

«Η καθημερινή ζωή στη Ρωμαϊκή Αγορά της Θεσσαλονίκης: Μία βιωματική προσέγγιση με τη μέθοδο Edu-L.A.R.P (Live Active Role Playing)»

Γκουντώνα Χριστίνα

Εκπαιδευτικός -Εμφυχώτρια Ομάδων,

AeliaPath Κέντρο Ολιστικής & Βιωματικής Μάθησης

christina_good88@hotmail.com

Θεοδοσίου Μαρία

Ιστορικός -Εκπαιδευτικός,

AeliaPath Κέντρο Ολιστικής & Βιωματικής Μάθησης

mdtheodo@gmail.com

Περίληψη

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «**Η καθημερινότητα στη Ρωμαϊκή Αγορά της Θεσσαλονίκης: Μία βιωματική προσέγγιση με τη μέθοδο Edu-L.A.R.P**» διεξήχθη για πρώτη φορά από την AeliaPath στις 31-01-2019 στον αρχαιολογικό χώρο της Αρχαίας Αγοράς Θεσσαλονίκης σε συνεργασία με την **Γ' Γυμνασίου του Αριστοτελείου Κολλεγίου Θεσσαλονίκης**. Τα παιδιά συμμετείχαν σε ένα διαδραστικό ζωντανό παιχνίδι ρόλων, σχεδιασμένο με τις αρχές της καινοτόμου εκπαιδευτικής μεθόδου edu-L.A.R.P. Το παιχνίδι μετέφερε χρονικά τα παιδιά στη ρωμαϊκή εποχή της Θεσσαλονίκης στα χρόνια του Αυτοκράτορα Οκταβιανού Αυγούστου με στόχο τη βαθύτερη κατανόηση της λειτουργικότητας του χώρου της Κρυπτής Στοάς, του Νομισματοκοπείου και του Ωδείου της Αγοράς, καθώς και των κοινωνικοπολιτικών σχέσεων των ανθρώπων εκείνης της εποχής. Για να το πετύχουν αυτό οι μαθητές υποδύθηκαν ρόλους, τέλεσαν τις αποστολές τους, και πήραν οι ίδιοι αποφάσεις για την επίλυση καθημερινών ζητημάτων. Σύμφωνα με τις αρχές της νέας εκπαιδευτικής μεθόδου edu-L.A.R.P οι μαθητές φόρεσαν ενδυμασίες και χρησιμοποίησαν αντικείμενα που παραπέμπουν σε εκείνη την εποχή.

Λέξεις κλειδιά: Edu-L.A.R.P (Educational Live Active Role Playing), βιωματική μέθοδος, Problem Based Learning, ενδυμασίες, αποστολές

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Θεωρητικό Υπόβαθρο

Η μέθοδος **Larp** γεννήθηκε μέσα από τον κόσμο της φαντασίας. Οι συμμετέχοντες δεν φαντάζονται απλώς ότι ψάχνουν για ένα θησαυρό, αλλά φορούν τη στολή και ενεργούν ως ιππότες για να αναζητήσουν πραγματικά το θησαυρό μέσα στο δάσος. Σήμερα υπάρχουν αρκετές εφαρμογές της μεθόδου αυτής στο διδακτικό και κοινωνικο-εκπαιδευτικό πεδίο, αρκετές για να προσδιοριστεί αυτός ο τύπος παιχνιδιών ως συγκεκριμένη κατηγορία και να ονομαστεί **Edu-Larp (Educational Live Action Role Playing)**.(Mochocki, M. 2013)

Στη βιβλιογραφία για την εκπαιδευτική μέθοδο Edu-Larp συναντάμε αρκετούς ορισμούς. Πιο συγκεκριμένα η Bowman (2010) **ορίζει** το Edu-Larp « ως μια μορφή παιχνιδιού στην οποία οι συμμετέχοντες-παίκτες ενσωματώνουν με φυσικό τρόπο χαρακτήρες μέσα σε ένα εκπαιδευτικό σενάριο για ένα παρατεταμένο χρονικό διάστημα». Η Lee, M.C. (2010 παρ.1) **ορίζει** το Edu-Larp ως «μια δραματική και αφηγηματική μορφή παιχνιδιού που λαμβάνει χώρα σε ένα φυσικό περιβάλλον.

