

## Φτου και βγαίνω και στο Μουσείο Παιχνιδιών πηγαίνω

**Αγγελική Χατήρα**  
Εκπαιδευτικός ΠΕ 70, Med  
*aggchat@gmail.com*

### ➤ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς για τον άνθρωπο μέσα στο πέρασμα των χρόνων έχει αποδειχθεί αδιαμφισβήτητη. Η επαφή και η γνώση του παιδιού πάνω στην πολιτιστική κληρονομιά γενικότερα, αλλά και ειδικότερα στην τοπική πολιτιστική κληρονομιά στον χώρο του σχολείου κρίνεται αναγκαία και ωφέλιμη για τους μαθητές. Τα παιδιά ερχόμενα σε επαφή με την πολιτιστική κληρονομιά του τόπου τους καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη, την ιστορική συνείδηση και κατανοούν τον όρο της πολιτιστικής ταυτότητας. Ιδίως όταν αυτή η προσέγγιση γίνεται βιωματικά και διαθεματικά, τα παιδιά αποκομίζουν πολλαπλά οφέλη. Η νέα γενιά μαθαίνοντας τις ρίζες του πολιτισμού της, θέτει στερεές βάσεις για τη συνέχιση και την εξέλιξη του πολιτισμού, τόσο σε τοπικό επίπεδο όσο και σε παγκόσμιο. Έτσι, λοιπόν, στο πλαίσιο ευαισθητοποίησης των μαθητών για την πολιτιστική κληρονομιά υλοποιήθηκε το παρακάτω πολιτιστικό πρόγραμμα, όπου κύριος στόχος του ήταν τα παιδιά να γίνουν μέτοχοι της πολιτιστικής τους κληρονομιάς, να αλληλεπιδράσουν, να δράσουν, να γνωρίσουν καλύτερα την ιστορία και τον τόπο τους, αλλά και να παίξουν. Οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν είχαν ανακαλυπτικό και βιωματικό χαρακτήρα. Επιπλέον, η μεθοδολογία βασίστηκε στην Ανακαλυπτική και ομαδοσυνεργατική μάθηση και ολόκληρο το πρόγραμμα είχε διαθεματικό χαρακτήρα. Τα παιδιά μέσω του προγράμματος αλληλεπιδράσαν, κοινωνικοποιήθηκαν και έδρασαν ποικιλοτρόπως. Είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν ένα από τα πιο σημαντικά μουσεία Παιχνιδιών στην Ελλάδα, το Μουσείο Παιχνιδιών, παράρτημα του Μουσείου Μπενάκη, καθώς και τη συλλογή παιχνιδιών που διαθέτει.

**Λέξεις-κλειδιά:** πολιτιστική κληρονομιά, Μουσείο παιχνιδιών, πολιτισμός, παιχνίδι.

### ➤ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Για πολλά χρόνια, ο όρος «πολιτιστική κληρονομιά» ήταν συνυφασμένος με τα μουσεία, τα αρχαιολογικά μνημεία και γενικά με την ιστορία και το παρελθόν. Η διδασκαλία και η γνωριμία των μαθητών πάνω στην πολιτιστική κληρονομιά άρχισε και



τελείωνε με κάποιες επισκέψεις σε μνημεία ή μουσεία, οι οποίες περιορίζονταν σε παθητική παρατήρηση των μνημείων και των αντικειμένων. Αρκετές φορές υπήρχε και ξενάγηση με παράθεση πολλών πληροφοριών, λεπτομερειών και ιστορικών γεγονότων, τα οποία δεν πρόσφεραν κανένα κίνητρο για μάθηση στους μαθητές και επιπλέον δεν συνδέονταν με τα ενδιαφέροντα ή τις εμπειρίες των παιδιών.

Ωστόσο, τις τελευταίες δεκαετίες, παρατηρείται μια στροφή ως προς τον τρόπο που προσεγγίζεται η πολιτιστική κληρονομιά, καθώς απέκτησε μια ευρύτερη σημασία, αφού πλέον περιλαμβάνεται σε αυτή πέρα από την υλική πολιτιστική κληρονομιά, η άυλη, η φυσική και η ψηφιακή κληρονομιά. Μάλιστα, η Σύμβαση-Πλαίσιο του Συμβουλίου της Ευρώπης για την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς για την κοινωνία (Faro, 2005) μας δίνει τον πιο ολοκληρωμένο ορισμό της πολιτιστικής κληρονομιάς, όπου αναγνωρίζει ότι η Πολιτιστική κληρονομιά πρέπει να γίνει αντιληπτή ως αδιαίρετο σύνολο για όλους τους λαούς και ότι η αειφόρος ανάπτυξη θα πρέπει να προσεγγιστεί ολοκληρωμένα, λαμβάνοντας υπόψη το πολιτιστικό, φυσικό και αρχιτεκτονικό περιβάλλον τόσο στις αστικές περιοχές όσο και στην ύπαιθρο, τονίζοντας, ωστόσο, ότι η διάσταση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στην ύπαιθρο και στις νησιωτικές περιοχές θα πρέπει να λάβει ιδιαίτερης προσοχής, άρα η τοπική πολιτιστική κληρονομιά κάθε περιοχής είναι πολύ σημαντική.

