

ΧΑΡΟΚΟΠΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΤΜΗΜΑ ΟΙΚΙΑΚΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΛΟΓΙΑΣ  
Π.Μ.Σ. «ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: «ΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»

## ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

# Η χρήση νέων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων



Ειρήνη Σ. Λάγκαρη

ΑΘΗΝΑ

2012

**ΧΑΡΟΚΟΠΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ**  
**ΤΜΗΜΑ ΟΙΚΙΑΚΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΛΟΓΙΑΣ**  
**Π.Μ.Σ. «ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»**  
**ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: «ΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ»**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

της Ειρήνης Σταύρου Λάγκαρη

A.M. 228302

**Η χρήση νέων τεχνολογιών  
στις εκπαιδευτικές δράσεις  
των μουσείων**

**Τριμελής επιτροπή:**

**Γεωργιτσογιάννη Ευαγγελία**, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια και Αντιπρύτανης  
Χαροκοπείου Πανεπιστημίου

**Γκαζή Ανδρομάχη**, Λέκτορας Παντείου Πανεπιστημίου

**Νικολαΐδου Μαρία**, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Χαροκοπείου Πανεπιστημίου

Αθήνα, 2012

*Στην οικογένειά μου*

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστώ θερμά την καθηγήτριά μου κα. Ανδρομάχη Γκαζή για την ολόπλευρη επιστημονική καθοδήγηση και για την άμεση ανταπόκριση και βοήθεια σε κάθε ερώτημα και σε κάθε δυσκολία που αντιμετώπισα. Επίσης, την ευχαριστώ από βάθους καρδιάς για τη φιλικότητα, την ηθική υποστήριξη και την ενθάρρυνση που μου παρείχε καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της παρούσας εργασίας.

Πολλές ευχαριστίες απευθύνω στην καθηγήτριά μου και Αντιπρύτανη του Χαροκοπείου Πανεπιστημίου κα. Ευαγγελία Γεωργιτσογιάννη, της οποίας οι εύστοχες παρατηρήσεις και οι συμβουλές συνέβαλαν ουσιαστικά στη διαμόρφωση και στην ολοκλήρωση της εργασίας μου.

Ευχαριστώ, επίσης, την καθηγήτριά μου κα. Μαρία Νικολαΐδου για τα σχόλια και τις εποικοδομητικές επισημάνσεις της.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ απευθύνω στις διευθύνσεις των ελληνικών μουσείων και, κυρίως, **σε καθέναν ξεχωριστά** από τους αρμόδιους των μουσείων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, οι οποίοι με πολλή ευγένεια και προθυμία ανταποκρίθηκαν στο αίτημά μου για συμμετοχή στην έρευνα και αφιέρωσαν από τον πολύτιμο χρόνο τους για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και για την παραχώρηση των συνεντεύξεων.

Αντίστοιχα, ευχαριστώ όλους τους αρμόδιους των ευρωπαϊκών μουσείων, οι οποίοι συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο της έρευνας.

Χωρίς την ανταπόκριση και τη συμμετοχή όλων των παραπάνω αρμοδίων των ελληνικών και των ευρωπαϊκών μουσείων και χωρίς το υλικό που μου παραχώρησαν δε θα ήταν δυνατή η διεξαγωγή της έρευνας και η εξαγωγή αξιόπιστων συμπερασμάτων.

Τέλος, οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένειά μου και στους καλούς μου φίλους για την κατανόηση και για τη συμπαράσταση που μου παρείχαν κατά το μακρύ διάστημα που χρειάστηκε για να ολοκληρωθεί η παρούσα μελέτη.

Σας ευχαριστώ όλους θερμά!

# **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

**ΠΕΡΙΛΗΨΗ/ ABSTRACT | 8**

**ΠΡΟΛΟΓΟΣ | 10**

**A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ | 13**

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α΄**

**ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΩΣ ΧΩΡΟΣ ΑΤΥΠΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ | 14**

**Ενότητα 1. Το μουσείο ως χώρος μάθησης, εμπειρίας, επικοινωνίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας | 14**

**1.1.Εισαγωγή | 14**

**1.2. Το μουσείο ως χώρος μάθησης και εμπειρίας | 15**

**1.3. Το μουσείο ως χώρος επικοινωνίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας | 16**

**Ενότητα 2. Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής | 19**

**2.1. Εισαγωγή | 19**

**2.2. Οι στόχοι της μουσειοπαιδαγωγικής | 19**

**2.3. Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού | 20**

**Ενότητα 3. Οι εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων - Τύποι δράσεων | 21**

**3.1. Εισαγωγή | 21**

**3.2. Δράσεις εντός και εκτός του μουσείου | 22**

**A. Δράσεις εντός μουσείου | 22**

**B. Δράσεις εκτός μουσείου | 24**

**Ενότητα 4. Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες | 28**

**4.1. Εισαγωγή | 28**

**4.2. Αρχές υλοποίησης ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για σχολικές ομάδες | 28**

**4.2.1. Στόχοι εκπαιδευτικών προγραμμάτων | 28**

**4.2.2. Προετοιμασία πριν από την υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος | 30**

**4.3. Εκπαιδευτικά προγράμματα στο μουσείο για μαθητές με αναπηρίες | 34**

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β΄**

**Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ | 37**

## **Ενότητα 1. Οι νέες τεχνολογίες στο μουσείο | 37**

### **1.1. Εισαγωγή | 37**

### **1.2. Νέες τεχνολογίες και μουσείο | 38**

#### **1.2.1. Η ανάγκη της ψηφιοποίησης στο χώρο του πολιτισμού | 38**

#### **1.2.2. Η χρήση νέων τεχνολογιών στο μουσείο | 38**

### **1.3. Είδη νέων τεχνολογικών μέσων | 45**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ΄**

## **ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ | 51**

### **Ενότητα 1. Οι νέες τεχνολογίες ως εργαλείο στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων | 51**

#### **1.1. Εισαγωγή | 51**

#### **1.2. Η χρήση νέων τεχνολογιών και πολυμεσικών εφαρμογών στις εκθέσεις των μουσείων | 51**

#### **1.3. Η χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων | 53**

#### **1.4. Η χρήση νέων τεχνολογιών από τα μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού και από τα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας | 55**

### **Ενότητα 2. Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού κατά τη διεξαγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων με τη χρήση νέων τεχνολογιών | 56**

#### **2.1. Εισαγωγή | 56**

#### **2.2. Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού ως διαμεσολαβητή ανάμεσα στο μαθητή-επισκέπτη και στο ψηφιακό μέσο | 57**

### **Ενότητα 3. Νέες τεχνολογίες στο μουσείο και μαθητές με αναπηρίες | 58**

#### **3.1. Εισαγωγή | 58**

#### **3.2. Μάθηση στο μουσείο με τη χρήση νέων τεχνολογιών και μαθητές με αναπηρίες | 59**

## **Β. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ | 61**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ Δ΄**

## **Η ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ | 62**

### **Ενότητα 1. Σκοπός και μεθοδολογία της έρευνας | 62**

#### **1.1. Σκοπός της έρευνας | 62**

#### **1.2. Σχεδιασμός της έρευνας | 62**

- 1.3. Το δείγμα των ελληνικών μουσείων | **65**
- 1.4. Μέθοδος και μεταβλητές της έρευνας για τη χρήση νέων τεχνολογιών στα ελληνικά μουσεία | **66**
  - 1.4.1. Επικοινωνία με τα ελληνικά μουσεία και συλλογή των δεδομένων | **66**
  - 1.4.2. Το προκαταρκτικό ερευνητικό εργαλείο | **68**
  - 1.4.3. Το ερωτηματολόγιο της έρευνας | **68**
  - 1.4.4. Η μέθοδος επεξεργασίας των δεδομένων του ερωτηματολογίου - Αποτελέσματα | **71**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ε΄**

### **Η ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ | 79**

#### **1. Παρουσίαση και μελέτη των συνεντεύξεων | 79**

##### **1.1. Οι συνεντεύξεις στα ελληνικά μουσεία του δείγματος | 80**

- 1. Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας | **80**
- 2. Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης | **83**
- 3. Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων | **89**
- 4. Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης | **91**
- 5.-7. Δίκτυο Μουσείων Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς (Π.Ι.Ο.Π.) | **98**
  - A. Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού Σπάρτης | **102**
  - B. Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου | **103**
  - Γ. Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας | **105**
- 8. Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο | **108**
- 9. Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης | **112**
- 10. Εθνολογικό Μουσείο Θράκης | **116**
- 11. Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού – Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος» | **119**
- 12. Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα | **122**
- 13. Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας «ΝΟΗΣΙΣ» | **125**
- 14. Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης | **130**
- 15. Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης - Παράρτημα οδού Πανός 22 | **133**
- 16. Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών | **138**
- 17. Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης | **142**
- 18. Μουσείο Σχολικής Ζωής Νομού Χανίων | **146**
- 19. Νομισματικό Μουσείο | **149**

##### **1.2. Κωδικοποίηση των δεδομένων | 152**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΣΤ΄**

### **Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ | 162**

#### **Ενότητα 1. Η χρήση νέων τεχνολογιών στα ευρωπαϊκά μουσεία | 162**

##### **1.1. Εισαγωγή | 162**

##### **1.2. Η έρευνα στα ευρωπαϊκά μουσεία | 162**

##### **1.3. Η μέθοδος επεξεργασίας των δεδομένων του ερωτηματολογίου | 166**

##### **1.4. Αποτελέσματα της έρευνας | 166**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ζ΄**

### **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ – ΕΠΙΛΟΓΟΣ | 173**

#### **1. Συμπεράσματα | 173**

##### **1.1. Η ένταξη νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις των μουσείων | 173**

##### **1.2. Η χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων | 175**

##### **1.2.1. Σύγκριση των μουσείων Τέχνης και Πολιτισμού και των μουσείων Επιστημών και Τεχνολογίας ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα | 178**

##### **1.2.2. Άλλα συμπεράσματα | 179**

##### **1.3. Η δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες | 179**

##### **1.3.1. Η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για μαθητές με αναπηρίες | 180**

##### **1.4. Η ευρωπαϊκή πραγματικότητα. Μια προσπάθεια σύγκρισης ελληνικής και ευρωπαϊκής πραγματικότητας | 181**

#### **2. Συζήτηση – Προτάσεις | 182**

#### **3. Επίλογος | 184**

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ | 186**

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ | 200**

### **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 | 201**

### **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 | 209**

### **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 | 236**

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να μελετήσει το σκεπτικό με το οποίο οι νέες τεχνολογίες εντάχθηκαν στις εκθέσεις των μουσείων και να διερευνήσει το κατά πόσο οι νέες τεχνολογίες εντάσσονται στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο υποστηρίζουν αυτά τα προγράμματα. Επιπλέον, στην εργασία μελετάται η δυνατότητα, από πλευράς των μουσείων, να προσαρμόζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες.

Στο πρώτο (θεωρητικό) μέρος της εργασίας μελετάται το μουσείο ως χώρος άτυπης μάθησης. Επίσης, διερευνάται ο ρόλος που παίζουν οι νέες τεχνολογίες στο μουσείο, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο αυτές υποστηρίζουν τις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων.

Στο δεύτερο (ερευνητικό) μέρος παρουσιάζονται και αναλύονται τα δεδομένα ερωτηματολογίου που στάλθηκε σε δεκαεννέα επιλεγμένα μουσεία από όλη την Ελλάδα και σε έντεκα μουσεία ευρωπαϊκών χωρών, καθώς και τα δεδομένα των συνεντεύξεων τις οποίες παραχώρησαν αρμόδιοι των ελληνικών μουσείων του δείγματος.

Τέλος, διατυπώνονται τα συμπεράσματα στα οποία κατέληξε η έρευνα, καθώς και ορισμένες σκέψεις που, ενδεχομένως, θα βοηθήσουν στην αποτελεσματικότερη διεξαγωγή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες.

## ABSTRACT

The aim of the present dissertation is to examine the grounds on which new technologies were included in museums' exhibitions, as well as to explore whether new technologies are included into educational programs of museums offered to school groups and also to investigate the ways that they support these educational programs. Moreover, this study examines whether museums are able to adjust educational programs in such a way that they can also be attended by students with disabilities.

In the first part of the study, the museum is considered as a place of informal learning. Furthermore, the study explores the role of new technologies in the museums and the way in which they support the educational activities of museums.

In the second part of the study, the research methodology presents the analyses of data came from questionnaires and interviews. The questionnaire was sent in nineteen selected Greek museums as well as in eleven European. The interviews were given by executives who were responsible for exhibitions and educational programs in Greek museums.

Finally, the conclusions of this research are presented and some suggestions that might enhance the effectiveness of educational programs are provided.

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Εκπαίδευση και Πολιτισμός» του Χαροκοπέιου Πανεπιστημίου και το θέμα της είναι «Η χρήση νέων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων».

Η ενασχόληση με το παραπάνω θέμα προέκυψε από το ιδιαίτερο ενδιαφέρον της γράφουσας για τις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων, εφόσον ως εκπαιδευτικός της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης που υπηρετεί σε δημόσια σχολεία από το 1988, θεωρεί ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα που διοργανώνουν τα μουσεία για τις σχολικές ομάδες αφενός δείχνουν στον εκπαιδευτικό και στους μαθητές του ένα διαφορετικό τρόπο προσέγγισης της πολιτιστικής και της φυσικής κληρονομιάς και αφετέρου δίνουν μεθόδους και εργαλεία προσέγγισης της σχολικής ύλης με τρόπο διαθεματικό και διεπιστημονικό. Η εκπαιδευτική αξιοποίηση, άλλωστε, του μουσείου από πλευράς του σχολείου βοηθά συνολικά την μαθησιακή διαδικασία, εφόσον το μουσείο μπορεί να γίνει για τα παιδιά χώρος ανακάλυψης, δράσης και έρευνας. Ως αποτέλεσμα, η συνεργασία και η διασύνδεση του σχολείου με το μουσείο αποκτά ιδιαίτερη αξία και σημασία.

Στο διάστημα των τριάντα και πλέον ετών που τα μουσεία υλοποιούν εκπαιδευτικά προγράμματα, είναι φανερό η προσπάθεια που κάνουν για περαιτέρω εκσυγχρονισμό της επικοινωνιακής πολιτικής τους, ιδιαίτερα όταν απευθύνονται σε νέους και σε παιδιά. Στο πλαίσιο αυτό, η χρήση νέων τεχνολογιών από τα μουσεία, ως μέσου το οποίο εντάχθηκε στις εκθέσεις των αντικειμένων τους για να τις εμπλουτίσει σημασιολογικά και ερμηνευτικά, επεκτάθηκε - ως ένα βαθμό - τα τελευταία χρόνια και στις εκπαιδευτικές τους δράσεις. Το γεγονός αυτό προκάλεσε το ενδιαφέρον της γράφουσας για περαιτέρω διερεύνηση του θέματος και πιο συγκεκριμένα, για διερεύνηση του κατά πόσο οι νέες τεχνολογίες εντάσσονται στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες.

Η παρούσα, λοιπόν, εργασία έχει στόχο να μελετήσει το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι νέες τεχνολογίες στις εκθέσεις των μουσείων και να διερευνήσει το κατά πόσο οι νέες τεχνολογίες εντάσσονται στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο υποστηρίζουν αυτά τα προγράμματα. Επιπλέον, στην εργασία μελετάται η δυνατότητα, από πλευράς των μουσείων, να προσαρμόζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί να τα παρακολουθήσει και μια άλλη ομάδα μαθητών, οι μαθητές με αναπηρίες.

Η μελέτη διαρθρώνεται σε δύο μέρη.

Τα τρία πρώτα κεφάλαια της εργασίας αποτελούν το πρώτο (θεωρητικό) μέρος. Πιο συγκεκριμένα:

- Στο πρώτο κεφάλαιο μελετάται το μουσείο ως χώρος άτυπης μάθησης, εμπειρίας, επικοινωνίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας. Επιπλέον, εξετάζεται ο ρόλος και οι στόχοι της μουσειοπαιδαγωγικής και γίνεται αναφορά στους διάφορους τύπους εκπαιδευτικών δράσεων. Η τελευταία ενότητα του κεφαλαίου εστιάζει στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες και, πιο συγκεκριμένα, στις αρχές υλοποίησης και στους στόχους ενός εκπαιδευτικού προγράμματος, καθώς και στην προετοιμασία που είναι απαραίτητη να γίνεται πριν από την υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Η ενότητα ολοκληρώνεται με μια προσπάθεια διερεύνησης της δυνατότητας μετατροπής και εξειδίκευσης των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, έτσι ώστε να μπορέσουν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες.
- Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται προσπάθεια να μελετηθεί ο ρόλος των νέων τεχνολογιών στο μουσείο. Αναφέρονται οι βασικές λειτουργίες του μουσείου, όπως είναι η καταγραφή, η τεκμηρίωση, η συντήρηση, η ασφάλεια, η μελέτη, η έκθεση, η επικοινωνία, η ενημέρωση, η εκπαίδευση και η ψυχαγωγία στις οποίες γίνεται χρήση νέων τεχνολογιών, καθώς και τα προβλήματα τα οποία, κάποιες φορές, προκύπτουν. Στην τελευταία ενότητα αναφέρονται τα είδη των νέων τεχνολογικών μέσων που συναντούμε στα μουσεία.
- Το τρίτο κεφάλαιο εστιάζει στη χρήση νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων. Επίσης, μελετάται ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού ως διαμεσολαβητή ανάμεσα στον μαθητή-επισκέπτη και στο ψηφιακό μέσο. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την ενότητα που εξετάζει τη μάθηση στο μουσείο με τη χρήση νέων τεχνολογιών και για μαθητές με αναπηρίες.

Τα επόμενα τέσσερα κεφάλαια αποτελούν το δεύτερο (ερευνητικό) μέρος. Πιο συγκεκριμένα:

- Στο τέταρτο κεφάλαιο αναφέρεται ο σκοπός της έρευνας και στη συνέχεια αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο σχεδιάστηκε να γίνει η έρευνα με τη βοήθεια ερωτηματολογίου και συνεντεύξεων. Παρουσιάζονται σε πίνακα τα δεκαεννέα ελληνικά μουσεία - αντιπροσωπευτικά από όλα τα μέρη της Ελλάδας - που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας, καθώς και τα αποτελέσματα που προέκυψαν

από την επεξεργασία των κλειστού τύπου ερωτήσεων που υπήρχαν στο ερωτηματολόγιο που στάλθηκε στα μουσεία του δείγματος.

- Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται και μελετώνται τα δεδομένα των συνεντεύξεων τις οποίες παραχώρησαν αρμόδιοι των μουσείων και υπεύθυνοι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, καθώς επίσης υπάρχουν και πίνακες με κωδικοποιημένες τις βασικές απαντήσεις στα ανοιχτού τύπου ερωτήματα της έρευνας.
- Στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της έρευνας που έγινε σε επιλεγμένα μουσεία από διάφορες χώρες της Ευρώπης, έτσι ώστε να υπάρχει και μια εικόνα της ευρωπαϊκής πραγματικότητας στο χώρο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων.
- Στο έβδομο και τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας παρουσιάζονται τα συμπεράσματα στα οποία κατέληξε η έρευνα, καθώς επίσης διατυπώνονται σκέψεις και προτάσεις, οι οποίες, ενδεχομένως, θα βοηθήσουν στην αποτελεσματικότερη διεξαγωγή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες.

Η εργασία ολοκληρώνεται με τη βιβλιογραφία και με την παράθεση τριών παραρτημάτων:

- στο πρώτο παράρτημα υπάρχουν τα ερωτηματολόγια της έρευνας (ελληνόφωνο και αγγλόφωνο),
- στο δεύτερο παράρτημα υπάρχει το φωτογραφικό υλικό της επιτόπιας έρευνας που έγινε σε ελληνικά και σε ευρωπαϊκά μουσεία και
- στο τρίτο παράρτημα υπάρχει σε CD-ROM, το οποίο επισυνάπτεται στην εργασία, το υλικό των απομαγνητοφωνημένων συνεντεύξεων.

## **A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ**

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α΄

### ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΩΣ ΧΩΡΟΣ ΑΤΥΠΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

#### Ενότητα 1. Το μουσείο ως χώρος μάθησης, εμπειρίας, επικοινωνίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας

##### 1.1.Εισαγωγή

Το καταστατικό του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM, 1974) καθορίζει το σκοπό του μουσείου ως εξής: *«Το μουσείο είναι ένα ίδρυμα μόνιμο, χωρίς κερδοσκοπικό χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της, ανοικτό στο κοινό, το οποίο ερευνά, αποκτά, συντηρεί, γνωστοποιεί και κυρίως εκθέτει τις υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία»* (Τσιτούρη 2002: 22). Εξ ορισμού λοιπόν, τα μουσεία οφείλουν να μορφώνουν το κοινό τους μέσα από τις συλλογές τους, τις οποίες αποκτούν, συντηρούν, ερευνούν και εκθέτουν (Χαλκιά 2002: 297).

Τα αντικείμενα τα οποία υπάρχουν στα μουσεία αποτελούν υλικά ίχνη του παρελθόντος, τα οποία προσφέρουν στον επισκέπτη ποικίλες, αλλά αποσπασματικές, πληροφορίες για την κοινωνία και τον πολιτισμό που τα γέννησε (Γκότσης 2000: 19). Η έκθεσή τους, λοιπόν, στα μουσεία είναι μια τεχνητή αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας, την οποία ο επισκέπτης μπορεί να ερμηνεύσει με το δικό του υποκειμενικό τρόπο και να κατασκευάσει τα προσωπικά του νοήματα (Φουρλίγκα 2008: 239, Hooper-Greenhill 1999: 48).

Το αντικείμενο, βέβαια, μπορεί να προσφέρεται για πολλές και διαφορετικές αναγνώσεις αλλά δεν μπορεί να επικοινωνήσει με τον επισκέπτη από μόνο του. Χρειάζεται κάποιου είδους διαμεσολάβηση ανάμεσα στο μουσειακό αντικείμενο και στον επισκέπτη που θα έρθει να το δει. Η διαμεσολάβηση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους όπως είναι, για παράδειγμα, η διοργάνωση από πλευράς του μουσείου εκθέσεων ή η υλοποίηση εκπαιδευτικών δράσεων, που δεν αποσκοπούν μόνο στη μετάδοση μηνυμάτων και γνώσεων αλλά και στην ενεργοποίηση των εμπειριών και των συναισθημάτων των επισκεπτών (Φουρλίγκα 2008: 240, Γκότσης 2000: 20).

Η ιδέα ότι ο χώρος του μουσείου μπορεί να επιτελέσει παιδευτικό ρόλο αρχίζει να καλλιεργείται στην Ελλάδα ήδη από το 1885, όπως βλέπουμε στο νομοθετικό διάταγμα

«Περί διοργανισμού των εν Αθήναις Μουσείων» του 1885 (Γκαζή 1999). Στην πράξη, βέβαια, η υλοποίηση της ιδέας ξεκινά το 1978-79 με τη λειτουργία των πρώτων εκπαιδευτικών προγραμμάτων για παιδιά από το Μουσείο Μπενάκη, του οποίου το παράδειγμα ακολουθούν στη συνέχεια και τα άλλα μουσεία (Χαλκιά 2002: 297, Ψαρράκη-Μπελεσιώτη 2004: 72).

## **1.2. Το μουσείο ως χώρος μάθησης και εμπειρίας**

Αναμφίβολα, το μουσείο αποτελεί ένα περιβάλλον μάθησης και μάλιστα ορισμένοι μελετητές θεωρούν ότι η γνώση είναι το κύριο αγαθό το οποίο προσφέρει (Hooper-Greenhill 2006: 12). Ήδη από τα τέλη του 19<sup>ου</sup> και τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα αναγνωρίστηκε η ανάγκη αγωγής του λαού σε θέματα πολιτισμού και τέχνης, καθώς και το ζήτημα της εκπαιδευτικής αξιοποίησης του μουσείου. Σε αντίθεση με το πανεπιστήμιο, το οποίο εθεωρείτο ότι απευθύνεται μόνο στους ήδη μορφωμένους, το μουσείο ορίστηκε ως ένα μορφωτικό ίδρυμα στο οποίο θα έπρεπε να έχουν πρόσβαση όλοι (Νικονάνου 2010α: 44).

Όμως, η μάθηση στο μουσείο παρουσιάζει αρκετές διαφοροποιήσεις σε σύγκριση με τις κλασικές μεθόδους εκπαίδευσης και μάθησης, εφόσον αυτή προκύπτει μέσω των μουσειακών αντικειμένων, τα οποία ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να παρατηρήσει, να μελετήσει, ενδεχομένως και να αγγίξει, λαμβάνοντας με αυτό τον τρόπο ερεθίσματα όχι μόνο για να αποκτήσει γνώσεις, αλλά και για να βιώσει εμπειρίες και να νιώσει συναισθήματα (Φουρλίγκα 2008: 240). Θεωρητικά, οι δυνατότητες μάθησης μέσα από τα αντικείμενα και μέσα από τη βιωματική προσέγγιση του υλικού πολιτισμού με τη συμμετοχή όλων των αισθήσεων και με την προσωπική δημιουργική δραστηριότητα, κυριαρχούν στην καθιέρωση του μουσείου ως χώρου μάθησης (Νικονάνου 2010α: 57). Άλλωστε, τα αντικείμενα ως φορείς ποικίλων πληροφοριών μπορούν να αποτελέσουν σημείο αναφοράς διαφορετικών ομάδων κοινού (Νικονάνου 2010α: 80). Σε αντίθεση με τα κλασικά περιβάλλοντα τυπικής εκπαίδευσης, όπου η εκπαιδευτική διαδικασία έχει συγκεκριμένη δομή και απευθύνεται σε ομοιογενείς ομάδες με σαφώς καθορισμένη στοχοθεσία, το μουσείο απευθύνεται σε ανομοιογενές κοινό χωρίς αυστηρά προσδιορισμένους στόχους κι έτσι δύσκολα γίνεται η αποτίμηση της εκπαιδευτικής εμπειρίας (Ρούσσου 2004).

Το μουσείο, όμως, έχει ένα βασικό πλεονέκτημα: προσφέρει ένα εξειδικευμένο περιβάλλον άτυπης<sup>1</sup> μάθησης, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να μάθει αλλά και να αξιολογήσει τη νέα γνώση, σύμφωνα με τις αρχές της ανακαλυπτικής<sup>2</sup> και της κονστρουκτιβιστικής<sup>3</sup> θεωρίας (Black 2008). Ως περιβάλλον άτυπης μάθησης, το μουσείο επιτρέπει διαδικασίες μάθησης και αφομοίωσης της γνώσης μέσα από την προσωπική εμπειρία, δίνει ερεθίσματα για κινητοποίηση της φαντασίας, δραστηριοποιεί τον επισκέπτη με διάφορους τρόπους, αποτελεί έμπνευση για ένα ταξίδι στο χώρο και στο χρόνο, επιτρέπει διαφορετικές εμπειρίες και ερμηνείες με στόχο τη γνώση του παρελθόντος, την κατανόηση του παρόντος και τον οραματισμό του μέλλοντος (Νικονάνου 2010α: 78-79). Επιπλέον, δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να επιλέξει ελεύθερα εκείνο το οποίο τον ενδιαφέρει ιδιαίτερα, χωρίς να τον δεσμεύει να υπακούσει σε μια τυπική εκπαιδευτική διαδικασία.

### **1.3. Το μουσείο ως χώρος επικοινωνίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας**

Στην προσπάθειά του να επικοινωνήσει με το κοινό του, το μουσείο χρησιμοποιεί ποικιλία μεθόδων, όπως είναι για παράδειγμα, οι ξεναγήσεις, η διοργάνωση εκθέσεων, οι κοινωνικές δράσεις, τα εκπαιδευτικά προγράμματα, κ.λπ. Το μουσείο έχει τη δυνατότητα να σχεδιάζει τις δράσεις του λαμβάνοντας υπ' όψιν του τις ιδιαίτερες ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του ετερόκλητου<sup>4</sup> κοινού στο οποίο απευθύνεται, σε αντίθεση με άλλα μαζικά μέσα και πηγές πληροφόρησης και γνώσης, όπως είναι, για παράδειγμα, η

---

<sup>1</sup> Το μουσείο προσφέρει σε όλους τους επισκέπτες του ερεθίσματα και κίνητρα για μάθηση και εμπειρία, καθώς και τη δυνατότητα της ελεύθερης επιλογής (free-choice), σε αντίθεση με τις άκαμπτες δομές της τυπικής εκπαίδευσης (Ρούσσου 2004, Νικονάνου 2010: 47).

<sup>2</sup> Σύμφωνα με τις αρχές της ανακαλυπτικής μάθησης, βασικός εκφραστής της οποίας είναι ο γνωστικός ψυχολόγος Jerome Bruner, το άτομο με βάση τα ερεθίσματα τα οποία προσλαμβάνει από το δάσκαλο και το περιβάλλον προχωρά στην εύρεση λύσεων και απαντήσεων, ανακαλύπτει, δηλαδή, έννοιες, συνδυασμούς εννοιών, κανόνες και νόμους και κάνει συλλογισμούς, που ως εκείνη τη στιγμή δε γνώριζε (Κολιάδης 1997: 156).

<sup>3</sup> Ο κονστρουκτιβισμός (constructivism), ως θεωρία μάθησης, βασίζεται στις θεωρίες του J. Dewey, του J. Piaget, του L. Vigotsky, του W. Dithley και του H. Gardner και δίνει έμφαση στην πολυαισθητηριακή ενεργή συμμετοχή του μαθητευόμενου στη διαδικασία της μάθησης και στην ανακάλυψη τρόπων, με τους οποίους ο μαθητευόμενος όχι μόνο κτίζει ενεργά το γνωστικό του οικοδόμημα, αλλά και κατανοεί τη διαδικασία αυτή (Ράπτης και Ράπτη 2004: 90, Νικονάνου 2010α: 82-83, Hein 1995).

<sup>4</sup> Το «κοινό» του μουσείου είναι μια ανομοιογενής ομάδα, άτομα διαφορετικής ηλικίας, με διαφορετική μορφωτική, πολιτισμική, κοινωνική και ιδεολογική προέλευση καθώς επίσης με διαφορετικές ανάγκες, προσδοκίες, δυνατότητες και στόχους (Νάκου 2001: 137).

τηλεόραση ή οι εφημερίδες και τα περιοδικά. Αυτό συμβαίνει διότι στο μουσείο υπάρχουν ευκαιρίες για πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία με το κοινό, γεγονός που του δίνει το πλεονέκτημα να τροποποιεί τις πρακτικές του και να προσαρμόζει τις δράσεις του ανάλογα με τις ανάγκες των επισκεπτών του. Επιπλέον, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης παρέχουν στο μουσείο και άλλες ευκαιρίες επικοινωνίας με το κοινό του. Ως παράδειγμα μπορούμε να αναφέρουμε τη χρήση της τηλεόρασης ή των εφημερίδων και των περιοδικών για παρουσίαση και διαφήμιση των δράσεων του μουσείου (Hooper-Greenhill 1999: 29-30).

Το «κοινό» του μουσείου, πραγματικό και εικονικό /εξ αποστάσεως, άτομα διαφορετικής ηλικίας και κοινωνικής προέλευσης, επισκέπτες διαφορετικών εμπειριών και ενδιαφερόντων (Hooper-Greenhill 1999), οι οποίοι μπορεί να είναι μια παρέα ενηλίκων, μια σχολική ομάδα, μια οικογένεια, μια ομάδα ατόμων τρίτης ηλικίας ή μειονότητες και άτομα με αναπηρίες (Matthew 1999), αντιλαμβάνεται και προσλαμβάνει τις πληροφορίες με διαφορετικούς τρόπους (Smartz και Smith 2000: 91), που είναι γνωστοί και ως “learning styles” (Cassels 1999, Caulton, 1998, Geraci 2000). Το γεγονός αυτό γεννά την ανάγκη μιας ποικιλίας τρόπων προσέγγισης του κοινού, οι οποίοι στοχεύουν στην παρουσίαση των αντικειμένων, έτσι ώστε να γίνονται πιο προσιτά και πιο κατανοητά σε διαφορετικές ομάδες κοινού.

Αυτό επιτυγχάνεται με τη διασύνδεση των μουσειακών αντικειμένων μεταξύ τους, με την ένταξή τους στο κοινωνικό πλαίσιο από το οποίο προέρχονται, καθώς και με τη σύνδεσή τους με τις ανθρώπινες κοινωνικές ομάδες οι οποίες τα δημιούργησαν και τα χρησιμοποίησαν. Τα μουσεία δεν περιμένουν πια το κοινό να έρθει κοντά τους, αλλά βρίσκουν τρόπους να πλησιάσουν εκείνα το κοινό. (Νάκου 2001: 135,139). Για παράδειγμα, πολλά μουσεία δίνουν τη δυνατότητα στους επισκέπτες να αγγίζουν κατασκευασμένα αντικείμενα, δηλαδή μακέτες ή πιστά αντίγραφα αυθεντικών αντικειμένων. Ο επισκέπτης του μουσείου έχει τη δυνατότητα να αγγίζει αυτά τα αντικείμενα, να τα δοκιμάσει και να δει τη λειτουργία τους (hands-on)<sup>5</sup> (Νικονάνου 2010α: 60), κάτι που δεν μπορεί να κάνει - κατά κανόνα - με τα αυθεντικά αντικείμενα (Μπενάκη-Πολυδώρου 2004: 115-116). Με αυτό τον τρόπο δίνεται η δυνατότητα στους επισκέπτες να εμπλακούν ενεργά με τα εκθέματα, να αλληλεπιδράσουν μαζί τους, να μάθουν με έναν ασυνήθιστο τρόπο και ταυτόχρονα να διασκεδάσουν (Caulton 1998: 1).

---

<sup>5</sup> Τον όρο “hands-on” εισηγήθηκε για πρώτη φορά ο Michael Spock, πρώην διευθυντής του Παιδικού Μουσείου της Βοστώνης (Νικονάνου 2010α: 60).

Γενικότερα, οι επισκέπτες μαθαίνουν και ψυχαγωγούνται μέσα από αφηγήσεις, παιχνίδια, δραστηριότητες, χρώματα, μυρωδιές, κίνηση, διάλογο (Νάκου 2001: 136).

Τα μουσεία σήμερα καλούνται να δεχθούν και να υιοθετήσουν μια νέα αντίληψη για τους μορφωτικούς τους στόχους, σύμφωνα με την οποία μάθηση και ψυχαγωγία συμβαδίζουν. Έτσι, το μουσείο χώρος μάθησης μπορεί να μετατραπεί σε μουσείο χώρο εμπειρίας και δράσεων, που δίνει αξία στον ελεύθερο χρόνο των επισκεπτών του (Νικονάνου 2010α: 77).

Τα τελευταία χρόνια δίνεται ιδιαίτερη σημασία στην αισθητική και στην συνολική ατμόσφαιρα του μουσείου, από την αρχιτεκτονική του οικοδομήματος που το στεγάζει, μέχρι τη διαμόρφωση όλων των επιμέρους χώρων, οι οποίοι είναι προσβάσιμοι στο κοινό. Το μουσείο έχει σε μεγάλο βαθμό μετασχηματιστεί σε χώρο ψυχαγωγίας. Διαθέτει αίθουσες υποδοχής, εκθέσεων, πολλαπλών χρήσεων, εκπαιδευτικών δράσεων, εργαστήρια, χώρους ανάπαυσης, εστιατόρια, καφετέριες, βιβλιοθήκη, πωλητήριο, κ.λπ. Το μουσείο θέλει τον επισκέπτη του όχι απλό παρατηρητή αλλά ενεργό συμμετέχο στην παραγωγή της γνώσης, ο οποίος θα έχει τη δυνατότητα να ικανοποιήσει τις προσδοκίες και τις ανάγκες του, νιώθοντας άνετα και φιλικά, επιλέγοντας ελεύθερα την απομόνωση και την περισυλλογή ή την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα (Νάκου 2001: 140, Νικονάνου 2010α: 84).

Είναι σημαντικό για ένα μουσείο να καταφέρει να συνδυάσει τη μάθηση με την ψυχαγωγία του κοινού του. Σχετική μελέτη,<sup>6</sup> μάλιστα, έδειξε ότι οι επισκέπτες με αυξημένο το κίνητρο της ψυχαγωγίας έμεναν πολύ περισσότερο στο χώρο του μουσείου ή της έκθεσης από εκείνους που είχαν χαμηλό το κίνητρο της ψυχαγωγίας. Συνολικά, τα κίνητρα τα οποία απέφεραν πιο σημαντικά αποτελέσματα, όσον αφορά τη μάθηση στο μουσείο, ήταν εκείνα της ψυχαγωγίας και της εκπαίδευσης (Black 2008: 183). Με δεδομένο, άλλωστε, τον ανταγωνισμό με άλλους φορείς (κινηματογράφο, θέατρο, τηλεόραση, διαδίκτυο, θεματικά πάρκα, κ.λπ.), που παρέχουν ψυχαγωγικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες στο πλαίσιο αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου (Γκαζή 2004), το μουσείο θα πρέπει να προσφέρει στους επισκέπτες του μιας τέτοιας ποιότητας εμπειρία ώστε εκείνοι να θελήσουν να την επαναλάβουν και στο μέλλον (Αλεξάκη 2002).

---

<sup>6</sup> Βλ. Black (2008: 183-186).

## **Ενότητα 2. Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής**

### **2.1. Εισαγωγή**

Η μουσειοπαιδαγωγική είναι μια εφαρμοσμένη παιδαγωγική στο χώρο του μουσείου, η οποία δέχεται επιρροές τόσο από την παιδαγωγική επιστήμη όσο και από τις εξελίξεις οι οποίες συντελούνται στο χώρο των μουσείων (Νικονάνου 2010α: 15). Η μουσειοπαιδαγωγική αναπτύχθηκε από την ανάγκη για τον εκδημοκρατισμό των μουσείων και το άνοιγμά τους στο ευρύ κοινό. Μέσα από τη διοργάνωση εκπαιδευτικών δράσεων, οι οποίες αρχικά απευθύνονταν μόνο σε σχολικές ομάδες, έγινε μια συνειδητή προσπάθεια αφενός διασύνδεσης του μουσείου με τους επισκέπτες του (Νικονάνου 2005) και αφετέρου επέκτασης του σχολείου και σε εξωσχολικούς χώρους μάθησης (Νικονάνου 2010β: 49).

Στην Ευρώπη, κατά τις δεκαετίες του '60 και του '70, έγιναν συστηματικές προσπάθειες από τη μεριά των μουσείων να καθιερωθεί το μουσείο ως χώρος μάθησης και να θεσμοθετηθεί η μουσειοπαιδαγωγική. Στην Ελλάδα, όμως, μόλις στα τέλη της δεκαετίας του '70 αξιοποιήθηκαν εκπαιδευτικά τα μουσεία και, μάλιστα, τα πρώτα χρόνια απευθύνονταν αποκλειστικά σε σχολικές ομάδες (Νικονάνου 2010α: 62-63). Αξίζει να σημειώσουμε ότι το πρώτο μουσείο το οποίο οργάνωσε εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες ήταν το Μουσείο Μπενάκη, το 1978-79 (Νικονάνου 2010α: 63, Δεστούνη-Γιαννουλάτου 2010, Χατζηνικολάου 2010: 119).

### **2.2. Οι στόχοι της μουσειοπαιδαγωγικής**

Η μουσειοπαιδαγωγική είναι η διαμεσολαβητική παιδαγωγική πράξη ανάμεσα στους πραγματικούς ή τους πιθανούς επισκέπτες του μουσείου -παιδιά και ενήλικες- και στο μουσείο, η οποία, με χρήση των μουσειακών αντικειμένων, στοχεύει να προάγει τους επισκέπτες του μουσείου γνωστικά, αισθητικά, συναισθηματικά και ψυχοκινητικά. Η φύση της μουσειοπαιδαγωγικής προσδιορίζεται από την ιδιαιτερότητα των μουσείων ως μορφωτικών ιδρυμάτων, τα οποία απευθύνονται σε ολόκληρο το κοινωνικό σύνολο και εντάσσεται στο πλαίσιο μιας μη τυπικής εκπαιδευτικής διαδικασίας (Νικονάνου 2010α: 15-16).

Μερικές από τις δραστηριότητες τις οποίες αναλαμβάνει η μουσειοπαιδαγωγική είναι η άμεση επικοινωνία με τους επισκέπτες μέσω των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για σχολεία, των προγραμμάτων ελεύθερου χρόνου για άλλες κοινωνικές ομάδες, τα

προγράμματα προσέγγισης, κ.λπ. Επίσης, στα «καθήκοντά» της εντάσσεται η παραγωγή έντυπου υλικού και μουσειοσκευών, καθώς επίσης και η συμμετοχή σε δράσεις εκπαιδευτικού τύπου, όπως είναι ο σχεδιασμός και η οργάνωση εκπαιδευτικών εκθέσεων. Η μουσειοπαιδαγωγική απευθύνεται σε ευρύ κοινό με διαφορετικά κοινωνικά και ηλικιακά χαρακτηριστικά, διαφορετικά βιώματα, γνώσεις, ενδιαφέροντα και προσδοκίες. Αυτό σημαίνει ότι, κατά το σχεδιασμό των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και την παραγωγή υλικού, επιλέγει θεματικές και μεθόδους προσέγγισης που ανταποκρίνονται σε όλες τις ομάδες των επισκεπτών του μουσείου, αφού βασικός της στόχος είναι η καλλιέργεια δεξιοτήτων για προσέγγιση, κατανόηση και αξιοποίηση του πολιτιστικού υλικού κάθε τύπου μουσείου (Νικονάνου 2005, Νάκου 2001: 145). Επιπλέον, η μουσειοπαιδαγωγική επιδιώκει πάντα να συνδέει τη μάθηση με την ψυχαγωγία, στοχεύοντας στην ενεργό συμμετοχή όλων των αισθήσεων (Νικονάνου 2005: 22).

Σε θεωρητικό επίπεδο, η μουσειοπαιδαγωγική στηρίζει τις δράσεις τις οποίες οργανώνει, στη θεωρία για τις πολλαπλές νοημοσύνες του Gardner (Νικονάνου 2010α: 81, Γκαζή 2004: 10, Μούλιου 2005: 10), στη θεωρία μάθησης-ανακάλυψης του Bruner, στη θεωρία του κονστρουκτιβισμού, στη θεωρία της βιωματικής<sup>7</sup> προσέγγισης της γνώσης, στις θεωρίες των κινήτρων για μάθηση (Black 2008: 169-186), καθώς επίσης στα είδη και στους τύπους μάθησης (Cassels 1999, Smartz και Smith 2000).

Σήμερα, η μουσειοπαιδαγωγική αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες, λαμβάνοντας υπ' όψιν το γεγονός ότι οι επισκέπτες εκτιμούν περισσότερο τις διαδραστικές εμπειρίες, που τους δίνουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν, να ενεργήσουν, και να αλληλεπιδράσουν με τα εκθέματα (Mintz and Thomas 1998: 1-7). Στο πλαίσιο αυτό, το μουσείο επιλέγει να διοργανώνει εκθέσεις με διαδραστικό χαρακτήρα με σκοπό την ενεργοποίηση των επισκεπτών σε κοινωνικό, διανοητικό και συναισθηματικό επίπεδο (Γκαζή 2004: 10). Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται μάθηση μέσα από την εμπειρία και την ψυχαγωγία.

### **2.3. Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού**

Όπως ήδη αναφέρθηκε, η ιστορία της μουσειοπαιδαγωγικής στην Ελλάδα μετρά περίπου τριάντα χρόνια. Από τότε πολλά πράγματα έχουν αλλάξει και σήμερα, στον 21<sup>ο</sup>

---

<sup>7</sup> Βιωματική μάθηση είναι η διαδικασία οικειοποίησης της γνώσης μέσω της εμπειρίας και της αναζήτησης προσωπικού νοήματος σ' αυτήν. Στο χώρο της εκπαίδευσης, ο όρος «βιωματική μάθηση» αναφέρεται στην οργάνωση της μαθησιακής διαδικασίας (learning by doing) με τρόπο τέτοιο ώστε να εξασφαλίζεται η ενεργός συμμετοχή του μαθητή στη μάθηση, μέσω της έρευνας, της παρατήρησης, των συνεντεύξεων, των προσομοιώσεων κ.λπ. καθώς και των δημιουργικών συνθέσεων όλων των παραπάνω (Δεδούλη 2001: 147).

αιώνα, το μουσείο τείνει να γίνει «μουσείο για όλους» (Γκαζή 2004: 9). Είναι πλέον απαραίτητο κάθε μουσείο να έχει ειδικό εκπαιδευτικό τμήμα, οι δράσεις του οποίου θα κάνουν το μουσείο πιο προσιτό στο ευρύ κοινό.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο σημαντικός είναι και ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού, ο οποίος καλείται - σε συνεργασία με τους υπόλοιπους ειδικούς του μουσείου - να βοηθήσει έτσι ώστε να υλοποιηθούν οι τρεις βασικές μουσειακές λειτουργίες, δηλαδή η συλλογή, η έκθεση και η εκπαίδευση. Η τελευταία μάλιστα, αποτελεί συστατικό στοιχείο και όχι συμπλήρωμα των δύο προηγούμενων (Νικονάνου 2005: 20). Ο μουσειοπαιδαγωγός, λοιπόν, καλείται να είναι παρών από την αρχή στη διαδικασία παραγωγής του μουσειολογικού σκεπτικού, μαζί με τους ειδικούς επιμελητές, μουσειολόγους, αρχιτέκτονες και λοιπούς επιστήμονες έτσι ώστε να αντιληφθεί το κεντρικό νόημα του όλου εγχειρήματος (για παράδειγμα, το στήσιμο μιας έκθεσης) και να είναι σε θέση στη συνέχεια να σχεδιάσει το μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα. Με τον τρόπο αυτό, το πρόγραμμα που θα προκύψει θα έχει νόημα και θα βοηθήσει τους επισκέπτες στους οποίους απευθύνεται να δώσουν ερμηνείες και να καταλήξουν σε συμπεράσματα, σύμφωνα με τα δικά τους ομαδικά και ατομικά ερωτήματα και ενδιαφέροντα (Νίτσιου και Σκαλτσά 2010, Νάκου 2001: 139, Μυρογιάννη-Αρβανιτίδη 1999).

### **Ενότητα 3. Οι εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων - Τύποι δράσεων**

#### **3.1. Εισαγωγή**

Για να πραγματοποιήσει την εκπαιδευτική αποστολή του στο πλαίσιο μιας μη τυπικής εκπαίδευσης,<sup>8</sup> το σύγχρονο μουσείο χρειάζεται να διοργανώσει εκπαιδευτικές δράσεις για διαφορετικές ομάδες κοινού, όπως για μεμονωμένους επισκέπτες, διαδικτυακούς επισκέπτες, σχολικές ομάδες όλων των βαθμίδων, εκπαιδευτικούς, ενήλικες, άτομα τρίτης ηλικίας, οικογένειες, άτομα με αναπηρίες (ΑμεΑ), κ.λπ. (Νικονάνου 2010α: 94). Οι στόχοι αυτών των δράσεων θα πρέπει να συνάδουν με την ηλικία, με τις γνώσεις, με τις καθημερινές ασχολίες, με τα ενδιαφέροντα και με τις προηγούμενες εμπειρίες της

---

<sup>8</sup> Ο Ξωχέλλης διαχωρίζει τους όρους «άτυπη» και «μη τυπική» εκπαίδευση, αναφέροντας ότι η άτυπη εκπαίδευση δεν προϋποθέτει κανένα εκπαιδευτικό σκεπτικό, ενώ η μη τυπική εκπαίδευση δεν ανήκει μεν στο χώρο της τυπικής εκπαίδευσης, ακολουθεί όμως ένα συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σχεδιασμό, όπως είναι, για παράδειγμα, τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων (Ξωχέλλης 2007: 693).

εκάστοτε ομάδας κοινού, στην οποία απευθύνεται το μουσείο (Thomas 1999, Wood 1999).

Στη συνέχεια του κειμένου γίνεται προσπάθεια να αναφερθούν και να ταξινομηθούν οι τύποι των εκπαιδευτικών δράσεων τις οποίες προσφέρουν τα μουσεία στους υπάρχοντες, στους δυνάμει και στους εικονικούς /εξ αποστάσεως επισκέπτες τους (Μουσούρη 1999β).

### **3.2. Δράσεις εντός και εκτός του μουσείου**

#### **A. Δράσεις εντός μουσείου**

Οι δράσεις εντός μουσείου είναι αυτές που απευθύνονται κατά κύριο λόγο σε οργανωμένες ομάδες κοινού, για παράδειγμα, σχολικές ομάδες ή επισκέπτες που βρίσκονται στο μουσείο και συγκροτούν επιτόπου μία άτυπη ομάδα. Μπορούν να έχουν τη μορφή:

- ξεναγήσεων, οι οποίες ακολουθούν συνήθως μια προκαθορισμένη διαδρομή με προεπιλεγμένες στάσεις μέσα στο μουσειακό χώρο,
- διαλέξεων, από ειδικούς για κάποιο θέμα, το οποίο συνήθως σχετίζεται με τα εκθέματα και με το χαρακτήρα του μουσείου,
- εκπαιδευτικών προγραμμάτων, τα οποία χρησιμοποιούν δράσεις όπως:
  - *αφηγήσεις ή διηγήσεις ιστοριών*, εμπλουτισμένες, ενδεχομένως, και με στοιχεία δραματοποίησης<sup>9</sup> ή παιχνιδιών ρόλων, οι οποίες εφαρμόζονται ιδιαίτερα σε ομάδες με μικρά παιδιά και συχνά αποτελούν μέρος ενός εκπαιδευτικού προγράμματος,
  - *κατευθυνόμενες συζητήσεις*, που συχνά αποτελούν εισαγωγικό στάδιο ενός εκπαιδευτικού προγράμματος,
  - *παιχνίδια εξερεύνησης* συγκεκριμένων εκθεμάτων ή *παιχνίδια κρυμμένου θησαυρού*, τα οποία εφαρμόζονται σε οργανωμένες σχολικές ομάδες ή ακόμη και σε προγράμματα ελεύθερου χρόνου που απευθύνονται σε οικογένειες,

---

<sup>9</sup> Δραστηριότητες δραματοποίησης εφαρμόστηκαν αρχικά, κυρίως, από υπαίθρια μουσεία, όπως το Skansen στη Σουηδία (Νικονάνου 2010α: 106).

- βιωματική προσέγγιση με συμμετοχή των αισθήσεων και μάθηση μέσα από την πράξη (learning by doing), για παράδειγμα, θεατρικό παιχνίδι, δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης κ.λπ.
- δραστηριότητες με θέμα τις μουσειακές εργασίες, δηλαδή τη συλλογή, έρευνα, διατήρηση, οργάνωση και παρουσίαση στο κοινό του υλικού του μουσείου<sup>10</sup>,
- επιδείξεις ειδικών, οι οποίες κατά κανόνα απαιτούν ειδικές γνώσεις και δεξιότητες, όπως, για παράδειγμα, διεξαγωγή πειραμάτων φυσικής, κατασκευή ψηφιδωτού, λιθοξοϊκή, κ.λπ., και συνήθως αποτελούν και αυτές μέρος εκπαιδευτικού προγράμματος και γίνονται με τη μορφή εργαστηρίων δημιουργικής απασχόλησης, υλικής και εικαστικής έκφρασης (Νικονάνου 2010α: 97-118),
- μαθημάτων και σεμιναρίων,
- εκδηλώσεων (μουσικών, θεατρικών, κ.λπ.) και συναυλιών,
- προβολής ταινιών (φεστιβάλ κινηματογράφου),
- μόνιμων ή περιοδικών εκθέσεων (Μιχαηλίδου 2002: 98-99),
- μεθόδων project<sup>11</sup>, τις οποίες συναντούμε περισσότερο στη διεθνή μουσειοπαιδαγωγική εμπειρία και λιγότερο στην ελληνική,

<sup>10</sup> Οι δραστηριότητες που έχουν σχέση με τις μουσειακές εργασίες αφενός εξοικειώνουν τον επισκέπτη του μουσείου με τη μουσειακή πραγματικότητα αφετέρου ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα διαφορετικών ομάδων επισκεπτών και βοηθούν τη διαδικασία κοινωνικοποίησης, ιδιαίτερα των παιδιών και των εφήβων (Νικονάνου 2010α: 117).

<sup>11</sup> Η μέθοδος project στη μουσειοπαιδαγωγική συνδυάζει επιτυχημένα τη θεωρία με την πράξη, δίνει έμφαση στην εμπειρία, στην ομαδική εργασία και στην έκφραση ατομικών βιωμάτων με τελικό στόχο τη μάθηση. Η εφαρμογή της χρειάζεται χρόνο και ειδικές συνθήκες υλοποίησης. Οι επισκέπτες του μουσείου ενεργοποιούνται με τρόπο τέτοιο ώστε συνδιαμορφώνουν την ίδια την εκπαιδευτική διαδικασία (Νικονάνου 2010α: 115-116).

- ειδικών ημερών<sup>12</sup>, όπως είναι οι λεγόμενες «ανοικτές ημέρες» και νύχτες στο μουσείο. Ως παράδειγμα, μπορεί να αναφερθεί η εκπαιδευτική δράση του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου, στην οποία συμμετείχαν μαθητές της σχολής Χιλ και προέβλεπε διανυκτέρευση των παιδιών στο χώρο του Μουσείου (Καλεσοπούλου 1999: 73) ή οι «Science nights» που διοργανώνει το Science Museum στο Λονδίνο.

Επιπλέον, το μουσείο σχεδιάζει και παράγει έντυπο εκπαιδευτικό υλικό για μαθητές και εκπαιδευτικούς, καθώς και εποπτικό και ενημερωτικό υλικό, το οποίο απευθύνεται και σε άλλες ομάδες κοινού, όπως για παράδειγμα, ενήλικες, οικογένειες, κ.λπ. (Νικονάνου 2010α: 95).

## **Β. Δράσεις εκτός μουσείου**

### *Προγράμματα προσέγγισης (outreach programs)*

Τα προγράμματα προσέγγισης δημιουργήθηκαν με στόχο την ανάπτυξη των σχέσεων συνεργασίας ανάμεσα στο μουσείο και στις κοινότητες που βρίσκονται κοντά του -ή όχι και τόσο κοντά του- γεωγραφικά. Με τα προγράμματα αυτά το μουσείο φέρνει σε επαφή με τις συλλογές του κοινότητες, που δε θεωρούνται τακτικοί επισκέπτες των μουσείων είτε γιατί νιώθουν ότι το μουσείο δεν τους αφορά (για παράδειγμα, μειονότητες ή έφηβοι) είτε διότι δεν μπορούν να το επισκεφτούν εξαιτίας αδυναμίας φυσικής πρόσβασης (είναι ασθενείς, μένουν σε άλλη πόλη, έχουν κινητικές δυσκολίες, κ.λπ.). Το μουσείο έρχεται κοντά στις παραπάνω ομάδες ανθρώπων με τα προγράμματα προσέγγισης, τα οποία πραγματοποιούνται, συνήθως, εκτός μουσείου (Μουσούρη 1999β: 65-66).

Τα προγράμματα προσέγγισης δίνουν τη δυνατότητα στο μουσείο αφενός να απαλλαγεί από την εντύπωση εσωστρέφειας που ενδέχεται να δίνει και αφετέρου να πλησιάσει την καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Με τον τρόπο αυτό, ο κοινωνικός ρόλος του ενδυναμώνεται, αφού εξυπηρετεί καλύτερα τις ανάγκες ενός ευρύτερου κοινού. Μέσα από αυτά τα προγράμματα, όλο και περισσότερες κοινωνικές ομάδες έρχονται σε επαφή με το μουσείο, το γνωρίζουν, νιώθουν ότι εκφράζει και τον δικό τους κόσμο και έτσι μετατρέπονται από παθητικοί δέκτες σε συμμετοχοί στα πολιτιστικά δρώμενα (Καλεσοπούλου 1999: 70).

---

<sup>12</sup> Με αφορμή εορτασμούς, όπως η Διεθνής ημέρα των μουσείων για την οποία έχει οριστεί η 18<sup>η</sup> Μαΐου, οι «Ευρωπαϊκές Ημέρες Πολιτιστικής Κληρονομιάς» ή η «Βραδιά ερευνητών», τα μουσεία διοργανώνουν δραστηριότητες, συνήθως για ενήλικες επισκέπτες αλλά και για παιδιά (Φουρλίγκα 2008: 242, Γκότσης και Βοσνίδης 2010: 173).

Τα προγράμματα προσέγγισης συνήθως αφορούν:

- περιοδεύουσες ή κινητές εκθέσεις (traveling exhibitions), οι οποίες έχουν οργανωθεί από κάποιο μουσείο ή από το Υπουργείο Πολιτισμού ή είναι προϊόντα συνεργασίας διαφόρων μουσείων και ιδιωτικών συλλογών και δίνουν την ευκαιρία σε ένα ευρύ κοινό να γνωρίσει, συγκεντρωμένα, σημαντικά αντικείμενα,
- δανεισμό αυθεντικών αντικειμένων. Χαρακτηριστικό πρόγραμμα είναι το πρόγραμμα προσέγγισης που διοργάνωσε, το καλοκαίρι του 1996, το Εκπαιδευτικό τμήμα του Μουσείου και Βοτανικού Κήπου Χόρνιμαν στο Λονδίνο (Horniman Museum and Gardens) και απευθυνόταν σε οικογένειες της περιοχής, οι οποίες είχαν διαφορετικό πολιτιστικό υπόβαθρο και δεν είχαν επισκεφτεί το Μουσείο ποτέ πριν. Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε σε διάφορους ανοικτούς και κλειστούς χώρους και οι οικογένειες που πήραν μέρος είχαν την ευκαιρία να επεξεργαστούν αντικείμενα από τις συλλογές του Μουσείου (Μουσούρη 1999β: 66).

Οι δύο παραπάνω δράσεις στηρίζονται στα αντικείμενα και γενικότερα τις συλλογές του μουσείου. Μέσω των αντικειμένων μπορούν να δοθούν στις ομάδες, προς τις οποίες απευθύνεται το πρόγραμμα, ερεθίσματα για ανάδυση συναισθημάτων και για ανάπτυξη συζητήσεων πάνω σε ένα ενδιαφέρον, για την ομάδα, θέμα (Γκότσης και Βοσνίδης 2008).

- μουσειοσκευές<sup>13</sup> ή μουσειοβαλίτσες, οι οποίες δίνουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό και στα παιδιά, μέσα στο οικείο περιβάλλον της σχολικής τάξης, να αξιοποιήσουν το μουσειακό υλικό οποιαδήποτε στιγμή και με όποιο τρόπο κρίνουν καταλληλότερο. Μουσείοσκευές διαθέτουν πλέον τα περισσότερα μουσεία, όπως για παράδειγμα, το Μουσείο Μπενάκη, το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, το ΜΕΛΤ, και πολλά άλλα και τις δανείζουν σε όλα τα σχολεία (δράση η οποία εξυπηρετεί ιδιαίτερα τα απομακρυσμένα από το μουσείο σχολεία),

---

<sup>13</sup> Οι μουσειοσκευές είναι βαλίτσες που ταξιδεύουν από σχολείο σε σχολείο και φέρνουν κοντά στα παιδιά υλικό σχετικό με κάποιο συγκεκριμένο θέμα. Το θέμα αυτό παρουσιάζεται μέσα από κείμενα, φωτογραφίες, διαφάνειες, αντίγραφα εκθεμάτων ή πρωτότυπα αντικείμενα και συνοδεύεται από οδηγίες προς τον εκπαιδευτικό για τη χρήση του υλικού, καθώς και προτάσεις για εκπαιδευτικές δραστηριότητες και κατασκευές (<http://www.arxaiologia.gr/assets/media/PDF/migrated/808.pdf> - ανασύρθηκε 10/11/2010, Άλκηστις 1996: 33-36).

- μουσειολεωφορεία, τα οποία περιοδεύουν σε περιοχές όπου τα παιδιά δεν έχουν εύκολη πρόσβαση σε μουσεία. Παράδειγμα μουσειολεωφορείου αποτέλεσε η «Κιβωτός», η οποία ήταν μια κινητή πολιτιστική μονάδα που περιόδευε στα νησιά της Λέσβου και της Λήμνου, επισκεπτόταν τα Γυμνάσια και τα Λύκεια της περιοχής και παρουσίαζε εκπαιδευτικά προγράμματα με θέμα την τοπική ιστορία μέσα από αρχαιολογικά ευρήματα και άλλες πηγές. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα της Κιβωτού σχεδιάστηκαν από το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων. Υλοποιήθηκαν σε συνεργασία με την Τοπική Ένωση Δήμων και Κοινοτήτων (Τ.Ε.Δ.Κ.) Νομού Λέσβου και εφαρμόστηκαν πιλοτικά το 1993 και το 1994.<sup>14</sup>
- προγράμματα ανάκλησης αναμνήσεων (reminiscence programs), τα οποία απευθύνονται, κυρίως, σε άτομα τρίτης ηλικίας και μπορούν να λειτουργήσουν θεραπευτικά για τα άτομα αυτά ενώ παράλληλα μπορούν να εμπλουτίσουν και την ερμηνεία της συλλογής του μουσείου.<sup>15</sup> Οι δράσεις αυτές βοηθούν ιδιαίτερα τα ηλικιωμένα άτομα με ανοϊκά σύνδρομα λειτουργώντας, κυρίως, ψυχοθεραπευτικά. Ως παραδείγματα, μπορούν να αναφερθούν το Μουσείο του Κάστρου και η Πινακοθήκη του Νότινγκχαμ στην Αγγλία που σχεδίασαν πρόγραμμα «προσωπικής μνήμης» για ομάδες ηλικιωμένων και τροφίμους τοπικών φυλακών (Μουσούρη 1999β: 67).
- προγράμματα, τα οποία υλοποιούνται σε ομάδες κρατουμένων σε φυλακές. Οι δράσεις αυτές παρέχουν ευκαιρίες για εναλλακτικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις σε ομάδες ιδιαίτερου ενδιαφέροντος, όπως είναι οι νεαροί κρατούμενοι σε φυλακές, για την επανένταξή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, την καλλιέργεια ποικίλων δεξιοτήτων, την άρση κοινωνικών στερεοτύπων και την προάσπιση του δικαιώματός τους για συμμετοχή στα πολιτιστικά δρώμενα. Παράδειγμα τέτοιου προγράμματος είναι το «Αρχαιολογία και Φυλακή. Μια αρχαιολογική

<sup>14</sup> Βλ. σχετικά [http://www.yppo.gr/5/g5161.jsp?obj\\_id=237](http://www.yppo.gr/5/g5161.jsp?obj_id=237) (ανασύρθηκε 10/11/2010).

<sup>15</sup> Το Μουσείο Σχολικής Ζωής νομού Χανίων στο πλαίσιο έκθεσης με τίτλο «Ελάτε να ζωντανέψουμε τα ξύλινα θρανία. Ματιές στη σχολική ζωή παλαιότερων εποχών», διοργάνωσε δραστηριότητα «ανάκλησης αναμνήσεων» με στόχο την ενθάρρυνση ενεργητικής συμμετοχής μεγαλύτερων, κυρίως, επισκεπτών, αποσκοπώντας αφενός στη δημιουργία ενός αρχείου προφορικών μαρτυριών και αφετέρου στην ενδυνάμωση της εμπειρίας του επισκέπτη. (Οικονόμου και Γκαζή 2007).

εκπαιδευτική δράση στη φυλακή Διαβατών με φοιτητές νομικής και νεαρούς κρατουμένους» (Γιοβάνογλου και Σακαλή 2007-2008),

- προγράμματα συνεργασίας μουσείου-κοινότητας, όπως είναι το παράδειγμα του Μουσείου της Πόλης του Βόλου που δημιουργείται με τη συμβολή των κατοίκων της πόλης, οι οποίοι προσέφεραν προσωπικές μαρτυρίες και βιώματα, καθώς επίσης και προσωπικά ή οικογενειακά αγαπημένα κειμήλια, τεκμήρια που αφηγούνται με τον δικό τους τρόπο, μέσα από την ιστορία των κατοίκων, την ιστορία της πόλης του Βόλου (Δημόγλου 2010),
- δραστηριότητες, οι οποίες σχεδιάζονται από μουσεία και μπορούν να δοκιμαστούν σε πρώτο στάδιο στο σπίτι και στη συνέχεια στο χώρο του μουσείου<sup>16</sup> ή δραστηριότητες που μεταφέρουν τη λειτουργία και τη φιλοσοφία του μουσείου σε άλλους χώρους, όπως είναι, για παράδειγμα, τα προγράμματα του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου στα Νοσοκομεία Παίδων (Καλεσοπούλου 2002), τα οποία απευθύνονται στα παιδιά που φιλοξενούνται στα νοσοκομεία, πολλές φορές για μεγάλα χρονικά διαστήματα (Καλεσοπούλου 1999: 70-72),
- πληροφορίες στο διαδίκτυο, εφόσον όλα σχεδόν τα μουσεία διαθέτουν δική τους ιστοσελίδα, μέσω της οποίας ενημερώνεται ένα ευρύτατο κοινό για τη φυσιογνωμία του μουσείου και τις δραστηριότητές του.

---

<sup>16</sup> Ένα σχετικό παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα «Μαθαίνοντας επιστήμες μαζί», που σχεδίασε το Μουσείο Επιστημών του Λονδίνου και απευθυνόταν σε γονείς με υιοθετημένα παιδιά. Οι δραστηριότητες, οι οποίες είχαν σχεδιαστεί, μπορούσαν να δοκιμαστούν στο σπίτι αλλά υπήρχαν δραστηριότητες και στο χώρο του Μουσείου, για όσες οικογένειες επιθυμούσαν να το επισκεφτούν. Το πρόγραμμα αυτό ήταν σημαντικό όχι μόνο γιατί βοηθούσε τη μάθηση αλλά γιατί δινόταν η ευκαιρία σε παιδιά και γονείς να αναπτύξουν μια στενότερη σχέση επικοινωνίας (Μουσούρη 1999: 67).

## **Ενότητα 4. Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες**

### **4.1. Εισαγωγή**

Πριν από κάθε διαδικασία σχεδιασμού εκπαιδευτικού προγράμματος για σχολικές ομάδες, χρειάζεται υποχρεωτικά να γίνεται μελέτη της σχολικής πραγματικότητας. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν, από όλους όσους εμπλέκονται στο σχεδιασμό των μαθητικών δράσεων, οι ρυθμίσεις στην πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών - ΔΕΕΠΣ και Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών - ΑΠΣ, νέα σχολικά εγχειρίδια, Ευέλικτη Ζώνη), καθώς επίσης και η σχετική συζήτηση η οποία αναπλαισιώνει έννοιες όπως διεπιστημονικότητα, διαθεματικότητα, βιωματική μάθηση, ολιστική προσέγγιση της γνώσης (Γκότσης και Βοσνίδης 2010, Γκότσης 2010).

