

Τέχνη και Μουσειοσκευή για παιχνίδι όλοι μαζί!

Παρασκευή Αθανασοπούλου
Εκπαιδευτικός, ΜΑ Δημιουργικής Γραφής Ε.Α.Π.
ath.vivi@hotmail.com

➤ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το εκπαιδευτικό σενάριο που προτείνεται στην παρούσα εργασία αφορά στην αξιοποίηση των Μουσειοσκευών από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Σκοπός του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου είναι η ανάδειξη της Τέχνης και του Παιχνιδιού μέσα από την ενασχόληση με τις Μουσειοσκευές και την Ιστορία. Επιπλέον, η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, η ενίσχυση της ομαδικότητας των μαθητών, η ενδυνάμωση της κριτικής σκέψης και η ανάδειξη της πρωτοβουλίας. Οι δραστηριότητες που προτείνονται στο παρόν διδακτικό σενάριο απευθύνονται σε μαθητές πρώτης σχολικής ηλικίας.

Λέξεις κλειδιά: Μουσειοσκευή, Τέχνη, Ιστορία, Παιχνίδι, Πρώτη Σχολική Ηλικία.

➤ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Δώστε μου ένα Μουσείο και θα το γεμίσω» έλεγε ο Πάμπλο Πικάσο. Τα τελευταία χρόνια, η σύγχρονη μουσειοπαιδαγωγική θέτει τον επισκέπτη στο επίκεντρο και ο μαθητής γίνεται μαθητευόμενος επισκέπτης. Σύμφωνα με τον Georges Henri Riviere, το Μουσείο είναι τόπος ελεύθερης πρόσβασης στον πολιτισμό. Κατ' αυτό τον τρόπο, το σύγχρονο μουσείο προσεγγίζει την πολυαισθητηριακή μάθηση μέσω της παρατήρησης, της οπτικής και αισθητικής εκτίμησης, της επαφής και του χειρισμού των αντικειμένων και της άμεσης εξερεύνησης. Άλλωστε, κύριος στόχος της μουσειοπαιδαγωγικής εκπαίδευσης είναι η διεύρυνση της σχέσης των ατόμων με τη γνώση και η καλλιέργεια μιας ευρύτερης παιδείας που περιλαμβάνει γνώσεις και δεξιότητες για την πολύπλευρη προσέγγιση των μουσειακών εκθεμάτων και γενικότερα των πολιτισμικών αγαθών (Νάκου, 2001).

Η θεωρία του Gardner με τους επτά διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης (γλωσσική/λεκτική, λογική/μαθηματική, σωματική/κινησθητική, οπτική/χωρική, μουσική, διαπροσωπική, ενδοπροσωπική) δύναται να συγκεράσει τον ρόλο των μουσείων. Τα μουσεία είναι χώροι που θεωρούνται ότι μπορούν να ανταποκριθούν σε διαφορετικά είδη νοημοσύνης και στα διαφορετικά στιλ μάθησης τόσο μέσα από τα εκθέματα όσο και από διαφορετικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις (Νικονάνου, 2009).

Το σύγχρονο μουσείο μεταλλάσσεται σε έναν οργανισμό με έντονο κοινωνικό ρόλο, που συνεισφέρει στην κοινωνική αλλαγή και τη δόμηση μιας προοδευτικής, δημοκρατικής κοινωνίας (Μούλιου, 2005). Η διαθεματική αξιοποίηση των μουσειακών αντικειμένων προσδίδει ένα νέο και πρωτοπόρο χαρακτήρα στα μουσεία. Επιπλέον, οι μαθητές που δεν έχουν πρόσβαση στα μουσεία, αποκτούν ίσα δικαιώματα μέσω των μουσειοσκευών. Η μουσειακή δραστηριότητα εξασφαλίζει την επαφή με πραγματικά αντικείμενα και πρωτογενείς πηγές και οδηγεί στη σύνθεση παιδείας και πολιτισμού (Κόκκοτας & Πήλιουρας, 2005). Η μουσειακή εκπαίδευση συμβάλλει στην ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων, καθώς και την υιοθέτηση νέων στάσεων, στην εξέλιξη, τη δημιουργικότητα και την έμπνευση.