Για να κατανοήσουμε, όμως, καλύτερα της έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς θα πρέπει να αναφέρουμε ότι ξεκίνησε ως αγωνία και ανάγκη πολλών λαών για τη διάσωση των αρχαίων μνημείων, κυρίως, ύστερα από τις φθορές και καταστροφές που υπέστησαν στους δύο παγκοσμίους πολέμους. Έτσι, το 1954 με πρωτοβουλία της Unesco συνήρθη στη Χάγη Διάσκεψη, όπου συστάθηκε «η Σύμβαση προστασίας των πολιτιστικών αγαθών σε περίπτωση ένοπλης σύρραξης». Φυσικά, ύστερα από αυτή τη σύμβαση ακολούθησαν πολυάριθμες συμβάσεις τόσο από την Unesco, όσο και από το Συμβούλιο της Ευρώπης. Συγκεκριμένα στις 16 Νοεμβρίου 1972 υιοθετήθηκε από τη Γενική Συνέλευση της Unesco «*Η Συνθήκη για την προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς*». Για να φτάσουμε στη δεκαετία το 90 και έπειτα, όπου η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς απέκτησε μεγαλύτερο εύρος μιας και αρχίζει σιγά σιγά να περιλαμβάνει πέρα από την υλική πολιτιστική κληρονομιά (μνημεία κ.λπ.) και άυλα στοιχεία, ώστε πια να μιλάμε και για άυλη πολιτιστική κληρονομιά (2003).

Έτσι, λοιπόν, πλέον, σύμφωνα με την Unesco, η πολιτιστική κληρονομιά πρόκειται για την κληρονομιά φυσικών έργων και άυλων χαρακτηριστικών γνωρισμάτων μίας ομάδας ή κοινωνίας, που κληρονομούνται από τις προηγούμενες γενιές, διατηρούνται στο παρόν και απονέμονται στις μελλοντικές γενιές προς όφελός τους.

Η πολιτιστική κληρονομιά χωρίζεται σε τρεις κύριες κατηγορίες: Υλική πολιτιστική κληρονομιά, όπως μνημεία, κτίρια, αρχαιολογικούς χώρους, βιβλία, έργα τέχνης και αντικείμενα τέχνης. Άυλη πολιτιστική κληρονομιά, όπως προφορικές παραδόσεις, έθιμα, λαογραφία, καλλιτεχνικές τέχνες, γλώσσα, θρησκεία, γιορτές, τρόπος ζωής και αξίες. Φυσική πολιτιστική κληρονομιά, όπως φυσικές τοποθεσίες με πολιτιστικές πτυχές, όπως πολιτιστικά τοπία και φυσικούς, βιολογικούς ή γεωλογικούς σχηματισμούς. Επιπλέον, στις μέρες κάνουμε λόγο και για την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, όπως μουσική, βίντεο, ντοκιμαντέρ, ταινίες κ.ά.



Από τα παραπάνω, λοιπόν, προκύπτει ότι η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει αποκτήσει ιδιαίτερη σημασία για τους λαούς της Ευρώπης, μάλιστα το 2018 κηρύχθηκε Ευρωπαϊκό έτος Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Σύμφωνα με το Ευρωβαρόμετρο, μια μεγάλη πλειοψηφία 88% συμφωνούν ότι η πολιτιστική κληρονομιά θα πρέπει να διδάσκεται στα σχολεία, καθώς μέσω αυτής τα παιδιά μπορούν να μάθουν για τον πολιτισμό και την ιστορία. (Ειδική Έκθεση του Ευρωβαρόμετρου, Πολιτιστική Κληρονομιά, 2017).

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω κρίθηκε, λοιπόν, ωφέλιμο να προσεγγίσουμε σε αυτό το πολιτιστικό πρόγραμμα με βιωματικό και παιγνιώδη τρόπο τόσο την πολιτιστική κληρονομιά όσο και την τοπική πολιτιστική κληρονομιά, ώστε οι μαθητές να γνωρίσουν ένα μουσείο που βρίσκεται στον Δήμο που ζουν, το Μουσείο Παιχνιδιών στον Δήμο Παλαιού Φαλήρου από τη μια και από την άλλη να προσεγγίσουν το παιχνίδι ως προϊόν της υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.