Κάθε εκπαιδευτικό πρόγραμμα το οποίο απευθύνεται σε μαθητές πρέπει να έχει από πριν σαφώς καθορισμένους στόχους και προσανατολισμούς (Φουρλίγκα και Γαβριηλίδου 2010). Επίσης, πριν από την υλοποίηση οποιουδήποτε εκπαιδευτικού προγράμματος, είναι πολύ σημαντικό το μουσείο να μεριμνήσει για την κατάλληλη προετοιμασία των εκπαιδευτικών και το σχολείο να μεριμνήσει για την κατάλληλη προετοιμασία των μαθητών.

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα ενός μουσείου πρέπει να είναι σχεδιασμένα έτσι ώστε να συμβάλλουν στη γνωστική, τη συναισθηματική και την κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη, την πρωτοβουλία, τη δημιουργικότητα και την ανακάλυψη.

Γενικά, αν θελήσουμε να συγκεντρώσουμε και να ταξινομήσουμε τους στόχους, οι οποίοι τίθενται κατά το σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για παιδιά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι χωρίζονται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες: γνωστικοί, αισθητικοί και στόχοι ανάπτυξης δεξιοτήτων.

### **4.2. Αρχές υλοποίησης ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για σχολικές ομάδες**

#### **4.2.1. Στόχοι εκπαιδευτικών προγραμμάτων<sup>17</sup>**

##### **A. Γνωστικοί στόχοι**

Να μπορέσουν τα παιδιά:

---

<sup>17</sup> Η ενότητα που ακολουθεί αντλεί στοιχεία από την εξής βιβλιογραφία: Black 2008, Γκότσης και Βοσνίδης 2008, Καλεσοπούλου (επιμ.) 2011, Τσιτούρη 2002, Φουρλίγκα 2008, Χαλκιά 2002.

- να προσεγγίσουν το παρελθόν μέσω της παρατήρησης και της ερμηνείας των τεκμηρίων του πολιτισμού και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους για τα υλικά και τα άυλα επιτεύγματα συγκεκριμένων ιστορικών περιόδων,
- να αναγνωρίζουν χαρακτηριστικά στοιχεία των αντικειμένων και να μπορούν να τα εντάσσουν στις ανάλογες ιστορικές περιόδους κατά τις οποίες δημιουργήθηκαν,
- να ανακαλύψουν μόνοι τους πληροφορίες, τις οποίες μπορούν να προσφέρουν τα μουσειακά εκθέματα σχετικά με τις φυσικές τους ιδιότητες, τη χρήση τους, την αξία τους και την ιστορική τους διαδρομή και να κατανοήσουν τη σημασία και το ρόλο που επιτελούν, στο πλαίσιο της κοινωνίας που δημιουργήθηκαν,
- να εξοικειωθούν με νέες έννοιες και ορολογίες, όπως για παράδειγμα, τι είναι τέχνη, γιατί χαρακτηρίζουμε κάτι ως έργο τέχνης, ποιοι είναι οι πολλαπλοί ρόλοι του μουσείου, κ.λπ.,
- να κατανοήσουν «πρακτικά» τις αφηρημένες έννοιες του χρόνου, της αλλαγής, της φθοράς, της συνέχειας, της αυθεντικότητας, μέσω της υλικής υπόστασης των αντικειμένων,
- να καλλιεργήσουν τη μνήμη τους, μέσω της ακριβούς ανάκλησης και περιγραφής των μουσειακών εκθεμάτων και να μάθουν να τεκμηριώνουν με σαφή και σύντομα επιχειρήματα τις παρατηρήσεις και τις θέσεις τους, αναπτύσσοντας ιστορικό (προφορικό και γραπτό) λόγο,
- να καταστούν ικανά να χρησιμοποιούν τις αποκτηθείσες γνώσεις τους προς επίλυση μελλοντικών προβλημάτων και, τέλος,
- να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον τους για το θεσμό του μουσείου καθώς και για επιμέρους θέματα, όπως οι τρόποι συλλογής και διάσωσης των αντικειμένων.

## B. Αισθητικοί στόχοι

Να μπορέσουν τα παιδιά:

- να ελευθερώσουν και να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους, αποκωδικοποιώντας τα μηνύματα που μεταφέρουν τα αντικείμενα, καθώς και την εξερευνητική τους διάθεση, μέσω της άμεσης επαφής τους με τα πραγματικά, τρισδιάστατα αντικείμενα του μουσείου,
- να προσεγγίσουν ποικίλα είδη τέχνης μέσα από μια δημιουργική και ευχάριστη διαδικασία, μαθαίνοντας να τα αναλύουν και να τα εντάσσουν στην καθημερινότητά τους,

- να αισθανθούν και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για το περιβάλλον του μουσείου και για τον τρόπο παρουσίασης των συλλογών του,
- να βιώσουν την αισθητική απόλαυση και
- να προδιατεθούν θετικά για τις μελλοντικές μουσειακές τους επισκέψεις.

#### Γ. Στόχοι ανάπτυξης δεξιοτήτων

Να μπορέσουν τα παιδιά:

- να ασκήσουν την παρατηρητικότητα τους,
- να αναπτύξουν κριτικές ικανότητες, όπως είναι η περιγραφή, η ταξινόμηση, η σύγκριση, η σύνθεση, η αφαίρεση,
- να πειραματιστούν με νέα υλικά και τεχνικές και να δημιουργήσουν τα δικά τους πρωτότυπα έργα,
- να μπορούν να διακρίνουν ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στα έργα τέχνης, να τα εντάσσουν στις ιστορικές περιόδους στις οποίες ανήκουν και να τα συγκρίνουν με αντίστοιχα σύγχρονά τους,
- να ασκηθούν στην καταγραφή συγκεκριμένων στοιχείων των έργων τέχνης,
- να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους και να αποτινάξουν φοβίες και προκαταλήψεις για τα μουσεία και την τέχνη, με την αυτοέκφρασή τους, μέσα από κατάλληλα σχεδιασμένες επικοινωνιακές και εικαστικές δράσεις,
- να μπορούν να διαχωρίζουν τους ρόλους τους και να αναλαμβάνουν τις ανάλογες ευθύνες,
- να μάθουν να ακούν προσεκτικά τη δουλειά των άλλων ομάδων και να αντλούν ποικίλες και ενδιαφέρουσες πληροφορίες,
- να συνεργάζονται αρμονικά και στο πλαίσιο ευγενικής άμιλλας σε δραστηριότητες εικαστικές, παραγωγής γραπτών κειμένων, συμμετοχής σε παιχνίδια ρόλων ή τρόπους παρουσίασης της δουλειάς τους, αντιμετωπίζοντας έτσι φαινόμενα κοινωνικού αποκλεισμού.

#### **4.2.2. Προετοιμασία πριν από την υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος**

Για να καταστεί εποικοδομητική για τους μαθητές η εμπειρία της επίσκεψης στο μουσείο, θα πρέπει να γίνει από πριν η κατάλληλη προετοιμασία τους. Αυτό, πρώτα απ' όλα, προϋποθέτει την ενημέρωση και την προετοιμασία του/των εκπαιδευτικού/ών, οι

οποίοι θα συνοδεύσουν την ομάδα των μαθητών στο μουσείο ή θα αξιοποιήσουν στο χώρο του σχολείου το μουσειακό υλικό.

Στη διαδικασία αυτή η συνεργασία των μουσείων με τους εκπαιδευτικούς των σχολείων είναι πολύτιμη. Μάλιστα, πολλά μουσεία και σχετικοί φορείς έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα ότι ο μόνος τρόπος για να βελτιώσουν ουσιαστικά το εκπαιδευτικό τους έργο είναι η στενή συνεργασία με τη σχολική κοινότητα. Έτσι, αναλαμβάνουν να επιμορφώσουν τους εκπαιδευτικούς με σεμινάρια, ημερίδες, ξεναγήσεις και έκδοση έντυπου υλικού, έτσι ώστε όχι μόνο να ενημερωθούν για τα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου αλλά να μάθουν να χρησιμοποιούν το μουσείο αποτελεσματικά, οργανώνοντας και υλοποιώντας κάποια από αυτά τα προγράμματα και μόνοι τους για τους μαθητές τους (Χαλκιά 2002: 298, Φουρλίγκα και Γαβριηλίδου 2010: 187, Γαβριλάκη 2010: 257 ).

Όταν υπάρχει συνεργασία ανάμεσα στο μουσείο και τους εκπαιδευτικούς των σχολείων, δίνεται η δυνατότητα στο μουσείο:

- να συνδέσει το εκπαιδευτικό του πρόγραμμα με το αναλυτικό πρόγραμμα της τάξης και με τη συνολικότερη σχολική πραγματικότητα την οποία βιώνουν οι μαθητές. Η δυνατότητα αυτή φαίνεται να ενισχύεται τα τελευταία χρόνια με την εισαγωγή στην πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση του νέου πλαισίου προγράμματος σπουδών (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών - ΔΕΠΠΣ), των νέων Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών (ΑΠΣ) και της Ευέλικτης Ζώνης (Γκότσης 2010: 143-144),
- να προσαρμόσει το εκπαιδευτικό του πρόγραμμα στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε ομάδας. Κάθε πρόγραμμα θα πρέπει να σχεδιάζεται με βάση τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ομάδας στην οποία απευθύνεται (ανάγκες, ενδιαφέροντα, προσδοκίες, εμπειρίες, προϋπάρχουσες γνώσεις). Θα πρέπει, μάλιστα, να επισημανθεί ότι οι έρευνες κοινού και η διενέργεια προκαταρκτικών αξιολογήσεων, αμέσως μετά από τον πρώτο σχεδιασμό ενός προγράμματος, θα μπορούσαν να βοηθήσουν στη συγκέντρωση σημαντικών πληροφοριών, που μπορούν να οδηγήσουν σε καλύτερες επιλογές, όσον αφορά την τελική μορφή του προγράμματος (Νικονάνου 2010: 180, Χαλκιά 2002: 299),
- να αξιολογήσει ουσιαστικά το εκπαιδευτικό του πρόγραμμα. Το μουσείο μπορεί να χρησιμοποιήσει και τις τρεις μορφές αξιολόγησης:

- προκαταρκτική (front – end) αξιολόγηση, στο στάδιο σύλληψης της αρχικής ιδέας για το πρόγραμμα που θα προκύψει. Στο στάδιο αυτό, το μουσείο θα συλλέξει πληροφορίες σχετικές με την ανταπόκριση των μαθητών στο πρόγραμμα που σχεδιάζει και την πιθανή επιτυχία του,
- διαμορφωτική (formative) αξιολόγηση, η οποία είναι, ίσως, και η πιο δημιουργική φάση στην υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Σ' αυτό το στάδιο θα αξιολογηθούν οι επιμέρους φάσεις του προγράμματος, θα διορθωθούν λάθη και θα συμπληρωθούν παραλείψεις και ελλειπείς οδηγίες,
- ολική/ διορθωτική αξιολόγηση (summative/remedial), η οποία δίνει πληροφορίες για το πώς συμπεριφέρονται οι μαθητές κατά τη διάρκεια του προγράμματος, αν αλληλεπιδρούν με τα εκθέματα και τα άλλα μέλη της ομάδας τους, αν η διάρκεια του προγράμματος είναι η ενδεδειγμένη για να επιφέρει το επιθυμητό αποτέλεσμα, αν το πρόγραμμα προκαλεί και διατηρεί το ενδιαφέρον τους. Αυτές οι πληροφορίες θα αξιολογήσουν την επιτυχία ή όχι του προγράμματος και το κατά πόσο εκπληρώθηκαν οι στόχοι του (Μουσούρη 1999α).

Οι στόχοι ενός προγράμματος μπορούν να αξιολογηθούν και μέσα από τις δραστηριότητες που θα γίνουν στο σχολείο και έπονται της επίσκεψης. Μετά από την ολοκλήρωση του προγράμματος, πολλά μουσεία δίνουν στους συνοδούς εκπαιδευτικούς ένα φυλλάδιο αξιολόγησής του. Η γνώμη όμως του εκπαιδευτικού, η οποία διατυπώνεται στο φυλλάδιο, δεν μπορεί να δηλώσει κάτι ουσιαστικό για την επιτυχία του προγράμματος και την επίτευξη των στόχων του, γιατί απαιτεί μια απόσταση χρόνου από την υλοποίησή του, καθώς και σειρά δραστηριοτήτων μετά την επιστροφή των μαθητών στην τάξη. Για τους λόγους αυτούς, αρκετά μουσεία αναζητούν μια περαιτέρω επικοινωνία και συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν στα προγράμματά τους, και για το σκοπό αυτό διοργανώνουν δράσεις (διαλέξεις, σεμινάρια, ξεναγήσεις κ.λπ.) και παράγουν υλικό (υλικό προετοιμασίας, έκδοση ενημερωτικών φυλλαδίων, κ.λπ.) για την ενημέρωση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών (Χαλκιά 2002: 299-300, Σκαλτσά 2002).

Παρόλο που καθημερινά πληθαίνουν τα μουσεία τα οποία έχουν οργανωμένο εκπαιδευτικό τμήμα που προσφέρει στα σχολεία εκπαιδευτικά προγράμματα, η μεγάλη ζήτηση και οι αυξημένες ανάγκες από την πλευρά των σχολικών μονάδων δεν επιτρέπουν πάντα την ικανοποίηση όλων των απαιτήσεων. Με απλά λόγια, τα εκπαιδευτικά

προγράμματα των μουσείων δεν επαρκούν στη αυξημένη ζήτηση των σχολείων, και τότε καλούνται, εξ ανάγκης, οι εκπαιδευτικοί να σχεδιάσουν και να αξιολογήσουν μόνοι τους ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τους μαθητές τους. Σε αυτή την περίπτωση, χρειάζεται από μεριάς του εκπαιδευτικού μελέτη, γνώση και αξιοποίηση των βασικών αρχών της μουσειοπαιδαγωγικής, καθώς και πολλή φαντασία. Κάτι τέτοιο, παρόλο που τις περισσότερες φορές δεν μπορεί να καταστεί εφικτό (λόγω έλλειψης του σχετικού επιστημονικού υπόβαθρου) ώστε να δώσει ένα πολύ καλά οργανωμένο αποτέλεσμα, είναι οπωσδήποτε πολύ προτιμότερο από μια επίσκεψη - βόλτα των μαθητών στο μουσείο (Χαλκιά 2002: 301, Vemi 2007 ).

Σε μια τέτοια περίπτωση, λοιπόν, όπου ο εκπαιδευτικός καλείται να σχεδιάσει (Γκότσης και Βοσνίδης 2002: 96-97) και να αξιολογήσει ο ίδιος ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο μουσείο, θα πρέπει να λάβει υπ' όψιν του τις εξής βασικές αρχές: ορισμό του θέματος, στοχοθεσία, μεθοδολογία και μέριμνα για πρακτικά ζητήματα.

Πριν από όλα αυτά, βεβαίως, προηγείται επίσκεψη του ίδιου του εκπαιδευτικού στο μουσείο και πολύπλευρη ενημέρωσή του από τους αρμόδιους, τόσο για το περιεχόμενο των συλλογών του μουσείου και τις διαδρομές που μπορεί να ακολουθήσει με τη μαθητική ομάδα, όσο και για πρακτικά ζητήματα, όπως είναι οι διάφοροι χώροι του (από το χώρο στάθμευσης του λεωφορείου έως τις τουαλέτες και τους χώρους ξεκούρασης των μαθητών). Στη συνέχεια θα πρέπει να οργανώσει: την προετοιμασία των μαθητών στην τάξη, τις δραστηριότητες κατά τη διάρκεια υλοποίησης του προγράμματος και τις δραστηριότητες μετά την επίσκεψη, οι οποίες θα αποσκοπούν αφενός στην εμπέδωση της αποκτηθείσας γνώσης και αφετέρου στην αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος συνολικά (Χαλκιά 2002: 301-304, Νικονάνου 2010: 132-134).

Ολοκληρώνοντας τα παραπάνω, θα πρέπει να πούμε ότι η επιτυχία ή όχι του οποιουδήποτε εκπαιδευτικού προγράμματος θα εξαρτηθεί από το κατά πόσο: εξασφαλίστηκε η στενή συνεργασία μουσείου - σχολείου, τηρήθηκε η στοχοθεσία και η συγκεκριμένη μεθοδολογία και εφαρμόστηκε ο έλεγχος των γνώσεων που αποκτήθηκαν από τους μαθητές.

Από την αξιολόγηση, άλλωστε, του προγράμματος θα φανεί εάν οι στόχοι ήταν ρεαλιστικοί, εάν η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε ανταποκρινόταν στους στόχους του προγράμματος και εάν οι μαθητές, μέσα από αυτό το πρόγραμμα, χάρηκαν την επίσκεψή τους στο μουσείο και εξέφρασαν την επιθυμία να επαναλάβουν και πάλι κάτι ανάλογο.

#### 4.3. Εκπαιδευτικά προγράμματα στο μουσείο για μαθητές με αναπηρίες

Τα τελευταία χρόνια, πολλά μουσεία κάνουν προσπάθεια να δώσουν και σε μια άλλη ομάδα πολιτών τη δυνατότητα να «γευθεί» τα πολιτισμικά αγαθά. Η ομάδα αυτή, που στην ελληνική πραγματικότητα βρίσκεται, συνήθως, στο περιθώριο της κοινωνικής και πολιτιστικής ζωής, είναι τα άτομα με αναπηρίες.

Παρόλο που ακόμη και σήμερα, για μια σειρά λόγων<sup>18</sup> πολλοί μουσειακοί χώροι παραμένουν απροσπέλαστοι για τα άτομα με αναπηρίες (ΑμεΑ), η κατάσταση έχει αρχίσει να βελτιώνεται. Παρατηρείται μια μεγαλύτερη ευαισθητοποίηση<sup>19</sup>, έτσι ώστε τα ΑμεΑ να έχουν και αυτά δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο χώρο του μουσείου και συμμετοχής στις δράσεις του. Η έννοια της πρόσβασης αφορά τη δυνατότητα αξιοποίησης των εξωτερικών και εσωτερικών χώρων του μουσείου από όλους τους ανθρώπους. Η κατανόηση αυτής της ανάγκης έχει επιφέρει αρκετές βελτιώσεις στην αρχιτεκτονική διαμόρφωση των εσωτερικών και των υπαίθριων χώρων των μουσείων με στόχο να καταστούν χώροι προσβάσιμοι από όλους. Όσον αφορά το σχεδιασμό και την υλοποίηση των εκπαιδευτικών δράσεων, παρόλο που έχουν γίνει πολλά και ουσιαστικά βήματα προς αυτή την κατεύθυνση<sup>20</sup>, παραμένει η ανάγκη να σχεδιαστούν από τα μουσεία ειδικά επικοινωνιακά εργαλεία που να επιτρέπουν την ουσιαστική πρόσβαση και συμμετοχή διαφορετικών κατηγοριών ΑμεΑ στη μουσειακή εμπειρία (Γκότσης 2004: 207-208, Σπανδάγου 2011: 113-124).

Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, τίθεται, το ερώτημα: *Υπάρχουν δυνατότητες για ισότιμη συμμετοχή σε εκπαιδευτικά προγράμματα στο μουσείο και μαθητών με κάποιου είδους αναπηρία;*

---

<sup>18</sup> Σε πολλά μουσεία υπάρχει, για παράδειγμα, έλλειψη ανελκυστήρων και ειδικής ράμπας για τα αναπηρικά αμαξίδια που χρησιμοποιούν άτομα με κινητικά προβλήματα ή έλλειψη κατάλληλων επεξηγηματικών πινακίδων και επαρκούς φωτισμού για διευκόλυνση των κωφών και αμβλυώπων (Πολυχρονίου 2004).

<sup>19</sup> Για να δοθεί σε όλους ισότιμη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο, έχουν δημιουργηθεί ομάδες εργασίας για υποστήριξη των ατόμων με αναπηρίες στα πλαίσια του ICOM, έχουν γίνει διεθνή μουσειολογικά συνέδρια αφιερωμένα στα άτομα με αναπηρίες και έχουν κυκλοφορήσει ειδικές εκδόσεις περιοδικών (Βελιώτη-Γεωργοπούλου και Τουνταςάκη 2004: 12).

<sup>20</sup> Για παράδειγμα, μπορούμε να αναφέρουμε το Γραφείο Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων του Βυζαντινού και Χριστιανικού Μουσείου, το οποίο κατά την περίοδο 2000-2003 προχώρησε στο σχεδιασμό και στην υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων για ομάδες ατόμων με διαφορετικές αναπηρίες. Για το σκοπό αυτό συνεργάστηκε με Ειδικά Σχολεία Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, με το Κέντρο Εκπαίδευσης και Αποκατάστασης Τυφλών (ΚΕΑΤ), με κέντρα ψυχικής υγείας και με φορείς που συντονίζουν προγράμματα πολιτισμού για ΑμεΑ (Γκότσης 2004: 209).

Λαμβάνοντας υπ' όψιν τα παραπάνω, θα μπορούσαμε να απαντήσουμε ότι το μουσείο έχει τη δυνατότητα - αρκεί να έχει και τη βούληση - να προσαρμόσει τα εκπαιδευτικά προγράμματά του με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές - ΑμεΑ. Αυτό μπορεί να υλοποιηθεί με ένα μοντέλο, όπως αυτό που αναπτύσσεται παρακάτω, το οποίο έχει ήδη εφαρμοστεί<sup>21</sup> με πολύ θετικά αποτελέσματα. Ένα τέτοιο μοντέλο μπορεί να περιλαμβάνει φάσεις, όπως αυτές που περιγράφονται στη συνέχεια.

Αρχικά, οι υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί των μαθητών με αναπηρίες ξεναγούνται από τους αρμόδιους μουσειοπαιδαγωγούς στους χώρους του μουσείου όπου υλοποιείται το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, ενημερώνονται για το περιεχόμενο και την εκπαιδευτική διαδικασία του προγράμματος και εφοδιάζονται με εποπτικό υλικό, φυλλάδια, εκπαιδευτικούς φακέλους.

Παράλληλα, συγκροτείται ομάδα εργασίας μουσειοπαιδαγωγών, η οποία λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ιδιαιτερότητες των μαθητών που πρόκειται να επισκεφθεί το μουσείο, τροποποιεί και εξειδικεύει το υπάρχον εκπαιδευτικό πρόγραμμα ανάλογα με τις ανάγκες όχι μόνο της αναπηρίας αλλά και του κάθε μαθητή.

Στη συνέχεια, οι μουσειοπαιδαγωγοί επισκέπτονται το Ειδικό Σχολείο για να γνωριστούν με τους μαθητές, να εξοικειωθούν μαζί τους, να τους ενημερώσουν για το χώρο που πρόκειται να επισκεφθούν και τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν και, τέλος, να κάνουν κάποιες ασκήσεις εισαγωγής στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που θα παρακολουθήσουν οι μαθητές.

Μετά από την προετοιμασία των μαθητών στην τάξη από τον εκπαιδευτικό τους, ακολουθεί η επίσκεψη στο μουσείο σε προκαθορισμένη ημέρα και ώρα κατά την οποία έχει ληφθεί μέριμνα ώστε να μην υπάρχει άλλο σχολείο στο χώρο του μουσείου. Ο χρόνος του προγράμματος, που για άλλες ομάδες παιδιών δεν ξεπερνά συνήθως τις δύο ώρες, για τις ομάδες παιδιών με ειδικές ανάγκες επιμηκύνεται έτσι ώστε να περιλαμβάνει διαστήματα για ξεκούραση των παιδιών και για ικανοποίηση των σωματικών τους

---

<sup>21</sup> Το Κέντρο Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων (ΚΕΠ) της Διεύθυνσης Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων του ΥΠ.ΠΟ.Τ. έχει εφαρμόσει το μοντέλο αυτό με ομάδα εφήβων μέσης νοητικής στέρησης από τη σχολή «Θεοτόκος» Αγίων Αναργύρων Αττικής, με ομάδες παιδιών από το Παιδοψυχιατρικό Κέντρο Πεντέλης, με τα Σχολεία Κωφών και Βαρήκοων παιδιών Αργυρούπολης, με τη Σχολή Τυφλών Θεσσαλονίκης και με άλλες σχολές και ιδρύματα. (Χρυσουλάκη 2004).

αναγκών, καθώς και για αναγκαίες επαναλήψεις<sup>22</sup> τμημάτων του προγράμματος. Επιπλέον χρόνος χρειάζεται και στο τέλος για σύντομες κοινωνικές εκδηλώσεις αποχαιρετισμού.

Εφόσον γίνουν στο σχολείο κάποιες δραστηριότητες σχετικές με το πρόγραμμα, οι εργασίες, οι ζωγραφιές και οι επιστολές των παιδιών αποστέλλονται στο μουσείο και χρησιμοποιούνται από τους μουσειοπαιδαγωγούς στην αξιολόγηση του προγράμματος καθώς και στην προετοιμασία μελλοντικών προγραμμάτων για παιδιά με διάφορες αναπηρίες.

Εν κατακλείδι, η μετατροπή και η εξειδίκευση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των μουσείων γίνεται με στόχο να μπορέσουν τα παιδιά με αναπηρίες να συμμετάσχουν σε αυτά, καθώς και να αποκομίσουν από την επίσκεψή τους στο μουσείο όσο το δυνατόν περισσότερες γνωστικές εμπειρίες και ευχαρίστηση (Χρυσουλάκη 2004: 53-55).

Κλείνοντας το κεφάλαιο και συνοψίζοντας τα παραπάνω, θα μπορούσαμε να πούμε ότι, καθώς τα μουσεία είναι μορφωτικοί οργανισμοί που απευθύνονται στο κοινωνικό σύνολο, οι εκπαιδευτικές δράσεις τους έχουν αποδέκτες όλες τις πιθανές ομάδες κοινού, ανεξαρτήτως ηλικίας, κοινωνικής προέλευσης, εμπειριών, ενδιαφερόντων και ικανοτήτων. Τα μουσεία, λοιπόν, οφείλουν να προγραμματίζουν και να σχεδιάζουν κάθε είδους δράση, λαμβάνοντας υπ' όψιν όλους τους επισκέπτες τους, και να παίζουν απρόσκοπτα τον εκπαιδευτικό και επικοινωνιακό τους ρόλο.

Στη συνέχεια, θα προσπαθήσουμε να εξετάσουμε το ρόλο που παίζει η χρήση των νέων τεχνολογιών από τα μουσεία, τα οποία συνεχώς προσπαθούν να εκσυγχρονίζουν την οργάνωση, τη λειτουργία τους, καθώς επίσης και τη συνολικότερη επικοινωνιακή πολιτική τους. Οι όροι «νέες τεχνολογίες», «ψηφιακές εφαρμογές» και «ψηφιακά μέσα», που χρησιμοποιούνται στα επόμενα κεφάλαια, αναφέρονται με ταυτόσημη έννοια.

---

<sup>22</sup> Τα άτομα με μέτριες ή σοβαρές δυσκολίες, και ιδίως τα άτομα με νοητική υστέρηση, δυσκολεύονται πολύ στην κατανόηση αφηρημένων εννοιών, ιδεών και αντικειμένων που είναι μακριά από το εδώ και τώρα, μακριά από την πραγματικότητα που βιώνουν. Η επανάληψη, λοιπόν, θεωρείται αναγκαία διαδικασία για την κατάκτηση ή την ανάπτυξη γνώσεων, δεξιοτήτων, εμπειριών κ.λπ. (Χρηστάκης 2002: 20-21).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β΄

### Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

#### Ενότητα 1. Οι νέες τεχνολογίες στο μουσείο

##### 1.1. Εισαγωγή

Οι νέες τεχνολογίες<sup>23</sup> έχουν εισχωρήσει σε όλους σχεδόν τους τομείς της σύγχρονης πραγματικότητας και η ραγδαία εξέλιξή τους έχει φέρει τεράστιες αλλαγές στην οικονομική, στην κοινωνική, στην επιστημονική και στην πολιτιστική ζωή των ανεπτυγμένων κοινωνιών.

Ο χώρος του πολιτισμού δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση. Ακολουθώντας τις σύγχρονες εξελίξεις, το μουσείο και οι άλλοι πολιτιστικοί οργανισμοί υιοθέτησαν τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Αρχικά, οι νέες τεχνολογίες που εφαρμόστηκαν στο μουσείο χρησιμοποιήθηκαν για την καταγραφή των αντικειμένων και για τη διαχείριση των συλλογών. Στη συνέχεια, το μουσείο χρησιμοποίησε τις νέες τεχνολογίες στην προσπάθειά του να προσελκύσει επισκέπτες και να διευρύνει το κοινό του, δίνοντάς του τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσειακό υλικό με σύγχρονους, τεχνολογικά, τρόπους. Επιπλέον, ως χώρος άτυπης εκπαίδευσης, χρησιμοποίησε τεχνολογικό εξοπλισμό όχι μόνο για να εκσυγχρονίσει τον τρόπο παροχής πληροφοριών στους επισκέπτες του αλλά και για να τους προσφέρει μια ποιοτική εμπειρία στηριγμένη σε βιωματικές και σε διαδραστικές μεθόδους (Μπούνια, 2010, Καραμπάτη και Πατρινός 2009).

Στην ενότητα αυτή θα εξετάσουμε πώς αξιοποιούνται οι νέες τεχνολογίες στις επιμέρους λειτουργίες του μουσείου, καθώς και τα είδη των τεχνολογικών μέσων τα οποία χρησιμοποιεί το μουσείο για να υποστηρίξει αυτές τις λειτουργίες αλλά και για να ενισχύσει την επικοινωνιακή πολιτική του.

---

<sup>23</sup> «Νέες τεχνολογίες» αποκαλούνται οι τεχνολογίες που βασίζονται στην Πληροφορική. Ο όρος *Πληροφορική* είναι μετάφραση του γαλλικού όρου *Informatique*, ο οποίος είναι συναίρεση των λέξεων *Information* (πληροφορία) και *Automatique* (αυτοματισμός). Ο όρος αποδίδει την έννοια της αυτόματης επεξεργασίας της πληροφορίας. Χρησιμοποιείται για να δηλώσει τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τα βίντεο, τις τηλεπικοινωνίες κ.λπ. και τη χρήση όλων αυτών των μέσων στην αποθήκευση και στη μετάδοση της πληροφορίας, καθώς και τη δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπων ή ανθρώπων και μηχανών (Ράπτη και Ράπτη 2004: 12).

## **1.2. Νέες τεχνολογίες και μουσείο**

### **1.2.1. Η ανάγκη της ψηφιοποίησης στο χώρο του πολιτισμού**

Η ψηφιοποίηση αποτελεί στις μέρες μας καθοριστικό παράγοντα για την ενίσχυση και την επιβίωση όλων εκείνων των στοιχείων που καθορίζουν τη συλλογική μνήμη κοινωνιών, λαών και εθνοτήτων. Αποτελεί επίσης καθοριστικό παράγοντα οικονομικής ανάπτυξης.

Πιο συγκεκριμένα, με την ψηφιοποίηση προωθούνται σημαντικοί στόχοι, όπως είναι:

- Η διατήρηση της πολύτιμης πληροφορίας που περιέχουν οι φωτογραφίες, οι εικόνες, τα βιβλία, τα σχέδια, τα χειρόγραφα, τα έργα τέχνης, τα κινηματογραφικά έργα κ.λπ. Πολλά από τα παραπάνω αντικείμενα καταστρέφονται από τη φθορά του χρόνου ή από κάποιο απρόβλεπτο γεγονός. Επιπλέον, άυλα πολιτιστικά αγαθά, όπως μύθοι, παραδόσεις, ήθη και έθιμα ξεχνιούνται στο πέρασμα του χρόνου. Με τη δημιουργία ψηφιακών υποκατάστατων και πολλαπλών αντιγράφων, η πολύτιμη πληροφορία, που περιέχουν υλικά και άυλα πολιτιστικά αγαθά, διασώζεται στο χρόνο.
- Η ενίσχυση του ρόλου του πολιτιστικού αγαθού. Η πληροφορία που περικλείει το αγαθό μπορεί να ανασυρθεί ευκολότερα και συνδυασμένα από διαφορετικές πηγές και να είναι πάντοτε διαθέσιμη για έρευνα και μελέτη.
- Η προβολή του πολιτιστικού αγαθού, μέσα από το διαδίκτυο ή άλλες ηλεκτρονικές εκδόσεις (CD, DVD, κ.λπ.), γεγονός που βοηθάει αφενός την εκπαίδευση και τον πολιτισμό αφετέρου την οικονομική ανάπτυξη μέσα από τεράστιες αγορές, όπως είναι οι αγορές του τουρισμού και της ψυχαγωγίας (Οδηγός Καλών Πρακτικών 2005: 7).

Έτσι, λοιπόν, το μουσείο ως κατεξοχήν χώρος διαφύλαξης της πολιτιστικής κληρονομιάς, αξιοποίησε τις νέες τεχνολογίες, πρώτα και κύρια, για την καταγραφή και την ψηφιοποίηση των συλλογών του.

### **1.2.2. Η χρήση νέων τεχνολογιών στο μουσείο**

Τεχνολογικές εφαρμογές σε μεγάλα μουσεία, όπως είναι, για παράδειγμα, κάποια εθνικά μουσεία των Η.Π.Α.<sup>24</sup>, απαντώνται ήδη από τη δεκαετία του 1960. Όμως, μια πιο γενικευμένη εφαρμογή της πληροφορικής, η οποία καλείται να στηρίξει τις ανάγκες του

---

<sup>24</sup> Μια πρώτη τεχνολογική εφαρμογή συναντάμε στο Smithsonian Institution's National Museum of Natural History, το 1963 (Jones-Carmil 1997: 35).

μουσείου για σωστή διαχείριση των συλλογών του και να καταγράφει βασικές πληροφορίες για όλα τα αντικείμενα, παρατηρείται κυρίως από τη δεκαετία του 1970. Στις δεκαετίες που ακολούθησαν, οι υπολογιστές εξαπλώθηκαν σε όλα τα είδη μουσείων και προσαρμόστηκαν σε όλες τις ανάγκες τους. Από τη δεκαετία του 1990 και μετά, έχουμε πλέον και εφαρμογές πολυμέσων, χρήση διαδραστικών εκθεμάτων, καθώς και ραγδαία εξάπλωση του διαδικτύου στο χώρο των μουσείων (Jones-Carmil 1997). Στην Ελλάδα το πρώτο μουσείο που ίδρυσε τμήμα τεκμηρίωσης στη δεκαετία του 1990, κάνοντας χρήση της πληροφορικής, ήταν το Μουσείο Μπενάκη (Οικονόμου 2003: 124-125).

Στη συνέχεια θα εξετάσουμε τις δυνατότητες αλλά και τα προβλήματα που προκύπτουν από τη χρήση των νέων τεχνολογιών στις επιμέρους λειτουργίες του μουσείου.

#### Α. Δυνατότητες που προκύπτουν από τη χρήση νέων τεχνολογιών στο μουσείο

Σήμερα, η χρήση νέων τεχνολογιών καλύπτει όλες τις βασικές λειτουργίες του μουσείου, ως εξής:

##### ***α. Καταγραφή και Τεκμηρίωση***

Όπως προαναφέρθηκε, ο πρώτος τομέας, στον οποίο ξεκίνησαν να εφαρμόζονται οι νέες τεχνολογίες στο μουσείο, ήταν ο τομέας της διαχείρισης των συλλογών και της καταγραφής των αντικειμένων.

Τα αντικείμενα, εφόσον προορίζονται για μόνιμη έκθεση στο μουσείο, εκτιμώνται από την υπεύθυνη επιστημονική ομάδα, φωτογραφίζονται και στη συνέχεια καταγράφεται η κατάστασή τους, το υλικό και η τεχνική κατασκευής τους, οι πολιτισμικές και οι ιστορικές αναφορές σχετικές με αυτά, ο τόπος και η ημερομηνία παραγωγής τους καθώς και η πιθανή διαδικασία συντήρησής τους (Holm 1991). Η ψηφιοποίηση των μουσειακών συλλογών έδωσε τη δυνατότητα για:

- πολύπλοκη σύνδεση πληροφοριών, που αφορούν τις συλλογές,
- γρήγορη και σύνθετη αναζήτηση πληροφοριών,
- εύκολη ανάκτηση της πληροφορίας, με αποφυγή επαναλήψεων και κόπου,
- επεξεργασία της πληροφορίας με διαφορετικούς τρόπους<sup>25</sup>,
- στήριξη των διαφόρων δράσεων του μουσείου<sup>26</sup> (Οικονόμου 2003).

---

<sup>25</sup> Για παράδειγμα, δημιουργία επεξηγηματικής πινακίδας, ενημερωτικού εντύπου ή σελίδας στο διαδίκτυο που προέρχονται από το ίδιο αρχείο πληροφοριών (Οικονόμου 2003).

Επιπλέον, η ηλεκτρονική τεκμηρίωση των μουσειακών συλλογών έδωσε τη δυνατότητα:

- συνδυασμού ποικίλων τεκμηρίων με εύκολο τρόπο,
- διαρκούς εμπλουτισμού των ψηφιακών αρχείων με νέα ερευνητικά στοιχεία, γεγονός ιδιαίτερα σημαντικό στις δράσεις του μουσείου, όπως για παράδειγμα στις εκθέσεις (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008α),
- ερμηνείας της μουσειακής πληροφορίας σε διαφορετικά επίπεδα<sup>27</sup>.

### ***β. Συντήρηση και Ασφάλεια***

Τα περισσότερα από τα αντικείμενα τα οποία εκτίθενται στα μουσεία χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής και φροντίδας, έτσι ώστε να ελαχιστοποιούνται οι πιθανότητες περαιτέρω φθοράς τους. Τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα βοηθούν στη συντήρηση και στην καλύτερη προστασία των συλλογών από ακατάλληλες συνθήκες θερμοκρασίας, υγρασίας και φωτισμού. Με τη βοήθεια ειδικών μηχανημάτων καταγράφονται και αναλύονται ηλεκτρονικά οι παραπάνω συνθήκες και ενημερώνεται αυτόματα το υπεύθυνο προσωπικό του μουσείου, έτσι ώστε να λαμβάνονται άμεσα μέτρα προστασίας των συλλογών. Επιπλέον, οι νέες τεχνολογίες έχουν εκσυγχρονίσει τους τρόπους συντήρησης και αποκατάστασης των μουσειακών αντικειμένων.

Όσον αφορά την ασφάλεια των μουσειακών συλλογών, οι νέες τεχνολογίες δίνουν τη δυνατότητα του ελέγχου πρόσβασης στα ψηφιοποιημένα αρχεία και της δημιουργίας αντιγράφων, τα οποία μπορούν να φυλάσσονται και εκτός του κτιρίου που στεγάζεται το μουσείο (Οικονόμου 2003).

### ***γ. Μελέτη***

Η χρήση των νέων τεχνολογιών βοηθάει σημαντικά στην έρευνα και στη μελέτη των μουσειακών συλλογών. Το ψηφιοποιημένο υλικό, με τη μορφή CD ή DVD, καθώς και η δημιουργία ιστοτόπων στο διαδίκτυο από όλα σχεδόν τα μουσεία, δίνει τη δυνατότητα σε ιστορικούς της τέχνης, σε ερευνητές και σε άλλους ειδικούς επιστήμονες να μελετήσουν τις συλλογές του μουσείου, χωρίς να είναι απαραίτητη η επίσκεψή τους σε αυτό.

---

<sup>26</sup> Για παράδειγμα, η οργάνωση εκθέσεων, η εξυπηρέτηση ερευνητών, η δημιουργία εκδόσεων, τα εκπαιδευτικά προγράμματα, κ.λπ. (Οικονόμου 2004).

<sup>27</sup> Η μουσειακή πληροφορία είναι σύνθετη και πολύπλοκη. Μπορεί να ειπωθεί από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Για παράδειγμα, οι πληροφορίες που δίνει ένα μουσειακό αντικείμενο σχετίζονται με την αρχική χρήση και την ιστορία του, με τον τρόπο διαχείρισής του, με τη συντήρησή του, κ.λπ. (Οικονόμου 2003).

Επιπλέον, τους δίνεται η δυνατότητα να κάνουν εκτιμήσεις, σχόλια, να μοιραστούν τη γνώση και να αναπτύξουν επιστημονικές συζητήσεις για θέματα τέχνης και πολιτισμού με άλλους ερευνητές, μέσω του διαδικτύου.

#### **δ. Έκθεση**

Οι εκθέσεις αποτελούν για το μουσείο πρωταρχικό μέσο επικοινωνίας με τους επισκέπτες του, αφού δίνουν τη δυνατότητα σε κοινό με διαφορετικό στυλ μάθησης και διαφορετικό επίπεδο ενδιαφερόντων να βιώσει εμπειρίες, να προσλάβει πληροφορίες, να συμμετάσχει στην παραγωγή γνώσης και να ψυχαγωγηθεί. Ένας, λοιπόν, από τους πιο σημαντικούς τομείς εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στο μουσείο είναι η χρήση τους στη διοργάνωση εκθέσεων, όπου δεν χρησιμοποιούνται μόνο ως βοηθητικά εργαλεία αλλά και ως ερμηνευτικά μέσα (Γκαζή, Νικηφορίδου και Μουσούρη 2004).

Η χρήση νέων τεχνολογιών αποτελεί για τις εκθέσεις ένα νέο και ευρύτερο πεδίο επικοινωνίας με το κοινό, εφόσον δίνει στους επιμελητές των εκθέσεων περισσότερες επιλογές προσέγγισης των επισκεπτών του μουσείου (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008β: 387, Piacente 2002: 222). Αυτό συμβαίνει διότι τα ψηφιακά μέσα έχουν τη δυνατότητα να απευθύνονται σε όλες τις αισθήσεις<sup>28</sup> και με τον τρόπο αυτό να βοηθούν στην ενδυνάμωση της εμπειρίας του επισκέπτη (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008γ: 380). Τα διάφορα συστήματα πολυμέσων, εξαιτίας της προσαρμοστικότητας και της ευελιξίας τους στις διαφορετικές ανάγκες των χρηστών, μπορούν να προσφέρουν πρόσθετες πληροφορίες, οι οποίες βοηθούν τον κάθε επισκέπτη να κατανοήσει καλύτερα τα εκθέματα και να βιώσει στο μουσείο μια εποικοδομητική και ταυτόχρονα ευχάριστη εμπειρία. Επιπλέον, τα διαδραστικά εκθέματα μπορούν να προκαλέσουν το ενδιαφέρον ακόμη και σε επισκέπτες χωρίς προηγούμενη γνώση σε εξειδικευμένα θέματα (Οικονόμου 2003: 132-133).

Η χρήση βίντεο, οθονών αφής, προσομοιωτών, εικονικής πραγματικότητας και πολλών άλλων τεχνολογικών μέσων<sup>29</sup> δε βοηθούν μόνο στην παροχή πληροφοριακού υλικού για τα εκθέματα αλλά «ζωντανεύουν» την έκθεση, δίνουν τη δυνατότητα στους επισκέπτες να βιώσουν εμπειρίες, εξηγούν σύνθετες ιδέες, βοηθούν στην αναβίωση σημαντικών ιστορικών γεγονότων και εποχών και πολλαπλασιάζουν τις ευκαιρίες για αλληλεπίδραση (Οικονόμου 2004: 3, Τζωρτζάκη 2005: 59-61).

---

<sup>28</sup> Για παράδειγμα, δίνουν τη δυνατότητα για οπτικοποίηση ενός θέματος ή για παραστατική έκφραση μιας ιδέας.

<sup>29</sup> Σε επόμενη ενότητα θα παρουσιαστούν πιο αναλυτικά τα τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιούνται από τα μουσεία, καθώς και οι δυνατότητες που προσφέρει στο μουσείο η χρήση ψηφιακών εφαρμογών.

### ***ε. Επικοινωνία και Ενημέρωση***

Η χρήση νέων τεχνολογιών βοηθά και βελτιώνει την ποιότητα επικοινωνίας ανάμεσα στο μουσείο και στο κοινό του, ανάμεσα στο μουσείο και στους άλλους πολιτιστικούς οργανισμούς αλλά και μεταξύ του ίδιου του προσωπικού του μουσείου.

Οι ηλεκτρονικές εκδόσεις (ενημερωτικό υλικό, κατάλογοι, οπτικοακουστικό υλικό κ.λπ.) μπορούν να φτάσουν, μέσω του διαδικτύου, και στην πιο απομακρυσμένη γεωγραφικά περιοχή. Πολλά μουσεία δίνουν στον εικονικό επισκέπτη τη δυνατότητα διαδικτυακής πρόσβασης στις συλλογές τους και του προσφέρουν, μέσα από τις ιστοσελίδες τους, πλούσιο πληροφοριακό υλικό. Μάλιστα, κάποια από τα μεγάλα μουσεία προσφέρουν ψηφιακή πανοραμική περιήγηση στις αίθουσές τους και δυνατότητα παρατήρησης των μουσειακών αντικειμένων με τη βοήθεια φωτογραφιών υψηλής ανάλυσης. Τα παραπάνω κάνουν το μουσείο ανοιχτό και προσιτό σε όλες τις ομάδες κοινού και ιδιαίτερα στα άτομα με αναπηρίες, στα άτομα που κατοικούν σε απομονωμένες περιοχές και στα περιθωριοποιημένα άτομα, που σε διαφορετική περίπτωση δε θα αποτελούσαν μέρος των επισκεπτών του μουσείου. Μάλιστα, η ελεύθερη πλοήγηση, την οποία προσφέρει το ηλεκτρονικό μέσο, είναι πιο ενδιαφέρουσα για κάποιες ομάδες κοινού, όπως είναι, για παράδειγμα, οι νέοι και ιδιαίτερα οι έφηβοι, οι οποίοι δύσκολα προσελκύονται από τους παραδοσιακούς τρόπους επίσκεψης στο μουσείο (Οικονόμου 2004: 3). Επιπλέον, η ανάρτηση των ιστοσελίδων του μουσείου στο διαδίκτυο έχει ως αποτέλεσμα την προσέγγιση ενός διεθνούς κοινού, ακόμη και σε περιπτώσεις μικρών και απομονωμένων μουσείων, τα οποία, με αυτόν τον τρόπο, αποκτούν περισσότερους εικονικούς επισκέπτες σε σχέση με τους πραγματικούς.

Με τη βοήθεια της τεχνολογίας και του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου διευκολύνεται, επίσης, η επικοινωνία μεταξύ των μουσείων και των άλλων πολιτιστικών οργανισμών. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη γρήγορη και έγκαιρη επικοινωνία και συνεννόηση ανάμεσα στους επιμελητές διαφορετικών μουσείων για τη διοργάνωση εκθέσεων ακόμη και με διεθνή συμμετοχή (Οικονόμου 2003: 123, 134, Fahy 1999: 86-89).

### ***στ. Εκπαίδευση και Ψυχαγωγία***

Ένας άλλος τομέας χρήσης των νέων τεχνολογιών στο μουσείο είναι τα εκπαιδευτικά προγράμματα. Η εμπειρία και οι σχετικές έρευνες (Χουβαρδά 2009: 46, Caulton 1998: 21) έχουν δείξει ότι όσες εκπαιδευτικές δράσεις χρησιμοποιούν σύγχρονα τεχνολογικά μέσα γίνονται πιο ελκυστικές, διότι συνδυάζουν τη μάθηση με την ψυχαγωγία. Όταν μάλιστα το τεχνολογικό μέσο είναι καλοσχεδιασμένο μπορεί να αποτελέσει ένα ευέλικτο

εκπαιδευτικό εργαλείο, το οποίο μπορεί να ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή, να στηρίζει διαφορετικά είδη εξερεύνησης και, παράλληλα, να κάνει τη μάθηση διασκεδαστική (Οικονόμου 2003: 133). Επιπλέον, η χρήση προηγμένων μορφών τεχνολογίας, όπως είναι για παράδειγμα η εικονική πραγματικότητα με εμβύθιση<sup>30</sup> και τα διαδραστικά ψηφιακά εκθέματα, εντυπωσιάζει ιδιαίτερα τα παιδιά, εφόσον, στις περισσότερες περιπτώσεις, αποτελεί γι' αυτά μια πρωτόγνωρη εμπειρία, η οποία αφενός βοηθάει τη μάθηση αφετέρου προσφέρει ευχαρίστηση.<sup>31</sup>

Εκτός από τις εφαρμογές στους παραπάνω τομείς λειτουργίας του μουσείου, οι νέες τεχνολογίες εφαρμόζονται επίσης στη διοίκηση και στη διαχείριση του ίδιου του μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, χρήση της πληροφορικής γίνεται:

- στην επικοινωνία μεταξύ του προσωπικού του μουσείου,
- στη χαρτογράφηση και στη διατήρηση αρχείων προσωπικού,
- στη μισθοδοσία του προσωπικού,
- στον τομέα ανάπτυξης δημοσίων σχέσεων με ΜΜΕ, χορηγούς, δωρητές κ.λπ.,
- στην οργάνωση βιβλιοθήκης,
- στη διατήρηση ημερολογίου δραστηριοτήτων,
- στο πωλητήριο,
- στο σύστημα έκδοσης εισιτηρίων. Μάλιστα, τα ποσοτικά δεδομένα που συγκεντρώνονται με τον ηλεκτρονικό τρόπο έκδοσης εισιτηρίων μπορούν να αξιοποιηθούν για στατιστικές αναλύσεις, όπως είναι, για παράδειγμα, η καταγραφή και η αξιολόγηση του επιπέδου επισκεψιμότητας του μουσείου (Οικονόμου 2003: 123).

## Β. Προβλήματα που προκύπτουν από τη χρήση νέων τεχνολογιών στο μουσείο

Για τις παραπάνω δυνατότητες που δίνει στα μουσεία η χρήση νέων τεχνολογιών, υπάρχει και το ανάλογο κόστος. Πρώτα απ' όλα, υπάρχει τεράστιο οικονομικό κόστος, διότι όλες οι εφαρμογές που αναφέρθηκαν παραπάνω χρειάζονται:

- μεγάλες επενδύσεις σε προσωπικό και εξοπλισμό,
- αυξημένο χρόνο και κόστος για την εγκατάσταση του εξοπλισμού,

---

<sup>30</sup> Θα αναλυθεί πιο διεξοδικά σε επόμενη ενότητα.

<sup>31</sup> Για τη χρήση των νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις και στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων θα γίνει εκτενέστερη αναφορά σε επόμενο κεφάλαιο.

- κάλυψη του κόστους ομαλής λειτουργίας και συντήρησης των τεχνολογικών συστημάτων,
- σχετική κατάρτιση του προσωπικού που θα χειριστεί το νέο τεχνολογικό εξοπλισμό,
- κάλυψη του κόστους πρόσβασης στο διαδίκτυο, και πολλά άλλα (Οδηγός Καλών Πρακτικών 2005: 23).

Για τους παραπάνω λόγους, το είδος και η ποιότητα των ψηφιακών μέσων που θα επιλέξει το μουσείο θα πρέπει να ανταποκρίνεται στο κόστος της αγοράς και της εγκατάστασής τους (Piacente 2002: 223).

Ένα άλλο πρόβλημα είναι η εξάρτηση του μουσείου από τις εταιρίες πληροφορικής, οι οποίες, έχοντας διαφορετικούς κώδικες επικοινωνίας και διαφορετικές επιδιώξεις, δεν αντιλαμβάνονται πάντα τον ιδιαίτερο τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να προσεγγίσουν το μουσείο και τις συλλογές του (Οικονόμου 2003: 129-130). Πολλές φορές, αυτό έχει ως συνέπεια να δίνεται προτεραιότητα στην περαιτέρω ανάπτυξη της τεχνολογίας και όχι στη σωστή ιεράρχηση των αναγκών του μουσείου. Έτσι, παρατηρείται το φαινόμενο κάποια μουσεία να εξοπλίζονται με ακριβά και πολύπλοκα διαδραστικά μηχανήματα, χωρίς να έχουν πρώτα καλύψει κενά στην τεκμηρίωση και στην οργάνωση των συλλογών τους.

Άλλες φορές πάλι, στο όνομα ενός άκριτου εκμοντερνισμού κι ενός αυξανόμενου ανταγωνισμού, επιλέγονται από πλευράς μουσείου εντυπωσιακά ψηφιακά μέσα, τα οποία όμως, χωρίς την κατάλληλη ενσωμάτωσή τους στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό μιας έκθεσης, δεν κατορθώνουν να εξυπηρετήσουν τους ερμηνευτικούς και τους επικοινωνιακούς στόχους της έκθεσης. Για να είναι αποτελεσματικά, τα ψηφιακά μέσα θα πρέπει να δίνουν νόημα στο συνολικό περιεχόμενο της έκθεσης και να βοηθούν τον επισκέπτη να επικοινωνήσει με τα υπόλοιπα εκθέματα. Σε κάθε περίπτωση, η χρήση τεχνολογίας δε θα πρέπει να είναι αυτοσκοπός αλλά θα πρέπει να χρησιμοποιείται ως βοηθητικό και αποτελεσματικό εργαλείο, το οποίο θα συμπληρώνει εννοιολογικά τα θέματα της έκθεσης και θα αναδεικνύει τα αληθινά αντικείμενα (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008γ: 380, Piacente 2002: 222-223). Διαφορετικά, υπάρχει ο κίνδυνος τα νέα μέσα να αποπροσανατολίσουν τον επισκέπτη και να επηρεάσουν τη συμπεριφορά του μέσα στο μουσείο (Μπούνια 2002: 5). Έρευνες έχουν δείξει ότι, σε τέτοιες περιπτώσεις, την προσοχή των επισκεπτών αποσπά το τεχνολογικό μέσο και όχι το αντικείμενο της έκθεσης (Οικονόμου 2004: 3)

Πρόβλημα παρουσιάζεται, επίσης, όταν ο επισκέπτης δεν είναι εξοικειωμένος με τις νέες τεχνολογίες ή πολύ περισσότερο, όταν το ίδιο το ψηφιακό περιβάλλον είναι δύσχρηστο. Για το λόγο αυτό, οι σχεδιαστές των ψηφιακών μέσων θα πρέπει να λαμβάνουν υπ' όψιν τους τις δυσκολίες που έχει ένα μέρος του κοινού στη χρήση της τεχνολογίας και θα πρέπει να σχεδιάζουν τα μέσα με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι ελκυστικά και εύχρηστα από το ευρύ κοινό. Υψηλής τεχνολογίας εκθέματα με δυσκολίες στη χρήση τους έχουν αρνητικό αντίκτυπο, εφόσον αποτυγχάνουν να επικοινωνήσουν με τον επισκέπτη και δεν τον βοηθούν να κατανοήσει το περιεχόμενο της έκθεσης (Piacente 2002: 222). Ο επισκέπτης-χρήστης μπορεί εύκολα να κουραστεί, να απογοητευτεί ή ακόμη και να εκνευριστεί από την δυσκολία αλληλεπίδρασης με το τεχνολογικό μέσο και τελικά να αποκομίσει μια αρνητική εμπειρία από την επίσκεψή του στο μουσείο.

Επιπλέον, πολλές φορές οι εφαρμογές της νέας τεχνολογίας εμποδίζουν αντί να υποστηρίξουν την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση μεταξύ των επισκεπτών. Αυτό, για παράδειγμα, παρατηρείται στους διαδραστικούς σταθμούς, οι οποίοι σπάνια δίνουν ταυτόχρονη δυνατότητα ελέγχου του προγράμματος σε περισσότερους από έναν χρήστες. Λίγες, άλλωστε, είναι οι περιπτώσεις όπου οι τεχνολογικές εφαρμογές δίνουν τη δυνατότητα σε διαφορετικούς επισκέπτες να πάρουν μέρος ταυτόχρονα σε μια δράση,<sup>32</sup> ενθαρρύνοντας με τον τρόπο αυτό την κοινωνική διάσταση της μουσειακής επίσκεψης (Οικονόμου 2004: 7-8, Ρούσσου 2004).

Συμπερασματικά, λοιπόν, θα λέγαμε ότι η χρήση ψηφιακών εφαρμογών από το μουσείο θα πρέπει να στοχεύει:

- στην καλύτερη οργάνωση των λειτουργιών και των δράσεών του,
- στη στήριξη της επικοινωνιακής πολιτικής του,
- στην προσέλκυση ευρύτερου κοινού,
- στην παροχή προς το κοινό πολύπλευρης και ουσιαστικής, αλλά ταυτόχρονα ελκυστικής και ψυχαγωγικής, εκπαιδευτικής εμπειρίας.

### **1.3. Είδη νέων τεχνολογικών μέσων**

Στη συνέχεια, θα αναφερθούν συνοπτικά τα βασικότερα είδη των τεχνολογικών μέσων, τα οποία χρησιμοποιούνται από τα μουσεία στην Ελλάδα και στο εξωτερικό προς εξυπηρέτηση των διαφόρων δράσεών τους. Αυτά είναι:

---

<sup>32</sup> Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελούν τα διαλογικά «τηλεματικά» τραπέζια (Ρούσσου 2004).

- ψηφιακοί δίσκοι (CDs και DVDs), που συνδυάζουν κείμενο, εικόνα, ήχο, κίνηση, ψηφιακά γραφικά και στους οποίους αποθηκεύονται με τη μορφή οπτικοακουστικού υλικού βάσεις δεδομένων με ψηφιοποιημένα αρχεία των συλλογών του μουσείου ή βάσεις πληροφοριών για τις συλλογές. Επιπλέον, πολλές φορές τα μέσα αυτά δίνουν τη δυνατότητα για ηλεκτρονική περιήγηση στο μουσείο. Ως παράδειγμα, μπορεί να αναφερθεί το DVD που έχει εκδώσει η Εθνική Πινακοθήκη και το οποίο δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να περιηγηθεί ψηφιακά στις συλλογές της, αντλώντας παράλληλα όλες τις δυνατές πληροφορίες γι' αυτές.
- βίντεο, πολυμεσικές παραγωγές που συνδυάζουν εικόνα, ήχο, κείμενο και ψηφιακά γραφικά. Συνήθως τα βίντεο αποτελούν τμήμα της ευρύτερης αφήγησης μιας έκθεσης. Παραδείγματα βίντεο, που χρησιμοποιούνται ως σημαντικά ερμηνευτικά μέσα, αποτελούν τα βίντεο που πλαισιώνουν την έκθεση «Υπάρχει σε όλα λύση; Ταξίδι στον κόσμο των αρχαίων ελληνικών Μαθηματικών» που λειτουργεί στο Πολιτιστικό Κέντρο «Ελληνικός Κόσμος», του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, από την άνοιξη του 2003 (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008β: 386-387).
- ψηφιακά κιόσκια και σταθμοί πληροφόρησης (info kiosks), πληροφοριακά συστήματα εμπλουτισμένα, συνήθως, με πολυμεσικό υλικό ώστε να καθίσταται ευχερέστερη η πρόσβαση και η κατανόηση της πληροφορίας. Οι σταθμοί πληροφόρησης τοποθετούνται σε κομβικά σημεία των μουσείων ή των εκθέσεων και συμβάλλουν στην ερμηνεία του πολιτιστικού περιεχομένου του μουσείου. Βασική παράμετρος της λειτουργίας τους είναι η εύκολη χρήση, αφού απευθύνονται και σε κοινό, το οποίο δεν είναι απαραίτητα εξοικειωμένο με την τεχνολογία. Ο επισκέπτης, αλληλεπιδρώντας με το ψηφιακό περιεχόμενο των σταθμών, πληροφορείται για τη συλλογή του μουσείου, για το κτίριο που τη στεγάζει, για τις διαδρομές που μπορεί να ακολουθήσει κατά τη διάρκεια της περιήγησής του στο μουσείο και για πολλά άλλα ακόμη. Ως παράδειγμα, μπορούν να αναφερθούν οι σταθμοί πληροφόρησης στο χώρο υποδοχής του πρώτου ορόφου του Νομισματικού Μουσείου, οι οποίοι δίνουν στον επισκέπτη γενικές πληροφορίες για τη νομισματική, την έκθεση και το μνημείο που στεγάζει το Μουσείο (Ευγενίδου και Φουντούλη 2006: 74).

- διαλογικά τηλεματικά τραπέζια, ψηφιακά διαδραστικά μέσα που παρέχουν τη δυνατότητα πρόσβασης σε πλήθος ψηφιοποιημένων πληροφοριών για τις συλλογές του μουσείου και ταυτόχρονα αποτελούν χώρο συγκέντρωσης, ανταλλαγής απόψεων και κοινωνικής επαφής μεταξύ των επισκεπτών του μουσείου, όπως είναι, για παράδειγμα, το «Διαλογικό Τραπέζι» του Walker Art Center (Ρούσσου 2004) και το διαδραστικό τραπέζι που χρησιμοποιεί το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά του προγράμματα.
- ηλεκτρονική ξενάγηση με νέα μέσα, όπως ήταν, για παράδειγμα, μια τέτοιου είδους ηλεκτρονική συσκευή με την οποία πειραματίστηκε ομάδα από το MIT. Η συσκευή αποτελούταν από ένα σακίδιο που περιείχε την κεντρική μονάδα του υπολογιστή, καθώς και άλλα απαραίτητα εξαρτήματα. Το σακίδιο αυτό, το κουβαλούσε στην πλάτη του ο επισκέπτης κατά τη διάρκεια της επίσκεψής του στο μουσείο. Παράλληλα, ο επισκέπτης φορούσε στο κεφάλι του μια μικρή κάμερα που συνδεόταν με τον υπολογιστή και με ακουστικά. Η κάμερα πρόβαλε ερμηνευτικό υλικό για τα εκθέματα που έβλεπε μπροστά του ο επισκέπτης και από τα ακουστικά άκουγε επεξηγήσεις για ό,τι έβλεπε (Οικονόμου 2004: 6).
- οθόνες αφής με εφαρμογές πολυμέσων. Παράδειγμα αποτελεί το KiddyFace που σχεδίασε ο Slavko Milekic, ένα ψηφιακό περιβάλλον που βασίζεται σε οθόνη αφής και βοηθάει μια πιο αποτελεσματική επικοινωνία μεταξύ μικρών παιδιών και υπολογιστή (Οικονόμου 2004: 4-5).
- διαδραστικοί ξεναγοί-ρομπότ. Τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το έργο «TOURBOT: Interactive Museum Tele-presence Through Robotic Avatars». Ο στόχος αυτού προγράμματος ήταν η δημιουργία ενός διαδραστικού ξεναγού-ρομπότ, το οποίο θα έδινε ατομική πρόσβαση στα εκθέματα των μουσείων μέσω του διαδικτύου. Στο Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο Αθηνών χρησιμοποιήθηκε ένα τέτοιο ρομπότ Tourbot, με το όνομα Λεύκος, από το 1999 έως το 2001. Επίσης, στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού χρησιμοποιήθηκε το ίδιο ρομπότ στην έκθεση «Κρόσσια,

Χιτώνες, Ντουλαμάδες, Βελάδες – 4000 χρόνια Ελληνικής φορεσιάς, από τις 28 Μαΐου έως τις 2 Ιουνίου 2001» (Οικονόμου 2004: 8-9).<sup>33</sup>

- ηλεκτρονικοί χάρτες, που βοηθούν τον εικονικό επισκέπτη να πλοηγηθεί στους ιστότοπους των μουσείων που έχουν αναρτηθεί στο διαδίκτυο. Μάλιστα, οι ιστοσελίδες των μεγάλων μουσείων είναι εμπλουτισμένες με ποικίλο υλικό και δίνουν πολλές δυνατότητες στον επισκέπτη-χρήστη, ο οποίος μπορεί να δει διαδικτυακές εκθέσεις, να ψυχαγωγηθεί αλλά και να επιμορφωθεί με ψηφιακά παιχνίδια ή ακόμη να δημιουργήσει τις δικές του τρισδιάστατες εκθέσεις με τα έργα των συλλογών του μουσείου. Ως παράδειγμα, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, το οποίο προσφέρει στους επισκέπτες των ιστοσελίδων του τη δυνατότητα, μέσα από το πρόγραμμα myMuseum, να επιλέξουν έργα από τις συλλογές του μουσείου και να δημιουργήσουν τη δική τους εικονική έκθεση.<sup>34</sup>
- εφαρμογές Εικονικής Πραγματικότητας. Η Εικονική Πραγματικότητα χρησιμοποιεί ηλεκτρονικούς υπολογιστές, για να δημιουργήσει ένα αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον στο οποίο μπορεί κάποιος να «εμβυθιστεί». Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι η Εικονική Πραγματικότητα έχει επικρατήσει να αναφέρεται από την επιστημονική κοινότητα και ως Εικονικό Περιβάλλον “Virtual Environment – VE” (Economou 2004). Ως παράδειγμα εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας μπορούμε να αναφέρουμε τη «Θόλο», το ημισφαιρικό Θέατρο Εικονικής Πραγματικότητας του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, στην οποία ένα από τα εκπαιδευτικά προγράμματα που διεξάγονται, η «Περιήγηση στην αρχαία Αγορά», δίνει τη δυνατότητα διάδρασης και συμμετοχής του κοινού, εφόσον η περιήγηση πραγματοποιείται σε πραγματικό χρόνο (Χουβαρδά 2009: 46).
- προσομοιωτές, των οποίων η ουσιαστική ιδιαιτερότητα οφείλεται στο γεγονός ότι δίνεται στον θεατή η αίσθηση της κίνησης. Αυτό γίνεται, καθώς ο θεατής είναι καθισμένος σε ειδικά διαμορφωμένα οχήματα, τα οποία κινούνται σε πλήρη

<sup>33</sup> Βλ. σχετικά [http://www.byzantinemuseum.gr/el/museum/EU\\_projects/?nid=1207](http://www.byzantinemuseum.gr/el/museum/EU_projects/?nid=1207) (ανασύρθηκε 12/1/2011), <http://tourbot.ime.gr/tourbot2/news.html> (ανασύρθηκε 12/1/2011).

<sup>34</sup> Βλ. σχετικά <http://www.emst.gr/GR/mymuseum/Pages/default.aspx> (ανασύρθηκε 12/1/2011).

συγχρονισμό με την προβαλλόμενη εικόνα και δημιουργούν μια πολύ ρεαλιστική αίσθηση συμμετοχής στην δράση της ταινίας που προβάλλεται. Ως παράδειγμα, μπορούμε να αναφέρουμε τον προσομοιωτή που έχει εγκατασταθεί στο «ΝΟΗΣΙΣ: Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας» στη Θεσσαλονίκη. Ο προσομοιωτής αυτός είναι μία αίθουσα 18 θέσεων, που μπορεί να συνδυάζει την τρισδιάστατη εικόνα με συγχρονισμένη κίνηση και επιταχύνσεις.<sup>35</sup>

- ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα οποία αξιοποιούνται από τα μουσεία ως εκπαιδευτικό υλικό. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δίνουν τη δυνατότητα στο μουσείο να εικονοποιήσει τις μουσειακές αφηγήσεις και να τις παρουσιάσει με τρόπο βιωματικό και διαδραστικό (Μυριβήλη και Μπουμπάρης 2007). Έτσι, το μουσείο προσφέρει γνώσεις και εμπειρίες μέσα από μια διασκεδαστική διαδικασία. Για παράδειγμα, το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα δημιούργησε το εκπαιδευτικό ηλεκτρονικό παιχνίδι «Ο Μακεδονικός Αγώνας στη λίμνη των Γιαννιτσών», το οποίο βοηθάει στην εξοικείωση των μαθητών με το Μακεδονικό Αγώνα μέσα από μια βιωματική και ψυχαγωγική διαδικασία που δίνει αφορμή για δημιουργία προβληματισμών και ευκαιρίες για κριτική επεξεργασία καταστάσεων (Καραμπάτη και Πατρινός 2009:22).
- ξεφύλλισμα ηλεκτρονικού βιβλίου με εμφάνιση τρισδιάστατων και κινούμενων στοιχείων. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το διαδραστικό περιβάλλον “Beyond Pages” που δημιούργησε ο Ιάπωνας καλλιτέχνης Masaki Fujihata (Οικονόμου 2004: 6).
- φορητές συσκευές χειρός (PDAs), οι οποίες στηρίζουν την ανεξάρτητη κίνηση του επισκέπτη στο χώρο, χωρίς αυτός να είναι καθηλωμένος μπροστά σε μια οθόνη υπολογιστή (Οικονόμου 2004).
- ψηφιακές συσκευές διαδραστικών τρόπων μετάδοσης πληροφοριών για μουσειακά εκθέματα. Παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα DinoHunter που σχεδιάστηκε για μουσεία Φυσικής Ιστορίας. Το πρόγραμμα επιτρέπει στους επισκέπτες ενός

---

<sup>35</sup> Βλ. σχετικά <http://www.tmth.edu.gr/index.php?action=theamata> (ανασύρθηκε 12/1/2011).

