



## Προαγωγή των ήπιων δεξιοτήτων μέσω μουσειακής εκπαίδευσης στην προσχολική ηλικία

Τσιμώρη Ελένη, [tsimoroula@gmail.com](mailto:tsimoroula@gmail.com)  
Ποργιαζίδου Σοφία, [sofia-por@hotmail.com](mailto:sofia-por@hotmail.com)  
Τσιγγίδου Σουλτάνα, [taniatsigid@gmail.com](mailto:taniatsigid@gmail.com)

# Περιεχόμενα

01

Αξία και οφέλη της Μουσειακής Εκπ/σης  
στην Προσχολική Ηλικία

02

Προαγωγή των ήπιων δεξιοτήτων μέσω  
της μουσειακής εκπαίδευσης

05

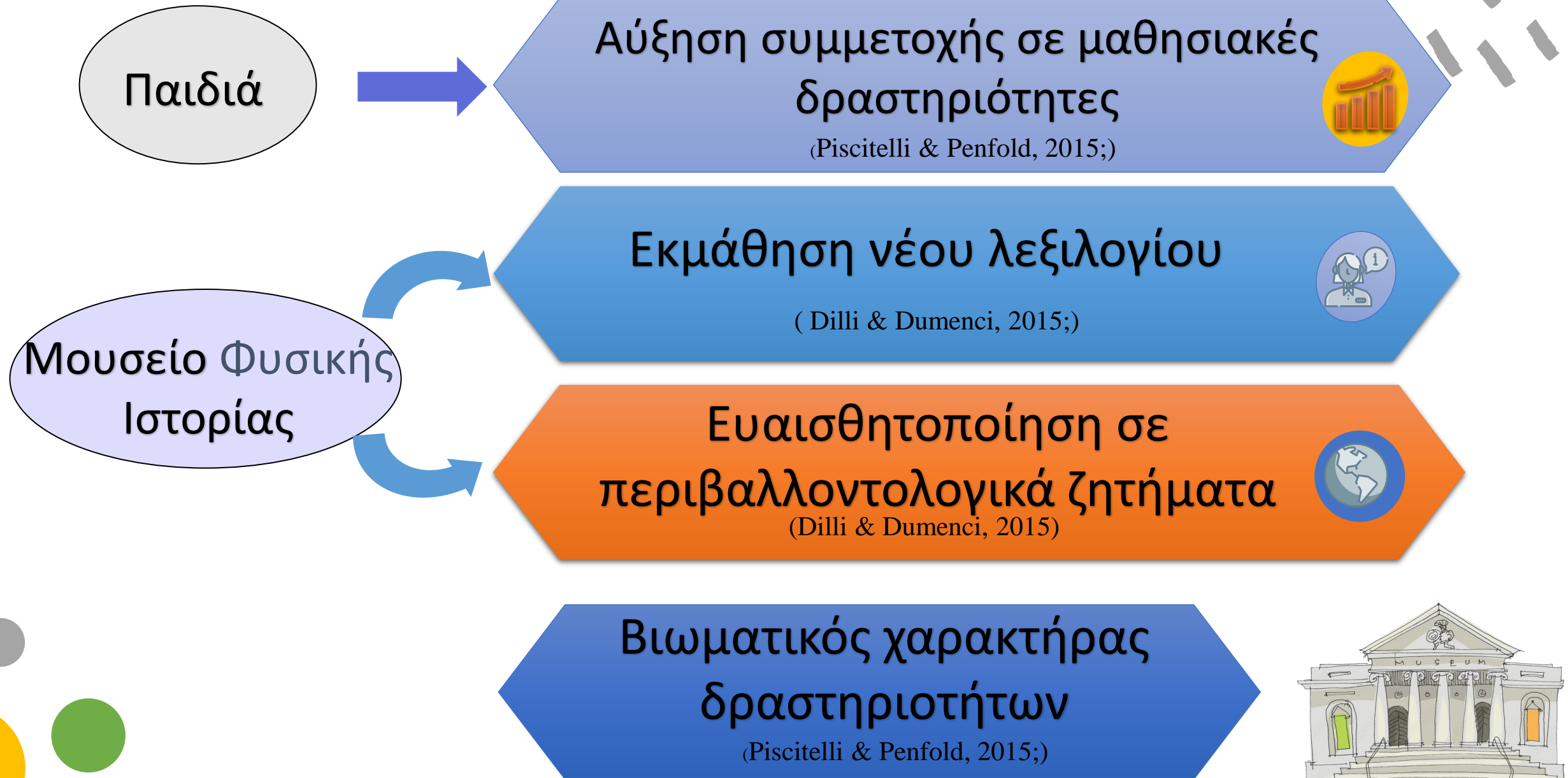
Δραστηριότητες Μουσειακής Εκπ/σης



# Αξία και οφέλη της Μουσειακής Εκπ/σης στην Προσχολική Ηλικία(1/4)



# Αξία και οφέλη της Μουσειακής Εκπ/σης στην Προσχολική Ηλικία(2/4)



# Αξία και οφέλη της Μουσειακής Εκπ/σης στην Προσχολική Ηλικία(3/4)

2. Εκμάθηση κανόνων συμπεριφοράς

3. Μάθηση μέσα από γνωστικές συγκρούσεις

1. Δόμηση νέων πληροφοριών

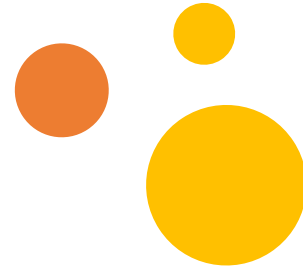
4. Διαμεσολάβηση από ενήλικα και βιωματικές δραστηριότητες



## 4 Είδη Μάθησης

(Hod-Shemer & Sher, 2021)





