

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΕΙΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Ακαδημαϊκό Έτος 2002 – 2003

9^ο – 10^ο Εξάμηνο

Πτυχιακή εργασία με θέμα:

"Η Μυθοπλασία στο χώρο του μουσείου. Θεωρητική και πρακτική προσέγγιση: Αρχαιολογικός Χώρος Σέσκλου Ν. Μαγνησίας".



Επιβλέπουσα: Τσιλιμένη Τασούλα

Μέλος της Επιτροπής: Αναγνωστόπουλος Βασίλειος

Τσιαμάγκα Ευμορφία

A.M. 1398044



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ & ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ «ΓΚΡΙΖΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ»**

Αριθ. Εισ.: 7822/1
Ημερ. Εισ.: 26/11/2009
Δωρεά: Συγγραφέα
Ταξιθετικός Κωδικός: ΠΤ – ΠΣΕ – ΜΕ
2003
ΤΣΙ

**Στους γονείς μου, Γιώργο και Ευαγγελία,
στο γιο μου, Άγγελο και στο σύζυγό μου, Νίκο**

Ευχαριστώ όσους συνεργάστηκαν μαζί μου και με βοήθησαν στην εκπόνηση αυτής της εργασίας: τους καθηγητές μου, κ. Τασούλα Τσιλιμένη και κ. Βασίλειο Αναγνωστόπουλο, την Προϊσταμένη της ΙΓ΄ Εφορίας Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, κ. Βασιλική Αδρύμη, τον κ. Διευθυντή του 11^{ου} Δημοτικού Σχολείου Βόλου, κ. Αλέξανδρο Κωστήρα, την δασκάλα της 1^{ης} τάξης του πιο πάνω σχολείου, κ. Ζωή Λαϊνά, καθώς και τους γονείς και τα παιδιά που συμμετείχαν στην εκπαιδευτική επίσκεψη στον Αρχαιολογικό Χώρο του Σέσκλου Ν. Μαγνησίας.

Περιεχόμενα:

1.- Θεωρητικό Μέρος

<i>Πρόλογος</i>	<i>σελ. 6</i>
<i>A: Εισαγωγή</i>	<i>σελ. 7</i>
<i>B: Ορισμοί</i>	
<i>B1: Ορισμός της Μυθοπλασίας</i>	<i>σελ. 8</i>
<i>B2: Ορισμός του Παραμυθιού</i>	<i>σελ. 9</i>
<i>B3. Ορισμός της Αφήγησης</i>	<i>σελ. 10</i>
<i>B4. Ορισμός του Μουσείου</i>	<i>σελ. 11</i>
<i>Γ. Η μάθηση στο μουσείο</i>	
<i>Γ1. Συσχέτιση του Μουσείου με την Εκπαίδευση</i>	<i>σελ. 12</i>
<i>Γ2. Στόχοι που επιτυγχάνονται μέσω των εκπαιδευτικών προγραμμάτων στα μουσεία και προάγουν τους στόχους των σχολείων</i>	<i>σελ. 13</i>
<i>Γ3. Η φύση της μάθησης στο μουσείο</i>	<i>σελ. 14</i>
<i>Δ. Υπόθεση της εργασίας</i>	<i>σελ. 15</i>
<i>E. Η μυθοπλασία - Γενικά</i>	
<i>E1. Σε ποιους χώρους συναντάμε τη μυθοπλασία</i>	<i>σελ. 17</i>
<i>E2. Πότε και για ποιους σκοπούς</i>	<i>σελ. 18</i>
<i>E3. Δεξιότητες και ικανότητες που αναπτύσσονται μέσω της μυθοπλασίας</i>	<i>σελ. 19</i>
<i>Στ. Αφηγηματικά Χαρακτηριστικά κειμένων</i>	
<i>Στ1. Τα είδη του αφηγητή</i>	
<i>Στ2. Ο Μύθος</i>	
<i>Στ3. Οι χαρακτήρες</i>	
<i>Στ4. Ο χώρος</i>	
<i>Στ5. Ο χρόνος και τα επίπεδά του</i>	<i>σελ. 21</i>

<i>Στ6. Η έκταση</i>	
<i>Στ7. Οι στόχοι</i>	
<i>Στ8. Το είδος της αφήγησης</i>	
<i>Στ9. Οι αφηγηματικοί τρόποι</i>	
<i>Στ10. Η τεχνική της αφήγησης</i>	
<i>Στ11. Το ήθος προσώπων</i>	
<i>Στ12. Το τέλος της ιστορίας</i>	<i>σελ. 22</i>
<i>Z. Η Μυθοπλασία στο Μουσείο</i>	<i>σελ. 24</i>
<i>Z1. Τα στάδια</i>	<i>σελ. 25</i>
<i>Z2. Τεχνικές Μυθοπλασίας</i>	<i>σελ. 27</i>
<i>Z3. Αναφορικότητα και Μυθοπλασία</i>	<i>σελ. 29</i>
<i>H. Αναφορά στις λειτουργίες του Προπ κατά την επεξεργασία των ιστοριών των παιδιών</i>	<i>σελ. 30</i>
<i>Θ. Η ανάπτυξη της ικανότητας των παιδιών να αφηγούνται ιστορίες</i>	<i>σελ. 32</i>
<i>I. Δημιουργικός λόγος</i>	<i>σελ. 33</i>
<i>IA. Μέθοδοι δημιουργικής έκφρασης:</i>	
<i>IA1. Παραγωγή ιδεών</i>	<i>σελ. 34</i>
<i>IA2. Το σχήμα – το σχέδιο</i>	
<i>IA3. Γρήγορη γραφή</i>	<i>σελ. 35</i>
<i>IA4. Οι ανατροπές</i>	<i>σελ. 36</i>
<i>IA5. Η προέκταση του κειμένου</i>	
<i>IA6. Η διασκευή</i>	
<i>IA7. Κολάζ λέξεων – φράσεων, το patchwork</i>	
<i>IB1. Πως καλλιεργείται η φαντασία</i>	<i>σελ. 37</i>
<i>IB2. Άλλες ανάγκες που καλύπτουν οι μυθοπλαστικές δραστηριότητες</i>	<i>σελ. 38</i>
<i>ΙΓ. Σύνδεση μυθοπλαστικών δραστηριοτήτων με το Μουσείο</i>	<i>σελ. 39</i>
<i>ΙΓ1. Αξιοποίηση αυτών και από το αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου</i>	<i>σελ. 40</i>
<i>ΙΓ2. Ο ρόλος του/της μουσειοπαιδαγωγού</i>	<i>σελ. 41</i>

<i>ΙΓ3. Ο ρόλος του δασκάλου</i>	σελ. 42
<i>ΙΓ4. Παραδείγματα μυθοπλαστικών δραστηριοτήτων στο χώρο του Μουσείου</i>	σελ. 43
<i>ΙΓ5. Αξιοποίηση της επίσκεψης στο Μουσείο</i>	σελ. 45
<i>ΙΔ. Αξιολόγηση των δραστηριοτήτων μυθοπλασίας μέσα στο Μουσείο</i>	σελ. 46

2.- Πρακτικό Μέρος

<i>I. Γενικά στοιχεία του εκπαιδευτικού προγράμματος</i>	σελ. 47
<i>Πληροφοριακό υλικό, το οποίο μπορεί να δοθεί και στον/στην δάσκαλο/α των παιδιών προς ενημέρωσή του/της</i>	σελ. 49
<i>Μέρος Α' - Η προετοιμασία των παιδιών στο σχολείο</i>	σελ. 52
<i>Μέρος Β' - Η επιτόπια επίσκεψη, στον Αρχαιολογικό Χώρο του Σέσκλου</i>	σελ. 56
<i>Επεξεργασία των ιστοριών</i>	σελ. 62
<i>III. Οι Δικές μας ενέργειες πριν από την επίσκεψη</i>	σελ. 66
<i>IV. Αξιολόγηση του Εκπαιδευτικού Προγράμματος</i>	σελ. 67
<i>V. Τελικά Συμπεράσματα</i>	σελ. 69
<i>Βιβλιογραφία</i>	σελ. 71
<i>Παράρτημα</i>	σελ. 74

1.- Θεωρητικό Μέρος

Πρόλογος

Η μουσειοπαιδαγωγική για να μπορέσει να φέρει σε πέρας το έργο της, δηλαδή να αποτελέσει εναλλακτική μορφή μάθησης, τρόπος δημιουργικής απασχόλησης των παιδιών, αλλά και ευκαιρία για διασκέδαση και ψυχαγωγία χρειάζεται τα δικά της «όπλα». Ένα από αυτά είναι και η μυθοπλασία.

Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε είναι επειδή, συχνά, παραγκωνίζεται και δεν βρίσκει θέση ούτε στο σχολείο, πολύ, δε, περισσότερο στο χώρο του μουσείου. Έτσι, ενώ με άλλου είδους δραστηριότητες τα παιδιά είναι περισσότερο εξοικειωμένα, όπως π.χ. με τη δραματοποίηση, τη ζωγραφική, το κουκλοθέατρο, εντούτοις σε λίγες περιπτώσεις φαίνεται να υπάρχει ουσιαστική ενασχόληση με τη μυθοπλασία, παρότι, όπως θα αναφερθεί και πιο κάτω, έχει πολλά να προσφέρει στην πνευματική και ψυχική συγκρότηση και εξέλιξη των παιδιών.

Γι' αυτό θέλησα να διαπιστώσω αν ο χώρος και τα αντικείμενα ενός μουσείου μπορούν να εξάψουν τη φαντασία των παιδιών και να παράγουν ιστορίες σχετικές με αυτά που βλέπουν, ακόμη κι αν δεν έχουν ασχοληθεί ξανά με τη μυθοπλασία και παρόλο που δεν έχουν μεγάλη εμπειρία από μουσειακούς χώρους.

Προς το σκοπό αυτό επιδιώκεται, στο πρώτο μέρος, μια αρκετά αναλυτική θεωρητική προσέγγιση του θέματος, ενώ στο δεύτερο μέρος, γίνεται μια ερευνητική προσπάθεια προς στήριξη της υπόθεσης της εργασίας που πραγματοποιείται αφενός μεν, με προετοιμασία των παιδιών μέσα στη σχολική αίθουσα, αφετέρου δε, με επιτόπια επίσκεψη στον Αρχαιολογικό Χώρο του Σέσκλου Ν. Μαγνησίας.

A: Εισαγωγή.

Ίσως, σήμερα, περισσότερο από κάθε άλλη φορά είναι απαραίτητο να δίδονται ερεθίσματα στα παιδιά για να ενεργοποιούν τη φαντασία τους, καθώς «βομβαρδίζονται» από πληροφορίες και εικόνες, που ακινητοποιούν τη σκέψη. Ούτως ή άλλως είναι και η ποσότητά τους τόση που θα ήταν αδύνατη η επεξεργασία και η αξιολόγησή τους.

Πρωταγωνιστικό ρόλο σ' αυτό έχει η τηλεόραση, που ναρκώνει το νου μικρών και μεγάλων και με ευκολία περνάει τα μηνύματα που εξυπηρετούν τα συμφέροντα όσων πληρώνουν για τα προγράμματα και τις διαφημίσεις.

Τα παραμύθια, οι αφηγήσεις, τα λογοπαίγνια ξεχάστηκαν, ο παππούς και η γιαγιά δεν διαπαιδαγωγούν πλέον τα εγγόνια τους, δεν τα κανακεύουν στα γόνατά τους, το ρόλο τους έχουν πάρει τα κινούμενα σχέδια και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που δεν αφήνουν πεδίο δράσης στη φαντασία και στη σκέψη των παιδιών μέσα από τις πολύχρωμες εικόνες και τις γρήγορες πλοκές τους. Τα παιδιά αφοσιώνονται με τις ώρες στα προγράμματα αυτά, καθισμένα μόνα τους, στον καναπέ και αμελούν να παίξουν, να μιλήσουν, να τρέξουν και να χαρούν την παιδική τους ηλικία με τους συνομηλίκους τους.

Μέσα, λοιπόν, από την εργασία αυτή θα γίνει προσπάθεια να βρεθεί ένας τρόπος για να ενεργοποιήσουν τα παιδιά τη σκέψη και να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους και όχι μόνο, αλλά να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, να συνεργαστούν και να διασκεδάσουν, να ξεφύγουν λίγο από τον καναπέ, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τη μοναχική διασκέδαση που αυτά επιβάλλουν.

Ο τρόπος αυτός είναι η μυθοπλασία. Δεν απαιτεί υλικά, δεν χρειάζεται έξοδα και δαπάνες και το μόνο εφόδιο είναι η απεριόριστη φαντασία και τα ταξίδια του μυαλού που θα πρέπει να εκφραστούν με το λόγο.

Θα μπορούσε να εφαρμοστεί παντού, στο σπίτι, στο σχολείο, στις διακοπές, αλλά, εν προκειμένω, θα εξεταστεί η μυθοπλασία μέσα σ' έναν ιδιαίτερο μορφολογικά και από άποψη περιεχομένου χώρο. Στο χώρο του Μουσείου.

Τί μπορεί, λοιπόν, να προσφέρει η μυθοπλασία μέσα στο χώρο του Μουσείου; Ας προσπαθήσουμε να το προσεγγίσουμε για να δούμε.

B: Ορισμοί.

B1: Ορισμός της Μυθοπλασίας.

Μυθοπλασία είναι η παρουσίαση καθαρά φανταστικών γεγονότων ως πραγματικών, με αποτέλεσμα μια μυθιστορηματική εκδοχή τους.¹

Δηλαδή, δημιουργείται ένας ολόκληρος κόσμος (χωροχρόνος, πρόσωπα, γεγονότα, αιτιώδεις σύνδεσμοι κ.α.) ο οποίος, χάρις στις ικανότητες του συγγραφέα, αντανακλά την πραγματικότητα, παρόλο που οι ήρωες, κατά πάσα πιθανότητα, δεν υπάρχουν και τα γεγονότα δεν έχουν συμβεί ποτέ.

Σύμφωνα με τη θεωρία της ρεαλιστικής αντίληψης ένα λογοτεχνικό κείμενο αξιολογείται με βάση τα στοιχεία που περιέχει και σχετίζονται με την πραγματικότητα. Όμως, αυτού του είδους η εξέταση, δηλαδή η αναζήτηση στοιχείων της πραγματικότητας μας απομακρύνει από την καθαρή λογοτεχνική προσέγγιση του κειμένου και μας ωθεί σε σύγκριση αυτού με την πραγματικότητα, κάτι που δεν πρέπει να συμβαίνει, αφού η μυθοπλαστική αφήγηση βασίζεται, όπως προαναφέρθηκε, σε γεγονότα που δεν έγιναν ποτέ.

Κατά τη διάρκεια του προηγούμενου αιώνα, όμως, η θεωρία της λογοτεχνίας άρχισε να εξετάζει το μυθοπλαστικό κείμενο ως αναπαράσταση της πραγματικότητας. Με τον τρόπο αυτό έδωσε στα κείμενα την αυτονομία που τους αξίζει. Δέχεται, λοιπόν, η θεωρία της λογοτεχνίας, ότι οι συγγραφείς δημιουργούν μια άλλη, ξεχωριστή πραγματικότητα.²

¹ Πάπυρος Λαρούς Μπριτάννικα, τ. 44, εκδ. Πάπυρος, Αθήνα, 1996, σελ. 182.

² Τσιλιμένη Τασούλα, Πρόσθετος Φάκελος του Μαθήματος: *Μυθοπλασία Μικρών Ιστοριών – Δημιουργική Γραφή*, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας, Βόλος, 2001, σελ. 1 και Κάλλερ Τζόναθαν, *Λογοτεχνική Θεωρία: Μια συνοπτική εισαγωγή*, Μτφρ Καίτη Διαμαντάκου, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο, 2000.

B2: Ορισμός του Παραμυθιού.

Ετυμολογικά η λέξη «παραμύθι» προέρχεται από το ομηρικό ρήμα «παραμυθέομαι», που σήμαινε, αρχικά, συμβουλευώ και κατόπιν, στον Ηρόδοτο και Πλάτωνα, παρηγορώ. Από αυτή τη ρίζα προέρχεται και η παραμυθία, δηλαδή η παρηγοριά. Τη σημερινή σημασία του απέκτησε πολύ αργότερα, κατά τους μέσους και νέους χρόνους, όταν υποχώρησε η έννοια της παρηγοριάς και προβλήθηκε εντονότερα ο μύθος που είναι μέσα στο παραμύθι. Άλλωστε, και με την ευρύτερη έννοια παραμύθι (παρά – μύθι) σημαίνει ό,τι βρίσκεται κοντά στο μύθο ή έχει προέλθει από αυτόν.³

Το παραμύθι, λοιπόν, σύμφωνα με τον ορισμό που έχουν δώσει οι σχολιαστές των παραμυθιών των αδελφών Γκριμ, ο Γερμανός Γ. Μπόλτε και ο Τσέχος Γκ. Πόλιβκα είναι μια διήγηση, που έχει πλαστεί με ποιητική φαντασία, περιέχει στοιχεία από έναν κόσμο μαγικό και υπερφυσικό, δεν έχει σχέση και εξάρτηση με την πραγματική ζωή. Η διήγηση αυτή γίνεται αποδεκτή από το ακροατήριο με ευχαρίστηση, χωρίς όμως να θεωρείται και πιστευτή.⁴

³ Αναγνωστόπουλος Βασίλειος, «Το παραμύθι από τον 17^ο αι. μέχρι σήμερα», περ. Διαβάζω, τ. 108, 19.12.1984, σελ. 28.

⁴ Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα, τ. 48, εκδ. Πάπυρος, Αθήνα, 1996, σελ. 163.

B3. Ορισμός της Αφήγησης.

Αφήγηση είναι η αναφορά επαληθεύσιμων, αληθινών γεγονότων, αλλά και φανταστικών. Μπορεί η διήγηση να αφορά μια ιστορία, αλλά και μια απλή σειρά πράξεων μέσα στο χρόνο.⁵ Βέβαια, για να υπάρχει αφήγηση και όχι μόνο απλό χρονολόγιο, δηλαδή διαδοχή ασύνδετων γεγονότων, πρέπει να υπάρχει ενότητα δράσης.⁶

Επιπροσθέτως, είναι βασική ανθρώπινη παρόρμηση να ακούς και να λες ιστορίες. Τα παιδιά από πολύ νωρίς αναπτύσσουν αυτό που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε βασική αφηγηματική ικανότητα, δηλαδή όταν ζητούν να ακούσουν ένα παραμύθι γνωρίζουν πολύ καλά πότε πας να τα κοροϊδέψεις, σταματώντας τη διήγηση προτού φτάσεις στο τέλος. Εκτός από το βασικό αυτό σχήμα το οποίο μας επιτρέπει να διακρίνουμε πότε μια εξιστόρηση είναι ολοκληρωμένη και πότε όχι ένα άλλο βασικό χαρακτηριστικό της αφήγησης είναι και η πλοκή. Δηλαδή πρέπει να υπάρχει αρχή, μέση και τέλος και λόγω του ρυθμού που ακολουθεί η διάταξη αυτή οι διηγήσεις πρέπει να προσφέρουν ευχαρίστηση.⁷ Τέλος, για να υπάρχει αφήγηση πρέπει να υπάρχει ανθρώπινο ενδιαφέρον. Αυτό σημαίνει ότι τα γεγονότα παράγονται και επηρεάζουν τους ανθρώπους, αφού τα τελευταία (: γεγονότα) αποκτούν σημασία και οργανώνονται σε μια δομημένη χρονική σειρά μόνο σε σχέση με ένα ανθρώπινο σχέδιο.⁸

⁵ Prince Gerald, *Σύγχρονη θεωρία της λογοτεχνίας: Θεωρία της αφήγησης*, επιμ. Καλλιπολίτης Βασίλης, εκδ. Εξάντας, Αθήνα, 1991, σελ. 185.

⁶ Adam Jean-Michel, *Θεωρία της λογοτεχνίας: τα κείμενα: τύποι και πρότυπα*, μτφρ. Παρίσης Γιάννης, επιμ. Καψωμένος Ερατοσθένης, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 1999, σελ. 71.

⁷ Κάλλερ Τζόνθαν, *Λογοτεχνική Θεωρία: Μια συνοπτική εισαγωγή*, μτφρ. Διαμαντάκου Καίτη, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο, 2000, σελ. 115.

⁸ Adam Jean-Michel, ό.π., σελ. 71-72 και Bremond Claude, *Σύγχρονη θεωρία της λογοτεχνίας: Θεωρία της αφήγησης*, επιμ. Καλλιπολίτης Βασίλης, εκδ. Εξάντας, Αθήνα, 1991, σελ. 129.

B4. Ορισμός του Μουσείου.

(Από την αρχαία ελληνική λέξη μουσεῖον, ναός των Μουσών και, κατ' επέκταση, των τεχνών) τόπος, κτήριο όπου βρίσκονται συγκεντρωμένες, με σκοπό την προστασία και την παρουσίασή τους στο κοινό, συλλογές έργων τέχνης, καθώς και πολιτιστικά ή επιστημονικά αντικείμενα.⁹ Στο χώρο λατρείας των μουσών συγκεντρώνονταν οι διανοούμενοι της εποχής, με αποτέλεσμα το μουσείο να αποκτήσει ένα χαρακτήρα παιδευτικό και να γίνει τόπος πνευματικών δραστηριοτήτων. Σήμερα, σύμφωνα και με τον ορισμό στο άρθρο 3 του καταστατικού του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM) «Μουσείο είναι ένα μόνιμο ίδρυμα, μη κερδοσκοπικό, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της. Είναι ανοικτό στο κοινό, για να δει και να καταλάβει την ιστορία του, με τη βοήθεια των αντικειμένων (υλικός πολιτισμός) που δημιούργησαν οι κοντινοί και μακρινοί πρόγονοί του. Το μουσείο αποκτά, συντηρεί, ερευνά, συνδυάζει και εκθέτει με σκοπό τη μελέτη, εκπαίδευση και ψυχαγωγία, τις υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του».¹⁰

⁹ Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα, τ. 43, εκδ. Πάπυρος, Αθήνα, 1996, σελ. 60.

¹⁰ Καλεσοπούλου Δέσποινα, *Σημειώσεις του Σεμιναριακού μαθήματος: «Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων στο μουσείο»*, Βόλος, 1999 (από το περιοδικό *Ανοιχτό Σχολείο* τ. 61, Ιαν. – Φεβ. 1997, σελ.7) και Ανδρέου Ανδρέας, *Ιστορία, Μουσείο και Σχολείο*, εκδ. Γ. Δεδούση, Θεσσαλονίκη, 1996, σελ.41-42.

Γ. Η μάθηση στο μουσείο.

Γ1. Συσχέτιση του Μουσείου με την Εκπαίδευση.

Σύμφωνα και με τον ορισμό του Μουσείου της ICOM, που αναφέρθηκε προηγουμένως, ένας βασικός σκοπός των μουσείων είναι η εκπαίδευση. Εκπαίδευση, που δεν αφορά μόνο τους μικρούς, αλλά και τους μεγάλους επισκέπτες και έχει ευρύ φάσμα εφαρμογής. Δεν αποκλείει δε καμιά κοινωνική ομάδα, ενώ, αντιθέτως, προσπαθεί να προσελκύσει νέες ομάδες επισκεπτών, που συνήθως δεν έχουν θελήσει να επισκεφθούν μουσεία, για παράδειγμα εφήβους, μειονότητες, άτομα με ειδικές ανάγκες ή να πάει κοντά σε ανθρώπους που δεν μπορούν να τα επισκεφθούν οι ίδιοι: φυλακισμένους, αρρώστους, ηλικιωμένους. Αυτό επιτυγχάνεται τόσο με περιοδικές εκθέσεις, που καλύπτουν διαφορετικά ενδιαφέροντα, βλέποντας ίσως ένα γνωστό θέμα από μια άλλη οπτική¹¹, με χρήση «μουσειοβαλίτσας», αλλά και προγράμματα προσαρμοσμένα στις ανάγκες των ατόμων για τα οποία προορίζονται. Ανάλογα προγράμματα και εκθέσεις υλοποιούνται σε μικρά και μεγάλα μουσεία της Δυτικής Ευρώπης και της Αμερικής.¹² Μέσα στο μουσείο επιτυγχάνεται μια εναλλακτική μέθοδος μάθησης, που συνδυάζεται με τη διασκέδαση των παιδιών, τη γνωριμία με την πολιτιστική τους κληρονομιά, την επικοινωνία και την επαφή του σχολείου με φορείς έξω από αυτό. Έτσι, η σχολική ζωή συνδέεται με την εξωσχολική, πράγμα εξαιρετικά σημαντικό, αφού ένας από τους στόχους του σχολείου είναι να προετοιμάσει τους αυριανούς ενεργούς πολίτες, επομένως, όταν η κοινωνικοποίηση των παιδιών αρχίζει από νωρίς ο στόχος αυτός έρχεται σε πέρας με μεγαλύτερη επιτυχία.

¹¹ Βασίζεται στην δομική εκπαίδευση, δηλαδή το θέμα παρουσιάζεται από διαφορετικές οπτικές και ενθαρρύνει τους διαφορετικούς τρόπους ερμηνείας, σε αντίθεση με τη διδακτική εκπαίδευση, η οποία δέχεται μία και μόνο ως αληθινή εκδοχή και οι εκθέσεις στα μουσεία που βασίζονται σ' αυτή δεν δέχεται εναλλακτικές ερμηνείες. Βλ. σχετικά, Μουσουρή Θεανώ, Πανεπιστημιακές Σημειώσεις του Μαθήματος: *Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων*, Βόλος, 2000, σελ. 11 - 15.

¹² Μουσουρή Θεανώ, *ό.π.*, σελ. 3.

Γ2. Στόχοι που επιτυγχάνονται μέσω των εκπαιδευτικών προγραμμάτων στα μουσεία και προάγουν τους στόχους των σχολείων.