μουσείου Φυσικής Ιστορίας που παρακολουθούν έναν πραγματικό σκελετό δεινοσαύρου, να δουν, μέσα από μια ηλεκτρονική συσκευή, εικονικές τρισδιάστατες ταινίες που δείχνουν το δεινόσαυρο να «ζωντανεύει» (Οικονόμου 2004: 10).

- διαδραστικοί πίνακες (interactive whiteboard), ψηφιακές συσκευές αφής που συνδέονται με έναν υπολογιστή που δημιουργεί τις εικόνες ή τα δεδομένα και ένα προβολικό (προτζέκτορα). Το προβολικό προβάλλει το οπτικό σήμα εξόδου του υπολογιστή στην επιφάνεια του πίνακα. Ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με τα εικονιζόμενα αντικείμενα, χρησιμοποιώντας την αφή. Οι διαδραστικοί πίνακες χρησιμοποιούνται από μουσεία στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων για σχολικές ομάδες.

Ανακεφαλαιώνοντας, οι νέες τεχνολογίες έδωσαν στο μουσείο πολλές και ποικίλες δυνατότητες. Το ζητούμενο είναι πώς θα αξιοποιηθούν όλα αυτά τα νέα μέσα καλύτερα, έτσι ώστε αφενός να εξυπηρετήσουν τις βασικές ανάγκες λειτουργίας του μουσείου και αφετέρου να ενισχύσουν το ρόλο του ως φορέα άτυπης εκπαίδευσης. Η τεχνολογία θα πρέπει να είναι αρωγός των στόχων και των δράσεων του μουσείου, να υποστηρίζει και να αναδεικνύει τα μουσειακά αντικείμενα και σε καμιά περίπτωση να μην τα επισκιάζει και πολύ περισσότερο να μην τα υποσκελίζει.

Στο επόμενο κεφάλαιο, θα εξετάσουμε ειδικότερα κατά πόσο αξιοποιούνται οι νέες τεχνολογίες στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων. Επιπλέον, θα μελετήσουμε το ρόλο που καλείται να παίξει ο μουσειοπαιδαγωγός ως διαμεσολαβητής ανάμεσα στο μαθητή-επισκέπτη και το ψηφιακό μέσο, καθώς και τις δυνατότητες για μάθηση στο μουσείο, τις οποίες παρέχουν οι νέες τεχνολογίες στους μαθητές με αναπηρίες.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ΄**

### **ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ**

#### **Ενότητα 1. Οι νέες τεχνολογίες ως εργαλείο στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων**

##### **1.1. Εισαγωγή**

Η εφαρμογή και η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών εμφανίστηκε στο χώρο των εκθέσεων στη δεκαετία του '80 και έγινε πιο συστηματική, σε διεθνές επίπεδο, από τις αρχές της δεκαετίας του '90 (Μπούνια, Οικονόμου και Πιτσιάβα 2010: 335).

Όσον αφορά τις εκπαιδευτικές δράσεις, όπως έχει ήδη αναφερθεί, εμφανίζονται στα μουσεία της χώρας μας από τα τέλη της δεκαετίας του '70. Αντίθετα, τα εκπαιδευτικά προγράμματα με χρήση νέων τεχνολογιών αποτελούν μια σχετικά πρόσφατη πραγματικότητα (Χουβαρδά 2009: 46) που, όμως, κερδίζει συνεχώς έδαφος.

Η ενότητα αυτή θίγει ζητήματα που αφορούν τη χρήση νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις και στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων. Ειδικότερα, εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζονται οι νέες τεχνολογίες από τα μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού σε αντιπαραβολή με τα μουσεία Τεχνολογίας και Επιστημών<sup>36</sup>.

##### **1.2. Η χρήση νέων τεχνολογιών και πολυμεσικών εφαρμογών στις εκθέσεις των μουσείων**

Οι ψηφιακές εφαρμογές αξιοποιήθηκαν στις μουσειακές εκθέσεις για παροχή

---

<sup>36</sup> Οι παραπάνω χαρακτηρισμοί είναι ενδεικτικοί για να καταταχτούν τα μουσεία σε δύο πολύ γενικές κατηγορίες ανάλογα με το βασικό περιεχόμενο των συλλογών τους. Ως μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού χαρακτηρίζονται τα μουσεία εκείνα, τα οποία έχουν στις συλλογές τους αυθεντικά αντικείμενα και αντικείμενα τέχνης και ως μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας χαρακτηρίζονται τα μουσεία, τα οποία παρουσιάζουν θέματα επιστήμης και τεχνολογίας με ή χωρίς αυθεντικά αντικείμενα (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008γ: 377).

περισσότερων και διαφορετικού τύπου πληροφοριών ή ως αυτόνομα εκθέματα<sup>37</sup> ή ακόμη και ως ψηφιακά έργα τέχνης. Για τα περισσότερα μουσεία που επέλεξαν τη χρήση τους, οι ψηφιακές εφαρμογές αποτέλεσαν ένα μέσο το οποίο εντάχθηκε στις εκθέσεις των αντικειμένων τους για να τις εμπλουτίσει σημασιολογικά και ερμηνευτικά, καθώς και για να προσελκύσει νέες κατηγορίες κοινού.

Έτσι, λοιπόν, οι νέες τεχνολογίες σε σύγκριση με τους παλαιότερους συμβατικούς τρόπους παρουσίασης των μουσειακών εκθεμάτων, μέσω επεξηγηματικών πινακίδων, ενημερωτικών φυλλαδίων κ.λπ., ενισχύουν την επικοινωνία του επισκέπτη με το μουσειακό αντικείμενο και βοηθούν στην κατανόηση του θέματος μιας έκθεσης (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008γ: 374). Όπως έχει ήδη αναφερθεί, οι ψηφιακές εφαρμογές, με την προσαρμοστικότητα και την ευελιξία που διαθέτουν, μπορούν να απευθυνθούν καλύτερα από ό,τι τα συμβατικά μέσα σε επισκέπτες διαφορετικών ηλικιών, με διαφορετικό επίπεδο γνώσεων και ικανοτήτων, με διαφορετικά ενδιαφέροντα και στυλ μάθησης. Αυτό συμβαίνει γιατί τα ψηφιακά μέσα παρέχουν οπτικοακουστικές πληροφορίες, οι οποίες αποτελούν ελκυστικά και πλούσια μαθησιακά ερεθίσματα, προσελκύουν την προσοχή και επηρεάζουν την ανθρώπινη αντίληψη και τις διαδικασίες σκέψης και μνήμης. Ιδιαίτερα τα διαδραστικά εκθέματα προκαλούν το χρήστη να δοκιμάσει τις γνώσεις και τις ικανότητές του, του δίνουν τη δυνατότητα επιλογής λύσεων, τον βοηθούν να νιώσει ικανοποίηση όταν οδηγηθεί στη λύση ενός προβλήματος, του δίνουν την αίσθηση ότι κατανόησε και έμαθε περισσότερα από αυτά που ήξερε πριν επισκεφτεί την έκθεση. Επιπλέον, ενθαρρύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ ομάδων επισκεπτών (φίλων, οικογενειών, σχολικών ομάδων κ.λπ.) και παρέχουν ψυχαγωγία (Caulton 1998: 28).

Βέβαια, αξίζει να επισημανθεί ότι κάθε ψηφιακή εφαρμογή που θα επιλεγεί για να ενταχθεί στις μουσειακές εκθέσεις, θα πρέπει να φωτίζει τα αντικείμενα και τις ιδέες που τα γέννησαν, χωρίς να τα επισκιάζει και χωρίς να επεμβαίνει στον τρόπο που ο επισκέπτης τα βιώνει. Σε ένα τέτοιο πλαίσιο, μπορούν να αποδεχτούν τη σημασία και τη χρησιμότητα της τεχνολογίας μέσα στο χώρο των εκθέσεων, ακόμη και οι πλέον δύσπιστοι επικριτές της (Οικονόμου 2008: 157).

---

<sup>37</sup> Τέτοια εκθέματα, που αποκτούν αυτόνομη ύπαρξη, αποτελούν, για παράδειγμα, τα ψηφιακά διαδραστικά μέσα της έκθεσης του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού «Υπάρχει σε όλα λύση; Ταξίδι στον κόσμο των αρχαίων ελληνικών μαθηματικών», τα οποία σχεδιάστηκαν με σκοπό να αποδώσουν αφηρημένες μαθηματικές έννοιες, μεθόδους ή θεωρίες (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008γ: 373-385).

Θα λέγαμε, λοιπόν, ότι τα ψηφιακά μέσα, τα οποία πλαισιώνουν τις εκθέσεις των μουσείων, όταν είναι εύχρηστα και καλοσχεδιασμένα με ξεκάθαρους στόχους, ενθαρρύνουν τον επισκέπτη και του δίνουν τη δυνατότητα:

- να κατανοήσει καλύτερα τα θέματα της έκθεσης,
- να βελτιώσει τις γνώσεις του,
- να νιώσει συναισθήματα,
- να εκφράσει γνώμη και
- να αναπτύξει τις φυσικές του δεξιότητες, εφόσον μπορεί να αλληλεπιδράσει με αυτά.

Για τους παραπάνω λόγους, το σύγχρονο μουσείο επιλέγει την ένταξη νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις του ως ερμηνευτικών, επικοινωνιακών και εκπαιδευτικών μέσων.

### **1.3. Η χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων**

Η χρήση νέων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων και, κυρίως, στα οργανωμένα προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες, στηρίζεται:

- στην ανάγκη των μουσείων να εκσυγχρονιστούν σε όλους τους τομείς,
- στην παραδοχή ότι οι πολυμεσικές εφαρμογές είναι ιδιαίτερα ελκυστικές για τα παιδιά και τους εφήβους και
- στη γνώση ότι οι νέες τεχνολογίες μπορούν, σύμφωνα με έρευνες, να επηρεάσουν ποιοτικά τη μάθηση στο πλαίσιο της άτυπης εκπαίδευσης που προσφέρει το μουσείο (Μπούνια, Οικονόμου και Πιτσιάβα 2010: 337).

Η παιδαγωγική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στηρίζεται στο ότι τα ψηφιακά μέσα δίνουν τη δυνατότητα βιωματικής και αναλυτικής προσέγγισης της γνώσης και βοηθούν τη μαθησιακή διαδικασία (Δημαράκη 2004: 51). Πιο συγκεκριμένα, ο υπολογιστής χρησιμοποιείται στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος μάθησης, το οποίο δίνει στο μαθητή τη δυνατότητα για παρατήρηση, πειραματισμό, εξερεύνηση και ανακάλυψη μέσα από πολυαισθητηριακές πηγές. Επιπλέον, βοηθά το μαθητή να αναπτύξει συλλογισμούς, κριτική σκέψη και να καταλήξει σε συμπεράσματα, μέσα από την αλληλεπίδραση με το ψηφιακό μέσο αλλά και με τα άτομα που, ενδεχομένως, συμμετέχουν στην όλη διαδικασία. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά, τα οποία χρησιμοποιούνται, συνήθως, στη διδασκαλία και στη μάθηση συνιστούν ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης, το οποίο επιτρέπει στο μαθητή να προσεγγίζει και να επεξεργάζεται

τη γνώση ολιστικά με ποικίλες δυνατότητες και τρόπους, ανάλογα με το προσωπικό γνωστικό στύλ και τον προσωπικό ρυθμό μάθησης (Ράπτης και Ράπτη 2004: 62-70).

Για τους παραπάνω λόγους, τα μουσεία επιλέγουν να εντάξουν στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα κάποιες από τις ψηφιακές εφαρμογές που πλαισιώνουν τις εκθέσεις τους ή ακόμη να σχεδιάσουν νέες εφαρμογές για να τις χρησιμοποιήσουν σε εκπαιδευτικές δράσεις.

Βέβαια, σχετική έρευνα<sup>38</sup> έδειξε ότι, παρόλο που η χρήση νέων τεχνολογιών έχει αρχίσει να εισάγεται ραγδαία στα ελληνικά μουσεία, η χρήση τους στα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι ακόμη περιορισμένη. Παράλληλα, όμως, στην ίδια έρευνα εκφράστηκε η προθυμία πολλών μουσείων να εντάξουν νέες τεχνολογίες στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα. Μάλιστα, κάποια μουσεία ανέφεραν ότι βρίσκονται ήδη σε διαδικασία σχεδιασμού ψηφιακών εφαρμογών, αλλά, ενώ υπάρχει η διάθεση, λείπει η χρηματοδότηση και το εξειδικευμένο προσωπικό. Παρόλα τα προβλήματα, αρκετά μουσεία που πραγματοποιούν εκπαιδευτικά προγράμματα, στην προσπάθειά τους να προσελκύσουν μεγαλύτερο κοινό, δείχνουν διάθεση να εμπλουτίσουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες με καινοτόμες δράσεις (Καβαλιεράτου και Ρούσσου 2009) και, βέβαια, με την ένταξη νέων τεχνολογιών.

Χρειάζεται, όμως, ιδιαίτερη προσοχή στην επιλογή των ψηφιακών εφαρμογών που επιλέγονται για να ενταχθούν στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες, διότι οι εφαρμογές αυτές είναι αποτελεσματικές εφόσον:

- έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο από ενήλικες αλλά και από παιδιά, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές ανάγκες τους και
- επιτρέπουν στους μαθητές, που επισκέπτονται το μουσείο ως ομάδα, να μην απομονώνονται μπροστά από την οθόνη ενός υπολογιστή αλλά να επικοινωνούν

---

<sup>38</sup> Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στα μουσεία που υπάγονται ή ελέγχονται από το Υπουργείο Πολιτισμού, το διάστημα Απριλίου-Μαΐου 2006 και επαναληπτικά το διάστημα Ιανουαρίου-Φεβρουαρίου 2007. Τελική επαλήθευση δεδομένων έγινε το Νοέμβριο και το Δεκέμβριο 2007. Στην έρευνα αυτή περιλήφθησαν Εφορείες Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων (ΕΠΚΑ), Εφορείες Βυζαντινών Αρχαιοτήτων (ΕΒΑ), τα Μουσεία Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς, ανεξάρτητες υπηρεσίες του ΥΠΠΟ καθώς και κάποια μουσεία που εποπτεύονται από το υπουργείο. Η έρευνα αυτή έδειξε ότι σε ποσοστό 70% των μουσείων που διαθέτουν εκπαιδευτικά προγράμματα μόνο ένα 7%, έχει εντάξει κάποια εφαρμογή νέων τεχνολογιών στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων (Μπούνια, Οικονόμου και Πιτσιάβα 2010: 338-340).

μεταξύ τους, έτσι ώστε η επίσκεψη των μαθητών να αποκτά και μια κοινωνική διάσταση.

Τα παραπάνω επισημαίνονται, διότι είναι ιδιαίτερα δύσκολο να σχεδιαστεί μία εφαρμογή που να ικανοποιεί όλους τους πιθανούς διαφορετικούς χρήστες. Είναι, λοιπόν, σημαντικό να σχεδιάζεται μια ποικιλία εφαρμογών ή εφόσον σχεδιάζεται μία εφαρμογή με ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο, αυτή να έχει τη δυνατότητα να προσαρμοστεί και να εξατομικευτεί ανάλογα με τις ανάγκες και τις ικανότητες του εκάστοτε χρήστη.

Ένα ερώτημα, λοιπόν, που γεννιέται αφορά στο κατά πόσο η χρήση των ψηφιακών εφαρμογών που σχεδιάστηκαν για να πλαισιώσουν τις εκθέσεις του μουσείου μπορούν να αξιοποιηθούν με επιτυχία και στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες. Μια προσπάθεια για απάντηση σε αυτό το ερώτημα έγινε μέσα από την έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε επιλεγμένα μουσεία και της οποίας τα δεδομένα και τα συμπεράσματα παρουσιάζονται στο β' μέρος της παρούσας μελέτης. Η έρευνα εστιάζει, κυρίως, στη χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες. Στο πλαίσιο αυτό, εξετάζεται εάν και σε ποιο βαθμό υλοποιούνται από τα μουσεία οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα με τη χρήση νέων τεχνολογιών.

#### **1.4. Η χρήση νέων τεχνολογιών από τα μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού και από τα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας**

Όσον αφορά τη χρήση νέων τεχνολογιών από τα διάφορα είδη μουσείων, έχει παρατηρηθεί μια διάκριση μεταξύ της χρήσης ψηφιακών εφαρμογών σε μουσεία με αυθεντικά και πολύτιμα αντικείμενα, όπως είναι, κυρίως, τα αρχαιολογικά μουσεία και τα μουσεία τέχνης και της χρήσης ψηφιακών εφαρμογών σε μουσεία που στις εκθέσεις τους αναλύονται έννοιες, ιδέες ή θέματα επιστήμης και τεχνολογίας, με ή χωρίς την έκθεση πραγματικών αντικειμένων (Γκαζή και Νικηφορίδου 2008γ: 377).

Στην περίπτωση των μουσείων Τέχνης και Πολιτισμού, όπως θα μπορούσαν ενδεικτικά να χαρακτηριστούν τα μουσεία με πρωτότυπα και αυθεντικά αντικείμενα τέχνης, οι ψηφιακές εφαρμογές συμπληρώνουν τα εκθέματα και δίνουν τη δυνατότητα στον επισκέπτη μιας πολλαπλής ερμηνείας των αντικειμένων. Τα μουσεία αυτά, επειδή εκθέτουν πολύτιμα αντικείμενα και έχουν κεντρικό στόχο την αισθητική απόλαυση που προσφέρει στον επισκέπτη η επαφή του με το αυθεντικό έργο τέχνης, φαίνεται να διστάζουν να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες της τεχνολογίας στις εκπαιδευτικές τους

μεθόδους (Ρούσσου 2004), παρόλο που, τα τελευταία χρόνια, χρησιμοποιούν την τεχνολογία στις εκθέσεις τους ως ερμηνευτικό μέσο.

Στην περίπτωση των μουσείων Επιστημών και Τεχνολογίας, τα ψηφιακά μέσα υποκαθιστούν τα αντικείμενα σε πολύ μεγάλο βαθμό και, πολλές φορές, γίνονται τα ίδια εκθέματα. Τα μουσεία αυτά δίνουν ιδιαίτερη βαρύτητα στο εκπαιδευτικό τους έργο, γιατί βασικός τους στόχος είναι η παροχή γνώσεων και πολύπλευρων εμπειριών. Μάλιστα, απαλλαγμένα από τις δεσμεύσεις της τυπικής εκπαίδευσης για διδασκαλία συγκεκριμένης ύλης και για εφαρμογή αυστηρών κανόνων, τα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας επιδιώκουν να ενημερώσουν το κοινό τους για επιστημονικά ή τεχνολογικά θέματα, συνδυάζοντας τη μάθηση με την ψυχαγωγία και αξιοποιώντας στο έπακρο όλες τις δυνατότητες που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες (Ρούσσου 2004, Νικονάνου 2010: 36-41).

Στην έρευνα που διεξήχθη στην παρούσα εργασία, έγινε μια προσπάθεια να εξεταστεί αν υπάρχουν διαφορές ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες, ανάμεσα σε μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού και σε μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας. Τα συμπεράσματα παρουσιάζονται στο β' μέρος της εργασίας.

## **Ενότητα 2. Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού κατά τη διεξαγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων με τη χρήση νέων τεχνολογιών**

### **2.1. Εισαγωγή**

Στο πρώτο κεφάλαιο της παρούσας μελέτης, αναφέρθηκαν οι στόχοι της μουσειοπαιδαγωγικής και ο ρόλος που παίζει ο μουσειοπαιδαγωγός στο σχεδιασμό και στην υλοποίηση των εκπαιδευτικών δράσεων του μουσείου.

Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητές, ο ρόλος που καλείται να διαδραματίσει ο μουσειοπαιδαγωγός σχετίζεται, κυρίως, με την παιδαγωγικά προσφορότερη διαμεσολάβησή του ανάμεσα στα εκθέματα και τους νεαρούς επισκέπτες του μουσείου (Κύρδη 2010: 354). Η διαμεσολάβηση αυτή βοηθάει τα παιδιά να προσεγγίσουν τη γνώση με βιωματικό τρόπο, να νιώσουν αισθητική απόλαυση, να αναπτύξουν δεξιότητες και, εν τέλει, να χαρούν την επίσκεψή τους στο μουσείο και να θελήσουν να την επαναλάβουν.

## **2.2. Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού ως διαμεσολαβητή ανάμεσα στο μαθητή-επισκέπτη και στο ψηφιακό μέσο**

Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού δεν αλλάζει ακόμη και όταν τα εκπαιδευτικά προγράμματα γίνονται με τη χρήση νέων τεχνολογιών. Πρόσφατες έρευνες έδειξαν πως, όσο προηγμένα και αν είναι τα τεχνολογικά μέσα, ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού ως διαμεσολαβητή μεταξύ της έκθεσης και του επισκέπτη παραμένει σημαντικός, καθώς η ανθρώπινη παρουσία και καθοδήγηση παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της εμπειρίας (Χουβαρδά 2009: 47).

Πιο συγκεκριμένα, στα συμπεράσματα έρευνας που έγινε για να αξιολογήσει την εκπαιδευτική χρήση διαδραστικών εκθεμάτων και εικονικής πραγματικότητας<sup>39</sup>, αναφέρεται ότι ανάμεσα στους παράγοντες που θεωρούνται καθοριστικοί για τη μάθηση στο χώρο μιας έκθεσης που χρησιμοποιεί νέα μέσα είναι η ανθρώπινη παρουσία και καθοδήγηση, καθώς και ο ζωντανός διάλογος ανάμεσα στον επισκέπτη και στο μουσειοπαιδαγωγό. Η έρευνα έδειξε ότι «η εικονική και η διαδραστική εμπειρία χρειάζεται διαμεσολαβητή ανάμεσα στα εκθέματα και στην παραγωγή μηνυμάτων και νοημάτων που θα εξυπηρετήσουν τη μαθησιακή διεργασία» (Χουβαρδά 2009: 47-48).

Σε άλλη έρευνα που διεξήχθη με σκοπό την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των νέων τεχνολογιών σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς<sup>40</sup>, διαπιστώθηκε ότι, παρόλο που τα ψηφιακά μέσα έχουν πολλούς τρόπους για να υποστηρίξουν τη μάθηση, καθώς επιτρέπουν γρήγορη, ευέλικτη και προσαρμοσμένη σε διαφορετικούς χρήστες διερεύνηση πλούσιων οπτικών πληροφοριών, «οι εικόνες από μόνες τους, χωρίς την παράλληλη παρουσία λεκτικών τρόπων αναπαράστασης, δεν μπορούν εύκολα να μεταφέρουν αφηρημένες ιστορικές πληροφορίες» (Οικονόμου και Pujol Tost 2009: 41). Διαπιστώθηκε, λοιπόν, πόσο σημαντικό ρόλο παίζει η ανθρώπινη καθοδήγηση στις εφαρμογές νέων

---

<sup>39</sup> Η έρευνα διεξήχθη από τον Ιανουάριο έως και το Μάρτιο του 2008 με σκοπό την αξιολόγηση της εκπαιδευτικής χρήσης των διαδραστικών εκθεμάτων και της εικονικής πραγματικότητας στον Ελληνικό Κόσμο (Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού). Για τη διαμόρφωση του δείγματος επιλέχθηκαν μαθητές που πραγματοποιούσαν εκπαιδευτική επίσκεψη στον Ελληνικό Κόσμο, των τάξεων από Δ' Δημοτικού έως και Γ' Γυμνασίου. Για τη διεξαγωγή της έρευνας χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο, στο οποίο υπήρχε η ερώτηση: «Σε βοήθησε ο/η μουσειοπαιδαγωγός; Γιατί;» (Χουβαρδά 2009: 46-52).

<sup>40</sup> Στην έρευνα αξιολογήθηκαν τρεις διαφορετικοί πολιτιστικοί οργανισμοί: η προσωρινή έκθεση «Immaginare Roma Antica» στη Ρώμη, η μόνιμη έκθεση του μουσείου Ename στο Βέλγιο και τα εκθέματα εικονικής πραγματικότητας, καθώς και η έκθεση «Συνάντηση στην αρχαία Αγορά» στο πολιτιστικό κέντρο Ελληνικός Κόσμος του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού στην Αθήνα (Οικονόμου και Pujol Tost 2009: 37-45).

τεχνολογιών και πόσο καθοριστικός είναι ο ρόλος των ξεναγών και των μουσειοπαιδαγωγών, των οποίων η διαμεσολάβηση αποτελεί μια απαραίτητη προϋπόθεση για τη λειτουργία συστημάτων ψηφιακών εφαρμογών<sup>41</sup> (Οικονόμου και Pujol Tost 2009: 41-43).

Τα συμπεράσματα από τις παραπάνω έρευνες δείχνουν, λοιπόν, ότι η παρουσία και η χρήση ψηφιακών εφαρμογών σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα δεν μπορεί να αντικαταστήσει την ανθρώπινη παρουσία, η οποία είναι απαραίτητος παράγοντας για τη μετάδοση γνώσης, τη δημιουργία νοήματος και τη συμπλήρωση της εικονικής εμπειρίας (Χουβαρδά 2009: 51). Ιδιαίτερα στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες, η αλληλεπίδραση που αναπτύσσεται μεταξύ μουσειοπαιδαγωγού και παιδιού, μέσω της αφήγησης, του διαλόγου και της διαπροσωπικής επικοινωνίας είναι καθοριστικής σημασίας και δεν μπορεί να υποκατασταθεί από κανένα ψηφιακό μέσο, όσο προηγμένο και εάν είναι.

Εν κατακλείδι, ο μουσειοπαιδαγωγός είναι εκείνος που θα διαμεσολαβήσει ανάμεσα στο παιδί και στην τεχνολογία. Όμως, για να είναι επιτυχημένος ο ρόλος του, ο μουσειοπαιδαγωγός δε θα πρέπει να παραλείπει να δίνει στο παιδί πρωτοβουλία και χρόνο για ελεύθερη περιήγηση και αλληλεπίδραση με το ψηφιακό μέσο, μεριμνώντας παράλληλα για τη διατήρηση της συνοχής της ομάδας και για την ενεργό συμμετοχή της σε όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

### **Ενότητα 3. Νέες τεχνολογίες στο μουσείο και μαθητές με αναπηρίες**

#### **3.1. Εισαγωγή**

Η μάθηση και γενικότερα η απόκτηση γνώσεων δεν είναι το ίδιο εύκολη για όλους. Πολλά είναι τα άτομα που αντιμετωπίζουν δυσκολίες κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Οι δυσκολίες αυτές μπορεί να αποδοθούν στις συνθήκες και στον τρόπο που επιδιώκεται και επιτυγχάνεται η μάθηση, στο ίδιο το αντικείμενο της μάθησης, αλλά και στα διάφορα χαρακτηριστικά του κάθε ατόμου, όπως είναι για παράδειγμα, οι φυσικές και πνευματικές

---

<sup>41</sup> Όπως συμβαίνει, για παράδειγμα, στις εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας στον Ελληνικό Κόσμο του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού και στο Επαρχιακό Αρχαιολογικό μουσείο Ename του Βελγίου που αποτέλεσαν δύο από τους τρεις πολιτιστικούς οργανισμούς, οι οποίοι αξιολογήθηκαν στη παραπάνω έρευνα (Οικονόμου και Pujol Tost 2009: 41-43).

αδυναμίες και αναπηρίες, τα κοινωνικά και ψυχολογικά εμπόδια καθώς και κάθε είδους ιδιαιτερότητες που μπορεί να έχει το άτομο.

Κάθε παιδί, λοιπόν, με μαθησιακές και άλλες δυσκολίες έχει εκτός από τις κοινές και ορισμένες διαφορετικές διδακτικές ανάγκες, ανάλογα με τις ιδιαιτερότητές του. Αυτές οι ανάγκες μπορούν να καλυφθούν με τις κατάλληλες παιδαγωγικές και διδακτικές προσεγγίσεις που μπορούν να αμβλύνουν τις δυσκολίες και να βοηθήσουν στην ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων, που κάτω από άλλες συνθήκες δε θα γίνονταν ποτέ ορατές. Ανάμεσα στα διάφορα είδη διδακτικών μεθόδων, έχει ήδη αποδειχθεί (Ράπτης και Ράπτη 2004: 222) ότι η χρήση της νέας τεχνολογίας παρέχει εξαιρετικές ευκαιρίες και μέσα, για την ανάπτυξη των παιδιών με ειδικές ανάγκες.

### **3.2. Μάθηση στο μουσείο με τη χρήση νέων τεχνολογιών και μαθητές με αναπηρίες**

Σύμφωνα με τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτό ότι και η μάθηση στο μουσείο παρουσιάζει δυσκολίες για τα άτομα με αναπηρίες (ΑμεΑ). Η χρήση, λοιπόν, της νέας τεχνολογίας στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα υποστηρίζει τη μάθηση στο μουσείο και μπορεί να βοηθήσει ιδιαίτερα τα ΑμεΑ. Οι ήχοι, οι εικόνες και γενικότερα η πολυαισθητηριακή προσέγγιση των μουσειακών εκθεμάτων αποτελούν για τα ΑμεΑ σημαντικά εργαλεία πρόσληψης της πληροφορίας.

Σχετικά με αυτό, θα μπορούσαν να αναφερθούν μερικά παραδείγματα, όπως:

- α) Μια οθόνη υπολογιστή δίνει τη δυνατότητα σε ένα άτομο με περιορισμένη όραση να μεγεθύνει, όσο χρειάζεται, το κείμενο ή την εικόνα και να διαβάσει την πληροφορία που το ενδιαφέρει, όπως για παράδειγμα, σε έναν σταθμό πληροφόρησης (info kiosk), κάτι που δεν μπορεί να κάνει με ένα απλό επιτοίχιο.
- β) Μέσω του υπολογιστή, με ένα απλό πρόγραμμα φωνητικής απόδοσης του κειμένου, μπορεί να πάρει την πληροφορία ακόμη και ένα τυφλό άτομο.
- γ) Οι κωφοί, βλέποντας την εικόνα και το κείμενο μπορούν να κατανοήσουν πληρέστερα την πληροφορία.
- δ) Η αλληλεπίδραση που μπορεί να έχει ένα άτομο με κινητικές δυσκολίες με το ψηφιακό μέσο, χωρίς τη βοήθεια άλλων, και ο έλεγχος πάνω σε ένα μηχάνημα, που ανταποκρίνεται στις εντολές του, ενισχύουν την αυτοπεποίθηση του ατόμου αυτού.
- ε) Μπροστά στην οθόνη ενός υπολογιστή, τα άτομα με αδυναμία συγκέντρωσης προσοχής εμφανίζουν περισσότερη αυτοσυγκέντρωση, τόσο σε χρονική διάρκεια όσο και σε ένταση, πράγμα ιδιαίτερα ευεργετικό και αποδοτικό για τα άτομα αυτά (Ράπτης και Ράπτη: 225).

Τα παραπάνω παραδείγματα δείχνουν τα οφέλη από τη χρήση νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων, όχι μόνο για τα συνηθισμένα παιδιά, αλλά και για τα παιδιά με αναπηρίες. Όταν, μάλιστα, στο μουσειακό περιβάλλον έχει διαμορφωθεί το κατάλληλο παιδαγωγικό και ψυχολογικό κλίμα σε συνδυασμό με τη χρήση σύγχρονων εφαρμογών της τεχνολογίας, τότε η μάθηση στο μουσείο αποτελεί για όλους μια ξεχωριστή και πολύτιμη εμπειρία, άξια επανάληψης.

Βέβαια, απαραίτητη προϋπόθεση για τα παραπάνω είναι η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο, το οποίο θα πρέπει να διαθέτει, στο πλαίσιο της «σχεδίασης για όλους» (Αργυρόπουλος 2010: 316), τον απαιτούμενο εξοπλισμό, όπως, για παράδειγμα, τους κατάλληλους ανελκυστήρες, τις ειδικές ράμπες για τα αναπηρικά αμαξίδια, τις κατάλληλες επεξηγηματικές πινακίδες, επαρκή φωτισμό για τη διευκόλυνση των κωφών και αμβλυώπων κ.λπ. Από κει και πέρα, σε ένα μουσειακό χώρο με σύγχρονο εξοπλισμό που δείχνει να σέβεται το κοινό του, τόσο το μη ανάπηρο παιδί όσο και το παιδί με αναπηρίες θα βιώνει την ικανοποίηση της ίσης αντιμετώπισης και της ισότιμης συμμετοχής.

Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες υπάρχει ανάγκη προσαρμογής τους στις ιδιαίτερες ικανότητες των μαθητών με αναπηρίες. Το θέμα αυτό αποτέλεσε ένα ακόμη πεδίο της έρευνας που έγινε και της οποίας τα συμπεράσματα ανακοινώνονται στο β' μέρος της εργασίας.

Ανακεφαλαιώνοντας, τα θέματα που θίγει το παρόν κεφάλαιο αποτελούν και τα βασικά πεδία της έρευνας, της οποίας ο σχεδιασμός, τα δεδομένα και η επεξεργασία τους, καθώς και τα συμπεράσματα που προκύπτουν παρουσιάζονται στα επόμενα κεφάλαια.

## **B. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ Δ΄**

### **Η ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

#### **Ενότητα 1. Σκοπός και μεθοδολογία της έρευνας**

##### **1.1. Σκοπός της έρευνας**

Η παρούσα έρευνα διεξήχθη σε επιλεγμένα μουσεία από όλη την Ελλάδα, τα οποία χρησιμοποιούν στις εκθέσεις τους εφαρμογές νέων τεχνολογιών, και είχε στόχο να διερευνήσει:

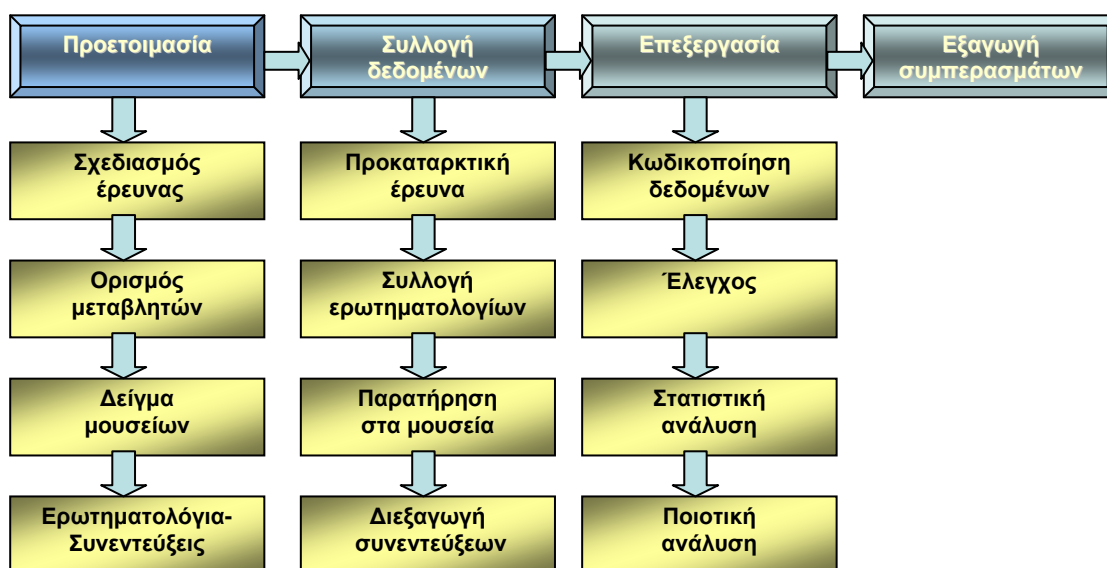
- το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι νέες τεχνολογίες στις εκθέσεις των μουσείων,
- το κατά πόσο εντάσσονται οι νέες τεχνολογίες στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες,
- τον τρόπο με τον οποίο οι νέες τεχνολογίες υποστηρίζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα,
- το πώς ανταποκρίνονται οι μαθητές στη χρήση νέων τεχνολογιών από τα μουσεία,
- τη δυνατότητα, από πλευράς των μουσείων, να προσαρμόζουν τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες.

##### **1.2. Σχεδιασμός της έρευνας**

Η έρευνα σχεδιάστηκε και οργανώθηκε σε τέσσερις φάσεις, όπως φαίνεται στην *εικόνα 1*, που περιλαμβάνουν:

- την προετοιμασία της ερευνητικής διαδικασίας,
- τη συλλογή των δεδομένων,
- την επεξεργασία των δεδομένων και
- την εξαγωγή συμπερασμάτων.

Κάθε φάση της έρευνας αναλύθηκε σε επιμέρους στάδια, έτσι ώστε να μπορέσει να γίνει κατάλληλα η επιλογή των τύπων των μεταβλητών που θα εξετάζονταν, ο σχεδιασμός των ερευνητικών εργαλείων που θα χρησιμοποιούνταν καθώς και οι μέθοδοι της στατιστικής και της ποιοτικής ανάλυσης που θα εφαρμόζονταν.



Εικόνα 1 - Σχεδιάγραμμα βημάτων ερευνητικής διαδικασίας

Αρχικά, επιλέχθηκε το δείγμα των μουσείων με τα εξής κριτήρια:

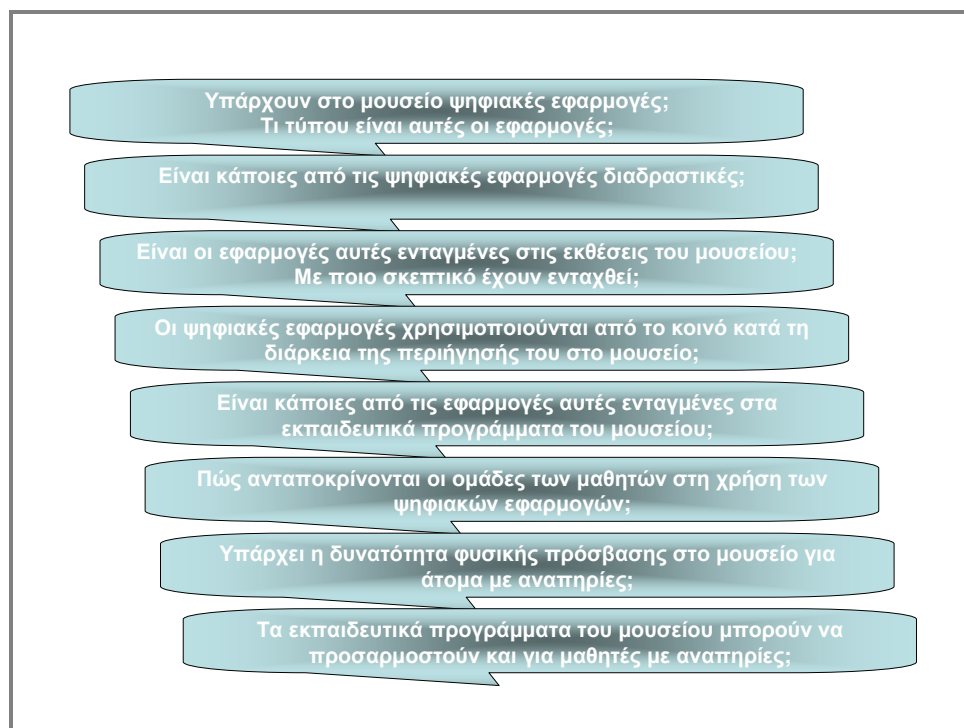
- τα μουσεία να έχουν ενταγμένες στις εκθέσεις τους ψηφιακές εφαρμογές,
- να υπάρχουν μουσεία από όσο το δυνατό περισσότερα γεωγραφικά διαμερίσματα του ελλαδικού χώρου,
- να υπάρχει ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα μουσείων:
  - α. Τέχνης και Πολιτισμού και
  - β. Επιστημών και Τεχνολογίας.<sup>42</sup>

Ακολούθησε τηλεφωνική επικοινωνία με τα επιλεγμένα μουσεία για να διερευνηθεί η δυνατότητα ένταξής τους στο δείγμα. Η αρχική επικοινωνία έγινε με τους αρμόδιους των διευθύνσεων των μουσείων καθώς και με τους αρμόδιους των τμημάτων των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. (Η έρευνα θα γινόταν με τη μορφή συνέντευξης, την οποία θα παραχωρούσε πρόσωπο αρμόδιο των εκθέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων). Επιπλέον, ζητήθηκε η άδεια παρακολούθησης - όπου αυτό ήταν δυνατό - των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που έχουν σχεδιαστεί από τα μουσεία και απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του. Παράλληλα, για να βοηθηθούν τα άτομα, τα οποία

<sup>42</sup> Πρέπει να αναφερθεί ότι επιλέχθηκαν ως μελέτες περίπτωσης 13 μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού και 6 μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας, με δεδομένο το γεγονός ότι η πλειονότητα των ελληνικών μουσείων είναι μουσεία αρχαιολογικά και λαογραφικά (Νίτσιου και Σκαλτσά 2010: 88, Ρούσσου 2006: 59), δηλαδή, Τέχνης και Πολιτισμού με πλούσιες και μοναδικές συλλογές αντικειμένων, ενώ αντίθετα υπάρχουν ελάχιστα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας.

θα παραχωρούσαν τη συνέντευξη, να κατανοήσουν το υπό διερεύνηση θέμα, ετοιμάστηκε ερωτηματολόγιο στο οποίο υπήρχαν τα ερωτήματα της έρευνας. Τα βασικά ερωτήματα, για τα οποία αναζητήθηκαν απαντήσεις από τα μουσεία του δείγματος, παρουσιάζονται στην *εικόνα 2*.

Η συλλογή των δεδομένων άρχισε από την προκαταρκτική τηλεφωνική επικοινωνία με τα επιλεγμένα μουσεία και συνεχίστηκε με την αποστολή με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο της αίτησης για διευκόλυνση της έρευνας, στην οποία υπήρχαν επισυναπτόμενα το ερωτηματολόγιο και η σχετική βεβαίωση του Χαροκόπειου Πανεπιστημίου. Με την αίτηση ζητήθηκε η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, η άδεια παρακολούθησης των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που υλοποιούνται στα συγκεκριμένα μουσεία καθώς και η παραχώρηση συνέντευξης από αρμόδια πρόσωπα του προσωπικού του κάθε μουσείου, τα οποία εμπλέκονται στο σχεδιασμό των εκθέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων.



**Εικόνα 2 - Τα βασικά ερωτήματα της έρευνας**

### 1.3. Το δείγμα των ελληνικών μουσείων

Τα ελληνικά μουσεία τα οποία επιλέχτηκαν για να αποτελέσουν το δείγμα της έρευνας, παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα:

| <i>A/A</i> | <i>ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΜΟΥΣΕΙΟΥ</i>                                         | <i>ΕΔΡΑ</i>          | <i>ΕΙΔΟΣ ΜΟΥΣΕΙΟΥ</i>           |
|------------|------------------------------------------------------------------|----------------------|---------------------------------|
| <i>01</i>  | Αρχαιολογικό Μουσείο<br>Ηγουμενίτσας                             | Ηγουμενίτσα          | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>02</i>  | Αρχαιολογικό Μουσείο<br>Θεσσαλονίκης                             | Θεσσαλονίκη          | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>03</i>  | Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων                                   | Ιωάννινα             | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>04</i>  | Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης                                   | Νικόπολη<br>Πρέβεζας | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>05</i>  | Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο                                      | Αθήνα                | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>06</i>  | Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης<br>Τέχνης                               | Αθήνα                | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>07</i>  | Εθνολογικό Μουσείο Θράκης                                        | Αλεξανδρούπολη       | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>08</i>  | Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού                                       | Αθήνα                | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <i>09</i>  | Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού<br>Αγώνα                             | Θεσσαλονίκη          | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |
| <i>10</i>  | Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και<br>Μουσείο Τεχνολογίας<br>«ΝΟΗΣΙΣ» | Θεσσαλονίκη          | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <i>11</i>  | Λαογραφικό και Εθνολογικό<br>Μουσείο Μακεδονίας - Θράκης         | Θεσσαλονίκη          | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ        |

|           |                                                              |          |                                 |
|-----------|--------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------|
| <b>12</b> | Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού<br>Λαδιού                        | Σπάρτη   | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>13</b> | Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής<br>Τέχνης                           | Αθήνα    | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>14</b> | Μουσείο Επιστημών και<br>Τεχνολογίας Πανεπιστημίου<br>Πατρών | Πάτρα    | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>15</b> | Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης                                    | Αθήνα    | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>16</b> | Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου                                 | Τήνος    | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>17</b> | Μουσείο Περιβάλλοντος<br>Στυμφαλίας                          | Κορινθία | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>18</b> | Μουσείο Σχολικής Ζωής                                        | Χανιά    | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>19</b> | Νομισματικό Μουσείο                                          | Αθήνα    | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |

**Πίνακας 1 – Τα ελληνικά μουσεία που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας**

#### **1.4. Μέθοδος και μεταβλητές της έρευνας για τη χρήση νέων τεχνολογιών στα ελληνικά μουσεία**

##### **1.4.1. Επικοινωνία με τα ελληνικά μουσεία και συλλογή των δεδομένων**

Πιο αναλυτικά, η επικοινωνία με τα ελληνικά μουσεία και η συλλογή των δεδομένων ακολούθησε τα εξής στάδια:

- Τηλεφωνική επικοινωνία με τα επιλεγμένα μουσεία και διερεύνηση της δυνατότητας συμμετοχής τους στην έρευνα.

- Αποστολή, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, της αίτησης με επισυναπτόμενα τη βεβαίωση του Χαροκοπείου Πανεπιστημίου και του ερωτηματολογίου.<sup>43</sup>
- Τηλεφωνική επικοινωνία με τους αρμόδιους των μουσείων μια μέρα αφότου στάλθηκαν οι αιτήσεις για να επιβεβαιωθεί η παραλαβή των σχετικών εγγράφων και για να γίνει υπενθύμιση για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου.<sup>44</sup>
- Παραλαβή των συμπληρωμένων ερωτηματολογίων, τα οποία στάλθηκαν από τα μουσεία είτε μέσω ταχυδρομείου είτε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Προγραμματισμός των ραντεβού για την παρακολούθηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και την παραχώρηση των συνεντεύξεων.

Η διαδικασία της παρακολούθησης των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και της λήψης των συνεντεύξεων διήρκεσε περίπου δύο μήνες. Σε κάποια μουσεία δεν υπήρξε η δυνατότητα επίσκεψης, γιατί ήταν απομακρυσμένα και τα χρονικά περιθώρια επίσκεψης ήταν περιορισμένα. Παράλληλα με την παρακολούθηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, γίνονταν και οι λήψεις των συνεντεύξεων. Στις περιπτώσεις των μουσείων στα οποία δεν ήταν εφικτή η επίσκεψη, η συνέντευξη έγινε τηλεφωνικά. Σε δύο μόνο περιπτώσεις δεν παραχωρήθηκαν συνεντεύξεις, λόγω έλλειψης χρόνου από πλευράς των αρμοδίων των μουσείων. Με την άδεια των υπευθύνων των μουσείων, οι οποίοι τις παραχώρησαν, όλες οι συνεντεύξεις ηχογραφήθηκαν, πλην μίας για την οποία δε δόθηκε άδεια ηχογράφησης αλλά κρατήθηκαν σημειώσεις. Στο τέλος των δύο μηνών που διήρκεσε η ερευνητική διαδικασία, υπήρξε ανταπόκριση όλων των μουσείων του δείγματος και συμμετοχή τους στην έρευνα είτε με τη συμπλήρωση μόνο του ερωτηματολογίου (δύο περιπτώσεις) είτε με τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και την παραχώρηση συνέντευξης.

---

<sup>43</sup> Σε πρώτη φάση, ζητήθηκε να συμπληρωθεί το ερωτηματολόγιο από τους αρμόδιους κάθε μουσείου.

<sup>44</sup> Επίσης, ζητήθηκε από τους αρμόδιους των μουσείων να απαντήσουν, σε εύλογο χρονικό διάστημα, αν δέχονται να παραχωρήσουν συνέντευξη και αν υπήρχε δυνατότητα παρακολούθησης κάποιων από τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα.

#### 1.4.2. Το προκαταρκτικό ερευνητικό εργαλείο

Το ερωτηματολόγιο είχε τη μορφή ημιδομημένης συνέντευξης (Robson 2007: 330-333). Χρησιμοποιήθηκε ως προκαταρκτικό ερευνητικό εργαλείο και επιλέχτηκε με το εξής σκεπτικό:

α) έδινε στους ερωτώμενους:

- τη δυνατότητα να ενημερωθούν για τα ερωτήματα της συνέντευξης που θα ακολουθούσε και να προετοιμάσουν τις απαντήσεις τους και
- το περιθώριο να απαντήσουν χωρίς πίεση και με το δικό τους ρυθμό.

β) διευκόλυνε την έρευνα ως προς:

- τη συλλογή δεδομένων για ένα σύνολο ερωτημάτων, συγκρίσιμων μεταξύ τους, που θα μπορούσαν να ομαδοποιηθούν και να παρουσιαστούν μέσα από μια ποσοτική ανάλυση, συμβάλλοντας στην κατάδειξη σχέσεων, τάσεων, ομοιοτήτων και διαφορών (Κυριαζή: 2005),
- τη συλλογή, μέσα από τις απαντήσεις των ερωτηματολογίων, μετρήσιμων και συγκρίσιμων στοιχείων για όλα τα μουσεία που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας, ακόμα και στην περίπτωση που δεν θα ήταν εφικτό να εξασφαλιστεί συνέντευξη από κάποιο μουσείο, όπως και έγινε σε δύο περιπτώσεις.

Ο σχεδιασμός των ερωτήσεων (Φίλιας: 1993) βασίστηκε στα ευρήματα της θεωρητικής - βιβλιογραφικής έρευνας που έγινε. Σκοπός ήταν να συγκεντρωθούν τέτοια στοιχεία, ώστε να δοθεί η δυνατότητα:

- εύκολης κωδικοποίησης,
- ποσοτικής και ποιοτικής επεξεργασίας,
- εξαγωγής συμπερασμάτων.

#### 1.4.3. Το ερωτηματολόγιο της έρευνας

Το ερωτηματολόγιο<sup>45</sup> αποτελούνταν από τέσσερις (4) σελίδες με επτά (7) βασικές ερωτήσεις και έντεκα (11), συνολικά, υποερωτήματα.

Στην κεφαλίδα κάθε σελίδας αναγράφονταν ο τίτλος του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών, το Τμήμα και το Πανεπιστήμιο, ενώ στο υποσέλιδο αναφέρονταν τα στοιχεία της ερευνήτριας (ονοματεπώνυμο, ιδιότητα, ηλεκτρονική διεύθυνση, τηλέφωνα επικοινωνίας και διεύθυνση κατοικίας). Στην αρχή του

---

<sup>45</sup> Βλ. Παραρτήματα, σ. 202-205.

ερωτηματολογίου δίνονταν εξηγήσεις για το λόγο διεξαγωγής της έρευνας και αναφερόταν ο τίτλος της διπλωματικής εργασίας. Στη συνέχεια, υπήρχε η παράκληση για συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, η διευκρίνιση για τον απαιτούμενο χρόνο που υπολογιζόταν στα δέκα (10) λεπτά και οι ευχαριστίες για τη συμβολή στην έρευνα.

Το ερωτηματολόγιο είχε την παρακάτω δομή:

➤ **Ενότητα Α**, στην οποία υπήρχαν για συμπλήρωση τα δημογραφικά στοιχεία: όνομα του μουσείου, στοιχεία επικοινωνίας με το μουσείο, ονοματεπώνυμο και θέση του /της υπεύθυνου /ης επικοινωνίας.

➤ **Ενότητα Β**, στην οποία υπήρχαν:

α) βασικές ερωτήσεις κλειστού τύπου που αφορούσαν:

- τη χρήση ή όχι νέων τεχνολογιών στο μουσείο (*ερώτηση 1*),
- το αν είναι ή όχι κάποιες ψηφιακές εφαρμογές διαδραστικές (*ερώτηση 3*),
- το αν είναι ή όχι οι ψηφιακές εφαρμογές ενταγμένες στις εκθέσεις του μουσείου (*ερώτηση 4*),
- το αν οι ψηφιακές εφαρμογές χρησιμοποιούνται ή όχι από το κοινό κατά τη διάρκεια της περιήγησής του στο μουσείο (*ερώτηση 5*),
- το αν είναι ή όχι κάποιες από τις ψηφιακές εφαρμογές ενταγμένες στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού σχολείου (*ερώτηση 6*),
- το αν υπάρχει ή όχι η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο και για άτομα με αναπηρίες (*ερώτηση 7*),
- το αν υπάρχει ή όχι η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες (*ερώτηση 7.1*).

β) επιμέρους ερωτήσεις ανοικτού τύπου που αφορούσαν:

- τον τύπο των ψηφιακών εφαρμογών (οθόνες προβολών, οθόνες αφής, σταθμοί πληροφόρησης, ψηφιακά παιχνίδια, εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας, προσομοιωτές, φορητές συσκευές χειρός για ανεξάρτητη ξενάγηση, διαδραστικό τραπέζι ή άλλο) (*ερώτηση 2 - πολλαπλής επιλογής*),

- τον αριθμό των ψηφιακών εφαρμογών που διαθέτει κάθε μουσείο (ερώτηση 1.2),
- τους χώρους του μουσείου που είναι τοποθετημένες οι ψηφιακές εφαρμογές (ερώτηση 1.3),
- το ποιες ψηφιακές εφαρμογές είναι διαδραστικές (ερώτηση 3.1),
- το σκεπτικό με το οποίο έχουν ενταχθεί οι ψηφιακές εφαρμογές στις εκθέσεις του μουσείου (ερωτήσεις 4.1) ή
- το λόγο για τον οποίο υπάρχουν στο χώρο των εκθέσεων, εφόσον δεν είναι ενταγμένες σε αυτές (ερώτηση 4.2),
- το ποιες ψηφιακές εφαρμογές είναι ενταγμένες στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού σχολείου (ερώτηση 6.1) ή
- το λόγο που δεν εντάχθηκαν - αν ισχύει κάτι τέτοιο - στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού σχολείου (ερώτηση 6.2),
- τον τρόπο με τον οποίο οι ψηφιακές εφαρμογές υποστηρίζουν το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο οποίο χρησιμοποιούνται (ερώτηση 6.1.1),
- την ειδίκευση που έχει το προσωπικό που υλοποιεί τα εκπαιδευτικά προγράμματα (ερώτηση 6.1.2),
- την ανταπόκριση των μαθητικών ομάδων στη χρήση ψηφιακών μέσων (ερώτηση 6.1.3).

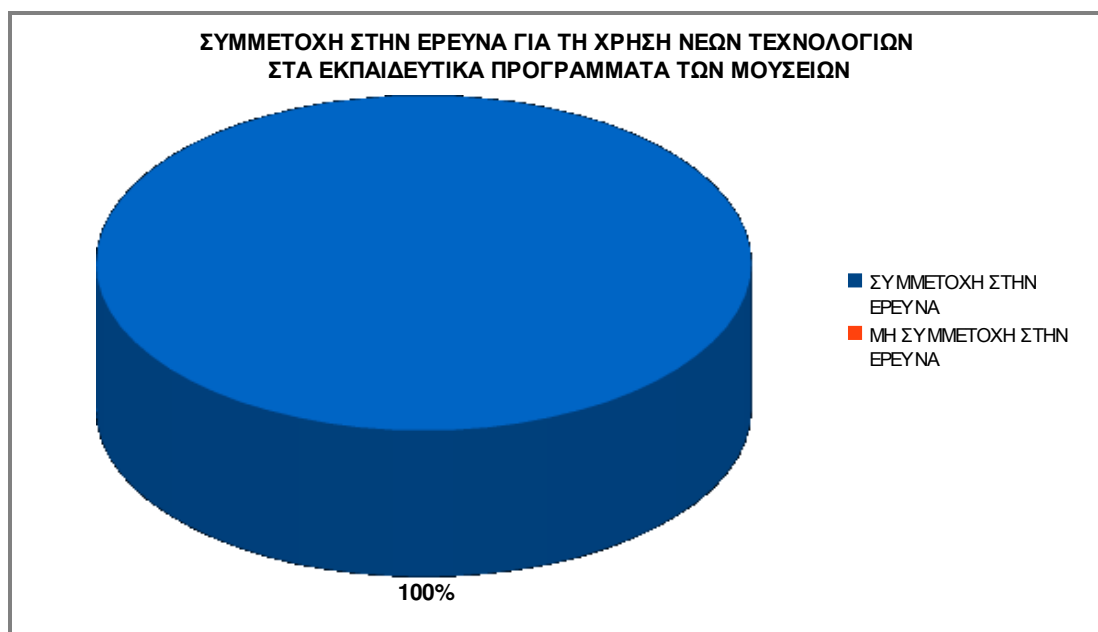
➤ **Ενότητα Γ**, στην οποία υπήρχε η δυνατότητα να δοθούν από πλευράς του μουσείου επιπλέον παρατηρήσεις και σχόλια σχετικά με τη χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά του προγράμματα.

Οι ερωτήσεις συνοδεύονταν από σχετικές οδηγίες για τον τρόπο συμπλήρωσής τους και τον τρόπο μετάβασης στην επόμενη ερώτηση. Επιπλέον, υπήρχαν και κάποιες διευκρινίσεις της ορολογίας.

#### 1.4.4. Η μέθοδος επεξεργασίας των δεδομένων του ερωτηματολογίου - Αποτελέσματα

Αφού συγκεντρώθηκαν όλα τα συμπληρωμένα ερωτηματολόγια, ακολούθησε η ομαδοποίηση και η επεξεργασία των δεδομένων με τη βοήθεια του λογισμικού OpenOffice.org Calc.

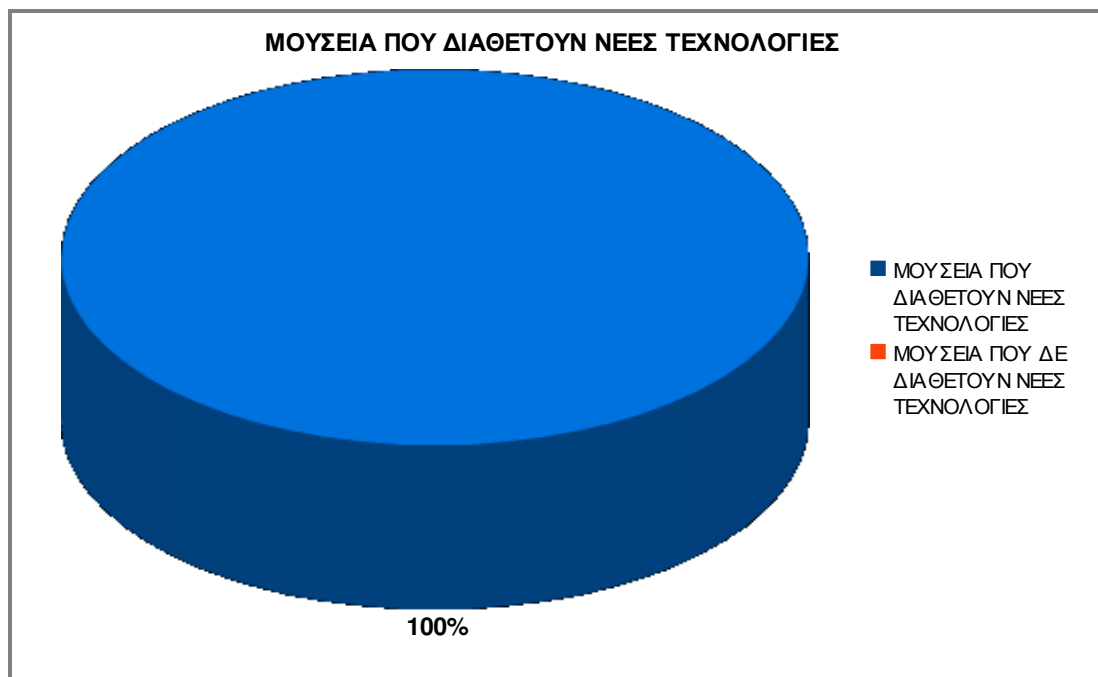
Στο προκαταρκτικό στάδιο συγκέντρωσης δεδομένων και με τη βοήθεια των συμπληρωμένων ερωτηματολογίων, συγκεντρώθηκαν πληροφορίες για δεκαεννέα (19) ελληνικά μουσεία, όσα δηλαδή αποτελούσαν και το δείγμα της έρευνας. Η συμμετοχή των επιλεγμένων μουσείων στην έρευνα ήταν καθολική με το ποσοστό συμμετοχής να ανέρχεται στο 100% επί του αρχικού δείγματος, όπως φαίνεται στο *Γράφημα 1*.



**Γράφημα 1 - Το ποσοστό των ελληνικών μουσείων του δείγματος που συμμετείχε στην έρευνα**

Η καθολική και άμεση ανταπόκριση των μουσείων στο αίτημα για τη συμμετοχή τους στην παραπάνω έρευνα έδειξε την ύπαρξη ενδιαφέροντος από την πλευρά τους για το συγκεκριμένο θέμα που τέθηκε προς μελέτη και, επιπλέον, βοήθησε ιδιαίτερα στην ομαλή διεξαγωγή της έρευνας και στην εξαγωγή αρκετά έγκυρων και αξιόπιστων συμπερασμάτων.

Σύμφωνα, λοιπόν, με τις απαντήσεις τους, όλα τα μουσεία του δείγματος (ποσοστό 100%) διαθέτουν νέες τεχνολογίες, όπως φαίνεται στο *Γράφημα 2*.

