

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΣ

Εκμάθηση της Ψαλτικής Τέχνης
Η “μέθοδος” των εκπαιδευτικών καρτών

Learning the Art of Chanting
The "method" of educational cards

Πτυχιακό project
Χαστάογλου Μαρία-Παρασκευή

Επιβλέπων:
Δρ. Γεώργιος Α. Πατρώνας
Μέλος ΕΕΠ / Ειδικό Επιστημονικό Προσωπικό

Θεσσαλονίκη 2025

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή.....	3
Ενότητα 1η	
1.1. Προσεγγίσεις της μάθησης και διδασκαλίας μέσω σύγχρονων μεθόδων.....	4
1.2. Η Παιδαγωγική Αξία της Οικογενειακής Υποστήριξης στη Διαμόρφωση Αυτονομίας, Αυτοεκτίμησης και Κοινωνικών Δεξιοτήτων.....	6
Ενότητα 2η.....	7
2.1. Η Μουσική Εκπαίδευση στην Παιδική Ηλικία.....	7
2.2. Βυζαντινή Μουσική Παιδεία στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.....	8
2.3. Η Διδασκαλία της Ψαλτικής σε Παιδιά.....	9
Ενότητα 3η.....	11
3.1. Περιγραφή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού με κάρτες.....	11
3.2. Πρώτο Επίπεδο: Φθογγοδρομίες.....	13
3.3. Δεύτερο Επίπεδο: Μελουργικά Βήματα.....	16
3.4. Τρίτο Επίπεδο: Μαρτυρ “ω” δρομίες.....	19
Συμπεράσματα.....	27
Βιβλιογραφία.....	29

Εισαγωγή

Η Ψαλτική Τέχνη, η μουσική έκφραση της Ορθόδοξης λατρείας, αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία της ελληνικής πολιτισμικής και πνευματικής παράδοσης. Με ρίζες που φτάνουν στους πρώτους αιώνες του Χριστιανισμού, η Ψαλτική έχει διαμορφώσει ένα ξεχωριστό μουσικό ιδίωμα, βασισμένο στο βυζαντινό μουσικό σύστημα, που απαιτεί ιδιαίτερη εξάσκηση, ακουστική ικανότητα και πειθαρχία. Αν και η μετάδοση της Ψαλτικής γινόταν παραδοσιακά από δάσκαλο σε μαθητή, στις μέρες μας τίθεται το ερώτημα: πώς μπορεί να διδαχθεί αυτή η τέχνη σε μικρά παιδιά με τρόπο δημιουργικό και προσαρμοσμένο στις παιδαγωγικές τους ανάγκες;

Στη σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα, η Ψαλτική Τέχνη είναι λιγότερο διαδεδομένη σε σύγκριση με την ευρωπαϊκή μουσική. Ταυτόχρονα, η διδασκαλία της απευθύνεται κυρίως σε μεγαλύτερες ηλικίες. Ωστόσο, υπάρχουν μέθοδοι όπως η μουσικοκινητική αγωγή Orff, η οποία μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στην καλλιέργεια και διάδοση της βυζαντινής μουσικής, εφαρμόζοντας τις αρχές της σύγχρονης μουσικής παιδαγωγικής. Αν και σήμερα το παραδοσιακό μοντέλο διδασκαλίας της Ψαλτικής Τέχνης είναι βαθιά ριζωμένο, αυτό συχνά δυσκολεύει την προσέγγιση της από μικρότερα παιδιά λόγω της έλλειψης παιδαγωγικής προσαρμογής· ωστόσο, η αξιοποίηση δημιουργικών μεθόδων όπως η Orff, μπορεί να αποτελέσει γόνιμο έδαφος για την ανάπτυξη ενός νέου, πιο προσιτού τρόπου μετάδοσης αυτής της σπουδαίας τέχνης (Ελληνικός Σύλλογος Μουσικοκινητικής Αγωγής Carl Orff, 2025). Μέσα από μουσικά παιχνίδια και κατάλληλα ερεθίσματα, προσαρμοσμένα στις ανάγκες μικρότερων ηλικιών, η διδασκαλία της Ψαλτικής μπορεί να καταστεί πιο προσιτή και ελκυστική.

Η συγκεκριμένη εργασία επικεντρώνεται στην ανάπτυξη και εφαρμογή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού με κάρτες “byzantine cards”, το οποίο έχει ως βασικό στόχο την ομαλή εισαγωγή μικρών, αλλά και μεγάλων παιδιών στον πρώιμο κόσμο της Ψαλτικής Τέχνης. Το παρόν εκπαιδευτικό παιχνίδι έρχεται αντιμέτωπο με το κατά πόσο μπορεί να ελκύσει τα παιδιά, ώστε να μάθουν τα βασικά θεωρητικά στοιχεία της Βυζαντινής μουσικής και κατά πόσο μπορούν μέσα από το συγκεκριμένο παιχνίδι να αγαπήσουν αυτή την μουσική παράδοση.

Ο στόχος της εργασίας είναι να παρουσιαστεί το εκπαιδευτικό παιχνίδι με αναλυτική περιγραφή των κανόνων και να εφαρμοστεί σε

ομάδες διαφόρων ηλικιών έχοντας ως γνώμονα το αναπτυξιακό τους επίπεδο. Ένα ερώτημα, το οποίο δημιουργήθηκε και ήταν το κίνητρο για τη δημιουργία του συγκεκριμένου παιχνιδιού ήταν το εξής: η δομή της Ψαλτικής Τέχνης είναι σε θέση να κεντρίσει το ενδιαφέρον των νέων παιδιών, αν εφαρμόζεται και διδάσκεται μέσα από σύγχρονες μεθόδους διδασκαλίας;

Ενότητα 1η

1.1. Προσεγγίσεις της μάθησης και διδασκαλίας μέσω σύγχρονων μεθόδων

Η μάθηση και η διδασκαλία, σύμφωνα με σύγχρονες θεωρίες, δεν αποτελούν στατικές διαδικασίες μετάδοσης γνώσης, αλλά ποικίλες και διαφορετικές μεθόδους που εστιάζουν στην ενεργοποίηση και αξιοποίηση των διαφορετικών δυνατοτήτων του κάθε μαθητή. Ο Gagné (2001) επισημαίνει ότι η διδασκαλία δεν συνίσταται απλώς στη μεταφορά πληροφοριών, αλλά λειτουργεί ως μηχανισμός ενεργοποίησης των γνωστικών και συναισθηματικών ικανοτήτων του ατόμου. Παράλληλα, υπογραμμίζει ότι δεν υπάρχει μια ενιαία μέθοδος διδασκαλίας που να ταιριάζει σε όλα τα άτομα, τα είδη μάθησης ή τα μαθησιακά περιβάλλοντα.

Σύμφωνα με τη συμπεριφοριστική θεωρία, όπως διαμορφώθηκε από τον B. F. Skinner, η ανθρώπινη συμπεριφορά δεν αποτελεί προϊόν έμφυτων χαρακτηριστικών ή εσωτερικών κινήτρων, αλλά είναι το αποτέλεσμα μαθησιακών εμπειριών και εξωτερικών ερεθισμάτων. Κεντρική θέση στην προσέγγισή του έχει η έννοια της **ενίσχυσης**, δηλαδή της συστηματικής και συνεχόμενης ενδυνάμωσης επιθυμητών συμπεριφορών μέσω θετικών αποτελεσμάτων. Στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής πράξης, αυτό σημαίνει ότι ο δάσκαλος οφείλει να παρέχει **σταδιακά ενισχυτικά ερεθίσματα** κάθε φορά που το παιδί εκδηλώνει θετική συμπεριφορά ή επιτυγχάνει έναν μαθησιακό στόχο, ακόμη κι αν αυτός είναι μικρής εμβέλειας.

Η προσδοκία της άμεσης τελειότητας από τον μαθητή θεωρείται κατά τον Skinner (Skinner, 2001, όπως αναφέρεται στο Κασσωτάκης & Φλουρής, 2001) μη ρεαλιστική για τη μαθησιακή διαδικασία, καθώς

μπορεί να λειτουργήσει αποτρεπτικά και να απομακρύνει τα παιδιά, ειδικά όταν αυτά βρίσκονται στα πρώτα στάδια εκμάθησης. Αντιθέτως, η **αναγνώριση και επιβράβευση μικρών επιτευγμάτων** ενισχύει το αίσθημα της αυτοπεποίθησης του μαθητή και ενθαρρύνει τη συνέχιση της προσπάθειας. Έτσι, ο εκπαιδευτικός αποκτά καθοδηγητικό ρόλο, όχι ως φορέας γνώσης που μεταδίδεται μονοπλεύρα και μονοδιάστατα, αλλά ως **ενισχυτής και εμπνευστής της μάθησης** μέσω της συνεχόμενης ανατροφοδότησης και ενθάρρυνσης (Κασσωτάκης & Φλουρής, 2001).

Στην περίπτωση της Ψαλτικής, η προσέγγιση αυτή του Skinner φαίνεται να διαδραματίζει σημαντικό ρόλο. Δεδομένου του ότι η Ψαλτική Τέχνη απαιτεί λεπτομερή ακουστική ευαισθησία-διάκριση, φωνητική πειθαρχία και απομνημόνευση ποικιλόμορφων μελωδιών, η **παιδαγωγική εφαρμογή σταδιακής ενίσχυσης** μπορεί να διευκολύνει την προσέγγισή της από μικρές ηλικίες. Μέσα από μικρά βήματα (όπως η σωστή απόδοση ενός ήχου, η εκμάθηση μίας μελωδικής φράσης ή η ρυθμική ακρίβεια), το παιδί προσεγγίζει την μάθηση θετικά, γεγονός που το βοηθά να δεθεί συναισθηματικά και να αποκτήσει μια σταθερή σχέση με την εκπαιδευτική διαδικασία.

Εν συνεχεία της καταγραφής σύγχρονων μεθόδων πρέπει να αναφερθεί πως ο Piaget (Piaget, 2001, όπως αναφέρεται στο Κασσωτάκης & Φλουρής, 2001) με την εποικοδομιστική του προσέγγιση, προτείνει τη μάθηση ως διαδικασία ανακάλυψης, όπου ο μαθητής κατακτά ενεργητικά τη γνώση. Επιπλέον η διδασκαλία πρέπει να οργανώνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να προωθεί την αυτόνομη νοητική διερεύνηση και την επινόηση (Κασσωτάκης & Φλουρής, 2001). Αντίστοιχα, ο Bruner υποστηρίζει ότι η αποτελεσματική διδασκαλία εξαρτάται από την κατάλληλη προσαρμογή της γλώσσας και των μεθόδων στο επίπεδο κατανόησης του μαθητή, ενώ υποστηρίζει τη μάθηση μέσω ανακάλυψης προσφέροντας εσωτερική ικανοποίηση ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση του μαθητή.