Τα μουσειακά αντικείμενα αποκαλύπτουν, αναπαριστάνουν, συνθέτουν, δομούν, αναδομούν ή αποδομούν αντίστοιχες κοινωνικές και πολιτισμικές «αλήθειες» (Νάκου, 2001). Επιπρόσθετα, μέσα από την Παιδοκεντρική εκπαιδευτική φιλοσοφία, ενεργό μάθηση και αισθητηριακή εμπειρία (Shaffer, 2011) θα ενισχύσουν την κριτική τους σκέψη, θα αναλάβουν πρωτοβουλίες αφού θα συνεργαστούν σε ομάδες.

Επιπλέον, το μουσειακό αντικείμενο μπορεί να είναι άυλο, σύμφωνα με απόφαση της UNESCO (2003), και να περιλαμβάνει τη γλώσσα, τη προφορική παράδοση, τις παραστατικές τέχνες, τις κοινωνικές πρακτικές, τις τελετουργίες, γενικά τις γνώσεις που αφορούν την σύλληψη και κατανόηση του κόσμου (Μούλιου, 2005).

Οι μουσειοσκευές ταξιδεύουν και δανείζονται για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Καθώς η μουσειοσκευή είναι από τη φύση της μια μικρή κινητή έκθεση, για τον σχεδιασμό και τη δημιουργία της ακολουθήθηκαν, καταρχήν, τα στάδια προγραμματισμού των εκθέσεων, όπως αυτά εφαρμόζονται στα περισσότερα μουσεία σήμερα (Γκαζή & Νούσια, 2003). Οι μαθητές θα ενεργοποιήσουν όλες τους τις αισθήσεις μέσα από τα τρισδιάστατα αντικείμενα και η συμμετοχή τους θα είναι ενεργητική.

➤ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Οι δραστηριότητες του διδακτικού σεναρίου στηρίζονται στη διερευνητική μάθηση, την εμπειρική-βιωματική προσέγγιση και τον κοινωνικό εποικοδομισμό. Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν 5-7 διδακτικές ώρες συνολικά για τις δραστηριότητες που προτείνονται για την αξιοποίηση του περιεχομένου της μουσειοσκευής «Η καθημερινή ζωή στην αρχαία Ελλάδα» από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης Αναμφίβολα, η διάρκεια των δραστηριοτήτων θα έχει αυξομειώσεις ανάλογα με το ενδιαφέρον των μαθητών. Το ερευνητικό ερώτημα είναι αν μπορούν οι Τέχνες και το παιχνίδι να αναδειχθούν μέσα από την ενασχόληση με τις Μουσειοσκευές και την Ιστορία.

Το περιεχόμενο της Μουσειοσκευής:

- Έντυπο εκπαιδευτικό υλικό
- Αρχεία σε ηλεκτρονική μορφή
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια
- Ιδέες και προτάσεις
- Παιχνίδια
- Αντίγραφα

➤ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ

Πρώτη Δραστηριότητα: Ομοιότητες και διαφορές των αρχαίων Ελλήνων με τη δική μας καθημερινή ζωή

Μαθησιακή Περιοχή: Τέχνες (Θέατρο και Εικαστικά).

Μαθησιακή επιδίωξη: Να συνδέουν οι μαθητές εμπειρίες και βιώματα με τις μορφές των εικαστικών και να συζητούν για αυτές. Διάρκεια Δραστηριότητας: 2-3 διδακτικές ώρες.

