθηκα από τους γονείς μερικών παιδιών, ότι εξιστόρησαν στο σπίτι όλο το πρόγραμμα με κάθε λεπτομέρεια και ανέφεραν τα χρηστικά σκεύη με την ονομασία τους όπως ήταν γραμμένη στις προθήκες- και αυτή η πληροφόρηση ενίσχυσε την πεποίθησή μου για την επιτυχία του προγράμματος

Τέλος, παρ' όλο το τρέξιμο, την κούραση και την αγωνία που μπορεί να είχε ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του συγκεκριμένου εγχειρήματος, σίγουρα θα ήθελα να επαναλάβω το εκπαιδευτικό πρόγραμμα με σκοπό να το τελειοποιήσω. Οι εμπειρίες που αποκόμισα καθ' όλη την διάρκεια των 10 μηνών σχεδίασης σε όλα τα επίπεδα, με έχουν ήδη βοηθήσει αρκετά στην σχεδίαση του επόμενου προγράμματος που ανυπομονώ να υλοποιήσω. «Αυτό» όμως, που με δίδαξαν και μου χάρισαν τα παιδιά, μέσα σε λίγες ώρες, μέσα από την βιωματική εμπειρία μαζί τους, ακούγοντας τα σχόλια, τις ατάκες και τις απορίες τους, σίγουρα δεν το βρήκα σε κανένα βιβλίο, άρθρο ή έρευνα, όλο αυτό τον καιρό.







## Βιβλιογραφική αναφορά

---

### Ελληνική Βιβλιογραφία:

- Μότσιας, Χ. 1982. Τι έτρωγαν οι αρχαίοι Έλληνες. Εκδόσεις: Κάκτος.
- Μπακιρτζής, Κ. 2002. Επικοινωνία και Αγωγή, Gutenberg: Αθήνα.
- Μπούνια, Α. & Νικονάνου, Ν. 2008. «Μουσειακά αντικείμενα και ερμηνεία: Δημιουργώντας την εμπειρία, επιδιώκοντας την επικοινωνία», στο Νικονάνου, Ν. & Κασβίκης, Κ. (επιμ.), Εκπαιδευτικά ταξίδια στο χρόνο: εμπειρίες και ερμηνείες του παρελθόντος, Πατάκης: Αθήνα, 69-101.

- Νικονάνου, Ν. 2015 . Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, εισαγωγή [www.kallipos.gr](http://www.kallipos.gr) .
- Νικονάνου, Ν. 2015 . Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, Κεφάλαιο 3. Μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι: Συμμετοχή-εμπειρία-δημιουργία [www.kallipos.gr](http://www.kallipos.gr) .
- Νικονάνου, Ν. 2010. Μουσειοπαιδαγωγική: από την θεωρία στην πράξη, Πατάκης : Αθήνα .

### Διεθνής Βιβλιογραφία:

- Black, G., & Phelps, A 2002. Buying Power. *Museums Journal*. March 2002. pp. 36-37.
- Blankenberg, Ngaire 2015. “How you can activate the soft power of your museum”. TedX Hamburg.
- Byung Jun Yi, 2013. “Museum, Artefakte und informelles, Lernen : Eine Herausforderung für die Erwachsenenbildung”, στο Nohl, A. M. & Wulf, C. (επιμ.), *Mensch und Ding. Die Materialität pädagogischer Prozesse*, Zeitschrift für Erziehungswissenschaft Sonderheft, 25, Springer Verlag: Wiesbaden, 219-228.
- Czech, A. 2007. “Führung – Führungsgespräch – Gespräch”, στο Wagner, E. & Dreykorn, M. (επιμ.), *Museum Schule Bildung. Aktuelle Diskurse – Innovative Modelle – Erprobtr Methoden*, kopaed: München, 159-60.
- Diller, Liz 2012. A new museum wing with a giant bubble. TED2012 Design Studio session.
- Dreykorn, M. & Wagner, E. 2007. “Erprobte Methoden”, στο Wagner, E. & Dreykorn, M. (επιμ.), *Museum Schule Bildung. Aktuelle Diskurse – Innovative Modelle – Erprobtr Methoden*, kopaed: München, 159-188.
- Falk, J. & Dierking L. 1992. *The Museum Experience*, Whalesback Books: Washington D.C.
- Falk, J. & Dierking L. 2000. *Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Altamira Press: London.
- Falk, J. & Dierking L. 2012. *The Museum Experience Revisited*, Walnut Creek: Left Coast Press.
- Gardner H. 1993. *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, Basic Books: New York.
- Gesser, S., Handschin, M., Janelli, A. & Lichtensteiger, S. (επιμ.) 2012. *Das Partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content*, Transcript Verlag: Bielefeld.