Μια ακόμα διδακτική προσέγγιση που θα βοηθήσει στη διδασκαλία της **Ψαλτικής Τέχνης**, που παραδοσιακά βασίζεται στη μίμηση και στην αφομοίωση ύφους, είναι η χρήση αρχών από τη Μουσικοκινητική Αγωγή Carl Orff, η οποία μπορεί να βοηθήσει στην **παιδαγωγική προσαρμογή του περιεχομένου** σε μικρές ηλικίες. Συνδυάζοντας τις αρχές του Skinner με τη δημιουργική διάσταση της μεθόδου Orff, μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα **δομημένο και ευέλικτο μαθησιακό περιβάλλον**, όπου η Ψαλτική δεν παρουσιάζεται ως «δύσκολη παράδοση», αλλά ως **βιωματική εμπειρία**, προσιτή και ευχάριστη για το παιδί. Με αυτόν τον τρόπο, η παραδοσιακή τέχνη μπορεί να μεταδοθεί με επιτυχία, χωρίς να χάνει το

βάθος της, αλλά προσαρμοζόμενη στις αναπτυξιακές ανάγκες των νεότερων γενεών (Ελληνικός Σύλλογος Μουσικοκινητικής Αγωγής Carl Orff, 2025).

Μέσα από μουσικά παιχνίδια, σωματικής κίνησης και απλών ρυθμικών μοτίβων, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με βασικά στοιχεία της Ψαλτικής, όπως ο ήχος, ο τονισμός και η ρυθμική αγωγή (Παπαγεωργίου, 2023). Κάθε σωστή προσέγγιση μελωδικής φράσης ή συμμετοχή σε μια ομαδική δραστηριότητα αναγνωρίζεται και ενισχύεται, χτίζοντας σταδιακά αυτοπεποίθηση και φωνητική δεξιότητα.

Επιπλέον, η σημασία του συναισθηματικού κλίματος είναι πολύ σημαντική. Η θετική ατμόσφαιρα μέσα στη τάξη ενισχύει τη μαθησιακή διαδικασία και τις θετικές στάσεις των μαθητών απέναντι στο σχολείο. Η σύνδεση της γνώσης με ευχάριστα βιώματα και η συσχέτισή της με προϋπάρχουσες εμπειρίες συντελεί στην καλύτερη κατανόηση και μακροπρόθεσμη ανάκλησή της. Το ενδιαφέρον των μαθητών παίζει καθοριστικό ρόλο στην αποτελεσματική αφομοίωση της πληροφορίας (Κασσωτάκης & Φλουρής, 2001).

Είναι πολύ σημαντικό να σημειωθεί πως υπάρχουν πηγές οι οποίες περιλαμβάνουν μουσικά παιχνίδια με κάρτες που διατίθενται στη Ελλάδα για την εκμάθηση της μουσικής θεωρίας της Ευρωπαϊκής Μουσικής. Συγκεκριμένα της Μπεντούλη και της Τσεσεμελή. Σύμφωνα με την Ε.Ε.Μ.Ε. (2016), τα εκπαιδευτικά επιτραπέζια μουσικά παιχνίδια συμβάλλουν στη βιωματική μάθηση μέσω του παιχνιδιού. Αποτελεί βασική πηγή έμπνευσης για δημιουργία νέων παιχνιδιών ή παραλλαγών και με άλλες μουσικές τέχνες. Στην προκειμένη περίπτωση την Ψαλτική Τέχνη.

1.2. Η Παιδαγωγική Αξία της Οικογενειακής Υποστήριξης στη Διαμόρφωση Αυτονομίας, Αυτοεκτίμησης και Κοινωνικών Δεξιοτήτων: Μια θεωρητική προσέγγιση βάσει των μοντέλων των Vygotsky, Deci & Ryan, και Bandura

Καθοριστικό ρόλο έχει η συμμετοχή της οικογένειας στην μαθησιακή ανάπτυξη του παιδιού. Αποτελεί το στήριγμα και την ώθηση για μάθηση. Σύμφωνα με τον Vygotsky (Vygotsky, 1978), η αλληλεπίδραση με ενήλικες υποστηρίζει τη μάθηση μέσω κοινωνικών εμπειριών, ενώ θεωρίες όπως των Deci & Ryan και του Bandura (Bandura, 1986) (Deci & Ryan, 1985). υποστηρίζουν ότι η συμμετοχή των γονιών στη διαδικασία της μάθησης ενδυναμώνει τον έλεγχο, την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση του παιδιού. Μέσα από

δραστηριότητες όπως τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, οι γονείς ενθαρρύνουν τη συνεργασία, την επικοινωνία και την ανεξαρτησία των παιδιών, προσφέροντας ένα περιβάλλον ασφάλειας, αυτοπεποίθησης και αυτοεκτίμησης, που συμβάλλει στην γενικότερη μαθησιακή και κοινωνική τους ανάπτυξη.

Ενότητα 2η

2.1. Η Μουσική Εκπαίδευση στην Παιδική Ηλικία

Η μουσική συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, ενισχύοντας τόσο τη γνωστική, όσο και τη συναισθηματική του ωρίμανση (Hallam, 2010). Η παιδαγωγική προσέγγιση των Orff και Kodály δίνει έμφαση στη βιωματική μάθηση και στη χρήση της φωνής, του ρυθμού και της κίνησης ως βασικών εργαλείων έκφρασης (Campbell & Scott-Kassner, 2013). Αυτές οι μέθοδοι έχουν ως βασικό χαρακτηριστικό την ενσωμάτωση της μουσικής στην καθημερινότητα των παιδιών, με τρόπο ευχάριστο και δημιουργικό.

Η εφαρμογή τέτοιων παιδαγωγικών αρχών μπορεί λειτουργήσει θετικά και παραγωγικά για τη διδασκαλία ακόμα και πιο εξειδικευμένων μορφών μουσικής, όπως η Ψαλτική, αρκεί να προσαρμοστούν οι διαδικασίες με τρόπο κατάλληλο για το αναπτυξιακό στάδιο των παιδιών, όπως ενδεχομένως το προτεινόμενο εκπαιδευτικό παιχνίδι με κάρτες. Η μάθηση μέσω παιχνιδιού αναγνωρίζεται ευρέως ως θεμελιώδες εργαλείο εκπαίδευσης στις πρώτες ηλικίες (Vygotsky, 1978· Piaget, 1962). Το παιχνίδι ενισχύει τη δημιουργικότητα, την αυτονομία, τη συνεργασία και τη χαρά της μάθησης, παρέχοντας ένα ασφαλές πλαίσιο για νέες δημιουργίες (Zosh et al., 2017). Σύμφωνα με τη Hogg (2020), η διδασκαλία της Βυζαντινής μουσικής μπορεί να γίνει πιο προσιτή μέσω παιχνιδιών και διαδραστικών υλικών που υποστηρίζουν την εκμάθηση.

Τα βιωματικά παιχνίδια βάζουν τον μαθητή στη διαδικασία να συμμετέχει με άλλο ενδιαφέρον. Επιπλέον μπορεί πιο εύκολα να επιτευχθεί ο στόχος της επανάληψης μέσω του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια δίνουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να διαφοροποιήσει το μάθημα του, να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών του και να αξιολογήσει άτυπα την πρόοδο τους. Παράλληλα, κατά την διάρκεια της εκπαιδευτικής πράξης, το παιχνίδι βοηθάει όχι μόνο την εισαγωγή καινούργιων πληροφοριών, αλλά και την εμπέδωση προηγούμενων γνώσεων. Ειδικά, όταν πρόκειται για μουσικά μαθήματα με ιδιαίτερες παραδόσεις όπως η Βυζαντινή μουσική, το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως μια γέφυρα που ενώνει τα παιδιά με την νέα γνώση μέσα από απλοποιημένες μορφές. (Vygotsky, 1978)

2.2. Βυζαντινή Μουσική Παιδεία στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Η σημαντικότητα του παιχνιδιού ως παιδαγωγικού εργαλείου στη διδασκαλία της Βυζαντινής μουσικής έχει αναδειχθεί και στο σύγγραμμα της καθηγήτριας Μαρίας Αλεξάνδρου, *Εισαγωγή στην Βυζαντινή Μουσική*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2016. «Ήθελα να μάθω Βυζαντινή μουσική, αλλά με δυσκόλεψαν πολύ τα σημάδια και οι ήχοι ...». Ένα τέτοιο σχόλιο μπορεί να ακούσει κανείς μερικές φορές ως δικαιολογία για την γρήγορη εγκατάλειψη οποιασδήποτε προσπάθειας για την εκμάθηση της Ψαλτικής Τέχνης. (Αλεξάνδρου, 2023).

Μέσα όμως από τα διάφορα παιχνίδια, μικροί και μεγάλοι μπορούν να μάθουν με μεγάλη ευχαρίστηση τα σημάδια και τους συνδυασμούς τους, κατασκευάζοντας από διάφορα υλικά τα σχήματα των σημαδιών της Νέας Μεθόδου. Έννοιες όπως οι φθόγγοι της βυζαντινής, τα σημαδόφωνα, και οι μαρτυρίες-φθορές μπορούν να γίνουν με τη χαρά της δημιουργικότητας, καλλιεργώντας παράλληλα το αίσθημα και την δεξιότητα της συνεργασίας με τα άλλα παιδιά ή τους άλλους σπουδαστές της τάξης.

Η μουσική αγωγή εντασσόταν σε ένα ευρύτερο πολιτισμικό και θρησκευτικό πλαίσιο, όπου η παιδεία συνδέθηκε άμεσα με την ηθική συγκρότηση και την αισθητική εμπειρία. Η διδασκαλία ξεκινούσε με το Ψαλτήριο και δομούσαν πάνω σε ένα τρίπτυχο: γνώση, ήθος και εμπειρία του θείου κάλλους (Conomos, 1985). Σύμφωνα με τον Νικόλαο Μεσαρίτη, ο οποίος ήταν βυζαντινός συγγραφέας και θεολόγος ακόμη και νήπια που μόλις είχαν απογαλακτιστεί συμμετείχαν στην ψαλμωδία στους ναούς, γεγονός που υπογραμμίζει τον βιωματικό χαρακτήρα της διδασκαλίας (Lingas, 1998).

Ο Μεσαρίτης (Lingas, 1998) περιγράφει τρία βασικά στάδια στη μαθησιακή διαδικασία: τη μετροφωνία (μέτρηση των διαστημάτων), την παραλλαγή (φωνητική απόδοση φθόγγων) και το μέλος (πλήρης ερμηνεία με βάση την προφορική παράδοση). Τα στάδια αυτά διαφοροποιούνται με βάση το αναπτυξιακό στάδιο του κάθε μαθητή. Επίσης η παιγνιώδης προσέγγιση, ίσως φαίνεται ακατάλληλη για ορισμένες ηλικίες, όμως είναι διδακτική γέφυρα, ενώνοντας τα στάδια της μαθητείας με τρόπο λειτουργικό και ευχάριστο.