Αναμφισβήτητα ο ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού είναι πολύ σημαντικός. Το παιχνίδι υπερβαίνει τα όρια του χρόνου, του τόπου και της οικονομικής κατάστασης, από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας, καθώς όλα τα παιδιά επιθυμούν να παίξουν.

Το παιχνίδι δεν είναι μια ενιαία έννοια, το να το ορίσει κάποιος είναι πολύ δύσκολο, καθώς εξαρτάται από την επιστημονική σκοπιά που το εξετάζει. Στην παρούσα εργασία μας ενδιαφέρει το παιχνίδι τόσο ως αντικείμενο, μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς, όσο και ως συνήθεια, μέρος της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ωστόσο, αν θέλαμε να δώσουμε έναν γενικό ορισμό στην ανάγκη που έχουν τα παιδιά να παίζουν, συνοψίζοντας πολλές θεωρίες, θα λέγαμε ότι είναι μια φυσική, αυθόρμητη συμπεριφορά, εσωτερικά υποκινούμενη, που προκαλεί ευχαρίστηση, πολλές φορές απαιτεί φαντασία, ελέγχεται από το παιδί και έχει νόημα για αυτό.

Έτσι, λοιπόν, ο σχεδιασμός, η προσέγγιση και η υλοποίηση του συγκεκριμένου πολιτιστικού προγράμματος έγινε με βάση τα ενδιαφέροντα των μαθητών, τις πρότερες γνώσεις και τις εμπειρίες τους, αλλά και με βάση το αναλυτικό Πρόγραμμα της Γ' Δημοτικού.

## ➤ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Βαθμίδα εκπαίδευσης: Δημοτικό

Τάξη: Γ, μόνο το 2<sup>ο</sup> τμήμα

Αριθμός μαθητών/τριών: 21

Χρόνος εφαρμογής: Το 1<sup>ο</sup> τρίμηνο του 2021, Οκτώβριος-Δεκέμβριος 2021

Υλικοτεχνική Υποδομή/Υλικά: Φωτογραφική μηχανή, Υπολογιστές,

παλιά βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες, χαρτοταινίες, κλωστές, κουμπιά κ.α

Η υλοποίηση του προγράμματος πραγματοποιήθηκε στο 2<sup>ο</sup> τμήμα της Γ' τάξης του 4<sup>ου</sup> Δημοτικού Σχολείου Π. Φαλήρου τη σχολική χρονιά 2021-2022. Το τμήμα αποτελείται από 21 παιδιά εκ των οποίων τα 10 ήταν κορίτσια και τα 11 αγόρια. Το πολιτιστικό αυτό πρόγραμμα εφαρμόστηκε 3 φορές την εβδομάδα, στο πλαίσιο των



εργαστηρίων Δεξιοτήτων ( 2 ώρες με βάση το Αναλυτικό πρόγραμμα), καθώς και του μαθήματος της Μελέτης Περιβάλλοντος (όπου τη 1 από τις 2 ώρες του Αναλυτικού προγράμματος τη χρησιμοποιούσαμε για την υλοποίηση του πολιτιστικού προγράμματος). Η τάξη ανταποκρίθηκε στο καινοτόμο αυτό πρόγραμμα με μεγάλο ενθουσιασμό, το ενδιαφέρον τους και η συμμετοχή της παρέμειναν αμείωτα καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και τα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν ήταν άκρως ικανοποιητικά.

## ➤ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Βασικός στόχος του προγράμματος είναι τόσο η αφύπνιση και η καλλιέργεια ενδιαφέροντος των παιδιών για τον πολιτισμό όσο και η ουσιαστική γνωριμία και η απόκτηση γνώσης για την πολιτιστική κληρονομιά του τόπου τους. Έτσι, μέσα από τις δραστηριότητες επιδιώκεται:

- Τα παιδιά να διερευνήσουν και να ανακαλύψουν τι σημαίνει πολιτιστική κληρονομιά.
- Να κάνουν σύνδεση με τον τόπο που μεγαλώνουν, μαθαίνοντας για την τοπική πολιτιστική κληρονομιά.
- Να γνωρίσουν την ιστορία του Μουσείου Παιχνιδιών που βρίσκεται στον Δήμο τους (Δήμος Παλαιού Φαλήρου).
- Να γνωρίσουν την ιστορία και την πολιτιστική οντότητα των παιχνιδιών τόσο ως αντικείμενα (υλική πολιτιστική κληρονομιά).
- Όσο και ως καταστάσεις ψυχαγωγίας που ξεκινάνε από την αρχαιότητα ως τις μέρες μας, παρατηρώντας και συγκρίνοντας (άυλη πολιτιστική κληρονομιά).
- Να συνειδητοποιήσουν τη σύνδεση και τη συνέχεια που υπάρχει με το παρελθόν και το παρόν.
- Να αποκτήσουν θετική στάση για τη συμμετοχή στα κοινά και για την προστασία του περιβάλλοντος και της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Να εκφραστούν καλλιτεχνικά.
- Να συνεργαστούν.
- Να διασκεδάσουν.

