

Τα πεντόβολα στην Αρχαία Ελλάδα: Μια βιωματική εκπαιδευτική δράση στην Ισθμία

Ιωάννης Στέφας
ΠΕ70, Μ.Εδ.
stefasioan@yahoo.gr

Κανέλλα Κόσσυβα
ΠΕ70, Μ.Εδ.
nellykossiva@gmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εργασία παρουσιάζει μια βιωματική και διαθεματική εκπαιδευτική δράση που υλοποιήθηκε με μαθητές/τριες της ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου Ισθμίας με στόχο τη γνωριμία με τα παιχνίδια της Αρχαίας Ελλάδας και ειδικότερα με το παιχνίδι των πεντόβολων. Στο πλαίσιο του προγράμματος δημιουργήθηκε εκπαιδευτική ταινία μικρού μήκους, η οποία συνδύασε την ιστορική έρευνα, την καλλιτεχνική έκφραση και την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών/τριών. Η δράση ολοκληρώθηκε με επίσκεψεις στον αρχαιολογικό χώρο της Ισθμίας, όπου πραγματοποιήθηκε αναπαράσταση του παιχνιδιού των πεντόβολων στον φυσικό και ιστορικό χώρο. Μέσα από τη διαδικασία της έρευνας, της κινηματογραφικής δημιουργίας και της βιωματικής αναπαράστασης, οι μαθητές/τριες ανέπτυξαν ιστορική συνείδηση, συνεργατικότητα, δημιουργικότητα και πολιτισμική ενσυναίσθηση. Η εργασία αναδεικνύει τη σημασία της αξιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς, της βιωματικής μάθησης και των οπτικοακουστικών μέσων στη σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία.

Λέξεις-κλειδιά: Αρχαία Ελλάδα, Πεντόβολα, Βιωματική Μάθηση, Πολιτιστική Εκπαίδευση, Εκπαιδευτική Ταινία, Ισθμία, Πολιτιστική Κληρονομιά.

1. Εισαγωγή

Το παιχνίδι αποτελεί διαχρονικά βασικό στοιχείο της παιδικής ηλικίας και σημαντικό μέσο κοινωνικοποίησης, πολιτισμικής μετάδοσης και δημιουργικής έκφρασης. Στην Αρχαία Ελλάδα τα παιχνίδια των παιδιών δε λειτουργούσαν μόνο ως μέσο ψυχαγωγίας αλλά και ως τρόπος εκμάθησης δεξιοτήτων, ανάπτυξης της κινητικότητας και καλλιέργειας της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Ανάμεσα στα πιο γνωστά αρχαία παιχνίδια συγκαταλέγονται οι πλαγγόνες, οι αστράγαλοι, η ύγξ, το αμαξάκι και τα πεντόβολα.

Τα πεντόβολα αποτελούσαν παιχνίδι επιδεξιότητας, το οποίο παιζόταν με πέντε μικρά αντικείμενα, συνήθως πετραδάκια ή αστραγάλους (Παπαδάκη, 2015). Το παιχνίδι απαιτούσε συγκέντρωση, συντονισμό κινήσεων και ταχύτητα, ενώ συνδεόταν άμεσα με την καθημερινή ζωή των παιδιών στην αρχαιότητα. Η απλότητα των υλικών και η διαχρονικότητα του παιχνιδιού αποδεικνύουν ότι πολλές μορφές παιχνιδιού διατηρούνται έως σήμερα μέσα από σύγχρονες παραλλαγές.





Εικόνα 1. Γλυπτό του 4ου αι π.Χ. που παριστάνει δυο κορίτσια να παίζουν αστραγάλους

Η παρούσα εκπαιδευτική δράση σχεδιάστηκε με στόχο να φέρει τους/τις μαθητές/τριες της ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου Ισθμίας, σε επαφή με τον κόσμο των παιδιών της Αρχαίας Ελλάδας μέσα από τη δημιουργία μιας εκπαιδευτικής ταινίας μικρού μήκους. Παράλληλα, επιδιώχθηκε η σύνδεση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τη βιωματική μάθηση μέσω της επίσκεψης στον αρχαιολογικό χώρο της Ισθμίας και της αναπαράστασης του παιχνιδιού στον ίδιο τον χώρο όπου αναπτύχθηκε ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός.

2. Θεωρητικό πλαίσιο

Η βιωματική μάθηση βασίζεται στην ενεργητική συμμετοχή του μαθητή/της μαθήτριας στη διαδικασία της γνώσης. Σύμφωνα με τον Dewey (1938), η εμπειρία αποτελεί τον πυρήνα της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ενώ ο Kolb (1984) υποστηρίζει ότι η γνώση οικοδομείται μέσα από τη δράση, την παρατήρηση και τον αναστοχασμό.

Η πολιτιστική εκπαίδευση αξιοποιεί στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς προκειμένου να καλλιεργήσει στους/στις μαθητές/τριες ιστορική συνείδηση και πολιτισμική ταυτότητα (Κόκκινος, 2011). Η επαφή με αρχαιολογικούς χώρους και πολιτιστικά μνημεία συμβάλλει στην ανάπτυξη βιωματικής σχέσης με το παρελθόν και ενισχύει τη δημιουργική μάθηση.