Μέσα σ' ένα μουσείο μπορούν να επιτευχθούν ποικίλοι εκπαιδευτικοί στόχοι, λόγου χάριν, αναφορικά με την πολιτισμική και περιβαλλοντική εκπαίδευση, την ιστορία, την ιστορία της τέχνης, τα μαθηματικά, τη χημεία, τη γεωγραφία, στόχοι που, ως ένα βαθμό, εξαρτώνται από το περιεχόμενο των συλλογών του κάθε μουσείου, αλλά και άλλοι, όπως βελτίωση της συνεργατικότητας των παιδιών, κοινωνικοποίησή τους, ανάπτυξη των ανθρωπίνων σχέσεων, άμβλυνση ρατσιστικών τάσεων, αποδοχή της διαφορετικότητας του άλλου και, επιπροσθέτως, ενεργοποίηση της σκέψης, της παρατηρητικότητας, της φαντασίας, καλλιέργεια του προφορικού και γραπτού λόγου, δυνατότητα έκφρασης μέσω της τέχνης και εξωτερίκευσης των συναισθημάτων τους.

Γ3. Η φύση της μάθησης στο μουσείο.

Η μάθηση στο μουσείο εξαρτάται από:

- Προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες που φέρνουν μαζί τους οι επισκέπτες.
- Γνώσεις και εμπειρίες που αποκτά κανείς στο μουσείο και ενισχύουν τις ήδη υπάρχουσες.
- Κίνητρα, στάσεις και ενδιαφέροντα. Μαθαίνουμε καλύτερα πράγματα που μας ενδιαφέρουν. Αυτό επηρεάζει και τις επιλογές που κάνουμε στο μουσείο.
- Κουλτούρα και προέλευση: επηρεάζουν το πώς αντιλαμβανόμαστε και ερμηνεύουμε τα πράγματα.
- Κοινωνική διαμεσολάβηση: αποκτάμε πληροφορίες και γνώσεις σε κοινωνικό πλαίσιο μέσα από την αλληλεπίδραση.
- Σχεδιασμό και παρουσίαση των εκθέσεων και προγραμμάτων. Είναι ανάγκη να καταλάβουμε καλύτερα αυτόν τον μηχανισμό.
- Το φυσικό πλαίσιο: το περιβάλλον του μουσείου, όπως ο φωτισμός, το στήσιμο της έκθεσης, οι προθήκες, οι μυρωδιές, η ατμόσφαιρα, η πολυκοσμία. Είναι αναγκαίο να λαμβάνουμε υπόψη τις συνθήκες που επικρατούν σε κάθε χώρο.¹³
- Προσωπικούς παράγοντες: κούραση, πείνα, δίψα.

¹³ Μουσούρη Θεανώ, ό.π., σελ. 21.

Δ. Υπόθεση της εργασίας.

Η υπόθεση της εργασίας θα είναι αν μπορούν τα αντικείμενα του μουσείου και ο χώρος να δώσουν το έναυσμα στη φαντασία των παιδιών, έτσι, ώστε να εμπλακούν τα τελευταία σε μυθοπλαστικές δραστηριότητες μέσα στο μουσείο.

Το τμήμα αυτό θα τεκμηριωθεί μέσω της πρακτικής στο μουσείο.

Οι μέθοδοι που έχει επιλεγεί για να προσελκύσουν την προσοχή των παιδιών στα αντικείμενα του μουσείου είναι η παρατήρηση και η συζήτηση. Θα αναφερθούν, βέβαια, και άλλοι εναλλακτικοί μέθοδοι που θα οδηγήσουν τα παιδιά στα αντικείμενα με τα οποία θέλουμε να πλάσουν ιστορίες.

Επίσης, αν επηρεάζεται ή όχι η μυθοπλασία από το περιεχόμενο των συλλογών των μουσείων, δηλαδή αν τα αντικείμενα αρχαιολογικών, ιστορικών, βυζαντινών, λαογραφικών, αλλά και άλλων μουσείων π.χ. τεχνολογικών, φυσικής ιστορίας, θεατρικών κ.α., μπορούν να προκαλέσουν τα παιδιά να δημιουργήσουν ιστορίες.

Θα γίνει αναφορά μόνο σε θεωρητικό επίπεδο, αφού, εν προκειμένω, για το πρακτικό τμήμα, έχει επιλεγεί ένα μόνο είδος μουσείου: αρχαιολογικό. Είναι ένας μικρός στεγασμένος χώρος στο Σέσκλο και περιέχει θραύσματα αγγείων που καλύπτουν όλες τις φάσεις του νεολιθικού πολιτισμού.

Ο λόγος, κατ' αρχήν, που επιλέχθηκε ο συγκεκριμένος χώρος είναι γιατί τα αρχαιολογικά μουσεία είναι τα περισσότερα στον ελλαδικό χώρο. Επίσης, παρόλο που ο νεολιθικός πολιτισμός είχε ιδιαίτερη άνθιση στην περιοχή μας και θεωρείται εξέχουσας σημασίας, εντούτοις ο αριθμός των επισκεπτών δεν είναι ο αναμενόμενος και αρκετοί κάτοικοι της περιοχής αγνοούν τη σημασία του και τη συμβολή του στην ανάπτυξη του τόπου μας. Έτσι, είναι ένα θετικό βήμα μια πρώτη γνωριμία των παιδιών με ένα τόσο σημαντικό κομμάτι της πολιτισμικής μας κληρονομιάς.

Επιπλέον, η νεολιθική εποχή είναι εύκολα προσεγγίσιμη στα παιδιά λόγω της αφαιρετικότητας που τη διακρίνει, της απλότητας των υλικών και της έλλειψης τεχνητής επεξεργασίας των τελευταίων.

Μειονέκτημα αποτελεί η χρονική τοποθέτηση της νεολιθικής εποχής, καθώς είναι δύσκολο να αντιληφθούν, ιδιαίτερα παιδιά μικρής ηλικίας, το πόσο πίσω πρέπει να πάμε μέσα στο χρόνο. Επίσης, ο συγκεκριμένος χώρος δεν έχει πλούσια ευρήματα, που να εξάπτουν τη φαντασία των παιδιών από μόνα τους. Όμως, τόσο μέσα από τα εκθέματα της προθήκης, όσο και μέσω των εικόνων και των αναπαραστάσεων που

υπάρχουν στους τοίχους αναμένουμε να κεντρίσουμε τη φαντασία σε κάποια από τα παιδιά.

Αντιθέτως, τις συλλογές κάποιων άλλων μουσείων, όπως π.χ. φυσικής ιστορίας, λαογραφίας κ.α. ίσως να μπορούν τα παιδιά να τις επεξεργαστούν με μεγαλύτερη ευκολία, διότι περιέχουν εκθέματα πιο οικεία και γνωστά σε συνάρτηση με τις εμπειρίες που έχουν από τη σχολική, κοινωνική και οικογενειακή ζωή τους.

E. Η μυθοπλασία - Γενικά.

E1. Σε ποιους χώρους συναντάμε τη μυθοπλασία.

Η μυθοπλασία κάνει την εμφάνισή της, στα νηπιαγωγεία και στα σχολεία, ιδιωτικά και δημόσια, ως μια μορφή προσέγγισης στα παραμύθια.¹⁴ Όμως, και στο σπίτι, τα παιδιά συχνά, εξ αφορμής ενός παραμυθιού, μιας περιγραφής από την οποία εντυπωσιάστηκαν ή ενός γεγονότος, βρίσκουν ευκαιρία να πλάσουν ιστορίες και να τις αφηγηθούν στους άλλους, στα άλλα παιδιά της οικογένειας, δηλαδή, στους φίλους ή στους γονείς και στους παππούδες τους. Πολλές φορές, στις ιστορίες αυτές, το παιδί κρατά έναν πρωταγωνιστικό ρόλο. Επίσης, πάλι με τη μορφή δραστηριότητας παρουσιάζεται, σποραδικά, σε χώρους όπως Κέντρα Πρόνοιας, Παιδικοί Σταθμοί, Παιδικές Φωλιές, το ΠΙΚΠΑ, Σπίτια του Παιδιού, Εργαστήρια Δημιουργικής Απασχόλησης, Κέντρα για παιδιά με ειδικές ανάγκες, Παιδικές βιβλιοθήκες, Παιχνιδοβιβλιοθήκες κ.α.¹⁵

Θέση έχει και στις διακοπές, παιδικές κατασκηνώσεις και στα παιχνίδια των παιδιών.

Αφού, λοιπόν, μπορεί να εφαρμοστεί σε όλους αυτούς τους χώρους, γιατί όχι και στα μουσεία.

¹⁴ Αναγνωστόπουλος Βασίλης, *Τέχνη και Τεχνική του Παραμυθιού*, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα, 1997, σελ. 219, 228-229 και 239.

¹⁵ Βλ. Αναγνωστόπουλος, ό.π., σελ. 232-233.

E2. Πότε και για ποιους σκοπούς.

Τα ταξίδια του μυαλού, τα όνειρα, οι μαγικοί κόσμοι, που ξεδιπλώνονται μακριά από την καθημερινότητα προσελκύουν μικρούς και μεγάλους, γι' αυτό και αποτελούν ευχάριστο διάλειμμα μέσα στη σχολική και εξωσχολική ζωή, όποτε μπορεί να δοθεί η ευκαιρία στα παιδιά να εκφραστούν και να δημιουργήσουν με τη δύναμη του μυαλού και της φαντασίας τους.

Οι σκοποί που ζητάμε να επιτευχθούν είναι ποικίλοι:

- Διασκέδαση των παιδιών.
- Άσκηση στη σκέψη, στη μνήμη, στη φαντασία, στο λεξιλόγιο και στην έκφραση.
- Άσκηση στην αισθητική.
- Καλλιέργεια του γραπτού λόγου.
- Καλλιέργεια του προφορικού λόγου.¹⁶
- Εναλλακτική μέθοδος μάθησης.
- Μύηση στις τεχνικές της αφήγησης και της μυθοπλασίας.

¹⁶ Βλ. Αναγνωστόπουλος, ό.π., σελ. 234.

Ε3. Δεξιότητες και ικανότητες που αναπτύσσονται μέσω της μυθοπλασίας.

Σίγουρα, εμπλουτίζεται το λεξιλόγιο, κάτι ιδιαίτερα σημαντικό, αφού, σύμφωνα με τις πρόσφατες δηλώσεις του Αντιπρύτανη, κ. Ν. Μήτση, στη σημερινή εποχή υπάρχει κάποιο πρόβλημα με τη γλώσσα στους νέους. Για να κατακτήσει κανείς τη γλώσσα θέλει αγώνα, κόπο. Στην εποχή μας, όμως, δεν καταβάλλουμε αγώνα. Επομένως, οι ομιλητές πάσχουν από το νόμο της λιγότερης προσπάθειας. Συγχρόνως, στις μέρες μας δεν υπάρχει επικοινωνία. Έτσι, εάν ένας ομιλητής δεν επικοινωνεί με το συνάνθρωπό του, ενδεχομένως 300 λέξεις να του είναι αρκετές. Υπάρχει, λοιπόν, μια κάμψη στο εύρος των λέξεων που χρησιμοποιούμε σήμερα στην Ελλάδα.¹⁷

Το γεγονός αυτό σχετίζεται με τους λειτουργικά αναλφάβητους, καθώς η μη καλλιέργεια και εξάσκηση του λόγου, προφορικού και γραπτού, περιορίζει το πεδίο δράσης του μυαλού και ο άνθρωπος εγκλωβίζεται σε ένα πεπερασμένο λεξιλόγιο.

Επιπλέον, αφυπνίζεται η σκέψη, καλλιεργείται το χιούμορ, το μυαλό ταξιδεύει, απελευθερώνεται, τα παιδιά ονειρεύονται, αντιμετωπίζουν φοβίες και ανησυχίες τους και τις νικούν.

Μαθαίνουν τα ίδια (:τα παιδιά) να γίνονται δημιουργοί και να είναι περήφανα για το δημιούργημά τους, το πνευματικό τους παιδί.

Αποκτούν κριτικό πνεύμα και αρχίζει η αντίσταση σε καθετί που τα θίγει και δεν τα αντιπροσωπεύει.

Ενσωματώνουν στις διηγήσεις τους αξίες και ιδανικά, οπότε συνειδητοποιούν το νόημά τους και τη θέση που πρέπει να κατέχουν στη ζωή τους, τόσο τώρα που είναι σε μικρή ηλικία, όσο και αργότερα που θα ενηλικιωθούν, αντιλαμβάνονται, επίσης, πόσο μικρή απόσταση χωρίζει τις θετικές από τις αρνητικές δυνάμεις που θα συναντήσουν στη ζωή τους.¹⁸

Είναι φυσικό δε πως όσο περισσότερο θα ασχοληθούν τα παιδιά με τη μυθοπλασία τόσο περισσότερο θα καλλιεργήσουν τις δεξιότητες αυτές και ιδιαίτερα τον προφορικό λόγο, θα αποκτήσουν σωστή άρθρωση και πλούσιο λεξιλόγιο. Θα μπορέσουν να απελευθερωθούν και να εκφράζονται αυθόρμητα. Η αυτενέργεια που προϋποθέτει η μυθοπλασία οδηγεί στην ανάπτυξη της δημιουργικής ικανότητας και

¹⁷ Μήτσης Ναπολέον, «Το λεξιλόγιο του Νεοέλληνα εξαντλείται στις 300 λέξεις», Εφημερίδα Θεσσαλία, 2.2.2003.

¹⁸ Charpman Laura, *Διδακτική της Τέχνης, Προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική αγωγή*, μφρ. Λαπούρτας Ανδρέας, Χαραλαμπίδης Γιάννης, Κυπραίου Ειρήνη, Βάρδαλου Αγγελική, επιμ. Χριστοδουλίδης Παύλος, εκδ. Νεφέλη, Αθήνα, 1993, σελ. 165.

της βιωματικής μάθησης. Ακόμη θα καλλιεργηθεί η παρατηρητικότητα, η μνήμη και η φαντασία.¹⁹

¹⁹ Κοντογιάννη, Άλκηστις, *Μουσεία και Σχολεία, Δεινόσαυροι κι Αγγεία*, 2^η έκδοση, (1^η έκδοση Μάρτιος 1995), Αθήνα, εκδ. Ελληνικά Γράμματα, 1996, σελ. 25 και επ.

Στ. Αφηγηματικά Χαρακτηριστικά κειμένων.

Στ1. Τα είδη του αφηγητή.

Ο αφηγητής, ένα πρόσωπο φανταστικό που δεν πρέπει, σε καμιά περίπτωση, να συγχέεται με το πρόσωπο του συγγραφέα, του δημιουργού ενός κειμένου, παρουσιάζεται με τρεις μορφές:

Α) είναι ο παντογνώστης αφηγητής – ο αφηγητής Θεός, που αφηγείται σε τρίτο πρόσωπο και φαίνεται να γνωρίζει τα πάντα για την πλοκή, τους πρωταγωνιστές και την εξέλιξη των πραγμάτων,

Β) είναι ο ίδιος είτε πρωταγωνιστής ή άλλο πρόσωπο της ιστορίας, είτε απλός μάρτυρας, αφηγείται σε πρώτο πρόσωπο και η γνώση του για την εξέλιξη της υπόθεσης είναι σαφώς πιο περιορισμένη και

Γ) είναι ο αφηγητής κάμερα, δηλαδή δεν λαμβάνει ο ίδιος μέρος στην ιστορία, είναι έξω από αυτή και η αφήγηση παρουσιάζεται πιο αντικειμενική.²⁰

Στ2. Ο Μύθος.

Ο μύθος ή πλοκή ή ιστορία μιας αφήγησης δεν είναι η απλή παράθεση γεγονότων, αλλά μια εξιστόρηση με αρχή, μέση και τέλος, οργανωμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να προσελκύει τον αναγνώστη.²¹

Στ3. Οι χαρακτήρες.

Όπως και ο αφηγητής που είναι ένα πρόσωπο μυθοπλαστικό, έτσι και οι πρωταγωνιστές, αλλά και τα δευτερεύοντα πρόσωπα μιας ιστορίας μπορεί να έχουν στοιχεία από πρόσωπα υπαρκτά, όμως, ουσιαστικά, είναι δημιουργήματα της φαντασίας του συγγραφέα και δεν πρέπει να ταυτίζονται με αυτά (:υπαρκτά πρόσωπα).

Στ4. Ο χώρος

Κάθε ιστορία διαδραματίζεται σε έναν χώρο δράσης, που ονομάζεται αφηγηματικός και μπορεί να διαιρείται σε αφηγηματικά επίπεδα (:διαφορετικές περιοχές, όπου δρα ο ήρωας).

Στ5. Ο χρόνος και τα επίπεδά του:

(Ενδοκειμενικός και εξωκειμενικός χρόνος).

²⁰ Μουλλάς Παναγιώτης, *Παλίμνηστα και μη, Κριτικά Δοκίμια*, εκδ. Στιγμή, Αθήνα, 1992, σελ. 138-140, Κάλλερ Τζόναθαν, ό.π., σελ. 124-125, Τσιλιμένη Τασούλα, ό.π. σελ. 6-7.

²¹ Κάλλερ Τζόναθαν, ό.π., σελ. 115-116, Τσιλιμένη Τασούλα, ό.π. σελ. 6.

Η πρώτη περίπτωση αφορά στο χρόνο που αναφέρει η αφήγηση, ενώ ο δεύτερος έχει να κάνει με το χρόνο που γράφτηκε το κείμενο ή με το χρόνο που αυτό διαβάζεται.

Στ6. Η έκταση.

Ανάλογα με την ηλικία των αναμενόμενων αναγνωστών ενός κειμένου ποικίλει και η έκτασή του, αφού για παράδειγμα ιστορίες που προορίζονται για μικρά παιδιά πρέπει να έχουν μικρή έκταση, αφού η προσοχή των παιδιών αποσπάται εύκολα και δεν αρέσκονται σε μακροσκελή αναγνώσματα.

Στ7. Οι στόχοι.

Κατά κύριο λόγο, ιδιαίτερα αφού ασχολούμαστε με τις ιστορίες για παιδιά, αυτές στόχο έχουν την ψυχαγωγία των παιδιών, παλαιότερα είχαν και ένα άμεσο δίδαγμα, που πολλές φορές υπάρχει και σήμερα αλλά είναι έντεχνα καλυμμένο.

Στ8. Το είδος της αφήγησης.

Σχετίζεται και με το είδος του αφηγητή, που αναφέρθηκε προηγουμένως, δηλαδή αν είναι αυτοπρόσωπη, τριτοπρόσωπη ή και μεικτή.

Στ9. Οι αφηγηματικοί τρόποι.

Ο αφηγητής μπορεί να: α) αφηγείται ο ίδιος, σε πλάγιο λόγο ή β) να δίνει το λόγο στους ήρωες, να έχουμε, δηλαδή, διάλογο, που ζωντανεύει το κείμενο και προσελκύει την προσοχή του αναγνώστη.

Στ10. Η τεχνική της αφήγησης.

Δηλαδή, αν είναι ομαλή, αν υπάρχει εξέλιξη, αν είναι περίπλοκη, με πολλά επεισόδια κ.λπ.

Στ11. Το ήθος προσώπων.

Οι αξίες και τα ιδανικά που φαίνεται να έχουν τα πρόσωπα της ιστορίας.

Στ12. Το τέλος της ιστορίας.

Αν η ιστορία τελειώνει όπως θα περιμέναμε, αν έχει αισιόδοξο τέλος ή όχι, αν θέλει να δώσει ένα δίδαγμα.²²

Τα βασικά αφηγηματικά χαρακτηριστικά θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διαδικασία επεξεργασίας των ιστοριών των παιδιών, για να δούμε σε ποιο βαθμό χρησιμοποιήθηκαν από τα παιδιά τα χαρακτηριστικά αυτά.

Βέβαια, κυρίως, λόγω της μικρής ηλικίας των παιδιών (Α΄ Δημοτικού) και από τη στιγμή που δεν θα ήταν δυνατόν να έχουν διδαχθεί τις τεχνικές αφήγησης δεν

²² Τσιλιμένη Τασούλα, ό.π. σελ. 6-20.

περιμένουμε οι ιστορίες τους να πληρούν όλα τα χαρακτηριστικά, αλλά τουλάχιστον έστω να ανιχνεύονται κάποια από τα χαρακτηριστικά σε κάθε ιστορία.

Z. Η Μυθοπλασία στο Μουσείο.

Για να μπορέσουν τα παιδιά να ασχοληθούν με τη μυθοπλασία πρέπει να τους δοθούν τα κατάλληλα ερεθίσματα. Τα στάδια και οι τεχνικές που θα αναφερθούν παρακάτω αφορούν εν πρώτοις τη μυθοπλασία στο χώρο του νηπιαγωγείου ή του δημοτικού σχολείου (για τις πρώτες τάξεις). Όμως με την κατάλληλη τροποποίηση θα μπορούσαν να εφαρμοστούν και μέσα σε έναν μουσειακό χώρο.²³ Επίσης, για να μπορέσουν τα παιδιά να κατακτήσουν τις τεχνικές της μυθοπλασίας, ιδιαίτερα, όταν δεν έχουν δουλέψει με μυθοπλαστικές δραστηριότητες στο χώρο του σχολείου, θα πρέπει η επίσκεψη σε ένα μουσείο να μην είναι μία και μοναδική, αλλά να γίνει μια σειρά επισκέψεων των ίδιων παιδιών στον ίδιο χώρο. Έτσι, όταν οι δραστηριότητες που αφορούν στη μυθοπλασία έχουν εξελικτική πορεία μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να κατανοήσουν τη δομή της. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει, ότι θα αποκλείονται τα παιδιά, που, είτε δεν έχουν έρθει σε επαφή με τη μυθοπλασία στο παρελθόν, είτε δεν μπορούν να επισκεφθούν ξανά το συγκεκριμένο μουσειακό χώρο, όπου θα εκπονούνται εκπαιδευτικά προγράμματα με μυθοπλαστικές δραστηριότητες, γιατί ακόμη και χωρίς να έχουν κατακτήσει τις τεχνικές είναι καλό να εμπλακούν με τη μυθοπλασία και να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους. Ίσως, δε, αργότερα και λόγω της εμπειρίας που θα έχουν ζήσει στο χώρο του μουσείου να αναζητήσουν ξανά τη χαρά της δημιουργίας ιστοριών.

²³ Τσιλιμένη Τασούλα, Από το παραμύθι στα κόμικς, *Παράδοση και νεωτερικότητα, Αυτοσχέδια παραμύθια στο νηπιαγωγείο*, επιμ. Αυδίκος Ευάγγελος, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σελ. 469-474.

21. Τα στάδια.

Σε πρώτη φάση και σε περίπτωση που θα ήταν δυνατή η προετοιμασία των παιδιών στο σχολείο, θα μπορούσαν να δοθούν στα παιδιά εικόνες με αυθεντικά αντικείμενα του μουσείου (καρτ ποστάλ) και να ζητηθεί από αυτά η δημιουργία μιας ιστορίας με θέμα το αντικείμενο που βλέπουν. Ανάλογα δε με την ηλικία των παιδιών θα μπορούσε να γίνει προφορικά ή γραπτά. Αν μάλιστα οι ιστορίες γίνονταν προφορικά και βλέπαμε πως παρότι τα παιδιά έχουν μπροστά τους διαφορετικό αντικείμενο, αλλά εντούτοις οι ιστορίες τους μοιάζουν σε μεγάλο βαθμό, θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από το κάθε παιδί μια πιο συγκεκριμένη ιστορία π.χ. «είσαι το άγαλμα που απεικονίζεται, μίλησέ μου για το πώς φτιάχτηκες», «είσαι το αγγείο που βλέπεις, που ήσουν», «γιατί σε κόλλησαν», «ποιος σε βρήκε και γιατί σε έβαλε εκεί (στην προθήκη)», «μίλησέ μας για τον ιδιοκτήτη σου, γιατί σε αγόρασε, πως σε χρησιμοποιούσε», «τι φαντάζεσαι πως γράφει η επιγραφή αυτή», «ποιοι ζούσαν σ' αυτό το σπίτι και πως», «θα ήθελες να έχεις ένα τέτοιο κόσμημα; Αυτό ποια το φορούσε;», «σου αρέσει αυτό το χτένισμα; Φαντάσου πως εσύ το δημιούργησες και μίλησέ μας γι' αυτό».

Στο δεύτερο στάδιο, που μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε μέσα στο χώρο του σχολείου, αλλά κυρίως μέσα στο μουσείο, θα μπορούσαμε να δώσουμε στα παιδιά ένα πλαίσιο εργασίας, δηλαδή έναν τίτλο, π.χ. Μια μέρα στο εργαστήριο αγγειοπλαστίας του παππού Αριστοκλή. Η επιλογή θα βασίζεται στα ευρήματα που θα περιβάλλουν τα παιδιά και μπορεί να είναι είτε ένα αντικείμενο, είτε μια αναπαράσταση που απεικονίζεται πάνω σε ένα αγγείο ή μια τοιχογραφία. Τα παιδιά έχοντας την εμπειρία της προηγούμενης φάσης, αλλά ίσως και προσωπικές εμπειρίες από επισκέψεις σε μουσεία θα δημιουργήσουν τις ιστορίες τους. Και πάλι θα μπορούσαμε, αν βλέπαμε πως υπάρχουν επαναλήψεις, να δώσουμε διαφορετικά πεδία δράσης π.χ. «είσαι αυτό το αγγείο και το φτιάχνουν τώρα, πως νιώθεις», «είσαι ο αγγειοπλάστης που βλέπεις, πες μας πως περνάς τη μέρα σου», «θέλεις να κάνεις μια παραγγελία, τι ακριβώς θες», «είσαι μαθητευόμενος αγγειοπλάστης και το αφεντικό όλο παράπονα έχει και σε μαλώνει, εσύ πως αισθάνεσαι».