## ➤ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Το πολιτιστικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε στηρίχθηκε:

- Στη Γνωστική θεωρία και τον Εποικοδομητισμό του Piaget, καθώς οι δραστηριότητες στόχευαν στην ενεργητική συνεργασία των μαθητών, ενώ έδιναν έμφαση στην καλλιέργεια ικανότητας για δημιουργία και επινόηση.
- Στην Ανακαλυπτική Μέθοδο του Bruner, καθώς τα παιδιά μέσα από τις δραστηριότητες ανακατασκεύασαν πολλές φορές την προϋπάρχουσα γνώση τους και ουσιαστικά έμαθαν πώς να μαθαίνουν. Σε κάποιες από τις δραστηριότητες, κυρίως αυτές που εμπειρείχαν θεωρία και ορισμούς (τι είναι πολιτισμός, πολιτιστική κληρονομιά) χρησιμοποιήθηκε η καθοδηγούμενη ανακάλυψη.



- Στη Συνεργατική μάθηση, όπου κάθε ομάδα ήταν υπεύθυνη να διερευνήσει ένα συγκεκριμένο υπόθεμα που αφορούσε την πολιτιστική κληρονομιά και στη συνέχεια να γίνει από κάθε ομάδα παρουσίαση στην ολομέλεια της τάξης.

### Διαθεματικότητα-Διεπιστημονικότητα

Το πολιτιστικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε συνδέεται με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Γ' Δημοτικού. Πιο συγκεκριμένα, στη Γλώσσα υπάρχει το κείμενο "Τα παιδικά μου παιχνίδια" και δραστηριότητα παραγωγής γραπτού λόγου - περιγραφικό κείμενο σε σχέση με το αγαπημένο παιχνίδι των παιδιών. Επιπλέον, στα Μαθηματικά μαθαίνουμε για την οργάνωση και την αρχειοθέτηση δεδομένων ώστε να επιλύονται διάφορα προβλήματα, στην Ιστορία συνδέεται με την εποχή του Χαλκού και τα αθύρματα (αρχαία παιχνίδια) που βρέθηκαν, αλλά και στη Μελέτη συνδέεται με τις ενότητες που αφορούν τον τόπο μας και τον πολιτισμό μας.

Επιπροσθέτως, αγγίζει όλα τα γνωστικά αντικείμενα, μιας και οι μαθητές για την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων έκαναν χρήση του Εργαστηρίου Υπολογιστών, ζωγράφισαν, κατασκεύασαν, έπαιξαν στην αυλή. Έτσι, θα λέγαμε ότι είναι ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα που καλλιεργεί την προσωπικότητα και τις δεξιότητες των μαθητών ολόπλευρα και σε πολλαπλά επίπεδα. Για τα παιχνίδια στην αυλή υπήρξε συνεργασία με την εκπαιδευτικό της Φυσικής Αγωγής.

## ➤ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

### 1<sup>η</sup> Δραστηριότητα: Ταξίδι στον πολιτισμό

Επιδιωκόμενα αποτελέσματα:

- Να κατανοήσουν τον όρο πολιτισμό και κατ' επέκταση την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς
  - Να συνεργάζονται, να μοιράζονται ιδέες και σκέψεις
  - Να διερευνούν και να αναζητούν απαντήσεις στα ερωτήματα που έχουν τεθεί
  - Να μπορέσουν να ταξινομήσουν τα επιτεύγματα του πολιτισμού σε τρεις κατηγορίες: Υλική πολιτιστική κληρονομιά Άυλη πολιτιστική κληρονομιά , Φυσική πολιτιστική
  - Να εκφράσουν τις πρότερες γνώσεις τους σχετικά με αυτό το θέμα
- Σταδιακά να εμπλουτίσουν και αν χρειάζεται να αλλάξουν τις πρότερες αντιλήψεις τους σχετικά με την έννοια "πολιτιστική κληρονομιά"
- Να αναπτύξουν οικολογική συνείδηση, ανακυκλώνοντας και επαναχρησιμοποιώντας παλιά βιβλία προκειμένου να φτιάξουν μια αφίσα.