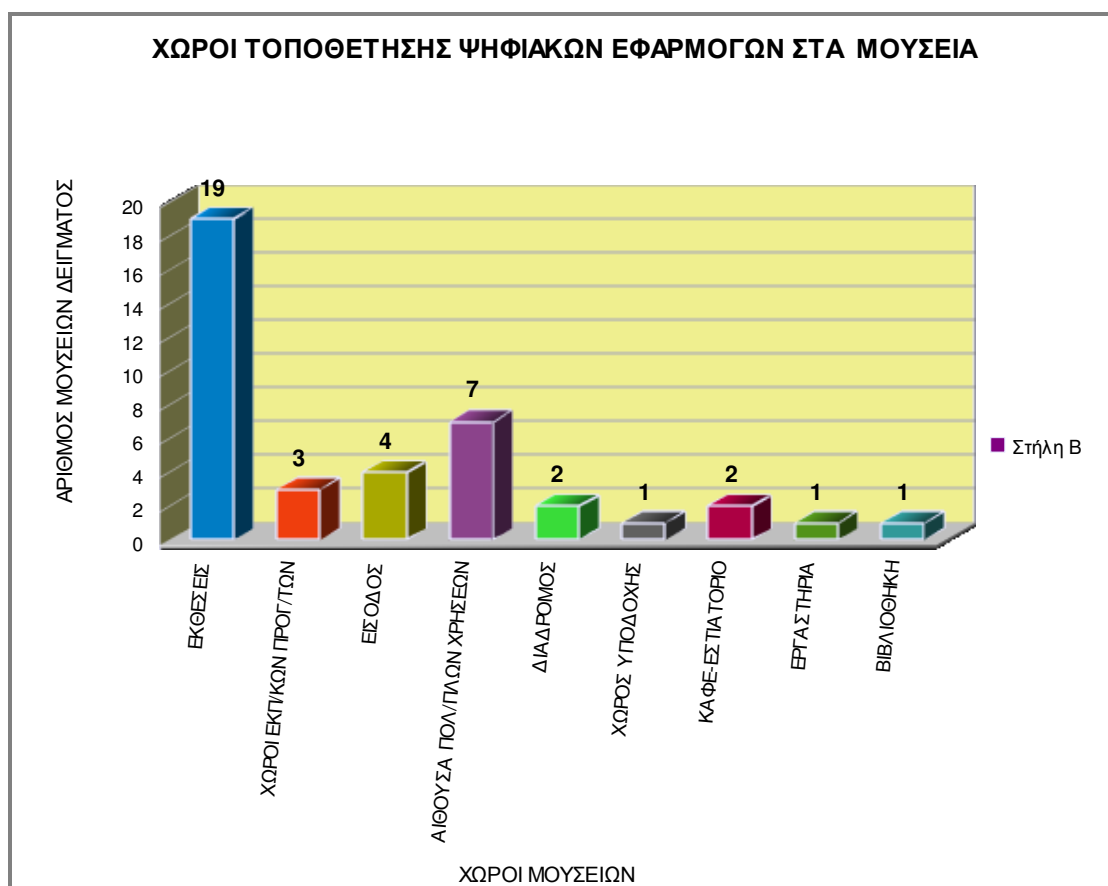


**Γράφημα 2 - Τα ελληνικά μουσεία του δείγματος που διαθέτουν νέες τεχνολογίες**

Όσον αφορά τους χώρους στους οποίους είναι τοποθετημένες οι ψηφιακές εφαρμογές, όπως φαίνεται από τον *Πίνακα 1* και από το *Γράφημα 3*, στο σύνολο των δεκαεννέα (19) μουσείων που αποτελούν το δείγμα, όλα τα μουσεία (ποσοστό 100% επί του συνόλου του δείγματος) έχουν εντάξει στις εκθέσεις τους ψηφιακές εφαρμογές, τα περισσότερα, δέκα (10), συνολικά, μουσεία (ποσοστό 52,63% επί του συνόλου του δείγματος) έχουν επιλέξει να τοποθετήσουν ψηφιακές εφαρμογές στους χώρους των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και των αιθουσών πολλαπλών χρήσεων, εννέα (9), συνολικά, (ποσοστό 47,37% επί του συνόλου του δείγματος) έχουν τοποθετημένες ψηφιακές εφαρμογές στην είσοδο, στο διάδρομο, στο χώρο υποδοχής και στο καφέ – εστιατόριο και δύο (2), συνολικά, μουσεία (ποσοστό 10,53% επί του συνόλου του δείγματος) έχουν τοποθετήσει ψηφιακές εφαρμογές στα εργαστήρια και στη βιβλιοθήκη.

| ΧΩΡΟΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ | ΠΛΗΘΟΣ ΜΟΥΣΕΙΩΝ | ΠΟΣΟΣΤΟ |
|--------------------------------------------------|-----------------|---------|
| 1. Εκθέσεις                                      | 19              | 100,00% |
| 2. Χώροι εκπαιδευτικών προγραμμάτων              | 3               | 15,79%  |
| 3. Είσοδος                                       | 4               | 21,05%  |
| 4. Αίθουσα πολλαπλών χρήσεων                     | 7               | 36,84%  |
| 5. Διάδρομος                                     | 2               | 10,53%  |
| 6. Χώρος υποδοχής                                | 1               | 5,26%   |
| 7. Καφέ - Εστιατόριο                             | 2               | 10,53%  |
| 8. Εργαστήρια                                    | 1               | 5,26%   |
| 9. Βιβλιοθήκη                                    | 1               | 5,26%   |

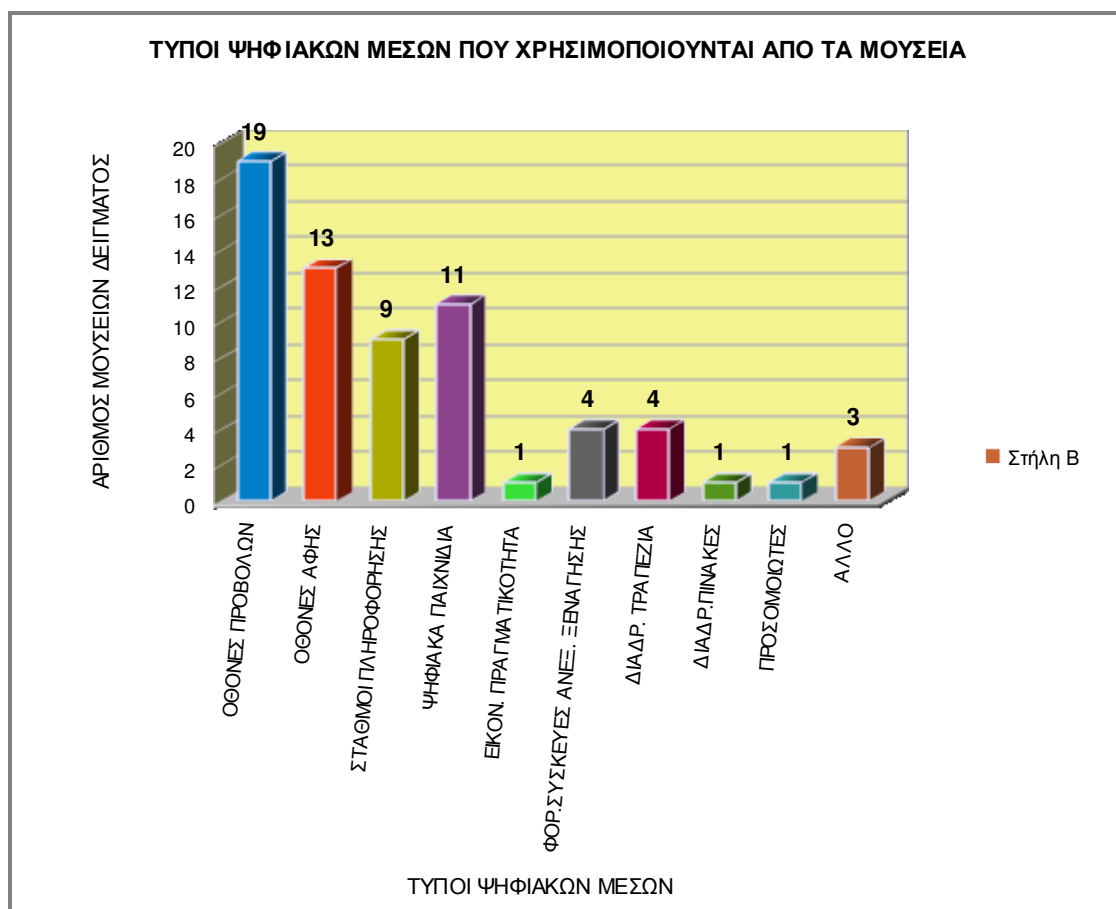
**Πίνακας 2 - Οι χώροι των μουσείων του δείγματος στους οποίους τοποθετούνται ψηφιακές εφαρμογές**



**Γράφημα 3 - Οι χώροι των μουσείων του δείγματος στους οποίους είναι τοποθετημένες οι ψηφιακές εφαρμογές**

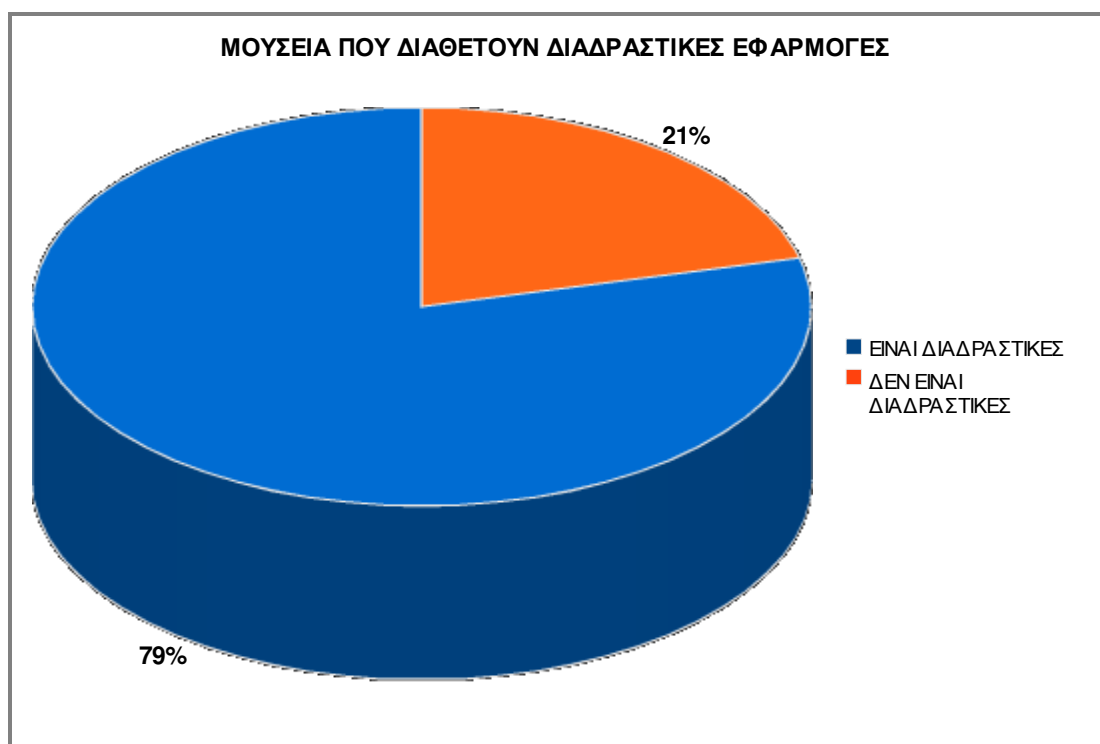
Στο *Γράφημα 4*, φαίνονται οι τύποι των ψηφιακών εφαρμογών που χρησιμοποιούνται από τα ελληνικά μουσεία του δείγματος. Το σύνολο των μουσείων, σε ποσοστό 100%,

χρησιμοποιεί οθόνες προβολών. Ένα μεγάλο ποσοστό, συνολικά 68,42% και 57,90% επί του συνόλου του δείγματος, χρησιμοποιεί οθόνες αφής και ψηφιακά παιχνίδια, αντίστοιχα. Σταθμούς πληροφόρησης χρησιμοποιεί το 47,37% του δείγματος, ενώ ένα μικρότερο ποσοστό 21,05% επί του συνόλου του δείγματος χρησιμοποιεί φορητές συσκευές ανεξάρτητης ξενάγησης ή διαδραστικά τραπέζια. Μόνο ένα (1) μουσείο έχει εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας (ποσοστό 5,26%) και ένα (1) ακόμη μουσείο (ποσοστό 5,26%) διαθέτει προσομοιωτή. Τέλος, τρία (3) μουσεία (ποσοστό 15,79%) χρησιμοποιούν και άλλα ψηφιακά μέσα, όπως ακουστική ξενάγηση για ξένους επισκέπτες, ακουστικά για απόδοση διαλόγων των ταινιών σε ξένες γλώσσες ή άλλα διαδραστικά εκθέματα.



**Γράφημα 4 - Οι τύποι των ψηφιακών μέσων που συναντάμε στα μουσεία του δείγματος και ο αριθμός των μουσείων που διαθέτει τον κάθε τύπο (επί του συνόλου των μουσείων του δείγματος)**

Κάποιοι από τους παραπάνω τύπους των ψηφιακών εφαρμογών που χρησιμοποιούνται από τα μουσεία του δείγματος είναι διαδραστικές εφαρμογές. Από τα στοιχεία που συγκεντρώθηκαν και όπως φαίνεται στο *Γράφημα 5*, διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές χρησιμοποιεί το 79% των μουσείων, ενώ το υπόλοιπο 21% δεν διαθέτει διαδραστικά ψηφιακά μέσα.



**Γράφημα 5 – Τα ελληνικά μουσεία του δείγματος που διαθέτουν διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές**

Το 100% των μουσείων του δείγματος έχει ενταγμένες στις εκθέσεις του ψηφιακές εφαρμογές (Πίνακας 2). Επιπλέον, οι εφαρμογές αυτές χρησιμοποιούνται από το 100% του κοινού κατά τη διάρκεια της περιήγησής του στο μουσείο (Πίνακας 3).

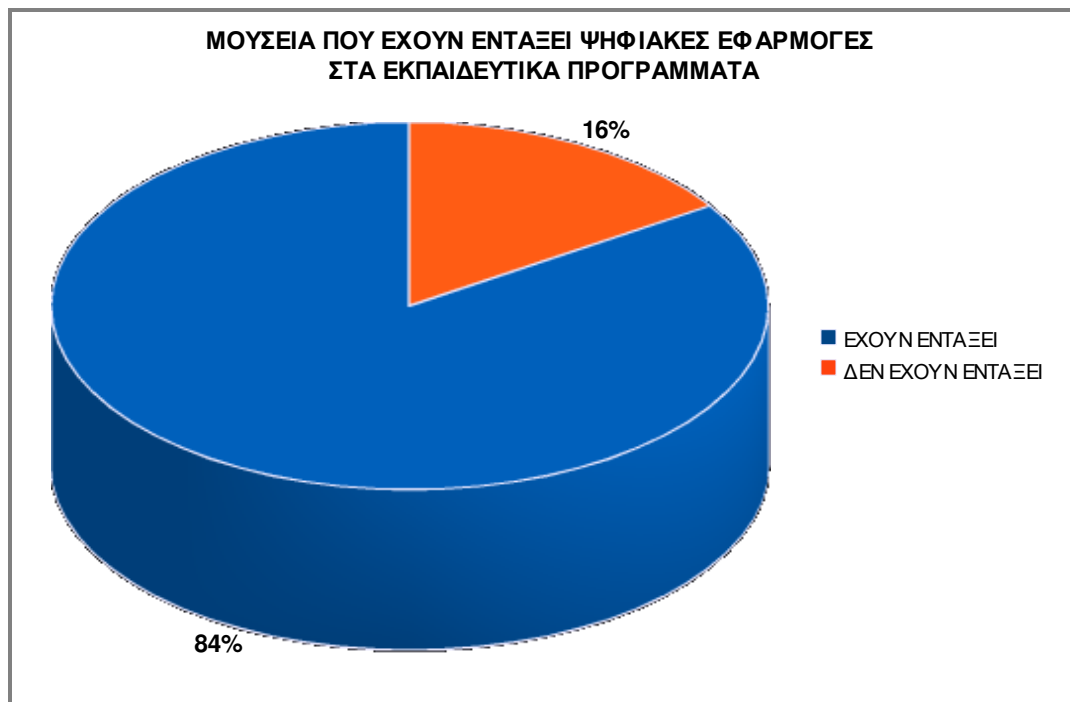
| ΜΟΥΣΕΙΑ ΤΟΥ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ                                      | ΠΛΗΘΟΣ ΜΟΥΣΕΙΩΝ | ΠΟΣΟΣΤΟ |
|------------------------------------------------------------|-----------------|---------|
| Έχουν ενταγμένες στις εκθέσεις τους ψηφιακές εφαρμογές     | 19              | 100%    |
| Δεν έχουν ενταγμένες στις εκθέσεις τους ψηφιακές εφαρμογές | 0               | 0%      |

**Πίνακας 3 - Τα μουσεία του δείγματος που έχουν ενταγμένες στις εκθέσεις τους ψηφιακές εφαρμογές**

| ΜΟΥΣΕΙΑ ΤΟΥ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ                                  | ΠΛΗΘΟΣ ΜΟΥΣΕΙΩΝ | ΠΟΣΟΣΤΟ |
|--------------------------------------------------------|-----------------|---------|
| Οι ψηφιακές εφαρμογές χρησιμοποιούνται από το κοινό    | 19              | 100%    |
| Οι ψηφιακές εφαρμογές δε χρησιμοποιούνται από το κοινό | 0               | 0%      |

**Πίνακας 4 – Η χρήση από το κοινό των ψηφιακών εφαρμογών κατά τη διάρκεια επίσκεψης στα μουσεία του δείγματος**

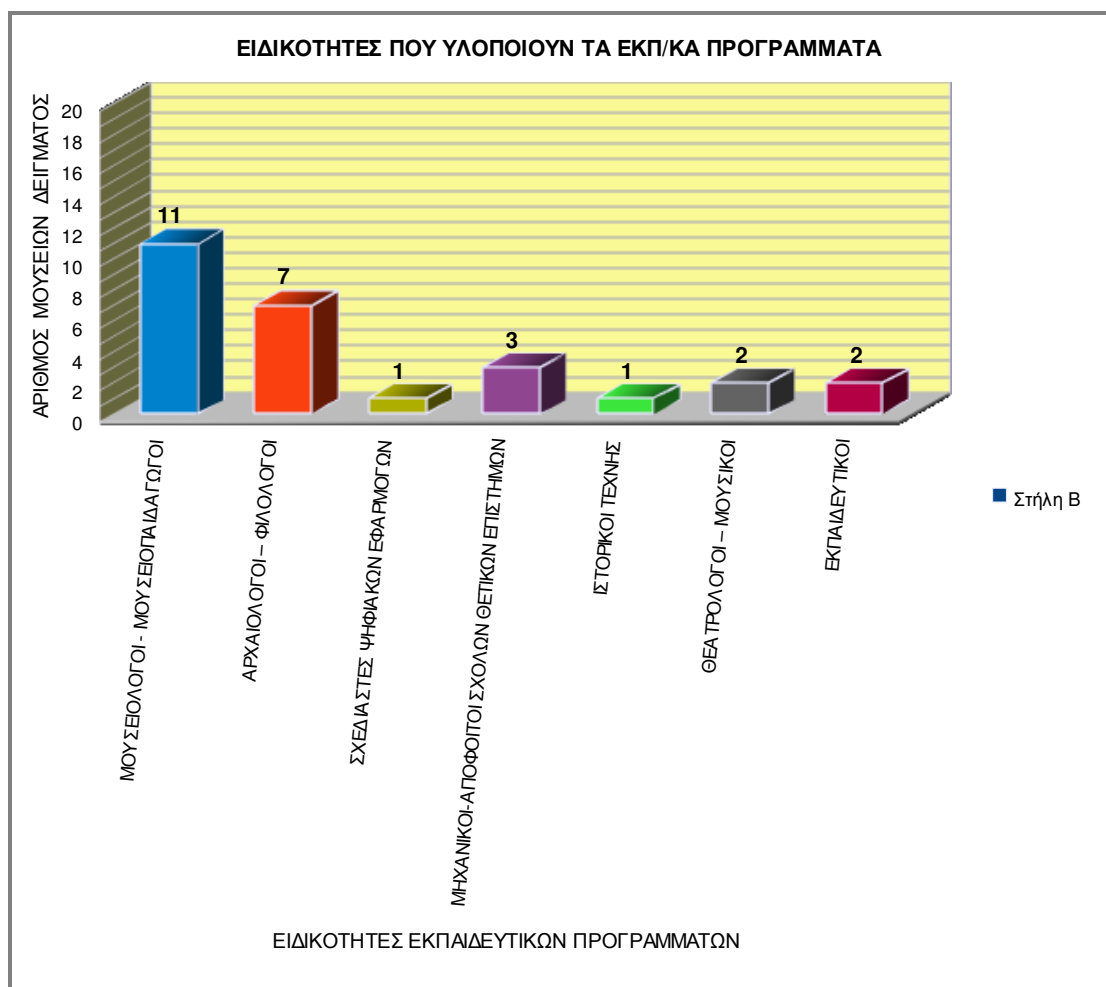
Όμως, παρόλο που το 100% των μουσείων του δείγματος χρησιμοποιεί ψηφιακές εφαρμογές στις εκθέσεις του, τρία (3) από αυτά τα μουσεία (ποσοστό 16% επί του συνόλου του δείγματος ) δεν έχουν εντάξει κανένα ψηφιακό μέσο στα εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται στο χώρο τους (Γράφημα 6).



**Γράφημα 6 - Τα ελληνικά μουσεία που έχουν εντάξει ψηφιακές εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα**

Όσον αφορά την ειδίκευση που έχει το προσωπικό που υλοποιεί τα εκπαιδευτικά προγράμματα, οι απαντήσεις που έδωσαν τα μουσεία δείχνουν ότι στα περισσότερα μουσεία - έντεκα (11) σε σύνολο δεκαεννέα (19) μουσείων, ποσοστό 57,90% επί του συνόλου του δείγματος - τα εκπαιδευτικά προγράμματα υλοποιούνται από μουσειολόγους – μουσειοπαιδαγωγούς. Επιπλέον, σε επτά (7) από τα δεκαεννέα (19) μουσεία (ποσοστό 36,84%) τα εκπαιδευτικά προγράμματα υλοποιούνται και από αρχαιολόγους – φιλόλογους. Στα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας εκπαιδευτικά προγράμματα υλοποιούνται, επίσης, από ειδικότητες μηχανικών και αποφοίτων Σχολών Θετικών Επιστημών (ποσοστό 15,79%). Σε δύο (2) από τα δεκαεννέα (19) μουσεία του δείγματος (ποσοστό 10,53%) τα εκπαιδευτικά προγράμματα υλοποιούνται από ειδικότητες θεατρολόγων και μουσικών, ενώ σε άλλα δύο (2) μουσεία (ποσοστό 10,53%) υλοποιούνται από εκπαιδευτικούς, κυρίως αποφοίτων Παιδαγωγικών Τμημάτων. Τέλος,

σε ένα (1) μουσείο (ποσοστό 5,26%) τα εκπαιδευτικά προγράμματα τα υλοποιεί αρχαιολόγος με ειδίκευση στο σχεδιασμό ψηφιακών εφαρμογών και σε ακόμη ένα (1) μουσείο (ποσοστό 5,26%) τα εκπαιδευτικά προγράμματα υλοποιούνται από ιστορικό της τέχνης με εμπειρία στην οργάνωση και υλοποίηση σχετικών προγραμμάτων (Γράφημα 7).



**Γράφημα 7 - Οι ειδικότητες που υλοποιούν τα εκπαιδευτικά προγράμματα στα ελληνικά μουσεία του δείγματος**

Επιπλέον, στην ερώτηση: «*Πώς ανταποκρίνονται οι ομάδες των μαθητών στη χρήση νέων τεχνολογιών;*» οι αρμόδιοι των μουσείων απάντησαν ότι οι μαθητές ανταποκρίνονται πολύ θετικά, με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ενθουσιασμό, τους αρέσει, εκπλήσσονται, εντυπωσιάζονται, διασκεδάζουν.

Στο ερώτημα αν υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο και για άτομα με αναπηρίες, το 100% των μουσείων του δείγματος απάντησε θετικά (Πίνακας 4). Επίσης, θετικά απάντησε το 100% του δείγματος και στο ερώτημα αν τα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού σχολείου, μπορούν να

προσαρμοστούν κατάλληλα έτσι, ώστε να μπορέσουν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες (Πίνακας 5).

| ΜΟΥΣΕΙΑ ΤΟΥ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ                             | ΠΛΗΘΟΣ ΜΟΥΣΕΙΩΝ | ΠΟΣΟΣΤΟ |
|---------------------------------------------------|-----------------|---------|
| Υπάρχει δυνατότητα φυσικής πρόσβασης από ΑμεΑ     | 19              | 100%    |
| Δεν υπάρχει δυνατότητα φυσικής πρόσβασης από ΑμεΑ | 0               | 0%      |

**Πίνακας 5 - Τα μουσεία του δείγματος στα οποία υπάρχει δυνατότητα φυσικής πρόσβασης από ΑμεΑ**

| ΜΟΥΣΕΙΑ ΤΟΥ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ                                                                 | ΠΛΗΘΟΣ ΜΟΥΣΕΙΩΝ | ΠΟΣΟΣΤΟ |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------|
| Υπάρχει δυνατότητα προσαρμογής των εκπ/κών προγρ/των και για μαθητές με αναπηρίες     | 19              | 100%    |
| Δεν υπάρχει δυνατότητα προσαρμογής των εκπ/κών προγρ/των και για μαθητές με αναπηρίες | 0               | 0%      |

**Πίνακας 6 - Τα μουσεία του δείγματος στα οποία υπάρχει η δυνατότητα προσαρμογής των εκπαιδευτικών τους προγραμμάτων για να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες**

Η παραπάνω στατιστική ανάλυση και παρουσίαση των δεδομένων, που συγκεντρώθηκαν από τις κλειστού τύπου ερωτήσεις του ερωτηματολογίου, δείχνει σε μεγάλο βαθμό την εικόνα που επικρατεί στα ελληνικά μουσεία, όσον αφορά:

- την ένταξη νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα,
- τους τύπους των ψηφιακών εφαρμογών που επιλέγονται από τα μουσεία,
- τους χώρους στους οποίους τοποθετούνται οι ψηφιακές εφαρμογές,
- τις ειδικότητες που υλοποιούν τα εκπαιδευτικά προγράμματα,
- τη δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στα μουσεία από ΑμεΑ και
- τη δυνατότητα προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και για μαθητές με αναπηρίες.

Στο επόμενο κεφάλαιο παρουσιάζονται και μελετώνται τα δεδομένα των συνεντεύξεων. Στις συνεντεύξεις αναλύονται, κυρίως, οι ανοικτού τύπου ερωτήσεις του ερωτηματολογίου.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ε΄

### Η ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

#### 1. Παρουσίαση και μελέτη των συνεντεύξεων

Για να φωτιστούν καλύτερα οι ερωτήσεις ανοικτού τύπου που υπήρχαν στο ερωτηματολόγιο και για να γίνει εφικτή μια έρευνα εις βάθος, χρειάστηκε να μελετηθεί το δείγμα των μουσείων και με δεδομένα ποιοτικής έρευνας. Οι ποιοτικές μέθοδοι (παρατήρηση και συνεντεύξεις που γενικότερα βοηθούν στην ερμηνεία συμπεριφορών και στην ανάλυση των ανοιχτών ερωτήσεων) συνέβαλαν στη βαθύτερη κατανόηση των πολλαπλών διαστάσεων του θέματος, καθώς και στην ασφαλέστερη εξαγωγή συμπερασμάτων.

Εκτός, λοιπόν, από τις απαντήσεις που συγκεντρώθηκαν με τη βοήθεια των ερωτηματολογίων, για να υπάρχει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για τις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες, χρειάστηκε η επιτόπια παρακολούθηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων και η λήψη συνεντεύξεων, οι οποίες αποτελούν και το βασικό εργαλείο μιας ποιοτικής έρευνας.

Όσον αφορά την επεξεργασία των δεδομένων που συγκεντρώθηκαν από την ποιοτική έρευνα, αυτή ακολούθησε την κατά την Miles και Huberman (Robson 2007: 565-576) ανάλυση δεδομένων. Οι Miles και Huberman θεωρούν ότι η ανάλυση αποτελείται από τρεις συντρέχουσες «ροές δραστηριότητας»:

- τη μείωση των δεδομένων,
- την παρουσίαση των δεδομένων και
- την εξαγωγή και την επαλήθευση των συμπερασμάτων.

Με τη βοήθεια, λοιπόν, των συνεντεύξεων, τις οποίες έδωσαν αρμόδιοι των μουσείων και υπεύθυνοι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, μελετήθηκαν πιο διεξοδικά οι ερωτήσεις ανοικτού τύπου που υπήρχαν στο ερωτηματολόγιο, όπως:

- α. το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων,
- β. η χρήση των ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου,
- γ. η δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες.

Επιπλέον, με τη βοήθεια των συνεντεύξεων, έγινε προσπάθεια να εξεταστεί εάν υπάρχουν ουσιαστικές διαφορές ανάμεσα στα μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού και στα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα.

### **1.1. Οι συνεντεύξεις στα ελληνικά μουσεία του δείγματος**

#### **1. Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας**



**Εικόνα 3 - Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας**

**(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**

Όπως διαβάζουμε για το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας στον ιστότοπο του Υπουργείου Πολιτισμού:

«Το κτίριο, που στεγάζει την έκθεση, αποπερατώθηκε στο πλαίσιο των Β' και Γ' Κοινοτικών Πλαισίων Στήριξης. Αρχιτεκτονικά, οργανώνεται σε τρία επίπεδα, εξασφαλίζοντας ομαλή πρόσβαση και για τα άτομα με ειδικές ανάγκες. Στεγάζεται εν μέρει με χωροδικτύωμα, που παρέχει άπλετο φυσικό φωτισμό στην κεντρική αίθουσα της έκθεσης του ισόγειου. Το σκεπαστό "αίθριο", αποτελεί το βασικό άξονα, γύρω από τον οποίο οργανώνονται οι αίθουσες της έκθεσης, με αποτέλεσμα ο επισκέπτης ανά πάσα στιγμή να έχει οπτική επαφή με όλους τους εκθεσιακούς χώρους (Αίθουσες II, III, IV) και κυρίως με την κεντρική αίθουσα (Αίθουσα I). Επιπλέον, διαθέτει αίθουσα βιντεοπροβολών, αίθουσα πολλαπλών χρήσεων και αναψυκτήριο. Η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων στο ισόγειο λειτουργεί επικουρικά της μόνιμης έκθεσης, αφού σε αυτήν, πέρα από τα εκπαιδευτικά προγράμματα, διοργανώνονται περιοδικές εκθέσεις και άλλες εκδηλώσεις.

Το έργο με τίτλο "Έκθεση Αρχαιολογικού Μουσείου Ηγουμενίτσας Θεσπρωτίας ", εντάχθηκε στο Γ' Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης το 2003 και ολοκληρώθηκε στις 30.06.2009.

Χρονολογικά, τα εκθέματα καλύπτουν όλες τις αρχαιολογικές περιόδους από τη Μέση Παλαιολιθική (100.000 π.Χ.) ως και τους Μεταβυζαντινούς χρόνους (17ος μ.Χ. αι.). Αντιπροσωπεύουν πλήθος κατηγοριών, όπως για παράδειγμα μεταλλοτεχνία, λιθοτεχνία, αρχιτεκτονική, πλαστική, κεραμική, νομισματική, κοσμηματοποιία, μικροτεχνία, υαλουργία, οργανικά κατάλοιπα κλπ. Προέρχονται από σωστικές ανασκαφικές έρευνες, που διεξήχθησαν σε ολόκληρο το Νομό Θεσπρωτίας και αποτελούν τους υλικούς μάρτυρες των ποικίλων εκφάνσεων του ανθρώπινου βίου ανά εποχή»<sup>46</sup>.

Οι εκθέσεις του Αρχαιολογικού Μουσείου Ηγουμενίτσας πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών.

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Θεοδώρα Λάζου, ιστορικός – αρχαιολόγος, υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου, διαπιστώνεται ότι στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας υπάρχουν πέντε (5) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει τρεις (3) οθόνες προβολών και δύο (2) οθόνες αφής. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στις αίθουσες που φιλοξενούν την έκθεση. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, δραστικές είναι οι δύο οθόνες αφής.

Επιπλέον, από την κ. Λάζου επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό η κ. Λάζου είπε: «*πέραν από το ότι μέσα από τις νέες τεχνολογίες προσπαθούμε να δώσουμε περισσότερες πληροφορίες για την έκθεση στους επισκέπτες, σκοπός μας ήταν να συμμετέχουν και οι ίδιοι με έναν διαδραστικό τρόπο στην άντληση των πληροφοριών*».

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο οργανώνει εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία υλοποιούνται από αρχαιολόγους που στην πλειονότητά τους εργάζονται στην Αρχαιολογική Υπηρεσία με συμβάσεις ορισμένου χρόνου.

Στην ερώτηση: «*Είναι κάποιες από τις ψηφιακές εφαρμογές ενταγμένες στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού σχολείου;*» η κ. Λάζου απάντησε ότι δεν είναι ενταγμένες ψηφιακές εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα και εξήγησε τους λόγους, λέγοντας ότι: «*Όλη η έκθεση του Αρχαιολογικού Μουσείου στήθηκε με χρηματοδότηση από το Γ' ΚΠΣ. Αυτό σημαίνει*

<sup>46</sup> [http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3343](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3343) (ανασύρθηκε 3/10/2011).

συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησης και συγκεκριμένο προϋπολογισμό. Τη δεδομένη στιγμή, λοιπόν, δεν είχαμε το χρόνο ούτε τα χρήματα για να αναπτύξουμε ψηφιακές εφαρμογές που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές, κατά τη διάρκεια των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Ίσως στο μέλλον, αυτό γίνει... τώρα τρέχει ένα άλλο πρόγραμμα, στο πλαίσιο του ΕΣΠΑ, στο οποίο πρόκειται να γίνει προμήθεια ενός διαδραστικού πίνακα. Και φαντάζομαι ότι αυτό θα αποτελέσει αφορμή για να δημιουργηθούν ψηφιακές εφαρμογές στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων και φαντάζομαι ότι μπορεί να αναβαθμιστεί και το υλικό στις οθόνες αφής κ.λπ.».

Στη συνέχεια, στο ερώτημα αν θα υπήρχε η δυνατότητα ένταξης κάποιου από τα ήδη υπάρχοντα ψηφιακά μέσα, που πλαισιώνουν τις εκθέσεις του Μουσείου, σε κάποιο από τα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες, η κ. Λάζου απάντησε: «Πιστεύω ότι σε ένα από τα προγράμματα που έχω στο μυαλό μου, θα μπορούσαν, ίσως, να σταθούν τα παιδιά, κάποια λεπτά, μπροστά στην οθόνη και να πάρουν κάποιες πληροφορίες. Στην οθόνη αφής, που έχει ως θεματική την αρχαία Γιτάνη και το δημόσιο βίο, υπάρχει ένα παράλληλο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Θα μπορούσαμε να το κάνουμε. Μπορείς να τα βάλεις τα παιδιά να ασχοληθούν λίγο, να πάρουν πληροφορίες. Δεν είναι απαγορευτικό, απλά δεν συμπεριλάβαμε στο σχεδιασμό του προγράμματος και την οθόνη αφής. Δεν ήταν αυτή η λογική τους, όταν ξεκίνησαν να το σχεδιάζουν». Επιπλέον, αναφέρθηκε στη δυσκολία - λόγω έλλειψης χρημάτων - αναπροσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που έχουν, ήδη, σχεδιαστεί από το μουσείο.

Όμως στη συζήτηση, εκφράστηκε η πρόθεση τα εκπαιδευτικά προγράμματα που πρόκειται να σχεδιαστούν στο μέλλον να συμπεριλάβουν και χρήση ψηφιακών εφαρμογών. Πιο συγκεκριμένα, πάνω σε αυτό το θέμα η κ. Λάζου είπε: «Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχουν τα χρήματα, όπως σας είπα, για να τα προσαρμόσουμε. Έτσι όπως είναι, θα μπορούσε να γίνει κάτι. Βέβαια, νομίζω ότι την επόμενη χρονιά, αν ολοκληρωθεί το έργο με επιτυχία - αυτό που έχουμε, που τρέχει τώρα και προβλέπεται η δημιουργία ενός νέου εκπαιδευτικού προγράμματος με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα - φαντάζομαι ότι θα επικεντρωθούμε πιο πολύ σε αυτό το εκπαιδευτικό. Αλλά και πάλι, αυτά είναι όλα σχετικά που σας λέω, γιατί προϋποθέτει ότι το πρόγραμμα θα ολοκληρωθεί με επιτυχία, θα μπορέσουμε να κάνουμε τις προμήθειές μας, θα μπορέσουμε να σχεδιάσουμε ψηφιακά παιχνίδια. Πάντως, αν όλα πάνε καλά, πιστεύω ότι του χρόνου πιο πολύ θα επικεντρωθούμε σε αυτό το πρόγραμμα που έχουμε τώρα στο πλαίσιο του ΕΣΠΑ, που έχει θέμα την ανασκαφή, όλα τα στάδια, δηλαδή, της αρχαιολογικής έρευνας, ανασκαφή, συντήρηση, τεκμηρίωση, πώς δηλαδή ένα αντικείμενο από το χώμα φτάνει στην προθήκη του μουσείου.

*Αυτή είναι η θεματική του καινούριου εκπαιδευτικού που ετοιμάζουμε και στο πλαίσιο αυτό, θα έχουμε, πιστεύω, και ψηφιακές εφαρμογές, ψηφιακά παιχνίδια, δηλαδή, για τα παιδιά».*

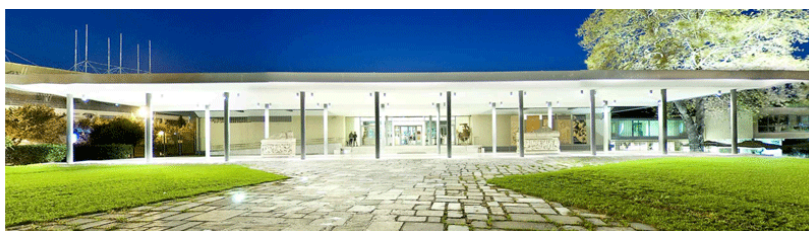
Να αναφέρουμε ότι τη σχολική χρονιά 2010-2011, κατά την οποία διεξήχθη η παρούσα έρευνα, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας δεν υλοποιήθηκαν εκπαιδευτικά προγράμματα, διότι υπήρχαν προβλήματα στο κτίριο του Μουσείου και απαγορευόταν η είσοδος των μαθητών για λόγους ασφαλείας.

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Για το θέμα αυτό η κ. Λάζου είπε: *«Το Μουσείο διαθέτει μια ράμπα πρόσβασης για αμαξίδια εξωτερικά, δηλαδή, μέχρι την είσοδο του μουσείου. Εσωτερικά υπάρχουν ράμπες πρόσβασης, υπάρχει και ασανσέρ στις διαστάσεις που απαιτείται και έχουν τηρηθεί και οι αποστάσεις μεταξύ των προθηκών».*

Επιπλέον, το Μουσείο πραγματοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα για άτομα με αναπηρίες. Πάνω σε αυτό το θέμα, η κ. Λάζου είπε: *«Στο παρελθόν, σε συνεργασία με το Εργαστήρι Δημιουργικής Απασχόλησης, είχε γίνει ένα πρόγραμμα – είχε σχεδιαστεί εξ αρχής – για άτομα με ειδικές ανάγκες. Και επίσης πέρσι, οι ημέρες που ήταν αφιερωμένες στο μουσείο, το Μάιο,... ήταν αφιερωμένες στα άτομα με ειδικές ανάγκες και στις σχέσεις τους με τα μουσεία. Είχαμε πάλι τρέξει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τη συμμετοχή νηπιαγωγείων και ειδικών δημοτικών σχολείων του νομού. Είχαμε φιλοξενήσει στο Μουσείο το νηπιαγωγείο με ειδικές ανάγκες και δημοτικά σχολεία με ειδικές ανάγκες».*

## **2. Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης**



**Εικόνα 4 - Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης**

(Πηγή: <http://www.amth.gr/>)

Όπως διαβάζουμε στους ιστότοπους του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης και του Υπουργείου Πολιτισμού:

«Στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης εκτίθενται ευρήματα κυρίως από την περιοχή της Θεσσαλονίκης και των γειτονικών νομών και παρουσιάζεται συνολικά ο πολιτισμός της Μακεδονίας από τα προϊστορικά χρόνια μέχρι την ύστερη αρχαιότητα. Το κτίριο του Μουσείου, σχεδιασμένο από τον αρχιτέκτονα Πάτροκλο Καραντινό, εγκαινιάστηκε το 1962 και αποτελεί σημαντικό δείγμα του μοντέρνου κινήματος της αρχιτεκτονικής στην Ελλάδα.

Το Μουσείο αναδιοργάνωσε πρόσφατα τις κτιριακές εγκαταστάσεις του καθώς και τη μόνιμη έκθεση των συλλογών του. Πέντε ενότητες συνθέτουν τη νέα εκθεσιακή πρόταση του Μουσείου, μέσω της οποίας ο επισκέπτης έρχεται σε επαφή με τον κόσμο της αρχαίας Μακεδονίας, τον πολιτισμό και τους ανθρώπους της».<sup>47</sup>

«Οι πέντε μεγάλες μόνιμες εκθέσεις του Μουσείου έχουν τίτλους:

- "5.000, 15.000, 200.000 χρόνια πριν. Μια έκθεση για τη ζωή στην προϊστορική Μακεδονία",
- "Προς τη γένεση των πόλεων",
- "Στη Μακεδονία από τον 7ο αι. π.Χ. ως την ύστερη αρχαιότητα",
- "Θεσσαλονίκη, Μακεδονίας μητρόπολις",
- "Ο Χρυσός των Μακεδόνων".

Επιπλέον, στο Μουσείο στεγάζονται μόνιμα οι εκθέσεις:

- "Μακεδονία: από τις ψηφίδες στα pixels",
- "Αγρός οικία κήπος τόπος". Έκθεση αρχαιοτήτων ρωμαϊκών χρόνων στον κήπο του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης».<sup>48</sup>

Οι εκθέσεις του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών.

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, που συμπληρώθηκε από τον κ. Χρήστο Γκατζόλη, αρχαιολόγο και Προϊστάμενο του Τμήματος Δημοσίων Σχέσεων, Δημοσιευμάτων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και την κ. Ευμορφία Τσιαμάγκα, μουσειοπαιδαγωγό, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησαν η κ. Τσιαμάγκα και η κ. Στέλλα Μαντικού, μουσειοπαιδαγωγοί, διαπιστώνεται ότι στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης υπάρχουν επτά (7) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει οθόνες προβολών, οθόνες αφής, ψηφιακά παιχνίδια και διαδραστικά τραπέζια. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στις εκθέσεις του Μουσείου. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικές είναι:

- οι οθόνες αφής,

<sup>47</sup> [http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3332](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3332) (ανασύρθηκε 3/10/2011).

<sup>48</sup> <http://www.amth.gr/index.php/2011-08-04-07-34-45.html> (ανασύρθηκε 3/10/2011).

- τα ψηφιακά παιχνίδια και
- τα διαδραστικά τραπέζια.

Στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης υπάρχει και ξεχωριστή διαδραστική έκθεση, με τίτλο: *"Μακεδονία: από τις ψηφίδες στα pixels"*. Δύο από τις εφαρμογές της έκθεσης αυτής έχουν ενσωματωθεί στις μόνιμες εκθέσεις του Μουσείου.

Επιπλέον, από τους παραπάνω αρμόδιους του μουσείου επισημάνθηκαν τα εξής, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό, οι αρμόδιοι του Μουσείου σχολίασαν ότι οι ψηφιακές πολυμεσικές εφαρμογές που πλαισιώνουν τις εκθέσεις λειτουργούν συμπληρωματικά μέσα στον εκθεσιακό χώρο, δίνοντας στον επισκέπτη πρόσθετες πληροφορίες με διαδραστικό τρόπο.

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης διαθέτει εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τα οποία υλοποιούνται από μουσειοπαιδαγωγούς, αρχαιολόγους-μουσειολόγους και νηπιαγωγούς. Στη συζήτηση με τις μουσειοπαιδαγωγούς κ.κ. Τσιαμάγκα και Μαντικού, αναφέρθηκε ότι στα εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία υλοποιούνται στο Μουσείο, δεν εντάσσονται οι ψηφιακές εφαρμογές που πλαισιώνουν τις εκθέσεις. Το μόνο ψηφιακό μέσο που χρησιμοποιείται είναι μία οθόνη για την προβολή διαφανειών (power point), που αποτελεί το εισαγωγικό μέρος ενός εκπαιδευτικού προγράμματος.

Όπως είπαν οι παραπάνω μουσειοπαιδαγωγοί, τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου έχουν πολύ μεγάλη ζήτηση από τα σχολεία με αποτέλεσμα σε κάθε εκπαιδευτικό πρόγραμμα να συμμετέχει μεγάλος αριθμός μαθητών. Το γεγονός αυτό δυσκολεύει την ένταξη των διαδραστικών ψηφιακών εφαρμογών στο πρόγραμμα, γιατί *«δεν υπάρχει χρόνος για να περάσουν όλα τα παιδιά... και να δουλέψουν και το ψηφιακό κομμάτι... Είναι πολλά τα παιδιά που μας έρχονται, λίγος ο χρόνος και λίγα τα άτομα, δηλαδή, εμείς»*, όπως, χαρακτηριστικά, είπε η κ. Τσιαμάγκα. *«Εξάλλου, νομίζω, οι συγκεκριμένες εφαρμογές είναι ακριβώς στοχοθετημένες στο να δώσουν πληροφορίες στον επισκέπτη, όπως αυτός τις θέλει. Αντί να κρεμάσουμε, δηλαδή, και άλλο ένα πανό ή να βάλουμε ακόμη ένα κείμενο κάπου μέσα στο χώρο, δίνουμε αυτή τη δυνατότητα, να είναι και*

μια ξεκούραση, να το πω απλά. Απλώς στα πλαίσια του εκπαιδευτικού, δεν ξέρω κατά πόσο μπορεί να εφαρμοστεί με αυτές τις συνθήκες που έχουμε...», συμπλήρωσε η κ. Μαντικού.

Ας σημειωθεί ότι την περίοδο κατά την οποία πραγματοποιήθηκε η επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, οι περισσότερες αίθουσες του Μουσείου ήταν κλειστές λόγω έλλειψης φυλακτικού προσωπικού και οι αντίστοιχες ψηφιακές εφαρμογές δε λειτουργούσαν. Βέβαια, όπως παρατήρησε η κ. Μαντικού, αν οι ψηφιακές εφαρμογές, που βρίσκονται στις αίθουσες όπου εκπονούνται τα εκπαιδευτικά προγράμματα, είχαν συμπεριληφθεί σε αυτά, θα υπήρχε η δυνατότητα να τεθούν σε λειτουργία. Όμως, οι δύο μουσειοπαιδαγωγοί εξέφρασαν μια επιφύλαξη σε σχέση με τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα. *«Την ψηφιακή τεχνολογία, στο Αρχαιολογικό (Μουσείο) τουλάχιστον, τη χρησιμοποιούμε σαν μέσον και όχι, θέλω να πιστεύω, σαν αυτοσκοπό, δηλαδή, τα μουσεία να έχουν (ψηφιακά) μέσα μόνο και μόνο για να τα έχουν. Θα πρέπει να υπάρχει μια καλή ισορροπία, ώστε να βοηθήσουν με ένα πιο διασκεδαστικό, με ένα πιο διαδραστικό τρόπο να καταλάβουμε το ίδιο το αντικείμενο. Θα πρέπει, κατά την άποψή μου... να εστιάσουμε λίγο στα πράγματα. Δεν πρέπει να χάσουμε το αντικείμενο, γιατί γι' αυτό είναι και η αρχαιολογία, αυτό μας δίνει την πληροφορία. Γιατί βιβλία, εικόνες - είναι τα παιδιά της γενιάς του Internet - μπορούν ανά πάσα στιγμή να «γκουγκλάρουν» και να δουν ένα σωρό εικόνες, πολύ καλύτερες από αυτές που μπορούμε να τους προσφέρουμε εμείς εδώ, γιατί, σαφώς, έχουν ψηφιοποιηθεί ένα σωρό αρχεία και συλλογές. Αλλά το θέμα είναι, όταν βλέπεις το ίδιο το αντικείμενο... όταν αγγίζεις τα ίδια τα πράγματα, συνειδητοποιείς κάπως αλλιώς τον κόσμο. Είναι και αυτή μια αίσθηση... Οπότε εν ολίγοις, τις νέες τεχνολογίες τις χρησιμοποιούμε σαν βοήθημα και όχι μέσα στο εκπαιδευτικό μας. Συχνά μας ζητάτε (οι εκπαιδευτικοί) αυτό το πράγμα, προβολές, εικόνες κ.λπ. που είναι αυτονόητο και εύκολο να το πω. Είμαστε λίγο επιφυλακτικοί σε αυτό... Κατ' αρχήν, να συνειδητοποιήσουν τα παιδιά τι βλέπουν. Ότι άλλο το αντίγραφο, άλλο η μακέτα, άλλο το αυθεντικό... Ο στόχος μας, δηλαδή, είναι η παρατήρηση των αντικειμένων, η όξυνση της όρασης, της παρατηρητικότητας και του λόγου», σχολίασε η κ. Μαντικού. «Και ουσιαστικά, να τους καλλιεργήσουμε τη μεταγνώση, δηλαδή, να μάθουν τρόπους για να μπορούν να ερμηνεύσουν και να προσεγγίσουν, όχι απλώς το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης αλλά ένα οποιοδήποτε αρχαιολογικό μουσείο και τα μουσεία γενικότερα», συμπλήρωσε η κ. Τσιαμάγκα.*

Στην ερώτηση αν θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν οι οθόνες προβολής, που πλαισιώνουν τις εκθέσεις του Μουσείου, με στόχο τα παιδιά να αντλήσουν επιπρόσθετες

πληροφορίες στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος, η κ. Μαντικού απάντησε: «Συνήθως... επειδή τις έχω δει σε χρήση και κατά τη διάρκεια εκπαιδευτικού, αυτό που συμβαίνει είναι κάποια παιδιά να ξεφύγουν, σε εισαγωγικά, από την ομάδα και αντί να ασχοληθούν με την άσκηση της ομάδας να ασχολούνται με την οθόνη, χωρίς όμως να υπάρχει μια ανατροφοδότηση. Ουσιαστικά, (η οθόνη) παρενοχλεί, εκείνη τη στιγμή, το εκπαιδευτικό. Τώρα, δεν ξέρω σε βάθος χρόνου τι μπορούμε να κάνουμε για να το εντάξουμε και αυτό μέσα, γιατί, σας λέω, οι χρόνοι στο εκπαιδευτικό είναι πολύ σημαντικοί... (Αν τελειώσεις δέκα λεπτά νωρίτερα), είναι πολύ σημαντικό, γιατί δέκα λεπτά νωρίτερα μπορείς να πεις και παραπάνω πράγματα. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις, ας πούμε, την οθόνη σαν παύση, σαν ξεκούραση, να δουν τα παιδιά επί τόπου μία προβολή αλλά εντέλει, επειδή ακριβώς, power point και οθόνες και βίντεο και ντοκιμαντέρ - που δεν είναι και το κατ' εξοχήν επιστημονικό μέσο - μπορούν και οι ίδιοι οι δάσκαλοι να χρησιμοποιήσουν στην τάξη τους, εμείς, κατά κάποιο τρόπο, το παραβλέπουμε. Εστιάζουμε σε αυτά που έχουμε και δεν έχουνε. Σε αυτό που ξεχωρίζει το μουσείο από το σχολείο». «Εξάλλου, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για να είναι ολοκληρωμένο, κάποιες φορές – αν και τώρα τελευταία δεν το θεωρούμε και τόσο απαραίτητο – πρέπει να υπάρχει μια σχετική προετοιμασία μέσα στην τάξη. Να έρθουν εδώ να υλοποιήσουν το πρόγραμμα, ακριβώς εστιάζοντας στα αντικείμενα, στα εκθέματα του μουσείου, στις συλλογές και μετά να μην μείνει αυτό μετέωρο αλλά να υπάρξει μια ανατροφοδότηση με τους μαθητές, να επεξεργαστούν ξανά το θέμα στην τάξη. Οπότε εκεί σίγουρα μπορούν να μουν και έχουν χώρο οι νέες τεχνολογίες. Εκεί που πλέον δεν έχουν μπροστά τους τα εκθέματα. Εκεί, λοιπόν, όλη αυτή η ανατροφοδότηση μπορεί να γίνει με αυτόν τον τρόπο», συμπλήρωσε η κ. Τσιαμάγκα. «Υπάρχει και στο site μας αναρτημένο το υλικό μας, τα φυλλάδια και διάφορα άλλα παιχνίδια κ.λπ. και μέσα σ' αυτό λέγαμε να βάλουμε κάποιες προβολές power point, κάποια πράγματα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν μες στην τάξη, έτοιμα, δηλαδή, από το μουσείο μας, ώστε να έχουν και μια άλλη άποψη ακόμα και σχολεία που δεν μπορούν να έρθουν εύκολα, γιατί και το πρόγραμμά μας γεμίζει γρήγορα και έχουμε αυτό το θέμα. Οπότε, μια πρόβλεψη για τέτοιου είδους παροχές υπάρχει», ολοκλήρωσε τη συζήτηση η κ. Μαντικού.

Επιπροσθέτως, πρέπει να αναφερθεί ότι τη διαδραστική έκθεση: "Μακεδονία: από τις ψηφίδες στα pixels", την επισκέπτονται, κυρίως, μαθητές γυμνασίων και λυκείων. Όταν έγινε η επίσκεψη στο Μουσείο, δεν υπήρχε για τους μαθητές, όσον αφορά αυτήν την έκθεση, ούτε εκπαιδευτικό πρόγραμμα ούτε οργανωμένη ξενάγηση. Από την παρατήρηση

μαθητικών ομάδων λυκείου, που επισκέφτηκαν εκείνη την ημέρα την έκθεση, φάνηκε ότι δεν υπήρχε ούτε η ανάλογη προετοιμασία από πλευράς σχολείου. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, το ενδιαφέρον των μαθητών να εστιάζεται, κυρίως, στις εντυπωσιακές ψηφιακές εφαρμογές που πλαισιώνουν τη συγκεκριμένη έκθεση και λιγότερο στην ιστορική πληροφορία, την οποία θα μπορούσαν οι μαθητές να αντλήσουν με τη βοήθεια αυτών των εφαρμογών.

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Τα άτομα με αναπηρίες έχουν δυνατότητα πρόσβασης στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, εφόσον σε όλους τους χώρους του Μουσείου υπάρχουν ράμπες για αναπηρικά αμαξίδια. Επιπλέον, οι εκθέσεις φωτίζονται επαρκώς για να διευκολύνονται και τα άτομα με προβλήματα όρασης, τα επεξηγηματικά κείμενα είναι αρκετά κατανοητά αλλά δεν είναι γραμμένα σε Braille για διευκόλυνση των τυφλών ατόμων.

Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα, *«υπάρχει εκδήλωση ενδιαφέροντος από εθελόντρια για να μεσολαβεί όταν υπάρχουν περιπτώσεις τυφλών, κωφών ή αυτιστικών παιδιών, ώστε τα προγράμματα να προσαρμόζονται στις ανάγκες των παιδιών αυτών»*, ανέφερε η κ. Τσιαμάγκα. Επιπλέον, όπως παρατήρησε η κ. Μαντικού, *«εμείς είμαστε ανοιχτοί σε τέτοιες περιπτώσεις, να δώσουμε τα αντίγραφα κάποιων αγγείων που έχουμε κ.λπ. για να μπορέσουν τα παιδιά να κατανοήσουν λίγο καλύτερα το τι συμβαίνει εδώ. Το θέμα είναι όμως ότι, συνήθως, δεν έχουμε τέτοιες ομάδες παιδιών»*.

### 3. Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων



Εικόνα 5 - Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων  
(Πηγή: [http://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαιολογικό\\_μουσείο\\_Ιωαννίνων](http://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαιολογικό_μουσείο_Ιωαννίνων))

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Αρχαιολογικού Μουσείου Ιωαννίνων:

«Το Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων (Α.Μ.Ι.) οικοδομήθηκε τη δεκαετία του 1960 (1963-1966) σύμφωνα με την αρχιτεκτονική μελέτη του επιφανούς Έλληνα αρχιτέκτονα Άρη Κωνσταντινίδη.

Ο κύριος σκοπός της ανέγερσης του Α.Μ.Ι. ήταν να στεγάσει τους αρχαιολογικούς θησαυρούς της Ηπείρου από την αρχαιότητα έως και τους μεταβυζαντινούς χρόνους, καθώς και τη συλλογή έργων Ελλήνων ζωγράφων του 19ου και 20ου αι., δωρεάς του Συλλόγου οι «Φίλοι των Ιωαννίνων». Για αρκετά χρόνια το κτιριακό συγκρότημα του Α.Μ.Ι. ήταν η έδρα των τότε Εφορειών Κλασικών και Βυζαντινών Αρχαιοτήτων. Μόλις το 1999 επιτεύχθηκε η αποκλειστική χρήση του Α.Μ.Ι. τόσο για την έκθεση των ευρημάτων αρμοδιότητας της ΙΒ΄ Εφορείας Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων (Ε.Π.Κ.Α.) όσο και της λειτουργίας της.

Το 1970 άνοιξαν οι πύλες του Α.Μ.Ι. για το κοινό με τη μόνιμη έκθεση διαχρονικού χαρακτήρα και την εκθεσιακή προσέγγιση που υπαγόρευαν οι τότε συνθήκες και αντιλήψεις.

Το 2002, στο πλαίσιο αναδιαμόρφωσης του Αρχαιολογικού Μουσείου Ιωαννίνων, άρχισαν οι εργασίες μεταφοράς των συλλόγων του και των διοικητικών του υπηρεσιών, που περατώθηκαν τον Ιούνιο του 2003.

Το 2009 άνοιξε ξανά για το κοινό και η νέα έκθεση του Μουσείου διατηρεί την πανηπειρωτική διάσταση της παλιάς, προτείνει όμως μέσα από την επιλογή, οργάνωση και παρουσίαση του αρχαιολογικού υλικού μια πρωτοπόρα και εκπαιδευτική ανάγνωσή του με κυρίους αποδέκτες τους επισκέπτες.

Η νέα μόνιμη έκθεση περιλαμβάνει περίπου 3.000 αρχαιολογικά ευρήματα από όλη την Ήπειρο. Η διάρθρωσή της βασίζεται σε τρεις άξονες: ένα χρονολογικό, ένα γεωγραφικό και ένα θεματικό».<sup>49</sup>

<sup>49</sup> [http://www.amio.gr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19&Itemid=27](http://www.amio.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=19&Itemid=27) (ανασύρθηκε 5/10/2011).

Οι εκθέσεις του Αρχαιολογικού Μουσείου Ιωαννίνων πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών. Σύμφωνα με το ερωτηματολόγιο, στο οποίο απάντησε η κ. Ιουλία Κατσαδήμα, τμηματάρχης μουσείων, εκθέσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου, διαπιστώνεται ότι στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων υπάρχουν επτά (7) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει πέντε (5) οθόνες προβολής βίντεο, μία (1) οθόνη προβολής φωτογραφιών και ένα (1) σταθμό πληροφόρησης. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στο χώρο των εκθέσεων, στο διάδρομο και στην αίθουσα πολλαπλών χρήσεων. Οι ψηφιακές αυτές εφαρμογές δεν είναι διαδραστικές.

Επιπλέον, επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό η κ. Κατσαδήμα σχολίασε ότι οι ψηφιακές εφαρμογές που υπάρχουν στο Μουσείο εμπλουτίζουν την πληροφόρηση και ενημερώνουν τον επισκέπτη.

Επιπλέον, όπως αναφέρουν οι Κοτζαμποπούλου και Βασιλείου (2009), επικεφαλής επίβλεψης επανέκθεσης και επικεφαλής ομάδων εργασίας επανέκθεσης του Αρχαιολογικού Μουσείου Ιωαννίνων αντίστοιχα, οι οθόνες προβολών δίνουν επιπρόσθετες πληροφορίες για τα εκθέματα, «ζωντανεύοντας» ή «εικονοποιώντας» την αφήγηση των αντικειμένων, όπως για παράδειγμα, συμβαίνει με μια θεματική βιντεοταινία, η οποία αφηγείται τη ζωή του ηγεμόνα Πύρρου ή μία τρισδιάστατη ψηφιακή αναπαράσταση του πολεοδομικού ιστού της Κασσώπης, μιας οργανωμένης πόλης, ή την περιδιάβαση στον «μουσειακό χώρο» του ιερού της Δωδώνης μέσα από μια βιντεοταινία-περιήγηση.

β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο έχει οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τα οποία υλοποιούνται από αρχαιολόγους και από το προσωπικό του Κέντρου Δημιουργικής Απασχόλησης Παιδιών (ΚΔΑΠ) ΡΟΔΑ του Δήμου Ιωαννιτών (κατά τη διάρκεια συγκεκριμένων δράσεων του ΥΠ.ΠΟ.Τ.).

Σε ορισμένα από τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου οι οθόνες προβολής χρησιμοποιούνται ως εισαγωγή στη θεματολογία του προγράμματος, με το αντίστοιχο

κάθε φορά περιεχόμενο.<sup>50</sup> Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με την κ. Κατσαδήμα, στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου χρησιμοποιούνται οι οθόνες προβολής βίντεο, που βρίσκονται στις αίθουσες των εκθέσεων και στο διάδρομο, καθώς και η οθόνη προβολής, που βρίσκεται στην αίθουσα πολλαπλών χρήσεων. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές αξιοποιούνται στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για παροχή εποπτικού υλικού. Επιπλέον, η κ. Κατσαδήμα ανέφερε ότι η ανταπόκριση των παιδιών στη χρήση των ψηφιακών μέσων είναι ενθουσιώδης.

Τέλος, η κ. Κατσαδήμα σχολίασε: «Σημειώνουμε ότι η ΙΒ΄ ΕΠΚΑ στο πλαίσιο του ΕΣΠΑ έχει ήδη προβεί στο σχεδιασμό δράσεων που περιλαμβάνουν τη δημιουργία συστήματος αυτόματης ακουστικής και πολυμεσικής ξενάγησης, καθώς και την επανέκδοση και το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων».

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων υπάρχει δυνατότητα πρόσβασης σε άτομα με αναπηρίες. Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του μουσείου, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες.

#### **4. Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης**



**Εικόνα 6 - Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης**  
(Πηγή:[http://www.lgepka.gr/mouseio\\_nikopolis.html](http://www.lgepka.gr/mouseio_nikopolis.html))

<sup>50</sup> [http://www.amio.gr/templates/themza\\_j15\\_04/pdf/Ekpaideytika%20programmata.pdf](http://www.amio.gr/templates/themza_j15_04/pdf/Ekpaideytika%20programmata.pdf) (ανασύρθηκε 5/10/2011).

Όπως διαβάζουμε για το Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης στον ιστότοπο της ΛΓ΄ ΕΠΚΑ:

«Το κτίριο του νέου Αρχαιολογικού Μουσείου Νικόπολης, συνολικής επιφάνειας 2.150τ.μ., ανεγέρθηκε σε οικόπεδο έκτασης 20 περ. στρεμμάτων, που βρίσκεται στην είσοδο της πόλης της Πρέβεζας. Περιλαμβάνει δύο κύριους εκθεσιακούς χώρους εμβαδού 200τ.μ. έκαστο, αίθουσα πολλαπλών χρήσεων, χώρους διοίκησης, εργαστήρια συντήρησης, αποθηκευτικούς χώρους, χώρους εξυπηρέτησης κοινού (εκδοτήριο εισιτηρίων, πωλητήριο, αναψυκτήριο) και ξενώνα.

Η έκθεση του Μουσείου αφορά αποκλειστικά στα ευρήματα του αρχαιολογικού χώρου της Νικόπολης και όχι στη Συλλογή μιας ευρύτερης περιοχής, γεγονός που καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την κεντρική ιδέα της έκθεσης. Επομένως, ένας από τους πρωταρχικούς παράγοντες είναι η σύνδεση της Έκθεσης και του Μουσείου με τον αρχαιολογικό χώρο της Νικόπολης. Η εικόνα του χώρου κρίνεται απαραίτητο να βρίσκεται διαρκώς στο μυαλό του επισκέπτη, καθώς με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται η πληρέστερη κατανόηση της έκθεσης, ανεξαρτήτως του αν η επίσκεψη στον αρχαιολογικό χώρο προηγείται ή έπεται. Η σύνδεση του Μουσείου με τον αρχαιολογικό χώρο και τα μνημεία πραγματοποιείται στο χώρο υποδοχής του Μουσείου καθώς και σε σημεία της Έκθεσης με οπτικοακουστικό υλικό».<sup>51</sup>

Οι εκθέσεις του Αρχαιολογικού Μουσείου Νικόπολης πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών. Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Σταυρούλα Πούλου, αρχαιολόγος, η οποία ασχολείται στο Μουσείο με τα εκπαιδευτικά προγράμματα και με τις ψηφιακές εφαρμογές, διαπιστώνεται ότι το Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης διαθέτει τέσσερις (4) οθόνες προβολών, μία (1) οθόνη αφής, ένα (1) σταθμό πληροφόρησης, τρία (3) ψηφιακά παιχνίδια και ένα (1) διαδραστικό πίνακα. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στην είσοδο, στη μόνιμη έκθεση και στην αίθουσα πολλαπλών χρήσεων του Μουσείου. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, δραστικές είναι:

- η οθόνη αφής,
- ο σταθμός πληροφόρησης,
- τα ψηφιακά παιχνίδια και
- ο διαδραστικός πίνακας.

Επιπλέον, από την κ. Πούλου επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

---

<sup>51</sup> [http://www.lgepka.gr/mouseio\\_nikopolis.html](http://www.lgepka.gr/mouseio_nikopolis.html) (ανασύρθηκε 6/10/2011).

α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό, η κ. Πούλου σημείωσε ότι οι ψηφιακές εφαρμογές εντάχθηκαν στο χώρο του Μουσείου για «να προσελκύσουν πιο διευρυμένες ομάδες κοινού και να προσφέρουν επιπλέον πληροφορίες». Και στη συνέντευξη συμπλήρωσε: «Κατ' αρχήν, έχουμε δύο κατηγορίες εφαρμογών. Οι εφαρμογές που είναι για ενήλικες και οι εκπαιδευτικές ψηφιακές εφαρμογές. Η εφαρμογή που είναι για ενήλικες - η ψηφιακή που λειτουργεί στο πατάρι του μουσείου - είναι μία εικονική έκθεση (σε οθόνη αφής), δηλαδή, πρόκειται για τα αντικείμενα από την Νικόπολη που βρίσκονται σε άλλα μουσεία στην Ελλάδα ή στον κόσμο και τα οποία οι επισκέπτες δεν θα μπορούσαν να δουν με άλλο τρόπο παρά μόνο με τον ψηφιακό. Επομένως, στόχος είναι να εμπλουτίσει την έκθεση και να δώσει πληροφορίες που δεν θα μπορούσαν με άλλο τρόπο να τις δουν οι επισκέπτες... Οι βιντεοπροβολές είναι βίντεο που σχετίζονται με την μόνιμη έκθεση, το κάθε βίντεο ανάλογα με την ενότητα στην οποία βρίσκεται».

Επιπλέον, η κ. Πούλου σχολίασε ότι οι επισκέπτες χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα κατά την περιήγησή τους στο Μουσείο και, μάλιστα, από πλευράς Μουσείου: «έχουμε φροντίσει να κάνουμε και κάποιες θεματικές ξεναγήσεις που στηριζόμαστε πάνω σε αυτές τις εφαρμογές, δηλαδή, με αφορμή διάφορες δραστηριότητες προσπαθούμε και εμείς να τις προβάλλουμε λίγο», παρατήρησε η κ. Πούλου. Και εξήγησε, λέγοντας: «Εμένα η ειδικότητά μου, το μεταπτυχιακό μου ήταν σχεδιασμός ψηφιακών προϊόντων πολιτισμού και, ουσιαστικά, έμαθα να κάνω πολυμεσικές εφαρμογές για μουσεία. Αυτό που είχε πολύ ενδιαφέρον, επειδή συνεργάστηκα και με άλλα μουσεία και σε διάφορα συνέδρια είδα λίγο το σκεπτικό, είναι ότι οι δικές μας εφαρμογές έγιναν από εμάς τους ίδιους. Δεν ήταν ποτέ κονδύλια, που τα πήραμε και τα δώσαμε σε κάποιους ξένους, με κάποιο πληροφοριακό υλικό και μας γύρισαν πίσω μια εφαρμογή, το οποίο δε λέω ότι είναι κακό αλλά σε εμάς ήταν πολύ καλή περίπτωση ότι κάλυπτε απόλυτα τις ανάγκες μας. Δηλαδή, σκεφτήκαμε μόνοι μας τι τεχνολογία θα χρησιμοποιήσουμε, τι εφαρμογές θα φτιάξουμε, πώς θα είναι το περιεχόμενο, κάναμε μόνοι μας γραφικό σχεδιασμό, διαδραστικό σχεδιασμό, προγραμματισμό, όλα έχουν γίνει μέσα στο μουσείο. Και αυτό δίνει και πολύ καλά τη δυνατότητα να ελέγχουμε, να κάνουμε πολύ καλή αξιολόγηση των εφαρμογών μας και να διορθώνουμε, το οποίο ήταν αρκετά σημαντικό στοιχείο. Και, κυρίως, αυτό έχει φανεί πολύ στα εκπαιδευτικά».

## β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Όπως ανέφερε η κ. Πούλου, στο Μουσείο σχεδιάζονται και υλοποιούνται από αρχαιολόγους και από αρχαιολόγο-σχεδιάστρια ψηφιακών εφαρμογών εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες. Όμως, «δεν υπάρχει σταθερός κόσμος που να ασχολείται με αυτό (με τα εκπαιδευτικά προγράμματα). Και αυτό είναι το μεγάλο πρόβλημα στα δημόσια μουσεία. Πραγματικά, είναι τεράστιο πρόβλημα αυτό», παρατήρησε η κ. Πούλου.