Όταν τα παιδιά θα έχουν ασχοληθεί αρκετές φορές με την μυθοπλασία τότε και οι ιστορίες τους θα περιέχουν τα βασικά χαρακτηριστικά που θα πρέπει να έχουν, αλλά και σιγά σιγά θα αποκτούν και γνώσεις που σχετίζονται με τα μουσειακά αντικείμενα, τον πολιτισμό και την αισθητική, με τρόπο αβίαστο, αφού θα

εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους μέσω της δημιουργικής απασχόλησης και της ψυχαγωγίας.

Ζ2. Τεχνικές Μυθοπλασίας.

Όλες οι τεχνικές μυθοπλασίας, όπως αναφέρονται και στον συλλογικό τόμο «Από το παραμύθι στα κόμικς»²⁴ θα μπορούσαν να τύχουν εφαρμογής και μέσα στο μουσείο. Βέβαια, το περιεχόμενο των εικόνων θα είναι πάντα μουσειακά αντικείμενα, ανάλογα με το χώρο στον οποίο εκπονείται κάθε φορά το πρόγραμμα, αφού άλλα αντικείμενα συναντάμε σε αρχαιολογικά, άλλα σε λαογραφικά, ιστορικά, πολεμικά μουσεία, άλλα σε πινακοθήκες και γενικά σε χώρους τέχνης.

Κάποιες από τις τεχνικές είναι προτιμότερο να εφαρμόζονται κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας στο σχολείο, γιατί το υλικό είναι εικόνες, άρα θα μπορούσαν να είναι καρτ-ποστάλ ή φωτογραφίες από οδηγούς ή έγχρωμα αντίγραφα βιβλίων, από το μουσείο που μας ενδιαφέρει.

Ενδεικτικά αναφέρονται:

1.- Το παραμυθόδεντρο: το δέντρο έχει φύλλα κινητά και το παιδί επιλέγει έναν αριθμό φύλλων, τα γυρίζει και με τις εικόνες που βλέπει λέει μια ιστορία.

2.- Το αερόστατο: το καλάθι του αερόστατου το σηκώνουν πολλά μπαλόνια. Πίσω από κάθε μπαλόνι έχει μια εικόνα. Πάλι το παιδί επιλέγει κάποια από αυτά για να δημιουργήσει την ιστορία του.

3.- Το τρένο: εδώ ανοίγουν τα παράθυρα και όπως και προηγουμένως δίνεται το ερέθισμα για τη δημιουργία ιστορίας.

4.- Το ζάρι: στις πλευρές του έχει εικόνες. Το παιδί το ρίχνει τρεις – τέσσερις φορές και με τις εικόνες που του έτυχαν λέει μια ιστορία.

5.- Το μπαλόνι: μέσα σε ένα μπαλόνι ο/η μουσειοπαιδαγωγός έχει βάλει διαφορετικές εικόνες, κάποια στιγμή σπάει το μπαλόνι και σκορπίζουν γύρω τα χαρτιά. Αυτό είναι το υλικό των παιδιών, τα οποία έχουν εντυπωσιαστεί και από τον τρόπο που εμφανίστηκαν μπροστά τους.

6.- Το παραμυθοκουτί: σε μια κορδέλα έχουν συρραφτεί εικόνες. Το παιδί ξετυλίγει την κορδέλα, οι εικόνες εμφανίζονται και φτιάχνει την ιστορία του.

7.- Η μπαλαρίνα: από τα μουσικά κουτιά που κυκλοφορούν στην αγορά. Ο/η μουσειοπαιδαγωγός βάζει στο κουτί μία εικόνα, το παιδί με τη βοήθεια της μουσικής χαλαρώνει και συγκεντρώνεται στο να αφηγηθεί την ιστορία του.

²⁴ Τσιλιμένη Τασούλα, ό.π., σελ. 475-480.

8.- Ο κλόουν: κυκλοφορεί στο εμπόριο. Πάνω στο κεφάλι του τοποθετούνται εικόνες. Όταν το κουτί ανοίγει αυτές σκορπίζονται. Τα παιδιά τις συγκεντρώνουν για να πουν τις ιστορίες τους.

9.- Το καπέλο του ταχυδακτυλουργού: ο/η μουσειοπαιδαγωγός μπορεί να κρύψει μέσα στο καπέλο αντίγραφα αντικειμένων, που είτε έχει κατασκευάσει η ίδια από πηλό, είτε προέρχονται από το πωλητήριο του μουσείου. Το παιδί που κάνει τον ταχυδακτυλουργό βγάζει όσα αντικείμενα θέλει για να δημιουργήσει μ' αυτά την ιστορία του.

10.- Ήχοι: σε ένα αρχαιολογικό μουσείο, ίσως είναι πιο δύσκολο να βρούμε κάτι σχετικό, σε ένα όμως μουσείο φυσικής ιστορίας για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να έχουμε φωνές ζώων, το θρόισμα των φύλλων, τον παφλασμό της θάλασσας κ.α. και με αφορμή τους ήχους αυτούς τα παιδιά να φτιάξουν τις ιστορίες τους.

11.- Η γιαγιά – Παραδοσούλα: ο/η μουσειοπαιδαγωγός φτιάχνει μια γιαγιά που φοράει ποδιά από χαρτόνι. Στην τσέπη της ποδιάς κάθε φορά κρύβει κάτι διαφορετικό: αντίγραφα αντικειμένων, εικόνες, μια κασέτα, ένας μύθος, ένα αίνιγμα, ένα λαϊκό παραμύθι κ.λπ., ανάλογα με το μουσείο και τη συλλογή με την οποία ασχολείται κάθε φορά. Τα παιδιά ανακαλύπτουν το υλικό και συνεχίζουν με τις δικές τους δημιουργίες που βασίζονται σ' αυτό.

Τα δύο ακόλουθα παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν στο χώρο του μουσείου και να βοηθήσουν τα παιδιά να χαλαρώσουν για να μπορέσουν να ασχοληθούν με τη μυθοπλασία:

1.- Το καπέλο – τα γυαλιά: το παιδί – αφηγητής φορά ένα καπέλο ή ένα ζευγάρι γυαλιά, υλικά σταλμένα από έναν παραμυθά και έτσι η μυθοπλασία αρχίζει.

2.- Κουβαροϊστορίες: το παιδί που αφηγείται κρατάει στα χέρια του ένα κουβάρι. Καθώς το ξετυλίγει εκτυλίσσεται και το παραμύθι.

3.- Με αντικείμενο: δίνεται στο παιδί από τον/τη μουσειοπαιδαγωγό ένα αντίγραφο ενός αντικειμένου του μουσείου. Το αντικείμενο, δηλαδή το παιδί που το κρατάει αρχίζει να αφηγείται μια ιστορία.

Z3. Αναφορικότητα και Μυθοπλασία.

(Διακειμενικότητα και εμφανής διακειμενικότητα)

Επειδή κάθε δημιουργία είναι δυνατόν να θυμίζει κάτι που κάπου το έχουμε ξαναδεί, αφού πάντα βασιζόμαστε στις προηγούμενες εμπειρίες μας για να προχωρήσουμε είναι πολύ πιθανόν και οι ιστορίες των παιδιών να βασίζονται σε ακούσματα και εμπειρίες από την ζωή τους, σε παραμύθια και αφηγήσεις.

Έτσι, στις ιστορίες αυτές όταν μπορούμε να διακρίνουμε αμυδρά στοιχεία άλλων αναγνωσμάτων κάνουμε λόγο για διακειμενικότητα και όταν είναι πιο έντονη η παρουσία τέτοιων στοιχείων μιλάμε για εμφανή διακειμενικότητα.²⁵

²⁵ Hawthorn Jeremy, *Ξεκλειδώνοντας το κείμενο, Μια εισαγωγή στη θεωρία της λογοτεχνίας*, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο, 1999, σελ. 180-185.

Η. Αναφορά στις λειτουργίες του Προπ κατά την επεξεργασία των ιστοριών των παιδιών.

[Δηλαδή, γίνεται αναφορά, για να δούμε, αν θα χρησιμοποιήσει κάποιο από τα παιδιά στην ιστορία του τα σταθερά μοτίβα που συναντάμε στα παραμύθια, επομένως και σε ποιο βαθμό είναι εξοικειωμένα με την αφήγηση, τα παραμύθια και την επεξεργασία τους.]

Ο Βλαντιμίρ Προπ μελέτησε τη μορφολογία των ρώσικων μαγικών παραμυθιών και εντόπισε σ' αυτά κάποια σταθερά και αμετάβλητα μοτίβα, τα οποία ονομάστηκαν λειτουργίες των δρώντων προσώπων και είναι θεμελιώδη συστατικά μέρη του παραμυθιού. Η ακολουθία αυτών των λειτουργιών δεν αλλάζει και σε αριθμό φθάνουν τις 31. Επίσης, δεν συναντάμε όλες τις λειτουργίες μαζί σε όλα τα παραμύθια. Πολλές φορές κάποιες απ' αυτές παραλείπονται.

Κάθε παραμύθι αρχίζει με μια αρχική κατάσταση. Μετά από αυτήν ακολουθούν οι λειτουργίες, δηλαδή:

1. Απουσία (ενισχυμένη μορφή: θάνατος): Ένα από τα μέλη της οικογένειας απουσιάζει από το σπίτι.
2. Απαγόρευση (αντεστραμμένη μορφή της είναι η πρόταση ή η εντολή): Στον ήρωα προβάλλεται μια απαγόρευση.
3. Παράβαση: Η απαγόρευση παραβιάζεται.
4. Διερεύνηση: Ο ανταγωνιστής επιχειρεί να κάνει ανίχνευση.
5. Εκχώρηση: Στον ανταγωνιστή δίνονται πληροφορίες για το θύμα του.
6. Εξαπάτηση: Ο ανταγωνιστής επιχειρεί να ξεγελάσει το θύμα του, για να γίνει κύριος αυτού ή των υπάρχόντων του.
7. Συνενοχή: Το θύμα ενδίδει στην απάτη και έτσι παρά τη θέλησή του βοηθάει τον εχθρό.
8. Δολιοφθορά: Ο ανταγωνιστής προξενεί σε ένα από τα μέλη της οικογένειας φθορά ή ζημία.
9. Μεσολάβηση ή Συνδετική στιγμή: Η δυστυχία ή η έλλειψη γνωστοποιείται, απευθύνουν στον ήρωα παράκληση ή εντολή, τον αποστέλλουν ή τον αφήνουν να φύγει.
10. Έναρξη της αντενέργειας: Ο ήρωας – αναζητητής συμφωνεί ή αποφασίζει για την αντενέργεια.
11. Αναχώρηση: Ο ήρωας εγκαταλείπει το σπίτι του.

12. Πρώτη λειτουργία του δωρητή: Ο ήρωας δοκιμάζεται, ρωτιέται, δέχεται επίθεση κ.λπ., πράγματα που προετοιμάζουν τη λήψη εκ μέρους του ενός μαγικού μέσου ή βοηθού.
13. Αντίδραση του ήρωα: Ο ήρωας αντιδρά στις πράξεις του μελλοντικού δωρητή.
14. Εφοδιασμός, λήψη του μαγικού μέσου: Στη διάθεση του ήρωα τίθεται το μαγικό μέσο.
15. Τοπική μετακίνηση μεταξύ δύο βασιλείων, ταξίδι με οδηγό: Ο ήρωας μεταφέρεται, παραδίδεται ή οδηγείται στον τόπο, όπου βρίσκεται το αντικείμενο της αναζήτησης.
16. Πάλη: Ο ήρωας και ο ανταγωνιστής του συναντιούνται σε άμεση πάλη.
17. Στιγμάτισμα ή Σημάδεμα: Τον ήρωα τον σημαδεύουν.
18. Νίκη: Ο ανταγωνιστής νικιέται.
19. Εξάλειψη της δυστυχίας ή της έλλειψης: Η αρχική δυστυχία ή έλλειψη εξαλείφεται.
20. Επιστροφή: Ο ήρωας επιστρέφει.
21. Καταδίωξη ή Κυνηγητό: Ο ήρωας υφίσταται καταδίωξη.
22. Διάσωση: Ο ήρωας σώζεται από την καταδίωξη.
23. Μη αναγνωρίσιμη άφιξη: Ο ήρωας, αγνώριστος, φτάνει στο σπίτι του ή σε άλλη χώρα.
24. Αβάσιμες απαιτήσεις: Ο ψεύτικος ήρωας προβάλλει αβάσιμες απαιτήσεις.
25. Δύσκολο πρόβλημα: Στον ήρωα τίθεται ένα δύσκολο πρόβλημα.
26. Λύση: Το πρόβλημα λύνεται.
27. Αναγνώριση: Τον ήρωα τον αναγνωρίζουν.
28. Ξεσκεπάσμα: Ο ψεύτικος ήρωας ή ο ανταγωνιστής, ο κακοποιός, ξεσκεπάζεται.
29. Μεταμόρφωση: Στον ήρωα δίνεται μια νέα όψη.
30. Τιμωρία: Ο εχθρός τιμωρείται.
31. Γάμος: Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στο θρόνο.²⁶

²⁶ Προπ Β.Γ., *Μορφολογία του παραμυθιού*, μτφρ. Παρίση Αριστέα, εκδ. Μ. Καρδαμίτσα, Αθήνα, 1987, σελ. 27-72.

Θ. Η ανάπτυξη της ικανότητας των παιδιών να αφηγούνται ιστορίες.

Με την αναφορά στο θέμα αυτό, θα ξέρουμε να εκτιμήσουμε τις εκφραστικές ικανότητες των παιδιών σε σχέση με την ηλικία τους, έτσι, ώστε, να μην έχουμε υπερβολικές απαιτήσεις (π.χ. ένα παιδάκι της Α΄ Δημοτικού χρησιμοποιεί περίπου 400 λέξεις).²⁷

Επιπλέον, οι ιστορίες των παιδιών, ανάλογα με την ηλικία τους, έχουν σημαντικές αποκλίσεις. Δηλαδή, τα μικρότερα παιδιά (Νηπιαγωγείου και πρώτων τάξεων του Δημοτικού) στις αφηγήσεις τους δεν χρησιμοποιούν πολλά επεισόδια, προτιμούν τις απλές αφηγήσεις, που δεν περιέχουν εμπόδια [:σκοπιμη δράση] και προτιμούν τη βία ως στρατηγική για την επίλυση των διαπροσωπικών προβλημάτων που πραγματεύονται οι ιστορίες τους.²⁸

Επίσης, φάνηκε μέσα από τις ιστορίες των παιδιών: ότι δεν είχαν μεγάλη έκταση, δεν χρησιμοποιήθηκαν οι κλισέ φράσεις «μια φορά κι έναν καιρό» και «έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα» σε όλες τις περιπτώσεις, κυρίως δε εμφανίζονται όταν τα παιδιά αφηγούνται γνωστά παραμύθια. Δεν ορίζεται πάντα ο χρόνος, ο τόπος και τα επίπεδά τους, δεν υπάρχει ιδιαίτερη πλοκή, με επεισόδια και δεν ανιχνεύονται οι λειτουργίες του Προπ. Βέβαια, όπως φαίνεται τα παιδιά δεν έχουν περάσει από τα στάδια που οδηγούν στην κατάκτηση της δομής και της τεχνικής της μυθοπλασίας.

²⁷ Σακελλαρίου Χάρης, «Γλώσσα και γραφή στο παιδικό βιβλίο», περ. Διαβάζω, τ. 94, 16.05.1984, σελ. 29.

²⁸ Κείμενα Εξελικτικής Ψυχολογίας, Α΄ τόμος, *Γλώσσα*, Σειρά: Ψυχολογία/3 α΄, επιμ. Βοσνιάδου Στέλλα, μτφρ. Χουρτζαμάνογλου Έλση, εκδ. Gutenberg, Αθήνα, 1995.

I. Δημιουργικός λόγος.

Η πνευματική δημιουργία μπορεί να πάρει δύο μορφές: τη γραπτή και την προφορική. Εν προκειμένω θα ασχοληθούμε με την προφορική, όμως, η αναφορά γίνεται επειδή με μεγαλύτερα παιδιά, που κατέχουν καλά τη δεξιότητα της γραφής οι ιστορίες θα μπορούσαν να καταγραφούν άμεσα από τα ίδια. Επομένως, ότι θα αναφερθεί πιο κάτω για τη γραφή ισχύει και για τον προφορικό λόγο, αφού οι πνευματικές διεργασίες, που πρέπει να ακολουθηθούν είναι ίδιες, αλλάζει μόνο το μέσο έκφρασης αυτών.

Επίσης, δεν χρειάζεται μόνο να περιοριζόμαστε στο πεζό κείμενο. Μπορούμε δηλαδή να ζητήσουμε από τα παιδιά να φτιάξουν και έμμετρα, αινίγματα, μαντινάδες, διάλογο αντικειμένων μεταξύ τους, σενάριο κ.α.

ΙΑ. Μέθοδοι δημιουργικής έκφρασης:

ΙΑ1. Παραγωγή ιδεών:

- i) Με λέξεις: α) Ο/Η μουσειοπαιδαγωγός σημειώνει μια λέξη κλειδί στο κέντρο ενός μεγάλου χαρτιού, που αφορά το θέμα που τον/την ενδιαφέρει να αναπτυχθεί (:π.χ. Αγγείο) και τα παιδιά λένε όποιες λέξεις – εικόνες σχετικές τους έρχονται στο μυαλό. Αυτές σημειώνονται γύρω από την κεντρική λέξη και ενώνονται με την τελευταία. Όταν τα παιδιά δεν έχουν άλλες λέξεις να προσθέσουν τότε αυτές συνδέονται για να δημιουργήσουν ένα κείμενο, το οποίο αφού ξαναδιαβαστεί μπορεί να καταγραφεί στην τελική του μορφή, είτε από τα ίδια τα παιδιά, αν είναι σε θέση να το πράξουν είτε από τον/την μουσειοπαιδαγωγό, β) πάλι με μία λέξη στο κέντρο τοποθετούνται γύρω της λέξεις για τις οποίες καταγράφεται η σχέση με την κεντρική και γ) για τη λέξη πυρήνα και τις περιφερειακές πρέπει να εκφράζουν τη σχέση τους με μια ολοκληρωμένη πρόταση.²⁹
- ii) Με εικόνες: είτε δίνεται στα παιδιά μια εικόνα – πυρήνας και μετά τοποθετούν περιφερειακά άλλες εικόνες που σχετίζονται με την κεντρική, είτε δίνονται στα παιδιά εικόνες που αποτελούν την εξέλιξη μιας δράσης για να τις τοποθετήσουν με όποια σειρά θέλουν, δικαιολογώντας τις επιλογές τους και κάνοντας υποθέσεις.³⁰
- iii) **Με αυθεντικά αντικείμενα από το χώρο του μουσείου.**
Μπορεί ο/η μουσειοπαιδαγωγός να έχει επιλέξει κάποια αντικείμενα από το χώρο του μουσείου και τα παιδιά να αφηγηθούν ιστορίες στις οποίες θα υπάρχει αναφορά των αντικειμένων αυτών.
Επίσης, θα μπορούσε, για να αποφευχθούν οι επαναλήψεις, ιδιαίτερα όταν το πρόγραμμα γίνεται προφορικά, να εστιαστεί η προσοχή του κάθε παιδιού σε ένα μόνο αντικείμενο, διαφορετικό για κάθε παιδί, και το τελευταίο θα καλούνταν να πει μια ιστορία μόνο γι' αυτό. Ανάλογα και με τις εμπειρίες των παιδιών οι ιστορίες θα παρουσίαζαν μεγάλη ποικιλία καθώς θα δινόταν η δυνατότητα να θιγούν πολλά θέματα, όπως π.χ. πως το βρήκαν οι αρχαιολόγοι, πως και ποιοι το έφτιαξαν, ποιοι και για ποιο

²⁹ Μουσουρή Θεανώ, ό.π. Παράρτημα 1 και Τσιλιμένη Τασούλα, *Μυθοπλασία μικρών ιστοριών, Δημιουργική Γραφή*, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Θεσσαλίας, Βόλος, 2001, σελ. 72-76.

³⁰ Τσιλιμένη Τασούλα, ό.π. σελ. 76-78.

σκοπό το χρησιμοποιούσαν, γιατί το εκθέτουμε σήμερα και το προφυλάσσουμε στις προθήκες κ.α.

Ακόμη, θα μπορούσε ο/η μουσειοπαιδαγωγός να αφήσει μόνα τους τα παιδιά να επιλέξουν τα αντικείμενα με τα οποία θέλουν να δημιουργήσουν μια ιστορία, βάζοντας, ίσως, όριο στον αριθμό π.χ. όχι πάνω από 4-5, για να μην χαθούν με την αναζήτησή τους. Έτσι θα μπορέσει να δει και ποια είναι τα ενδιαφέροντα των παιδιών και ποια αντικείμενα τους τραβούν την προσοχή και, επομένως, να τα εντάξει σε μελλοντικά εκπαιδευτικά προγράμματα που θα εκπονήσει.

Επίσης, ο/η μουσειοπαιδαγωγός θα μπορούσε να επιλέξει δύο αντικείμενα που δεν έχουν καμία σχέση μεταξύ τους, έτσι ώστε να κεντρίσει ακόμη περισσότερο την φαντασία των παιδιών στην προσπάθειά τους να συνδέσουν τα δύο αυτά, εντελώς ανόμοια, αντικείμενα και να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία, που με τον τρόπο αυτό δεν θα είναι η αναμενόμενη, αλλά πρωτότυπη και ξεχωριστή.³¹

Η αναφορά στις μεθόδους με στοιχεία i και ii είναι επιγραμματική, όμως αναφέρονται, γιατί αποτελούν εναλλακτικές λύσεις για την παραγωγή ιδεών και μπορούν να ενσωματωθούν σε εκπαιδευτικά προγράμματα στα μουσεία. Η τρίτη μας ενδιαφέρει περισσότερο, διότι αυτό είναι και το ζητούμενο της εργασίας, αλλά σε προφορικό επίπεδο, όπως, ήδη, προαναφέρθηκε. Το ίδιο ισχύει και για τις δραστηριότητες που ακολουθούν:

ΙΑ2. Το σχήμα – το σχέδιο.

Βλέποντας τα παιδιά μια φωτογραφία ή ένα σχέδιο ενός αντικειμένου μπορούν να πλάσουν τη δική τους ιστορία και να δώσουν τη δική τους οπτική σ' αυτό που βλέπουν. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει και εκτός του μουσείου, με τη μορφή δραστηριοτήτων της μουσειοβαλίτσας.

ΙΑ3. Γρήγορη γραφή.

Όταν τα παιδιά δουν το χώρο του μουσείου ή όταν γυρίσουν στο σχολείο τους μπορούν να καταγράψουν ότι θυμούνται από το χώρο, ότι τους έκανε εντύπωση, ότι θα ήθελαν να ξαναδούν. Το κείμενο θα διορθωθεί από τα ίδια, με τη βοήθεια του/της μουσειοπαιδαγωγού ή του/της δασκάλου/λας και αποτελεί τόσο άσκηση για τα παιδιά

³¹ Όπως με το φανταστικό δίδυμο: βλ. Ροντάρι Τζιάνι, Γραμματική της φαντασίας, Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες, μτφρ. Κασαπίδης Γιώργος, εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα, 2003, σελ. 29-33.

όσο και βοήθημα για τους/τις μουσειοπαιδαγωγούς για εκπαιδευτικά προγράμματα που θα εκπονηθούν στο μέλλον.

IA4. Οι ανατροπές.

Τα παιδιά θα μπορούσαν να ανατρέψουν την πορεία ενός μύθου από την ελληνική μυθολογία.

IA5. Η προέκταση του κειμένου.

Επίσης, θα μπορούσαν να προεκτείνουν έναν μύθο.

IA6. Η διασκευή.

Ή να τον διασκευάσουν και να αποδώσουν το περιεχόμενό του με διαφορετικό τρόπο (ίσως όχι τα παιδιά του Νηπιαγωγείου και των πρώτων τάξεων του Δημοτικού, αλλά τα μεγαλύτερα).

IA7. Κολάζ λέξεων – φράσεων, το patchwork.

Σε έναν μύθο γνωστό σε όλα τα παιδιά αφαιρούμε κάποιες λέξεις – κλειδιά και τα παιδιά καλούνται να βρουν άλλες για να τις αντικαταστήσουν.³²

³² Τσιλιμένη Τασούλα, ό.π. σελ. 7986.

ΙΒ1. Πως καλλιεργείται η φαντασία.

Για να καλλιεργηθεί η φαντασία πρέπει το περιβάλλον των παιδιών να είναι πλούσιο σε ερεθίσματα και στο θέμα αυτό, τόσο το σχολείο, όσο και το μουσείο καλούνται να καλύψουν τις τυχόν ελλείψεις του οικογενειακού περιβάλλοντος των παιδιών.

Τα γλωσσικά παιχνίδια (συνώνυμα, αντίθετα, παράγωγα, σύνθετες λέξεις, παρηχήσεις, συνειρμοί λέξεων, ετυμολογία, σταυρόλεξα) βοηθούν την εξάσκηση της μνήμης και της φαντασίας και, φυσικά, προωθούν τη γνώση μέσω του παιχνιδιού και της διασκέδασης.³³

Το ίδιο αποτέλεσμα φέρει και η αναδιήγηση ιστοριών, η δραματοποίηση αυτών και η παντομίμα, αλλά και δραστηριότητες όπως η παραμυθοσαλάτα, η προέκταση ενός μύθου, το να δώσουν τα παιδιά ένα δικό τους τέλος σε μια ιστορία που θα τους αφηγηθεί ο/η μουσειοπαιδαγωγός, μα κυρίως η μυθοπλασία που θέτει σε ετοιμότητα όλες τις δυνάμεις του μυαλού για να ανακαλέσουν τα παιδιά τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους και να δημιουργήσουν κάτι νέο.