Πρόκειται για ένα σύστημα αφήγησης στο οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν ρόλους χαρακτήρων τους οποίους παρουσιάζουν μέσω της δράσης και της αλληλεπίδρασης».

Η διαδικασία που ακολουθείται κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος με τη μέθοδο Edu-Larp περιλαμβάνει **5 διαφορετικές φάσεις:**

Παιχνίδια γνωριμίας-σπάσιμο πάγου: Είναι η προετοιμασία για να δημιουργηθεί η επιθυμητή ατμόσφαιρα μέσα στην ομάδα. Παιχνίδια ενεργοποίησης και προπαρασκευαστικές δραστηριότητες χρησιμοποιούνται στην 1η φάση του παιχνιδιού με στόχο να δεθούν τα μέλη της ομάδας και να δημιουργηθεί ένα ανοιχτό και συνεργατικό κλίμα.

Προετοιμασία για το παιχνίδι: Σε αυτή τη φάση δίδονται στους συμμετέχοντες-παίκτες οι κανόνες και οι οδηγίες του παιχνιδιού. Μοιράζονται οι ρόλοι και οι ενδυμασίες των συμμετεχόντων.

Διεξαγωγή παιχνιδιού (Play phase): Κάθε χαρακτήρας ενεργεί σύμφωνα με τον ρόλο-χαρακτήρα που του δόθηκε και αλληλεπιδρά με τους υπόλοιπους παίκτες.

Αποφόρτιση παικτών (Deroling Phase): Οι παίκτες-συμμετέχοντες από τη μία πλευρά ενεργούν κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού μέσα από ένα συγκεκριμένο χαρακτήρα ο οποίος όμως είναι αποτέλεσμα μυθοπλασίας. Όμως, από την άλλη πλευρά η ένεργειές τους, οι αντιδράσεις τους και τα συναισθήματά τους είναι καθ'όλα αληθινά. Αυτός είναι και ο λόγος που τα εκπαιδευτικά παιχνίδια Edu-Larp ενεργοποιούν βαθιά τα συναισθήματα και τις απροσδόκητες ενέργειες. Για αυτό το λόγο κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού προγράμματος πρέπει να συμπεριλαμβάνονται δραστηριότητες οι οποίες αποφορτίζουν τους παίκτες από το χαρακτήρα που έχουν στο παιχνίδι.

Ανασκόπηση και αναστοχασμός (Debriefing Phase): Αυτό είναι ένα από τα σημαντικότερα βήματα ώστε να καταστεί το παιχνίδι αποτελεσματικό και να δοθεί εκπαιδευτικός χαρακτήρας σε αυτό. Η φάση αυτή περιλαμβάνει την ανασκόπηση του παιχνιδιού, τους προβληματισμούς και τη συζήτηση όλων των συμμετεχόντων. Κάποια από τα ερωτήματα που συχνά τίθενται αφορούν τα συναισθήματα που είχε ο καθένας συμμετέχων, ανάλυση και επεξήγηση του τι ακριβώς συνέβει, τι έμαθαν και τι θα μπορούσε να είχε συμβεί διαφορετικά στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Τα πλεονεκτήματα της μεθόδου αυτής είναι η προώθηση της δημιουργικότητας, η προσωπική ανάπτυξη (ενσυναίσθηση, αυτογνωσία), η επίλυση προβλημάτων, η ανάπτυξη της συγκινησιακής μνήμης, ικανότητας συνεργασίας και ποικίλων δεξιοτήτων (νοητικών, κιναισθητικών, κοινωνικών & συναισθηματικών. (Senros, J., & Montola, M, 2010)