2.3. Η Διδασκαλία της Ψαλτικής σε Παιδιά

Παρά τις μεγάλες διαστάσεις της Ψαλτικής ως πολιτιστικό αγαθό, η ένταξή της στο παιδαγωγικό πλαίσιο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης είναι πολύ περιορισμένη. Η αυστηρή θεωρητική δομή της και η ιδιαιτερότητα της γλώσσας της, καθιστούν δύσκολη την προσέγγιση των παιδιών σε αυτή (Χατζημιχαήλ, 2019). Αντίθετα, η χρήση παιδαγωγικών εργαλείων όπως το παιχνίδι, μπορεί να ανοίξει δρόμους δημιουργικής διδασκαλίας.

Παράλληλα, η μουσική εκπαίδευση στο πλαίσιο της παιδικής ηλικίας κατά τη Βυζαντινή περίοδο, αποτελούσε κρίσιμο παράγοντα διαμόρφωσης της πολιτισμικής ταυτότητας και της πνευματικής συγκρότησης των πολιτών. Η Ψαλτική Τέχνη, και ιδίως η ψαλμωδία, δεν περιοριζόταν σε έναν κύκλο επαγγελματιών, αλλά προσφερόταν ως κοινωνικά διαμοιραζόμενο δικαίωμα, στο οποίο συμμετείχαν και παιδιά από την ηλικία των πέντε ετών (Stathis, 2015). Η παιδαγωγική αυτή πρακτική παραπέμπει στην αρχαιοελληνική έννοια του «άνδρὸς μουσικοῦ», του καλλιεργημένου ανθρώπου, που συνδύαζε λογικές και αισθητικές δεξιότητες (Touliatos-Banker, 1984).

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η ενσωμάτωση και η ανάπτυξη μιας καινοτόμου διδακτικής προσέγγισης για τη διδασκαλία της Ψαλτικής Τέχνης, σε παιδιά του Δημοτικού, καθώς και αρχαρίων μεγαλύτερης ηλικίας, για την πιο ομαλή κατανόηση των βασικών θεωρητικών στοιχείων της Ψαλτικής. Η προσέγγιση αυτή επιχειρεί να συνδυάσει σύγχρονες μεθόδους διδασκαλίας, με το εκπαιδευτικό υλικό της βυζαντινής να είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες των παιδιών που έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με την Ψαλτική. Πιο συγκεκριμένα το υλικό περιλαμβάνει:

- Τα ονόματα των φθόγγων,
- Τη μελωδική κατεύθυνση των σημαδιών (ποσοτική κίνηση προς τα πάνω ή κάτω),
- Τις μαρτυρίες και τις φθορές των τριών γενών (διατονικό, χρωματικό, εναρμόνιο).

Η μάθηση αυτών επιδιώκεται μέσω ενός δομημένου παιχνιδιού με κάρτες. Η έμφαση δίνεται επομένως στην γνωστική εισαγωγή, με τρόπο βιωματικό και παιγνιώδη, χωρίς να απαιτείται εκτέλεση ή φωνητική δεξιότητα. Αυτό καθιστά την προσέγγιση πιο κατάλληλη για παιδιά Δημοτικού (και όχι μόνο), καθώς επικεντρώνεται στην παρατήρηση, την

αναγνώριση και τη συσχέτιση εννοιών σύμφωνα με το αναπτυξιακό τους στάδιο.

Ειδικότερα αυτή η προσέγγιση:

- Συμβαδίζει με τις αρχές της μεθόδου Kodály, που ξεκινά από την ονομασία και αναγνώριση φθόγγων πριν τη φωνητική παραγωγή. Η μέθοδος Kodály υποστηρίζει ότι η μουσική μάθηση πρέπει να ξεκινά με την ακουστική αναγνώριση και την κατανόηση των φθόγγων, πριν από τη φωνητική παραγωγή ή την ανάγνωση παρτιτούρας. Μέσω του κινητού "do", των χειρονομιών (hand signs) και της βιωματικής προσέγγισης, η μέθοδος καλλιεργεί την εσωτερική ακρόαση και τη μουσική μνήμη του μαθητή. Η σταδιακή εισαγωγή των θεωρητικών εννοιών ενισχύει την κατανόηση της μουσικής γλώσσας με φυσικό και παιδαγωγικά τεκμηριωμένο τρόπο (Solfege Story, 2019).

- Αξιοποιεί τις αρχές του παιδαγωγικού παιχνιδιού, που δίνει στα παιδιά ένα πλαίσιο να πειραματιστούν χωρίς να έχουν το άγχος της σωστής απόδοσης. “Η επιτυχία δε συμβαδίζει με την υπερεντατικοποίηση της μάθησης, τον φόβο, την αγωνία, τον αυταρχισμό και τον διαρκή έλεγχο, την καχυποψία και την καταπίεση, τη στείρα απομνημόνευση και τον άκριτο ανταγωνισμό” (Sahlberg, 2013, p. 138).

- Η προσέγγιση Orff εστιάζει στη βιωματική μάθηση της μουσικής μέσω της πράξης, αξιοποιώντας το φυσικό περιβάλλον του παιδικού παιχνιδιού. Σε αυτό το πλαίσιο, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί μια ατμόσφαιρα ασφάλειας και έκφρασης, όπου τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά, χωρίς να αισθάνονται ότι κρίνονται. Μέσω της ομαδικής δημιουργίας, αναπτύσσονται η συνεργασία, η αισθητική επίγνωση και η κατανόηση αφηρημένων μουσικών εννοιών, όπως ο ρυθμός και η δομή, ενώ παράλληλα ενισχύεται και ο ρόλος των γονέων στη μαθησιακή διαδικασία. (Orff Schulwerk, όπως αναφέρεται στο orffesma.gr)

- Επιπλέον η ιδέα για την δημιουργία των καρτών του εκπαιδευτικού παιχνιδιού ήρθε ορμώμενη από τις σημειώσεις του μαθήματος Εισαγωγή στην Εκκλησιαστική Βυζαντινή Μουσική. Μέσα από πίνακες που καταγράφονται όλα τα σημάδια (ποιοτικά, ποσοτικά, χρονικά) καθώς επίσης πίνακες που εμπεριέχουν τις κινήσεις των ήχων, των μαρτυριών και φθωρών ήταν ξεκάθαρη και συγκεντρωτική η κατηγοροποίηση όλων των στοιχείων της Ψαλτικής και αποτέλεσε βοηθό για την καλύτερη οργάνωση του παιχνιδιού (Πατρώνας, 2021)

Ενότητα 3η

3.1. Περιγραφή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού με κάρτες

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί να παίζεται ομαδικά, ενισχύοντας την παρατήρηση, τη λογική σκέψη και τη μνήμη, ενώ επιτρέπει στα παιδιά να πειραματίζονται χωρίς πίεση απόδοσης. Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό παιχνίδι με κάρτες έχει δομηθεί σε τρία προοδευτικά επίπεδα δυσκολίας, προκειμένου να προσαρμόζεται τόσο στο αναπτυξιακό στάδιο των μαθητών, όσο και στο βαθμό εξοικείωσής τους με τα βασικά στοιχεία της Ψαλτικής Τέχνης.

Σκοπός του είναι η εμπέδωση θεμελιωδών μουσικών θεωρητικών εννοιών της Βυζαντινής μουσικής μέσω μιας παιγνιώδους και διαδραστικής διαδικασίας μάθησης. Ειδικότερα, το περιεχόμενο του παιχνιδιού επικεντρώνεται στην εκμάθηση των ονομάτων των φθόγγων (Νη, Πα, Βου, Γα κ.λπ.), στην κατανόηση της ποσοτικής κίνησης των σηματοφόρων εντός εύρους πέμπτης προς τα πάνω και προς τα κάτω (Ίσον, Ολίγον, Πεταστή, Απόστροφος κλπ.), καθώς και στην αναγνώριση των μαρτυριών και φθορών των τριών γενών (διατονικού, χρωματικού και εναρμονίου). Η επίτευξη των διδακτικών στόχων διασφαλίζεται μέσω ενός συστήματος σαφώς καθορισμένων κανόνων, οι οποίοι ρυθμίζουν τη ροή και τη λογική του παιχνιδιού, ενισχύοντας παράλληλα τη μαθησιακή εμπλοκή και την ενεργή συμμετοχή των εκπαιδευομένων.

Το παιχνίδι που δημιουργήθηκε βασίζεται σε εικονικές κάρτες, οργανωμένες και χωρισμένες σε κατηγορίες, και είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να λειτουργεί σε ομαδικό επίπεδο. Οι κατηγορίες χωρίζονται σε τρία επίπεδα καρτών και είναι οι εξής:

1ο Στάδιο – Εισαγωγικό (Αρχάριοι)

Απευθύνεται σε παιδιά που έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με την Ψαλτική. Οι μαθητές:

- Μαθαίνουν τα ονόματα των φθόγγων μέσω οπτικών καρτών
- Αναγνωρίζουν τα βασικά σημάδια της Ψαλτικής μέχρι διαστήματος 5ης προς τα πάνω και προς τα κάτω (π.χ. ολίγον, απόστροφος, χαμηλή) με εικόνες που αναγράφονται κάτω δεξιά της κάρτας και αποτελούν την εντολή για τον επόμενο παίκτη

2ο Στάδιο – Μεσαίο (Προχωρημένοι Μαθητές)

Οι μαθητές αρχίζουν να συνδέουν τα θεωρητικά στοιχεία μεταξύ τους:

- Αναλύουν τη σχέση φθόγγου και σημαδοφώνου.
- Διακρίνουν τη διαφορετική "ένταση" ή "ποσότητα" ανόδου/καθόδου σε σημάδια όπως η πεταστή, το ολίγον κ.λπ.
- Εμφανίζονται συνδυασμοί σημαδιών, απαιτώντας παρατήρηση και λογική συσχέτιση.
- Εισάγεται στοιχείο στρατηγικής: οι μαθητές πρέπει να συνθέσουν «μικρά μοτίβα» χρησιμοποιώντας τα σωστά σημάδια ποσότητας ώστε να αποπερατώσουν την εντολή που τους δίνεται δηλαδή μια μουσική ακολουθία πχ (νη-δι), (κε-πα)

3ο Στάδιο – Προχωρημένο (Εμπειρικοί)

Αφορά μαθητές που έχουν αφομοιώσει τη βασική θεωρία. Πιο συγκεκριμένα:

- Έρχονται σε επαφή με τα σημάδια των μαρτυριών και φθορών μέσω των καρτών
- Οι κάρτες αποκτούν σύνθετο χαρακτήρα (π.χ. "Διάβασε-παρατήρησε την μικρή ακολουθία των μαρτυριών και ρίξε τις σωστές κάρτες ώστε να ολοκληρωθεί το σύστημα που βλέπεις").