³³ Άλκηστις, «Της ζωής τα παραμύθια να 'ναι ψέμα ή αλήθεια;», περ. Διαβάζω, τ. 363, Μάιος 1996, σελ. 98.

IB2. Άλλες ανάγκες που καλύπτουν οι μυθοπλαστικές δραστηριότητες.

Η μυθοπλασία στηρίζει τη βιωματική μάθηση και ενθαρρύνει την έκφραση και τη δημιουργικότητα. Τα παιδιά γίνονται εξερευνητές, κατασκευαστές, πειραματιστές. Δημιουργούν τα δικά τους παραμύθια κι απελευθερώνουν τη φαντασία τους. Καλλιεργούν την ευαισθησία, τη σύγκριση, την ταξινόμηση, αλλά και το χιούμορ τους.³⁴

Ακόμη τα παιδιά ανάλογα με τις ψυχολογικές τους ανάγκες ταυτίζονται κάθε φορά με διαφορετικό πρόσωπο του ίδιου παραμυθιού. Ταυτιζόμενο, δε, με τον ήρωα καταφέρνει και το ίδιο να αντεπεξέλθει σε μια δύσκολη κατάσταση ή να αντιμετωπίζει φοβίες του που βρίσκονται στη σφαίρα της φαντασίας, αλλά φτάνει και στο σημείο να κατανοήσει τις δυσκολίες της ζωής και να αντιληφθεί την ύπαρξη βίας και επιθετικότητας που υπάρχει στον κόσμο γύρω του και που πρέπει να αποφύγει. Το καλό έρχεται αντιμέτωπο με το κακό και το νικάει. Έτσι, δημιουργείται πίστη και αισιοδοξία για τη ζωή.³⁵ Μετά την αντιμετώπιση των δυσκολιών επέρχεται η κάθαρση, η ανακούφιση με το ευχάριστο τέλος της ιστορίας, όπως στις αρχαίες ελληνικές τραγωδίες.

Επίσης, καλλιεργείται ο προφορικός λόγος, ενθαρρύνεται η επικοινωνία των παιδιών μεταξύ τους και προωθείται η κοινωνικοποίησή τους. Τους δίνεται η δυνατότητα να μιλήσουν και να ακουστεί ο λόγος τους από την υπόλοιπη ομάδα.

Ακόμη, δε ενθαρρύνεται και η αρμονική κίνηση αφού τα παιδιά τη στιγμή που αφηγούνται δεν μένουν στατικά. Τέλος, με τις εναλλαγές στις φωνές των προσώπων είναι σαν να συμμετέχουν σε μια παράσταση και ασκούνται στην τέχνη της δραματοποίησης.³⁶

³⁴ Άλκηστις, ό.π., σελ. 98, Βαλάση Ζωή, «Η δραματική καταδίκη και ο αποκεφαλισμός της Σταχτοπούτας», ό.π., τ. 130, 06.11.1985, σελ. 35 και Αρανίτου Λιάνα, «Ο δημιουργός παιδικής λογοτεχνίας στα ... μονοπάτια του Χιούμορ», ό.π. τ. 336, 25.05.1994, σελ. 68-70.

³⁵ Δαμιανού Δέσποινα, «Το παιδί – αφηγητής του παραμυθιού», περ. Διαβάζω, τ. 363, Μάιος 1996, σελ. 106 και Τσιαντής Γιάννης, «Βιβλίο, παιδική δημιουργία και δημιουργικότητα», ό.π. τ. 361, Μάρτιος 1996, σελ. 87.

³⁶ Δαμιανού Δέσποινα, ό.π., σελ. 105 και Σταμάτη Λαμπρινή, «Κι όμως, οι παραμυθάδες επιβιώνουν», εφημ. Τα Νέα της Δευτέρας «Ορίζοντες», 07.04.2003, σελ. 22.

ΙΓ. Σύνδεση μυθοπλαστικών δραστηριοτήτων με το Μουσείο.

Η μυθοπλασία, λοιπόν, μπορεί σίγουρα να εφαρμοστεί και στο σχολείο, είτε προφορικά, είτε γραπτά, ανάλογα με την ηλικία των παιδιών. Ενδείκνυται ιδιαίτερα για παιδιά μικρά (Νηπιαγωγείου και πρώτων τάξεων του Δημοτικού), αφού στην ηλικία αυτή και το άκουσμα ιστοριών, αλλά και η δημιουργία τους είναι δραστηριότητες ιδιαίτερα αγαπητές και δεν υπάρχει αμφιβολία πως όλα τα παιδιά θα έχουν διάθεση να συμμετέχουν.

Μυθοπλαστικές δραστηριότητες με πιο περίπλοκη μορφή και με περισσότερες απαιτήσεις θα μπορούσαν να γίνουν και με μεγαλύτερα παιδιά, των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού, δηλαδή, αλλά όχι με μεγαλύτερα από αυτά, καθώς, έχοντας, ήδη, περάσει στην εφηβεία θα θεωρήσουν πως τα παραμύθια και οι ιστορίες είναι για τα μικρά παιδιά, παρόλο που στην ουσία όλοι, μικροί και μεγάλοι έχουμε ανάγκη να ακούμε παραμύθια ή να τα αφηγούμαστε σε άλλους. Εξάλλου, αρχικά τα παραμύθια δεν προορίζονταν για τα παιδιά, αλλά ήταν η διασκέδαση των ενηλίκων όταν δεν υπήρχε τηλεόραση.³⁷

³⁷ Κονταξής Κώστας, *Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και Νεωτερικότητα*, «Το πορτρέτο ενός σύγχρονου παραμυθά», επιμ. Αυδίκος Ευάγγελος, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σελ. 365-371.

ΙΓ1. Αξιοποίηση αυτών και από το αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου.

Οι εναλλακτικοί τρόποι μάθησης μπορούν να συσχετιστούν και να συνδεθούν με το αναλυτικό πρόγραμμα. Εξάλλου, θα έπρεπε μέσω του τελευταίου να δίνεται η δυνατότητα στους/στις εκπαιδευτικούς να διαθέτουν περισσότερο χρόνο για την ιστορία και τον πολιτισμό του κάθε τόπου.

Σε κάθε τάξη, λοιπόν, ανάλογα με τους διδακτικούς στόχους θα μπορούσαν να εφαρμοστούν αντίστοιχα εκπαιδευτικά προγράμματα στα μουσεία. Σε όλων των ειδών τα μουσεία και να συνδεθούν με μαθήματα αισθητικής καλλιέργειας, ιστορίας, γεωγραφίας, μελέτης περιβάλλοντος ακόμη και τεχνολογίας και μαθηματικών (ενδεικτικά: από μεγαλύτερα παιδιά θα μπορούσε να ζητηθεί η καταμέτρηση ενός αρχαίου ναού, να βρεθεί η περίμετρος μιας στήλης κ.λπ).³⁸ Στα παιδιά δεν δίνονται με τον τρόπο αυτό έτοιμες γνώσεις, αλλά μαθαίνουν τη μεθοδολογία της μάθησης «μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν». Ιδιαίτερα δε, όταν τα ίδια γίνονται παραγωγοί ιδεών (μυθοπλάστες) θα είναι πολύ δύσκολο να ξεχάσουν αυτό που τα ίδια δημιούργησαν.

³⁸ Ζωγράφου – Τσαντάκη Μαρία, *Μουσειακή Εκπαίδευση: Τα παιδιά γνωρίζουν την πολιτιστική τους κληρονομιά*, εκδ. Υδρόγειος, Γιαννιτσά, 2000, σελ. 25.

II2. Ο ρόλος του/της μουσειοπαιδαγωγού.

Ο/Η μουσειοπαιδαγωγός έχει ως ρόλο να βοηθάει, να εμπνυχώνει και να προτρέπει τα παιδιά να δημιουργήσουν. Τους λύνει τις απορίες τους, τους δίνει το λόγο, τα αφήνει να εκφραστούν ελεύθερα. Έχοντας, όμως, και κάποιους στόχους να εκπληρώσει μέσα από το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που κάθε φορά εφαρμόζεται, δεν αφήνει να ξεφύγουν από τη δομή του προγράμματος και καθοδηγεί τα παιδιά όταν βλέπει πως θα αναλωθούν σε άσκοπες αναζητήσεις. Απλώς χρειάζεται να υπάρχουν εναλλακτικές λύσεις στις δραστηριότητες, που να προωθούν, όμως, τους στόχους που εξ αρχής έχουμε θέσει, σε περίπτωση που τα παιδιά δεν ανταποκρίνονται.

Επίσης, καθώς δεν επιθυμούμε το μουσείο να γίνει σχολείο και να ακολουθηθούν οι τρόποι μάθησης και διδασκαλίας που εφαρμόζονται μέσα στην τάξη, σε καμία περίπτωση ο/η μουσειοπαιδαγωγός δεν μπορεί να υποκαταστήσει τον/την δάσκαλο/δασκάλα και ο ρόλος που έχουν είναι καθαρά υποβοηθητικός.

Όπως προαναφέρθηκε η μάθηση στο μουσείο είναι ένας εναλλακτικός τρόπος μάθησης, που σχετίζεται ιδιαίτερα με την προσπάθεια να περάσουν τα παιδιά ευχάριστα κατά τη διάρκεια της επισκέψεώς τους.

Π3. Ο ρόλος του/της δασκάλου/ας.

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι ιδιαίτερα σημαντικός για την επιτυχημένη ολοκλήρωση κάθε εκπαιδευτικού προγράμματος. Είναι απαραίτητη η συνεργασία με τον/την μουσειοπαιδαγωγό, ακόμη και αν δεν προηγηθεί προετοιμασία στην τάξη ή ακόμη και αν δεν ακολουθήσει περαιτέρω ενασχόληση με τα μουσειακά αντικείμενα, μέσα, στην τάξη, μετά την επίσκεψη στο μουσείο.

Από τον/την εκπαιδευτικό θα πληροφορηθούμε για το γνωστικό και ψυχοσυναισθηματικό επίπεδο των παιδιών, τις δυνατότητές τους, τα ενδιαφέροντά τους και τυχόν ιδιαιτερότητες που εμφανίζει η τάξη (π.χ. παρουσία αρκετών αλλοδαπών μαθητών), έτσι, ώστε να είμαστε κατάλληλα προετοιμασμένοι και η επίσκεψη να επιφέρει τα καλύτερα αποτελέσματα.

1Γ4. Παραδείγματα μυθοπλαστικών δραστηριοτήτων στο χώρο του Μουσείου.

Τα παιδιά, ειδικά, όταν δεν έχουν ιδιαίτερες γνώσεις για το συγκεκριμένο μουσείο και τις συλλογές του και όταν δεν έχει προηγηθεί καμιά προετοιμασία από τον/την μουσειοπαιδαγωγό στην τάξη, μπορούν αρχικά να ασχοληθούν με την παρατήρηση αντικειμένων με τα οποία θα πουν μια δική τους ιστορία.

Σε πρώτη φάση ας θεωρήσουμε ότι δεν έχει μεγάλη σημασία αν οι ιστορίες τους δεν ανταποκρίνονται στα πραγματικά ιστορικά γεγονότα. Σε τελική ανάλυση πολλές φορές ακόμη και ιστορικά στοιχεία που βασίζονται σε ευρήματα ανατρέπονται, με νεότερες έρευνες, λόγω λανθασμένης ερμηνείας των ευρημάτων.

Εξάλλου, και η επιστήμη της αρχαιολογίας χρησιμοποιεί τη φαντασία για να αναπλάσει τη ζωή όπως ήταν χιλιάδες χρόνια πριν. Και όσο πιο πίσω πάμε χρονικά τόσο μεγαλύτερη ερμηνευτική δυσκολία υπάρχει, ιδιαίτερα όταν τα ευρήματα δεν ταυτίζονται με γραπτές πηγές της εποχής τους. Το πρόβλημα αυτό ήταν ιδιαίτερα έντονο στα πρώτα βήματα της αρχαιολογίας, όταν δεν υπήρχε η κατάλληλη υλικοτεχνική υποδομή και ο απαιτούμενος εξοπλισμός.³⁹

Έτσι, ακόμη και αν τα παιδιά στις ιστορίες τους ενσωματώσουν και στοιχεία της εποχής τους δεν θα πρέπει να θεωρηθεί το αποτέλεσμα αυτό ως αδυναμία της μυθοπλασίας να εφαρμοστεί στο χώρο του μουσείου.

Αντιθέτως, θα μπορούσε να ζητηθεί από τα παιδιά να πουν ή να γράψουν ιστορίες: πολύ χαρούμενες, πολύ περίεργες, που δεν θα μπορούσαν να συμβούν, ανάποδες, δηλαδή να αρχίζουν από το τέλος, αφηγητής να είναι ένα αντικείμενο του μουσείου κ.λπ.⁴⁰

Επίσης, ενδεικτικά αναφέρονται και άλλες μυθοπλαστικές δραστηριότητες οι οποίες θα μπορούσαν να εφαρμοστούν μέσα σε μουσειακούς χώρους:

- Αφήγηση δικής μας ιστορίας χωρίς τέλος και κάθε παιδί ή ομάδα να την ολοκληρώνει με το δικό της τρόπο.
- Να φτιάξουν τα παιδιά ομαδική ιστορία.
- Να δημιουργήσουν ποιήματα, μαντινάδες, τραγούδια.

³⁹ Βλ. ενδεικτικά Χρυσοβιτσάνου Βασιλική, «Η ανακάλυψη των κυκλαδικών ειδωλίων: αξιολογικές παρερμηνείες και αισθητικές καταχρήσεις» και Treuil René «Μινωική Κρήτη: ένας χαμένος παράδεισος;», περ. Αρχαιολογία και Τέχνες, τ. 86, Μάρτιος 2003, σελ. 14-18 και 31-35 αντίστοιχα.

⁴⁰ Κοντογιάννη, Άλκηστις, *Μουσεία και Σχολεία, Δεινόσαυροι κι Αγγεία*, 2^η έκδοση, (1^η έκδοση Μάρτιος 1995), Αθήνα, εκδ. Ελληνικά Γράμματα, 1996, σελ. 77.

- Να σκεφτούν τα παιδιά με ένα αντικείμενο.⁴¹
- Να πουν ιστορίες του τύπου: «τι θα συνέβαινε αν... ήσουν ρήτορας στην αρχαία Ελλάδα / ήσουν αγγείο στα χέρια του αγγειοπλάστη / ήσουν θεός/θεά / ο Ηρακλής κ.λπ.⁴²

Ακόμη θα μπορούσαν να εφαρμοστούν και μεταμυθοπλαστικές δραστηριότητες, με σκοπό να δοθεί η ευκαιρία σε όλα τα παιδιά να εκφραστούν με διαφορετικούς τρόπους, γιατί σύμφωνα και με τη θεωρία του Gardner, οφείλουμε να καλλιεργούμε τα διαφορετικά είδη ευφυΐας,⁴³ όπως:

- Αφού φτιάξουν τα παιδιά τις ιστορίες τους να δημιουργήσουν μ' αυτές εικόνες, σαν κόμικς.
- Να φτιάξουν ένα σενάριο θεατρικό με τις ιστορίες τους.
- Να δραματοποιήσουν τις ιστορίες που έφτιαξαν.
- Να τις αποδώσουν με παντομίμα ή με κουκλοθέατρο.
- Να διαλέξουν την κατάλληλη μουσική που θα ταίριαζε με την ιστορία τους.

Σε επόμενες φάσεις, αν τα παιδιά έρχονται σε τακτική επαφή με τα μουσεία θα αποκτήσουν και αντίστοιχες γνώσεις και θα εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους με την ορολογία εκείνη που αντιπροσωπεύει και συνδέεται με τις συλλογές κάθε μουσειακού χώρου. Αυτό αφορά κυρίως αρχαιολογικά, λαογραφικά και ιστορικά μουσεία, γιατί σε μουσεία φυσικής ιστορίας τα παιδιά, ήδη, έχουν αρκετές γνώσεις για τα ζώα και τα φυτά, τόσο από τις προσωπικές τους εμπειρίες, όσο και από το σχολείο τους.

⁴¹ Βλ. σχετικά Ροντάρι Τζιάνι, *Ασκήσεις Φαντασίας*, μτφρ. Βερτσώνη – Κοκόλη Μαρία, εκδ. Τέσσερα, Αθήνα, 1990, σελ. 50-55.

⁴² Ροντάρι Τζιάνι, *Γραμματική της Φαντασίας, Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*, μτφρ. Κασαπίδης Γιώργος, εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα, 2003, σελ. 39-42.

⁴³ Μουσουρή Θεανώ, Πανεπιστημιακές Σημειώσεις του Μαθήματος: *Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων*, Βόλος, 2000.

II5. Αξιοποίηση της επίσκεψης στο Μουσείο.

Απαραίτητη κρίνεται η περαιτέρω επεξεργασία των ιστοριών των παιδιών, η ένταξή τους στο ευρύτερο σχολικό και κοινωνικό περιβάλλον και η γνωστοποίησή τους σε τρίτους (π.χ. άλλες σχολικές τάξεις, γονείς, φίλους των παιδιών. Αυτό μπορεί να γίνει π.χ. με καταγραφή, σελιδοποίηση και εικονογράφηση των ιστοριών των παιδιών και προσθήκη αυτών στη δανειστική βιβλιοθήκη του σχολείου τους ή με διαγωνισμό και βράβευση (με ποικιλία κριτηρίων) των ιστοριών αυτών.

Ακόμη θα μπορούσε να δημιουργηθεί, αν το ενδιαφέρον των παιδιών είναι ιδιαίτερα αυξημένο, και γωνιά μουσείου στην τάξη, η οποία αρχικά θα περιέχει πληροφορίες για το συγκεκριμένο μουσείο που επισκέφθηκαν και τις ιστορίες τους, τυχόν φωτογραφίες που τράβηξαν κατά την επίσκεψη, αλλά και έντυπα τα οποία τους δόθηκαν ή αγόρασαν. Σιγά σιγά με επόμενες επισκέψεις θα μπορεί να εμπλουτιστεί και το υλικό να επεξεργάζεται εξυπηρετώντας κάθε φορά τις διδακτικές ανάγκες που δημιουργούνται στην τάξη.⁴⁴

Επίσης, όταν τα έργα των παιδιών μένουν στο μουσείο ή οι φωτογραφίες τους κατά τη διάρκεια του προγράμματος, ιδιαίτερα δε, όταν υπάρχει αίθουσα εκπαιδευτικών προγραμμάτων θα μπορούσαν να εκτίθενται και να αποτελούν κίνητρο και παρότρυνση για τα άλλα παιδιά που θα επισκεφθούν το χώρο να δημιουργήσουν για να δουν και τα δικά τους έργα ή τις φωτογραφίες αναρτημένες. Έτσι, τα παιδιά νιώθουν ότι οι δημιουργίες τους είναι αξιόλογες και αναγνωρίζονται από τους άλλους, πράγμα που αποτελεί προτροπή για περαιτέρω ενασχόληση.

⁴⁴ Κοντογιάννη, Άλκηστις, ό.π., σελ. 45 και επ.

1Δ. Αξιολόγηση των δραστηριοτήτων μυθοπλασίας μέσα στο Μουσείο.

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι σημαντική και γίνεται καθόλη τη διάρκειά του, έτσι ώστε να υπάρχει συνεχής βελτίωση από πλευράς του/της μουσειοπαιδαγωγού. Ήδη, από τις αντιδράσεις και τη συμμετοχή των παιδιών βλέπουμε αν η δραστηριότητα εκτυλίσσεται όπως την έχουμε σκεφτεί.

Οι παρατηρήσεις που κάνουμε θα μας βοηθήσουν και στο μέλλον για να τροποποιούμε και να βελτιώνουμε τις δραστηριότητες προς όφελος των παιδιών.

Ιδιαίτερη αναφορά θα γίνει και στη συνέχεια μετά την ανάλυση του εκπαιδευτικού προγράμματος.

2.- Πρακτικό Μέρος

I. Γενικά στοιχεία του εκπαιδευτικού προγράμματος

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα, που αφορά στο Νεολιθικό Πολιτισμό του Οικισμού Σέσκλου Ν. Μαγνησίας.

Τίτλος: *Πέτρες και πηλός: ένας κόσμος μαγικός.*

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που ακολουθεί, προορίζεται για **σχολικές ομάδες** και συγκεκριμένα για παιδιά της **πρώτης τάξης του Δημοτικού Σχολείου (6-7 ετών).**

Αριθμός παιδιών: Μία πολύ μικρή σχολική τάξη, δηλαδή περίπου 8 παιδιά, αφού ο χώρος της έκθεσης δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλος και, επιπλέον, ιδιαίτερα, με νεαρές ηλικίες είναι καλύτερα να δουλεύουμε σε μικρές ομάδες.

Η διάρκειά του ορίζεται σε 1 ώρα και 15 λεπτά.

Ο **Αρχαιολογικός Χώρος του Σέσκλου** αποτελείται από τα αρχιτεκτονικά λείψανα που βρίσκονται σε δύο σημεία και χαρακτηρίζονται ως Σέσκλο Α και Σέσκλο Β και από έναν μικρό στεγασμένο χώρο, όπου και θα λάβει χώρα το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Ο στεγασμένος χώρος είναι μια μικρή αίθουσα στην οποία υπάρχει μία προθήκη με θραύσματα αγγείων, γνωστά ως όστρακα, που καλύπτουν όλες τις φάσεις του νεολιθικού πολιτισμού, τόσο από τεχνική, όσο και από διακοσμητική άποψη.

Στους τοίχους της αίθουσας έχει πέντε πίνακες με πληροφοριακό υλικό, φωτογραφίες, χάρτες και σχέδια που διαπραγματεύεται τα εξής θέματα:

- 1.- Κεραμική.
- 2.- Ειδώλια – Σφραγίδες.
- 3.- Εργαλεία.
- 4.- Κατοίκηση και
- 5.- Γεωργία – Κτηνοτροφία.

Τέλος, υπάρχει και μία οθόνη αφής.

Σκοπός του προγράμματος είναι να κάνουν τα παιδιά μια πρώτη γνωριμία με τον νεολιθικό πολιτισμό μέσω της μυθοπλασίας.

Επιμέρους Στόχοι:

- 1) Να μάθουν πως η ζωή είναι ένας συνεχής αγώνας, που ξεκίνησε χιλιάδες χρόνια πριν και οι άνθρωποι ανέκαθεν αγωνίζονταν να καλύψουν τις ανάγκες για φαγητό, ένδυση και στέγαση. Να δουν, λοιπόν, τα ευρήματα και μέσω αυτών να διαπιστώσουν πως κάθε γενιά «κουβαλά» μαζί της τα επιτεύγματα της προηγούμενης

και γι' αυτό εξελίσσεται και προχωρά, με βασικό εφόδιο τη φαντασία και το δημιουργικό πνεύμα.

2) Να καλλιεργήσουν την αισθητική τους, διαπιστώνοντας, πως ακόμη και καθημερινά σκεύη διακοσμούνται, γιατί ο άνθρωπος εκτός από τις βασικές βιοτικές του ανάγκες, ανέκαθεν, ήθελε να καλύψει και άλλες: πνευματικές και αισθητικές.

3) Να επικοινωνήσουν, να διασκεδάσουν και να αποκτήσουν γνώσεις μέσω μιας πολύ δημιουργικής απασχολήσεως, μέσω δηλαδή της μυθοπλασίας.

Πιο συγκεκριμένα: η **δραστηριότητα της μυθοπλασίας** έχει επιλεγεί με σκοπό να εξασκήσουν τα παιδιά τη φαντασία και τη σκέψη τους, να συνηθίσουν να εκφράζουν λόγο με συνοχή, επιχειρήματα και αιτιώδεις σχέσεις και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.

Πληροφοριακό υλικό, το οποίο μπορεί να δοθεί και στον/στην δάσκαλο/ων παιδιών προς ενημέρωσή του/της.

Ο Νεολιθικός Πολιτισμός του Σέσκλου.

Λίγο έξω από την πόλη του Βόλου, σε απόσταση 15 χλμ. προς τα ΝΔ από αυτήν, κοντά στο σημερινό χωριό Σέσκλο, εκτείνεται ο ομώνυμος προϊστορικός οικισμός, που μαζί με το Διμήνι αποτελούν δύο πολύ σημαντικές θέσεις της νεολιθικής εποχής, τόσο για τη χώρα μας, όσο και για την υπόλοιπη Ευρώπη.

Μάλιστα, ο οικισμός του Σέσκλου είναι η παλαιότερη εγκατάσταση ανθρώπων, που μας είναι μέχρι σήμερα γνωστή, στο Θεσσαλικό χώρο. Κατοικήθηκε για πρώτη φορά στα μέσα της 7^{ης} χιλιετίας. Η ακμή του αρχίζει στα 2900 ή 2800 π.Χ.. Το κεντρικό τμήμα του συνοικισμού αυτού βρισκόταν ανάμεσα σε δυο ρέματα, ενώ η τριγύρω έκταση ήταν κατάλληλη για τη γεωργία και την κτηνοτροφία.

Τα αρχιτεκτονικά λείψανα της Αρχαιότερης Νεολιθικής Ι (6^η χιλιετία π.Χ.), είναι σπάνια και τα σχήματα των σπιτιών δεν σώζονται με σαφήνεια. Σύμφωνα με τα ευρήματα τα σπίτια ήταν μονόχωρα, τετράγωνα, χωρίς τελειοποιημένο σχέδιο, με λίθινο θεμέλιο, καλαμωτούς τοίχους και ξύλινη στέγη. Μεταγενέστερα, τα σπίτια τελειοποιούνται και χτίζονται με πέτρινο θεμέλιο πάχους 0,50 μ. και έχουν τοίχους από ωμά πλιθιά. Τα δάπεδα γίνονται από πατημένο πηλό.