1<sup>η</sup> Δράση: Τέθηκε το ερώτημα «Τι είναι πολιτιστική κληρονομιά». Καταγράφηκαν στον πίνακα οι προϋπάρχουσες αντιλήψεις και γνώσεις των παιδιών. Στη συνέχεια, μέσω διαδραστικής παρουσίασης καθώς και από αρχαιακό υλικό που υπάρχει στη βιβλιοθήκη του Σχολείου μας, διερευνήθηκε η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς,



εμπλουτίζοντας και αλλάζοντας, όπου χρειάζεται, τις πρότερες αντιλήψεις των παιδιών και φτάνοντας, τελικά, στην τοπική πολιτιστική κληρονομιά και σε πρώτη γνωριμία με το κτίριο του "Μουσείου Παιχνιδιών ως μέρος της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς.

2η Δράση: Δημιουργία αφίσας της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Χρησιμοποιείται η ρουτίνα σκέψης Βλέπω-Σκέφτομαι-Αναρωτιέμαι. Τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ομάδες με υπόθεμα. Συγκεκριμένα, οι μαθητές/τριες δουλεύουν πάνω στις 3 κατηγορίες της πολιτιστικής κληρονομιάς, παρατηρούν το υλικό τους, επιλέγουν φωτογραφικό υλικό και δημιουργούν την αφίσα τους ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκει η κάθε ομάδα. Στη συνέχεια, γίνεται παρουσίαση στην ολομέλεια, εκφράζοντας τις απόψεις τους.



Εικόνα 1. Υλική πολιτιστική κληρονομιά



Εικόνα 2. Ψυχική πολιτιστική κληρονομιά



Εικόνα 3. Φυσική πολιτιστική κληρονομιά

2η Δραστηριότητα: Γνωριμία με το Μουσείο Παιχνιδιών  
Επιδιωκόμενα αποτελέσματα:

- Καλλιέργεια κριτικής σκέψης, φαντασίας δημιουργικότητας
- Εμπλουτισμός λεξιλογίου
- Καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων
- Απόκτηση γνώσεων
- Προσανατολισμός στον χώρο
- Ανάγνωση χάρτη
- Ανάγνωση και αποκωδικοποίηση αρχιτεκτονικού σχεδίου
- Χαρά- διασκέδαση

1<sup>η</sup> Δράση: Σε αυτή τη φάση του προγράμματος τα παιδιά ανακαλύπτουν την ιστορία του Μουσείου. Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες των δύο ατόμων στο εργαστήριο πληροφορικής αναζητούν σχετικές πληροφορίες στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια, τις παρουσιάζουν στην τάξη και τις αξιολογούν, ώστε να δημιουργήσουν την ταυτότητα του κτιρίου, κάτι σαν γενεαλογικό δέντρο.

2<sup>η</sup> Δράση: Στη συνέχεια, τα παιδιά μέσω της εφαρμογής google maps ανακαλύπτουν τη γεωγραφική θέση του μουσείου και σημειώνουν τη διαδρομή που χρειάζεται να κάνουμε για εκεί, παρατηρούν πόσο μακριά είναι από τη γειτονιά τους.

3<sup>η</sup> Δράση: Τα παιδιά μελετούν τα απλά αρχιτεκτονικά σχέδια κάτοψης του μουσείου και προσπαθούν να τα αποκωδικοποιήσουν, παρατηρούν τα σχήματα που υπάρχουν και αποφασίζουμε να προσπαθήσουν να το απεικονίσουν τρισδιάστατα κατά κάποιο τρόπο. Αυτό έγινε, παρατηρώντας τόσο την εικόνα του μουσείου εξωτερικά, όσο και μελετώντας τα σχέδια κάτοψης του μουσείου, τα οποία μας δόθηκαν από το Μουσείο Παιχνιδιών.



Εικόνα 4. Τρισδιάστατη απεικόνιση του Μουσείου Παιχνιδιών



4<sup>η</sup> Δράση: Σε αυτό το στάδιο, τα παιδιά γνωρίζουν τη συλλογή του Μουσείου μέσα από το παραμύθι «Ένας αρκούδος μια φορά» της Ελένης Γερούλάνου σε εικονογράφηση της Ίριδας Σαμαρτζή, όπου τα παιδιά μέσα από μια παρουσίαση που είχα ετοιμάσει παρατηρούσαν τις εικόνες του βιβλίου. Αφού άκουσαν το παραμύθι και έμαθαν την ιστορία της συλλογής παιχνιδιών από τη Μαρία Αργυριάδη, που στη συνέχεια τη δώρισε στο Μουσείο Παιχνιδιών, τα παιδιά έφεραν στην τάξη τη δική τους συλλογή παιχνιδιών και έγραψαν και ένα μικρό κειμενάκι σχετικά με αυτή. Επιπλέον, αυτή η δράση εμπλουτίστηκε με τη μορφή ξενάγησης και παρουσίασης από τους μαθητές του τμήματος στα παιδιά μικρότερων τάξεων, Α΄ και Β΄ Δημοτικού.