Ειδικοί διδακτικοί στόχοι

Ως προς το Γνωστικό Αντικείμενο

1. Οι μαθητές να κατανοήσουν τη λειτουργικότητα του χώρου της Ρωμαϊκής Αγοράς την εποχή του Οκταβιανού Αυγούστου.
2. Να γνωρίσουν τη ρωμαϊκή ταυτότητα της πόλης της Θεσσαλονίκης
3. Να αντιληφθούν την αξία των αρχαιολογικών χώρων.
3. Να κατανοήσουν τις ιστορικές πληροφορίες ενός αρχαιολογικού χώρου και να τις συνδυάσουν με τις κοινωνικοπολιτικές σχέσεις και τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας της εποχής στην οποία ο χώρος βρισκόταν στο επίκεντρο των ιστορικών εξελίξεων.
4. Να δραματοποιήσουν τις κοινωνικές σχέσεις μεταξύ των πολιτών της εποχής του Αυγούστου στη Θεσσαλονίκη μέσα από ρόλους στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού σεναρίου.
5. Να χρησιμοποιήσουν τα νομίσματα της εποχής του Αυγούστου στο πλαίσιο εμπορικών συναλλαγών που καλούνται να πραγματοποιήσουν μεταξύ τους.

6. Να δραματοποιήσουν τον τρόπο λήψης αποφάσεων στο βουλευτήριο και την εκκλησία του δήμου της εποχής.
7. Να επιλύσουν προβλήματα της καθημερινότητας της εποχής του Οκταβιανού Αυγούστου.
8. Να αναπτύξουν ιστορική σκέψη και συνείδηση.

Ως προς τη Μαθησιακή Διαδικασία (Παιδαγωγικοί στόχοι)

1. Να νιώσουν την ανάγκη να επισκέπτονται αρχαιολογικούς χώρους.
2. Να ενδιαφέρονται για τα μνημεία που σώζονται ιδιαίτερα στον τόπο τους (στάση).
3. Να οικοδομήσουν τη γνώση αναλαμβάνοντας κεντρικό και αυτενεργό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία.
4. Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.
5. Να καλλιεργήσουν κριτική και δημιουργική σκέψη.
6. Να αναρωτιούνται, να προβληματίζονται και να αναστοχάζονται την εμπειρία τους.
6. Να αναγνωρίσουν τα συναισθήματα, τις σκέψεις, τη συμπεριφορά των εμπλεκόμενων μέσα σε ένα προστατευόμενο πλαίσιο, στο οποίο επιτρέπονται τα λάθη.
7. Να υποδυθούν τους ρόλους που θα τους ανατεθούν ώστε να εμπλακούν συναισθηματικά
8. Να εσωτερικεύσουν τη νέα εκπαιδευτική εμπειρία.
9. Να αναπτύξουν ικανότητες ανάλυσης και σύνθεσης.
10. Να αντιδρούν ενεργητικά.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΜΕΘΟΛΟΓΙΑ

Η ερευνητική μεθολογία βασίζεται σε **συμμετοχική παρατήρηση** και σε **ποιοτική ανάλυση** των απαντήσεων των φύλλων εργασιών που δόθηκαν στα παιδιά (45 διαφορετικά φύλλα εργασίας). Επίσης, η μεθολογία χωρίστηκε σε **τρεις φάσεις** λόγω περιορισμένου χρόνου.

Στην **πρώτη φάση** οι συμμετέχοντες-παίκτες συγκεντρώθηκαν στην αίθουσα πολλαπλών χρήσεων του μουσείου της Ρωμαϊκής Αγοράς. Εκεί τους δόθηκαν οι οδηγίες και περιγράφησαν οι κανόνες του παιχνιδιού, μοιράστηκαν οι ρόλοι και οι αποστολές και τέλος δόθηκαν τα κοστούμια και τα αντικείμενα του κάθε ρόλου. Οι ρόλοι και οι αποστολές είναι γραμμένα σε ένα φύλλο εργασίας το οποίο τα παιδιά οφείλουν να συμπληρώσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στη **δεύτερη φάση** άρχισε η διεξαγωγή του παιχνιδιού, όπου οι μαθητές έπρεπε να ολοκληρώσουν τις αποστολές τους, ερχόμενοι όλοι σε αλληλεπίδραση μεταξύ τους λόγω της διαδραστικής φύσης των αποστολών και να συμπληρώσουν παράλληλα τα φύλλα εργασίας. Επίσης, αξίζει να τονιστεί ότι ο ρόλος των ερευνητών-εκπαιδευτικών (gamemasters) στο παιχνίδι και κατ' επέκταση στην έρευνα, ήταν η συμμετοχική παρατήρηση, καθώς ανέλαβαν τους ρόλους των κηρύκων. Σε αυτό το σημείο να σημειώσουμε ότι οι ρόλοι του σεναρίου είναι σαράντα πέντε (45) στο σύνολο και πιο συγκεκριμένα είναι: Ρωμαίος Αξιωματούχος, Ρωμαίος Διοικητής, Ρωμαίοι Λεγεωνάριοι, Κήρυκες, Έμποροι διαφόρων εθνικοτήτων, Βουλευτές, Πρυτάνεις, Ειρηνάρχης, Φοροεισπράκτορας, Αριστοκρατικές Οικογένειες, Οικογένειες Εργατών, Δούλοι, Ιερείς, Μονομάχοι, Σίτωνες-Ελαιώνες, Εφηβάρχης, Γυμνασιάρχης, Στρατηγός.