Σχεδόν όλα τα αρχιτεκτονικά λείψανα πάνω στην «Ακρόπολη», που είναι ορατά σήμερα ανήκουν στην τελευταία φάση της Μέσης Νεολιθικής. Προς το τέλος της εποχής αυτής καταστρέφεται ο οικισμός πάνω στην ακρόπολη και, συγχρόνως, και τα σπίτια που βρίσκονται έξω από το λόφο.

Πάνω στο λόφο το κεντρικότερο κτίσμα είναι το «μέγαρο», με πλακοστρωμένη αυλή μπροστά και εσωτερικό περίβολο πίσω. Δίπλα απ' αυτό, είναι το σπίτι του κεραμέα, όπου σώζονται σε αρκετό ύψος οι επαλείψεις των τοίχων από πηλό, καθώς και τρεις πολύ μικρές εσωτερικές αντηρίδες, πάνω στις οποίες στηριζόταν το δάπεδο του υπερώου. Τα άλλα σπίτια πάνω στην ακρόπολη είναι συνήθως μικρά. Όταν χαλούσαν, κτίζονταν στην ίδια θέση και έχουν όλα τον ίδιο προσανατολισμό. Ανάμεσά τους υπάρχουν στενοί δρόμοι που σχηματίζουν πλατείες σε ορισμένα σημεία.

Έξω από την ακρόπολη τα σπίτια είναι πιο άνετα, ανεξάρτητα, το ένα δίπλα στο άλλο, και έχουν δίπλα τους ένα παράσπιτο. Μια τέτοια οικιστική οργάνωση,

αποτελούμενη από 500-800 σπίτια για 3000-4000 κατοίκους, είναι η μοναδική που έχει ανασκαφεί στη Θεσσαλία.

Όλα τα σπίτια της Μέσης Νεολιθικής έχουν λίθινο θεμέλιο, πλίνθινη ανωδομή, δικλινή στέγη με δοκούς σκεπασμένη με πηλό και με μια οπή για την έξοδο του καπνού. Γύρω από τα σπίτια υπάρχουν μεγάλοι τοίχοι – περίβολοι – που δεν πρέπει να θεωρηθούν ως οχυρωματικά τείχη, αφού το πάχος τους σπάνια ξεπερνάει το ένα μέτρο, αλλά απλά ως τοίχοι αναλημματικοί, που δεν αποκλείεται να δηλώνουν και κάποια πρόνοια προφύλαξης ή απομόνωσης, όπως φανερώνει και ο εσωτερικός περίβολος της οικίας.

Στην περίοδο αυτή η χρήση των μετάλλων ήταν άγνωστη και τα όπλα ή τα εργαλεία κατασκευάζονταν από πέτρες, πυριτόλιθο και οψιανό (5^η χιλιετία, προέρχεται από τη Μήλο), με εξαιρετική τέχνη κατεργασμένα. Τον ίδιο καιρό χρησιμοποιούσαν και μικρότερα εργαλεία (λεπίδες, βελόνες) ή αιχμές δοράτων από κόκαλο. Τέτοια όπλα ή εργαλεία που βρέθηκαν στις ανασκαφές βρίσκονται σήμερα στο Μουσείο των Αθηνών, αλλά και στο υπό ανακαίνιση Μουσείο του Βόλου.

Η κύρια ασχολία των κατοίκων ήταν η γεωργία και η κτηνοτροφία. Καλλιεργούσαν το σάρι, το άλεθαν σε χερόμυλους και το ψωμί τους το έψηναν στη χόβολη της εστίας ή σε μικρούς φούρνους. Καλλιεργούσαν τη συκιά κι αποταμίευαν ξερά σύκα για το χειμώνα. Κατεργάζονταν, επίσης, το δέρμα των προβάτων και ήξεραν να γνέθουν το μαλλί τους και να υφαίνουν μάλλινα πανιά. Ένα σωρό σφονδύλια αδραχτιών που βρέθηκαν μαρτυρούν την επίδοσή τους αυτή.

Ακόμη βρέθηκαν πολλά αγαματάκια λίθινα και πήλινα που τα περισσότερα από αυτά παριστάνουν γυναικείες μορφές με πληθωρικό κορμί και σαρκώδεις γλουτούς, δηλαδή την ενσάρκωση και το συμβολισμό της έννοιας της γονιμότητας. Αυτά έχουν συνδεθεί με θρησκευτικές δοξασίες, δηλαδή πιστεύεται, ότι για λόγους πρακτικούς και βιοτικούς οι άνθρωποι της εποχής εκείνης λάτρευαν την έννοια της παραγωγικότητας στα φυτά, στα ζώα και στους ανθρώπους.

Εκτός από ανθρωπόμορφα αγαματίδια βρέθηκαν και ειδώλια ζώων, σμικρύνσεις σπιτιών και απομιμήσεις σκευών και επίπλων, που είτε κατασκευάζονταν για θρησκευτικούς σκοπούς ή, κατά πάσα πιθανότητα, ήταν τα παιχνίδια των παιδιών.

Οι ανασκαφές έφεραν στο φως και πλήθος αγγείων και θραυσμάτων αυτών (όστρακα) διαφόρων φάσεων της νεολιθικής εποχής. Στην αρχαιότερη νεολιθική (από την 6^η χιλιετία), είναι χαρακτηριστική η μονόχρωμη κεραμική. Τα σχήματα των

αγγείων είναι απλά και από τα πιο συνηθισμένα είναι ο σκύφος και ο σφαιρικός αμφορέας. Αργότερα εμφανίζονται τα πρώτα γραπτά αγγεία. Η ποιότητα του πηλού και το ψήσιμο των κεραμικών τελειοποιούνται, αλλά τα σχήματα παραμένουν ακόμη απλά. Έπειτα, εξαφανίζεται η γραπτή κεραμική και επικρατούν τα μονόχρωμα αγγεία, που μερικές φορές έχουν και πλαστική διακόσμηση. Τα σχήματα γίνονται πιο σύνθετα. Στη Μέση Νεολιθική (5^η χιλιετία) παρατηρείται αύξηση της γραπτής κεραμικής, με παράλληλη βελτίωση της τεχνικής του ψησίματος των κεραμικών, που επιτυγχάνει θαυμάσια κόκκινα χρώματα. Οι συνθέσεις και τα ευρήματα στη διακόσμησή τους δείχνουν έναν λαό που δεν του έλειπε η ευαισθησία και το γούστο.

Παράλληλα, από πηλό κατασκευάζονται τα αποθηκευτικά αγγεία (πιθάρια), τα κουτάλια, τα σφονδύλια και οι σφραγίδες.

Ο οικισμός, στο τέλος της Μέσης Νεολιθικής περιόδου, δηλαδή λίγο πριν το τέλος της 5^{ης} χιλιετίας (4400 π.Χ.), ερημώνεται για περισσότερα από 500 χρόνια, εξαιτίας καταστροφής που προκλήθηκε από γενική πυρκαγιά, η οποία, ίσως, ακολούθησε μετά από ισχυρό σεισμό.

Αργότερα, στη Νεότερη Νεολιθική, η περιοχή ξανακατοικείται σε περιορισμένη όμως έκταση και μόνο πάνω στην «Ακρόπολη», όπου χτίζεται το μεγάλο «μεγαροειδές» σπίτι, που κατοικήθηκε μέχρι και τα πρώιμα στάδια της χαλκοκρατίας.

Ανασκαφές στον προϊστορικό αυτό συνοικισμό έκανε ο Χρ. Τσουντας το 1901-2 και το 1956 ο Δ. Θεοχάρης άρχισε νέα ανασκαφική έρευνα στην ακρόπολη.⁴⁵

⁴⁵ Αδρύμη – Σισμάνη Βασιλική, «Προϊστορικός Οικισμός Σέσκλου», περ. Αρχαιολογία, τ. 34, Μάρτιος 1990, σελ. 21-24.

Μέρος Α' - Η προετοιμασία των παιδιών στο σχολείο.

Η πρώτη φάση είχε διάρκεια 1 διδακτική ώρα και έγινε ως εξής:

Η μουσειοπαιδαγωγός επισκέφθηκε το σχολείο των παιδιών. Μαζί της είχε και μία κούκλα που είχε κατασκευάσει η ίδια στο Πανεπιστήμιο στα πλαίσια άλλου μαθήματος, με τον κ. Μαγουλιώτη.

Το όνομα που δόθηκε, από την ίδια, στην κούκλα είναι «Αφροδίτη». Η μουσειοπαιδαγωγός με την «Αφροδίτη» μπήκε στην τάξη, καλημέρισε τα παιδιά, συστήθηκε η ίδια, σύστησε και την κούκλα και τα ρώτησε αν θέλουν να ακούσουν μια ιστορία. Τα παιδιά αποκρίθηκαν θετικά και η «Αφροδίτη» άρχισε την αφήγηση. Η ιστορία που είπε δεν ανταποκρίνεται στα λογοτεχνικά χαρακτηριστικά των ιστοριών, αφού, ουσιαστικά πρόκειται για ένα σύντομο κείμενο γνωστικού περιεχομένου για να αποκτήσουν τα παιδιά μια πρώτη ιδέα γι' αυτό που ονομάζουμε νεολιθικό πολιτισμό και επιπλέον αν η αφήγηση ήταν εντυπωσιακή σαν παραμύθι τα παιδιά θα μπορούσαν να επηρεαστούν από αυτήν και όχι από τα εκθέματα που θα έβλεπαν, όταν θα λάμβανε χώρα η επίσκεψη στο μουσείο. Επιπροσθέτως, με τον τρόπο αυτό, έχουμε ένα σταθερό στοιχείο προς διερεύνηση. Δηλαδή με το ίδιο ερέθισμα (:την αφήγηση της κούκλας), θα δούμε πόσο διαφέρουν οι ιστορίες των παιδιών στο σχολείο και στο μουσείο και ποιο ρόλο έχει τελικά η επιτόπου επίσκεψη και η θέαση του μουσειακού χώρου και των αντικειμένων του.

Σε ποιο βαθμό, δηλαδή, επιδρά η επίσκεψη σε ένα μουσείο ή αρχαιολογικό χώρο στη φαντασία των παιδιών και επιτείνει την μυθοπλασία.

Η επιλογή της κούκλας ως αφηγητή γίνεται για να προσελκύσουμε την προσοχή των παιδιών, αλλά και για να τα βοηθήσουμε να ξεφύγουν από την πραγματικότητα και να ενεργοποιηθεί το ταξίδι της φαντασίας, αφού με την ιστορία μας πρόκειται να ταξιδέψουμε στο μακρινό παρελθόν.

Η επίσκεψη, ως εκ τούτου, διαμορφώθηκε ως εξής:

«Καλημέρα παιδιά. Είμαι η Φούλη και θέλω να σας συστήσω την «Αφροδίτη».

Η «Αφροδίτη» θέλει να σας πει μια ιστορία. Θέλετε; (περιμένουμε την ανταπόκριση των παιδιών και ξεκινάμε).

Λοιπόν, παιδιά, τα πολύ πολύ παλιά χρόνια, σε ένα χωριό εδώ κοντά, που το λέμε Σέσκλο, ζούσαν κάποιοι άνθρωποι που καλλιεργούσαν τη γη, για να μπορέσουν να ζήσουν. Είχαν πρόβατα για να παίρνουν το γάλα, το κρέας και το μαλλί τους, που το έγνεθαν και έφτιαχναν ρούχα. Τα σπίτια τους ήταν μικρά και τα κατασκεύαζαν από πέτρες, ξύλα και πηλό, δηλαδή από χώμα ανακατεμένο με νερό, περίπου σαν λάσπη.

Από πηλό έφτιαχναν και όλα τα σκεύη που τους ήταν απαραίτητα για το νοικοκυριό: δοχεία για αποθήκευση τροφίμων, κύπελλα για να πίνουν νερό, κουτάλια, πιάτα και ό,τι άλλο χρειαζόνταν. Δεν υπήρχαν καταστήματα για να αγοράζουν αυτά που τους έλειπαν και έτσι κάθε σπίτι φρόντιζε για τα ρούχα του και για το φαγητό που θα χρειαζόνταν τις κρύες μέρες του χειμώνα. Αποθήκευαν δηλαδή το σιτάρι, για να έχουν ψωμί, αποξηραμένα φρούτα και ό,τι άλλο τους έδινε η καλλιέργεια της γης. Τα εργαλεία τους ήταν όλα από πέτρες ή από τα κόκαλα των ζώων. Και τα παιδιά τους έπαιζαν με σπιτάκια και ζωάκια φτιαγμένα από πηλό.

Δεν γνωρίζουμε πολλά πράγματα γι' αυτούς τους ανθρώπους, γιατί το χωριό τους καταστράφηκε, τα σπίτια τους κάηκαν και τα νοικοκυριά τους σκορπίστηκαν και από τότε πέρασαν πολλά πολλά χρόνια και ήρθαν κι άλλοι άνθρωποι να μείνουν στην ίδια περιοχή.

Σας άρεσε παιδιά; Τα παιδιά αποκρίθηκαν θετικά και η «Αφροδίτη» είπε:

Ωραία, γιατί εγώ κουράστηκα να μιλάω. Και ξέρετε κάτι, μου αρέσει πολύ να μου λένε και μένα ιστορίες και παραμύθια.

Θα μου πείτε και μένα δικές σας, κατάδικές σας ιστορίες πριν φύγω;

Τα παιδιά είπαν «ναι».

Και η «Αφροδίτη» απάντησε:

Πολύ καλά, ας ξεκινήσουμε αμέσως.

Μετά ένα ένα παιδί έβγαине από την τάξη για να πει την ιστορία του. Αυτό κρίθηκε αναγκαίο για να μην υπάρχουν επαναλήψεις στις αφηγήσεις τους.

Οι ιστορίες που είπαν τα παιδιά είναι οι ακόλουθες:

1.- Οδυσσέας

Ήταν μέσα η λεοπάρδαλη και της ρώτησα γιατί έχεις μαύρο και άσπρο και μου είπε γιατί όταν ήμουνα μικρή μου έδωσαν να πιω το γάλα και μέσα είχε, πήγα και είχε, κακάο και έπειτα έπινα και το γάλα και έγινα μαύρο και άσπρο.

2.- Ελισάβετ

Μια φορά και έναν καιρό ήταν μια Κοκκινোসκουφίτσα και πήγαινε και η μαμά της λέει ότι να προσέχει στο δάσος να πάει στον κακό το δρόμο, όχι να πάει στον καλό το δρόμο, να μην πάει στον κακό γιατί ήταν ο κακός ο λύκος. Αλλά, η Κοκκινোসκουφίτσα δεν κατάλαβε και πήγε στον κακό δρόμο, αλλά εκεί ήταν ένας κακός ο λύκος και είπε γεια σου Κοκκινোসκουφίτσα, που πήγες, που πας; Λέει στη γιαγιά μου ε, για να της δώσω φαγητά. Και έτσι ο κακός ο λύκος πήγε στη γιαγιά και την έφαγε και μετά ο λύκος είπε ότι (με φωνή που θυμίζει γιαγιά) «εγώ είμαι η γιαγιά σου δεν μ' ακούς καλά είμαι

λίγο άρρωστη». Και λέει η Κοκκινოსκουφίτσα γιατί έχεις τόσο μεγάλα αυτιά; Γιατί θέλω, γιατί θα σ' ακούω. Και γιατί έχεις τόσο μεγάλη μύτη; Γιατί θα μυρίζω καλύτερα. Και γιατί έχεις τόσο μεγάλο στόμα; Και έφαγε την Κοκκινοςκουφίτσα, αλλά ένας κυνηγός έκοψε την κοιλιά του λύκου και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

3.- Άκης

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια μαμά και μια Κοκκινοςκουφίτσα. Μετά η μαμά είπε μια μέρα στην Κοκκινοςκουφίτσα να πάει αυτό το καλάθι που έχει μέσα τρόφιμα στη γιαγιά της. Μετά, μετά η Κοκκινοςκουφίτσα πήγε στο σπίτι της γιαγιάς όπου εκεί είχε φάει τη γιαγιά ο λύκος. Μετά η Κοκκινοςκουφίτσα φώναξε έναν κυνηγό, σκότωσε το λύκο και έβγαλαν τη γιαγιά. Μετά έφαγαν, μετά και πήγαν και η Κοκκινοςκουφίτσα γύρισε στο σπίτι της και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

4.- Γιώργος

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν μία μαμά κατσικά και είχε επτά μικρά κατσικάκια και επειδή είχαν τελειώσει τα φαγητά πήγε στην πόλη να ψωνίσει και είπε στα κατσικάκια της να μην ανοίξουν την πόρτα σε κανέναν και να προσέχουν τον κακό λύκο. Όμως έτυχε ο κακός ο λύκος να περνάει από το σπίτι τους και άκουσε τη μαμά, έλεγε ότι θα φύγει και έτσι πήγε κοντά στην πόρτα και είπε στα κατσικάκια: (αλλαγή στη φωνή) Ανοίξτε μου κατσικάκια μου είμαι η μανούλα σας. Τα επτά κατσικάκια, κατάλαβαν τα κατσικάκια ότι ήταν άλλη φωνή και είπαν είσαι ο κακός λύκος. Η μαμά μας έχει γλυκιά φωνή και έτσι ο κακός ο λύκος που ήθελε να πάει πήγε στο μπακάλη και αγόρασε ένα βάζο πολύ μεγάλο με μέλι και το έβαλε στο λαιμό του για να γίνει γλυκιά η φωνή. Μετά πήγε πάλι στο σπίτι με τα επτά κατσικάκια και είπε: (αλλαγή στη φωνή και πάλι) Ανοίξτε κατσικάκια μου είμαι η μανούλα σας. Τα επτά κατσικάκια είδαν το μαύρο πόδι απ' το παράθυρο και είπαν: Φύγε είσαι πάλι ο κακός λύκος και η μαμά μας έχει άσπρο πόδι. Ο λύκος μόλις τ' άκουσε αυτό πήγε στο μύλο για να βάψει το πόδι με άσπρο αλεύρι. Μετά πήγε πάλι και είπε: (άλλαξε και πάλι την φωνή του) Ανοίξτε κατσικάκια μου γύρισε η μανούλα σας. Δείξε μας το πόδι σου, ο λύκος το έδειξε το άσπρο το πόδι και τα κατσικάκια δεν κατάλαβαν πως δεν είναι η μαμά τους μετά όμως άνοιξαν την πόρτα και μετά και ο λύκος άρχισε να τα πιάνει ένα ένα για να τα φάει. Μόνο το μικρότερο γλίτωσε γιατί κρύφτηκε στο ρολόι. Μόλις γύρισε η μανούλα τους σε λίγο το μικρό κατσικάκι είπε όλα όσα είχαν συμβεί και μετά η μανούλα τους πήγε άνοιξε την κοιλιά του και έτσι έβγαλε έξω τα κατσικάκια. Μετά έβαλε στο στομάχι του λύκου πολλές μεγάλες βαριές πέτρες. Μετά πήγανε γρήγορα στο σπίτι της πριν ξυπνήσει ο κακός λύκος. Ο κακός λύκος μετά όταν ξύπνησε ένιωθε πολλή δίψα και πήγε στο

πηγάδι να πει λίγο νερό, όμως είχε αυτές τις βαριές πέτρες και μπλουμ πετάχτηκε στο πηγάδι. Και έτσι έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

5.- Άγγελος

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε σ' ένα δάσος ένας μεγάλος λαγός και ένας μικρός. Και ο μεγάλος λαγός έτρωγε πολύ μεγάλα φύλλα και το μικρό το λαγουδάκι έτρωγε πολύ μικρά φυλλαράκια. Κι ένα βράδυ ένας κυνηγός είδε τα λαγουδάκια και με το τουφέκι του μπαπ μπουπ μπιπ και τραυματισμένα τα μικρά τα λαγουδάκια πήγαν στο σπίτι τους και η μαμά η λαγουδίνα τους βάζει ένα επίδεσμο. Στο μεγάλο λαγουδάκι έβαλε ένα πολύ μεγάλο επίδεσμο και στο μικρό το λαγουδάκι ένα πολύ μικρό επίδεσμο. Και ζήσαν αυτοί καλά και εμείς ακόμη καλύτερα.

6.- Βασίλης

Ήταν ένα παιδάκι και πήγε μια μέρα στο σχολείο και έκανε κάποια λάθη στο σχολείο και στο τέλος του σχολείου δεν του έβαλε Α η κυρία και του έβαλε μηδέν.

7.- Μάριος

Ήταν μια φορά μία πόλη, που αυτή η πόλη μετά είχε γίνει ένα μεγάλο δάσος με πολλά ζώα. Και μια φορά οι άνθρωποι πήγαν να φτιάξουν σπίτια. Κι εκεί που πήγαν να φτιάξουν τα σπίτια ήταν ένα ποτάμι και αυτό το ποτάμι ήταν βαθύ και είχε πολύ βαθιά νερά. Έτσι έφτιαξαν μια γέφυρα και πέρασαν στο απέναντι, στο διπλανό και έφτιαξαν σπίτια και έτσι σε λίγη ώρα πήγαν να φτιάξουν ξανά και στο άλλο σπίτια και μετά την ξανάφτιαξαν πόλη.

8.- Σπύρος

Ήταν ένα λαγουδάκι και πήγε να παίξει με τους φίλους του και όταν κουράστηκε πήγε στο σπίτι του να κοιμηθεί. Το πρωί πήγε στο σχολείο, γύρισε στο σπίτι του, έφαγε, έγραψε και κοιμήθηκε.

Μέρος Β' - Η επιτόπια επίσκεψη, στον Αρχαιολογικό Χώρο του Σέσκλου.

- 1) Καλωσόρισμα των παιδιών και γνωριμία τους με το χώρο. Αφού αφήσουν τα πράγματά τους και τους πούμε, που είναι οι τουαλέτες, σε περίπτωση, που θελήσουν να πάνε, θα τα αφήσουμε για 10 περίπου λεπτά να περιεργαστούν ελεύθερα το χώρο (βέβαια, φροντίζουμε πάντοτε να τα επιβλέπουμε).
- 2) Θα τα ρωτήσουμε εάν έχουν επισκεφθεί ξανά τον συγκεκριμένο χώρο, αν τους αρέσουν τα μουσεία, αν έχουν επισκεφθεί άλλους ανάλογους χώρους με το σχολείο ή με την οικογένειά τους. Με τον τρόπο αυτό, αφενός μεν θα γνωριστούμε με την ομάδα μας, αφετέρου δε δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να μιλήσουν και να εκφραστούν και με τον τρόπο αυτό να νιώσουν άνετα, τόσο μαζί μας, όσο και με το χώρο. (10 λεπτά).
- 3) Καλό είναι τα παιδιά να κάθονται κάτω. Οπότε θα έχουμε προβλέψει να φέρουμε μαζί μας μαξιλαράκια.
- 4) Η κύρια μυθοπλαστική δραστηριότητα θα είναι να δημιουργήσουν τα παιδιά μια δική τους ιστορία (διάρκεια 35 λεπτά). Επιπλέον, τα παιδιά θα ασχοληθούν και με μία μεταμυθοπλαστική δραστηριότητα, δηλαδή να ζωγραφίσουν κάτι από την ιστορία τους ή από το χώρο του μουσείου που τους έκανε εντύπωση (διάρκεια 15 λεπτά).
- 5) Αποχαιρετάμε τα παιδιά, εκφράζοντας την ελπίδα για ανανέωση της συνάντησής μας. Επίσης, θα μοιραστεί στα παιδιά το έντυπο με τις πληροφορίες για το Σέσκλο για να θυμούνται αυτά που είχαν γίνει κατά τη διάρκεια της επίσκεψής τους (διάρκεια 5 λεπτά).

Η επίσκεψη στον αρχαιολογικό χώρο διαμορφώθηκε όπως αναφέρεται παρακάτω:

«Η «Αφροδίτη» υποδέχεται τα παιδιά στην εξωτερική είσοδο του αρχαιολογικού χώρου και αφού τα οδηγήσει μέσα τους λέει:

Καλημέρα παιδιά, με θυμάστε.

Ναι, απαντούν τα παιδιά και η κούκλα τα ρωτάει:

Πως με λένε; Απαντούν «Αφροδίτη».

Μετά ρωτάει:

Ξέρετε ότι σήμερα γιορτάζουν τα μουσεία;

Κάποια παιδιά το ήξεραν, γιατί τους το είπε η μητέρα τους.

Έχετε ξαναπάει σε μουσείο;

Δεν είχαν όλα τα παιδιά επισκεφθεί ξανά μουσείο, δύο ήταν σίγουρα πώς ναι, ενώ ένα νόμιζε πως είχε πάει.

Τι έχουν εκεί;

Απάντησαν πως υπάρχουν πράγματα που τα είχαν οι αρχαίοι άνθρωποι.

Η «Αφροδίτη» λέει:

Αφού, γιορτάζουν τα μουσεία, θέλετε να κάνετε δώρο στο μουσείο τις ιστορίες και τις ζωγραφιές σας προτού φύγετε από εδώ;

Ναι, λένε τα παιδιά.

Έπειτα τα ρωτά:

Θυμάστε την ιστορία που σας είπα στο σχολείο;

Ναι, λένε.

Θέλετε να σας την ξαναπώ.

Πάλι η απάντηση είναι θετική.

Η «Αφροδίτη» λέει:

Προτού, όμως, σας πω εγώ την ιστορία θέλετε να δείτε το χώρο που ήρθαμε.

Τα παιδιά απαντούν πως θέλουν να δουν το χώρο και αρχίζουν να παρατηρούν την προθήκη με τα σπασμένα κομμάτια των αγγείων, αλλά και τους πίνακες με τις φωτογραφίες και το πληροφοριακό υλικό.

