

Περιγραφή της εκπαιδευτικής μεθόδου



ΒΗΜΑ 1^ο

Η χρήση των πλαγγόνων και η δημιουργία Μακέτας

Η συμβολή του κουκλοθέατρου στην εκπαιδευτική μέθοδο που προτείνουμε είναι πολύ σημαντική ιδιαίτερα δε **της χρήσης των κουκλών**. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι οι κούκλες-αντικείμενα προκαλούν την περιέργεια των παιδιών και την επιθυμία τους για παιχνίδια-μάθησης ενώ ταυτόχρονα προκαλούν τη διασκέδαση. Τα παιδιά μπορούν να κουμαντάρουν τη χρήση τους και να αντιλαμβάνονται τα χαρακτηριστικά τους, ενώ την ίδια στιγμή οι κούκλες συνεχίζουν να διευκολύνουν τις κοινωνικές επαφές και να βοηθούν την έκφραση ιδεών και συναισθημάτων (Garvey, 1990).

Όπως ισχυρίζεται και η Tyrrell (2003) η παρουσία μιας κούκλας στο χώρο του νηπιαγωγείου μπορεί και προσελκύει τα παιδιά και ιδιαίτερα τη φαντασία τους και έτσι μπορεί να αποτελέσει κίνητρο για γραφή και ανάγνωση, για αφήγηση, για κοινωνικές εκδηλώσεις, για ανίχνευση πληροφοριών, για αντικατάσταση προσώπων ενώ στη συγκεκριμένη εκπαιδευτική μέθοδο, να αφηγηθεί τους Μύθους του Αισώπου και να γίνει το μέσο παρουσίασης μιας ιστορίας στο χώρο της τάξης αποτελώντας ένα από τα πιο ελκυστικά αντικείμενα- μέσα αγωγής για την απόκτηση γνώσεων ή για δημιουργία και έκφραση. (Μαγουλιώτης, 2009).

Η κούκλα εμφανίστηκε ως κούκλα - παιχνίδι (η κούκλα παιχνίδι) 2.500 χρόνια πριν, μάλλον στη Βοιωτία με τα κωδωνόσχημα ειδώλια από όπου εμπνεύστηκαν και οι δημιουργοί του Φοίβου και

της Αθηνάς. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι η αρχαία κούκλα αυτή ήταν μια γυναικεία κούκλα με αρθρωτά χέρια και πόδια, που στερεώνονταν στον κορμό με νήμα ή σύρμα και μπορούσαν να κινηθούν. Έφερε κάλυμμα κεφαλής και κοντό χιτωνίσκο ενώ ειδώλια αυτού του τύπου κατασκευάζονταν καθ' όλη τη διάρκεια του 5ου και του 4ου αι. π.Χ. στα κεραμικά εργαστήρια της Κορίνθου, από όπου προέρχεται και το συγκεκριμένο παράδειγμα.

Το πρόσθιο τμήμα κατασκευαζόταν από μήτρα ενώ το πίσω μέρος του ειδωλίου ήταν εντελώς επίπεδο. Μια μικρή οπή στο πάνω μέρος της κεφαλής χρησίμευε για να αναρτάται το ειδώλιο από νήμα και να μπορεί να χορεύει. Σε ορισμένες περιπτώσεις οι μορφές κρατούσαν κρόταλα. Οι πλαγγόνες αποτελούν έναν από τους σπάνιους τύπους ευρημάτων που φωτίζουν τον κόσμο των παιδιών και του παιχνιδιού στην αρχαιότητα. Βρίσκονται συχνά σε παιδικούς τάφους, ενώ σχετικές απεικονίσεις με παιδιά που κρατούν παρόμοιες κούκλες διακοσμούν επιτάφιας στήλες κυρίως από την Αττική. Τα αντικείμενα αυτά, πάντως, εξυπηρετούσαν και λατρευτικούς σκοπούς, όπως αποδεικνύει η ανεύρεσή τους σε ιερά. Πιθανότατα σχετίζονταν με τη λατρεία θεοτήτων του γάμου αφού είναι γνωστό ότι οι νεαρές κοπέλες πριν ενηλικιωθούν ή πριν παντρευτούν ανέθεταν τα παιχνίδια τους στις αντίστοιχες προστάτιδες θεές. Θεωρείται η αρχαιότερη μαριονέτα.

Οι πλαγγόνες ήταν αρχαίο παιδικό παιχνίδι, αγαπημένο των κοριτσιών. Τα κορίτσια στην αρχαιότητα εκπαιδεύονταν για το ρόλο της μητέρας από πολύ μικρή ηλικία και για αυτό τον λόγο δεν αποχωρίζονταν τις κούκλες τους, τις πλαγγόνες. Παρίσταναν κυρίως γυναικείες μορφές με ιδιαίτερη κόμμωση και ενδυμασία.



<https://hellenic-culture.gr/>

Στο συγκεκριμένο εκπαιδευτική μέθοδο οι κούκλες που χρησιμοποιούνται είναι οι δύο αρχαίες ελληνικές κούκλες (κωδονόσχημα) που συστήνονται στα παιδιά ως **Φοίβος** και **Αθηνά** (*βλ. βήμα 2°).