Η δομή αυτή επιτρέπει την κλιμάκωση της μάθησης από την απλή αναγνώριση στη σύνθεση, σε απόλυτη συνάφεια με τις παιδαγωγικές θεωρίες σταδιακής νοητικής ανάπτυξης, όπως αυτές διατυπώθηκαν από τον Bruner (1960) και τον Piaget (1971), οι οποίοι υποστηρίζουν ότι η γνώση κατακτάται μέσα από διαδοχικά στάδια και νοητικά σχήματα που οικοδομούνται εμπειρικά και ενεργητικά από το παιδί

Αναλυτικότερα το Εκπαιδευτικό Παιχνίδι με Κάρτες διαρθρώνεται σε τρία επίπεδα:

3.2. Πρώτο Επίπεδο: Φθογοδρομίες

Το πρώτο επίπεδο περιλαμβάνει μια τράπουλα με 119 κάρτες, στις οποίες απεικονίζονται ως βασική πληροφορία οι 7 φθόγγοι της βυζαντινής μουσικής (Νη,Πα,Βου,Γα,Δι,Κε,Ζω) τα 13 σηματοδρόμια στη κάτω δεξιά πλευρά της κάρτας, τα οποία καθορίζουν την εντολή για τον επόμενο παίκτη και 28 ειδικές κάρτες οι οποίες ανατρέπουν το παιχνίδι! Η επιλογή των 13 σηματοδρόμων έγινε με γνώμονα τα βασικά σημάδια ανάβασης μέχρι διαστήματος 5ης και συνδιασμών: ολίγον, πεταστή(2ας), ολίγον με κέντημα στο πλάι(3ης) ολίγον με κέντημα απο πάνω, πεταστή με κέντημα απο πάνω(4ης) ολίγον με υψηλή δεξιά, πεταστή με υψηλή δεξιά(5ης). Αντίστοιχα τα βασικά σημάδια κατάβασης μέχρι διαστήματος 5ης: απόστροφος(2ας), ελαφρόν(3ης), ελαφρόν με απόστροφο(4ης), χαμηλή(5ης). Τέλος την ισότητα: Ίσον(1ης). Ο κάθε φθόγγος υπάρχει στο παιχνίδι επι 13 φορές οσα είναι και τα σηματοδρόμια. Δηλαδή σε κάθε φθόγγο περιέχονται όλα τα σηματοδρόμια: Νη (ίσον) Νη (ολίγον), Νη (απόστροφο) αρα λοιπόν έχουμε 13 Νη με όλα τα σηματοδρόμια που ανέφερα παραπάνω, 13 Βου, 13 Γα, 13 Δι, 13 Κε, 13 Ζω. Βλ.πίνακα1. Οσον αναφορά τις ειδικές κάρτες, χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες: Α) “πάρε κάρτες” με την εικόνα των σημαδιών που δηλώνουν και προσθέτουν χρόνο: κλάσμα +1 χρόνος, διπλή +2 χρόνοι, τριπλή +3 χρόνους. Β) “χάνεις την σειρά σου” με την εικόνα του σηματοδρόμου **Ελαφρόν** το οποίο στην πράξη περιλαμβάνει έναν περαστικό φθόγγο δηλαδή δι γα βου, οπου ο φθόγγος γα είναι ο περαστικός. Αρα λοιπόν ο παίκτης που βρίσκεται δίπλα σε αυτον που θα ρίξει την συγκεκριμένη κάρτα ονομάζεται περαστικός χάνει την σειρά του και παίζει ο επόμενος απο αυτόν. Γ) “αλλαγή πορείας” με δυο εικόνες, η μια δηλώνει τη άνοδο και η άλλη την κάθοδο. Αρα είναι ο καθοδηγητής για το αν η πορεία του παιχνιδιού θα πηγαίνει δεξιόστροφα(κάρτα ανόδου) ή αριστερόστροφα (κάρτα καθόδου). Δ) “ξανα παίξε” με την εικόνα του σηματοδρόμου **Ίσον** το οποίο καθώς δηλώνει την ισότητα δίνεται η ευκαιρία στο παίκτη που την έχει στα χέρια του, να τη ρίξει, και να ξανα παίξει έχοντας την ελευθερία να ρίξει εν συνεχεία οποια κάρτα θέλει ορίζοντας την συνέχεια του παιχνιδιού. βλ.Πίνακα2

Το παιχνίδι απευθύνεται σε ομάδες 2 έως 8 ατόμων. Η τράπουλα ανακατεύεται καλά και κάθε παίκτης λαμβάνει 7 κάρτες. Ο πρώτος παίκτης τοποθετεί μία κάρτα στο κέντρο και η υπόλοιπη τράπουλα παραμένει ανάποδα στο πλάι για χρήση ως απόθεμα. Ο παίκτης που βρίσκεται στα δεξιά του μοιραστή ξεκινά, εξετάζοντας την κάρτα στο τραπέζι. Για παράδειγμα, εάν η κάρτα δείχνει τον φθόγγο Πα και ένα Ολίγον, ο παίκτης θα πρέπει να μεταβεί στον επόμενο φθόγγο προς τα πάνω, δηλαδή στο Βου. Εάν διαθέτει την κατάλληλη κάρτα, την

τοποθετεί, και παίζει ο επόμενος. Εάν όχι, τραβά μία κάρτα από το απόθεμα. Αν ταιριάζει, την παίζει άμεσα· διαφορετικά, την κρατά. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ένας παίκτης αδειάσει όλες τις κάρτες από τα χέρια του.

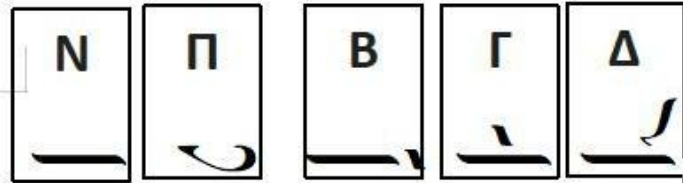
Σημείωση: Όταν κάποιος παίκτης μείνει με μόνο μία κάρτα, πρέπει να φωνάζει «ANANES!» ώστε να ειδοποιήσει τους υπόλοιπους ότι πλησιάζει στη νίκη.

Η δομή του παιχνιδιού θυμίζει το γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι "UNO", προσαρμοσμένο, ωστόσο, ώστε να εξυπηρετεί τους διδακτικούς στόχους που θέλουμε. Πιο συγκεκριμένα, το επίπεδο αυτό συμβάλλει ουσιαστικά στην εμβάθυνση της κατανόησης των μουσικών σημαδιών της Βυζαντινής μουσικής, ενισχύοντας τη μνήμη, τη λογική σκέψη και τη βιωματική εξοικείωση με τις φθογγικές αποστάσεις. Παράλληλα, προάγει τη συγκέντρωση και την ενεργή συμμετοχή σε ομαδικό πλαίσιο. Σε επίπεδο μαθησιακών αποτελεσμάτων, οι μαθητές επιτυγχάνουν την αναγνώριση βασικών φθόγγων, την κατανόηση της μουσικής κίνησης μέσω συμβόλων, καθώς και τη βελτίωση της ταχύτητας και ακρίβειας στη μουσική αναγνώριση. Επιπλέον, καλλιεργούνται δεξιότητες συνεργασίας και στρατηγικού συλλογισμού.

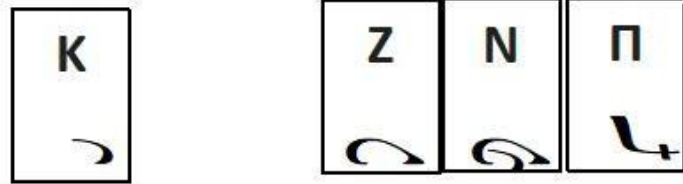
Το εκπαιδευτικό παιχνίδι *Φθογγοδρομίες* προτείνεται ως ένα καινοτόμο, παιδαγωγικό διδακτικό εργαλείο για την εκμάθηση των φθόγγων και των μουσικών σημαδιών της Βυζαντινής μουσικής. Απευθύνεται κυρίως σε παιδιά Δημοτικού ηλικίας 5-10 ετών που βρίσκονται στα αρχικά στάδια αναζήτησης και επιλογής μουσικού αντικειμένου (οργάνου) και θεωρώ ότι είναι ένας έξυπνος τρόπος ώστε να κερδίσεις τις εντυπώσεις του παιδιού και μέσα από το παιχνίδι να αγαπήσει την μουσική της Ψαλτικής Τέχνης, και να την εξελίξει. Παρόλα αυτά το συγκεκριμένο παιχνίδι με κάρτες φυσικά και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να αξιοποιηθεί, και σε σπουδαστές ανεξαρτήτως ηλικίας ή προηγούμενης μουσικής εμπειρίας. Μέσα από μια παιγνιώδη και διαδραστική προσέγγιση της διδασκαλίας, το παιχνίδι ενισχύει τη γνωστική κατανόηση και εμπέδωση της φθογγικής κίνησης, λειτουργώντας τόσο ως εισαγωγικό όσο και ως επαναληπτικό μέσο. Η εκπαιδευτική του διάσταση θα μπορούσε να καθιστά δυνατή την ένταξη του τόσο σε τυπικά (π.χ. μουσικά σχολεία, ωδεία) όσο και σε άτυπα μαθησιακά περιβάλλοντα, εντός ή εκτός της σχολικής αίθουσας. Ειδικότερα, μπορεί να αξιοποιηθεί ως υποστηρικτικό διδακτικό μέσο σε τάξεις Γυμνασίου μουσικών σχολείων ή σε αρχάριες τάξεις ωδείων, ενισχύοντας το ενδιαφέρον και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών μέσω της συνδυαστικής μάθησης και του παιχνιδιού.