Πιο συγκεκριμένα, για τα εκπαιδευτικά προγράμματα η κ. Πούλου είπε: «Γίνονται δύο εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία είναι εξ ολοκλήρου ψηφιακά... και προέκυψαν παρατηρώντας, λίγο, τα παιδιά στις εκπαιδευτικές ξεναγήσεις, δηλαδή, ότι δεν μπορούσαν να θυμηθούν κάποια πράγματα, δεν μπορούσαν να αντιληφθούν κάποια άλλα και γι' αυτό το λόγο φτιάξαμε τις ψηφιακές εφαρμογές. Και..., φυσικά, η διαφορά είναι πολύ μεγάλη ανάμεσα στα παιδιά που έχουν παρακολουθήσει απλά μια εκπαιδευτική ξενάγηση και στα παιδιά που έχουν κάνει κάποιο εκπαιδευτικό και μετά κάνουν την ξενάγηση... Το πρώτο (εκπαιδευτικό πρόγραμμα) είναι λίγο πιο γραμμικό, έχει τη μορφή διαδραστικού περιοδικού... Ο στόχος ήταν να μπορεί να το κάνει ένας μουσειοπαιδαγωγός... αλλά να μπορούν, σε κάποια πιο απλουστευμένη μορφή, τα παιδιά να περιηγηθούν και μόνα τους, εάν ερχόντουσαν με τους γονείς τους... έχουμε κάποια παιχνίδια ψηφιακά... (στη συνέχεια), φεύγουμε πια από το ψηφιακό κομμάτι και κάνουμε μια ξενάγηση στο Μουσείο...». Όλα προβάλλονται στο διαδραστικό πίνακα, ο οποίος είναι 77", όποτε είναι εντυπωσιακό για τα παιδιά, παρατήρησε η κ. Πούλου. Και συνέχισε λέγοντας ότι: «Το πρόβλημα ήταν ότι το πρώτο εκπαιδευτικό στηρίχτηκε σε κάτι στο οποίο στηρίζονται, συνήθως, τα εκπαιδευτικά που χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα. Στο να κάθεται κάποιος παθητικά και να βλέπει κάτι, και μετά να καλείται να εφαρμόσει αυτά που έμαθε με παιχνίδια... Και αυτό το εκπαιδευτικό ήταν έτσι, δεν είχαμε ξεφύγει από αυτό το μοτίβο, από το οποίο προσπαθήσαμε, σε ένα βαθμό, να ξεφύγουμε στο επόμενο εκπαιδευτικό, δηλαδή, λαμβάνοντας υπ' όψιν μας ότι καλό θα ήταν, κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού, όχι μόνο με ερωταπαντήσεις να συμμετέχουν τα παιδιά αλλά να συμμετέχουν και πιο ενεργά, δηλαδή, να σηκώνονται και να κάνουν πράγματα κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού μας». Στη συνέχεια, η κ. Πούλου αναφέρθηκε στον αριθμό των μαθητών που μπορεί να παρακολουθήσει αυτά τα προγράμματα λέγοντας: «Συνήθως έχουμε τριάντα (παιδιά)... υπάρχουν κάποιες περιπτώσεις που έχουμε σαράντα. Μπορούν να διαδράσουν όλα, δηλαδή, καλή θέληση να υπάρχει και μπορείς να βρεις τρόπο να διαδράσουν όλα. (Στο πρώτο εκπαιδευτικό) ήταν λίγο πιο δύσκολο να παίζουν όλα, γιατί ήταν λιγότερα τα παιχνίδια. (Στο δεύτερο) έχουμε

φροντίζει ώστε τριάντα παιδιά να μπορούν να σηκωθούν το καθένα με τη σειρά του και να μην έχουν κανένα πρόβλημα...

Εξέλιξη της χρήσης του διαδραστικού πίνακα ήταν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που έγινε με αφορμή το «Φωνές νερού μυριάδες»... ένα πρόγραμμα που έχει κάνει το Υπουργείο Πολιτισμού για να ευαισθητοποιήσει τα παιδιά σε θέματα που αφορούν τον πολιτισμό και το περιβάλλον. Με αφορμή, λοιπόν, αυτό το πρόγραμμα φτιάξαμε ένα εκπαιδευτικό, το οποίο ήταν αρκετά πετυχημένο και γι' αυτό το τρέχουμε πια συνέχεια.... Έχουμε, λοιπόν, ένα εκπαιδευτικό ψηφιακό, το οποίο με αφορμή τη σχέση της Νικόπολης με το νερό κάνει, ουσιαστικά, μια αφήγηση για όλη την πόλη και φροντίσαμε, σε αυτό το εκπαιδευτικό, να βάλουμε και ευρήματα από το Μουσείο, ώστε, όταν μετά τα παιδιά τα βλέπουν στις ξεναγήσεις είναι πιο εξοικειωμένα. Και το έχουμε χωρίσει σε τρία μέρη: είναι, στην αρχή, γενικές πληροφορίες για το νερό. Μετά τα παιδιά σηκώνονται και κάνουν ένα παιχνίδι που έχει να κάνει με αντιστοίχιση παροιμιών, που έχουν σχέση με το νερό, με την εξήγησή τους. Μετά συνεχίζουμε, περνάμε στη σχέση της Νικόπολης με το νερό και εκεί σταματάει κάποια στιγμή το εκπαιδευτικό και κάνουμε δύο παιχνίδια, ψηφιακά όλα αυτά, που έχουν να κάνουν με απαντήσεις σωστό και λάθος, τα παιδιά πρέπει να βρουν το σωστό και το λάθος και να το σημειώσουν πάνω στον πίνακα και ένα άλλο παιχνίδι, καθαρά ψυχαγωγικό, να μαζέψουν το νερό με το δάχτυλό τους πάνω στον πίνακα, με ένα ποτήρι. Και το τρίτο μέρος του εκπαιδευτικού, δηλαδή, προσπαθούμε να σπάμε λίγο το εκπαιδευτικό, να χαλαρώνουμε και μετά να ξαναπαίζουμε..., είναι το Υδραγωγείο, πώς φτάνει, δηλαδή, το νερό στη Νικόπολη, που είναι αρκετά δύσκολο για τα παιδιά να αντιληφθούν την πορεία και τη χρήση του Υδραγωγείου. Έχουμε χρησιμοποιήσει βίντεο με την πορεία και είναι αρκετά κατανοητό. Και μετά έχουμε παιχνίδια σχετικά. Κάποια από τα παιχνίδια μας είναι παιχνίδια ψυχαγωγίας, έτσι λίγο τα παιδιά να χαλαρώσουν, και κάποια είναι παιχνίδια γνώσεων... και μετά πηγαίνουμε πια στο Μουσείο και βλέπουμε λίγο κάποια από τα ευρήματα που είχαμε δει και στο εκπαιδευτικό και ξαναθυμόμαστε... Σε γενικές γραμμές, είναι πολύ σημαντικό ότι τα παιδιά θυμούνται τρία βασικά πράγματα, τα οποία με τις εκπαιδευτικές ξεναγήσεις δεν τα θυμόντουσαν...». Σε άλλο σημείο της συζήτησης, η κ. Πούλου παρατήρησε: «Τα παιδιά ενθουσιάζονται... Γενικά, έχουμε ενθουσιασμό και, σίγουρα, σε επίπεδο γνώσεων είναι πολύ καλύτερα τα πράγματα. Βλέποντας παιδιά στις ξεναγήσεις και παιδιά που έχουν παρακολουθήσει το εκπαιδευτικό και μετά κάνουμε ξενάγηση, οι γνώσεις δε συγκρίνονται, είναι πιο υποψιασμένα...».

Και συνέχισε η κ. Πούλου επισημαίνοντας ότι: «Σίγουρα ωφελεί πολύ ο διαδραστικός πίνακας, γιατί η λειτουργία του ξεκίνησε από τα σχολεία και δεν είναι τυχαίο. Επιτρέπει

διάδραση με πάρα πολλά άτομα, όπως και με άτομα με ειδικές ανάγκες, που θα πει ότι, επειδή είναι 77", ενώ σε μια οθόνη αφής δε θα ήταν τόσο εύκολο να συμβεί αυτό στις 77" είναι πολύ εύκολο τριάντα παιδιά να μπορούν να παρακολουθούν με άνεση, το οποίο είναι πολύ μεγάλο αβαντάζ και γι' αυτό χρησιμοποιήσαμε εμείς το διαδραστικό πίνακα και δεν πήραμε διαδραστικό τραπέζι ή κάτι άλλο. Αυτός ήταν ο στόχος. Αυτός και η συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς, γιατί τον διαθέτουμε ώστε να κάνουν οι εκπαιδευτικοί το μάθημά τους σε περίπτωση που το επιθυμούν. Οπότε, ναι, πιστεύω ότι είναι μια εξαιρετική τεχνολογία για μουσείο, εμάς μας έχει βοηθήσει πάρα πολύ. Και αρκετά απλή στη χρήση, επίσης πολύ σημαντικό».

Η συζήτηση για τα εκπαιδευτικά προγράμματα ολοκληρώθηκε με την αναφορά σε ένα ακόμη εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Μουσείου, το οποίο απευθύνεται σε γονείς και παιδιά και γίνεται κατόπιν ραντεβού. Για το πρόγραμμα αυτό, η κ. Πούλου είπε: «Εδώ ήταν μια ακόμη εξέλιξη των εκπαιδευτικών, γι' αυτό, ίσως, είναι ενδιαφέρον ότι εμείς κάνουμε τις εφαρμογές, κάνουμε και την αξιολόγηση οπότε, μπορούμε, σε μερικά πράγματα που βλέπουμε ότι δεν πάνε καλά, να προσθέτουμε κάτι. Τα εκπαιδευτικά μας ήταν πολύ ψηφιακά, στηρίζονταν, κυρίως, στο ψηφιακό μέσο και μας έλειπε, λίγο, το βιωματικό. Οπότε, το επόμενο εκπαιδευτικό που κάναμε ήταν εν είδη εργαστηρίου και είχε και τα ψηφιακά μέσα και το βίωμα, δηλαδή, μετά το εκπαιδευτικό τα παιδιά καλούνταν να συγκολλήσουν αγγεία. Οπότε, υπήρχε λίγο και αυτή η λογική του εργαστηρίου, και αυτό έγινε για γονείς και παιδιά. Και είχε και λίγο πιο εξελιγμένη τεχνολογία γιατί κάναμε και μία επιπλέον εφαρμογή που μπορεί να τη χειριστεί κανείς με ανιχνευτή κίνησης, οπότε και για παιδιά με ειδικές ανάγκες είχε ένα ενδιαφέρον».

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Στο Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης από άτομα με αναπηρίες, το Μουσείο διαθέτει τις υποδομές, ράμπες κ.λπ.

Επιπλέον, όπως ανέφερε η κ. Πούλου, όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα: «Έχει γίνει μια φορά ένα πρόγραμμα σε άτομα με ψυχικά νοσήματα, δεν έχει γίνει ποτέ σε άτομα με αναπηρίες, απλά υπάρχει αυτή η δυνατότητα... η δυνατότητα χρήσης των εφαρμογών, δηλαδή, που απευθύνονται και σε άτομα με ειδικές ανάγκες, κυρίως, μέσω του διαδραστικού πίνακα».

Πριν ολοκληρωθεί η συζήτηση με την κ. Πούλου, της ζητήθηκε να μιλήσει ως ειδικός, εφόσον εκτός από αρχαιολόγος είναι και σχεδιάστρια ψηφιακών εφαρμογών, και να πει τη γνώμη της για τη χρήση των νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε παιδιά.

«Κατ' αρχήν, να σας πω ότι όταν ξεκινήσαμε, γιατί δουλεύω από το 2007 εδώ και φυσικά δεν υπήρχε τίποτε, ούτε ο διαδραστικός πίνακας ούτε καμία ψηφιακή εφαρμογή, γινόντουσαν εκπαιδευτικά παρόλα αυτά, χωρίς χρήση κανενός είδους τεχνολογίας και με πολύ καλά αποτελέσματα κιόλας. Η τεχνολογία σίγουρα βοηθάει... Το να είναι μια τεχνολογία προσαρμοσμένη στις ανάγκες των παιδιών και σε συγκεκριμένες ανάγκες και να έχει γίνει γι' αυτό το λόγο, για μένα ήταν βασική ανάγκη, βασική προϋπόθεση και γι' αυτό ξεκινήσαμε να φτιάχνουμε κάτι τέτοιο, να φτιάχνουμε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα προσαρμοσμένο στις ανάγκες των παιδιών και δεν χρησιμοποιήσαμε αυτά που είχαμε ήδη. Αυτά που είχαμε ήδη, δεν είναι φτιαγμένα για παιδιά. Θα μπορούσαμε να τα χρησιμοποιήσουμε, αλλά ούτε τα γραφικά είναι για παιδιά - τώρα έχουμε φτιάξει γραφικά που απευθύνονται σε μια συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα - ούτε τα παιχνίδια. Δεν μπορεί, νομίζω, σε μια εφαρμογή για ενήλικες, που είναι φτιαγμένη με ένα συγκεκριμένο σκεπτικό, να προσπαθήσεις όλη αυτή την πληροφορία που είναι γραμμένη με ένα τρόπο να την αποδώσεις για τα παιδιά το ίδιο ικανοποιητικά με το να φτιάξεις κάτι εξ αρχής για τα παιδιά. Εμείς εδώ έχουμε αυτή τη δυνατότητα, δηλαδή, έχουμε μια εφαρμογή στο πατάρι, θα κάνουμε ένα εκπαιδευτικό με την εφαρμογή που έχουμε για τους ενήλικες αλλά θα την προσαρμόσουμε καθαρά στις ανάγκες των παιδιών, δηλαδή, θα κάνουμε μια καινούρια εφαρμογή για τα παιδιά με άλλο λεξιλόγιο, με άλλες εικόνες, με άλλα γραφικά, γιατί είναι άλλοι οι σκοποί, είναι πολύ σημαντικό το κοινό στο οποίο απευθύνεσαι, είναι παρά πολύ βασικό, κατά τη γνώμη μου, στις πολυμεσικές εφαρμογές... Δεν μου είναι, όμως, εύκολο επαγγελματικά να σας πω ότι μια εφαρμογή που είναι φτιαγμένη για ανθρώπους είκοσι, τριάντα και σαράντα χρονών ότι μπορώ να τη δείξω με την ίδια ευκολία σε ένα παιδί τετάρτης δημοτικού. Μπορώ να το κάνω, εξαρτάται, μάλλον, και από τον άνθρωπο που κάνει το εκπαιδευτικό πώς μπορεί να επικοινωνήσει, αλλά δε θεωρώ ότι είναι το πιο σωστό. Η εφαρμογή έχει γίνει για ένα συγκεκριμένο target group και για συγκεκριμένους σκοπούς. Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές γίνονται πάλι για συγκεκριμένο target group και για συγκεκριμένους σκοπούς...

Ναι, ξέρετε στα εκπαιδευτικά, σε ένα βαθμό επειδή δεν είναι πολύ θεμελιωμένη ειδικότητα μέσα στα μουσεία, δυστυχώς τέλος πάντων, πολλές φορές εξαρτώνται από το μεράκι του ανθρώπου που τα κάνει, δηλαδή, ένας άνθρωπος που έχει πολύ μεράκι θα καθίσει να κάνει και φυλλάδια και θα κάτσει και θα βρει και μόνος του υλικό, μπορεί με απλά μέσα,

στηριζόμενος σε μια εφαρμογή που εξυπηρετεί, είπαμε, άλλους σκοπούς και είναι για άλλο target group, εκτυπώνοντας πέντε A4 και βρίσκοντας ωραίες ιδέες μπορεί να κάνει ενδιαφέροντα πράγματα...

Και οι νέες τεχνολογίες, γενικά, είναι ένα θέμα, γιατί πολλές φορές γίνονται από εταιρείες, έρχονται άνθρωποι, οι οποίοι δεν έχουν σχέση, και κάνουν τα εκπαιδευτικά ή μπορεί να θέλει κάποιος να αλλάξει κάτι αλλά το πρόγραμμα από το οποίο χρηματοδοτήθηκε η εφαρμογή έχει τελειώσει και δεν μπορεί να γίνει καμία αλλαγή. Γενικά, είναι ένα θέμα, νομίζω, οι εκπαιδευτικές ψηφιακές εφαρμογές στα μουσεία. Γι' αυτό σας είπα ότι είναι πολύ σημαντικό για μας ότι τις κάνουμε εμείς και τις αλλάζουμε επί τόπου...

Αλλά ψάξαμε και το μέσο επίσης. Πολύ συχνά τα μουσεία δεν ψάχνουν ιδιαίτερα το μέσο που χρησιμοποιούν... Χρησιμοποιούν, ενίοτε, πολύ εντυπωσιακά πράγματα, για παράδειγμα, το διαδραστικό τραπέζι, που δεν ήταν αυτός ο στόχος για τον οποίο βγήκε στην αγορά να ξεκινήσει να κάνει διαδραστικά εκπαιδευτικά προγράμματα, άλλος ήταν ο στόχος... Και στο μουσείο, φαντάζομαι ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν κάτι έξτρα και για πιο μεμονωμένες περιπτώσεις, δεν νομίζω ότι μπορεί να στηρίζει κάτι σε όλα τα εκπαιδευτικά του προγράμματα... Οπότε, προσπαθούμε να πάρουμε μια τεχνολογία που δεν είναι τόσο εντυπωσιακή, γιατί σήμερα πια οι διαδραστικοί πίνακες είναι μια τεχνολογία που είναι μέτρια, δεν είναι κάτι εντυπωσιακό... αλλά παρόλα αυτά μπορεί να εξυπηρετεί πολύ καλά τους στόχους του», ολοκλήρωσε τις απόψεις της πάνω στο θέμα η κ. Πούλου.

#### **5.-7. Δίκτυο Μουσείων Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς (Π.Ι.Ο.Π.)**

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Δικτύου Μουσείων Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς (Π.Ι.Ο.Π.):

«Το **Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς** οργανώνει και διαχειρίζεται ένα δίκτυο θεματικών μουσείων που μελετά, διασώζει και προβάλλει την ελληνική κληρονομιά και την πολιτιστική ταυτότητα του τόπου μας. Τα μουσεία αυτά αποτελούν πρότυπα για τη μέθοδο δημιουργίας μουσείων και για τον τρόπο της μουσειογραφικής εκφοράς τους και προβάλλουν σε κάθε περίπτωση τον ειδικό χαρακτήρα της παραγωγής της περιοχής που βρίσκονται.

Αυτό το συνεχώς επεκτεινόμενο Δίκτυο Μουσείων αποτελεί μία μοναδική, μεγάλης κλίμακας πολιτιστική παρέμβαση. Στόχος του Ιδρύματος είναι να μεταδώσει μέσω αυτού του δικτύου μία άλλη αντίληψη για τη δραστηριότητα και την ενίσχυση της περιφέρειας. Τα μουσεία αυτά φιλοδοξούν να αποτελέσουν τόπο συνάντησης και σημείο αναφοράς των τοπικών κοινωνιών.

Στο Δίκτυο Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. ανήκουν τα μουσεία:

- Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας

- Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου
  - Μουσείο Πλινθοκεραμοποιίας Ν. & Σ. Τσαλαπάτα
  - Μουσείο Βιομηχανικής Ελαιουργίας Λέσβου
  - Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού
  - Υπαίθριο Μουσείο Υδροκίνησης
  - Μουσείο Μετάξης
- Υπό κατασκευή Μουσεία
- Μουσείο Μαστίχας Χίου
  - Μουσείο Αργυροτεχνίας Ιωαννίνων»<sup>52</sup>

Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας μελετήθηκαν τρία από τα Μουσεία του Δικτύου:

A. Το Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού Σπάρτης,

B. Το Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου,

Γ. Το Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας.

Η επιλογή των συγκεκριμένων Μουσείων έγινε με κριτήριο τη δυνατότητα επίσκεψης για επιτόπια έρευνα και παρατήρηση.

Οι εκθέσεις των Μουσείων αυτών πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών.

Στη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π., σχολιάστηκε, αρχικά, το γενικότερο σκεπτικό της ίδρυσης και της λειτουργίας των Μουσείων του Δικτύου και στη συνέχεια σχολιάστηκε η χρήση των νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα των τριών Μουσείων που επιλέχθηκαν.

Ανάμεσα σε άλλα, η Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. ανέφερε και τα εξής: *«Είναι μια πολύ ιδιαίτερη περίπτωση ο τρόπος που εμείς λειτουργούμε... Για λόγους πρακτικούς, βιωσιμότητας και ανταπόκρισης στις υψηλής ποιότητας υπηρεσίες που απαιτούν τα σύγχρονα μουσεία, έχουμε καταλήξει σε ένα μοντέλο κεντρικής - αποκεντρωμένης διαχείρισης. Δηλαδή, όλη η επιστημονική, τεχνική και διοικητική υποστήριξη, διαχείριση, οργάνωση, συντονισμός γίνεται από εδώ, από την Αθήνα, δηλαδή... από την τεχνική υπηρεσία ή την υπηρεσία αρχείου. Από κει και πέρα, επί τόπου, υπάρχει προσωπικό υποδοχής, φύλαξης, καθαριότητας, το οποίο αποτελεί και το σύνδεσμό μας με την τοπική κοινωνία...*

*Ο λόγος που γενικότερα έχει επιλεγεί αυτό το μοντέλο βιωσιμότητας είναι αφενός καθαρά οικονομικός (ανάγκη απασχόλησης μεγάλου αριθμού ατόμων στα επτά και στο μέλλον στα δέκα μουσεία του Δικτύου, πράγμα οικονομικά εντελώς ασύμφορο έως και αδύνατο και*

<sup>52</sup> <http://www.piop.gr/eCportal.asp?id=335&nt=18&Lang=1> (ανασύρθηκε 6/10/2011).

αφετέρου εύρεσης κατάλληλου ανθρώπινου δυναμικού, που είναι πρακτικά αδύνατο, όπως έχουν οι συνθήκες σήμερα στην ελληνική επαρχία)... Επομένως, εμείς εξασφαλίζουμε ένα υψηλής ποιότητας και εξειδίκευσης επιστημονικό προσωπικό στα κεντρικά και από κει και πέρα διαχέουμε τη γνώση μας, την τεχνογνωσία μας και τον τρόπο λειτουργίας σε αυτές τις μονάδες. Οι φύλακες, κατ' αρχήν, επιλέγονται με πάρα πολύ αυστηρά κριτήρια για να μπορούν να ανταποκριθούν στο ρόλο τους. Σε ορισμένες περιπτώσεις είμαστε και τυχεροί και έχουν και κάποια ειδικευση που μπορεί να βοηθήσει... Αλλά σε κάθε περίπτωση ακολουθούν μια συνεχή επιμόρφωση είτε με σεμινάρια που διοργανώνουμε εμείς είτε με τις συνεχείς επισκέψεις μας εκεί και με τις οδηγίες που τους δίνουμε εμείς. Από αυτό το γενικό μοντέλο λειτουργίας, γίνεται κατανοητό ότι επίσης δεν έχουμε τη δυνατότητα να απασχολούμε σε σταθερή βάση εμψυχωτές, παιδαγωγούς, μουσειοπαιδαγωγούς στο καθένα από αυτά τα μουσεία. Επομένως, οι λύσεις ήταν δύο: η πρώτη που ακολουθήθηκε από την αρχή ήταν οι λεγόμενοι “εκπαιδευτικοί φάκελοι”. Οι εκπαιδευτικοί φάκελοι... προσφέρουν ένα πάρα πολύ πλούσιο υλικό στον εκπαιδευτικό... βιβλίο, οδηγό προς τον εκπαιδευτικό... για το πώς μπορεί να οργανώσει την επίσκεψη, μια σειρά από προτεινόμενες δραστηριότητες πριν την επίσκεψη στο μουσείο και μετά την επίσκεψη για εμπέδωση και ένα ποικίλο υλικό διδακτικό, παιχνίδια, παζλ, παιχνίδια μνήμης, στην περίπτωση της Σπάρτης και της Μυτιλήνης ένα CD-ROM, βίντεο... τον οδηγό του μουσείου, κάποιες μονογραφίες επιστημονικές, που εκεί, όμως, επαφίεται στον πατριωτισμό του εκπαιδευτικού το πώς θα τα αξιοποιήσει. Το θέμα είναι, ότι με τα δεδομένα που έχουμε μέχρι στιγμής, ενώ από πλευράς μας γίνεται πλήρης ενημέρωση στις Διευθύνσεις Α/θμιας, Β/θμιας, στους υπεύθυνους πολιτιστικών, περιβαλλοντικών και επί τόπου από εμάς στους εκπαιδευτικούς της κάθε περιοχής, ενώ επίσης και οι φύλακες έχουν πάντα την οδηγία: όταν παίρνει ένα σχολείο για να κλείσει ένα ραντεβού να το ενημερώνουν ότι υπάρχει αυτή η δυνατότητα, και ότι ο φάκελος στέλνεται δωρεάν και παραμένει στο σχολείο... και ενώ αυτό το πρόγραμμα λειτουργεί χρόνια, τα στατιστικά στοιχεία δείχνουν, επειδή ακριβώς επαφίεται στον πατριωτισμό των εκπαιδευτικών, τις περισσότερες φορές δεν αξιοποιείται καθόλου. Και δυστυχώς, τα προσωπικά μου συμπεράσματα είναι ότι, με εξαίρεση την ευρύτερη κατηγορία των νηπιαγωγών... και κάποιες λαμπρές εξαιρέσεις εκπαιδευτικών Α/θμιας, Β/θμιας με τους οποίους σιγά σιγά αναπτύσσουμε και πιο σταθερή συνεργασία, αυτά τα πακέτα αξιοποιούνται από ελάχιστα έως καθόλου. Οπότε, περάσαμε και σε μία δεύτερη φάση, η οποία είναι η δυνατότητα από μέρους του προσωπικού υποδοχής του δικού μας να οργανώνονται κάποια μικρά εκπαιδευτικά προγράμματα επίδειξης και εμπλοκής των μαθητών σε κάποιες δράσεις. Αυτό είναι σε εξέλιξη αυτή τη στιγμή, γι' αυτό και λειτουργεί

ανισομερώς, δηλαδή, δεν έχουμε τα ίδια δεδομένα σε όλα τα μουσεία... Και σε ένα τρίτο στάδιο αυτή τη στιγμή, υποστηρικτικά ως προς αυτά τα προγράμματα, υπάρχουν ηλεκτρονικά φυλλάδια... στο site, στην ενότητα εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία μπορεί να κατεβάσει ο εκπαιδευτικός πριν από την επίσκεψη για να ενημερωθεί επίσης, να δει πώς είναι οργανωμένο το πρόγραμμα και πώς μπορεί να λειτουργήσει. Τώρα αυτό το θέμα έχει δύο σκέλη: το ένα είναι ότι όπως σας είπα, ναι μεν οι φύλακες είναι ανειδίκευτοι, οι περισσότεροι από αυτούς, αλλά είναι άνθρωποι της περιοχής... οι οποίοι εκ περιουσίας, από την κληρονομιά τους, έχουν τις αντίστοιχες γνώσεις και πολλές φορές ξέρουν πολύ περισσότερα από εμάς που έχουμε ασχοληθεί επιστημονικά και ερευνητικά. Οπότε, με μια σωστή καθοδήγηση από εμάς και με μια στοιχειώδη συνεργασία από τον εκπαιδευτικό που ξέρει την ομάδα του και που μπορεί να την συντονίσει μπορούν να προσφέρουν ένα απλό, κατανοητό και απτό εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Το δεύτερο είναι ότι, επειδή ακριβώς τα μουσεία μας είναι μουσεία Τεχνολογίας, μας ενδιέφερε πολύ περισσότερο, κι εδώ έρχομαι πολύ πιο συγκεκριμένα στο δικό σας το θέμα, τα παιδιά να έρχονται σε επαφή με αυτό που λέμε “κάνω και μαθαίνω”. Δεν υπάρχει ανάγκη στο καθεαυτό εκπαιδευτικό πρόγραμμα να προσφεύγουμε σε νέες τεχνολογίες παρά μόνο συμπληρωματικά. Δηλαδή, είναι πιο σημαντικό σε παιδιά του 21<sup>ου</sup> αι., τα οποία, ενδεχομένως, δεν έχουν δει ποτέ στη ζωή τους εργαλεία και τεχνικές όπως αυτές που συζητάμε, να κάνουν πράγματα, να δράσουν, να πιάσουν - και το ξέρετε και πολύ καλύτερα και ως εκπαιδευτικός - παρά να ξαναβρεθούν, όπως και σε όλη την υπόλοιπη μέρα τους, μπροστά σε μια οθόνη και να πατήσουν κουμπιά. Θεωρώ, δηλαδή, ότι οι νέες τεχνολογίες λειτουργούν καθαρά συμπληρωματικά και ως υποκατάστατο στη περίπτωση που δεν υπάρχει άμεση εμπειρία...».

Στη συνέχεια της συζήτησης, η Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. μίλησε πιο συγκεκριμένα για τα τρία μουσεία τα οποία αποτέλεσαν μελέτες περίπτωσης της παρούσας εργασίας.

### ***A. Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού Σπάρτης***



**Εικόνα 7 - Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού**

(Πηγή: <http://www.piop.gr/PiopMuseum>)

Όπως διαβάζουμε στην ιστοσελίδα του Μουσείου Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού Σπάρτης:

«Το Μουσείο της Ελιάς και του Ελληνικού Λαδιού στη Σπάρτη έχει ως κύριο σκοπό να αναδείξει τον πολιτισμό και την τεχνολογία της ελιάς και της ελαιοπαραγωγής, που συνδέεται άρρηκτα με την ελληνική, και γενικότερα τη μεσογειακή ταυτότητα. Είναι μοναδικό στο είδος του στην Ελλάδα και βρίσκεται στην καρδιά της Λακωνίας, μιας από τις κύριες ελαιοπαραγωγούς περιοχές της χώρας μας.

Το 2007, ολοκληρώθηκε η Ημιυπαίθρια Έκθεση του Μουσείου, με τους μηχανισμούς ενός προϊστορικού, ενός ελληνιστικού κι ενός βυζαντινού ελαιοτριβείου, οι οποίοι μπαίνουν σε λειτουργία στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου.

Το ΜΕΕΛ αποτελεί τέλος, μέλος του δικτύου Μουσεία Ελιάς της Μεσογείου».<sup>53</sup>

Οι εκθέσεις του Μουσείου Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών. Πιο συγκεκριμένα, το μουσείο διαθέτει τέσσερις (4) οθόνες προβολών, δύο (2) οθόνες αφής και ένα (1) ψηφιακό παιχνίδι. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στις αίθουσες που φιλοξενούν την έκθεση του Μουσείου. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, δραστικές είναι οι δύο οθόνες αφής και το ψηφιακό παιχνίδι.

Επιπλέον, από την Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Πιο συγκεκριμένα, η Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. ανέφερε ότι: «υπάρχουν διαφορετικού τύπου ντοκιμαντέρ μικρής διάρκειας, από 10-15 λεπτά, τα οποία

<sup>53</sup> <http://www.piop.gr/PiopMuseum.asp?ID=283&NT=18&Lang=1&MuseumID=277> (ανασύρθηκε 7/10/2011).

απευθύνονται σε διαφορετικό κοινό και έρχονται να αποτελέσουν είτε μία εισαγωγή είτε μία συμπλήρωση κάποιων θεμάτων που παρουσιάζονται στο μουσείο... Τα τρία ντοκιμαντέρ παίζουν σε συνεχή ροή στο μουσείο σε έναν ειδικό, μικρό χώρο προβολών, ωστόσο, όταν έρχεται μια ομάδα μπορεί να επιλέξει εκ των προτέρων αν θέλει να δει κάποιο από αυτά συγκεκριμένη ώρα προβολής... Και εκτός αυτών, μέσα στην πορεία της έκθεσης υπάρχει το πιο δημοφιλές, θα έλεγα, από τις νέες τεχνολογίες έκθεμά μας που είναι στην ενότητα της διατροφής: έχουμε μία οθόνη αφής με εκτυπωτή, ένα μηχάνημα το οποίο έχει συνταγές παραδοσιακές της Λακωνίας με ελιά και λάδι... το οποίο λειτουργεί και στα εκπαιδευτικά, διαδραστικά, γιατί πολλές φορές τα παιδιά παίρνουν μία συνταγή και τη φτιάχνουν στο σχολείο... Επίσης (υπάρχει) μία οθόνη αφής... στην οποία μπορείς να δεις φωτογραφίες ή και, ενδεχομένως, κινούμενη εικόνα από τα αντίστοιχα τεκμήρια τα αρχαιολογικά... ώστε να μπορέσεις να παρακολουθήσεις το μεγάλο υλικό που έχει συγκεντρωθεί από την έρευνα...».

### ***B. Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου***



**Εικόνα 8 - Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου**

(Πηγή: <http://www.piop.gr/PiopMuseum>)

Όπως διαβάζουμε στην ιστοσελίδα του Μουσείου Μαρμαροτεχνίας Τήνου:

«Στο Μουσείο παρουσιάζεται η τεχνολογία του μαρμάρου, υλικού που κατέχει ιδιαίτερη θέση στην αρχιτεκτονική και την τέχνη της Ελλάδας από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας, ενώ παράλληλα περιγράφεται αναλυτικά το πλέγμα εργαλειακού εξοπλισμού και τεχνικών. Ταυτόχρονα, με την έμφαση που δίνεται στην προβιομηχανική και πρωτοβιομηχανική Τήνο, του σημαντικότερου νεοελληνικού κέντρου μαρμαροτεχνίας, αναδεικνύεται το κοινωνικό και οικονομικό πλαίσιο στο οποίο αναπτύχθηκαν τα τοπικά εργαστήρια.

Η μόνιμη έκθεση περιλαμβάνει ποικίλα κοσμικά, εκκλησιαστικά, επιτύμβια και καθημερινής χρήσης πρωτότυπα έργα σε μάρμαρο (υπέρθυρα, κρήνες, οικόσημα,

φουρούσια, προσκυνητάρια, γουδιά, κ.ά.), πήλινα προπλάσματα και γύψινα αντίγραφα, εργαλεία λατόμευσης και μαρμαροτεχνίας, μηχανολογικό εξοπλισμό, αρχαικό υλικό, καθώς και την πλουσιότερη συλλογή σχεδίων παλαιών μαρμαρογλυπτών που υπάρχει στην Ελλάδα. Παράλληλα, το οπτικοακουστικό υλικό της έκθεσης ζωντανεύει με τρόπο άμεσο τις παραδοσιακές μεθόδους εργασίας του λατόμου και του μαρμαροτέχνη, ενώ οι εικόνες του οδοιπορικού καταγράφουν την έντονη παρουσία του μαρμάρου σε ολόκληρο το νησί και παροτρύνουν τους επισκέπτες σε δικές τους περιηγήσεις».<sup>54</sup>

Οι εκθέσεις του Μουσείου Μαρμαροτεχνίας πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών. Πιο συγκεκριμένα, το μουσείο διαθέτει τρεις (3) οθόνες προβολής ντοκιμαντέρ, μία (1) οθόνη προβολής slides και δύο (2) οθόνες, οι οποίες, με τρισδιάστατη απεικόνιση, δείχνουν θέματα σχετικά με την τεχνογνωσία και την τεχνολογία που παρουσιάζεται στο μουσείο. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στις αίθουσες που φιλοξενούν την έκθεση του Μουσείου και μία (1) από τις οθόνες προβολής ντοκιμαντέρ είναι τοποθετημένη στο χώρο του κυλικείου.

Επιπλέον, από την Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Η Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. ανέφερε ότι: «Ένα κομμάτι, το πιο απλό ας το πω και εντός εισαγωγικών πρωτόγονο, που χρησιμοποιείται σε πολλά μουσεία, είναι ωστόσο στην ευρύτερη έννοια των νέων τεχνολογιών που λέμε, είναι οι οθόνες οι μη διαδραστικές, οι οποίες παρουσιάζουν τεχνίτες σε δράση είτε αυτό είναι ένα παραδοσιακό ντοκιμαντέρ είτε είναι ένα πιο σύγχρονης αντίληψης, ένα απόσπασμα, το οποίο εξηγεί κάποιες τεχνικές. Εκεί είναι σαφής η διασύνδεση με τη θεματική. Είναι ο τρόπος για να εντάξεις την ανθρώπινη παρουσία και την ανθρώπινη εμπειρία μέσα στο χώρο, από τη στιγμή που δεν υπάρχει η δυνατότητα να έχεις συνέχεια και ζωντανά τον τεχνίτη να σου δείχνει τη διαδικασία... Αυτό, εκτός από την εικόνα... προσθέτει και ένα επιπλέον στοιχείο, μουσειογραφικό θα έλεγα, που είναι ο ήχος. Διότι, αυτό που εντυπωσιάζει τους περισσότερους επισκέπτες... είναι ότι την επίσκεψή σου τη συνοδεύουν χαρακτηριστικοί

<sup>54</sup><http://www.piop.gr/PiopMuseum.asp?ID=493&NT=18&Lang=1&MuseumID=491>

(ανασύρθηκε

7/10/2011).

ήχοι, οι οποίοι δεν είναι καθόλου ενοχλητικοί αλλά είναι υπαινικτικοί και σε υποβάλλουν σε όλη την αίσθηση της εργασίας, της τεχνικής...

(Επιπλέον), ένα *slide show* δείχνει αντιστικτικά εργασίες αναστήλωσης και μνημεία στα οποία έχουν δουλέψει Τηνιακοί τεχνίτες κατά κύριο λόγο στην Αθήνα, στη νεοκλασική Αθήνα. Και η τρίτη κατηγορία είναι οι καθαρά ψηφιακές παραγωγές που αυτό που δείχνουν είναι κάτι το οποίο δεν μπορείς να έχεις μέσα στο χώρο, αλλά το δείχνεις με τρισδιάστατη ψηφιακή, μηχανολογική πλέον απεικόνιση...».

### **Γ. Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας**



**Εικόνα 9 - Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας**

(Πηγή: <http://www.piop.gr/PiopMuseum>)

Όπως διαβάζουμε στην ιστοσελίδα του Μουσείου Περιβάλλοντος Στυμφαλίας:

«Το Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας βρίσκεται στην ορεινή Κορινθία, εκεί όπου, σύμφωνα με τη μυθολογία, ο Ηρακλής αντιμετώπισε και εξολόθρεψε τις Στυμφαλίδες όρνιθες. Η οικολογική αξία της περιοχής, με εστίαση στην υδατική λεκάνη και τα πλούσια δάση της, επιβεβαιώνεται και από την ένταξή της στο Ευρωπαϊκό Δίκτυο Προστατευόμενων Περιοχών NATURA 2000.

Το Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας έχει σκοπό να καταδείξει την αλληλεξάρτηση ανθρώπου και φύσης, καθώς και την αρμονική συνύπαρξή τους στη λεκάνη της Στυμφαλίας. Για την καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου της έκθεσης αξιοποιούνται ποικίλα εκφραστικά και εποπτικά μέσα. Εικαστικά σύνολα παραπέμπουν στη χρήση των αντικειμένων και συνοδεύονται από σχετικό εποπτικό υλικό εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Οι σκοποί της έκθεσης υποστηρίζονται από μακέτες και διαδραστικές εφαρμογές, ψηφιακές αναπαραστάσεις και ταινίες τεκμηρίωσης. Επίσης, για πρώτη φορά στον ελλαδικό χώρο, προσβάσιμη τομή της λίμνης σε εσωτερικό χώρο δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να παρατηρήσει από κοντά φυτά και ψάρια της περιοχής».<sup>55</sup>

<sup>55</sup> <http://www.piop.gr/PiopMuseum.asp?ID=772&NT=18&Lang=1&MuseumID=770> (ανασύρθηκε 7/10/2011).

Οι εκθέσεις του Μουσείου Περιβάλλοντος Στυμφαλίας πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών. Πιο συγκεκριμένα, το μουσείο διαθέτει οθόνες προβολής ντοκιμαντέρ, οθόνες προβολής slides και οθόνες που παρουσιάζουν ψηφιακές αναπαραστάσεις αρχαιολογικών εκθεμάτων. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στις αίθουσες που φιλοξενούν την έκθεση του Μουσείου.

Οι πληροφορίες για το Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας δόθηκαν από υπάλληλο της Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π., καθώς και από την Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.. Στη συζήτηση επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Η υπάλληλος της Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. ανέφερε ότι: «Για τη Στυμφαλία έχουμε, επίσης, την κατηγορία των ντοκιμαντέρ, η οποία αφορά κυρίως τα παραδοσιακά επαγγέλματα... που αφορούν στο ψάρεμα στη λίμνη, στην κτηνοτροφία, στη γεωργία και στη μελισσοκομία. Αυτά είναι τεκμηριωτικά, κυρίως, βίντεο, τα οποία δείχνουν τις διαδικασίες... και είναι αυτά στα οποία, κατά κύριο λόγο, βασιζόμαστε στον ήχο, δηλαδή, μας δίνουν τον ήχο και την αίσθηση της περιοχής... Υπάρχουν ψηφιακές αναπαραστάσεις που μας έχουν δώσει την ευκαιρία να εξηγήσουμε πράγματα που θα ήταν πολύ δύσκολα, όπως, για παράδειγμα, στη μακέτα της γεωλογίας της Στυμφαλίας μας δίνουν τη δυνατότητα να περιγράψουμε πώς δημιουργήθηκαν τα εδάφη, ποια συγκεκριμένα στρώματα, τα νερά πώς διαχέονται στο χώρο κ.λπ... Ψηφιακές αναπαραστάσεις έχουμε και στα αρχαιολογικά εκθέματα, δηλαδή, υπάρχει ψηφιακή αναπαράσταση για το Αδριάνειο Υδραγωγείο και για την Αρχαία Στύμφαλο...

Και υπάρχουν και οι πολύ απλές slide shows- παρουσιάσεις που αξιοποιούν κομμάτια τόσο του φωτογραφικού μας αρχείου, όσο και των αρχείων της τεκμηρίωσης... Εκεί αξιοποιείται, πραγματικά, υλικό από την τεκμηρίωση των αρχαιολογικών ευρημάτων, από τα παραδοσιακά επαγγέλματα και από το ερευνητικό του περιβάλλοντος...

Ούτως ή άλλως στόχος μας ήταν να ενταχθούν στην εκθεσιακή πορεία και να μας δώσουν τη δυνατότητα να εξηγήσουμε πράγματα που θα ήταν πολύ δύσκολο να τα εξηγήσουμε διαφορετικά... Αλλά σε καμία περίπτωση δεν έγινε με αμιγώς εκπαιδευτικό σκοπό. Ήταν μουσειολογική, περισσότερο, η χρησιμότητά του παρά εκπαιδευτική. Και επίσης στη Στυμφαλία ακόμη δεν έχουμε ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό φάκελο, οπότε δεν ξέρουμε τι από όλα αυτά θα αξιοποιηθεί και πώς».

«Γιατί το μουσείο δεν έχει κλείσει ούτε χρόνο, οπότε είμαστε στη διαδικασία δημιουργίας, γενικώς, και των αντίστοιχων δράσεων», συμπλήρωσε η Προϊσταμένη Υπηρεσίας

Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.. Και συνέχισε: «Να πω, συμπληρωματικά, ότι επίσης, στο πλαίσιο των Ελληνικών, Ευρωπαϊκών και Διεθνών εορτασμών, πάντοτε συμμετέχουμε και οι συμμετοχές αυτές σε μεγάλο βαθμό είναι εκπαιδευτικές δράσεις, που απευθύνονται στα σχολεία της περιοχής, κατά κύριο λόγο. Και το είπα συγκεκριμένα, γιατί και στη Στυμφαλία το πρώτο άνοιγμα στο σχολικό κοινό έγινε με αφορμή έναν εορτασμό που είχε οργανώσει το ΥΠ.ΠΟ.Τ. για το νερό, οπότε με αυτή την ευκαιρία οργανώθηκε ένα θεατρικό παιχνίδι – αναπαράσταση με άξονα τους άθλους του Ηρακλή – και στο οποίο συμμετείχαν τα παιδιά. Οπότε, και σε αυτές τις περιπτώσεις έχουμε συμμετοχή της εκπαιδευτικής κοινότητας και είναι στοχευόμενες δράσεις, οργανωμένες από μουσειοπαιδαγωγούς, από εξειδικευμένους συνεργάτες και οι οποίες αξιοποιούν τη θεματική και τις δυνατότητες του μουσείου».

Η δυνατότητα πρόσβασης στα Μουσεία του ΠΙΟΠ από άτομα με αναπηρίες, καθώς και η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Η Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. αναφέρθηκε, συνολικά, στα Μουσεία του ΠΙΟΠ, λέγοντας: «Για άτομα με κινητικές δυσκολίες, σε όλα τα μουσεία (υπάρχει πρόσβαση). Σε εμάς υπάρχουν δύο κατηγορίες μουσείων: είναι τα μουσεία αυτά που ονομάζουμε “του εαυτού τους”, που είναι αυθεντικές εγκαταστάσεις που έχουν αναπαλαιωθεί και αναδειχθεί, και υπάρχουν και τα μουσεία, τα οποία έχουν κτιστεί ως σύγχρονα κτίρια. Στη δεύτερη αυτή κατηγορία, προφανώς, για τα άτομα με δυσκολίες στην κίνηση η προσπελασιμότητα είναι 100%, τηρούνται όλες οι προδιαγραφές. Στην πρώτη κατηγορία, και εκεί, κατά το δυνατόν, έχει γίνει μεγάλη προσπάθεια για προσπελασιμότητα... Από εκεί και πέρα έχουμε ξεκινήσει μια προσπάθεια και για άλλες κατηγορίες ατόμων με αναπηρίες, έχουμε κάνει μια επαφή αλλά ακόμα δεν έχει ολοκληρωθεί κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα, προκειμένου στο μουσείο Μετάξης και στο μουσείο Μαρμαροτεχνίας, τα οποία προσφέρεται το αντικείμενό τους να οργανώσουμε κάποια προγράμματα για άτομα με προβλήματα όρασης, ωστόσο η πρώτη εφαρμογή για τη συγκεκριμένη κατηγορία θα γίνει στην περιοδική έκθεση, τη Μύρτιδα... Η Μύρτις από το Μάιο (του 2011) και μετά, θα περιodeύσει στα Μουσεία του Δικτύου μας και με αυτή την ευκαιρία αναπροσαρμόστηκε και δημιουργήθηκε, ενταγμένη στην έκθεση, μία ενότητα η οποία επιτρέπει και στα άτομα με δυσκολίες όρασης να ψηλαφούν τα στάδια της ανάπλασης του προσώπου της Μύρτιδας...

Και σε άτομα με θέματα νόησης γίνονται προγράμματα. Ειδικά το πρόγραμμα στη Σπάρτη με το “Βγάζουμε το λάδι” στο ελληνιστικό ελαιοτριβείο, το έχει παρακολουθήσει το ειδικό σχολείο της περιοχής με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών συνοδών, αλλά στην ουσία έκαναν

όλη τη διαδικασία κανονικά και έλαβαν μέρος πλήρως στο πρόγραμμα, σε ειδική επίσκεψη, όχι μαζί με άλλο σχολείο αλλά προσαρμοσμένο στη συγκεκριμένη επίσκεψη.

...Προσωπική μου πεποίθηση είναι ότι τα συγκεκριμένα σχολεία έχουν πολύ μεγάλη θέληση να συμμετέχουν σε τέτοια προγράμματα. Η προσφορά αντίστοιχα από τα μουσεία είναι σχετικά περιορισμένη. Οπότε, όποτε υπάρχει αντίστοιχη προσφορά τα συγκεκριμένα σχολεία πάντοτε ανταποκρίνονται. Το θέμα είναι ένας ευρύτερος προβληματισμός, σχεδιασμός και πρακτική για το πώς θα ενταχθούν προγράμματα για τις συγκεκριμένες κατηγορίες, οι οποίες δεν έχουν καθόλου τον ίδιο βαθμό δυσκολίας...

(Για τα άτομα με κινητικές δυσκολίες) που επισκέπτονται τα μουσεία, εκεί δεν υπάρχει σχεδόν κανένα πρόβλημα... Κάποια (εκπαιδευτικά προγράμματα) πρέπει να τα σχεδιάσεις ειδικά και να προσαρμόσεις το σκεπτικό σου στη συγκεκριμένη ομάδα. Αυτό υπάρχει σαφέστατα ως πρόθεση και πολύ σύντομα φαντάζομαι και ως υλοποίηση».

## 8. Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο



Εικόνα 10 - Εθνικό Αρχαιολογικό μουσείο  
(Πηγή:[http://el.wikipedia.org/wiki/Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο](http://el.wikipedia.org/wiki/Εθνικό_Αρχαιολογικό_Μουσείο))

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου:

«Το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο είναι το μεγαλύτερο μουσείο της Ελλάδας και ένα από τα σημαντικότερα του κόσμου. Με αρχικό προορισμό να δεχθεί το σύνολο των ευρημάτων από ανασκαφές του 19ου αιώνα, κυρίως από την Αττική, αλλά και από άλλες περιοχές της χώρας, σταδιακά πήρε τη μορφή ενός κεντρικού Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου και εμπλουτίστηκε με ευρήματα από όλα τα σημεία του ελληνικού κόσμου. Οι πλούσιες συλλογές του, που απαριθμούν περισσότερα από 11.000 εκθέματα, προσφέρουν στον επισκέπτη ένα πανόραμα του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού από τις αρχές της προϊστορίας έως την ύστερη αρχαιότητα. Το μουσείο στεγάζεται στο επιβλητικό νεοκλασικό κτήριο, που οικοδομήθηκε στα τέλη του 19ου

αιώνα σε σχέδια του L. Lange και τελικά διαμορφώθηκε από τον Ernst Ziller. Οι εκθεσιακοί χώροι του, δεκάδες αίθουσες σε κάθε όροφο, καλύπτουν έκταση 8.000 τ.μ. και στεγάζουν τις πέντε μεγάλες μόνιμες συλλογές:

- Τη Συλλογή Προϊστορικών Αρχαιοτήτων,
- Τη Συλλογή Έργων Γλυπτικής,
- Τη Συλλογή Αγγείων και Μικροτεχνίας,
- Τη Συλλογή Έργων Μεταλλοτεχνίας,
- Τέλος, τη μοναδική για την Ελλάδα Συλλογή Αιγυπτιακών και Ανατολικών Αρχαιοτήτων.

Το μουσείο διαθέτει πλούσιο φωτογραφικό αρχείο και βιβλιοθήκη με πολλές σπάνιες εκδόσεις, η οποία εμπλουτίζεται διαρκώς για τις ανάγκες του επιστημονικού προσωπικού. Επίσης, διαθέτει σύγχρονα εργαστήρια συντήρησης μεταλλικών αντικειμένων, κεραμικής, λίθου, εργαστήρια εκμαγείων, οργανικών υλών, φωτογραφικό εργαστήριο και χημικό εργαστήριο. Στους χώρους του στεγάζονται, ακόμη, αίθουσες περιοδικών εκθέσεων, αμφιθέατρο διαλέξεων, καθώς και ένα από τα μεγαλύτερα πωλητήρια του Ταμείου Αρχαιολογικών Πόρων. Επί πλέον, λειτουργεί ως κέντρο έρευνας για επιστήμονες από όλο τον κόσμο και συμμετέχει στην εκπόνηση ειδικών εκπαιδευτικών και άλλων προγραμμάτων. Στο αμφιθέατρό του διοργανώνονται αρχαιολογικές διαλέξεις, ενώ καινοτομία αποτελεί και η δυνατότητα ξενάγησης ατόμων με προβλήματα ακοής από το επιστημονικό προσωπικό».<sup>56</sup>

Ορισμένες από τις εκθέσεις του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών. Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Παναγιώτα Κουτσιανά, αρχαιολόγος στο τμήμα των δημοσίων σχέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου, διαπιστώνεται ότι στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο υπάρχουν επτά (7) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το μουσείο διαθέτει τρεις (3) οθόνες προβολών, τρεις (3) σταθμούς πληροφόρησης και μία (1) οθόνη αφής. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες σε αντίστοιχες θεματικές ενότητες του Μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, οι οθόνες προβολής είναι τοποθετημένες στη συλλογή της Θήρας, οι σταθμοί πληροφόρησης στην Κυπριακή συλλογή και η οθόνη αφής στη συλλογή Βλαστού.

Επιπλέον, από την κ. Κουτσιανά επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

---

<sup>56</sup> <http://www.namuseum.gr/museum/index-gr.html> (ανασύρθηκε 8/10/2011).

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό, η κ. Κουτσιανά είπε: «Καθώς όλοι ξέρουμε, (το μουσείο) είναι ένας ζωντανός οργανισμός και βρίσκεται σε διαρκή επικοινωνία με το κοινό και, επιπλέον, είμαστε στη μεταβιομηχανική εποχή που οι νέες τεχνολογίες έχουν εισβάλει στη ζωή μας. Το Μουσείο θεώρησε απαραίτητο να εντάξει τις νέες τεχνολογίες για να προσελκύσει όλες τις ομάδες του κοινού... Το σκεπτικό μας ήταν, ουσιαστικά, να προσθέτουν πληροφορίες, δηλαδή, πέρα από τον επισκέπτη που θα βλέπει το έκθεμα, να αναρωτιέται για τη σχέση του εκθέματος με το παρελθόν, ποια είναι η ιστορία του, ποια ήταν η χρήση του, η ακριβής χρήση του... Πιο συγκεκριμένα, οι οθόνες προβολής (στη συλλογή της Θήρας), παρέχουν την εικόνα, η οποία είναι αρκετά ελκυστική για το κοινό. Αυτό δε σημαίνει, βέβαια, ότι ο επισκέπτης καθιλώνεται εκεί, δηλαδή, χωρίς να δίνει βάση στο επιτοίχιο. Η οθόνη είναι αυτή που συμπληρώνει τη γνώση του. Δηλαδή, αυτό που κάποιος διαβάξει στο επιτοίχιο, μπορεί να το έχει ως εικόνα μπροστά του και είναι κάτι το οποίο, φυσικά, μπορεί να τον βοηθήσει να αποθηκεύσει καλύτερα στη μνήμη αυτές τις πληροφορίες και μετά να τις αναζητήσει πιο εύκολα και να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα. Σε άλλες περιπτώσεις, όπως είναι στην Κυπριακή συλλογή... (το υλικό) είναι οπτικοακουστικό. Δηλαδή, πέρα από τη γνωριμία με τους αρχαιολογικούς χώρους της Κύπρου, τα μνημεία, τους ανθρώπους, υπάρχει και μουσική επένδυση, οπότε αυτό είναι ένα μέσο ψυχαγωγίας. Δηλαδή, προσπαθούμε να εξασφαλίσουμε αυτήν την ισορροπία στο μουσείο, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας παράλληλα, και να προσελκύσουμε με αυτόν τον τρόπο περισσότερους. Και το τελευταίο, που υπάρχει στη συλλογή Βλαστού, είναι η οθόνη αφής με την οποία μπορεί κάποιος να αναζητήσει να δει τα χειρόγραφα, που και αυτά αναγράφονται στα επιτοίχια της συλλογής του Βλαστού, κομμάτια από το ημερολόγιο, το οποίο τηρούσε, σχέδιά του. Δηλαδή, και πάλι παρουσιάζεται πιο ζωντανά αυτό που εκτίθεται στις προθήκες μας... Παρατηρείται αυτό το φαινόμενο που σας είπα προηγουμένως. Πρώτα μελετούν το επιτοίχιο και κατόπιν στέκονται για αρκετή ώρα και παρατηρούν την οθόνη προβολής, χωρίς να σημαίνει ότι η οθόνη προβολής κλέβει την παράσταση. Είναι αυτή που συμπληρώνει, ουσιαστικά, τη γνώση τους και τους βοηθάει να εμπεδώσουν όλα αυτά, τα οποία είχαν διαβάσει προηγουμένως ή ίσως να είχαν ακούσει αφηγήσεις από ξεναγήσεις...».

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Στο μουσείο διεξάγεται, από Τρίτη έως Παρασκευή, ένα οργανωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα την ημέρα, το οποίο απευθύνεται σε μαθητικές ομάδες. Όπως είπε η κ. Κουτσιανά: «Δυστυχώς μέχρι στιγμής, διεξάγεται μόνο ένα (εκπαιδευτικό πρόγραμμα) και

όχι πάντα το ίδιο. Αυτό έχει σχέση, όπως καταλαβαίνετε, και με το προσωπικό, δηλαδή, πόσο προσωπικό είναι διαθέσιμο για κάτι τέτοιο».

Σε αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα εντάχθηκαν και κάποιες από τις ψηφιακές εφαρμογές του μουσείου, συγκεκριμένα, οι οθόνες προβολής που πλαισιώνουν τη συλλογή της Θήρας, εφόσον το εκπαιδευτικό πρόγραμμα έχει θέμα σχετικό με αυτή τη συλλογή. Η ένταξη των ψηφιακών εφαρμογών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα έγινε «στο πλαίσιο της επικοινωνιακής πολιτικής του Μουσείου, καθώς οι νέοι και οι μικρότερες, δηλαδή, γενιές είναι πιο εξοικειωμένες από εμάς με τις νέες τεχνολογίες... Και είναι και αρκετά ελκυστικά όλα αυτά τα μέσα, γενικά τα τεχνολογικά, ιδίως για τις συγκεκριμένες αυτές ηλικίες που αναφέρετε, (δηλαδή), του δημοτικού», όπως είπε η κ. Κουτσιανά. Και συνέχισε, λέγοντας ότι στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα γίνεται χρήση των δύο οθονών προβολής που πλαισιώνουν τη συλλογή της Θήρας, με το σκεπτικό ότι: «γι' αυτό, το οποίο εμείς τους αναφέρουμε και μπορεί να σχηματίσουν εικόνα με το μυαλό τους, τους δίνεται η ευκαιρία (με την παρατήρηση των βίντεο που προβάλλονται στις οθόνες) να έχουν και μια οπτική αναπαράσταση».

Η συζήτηση για το θέμα αυτό ολοκληρώθηκε με την ερώτηση: «Υπάρχει στα μελλοντικά σχέδια του μουσείου η σκέψη για χρήση και περαιτέρω ψηφιακών μέσων;», στην οποία η κ. Κουτσιανά απάντησε: «Ναι, φυσικά. Αρκεί να υπάρχουν οικονομικοί πόροι, που είναι και το βασικό μας πρόβλημα, για να μπορέσουν να ενταχθούν στις εκθέσεις και σε μελλοντικά εκπαιδευτικά μας προγράμματα».

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Η κ. Κουτσιανά είπε ότι υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο για άτομα με αναπηρίες. Όσον αφορά τη δυνατότητα προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για τα άτομα αυτά, σχολίασε: «Το καλοκαίρι (του 2010) είχε γίνει μια επίσκεψη ομάδας από το σύλλογο “Ελπίδα” που παρακολούθησε εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που είχε σχεδιαστεί για την περιοδική μας έκθεση “Ερέτρια” και κατόπιν παρακολούθησε και το πρόγραμμα της Θήρας, όπως ακριβώς προσαρμόστηκε σε αυτούς, γιατί ήταν και διαφορετικές ηλικίες, δεν ήταν, δηλαδή, ακριβώς στην τρίτη δημοτικού. Ένα άλλο πρόγραμμα που υπάρχει είναι το “Μάτι ακούει”, το οποίο απευθύνεται σε κωφούς μαθητές και δημοτικού και γυμνασίου. Το πραγματοποιεί, το διεξάγει μια συνάδελφος αρχαιολόγος που είναι και η ίδια κωφή. Προηγείται διάλεξη στο αμφιθέατρο με χρήση

πλαστικοποιημένων εικόνων, με προβολή παρουσίασης και κατόπιν ξενάγηση στον εκθεσιακό χώρο και συζήτηση εκεί. (Επιπλέον), κάποιες φορές οργανώνονται εκπαιδευτικά προγράμματα, μάλλον προσαρμόζονται όταν απευθύνονται σε ειδικά σχολεία, δηλαδή, σε σχολεία με παιδιά που μπορεί να παρουσιάζουν διάφορες διαταραχές αυτισμού ή νοητική υστέρηση. Για τυφλούς υπάρχει ο μήνας Οκτώβριος, είναι ο μήνας ευαισθητοποίησης για άτομα με προβλήματα όρασης. Είναι σε συνεργασία με έναν διεθνή οργανισμό τον “Art Education for the blind” και αυτός ο μήνας αφιερώνεται στους τυφλούς. Κλείνουν ημερομηνίες ομάδες τυφλών από το “Φάρο Τυφλών” και από άλλες οργανώσεις. Κάθε χρόνο επιλέγεται διαφορετικό αντικείμενο. Φέτος ήταν η γνωριμία με ειδώλια, όπου μετά την ξενάγηση είχαν την δυνατότητα σε ειδικό χώρο που υπάρχει για τα εκπαιδευτικά μας προγράμματα, εκεί που γίνονται και οι προβολές παρουσιάσεων, να αγγίζουν αντίγραφα εκθεμάτων. Φέτος είχε γίνει για τα πήλινα ειδώλια».

## **9. Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης**



**Εικόνα 11 - Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης**

(Πηγή: <http://citypress-gr.blogspot.com>)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Εθνικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης:

«Το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης ξεκίνησε τη λειτουργία του το 2000. Η ίδρυσή του ήρθε να καλύψει ένα τεράστιο κενό που άφησε η επί δεκαετίες έλλειψη ενός ανάλογου θεσμού για τη σύγχρονη διεθνή τέχνη στην Αθήνα. Η απόφασή μας να ξεκινήσουμε αμέσως με εκθέσεις, και μάλιστα κατά το πλείστον κριτικού και πειραματικού χαρακτήρα, έστω και χωρίς κτίριο και συλλογές, υπαγορεύτηκε ακριβώς από αυτήν την ανάγκη. Εκθέσεις σύγχρονης τέχνης γίνονταν οπωσδήποτε και γίνονται στην Αθήνα. Η ευθύνη όμως του Μουσείου που θέτει στο κέντρο των δραστηριοτήτων του ισότιμα τα έργα τέχνης και το κοινό, είναι να μην ενεργεί περιστασιακά αλλά με βάση ένα οργανωμένο σχέδιο που υλοποιείται από έκθεση σε

έκθεση και έχει σα στόχο να κεντρίζει ευαισθησίες και να διαμορφώνει κριτική σκέψη και αισθητικά κριτήρια. Μουσεία χωρίς κοινό δεν υπάρχουν. Αλλά και Μουσεία χωρίς συλλογές δεν υπάρχουν. Με τη φιλοδοξία μέχρι το 2013, οπότε θα έχει ολοκληρωθεί η ανάπλαση του πρώην εργοστασίου Φιξ, που θα αποτελέσει τη μόνιμη στέγη του ΕΜΣΤ, να έχει αναπτυχθεί ένας αξιόλογος πυρήνας έργων τέχνης ελλήνων και διεθνών καλλιτεχνών, συγκροτούμε συλλογές επιλεκτικού και όχι εγκυκλοπαιδικού χαρακτήρα, που αναδεικνύουν πρωτοποριακές τάσεις και κριτικές αναζητήσεις του καλλιτεχνικού παρόντος αλλά και του ιστορικού του βάθους, που φτάνει έως το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα. Στόχος μας και με τις εκθέσεις και με τις συλλογές είναι να προσφέρουμε σε όλους τους επισκέπτες του Μουσείου, το οποίο παραμένει ένας κατεξοχήν δημοκρατικός θεσμός, την «άλλη» διάσταση, που στις μέρες μας δεν νοείται έξω από διαπολιτισμικά και οικουμενικά σχήματα.

Αννα Καφέτση

Διευθύντρια Εθνικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης»<sup>57</sup>

Το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (ΕΜΣΤ) χρησιμοποιεί στις εκθέσεις του νέες τεχνολογίες.

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Κλεάνθη Χριστίνα Βαλκανά, ιστορικός τέχνης - επιμελήτρια, διαπιστώνεται ότι το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης έχει μια ιδιαιτερότητα. Το μεγαλύτερο μέρος της συλλογής του αποτελείται από έργα, τα οποία είναι ψηφιακά, διαδικτυακά ή βίντεο τέχνης. Στην παρούσα έρευνα, όμως, όταν μιλάμε για ψηφιακές εφαρμογές, οι οποίες πλαισιώνουν και ερμηνεύουν τις εκθέσεις του μουσείου, δεν εννοούμε τα ψηφιακά έργα τέχνης. Στην περίπτωση του ΕΜΣΤ η ψηφιακή εφαρμογή, που δεν αποτελεί έργο τέχνης αλλά μπήκε στο Μουσείο για να υποστηρίξει τις εκθέσεις του, είναι ένα ψηφιακό διαδραστικό τραπέζι. Το διαδραστικό τραπέζι είναι τοποθετημένο στην είσοδο του μουσείου.

Επιπλέον, από την κ. Βαλκανά επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό, η κ. Βαλκανά είπε ότι το διαδραστικό τραπέζι εντάχθηκε στο Μουσείο για να διευκολύνει τον επισκέπτη στην περιήγησή του, εφόσον ο επισκέπτης μπορεί να δει σε αυτό την κάτοψη της έκθεσης. Επιπλέον, μπορεί να παράσχει στον επισκέπτη επιπρόσθετες πληροφορίες, με συνοπτικά αλλά περιεκτικά κείμενα, για τη συλλογή του ΕΜΣΤ ή για τα έργα της εκάστοτε έκθεσης. Πιο συγκεκριμένα, η κ. Βαλκανά

---

<sup>57</sup> <http://www.emst.gr/GR/museum/Pages/preface.aspx> (ανασύρθηκε 8/10/2011).

είπε: «(Το διαδραστικό τραπέζι) είναι ένα καινούριο απόκτημα του Μουσείου, φετινό, και η λογική του είναι να εξυπηρετήσει, όχι μόνο τα εκπαιδευτικά προγράμματα (αλλά) το κοινό κατ' αρχήν. Σχετίζεται με τη συλλογή του Μουσείου και με τις περιοδικές εκθέσεις. Γιατί, ένα κομμάτι του τραπέζιού περιλαμβάνει έργα της συλλογής, δηλαδή, έχει έργα της συλλογής μας και πληροφορίες πάνω σε αυτά, και σε ένα δεύτερο τμήμα έχουμε την κάτοψη της έκθεσης, της εκάστοτε έκθεσης, με στοιχεία των έργων, στα οποία μπορεί να παρέμβει ο επισκέπτης, να μάθει πράγματα, να δει πράγματα κ.λπ. Δηλαδή, το περιεχόμενο του διαδραστικού τραπέζιού θα αναδιαμορφώνεται ανάλογα με τις ανάγκες της κάθε έκθεσης. Δεν είναι σταθερό».

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο προσφέρει στο κοινό του οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες. Το διαδραστικό τραπέζι έχει ενταχθεί στο τέλος του εκπαιδευτικού προγράμματος και χρησιμοποιείται για ανατροφοδότηση και ανακεφαλαίωση όσων έμαθαν τα παιδιά στο πρόγραμμα.

Όπως είπε η κ. Βαλκανά, η οποία σχεδιάζει και υλοποιεί τα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης: «Ζητώ από τα παιδιά, όπως είδατε, να βρουν τα έργα, τα οποία έχουμε προσεγγίσει κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού (προγράμματος) και να κάνουν μια μίνι ανασκόπηση, τι είπαμε, σε ποιον αναφέρεται, ποιο πρόβλημα προσεγγίσαμε, από τι υλικό είναι φτιαγμένο κ.λπ. Και ένα δεύτερο κομμάτι, το οποίο δεν είδατε σήμερα αλλά το κάνουμε - εξαρτάται βέβαια από το χρόνο που έχουμε και από το μέγεθος των τμημάτων - είναι παζλ με έργα της έκθεσης, τα οποία τα παιδιά ανασυνθέτουν και υπάρχει και η δυνατότητα να φτιάξουν το δικό τους έργο, δηλαδή, ζωγραφική πάνω στο διαδραστικό τραπέζι και εκεί τους δίνεται η ευκαιρία να κάνουν το δικό τους γκράφιτι... Και αυτό έχουν τη δυνατότητα να το σώσουν. Υπάρχει, δηλαδή, μέσα μνήμη και μπορούμε να το δουλέψουμε. Δηλαδή, μπορώ εγώ να το φέρω με ένα φλασάκι στον υπολογιστή μου και να φτιάξω μία βάση δεδομένων με τα έργα των παιδιών, που έχουν κάνει πάνω στο διαδραστικό τραπέζι. Και κάποια στιγμή να τα παρουσιάσουμε ή να τα επεξεργαστούμε ή να τα στείλουμε στα σχολεία για να έχουν έτσι ένα υλικό.».