- Heiligenmann, U. 1986. Das Verhältnis der Pädagogik zu ihren Bereichen. Eine systematische Untersuchung am Beispiel der Museumspädagogik, Erlangen-Nürnberg.
- Hein, G. 1998. Learning in the Museum, Routledge: London.
- Hilgers, W., 1999. "Grundschüler gehen ins Museum", Grundschulunterricht, 3, 21-23.
- Hooper-Greenhill, E. 1994a. Museum and Gallery Education, Leicester University Press : London.
- Hooper-Greenhill, E. 2007. Museum and Education. Purpose, Pedagogy, Performance, Routledge: London.
- Kunz-Ott, H. 2011. "Qualitätvolle Vermittlungsarbeit im Museum", Standbein-Speilbein, 89, 4-9.
- Lewalter, D. 2009. "Bedingungen und Effekte von Museumsbesuchen", στο Kunz-Ott, H., Kudorfer, S., Weber, T. (επιμ.), Kulturelle Bildung im Museum. Aneignungsprozesse, Vermittlungsformen, Praxisbeispiele, Transcript Verlag: Bielefeld, 45-56.
- Liebau, E. 2012. "Ich-Bildung und Welt-Bildung von Kindern und Jugendlichen im Museum", στο Staube, G. (επιμ.), Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen und Praxisbeispiele, Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, Böhlau Verlag: Köln, 39-45.
- Nikonanou, N. & Venieri, F. 2014. "Museum as Gameworlds: The Use of Live Action Role Playing Games in Greek Museums", The International Journal of the Inclusive Museum, Vol. 6, No. 3, 67-76, <http://ijz.cgpublisher.com/product/pub.177/prod.285> (τελευταία επίσκεψη 4/6/2015).
- Odero Agan, A. 2006. "Storytelling as a Means of Disseminating Knowledge in Museums: the Example of Sigana Moto Moto", Museum International, Vol. 58, No. 1-2, UNESCO, 76-82.
- Popov-Schober, S. 2013. "Chinesischer Korb ist nicht gleich chinesischer Korb", στο Schrübers, Ch. (επιμ.), Moderieren im Museum. Theorie und Praxis der dialogischen Besucherführung, Transcript Verlag: Bielefeld, 179-190.
- Rese, B. 1995. Didaktik im Museum. Systematisierung und Neubestimmung, Habelt: Bonn.
- Schrübers, Ch. 2013. "Vom Referieren zum Moderieren", στο Schrübers, Ch. (επιμ.), Moderieren im Museum. Theorie und Praxis der dialogischen Besucherführung, Transcript Verlag: Bielefeld, 161-168.
- Simon, N. 2010. The Participatory Museum, Museum 2.0: Santa Cruz, <http://www.participatorymuseum.org/> (τελευταία επίσκεψη 15/3/2015).