Πίνακας 1

Ανάβασης

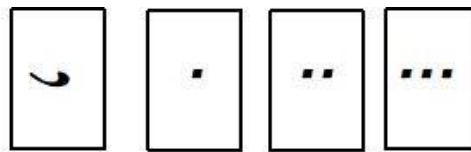


Κατάβασης



Πίνακας 2

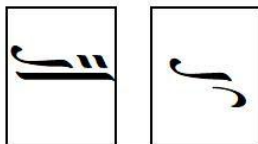
“Πάρε κάρτες”



“Χάνεις την σειρά σου”



"Αλλαγή πορείας"



"Ξανα παίξε"



3.3. Δεύτερο Επίπεδο: *Μελουργικά Βήματα*


Το δεύτερο επίπεδο αποτελεί συνέχεια του πρώτου και περιλαμβάνει δύο τράπουλες με 168 κάρτες. Η τράπουλα Νο1 με 140 κάρτες έχει ως βασική εικόνα και πληροφορία τα σημαδόφωνα της βυζαντινής μουσικής που χρησιμοποιήθηκαν και στο πρώτο επίπεδο δηλαδή τα σημάδια ανάβασης μέχρι διαστήματος 5ης και συνδιασμών: 42 κάρτες ολίγον, 7 κάρτες πεταστή(2ας), 28 κάρτες ολίγον με κέντημα στο πλάι(3ης), 28 ολίγον με κέντημα απο πάνω, (4ης) 7 κάρτες ολίγον με υψηλή δεξιά(5ης). Αντίστοιχα τα βασικά σημάδια κατάβασης μέχρι διαστήματος 5ης: 42 κάρτες απόστροφος(2ας), 21 κάρτες ελαφρόν(3ης), 7 κάρτες ελαφρόν με απόστροφο(4ης), 7 κάρτες χαμηλή(5ης). Τέλος την ισότητα: 7 κάρτες Ίσον (1ης), βλ.πίνακα3. Ενώ η τράπουλα Νο2 με 28 κάρτες περιέχει εμπλουτισμένες εικόνες, παρόμοιες με αυτές του πρώτου επιπέδου. Στις κάρτες της δεύτερης τράπουλας απεικονίζονται μουσικές διαδρομές (π.χ. Νη-Δι), οι οποίες απαιτούν από τον παίκτη να μεταβεί από έναν φθόγγο σε άλλον χρησιμοποιώντας τα διαθέσιμα σημαδόφωνα είτε με συνδιασμό σημοδοφώνων είτε κατευθείαν με ένα σημάδι το οποίο αντιστοιχεί στο ζητούμενο διάστημα. Η επιλογή των μουσικών διαδρομών έγινε με βάση όλα τα πιθανά διαστήματα που προκύπτουν, βλ.πίνακα4. Στο πλαίσιο της διδακτικής προετοιμασίας για το τρίτο επίπεδο, το παρόν εκπαιδευτικό παιχνίδι ενσωματώνει τη αποτύπωση των μαρτυρικών σημαδιών κάτω απο τους φθόγγους και στα τρία γένη της Βυζαντινής μουσικής (διατονικό, χρωματικό και εναρμόνιο), διασφαλίζοντας την επαρκή εξοικείωση των μαθητών με το θεωρητικό τους υπόβαθρο.

Το παιχνίδι απευθύνεται επίσης σε 2 έως 8 παίκτες. Από την τράπουλα Νο1 κάθε παίκτης λαμβάνει 5 κάρτες. Η τράπουλα Νο2 τοποθετείται ανάποδα στο πλάι. Ο παίκτης στα δεξιά του μοιραστή ανοίγει μια κάρτα από τη Νο2, η οποία περιγράφει μια μουσική πορεία (π.χ. Πα-Κε). Εάν ο παίκτης μπορεί, με τα σημαδόφωνα που κρατά, να αποδώσει σωστά την ακολουθία, τοποθετεί τις κατάλληλες κάρτες και λαμβάνει την κάρτα της ακολουθίας ως πόντο απο τη τράπουλα Νο2. Αν όχι, ρίχνει όσες μπορεί με βάση τους κανόνες και παίζει ο επόμενος. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν εξαντληθούν οι κάρτες της τράπουλας Νο2 που αποτελούν τους πόντους. Ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες μουσικών ακολουθιών (πόντους) ανακηρύσσεται νικητής. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι κατα τη διάρκεια του παιχνιδιού πάντα οι παίκτες πρέπει να εφοδιάζονται με κάρτες απο τη στοίβα ωστε πάντα να έχουν απο 5 στη κατοχή τους.

Το 2ο επίπεδο: *Μελουργικά Βήματα* προτείνεται ως ένα σύγχρονο παιδαγωγικό εργαλείο εισαγωγής στη Βυζαντινή μουσική, το οποίο αξιοποιεί τη μορφή του επιτραπέζιου παιχνιδιού για να υποστηρίξει τη μάθηση με τρόπο βιωματικό και διαδραστικό. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για παιδιά Δημοτικού που βρίσκονται στα αρχικά στάδια εξοικείωσης με την μουσική και συγκεκριμένα με τη Ψαλτική Τέχνη, αλλά και για σπουδαστές ανεξαρτήτως ηλικίας ή προηγούμενης μουσικής εμπειρίας και επιδιώκει, μέσω της ενεργούς συμμετοχής, να διευκολύνει την κατανόηση και εφαρμογή των βασικών στοιχείων της Βυζαντινής σημειογραφίας. Τα μαθησιακά αποτελέσματα περιλαμβάνουν την ορθή αναγνώριση βασικών σημαδιών της Βυζαντινής μουσικής γραφής, την εκτέλεση σύντομων μουσικών ακολουθιών με ακρίβεια, καθώς και την ενίσχυση γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η μνήμη, η συγκέντρωση, η στρατηγική σκέψη και η συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων. Ο Elliott (1995) υποστηρίζει ότι, η ενσωμάτωση του παιχνιδιού στη μουσική εκπαίδευση, με ενεργή συμμετοχή του δασκάλου, αποτελεί μια αποτελεσματική παιδαγωγική προσέγγιση που συνδυάζει θεωρητική γνώση με πρακτική εφαρμογή. Ο δάσκαλος, λειτουργώντας ως εμπνευστής και συνδημιουργός, μπορεί να ενισχύσει τη μάθηση μέσω της άμεσης συμμετοχής του στο παιχνίδι, όπως με το να ψέλνει τις μουσικές ακολουθίες που δημιουργούν τα παιδιά και να τα ενθαρρύνει να τις επαναλάβουν.





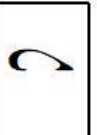




Η προσέγγιση αυτή εναρμονίζεται με τις αρχές της παιγνιώδους μάθησης, όπου η ενεργή συμμετοχή και η καθοδήγηση του εκπαιδευτικού ενισχύουν τη σύνδεση μεταξύ θεωρίας και πράξης. Σύμφωνα με τη μελέτη των Zosh et al. (2017), το παιχνίδι παρέχει ένα πλαίσιο στο οποίο τα παιδιά μπορούν να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους σε πρακτικές καταστάσεις, ενισχύοντας τη βαθύτερη κατανόηση και την αφομοίωση της μάθησης. Επιπλέον, η θεωρία του Vygotsky υποστηρίζει ότι η μάθηση επιτυγχάνεται καλύτερα όταν τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά σε δραστηριότητες με την υποστήριξη ενός πιο έμπειρου συνεργάτη, όπως ο δάσκαλος, ο οποίος παρέχει την απαραίτητη καθοδήγηση και ενίσχυση (Vygotsky, 1978). Αυτή η προσέγγιση ενισχύει την ικανότητα των παιδιών να συνδέουν τη θεωρητική γνώση με την πρακτική εφαρμογή μέσω του παιχνιδιού.

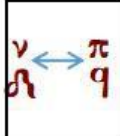
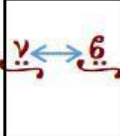
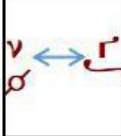
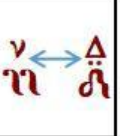
Πίνακας 3

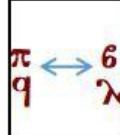
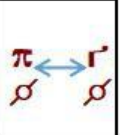
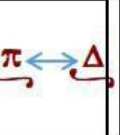
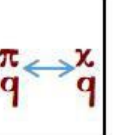

 ίσον 1ης


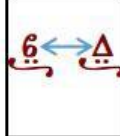
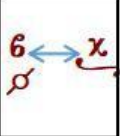
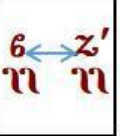

ΑΝΙΟΝΤΑ

ΚΑΤΙΟΝΤΑ

Ολίγον Πεταστή	 	2ας		Απόστροφος
Ολίγον με κέντημα		3ης		Ελαφρόν
Ολίγον με κέντημα		4ης		Ελαφρόν με απόστροφο
Ολίγον με υψηλή		5ης		Χαμηλή

3.4 Τρίτο Επίπεδο: *Μαρτυρ“ώ”δρομίες*

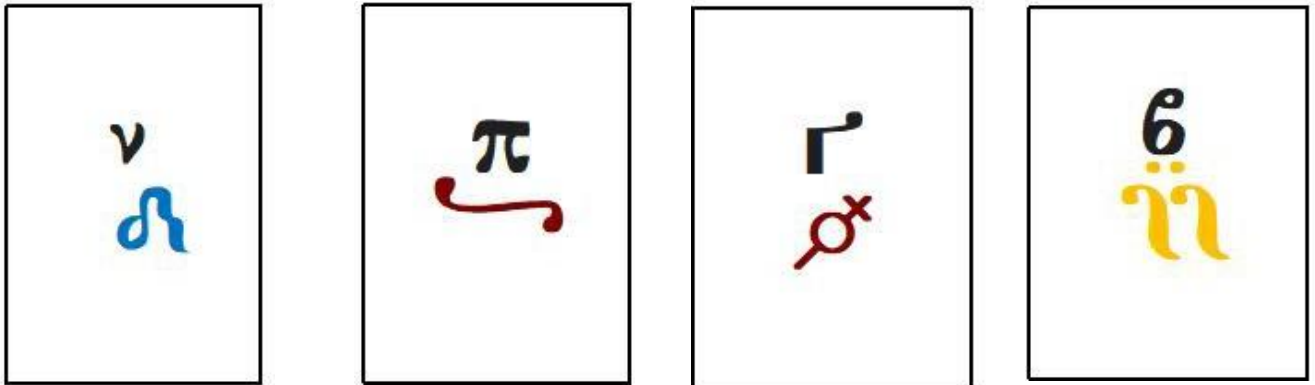
Το τρίτο και πιο απαιτητικό επίπεδο περιλαμβάνει επίσης δύο τράπουλες σύνολο 159 κάρτες. Η τράπουλα Νο1 περιλαμβάνει μαρτυρίες όλων των γενών (56 κάρτες στο διατονικό, 49 κάρτες στο χρωματικό, 28 κάρτες στο εναρμόνιο) βλ, πίνακα 5, ενώ η τράπουλα Νο2 περιέχει 26 κάρτες με τις αντίστοιχες φθορές βλ, πίνακα 6. Στην τράπουλα Νο1 περιγράφονται στο επάνω μέρος μουσικά συστήματα, όπως τετράχορδα ή πεντάχορδα, σύμφωνα με το γένος της φθοράς και χωρίζεται σε τρεις στοίβες, σύμφωνα με τα τρία γένη, τα οποία αναγνωρίζονται από τρία διαφορετικά χρώματα: μπλε για το διατονικό, κόκκινο για το χρωματικό και πορτοκαλί για το εναρμόνιο. Ενώ η τράπουλα Νο2 τοποθετείται ανάποδα στο πλάι.