Η μουσειοπαιδαγωγός απαντά στις ερωτήσεις των παιδιών και στις απορίες τους και εστιάζει, κυρίως, την προσοχή των παιδιών στα σπασμένα αντικείμενα της προθήκης. Στέκονται, δηλαδή, όλοι μαζί μπροστά από την προθήκη και συζητούν.

Όπως, μάλιστα, φάνηκε στα παιδιά εντύπωση προκάλεσαν τα σχέδια και τα χρώματα που έχουν αυτά (: τα όστρακα), καθώς και το γεγονός, ότι όλα είναι διακοσμημένα και ρωτούν για το υλικό από το οποίο είναι κατασκευασμένα. Έτσι, μαθαίνουν πως ο πηλός ήταν το βασικό υλικό για τους νεολιθικούς ανθρώπους το οποίο χρησιμοποιούσαν, τόσο για να κατασκευάσουν τα είδη που χρειαζόνταν για το νοικοκυριό τους: ποτήρια, πιάτα, αποθηκευτικά σκεύη, σκεύη μαγειρέματος κ.α., όσο και για να κατασκευάσουν τις κατοικίες τους, μαζί με υλικά που έπαιρναν απευθείας από τη φύση, όπως πέτρες και ξύλα, αλλά και για να φτιάξουν τα παιχνίδια των παιδιών τους. Ρωτούν, επίσης, για τα αντικείμενα από τα οποία προέρχονται αυτά τα κομμάτια. Και τους προξενεί ζωντανή αίσθηση το άκουσμα, πως κάποτε αυτά τα κομματάκια, μαζί με άλλα, που έχουν χαθεί, ήταν ολόκληρα σκεύη που οι άνθρωποι εκείνης της εποχής χρησιμοποιούσαν στην καθημερινή τους ζωή για να πίνουν, να τρώνε, να αποθηκεύουν το φαγητό τους. Ρώτησαν, επίσης, με ποιο τρόπο τα έφτιαχναν, γιατί δεν μπορούσαν να φανταστούν πως τότε δεν υπήρχαν μηχανήματα, αλλά τα έπλαθαν με τα χέρια τους. Τέλος, με αφορμή τις ερωτήσεις τους έμαθαν πως όλα αυτά τα κομμάτια, αλλά και τα ολόκληρα αντικείμενα που έχουν δει ή θα δουν σε άλλα αρχαιολογικά μουσεία τα βρίσκουν μέσα στο έδαφος

οι αρχαιολόγοι, δηλαδή εκείνοι που έχουν σπουδάσει και μελετούν τη ζωή των ανθρώπων που έζησαν τα παλιά χρόνια και όταν τα βρουν άλλοι άνθρωποι οι συντηρητές αναλαμβάνουν να τα καθαρίσουν και πολλές φορές, όταν έχουν βρει όλα τα κομμάτια των σπασμένων αντικειμένων, να τα κολλήσουν.

Έπειτα, όταν τα παιδιά δεν έχουν, πλέον, άλλες απορίες, κάθονται όλοι κάτω και η «Αφροδίτη» λέει ξανά την ιστορία, με τη μόνη διαφορά πως δεν μιλά «...για ένα χωριό εδώ κοντά...», αλλά λέει «...σε ένα χωριό, εδώ, δηλαδή, που είμαστε τώρα, που το λένε Σέσκλο».

Στη συνέχεια, μετά την αφήγηση, όπως είμαστε καθισμένοι όλοι πιάνουμε τα χέρια, κλείνουμε τα μάτια και τα παιδιά επαναλαμβάνουν τα ακόλουθα στιχάκια, με σκοπό να ταξιδέψουμε με τη βοήθεια της φαντασίας μας στην εποχή που ζούσαν οι άνθρωποι αυτοί και χρησιμοποιούσαν τα αντικείμενα που είδαμε στις εικόνες:

Ένα ταξίδι ονειρικό,
θα κάνουμε σήμερα εδώ
σ' έναν κόσμο πολύ παλιό
και ό,τι φανταστώ
αμέσως θα το πω.

Μετά ανοίγουμε τα μάτια και ένα ένα παιδάκι λέει την ιστορία του. Τα υπόλοιπα περιμένουν έξω, όπως έγινε και στο σχολείο, για να μην επηρεάζεται το ένα παιδί από την αφήγηση των άλλων.

Οι ιστορίες που είπαν τα παιδιά είναι οι ακόλουθες:

1.- Οδυσσέας

Μια φορά κι έναν καιρό ήμουνα στα παλιά τα χρόνια και μου φαινόταν παράξενα, αλλά ήταν πολύ ωραία. Και μετά είδα τα ποτήρια τους που τα φτιάχνανε και είδα πως ήταν και αυτά παράξενα. Και μετά τίποτα.

2.- Βασίλης

Και τώρα ο λύκος πρόλαβε να φάει όλα τα παιδιά.

3.- Ελισάβετ

Μια φορά και έναν καιρό ήταν κάτι κατσικάκια και πήγανε βόλτα και έτσι είπε η μαμά τους να μην ανοίξετε την πόρτα και γιατί είναι ο κακός ο λύκος. Και μετά χτύπησε την πόρτα (τοκ τοκ-έκανε το θόρυβο) ποιος είναι; Είμαι η για.. η μαμά σας (με αλλαγμένη φωνή). Για βάλε στην πόρτα το πόδι σου έτσι είδε το καφέ το πόδι του και έτσι δεν του ανοίξανε. Και είπε ε άντε δεν σ' ανοίγουμε γιατί είσαι ο κακός ο λύκος. Και μετά πήγε ο κακός ο λύκος στο μανάβη, όχι, εκεί που πουλάει ψωμιά και λέει ε, μου βάζεις στα

πόδια μου ε, κάτι άσπρο, ε, δεν ξέρω, αλεύρι, και έτσι έβαλε και μετά πήδηξε και χτύπησε (τοκ τοκ), ποιος είναι; Εγώ η μαμά σας. Για δείξε το πόδι σου και έτσι έδειξε και του ανοίξανε και έτσι είδαν ότι ήταν ο κακός ο λύκος. Και μετά κρυφτήκανε, ένα κρύφτηκε πίσω από το ρολόι. Άλλο κρύφτηκε μέσα στο ντουλάπι και τα άλλα μέσα στο κρεβάτι. Και μετά ήρθε η μαμά τους και λέει που ήταν στο ρολόι και είπε τα άλλα κατσικάκια ήρθε ο λύκος και τα 'φαγε. Και έτσι ο λύκος κοιμότανε και μετά έβγαλε κάτι πέτρες, τα έβγαλε από την κοιλιά και μετά έβαλε πέτρες και του έραψε την κοιλιά. Και εμείς ζήσαμε καλά και οι άλλοι ζήσανε καλύτερα.

4.- Άγγελος

Τα παλιά τα χρόνια ζούσαν κάτι αρχαίοι άνθρωποι που είχαν κάτι σπίτια από πηλό και πέτρα. Και μία μέρα έπιασε μια βροχή και έβγαλε έναν κεραυνό και καταστράφηκαν τα σπίτια και πήραν φωτιά. Και όλα σκορπίστηκαν και όλα ήταν κομματάκια και έμεινε μόνο η πέτρα που ήταν από κάτω απ' τα σπίτια. Και ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

5.- Άκης

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια μαμά κασίκα και είχε επτά κατσικάκια. Μια μέρα είπε η μαμά στα κατσικάκια να μην ανοίξουν την πόρτα γιατί έξω τριγυρνάει ένας κακός λύκος. Η μαμά έφυγε για ψώνια. Ο λύκος πήγε έξω απ' την πόρτα και χτύπησε την πόρτα. Το μεγάλο κατσικάκι είπε: ποιος είναι; Είμαι η μαμά σας, είπε. Ψέματα μας λες. Είσαι ο λύκος. Έφυγε ο λύκος. Μετά έκανε ένα γύρω, ξαναπήγε στην πόρτα. Χτύπησε την πόρτα και είπε το δεύτερο κατσικάκι ποιος είναι. Είμαι η μαμά σας και το κατσικάκι είπε α, είσαι η μαμά μας. Άνοιξε το κατσικάκι την πόρτα, μπήκε μέσα ο λύκος και άρχισε να τα τρώει, το ένα, το δύο, το τρία, το τέσσερα, το πέντε και το έξι. Το επτά κρύφτηκε σε μια ντουλάπα και δεν έβγαλε άχνα. Μετά ο λύκος έφυγε πήγε σ' ένα ποτάμι και κοιμήθηκε. Μετά ήρθε η μαμά κασίκα και είδε την πόρτα ανοιχτή και είπε πω, πω τα 'φαγε ο λύκος τα κατσικάκια. Βγήκε το μικρό από την ντουλάπα και είπε: μαμά, ο λύκος μου έφαγε τα αδελφάκια μου. Που είναι τώρα ο λύκος, είπε η μαμά; Είναι στο ποτάμι, να κοιμηθεί. Μπρος φέρε μου ένα ψαλίδι, μια κλωστή και ένα βελόνι να πάμε να τον βρούμε. Πήγε η μαμά και το κατσικάκι στο ποτάμι, βρήκαν το λύκο και η μαμά πήρε το ψαλίδι και έκοψε την κοιλιά του λύκου και πετάχτηκαν όλα από την κοιλιά του. Μετά μάζεψαν πέτρες, τις βάλαν μέσα στην κοιλιά του λύκου, την έραψε η μαμά με την κλωστή και τη βελόνα και του ρίχνει και μια σπρωξιά και πέφτει μες το ποτάμι και μετά ζύπνησε ο λύκος και έλεγε ω, τα μικρά κατσικάκια. Και να πνιγείς είπε η μαμά, αφού μου έφαγες τα παιδιά μου. Η μαμά τα πήγε στο σπίτι και μετά έδωσε να πιούνε γάλα και

πήγαν για ύπνο, το ένα, το δύο, το τρία, το τέσσερα, το πέντε και το έξι, το επτά: μαμά, εγώ που θα κοιμηθώ είπε; Κάτω από το νούμερο 1. Και κοιμήθηκαν. Έτσι, ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

6.- Μάριος

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν σε ένα μικρό σπιτάκι, οι, κάτι αρχαίοι έλληνες και η νονά τους τους είχε πάρει ένα πολύ ωραίο δώρο. Ήταν ένα πιάτο, να βάζουνε ότι θέλουνε. Το φαγητό τους, το γάλα τους, να έχουνε να τρώνε και να πίνουνε. Όσπου μια μέρα το σπίτι τους δεν τους άρεσε γιατί ήταν μικρό και δεν ήθελαν και συμφωνήσανε να πάμε σε ένα φίλο τους, αλλά δεν μπορούσαν γιατί ήταν πολύ μακριά και είπανε θα πάρουμε λίγα πράγματα από δω πέρα και τα υπόλοιπα θα τα αφήσουμε. Αλλά στο δρόμο έπιασε μια πολύ δυνατή βροχή, το βάζο εε το πιάτο που είχανε έπεσε κάτω και έσπασε και ψάχνανε και το ψάχνανε, ψάχνανε, αλλά δεν το βρίσκαμε, είχε πάει πολύ μακριά. Μετά συνέχιζαν το δρόμο τους να πάνε στο φίλο τους και μετά αφού φτάσαμε κάτι άνθρωποι, κάτι άλλοι ήρθανε και το πήραμε. Αλλά πήραν και μια μπουλντόζα γιατί ήταν από κάτω πολλά πολλά κεραμίδια και τα σηκώσανε, τα βγάλανε ένα ένα και βρήκανε αυτό το αρχαίο. Επειδή είχε και χρώμα, γιατί τα κεραμίδια είχαν και χρώμα, πήγανε το ξεσκονίσανε και είδαν ότι ήταν κόκκινο με άσπρο και μαύρο. Και μετά το πήραν το βάλαν σε μια πολύ τεράστια ντουλάπα και από τώρα έρχονται τα παιδιά, οι γονείς και οι τάξεις απ' τα σχολεία για να δουν αυτά τα πράγματα. Και ζήσαν αυτοί καλά κι εμείς ακόμη καλύτερα.

7.- Γιώργος

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένα κοριτσάκι που ζούσε σε μια μακρινή χώρα. Και είχε και μια κακιά μητριά και δυο αδελφές της. Το κοριτσάκι το λέγανε Σταχτοπούτα. Σε δυο μέρες ο Βασιλιάς ανακοίνωσε πως θα κάνει ένα χορό. Η μητριά και οι αδελφές της μόλις το άκουσαν τρελάθηκαν και δεν μπορούσαν να φάνε τίποτα για δυο μέρες. Η μητριά και οι αδελφές της είχαν μόνο ένα πράγμα στο μυαλό τους πως θα ντυθούνε. Η Σταχτοπούτα τις έντυσε καλά και όμορφα και κείνη η ημέρα έφτασε. Η μητριά και οι αδελφές της ήτανε όμορφες και η Σταχτοπούτα ήθελε και κείνη πολύ να πάει. Αλλά η μητριά και οι κακές αδελφές της την ανάγκασαν να βλέπει όλη τη μέρα και να μένει μόνη της με μεγάλη ζήλια. Τότε εμφανίστηκε η καλή νεράιδα και είπε ότι θα τη βοηθήσει. Λοιπόν, τα λερωμένα ρούχα της Σταχτοπούτας μεταμορφώθηκαν σε ένα ροζ υπέροχο φόρεμα και την κολοκύθα την έκανε μια όμορφη άμαξα με τέσσερα άλογα και τέσσερις φρουρούς. Όταν η Σταχτοπούτα έφυγε ευχαρίστησε την καλή νεράιδα. Όταν έφτασε ο χορός σταμάτησε. Όλοι μαζεύτηκαν για να θαυμάσουν τη Σταχτοπούτα και η

μητριά και οι κακές αδελφές της ήθελαν να τη θαυμάσουν αλλά δεν την ήθελαν με τίποτα. Η καλή νεράιδα την είχε προειδοποιήσει πως έπρεπε να γυρίσει πριν τα μεσάνυχτα. Η Σταχτοπούτα, όμως, το είχε ξεχάσει αυτό και όταν σήμαναν μεσάνυχτα το είχε ξεχάσει. Ευτυχώς τότε το ρολόι, με το χτύπημα του ρολογιού έτρεξε και κατέβηκε από το χορό. Όμως, όταν έτρεχε στα σκαλοπάτια της έφυγε το τακούνι της, το γοβάκι της, συγγνώμη, και ο Βασιλιάς το βρήκε και είπε και επειδή την είχε αγαπήσει είπε ότι θα παντρευόταν αυτή τη γυναίκα που θα ταίριαζε το μικρό γοβάκι μέσα στο πόδι της. Σε καμία, όμως, γυναίκα δεν της ταίριαζε τόσο μικρό γοβάκι, τότε η Σταχτοπούτα είπε ότι θέλει να το δοκιμάσει. Η μητριά και οι αδελφές της ζήλεψαν όταν η Σταχτοπούτα το φόρεσε, ο Βασιλιάς την κατάλαβε και την οδήγησε στο παλάτι και την παντρεύτηκε και ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

8.- Σπύρος

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσανε κάτι αρχαίοι άνθρωποι, που είχαν ένα δοχείο, που βάζανε μέσα τις ελιές και το νερό. Και το φτιάζανε μόνοι τους, αλλά έτσι όπως το 'χαν κάνει δεν τους άρεσε και είπαν να το χρωματίσουνε. Το χρωματίσανε και λένε είναι πολύ όμορφο. Και μετά και μετά από τα πολλά πολλά χρόνια χάλασε και έσπασε και το πετάζανε στο χώμα και το πάτησε πολύς πολύς κόσμος και αφού περάσανε πολλά πολλά χρόνια ήρθαν κάτι άνθρωποι, όχι αυτοί οι αρχαίοι και σκάψανε, τα βρήκανε, τα βάλανε σε μια μεγάλη τζαμαρία και μας αρέσει να τα βλέπουμε. Και ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

Έπειτα συγκεντρώθηκε ξανά όλη η ομάδα μέσα στην αίθουσα και ζητήθηκε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν κάτι από την ιστορία τους ή από το χώρο του μουσείου που τους άρεσε και τους έκανε εντύπωση.

Το αποτέλεσμα ήταν να ασχοληθούν κατά κύριο λόγο με το θέμα της κατοικίας των νεολιθικών ανθρώπων που ζούσαν στο Σέσκλο, και μάλιστα τρία από τα παιδιά έφτιαζαν σπίτια που δεν θυμίζουν τα σημερινά, αλλά μοιάζουν φτιαγμένα εξ ολοκλήρου από πέτρα, σαν καλύβες. Σε μία από αυτές ένα παιδί ζωγράφισε ένα αγγείο. Δύο δε ζωγραφιές παρουσιάζουν η μία αντικείμενα μέσα στο χώμα με διακοσμητικά μοτίβα σαν κι αυτά που είχαν στα όστρακα της προθήκης (σπείρες, τεθλασμένες γραμμές και άλλα γεωμετρικά σχήματα όπως κύβους και τρίγωνα) και η άλλη έναν άνθρωπο που με το φτυάρι του σκάβει και έχει ήδη βγάλει μέσα από τη γη μερικά αντικείμενα, άλλα ολόκληρα και άλλα σπασμένα, όπως τα κομμάτια της προθήκης.

Επεξεργασία των ιστοριών.

A. Στο σχολείο:

Από τα οκτώ παιδιά τα τρία είπαν γνωστά παραμύθια. Τα άλλα τρία αφηγήθηκαν ιστορίες με ήρωες ζώα και δύο είπαν δική τους ιστορία με ήρωες ανθρώπους.

Οι τρεις λοιπόν ιστορίες που δεν έχουν σχέση με παραμύθια έχουν μικρή έκταση, καμία δεν αρχίζει με το γνωστό μοτίβο «Μια φορά κι έναν καιρό», ενώ μόνο μία τελειώνει με το επίσης γνωστό μοτίβο «Κι έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα». Μία ιστορία είναι επηρεασμένη από το β' τεύχος του βιβλίου της Γλώσσας για την Α' Δημοτικού. Ο χώρος προσδιορίζεται σε δύο μόνο αφηγήσεις και ο χρόνος σε μία, αναφέροντας ότι είναι πρωί.

Επομένως, με μόνη την αφήγηση γνωστικού περιεχομένου της «Αφροδίτης» κανένα παιδί δεν επηρεάστηκε και δεν θέλησε έστω και να αναδιηγηθεί τα όσα άκουσε.

B. Στο μουσείο:

Και πάλι το ποσοστό των παιδιών που αφηγήθηκαν γνωστά παραμύθια παραμένει το ίδιο, δηλαδή τρία από τα οκτώ παιδιά. Τέσσερα παιδιά αφηγήθηκαν ιστορίες για το Σέσκλο και ένα παιδί μας έδωσε ως ιστορία μία πρόταση με ήρωα το λύκο.

Τρία από τα παιδιά που μίλησαν για το Σέσκλο άρχισαν την ιστορία τους με το «Μια φορά κι έναν καιρό» ενώ, επίσης, έκλεισαν την αφήγησή τους με το γνωστό τρόπο «Και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα».

Χαρακτηριστικό είναι πως όσα παιδιά αφηγήθηκαν παραμύθια στο σχολείο τα ίδια παιδιά αφηγήθηκαν παραμύθι και στο μουσείο. Διαφορετικό, όμως, κάθε φορά.

Τα παραμύθια ήταν: α) Τα εφτά κατσικάκια, β) Η Κοκκινোসκουφίτσα και γ) Η Σταχτοπούτα.

Οι ιστορίες των δύο παιδιών που μίλησαν για το Σέσκλο προσδιορίζουν ως χρόνο που εκτυλίσσεται η αφήγησή τους τα παλιά χρόνια.

Στη μία ιστορία το παιδί αναφέρει τον πηλό και την πέτρα ως δομικά υλικά των σπιτιών. Επομένως, παρατήρησε τόσο την προθήκη, που τα θραύσματα είναι από πηλό, όσο και τον πίνακα που αναφέρεται στην κατοίκηση και δείχνει τα αρχιτεκτονικά λείψανα που σώζονται ως τις μέρες μας.

Επίσης, αναφέρει ότι τώρα όλα έχουν γίνει κομματάκια, άρα φαίνεται η σαφή επιρροή από την προθήκη του αρχαιολογικού χώρου, όπου δεν υπάρχει κανένα σκεύος ολόκληρο.

Στη δεύτερη ιστορία το παιδί αναφέρει «είδα τα ποτήρια τους πως τα φτιάχνανε», επομένως και στην περίπτωση αυτή η παρατήρηση των θραυσμάτων της προθήκης

και η συζήτηση με τα παιδιά για το ότι τα κομματάκια προέρχονται από τα σκεύη που χρησιμοποιούσαν, τα πιάτα και τα ποτήρια τους, δηλαδή, μπόρεσε να ενεργοποιήσει τις μυθοπλαστικές ικανότητες του παιδιού.

Στην τρίτη ιστορία και πάλι τα σπασμένα αντικείμενα της προθήκης φαίνεται να ενεργοποίησαν τη φαντασία του παιδιού, που μιλάει για ένα αγγείο, το οποίο όταν ήταν ολόκληρο το χρησιμοποιούσαν ως αποθηκευτικό σκεύος. Λέει, δε, ότι όταν έσπασε και το βρήκαν άλλοι άνθρωποι πρόσεξαν ότι είχε χρώματα, ότι ήταν, δηλαδή, κόκκινο, με άσπρο και μαύρο, επομένως πρόσεξε τα σχέδια και τα χρώματα των οστράκων της βιτρίνας. Και, τέλος, αναφέρει πως τα αντικείμενα που βρήκαν τα έβαλαν στην ντουλάπα (εννοεί την προθήκη) και τα βλέπουν όλοι, οι γονείς, τα παιδιά, οι μαθητές των σχολείων.

Τέλος, στην τέταρτη ιστορία και πάλι το παιδί έχει αντιληφθεί πως τα κομμάτια προέρχονται από σκεύη που κάποτε ήταν ολόκληρα και χρησίμευαν για την αποθήκευση των τροφίμων. Επίσης, εντόπισε τα διαφορετικά χρώματα γιατί αναφέρει πως αφού το έφτιαξαν μόνοι τους το ζωγράφισαν γιατί δεν τους άρεσε. Επιπλέον, συνέδεσε το σπασμένο αγγείο της ιστορίας του με τα κομμάτια της προθήκης στον αρχαιολογικό χώρο του Σέσκλου.

Παρότι, λοιπόν, όπως φαίνεται, και στις δύο φάσεις, από τις ιστορίες τους τα παιδιά δεν είχαν ασχοληθεί με τη μυθοπλασία, εντούτοις ο χώρος του μουσείου μπόρεσε να κεντρίσει τη φαντασία και το ενδιαφέρον έστω και στα μισά από τα παιδιά (τέσσερα από τα οκτώ), τα οποία έπλασαν ιστορίες με βάση το περιεχόμενο του μουσείου και το νεολιθικό πολιτισμό.

Επομένως, η μυθοπλασία έχει θέση μέσα στα μουσεία και η επίσκεψη σε αρχαιολογικούς χώρους μπορεί να ενεργοποιήσει τους μηχανισμούς για μυθοπλαστικές δραστηριότητες.

Για να εστιαστεί η προσοχή των παιδιών στα αντικείμενα απ' όπου και θα προέρχονταν τα ερεθίσματα για την μυθοπλασία επιλέχθηκαν δύο μέθοδοι: η παρατήρηση και η συζήτηση επειδή η ομάδα μας ήταν μικρή και ως εκ τούτου η επικοινωνία ήταν εύκολη. Επιπλέον, με την ελεύθερη παρατήρηση και μετακίνηση στο χώρο επιτυγχάνουμε την οικειοποίηση του χώρου, κάτι που είναι ιδιαίτερα

σημαντικό, αφού αν δεν γίνει αυτό, τότε είναι δύσκολο να μπορέσει η ομάδα να αισθανθεί άνετα και να δραστηριοποιηθεί.⁴⁶

Ενδεικτικά θα αναφερθούν και άλλοι τρόποι, με τους οποίους, σε μελλοντικά εκπαιδευτικά προγράμματα, θα μπορούσαμε να εστιάσουμε την προσοχή των παιδιών στα αντικείμενα που μας ενδιαφέρουν ώστε να εμπλακούν στη μυθοπλασία. Πολλοί από τους τρόπους αυτούς ενδείκνυται να τους δουλέψουμε με μεγαλύτερα παιδιά. Στη προκείμενη περίπτωση δεν ήταν αναγκαίο να εστιάσουμε την προσοχή τους σε συγκεκριμένα αντικείμενα καθώς η συλλογή του αρχαιολογικού χώρου δεν είναι πλούσια και δεν υπήρχε περίπτωση να «χαθούν» τα παιδιά σε αναζητήσεις.

