



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE

# Helping Active Lives through Targeting Healthy Youth



Erasmus+  
"This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein"

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Διδάσκοντας αρχαία και  
παραδοσιακά ελληνικά παιχνίδια  
στην τάξη ενός Δημοτικού  
σχολείου με την μέθοδο  
Artfulthinking

---

Smaragda A. Karasimopoulou,

*Helping Active Lives through  
Targeting Healthy Youth*





**Helping Active Lives through  
Targeting Healthy Youth**



## Τα πιο δημοφιλή αρχαία παιχνίδια σε σύγκριση με τα παραδοσιακά

- Οφείλουμε να παραδεχτούμε την συνέχεια της παράδοσης μας από γενιά σε γενιά δια μέσω των χρόνων.
- Σε πολλές περιπτώσεις αφού ακόμη και τα ονόματα των παιχνιδιών είναι ίδια.

Helping Active Lives through  
Targeting Healthy Youth

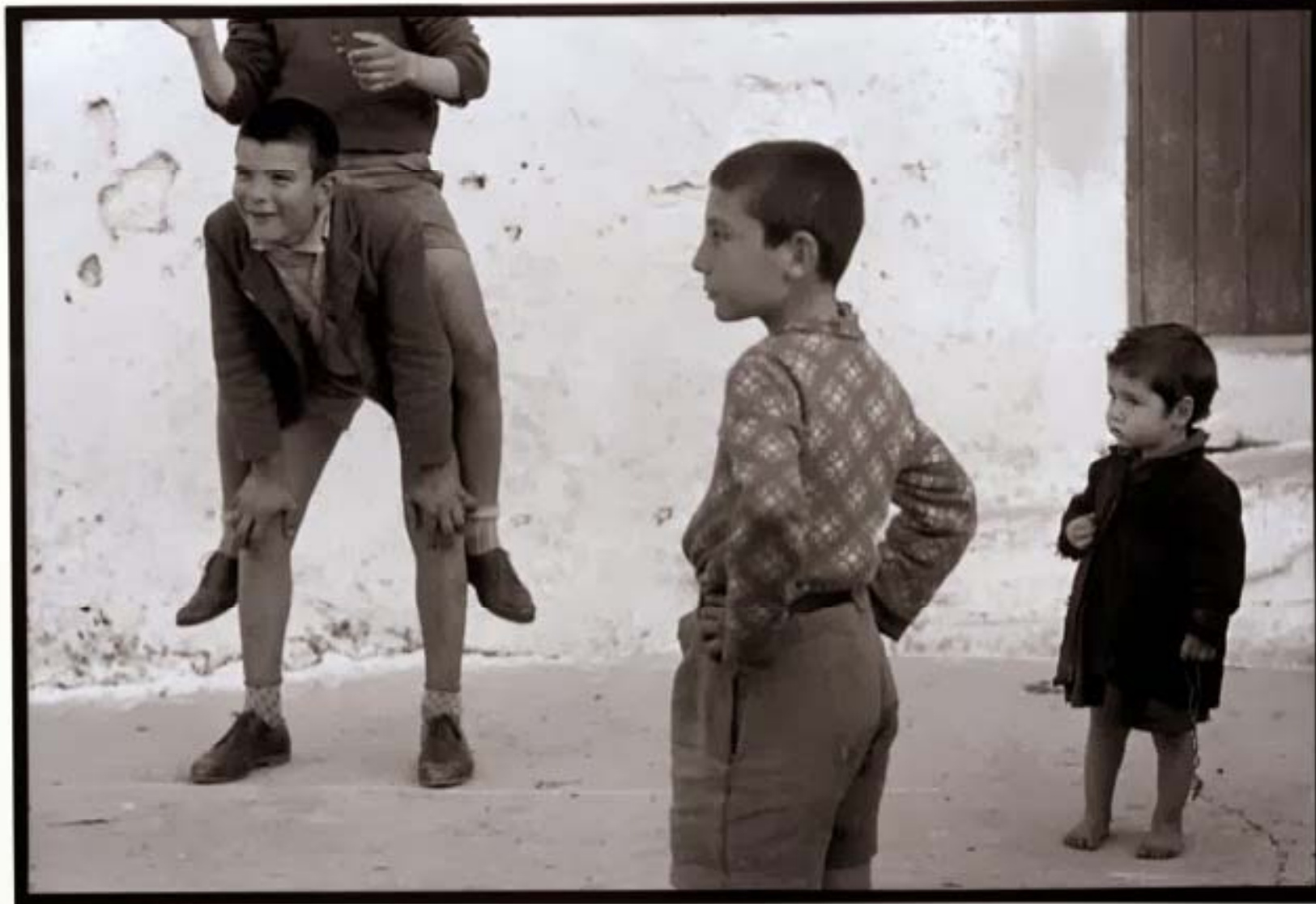




Εφεδρισμός -  
Ιππείς

Helping Active Lives through  
Targeting Healthy Youth





# Μοσχίνδα



# Βαρελάκια







*Κρικηλασία*

# Τσέρκι



# Τι είναι το Artfulthinking?

Art / Τέχνη

Τι είναι αλήθεια η Τέχνη;

Η Σκέψη;

Πώς αυτά τα δύο συνδέονται;

Οι ρουτίνες του Artfulthinking είναι σύντομες και ευέλικτες δραστηριότητες (με ερωτήσεις, αναστοχασμούς) που χρησιμοποιούν την όραση την ακοή και τον διάλογο ώστε να προωθηθεί η κριτική σκέψη. Όσο περισσότερο σκεφτόμαστε γύρω από ένα θέμα τόσο το καλύτερο...