Βέβαια, αν θα αξιοποιηθεί στο τέλος του εκπαιδευτικού προγράμματος το διαδραστικό τραπέζι ή αν θα ολοκληρωθεί το πρόγραμμα με άλλους τρόπους εξαρτάται από την ομάδα που συμμετέχει στο πρόγραμμα. Όπως είπε η κ. Βαλκανά: «Το τι θα κάνω, το επιλέγω κάθε φορά ανάλογα με την ομάδα που έχω. Αν η ομάδα είναι μια μικρή ευέλικτη ομάδα, που

δείχνει ενδιαφέρον για αυτό, επιλέγουμε το διαδραστικό τραπέζι. Αν είναι μεγάλη ομάδα, δεν μπορεί να λειτουργήσει, γιατί όπως είδατε δεν πρέπει να ακουμπάς, έχει τέτοια τεχνικά θέματα. Δεν μπορούν όλοι μαζί να παίζουν, δεν μπορούν όλοι μαζί να πατήσουν (στην οθόνη), πρέπει κάθε παιδί μόνο του. Οπότε είναι για πιο μικρά και ευέλικτα σχήματα. Αλλά πάντως είναι μια εναλλακτική ματιά και ιδιαίτερα στα σχολεία σήμερα, βλέπω ότι τους αρέσει. Δηλαδή, με το που μπαίνουν στην έκθεση, βλέπω ότι “πέφτουν” πάνω στο τραπέζι, γιατί τους θυμίζει υπολογιστή, τους θυμίζει παιχνίδια που παίζουν στο σχολείο και στο σπίτι, τους ενδιαφέρει». Όπως, επιπροσθέτως, σχολίασε η κ. Βαλκανά, η ανταπόκριση από τα παιδιά στη χρήση του ψηφιακού μέσου είναι πολύ θετική. Τα παιδιά αλλά και οι δάσκαλοι προτιμούν το διαδραστικό τραπέζι σε σχέση με άλλες δραστηριότητες που προτείνονται, «γιατί είναι κάτι καινούριο και θέλουν να εξοικειωθούν με αυτό».

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Για το θέμα αυτό η κ. Βαλκανά είπε ότι υπάρχει δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο για άτομα με αναπηρίες. Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα, άτομα με κινητικά προβλήματα μπορούν να τα παρακολουθήσουν: «γιατί, όπως είδατε, έχουμε την ειδική ράμπα, όπου μπορούν να κατέβουν καροτσάκια ακόμη και στο πιο χαμηλό πάτωμα της έκθεσης. Οπότε, άτομα με κινητικές δυσκολίες έχουν παρακολουθήσει πρόγραμμα και το έχουμε προσαρμόσει, επειδή έχουμε τη ράμπα. Τώρα, περιπτώσεις άλλες, όπως άτομα που δεν έχουν όραση, μελλοντικά θα υπάρχουν ανάλογα προγράμματα, ελπίζω. Τώρα δεν έχουμε ακόμα προγράμματα που να είναι με αφή, ειδικά διαμορφωμένα, λόγω της προσωρινότητας του χώρου. Γιατί δεν είναι αυτό το μόνιμο μουσείο, είναι μια προσωρινή στέγη. Και επομένως, πάρα πολλά και από τα προγράμματα και από τις δραστηριότητες έχουν ένα, εντός εισαγωγικών, προσωρινό χαρακτήρα, γιατί δεν υπάρχουν οι δυνατότητες. Κατ' αρχήν, δεν υπάρχει η δυνατότητα να έχουμε μόνιμη έκθεση της συλλογής, οπότε πάνω σε αυτή να πατήσουμε και να διαμορφώσουμε ειδικά προγράμματα σχεδιασμένα με τέτοιες τεχνικές, αφής κ.λπ., σας φέρνω ένα παράδειγμα».

## 10. Εθνολογικό Μουσείο Θράκης



Εικόνα 12 - Εθνολογικό Μουσείο Θράκης

(Πηγή: <http://www.emthrace.org>)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Εθνολογικού Μουσείου Θράκης:

«Το Εθνολογικό Μουσείο Θράκης ιδρύθηκε για να διατηρήσει την ιστορική μνήμη στην ευρύτερη γεωγραφική περιοχή της Θράκης. Στεγάζεται σε ένα μισθωμένο πέτρινο νεοκλασικό κτήριο του 1899, στην Αλεξανδρούπολη, επί της 14ης Μαΐου 63. Λειτουργεί από τον Οκτώβριο του 2002 και είναι ένα έργο αυτοχρηματοδοτούμενο. Επιχορηγήθηκε μερικώς από το Ίδρυμα Νιάρχου και το ΥΠΠΟ.

Το Εθνολογικό Μουσείο Θράκης είναι ένας ζωντανός τόπος γνωριμίας με το λαϊκό πολιτισμό της Θράκης, που συνδέει την παράδοση και τη γνώση που εμπεριέχεται σε αυτήν, με τον προβληματισμό της σύγχρονης κοινωνίας.

Σκοπός του μουσείου είναι η μελέτη, η προβολή και η προώθηση του πολιτισμού της Θράκης.

Στόχος, ο χώρος του να γίνει ένα ορμητήριο για επανεκτίμηση της παράδοσης.

Το εκθεσιακό υλικό οργανώθηκε έτσι ώστε ο επισκέπτης να μπορεί να αποκομίσει μια εικόνα της παραδοσιακής ζωής της Θράκης και ειδικότερα του Ν. Έβρου από το τέλος του 17ου αι. ως τις αρχές του 20ου αιώνα.

Η συλλογή του Μουσείου αποτελείται από αντικείμενα του υλικού πολιτισμού των Θρακών, σπάνιο αρχειακό φωτογραφικό υλικό, καταγραφές-video και βιβλιοθήκη.

Στο χώρο του Μουσείου εκτίθενται 500 αντικείμενα μέρος της συλλογής του Μουσείου».<sup>58</sup>

Οι εκθέσεις του Εθνολογικού Μουσείου Θράκης πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών.

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησαν ο κ. Γιάννης Κουκμάς, ερευνητής του Μουσείου και η κ. Βαλεντίνα Σωκράτους, υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου, διαπιστώνεται ότι στο Εθνολογικό Μουσείο Θράκης υπάρχουν επτά (7) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο

<sup>58</sup> <http://www.emthrace.org/μουσείο/περιγραφή.html> (ανασύρθηκε 9/10/2011).

συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει τέσσερις (4) οθόνες προβολών, δύο (2) σταθμούς πληροφόρησης και ένα (1) ψηφιακό παιχνίδι. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες σε αντίστοιχες θεματικές ενότητες του Μουσείου, στο καφέ του Μουσείου και στον πολυχώρο. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικός είναι ο σταθμός πληροφόρησης στο καφέ του Μουσείου, όπου υπάρχει ηλεκτρονικό παιχνίδι και μια βάση δεδομένων.

Επιπλέον, από τους παραπάνω αρμόδιους του μουσείου επισημάνθηκαν τα εξής, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό ο κ. Κουκμάς είπε ότι οι θεματικές ενότητες πλαισιώνονται από βίντεο, τα οποία: *«δίνουν μια πληρέστερη εικόνα, πρώτα απ' όλα, περισσότερη πληροφόρηση στον επισκέπτη για την αντίστοιχη θεματική ενότητα... Ο επισκέπτης μπορεί παράλληλα, βλέποντας τα αντικείμενα, να έχει μια πληρέστερη, μια πιο σφαιρική εικόνα για την αφήγηση που θέλουμε να του παρουσιάσουμε».*

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο προσφέρει στο κοινό του οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα με υπεύθυνο μουσειοπαιδαγωγό και εμψυχώτριες, αποφοίτους Παιδαγωγικών Τμημάτων που επιμορφώνονται και ενημερώνονται συνεχώς μέσα από τη συμμετοχή τους σε σεμινάρια και συνέδρια *«που δίνουν τη δυνατότητα ανταλλαγής απόψεων και ιδεών αλλά και μια άτυπη αξιολόγηση των προγραμμάτων μας, άτυπη και τυπική επίσης, γιατί είναι παρουσιάσεις σε συνέδρια»*, όπως είπε ο κ. Κουκμάς.

Στην ερώτηση: *«Με ποιο τρόπο υποστηρίζουν τα ψηφιακά μέσα τα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου;»* η κ. Σωκράτους απάντησε: *«Ανάλογα με τη θεματολογία, βέβαια, του εκπαιδευτικού (προγράμματος). Απλά, σε αρκετά εκπαιδευτικά προγράμματα γίνεται ή ως αφορμή, δηλαδή, ως εκκίνηση για εισαγωγή σε μια θεματολογία, όπως η προβολή κάποιου ντοκιμαντέρ, που ούτως ή άλλως αυτά προβάλλονται μέσα στις αίθουσες της συγκεκριμένης θεματολογίας... ή ως εκκίνηση για να κάνουμε εμείς αργότερα εισαγωγή στη θεματολογία ή μετά ως αφομοίωση. Ανάλογα επίσης και με τις ηλικίες. Εάν έχουμε να κάνουμε με μεγαλύτερα παιδιά, ζητάμε, μέσα από αυτό που θα δουν ψηφιακά, να καταγράψουν διάφορες πληροφορίες. Και αυτό, βέβαια, θα τους βοηθήσει μετά στην ολοκλήρωση κάποιων δραστηριοτήτων που τους έχουμε βάλει. Στα μικρότερα παιδιά, είναι περισσότερο, απλά, για να δουν και όχι μόνο να ακούσουν από εμάς. Δηλαδή,*

*χρησιμοποιούν διάφορες αισθήσεις για να κατανοήσουν την παραγωγή ή την κατασκευή ενός αντικειμένου».*

Επιπλέον, στο πλαίσιο άλλων εκπαιδευτικών δράσεων του Μουσείου, όπως είναι το δημιουργικό εργαστήριο του Σαββάτου, σε δράση με θέμα «Εξερευνώ την πόλη μου» τα παιδιά έφτιαξαν δικά τους παιχνίδια, τα οποία με τη βοήθεια ενός ειδικού ψηφιοποιήθηκαν και παρουσιάστηκαν σε ένα CD-ROM. Το CD-ROM αυτό διατίθεται από το Μουσείο στα παιδιά που το επισκέπτονται για να το αξιοποιήσουν και να παίξουν με αυτά τα παιχνίδια.

Τέλος, το Μουσείο δίνει τη δυνατότητα στις σχολικές ομάδες που το επισκέπτονται να αξιοποιήσουν ερευνητικά τη βάση δεδομένων καθώς και το αρχειακό υλικό του Μουσείου, το οποίο παίρνουν όλο ψηφιοποιημένο. Όπως είπε η κ. Σωκράτους: *«Αυτό, βέβαια, γίνεται μόνο σε εξειδικευμένες περιπτώσεις, γιατί, δυστυχώς, λίγοι εκπαιδευτικοί έχουν το χρόνο να αφιερώσουν τόσον καιρό σε ένα project όπου θα χρειαζόταν αρκετές επισκέψεις, έτσι ώστε να βγει ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα. Απλά, υπάρχει η δυνατότητα αυτή, δηλαδή, η χρησιμοποίηση και αξιοποίηση και του ψηφιοποιημένου αρχειακού υλικού».*

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Για το θέμα αυτό η κ. Σωκράτους είπε: *«Το Μουσείο, από την αρχή κιόλας, προσπαθεί να έχει τις πόρτες ανοιχτές σε όλες τις ομάδες. Εδώ και αρκετά χρόνια συνεργαζόμαστε πάρα πολύ με τα ειδικά σχολεία, έρχονται αρκετές φορές το χρόνο, γίνονται διάφορα εκπαιδευτικά προγράμματα, κυρίως διατροφής και μαγειρικής, γιατί έχει πολύ ενδιαφέρον η χαρά που δίνεται σε αυτά τα παιδιά. Το να κάνουν κάτι που είναι απαγορευτικό πολλές φορές δίνει πολύ μεγάλη χαρά και έχουμε μια πάρα πολύ καλή συνεργασία και με το νηπιαγωγείο, το δημοτικό, ακόμη και με το τεχνικό σχολείο».*

Επιπλέον, η κ. Σωκράτους παρατήρησε ότι η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή με την προβολή ενός ντοκιμαντέρ, μιας ταινιούλας ή ενός power point βοηθά στη διατήρηση της προσοχής κάποιων ατόμων με αναπηρίες για περισσότερη ώρα. Πιο συγκεκριμένα, είπε: *«Έχω παρατηρήσει, ότι και με μεγαλύτερο αριθμό παιδιών, το να βλέπουν και να ακούν κάτι παράλληλα τους κρατάει περισσότερο την προσοχή, δεν αποσπάται, δηλαδή, η προσοχή τους τόσο εύκολα... Πιστεύω, ως εκπαιδευτικός, ότι... γενικά οι νέες τεχνολογίες είναι ένα πολύ πολύ σημαντικό μέσο, ειδικά για τα παιδιά με αναπηρίες, απλά είναι δύσκολη η εφαρμογή, κυρίως λόγω δομών... Θεωρώ ότι με κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα σε έναν*

ηλεκτρονικό υπολογιστή μπορούν να αναπτυχθούν διάφορες δεξιότητες σε αυτά τα παιδιά, κάτι που δυστυχώς θα έπρεπε να το φροντίζει ήδη η πολιτεία σε μεγαλύτερο βαθμό».

### **11. Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού – Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος»**



**Εικόνα 13 - Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού - Κέντρο Πολιτισμού "Ελληνικός Κόσμος"**

(Πηγή: <http://www.ime.gr/cosmos>)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Κέντρου Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος»:

«Ο «Ελληνικός Κόσμος», το Κέντρο Πολιτισμού του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, αποτελεί ένα υπερσύγχρονο Πολιτιστικό Κέντρο και Μουσείο που ξεχωρίζει για τα πρωτοποριακά προγράμματά του. Βρίσκεται στον παλιό βιομηχανικό άξονα Αθήνας-Πειραιά, εκεί όπου η μνήμη συναντά τη νεότερη ταυτότητα της πόλης, και η αρχιτεκτονική του χαρακτηρίζει την οδό Πειραιώς.

Ο «Ελληνικός Κόσμος» είναι ένας πολυχώρος όπου οι επισκέπτες βιώνουν την ελληνική ιστορία και τον πολιτισμό και ταυτόχρονα ένα ζωντανό κύτταρο πολιτισμικής δημιουργίας και έκφρασης. Στους χώρους του πραγματοποιείται ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων ανοιχτό σε όλες τις ηλικίες και τα ενδιαφέροντα:

- Διαδραστικές εκθέσεις
- Περιηγήσεις Εικονικής Πραγματικότητας
- Εκπαιδευτικά προγράμματα
- Συνέδρια
- Θεατρικές παραστάσεις
- Εστία κυβερνοχώρου (Internet Café)
- Προβολή ντοκιμαντέρ
- Καλλιτεχνικές εκδηλώσεις».<sup>59</sup>

Το Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος» στηρίζει τις δράσεις του στη χρήση οπτικοακουστικών και διαδραστικών μέσων.

<sup>59</sup> <http://www.ime.gr/cosmos/index.php?id=1&m=1&lg> (ανασύρθηκε 9/10/2011).

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, που συμπληρώθηκε από τον κ. Γιάννη Πασχαλίδη, υπεύθυνο Τμήματος Εκθέσεων και την κ. Μαρία Γρηγοροπούλου, υπεύθυνη Τμήματος Μουσειοπαιδαγωγών, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Γρηγοροπούλου, διαπιστώνεται ότι ο «Ελληνικός Κόσμος» διαθέτει οθόνες προβολών, οθόνες αφής, σταθμούς πληροφόρησης, ψηφιακά παιχνίδια και εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στις εκθέσεις, στα εκθέματα εικονικής πραγματικότητας, στους χώρους εκπαιδευτικών προγραμμάτων και στους χώρους υποδοχής. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικές είναι:

- οι οθόνες αφής,
- οι σταθμοί πληροφόρησης,
- τα ψηφιακά παιχνίδια και
- οι εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας.

Επιπλέον, από τους παραπάνω αρμόδιους του μουσείου επισημάνθηκαν τα εξής, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

*«Οι ψηφιακές εφαρμογές και κατά συνέπεια τα ψηφιακά εκθέματα είναι οργανικά ενταγμένα από το μουσειολογικό σχεδιασμό στην κάθε έκθεση. Οι εκθέσεις είναι σχεδιασμένες να προσφέρουν πολλαπλές δυνατότητες ανάγνωσης από όλο το κοινό και να ενθαρρύνουν την συμμετοχική διάδραση. Τα ψηφιακά εκθέματα προσφέρουν εξαιρετικές δυνατότητες διάδρασης, καθώς επίσης και μεγάλη πρόσβαση στις νεαρές ηλικίες. Ακόμη, προσφέρουν μεγάλες δυνατότητες αποθήκευσης και παρουσίασης υλικού, που σε διαφορετική περίπτωση θα έπρεπε να συμπυκνωθεί σε πολύ μικρότερα εκθέματα. Οι ψηφιακές εφαρμογές αποτελούν για τις εκθέσεις του ΙΜΕ επιλογή μιας σύγχρονης γλώσσας που επιτρέπει να μιλάμε για τα θέματα που μας αφορούν σε μεγάλο και δυναμικά εξελισσόμενο κοινό», σημείωσε ο κ. Πασχαλίδης*

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Η συζήτηση με την κ. Γρηγοροπούλου επικεντρώθηκε σε δύο από τις εκθέσεις του «Ελληνικού Κόσμου», συγκεκριμένα την έκθεση «Υπάρχει σε όλα λύση; Ταξίδι στον κόσμο των αρχαίων ελληνικών μαθηματικών» και την έκθεση «Συνάντηση στην Αρχαία Αγορά». Και για τις δύο εκθέσεις σχεδιάστηκαν και υλοποιούνται, από άτομα με

εξειδίκευση στο χώρο της μουσειακής εκπαίδευσης, εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Όπως ανέφερε η κ. Γρηγοροπούλου: «Στην έκθεση της “Αγοράς”, στην οποία μπαίνουν παιδιά από Δ’ δημοτικού και πάνω, όλες οι θεματικές της έκθεσης είναι γνωστές, σε ένα βαθμό, σε όλα τα παιδιά που μπαίνουν μέσα στην έκθεση... Οπότε, οτιδήποτε μέσα στην έκθεση, είτε είναι πολυμεσικό είτε είναι μηχανικό, είναι εκπαιδευτικό υλικό για μας. Μπορούμε να το αξιοποιήσουμε μαζί με τα παιδιά. Τώρα, στα “Μαθηματικά”, όπου μπαίνουν παιδιά από νήπιο μέχρι και Γ’ Λυκείου... στα πιο μικρά παιδιά γίνεται εκπαιδευτικό πρόγραμμα, στα παιδιά του Λυκείου γίνεται περισσότερο εκπαιδευτική ξενάγηση (τα μεγαλύτερα παιδιά επιλέγουν μόνα τους τις πολυμεσικές εφαρμογές). Εδώ, επειδή μιλάμε για γνώσεις οι οποίες κτίζονται από το Νηπιαγωγείο μέχρι την Γ’ Λυκείου, βήμα- βήμα, αυτό σημαίνει ότι κάθε φορά πρέπει να επιλέξουμε τα συγκεκριμένα εκθέματα που απευθύνονται στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα... Τώρα, το γεγονός ότι στα “Μαθηματικά” τα πολυμεσικά εκθέματα παρουσιάζονται σε μικρές οθόνες, αυτό, πέραν από το ποια εκθέματα επιλέγονται να αξιοποιηθούν σε κάθε τάξη, το μόνο που αλλάζει, ουσιαστικά είναι ότι αντί να βλέπει όλη η τάξη, όλη η μεγάλη ομάδα ένα έκθεμα, μοιράζονται σε μικρότερες δραστηριότητες ή εναλλάσσονται μεταξύ τους και περνάνε όλοι από όλα. Έτσι κι αλλιώς, στα “Μαθηματικά” από όλα δεν περνάει κανείς, δηλαδή, χρειάζεται άπειρος χρόνος, υπάρχουν πάρα πολλές πληροφορίες, είναι μια πολύ μεγάλη έκθεση σε αντίθεση με την “Αγορά” που είναι μια μικρότερη και σε πληροφορία και σε έκταση έκθεση και σε εκθέματα και σε όλα... Σίγουρα, αν οι οθόνες (στα “Μαθηματικά”) ήταν μεγάλες, πρακτικά τελείως, θα μας έδιναν άλλες δυνατότητες, θα μας έδιναν τις δυνατότητες που μας δίνει και η έκθεση της “Αγοράς”: Καθόμαστε όλοι μαζί μπροστά από ένα έκθεμα και παίζουμε με αυτό στην ουσία. Το γεγονός ότι είναι σε μικρές οθόνες μας δίνει αλλού τύπου δυνατότητες, αφού κάνουμε και τη σύγκριση, δηλαδή. Συνήθως, κάθονται πέντε έως έξι (παιδιά) στα εκθέματα αυτά. Δηλαδή, τραβάει ο ένας τον άλλο και επειδή χρειάζεται αρκετή σκέψη για να βρεθείς από την αρχή στο τέλος της διαδικασίας, κάθονται μαζί και το συζητάνε μεταξύ τους».

Επιπλέον, η κ. Γρηγοροπούλου σημείωσε ότι: «Οι τεχνολογικές εφαρμογές, σχεδιασμένες με τον κατάλληλο τρόπο κάνουν τη θεωρία βίωμα. Παρακινούν τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά βοηθώντας τους να αντιληφθούν και να κατανοήσουν τις εκάστοτε πληροφορίες».

Το θέμα ολοκληρώθηκε με την παρατήρηση ότι τα παιδιά ανταποκρίνονται με ενδιαφέρον και ενθουσιασμό. «Η τεχνολογία, μέσο αγαπητό και γνώριμο στα παιδιά, γίνεται

ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο που πετυχαίνει ουσιαστικά τον στόχο του παρακινώντας πάντα την ενεργή συμμετοχή των μαθητών», σημείωσε η κ. Γρηγοροπούλου.

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Για το θέμα αυτό, η κ. Γρηγοροπούλου σχολίασε: «πρακτικά είμαστε ανοιχτοί σε οποιαδήποτε αναπηρία... Στις εκθέσεις, άνθρωποι με προβλήματα όρασης δεν μπορούν δια της αφής να περιηγηθούν στα κείμενα. Ωστόσο, επειδή γενικά ο χώρος είναι της λογικής “αγγίζω και παίζω” έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε ορισμένα πράγματα μαζί τους. Όχι τα πάντα μέσα στην έκθεση. Γενικότερα, το πρόγραμμα που επιλέγεται, εξαρτάται από το τι μορφή αναπηρίας έχει η ομάδα που θα έρθει. Κι αυτό που κάνουμε είναι ότι έχουμε μια συνάδελφο, η οποία έχει σπουδές πάνω στα άτομα με αναπηρία, έχει δουλέψει με ομάδες κ.λπ., και σε συνεργασία με τον υπεύθυνο της ομάδας, που κάθε φορά θέλει να έρθει, επιλέγουν το πρόγραμμα που θα δουν». Επίσης, σημείωσε ότι: «Ναι, οι μαθητές με αναπηρία μπορούν να συμμετέχουν στα εκπαιδευτικά προγράμματα που προσφέρει ο Ελληνικός Κόσμος. Η επιλογή του προγράμματος γίνεται πάντα σε συνεργασία με τους εκπαιδευτές ή με την κοινωνική υπηρεσία των ομάδων και σε συνάρτηση πάντα με τις δεξιότητες τους».

## **12. Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα**



**Εικόνα 14 - Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα**

(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα:

«Το Μουσείο του Μακεδονικού Αγώνα βρίσκεται στο κέντρο της Θεσσαλονίκης, δίπλα στο μητροπολιτικό ναό του Γρηγορίου Παλαμά, στην οδό Προξένου Κορομηλά 23. Το κτίριο, σχεδιασμένο από το διάσημο αρχιτέκτονα Έρνστ Τσίλερ, κατασκευάστηκε μετά τη μεγάλη πυρκαγιά του 1890, που έπληξε την πόλη και ολοκληρώθηκε το 1893. Το νέο κτίριο ανεγέρθηκε με δωρεά του Ανδρέα Συγγρού στη θέση παλαιότερου κτίσματος της Εφορείας των Ελληνικών Εκπαιδευτηρίων της Θεσσαλονίκης. Το κτίριο ενοικιάστηκε από το ελληνικό κράτος για να στεγάσει το Γενικό Προξενείο της Ελλάδας, το οποίο άλλωστε βρισκόταν στην ίδια περιοχή και παλαιότερα.

Με τους Βαλκανικούς Πολέμους του 1912-1913 η Μακεδονία απελευθερώνεται και ενσωματώνεται στο ελληνικό κράτος. Η υπηρεσία του προξενείου διαλύεται και το κτήριο περνά σε δημόσια χρήση. Για ένα διάστημα στέγασε ένα δημοτικό σχολείο. Το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα εγκαινιάστηκε στις 27 Οκτωβρίου 1982.

Σκοπός του IMMA είναι αφενός, η διατήρηση και διάδοση της μνήμης των ελληνικών αγώνων για την απελευθέρωση της Μακεδονίας — ιδιαίτερα του Μακεδονικού Αγώνα — και αφετέρου, η επιστημονική μελέτη της νεότερης ιστορίας και της πολιτιστικής ταυτότητας της Μακεδονίας. Με τις ξεναγήσεις, που προσφέρονται καθημερινά δωρεάν, είναι δυνατή η γνωριμία με ένα λιγότερο γνωστό, αλλά ιδεολογικά φορτισμένο κεφάλαιο της ελληνικής και βαλκανικής ιστορίας του τέλους του 19ου και των αρχών του 20ού αιώνα. Παράλληλα, ο επισκέπτης του Μουσείου εξοικειώνεται και με ζητήματα της τοπικής ιστορίας».<sup>60</sup>

Οι εκθέσεις του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών. Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Περσεφόνη Καραμπάτη, ιστορικός - μουσειολόγος, διαπιστώνεται ότι στο Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα υπάρχουν εννέα (9) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το μουσείο διαθέτει δύο (2) οθόνες προβολών, ένα (1) σταθμό πληροφόρησης, μία (1) οθόνη αφής, ένα (1) ψηφιακό παιχνίδι, μία (1) φορητή συσκευή χειρός για ανεξάρτητη ξενάγηση, μία (1) διαδραστική ψηφιακή εφαρμογή, μία (1) ηχητική παραγωγή και ένα (1) εκπαιδευτικό ιστορικό CD. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στον εκθεσιακό χώρο, στον προθάλαμο και στην αίθουσα πολλαπλών χρήσεων. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικές είναι:

- η ψηφιακή εφαρμογή «Τα επαναστατικά κινήματα στη Μακεδονία»,
- το ηλεκτρονικό τρισδιάστατο εκπαιδευτικό παιχνίδι «Ο Μακεδονικός Αγώνας στη λήμνη των Γιαννιτσών» και

<sup>60</sup> <http://www.imma.edu.gr/imma/building/index.html> (ανασύρθηκε 11/10/2011).

- ο σταθμός πληροφόρησης στον προθάλαμο.

Επιπλέον, από την κ. Καραμπάτη επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Στη συζήτηση αναφέρθηκε ότι το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων του Μουσείου σχετίζεται με τη γενικότερη προσπάθεια που κάνουν τα μουσεία να διευρύνουν το κοινό τους και να διατηρήσουν τη διαλεκτική σχέση μουσείου-κοινού. Αυτήν την προσπάθεια έρχονται να υποστηρίξουν οι νέες τεχνολογίες, εφόσον επιτρέπουν την πολλαπλή ανάγνωση και την ερμηνεία των συλλογών ενός μουσείου, όπως είναι το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα, τόσο σε ατομικό όσο και σε συλλογικό επίπεδο. Επιπλέον, οι νέες τεχνολογίες βοηθούν το κοινό να προσεγγίσει τις μουσειακές αφηγήσεις με τρόπο βιωματικό και διαδραστικό.

β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα σχεδιάζει και υλοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες. Στα προγράμματα αυτά έχει εντάξει ψηφιακές εφαρμογές, συνδυάζοντας τους εκπαιδευτικούς στόχους του Μουσείου με την ελκυστικότητα που διαθέτουν, ιδιαίτερα για τις νεαρές ηλικίες, τα ψηφιακά μέσα. Οι ψηφιακές εφαρμογές χρησιμοποιούνται από τους μαθητές είτε για την άντληση περισσότερων πληροφοριών, όπως γίνεται με τη χρήση της οθόνης αφής ή της οθόνης προβολής είτε για την εμπέδωση των παρεχόμενων γνώσεων και την επέκτασή τους, όπως γίνεται με την προβολή ταινίας κατά την ολοκλήρωση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος.

Όπως μας είπε η κ. Καραμπάτη, τα παιδιά ανταποκρίνονται με ενδιαφέρον στη χρήση όλων των ψηφιακών μέσων. Βέβαια, τόνισε, η επιτυχία κάποιων προγραμμάτων, εξαρτάται πολύ και από την προετοιμασία που θα έχει γίνει στο σχολείο πριν από την επίσκεψη των παιδιών στο μουσείο.

Το Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα, μεταξύ των άλλων, διαθέτει στους μαθητές και το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι «Ο Μακεδονικός Αγώνας στη λίμνη των Γιαννιτσών». Το παιχνίδι φτιάχτηκε με στόχο να εξοικειώσει τους μαθητές με το Μακεδονικό Αγώνα μέσα από μια βιωματική και ψυχαγωγική διαδικασία που δίνει αφορμή για προβληματισμό και κριτική ανάλυση καταστάσεων, ενώ παράλληλα δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς για πολλαπλή χρήση του παρεχόμενου εκπαιδευτικού υλικού (Καραμπάτη και Πατρινός 2009).

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Η πρόσβαση στο Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα είναι εφικτή και για τα άτομα με αναπηρίες. Επιπλέον, από το 2003 γίνονται εκπαιδευτικά προγράμματα κατάλληλα προσαρμοσμένα σε μαθητικές ομάδες κωφών (τα κείμενα γράφτηκαν ειδικά για να καλύψουν τις ανάγκες των συγκεκριμένων ατόμων), τυφλών (τα κείμενα γράφτηκαν σε γραφή Braille, μαγνητοφωνήθηκαν ή γράφτηκαν με μεγάλα γράμματα για τους αμβλύωπες και, επιπλέον, δόθηκε η δυνατότητα ψηλάφησης αντικειμένων του Μουσείου), ατόμων με κινητικά προβλήματα και νοητική υστέρηση, με εκπληκτικά αποτελέσματα, όπως, χαρακτηριστικά, σχολίασε η κ. Καραμπάτη.

### ***13. Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας «ΝΟΗΣΙΣ»***



**Εικόνα 15 - Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας "ΝΟΗΣΙΣ"**

(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Κέντρου Διάδοσης Επιστημών και Μουσείου Τεχνολογίας «ΝΟΗΣΙΣ»:

«Το Ίδρυμα αποτελεί μετεξέλιξη του Τεχνικού Μουσείου Θεσσαλονίκης (έτος ίδρυσης 1978), καθώς το 1998 εκπονήθηκε σχέδιο ανάπτυξης των δραστηριοτήτων του με κύριο στόχο την δημιουργία ενός σύγχρονου "Κέντρου Διάδοσης Επιστημών και Μουσείου Τεχνολογίας", μοναδικού στην Ελλάδα και τα Βαλκάνια. Το νέο Κέντρο ("Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας") κατασκευάστηκε σε ένα προνομιακό οικόπεδο, με πανοραμική θέα τον Θερμαϊκό Κόλπο και την πόλη της Θεσσαλονίκης, έκτασης 48.000 τ.μ., που παραχωρήθηκε στο Τεχνικό Μουσείο από το Δήμο Θέρμης. Το Κέντρο σχεδιάστηκε, με βάση τις διεθνείς εμπειρίες και τη συνεργασία επίλεκτων Ελλήνων και ξένων ειδικών, ως φορέας

προβολής της Επιστημονικής και Τεχνολογικής παράδοσης, με κύριο στόχο την "Προσέγγιση και Κατανόηση της Επιστήμης και Τεχνολογίας από όλους" και χαρακτήρα εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό. Για το σκοπό αυτό, οι κύριες εγκαταστάσεις του φορέα περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων:

- Μουσείο Τεχνολογίας,
- Το Εκθετήριο Τεχνολογίας Μεταφορών,
- Το Τεχνοπάρκο, ένα χώρο διάδρασης,
- Το εκθετήριο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας.
- Κοσμοθέατρο, κινηματογράφο γιγαντοοθόνης.
- Ψηφιακό Πλανητάριο
- Προσομοιωτή Εικονικής Πραγματικότητας».<sup>61</sup>

Το Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας «ΝΟΗΣΙΣ» στηρίζει τις δράσεις του στη χρήση οπτικοακουστικών και διαδραστικών μέσων.

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε ο κ. Κωνσταντίνος Τάνης, Διευθυντής λειτουργίας του Κέντρου και Προϊστάμενος Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων, διαπιστώνεται ότι το «Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας» διαθέτει δεκαέξι (16) οθόνες προβολών, τέσσερις (4) οθόνες αφής, τέσσερις (4) σταθμούς πληροφόρησης, ένα (1) ψηφιακό παιχνίδι, έναν (1) προσομοιωτή, σαράντα (40) φορητές συσκευές χειρός ανεξάρτητης ξενάγησης, ένα (1) διαδραστικό τραπέζι, διαδραστικά εκθέματα στο Τεχνοπάρκο και ακουστικά για απόδοση διαλόγων των ταινιών σε ξένες γλώσσες. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές βρίσκονται τοποθετημένες στο Πλανητάριο, στο Lobby, στο Μουσείο Τεχνολογίας, στη Βιβλιοθήκη και στον Προσομοιωτή. Διαδραστικά μέσα είναι:

- τα εκθέματα του Τεχνοπάρκου,
- οι σταθμοί πληροφόρησης, το ψηφιακό παιχνίδι Vodafone NetPolis, που βρίσκονται στο Lobby και
- το διαδραστικό τραπέζι στο Green infopoint.

Επιπλέον, από τον κ. Τάνη επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Οι ψηφιακές εφαρμογές εντάχθηκαν «στην έκθεση της “Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας” και στην “Τεχνολογία Μεταφορών”. Στο Τεχνοπάρκο εντάχθηκαν για την ίδια τη λειτουργία και χρήση από τους επισκέπτες των διαδραστικών εκθεμάτων και για την

<sup>61</sup> <http://www.tmth.edu.gr/index.php?action=noesis> (ανασύρθηκε 11/10/2011).

υποστηρίξή τους σε επεξηγηματικό και πληροφοριακό υλικό», σημείωσε ο κ. Τάνης. Επιπλέον, ο κ. Τάνης στη συνέντευξη σχολίασε: «...διότι (οι ψηφιακές εφαρμογές) υποστηρίζουν αυτό που είναι, ας το πούμε, το κύριο αντικείμενο. Για παράδειγμα, στο χώρο των αλληλεπιδρώντων εκθεμάτων, αυτό που εμείς ονομάζουμε Τεχνοπάρκο,... αλλά στην πραγματικότητα αποτελείται από μια ομάδα αντικειμένων-κατασκευών, τα οποία έχουν φτιαχτεί με τέτοιο τρόπο ώστε να ανταποκρίνονται σε κάποιες δυνατότητες που εμείς ζητάμε, ώστε ο επισκέπτης να πειραματίζεται – βάλτε το σε εισαγωγικά, αν θέλετε, το πειραματίζεται – αλλά ο πειραματισμός αυτός να οδηγεί σε κάποια ανάδραση του αντικειμένου, η οποία είναι απροσδόκητη, εντυπωσιακή, οδηγεί, δηλαδή, σε ένα ερέθισμα του χειριστή, ώστε να κατανοήσει κάτι ή να του γεννηθεί ένα ερωτηματικό, στοιχείο, δηλαδή, που τον βοηθάνε με έναν εμπειρικό τρόπο να οδηγηθεί σε γνώση. Και επειδή αυτό γίνεται με ένα τρόπο ενδιαφέροντα, έχει πλάκα, είναι απροσδόκητο, έχει την έκπληξη, δηλαδή, μέσα, είναι ψυχαγωγικό, είναι ευχάριστο, άρα “μαθαίνω με ευχάριστο τρόπο”...

Η τεχνολογία μας δίνει τη δυνατότητα να βάλουμε μια οθόνη, να κάνουμε ένα κλιπάκι, που να έχει και ένα κειμενάκι με εικόνες κ.λπ., και να βοηθήσουμε (τον επισκέπτη) να κατανοήσει καλύτερα τι είναι αυτό, το οποίο του δείχνουμε. Υπάρχουν, όμως, και αντικείμενα στο χώρο της συγκεκριμένης αυτής τεχνολογίας, τα οποία αποτελούν το κύριο έκθεμα. Το διαδραστικό τραπέζι, ας πούμε, είναι από μόνο του η ιδέα πάνω στην οποία οικοδομήθηκε η παρουσίαση ενός θέματος... Άρα (το ψηφιακό μέσο) μπορεί να είναι είτε το κύριο έκθεμα είτε να είναι η επικουρία, ο βοηθός σε ένα αντικείμενο».

Στη συνέχεια, ο κ. Τάνης επεσήμανε ζητήματα σχετικά με τη συμπεριφορά των επισκεπτών όταν αλληλεπιδρούν με τα ψηφιακά μέσα. Πιο συγκεκριμένα, είπε: «Αυτό που ήθελα να πω και ίσως έχει σημασία στη μελέτη που κάνετε, είναι, επειδή έχουμε μια μεγάλη εμπειρία - εμείς ήμασταν, ίσως, και το πρώτο μουσείο που ανέπτυξε multimedia πριν από πολλά χρόνια, 1991-92, πάνω από 20 χρόνια - αυτό που ήταν εντυπωσιακό στη συμπεριφορά των επισκεπτών ήταν ότι το περιεχόμενο είχε πολύ μικρή σημασία, επειδή το μέσο ήταν πάρα πολύ σύγχρονο και οι επισκέπτες ασχολούνταν με το μέσο... “Δεν με ενδιαφέρει τι είναι το περιεχόμενο, με ενδιαφέρει να βάζω το δάχτυλο και να βλέπω τι γίνεται”, αυτή την αλληλεπίδραση... Εμείς είχαμε δώσει εξαιρετική σημασία, ας πούμε, στο τι θα είναι το περιεχόμενο και αποδείχθηκε ότι δεν είχε καμία (σημασία). Έπρεπε να είναι χοντροειδείς πληροφορίες, οι οποίες να γίνονται με εντυπωσιακό τρόπο, να μεταβάλλονται οι εικόνες από οθόνη σε οθόνη κ.λπ. και αυτό θα ήταν πιο ωφέλιμο από όλη αυτή την πλούσια πληροφορία που προϋπέθετε κάποιον, ο οποίος είναι εξοικειωμένος με το μέσο. Σήμερα... έχεις ξεπεράσει τον εντυπωσιασμό του μέσου, για κάποια (τελευταίας

τεχνολογίας), όμως, είναι ακόμη εντυπωσιακό... Θα περάσουν 2-3 χρόνια, θα εξοικειωθούμε και με αυτά και μετά θα βλέπουμε την ουσία... Άρα υπάρχει ένα τέτοιο στάδιο, που κανείς πρέπει να το ξέρει».

Στο ερώτημα, αν έχει παρατηρηθεί διαφορά, σε σχέση με το παρελθόν, στην αντιμετώπιση των ψηφιακών εφαρμογών, ιδιαίτερα από τα παιδιά, ο κ. Τάνης απάντησε: «Σε ένα βαθμό, ναι. Σε ένα βαθμό, ο οποίος βαθμός είναι συνάρτηση του γνωστικού επιπέδου, της ηλικίας... Άλλους σκοπούς εξυπηρετεί στον έναν και άλλους σκοπούς στον άλλο.. Διότι ο μικρός, αποκτά την εμπειρία, η οποία είναι απαραίτητη για να χτίσει τη γνώση του. Όταν μετά από πέντε χρόνια θα διαβάσει: “και υπάρχουν οι κάμερες υπερύθρου, οι οποίες αποτυπώνουν το χρώμα με βάση τη θερμότητα που εκπέμπει ένα σώμα”, θα ανακαλέσει στη μνήμη του: “ε, εκεί που κάναμε έτσι, εκείνο πρέπει να ’τανε”. Και αυτό είναι πολύ σημαντικό για να οικοδομήσεις γνώση, αν το έχεις βιώσει από το να μην το έχεις βιώσει... Είναι πολύ σημαντικό. Δεν αποκτάει τη γνώση, αποκτάει εκείνες τις εικόνες, ας το πούμε εικόνες, μπορεί να είναι ιδέες αλλά είναι εικόνες του μυαλού, οι οποίες είναι απαραίτητες για να μπορέσει να χωνέψει αυτά, τα οποία του λέει ένα βιβλίο... Άρα, το κάθε μέσο εξυπηρετεί με διαφορετικό τρόπο τις ανάγκες των επισκεπτών. Προφανώς, αυτόν, ο οποίος δεν έχει καμία εμπειρία από κάτι, τον κερδίζει το μέσο... Άρα η απάντηση δεν είναι ότι: ναι, τώρα πια τα μέσα αποτελούν φορείς πληροφορίας και γνώσης και δεν αποτελούν τα ίδια από μόνα τους ένα αντικείμενο, ας πούμε, ενδιαφέροντος, γνώσης, προσοχής και κατά συνέπεια παίζουν επιβαρυντικό ρόλο σε μια διαδικασία γνώσης. Άμα θέλω κάποιος να μάθει κάτι και εγώ του αποσπώ την προσοχή με κάτι άλλο, δεν κάνω κάτι καλό. Πάντα όμως πρέπει να υπολογίζουμε ότι είναι και ένα τίμημα που πρέπει να το πληρώνουμε για να προχωράνε οι εποχές... Ε, σιγά-σιγά εξοικειώνεσαι και βελτιώνεις τη χρηστικότητα όλων αυτών των πραγμάτων. Είναι λογικό. Και αυτό, επαναλαμβάνω, είναι ένα τίμημα που δεν γίνεται να μην το πληρώσεις είτε σαν άτομο είτε σαν κοινωνία...

Άρα αυτή είναι η άποψή μου και σας καταθέτω την εμπειρία πολλών ετών πάνω στο θέμα των μέσων. Μερικές φορές, πρέπει να ξέρεις και να υποπτεύεσαι ότι: “κοίταξε εδώ τώρα, το μέσο θα εντυπωσιάσει και θα κλέψει την παράσταση και μην πολυσχολείσαι”... Άλλο αν για λόγους αρχής σε κάποια πράγματα πρέπει να είσαι ακριβής και, συνεπώς, θα πρέπει να δώσεις την δέουσα προσοχή ακόμη και για τον έναν από τους εκατό χιλιάδες που θα έρθει και θα πει: “Εγώ το διάβασα στο μουσείο. Και αφού το διάβασα στο μουσείο είναι ανώτερο και από αυτό που είπε ο δάσκαλος”. Οφείλει να είναι έγκυρο και αξιόπιστο, έτσι είναι. Αυτό, ναι, είναι άλλο πράγμα...».

### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Όλες οι ψηφιακές εφαρμογές που αναφέρθηκαν παραπάνω, εκτός από τους ακουστικούς οδηγούς, εντάσσονται στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Κέντρου Διάδοσης Επιστημών και Μουσείου Τεχνολογίας. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα υλοποιούνται από μουσειολόγο και από αποφοίτους Σχολών Θετικών Επιστημών με ειδίκευση στη Διδακτική και στα Παιδαγωγικά.

Όπως ανέφερε ο κ. Τάνης, οι ψηφιακές εφαρμογές υποστηρίζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα. Πιο συγκεκριμένα, σημείωσε: *«Κατά τη διάρκεια της ωριαίας ξενάγησης της ομάδας, οι μαθητές στο Τεχνοπάρκο χειρίζονται τα διαδραστικά εκθέματα και συμβουλευόμαστε τις οθόνες με το επεξηγηματικό και πληροφοριακό υλικό. Οι ξεναγοί χρησιμοποιούν τις προβολές στα εκθετήρια της Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας και της Τεχνολογίας Μεταφορών ως επιπλέον συνοδευτικό υλικό για την επεξήγηση των εκθεμάτων»*. Και πρόσθεσε ότι: *«οι ομάδες των μαθητών ανταποκρίνονται θετικά στη χρήση των ψηφιακών μέσων, τους αρέσει, εκπλήσσονται και διασκεδάζουν»*.

### γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Στο Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης από άτομα με αναπηρίες. Όπως, χαρακτηριστικά, ανέφερε ο κ. Τάνης: *«Το να έχει κάποιος κινητική αναπηρία δεν του στερεί σε τίποτε να δει όλα αυτά τα πράγματα που συμβαίνουν εδώ πέρα»*.

Όσον αφορά τη δυνατότητα προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες, ο κ. Τάνης σχολίασε: *«Εξαρτάται. Θα μπορούσε, αλλά θα πρέπει να το κάνεις συγκεκριμένα για την ομάδα. Δεν μπορείς να κάνεις ένα generic πράγμα, το οποίο γίνεται και για κωφούς και για προβλήματα όρασης. Είναι τελείως διαφορετικό το ένα με το άλλο... Οφείλω να πω ότι δεν το έχουμε κάνει... Δυστυχώς, τρέχουμε να προλάβουμε τις ανάγκες της καθημερινότητας, τουλάχιστον εμείς και ο φορέας, έτσι όπως είναι. Δεν έχουμε περίσσεια χρόνου. Αν βρισκόταν κάποιος χορηγός, ο οποίος θα επένδυε... θα το σκεφτόμασταν και θα απαντούσαμε, μάλλον, ναι. Διαφορετικά είναι δύσκολο... Σε επίπεδο ομάδων μικρών, εντάξει, κάνουμε. Αμα ζητήσει μια ομάδα να 'ρθει και τους διευκολύνουμε και πιάσουν πράγματα και τους αρέσει και είναι πολύ ωραία, γιατί το δικό μας το αντικείμενο έχει αυτό το ενδιαφέρον, δηλαδή, ένας τυφλός θα 'ρθει και θα πιάσει πράγματα»*.

#### **14. Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης (Λ.Ε.Μ.Μ.-Θ.)**



**Εικόνα 16 - Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης**

(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Λαογραφικού και Εθνολογικού Μουσείου Μακεδονίας-Θράκης (Λ.Ε.Μ.Μ.-Θ.):

«Το Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης (Λ.Ε.Μ.Μ.-Θ.) ερευνά και μελετά τον παραδοσιακό πολιτισμό των τελευταίων αιώνων και χρόνων στο βορειοελλαδικό χώρο. Συλλέγει, συντηρεί, διαφυλάσσει και καταγράφει τα υλικά τεκμήρια του πολιτισμού αυτού, τα οποία εκθέτει στο κοινό για μελέτη, παιδεία και ψυχαγωγία.

Οι συλλογές του Μουσείου αποτελούνται από 20.000 περίπου αντικείμενα από κάθε υλικό, αντικείμενα σχετικά με τη γεωργία, την κτηνοτροφία, την αλιεία και με τεχνικές, όπως η υφαντική, η ραπτική, η κεντητική, η μεταλλοτεχνία, η ξυλοτεχνία, η κεραμική. Πρόκειται για αντικείμενα που εξυπηρετούσαν τις βασικές βιοτικές ανάγκες του ανθρώπου (διατροφή, στέγαση, ένδυση), αλλά και αντικείμενα που χρησιμοποιούνταν στο πλαίσιο της κοινωνικής και της πνευματικής ζωής του.

Το Μουσείο, μέσα από τη γνώση της κοινωνίας του χθες, επιδιώκει την κατανόηση του σήμερα. Ο ρόλος του είναι κατεξοχήν κοινωνικός. Μέσα από την πολύπλευρη δράση του (εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα, εκδόσεις, εκδηλώσεις) επικοινωνεί με τον κόσμο, συμμετέχει στα πολιτιστικά δρώμενα και παρεμβαίνει στην κοινωνία».<sup>62</sup>

Το Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης (Λ.Ε.Μ.Μ.-Θ.) χρησιμοποιεί στις εκθέσεις του νέες τεχνολογίες.

Από το ερωτηματολόγιο, το οποίο απαντήθηκε από την κ. Φωτεινή Οικονομίδου, Προϊσταμένη Διεύθυνσης, καθώς από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε ο κ. Γιώργος Αδαμίδης, μουσειοπαιδαγωγός του Μουσείου, διαπιστώνεται ότι στο Λαογραφικό και

<sup>62</sup> [http://www.lemmth.gr/c/portal\\_public/layout?p\\_1\\_id=1.2#](http://www.lemmth.gr/c/portal_public/layout?p_1_id=1.2#) (ανασύρθηκε 12/10/2011).

Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης υπάρχουν ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει οθόνες προβολών και ένα (1) ψηφιακό παιχνίδι. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στο χώρο των μόνιμων και περιοδικών εκθέσεων, καθώς και στην αίθουσα που διεξάγονται τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικό είναι το ψηφιακό παιχνίδι.

Επιπλέον, από τους παραπάνω αρμόδιους του Μουσείου επισημάνθηκαν τα εξής, όσον αφορά:

α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό, η κ. Οικονομίδου σημείωσε ότι οι ψηφιακές εφαρμογές είναι ενταγμένες στις εκθέσεις του Μουσείου *«για την πληρέστερη ενημέρωση και κατανόηση των εκθεσιακών ενότητων, για τη σύγχρονη και ελκυστική παρουσίασή τους, αλλά και τη για συμμετοχική προσέγγιση από το κοινό (ενήλικες και παιδιά)»*.

β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο οργανώνει εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία υλοποιούνται από μουσειολόγους – μουσειοπαιδαγωγούς.

Από τις ψηφιακές εφαρμογές που διαθέτει το Μουσείο, ενταγμένο στο αντίστοιχο εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι το ψηφιακό παιχνίδι “Ο Μύλιος στο δρόμο για τους μύλους”. *«Με την χρήση των υπολογιστών οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις γνώσεων (πολλαπλών επιλογών), σε γρίφους, να επιλύσουν προβλήματα που ανακύπτουν, να κατασκευάσουν και να συναρμολογήσουν μηχανές κ.ά.»*, παρατήρησε η κ. Οικονομίδου για το σκεπτικό ένταξης του ψηφιακού παιχνιδιού στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. *«“Ο Μύλιος στο δρόμο για τους μύλους”, ουσιαστικά, αποτελεί και την εκπαιδευτική δράση μετά από την ξενάγηση που γίνεται στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα»*, επεσήμανε ο κ. Αδαμίδης. Το πρόγραμμα ολοκληρώνεται στην αίθουσα εκπαιδευτικών προγραμμάτων, η οποία είναι εξοπλισμένη με πέντε (5) υπολογιστές. *«Λίγο πολύ στο πρόγραμμα συμμετέχουν είκοσι έως είκοσι πέντε παιδιά, οπότε μπαίνουν maximum πέντε παιδιά σε κάθε υπολογιστή – ευχής έργον να είχαμε παραπάνω υπολογιστές, καλό θα ήτανε αλλά δεν το μπορούσαμε για οικονομικούς λόγους – και παίζουν αυτά τα παιχνίδια που βρίσκονται σε DVD. Το πρόγραμμα αυτό κοστολογείται στα 4€, επειδή τα παιδιά φεύγουν στο τέλος όλης αυτής της εκπαιδευτικής δράσης με το DVD μαζί. Παίρνει το καθένα χωριστά από ένα DVD, δώρο από το μουσείο, δώρο ή τέλος πάντων είναι μέσα στην τιμή.*

*Αυτό είναι της Κοινωνίας της Πληροφορίας αποτέλεσμα. Είναι μια δουλειά που περιέχει πάρα πολύ γνώση και πληροφορία», παρατήρησε ο κ. Αδαμίδης. Παράλληλα, επεσήμανε και κάποια προβλήματα που παρουσιάζονται με τη χρήση των νέων τεχνολογιών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Όπως είπε χαρακτηριστικά ο κ. Αδαμίδης: «όταν έχουμε νέες τεχνολογίες, έχουμε και προβλήματα, κολλάνε οι οθόνες, ενώ προσέχουμε πάντα και έχουμε ειδική εταιρεία που τα προσέχει. Πρόσφατα τα αναβαθμίσαμε όλα. Παρόλο που τα οικονομικά δεν είναι ανθηρά, δίνεται, πραγματικά, προτεραιότητα στα εκπαιδευτικά. Ε, μια φορά μπορεί να σου τύχει να κολλήσει. Πρέπει να βρεις εναλλακτικές που πρέπει να κάνεις με τα παιδιά». Επιπλέον, αναφέρθηκε και στην ανάγκη εξέλιξης του παιχνιδιού, για να συμβαδίζει με την τεχνολογία που τρέχει πολύ γρήγορα, γιατί «πέρασαν οκτώ - εννιά χρόνια και πιστεύω ότι αρχίζει να παλιώνει σιγά - σιγά», παρατήρησε ο κ. Αδαμίδης.*

Σε άλλο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο απευθύνεται σε μικρότερους μαθητές, χρησιμοποιούνται οι οθόνες προβολής ως επιπρόσθετο εποπτικό υλικό, το οποίο έρχεται να συμπληρώσει τις πληροφορίες που δίνονται στα παιδιά. Σε κάθε περίπτωση, τα παιδιά ανταποκρίνονται στη χρήση νέων τεχνολογιών με πολύ ενθουσιασμό.

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Στο Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης από άτομα με αναπηρίες. Το Μουσείο διαθέτει ειδική ράμπα και ασανσέρ που ανεβάζει τα παιδιά με πολύ εύκολο τρόπο. Επιπλέον, υπάρχουν και τουαλέτες για άτομα με κινητικά προβλήματα, ακριβώς δίπλα στη γκαρνταρόμπα.

Όσον αφορά τη δυνατότητα προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για άτομα με άλλες μορφές αναπηρίας, όπως τυφλά ή κωφά, ο κ. Αδαμίδης απάντησε «ναι, για όλα κάνουμε (εκπαιδευτικά προγράμματα). Το θέμα είναι, βέβαια, ότι οι σύλλογοι, οι οποίοι έρχονται, δεν έχουν ποτέ μόνο τυφλά παιδιά, δεν έχουν ποτέ μόνο κωφά παιδιά. Πρόσφατα, είχα μία ομάδα με ανθρώπους που είχαν κινητική αναπηρία, εγκεφαλική παράλυση, αυτισμό και κώφωση. Είχαν συνδυασμούς όλων αυτών (των προβλημάτων) τα παιδιά. Οπότε, μπορείς να καταλάβεις, πόσο δύσκολη είναι η όλη διαδικασία αυτού του πράγματος». Γίνεται, όμως, προσαρμογή του εκπαιδευτικού προγράμματος στις ανάγκες των παιδιών αυτών «σε πολύ βασικά πράγματα, αντίστοιχα. Ή, φυσικά, σε τυφλά παιδιά δίνεται η δυνατότητα χρήσης της αφής τους. Να πιάσουν, να χαρούν». Το Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης, λόγω του είδους των συλλογών του, δίνει

στους τυφλούς τη δυνατότητα απτικής επαφής με τα αντικείμενα. «Και γι' αυτό το προτιμάνε πολλοί, γιατί οι ειδικές ικανότητες αυτών των παιδιών, μπορούν να χρησιμοποιηθούν εδώ πέρα. Δεν υπάρχει, δηλαδή, θέμα. Και από εμάς υπάρχει τέτοια διάθεση», συμπλήρωσε ο κ. Αδαμίδης.

Τέλος, η κ. Οικονομίδου παρατήρησε ότι στο Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης υπάρχει «ανάγκη για μεγαλύτερη χρηματοδότηση και αύξηση του επιστημονικού προσωπικού».

#### **15. Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης - Παράρτημα οδού Πανός 22**



**Εικόνα 17 - Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης - Κτίριο οδού Πανός 22**

(Πηγή:<http://www.melt.gr>)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Μουσείου Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης:

«Το Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης είναι το κεντρικό κρατικό μουσείο στο οποίο συγκεντρώνονται έργα της νεώτερης ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Οι μόνιμες εκθέσεις του με εξαιρετικά δείγματα κεντητικής, υφαντικής, ενδυμασιών, μεταμφιέσεων, θεάτρου σκιών, αργυροχοΐας, μεταλλοτεχνίας, κεραμεικής, ξυλογλυπτικής, λαϊκής ζωγραφικής και λιθογλυπτικής αναπτύσσονται (ελλείψει ιδιόκτητου χώρου) στους διαμορφωμένους ορόφους ενός ενοικιαζόμενου τριώροφου κτιρίου της δεκαετίας του '70, στην Πλάκα.

Το Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης, διαθέτει τέσσερα (4) παραρτήματα στα οποία παρουσιάζονται ειδικές συλλογές ή θεματικές εκθέσεις:

- το Κεντρικό κτίριο, στην οδό Κυδαθηναίων 17, όπου στεγάζονται οι κύριοι Εκθεσιακοί Χώροι,
- το Τζαμί Τζισδαράκη, στην οδό Άρεως 1, όπου στεγάζεται η "Συλλογή Κεραμεικής του Β. Κυριαζόπουλου",

- το "Λουτρό των Αέρηδων" στην οδό Κυρρήστου 8, στην Πλάκα, επισκέψιμο μνημείο των νεώτερων χρόνων,
- το Κτίριο της οδού Πανός 22, όπου στεγάζεται η μόνιμη έκθεση του Μουσείου, "Άνθρωποι και Εργαλεία: Όψεις της Εργασίας στην Προβιομηχανική Κοινωνία", με αντικείμενα από τη δωρεά της Εταιρείας Λαογραφικών Μελετών.

Παραρτήματα του Μουσείου είναι επίσης, το κτίριο της οδού Σωτήρος, όπου βρίσκονται οι αποθήκες των μουσειακών συλλογών, το κτίριο της οδού Ραγκαβά, όπου λειτουργεί το Εργαστήριο Συντήρησης, ενώ στο παράρτημα της οδού Θέσπιδος, το ερευνητικό προσωπικό, μέσα από εργασίες καταγραφής-τεκμηρίωσης, μελέτης και προβολής των συλλογών του, επιδιώκει την υλοποίηση των στόχων του Μουσείου που είναι η συλλογή, μελέτη και προβολή των τεκμηρίων της νεώτερης πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας.

Στο Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης, λειτουργεί Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων από το οποίο σχεδιάζονται και υλοποιούνται ειδικά προγράμματα για παιδιά διαφόρων ηλικιών καθώς και ενήλικες».<sup>63</sup>

Το Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης - Παράρτημα οδού Πανός 22 χρησιμοποιεί στις εκθέσεις του νέες τεχνολογίες.

Από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Βάσω Πολυζώη, επιμελήτρια της συλλογής Προβιομηχανικών Εργαλείων και υπεύθυνη για την έκθεση: "Άνθρωποι και Εργαλεία: Όψεις της Εργασίας στην Προβιομηχανική Κοινωνία"<sup>64</sup>, διαπιστώνεται ότι στο Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης και, πιο συγκεκριμένα, στο Κτίριο της οδού Πανός 22, όπου στεγάζεται η μόνιμη έκθεση του Μουσείου, "Άνθρωποι και Εργαλεία: Όψεις της Εργασίας στην Προβιομηχανική Κοινωνία", υπάρχουν τρεις (3) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει μία (1) οθόνη προβολής, μία (1) οθόνη αφής με ηχογραφημένες μαρτυρίες και ένα (1) ψηφιακό παιχνίδι. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι ενταγμένες στην έκθεση του Μουσείου. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικές είναι:

- η οθόνη που προβάλλει το ψηφιακό παιχνίδι και
- η οθόνη με τις ηχογραφημένες μαρτυρίες.

Στο μουσείο υπάρχει, επίσης, ακουστική ξενάγηση για ξένους επισκέπτες.

Επιπλέον, από την κ. Πολυζώη, επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

<sup>63</sup> [http://www.melt.gr/index.php?option=com\\_content&task=section&id=7&Itemid=199](http://www.melt.gr/index.php?option=com_content&task=section&id=7&Itemid=199) (ανασύρθηκε 13/10/2011).

<sup>64</sup> Βλ. Νικηφορίδου 2005, Πολυζώη 2007.

α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό η κ. Πολυζώη είπε ότι: «τα ψηφιακά εκθέματα είναι πλήρως ενταγμένα στην έκθεση, δηλαδή, δεν τα βάλουμε ως μία επιπλέον πληροφορία. Κάλυπταν μια ανάγκη στην κάθε περίπτωση».

Πιο συγκεκριμένα: «Το ψηφιακό βίντεο (αποτελεί εισαγωγικό έκθεμα) σαφώς, γιατί μπορούσε να δώσει αρκετό υλικό φωτογραφικό και μαζί και ο ήχος, που είναι συνδυασμός σύγχρονης μουσικής και παλαιότερης μουσικής, δίνει την αίσθηση των περιόδων που συμπλέκονται ουσιαστικά, γιατί βρισκόμαστε στον απόηχο της προβιομηχανικής εποχής, τα όρια δεν είναι κάθετα στην ιστορία, το ξέρουμε πολύ καλά... Ουσιαστικά, είναι ο τρόπος που μας βοηθάει με το πέρασμα τόσων πολλών εικόνων, γιατί έχει ρυθμό βιντεοκλίπ, είναι πολύ γρήγορο και έχει χρησιμοποιηθεί, πραγματικά, πολύ μεγάλος αριθμός φωτογραφιών που αποτελούν τεκμήρια και για τη δική μας εποχή και για προγενέστερη... Χρησιμοποιούμε ένα μέσο που είναι οικείο και με ένα τρόπο που, επίσης, είναι εξοικειωμένος ο σύγχρονος επισκέπτης, στο γρήγορο ρυθμό, δηλαδή, για να μιλήσουμε γι' αυτά τα πράγματα που σήμερα ως επί το πλείστον δε χρησιμοποιούνται, αλλά και για να μιλήσουμε και για θέματα αίσθησης του χρόνου που δε θα μπορούσαμε να το κάνουμε με στατικό τρόπο, με κείμενο, με φωτογραφία κ.λπ.

Επιπλέον: «Το (ψηφιακό) παιχνίδι, σίγουρα, δίνει πάρα πολλές δυνατότητες που με τα παραδοσιακά μέσα δε θα μπορούσαμε να έχουμε αυτό το αποτέλεσμα, των πολλαπλών επιλογών». Και σε άλλο σημείο: «Είναι ένα παιχνίδι που, ουσιαστικά, ας το πούμε έτσι, ανακεφαλαιώνει αυτό που έχει δει ο επισκέπτης με πολλά εργαλεία στο χώρο του ορόφου, στο πρώτο μέρος της έκθεσης, δηλαδή, με ενός είδους εργαλεία που είναι τα πέταλα... Ας πούμε, έχουμε μία σειρά παροιμιακών φράσεων που τις συμπληρώνει ο επισκέπτης και έχουν να κάνουν με τα πέταλα που είναι η αφορμή μας. Βγαίνει και σχέδιο και σκίτσο, που έχει γίνει ειδικά για το ψηφιακό έκθεμα, βγαίνει και η ερμηνεία της παροιμιακής έκφρασης, υπάρχει και επιβράβευση του επισκέπτη, θέλω να πω όλα αυτά δε θα μπορούσαμε να τα κάνουμε με τα παραδοσιακά μέσα.

Τέλος: «Υπάρχει ακόμη ένα ψηφιακό έκθεμα, που είναι ηχογραφημένες μαρτυρίες που έχουν να κάνουν με ένα συγκεκριμένο θέμα, που είναι το θέμα του πώς μαθήτευαν στα επαγγέλματα και τις συνθήκες μαθητείας. Υπάρχουν τέσσερις ενότητες μαρτυριών που έχουν ηχογραφηθεί με τη βοήθεια δασκάλου φωνητικής και ηθοποιών. Εκείνος (ο δάσκαλος φωνητικής) έχει χρησιμοποιήσει και ηθοποιούς και σύγχρονους μαστόρους, που αποδίδουν τις μαρτυρίες παλαιότερων τεχνιτών, έτσι ώστε να αποδίδεται και το ύφος και η ιδιόλεκτος της περιοχής από όπου προέρχεται η μαρτυρία. Γιατί, ως επί το πλείστον, έχουμε μαρτυρίες

στον τοίχο ή σε καρτέλες που μπορεί να τις διαβάσει ο επισκέπτης, ενώ αυτό είναι ένα ακουστικό έκθεμα. Θέλαμε να υπάρχει αυτό και για λόγους γλωσσικούς και για τους διαφορετικούς τρόπους που μαθαίνουμε σε ένα μουσείο, που δεν είναι μόνο το διάβασμα ή η οπτική επικοινωνία με τα εκθέματα αλλά και η ακουστική. Να καλύψουμε, δηλαδή, έστω και με αυτό το μικρό έκθεμα και τους επισκέπτες. Έχει πολλαπλό ρόλο. Ο ένας λόγος είναι αυτός, ο άλλος λόγος είναι ότι μας ενδιέφερε να ακουστούν οι διάφορες ιδιόλεκτοι, να ακουστεί σωστά το κείμενο της μαρτυρίας, όπως θα το έλεγε κάποιος και όχι όπως το διαβάζει κανείς με το δικό του τρόπο και το προσλαμβάνει στο νου του μέσα από την ανάγνωση, αλλά μέσα από την ακοή και τη συγκεκριμένη εκφορά του λόγου... Θέλω να πω ότι όλα αυτά δε θα μπορούσαμε να τα κάνουμε με τα παραδοσιακά μέσα. Μπήκαν, γιατί μας έλυναν τα χέρια. Τα ψηφιακά εκθέματα, σε συγκεκριμένα σημεία, ικανοποιούσαν τους στόχους του συγκεκριμένου εκθέματος. Δεν ήρθαν συμπληρωματικά, είναι οργανικά δεμένα, ενταγμένα στην έκθεση».

Επιπλέον, η κ. Πολυζώη ανέφερε ότι από πλευράς της ομάδας εργασίας του Μουσείου υπάρχει η προοπτική δημιουργίας ενός νέου ψηφιακού εκθέματος με τις μαρτυρίες που καταθέτουν οι ίδιοι οι επισκέπτες της έκθεσης, καθώς, επίσης, αναγνώρισε την ανάγκη για περισσότερη οπτικοποίηση της χρηστικότητας των εργαλείων, που εκτίθενται στο χώρο του Μουσείου, με τη βοήθεια ψηφιακών εφαρμογών.

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο σχεδιάζει και οργανώνει εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες, τα οποία υλοποιούνται από μουσειολόγο, θεατρολόγο και μουσικό.

Από τις ψηφιακές εφαρμογές του Μουσείου, ενταγμένο στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι το ψηφιακό έκθεμα με τις ηχογραφημένες μαρτυρίες, το οποίο έχει συμπεριληφθεί σε ένα από τα παιχνίδια που κάνουν τα παιδιά στο πλαίσιο του προγράμματος. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά δραματοποιούν μία από τις ηχογραφημένες μαρτυρίες και ανταποκρίνονται σε αυτή τη δράση με πολύ ενδιαφέρον, ζητώντας, μάλιστα, περισσότερη αλληλεπίδραση με το ψηφιακό έκθεμα, εφόσον αποτελεί για εκείνα ένα ιδιαίτερα οικείο και ελκυστικό μέσο.