Ακολουθία  
Δραστηριοτήτων μετά  
την επίσκεψη



**Δημιουργικότητα**  
(Gong et al., 2020; Rönkkö et al., 2016)

ενίσχυση

Χώρος μουσείου

Αντικείμενα  
μουσείου

Αλληλεπίδραση &  
σχολιασμός ιδεών

Ελεύθερο παιχνίδι





# Προαγωγή των ήπιων δεξιοτήτων μέσω της Μουσειακής Εκπ/σης(2/3)

Τρόπος  
ανατροφής

Αριθμός επισκέψεων  
στο μουσείο

Φοίτηση σε  
δημόσιο σχολείο

Καταγωγή της  
οικογένειας

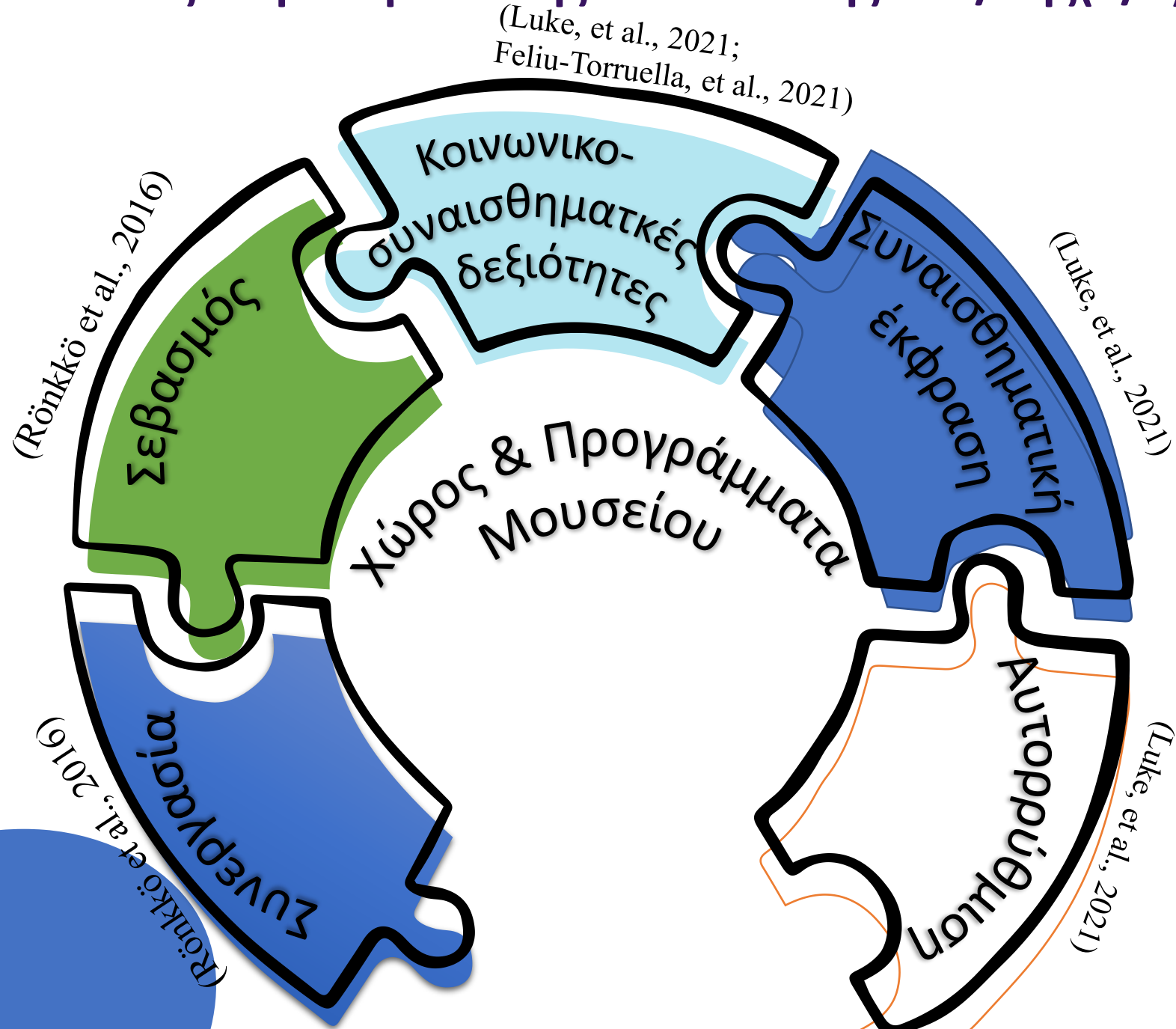
**Δημιουργικότητα**

(Gong et al., 2020)



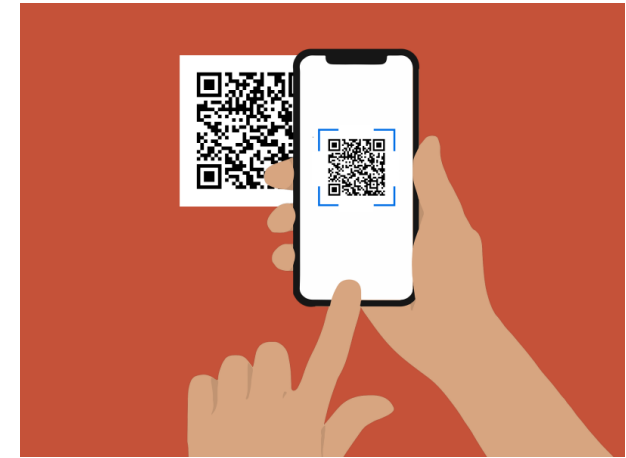


# Προαγωγή των ήπιων δεξιοτήτων μέσω της Μουσειακής Εκπ/σης(3/3)



# Δραστηριότητες πριν την επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο

1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:  
«Ανακαλύπτω το μυστικό  
μήνυμα  
της μουσειοβαλίτσας»



Ήπιες Δεξιότητες  
που αναδύονται

- Συνεργασία
- Κριτική σκέψη



# Δραστηριότητες πριν την επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο

1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:  
«Ανακαλύπτω το μυστικό  
μήνυμα  
της μουσειοβαλίτσας»