Θα μπορούσαν, λοιπόν, είτε χωρισμένα σε ομάδες αν ο αριθμός τους είναι μεγάλος, είτε το καθένα παιδί χωριστά:

1.- να παίζουν το παιχνίδι του θησαυρού, δηλαδή να αναζητούν κάποιο αντικείμενο λύνοντας γρίφους και ανιγμάτα, π.χ. αν αναζητούσαν μία λεπίδα από οψιανό: «Απ' τη Μήλο τη μακρινή, με φέρανε μια μέρα, σα θέλαν κάτι κοφτερό, μ' αυτό να κόβουν όλη μέρα» ή το άγαλμα της θεάς Αφροδίτης: «Ήμουν θεά της Ομορφιάς, και όλοι με θαυμάζαν, και τώρα βρέθηκα εδώ, μπροστά στα μάτια τα δικά σας» ή αναζητώντας έναν λύχνο: «Δεν ήταν πάντα η ΔΕΗ, τον κόσμο να φωτίζει, εμένα χρειαζόντουσαν, σ' Ανατολή και Δύση»,

2.- να φτιάξουν ένα παζλ με το ή τα αντικείμενα που θέλουμε να προσεγγίσουν,

3.- να βρουν ποιο αντικείμενο κρύβεται πίσω από μια αναγραμματισμένη λέξη, π.χ. «αμφορέας»: φαρέαμος,

4.- να λύσουν ένα σταυρόλεξο και να αναζητήσουν στις προθήκες τα αντικείμενα που αυτό ζητούσε,

5.- να ονοματίσουν αντικείμενα που βλέπουν με βάση τα γράμματα της αλφαβήτου, π.χ. μπορούμε να ζητήσουμε από τα παιδιά να βρουν αντικείμενα που αρχίζουν από άλφα (άγαλμα, αγγείο, αμφορέας κ.α.),⁴⁷

6.- να επιλέξουν ένα αντικείμενο του μουσείου και ένα δικό τους αγαπημένο της σύγχρονης εποχής,⁴⁸

7.- να περιγράψουν στους άλλους ένα αντικείμενο και οι άλλοι να ψάξουν να το βρουν,

⁴⁶ Γερμανός Δημήτρης, *Χώρος και Διαδικασίες Αγωγής: Η Παιδαγωγική Ποιότητα του Χώρου*, (1^η έκδοση 1993), εκδ. Gutenberg, Αθήνα, 1998, σελ. 34.

⁴⁷ Πασσιά Αγγελική, Μανδηλαράς Φίλιππος, Βίδου Μαρία – Χριστίνα, *Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά*, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 2001, σελ. 42-57.

⁴⁸ «...Αρκεί να πάρουμε ένα γνωστό περιβάλλον, αν ρίξουμε μέσα του ένα ξένο στοιχείο, είναι σαν να ρίχνουμε μέσα σ' αυτό μια βόμβα! Μια βόμβα από φαντασία...» βλ. Ροντάρι Τζιάνι, ό.π., σελ. 30.

- 8.- να ακούσουν το αντικείμενο στο οποίο θέλουμε να εστιάσουμε την προσοχή τους να «λέει» πληροφορίες για την εποχή στην οποία ανήκει,
- 9.- να αναζητήσουν κρυμμένα αντίγραφα ή καρτ ποστάλ στο χώρο του μουσείου, να τα ταυτίσουν με αντικείμενα στις προθήκες,
- 10.- να καταγράψουν τα αντικείμενα που τους φαίνονται φτιαγμένα από το ίδιο υλικό και σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις μ' αυτά τα αντικείμενα, στα οποία στρέψαμε την προσοχή τους, να φτιάξουν ιστορίες και
- 11.- να πουν μια ιστορία εξ αφορμής ενός τίτλου που θα τους δώσουμε, π.χ. Τι έγινε όταν η Χιονάτη βρήκε έναν αμφορέα;, μιας και όπως φάνηκε από το πρακτικό μέρος της εργασίας τα παιδιά είναι αρκετά εξοικειωμένα με τα γνωστά παραμύθια⁴⁹.

⁴⁹ Βλ. ό.π. Ροντάρι Τζιάνι, σελ. 30.

III. Οι ενέργειες του/της μουσειοπαιδαγωγού πριν από την επίσκεψη.

Συνεννόηση με την Διευθύντρια του Αρχαιολογικού Μουσείου Βόλου και Προϊσταμένη της ΙΓ΄ Εφορίας Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων, κ. Αδρύμη για την ημερομηνία πραγματοποίησης της επίσκεψης. Καλό θα είναι να διαλέξουμε μία μέρα, που δεν θα αναμένονται και άλλα γκρουπ επισκεπτών για να εκπονηθεί το πρόγραμμα με άνεση, χωρίς να ενοχλούμε και χωρίς να ενοχλούμαστε από τους άλλους επισκέπτες.

Ακόμη, πρέπει να ζητηθεί η άδεια του Διευθυντή του Σχολείου και της δασκάλας του τμήματος για να μπορέσουμε να δουλέψουμε με τα παιδιά μέσα στη σχολική αίθουσα.

Επίσης, είναι απαραίτητη η επικοινωνία με τους γονείς των παιδιών για να φέρουν τα παιδιά τους στον Αρχαιολογικό Χώρο την συγκεκριμένη μέρα και ώρα της επίσκεψης και ενημέρωσή τους για την ώρα που θα τελειώσει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Προσωπική έρευνα στη βιβλιοθήκη για το θέμα, με το οποίο θα ασχοληθούμε.

Εξασφάλιση υλικών (π.χ. μαξιλαράκια για να καθίσουν, σακούλα για να ρίχνουμε τα απορρίμματα ή τις τσίχλες των παιδιών, φαρμακείο, χαρτομάντιλα).

- [Η ασφαλής μετάβαση των παιδιών θα έχει προβλεφθεί από τους γονείς τους].

IV. Αξιολόγηση του Εκπαιδευτικού Προγράμματος.

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι εξίσου σημαντική και πρέπει να γίνεται καθ' όλη τη διάρκειά του. Έτσι, λοιπόν, παρατηρώντας τη συμμετοχή και τη διάθεση των παιδιών θα ξέρουμε αν το πρόγραμμα που ετοιμάσαμε ήταν επιτυχημένο ή όχι. Μπορούμε, ακόμη, να έχουμε ένα έντυπο με ερωτήσεις για τα παιδιά και ένα για το δάσκαλο, το οποίο θα συμπληρώσουν στο σχολείο τους και θα μας το επιστρέψουν. Με την επεξεργασία των δεδομένων αυτών, γίνεται αξιολόγηση του προγράμματος, οπότε και εμείς θα μπορούμε να διορθώσουμε τα αδύνατα σημεία του. Επίσης, αν τελικά ο/η εκπαιδευτικός συνεργαστεί μαζί μας και ασχοληθεί και στο σχολείο με το ίδιο θέμα, θα μπορούσαμε να συζητήσουμε μαζί του/της για το αν έδειξαν τα παιδιά ενδιαφέρον, και αν τελικά θυμούνται όσα διαδραματίστηκαν κατά τη διάρκεια της επίσκεψής τους στο μουσείο. Αυτό θα αποτελεί μια καλή ένδειξη, ότι πετύχαμε τους στόχους μας και ότι κρατήσαμε το ενδιαφέρον των παιδιών αμείωτο. Η αποστολή δε πληροφοριών για τις δραστηριότητες που έγιναν στην τάξη μετά την επίσκεψη ή για τις αναμνήσεις των παιδιών απ' αυτή, αποτελεί πάντα για τον/την μουσειοπαιδαγωγό πηγή χαράς και γόνιμης αξιολόγησης, τα αποτελέσματα της οποίας θα αξιοποιηθούν, φυσικά, και την επόμενη φορά που θα εκπονήσουμε το ίδιο πρόγραμμα, έτσι, ώστε να επιφέρουμε τις απαραίτητες διορθώσεις, για να γίνει το πρόγραμμά μας πιο ελκυστικό.

Άλλοι τρόποι αξιολόγησης που χρησιμοποιούνται είναι η τήρηση ημερολογίου με τις δυσκολίες και τις λύσεις που προκύπτουν κατά τη διάρκεια εφαρμογής των προγραμμάτων, η μαγνητοφώνηση του προγράμματος και η προσεκτική απομαγνητοφώνησή του.

Ούτως ή άλλως, στις περισσότερες περιπτώσεις και εφόσον επιδιώκουμε τη συνεργασία των εκπαιδευτικών, εκτός από το υλικό, που θα δοθεί στα παιδιά, θα δοθεί και σχετικό υλικό στο/στη δάσκαλο/α, για να γνωρίσει καλύτερα το αντικείμενο, που θα διαπραγματευτούμε στο μουσείο και, επιπλέον, αν υπάρχει δυνατότητα, για να μπορέσει να μας βοηθήσει στην προετοιμασία των παιδιών, αλλά και στην καλύτερη επεξεργασία των πληροφοριών, που θα λάβει χώρα μετά την επίσκεψη, μέσα στη σχολική αίθουσα.

Τέλος, μπορούμε να προτείνουμε στον/στην εκπαιδευτικό κάποιες δραστηριότητες που μπορούν να λάβουν χώρα στο σχολείο (π.χ. έκθεση των έργων των παιδιών, μόνιμη γωνιά με αυτά και εμπλουτισμός της με άλλα στοιχεία που έχουν σχέση με τα

μουσεία (έντυπα από άλλα μουσεία, κάρτες, διαφάνειες, εργασίες των παιδιών με καταγραφή μύθων, εθίμων, παραμυθιών κ.α.). Επίσης, μπορούμε να παρακινήσουμε τον/την εκπαιδευτικό να πραγματοποιήσει και νέα επίσκεψη στο μουσείο, εν προκειμένω, στο Σέσκλο, για να δουν τα παιδιά και τα αρχιτεκτονικά λείψανα της εποχής αυτής, αλλά να πραγματοποιήσουν και επίσκεψη στις «καλύβες» που έχουν κτιστεί απέναντι από το Αρχαιολογικό Μουσείο του Βόλου και δίνουν μια πιο ζωντανή εικόνα για την κατοικία των νεολιθικών ανθρώπων.

Και αυτή η φάση είναι ιδιαίτερα σημαντική, γιατί με τον τρόπο αυτό η επίσκεψη αποκτά συνέχεια και δεν είναι ένα μεμονωμένο περιστατικό, επομένως καθώς εμπλουτίζονται οι γνώσεις των παιδιών αποκτούν και μεγαλύτερο ενδιαφέρον για μελλοντικές επισκέψεις σε μουσεία και ευαισθητοποιούνται στον τομέα του πολιτισμού γενικότερα.

Δυστυχώς, αν με τη λήξη του προγράμματος η ίδια ομάδα δεν επισκεφθεί ξανά το μουσείο, ο/η μουσειοπαιδαγωγός χάνει την επαφή μαζί της και δεν μπορεί να γνωρίζει το αντίκτυπο και τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα του προγράμματος στους μαθητές.⁵⁰

⁵⁰ Καλεσοπούλου Δέσποινα, «Εκπαιδευτικά Προγράμματα στο Μουσείο: Πως το Μουσείο γίνεται Σχολείο? Η περίπτωση του μουσείου τέχνης», περ. Ανοιχτό Σχολείο, τ. Ιανουάριος – Φεβρουάριος 1997, σελ. 11.

V. Τελικά Συμπεράσματα.

Η εργασία αυτή ξεκίνησε με την υπόθεση αν ένας μουσειακός χώρος με τα εκθέματά του μπορούν να εξάψουν τη φαντασία των παιδιών και τα τελευταία να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες οι οποίες θα είναι εμπνευσμένες από το περιεχόμενο των συλλογών του μουσείου.

Έτσι, για να στηριχθεί η υπόθεση της εργασίας έγινε μια προσπάθεια σε ερευνητικό επίπεδο σε δείγμα οκτώ παιδιών της Α΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου και ζητήθηκε από τα παιδιά να πουν δικές τους ιστορίες τόσο πριν στο σχολείο, όσο και μετά μέσα στο μουσείο.

Ως μέθοδος προσέγγισης των αντικειμένων μέσα στο μουσείο επιλέχθηκε η παρατήρηση και η συζήτηση.

Όπως φάνηκε από τις ιστορίες τους τα παιδιά δεν είχαν ασχοληθεί ξανά με τη μυθοπλασία και, μάλιστα, ορισμένα από αυτά επέμεναν, τόσο στο σχολείο, όσο και στο μουσείο, πως δεν μπορούν να πλάσουν κάτι στο μυαλό τους και έτσι αφηγήθηκαν γνωστά παραμύθια (τρία από τα οκτώ παιδιά). Επίσης, η πλειονότητα των παιδιών (πέντε από τα οκτώ) δεν είχε επισκεφθεί ποτέ ξανά μουσειακό χώρο.

Παρότι, λοιπόν, για τα παιδιά ήταν μια πρωτόγνωρη εμπειρία, το μουσείο και τα εκθέματά του επηρέασαν τα μισά από αυτά (τέσσερα από τα οκτώ) και έτσι έφτιαξαν ιστορίες που έχουν σχέση με τα όσα είδαν μέσα σ' αυτό, ενώ στο σχολείο κανένα παιδί δεν είπε κάτι σχετικό, ούτε καν προσπάθησε να αναδιηγηθεί την γνωστικού περιεχομένου «αφήγηση» που άκουσε για το Σέσκλο και τους νεολιθικούς ανθρώπους.

Από τις ιστορίες των παιδιών στο μουσείο, προκύπτει πως πρόσεξαν ιδιαίτερα τα θραύσματα των αγγείων της προθήκης και τα ενέπλεξαν στις ιστορίες τους. Μίλησαν δηλαδή, για τα σχέδια, για τα χρώματα, για την αρχική κατάσταση των αντικειμένων, για τον τρόπο που βρέθηκαν και για το γεγονός ότι πλέον εκτίθενται μέσα στην προθήκη (: δύο από αυτά μίλησαν για «ντουλάπα» και «τζαμαρία» με εκθέματα).

Ακόμη τόσο στις ιστορίες τους, όσο και στις ζωγραφιές τους (: μεταμυθοπλαστική δραστηριότητα) έθιξαν το θέμα της κατοικίας των νεολιθικών ανθρώπων, όπως το είδαν στους πίνακες με το πληροφοριακό υλικό μέσα στην αίθουσα του αρχαιολογικού χώρου.

Επομένως, ο χώρος και τα εκθέματά του λειτούργησε μυθοπλαστικά τουλάχιστον για τα μισά παιδιά, παρόλο που, όπως προαναφέρθηκε, οι εμπειρίες τους και στον τομέα της μυθοπλασίας, αλλά και στον τομέα του μουσείου ήταν μηδαμινές.

Το γεγονός αυτό πρέπει να θεωρηθεί ενθαρρυντικό, γιατί σίγουρα σε επόμενες επισκέψεις τους σε αρχαιολογικούς χώρους και εφόσον ασχοληθούν περισσότερο με τις τεχνικές της μυθοπλασίας θα είναι σε θέση να εμπλακούν σε μεγαλύτερο βαθμό και με καλύτερα αποτελέσματα σε μυθοπλαστικές δραστηριότητες που θα έχουν ως περιεχόμενο τις συλλογές του εκάστοτε μουσείου.

Βιβλιογραφία:

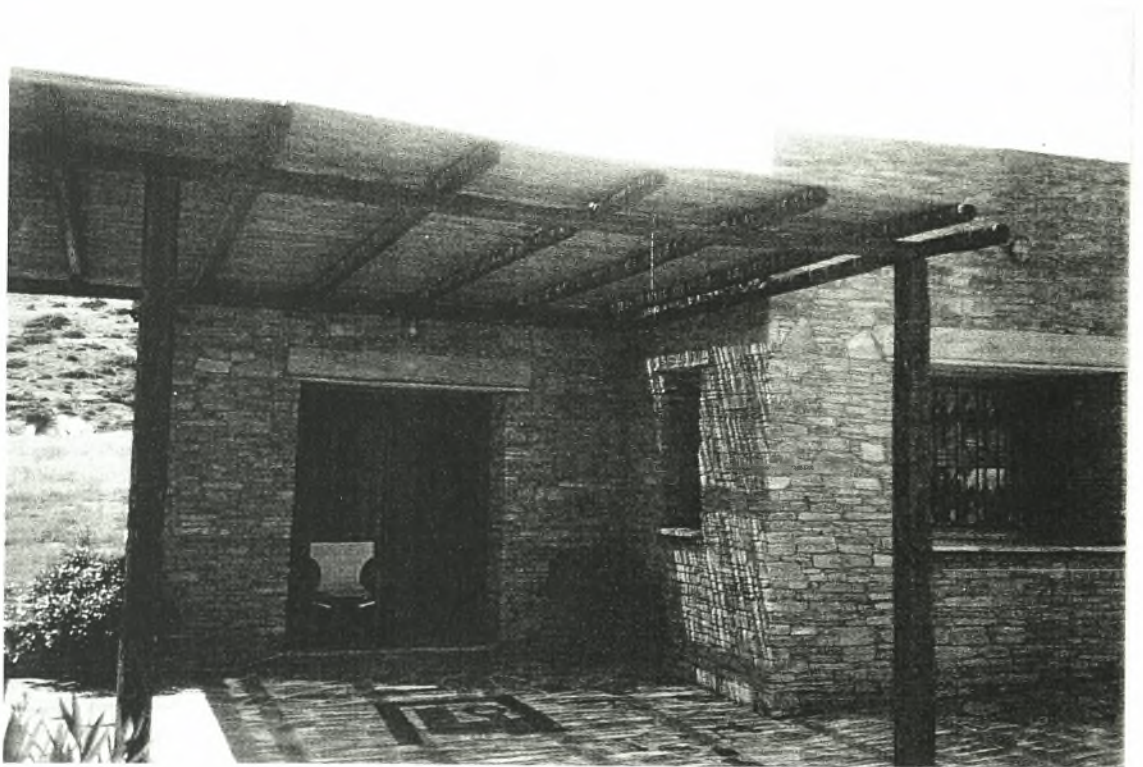
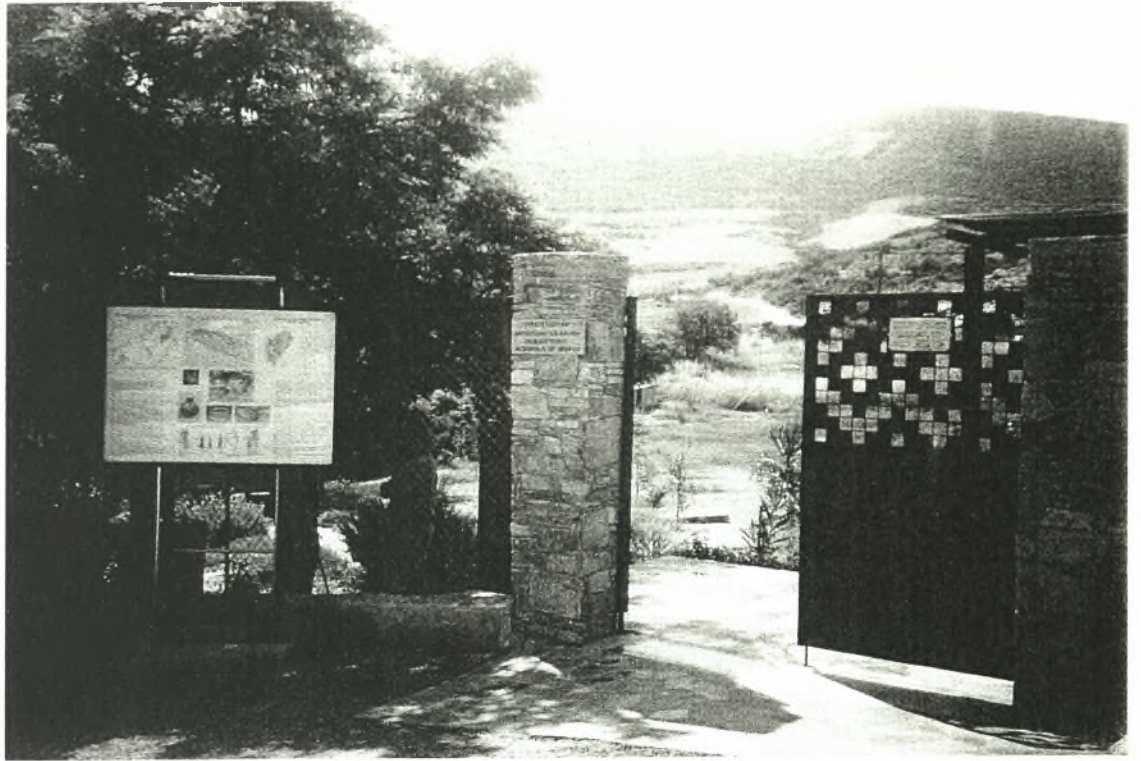
- Αδρύμη – Σισμάνη Βασιλική, «Προϊστορικός Οικισμός Σέσκλου», περ. Αρχαιολογία, τ. 34, Μάρτιος 1990.
- Άλκηστις, «Της ζωής τα παραμύθια να ' ναι ψέμα ή αλήθεια;», περ. Διαβάζω, τ. 363, Μάιος 1996.
- Αναγνωστόπουλος Βασίλης, *Τέχνη και Τεχνική του Παραμυθιού*, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα, 1997.
- Αναγνωστόπουλος Βασίλειος, «Το παραμύθι από τον 17^ο αι. μέχρι σήμερα», περ. Διαβάζω, τ. 108, 19.12.1984.
- Ανδρέου Ανδρέας, *Ιστορία, Μουσείο και Σχολείο*, εκδ. Γ. Δεδούση, Θεσσαλονίκη, 1996.
- Αρανίτου Λιάνα, «Ο δημιουργός παιδικής λογοτεχνίας στα ... μονοπάτια του Χιούμορ», περ. Διαβάζω, τ. 336, 25.05.1994.
- Βαλάση Ζωή, «Η δραματική καταδίκη και ο αποκεφαλισμός της Σταχτοπούτας», περ. Διαβάζω, τ. 130, 06.11.1985.
- Γερμανός Δημήτρης, *Χώρος και Διαδικασίες Αγωγής: Η Παιδαγωγική Ποιότητα του Χώρου*, (1^η έκδοση 1993), εκδ. Gutenberg, Αθήνα, 1998.
- Δαμιανού Δέσποινα, «Το παιδί – αφηγητής του παραμυθιού», περ. Διαβάζω, τ. 363, Μάιος 1996.
- Ζωγράφου – Τσαντάκη Μαρία, *Μουσειακή Εκπαίδευση: Τα παιδιά γνωρίζουν την πολιτιστική τους κληρονομιά*, εκδ. Υδρόγειος, Γιαννιτσά, 2000.
- Καλεσοπούλου Δέσποινα, «Εκπαιδευτικά Προγράμματα στο Μουσείο: Πως το Μουσείο γίνεται Σχολείο? Η περίπτωση του μουσείου τέχνης», περ. Ανοιχτό Σχολείο, τ. Ιανουάριος – Φεβρουάριος 1997.
- Καλεσοπούλου Δέσποινα, *Σημειώσεις του Σεμιναριακού μαθήματος: «Σχεδιασμός και ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων στο μουσείο»*, Βόλος, 1999.
- Κάλλερ Τζόναθαν, *Λογοτεχνική Θεωρία: Μια συνοπτική εισαγωγή*, Μτφρ Καίτη Διαμαντάκου, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο, 2000.
- Κοντογιάννη Άλκηστις, *Μουσεία και Σχολεία, Δεινόσαυροι κι Αγγεία*, 2^η έκδοση, (1^η έκδοση Μάρτιος 1995), εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1996.

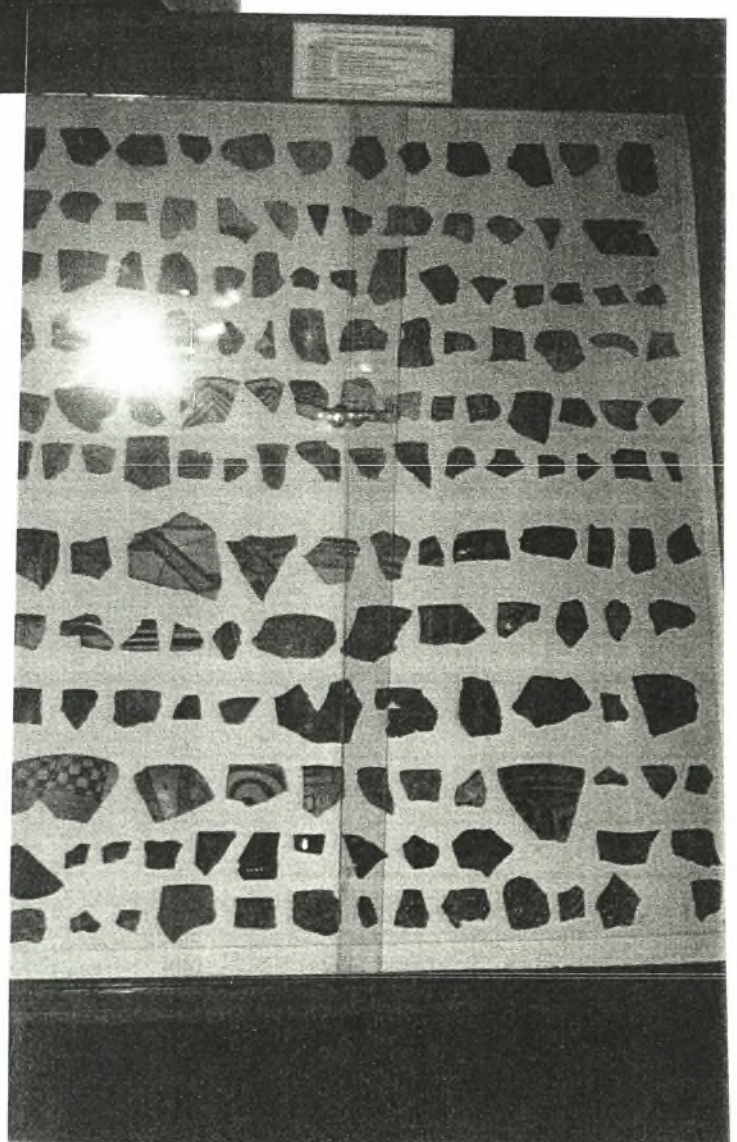
- Μήτσης Ναπολέον, «Το λεξιλόγιο του Νεοέλληνα εξαντλείται στις 300 λέξεις», Εφημερίδα Θεσσαλία, 2.2.2003.
- Μουλλάς Παναγιώτης, *Παλίμψηστα και μη, Κριτικά Δοκίμια*, εκδ. Στιγμή, Αθήνα, 1992.
- Μουσούρη, Θεανώ, *Πανεπιστημιακές Σημειώσεις του Μαθήματος: Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων*, Βόλος, 2000.
- Μουσούρη, Θεανώ, Σημειώσεις του Σεμιναρίου: Μάθηση και Αξιολόγηση στο Μουσείο, στα πλαίσια του Ετήσιου Κύκλου Σεμιναρίων με τίτλο: "Μουσειακή Εκπαίδευση - Τοπική Ιστορία", που διοργανώθηκε από την Παγκόσμια Οργάνωση Προσχολικής Αγωγής (Ο.Μ.Ε.Ρ.), Βόλος, 2000.
- Πάπυρος Λαρούς Μπριτάννικα, τ. 43, 44 και 48, εκδ. Πάπυρος, Αθήνα, 1996.
- Πασσιά Αγγελική, Μανδηλαράς Φίλιππος, Βίδου Μαρία – Χριστίνα, *Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά*, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 2001.
- Προπ Β.Γ., *Μορφολογία του παραμυθιού*, μτφρ. Παρίση Αριστέα, εκδ. Μ. Καρδαμίτσα, Αθήνα, 1987.
- Ροντάρι Τζιάνι, *Ασκήσεις Φαντασίας*, μτφρ. Βερτσώνη – Κοκόλη Μαρία, εκδ. Τέσσερα, Αθήνα, 1990.
- Ροντάρι Τζιάνι, Γραμματική της φαντασίας, Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες, μτφρ. Κασαπίδης Γιώργος, εκδ. Μεταίχμιο, Αθήνα, 2003.
- Σακελλαρίου Χάρης, «Γλώσσα και γραφή στο παιδικό βιβλίο», περ. Διαβάζω, τ. 94, 16.05.1984.
- Σταμάτη Λαμπρινή, «Κι όμως, οι παραμυθάδες επιβιώνουν», εφημ. Τα Νέα της Δευτέρας «Ορίζοντες», 07.04.2003.
- Τσιαντής Γιάννης, «Βιβλίο, παιδική δημιουργία και δημιουργικότητα», περ. Διαβάζω, τ. 361, Μάρτιος 1996.
- Τσιλιμένη Τασούλα, Πρόσθετος Φάκελος του Μαθήματος: *Μυθοπλασία Μικρών Ιστοριών – Δημιουργική Γραφή*, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας, Βόλος, 2001.
- Τσιλιμένη Τασούλα, *Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και νεωτερικότητα, Αυτοσχέδια παραμύθια στο νηπιαγωγείο*, επιμ. Αυδίκος Ευάγγελος, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996.