Παράλληλα, η αξιοποίηση της κινηματογραφικής τέχνης στην εκπαίδευση λειτουργεί ως εργαλείο δημιουργικής έκφρασης και συνεργατικής μάθησης (Ματσαγγούρας, 2008). Η δημιουργία εκπαιδευτικής ταινίας δίνει τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να αναλάβουν ενεργό ρόλο ως ερευνητές, αφηγητές και δημιουργοί πολιτιστικού περιεχομένου.

Ιδιαίτερα σημαντική στη συγκεκριμένη δράση υπήρξε και η αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (AI), τα οποία χρησιμοποιήθηκαν για την αναζήτηση και δημιουργία ψηφιακών εικόνων σχετικών με τα παιχνίδια της Αρχαίας Ελλάδας. Η χρήση των εργαλείων αυτών συνέβαλε στον οπτικό εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ενίσχυσε το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και καλλιέργησε δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού και κριτικής προσέγγισης των νέων τεχνολογιών.



Εικόνα 2. Αναπαράσταση του παιχνιδιού με την βοήθεια του AI



3. Στόχοι της δράσης

Οι βασικοί στόχοι της εκπαιδευτικής δράσης ήταν οι ακόλουθοι:

- Η γνωριμία των μαθητών/τριών με τα παιχνίδια της Αρχαίας Ελλάδας.
- Η κατανόηση της πολιτιστικής και κοινωνικής σημασίας του παιχνιδιού στην αρχαιότητα.
- Η ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων μέσα από την ομαδική εργασία.
- Η αξιοποίηση της κινηματογραφικής τέχνης ως μέσου μάθησης και δημιουργικής έκφρασης.
- Η δημιουργική αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης για την ιστορική και οπτική αναπαράσταση της αρχαιότητας.
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού.
- Η σύνδεση της σχολικής γνώσης με την πολιτιστική κληρονομιά.
- Η βιωματική προσέγγιση της ιστορίας μέσα από την αναπαράσταση των πεντόβολων στον αρχαιολογικό χώρο της Ισθμίας.

4. Μεθοδολογία και υλοποίηση της δράσης

Η δράση υλοποιήθηκε σε διαδοχικά στάδια, συνδυάζοντας την ιστορική έρευνα, τη δημιουργική έκφραση και τη βιωματική εμπειρία.

4.1. Ιστορική έρευνα

Αρχικά οι μαθητές/τριες αναζήτησαν πληροφορίες σχετικά με τα παιχνίδια των παιδιών στην Αρχαία Ελλάδα μέσα από βιβλία, ψηφιακές πηγές και εκπαιδευτικό υλικό. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στα πεντόβολα, στην ιστορία τους, στους κανόνες του παιχνιδιού και στα υλικά που χρησιμοποιούνταν.

Οι μαθητές/τριες μελέτησαν επίσης παραστάσεις από αγγεία και αρχαιολογικά ευρήματα που απεικονίζουν παιδιά να παίζουν. Παράλληλα, αξιοποιήθηκαν εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης για τη δημιουργία και αναζήτηση ψηφιακών εικόνων που αναπαριστούν παιδιά να παίζουν πεντόβολα στην Αρχαία Ελλάδα.

Η αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης αποδείχθηκε ιδιαίτερα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο, καθώς συνέβαλε στον οπτικό εμπλουτισμό της ταινίας, στην ενίσχυση του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών και στην πιο άμεση κατανόηση της ιστορικής αναπαράστασης. Μέσα από αυτή τη διαδικασία οι μαθητές/τριες κατανόησαν ότι το παιχνίδι αποτελούσε αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής ζωής στην αρχαιότητα.

4.2. Δημιουργία της εκπαιδευτικής ταινίας

Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες χωρίστηκαν σε ομάδες και ανέλαβαν διαφορετικούς ρόλους για τη δημιουργία της ταινίας, όπως συγγραφή σεναρίου, αφήγηση, σκηνοθεσία, κινηματογράφηση και ερμηνεία.

Η ταινία οργανώθηκε γύρω από την παρουσίαση των αρχαίων παιχνιδιών και επικεντρώθηκε ιδιαίτερα στα πεντόβολα. Οι μαθητές/τριες αναπαρέστησαν σκηνές παιχνιδιού, χρησιμοποίησαν απλά υλικά και προσπάθησαν να αποδώσουν την ατμόσφαιρα της εποχής.

Η συμμετοχή στη δημιουργία της ταινίας ενίσχυσε την αυτενέργεια, τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών/τριών. Παράλληλα, η χρήση της εικόνας και της αφήγησης λειτούργησε ως μέσο ουσιαστικής κατανόησης του ιστορικού περιεχομένου.



4.3. Εκπαιδευτική επίσκεψη στον αρχαιολογικό χώρο της Ισθμίας

Η δράση ολοκληρώθηκε με εκπαιδευτικές επισκέψεις στον αρχαιολογικό χώρο της Ισθμίας. Οι μαθητές/τριες είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν από κοντά έναν σημαντικό χώρο της αρχαίας ελληνικής ιστορίας και να συνδέσουν τις γνώσεις τους με το αυθεντικό πολιτισμικό περιβάλλον.