Κάθε παίκτης από τη τράπουλα Νο1 λαμβάνει 9 κάρτες: 2 από κάθε γένος και 3 επιπλέον της επιλογής του. Για να αρχίσει το παιχνίδι θα πρέπει ο παίκτης που θα ξεκινήσει πρώτος να τοποθετήσει στο κέντρο και μια κάρτα από τη τράπουλα Νο2 η οποία βρίσκεται αναποδογυρισμένη στο πλάι. Η κάρτα αυτή αποκαλύπτει την φθορά και ποιο μουσικό σύστημα θα πρέπει οι παίκτες να ακολουθήσουν. Παραδείγματος χάρη αν η κάρτα από τη τράπουλα Νο2 έχει μια διατονική φθορά (χρώμα μπλε) επομένως και ένα διατονικό σύστημα οι παίκτες χρησιμοποιούν αποκλειστικά τις μπλε κάρτες από τη τράπουλα Νο1 που περιλαμβάνουν τις μαρτυρίες. Ο εκάστοτε παίκτης εξετάζει αν διαθέτει τις κατάλληλες κάρτες με τις μαρτυρίες για να ολοκληρώσει το σύστημα που υπάρχει στην κάρτα της τράπουλας Νο2· αν ναι, τις τοποθετεί και λαμβάνει την κάρτα της φθοράς ως πόντο. Αν όχι, τραβά μία κάρτα από την αντίστοιχη στοίβα του γένους και παίζει αν μπορεί. Αξίζει να σημειωθεί ότι, προκειμένου να ξεκινήσει το μουσικό σύστημα που αναγράφεται στην κάρτα της τράπουλας Νο2, είναι απαραίτητο να παιχτεί το πρώτο μαρτυρικό σημάδι που δηλώνεται ως πρώτο στη σειρά, και όχι οποιοδήποτε άλλο τυχαία επιλεγμένο. Το παιχνίδι τελειώνει όταν εξαντληθούν οι κάρτες της τράπουλας Νο2 με τις φθορές. Νικητής είναι ο παίκτης που στο τέλος του παιχνιδιού έχει καταφέρει να συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες με τις φθορές που αποτελούν τους πόντους.

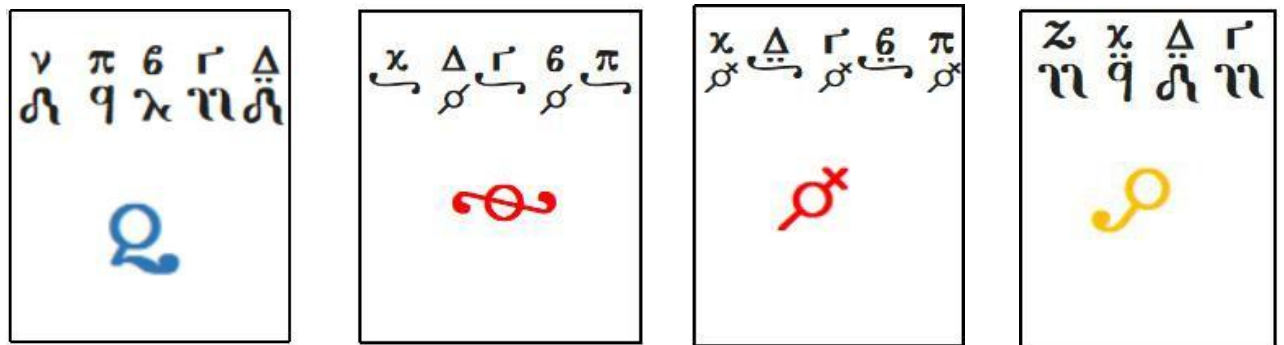
Το τρίτο επίπεδο στοχεύει στην εμπέδωση της διαφοράς μεταξύ των τριών γενών. Η χρήση χρωμάτων λειτουργεί υποστηρικτικά, ώστε η οπτική μνήμη του παιδιού να ενισχυθεί και να συσχετίσει γρήγορα κάθε γένος με το κατάλληλο σύστημα και τις αντίστοιχες φθορές. Το παιχνίδι “Μαρτυρ“ώ”δρομίες” δημιουργήθηκε με στόχο να αποτελέσει ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που αξιοποιεί τη βιωματική μάθηση και το παιχνίδι ως μέσα γνωριμίας των μαθητών με τα βασικά χαρακτηριστικά

της Βυζαντινής μουσικής. Μέσα από την επαναλαμβανόμενη αναγνώριση μουσικών συστημάτων και φθόγγων, καθώς και τη στρατηγική χρήση ειδικά σχεδιασμένων καρτών, ενισχύεται η καλλιέργεια δεξιοτήτων όπως η μνήμη, η συγκέντρωση, η ταχύτητα σκέψης και η μουσική αντίληψη. Οι συμμετέχοντες αποκτούν τη δυνατότητα να αναγνωρίζουν τα βασικά γένη της Βυζαντινής μουσικής και να αποτυπώνουν ορθά μουσικές ακολουθίες, ενώ παράλληλα ενδυναμώνουν δεξιότητες σειροθέτησης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης, όπως η συνεργασία και ο σεβασμός στους κανόνες. Το παιχνίδι απευθύνεται σε μαθητές όλων των ηλικιών, από το δημοτικό έως και ενήλικες εκπαιδευόμενους, προσφέροντας μια ευχάριστη και αποτελεσματική εισαγωγή στη Βυζαντινή μουσική παράδοση. Τέλος, το επίπεδο αυτό “Μαρτυριοδρομίες” προτείνεται ως ένα παιδαγωγικό μέσο ενίσχυσης της μουσικής εκπαίδευσης, ενσωματώνοντας τη γνώση, τη στρατηγική σκέψη και την ψυχαγωγία σε μια ενιαία μαθησιακή εμπειρία.

Πίνακας 5



Πίνακας 6



Παρακάτω ακολουθεί ένας συνοπτικός κατάλογος με τους κανονισμούς των τριών παιχνιδιών

Φθογγοδρομίες

Εισαγωγή

Το Παιχνίδι Βυζαντινών Φθόγγων είναι ένα διαδραστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι με κάρτες, που έχει ως στόχο την εξάσκηση στη σωστή αναγνώριση και εφαρμογή των φθόγγων της Βυζαντινής μουσικής και των σημαδιών της. Οι παίκτες, μέσα από έναν συνδυασμό μνήμης, υπολογισμού και στρατηγικής, καλούνται να χρησιμοποιούν σωστά την ακολουθία των νοτών και να κατανοούν τη λειτουργία των μουσικών σημαδιών στην πράξη.

Υλικά

- 91 κάρτες με φθόγγους της Βυζαντινής μουσικής (π.χ. Νη, Πα, Βου, Γα, Δι, Κε, Ζω)
- Κάθε κάρτα περιλαμβάνει επίσης μία εντολή κάτω δεξιά (π.χ. ολίγον, ίσον, πεταστή)

Σκοπός του Παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να βλέπουν το φθόγγο της κάρτας πχ Νη και με βάση την εντολή που υπάρχει κάτω δεξιά της κάρτας πχ Ολίγον να υπολογίζουν σωστά το διάστημα και να ρίχνουν την κατάλληλη επόμενη κάρτα δηλαδή Πα. Νικητής είναι εκείνος που θα ξεφορτωθεί πρώτος όλες του τις κάρτες.

Προετοιμασία

- Οι κάρτες ανακατεύονται καλά.
- Σε κάθε παίκτη μοιράζονται 7 κάρτες.
- Η στοίβα των καρτών τοποθετείται στο κέντρο του τραπέζιού, γυρισμένη ανάποδα
- Μία κάρτα τοποθετείται ανοικτή στο κέντρο του τραπέζιού για να ξεκινήσει ο γύρος

Κανόνες Παιχνιδιού

1. Ο πρώτος παίκτης κοιτάζει το σημάδι που αναγράφεται στην κάτω δεξιά γωνία της ανοιχτής κάρτας.
2. Υπολογίζει πόσο ανεβαίνει ή κατεβαίνει η νότα σύμφωνα με το σημάδι.
3. Αν έχει στο χέρι του κάρτα με τη σωστή επόμενη νότα, τη ρίχνει στο

τραπέζι.

4. Αν δεν έχει κατάλληλη κάρτα, τραβάει μία από τη στοίβα.

5. Το παιχνίδι συνεχίζεται με την ίδια λογική

6. Ο παίκτης που ξεφορτώνεται πρώτος όλες του τις κάρτες είναι ο νικητής.

Τέλος Παιχνιδιού και Ανάδειξη Νικητή

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν κάποιος παίκτης αδειάσει πρώτος όλες του τις κάρτες που έχει στο χέρι του. Αυτός είναι και ο νικητής του παιχνιδιού.

Σημείωση: Όταν κάποιος παίκτης μείνει με μόνο μία κάρτα, πρέπει να φωνάξει «ΑΝΑΝΕΣ!» ώστε να ειδοποιήσει τους υπόλοιπους ότι πλησιάζει στη νίκη.

Εκπαιδευτική Διάσταση

Το παιχνίδι ενισχύει την κατανόηση της λειτουργίας των μουσικών σημαδιών πόσο ανεβαίνει και πόσο κατεβαίνει το εκάστοτε σημάδι, εξασκεί τη μνήμη και τη λογική, και βοηθά τους μαθητές να εξοικειωθούν πρακτικά με τις φθογγικές αποστάσεις στη Βυζαντινή μουσική. Παράλληλα, αναπτύσσει δεξιότητες συγκέντρωσης και ομαδικής συμμετοχής.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

- Οι μαθητές αναγνωρίζουν τους βασικούς φθόγγους της Βυζαντινής μουσικής.
- Κατανοούν την έννοια της μουσικής κίνησης μέσα από τα σημάδια.
- Βελτιώνουν την ακρίβεια και την ταχύτητα μουσικής αναγνώρισης.
- Συνεργάζονται και αναπτύσσουν στρατηγική σκέψη.

Μελουργικά Βήματα

Εισαγωγή

Το Μελουργικά Βήματα είναι ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι που στοχεύει στη βιωματική εκμάθηση της Βυζαντινής μουσικής. Μέσα από κάρτες που περιέχουν φθόγγους και μουσικά σημάδια της παρασημαντικής, οι παίκτες εξοικειώνονται με τα βασικά μουσικά στοιχεία και ακολουθίες, αναπτύσσοντας δεξιότητες μνήμης, παρατήρησης και μουσικής εγρήγορσης.

Υλικά

- 30 κάρτες Μουσικής Ακολουθίας (π.χ. «NH → ΓΑ», «ΠΑ → ΖΩ»)
- 80 κάρτες Σημαδιών Βυζαντινής Μουσικής (π.χ. ολίγον, πεταστή, ίσον)
- Προαιρετικά: Οπτικός πίνακας φθόγγων ή βοήθημα

Σκοπός του Παιχνιδιού

Στόχος του κάθε παίκτη είναι να συγκεντρώσει όσο το δυνατόν περισσότερες κάρτες μουσικής ακολουθίας, ολοκληρώνοντας σωστά τις διαδρομές φθόγγων που αναγράφονται σε αυτές, με χρήση των σωστών και κατάλληλων σημαδιών.