Η διεξαγωγή του παιχνιδιού γίνεται σε τρία επίπεδα χώρου, στο **χώρο της Πλατείας** αναπαριστούν στιγμές της καθημερινότητας των πολιτών της εποχής του Αυγούστου, στο τμήμα της **Κρυπτής Στοάς**, στο **Νομισματοκοπείο**, στο **χώρο του Ωδείου** στον οποίο αναπαριστούν μονομαχίες, καθώς και τις διαδικασίες της εκκλησίας του δήμου.

Η **διάρκεια** του εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι **δύο (2) ώρες** συμπεριλαμβανομένης και της προετοιμασίας των συμμετεχόντων. Οι ρόλοι αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους μέσα από δοθείσες αποστολές. Ειδικότερα, το σενάριο-παιχνίδι αρχίζει με την αναφήνηση του διατάγματος από το Ρωμαίο Αξιωματούχο, σύμφωνα με το οποίο ο Αυτοκράτορας Οκταβιανός Αύγουστος δίνει τον τίτλο της Civitas Libera στη πόλη της Θεσσαλονίκης, δηλαδή τον τίτλο της Ελεύθερης Πολιτείας. Αυτό σημαίνει ότι η Θεσσαλονίκη έχει την ελευθερία να είναι αυτοδιοικούμενη με δικούς της νόμους και δικούς της τοπικούς άρχοντες, το οποίο διαφαίνεται μέσα από το σενάριο. Στόχος είναι οι συμμετέχοντες να αντιληφθούν ότι μια Ελεύθερη Πολιτεία είχε τη δυνατότητα να διαθέτει το δικό της **Νομισματοκοπέιο**, αποκλειστικό προνόμιο της Ρώμης και κάποιων άλλων σημαντικών πόλεων. Οι πρώτες αποστολές αφορούν την απόδοση φόρου στη Ρώμη και την απογραφή των πολιτών-συμμετεχόντων στους καταλόγους της Θεσσαλονίκης. Στη συνέχεια όλοι οι συμμετέχοντες μεταβαίνουν στο χώρο της **Κρυπτής Στοάς**, όπου αναβιώνεται η εμπορική αγορά και οι εμπορικές συναλλαγές της εποχής. Εκεί ο κάθε ρόλος έχει τη δυνατότητα να αγοράσει προϊόντα από τους εμπόρους που βρίσκονται στο χώρο με νομίσματα της εποχής (δηνάρια, σιστέρτια, ασσάρια). Οι έμποροι κρασιού, λαδιού, ελιάς, ξηρών καρπών, μπαχαρικών, αγγείων και υφασμάτων είναι μερικοί από τους ρόλους των συμμετεχόντων. Οι έμποροι διαφορετικής καταγωγής πουλούν τα προϊόντα τους στην εμπορική αγορά της Κρυπτής Στοάς που στήνουμε. Έτσι, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν μέσα από την αγορά τα διάφορα είδη των αγγείων, των επαγγελμάτων και των προϊόντων που υπήρχαν. Επίσης, βιώνουν την πολυπολιτισμικότητα εκείνης της εποχής.