Εξέλιξη Δραστηριότητας: Ξεκινάμε με καταιγισμό ιδεών και προσπαθούμε να εντοπίσουμε τις ομοιότητες. Μέσα από παιχνίδια ρόλων αποτυπώνουν τις απόψεις τους. Αξιοποιούμε τα παιχνίδια της μουσειοσκευής. Στόχος η ενίσχυση της κριτικής σκέψης και η ομαδικότητα.

Δεύτερη Δραστηριότητα: Τι θα επέλεγες από τη ζωή των αρχαίων Ελλήνων;

Μαθησιακή Περιοχή: Τέχνες (Εικαστικά)

Μαθησιακή επιδίωξη: Να συνδέουν οι μαθητές τα βιώματά τους με τα αντίστοιχα των αρχαίων Ελλήνων και να εκφράζονται μέσω της Τέχνης και του παιχνιδιού και να επικοινωνούν.

Διάρκεια Δραστηριότητας: 2-3 ώρες.

Εξέλιξη Δραστηριότητας: Δείχνουμε φωτογραφίες από τη Μουσειοσκευή και μέσα από τα Εικαστικά τους ζητάμε να εκφραστούν. Τι θα δανείζατε στα παιδιά της αρχαιότητας; Στόχος η ανάληψη πρωτοβουλιών και η ενεργητική συμμετοχή.

➤ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η ενεργητική συμμετοχή στις δραστηριότητες της Μουσειοσκευής θα βοηθήσει τους μαθητές να αγαπήσουν την ιστορία του τόπου τους και να ευαισθητοποιηθούν απέναντι στην πολιτιστική κληρονομιά. Επίσης, μέσα από την πολυδιάστατη μουσειακή εμπειρία και την πολυαισθητηριακή μάθηση θα ενισχύσουν τις δεξιότητες τους όντας μελλοντικοί ενεργοί πολίτες.

➤ ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι μαθητές μέσω της βιωματικής μάθησης θα εξερευνήσουν την καθημερινή ζωή των παιδιών στην αρχαία Ελλάδα. Μέσα από τις εικαστικές δραστηριότητες και το θέατρο θα εκφράσουν τις απόψεις τους, θα ενισχύσουν την κριτική τους σκέψη

και θα αναλάβουν πρωτοβουλίες. Οι μαθητές των απομακρυσμένων περιοχών που δεν έχουν εύκολη πρόσβαση στα Μουσεία, έρχονται σε επαφή με τα μουσειακά αντικείμενα και τη νέα γνώση μέσα από τις Μουσειοσκευές.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Shaffer, S. (2011). Opening the Doors: Engaging Young Children in the Art Museum. *Art Education*, 64(6), 41-46.
- Γκαζή, Α., & Νούσια, Τ. (2003). *Αρχαιολογία στον Ελληνικό Χώρο. Τόμος Γ΄*. Πάτρα: Ελληνικό Ανοιχτό Πανεπιστήμιο.
- Ιστοσελίδα Μουσείου κυκλαδικής Τέχνης. (χ.χ.). *Μουσειοσκευές*. Ανακτήθηκε από <https://www.cycladic.gr/page/mousioskeues>
- Κόκκοτας, Π. & Πήλιουρας, Π. (2005). Το Μουσείο ως χώρος εκπαίδευσης στις Φυσικές Επιστήμες: Σύγχρονες τάσεις και προοπτικές. Στο Π. Κόκκοτας, Κ. Κόκκοτας, & Κ. Πλακίτση (Επιμ.), *Μουσειοπαιδαγωγική και Εκπαίδευση στις Φυσικές Επιστήμες, Θεωρία και Πράξη*. Αθήνα: Πατάκη.
- Μούλιου, Μ. (2005). Μουσεία: Πεδία για την κατανόηση του κόσμου. *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2, 9-17.
- Νάκου, Ε. (2001). *Μουσεία: Εμείς τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Νήσος.
- Νικονάνου, Ν. (2009). *Μουσειοπαιδαγωγική. Από την θεωρία στην πράξη. Σειρά μουσειακές σπουδές*. Αθήνα: Πατάκης.