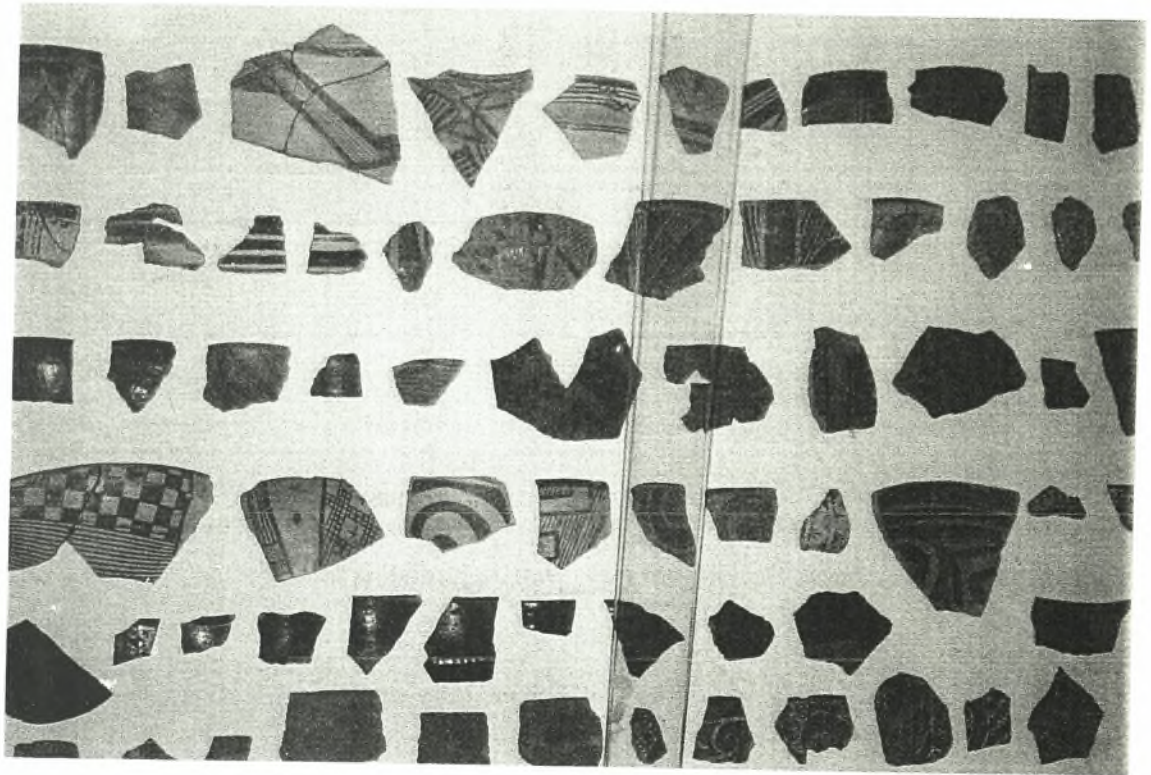
- Χρυσοβιτσάνου Βασιλική, «Η ανακάλυψη των κυκλαδικών ειδωλίων: αξιολογικές παρερμηνείες και αισθητικές καταχρήσεις», περ. Αρχαιολογία και Τέχνες, τ. 86, Μάρτιος 2003.
- Adam Jean-Michel, *Θεωρία της λογοτεχνίας: τα κείμενα: τύποι και πρότυπα*, μτφρ. Παρίσης Γιάννης, επιμ. Καψωμένος Ερατοσθένης, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 1999.
- Bremond Cl., Chatman S., Greimas A.J., Lintvelt J., Martin W., Prince G., Stanzel F.K., *Σύγχρονη θεωρία της λογοτεχνίας: Θεωρία της αφήγησης*, επιμ. Καλλιπολίτης Βασίλης, εκδ. Εξάντας, Αθήνα, 1991.
- Charman Laura, *Διδακτική της Τέχνης, Προσεγγίσεις στην καλλιτεχνική αγωγή*, μτφρ. Λαπούρτας Ανδρέας, Χαραλαμπίδης Γιάννης, Κυπραίου Ειρήνη, Βάρδαλου Αγγελική, επιμ. Χριστοδουλίδης Παύλος, εκδ. Νεφέλη, Αθήνα, 1993.
- Treuil René «Μινωική Κρήτη: ένας χαμένος παράδεισος;», περ. Αρχαιολογία και Τέχνες, τ. 86, Μάρτιος 2003.
- Hawthorn Jeremy, *Ξεκλειδώνοντας το κείμενο, Μια εισαγωγή στη θεωρία της λογοτεχνίας*, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο, 1999.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

(φωτογραφίες του αρχαιολογικού χώρου και ζωγραφιές των παιδιών)







ΚΕΡΑΜΙΚΗ



Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά. Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά.



Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά. Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά.



ΕΙΔΩΛΙΑ - ΣΦΡΑΓΙΔΕΣ



Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά. Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά.



Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά. Η κεραμική είναι η τέχνη να φτιάχνονται αντικείμενα από πηλό, που μετά από επεξεργασία και ψησίματό τους σε φούρνο, αποκτά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα αντικείμενα αυτά ανθεκτικά και διακοσμητικά.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

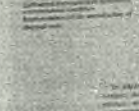
On the left side of the exhibition... On the right side of the exhibition...



The hammer is one of the most important tools... It is used for driving nails and for many other purposes...



The use of tools is essential for the development of civilization... Tools have been used since the beginning of time...



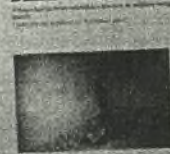
The development of tools has led to the development of agriculture... Tools have made it possible to cultivate the land and to produce food...



A large number of objects... These objects are made of wood and are used for various purposes...



The development of tools has led to the development of industry... Tools have made it possible to produce goods in large quantities...



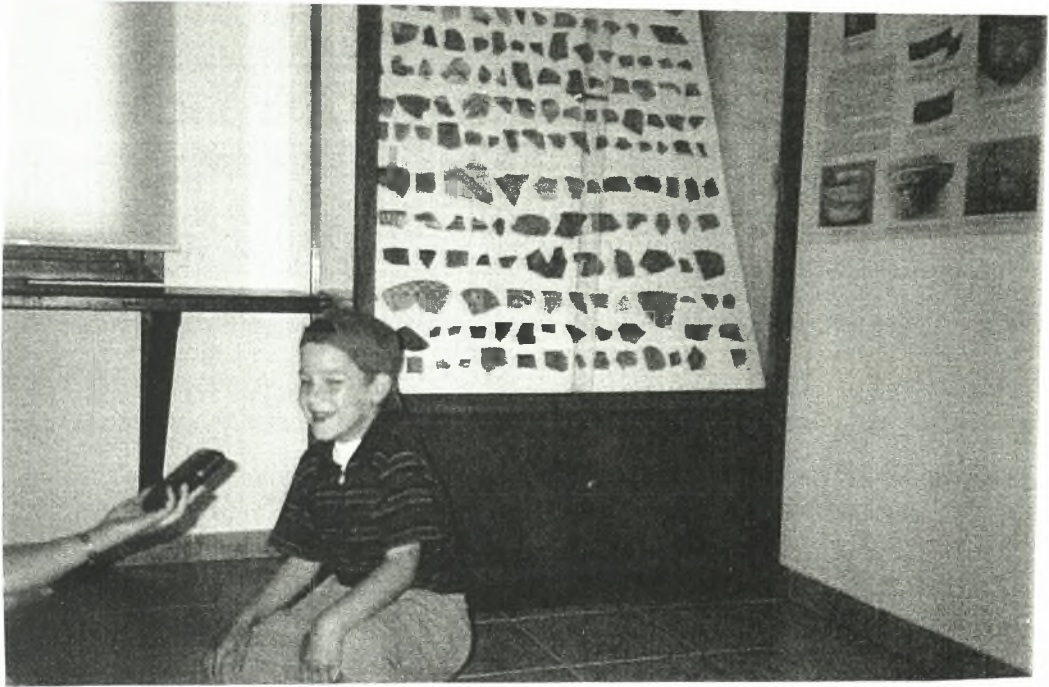
The development of tools has led to the development of science... Tools have made it possible to study the natural world and to discover its secrets...

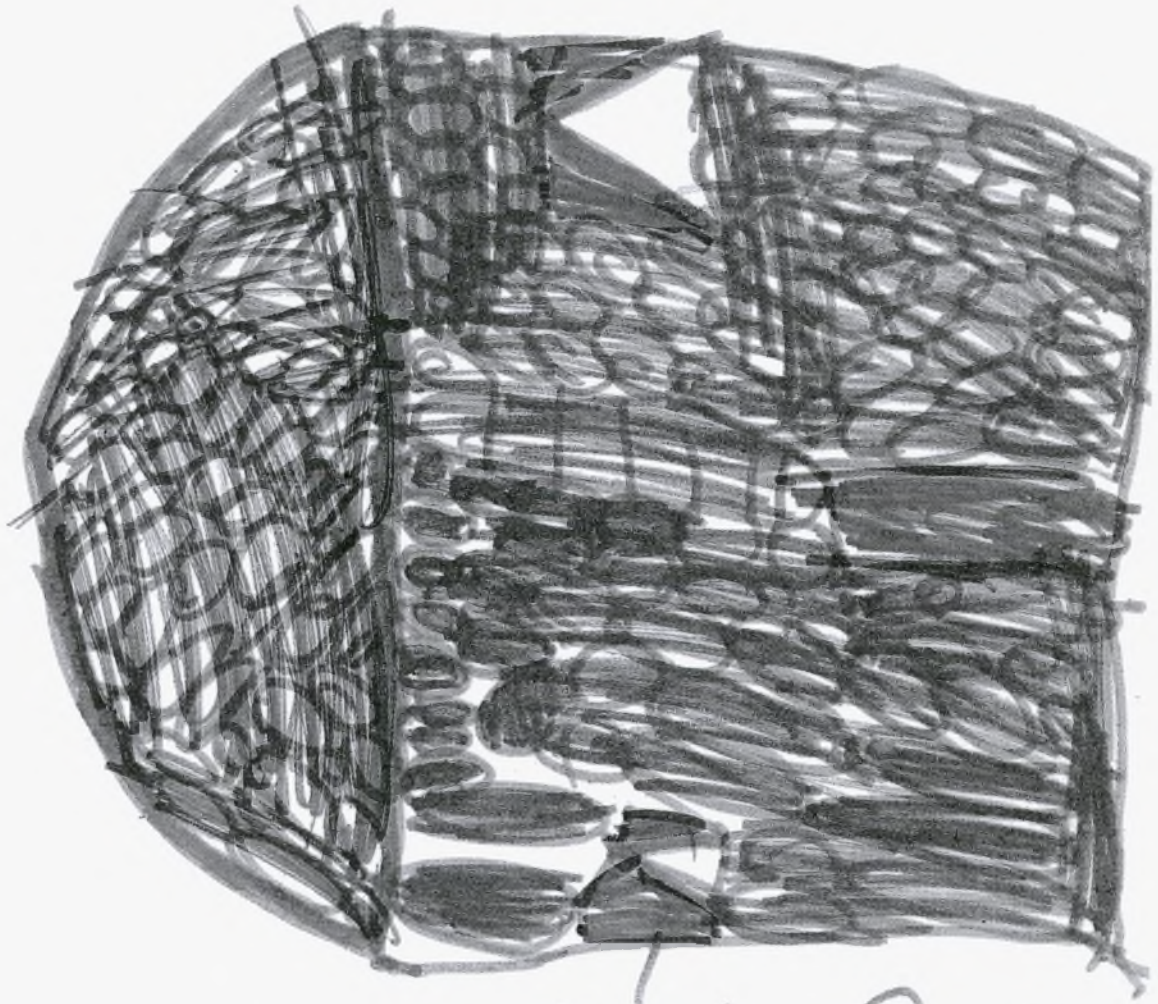
ΚΑΤΟΙΚΗΣΗ

The photographs show a variety of housing styles, from traditional mud-brick huts to modern concrete houses. Some images show the interior of a house, while others show the exterior. The illustrations show the layout of a house and the arrangement of rooms.

The text describes the different types of housing and the materials used to build them. It also discusses the importance of housing in society and the role of the government in providing housing for its citizens.

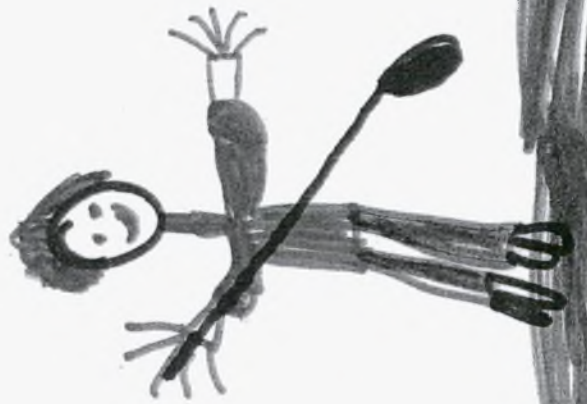






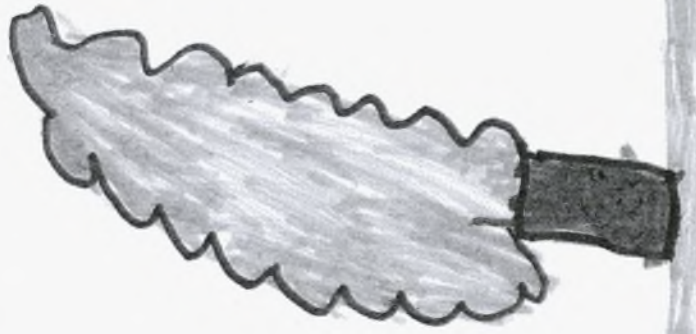
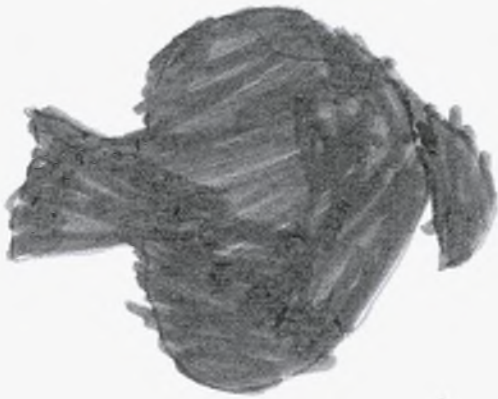
ADJ
2005

σπιτύπος



Σ 3 1000

Akms

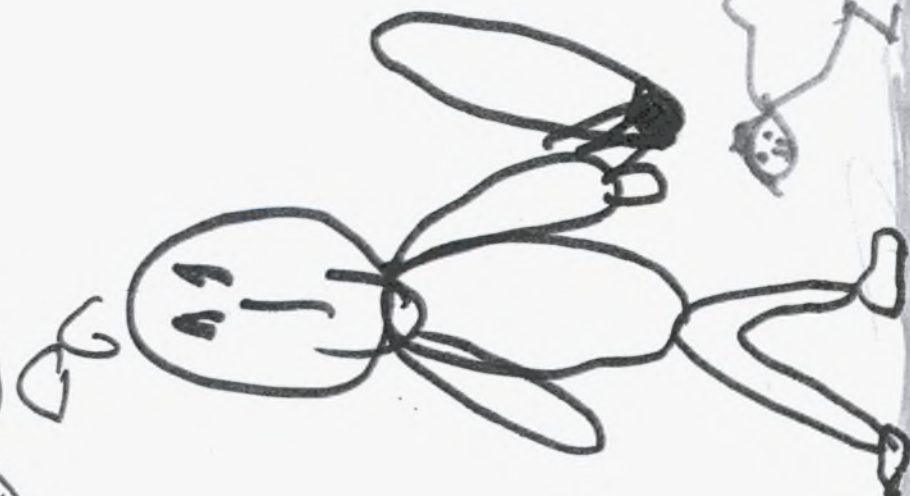


Μάρτιος

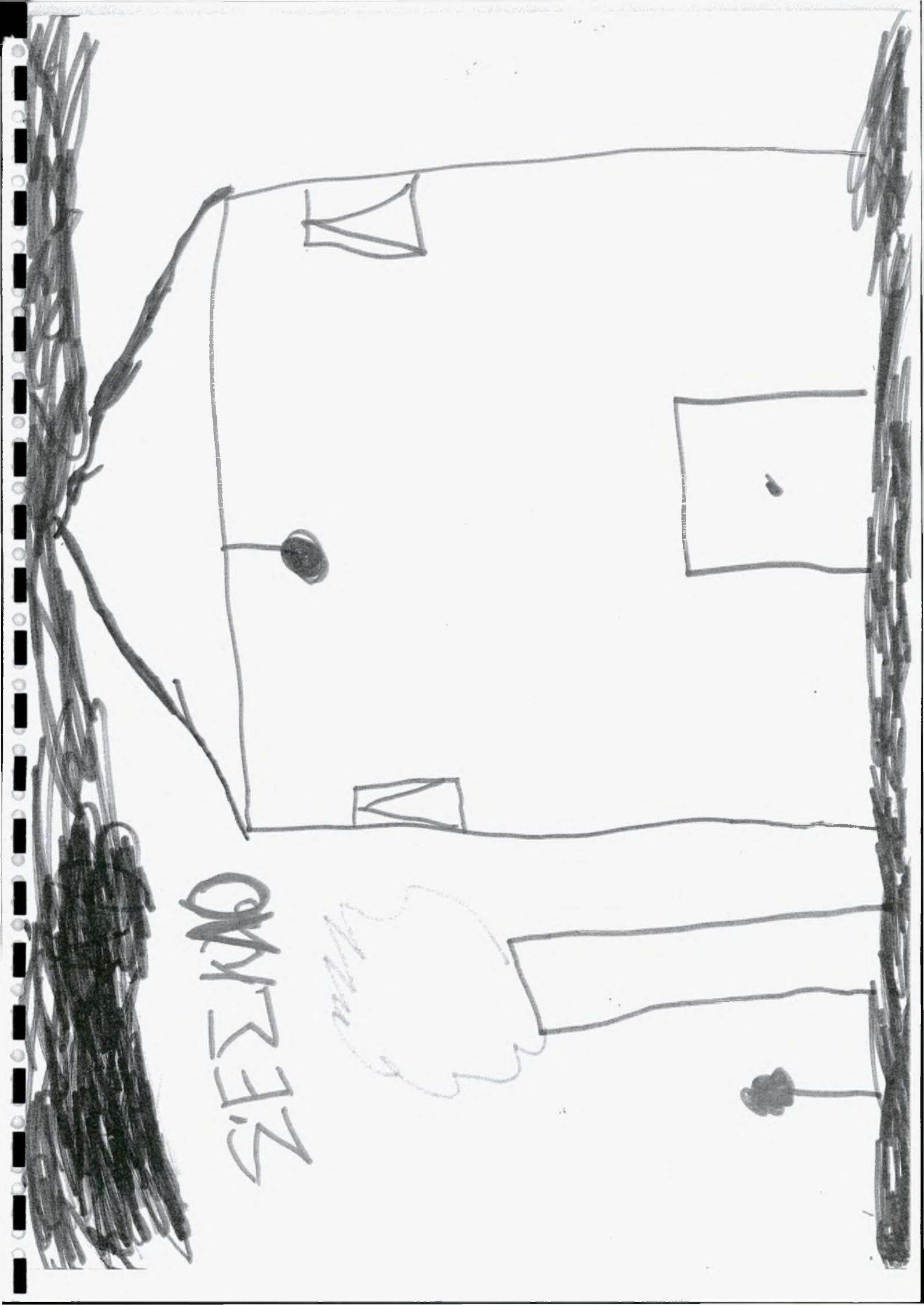


СВЯТЫ

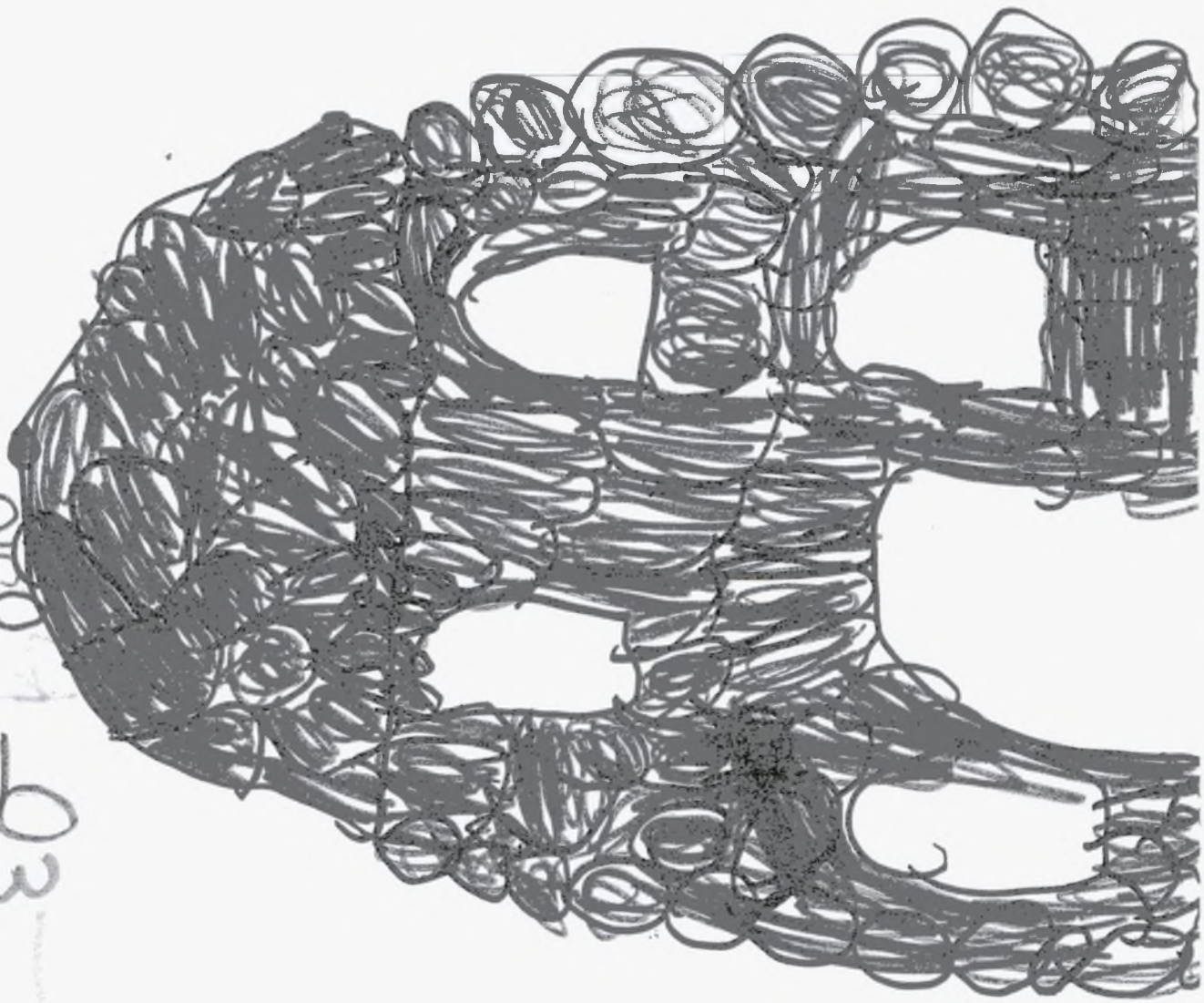
ПИА ТО СЕЗКАО



S'FΣKAO



503-0-0090



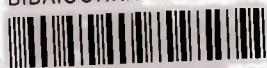
Σ 03 1070

ΣΕ 0814 033





ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ



004000102083