Τα παιδιά κατά την άφιξή τους στο σχολείο ανακαλύπτουν μια μουσειοβαλίτσα. Η τελευταία περιλαμβάνει Qrcodes με αντικείμενα από μουσεία. Τα παιδιά καλούνται σε ομάδες χρησιμοποιώντας tablet να αποκωδικοποιήσουν το περιεχόμενο που κρύβεται σε αυτά. Η εκπαιδευτικός αναφέρει ότι τα αντικείμενα αυτά έχουν χαθεί και θέτοντας ερωτήσεις προσπαθεί να προϊδεάσει τα παιδιά για την έννοια του μουσείου. Ενδεικτικές ερωτήσεις:

- Αναγνωρίζετε τα αντικείμενα αυτά; Από που νομίζετε ότι προέρχονται;

Ακολούθως, παρουσιάζει εικόνες μουσείων και τα παιδιά καλούνται να αντιστοιχίσουν αντικείμενα και μουσείο



# Δραστηριότητες πριν την επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Κανόνες Μουσείου»

- Ήπιες Δεξιότητες
- Συνεργασία
- Επικοινωνία
- Αυτοπεποίθηση





# Δραστηριότητες πριν την επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Κανόνες Μουσείου»

Η εκπαιδευτικός προβάλλει το βίντεο που έχει σταλεί από τους υπεύθυνους του μουσείου σχετικά με τους κανόνες που πρέπει να τηρούνται σε αυτό. Τα παιδιά σε ομάδες αναλαμβάνουν να εικονογραφήσουν και να καταγράψουν τους κανόνες. Παρουσιάζουν στην ολομέλεια και δημιουργούν μία αφίσα με αυτούς.

### Ήπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία
- Επικοινωνία
- Αυτοπεποίθηση



# Δραστηριότητες κατά την διάρκεια της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Ανασκαφή Αντικειμένων»

Τα παιδιά σε ομάδες γίνονται αρχαιολόγοι και ανακαλύπτουν τα κομμάτια ενός αγγείου ή παζλ που είναι θαμμένα σε μια ειδικά διαμορφωμένη αμμοδόχο. Ακολουθώντας, με πινέλα απομακρύνουν την άμμο και συνθέτουν το αγγείο ή παζλ. Σε επόμενη φάση αναζητούν το πρωτότυπο που ξέθαψαν στα εκθέματα του μουσείου.

Ήπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία



# Δραστηριότητες κατά την διάρκεια της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

4<sup>η</sup> Δραστηριότητα:  
«Παγωμένες εικόνες»



Έπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία
- Δημιουργικότητα
- Αυτοέλεγχος
- Αυτορρύθμιση
- Συναισθηματική ανάπτυξη





# Δραστηριότητες κατά την διάρκεια της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Παγωμένες εικόνες»

Τα παιδιά στην πτέρυγα των αγαλμάτων χωρίζονται σε ομάδες των 3 ατόμων. Κάθε ομάδα εντοπίζει ένα σύμπλεγμα αγαλμάτων που της προκαλεί ενδιαφέρον, παρατηρεί εκφράσεις και στάσεις σώματος. Στη συνέχεια, καλούνται να αναπαραστήσουν με το δικό τους σώμα το άγαλμα που επέλεξαν. Σε κάθε ομάδα ένα παιδί αναλαμβάνει το ρόλο του φωτογράφου και απαθανατίζει τις παγωμένες εικόνες. Η εκπαιδευτικός επισκέπτεται κάθε ομάδα και αγγίζοντας τα αγάλματα, αυτά ζωντανεύουν και ζητά να εκφράσουν τα συναισθήματα που πιθανόν θα ένιωθαν.