### 3η Δραστηριότητα: Μια βαλίτσα ταξιδεύει

Επιδιωκόμενα αποτελέσματα:

- Καλλιέργεια κριτικής σκέψης, φαντασίας δημιουργικότητας
- Εμπλουτισμός λεξιλογίου
- Απόκτηση γνώσεων
- Συνειδητοποίηση της έννοιας της πολιτιστικής κληρονομιάς
- Συνεργασία, ευγενής άμιλλα
- Χαρά- ψυχαγωγία

1<sup>η</sup> Δράση: Γνωρίζω τα αθύρματα-Παίζω με αυτά. Σε αυτή τη δραστηριότητα, έγινε χρήση της μουσειοσκευής αρχαίων αθυρμάτων, όπου είχα δανειστεί από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Μέσα από τις βιωματικές δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν τα παιδιά συνδύασαν όλα όσα έμαθαν, άκουσαν, είδαν, καλλιέργησαν την κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους, παρατηρώντας τα παιχνίδια, συγκρίνοντάς τα με τα δικά τους και βγάζοντας συμπεράσματα.

2<sup>η</sup> Δράση: Παιχνίδια στην αυλή. Σε αυτή τη φάση, έγινε και διαθεματική-διεπιστημονική προσέγγιση με το μάθημα της Γυμναστικής, καθώς τα παιδιά έπαιζαν παιχνίδια στην αυλή που έπαιζαν τα παιδιά στην αρχαιότητα και μπόρεσαν να συγκρίνουν, ποια παιχνίδια υπάρχουν ακόμα από τότε μέχρι σήμερα, ώστε να συνειδητοποιήσουν ότι είναι μέρος της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Έτσι, η ιστορία γίνεται ένα ζωντανό κομμάτι της ζωής των παιδιών και οι γνώσεις και οι εμπειρίες που αποκομίζουν μέσα από αυτή έχουν νόημα για αυτά. Καλλιεργούνται οι δεξιότητες της Ζωής, η ενσυναίσθηση, η συνεργασία και η χαρά.



Εικόνα 5. Ακινήτινδα-Αγαλματάκια





#### 4η Δραστηριότητα: Το Μουσείο Παιχνιδιών θα επισκεφθώ

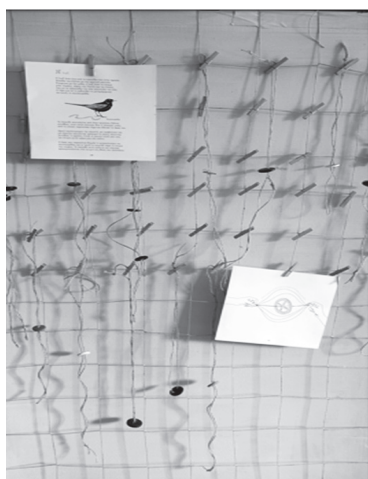
Σε αυτό το σημείο του προγράμματος, τα παιδιά πραγματοποίησαν επίσκεψη στο Μουσείο Παιχνιδιών, όπου συμμετείχαν στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Παιχνίδια φτου και βγαίνουμε». Μέσα στο Μουσείο, τα παιδιά γνώρισαν από κοντά τα εκθέματα του, παρατήρησαν το κτίριο τόσο εσωτερικά όσο και εξωτερικά, κάτι που είχαν ήδη κάνει στο εργαστήριο πληροφορικής μέσα από την περιήγηση σε διάφορες ιστοσελίδες με πληροφορίες και εικόνες για το Μουσείο Παιχνιδιών. Στο τέλος, επισκεφθήκαμε το πάρκο Φλοίσβου, όπου έπαιξαν ελεύθερα παιχνίδια. Τα παιδιά έδειξαν πολύ μεγάλο ενθουσιασμό, ένιωσαν ικανοποίηση που γνώριζαν τόσα πολλά για το μουσείο και τα εκθέματά του, καθώς πήραν την επιβράβευση από τη Μουσειοπαιδαγωγό. Επίσης, έψαχναν να βρουν τον μικρό αρκούδο του παραμυθιού με μεγάλο ανυπομονησία και ενθουσιασμό.