Ένας από τους σημαντικούς στόχους του σεναρίου είναι οι συμμετέχοντες να αντιληφθούν ότι η τοπική κοινωνία κατά τους Αυτοκρατορικούς Χρόνους αυτοδιοικούταν έχοντας ενεργή αυτοδιοίκηση με τους τοπικούς άρχοντες (στρατηγοί, πρυτάνεις κ.α.), Βουλευτήριο, Ιερατείο και Εκκλησία του Δήμου. Οι συμμετέχοντες καταλήγουν στο χώρο του **Ωδείου** για τη διαδικασία λήψης σημαντικών αποφάσεων σε τοπικά ζητήματα, καθώς και της ψήφισης αρχόντων για τις θέσεις της τοπικής αυτοδιοίκησης (σίτωνα, ελαιώνα, στρατηγού, εφηβάρχη, γυμνασιάρχη και ειρηνάρχη). Επίσης, στην αναβίωση της εκκλησίας του δήμου χρησιμοποιήθηκαν και αυθεντικά ιστορικά ψηφίσματα. Ένα από αυτά είναι το τιμητικό ψήφισμα για τον Απολλώνιο από τα Καλίνδοια της Μυγδονίας. Ένα ψήφισμα του έτους 148 μ.Χ στην εισήγηση των πολιταρχών προς τον δήμο, για το οποίο αφού έλαβε προκαταρκτική απόφαση η βουλή, έπειτα συνήλθε η εκκλησία του δήμου για την ψήφισή του.

Στην **τρίτη φάση** τα παιδιά συμπληρώνουν και ολοκληρώνουν τα φύλλα εργασίας και έπειτα γίνεται η ανασκόπηση του παιχνιδιού και η αναστοχαστική συζήτηση της εμπειρίας τους. Τέλος, δίνεται ένα ερωτηματολόγιο για να αξιολογηθεί το γεγονός της επίτευξης των στόχων που τέθηκαν, καθώς και η διαδικασία και η διεξαγωγή του παιχνιδιού.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Πρώτη φάση: Τα παιδιά ήδη από την πρώτη φάση έδειξαν να ανταποκρίνονται στη διαδικασία. Ο ενθουσιασμός ήταν μεγάλος και ιδιαίτερα κάποιων αγοριών, όπου όταν αντίκρουσαν τις στολές ήταν από τους πρώτους που έτρεξαν να τις φορέσουν. Υπήρχε μία ατμόσφαιρα απορίας, αλλά και χαράς. Τα παιδιά έδειχναν να το διασκεδάζουν από την πρώτη στιγμή. Ωστόσο, υπήρχαν και δυσκολίες. Μερικοί μαθητές δεν ήθελαν να συμμετέχουν, καθώς είχαν στο μυαλό τους ότι θα παίξουν θέατρο και ότι θα πρέπει να μάθουν λόγια. Δυστυχώς, όσο και να επιμείναμε η συμμετοχή τους ήταν αδύνατη. Η προκατειλημμένη αντίληψη για τη μέθοδο LARP λόγω άγνοιας οδήγησε στην διαρροή μαθητών.

Δεύτερη φάση : Τα παιδιά έδειξαν εξαιρετική ανταπόκριση στο παιχνίδι. Η αλληλεπίδραση τους ήταν εμφανής. Φάνηκε να συνεργάζονται για να βρουν τις λύσεις. Αρχικά, υπήρχε μία ομάδα Ρωμαίων. Πιο συγκεκριμένα ο Ρωμαίος Αξιωματούχος που ήταν ανώτερος όλων, έπειτα ιεραρχικά ο διοικητής και τέλος οι λεγεωνάριοι. Τα παιδιά αντιλήφθηκαν τις σχέσεις ιεραρχίας μεταξύ τους. Οι λεγεωνάριοι φάνηκαν να υπακούουν στις εντολές των ανωτέρων τους και οι ανώτεροί τους να τους διατάζουν.