Οι τεχνικές Artfulthinking  
προέρχονται από μια διάσημη  
οικογένεια

Ξέρετε το Harvard University?  
Εξελίχθηκαν στα πλαίσια του Project Zero, μια αναγνωρισμένη επιστημονική ομάδα έτσι ώστε να βοηθήσουν μαθητές να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη μέσα σε ένα ενθαρρυντικό και δημιουργικό κλίμα.

Helping Active Lives through  
Targeting Healthy Youth



# Ερωτήσεις που χρησιμοποιούνται στο μάθημα:

- Κοίτα το έργο τέχνης για λίγο.
- *Τι βλέπεις;*
- *Τι σκέφτεσαι γι' αυτό που βλέπεις;*
- *Τι αναρωτιέσαι γι' αυτό;*
- *Γιατί το λες αυτό;*
- *Τι θα συνέβαινε αν...;*
- *Για ποιο λόγο συμβαίνει αυτό;*
- *Τι θα άλλαζε αν...;*

Helping Active Lives through  
Targeting Healthy Youth



## Τι είδους ρουτίνες σκέψης ενθαρρύνονται από αυτό το πρόγραμμα;

Οι ερωτήσεις αυτές μας βοηθούν να κάνουμε προσεκτικές παρατηρήσεις και να αναπτύξουμε τις δικές μας ιδέες και ερμηνείες σε σχέση με αυτό που βλέπουμε.

Διαχωρίζοντας τις δύο ερωτήσεις Τι βλέπεις; και Τι πιστεύεις γι' αυτό που βλέπεις; μας βοηθάει να διακρίνουμε μεταξύ παρατήρησης και ερμηνείας.

Ενθαρρύνοντάς μας να αναρωτηθούμε εξάπτεται η περιέργειά μας και βοηθιόμαστε να κάνουμε νέες νοητικές συνδέσεις.

## Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα Artfulthinking στη διδασκαλία της Ιστορίας του Αθλητισμού.

- Το Artfulthinking φαίνεται μια πολύ ενδιαφέρουσα προσέγγιση διδασκαλίας των διαφορών και των ομοιοτήτων μεταξύ παιχνιδιών και όχι μόνο.
- Προκαλεί μια σειρά ερωτηματικών σχετικά με πολιτιστικά και ιστορικά θέματα.
- Οι μαθητές το βρίσκουν ενδιαφέρον να ανακαλύπτουν την συγγένεια Παραδοσιακών και αρχαίων παιχνιδιών στην Ελλάδα.

# Το μάθημα

- Κάνουμε τρεις ομάδες μαθητών
- Χρησιμοποιούμε 3 έργα Τέχνης έτσι ώστε να προσεγγίσουμε το θέμα του μαθήματός μας
- Παρουσιάζουμε τα κινητικά παιχνίδια σε 5 κατηγορίες και διαλέγουμε τρεις από αυτές : ομαδικά, παιχνίδια δεξιότητας και παιχνίδια με μπάλα.



## 1<sup>ο</sup> βήμα / βλέπω

- Κάθε ομάδα πρέπει να δει και να σημειώσει τις παρατηρήσεις της

## • 2<sup>ο</sup> βήμα / σκέφτομαι

- Κάθε ομάδα γράφει τις κύριες σκέψεις και δικαιολογεί σύμφωνα με τις παρατηρήσεις.

## • 3<sup>ο</sup> βήμα / αναρωτιέμαι

- Παρακολουθούν μια σύντομη διάλεξη με θέμα τα παραδοσιακά και τα αρχαία παιχνίδια. Κάθε ομάδα παίρνει επιπλέον υλικό και πηγές ώστε να ανακαλύψει κοινά και διαφορές μεταξύ των παιχνιδιών.

## Στο τέλος

Οι μαθητές καλούνται να προχωρήσουν στη συγγραφή της δικής τους ιστορίας επιλέγοντας εποχή αρκεί να έχουν θέμα παιδιά που παίζουν κάποιο από τα παιχνίδια που αναφέρθηκαν.

*Helping Active Lives through  
Targeting Healthy Youth*



# Αξιολόγηση

- Η αξιολόγηση του μαθήματος γίνεται με την συμπλήρωση του φυλλαδίου, και τη συμμετοχή τους σε δράσεις εκπαιδευτικού δράματος που ολοκληρώνουν το μάθημα. Τα παιδιά καταγράφουν τις παρατηρήσεις τους, τις σκέψεις τους και όσα αναρωτιούνται πάνω σε διάφορα ζητήματα που ανακύπτουν.