Ενδεικτικές ερωτήσεις:

- Έπιες Δεξιότητες
  - Συνεργασία
  - Δημιουργικότητα
  - Αυτοέλεγχος
  - Αυτορρύθμιση
  - Συναισθηματική ανάπτυξη
- Πώς αισθάνεσαι αυτή τη στιγμή ως π.χ θεά Άρτεμις; Γιατί;
- Τι νιώθεις βλέποντας το συγκεκριμένο άγαλμα; (στο φωτογράφο)



# Δραστηριότητες κατά την διάρκεια της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

5<sup>η</sup> Δραστηριότητα:  
«Θεατρικό Παιχνίδι»

Ήπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία
- Δημιουργικότητα
- Αυτοέλεγχος
- Επικοινωνία



# Δραστηριότητες κατά την διάρκεια της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 5<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Θεατρικό Παιχνίδι»

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα λαμβάνει μία φωτογραφία που απεικονίζει σκηνές καθημερινής ζωής της αρχαιότητας με χρήση αντικειμένων. Αποστολή της είναι η ενσάρκωση των εικονιζόμενων ανθρώπων λεκτικά και κινητικά. Το παιχνίδι ξεκινά με την πρώτη ομάδα. Η εκπαιδευτικός παρεμβαίνει στο θεατρικό παιχνίδι των παιδιών και ανακοινώνει την έναρξη σεισμικής δραστηριότητας. Τα παιδιά καλούνται να αυτενεργήσουν αφήνοντας πίσω τους όλα τα προσωπικά τους αντικείμενα. Ακολούθως, με ένα πανί σκεπάζει το σκηνικό του σπιτιού ενώ ταυτόχρονα αφηγείται: “Πέρασαν λοιπόν τα χρόνια, με το σεισμό γκρεμίστηκαν όλα και χώμα σκέπασε τα πάντα”. Έπειτα, η δεύτερη ομάδα τοποθετείται πάνω στο ίδιο πανί και παρουσιάζει το δικό της στιγμιότυπο. Παρεμβαίνει πάλι η εκπαιδευτικός με τον ίδιο τρόπο και ακολουθούν οι υπόλοιπες ομάδες. Μέσω αυτού του παιχνιδιού τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον λόγο για τον οποίο τα αντικείμενα του μουσείου βρίσκονται θαμμένα.

### Ήπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία
- Δημιουργικότητα
- Αυτοέλεγχος
- Επικοινωνία





# Δραστηριότητες κατά την διάρκεια της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 6<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Αντικείμενα-Συναίσθημα»



Η εκπαιδευτικός μοιράζει στις ομάδες των παιδιών τόσο φωτογραφίες εκθεμάτων του μουσείου όπως: περιδέραιο, όπλα, νομίσματα, οικιακά σκεύη, παιδικά παιχνίδια κ.α. όσο και καρτέλες συναίσθημάτων. Η κάθε ομάδα καλείται να επιλέξει το συναίσθημα που αντικατοπτρίζει τόσο την συναισθηματική κατάσταση του κατόχου του αντικειμένου όσο και των ίδιων των παιδιών βλέποντας το.



### Ήπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία
- Ενσυναίσθηση
- Επικοινωνία



# Δραστηριότητες μετά το τέλος της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 7<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Αναπαράσταση διαδρομής Μουσείου με Bee-bot»

Η εκπαιδευτικός σε συνεργασία με τα παιδιά δημιουργούν την κάτοψη του μουσείου που επισκέφθηκαν. Η κάτοψη αυτή θα αποτελέσει το χώρο κίνησης της Bee-bot. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και κάθε μια αναλαμβάνει να τοποθετήσει ένα αντικείμενο του μουσείου στη σωστή προθήκη με τη βοήθεια της Bee-bot. Αρχικά, συνθέτουν τη διαδρομή με χρήση καρτών- εντολών και ακολούθως την προγραμματίζουν.

### Ήπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία
- Επικοινωνία
- Επίλυση προβλήματος



# Δραστηριότητες μετά το τέλος της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 8<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Κατασκευή αντικειμένου με πηλό»

Τα παιδιά έχοντας ήδη γνωρίσει τα εκθέματα του μουσείου καλούνται με πηλό να κατασκευάσουν τα δικά τους αντίγραφα. Στο τέλος της δραστηριότητας, το κάθε παιδί παρουσιάζει και περιγράφει στην ολομέλεια τη δική του κατασκευή.