Μία δεύτερη μεγάλη ομάδα ρόλων ήταν αυτή των εμπόρων. Οι έμποροι μπήκαν με έναν ιδιαίτερα αστείο τρόπο στο ρόλο τους, καθώς φώναζαν και έκαναν παζάρια για να πουλήσουν τα προϊόντα τους. Έδειξαν να έχουν και αντιπαλότητες μεταξύ τους. Αυτενέργησαν σε μεγάλο βαθμό, αλλάζοντας και τις τιμές των προϊόντων για να μπορέσουν να τα πουλήσουν. Επίσης, ανέφεραν τη αθέμιτη συμπεριφορά ενός εμπόρου στον ειρηνάρχη και έθεσαν το θέμα της αισχροκέρδειας στην πρυτανεία, έχοντας αντιληφθεί πλήρως και το δικό τους ρόλο, καθώς και το ρόλο του ειρηνάρχη και των πρυτάνεων.

Μία άλλη μεγάλη ομάδα μαθητών υποδύθηκαν τους βουλευτές. Πιο συγκεκριμένα, ανέλαβαν να συνεδριάσουν και να συζητήσουν μαζί με τους άλλους βουλευτές πάνω στα θέματα της δικής τους αρμοδιότητας, τα οποία συντόνιζε και κατέγραφε ο Γραμματέας της Βουλής. Και όντως τα παιδιά συνεδρίασαν, συζήτησαν και κατέληξαν στα εξής συμπεράσματα. Στο ζήτημα για προτάσεις για τη εκπαίδευση και άθληση των εφήβων απάντησαν να ενταχθούν στα προγράμματα εκπαίδευσης των λεγεωνάριων. Στο ζήτημα πώς θα αξιοποιούσαν το ποσό που προσέφερε έναν επιφανής πολίτης στην πόλη ως δωρεά, απάντησαν στη δημιουργία πλοίων, στη συντήρηση της πόλης και σε διοργάνωση εορτών.

Μία άλλη ομάδα παιδιών υποδύθηκαν μέλη αριστοκρατικών οικογενειών και χειρώνακτων. Τα παιδιά αντιλήφθηκαν τη διαφορά στα δικαιώματά της κάθε κοινωνικής τάξης και αυτό το διέκριναν οι ερευνήτριες-εκπαιδευτικοί από την κινησιολογία τους. Οι μεν άριστοι είχαν μία περηφάνια και ήταν αρκετά κοινωνικοί, ενώ οι άλλοι έδειχναν να έχουν πιο απόμακρη συμπεριφορά. Δύο παιδιά υποδύθηκαν τους ιερείς, οι οποίοι έδωσαν εφάνταστους χρησμούς, αλλά στη συνέχεια υπερέβαλλαν ζητώντας πολλά χρήματα για τις δωρεές στο θεό. Δυστυχώς, λόγω περιορισμένου χρόνου δε πραγματοποιήθηκε η διεξαγωγή της σύγκλισης της εκκλησίας του δήμου, ωστόσο διεξήχθησαν με επιτυχία οι μονομαχίες ως επιστέγασμα του παιχνιδιού. Τα παιδιά μόνα τους όρισαν τους κανόνες διεξαγωγής των μονομαχιών με απόλυτη δικαιοσύνη.

Τρίτη φάση: Μετά το τέλος του παιχνιδιού κάθε ομάδα παιδιών ανακοίνωνε τις απαντήσεις που έδωσε στα φύλλα εργασίας με αιτιολόγηση. Έτσι, όλα τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να μάθουν και να ακούσουν για τους άλλους ρόλους και να αναστοχαστούν την εμπειρία. Επιπλέον, τέθηκαν και ερωτήματα για τα συναισθήματα των παιδιών κατά την όλη διαδικασία και υποθετικά ερωτήματα για το αν κάποια από τα ζητήματα που εξετάστηκαν, μπορούσαν να λάβουν διαφορετική τροπή ή λύση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στην παρούσα έρευνα δόθηκε η ευκαιρία στα παιδιά, μέσα από το εκπαιδευτικό ζωντανό παιχνίδι ρόλων, να μάθουν με τρόπο ουσιαστικό, όχι απλώς βλέποντας ή ακούγοντας αλλά δρώντας. Τους προκάλεσε το ενδιαφέρον και τους έδωσε κίνητρο να μάθουν διασκεδάζοντας. Οι συμμετέχοντες-παίκτες κινητοποιήθηκαν συναισθηματικά βιώνοντας την εμπειρία και τους χαρακτήρες που ο καθένας ανέλαβε, σε βάθος. Αναστοχάστηκαν και περιέγραψαν τα συναισθήματά που ένιωσαν κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Εστίασαν σε συγκεκριμένα ευρήματα συνδέοντάς τα μεταξύ τους. Κατανόησαν τις ιστορικές πληροφορίες και μετέτρεψαν τη γνώση σε εργαλείο, καθώς κατάφεραν να συνεργαστούν ικανοποιητικά και να επιλύσουν τα προβλήματά που τους τέθηκαν με δημιουργικό και ενεργητικό τρόπο. Αλληλεπίδρασαν μεταξύ τους και ήρθαν σε επικοινωνία καλλιεργώντας τις γλωσσικές τους ικανότητες επικοινωνίας