## Φύλλο εργασίας

1<sup>η</sup> δραστηριότητα : ένα έργο τέχνης(ένας ζωγραφικός πίνακας του Δήμου Μπραέσσα, 1930, Ελλάδα).



εναλλακτικά

1<sup>η</sup> δραστηριότητα : ένα έργο τέχνης (ένας ζωγραφικός πίνακας του Συμεών Σαββίδη, 1915, Ελλάδα)



ή “the bikini girls” μωσαϊκό. Ρωμαϊκό μωσαϊκό της  
ύστερης περιόδου από την Villa del Casale – στην Piazza  
Armerina, Sicily



## α) «Βλέπω»

Σε ομάδες γράψτε αυτά που βλέπετε στο έργο Τέχνης που έχετε, ομαδοποιώντας τις παρατηρήσεις σας.

Κεντρικό μέρος	Αριστερό και δεξί μέρος

Τι τίτλο θα δίνατε στο  
έργο;.....

**β) “Σκέφτομαι”**

Σε ομάδες γράψτε κάποιες από τις σκέψεις σας και αιτιολογήστε τις ανάλογα με τις παρατηρήσεις σας.

**γ) «Αναρωτιέμαι»**

Υπάρχουν αναπάντητα ερωτήματα σε σχέση με τις παρατηρήσεις και τις ερμηνείες σας; (ομαδική συζήτηση).



2<sup>η</sup> δραστηριότητα (μέρος α): ιστορική αναδρομή στα πιο σημαντικά αρχαιοελληνικά παιχνίδια

α) Παιχνίδια δεξιοτήτων/παιχνίδια αλλαγής ρόλων/  
παιχνίδια δρόμου/ ομαδικά παιχνίδια/ παιχνίδια με μπάλα

•Με την βοήθεια της παρουσίασης κάνουμε την αντιστοίχιση των παιχνιδιών με τα παραδοσιακά.

Αρχαία παιχνίδια					
Παραδοσιακά παιχνίδια					

2<sup>η</sup> δραστηριότητα (μέρος β):

Ομοιότητες και διαφορές

Δείξτε τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των αρχαίων και των παραδοσιακών παιχνιδιών.

3<sup>η</sup> δραστηριότητες : Tableau vivant – ζωντανός πίνακας /ρώτα τους ήρωες (κάντε μια παρουσίαση του πίνακά σας με τα σώματά σας και ρωτήστε τους μαθητές που αναπαριστούν το παιχνίδι).

4<sup>η</sup> δραστηριότητα (προαιρετικά) :

συγγραφικός σχεδιασμός

Η ιστορία μου που έχει θέμα το παιχνίδι θα λάβει χώρα ...

1<sup>η</sup> περίπτωση..  
Στην Αρχαία Αθήνα

2<sup>η</sup> περίπτωση...  
Σε σύγχρονη εποχή

• Το προφίλ του βασικού μου ήρωα...

Όνομα και ηλικία :

Σύντομη περιγραφή:

Περιγραφή του χαρακτήρα:

Τόπο και συνθήκες ζωής:

Επάγγελμα- αξίες-καθημερινή ζωή:

Φράση κλειδί για την φιλοσοφία της ζωής του:

Ποιο ήταν το όνειρό του/της;

• Βασίζω την πλοκή της ιστορίας μου με θέμα ένα παιχνίδι που παιζόταν από τα παιδιά αυτής της εποχής.

## Συμπερασματικά

Οι μαθητές στο δημοτικό σχολείο βρίσκουν ενδιαφέρον να ανακαλύπτουν και να συνειδητοποιούν τη σχέση που υπάρχει μεταξύ των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών και των Παραδοσιακών.

-Η ιδέα ότι τα παιχνίδια συνδέουν τις ζωές μας είναι ένα κλειδί προς την θετική αντιμετώπιση του αθλητισμού και της ιστορίας του αθλητισμού.

-Οι τεχνικές του *Active Thinking* είναι ένας δυναμικός τρόπος να εμπλέξεις ενεργητικά και κριτικά τις σκέψεις των μαθητών αλλά και την περιέργειά τους σε σχέση με τον αθλητισμό και την ιστορία του.

**Helping Active Lives through**

**Targeting Healthy Youth**



And don't forget...

If a picture is worth 1000  
words

---



A piece of art is worth  
1000000

---



## Bibliography

Dewey, J. (1993). *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. Lexington, Mass: Reytheon/Heath

Tishman, S., Perkins, D., & Tay, E. (1995): *The thinking classroom: Learning and teaching in a culture of thinking*. London: Allyn & Bacon.

Perkins D. (2003), *Making Thinking Visible*, New Horizons for Learning, USA. [www.newhorizons.org](http://www.newhorizons.org)

Lazos Christos: *Playing through time. Ancient Greek and Byzantine games (1700 BC-1500 AC)*, Athens 2002, p.35 (In Greek)..

Plato, *Republic* 536e-537a

Aristotle, *Politics* 1337b.

Galen, *On exercise with the small ball* 1-23.