Ήπιες Δεξιότητες

- Δημιουργικότητα





# Δραστηριότητες μετά το τέλος της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

9<sup>η</sup> Δραστηριότητα:  
«Ένα αντικείμενο του  
μουσείου διηγείται»

Κάθε ομάδα επιλέγει το αντικείμενο του οποίου την ιστορία θα διηγηθεί. Κάθε παιδί στην ομάδα αναλαμβάνει το δικό του ρόλο όπως: εικονογράφος, συγγραφέας, παρουσιαστής κλπ. Τέλος, η κάθε ομάδα παρουσιάζει στις υπόλοιπες τη δική της ιστορία.

Ήπιες Δεξιότητες

- Δημιουργικότητα
- Συνεργασία
- Επικοινωνία
- Σεβασμός





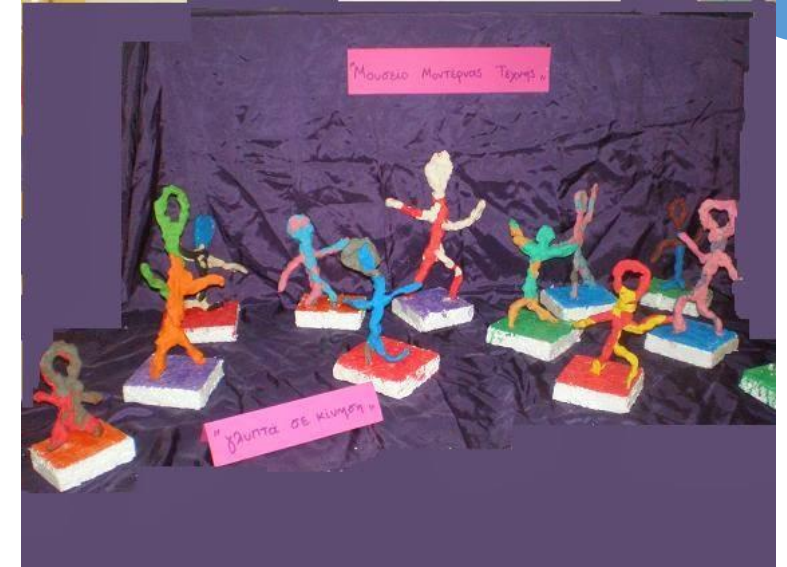
# Δραστηριότητες μετά το τέλος της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο

## 10<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Δημιουργία μουσείου»

Τα παιδιά αποφασίζουν τον χώρο στον οποίο θα δημιουργήσουν το μουσείο στην τάξη τους. Καταγράφουν τα υλικά που θα χρειαστούν και αυτά που θα κατασκευάσουν όπως για παράδειγμα προθήκες. Ακολουθώντας, σε ομάδες προβαίνουν στην δημιουργία του μουσείου.

### Ήπιες Δεξιότητες

- Δημιουργικότητα
- Συνεργασία
- Επικοινωνία
- Κριτική σκέψη
- Διαπραγμάτευση



# Δραστηριότητες κατά την διάρκεια της επίσκεψης στο Αρχαιολογικό Μουσείο


## 11<sup>η</sup> Δραστηριότητα: «Χρονοκάψουλα»

Τα παιδιά αποφασίζουν τη δημιουργία μιας χρονοκάψουλας με αντικείμενα και φωτογραφίες της εποχής τους. Σε ομάδες καλούνται να αποφασίσουν ποια καθημερινά αντικείμενα θεωρούν ως τα πιο αντιπροσωπευτικά και άξια ανεύρεσης απο μελλοντικές γενιές. Τέλος, κατασκευάζουν τη χρονοκάψουλα και την τοποθετούν στην αμμοδόχο του σχολείου.

### Ήπιες Δεξιότητες

- Συνεργασία
- Επικοινωνία
- Κριτική σκέψη





Ευχαριστούμε για  
την Προσοχή  
σας!!!