και αναπτύσσοντας την ενσυναίσθηση. Βίωσαν τη λειτουργικότητά του αρχαιολογικού χώρου, καθώς έγιναν κομμάτι της ιστορίας. Αντιλήφθηκαν τις διαφορές των κοινωνικών τάξεων και τις σχέσεις εξουσίας. Επέλεξαν τα νομίσματα της εποχής που έπρεπε να χρησιμοποιήσουν κατά τη διαδικασία των εμπορικών τους συναλλαγών και με αυτό τον τρόπο οδηγήθηκαν διαδραστικά στη γνώση. Οικοδόμησαν τη γνώση της ιστορίας της Ρωμαϊκής Αγοράς της Θεσσαλονίκης αυτενεργώντας. Η χρήση της εκπαιδευτικής μεθόδου Edu-Larp κινητοποίησε το σώμα και το νου των συμμετεχόντων-παικτών.

Αναφορές

Bowman, S, L. (2010). The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems, and explore identity. Jefferson, NC: McFarland and Company, Inc

Mochocki, M. "Edu-larp as revision of subject – matter knowledge", International Journal of Role-Playing, 2013, 4, 55-75.

Lee, M.C. (2010) Play and subculture of larping. Gender, motivations and self. The Egle feather 7.doi:10.12794/tef.2010.69

Η. Σβέρκος, *Συμβολή στην Ιστορία της Άνω Μακεδονίας των Ρωμαϊκών χρόνων (πολιτική οργάνωση - κοινωνία-ανθρωπωνυμία)*, [διδακτορική διατριβή, ΑΠΘ, 1997]

Θ. Χ. Σαδικάκης, *Ρωμαίοι άρχοντες της επαρχίας Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη 1971, τόμος Ι' (Από της ιδρύσεως της επαρχίας μέχρι των χρόνων του Αυγούστου 148-27 π.Χ.)*, Θεσσαλονίκη 1971.

3.Θ. Χ. Σαδικάκης, *Ρωμαίοι άρχοντες τη επαρχίας Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη 1977, τόμος ΙΙ' (Από του Αυγούστου μέχρι του Διοκλητιανού 27 π.Χ.- 284 μ.Χ.)*, Θεσσαλονίκη 1977.

Senros, J., & Montola, M. "Nordic larp", Copenhagen, Knudpunkt Book, 2010

Φ. Παπάζογλου, «Η Μακεδονία υπό τους Ρωμαίους», στον τόμο Μ. Σακελλαρίου (εκδ.), *Μακεδονία 4000 χρόνια ελληνικής Ιστορίας και Πολιτισμού*, Αθήνα 1982, σσ. 192-202.

Π. Μ. Νίγδελης -Γ. Α. Σουρής, *Ανθύπατος λέγει. Ένα διάταγμα των αυτοκρατορικών χρόνων για το γυμνάσιο της Βέροιας*, Θεσσαλονίκη 2005.

Αναγνωστοπούλου Α- Τρίλιβα Σ., *Βιωματική Μάθηση, Ένας Πρακτικός Οδηγός για Εκπαιδευτικούς και Ψυχολόγους*, Εκδ. Τόπος, Αθήνα 2008