Προετοιμασία

- Οι δύο στοίβες καρτών (ακολουθιών και σημαδιών) ανακατεύονται.
- Σε κάθε παίκτη μοιράζονται 5 κάρτες απο την στοίβα των σημαδιών.
- Η στοίβα μουσικών ακολουθιών τοποθετείται στο κέντρο με την πάνω κάρτα ανοιχτή.
- Ο παίκτης που έχει το μεγαλύτερο ποσοτικά σημάδι ξεκινά το παιχνίδι.

Κανόνες Παιχνιδιού

1. Αποκαλύπτεται μία κάρτα μουσικής ακολουθίας με το μουσικό μονοπάτι φθόγγων.
2. Ο παίκτης προσπαθεί να δημιουργήσει- ακολουθήσει τη σωστή πορεία με τις κάρτες σημαδιών του.
3. Αν ολοκληρώσει την ακολουθία, παίρνει την κάρτα και την κρατά στην κατοχή του.
4. Αν όχι, η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη.

Τέλος Παιχνιδιού και Ανάδειξη Νικητή

Το παιχνίδι τελειώνει όταν εξαντληθούν όλες οι κάρτες απο την στοίβα μουσικής ακολουθίας. Νικητής είναι ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες.

Εκπαιδευτική Διάσταση

Το παιχνίδι *Μελουργικά Βήματα* λειτουργεί ως παιδαγωγικό εργαλείο εισαγωγής στη Βυζαντινή μουσική. Μέσα από τη συμμετοχή, οι μαθητές γνωρίζουν και εφαρμόζουν βιωματικά τα βασικά σηματοφόρα και τους φθόγγους, καλλιεργώντας μουσική αντίληψη, στρατηγική σκέψη και συνεργασία.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

- Αναγνώριση και εξοικείωση των βασικών σηματοφώνων της Βυζαντινής σημειογραφίας.
- Εκτέλεση των μουσικών ακολουθιών με ακρίβεια και κριτική σκέψη
- Ενίσχυση μνήμης, συγκέντρωσης και συνεργασίας.

Περίληψη

Το *Μελουργικά Βήματα* είναι ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι για παιδιά μικρά και μεγάλα, σχεδιασμένο για να διευκολύνει τον τρόπο εισαγωγής στη θεωρία της Βυζαντινής Μουσικής. Μέσα από την αναγνώριση και την επαφή με τους φθόγγους και τις μουσικές ακολουθίες, καλλιεργούνται και αναπτύσσονται σημαντικές δεξιότητες που συνδέουν τη θεωρία με την πράξη της Ψαλτικής Τέχνης.

Μαρτυρ“ώ”δρομίες

Εισαγωγή

Το παιχνίδι *Μαρτυρ“ώ”δρομίες* είναι ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι που στοχεύει στη ευχάριστη και εναλλακτική βιωματική εκμάθηση της Βυζαντινής μουσικής. Μέσα από κάρτες που περιέχουν τις φθορές και τις μαρτυρίες των τριών γενών (Διατονικό, Χρωματικό, Εναρμόνιο), οι παίκτες εξοικειώνονται με τα βασικά μουσικά συστήματα και ακολουθίες, αναπτύσσοντας δεξιότητες μνήμης, προσοχής και μουσικής αντίληψης.

Υλικά

- 26 κάρτες Φθορών
- 133 κάρτες Μαρτυριών, χωρισμένες σε τρία γένη (Διατονικό, Χρωματικό, Εναρμόνιο)
- Κάθε γένος αντιπροσωπεύεται με διαφορετικό χρώμα: μπλε (Διατονικό), κόκκινο (Χρωματικό), πορτοκαλί (Εναρμόνιο)

Σκοπός του Παιχνιδιού

Στόχος του κάθε παίκτη είναι να συγκεντρώσει μέχρι το τέλος του παιχνιδιού όσο το δυνατόν περισσότερες κάρτες με τις φθορές από τη τράπουλα Νο2

Προετοιμασία

Οι κάρτες των μαρτυριών από τη τράπουλα Νο1 χωρίζονται σε τρεις στοίβες ανάλογα με το γένος και τοποθετούνται κλειστές στο τραπέζι. Κάθε παίκτης τραβά 9 κάρτες: 2 από κάθε στοίβα και 3 επιπλέον κάρτες της επιλογής του. Η τράπουλα Νο2 τοποθετείται αναποδογυρισμένη στο πλάι.

Κανόνες Παιχνιδιού

1. Αποκαλύπτεται μία κάρτα φθοράς (τραπουλα Νο2) που περιέχει ένα μουσικό σύστημα.
2. Οι παίκτες ρίχνουν τις κάρτες των μαρτυριών με τη σωστή σειρά που απαιτείται για την ολοκλήρωση του συστήματος.
3. Αν κάποιος παίκτης δεν έχει την επόμενη σωστή κάρτα, τραβάει μία

απο την τράπουλα Νο2.

4. Όποιος ολοκληρώσει πρώτος το σύστημα, κερδίζει τη κάρτα με τη φθορά απο την τράπουλα Νο2.

Τέλος Παιχνιδιού και Ανάδειξη Νικητή

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν τελειώσουν όλες οι κάρτες με τις φθορές. Νικητής είναι ο παίκτης που έχει συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες φθορών.

Εκπαιδευτική Διάσταση του παιχνιδιού *Μαρτυρ“ώ”δρομίες*

Το επιτραπέζιο παιχνίδι *Μαρτυρ“ώ”δρομίες* αποτελεί ένα εκπαιδευτικό εργαλείο που εδνυναμώνει τη επαφή των παιδιών με τη Βυζαντινή μουσική μέσα από τη βιωματική μάθηση και το παιχνίδι. Μέσα από την συνεχόμενη επανάληψη των μουσικών συστημάτων και φθόγγων, καθώς και τη στρατηγική χρήση καρτών, οι μαθητές αναπτύσσουν δυνατότητες όπως: ισχυρή μνήμη, συγκέντρωση, ταχύτητα σκέψης και μουσική ευαισθησία.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

- Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίζουν τα βασικά γένη της Βυζαντινής μουσικής.
- Θα είναι ικανοί να καταγράφουν και να αναπαράγουν σωστά μουσικές ακολουθίες.
- Θα αναπτύξουν δεξιότητες μνήμης και σειροθέτησης.
- Θα βελτιώσουν τη μουσική τους αντίληψη και τη συγκέντρωση.
- Θα καλλιεργήσουν κοινωνικές δεξιότητες όπως συνεργασία και σεβασμό στους κανόνες του παιχνιδιού.

Περίληψη

Το παιχνίδι *Μαρτυρ“ώ”δρομίες* είναι ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι με κάρτες που στοχεύει στη βιωματική εκμάθηση των βασικών μουσικών συστημάτων της Βυζαντινής Μουσικής. Μέσω της χρήσης ειδικά σχεδιασμένων καρτών, οι παίκτες εξοικειώνονται με τα μουσικά γένη και συστήματα, αναπτύσσοντας παράλληλα δεξιότητες μνήμης, προσοχής, σειροθέτησης και μουσικής αντίληψης. Το παιχνίδι ενδείκνυται τόσο για παιδιά δημοτικού όσο και για μεγαλύτερους μαθητές και ενήλικες, συμβάλλοντας στην αποτελεσματική και ευχάριστη εισαγωγή στον κόσμο της Βυζαντινής μουσικής. Μέσα από το

ευχάριστο περιβάλλον που δημιουργείται, το παιχνίδι *Μαρτυρ* “ώ”ρομίες ενισχύει τη μαθησιακή διαδικασία και προάγει τη συνεργατικότητα και την αγάπη για τη μουσική παράδοση.

Συμπεράσματα

Η παρούσα πρόταση αφορά την πιλοτική ενσωμάτωση ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού με κάρτες σε ομάδες εργασίας, με στόχο την εισαγωγή των εκπαιδευομένων στον μουσικό κόσμο της Βυζαντινής Μουσικής μέσα από έναν εναλλακτικό τρόπο προσέγγισης, διαφορετικό από τις συνήθειες πρακτικές των εκπαιδευτικών μονάδων. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για μια διαδραστική και βιωματική μαθησιακή εμπειρία μέσω των εκπαιδευτικών καρτών, όπου οι μαθητές εξεικοιώνται με τα ονόματα των φθόγγων, κατανοούν πλήρως τις κινήσεις των σηματοφώνων, αναγνωρίζουν τις κινήσεις των μαρτυριών καθώς και τις αλλαγές των φθορρών. Βασικός παράγοντας σε όλα τα παραπάνω, αποτελεί η ενεργή συμμετοχή του δασκάλου ώστε με τη βοήθεια του να παρέχεται στα παιδιά και η ακουστική-ερμηνευτική εκτέλεση των καρτών. Με τον τρόπο αυτό, η διαδικασία της μάθησης αποκτά τη μορφή ενός ευχάριστου παιχνιδιού, ενισχύοντας τη χαρά και το ενδιαφέρον των παιδιών, απομακρύνοντάς τα από αγχωτικές και ελεγκτικές μορφές διδασκαλίας.

Η ιδέα αυτή βασίζεται σε ενδείξεις που προέκυψαν από την εφαρμογή της συγκεκριμένης μεθόδου μάθησης που έγινε σε ποικίλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, όπως σε μαθητές Δημοτικού και Γυμνασίου εκτός σχολικού πλαισίου, καθώς και σε φοιτητές του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Ενδεικτικά, η μέθοδος εφαρμόστηκε στο Γυναικείο Βυζαντινό Φωνητικό Σύνολο «ΕΥ ΝΕΑΝΙΔΕΣ» και στην ερευνητική ομάδα «ΕΥ ΔΡΟΜΟΥΝΤΕΣ».

Εφαρμόστηκε η αρχή της βιωματικής μάθησης, καθώς τα παιδιά καλούνται να παρατηρούν, να συνδυάζουν και να λαμβάνουν αποφάσεις μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού. Παράλληλα, αξιοποιήθηκε η μάθηση μέσω ανακάλυψης, δεδομένου ότι δεν παρέχονται όλες οι πληροφορίες έτοιμες, αλλά η γνώση αναδύεται μέσα από εντολές και ενεργό συμμετοχή των παικτών. Η οπτικοποιημένη γνώση αποτέλεσε έναν ακόμη βασικό άξονα, με τη χρήση συμβόλων, χρωμάτων και απλοποιημένων σχημάτων που υποστηρίζουν την κατανόηση της ιδιόμορφης σημειογραφίας της ψαλτικής τέχνης.