Τα πρώτα μας βήματα στο κάθε νηπιαγωγείο είναι καλό να έχουν την παρουσίαση μιας μικρής παράστασης με κούκλες αρχαίες ελληνικές (κωδονόσχημα) που θα μιλούν στα παιδιά για το **πώς περνούσαν** τον ελεύθερο χρόνο τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα **πώς ήταν ντυμένα**, εάν **φορούσαν υποδήματα**, ποιες ήταν **οι ασχολίες τους** και ποια ήταν τα **παιχνίδια τους**, δείχνοντας στα παιδιά **μια μακέτα φτιαγμένη από πλαστελίνη** (μακέτα 1).



Η νοερή αποτύπωση σε μακέτα της κατασκευής των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών (Τζεκάκη, 2010) αποτελεί μια διαδικασία εσωτερίκευσης που σύμφωνα με το πρόγραμμα υψηλών στόχων (High Score) και είναι η πρώτη εμπειρία δημιουργικής αναπαράστασης. Τα παιδιά, μετά από συζήτηση που προηγείται στην ολομέλεια της τάξης αποτύπωνουν τις σκέψεις τους για το πώς ήταν τα παιχνίδια των Αρχαίων Ελλήνων και με αφορμή τις εικόνες που μπορεί να τους δείξει ο/η εκπαιδευτικός κάτι που σύμφωνα με ερευνητές δεν ανακόπτει τη φαντασία των παιδιών καλούνται να δημιουργήσουν τη δημιουργική αναπαράσταση των παιχνιδιών με τη μακέτα.

Ο χειρισμός εργαλείων για τη δημιουργία σχεδίων από πλαστελίνη, ο μετασχηματισμός μιας άμορφης μάζας σε μορφή, ο συνδυασμός σχημάτων (κύκλοι, ορθογώνια) αποτέλεσαν ικανότητες που χρησιμοποιούν οι ενήλικες προκειμένου να επιλύσουν προβλήματα (Ann Epsterin, Τρίμη, 2005, σ. 50). Για την κατασκευή της μακέτας, τα παιδιά στηρίζονται στις σκέψεις και την φαντασία τους κάνοντας την προσέγγιση επιτυχημένη (Τζεκάκη, 2010)

Συνδύασαν όλες τις μορφές νοημοσύνης της θεωρίας του Gardner και συγκεκριμένα τη γλωσσική νοημοσύνη, γιατί συζήτησαν, αντάλλαξαν απόψεις και ανέπτυξαν γλωσσικές δομές με βιωματικό τρό-

πο (Χατζησαββίδης, 2002), τη λογικομαθηματική (δημιουργία και σχεδιασμό σχημάτων) γιατί έκαναν χρήση συγκεκριμένων υλικών και συνδυαστικά, ακολουθώντας τη στρατηγική επίλυσης ενός προβλήματος, τη χωρική, γιατί τοποθέτησαν τις **κατασκευές** της πλαστελίνης με τη σωστή διάταξη και με χρήση και της κιναισθητικής τους νοημοσύνης, γιατί προκειμένου να αποδοθούν οι λεπτομέρειες ανέπτυξαν και τη λεπτή κινητικότητα τους. Τέλος, η διαπροσωπική τους νοημοσύνη αναπτύχθηκε σε μεγάλο βαθμό, γιατί υπήρξε συνεργασία με κατανομή ρόλων και αλληλόδραση, με ενίσχυση της προσωπικής συμβολής για έναν ομαδικό σκοπό.

ΒΗΜΑ 2°

«Τίνα σοι όνόματα;»

ή αλλιώς πώς συστηνόμαστε στα αρχαία ελληνικά!

Στη συνέχεια, ακολουθούμε μια συνομιλία με τις κούκλες για το πώς ονομάζεται το κάθε παιδί θέτοντας το ερώτημα:

«Τίνα σοι όνόματα;» (Πως σε λένε;)

“Όνομά μοι έστί. (Το όνομα μου είναι)

από την κούκλα Φοίβο για τα αγόρια και από την κούκλα Αθηνά για τα κορίτσια. Μετά από αυτή τη στιχομυθία και τη συνομιλία που έχουν με τα παιδιά οι δύο κούκλες Φοίβος και Αθηνά, παρουσιάζουμε στα παιδιά ένα έντυπο φύλλο εργασίας στο οποίο είναι ζωγραφισμένα δύο παιδιά διαφορετικού φύλου και τα οποία ρωτούν το ένα το άλλο στην αρχαία ελληνική γλώσσα «Τίνα σοι όνόματα». Με την παρουσίαση του φύλλου εργασίας στην

ολομέλεια της τάξης, ακολουθεί συζήτηση για το πώς ήταν ντυμένα τα παιδιά, τι υποδήματα είχαν στα πόδια τους, πως ήταν τα μαλλιά τους και γενικότερα πόσο διαφορετική με σήμερα ήταν η εμφάνισή τους.

Αφού έχουν όλοι κατανοήσει ότι τα δύο παιδιά στο έντυπο φύλλο εργασίας, αγόρι και κορίτσι, ήταν από την αρχαία Ελλάδα, ακολουθεί μια πρώτη «άσκηση» όπου τα παιδιά θα πρέπει να ζωγραφίσουν το κορίτσι ή το αγόρι, αντίστοιχα με το φύλο στο οποίο ανήκαν και στη συνέχεια να γράψουν στην ερώτηση που είναι διατυπωμένη επάνω στο φύλλο εργασίας, το όνομά τους (βλ. Παράρτημα 1 και 2).

Συνέχεια
στα επόμενα
βήματα
της εκπαιδευτικής
μεθόδου
στο βιβλίο μας.