#### 5η Δραστηριότητα: Ένα παιχνίδι γεννιέται

##### Επιδιωκόμενα αποτελέσματα

- Καλλιέργεια φαντασίας, δημιουργικότητας
- Αξιοποίηση όλων των γνώσεων που αποκόμισαν
- Καλλιέργεια οικολογικής συνείδησης
- Άντληση χαράς και ικανοποίησης από τα δημιουργήματά τους
- Διάχυση της γνώσης και παρουσίαση των δημιουργημάτων τους στη σχολική κοινότητα μέσω έκθεσης
- Αυτοπεποίθηση

Τα παιδιά δημιούργησαν παιχνίδια με ανακυκλώσιμα υλικά. Δημιούργησαν Ιύγξ (κλωστή-κουμπί), μπάλες (εφημερίδες, χαρτοταινία, χρώματα) κούκλα (μπουκάλι, ρύζι, χαρτοταινία, υφάσματα, κλωστές κ.ά). Στο τέλος, πραγματοποιήσαμε μια έκθεση των δημιουργημάτων τους και τα παρουσιάσαμε στη σχολική κοινότητα τόσο σε παιδιά όσο και σε γονείς.



Εικόνα 6. Ιύγξ





## ➤ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Προχωρώντας στην αξιολόγηση του συγκεκριμένου προγράμματος, μπορούμε συμπερασματικά να πούμε ότι οι στόχοι που τέθηκαν, κατακτήθηκαν από τους μαθητές σε πολύ μεγάλο βαθμό, καθώς όλα τα παιδιά συμμετείχαν με αμείωτο ενδιαφέρον και ενθουσιασμό καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος.

Μέσω τω δραστηριοτήτων τα παιδιά ανέπτυξαν κοινωνικές σχέσεις, αλληλεπίδρασαν και συνεργάστηκαν, εκτίμησαν την αξία της ομάδας και της συνεργασίας. Επιπλέον, κατέκτησαν γνώσεις σημαντικές για τη ζωή τους και υιοθέτησαν μια πιο υπεύθυνη στάση απέναντι στο παρελθόν. Ταυτόχρονα, συνειδητοποίησαν τη σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς η εκπαίδευση πάνω στην πολιτιστική κληρονομιά προσφέρει στους μαθητές βιωματικές εμπειρίες, γνώσεις και, γενικότερα, διανοητικές και συναισθηματικές δεξιότητες που ενισχύουν την πολιτιστική ταυτότητα του κάθε λαού και δίνοντας την ευχέρεια στους μαθητές να συντηρούν και να βελτιώνουν την κοινωνία και τον τρόπο ζωής.

Οι διδακτικές μέθοδοι που χρησιμοποιήθηκαν έδωσαν την ευκαιρία στα παιδιά να ανακαλύψουν πολλές φορές μόνα τους τη γνώση και να τη συνδέσουν τόσο με τις πρότερες γνώσεις τους όσο και με τα προσωπικά τους βιώματα και τον τόπο τους. Η διαθεματικότητα, ως βασικό χαρακτηριστικό αυτών των δραστηριοτήτων όχι μόνο ενίσχυσε την κατανόηση των παιδιών, αλλά συνέβαλε στη συνειδητοποίηση ότι η γνώση αποτελεί ένα ενιαίο πλαίσιο γύρω από το οποίο βρίσκονται ποικίλες θεματικές περιοχές. Επιπλέον, μέσω αυτής της διαθεματικότητας αναπτύχθηκαν όλες οι θεματικές περιοχές του αναλυτικού μας προγράμματος που είχαμε θέσει εξαρχής.

Διδάσκοντας κανείς στα παιδιά την τοπική πολιτιστική κληρονομιά, φυτεύει σπόρους δυνατούς που θα μεγαλώσουν, θα ψηλώσουν και θα εξελιχθούν σε δέντρα καρπερά για την κοινωνία και τον πολιτισμό. Τα παιδιά μέσω της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς ενθαρρύνονται να συμμετέχουν ενεργά και να ερμηνεύουν τα ίδια τις εμπειρίες και τα βιώματά τους, αναζητώντας το δικό τους νόημα πίσω από τα γεγονότα και τα αντικείμενα που βρίσκονται στη γειτονιά τους.

Είναι σημαντικό, λοιπόν, εμείς οι εκπαιδευτικοί μέσω των κατάλληλων διδακτικών μεθόδων και δραστηριοτήτων να ενισχύσουμε και να διδάξουμε την πολιτιστική κληρονομιά τόσο σε τοπικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο, δίνοντας έμφαση στις εμπειρίες, και τα ενδιαφέροντα των μαθητών μας και ενισχύοντας το συναίσθημα του σεβασμού στην πολιτιστική κληρονομιά και τη διαφορετικότητα του κάθε τόπου και λαού.