Τα αποτελέσματα της εφαρμογής αυτής κατέδειξαν ότι η προσέγγιση της μάθησης μέσω παιχνιδιού ενισχύει σημαντικά τη συγκέντρωση, ενθαρρύνει και καλλιεργεί τη διάθεση για μάθηση. Παράλληλα, προάγει την άμεση αλληλεπίδραση και την κοινωνικοποίηση μεταξύ των συμμετεχόντων.

Μία από τις προτάσεις για περαιτέρω ανάπτυξη του εν λόγω εργαλείου αφορά τη δυνατότητα εκτύπωσης των καρτών και σε σύστημα Braille, ώστε να καθίσταται προσβάσιμο και σε παιδιά με προβλήματα όρασης. Η πρόταση αυτή προέκυψε από προσωπική μου εμπειρία ως φοιτήτρια στο Τμήμα Μουσικής Επιστήμης και Τέχνης του Πανεπιστημίου Μακεδονίας, όπου δύο τυφλοί φοιτητές, στο πλαίσιο του υποχρεωτικού μαθήματος «Εισαγωγή στη Βυζαντινή Μουσική», χρειάστηκε να έχουν πρόσβαση σε μεταγεγραμμένα μουσικά κείμενα στο σύστημα Braille.

Βιβλιογραφία

Ελληνικός Σύλλογος Μουσικοκινητικής Αγωγής Carl Orff. (2025). *Σεμινάρια & Εργαστήρια – Ρυθμός: επιστροφή στο σώμα* [Ανακοίνωση σεμιναρίου]. Ανακτήθηκε στις 12 Ιουνίου 2025, από <https://www.orffesma.gr/index.php/el/news-gr/seminars>

Κετσετζής, Φ. (χ.χ.). *Η Ψαλτική Τέχνη: Μια πνευματική και πολιτιστική κληρονομιά* [Βίντεο]. ΠΕΜΠΤΟΥΣΙΑ. <https://www.pemptousia.gr/video/psaltiki-techni-mia-pnevmatiki-ke-politistiki-klironomia/>

UNESCO Κύπρου. (χ.χ.). *Η Ψαλτική Τέχνη – Βυζαντινή Μουσική: Άυλη πολιτιστική κληρονομιά της UNESCO*. UNESCO Κύπρου. <https://www.unesco.org.cy/News-I-psaltiki-techni-Byzantini-moysiki-ali-politistiki-klironomia-tis-UNESCO%2C4225%2CEN>

Toma, D. M., Dorneanu, B. I., & Albu, F. (2020). A hybrid IBR–collaborative filtering recommender system for the educational domain. *Multimedia Tools and Applications*, 79(43–44), 32591–32619. <https://doi.org/10.1007/s11042-020-09678-9>

Chang, H.-W., Hsu, Y.-S., & Lin, Y.-M. (2020). Exploring the effects of using various designs of game-based materials on music learning. *British Journal of Educational Technology*, 51(6), 2093–2111. <https://doi.org/10.1111/bjet.12902>

Tsotsos, T. (2022). *Exploring the foundations of lifelong learning: How educational games and music shape children's behavior, educational experiences, and environments* [Master's thesis, Hellenic Open University]. Hellenic Open University Repository. <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/56868>

Hallam, S. (2010). The power of music: Its impact on the intellectual, social and personal development of children and young people. *International Journal of Music Education*, 28(3), 269–289. <https://doi.org/10.1177/0255761410370658>

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Chrysanthos of Madytos. (1832). *Theoretikon mega tes mousikes* [Μέγα θεωρητικόν της μουσικής]. Constantinople: Patriarchal Press.

Conomos, D. E. (1985). *Byzantine trisagia and cheroubika of the fourteenth and fifteenth centuries*. Thessaloniki: Institute of Byzantine Musicology.

Lingas, A. (1998). Performance practice and the politics of transcribing Byzantine chant. *Early Music History*, 17, 81–117. <https://doi.org/10.1017/S0261127900001730>

Stathis, G. (2015). *Η Βυζαντινή μουσική και η διδασκαλία της* [Byzantine music and its teaching]. Athens: Domos.

Touliatos-Banker, D. (1984). *Byzantine music and hymnography*. Aldershot: Variorum.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.

Epstein, J. L. (2001). *School, family, and community partnerships: Preparing educators and improving schools*. Westview Press.

Fan, X., & Chen, M. (2001). Parental involvement and students' academic achievement: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 13(1), 1–22. <https://doi.org/10.1023/A:1009048817385>

Elliott, D. J. (1995). *Music matters: A new philosophy of music education*. Oxford University Press.

Hogg, A. (2020). Byzantine beginnings: New pedagogy for an ancient art. *Journal of the International Society for Orthodox Church Music*, 4(1), 50–62. <https://journal.fi/jisocm>

Solfège Story. (2019, October 30). *Kodály's philosophy on solfège and the movable do system*. <https://solfegestory.com/archives/1965>

- Bruner, J. S. (1960). *The Process of Education*. Harvard University Press.
- Piaget, J. (1971). *The theory of stages in cognitive development*. In D. R. Green, M. P. Ford, & G. B. Flamer (Eds.), *Measurement and Piaget* (pp. 1–11). McGraw-Hill.
- Gagné, R. M. (2001). *Μάθηση και Διδασκαλία* (μνεία από Κασσωτάκη & Φλουρή, 2001).
- Skinner, B. F. (2001). *Η θεωρία της ενίσχυσης στη μάθηση* (μνεία από Κασσωτάκη & Φλουρή, 2001).
- Piaget, J. (2001). *Γνωστική Ανάπτυξη και Εκπαίδευση* (μνεία από Κασσωτάκη & Φλουρή, 2001).
- Bruner, J. S. (2001). *Η διαδικασία της εκπαίδευσης* (μνεία από Κασσωτάκη & Φλουρή, 2001).
- Κασσωτάκης, Μ., & Φλουρή, Γ. (2001). *Μάθηση και διδασκαλία (Τόμος Β')*. Αθήνα: Έκδοση συγγραφέων.
- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2010). *Music in Childhood: From Preschool through the Elementary Grades*. Boston: Schirmer.
- Κασσωτάκης, Μ., & Φλουρή, Γ. (2001). *Μάθηση και διδασκαλία: Θεωρία και πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.
- Παπαγεωργίου, Ε. (2023). *Η διδασκαλία της εκκλησιαστικής βυζαντινής μουσικής στο σύγχρονο κατηχητικό σχολείο* [Μεταπτυχιακή διατριβή, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας].
- Sahlberg, P. (2013). *Finnish lessons: What can the world learn from educational change in Finland?* (2nd ed.). Teachers College Press..
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2017). *Learning through play: A review of the evidence*. The LEGO Foundation.
- Ελληνικός Σύλλογος Μουσικοκινητικής Αγωγής Carl Orff. (χ.χ.). *Σεμινάρια – Ρυθμός: επιστροφή στο σώμα*. Ανακτήθηκε από <https://www.orffesma.gr/index.php/el/news-gr/seminars/242-orff>

Πατρώνας, Γεώργιος. Γραφική αναπαράσταση των συστημάτων και διαστημάτων της βυζαντινής μουσικής μετά στοιχεία της αυθεντικής σημειογραφίας και της παραδοσιακής ελληνικής μεθόδου. Θεσσαλονίκη: Τμήμα Μουσικής Επιστήμης και Τέχνης ΠΑ.ΜΑΚ., 2022

Πατρώνας, Γεώργιος. Σημειώσεις στο μάθημα Εισαγωγή στην Βυζαντινή Εκκλησιαστική Μουσική I & II. Θεσσαλονίκη: Τμήμα Μουσικής Επιστήμης και Τέχνης ΠΑ.ΜΑΚ., 2021

Πατρώνας, Γεώργιος. Σημειώσεις στο μάθημα Εισαγωγή στην Βυζαντινή Εκκλησιαστική Μουσική I & II.

Ρουκούδης, Ιωάννης. Σημειώσεις στο μάθημα Εισαγωγή στην Βυζαντινή Εκκλησιαστική Μουσική II. Θεσσαλονίκη: Τμήμα Μουσικής Επιστήμης και Τέχνης ΠΑ.ΜΑΚ., 2024.

Πατρώνας, Γεώργιος. Εσπερινός (Ψαλτική Τέχνη I). Θεσσαλονίκη: Το Περιβόλι της Παναγιάς, 2021.

Πατρώνας, Γεώργιος. Τα Κεκραγάρια του Ιακώβου Πρωτοψάλτου. Αθήνα: Panas Music Papagrigoriou-Nakas, 2025.

Πατρώνας, Αντώνιος. (2008). «Το Μάθημα της Βυζαντινής Μουσικής». *Μελουργία*, επιμ. Α. Αλυγιζάκης, Έτος Α', τεύχος Α', σ. 252-254. Θεσσαλονίκη.

Πατρώνας, Γεώργιος. (2008). «Η Συστηματική Ανάπτυξη της Διδακτικής και Παιδαγωγικής της Βυζαντινής Μουσικής και τα Οφέλη της». *Μελουργία*, επιμ. Α. Αλυγιζάκης, Έτος Α', τεύχος Α', σ. 249-251. Θεσσαλονίκη.

Κουλουμπαρίτση, Ε. (2011). *Το παιχνίδι στην εκπαίδευση: Θεωρητικές προσεγγίσεις και πρακτικές εφαρμογές*. Τυπωθήτω – Γ. Δαρδανός.

Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η διδακτική των σχολικών μαθημάτων: Στρατηγικές και τεχνικές*. Γρηγόρης.

Παπασταμάτης, Α. (2005). *Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση: Βασικές αρχές και εφαρμογές*. Τυπωθήτω – Γ. Δαρδανός.

Ταλιαδώρος, Α. (2010). *Η Βυζαντινή Μουσική στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Διδακτική προσέγγιση και παιδαγωγική πρακτική*. Αφοί Κυριακίδη

Χατζημιχαήλ, Χ. (2016). *Εισαγωγή στη διδακτική της Βυζαντινής Μουσικής*. Παπαζήσης.

Αλεξάνδρου, Μ. (2023). *Όψεις διδακτικής της Βυζαντινής Μουσικής*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών (ΣΕΑΒ). <http://www.kallipos.gr>

Unoregler. (n.d.). *Uno κανόνες*. https://unoregler.com/uno-%CE%BA%CE%B1%CE%BD%CE%BF%CE%BD%CE%B5%CF%83/?utm_source=chatgpt.com

[Ε.Ε.Μ.Ε. \(2016\). Επιτραπέζια εκπαιδευτικά μουσικά παιχνίδια. Ανάκτηση 4 Δεκεμβρίου 2016, από https://www.eeme.gr/info/news/2565-epitrapezia-ekpaideftika-mousika-paixnidia.html](https://www.eeme.gr/info/news/2565-epitrapezia-ekpaideftika-mousika-paixnidia.html)