- Simon, N. 2010. The Participatory Museum, Museum 2.0: Santa Cruz, <http://www.participatorymuseum.org/> (τελευταία επίσκεψη 14/9/2015).
- Staupé, G. 2012. “Museen – Orte des Sehens und des Lernens, der Musse und der Bildung”, στο Staupé, G. (επιμ.), Das Museum als Lern- und Erfahrungsraum. Grundlagen Praxisbeispiele, Schriften des Deutschen Hygiene-Museums Dresden, Böhlau Verlag: Köln, 7-15.
- Thinesse-Demel, J. 1994. “Das Führungsgespräch im Kunstmuseum”, στο Viereg, H., Schmeer-Sturm, M. L., Thinesse-Demel, J.& Ulbricht, K. (επιμ.), Museumspädagogik in neuer Sicht. Erwachsenen Bildung im Museum, Schneider Verlag Hohengehren: Baltmannsweiler, 156-165.
- Vuillaume, D. 2015. Introduction, στο Gutsche, A.-S., Höschler, M., Kendall, G., Pagel, J. (επιμ.), Four Values, NEMO- Deutscher Museumsbund e. V.: Berlin, 6-7.
- Weschenfelder, K. & Zacharias, W. 1992. Handbuch der Museumspädagogik. Orientierung und Methode, Schwann Verlag: Düsseldorf.
- Wicken, G.v. 2013. “Die Geister der eigenen Erwartungen. Visuelle Kommunikationsmittel der allgemeinen Informationsaufnahme und -verarbeitung im Museum”, στο Schrübbers, Ch. (επιμ.), Moderieren im Museum. Theorie und Praxis der dialogischen Besucherführung, Transcript Verlag: Bielefeld, 207-222.
- Worth, S. 2008. “Storytelling and Narrative Knowing: An Examination of the Epistemic Benefits of the Well-Told Stories”, Journal of Aesthetic Education, Vol. 42, No. 3, 42-56.
- Zacharias, W. 2013. “Vorwort”, στο Schrübbers, Ch. (επιμ.), Moderieren im Museum. Theorie und Praxis der dialogischen Besucherführung, Transcript Verlag: Bielefeld, 7-11.

### Εργασίες

- Λαϊνά, Σ. 2018. «Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα Για Μαθητές Στο Μουσείο Τεριάντ».
- Ζορμπά, Ν. 2017. « Περιγραφή και Αξιολόγηση Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων στο Μουσείο Teriade».

### Διαδικτυακές Πηγές

- <http://www.kairatos.com.gr/aggeia.htm>



- <https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PRIMEDU296/%CE%9C%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%BF%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%BF1.pdf>
- <https://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/3466/1030.pdf>
- <http://eclass.teiion.gr/modules/document/file.php/DSE243/%CE%9C%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%B1%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%BD%CE%B5%CF%89%CF%84%CE%B5%CF%81%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1.pdf>
- <http://www.pemptousia.gr/2014/04/i-istoriki-exelixa-ton-mousion-apo-ti/>
- <http://www.artmag.gr/articles/art-thinking/item/4995-cabinets-of-curiosities-progonoi-sugxronou-mouseiou-kunstkamera>
- <http://greek.greek.enacademic.com/145973/πρόχους>
- <https://www.slideshare.net/DorinaGalanopoulou1/-50970317>
- [http://photodentro.edu.gr/photodentro/epaggelmata\\_pidxo035931/ergasia\\_epagelmata\\_archaia\\_ellada.pdf](http://photodentro.edu.gr/photodentro/epaggelmata_pidxo035931/ergasia_epagelmata_archaia_ellada.pdf)
- <https://sites.google.com/site/archaiaelladaealetheia/to-ierateio-sten-archaia-ellada-1>
- <https://argolikivivliothiki.gr/2012/01/16/orange/>
- [http://www.ekdd.gr/ekdda/files/ergasies\\_esdd/14/2/638.pdf](http://www.ekdd.gr/ekdda/files/ergasies_esdd/14/2/638.pdf)

## Άρθρα

- Βουτσά Αναστασία 2013 «Ο ρόλος του Μουσείου σήμερα και η πολιτιστική συμβολή του». <https://www.pemptousia.gr/2013/03/o-rolos-tou-mousiou-simera-i-politis/>
- Ματσαρίδου Αναστασία 2014 « Η ιστορική εξέλιξη των μουσείων από την αρχαία Ελλάδα έως και τον 20<sup>ο</sup> αιώνα <http://www.pemptousia.gr/2014/04/i-istoriki-exelixa-ton-mousion-apo-ti/>
- Χουρμουζιάδη Αναστασία 2018 «Το παιδί στο μουσείο. Από τη χειραγώγηση στη χειραφέτηση ή μήπως το αντίθετο;» στο « Παιδί και Πληροφορία – Αναζητήσεις ιστορίας , δικαίου, δεοντολογίας και πολιτισμού» Μαρία Κανελλοπούλου – Μπότη 2018

### **Σεμινάριο**

“Μουσείο και Παιδί” που πραγματοποιήθηκε από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, εξωτερικός συνεργάτης του Προγράμματος Συμπληρωματικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης σε συνεργασία με το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών , Π. Ε. Πετράκης, Αθήνα 2017.