## Βιβλιογραφικές αναφορές

- Mlp. (2018). *Μουσείο Μπενάκη Παιχνιδιών*. Ανακτήθηκε από: <https://mlp-blo-g-spot.blogspot.com/2018/02/toymuseum.html>
- Mlp. (2018). *Στο εσωτερικό της πρώην οικίας Κουλούρα*. Ανακτήθηκε από: <https://mlp-blo-g-spot.blogspot.com/2018/02/mpm.html>
- Ormrod, J. E. (2020). *Ψυχολογία της Μάθησης* (Επιμ. Κ. Κόκκινος, Μτφ. Δ. Χ. Τομαράς). Αθήνα: Gutenberg.
- Shaffer, S. E. (2019). *Το παιδί και το μουσείο: Θεωρητικές προσεγγίσεις και παιδαγωγικές πρακτικές* (Επιμ. Κ. Δ. Μαλαφάντης, Μτφ. Μ. Καρδαμίτσα-Ψυχογιού). Αθήνα: Ινστιτούτο του Βιβλίου-Καρδαμίτσα.
- Special Euromarometer Report. (2017). *Cultural Heritage*. Ανακτήθηκε από: <http://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/WhatsNew/index>
- Αργυριάδη, Μ. (2003). *Ο μαγικός κόσμος των παιχνιδιών*. Αθήνα: Αδάμ.
- Αυλη Πολιτιστική Κληρονομιά. Ανακτήθηκε από: <https://ayla.culture.gr/%ce%b1%cf%81%cf%87%ce%b9%ce%ba%ce%ae/>
- Γερουλάνου, Ε. (2018). *Ένας αρκούδος μια φορά*. Αθήνα: Πατάκης.
- Δ.Ε.Π.Π.Σ. (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών). Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΦΕΚ 303Β/13-03-2003.
- Δημοπούλου, Μ., Κύρδη, Κ., & Σβορώνου, Ε. (2018). *Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία: Οδηγός Πολιτιστικών δραστηριοτήτων για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τεχνόπολις Δήμου Αθηναίων, Πολιτιστικό Ίδρυμα Πειραιώς.
- Δημοπούλου, Μ., Μπαμπίλα, Ε., Φραντζή, Α., & Χατζημιχαήλ, Μ. (2003). *Εξερευνώ την πόλη μου: Προτάσεις για διαθεματικά σχέδια εργασίας*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Δ.,Χ.,Κ. (2017). *Οικία Δεσποζίτου κουλούρα: Ο κάποτε παραθαλάσσιος μοναδικός πύργος του Παλαιού Φαλήρου, σύντομα επισκέψιμος*. Ανακτήθηκε από: [http://neoclassicalgreece.blogspot.com/2013/01/blog-post\\_29.html](http://neoclassicalgreece.blogspot.com/2013/01/blog-post_29.html)
- Επίσημη εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. (2006). *Προστασία της ευρωπαϊκής φυσικής, αρχιτεκτονικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της υπαίθρου και των νησιωτικών περιοχών*. Ανακτήθηκε από: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2006:305E:0254:0258:EL:PDF>
- Η Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά μέσω του e-Twinning. (2018). *Μαθαίνοντας από το παρελθόν, σχεδιάζοντας το μέλλον μας: Η Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά μέσω του eTwinning*. Ανακτήθηκε από: [https://www.etwinning.net/downloads/eTwinning%20book\\_EL.pdf](https://www.etwinning.net/downloads/eTwinning%20book_EL.pdf)
- Ιστοσελίδα του Ευρωπαϊκού Έτους Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Ανακτήθηκε από: <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/cultural-heritage>
- Κόνσολα, Ντ. (1995). *Η διεθνής προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής κληρονομιάς*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Κροντηρά, Λ. (2002). *Ελάτε να παίξουμε μέσα στον χρόνο*. Αθήνα: Φυτράκη.
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). *Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας. Στρατηγικές διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*. Τόμος Β. Αθήνα: Gutenberg.
- Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. *Παίζοντας στο σπίτι!*. Ανακτήθηκε από: <https://cycladic.gr/page/paizontas-sto-spiti>
- Μουσείο Παιχνιδιών. Ανακτήθηκε από: [https://www.benaki.org/index.php?option=com\\_collections&view=collection&id=17&lang=el](https://www.benaki.org/index.php?option=com_collections&view=collection&id=17&lang=el)
- Χατζηκωνσταντίνου, Β. (2014). *Έπαυλις Κουλούρα: Ένα Μουσείο Παιχνιδιών με ιστορία στο Παλιό Φάληρο. Βήμα*. Ανακτήθηκε από: <https://www.vimaonline.gr/20/article/15317/epaulis-kouloura-ena-mouseio-paihnidion-me-istoria-sto-palαιο-falio>