Κατά τη διάρκεια των επισκέψεων πραγματοποιήθηκε αναπαράσταση του παιχνιδιού των πεντόβολων. Οι μαθητές/τριες έπαιξαν χρησιμοποιώντας μικρές πέτρες, που οι ίδιοι διάλεξαν, ακολουθώντας κανόνες που είχαν μελετήσει προηγουμένως. Η δραστηριότητα αυτή προσέφερε μια μοναδική βιωματική εμπειρία, καθώς οι συμμετέχοντες ένιωσαν ότι συμμετείχαν ενεργά σε ένα στοιχείο της καθημερινής ζωής των παιδιών της Αρχαίας Ελλάδας.



Εικόνα 3. Αναπαράσταση του παιχνιδιού στον αρχαιολογικό χώρο

Η αναπαράσταση στον αρχαιολογικό χώρο ενίσχυσε τη συναισθηματική σύνδεση των μαθητών/τριών με την πολιτιστική κληρονομιά και μετέτρεψε τη μάθηση σε προσωπική εμπειρία.

5. Εκπαιδευτικά αποτελέσματα

Η υλοποίηση της δράσης είχε ιδιαίτερα θετικά αποτελέσματα τόσο σε γνωστικό όσο και σε παιδαγωγικό επίπεδο.

Οι μαθητές/τριες:

- Κατανόησαν τη σημασία του παιχνιδιού στην αρχαιότητα.
- Εξοικειώθηκαν με στοιχεία της καθημερινής ζωής των αρχαίων Ελλήνων.
- Ανέπτυξαν δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.
- Καλλιέργησαν τη δημιουργικότητά τους μέσω της κινηματογραφικής έκφρασης.
- Βίωσαν τη μάθηση με ενεργητικό και συμμετοχικό τρόπο.
- Ανέπτυξαν σεβασμό προς την πολιτιστική κληρονομιά.
- Ενίσχυσαν τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού μέσα από τη χρήση εργαλείων AI.

Ιδιαίτερα σημαντικό ήταν το γεγονός ότι οι μαθητές/τριες προσέγγισαν την ιστορία όχι ως μια απομνημονευτική διαδικασία αλλά ως μια ζωντανή εμπειρία που συνδέεται με τον άνθρωπο, την καθημερινότητα και τον πολιτισμό.

6. Συζήτηση

Η αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στη βιωματική και πολυδιάστατη μάθηση. Η σύνδεση της ιστορίας με το παιχνίδι και την καλλιτεχνική δημιουργία καθιστά τη γνώση περισσότερο προσιτή και ελκυστική για τους μαθητές/τριες.



Η δημιουργία της ταινίας λειτούργησε ως εργαλείο ενεργητικής συμμετοχής, ενώ οι επισκέψεις στον αρχαιολογικό χώρο της Ισθμίας προσέφεραν αυθεντικότητα και εμπλουτισμό της μαθησιακής εμπειρίας. Οι μαθητές/τριες δεν περιορίστηκαν στην απλή παρατήρηση αλλά συμμετείχαν ενεργά στην αναπαράσταση του παρελθόντος.

Η δράση απέδειξε επίσης ότι τα παραδοσιακά παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν γέφυρα ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν, αναδεικνύοντας κοινές ανθρώπινες εμπειρίες που διατηρούνται μέσα στον χρόνο.

7. Συμπεράσματα

Η εκπαιδευτική δράση σχετικά με τα παιχνίδια της Αρχαίας Ελλάδας και ειδικότερα με τα πεντόβολα ανέδειξε τη δυναμική της βιωματικής και διαθεματικής προσέγγισης στη διδασκαλία της ιστορίας και του πολιτισμού.

Η δημιουργία της εκπαιδευτικής ταινίας, σε συνδυασμό με τις επισκέψεις στον αρχαιολογικό χώρο της Ισθμίας, έδωσαν στους/στις μαθητές/τριες τη δυνατότητα να προσεγγίσουν το παρελθόν μέσα από την προσωπική εμπειρία, τη συνεργασία και τη δημιουργία.

Η δράση ενίσχυσε τη συμμετοχικότητα, την πολιτισμική συνείδηση και την καλλιτεχνική έκφραση των μαθητών/τριών, αποδεικνύοντας ότι η εκπαίδευση μπορεί να συνδυάζει τη γνώση με τη βιωματική εμπειρία και τη δημιουργικότητα.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.

Αθανασίου, Β. (2019). Η βιωματική μάθηση και η αξιοποίησή της στη σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία. *Επιστήμες Αγωγής*, 2, 45-58.

Κόκκινος, Γ. (2011). *Διδακτική της Ιστορίας και Πολιτισμική Κληρονομιά*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Ματσαγγούρας, Η. (2008). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Παπαδάκη, Λ. (2015). *Το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα και η παιδαγωγική του σημασία*. Παιδαγωγική.