Τα άλλα δύο ψηφιακά εκθέματα του Μουσείου δεν αξιοποιούνται στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες. Όπως, χαρακτηριστικά, είπε η κ. Πολυζώη: «Δυστυχώς, δεν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα άλλα μέσα, γιατί είναι πολύ στενοί οι χώροι που είναι τοποθετημένα». Αξιοποιούνται, όμως, από τους επισκέπτες κατά την περιήγησή τους στο μουσείο. Έχει διαπιστωθεί με παρατήρηση ότι οι επισκέπτες

στέκονται μπροστά στην οθόνη που προβάλλει το βίντεο, επειδή η οθόνη αποτελεί και το εισαγωγικό έκθεμα. Το βίντεο έχει αξιοποιηθεί και σε πρόγραμμα Σαββατοκύριακου για παιδιά δημοτικού σχολείου. Επιπλέον, «το ψηφιακό παιχνίδι το παίζουν, ειδικά, οικογένειες με παιδιά, και ζευγάρια. Είναι ένα συμμετοχικό έκθεμα, έτσι το 'χουμε δημιουργήσει, με δύο καθίσματα κιόλας. Δηλαδή, ουσιαστικά, δηλώνουμε και στον επισκέπτη ότι αυτό έχει μία κοινωνική διάσταση... Σε ένα πρόγραμμα που είχαμε κάνει για το πώς μαθαίνεται η τέχνη, για παιδιά 8-12 ετών, είχαμε αξιοποιήσει και τον προθάλαμο (όπου βρίσκεται το ψηφιακό παιχνίδι), σε κάποιες από τις ομάδες που δουλεύανε. Αυτό έγινε άπαξ.», σχολίασε η κ. Πολυζώη.

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Όσον αφορά τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, η κ. Πολυζώη είπε: «Αυτό είναι ένα πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε από την αρχή, γιατί το κτίριο ήταν ιστορικό. Το αντιμετώπισε το πρόβλημα και η ομάδα της αναστήλωσης από το Υπουργείο Πολιτισμού, γιατί η διεύθυνση αναστήλωσης νεότερων μνημείων έκανε την αποκατάσταση του κτιρίου και μας το παρέδωσε για να δημιουργήσουμε την έκθεση. Δυστυχώς, έχουμε πολύ μεγάλο πρόβλημα με τα άτομα με κινητικά προβλήματα. Διότι η είσοδος έχει σκαλοπάτια. Όσες φορές έχουμε φιλοξενήσει ανθρώπους με κινητικά προβλήματα, αυτό που κάνουμε είναι να σηκώνουμε το καροτσάκι... Δυστυχώς, δεν μπορούσε να γίνει ούτε ράμπα. Δεν υπάρχει καμία δυνατότητα. Προσπαθήσαμε πολύ, και η ομάδα της αναστήλωσης και η ομάδα που δημιουργήσαμε την έκθεση μετά.

...Επιπλέον, δεν έχουμε κείμενα στην ειδική γραφή των τυφλών και επίσης, εφόσον η ακουστική ξενάγηση είναι, ουσιαστικά, όχι για τους Έλληνες επισκέπτες ή για τους αγγλόφωνους επισκέπτες, αλλά για τρεις άλλες γλώσσες, δεν μπορούν να καλυφθούν ούτε από αυτό. Εξάλλου, δεν έχει γίνει και ειδική ρύθμιση, δηλαδή, με κάποιο τρόπο να αναγνωρίζουν το πού βρίσκονται ή να υπάρχουν εκθέματα απτικά. Θα πρέπει να γίνει στο πλαίσιο μιας εκπαιδευτικής διαδικασίας η φιλοξενία ανθρώπων με ειδικές ανάγκες».

Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα: «υπάρχει δυνατότητα προσαρμογής, λόγω της χρόνιας εμπειρίας που έχουμε από τα εκπαιδευτικά προγράμματα γενικά στο Μουσείο, δηλαδή, να βγάλουμε εκθέματα, τα οποία να πιάσουν οι τυφλοί επισκέπτες. Μπορούμε να το κάνουμε αυτό. Δεν έχει τύχει, αλλά είμαστε ευέλικτοι σ' αυτό. Αν χρειαστεί δηλαδή, μπορούμε να το κάνουμε», σχολίασε η κ. Πολυζώη.

## **16. Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών**



**Εικόνα 18 - Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών**  
(Πηγή: <http://www.upatras.gr>)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Πανεπιστημίου Πατρών για το Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας:

«Το Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας (Μ.Ε.Τ) θεσμοθετήθηκε το 2001, ως Εργαστήριο της Σχολής Θετικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Πατρών. Το Μ.Ε.Τ ασχολείται με την απόκτηση, συντήρηση και μελέτη (καταγραφή, τεκμηρίωση, αξιολόγηση) των τεκμηρίων των Επιστημών και της Τεχνολογίας που αφορούν κατ' αρχάς τα υπάρχοντα στο Πανεπιστήμιο Τμήματα. Τα τεκμήρια αυτά αφού μελετηθούν και συνδυαστούν, αποθηκεύονται, ή εκτίθενται στο χώρο του μουσείου, για να συμβάλουν στην έρευνα, στην εκπαίδευση και στην ψυχαγωγία. Οι ερευνητικές, εκπαιδευτικές και άλλες δραστηριότητες του Μουσείου, πραγματοποιούνται σε συνάρτηση με τις αντίστοιχες δραστηριότητες του Πανεπιστημίου.

Οι στόχοι του Μουσείου Επιστημών και Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Πατρών είναι:

- να διαδώσει την επιστήμη σε όσο το δυνατόν περισσότερα επίπεδα.
- να φέρει σε επαφή το κοινό του με την πρόοδο της επιστήμης και τα τελευταία επιτεύγματά της.
- να προωθήσει την κατανόηση θεμάτων της επιστήμης και της τεχνολογίας με τα οποία το κοινό είναι καθημερινά σε επαφή και αγνοεί ή θα ήθελε να μάθει περισσότερα.
- να αποτελέσει ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία της Ιστορίας της Επιστήμης και της Τεχνολογίας σε όλα τα εκπαιδευτικά επίπεδα δίνοντας τη δυνατότητα στο κοινό του να αποκτήσει βιώματα σε σχετικά θέματα.
- να καλύψει την έλλειψη Τεχνικών Μουσείων στην Ελλάδα και κυρίως στη Δυτική Ελλάδα.

Για τον καλύτερο εμπλουτισμό των συλλογών του, το Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Πατρών είναι σε επαφή με φορείς που μπορούν να βοηθήσουν προς αυτή την κατεύθυνση. Καλεί επίσης όλους τους φορείς και τα άτομα,

που έχουν στην κατοχή τους ή γνωρίζουν την ύπαρξη σχετικού υλικού που αφορά την Ιστορία και εξέλιξη των Επιστημών και της Τεχνολογίας, να συμβάλουν στο εμπλουτισμό των συλλογών του».<sup>65</sup>

Το Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Πατρών χρησιμοποιεί στις εκθέσεις του νέες τεχνολογίες.

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Πένυ Θεολόγη-Γκούτη, επιμελήτρια εκθέσεων και υπεύθυνη των εκπαιδευτικών δράσεων του Μουσείου, διαπιστώνεται ότι το Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας διαθέτει τέσσερις (4) οθόνες προβολών, τέσσερις (4) σταθμούς πληροφόρησης, δύο (2) ψηφιακά παιχνίδια και δύο (2) φορητές συσκευές χειρός για ανεξάρτητη ξενάγηση. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στον εκθεσιακό χώρο, στο χώρο των περιοδικών εκθέσεων και στο αμφιθέατρο. Από αυτές τις ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικές είναι:

- μία από τις οθόνες προβολών,
- οι οθόνες αφής,
- τα ψηφιακά παιχνίδια και
- οι φορητές συσκευές χειρός για ανεξάρτητη ξενάγηση.

Επιπλέον, από την κ. Γκούτη επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό, η κ. Γκούτη είπε: «Οι ψηφιακές εφαρμογές εντάχθηκαν στο χώρο των εκθέσεων για να συμβάλλουν στην κατανόηση της κάθε θεματικής ενότητας. Παραδείγματος χάριν, στην πρώτη ενότητα που αφορά την ιστορία των τηλεπικοινωνιών και την εξέλιξή τους, οι σύγχρονες τεχνολογίες που έχουμε χρησιμοποιήσει είναι δύο: η μία είναι προβολή σε μια μεγάλη οθόνη σκηνών από τον ελληνικό και τον ξένο κινηματογράφο, σκηνών που κάνουν τις τηλεπικοινωνίες πιο ανθρώπινες και πιο προσιτές, μέσα από σκηνές που είναι γνωστές στους ανθρώπους. Το δεύτερο μέσο είναι ένα διαδραστικό έκθεμα με την ιστορία των τηλεπικοινωνιών... το οποίο στην ουσία περιλαμβάνει όλο το υλικό που παρουσιάζεται μέσα σε αυτό το χώρο μαζί με επιπλέον υλικό. Άρα μπορεί να βοηθήσει κάποιον που θέλει να μάθει περισσότερα, να ψάξει το διαδραστικό αυτό μέσο ώστε να βρει περισσότερες πληροφορίες. Βέβαια, σε αυτή την ενότητα υπάρχει και ένα τρίτο έκθεμα που είναι κατασκευή από μας, ένας διαδραστικός πίνακας στον οποίο παρουσιάζονται οι

<sup>65</sup> <http://www.upatras.gr/index/page/id/68> (ανασύρθηκε 13/10/2011).

“φρυκτοί του Αγαμέμνονα”. Αυτό το έκθεμα έχει φτιαχτεί με στόχο να γίνει κατανοητό πώς έφτασε το μήνυμα από την Τροία στις Μυκήνες, όταν έπεσε η Τροία. Παρουσιάζονται, δηλαδή, στον πίνακα αυτόν ανάβοντας φωτάκια, οι φωτιές που άναψαν, παραστατικά. Είναι περισσότερο η κατανόηση της κάθε θεματικής ενότητας και των ιδιαίτερων στοιχείων της θεματικής αυτής ενότητας».

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο έχει σχεδιάσει για τις σχολικές ομάδες μια εκπαιδευτική ξενάγηση, στην οποία έχουν ενταχθεί οι ψηφιακές εφαρμογές του Μουσείου. Την εκπαιδευτική ξενάγηση υλοποιούν δύο μηχανικοί, ένας φυσικός και εθελοντές φοιτητές του Πανεπιστημίου Πατρών.

Όσον αφορά τη χρήση των ψηφιακών εφαρμογών και την ενασχόληση των μαθητών με αυτές, η κ. Γκούτη είπε: «Σε κάποιες περιπτώσεις (οι μαθητές) συμμετέχουν πιο ενεργά, στο πλαίσιο της ξενάγησης πάντα, σε κάποιο άλλο είναι παθητικοί δέκτες. Παραδείγματος χάριν, στο διαδραστικό παιχνίδι “Netropolis” που παρουσιάζεται στο χώρο των τηλεπικοινωνιών και αφορά την κινητή τηλεφωνία... τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά. Ή οι επισκέπτες που παρακολουθούν την εκπαιδευτική ξενάγηση συμμετέχουν ενεργά... Σε κάποιες άλλες, όμως, περιπτώσεις, στο πλαίσιο της ξενάγησης είναι παθητική η χρήση, δηλαδή, το άτομο που κάνει την ξενάγηση παρουσιάζει κάποια πράγματα μέσα από αυτή την τεχνολογία. Ελπίζουμε, στο πλαίσιο κάποιων άλλων δραστηριοτήτων, κάποιων εκπαιδευτικών δράσεων περισσότερο εξειδικευμένων και στοχευμένων που θα αρχίσουν να λειτουργούν του χρόνου (2011-12), το κοινό να συμμετέχει πιο ουσιαστικά μέσα σε αυτά τα μέσα».

Σε σχέση με την ανταπόκριση των παιδιών στη χρήση των ψηφιακών μέσων, η κ. Γκούτη σχολίασε: «Τα παιδιά, συνήθως, ενθουσιάζονται. Ενθουσιάζονται πάρα πολύ. Έχουμε διαπιστώσει, ότι παρόλο ότι βρισκόμαστε στην εποχή των τηλεπικοινωνιών, δεν είναι δεδομένη για όλα τα παιδιά η γνώση των υπολογιστών ή η χρήση των υπολογιστών. Επειδή, εμείς εδώ δεχόμαστε και σχολεία απομακρυσμένα, βλέπουμε ότι τα παιδιά αυτά δεν έχουν τόση επαφή και εξοικείωση, ενθουσιάζονται όμως και αυτό είναι ένα σημαντικό βήμα στο να γνωρίσουν κάποια παιδιά, που δεν έχουν τη δυνατότητα, να δουν με άλλο τρόπο τις νέες τεχνολογίες. Ένα άλλο θέμα είναι ότι εμείς παρουσιάζουμε και άλλα είδη τεχνολογίας, τα οποία δεν είναι σε θέση να γνωρίζουν, όπως είναι, για παράδειγμα, οι οθόνες διεπαφής ή όπως είναι οι προσωπικοί υπολογιστές τσέπης, τα PDA's. Αυτά δεν είναι δυνατόν να τα γνωρίζουν τα παιδιά, έρχονται σε επαφή και τους αρέσει και πάρα πολύ. Βέβαια, σε μας

υπάρχει και η χρήση της παλιάς τεχνολογίας, δεν είναι μόνο η νέα τεχνολογία, κάτι που επίσης ενθουσιάζει τα παιδιά. Παραδείγματος χάριν, έχουμε διαπιστώσει ότι πολύ λίγα παιδιά γνωρίζουν το τηλέφωνο με καντράν περιστροφής. Έχουν τη δυνατότητα να πάρουν τηλέφωνο στο τηλεφωνικό κέντρο και να δουν πώς λειτουργούσε το τηλεφωνικό κέντρο που συνέδεε τα τηλέφωνα. Αυτό είναι κάτι που το χαίρονται πάρα πολύ, δε φαντάζεστε πόσο πολύ το χαίρονται. Ή μιλούν, ας πούμε, μέσα από woki toki's. Επίσης τα πειράματα, τα οποία παρακολουθούν, επιδείξεις πειραμάτων τα εντυπωσιάζουν. Κάθε είδους τεχνολογίας και κάθε είδους βιωματικής προσέγγισης εντυπωσιάζει τα παιδιά».

Τέλος, η κ. Γκούτη ανέφερε τα μελλοντικά σχέδια του Μουσείου, λέγοντας ότι: «Από την ερχόμενη χρονιά, ελπίζουμε να λειτουργήσουν κάποια προγράμματα, ένα πρόγραμμα που θα αφορά το τηλέφωνο, που θα περιλαμβάνει και δημιουργική δραστηριότητα - δε θα είναι μόνο παρουσίαση - το οποίο θα εξειδικεύεται σε διάφορες ηλικίες. Ένα άλλο που θα αφορά το κινητό τηλέφωνο και ένα τρίτο πρόγραμμα που θα αφορά την ασφαλή χρήση του διαδικτύου, γιατί είδαμε ότι είναι κάτι το οποίο ζητούν πάρα πολλοί οι εκπαιδευτικοί, επειδή αντιμετωπίζουν ιδιαίτερα προβλήματα με τη χρήση του διαδικτύου σε όλο και μικρότερες ηλικίες. Άρα πιστεύουμε ότι το Μουσείο μπορεί να συμβάλλει στην εκπαίδευση των παιδιών στην ασφαλή χρήση του διαδικτύου. Τα προγράμματα αυτά θα χρησιμοποιούν πολύ πιο ενεργά τα μέσα που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο Μουσείο. Παραδείγματος χάριν, σε αυτό το τελευταίο πρόγραμμα που σας είπα, με τίτλο “Κυκλοφορώ με ασφάλεια στο διαδίκτυο”, θα χρησιμοποιείται το διαδραστικό παιχνίδι SimSafety, που έχει παραχωρηθεί από το ΕΙΤ στο μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας, το οποίο θα χρησιμοποιείται πολύ πιο ενεργά σαν στοιχείο της δημιουργικής δραστηριότητας του προγράμματος».

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Τα άτομα με αναπηρίες έχουν δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο. Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα, η κ. Γκούτη είπε: «Φέτος, κάναμε μία δράση για τα σχολεία με άτομα με ειδικές ανάγκες. Απευθυνόταν, κυρίως, στα άτομα με νοητική υστέρηση, αλλά και σε κωφά παιδιά, στο σχολείο κωφών. Τα προγράμματα αυτά στηρίχτηκαν περισσότερο σε βιωματική ξενάγηση, έγιναν πολύ πιο μικρής διάρκειας για να μπορούν να τα παρακολουθήσουν τα άτομα με ειδικές ανάγκες και πιστεύω ότι υπήρξε μια πάρα πολύ καλή προσέγγιση, διότι αυτό που παρατηρήσαμε είναι ότι τα παιδιά αυτά

έρχονταν μουτρωμένα, διότι δεν ήξεραν τι θα αντιμετωπίσουν, και έφυγαν χαμογελαστά... Και αυτό ήταν η επιτυχία. Αυτό ήταν μεγάλη επιτυχία, πιστεύω».

Επιπλέον, η κ. Γκούτη ανέφερε ότι στόχος του Μουσείου είναι να ανοιχτεί και σε άλλες ομάδες κοινού, όπως είναι τα άτομα τρίτης ηλικίας. Πιο συγκεκριμένα, ανέφερε ότι: «Τώρα το Μάιο (του 2011), για τον εορτασμό της διεθνούς ημέρας Μουσείων, που είναι αφιερωμένος στο θέμα “Μουσεία και Μνήμη”, σκοπεύουμε να ανοιχτούμε στην τρίτη ηλικία. Θα γίνουν ειδικά προγράμματα με τα ΚΑΠΗ της Πάτρας και με το σύλλογο συνταξιούχων του ΟΤΕ, τα οποία δεν θα έχουν απλώς στόχο να ξεναγηθούν τα άτομα της τρίτης ηλικίας στο μουσείο, αλλά θα είναι ένα είδος καταγραφής της μνήμης των ατόμων της τρίτης ηλικίας, τα οποία θα τα παρακινήσουμε να φέρουν και υλικό στο Μουσείο, δηλαδή, παλιές φωτογραφίες, παλιά αντικείμενα που δεν τους χρειάζονται και ταυτόχρονα θα γίνει ένα είδος συνέντευξης για να καταγραφούν οι μνήμες των ατόμων αυτών».

Τέλος, για το σχολικό έτος 2011-12, το Μουσείο σχεδίασε έξι (6) νέες εκπαιδευτικές δράσεις, οι οποίες απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες πρωτοβάθμιας (νηπιαγωγείο και δημοτικό) και δευτεροβάθμιας (γυμνάσιο και λύκειο) εκπαίδευσης.

### **17. Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης**



**Εικόνα 19 - Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης**

(Πηγή: <http://www.cycladic.gr>)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης:

«Το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης είναι αφιερωμένο στη μελέτη και προβολή των αρχαίων πολιτισμών του Αιγαίου και της Κύπρου, με ιδιαίτερη έμφαση στην Κυκλαδική τέχνη της 3ης π.Χ. χιλιετίας. Ιδρύθηκε το 1986, αρχικά για να στεγάσει την ιδιωτική συλλογή του Νικολάου και της Ντόλλης Γουλανδρή και σταδιακά

επεκτάθηκε για να φιλοξενήσει και άλλες σημαντικές συλλογές-δωρεές. Σήμερα, στις αίθουσες του μουσείου, παρουσιάζονται τρεις μεγάλες πολιτισμικές ενότητες:

- Ο Κυκλαδικός Πολιτισμός, της Πρώιμης Εποχής του Χαλκού (3200 - 2000 π.Χ.) .
- Η Αρχαία Ελληνική Τέχνη, από τους προϊστορικούς χρόνους μέχρι τη Ρωμαϊκή εποχή (2η χιλιετία π.Χ. - 4ος αι. μ.Χ.).
- ο Κυπριακός Πολιτισμός, από τη Χαλκολιθική περίοδο μέχρι τα πρώιμα βυζαντινά χρόνια (4η χιλιετία π.Χ. - 6ος αι. μ.Χ.).

Εκτός από αρχαιολογικές εκθέσεις το ΜΚΤ οργανώνει συχνά εκθέσεις σύγχρονης τέχνης, που φέρνουν το κοινό του σε επαφή με σημαντικούς καλλιτέχνες του 20ου αιώνα (Νταλί, Πικάσο, κ.ά.) και διερευνούν τις βαθύτερες σχέσεις της αρχαίας τέχνης με τη σύγχρονη καλλιτεχνική έκφραση. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της ζωής του μουσείου από την πρώτη μέρα λειτουργίας του και καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα θεματικών ενοτήτων». <sup>66</sup>

Το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης χρησιμοποιεί στις εκθέσεις του νέες τεχνολογίες.

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Μαρίνα Πλατή, Διευθύντρια Τμήματος Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων, διαπιστώνεται ότι στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης υπάρχουν αρκετές ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το μουσείο διαθέτει οθόνες προβολής, οθόνες αφής, ενώ βρίσκεται υπό σχεδιασμό διαδραστικό τραπέζι. Επιπλέον, ανάλογα με τις περιοδικές εκθέσεις του Μουσείου, προστίθενται στα ήδη υπάρχοντα ηλεκτρονικά μέσα και άλλα. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στους εκθεσιακούς χώρους, στις εισόδους, στο εστιατόριο, σε χώρους ειδικά σχεδιασμένους για την παρακολούθηση προβολών και στα εργαστήρια. Διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές είναι οι οθόνες αφής.

Επιπλέον, από την κ. Πλατή επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό η κ. Πλατή σημείωσε: «Οι ψηφιακές εφαρμογές εντάχθηκαν στο χώρο των εκθέσεων του Μουσείου για να διευρύνουν το γνωστικό πεδίο των συγκεκριμένων εκθέσεων με τρόπο προσαρμοσμένο στις σύγχρονες ανάγκες».

---

<sup>66</sup> <http://www.cycladic.gr/frontoffice/portal.asp?cpage=NODE&cnode=6&clang=0> (ανασύρθηκε 13/10/2011).

## β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης έχει οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές, τα οποία υλοποιούνται από αρχαιολόγους εξειδικευμένους στη μουσειοπαιδαγωγική. Στα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι ενταγμένες οθόνες αφής και προβολές βίντεο.

Όσον αφορά, γενικότερα, την ένταξη ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου, η κ. Πλατή είπε, χαρακτηριστικά, ότι: *« Δεν είμαι πάρα πολύ θετική στο να χρησιμοποιούνται τα ψηφιακά μέσα έτσι, προς εντυπωσιασμό»*. Και συνέχισε: *«...Δύο στόχους έχει ένα πρόγραμμα. Ο ένας είναι το τι πρέπει να μάθει το παιδί, ο άλλος, όμως, ο οποίος είναι πάρα πολύ σημαντικός, επίσης, είναι να περάσει καλά. Δεν πρέπει, όμως, το ένα να ξεφεύγει εις βάρος του άλλου. Κι αυτό το πιστεύω ακράδαντα. Δηλαδή, εάν “τρελάνουμε” τα παιδιά με τη νέα τεχνολογία, σίγουρα θα περάσουν καλά. Αλλά αυτό το κάνουν όλη μέρα στο σπίτι τους, σιγά - σιγά θα το κάνουν και πιο πολύ στο σχολείο με τις παρέες τους, άρα δεν είναι αυτός ακριβώς ο στόχος. Το να παρακολουθήσουν μια ταινία... αφού ολοκληρωθεί το πρόγραμμα, πιστεύω ότι είναι πολύ καλό. Μια μικρή, σύντομη ταινία. Θα τους εντυπωθούν ορισμένα πράγματα, γίνεται μια αφομοίωση, ας πούμε, του τι είδαν όλη την υπόλοιπη ώρα μέσα στο μουσείο. Σαφώς όμως, η προσοχή τους πρέπει να είναι στραμμένη στο έκθεμα. Αλλιώς δεν έχει νόημα. Αλλιώς κάνουμε ένα εικονικό μουσείο και τα βλέπουν όλα στον υπολογιστή. Τώρα, η διάδραση και όλη η καινούργια τεχνολογία είναι πάρα πολύ χρήσιμη, εάν είναι κανείς μόνος του και θέλει να πάρει μια πληροφορία παραπάνω, δεν ξέρει καθόλου ένα θέμα, δεν έχει κάποιον να του εξηγήσει, και εκτός από τα επιτοίχια που πρέπει να υπάρχουν σε όλες τις εκθέσεις, από κει και πέρα μπορεί να πάρει πιο πολλές πληροφορίες. Αυτή είναι η δική μου θέση»*.

Επιπλέον, σε άλλα σημεία της συζήτησης, η κ. Πλατή επεσήμανε: *«Το να έχεις την πολυτέλεια μιας αίθουσας όπου, αφού τα παιδιά ολοκληρώσουν το πρόγραμμα, θα τους μάθεις κάτι παραπάνω (με τη βοήθεια της τεχνολογίας), ακόμα και να παίξουν, γιατί όχι; Δε θα ήθελα, όμως, η διάδραση να κλέβει την προσοχή των παιδιών από τα αντικείμενα...*

*(Το ψηφιακό μέσο) είναι οικείο (στο παιδί), είναι πολύ διασκεδαστικό και, κυρίως, είναι αυτό που κάνει όλη μέρα. Πιστεύω ότι το παιδί πρέπει να κάνει κάτι το διαφορετικό, όταν έρχεται στο μουσείο. Να περάσει καλά ναι, η διάδραση καλή είναι και πιστεύω ότι για τα μεμονωμένα άτομα και τους μεγάλους είναι μια χαρά...*

*Τα Σαββατοκύριακα που τα παιδιά είναι μεμονωμένα και που τα πράγματα είναι πιο χαλαρά, είναι ακόμα πιο εύκολο και πιο δημιουργικό, γιατί μπαίνουν μέσα και κάνουν πράγματα με τα χέρια τους. Αυτό σε καθημερινή βάση είναι αδύνατο, δε γίνεται. Αν ήμασταν*

σε μια επαρχία με λίγα παιδιά, που τα ίδια παιδιά των σχολείων θα μπορούσαν να' ρθουν και να ξανάρθουν αυτό θα ήταν τέλειο. Υπάρχουν μουσεία στις επαρχίες που λειτουργούν εξαιρετικά, διότι έχουν μικρές ομάδες παιδιών. Εδώ, σε εμάς, που βομβαρδιζόμαστε και μετά δε μας πιστεύουν ότι έχουμε κλείσει τις θέσεις, πόσες φορές να έρθουν; Δεν μπορεί να έρθει δεύτερη φορά το σχολείο. Άρα τι θα πρωτοκάνει;

...Σίγουρα (με τη χρήση της νέας τεχνολογίας) μαθαίνουν πράγματα. Δεν είναι όμως το ζητούμενο. Γιατί σ' ένα μουσείο (έχει σημασία) να κάνεις κάτι το οποίο δεν μπορείς να κάνεις κάπου αλλού...

Το παιδί μόλις δει εικόνα κινούμενη, “καρφώθηκε”. Οπότε, θεωρώ ότι καλό είναι να το “ξεκαρφώσουμε” το παιδί. Όχι ότι δεν πιστεύω στη νέα τεχνολογία. Είναι ένα τρομερό εργαλείο, το οποίο για μάθημα μέσα στην τάξη έχει πάρα πολλές δυνατότητες. Δεν είναι όμως, αναγκαστικά, να βασίσουμε όλη την επίσκεψη του παιδιού μέσα στο μουσείο. Είναι πάρα πολύ “τραβηχτικό” αλλά να μην φτάνουμε στην υπερβολή, αυτό θέλω να πω».

Ολοκληρώνοντας τη συζήτηση, γι' αυτό το θέμα, με την ερώτηση: «Ο δικός σας στόχος είναι τα παιδιά να έρθουν σε επαφή, πρώτα απ' όλα, με το αντικείμενο, με το αυθεντικό αντικείμενο και να το δουν, και συμπληρωματικά να μπει κάποιο άλλο μέσο;», η κ. Πλατή απάντησε: «Ακριβώς. Και από κει και πέρα, μακάρι ο εκπαιδευτικός να τα χρησιμοποιήσει. Υπάρχουν πράγματα που μπορεί να χρησιμοποιήσει μετά την επίσκεψη, το οποίο δεν κάνουν οι εκπαιδευτικοί, το ξέρουμε αυτό. Δηλαδή, για μένα αυτό θα ήταν το πετυχημένο πρόγραμμα. Υπάρχει μια προετοιμασία πριν, έρχονται τα παιδιά στο μουσείο, βλέπουν το αντικείμενο, περνάνε καλά, γιατί πρέπει να περάσουν καλά για να θέλουν να ξανάρθουν, και από κει και πέρα είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού να εκμεταλλευτεί την επίσκεψη και να κάνει χίλια πράγματα στην τάξη, το οποίο δε γίνεται. Κι όταν γίνεται, πάντως δεν μας το επικοινωνούν. Γιατί και αυτό είναι ένα άλλο θέμα. Εγώ δε λέω ότι οι εκπαιδευτικοί δεν κάνουνε μετά δουλειά, οπωσδήποτε όμως δεν μας την επικοινωνούν».

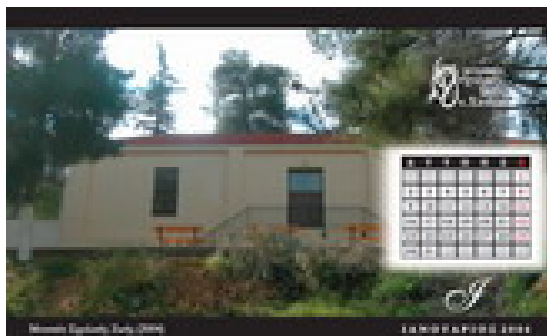
γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Η κ. Πλατή είπε ότι υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο για άτομα με αναπηρίες. Όσον αφορά τη δυνατότητα προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για μαθητές με αναπηρίες, σχολίασε: «Υπάρχει η δυνατότητα και όσο μπορούμε το κάνουμε. Για κάποιο περίεργο λόγο, δεν έχουμε πάρα πολύ μεγάλη ζήτηση, δηλαδή, δεν είναι πολλά τα σχολεία που έρχονται. Να φανταστείτε ότι όποιος μας ζητήσει να

*κάνουμε κάτι, το κάνουμε. Από την άλλη, σπανίως η επαφή με τον εκπαιδευτικό είναι πέραν του να σου επισημάνει ποια προβλήματα έχει η ομάδα. Δηλαδή, δεν υπάρχει μια διάθεση παραπάνω συνεργασίας, ώστε να φτιαχτεί κάτι που να είναι έπ' ωφελεία των παιδιών. Παρόλα αυτά, τώρα πια κι εγώ έχω αποκτήσει μία εξοικείωση. Δεν είμαι καθόλου εξειδικευμένη, δε θεωρώ τον εαυτό μου καθόλου εξειδικευμένο στο να κάνω πρόγραμμα σε ομάδες, απλώς προσπαθώ να κάνω ό,τι μπορώ καλύτερα. Οποσδήποτε να τους δεχτούμε, οποσδήποτε να περάσουν καλά, και από κει και πέρα, εξ εμπειρίας, ξέρουμε ποια ομάδα μπορεί να πάει σε ποια αίθουσα, πόση ώρα μπορεί να καθίσει κ.λπ.»*

Η συζήτηση ολοκληρώθηκε με το σχόλιο ότι υπάρχει η σκέψη να ενταχθούν και σε άλλες συλλογές του Μουσείου ψηφιακές εφαρμογές, εφόσον αντιμετωπιστεί το μεγάλο οικονομικό κόστος που απαιτεί ο σχεδιασμός και η λειτουργία των εφαρμογών αυτών.

### **18. Μουσείο Σχολικής Ζωής Νομού Χανίων**



**Εικόνα 20 - Μουσείο Σχολικής Ζωής Νομού Χανίων**

(Πηγή:<http://www.school-life.gr/images1.htm>)

Όπως διαβάζουμε για το Μουσείο Σχολικής Ζωής:

«Το Μουσείο Σχολικής Ζωής ιδρύθηκε από τη Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση νομού Χανίων και εγκαινιάστηκε το Μάιο του 2006. Στεγάζεται στο παλιό Δημοτικό Σχολείο της κοινότητας Νεροκούρου 4χλμ. έξω από τα Χανιά. Η ίδρυσή του ήταν αποτέλεσμα μακροχρόνιων προσπαθειών των εκπαιδευτικών Δημήτρη Καρτσάκη και Μαρίας Δρακάκη, στους οποίους οφείλεται η αρχική ιδέα και η πρωτοβουλία δημιουργίας του Μουσείου.

Βασικός σκοπός του ΜΣΖ είναι η συλλογή, καταγραφή, τεκμηρίωση, φροντίδα, μελέτη και προβολή αντικειμένων και μαρτυριών που σχετίζονται με τη σχολική ζωή και το εκπαιδευτικό σύστημα σε όλες τις περιόδους της τοπικής και γενικότερα της κρητικής ιστορίας, καθώς και η σύνδεσή τους με την εκπαιδευτική δραστηριότητα. Το Μουσείο φιλοδοξεί να αποτελέσει ζωντανό πόλο έλξης για μικρούς και μεγάλους, μέσα από εκθέσεις, καινοτόμα εκπαιδευτικά προγράμματα, επιστημονικές

συναντήσεις, εκδηλώσεις τιμής σε διακεκριμένους εκπαιδευτικούς, συγκρότηση ομάδων καταγραφής προφορικών μαρτυριών και έρευνας ιστορικών σχολείων και πολλά άλλα. Επιπλέον, όμως το Μουσείο επιδιώκει να ενθαρρύνει τη στενότερη επικοινωνία παλιότερων και νεότερων γενεών, εκπαιδευτικών και μαθητών, και σε αυτή την προσπάθεια η ενθάρρυνση της ανταλλαγής και της κατάθεσης προσωπικών μαρτυριών αποτελεί κεντρικό άξονα.

Η συλλογή του Μουσείου σήμερα αποτελείται -στο μεγαλύτερο μέρος της - από αντικείμενα που έχουν δωρίσει είτε ιδιώτες, που τα είχαν στην κατοχή τους ως μαθητές ή εκπαιδευτικοί, είτε σχολεία που δεν λειτουργούν πια. Τα αντικείμενα αυτά καλύπτουν μια χρονική περίοδο από τα τέλη του 19ου αιώνα ως σήμερα. Το Μουσείο διαθέτει επίσης πλούσιο φωτογραφικό αρχείο, καθώς και ένα πολύ ενδιαφέρον αρχείο προφορικών μαρτυριών» (Οικονόμου και Γκαζή 2007).

«Σημαντικός παράγοντας για το σχεδιασμό και υλοποίηση των προγραμμάτων δράσεων του Μουσείου θεωρείται η συνεργασία με τα Ανώτατα –Ανώτερα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα της Κρήτης, τις Διευθύνσεις Α' βαθμιας και Β' βαθμιας Εκπαίδευσης, το Ιστορικό Αρχείο Κρήτης, το Ίδρυμα Ελευθέριος Βενιζέλος, την ΙΛΑΕΚ, τους συλλόγους και ενώσεις εκπαιδευτικών και άλλους επιστημονικούς ή πολιτιστικούς φορείς. Η στήριξη και συνεργασία με το ΥΠΕΠΘ και το Υπουργείο Πολιτισμού είναι στις μόνιμες επιδιώξεις του Μουσείου».<sup>67</sup>

Οι εκθέσεις του Μουσείου Σχολικής Ζωής πλαισιώνονται από εφαρμογές νέων τεχνολογιών.

Σύμφωνα με το ερωτηματολόγιο, στο οποίο απάντησε ο κ. Δημήτρης Καρτσάκης, εκπαιδευτικός και συνεργάτης του Μουσείου Σχολικής Ζωής, διαπιστώνεται ότι στο Μουσείο Σχολικής Ζωής υπάρχουν ψηφιακές πολυμεσικές εφαρμογές που είναι εγκατεστημένες σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές με οθόνες αφής. Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει τρεις (3) οθόνες αφής, στις οποίες ο επισκέπτης μπορεί να εξερευνήσει φωτογραφικό υλικό και κείμενα με διαδραστικό τρόπο. Σε μία (1) από αυτές τις οθόνες, που απευθύνεται κυρίως σε μικρότερους επισκέπτες, υπάρχει η δυνατότητα επιλογής από διαφορετικά εκπαιδευτικά παιχνίδια βασισμένα στα θέματα της έκθεσης. Επιπλέον, με τη χρήση ψηφιακού προβολέα που έχει συνδεθεί με τους υπολογιστές, οι εφαρμογές αυτές μπορούν να προβάλλονται στο μεγάλο τοίχο της αίθουσας του Μουσείου, διευκολύνοντας έτσι τη συμμετοχή στη διάδραση περισσότερων επισκεπτών. Τέλος, στο πλαίσιο της προβολής του Μουσείου σχεδιάστηκε μια επτάλεπτη ταινία, η οποία συνθέτει τα θέματα της έκθεσης με κύριο άξονα αληθινές ιστορίες, τις οποίες αφηγούνται δύο συνταξιούχοι

---

<sup>67</sup> <http://www.school-life.gr/> (ανασύρθηκε 15/10/2011).

εκπαιδευτικοί (Οικονόμου και Γκαζή 2007). Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στο χώρο της έκθεσης και στη αίθουσα δραστηριοτήτων.

Επιπλέον, από τον κ. Καρτσάκη επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό ο κ. Καρτσάκης σχολίασε ότι οι ψηφιακές εφαρμογές που υπάρχουν στο μουσείο πλαισιώνουν την έκθεση δίνοντας στον επισκέπτη ερεθίσματα, ώστε η επίσκεψή του να γίνει ουσιαστική και ενδιαφέρουσα.

β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο έχει οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές, τα οποία υλοποιούνται εθελοντικά από υπεύθυνο εκπαιδευτικό - μουσειοπαιδαγωγό.

Οι ψηφιακές εφαρμογές είναι ενταγμένες στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου. Τα ψηφιακά μέσα βοηθούν στην παροχή πληροφοριών σχετικών με την έκθεση του Μουσείου. Για παράδειγμα, τα παιδιά μαθαίνουν πώς δημιουργείται ένα έντυπο και ποιοι συμμετέχουν σε αυτό. Επιπλέον, οι ψηφιακές εφαρμογές βοηθούν στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού σχετικού με τη έκθεση.

Οι ομάδες των μαθητών που παρακολουθούν τα εκπαιδευτικά προγράμματα ανταποκρίνονται πολύ θετικά στη χρήση των ψηφιακών μέσων. Όπως σχολίασε, χαρακτηριστικά, ο κ. Καρτσάκης, τα παιδιά συναρπάζονται από τις νέες τεχνολογίες και συμμετέχουν ενεργά.

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Στο Μουσείο Σχολικής Ζωής υπάρχει δυνατότητα πρόσβασης σε άτομα με αναπηρίες. Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του μουσείου, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες, «βέβαια, όχι στο βαθμό που θα έπρεπε», επεσήμανε ο κ. Καρτσάκης.

Ολοκληρώνοντας το ερωτηματολόγιο, ο κ. Καρτσάκης σχολίασε: «*Το Μουσείο Σχολικής Ζωής είναι ένα νέο μουσείο που λειτουργεί περίπου πέντε χρόνια με όλες τις ατέλειες ή τις παραλείψεις που μπορεί να έχει ένας τέτοιος χώρος. Στηρίζεται, βασικά, στα εκπαιδευτικά του προγράμματα, τα οποία εκπονούν εθελοντικά εκπαιδευτικοί, ενώ παράλληλα το κρατάνε “ζωντανό” οι περιοδικές του εκθέσεις!*».

## 19. Νομισματικό Μουσείο



Εικόνα 21 - Νομισματικό Μουσείο

(Πηγή: <http://www.cityofathens.gr/episkeptes/aksiotheata/moyseia/nomismatiko-moyseio>)

Όπως διαβάζουμε στον ιστότοπο του Νομισματικού Μουσείου:

«Το Νομισματικό Μουσείο είναι ένα από τα παλαιότερα κρατικά μουσεία της Ελλάδος. Θεσμοθετήθηκε το 1834, την ίδια χρονιά με το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο.

Το 1843, το Μουσείο συστεγάζεται με την Εθνική Βιβλιοθήκη σε μία αίθουσα του Πανεπιστημίου Αθηνών.

Το 1984 στο Υπουργείο Πολιτισμού παραχωρείται το Ιλίου Μελάθρου για τη στέγαση του Νομισματικού Μουσείου.

Το 1998, μετά από τις χρονοβόρες εργασίες αποκατάστασης και συντήρησης, στον πρώτο όροφο του Ιλίου Μελάθρου εγκαινιάζεται η μόνιμη έκθεση του Μουσείου, που παρουσιάζει το αρχαίο ελληνικό νόμισμα, την ιστορία του Νομισματικού Μουσείου και στοιχεία για τον Ερρίκο Σλήμαν, τον πρώτο ένοικο του Ιλίου Μελάθρου.

Το 2003 με διευθύντρια τη Δέσποινα Ευγενίδου, μεταφέρονται οι συλλογές, η βιβλιοθήκη και ο εξοπλισμός του Μουσείου στο Ιλίου Μελάθρον. Πραγματοποιούνται εργασίες αποκατάστασης των όψεων του κτηρίου και η συντήρηση της διακόσμησης του δευτέρου ορόφου, ενώ παράλληλα δημιουργούνται υποδομές για την εξυπηρέτηση των επισκεπτών, όπως ο ανελκυστήρας για τα άτομα με ειδικές ανάγκες και το αναψυκτήριο στον κήπο του Μουσείου. Παράλληλα με τις δημοσιεύσεις δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στο άνοιγμα του Μουσείου στην πολιτιστική και κοινωνική ζωή της πόλης με διαλέξεις, εκδηλώσεις, δραστηριότητες και καθημερινά εκπαιδευτικά προγράμματα.

Το 2007 ολοκληρώνεται η μόνιμη έκθεση στον δεύτερο όροφο του Ιλίου Μελάθρου με την παρουσίαση της ιστορίας του νομίσματος από τη ρωμαϊκή μέχρι τη σύγχρονη εποχή».<sup>68</sup>

Το Νομισματικό Μουσείο χρησιμοποιεί στις εκθέσεις του νέες τεχνολογίες.

<sup>68</sup> <http://www.nma.gr/history.htm> (ανασύρθηκε 15/10/2011).

Από τις απαντήσεις στο σχετικό ερωτηματολόγιο, καθώς και από τη συνέντευξη, την οποία παραχώρησε η κ. Σωτηρία Φουρτούνη, φιλόλογος – μουσειολόγος του τμήματος δημοσίων σχέσεων του Μουσείου, διαπιστώνεται ότι στο Νομισματικό Μουσείο υπάρχουν έξι (6) ψηφιακές εφαρμογές. Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο διαθέτει μία (1) οθόνη προβολής, δύο (2) σταθμούς πληροφόρησης και τρεις (3) οθόνες αφής. Οι παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στο χώρο της μόνιμης έκθεσης. Το Μουσείο διαθέτει, επιπλέον, είκοσι (20) φορητές συσκευές χειρός για ανεξάρτητη ξενάγηση. Διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές είναι οι σταθμοί πληροφόρησης, οι οθόνες αφής και οι φορητές συσκευές χειρός για ανεξάρτητη ξενάγηση.

Επιπλέον, από την κ. Φουρτούνη επισημάνθηκαν τα παρακάτω, όσον αφορά:

#### α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

Για το θέμα αυτό η κ. Φουρτούνη είπε: «Τα ψηφιακά μέσα, που έχουν χρησιμοποιηθεί από το Μουσείο, έχουν ενταχθεί στη μόνιμη έκθεση του Μουσείου με σκοπό να συμπληρώσουν το πληροφοριακό υλικό που επεξεργάζεται ο επισκέπτης. Έχουμε χρησιμοποιήσει αυτά τα μέσα, τα οποία είναι διαφορετικά από τα συνηθισμένα, δηλαδή, απλώς να διαβάζει κανείς το πληροφοριακό υλικό, έτσι ώστε να υπάρχει μια ποικιλία στους τρόπους πρόσληψης της μάθησης και να γίνεται και με ενεργητικό τρόπο, δηλαδή, να μπορεί ο επισκέπτης, ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του, να επιλέξει τι, ακριβώς, τον ενδιαφέρει και να το μελετήσει σε περισσότερο βάθος. Αυτό συμβαίνει με όλα αυτά τα μέσα, τα οποία είδατε, δηλαδή, συμβαίνει ακόμα και με την ακουστική ξενάγηση. Πηγαίνει κανείς μπροστά στα εκθέματα, τα οποία τον ενδιαφέρουν, επιλέγει την πληροφορία και μπορεί να την επιλέξει και σε βάθος. Το ίδιο συμβαίνει και με τα υπόλοιπα μέσα, τα οποία είναι ακόμα πιο ενδιαφέροντα - δεν είναι απλώς ακουστικά - όπως, στο σταθμό πληροφόρησης, στις οθόνες αφής, σε όλες αυτές τις περιπτώσεις εκτός μόνο από την προβολή στην οποία προβολή δεν έχει δικαίωμα επιλογής. Εκεί απλώς παρακολουθεί την ταινία, η οποία υπάρχει. Σε όλα τα άλλα υπάρχει το δικαίωμα επιλογής. Και αυτό είναι ενδιαφέρον, γιατί είναι διαδραστικά και μπορεί να επιλέξει ακριβώς τον βαθμό της πληροφορίας που τον ενδιαφέρει».

#### β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

Το Μουσείο έχει οργανωμένα εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Στην ερώτηση: «Είναι κάποιες από τις ψηφιακές εφαρμογές ενταγμένες στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του

δημοτικού σχολείου;» η κ. Φουρτούνη απάντησε ότι στα εκπαιδευτικά προγράμματα δεν είναι ενταγμένες ψηφιακές εφαρμογές και εξήγησε τους λόγους, λέγοντας ότι: «Δεν έχουμε εντάξει καμία από αυτές τις εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου. Τα εκπαιδευτικά μας προγράμματα, ειδικά του δημοτικού, έχουν πολύ λίγες πληροφορίες, εννοώ πληροφορίες σε σχέση με αυτά που προβάλλουμε στα ψηφιακά μέσα. Αυτά είναι, δηλαδή, πολύ πιο εξειδικευμένα πράγματα που δεν ενδιαφέρουν συνήθως τις μικρές ηλικίες. Βεβαίως, οι μεγαλύτερες ηλικίες, δηλαδή, παιδιά του γυμνασίου και του λυκείου είναι δυνατόν να τα χρησιμοποιήσουν κατά τη διάρκεια της διαδρομής τους στην έκθεση και είναι ενδιαφέροντα για τα μεγάλα παιδιά. Αλλά για τα μικρά παιδιά, στα οποία κυρίως έχουμε τμήματα πέμπτης δημοτικού, έκτης δημοτικού και πρώτης γυμνασίου είναι πολύ εξειδικευμένη η πληροφόρηση». Επιπλέον, η κ. Φουρτούνη επεσήμανε ότι το εκπαιδευτικό πρόγραμμα ξεκινάει με το νόμισμα στον αρχαίο ελληνικό κόσμο και υλοποιείται στον πρώτο όροφο του Μουσείου, του οποίου η έκθεση δημιουργήθηκε το 1998, οπότε δεν υπήρχε η πρόβλεψη για ένταξη ψηφιακών εφαρμογών. Οι περισσότερες ψηφιακές εφαρμογές είναι τοποθετημένες στο δεύτερο όροφο, του οποίου η έκθεση δημιουργήθηκε το 2007, αλλά η έκθεση αυτή δεν συμπεριλαμβάνεται σε κάποιο από τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου. Ένα άλλο πρόβλημα, το οποίο έθιξε η κ. Φουρτούνη, αφορά τον αριθμό των παιδιών που παρακολουθούν ως ομάδα ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Είπε ότι, συνήθως, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα το παρακολουθούν μαθητικές ομάδες είκοσι, είκοσι πέντε και μερικές φορές τριάντα μαθητών. Όμως, σε μια οθόνη αφής μπορούν να δουλέψουν το πολύ δύο ή τρία παιδιά μαζί. Υπάρχει, δηλαδή, ένας τέτοιος περιορισμός, ένα τεχνικό ζήτημα. Γιατί, όπως είπε η κ. Φουρτούνη: «Θέλουμε να δουλεύουμε ομαδικά... Πολλές φορές θα κάνουμε μια συζήτηση και θα αφήσουμε όλη την ομάδα να περάσει μπροστά από την προθήκη και άλλες φορές θα μοιράσουμε τα παιδιά σε διάφορες προθήκες, όπου θα ψάχνουν διαφορετικά θέματα και θα περάσουν όλα τελικά να δουν το ίδιο υλικό. Αλλά υπάρχει ένα θέμα: επειδή το νόμισμα είναι ένα πολύ μικρό αντικείμενο και επειδή οι προθήκες είναι μικρές δεν μπορούν τα παιδιά να βλέπουν όλα μαζί το ίδιο αντικείμενο... Υπάρχει, λοιπόν, αυτό το πρόβλημα, το οποίο, φυσικά ισχύει και για τις οθόνες αφής».

Η κ. Φουρτούνη επεσήμανε ότι, «πέραν του ότι θα μπορούσαμε με αυτόν τον τρόπο (δηλαδή, με τη χρήση κάποιων ψηφιακών εφαρμογών) να υποστηρίξουμε τη συζήτησή μας και την αρχική μας προσέγγιση, μέσα στα ζητούμενά μας από τους μαθητές κατά τη διάρκεια του προγράμματος είναι να έρθουν κι αυτοί σε επαφή και με τα νομίσματα αλλά και με το εποπτικό υλικό της έκθεσης... Αυτός είναι ο πρώτος μας στόχος, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δε θα θέλαμε να χρησιμοποιήσουμε ψηφιακά μέσα. Ήδη, νομίζω ότι είμαστε σε ένα πολύ

καλό σημείο για μια πρόσφατη δουλειά που έχουμε κάνει». Άλλωστε, η χρήση ψηφιακών εφαρμογών και στις άλλες εκθέσεις «είναι στη σκέψη και στους στόχους του Μουσείου, αλλά πάντα υπάρχουν οικονομικοί περιορισμοί, οι οποίοι είναι πολύ σημαντικοί», παρατήρησε η κ. Φουρτούνη.

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

Στο Μουσείο «υπάρχουν ανεγκυσθήρες, υπάρχει η μπάρα για να μπαίνουν τα αμαξίδια, δεν υπάρχουν οι κατάλληλες επεξηγηματικές πινακίδες για αμβλύωπες και κωφούς και κάνουμε και εκπαιδευτικά προγράμματα για ανθρώπους, οι οποίοι έχουν καθυστέρηση. Όλοι μπορούν να έχουν πρόσβαση. Αλλά δεν έχουμε ακόμα καλύψει τους κωφούς και τους αμβλύωπες. Αυτό δεν το έχουμε κάνει, είναι όμως μέσα στις προθέσεις του Μουσείου να τα καταφέρει», επεσήμανε η κ. Φουρτούνη.

## 1.2. Κωδικοποίηση των δεδομένων

Ακολουθεί συνοπτική παρουσίαση σε πίνακες των απαντήσεων που δόθηκαν από τους αρμόδιους των μουσείων. Η παρουσίαση των δεδομένων σε πίνακες διευκολύνει την περαιτέρω ανάλυση και την εξαγωγή συμπερασμάτων (Robson 2007: 565-573, Cohen& Manion 1997: 400-409).

α. Το σκεπτικό με το οποίο εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στο χώρο των εκθέσεων

| ΜΟΥΣΕΙΟ                                          | ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΜΟΥΣΕΙΟΥ/ ΙΔΙΟΤΗΤΑ                                                                                                                                                                    | ΑΠΑΝΤΗΣΗ                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Ηγουμενίτσας</i> | -κ. Λάζου/ Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων                                                                                                                                              | «Προσπαθούμε να δώσουμε περισσότερες πληροφορίες για την έκθεση στους επισκέπτες, σκοπός μας ήταν να συμμετέχουν και οι ίδιοι με έναν διαδραστικό τρόπο στην άντληση των πληροφοριών». |
| <i>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Θεσσαλονίκης</i> | -κ. Γκατζόλης / Αρχαιολόγος και Προϊστάμενος του Τμήματος Δημοσίων Σχέσεων, Δημοσιευμάτων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων<br>-κ. Τσιαμάγκα/ Μουσειοπαιδαγωγός<br>-κ. Μαντικού/ Μουσειοπαιδαγωγός | «Λειτουργούν συμπληρωματικά μέσα στον εκθεσιακό χώρο, δίνοντας στον επισκέπτη πρόσθετες πληροφορίες με διαδραστικό τρόπο».                                                             |

|                                                                         |                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων</i>                                   | -κ. Κατσαδής/ Τμηματάρχης μουσείων, εκθέσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων                  | «Εμπλουτίζουν την πληροφόρηση και ενημερώνουν τον επισκέπτη».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <i>Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης</i>                                   | -κ. Πούλου/ Αρχαιολόγος, υπεύθυνη για τα εκπαιδευτικά προγράμματα και τις ψηφιακές εφαρμογές | «Να προσελκύσουν πιο διευρυμένες ομάδες κοινού... να προσφέρουν επιπλέον πληροφορίες... να εμπλουτίσουν την έκθεση και να δώσουν πληροφορίες που δεν θα μπορούσαν με άλλο τρόπο να τις δουν οι επισκέπτες».                                                                                                                                                                                                                                           |
| <i>Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού Σπάρτης</i>                       | -Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.                                                     | «Αποτελούν είτε μία εισαγωγή είτε μία συμπλήρωση κάποιων θεμάτων που παρουσιάζονται στο μουσείο».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <i>Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου</i>                                     | -Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.                                                     | «Δείχνουν κάτι το οποίο δεν μπορείς να έχεις μέσα στο χώρο, αλλά το δείχνεις με τρισδιάστατη ψηφιακή, μηχανολογική πλέον απεικόνιση».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <i>Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας</i>                                 | -Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.<br>-Υπάλληλος Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.           | «Να μας δώσουν τη δυνατότητα να εξηγήσουμε πράγματα που θα ήταν πολύ δύσκολο να τα εξηγήσουμε διαφορετικά».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <i>Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο</i>                                      | -κ. Κουτσανιά/ Αρχαιολόγος στο τμήμα των δημοσίων σχέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων | «Προσπαθούμε να εξασφαλίσουμε αυτήν την ισορροπία στο μουσείο, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας, παράλληλα, και να προσελκύσουμε με αυτόν τον τρόπο περισσότερους... Να προσθέτουν πληροφορίες».                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <i>Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης</i>                                  | -κ. Βαλκανιά/ Ιστορικός τέχνης, Επιμελήτρια και Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων      | «Για να διευκολύνει τον επισκέπτη στην περιήγησή του... να παράσχει στον επισκέπτη επιπρόσθετες πληροφορίες».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <i>Εθνολογικό Μουσείο Θράκης</i>                                        | -κ. Κουκιάς/ Ερευνητής<br>-κ. Σωκράτους/ Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων             | «Δίνουν στον επισκέπτη μια πληρέστερη εικόνα και περισσότερη πληροφόρηση για την αντίστοιχη θεματική ενότητα».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <i>Τόρνα Μείζονος Ελληνισμού – Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος»</i> | -κ. Πασχαλίδης/ Υπεύθυνος Τμήματος Εκθέσεων                                                  | «Είναι οργανικά ενταγμένα από το μουσειολογικό σχεδιασμό στην κάθε έκθεση... προσφέρουν πολλαπλές δυνατότητες ανάγνωσης από όλο το κοινό... ενθαρρύνουν την συμμετοχική διάδραση... προσφέρουν μεγάλη πρόσβαση στις νεαρές ηλικίες... προσφέρουν μεγάλες δυνατότητες αποθήκευσης και παρουσίασης υλικού... αποτελούν επιλογή μιας σύγχρονης γλώσσας που επιτρέπει να μιλάμε για τα θέματα που μας αφορούν σε μεγάλο και δυναμικά εξελισσόμενο κοινό». |
| <i>Τόρνα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα</i>                                 | -κ. Καραμπάτη/ Ιστορικός-Μουσειολόγος                                                        | «Επιτρέπουν την πολλαπλή ανάγνωση και την ερμηνεία των συλλογών... βοηθούν το κοινό να προσεγγίσει τις μουσειακές αφηγήσεις με τρόπο βιωματικό και διαδραστικό».                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                                                                                               |                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Κέντρο Διάδοσης<br/>Επιστημών και<br/>Μουσείο<br/>Τεχνολογίας<br/>«ΝΟΗΣΙΣ»</b>             | -κ. Τάνης/ Διευθυντής λειτουργίας του<br>Κέντρου και Προϊστάμενος Εκθέσεων και<br>Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων                                                                    | «Για την υποστήριξη των εκθεμάτων σε<br>πληροφοριακό και επεξηγηματικό υλικό...<br>βοηθάνε με έναν εμπειρικό τρόπο να<br>οδηγηθεί (ο επισκέπτης) σε γνώση.<br>Υπάρχουν, όμως, και αντικείμενα στο χώρο<br>της συγκεκριμένης αυτής τεχνολογίας, τα<br>οποία αποτελούν το κύριο έκθεμα».                                                             |
| <b>Λαογραφικό και<br/>Εθνολογικό<br/>Μουσείο<br/>Μακεδονίας-<br/>Θράκης<br/>(Λ.Ε.Μ.Μ.-Θ.)</b> | -κ. Οικονομίδου/ Προϊσταμένη Διεύθυνσης                                                                                                                                           | «Για την πληρέστερη ενημέρωση και<br>κατανόηση των εκθεσιακών ενότητων, για τη<br>σύγχρονη και ελκυστική παρουσίασή τους,<br>αλλά και τη για συμμετοχική προσέγγιση από<br>το κοινό (ενήλικες και παιδιά)».                                                                                                                                        |
| <b>Μουσείο<br/>Ελληνικής<br/>Λαϊκής Τέχνης</b>                                                | -κ. Πολυζώη/ Επιμελήτρια της συλλογής<br>Προβιομηχανικών Εργαλείων και<br>Υπεύθυνη για την έκθεση: "Άνθρωποι και<br>Εργαλεία: Όψεις της Εργασίας στην<br>Προβιομηχανική Κοινωνία" | «Τα ψηφιακά εκθέματα είναι πλήρως<br>ενταγμένα στην έκθεση, δηλαδή, δεν τα<br>βάλαμε ως μία επιπλέον πληροφορία.<br>Κάλυπταν μια ανάγκη στην κάθε<br>περίπτωση».                                                                                                                                                                                   |
| <b>Μουσείο<br/>Επιστημών και<br/>Τεχνολογίας<br/>Πανεπιστημίου<br/>Πατρών</b>                 | -κ. Γκούτη/ Επιμελήτρια εκθέσεων και<br>Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών δράσεων                                                                                                        | «Οι ψηφιακές εφαρμογές εντάχθηκαν στο<br>χώρο των εκθέσεων για να συμβάλλουν στην<br>κατανόηση της κάθε θεματικής ενότητας...<br>μπορεί να βοηθήσει κάποιον που θέλει να<br>μάθει περισσότερα, να ψάξει το διαδραστικό<br>αυτό μέσο ώστε να βρει περισσότερες<br>πληροφορίες.».                                                                    |
| <b>Μουσείο<br/>Κυκλαδικής<br/>Τέχνης</b>                                                      | -κ. Πλατή/ Διευθύντρια Τμήματος<br>Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων                                                                                                                     | «Οι ψηφιακές εφαρμογές εντάχθηκαν στο<br>χώρο των εκθέσεων για να διευρύνουν το<br>γνωστικό πεδίο των συγκεκριμένων<br>εκθέσεων με τρόπο προσαρμοσμένο στις<br>σύγχρονες ανάγκες».                                                                                                                                                                 |
| <b>Μουσείο<br/>Σχολικής Ζωής<br/>Νομού Χανίων</b>                                             | -κ. Καρτσάκης/ Εκπαιδευτικός και<br>Συνεργάτης του Μουσείου Σχολικής Ζωής                                                                                                         | «Οι ψηφιακές εφαρμογές που υπάρχουν στο<br>μουσείο πλαισιώνουν την έκθεση δίνοντας<br>στον επισκέπτη ερεθίσματα, ώστε η επίσκεψή<br>του να γίνει ουσιαστική και ενδιαφέρουσα».                                                                                                                                                                     |
| <b>Νομισματικό<br/>Μουσείο</b>                                                                | -κ. Φουρτούνη/ Φιλόλογος – Μουσειολόγος<br>του τμήματος δημοσίων σχέσεων                                                                                                          | «Να συμπληρώσουν το πληροφοριακό υλικό,<br>που επεξεργάζεται ο επισκέπτης...να υπάρχει<br>μια ποικιλία στους τρόπους πρόσληψης της<br>μάθησης...να γίνεται και με ενεργητικό<br>τρόπο, δηλαδή, να μπορεί ο επισκέπτης,<br>ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του, να επιλέξει<br>τι, ακριβώς, τον ενδιαφέρει και να το<br>μελετήσει σε περισσότερο βάθος». |

β. Τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

| ΜΟΥΣΕΙΟ                                          | ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΜΟΥΣΕΙΟΥ/ ΙΔΙΟΤΗΤΑ                                                                 | ΑΠΑΝΤΗΣΗ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Ηγουμενίτσας</i> | -κ. Λάζου/ Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων                                           | «Τη δεδομένη στιγμή δεν είχαμε το χρόνο ούτε τα χρήματα για να αναπτύξουμε ψηφιακές εφαρμογές που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές, κατά τη διάρκεια των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Ίσως στο μέλλον, αυτό γίνει... Τώρα τρέχει ένα άλλο πρόγραμμα, στο πλαίσιο του ΕΣΠΑ, στο οποίο πρόκειται να γίνει προμήθεια ενός διαδραστικού πίνακα.... Φαντάζομαι ότι αυτό θα αποτελέσει αφορμή για να δημιουργηθούν ψηφιακές εφαρμογές στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων και μπορεί να αναβαθμιστεί και το υλικό στις οθόνες αφής».                                                                                                                                       |
| <i>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Θεσσαλονίκης</i> | -κ. Τσιαμάγκα / Μουσειοπαιδαγωγός<br>-κ. Μαντικού/ Μουσειοπαιδαγωγός                         | «Τις νέες τεχνολογίες τις χρησιμοποιούμε σαν βοήθημα και όχι μέσα στο εκπαιδευτικό μας... Είμαστε επιφυλακτικοί γιατί θέλουμε να εστιάσουμε στα ίδια τα πράγματα... Ο στόχος μας είναι η παρατήρηση των αντικειμένων, η όξυνση της όρασης, της παρατηρητικότητας και του λόγου... Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την οθόνη σαν παύση, σαν ξεκούραση, να δουν τα παιδιά επί τόπου μία προβολή αλλά εντέλει, επειδή ακριβώς, power point και οθόνες και βίντεο και ντοκιμαντέρ μπορούν και οι ίδιοι οι δάσκαλοι να χρησιμοποιήσουν στην τάξη τους, εμείς, κατά κάποιο τρόπο το παραβλέπουμε. Εστιάζουμε σε αυτά που έχουμε και δεν έχουμε. Σε αυτό που ξεχωρίζει το μουσείο από το σχολείο». |
| <i>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Ιωαννίνων</i>    | -κ. Κατσαδήμα/ Τμηματάρχης μουσείων, εκθέσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων                 | Οι ψηφιακές εφαρμογές αξιοποιούνται στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για παροχή εποπτικού υλικού. «Η IB΄ ΕΠΚΑ, στο πλαίσιο του ΕΣΠΑ, έχει προβεί στο σχεδιασμό δράσεων που περιλαμβάνουν τη δημιουργία συστήματος αυτόματης ακουστικής και πολυμεσικής ξενάγησης, καθώς και την επανέκδοση και το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <i>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Νικόπολης</i>    | -κ. Πούλου/ Αρχαιολόγος, υπεύθυνη για τα εκπαιδευτικά προγράμματα και τις ψηφιακές εφαρμογές | «Η τεχνολογία σίγουρα βοηθάει... Το να είναι μια τεχνολογία προσαρμοσμένη στις ανάγκες των παιδιών και να έχει γίνει γι' αυτό το λόγο, για μένα ήταν βασική προϋπόθεση και γι' αυτό ξεκινήσαμε να φτιάχνουμε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα προσαρμοσμένο στις ανάγκες των παιδιών και δεν χρησιμοποιήσαμε αυτά (τα ψηφιακά μέσα) που είχαμε ήδη... Πήραμε μια τεχνολογία που δεν είναι τόσο εντυπωσιακή, γιατί σήμερα πια οι διαδραστικοί πίνακες είναι μια τεχνολογία που είναι μέτρια, δεν είναι κάτι εντυπωσιακό, αλλά παρόλα αυτά μπορεί να εξυπηρετεί πολύ καλά τους στόχους του»                                                                                                    |

|                                                       |                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Δίκτυο Μουσείων<br/>Π.Ι.Ο.Π.</b></p>            | <p>-Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων<br/>Π.Ι.Ο.Π.</p>                                                 | <p>«Επειδή τα μουσεία μας είναι μουσεία Τεχνολογίας, μας ενδιέφερε πολύ περισσότερο τα παιδιά να έρχονται σε επαφή με αυτό που λέμε “κάνω και μαθαίνω”. Δεν υπάρχει ανάγκη στο καθεαυτό εκπαιδευτικό πρόγραμμα να προσφεύγουμε σε νέες τεχνολογίες παρά μόνο συμπληρωματικά. Δηλαδή, είναι πιο σημαντικό σε παιδιά του 21<sup>ου</sup> αι., τα οποία, ενδεχομένως, δεν έχουν δει ποτέ στη ζωή τους εργαλεία και τεχνικές όπως αυτές που συζητάμε, να κάνουν πράγματα, να δράσουν, να πιάσουν, παρά να ζαναβρεθούν όπως και σε όλη την υπόλοιπη μέρα τους μπροστά σε μια οθόνη και να πατήσουν κουμπιά. Θεωρώ, δηλαδή, ότι οι νέες τεχνολογίες λειτουργούν καθαρά συμπληρωματικά και ως υποκατάστατο στη περίπτωση που δεν υπάρχει άμεση εμπειρία».</p> |
| <p><b>Εθνικό<br/>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο</b></p>     | <p>-κ. Κουτσιανά/ Αρχαιολόγος στο τμήμα των δημοσίων σχέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων</p> | <p>Η ένταξη των ψηφιακών εφαρμογών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα έγινε «στο πλαίσιο της επικοινωνιακής πολιτικής του Μουσείου, καθώς οι νέοι και οι μικρότερες γενιές είναι πιο εξοικειωμένες με τις νέες τεχνολογίες... αυτό, το οποίο εμείς τους αναφέρουμε και μπορεί να σχηματίσουν εικόνα με το μυαλό τους, τους δίνεται η ευκαιρία (με την παρατήρηση των βίντεο που προβάλλονται στις οθόνες) να έχουν και μια οπτική αναπαράσταση».</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p><b>Εθνικό Μουσείο<br/>Σύγχρονης<br/>Τέχνης</b></p> | <p>-κ. Βαλκανά/ Ιστορικός τέχνης, Επιμελήτρια και Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων</p>       | <p>«Αν η ομάδα είναι μια μικρή ευέλικτη ομάδα, που δείχνει ενδιαφέρον για αυτό, επιλέγουμε το διαδραστικό τραπέζι. Αν είναι μεγάλη ομάδα, δεν μπορεί να λειτουργήσει, γιατί δεν πρέπει να ακουμπάς, έχει τέτοια τεχνικά θέματα. Δεν μπορούν όλοι μαζί να παίξουν, δεν μπορούν όλοι μαζί να πατήσουν (στην οθόνη), πρέπει κάθε παιδί μόνο του. Οπότε είναι για πιο μικρά και ευέλικτα σχήματα. Αλλά πάντως είναι μια εναλλακτική ματιά και ιδιαίτερα στα σχολεία σήμερα, βλέπω ότι τους αρέσει».</p>                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p><b>Εθνολογικό<br/>Μουσείο Θράκης</b></p>           | <p>-κ. Σωκράτους/ Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων</p>                                       | <p>«Ανάλογα με τη θεματολογία, βέβαια, του εκπαιδευτικού (προγράμματος)... σε αρκετά εκπαιδευτικά προγράμματα γίνεται ή ως αφορμή, ως εκκίνηση, δηλαδή, για εισαγωγή σε μια θεματολογία... ή ως εκκίνηση για να κάνουμε εμείς αργότερα εισαγωγή στη θεματολογία ή μετά ως αφομοίωση. Ανάλογα επίσης και με τις ηλικίες. Εάν έχουμε να κάνουμε με μεγαλύτερα παιδιά, ζητάμε, μέσα από αυτό που θα δουν ψηφιακά, να καταγράψουν διάφορες πληροφορίες... Στα μικρότερα παιδιά, είναι περισσότερο, απλά, για να δουν και όχι μόνο να ακούσουν από εμάς, δηλαδή, χρησιμοποιούν διάφορες αισθήσεις για να κατανοήσουν την παραγωγή ή την κατασκευή ενός αντικειμένου».</p>                                                                                   |

|                                                                                              |                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Τόρνα Μείζονος<br/>Ελληνισμού –<br/>Κέντρο<br/>Πολιτισμού<br/>«Ελληνικός<br/>Κόσμος»</b>  | -κ. Γρηγοροπούλου/ Υπεύθυνη Τμήματος<br>Μουσειοπαιδαγωγών                                                                                                                         | «Οι τεχνολογικές εφαρμογές, σχεδιασμένες με τον κατάλληλο τρόπο κάνουν την θεωρία βίωμα. Παρακινούν τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά βοηθώντας τους να αντιληφθούν και να κατανοήσουν τις εκάστοτε πληροφορίες... Η τεχνολογία, μέσο αγαπητό και γνώριμο στα παιδιά, γίνεται ένα σημαντικό εκπαιδευτικό εργαλείο που πετυχαίνει ουσιαστικά τον στόχο του παρακινώντας πάντα την ενεργή συμμετοχή των μαθητών».                                                                                                            |
| <b>Τόρνα<br/>Μουσείου<br/>Μακεδονικού<br/>Αγώνα</b>                                          | -κ. Καραμπάτη/ Ιστορικός-Μουσειολόγος                                                                                                                                             | Οι ψηφιακές εφαρμογές χρησιμοποιούνται από τους μαθητές είτε για την άντληση περισσότερων πληροφοριών, όπως γίνεται με τη χρήση της οθόνης αφής ή της οθόνης προβολής είτε για την εμπέδωση των παρεχόμενων γνώσεων και την επέκτασή τους, όπως γίνεται με την προβολή ταινίας κατά την ολοκλήρωση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος.                                                                                                                                                                                         |
| <b>Κέντρο Διάδοσης<br/>Επιστημών και<br/>Μουσείο<br/>Τεχνολογίας<br/>«ΝΟΗΣΙΣ»</b>            | -κ. Τάνης/ Διευθυντής λειτουργίας του<br>Κέντρου και Προϊστάμενος Εκθέσεων και<br>Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων                                                                    | «Κατά τη διάρκεια της ωριαίας ξενάγησης της ομάδας, οι μαθητές στο Τεχνοπάρκο χειρίζονται τα διαδραστικά εκθέματα και συμβουλευόμενοι τις οθόνες με το επεξηγηματικό και πληροφοριακό υλικό. Οι ξεναγοί χρησιμοποιούν τις προβολές στα εκθετήρια της Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας και της Τεχνολογίας Μεταφορών ως επιπλέον συνοδευτικό υλικό για την επεξήγηση των εκθεμάτων».                                                                                                                                            |
| <b>Λαογραφικό και<br/>Εθνολογικό<br/>Μουσείο<br/>Μακεδονίας-<br/>Θράκης<br/>(Λ.Ε.Μ.Μ.-Θ.</b> | -κ. Οικονομίδου/ Προϊσταμένη Διεύθυνσης<br><br>-κ. Αδαμίδης/ Μουσειοπαιδαγωγός                                                                                                    | «Με την χρήση των υπολογιστών οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις γνώσεων (πολλαπλών επιλογών), σε γρίφους, να επιλύσουν προβλήματα που ανακύπτουν, να κατασκευάσουν και να συναρμολογήσουν μηχανές κ.ά.».                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Μουσείο<br/>Ελληνικής<br/>Λαϊκής Τέχνης</b>                                               | -κ. Πολυζώη/ Επιμελήτρια της συλλογής<br>Προβιομηχανικών Εργαλείων και<br>Υπεύθυνη για την έκθεση: "Άνθρωποι και<br>Εργαλεία: Όψεις της Εργασίας στην<br>Προβιομηχανική Κοινωνία" | Από τις ψηφιακές εφαρμογές του μουσείου, ενταγμένο στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι το ψηφιακό έκθεμα με τις ηχογραφημένες μαρτυρίες, το οποίο έχει συμπεριληφθεί σε ένα από τα παιχνίδια που κάνουν τα παιδιά, στο πλαίσιο του προγράμματος. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά δραματοποιούν μία από τις ηχογραφημένες μαρτυρίες και ανταποκρίνονται σε αυτή τη δράση με πολύ ενδιαφέρον, ζητώντας, μάλιστα, περισσότερη αλληλεπίδραση με το ψηφιακό έκθεμα, εφόσον αποτελεί για εκείνα ένα ιδιαίτερα οικείο και ελκυστικό μέσο. |
| <b>Μουσείο<br/>Επιστημών και<br/>Τεχνολογίας<br/>Πανεπιστημίου<br/>Πατρών</b>                | -κ. Γκούτη/ Επιμελήτρια εκθέσεων και<br>Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών δράσεων                                                                                                        | «Όλες οι ψηφιακές εφαρμογές εντάσσονται στην εκπαιδευτική ξενάγηση, ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνονται. Υποστηρίζουν την κατανόηση της ενότητας στην οποία εντάσσονται. Δίνουν το στίγμα της εξέλιξης από τις παλιές στις νέες τεχνολογίες».                                                                                                                                                                                                                                                             |

|                                                   |                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Μουσείο<br/>Κυκλαδικής<br/>Τέχνης</b>          | -κ. Πλατή/ Διευθύντρια Τμήματος<br>Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων             | «Το να παρακολουθήσουν τα παιδιά μια ταινία, αφού ολοκληρωθεί το πρόγραμμα, πιστεύω ότι είναι πολύ καλό. Μια μικρή, σύντομη ταινία. Θα τους εντυπωθούν ορισμένα πράγματα, γίνεται μια αφομοίωση, ας πούμε, του τι είδαν όλη την υπόλοιπη ώρα μέσα στο μουσείο. Σαφώς, όμως, η προσοχή τους πρέπει να είναι στραμμένη στο έκθεμα. Αλλιώς δεν έχει νόημα. Αλλιώς κάνουμε ένα εικονικό μουσείο και τα βλέπουν όλα στον υπολογιστή... Δε θα ήθελα η διάδραση να κλέβει την προσοχή των παιδιών από τα αντικείμενα...».                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Μουσείο<br/>Σχολικής Ζωής<br/>Νομού Χανίων</b> | -κ. Καρτσάκης/ Εκπαιδευτικός και<br>Συνεργάτης του Μουσείου Σχολικής Ζωής | Τα ψηφιακά μέσα βοηθούν στην παροχή πληροφοριών σχετικών με την έκθεση του Μουσείου. Για παράδειγμα, τα παιδιά μαθαίνουν πώς δημιουργείται ένα έντυπο και ποιοι συμμετέχουν σε αυτό. Επιπλέον, οι ψηφιακές εφαρμογές βοηθούν στη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού σχετικού με τη έκθεση.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Νομισματικό<br/>Μουσείο</b>                    | -κ. Φουρτούνη/ Φιλολόγος – Μουσειολόγος<br>του τμήματος δημοσίων σχέσεων  | «Δεν έχουμε εντάξει καμία από αυτές τις εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου. Τα εκπαιδευτικά μας προγράμματα, ειδικά του δημοτικού, έχουν πολύ λίγες πληροφορίες, εννοώ πληροφορίες σε σχέση με αυτά που προβάλλουμε στα ψηφιακά μέσα. Αυτά είναι, δηλαδή, πολύ πιο εξειδικευμένα πράγματα που δεν ενδιαφέρουν, συνήθως, τις μικρές ηλικίες. Βεβαίως, οι μεγαλύτερες ηλικίες, δηλαδή, παιδιά του γυμνασίου και του λυκείου είναι δυνατόν να τα χρησιμοποιήσουν κατά τη διάρκεια της διαδρομής τους στην έκθεση και είναι ενδιαφέροντα για τα μεγάλα παιδιά. Αλλά για τα μικρά παιδιά, στα οποία κυρίως έχουμε τμήματα πέμπτης δημοτικού, έκτης δημοτικού και πρώτης γυμνασίου είναι πολύ εξειδικευμένη η πληροφόρηση». |

γ. Τη δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες

| ΜΟΥΣΕΙΟ                                          | ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΜΟΥΣΕΙΟΥ/ ΙΔΙΟΤΗΤΑ                          | ΑΠΑΝΤΗΣΗ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Ηγουμενίσσας</b> | -κ. Λάζου/ Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών<br>προγραμμάτων | «Στο παρελθόν, σε συνεργασία με το Εργαστήριο Δημιουργικής Απασχόλησης, είχε γίνει ένα πρόγραμμα – είχε σχεδιαστεί εξ αρχής – για άτομα με ειδικές ανάγκες. Και επίσης πέρσι, οι ημέρες που ήταν αφιερωμένες στο μουσείο, το Μάιο,... ήταν αφιερωμένες στα άτομα με ειδικές ανάγκες και στις σχέσεις τους με τα μουσεία. Είχαμε πάλι τρέξει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα με τη συμμετοχή νηπιαγωγείων και ειδικών δημοτικών σχολείων του νομού. Είχαμε φιλοξενήσει στο μουσείο το νηπιαγωγείο με ειδικές ανάγκες και δημοτικά σχολεία με ειδικές ανάγκες». |

|                                                  |                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Θεσσαλονίκης</b> | -κ. Τσιαμάγκα Μουσειοπαιδαγωγός<br><br>-κ. Μαντικού Μουσειοπαιδαγωγός                        | «Υπάρχει εκδήλωση ενδιαφέροντος από εθελόντρια για να μεσολαβεί όταν υπάρχουν περιπτώσεις τυφλών, κωφών ή αυτιστικών παιδιών, ώστε τα προγράμματα να προσαρμόζονται στις ανάγκες των παιδιών αυτών... εμείς είμαστε ανοιχτοί σε τέτοιες περιπτώσεις, να δώσουμε τα αντίγραφα κάποιων αγγείων που έχουμε κλπ. για να μπορέσουν τα παιδιά να κατανοήσουν λίγο καλύτερα το τι συμβαίνει εδώ. Το θέμα είναι όμως ότι, συνήθως, δεν έχουμε τέτοιες ομάδες παιδιών».                                                                                                                                      |
| <b>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Ιωαννίνων</b>    | -κ. Κατσαδήμα/ Τμηματάρχης μουσείων, εκθέσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων                 | Στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων υπάρχει δυνατότητα πρόσβασης σε άτομα με αναπηρίες. Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του μουσείου, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο<br/>Νικόπολης</b>    | -κ. Πούλου/ Αρχαιολόγος, υπεύθυνη για τα εκπαιδευτικά προγράμματα και τις ψηφιακές εφαρμογές | «Έχει γίνει μια φορά ένα πρόγραμμα σε άτομα με ψυχικά νοσήματα, δεν έχει γίνει ποτέ σε άτομα με αναπηρίες, απλά υπάρχει αυτή η δυνατότητα, δηλαδή, η δυνατότητα χρήσης των εφαρμογών, που απευθύνονται και σε άτομα με ειδικές ανάγκες, κυρίως, μέσω του διαδραστικού πίνακα».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Δίκτυο Μουσείων<br/>Π.Ι.Ο.Π.</b>              | -Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.                                                     | «Για άτομα με κινητικές δυσκολίες, σε όλα τα μουσεία υπάρχει πρόσβαση... Από εκεί και πέρα έχουμε ξεκινήσει μια προσπάθεια και για άλλες κατηγορίες ατόμων με αναπηρίες, έχουμε κάνει μια επαφή αλλά ακόμα δεν έχει ολοκληρωθεί κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα... Και σε άτομα με θέματα νόησης γίνονται προγράμματα... Κάποια πρέπει να τα σχεδιάσεις ειδικά και να προσαρμόσεις το σκεπτικό σου στη συγκεκριμένη ομάδα. Αυτό υπάρχει σαφέστατα ως πρόθεση και πολύ σύντομα φαντάζομαι και ως υλοποίηση».                                                                                           |
| <b>Εθνικό<br/>Αρχαιολογικό<br/>Μουσείο</b>       | -κ. Κουτσιανά/ Αρχαιολόγος στο τμήμα των δημοσίων σχέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων | «Το καλοκαίρι (του 2010) είχε γίνει μια επίσκεψη ομάδας από το σύλλογο «Ελπίδα» που παρακολούθησε εκπαιδευτικό πρόγραμμα... Ένα άλλο πρόγραμμα που υπάρχει είναι το «Μάτι ακούει», το οποίο απευθύνεται σε κωφούς μαθητές δημοτικού και γυμνασίου... Επιπλέον, κάποιες φορές οργανώνονται εκπαιδευτικά προγράμματα, μάλλον προσαρμόζονται, όταν απευθύνονται σε ειδικά σχολεία, δηλαδή, σε σχολεία με παιδιά που μπορεί να παρουσιάζουν διάφορες διαταραχές αυτισμού ή νοητική υστέρηση... Για τυφλούς υπάρχει ο μήνας Οκτώβριος, είναι ο μήνας ευαισθητοποίησης για άτομα με προβλήματα όρασης...» |

|                                                                          |                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης</b>                                   | -κ. Βαλκανά/ Ιστορικός τέχνης, Επιμελήτρια και Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων                   | «Άτομα με κινητικές δυσκολίες έχουν παρακολουθήσει πρόγραμμα και το έχουμε προσαρμόσει, επειδή έχουμε τη ράμπα. Τώρα, περιπτώσεις άλλες, όπως άτομα που δεν έχουν όραση, μελλοντικά θα υπάρχουν ανάλογα προγράμματα, ελπίζω. Τώρα δεν έχουμε ακόμα προγράμματα που να είναι με αφή, ειδικά διαμορφωμένα, λόγω της προσωρινότητας του χώρου».                                                                                                                                  |
| <b>Εθνολογικό Μουσείο Θράκης</b>                                         | -κ. Σωκράτους/ Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων                                                   | «Το μουσείο, από την αρχή κιόλας, προσπαθεί να έχει τις πόρτες ανοιχτές σε όλες τις ομάδες. Εδώ και αρκετά χρόνια συνεργαζόμαστε πάρα πολύ με τα ειδικά σχολεία, έρχονται αρκετές φορές το χρόνο, γίνονται διάφορα εκπαιδευτικά προγράμματα... Πιστεύω, ως εκπαιδευτικός, ότι... οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και όχι μόνο, γενικά οι νέες τεχνολογίες είναι ένα πολύ σημαντικό μέσο, ειδικά για τα παιδιά με αναπηρίες, απλά είναι δύσκολη η εφαρμογή, κυρίως λόγω δομών...». |
| <b>Τδρμα Μείζονος Ελληνισμού – Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος»</b>  | -κ.Γρηγοροπούλου/ Υπεύθυνη Τμήματος Μουσειοπαιδαγωγών                                                    | «Πρακτικά είμαστε ανοιχτοί σε οποιαδήποτε αναπηρία...<br>Ναι, οι μαθητές με αναπηρία μπορούν να συμμετέχουν στα εκπαιδευτικά προγράμματα που προσφέρει ο “Ελληνικός Κόσμος”. Η επιλογή του προγράμματος γίνεται πάντα σε συνεργασία με τους εκπαιδευτές ή με την κοινωνική υπηρεσία των ομάδων και σε συνάρτηση πάντα με τις δεξιότητες τους».                                                                                                                                |
| <b>Τδρμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα</b>                                  | -κ. Καραμπάτη/ Ιστορικός-Μουσειολόγος                                                                    | Από το 2003 γίνονται εκπαιδευτικά προγράμματα κατάλληλα προσαρμοσμένα σε μαθητικές ομάδες κωφών (τα κείμενα γράφτηκαν ειδικά για να καλύψουν τις ανάγκες των συγκεκριμένων ατόμων), τυφλών (τα κείμενα γράφτηκαν σε γραφή Braille, μαγνητοφωνήθηκαν ή γράφτηκαν με μεγάλα γράμματα για τους αμβλύωπες και δόθηκε η δυνατότητα ψηλάφησης αντικειμένων του μουσείου), ατόμων με κινητικά προβλήματα και νοητική υστέρηση.                                                       |
| <b>Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας «ΝΟΗΣΙΣ»</b>        | -κ. Τάνης/ Διευθυντής λειτουργίας του Κέντρου και Προϊστάμενος Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων | «Το να έχει κάποιος κινητική αναπηρία δεν του στερεί σε τίποτε να δει όλα αυτά τα πράγματα που συμβαίνουν εδώ πέρα... Σε επίπεδο ομάδων μικρών, εντάξει, κάνουμε. Άμα ζητήσει μια ομάδα να 'ρθει και τους διευκολύνουμε και πίνουν πράγματα και τους αρέσει και είναι πολύ ωραία, γιατί το δικό μας το αντικείμενο έχει αυτό το ενδιαφέρον, δηλαδή, ένας τυφλός θα 'ρθει και θα πιάσει πράγματα».                                                                             |
| <b>Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης (Α.Ε.Μ.Μ.-Θ.)</b> | -κ. Αδαμίδης/ Μουσειοπαιδαγωγός                                                                          | «Οι ειδικές ικανότητες αυτών των παιδιών, μπορούν να χρησιμοποιηθούν εδώ πέρα. Δεν υπάρχει, δηλαδή, θέμα. Και από εμάς υπάρχει τέτοια διάθεση...<br>Γίνεται, όμως, προσαρμογή του εκπαιδευτικού προγράμματος στις ανάγκες των παιδιών αυτών σε πολύ βασικά πράγματα... Ή, φυσικά, σε τυφλά παιδιά δίνεται η δυνατότητα χρήσης της αφής τους. Να πιάσουν, να χαρούν».                                                                                                          |

|                                                                               |                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Μουσείο<br/>Ελληνικής<br/>Λαϊκής Τέχνης</b>                                | -κ. Πολυζώη/ Επιμελήτρια της συλλογής<br>Προβιομηχανικών Εργαλείων και<br>Υπεύθυνη για την έκθεση: "Άνθρωποι και<br>Εργαλεία: Όψεις της Εργασίας στην<br>Προβιομηχανική Κοινωνία" | «Δυστυχώς, έχουμε πολύ μεγάλο πρόβλημα με τα άτομα με κινητικά προβλήματα. Διότι η είσοδος έχει σκαλοπάτια. Όσες φορές έχουμε φιλοξενήσει ανθρώπους με κινητικά προβλήματα, αυτό που κάνουμε είναι να σηκώνουμε το καροτσάκι... Επιπλέον, δεν έχουμε κείμενα στην ειδική γραφή των τυφλών...<br>Υπάρχει δυνατότητα προσαρμογής, λόγω της χρόνιας εμπειρίας που έχουμε από τα εκπαιδευτικά προγράμματα, γενικά, στο μουσείο, δηλαδή, να βγάλουμε εκθέματα, τα οποία να πιάσουν οι τυφλοί επισκέπτες. Μπορούμε να το κάνουμε αυτό. Δεν έχει τύχει, αλλά είμαστε ευέλικτοι σ' αυτό. Αν χρειαστεί δηλαδή, μπορούμε να το κάνουμε». |
| <b>Μουσείο<br/>Επιστημών και<br/>Τεχνολογίας<br/>Πανεπιστημίου<br/>Πατρών</b> | -κ. Γκούτη/ Επιμελήτρια εκθέσεων και<br>Υπεύθυνη των εκπαιδευτικών δράσεων                                                                                                        | «Φέτος, κάναμε μία δράση για τα σχολεία με άτομα με ειδικές ανάγκες. Απευθυνόταν, κυρίως, στα άτομα με νοητική υστέρηση, αλλά και σε κωφά παιδιά, στο σχολείο κωφών. Τα προγράμματα αυτά στηρίχτηκαν περισσότερο σε βιωματική ξενάγηση, έγιναν πολύ πιο μικρής διάρκειας για να μπορούν να τα παρακολουθήσουν τα άτομα με ειδικές ανάγκες και πιστεύω ότι υπήρξε μια πάρα πολύ καλή προσέγγιση...».                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Μουσείο<br/>Κυκλαδικής<br/>Τέχνης</b>                                      | -κ. Πλατή/ Διευθύντρια Τμήματος<br>Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων                                                                                                                     | «Υπάρχει η δυνατότητα και όσο μπορούμε το κάνουμε. Οποσδήποτε να τους δεχτούμε, οποσδήποτε να περάσουν καλά, κι από κει και πέρα, εξ εμπειρίας, ξέρουμε ποια ομάδα μπορεί να πάει σε ποια αίθουσα, πόση ώρα μπορεί να καθίσει κ.λπ.».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Μουσείο<br/>Σχολικής Ζωής<br/>Νομού Χανίων</b>                             | -κ. Καρτσάκης/ Εκπαιδευτικός και<br>Συνεργάτης του Μουσείου Σχολικής Ζωής                                                                                                         | Υπάρχει η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του μουσείου, έτσι ώστε να μπορούν να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες, «βέβαια, όχι στο βαθμό που θα έπρεπε».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Νομισματικό<br/>Μουσείο</b>                                                | -κ. Φουρτούνη/ Φιλολόγος – Μουσειολόγος<br>του τμήματος δημοσίων σχέσεων                                                                                                          | «Όλοι μπορούν να έχουν πρόσβαση. Αλλά δεν έχουμε ακόμα καλύψει τους κωφούς και τους αμβλύωπες. Αυτό δεν το έχουμε κάνει, είναι, όμως, μέσα στις προθέσεις του μουσείου να τα καταφέρει».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

Το υλικό των ερωτηματολογίων, καθώς και το υλικό των συνεντεύξεων με τη βοήθεια της κωδικοποιημένης παρουσίασής του χρησιμοποιήθηκε για την εξαγωγή των συμπερασμάτων της έρευνας, τα οποία παρουσιάζονται σε επόμενο κεφάλαιο.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΣΤ΄

### Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

#### Ενότητα 1. Η χρήση νέων τεχνολογιών στα ευρωπαϊκά μουσεία

##### 1.1. Εισαγωγή

Πριν εξαχθούν τα συμπεράσματα από την έρευνα στα ελληνικά μουσεία, κρίθηκε σκόπιμο να υπάρξει και μια εικόνα της ευρωπαϊκής πραγματικότητας. Για το λόγο αυτό έγινε ενδεικτική έρευνα σε επιλεγμένα μουσεία από διάφορες χώρες της Ευρώπης, τα οποία χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες. Για την έρευνα στα ευρωπαϊκά μουσεία χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο, το οποίο στάλθηκε με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σε είκοσι (20) συνολικά μουσεία. Το ερωτηματολόγιο<sup>69</sup> αποτελούνταν από τρεις (3) σελίδες με οκτώ (8) βασικές ερωτήσεις, αντίστοιχες με εκείνες του ερωτηματολογίου που στάλθηκε στα ελληνικά μουσεία, και τέσσερα διευκρινιστικά υποερωτήματα (4).

##### 1.2. Η έρευνα στα ευρωπαϊκά μουσεία

Τα είκοσι (20) ευρωπαϊκά μουσεία<sup>70</sup>, στα οποία στάλθηκαν ερωτηματολόγια, παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα:

| <i>A/A</i> | <i>ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΜΟΥΣΕΙΟΥ</i>                | <i>ΕΔΡΑ</i>          | <i>ΕΙΔΟΣ ΜΟΥΣΕΙΟΥ</i>           |
|------------|-----------------------------------------|----------------------|---------------------------------|
| <b>01</b>  | Cite des Sciences & de l'industrie      | Paris<br>France      | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>02</b>  | Danish Museum of Science and Technology | Helsingør<br>Denmark | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |

<sup>69</sup> Βλ. Παραρτήματα, σ. 206-208.

<sup>70</sup> Για οικονομία χώρου, δε θα γίνει αναλυτική παρουσίαση των ευρωπαϊκών μουσείων. Κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί να αντλήσει περισσότερες πληροφορίες για το περιεχόμενο και τις δράσεις αυτών των μουσείων μέσω των ιστοτόπων τους, οι οποίοι παρατίθενται στο τέλος της βιβλιογραφίας της παρούσας εργασίας.

|           |                                                                   |                          |                                 |
|-----------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------------------|
| <b>03</b> | Deutsches Museum                                                  | Munich<br>Germany        | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>04</b> | Fundació Joan Miró - centre d'<br>estudis d' art contemporani     | Barcelona<br>Spain       | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>05</b> | Latenium Museum                                                   | Neuchatel<br>Switzerland | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>06</b> | Louisiana Museum of Modern<br>Art                                 | Humblebæk<br>Denmark     | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>07</b> | Museum für Naturkunde<br>(Natural History Museum)                 | Berlin<br>Germany        | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>08</b> | Museum Moderner Kunst<br>(MUMOK)                                  | Vienna<br>Austria        | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>09</b> | National Gallery                                                  | London<br>UK             | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>10</b> | National Museum of Science<br>and Technology Leonardo da<br>Vinci | Milan<br>Italy           | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>11</b> | Natural History Museum                                            | Vienna<br>Austria        | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>12</b> | Natural Technical Museum                                          | Prague<br>Czech Republic | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>13</b> | Royal Museums of Fine Arts                                        | Bruxelles<br>Belgium     | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>14</b> | Science Center Nemo                                               | Amsterdam<br>Netherlands | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |

|           |                                    |                           |                                 |
|-----------|------------------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| <b>15</b> | Science Museum                     | London<br>UK              | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>16</b> | Staatliche Kunstsammlungen         | Dresden<br>Germany        | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>17</b> | Swiss Science Center<br>Technorama | Winterthur<br>Switzerland | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>18</b> | Technisches Museum                 | Vienna<br>Austria         | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| <b>19</b> | Vasa Museum                        | Stockholm<br>Sweden       | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| <b>20</b> | Victoria & Albert Museum           | London<br>UK              | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |

**Πίνακας 7 – Τα ευρωπαϊκά μουσεία στα οποία στάλθηκε το ερωτηματολόγιο της έρευνας**

Σε αρκετές περιπτώσεις, επειδή υπήρξε σημαντική καθυστέρηση απάντησης από πλευράς των μουσείων, το ερωτηματολόγιο στάλθηκε και δεύτερη φορά με υπενθύμιση προς τους αρμόδιους να το συμπληρώσουν. Στόχος ήταν να συγκεντρωθεί ένας ικανός αριθμός απαντημένων ερωτηματολογίων που θα έδειχνε μια πιο σαφή εικόνα της ευρωπαϊκής πραγματικότητας, όσον αφορά το προς διερεύνηση θέμα, και θα έδινε τη δυνατότητα εξαγωγής συμπερασμάτων. Τελικά, από τα παραπάνω είκοσι (20) μουσεία έστειλαν συμπληρωμένο ερωτηματολόγιο τα εξής έντεκα (11), τα οποία και αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας:

| <b>A/A</b> | <b>ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΜΟΥΣΕΙΟΥ</b>           | <b>ΕΔΡΑ</b>     | <b>ΕΙΔΟΣ ΜΟΥΣΕΙΟΥ</b>           |
|------------|------------------------------------|-----------------|---------------------------------|
| <b>01</b>  | Cite des Sciences & de l'industrie | Paris<br>France | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |

|    |                                                             |                          |                                 |
|----|-------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------------------|
| 02 | Danish Museum of Science and Technology                     | Helsingør<br>Denmark     | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| 03 | Fundació Joan Miró - centre d' estudis d' art contemporani  | Barcelona<br>Spain       | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| 04 | National Gallery                                            | London<br>UK             | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| 05 | National Museum of Science and Technology Leonardo da Vinci | Milan<br>Italy           | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| 06 | Natural History Museum                                      | Vienna<br>Austria        | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| 07 | Science Center Nemo                                         | Amsterdam<br>Netherlands | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| 08 | Science Museum                                              | London<br>UK             | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| 09 | Staatliche Kunstsammlungen                                  | Dresden<br>Germany       | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |
| 10 | Technisches Museum                                          | Vienna<br>Austria        | ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ<br>ΚΑΙ<br>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ |
| 11 | Victoria & Albert Museum                                    | London<br>UK             | ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ<br>ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ        |

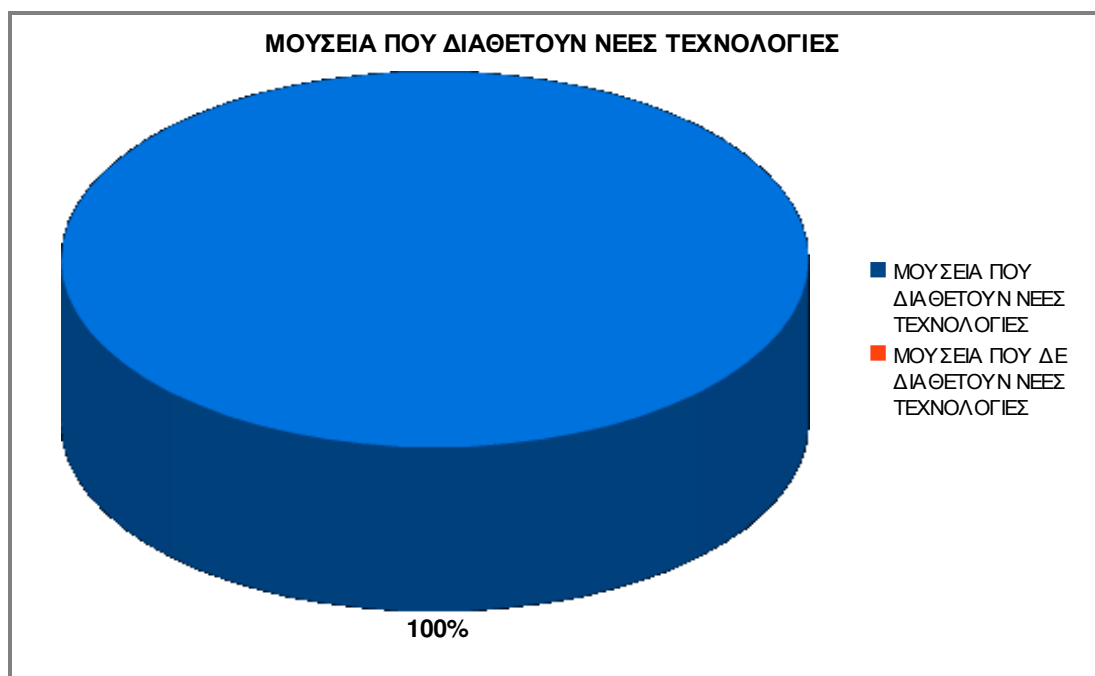
Πίνακας 8 – Τα ευρωπαϊκά μουσεία τα οποία αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας

### 1.3. Η μέθοδος επεξεργασίας των δεδομένων του ερωτηματολογίου

Αφού συγκεντρώθηκαν όλα τα συμπληρωμένα ερωτηματολόγια, ακολούθησε η ομαδοποίηση και η επεξεργασία των δεδομένων με τη βοήθεια του λογισμικού OpenOffice.org Calc.

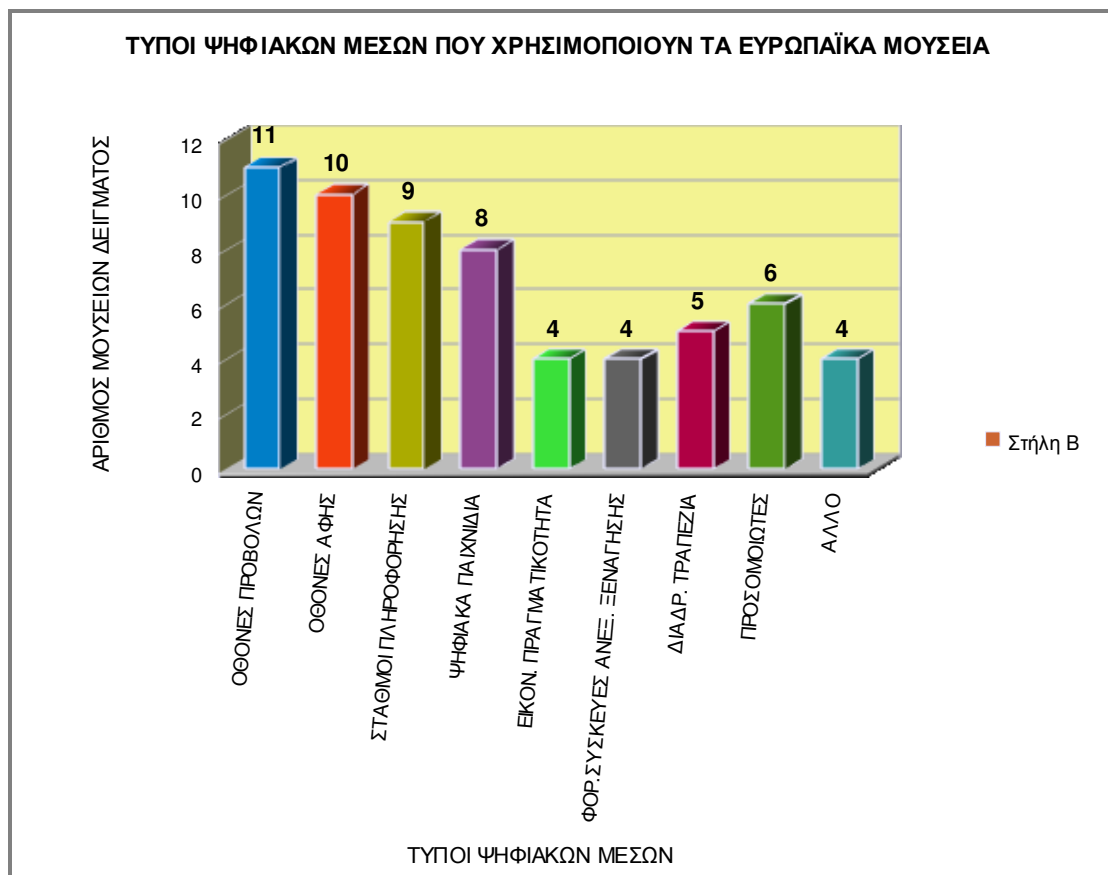
### 1.4. Αποτελέσματα της έρευνας

Σύμφωνα, λοιπόν, με τις απαντήσεις τους, όλα τα μουσεία του δείγματος (ποσοστό 100%) διαθέτουν νέες τεχνολογίες, όπως φαίνεται στο *Γράφημα 1*.



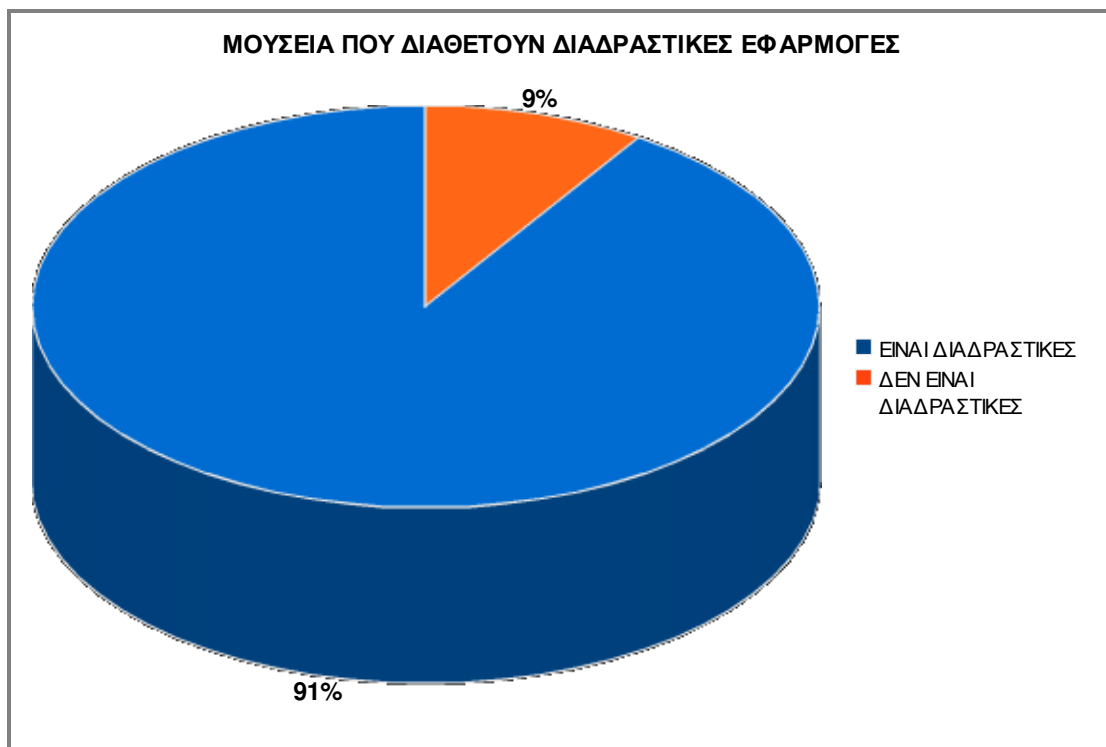
Γράφημα 8 – Τα ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος που διαθέτουν νέες τεχνολογίες

Όπως βλέπουμε στο *Γράφημα 2*, το 100% των ευρωπαϊκών μουσείων του δείγματος χρησιμοποιεί οθόνες προβολών. Επιπλέον, τα ευρωπαϊκά μουσεία χρησιμοποιούν σε μεγάλα ποσοστά (90,90%, 81,81% και 72,72%) οθόνες αφής, σταθμούς πληροφόρησης και ψηφιακά παιχνίδια αντίστοιχα. Ένα υψηλό ποσοστό (54,54%) χρησιμοποιεί προσομοιωτές. Διαδραστικά τραπέζια χρησιμοποιεί το 45,45% επί του συνόλου του δείγματος. Τέλος, σε ποσοστό 36,36% τα ευρωπαϊκά μουσεία χρησιμοποιούν συστήματα εικονικής πραγματικότητας, συσκευές ανεξάρτητης ξενάγησης καθώς και άλλου είδους ψηφιακές εφαρμογές, όπως είναι τα ipads, το IMAX cinema, τα ψηφιακά studio, οι τρισδιάστατες οθόνες κ.λπ.



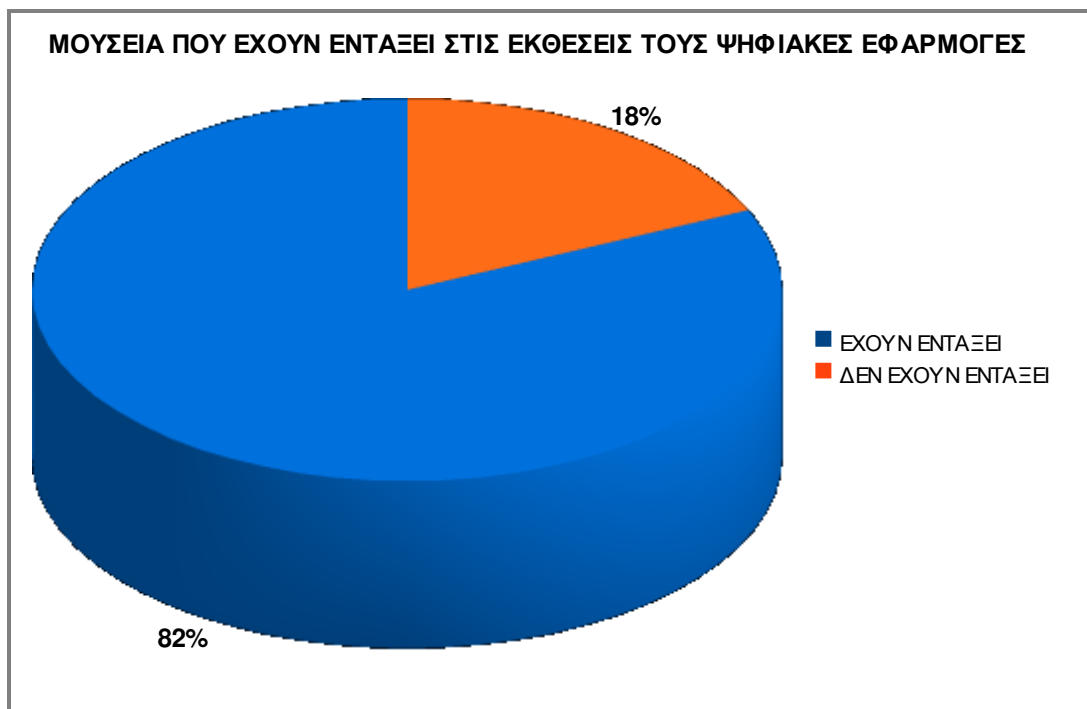
**Γράφημα 9 – Οι τύποι των ψηφιακών μέσων που συναντούμε στα ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος και ο αριθμός των μουσείων που διαθέτει τον κάθε τύπο (επί του συνόλου των μουσείων του δείγματος)**

Όπως βλέπουμε στο *Γράφημα 3*, δέκα (10) από τα έντεκα (11) ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος (ποσοστό 91%) χρησιμοποιεί διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές, ενώ μόνο ένα (1) μουσείο (ποσοστό 9%) δεν διαθέτει διαδραστικά ψηφιακά μέσα. Όπως φαίνεται από τις απαντήσεις που έδωσαν οι αρμόδιοι των μουσείων στην αντίστοιχη ερώτηση, διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές είναι οι οθόνες αφής, οι σταθμοί πληροφόρησης, τα ψηφιακά παιχνίδια, οι προσομοιωτές, τα διαδραστικά τραπέζια και κάποιες από τις εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας.



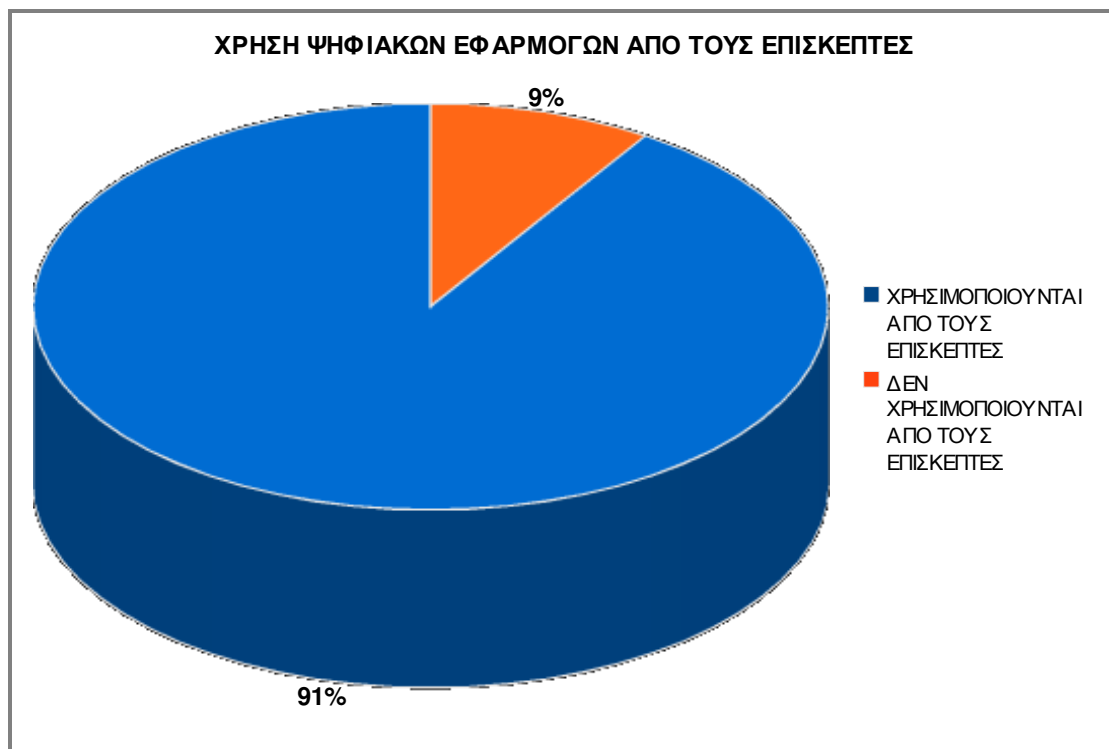
**Γράφημα 10 – Τα ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος που διαθέτουν διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές**

Παρόλο που το 100% των ευρωπαϊκών μουσείων του δείγματος διαθέτει ψηφιακές εφαρμογές, ένα ποσοστό 18% δεν τις έχει εντάξει στις εκθέσεις του, όπως βλέπουμε στο *Γράφημα 4*. Το υπόλοιπο 82% έχει στις εκθέσεις του, κυρίως, οθόνες προβολών, οθόνες αφής και πληροφόρησης, ψηφιακά παιχνίδια, διαδραστικά τραπέζια και συσκευές ανεξάρτητης ξενάγησης.



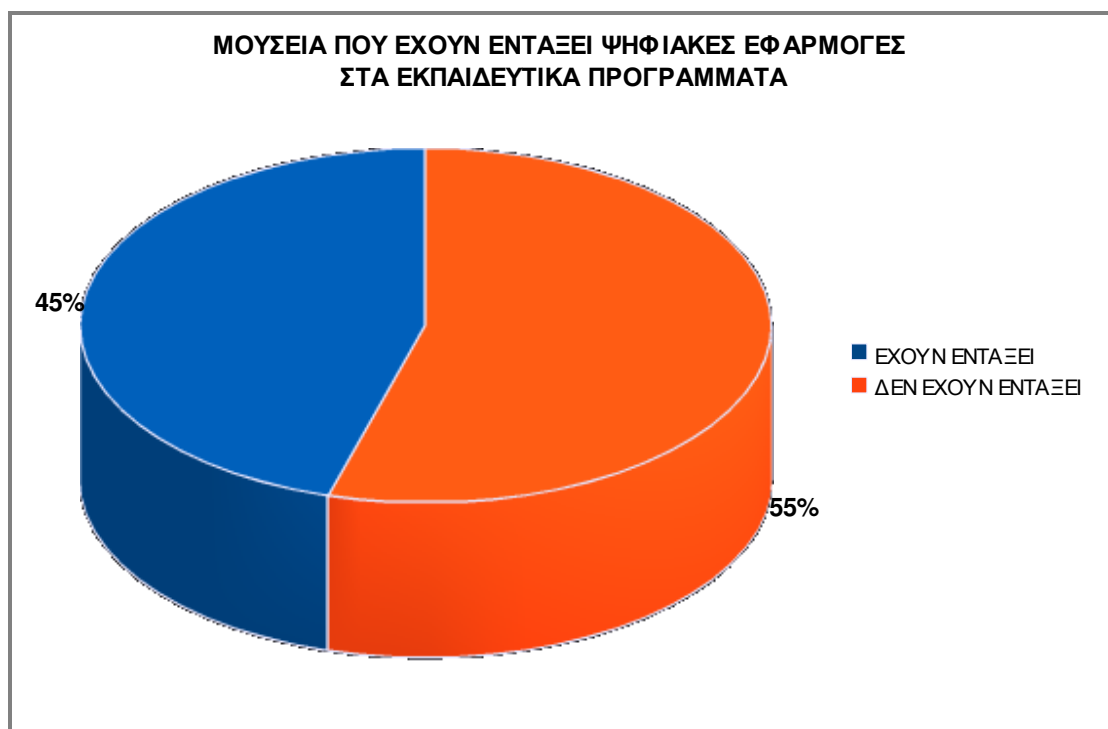
**Γράφημα 11 – Τα ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος που έχουν εντάξει στις εκθέσεις τους ψηφιακές εφαρμογές**

Οι ψηφιακές εφαρμογές χρησιμοποιούνται από τους επισκέπτες των δέκα (10) ευρωπαϊκών μουσείων (ποσοστό 91% επί του συνόλου του δείγματος) κατά τη διάρκεια της περιήγησής τους στις εκθέσεις του μουσείου, ενώ ένα (1) μουσείο δήλωσε ότι οι επισκέπτες του δεν κάνουν χρήση των ψηφιακών εφαρμογών (*Γράφημα 5*).



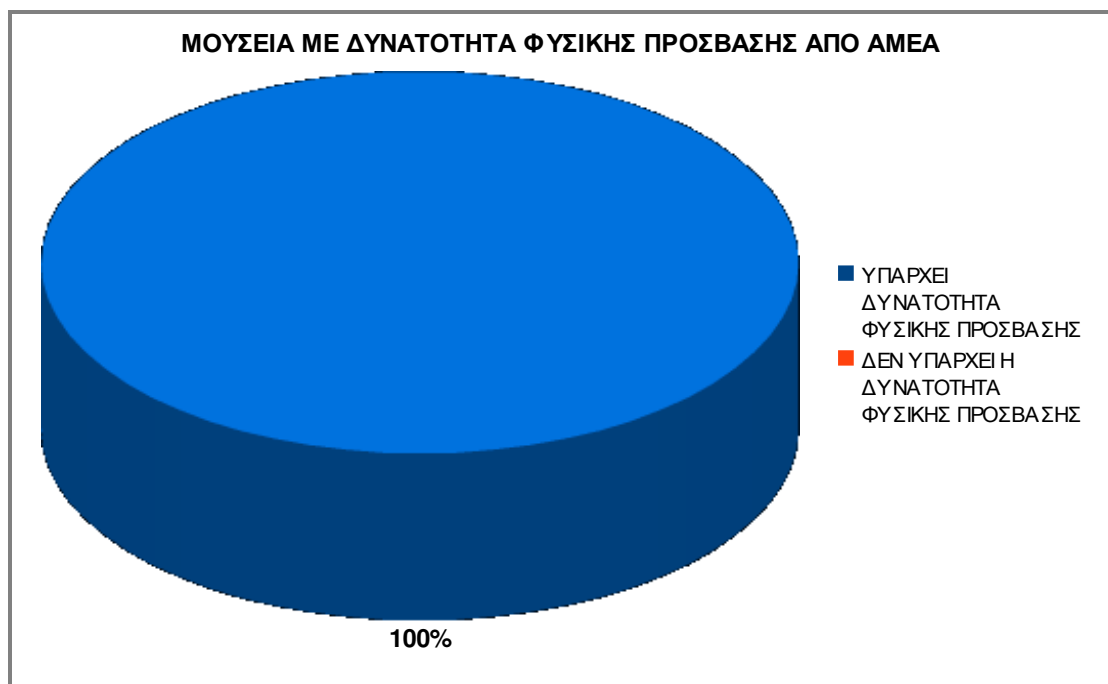
**Γράφημα 12 – Η χρήση από το κοινό των ψηφιακών εφαρμογών κατά τη διάρκεια επίσκεψης στα ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος**

Στο *Γράφημα 6* παρατηρούμε ότι λιγότερα από τα μισά μουσεία (ποσοστό 45% επί του συνόλου του δείγματος) χρησιμοποιούν στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται στους μαθητές του δημοτικού σχολείου τις ψηφιακές εφαρμογές που διαθέτουν. Παρά το γεγονός αυτό, όσοι από τους υπεύθυνους των μουσείων απάντησαν στο ερώτημα: «*Πώς αντιδρούν οι μαθητές στη χρήση των ψηφιακών εφαρμογών;*» δήλωσαν ότι τα παιδιά ανταποκρίνονται με ενθουσιασμό στη χρήση των νέων τεχνολογιών και απολαμβάνουν την επαφή τους με τα ψηφιακά μέσα.



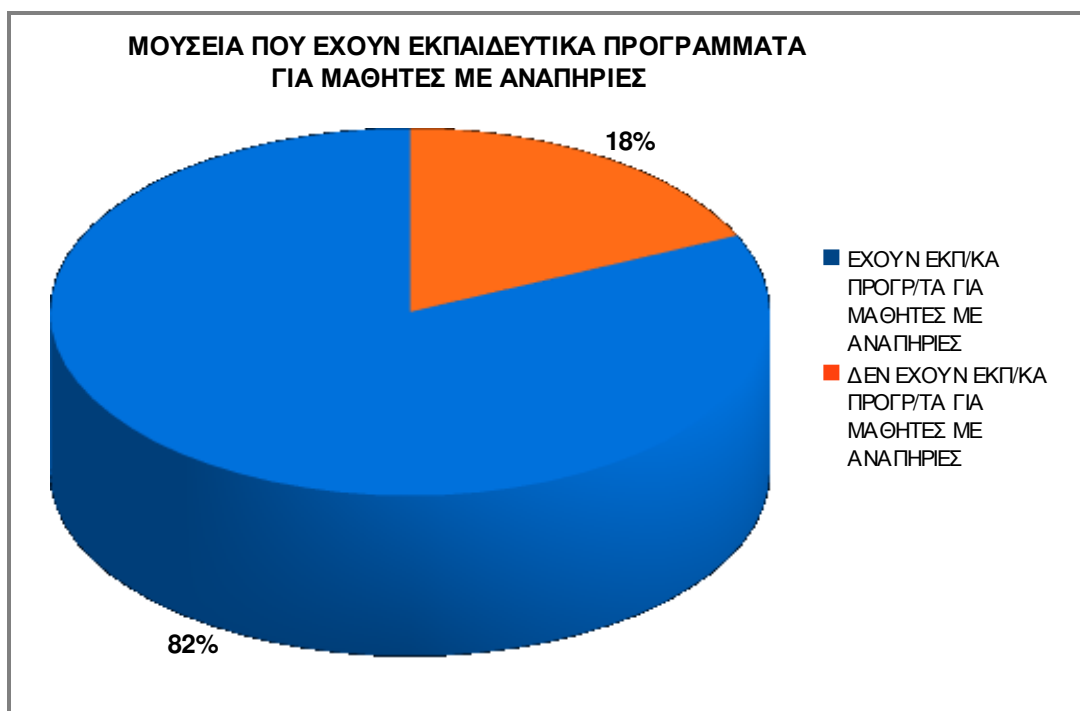
**Γράφημα 13 – Τα ευρωπαϊκά μουσεία που έχουν εντάξει ψηφιακές εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα**

Στο ερώτημα αν υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης στο μουσείο και για άτομα με αναπηρίες, το 100% των ευρωπαϊκών μουσείων του δείγματος απάντησε θετικά (Γράφημα 7).



**Γράφημα 14 - Τα ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος στα οποία υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης από ΑμεΑ**

Τέλος, στο ερώτημα αν υπάρχουν εκπαιδευτικά προγράμματα στο μουσείο τα οποία να απευθύνονται σε μαθητές με αναπηρίες το 82% των ευρωπαϊκών μουσείων του δείγματος απάντησε θετικά, ενώ το 18% απάντησε ότι δε διαθέτει τέτοιου είδους προγράμματα (Γράφημα 8).



**Γράφημα 15 - Τα ευρωπαϊκά μουσεία του δείγματος τα οποία έχουν εκπαιδευτικά προγράμματα για μαθητές με αναπηρίες**

Η στατιστική ανάλυση και η παρουσίαση των δεδομένων τα οποία προέκυψαν από την έρευνα στα ευρωπαϊκά μουσεία δίνει τη δυνατότητα για συγκρίσεις της ελληνικής με την ευρωπαϊκή πραγματικότητα, καθώς και για εξαγωγή ουσιαστικών συμπερασμάτων. Οι ευρωπαϊκές πρακτικές, όσον αφορά τη χρήση νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις και στα εκπαιδευτικά προγράμματα, καθώς και οι τρόποι αντιμετώπισης των ατόμων με αναπηρίες μπορούν να αποτελέσουν για τους ιθύνοντες των ελληνικών μουσείων χρήσιμο και αξιοποιήσιμο υλικό.

Έχοντας, λοιπόν, ολοκληρώσει τη στατιστική και την ποιοτική ανάλυση των δεδομένων της ερευνητικής διαδικασίας δίνεται στη συνέχεια η δυνατότητα εξαγωγής συνολικών συμπερασμάτων και διατύπωσης σκέψεων και προτάσεων. Το κεφάλαιο που ακολουθεί ολοκληρώνει την προσπάθεια η οποία καταβλήθηκε για να διερευνηθούν ζητήματα που αφορούν στη χρήση νέων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ζ΄**

### **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ - ΕΠΙΛΟΓΟΣ**

#### **1. Συμπεράσματα**

##### **1.1. Η ένταξη νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις των μουσείων**

Τα πρώτα συμπεράσματα αφορούν στην ένταξη νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις των μουσείων. Κατά την ερευνητική διαδικασία, λοιπόν, καταγράφηκε μια αυξανόμενη τάση από πλευράς των μουσείων για παρουσίαση των συλλογών τους με την υποστήριξη των νέων τεχνολογιών. Έτσι, διαπιστώθηκε ότι όλο και περισσότερα μουσεία, νεοϊδρυθέντα ή παλαιότερα που αποφασίζουν να επανεκθέσουν τις συλλογές τους, επιλέγουν να εντάξουν στις εκθέσεις τους διάφορους τύπους ψηφιακών εφαρμογών. Ο πιο διαδεδομένος ψηφιακός τύπος, ο οποίος χρησιμοποιείται από όλα τα μουσεία που συμπεριελήφθησαν στην έρευνα, είναι οι οθόνες προβολών. Ακολουθούν σε προτίμηση οι οθόνες αφής, τα ψηφιακά παιχνίδια και οι σταθμοί πληροφόρησης. Σε λιγότερες περιπτώσεις συναντώνται διαδραστικά τραπέζια, φορητές συσκευές ανεξάρτητης ξενάγησης, προσομοιωτές, εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας ή άλλοι τύποι ψηφιακών εφαρμογών.

Εκτός από τις εκθέσεις, ένταξη ψηφιακών μέσων γίνεται και σε άλλους χώρους των μουσείων, όπως στις εισόδους, στους διαδρόμους, στους χώρους υποδοχής, στις βιβλιοθήκες, στα καφέ και στους χώρους πολλαπλών χρήσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων με σκοπό την προσέλκυση και την καλύτερη εξυπηρέτηση ενός ευρύτερου κοινού.

Στην παρούσα έρευνα καταγράφηκαν και οι λόγοι για τους οποίους οι ψηφιακές εφαρμογές επιλέγονται για να πλαισιώσουν τις μουσειακές εκθέσεις.

Σύμφωνα, λοιπόν, με τα όσα επεσήμαναν κατά τη διεξαγωγή της έρευνας οι αρμόδιοι των μουσείων, οι ψηφιακές εφαρμογές επιλέγονται πρωτίστως, διότι συμβάλλουν στην προσπάθεια των μουσείων να διευρύνουν το κοινό τους και να διατηρήσουν τη διαλεκτική σχέση μουσείου-κοινού, εφόσον οι νέες τεχνολογίες αποτελούν μέσα που έχουν «εισβάλει» στη σύγχρονη πραγματικότητα και μπορούν να προσελκύσουν όλες τις ηλικιακές ομάδες, με ιδιαίτερες δυνατότητες πρόσβασης στις νεαρές ηλικίες. Οι διάφοροι τύποι των ψηφιακών μέσων εντάσσονται στις εκθέσεις των μουσείων για να δώσουν περισσότερες πληροφορίες για τα εκθέματα, διευρύνοντας το γνωστικό πεδίο των εκθέσεων με τρόπο προσαρμοσμένο στις σύγχρονες ανάγκες του επισκέπτη. Οι νέες τεχνολογίες δίνουν, δηλαδή, στον επισκέπτη τη δυνατότητα να προσεγγίσει τα μουσειακά

εκθέματα με τρόπο ερευνητικό, διαδραστικό, συμμετοχικό και, πολλές φορές, παιγνιώδη, συνδυάζοντας την εκπαίδευση με την ψυχαγωγία. Το ψηφιακό μέσο, που έχει τοποθετηθεί είτε ως εισαγωγή σε μια θεματική ενότητα είτε ως ανακεφαλαίωση της παρεχόμενης γνώσης μέσα στο πλαίσιο αυτής της θεματικής, λειτουργεί επεξηγηματικά με τρόπο σύγχρονο και ελκυστικό, οπτικοποιώντας και «ζωντανεύοντας» την αφήγηση των αντικειμένων και συμβάλλει στην κατανόηση της εκάστοτε θεματικής ενότητας από το κοινό.

Επιπλέον, στην έρευνα επισημάνθηκε ότι οι ψηφιακές εφαρμογές έχουν τη δυνατότητα αποθήκευσης και παρουσίασης μεγάλης ποσότητας πληροφοριακού υλικού, το οποίο συμπληρώνει και εμπλουτίζει τα εκθέματα και παρέχει στον επισκέπτη πληρέστερη και εις βάθος πληροφόρηση και ενημέρωση, καθώς και δυνατότητες πολλαπλών επιλογών, προσαρμοσμένων στα ενδιαφέροντα κάθε επισκέπτη. Επίσης, οι ψηφιακές εφαρμογές δίνουν τη δυνατότητα ψηφιακής αναπαράστασης εννοιών, ιδεών, θεμάτων, καθώς και αντικειμένων που δεν μπορούν να παρουσιαστούν με άλλο τρόπο στο μουσείο.

Καθώς, λοιπόν, παρέχουν πολλαπλές δυνατότητες ανάγνωσης των μουσειακών εκθέσεων και ποικιλία στους τρόπους πρόσληψης της γνώσης, οι νέες τεχνολογίες κάνουν την επίσκεψη στο μουσείο πιο ουσιαστική και πιο ενδιαφέρουσα. Εν τέλει, οι ψηφιακές εφαρμογές αποτελούν την επιλογή μιας σύγχρονης γλώσσας που επιτρέπει στα μουσεία να συνομιλούν για τα θέματά τους με ένα ευρύ και δυναμικά εξελισσόμενο κοινό.

Η έρευνα έδειξε ότι σε πολλές περιπτώσεις τα ψηφιακά μέσα είναι πλήρως και οργανικά ενταγμένα στην έκθεση ως ψηφιακά εκθέματα που καλύπτουν κάποιες βασικές ανάγκες της θεματικής της έκθεσης, όπως, για παράδειγμα, συμβαίνει με τα ψηφιακά μέσα στην έκθεση: «Άνθρωποι και εργαλεία. Όψεις της εργασίας στην Προβιομηχανική κοινωνία» στο παράρτημα του Μουσείου Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης, στην οδό Πανός 22. Σε περιπτώσεις μουσείων Επιστημών και Τεχνολογίας οι περισσότερες ψηφιακές εφαρμογές αποτελούν τα κύρια εκθέματα, όπως ισχύει, για παράδειγμα, στις εκθέσεις του «Ελληνικού Κόσμου» του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού, καθώς και στις εκθέσεις του Κέντρου Διάδοσης Επιστημών και Μουσείου Τεχνολογίας «ΝΟΗΣΙΣ».

Σχετικά με τη χρήση των ψηφιακών μέσων από τους επισκέπτες κατά την περιήγησή τους στο μουσείο, η έρευνα έδειξε ότι το κοινό ελκύεται από τις νέες τεχνολογίες και επιδιώκει τη διάδραση με αυτές, με σκοπό να αντλήσει επιπρόσθετο πληροφοριακό υλικό μέσα από μια διαδικασία που εμπεριέχει, πολλές φορές, την έκπληξη, το απροσδόκητο, την ψυχαγωγία. Παράλληλα, όμως, επισημάνθηκε ότι, σε κάποιες περιπτώσεις, ο επισκέπτης εντυπωσιάζεται τόσο πολύ από ένα σύγχρονο και προηγμένης τεχνολογίας

ψηφιακό μέσο, ώστε να εστιάζει την προσοχή του περισσότερο στον τρόπο λειτουργίας του μέσου και λιγότερο στο περιεχόμενο και στις πληροφορίες που μπορεί να αντλήσει από αυτό. Έτσι, μια ιδιαίτερα εξελιγμένη και εντυπωσιακή ψηφιακή εφαρμογή, συνήθως, ανάγεται η ίδια σε αντικείμενο ενδιαφέροντος και προσοχής, παίζοντας, κάποιες φορές, επιβαρυντικό ρόλο στη διαδικασία της γνώσης και της μάθησης. Χρειάζεται, συνήθως, να μεσολαβήσει ένα στάδιο εξοικείωσης με το νέο μέσο, ώστε να μετατοπιστεί το ενδιαφέρον του κοινού στο περιεχόμενο και στην πληροφορία που το μέσο εμπεριέχει. Οι προηγούμενες παρατηρήσεις ισχύουν, βεβαίως, πολύ περισσότερο όταν αναφερόμαστε σε παιδιά, τα οποία έχουν έμφυτη την περιέργεια και την τάση για διερεύνηση και ανακάλυψη.

## **1.2. Η χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων**

Για το θέμα της χρήσης νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων, η έρευνα έδειξε ότι τα μουσεία αναγνωρίζουν την ανάγκη περαιτέρω εκσυγχρονισμού της επικοινωνιακής τους πολιτικής, ιδιαίτερα όταν απευθύνονται στις νέες γενιές των επισκεπτών τους, οι οποίες ελκύονται από τα τεχνολογικά μέσα και, μάλιστα, είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένες με αυτά. Αυτό εκφράστηκε, και από πλευράς υπεύθυνων των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των μουσείων, με το ενδιαφέρον που δείχνουν για ένταξη ψηφιακών εφαρμογών στα εκπαιδευτικά προγράμματα. Όσα από τα μουσεία, τα οποία πήραν μέρος στην παρούσα έρευνα, έχουν εντάξει ψηφιακές εφαρμογές στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα, τις χρησιμοποιούν είτε ως εισαγωγή στη θεματολογία του προγράμματος είτε ως αρωγό για την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στο πρόγραμμα είτε, ακόμη, για εμπέδωση και αφομοίωση των παρεχόμενων γνώσεων κατά τη διάρκεια ή στο κλείσιμο του εκπαιδευτικού προγράμματος.

Αυτό που διαπιστώθηκε από την έρευνα είναι ότι τα περισσότερα μουσεία εντάσσουν στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα τις, ήδη υπάρχουσες στο μουσείο, ψηφιακές εφαρμογές, οι οποίες πλαισιώνουν τις εκθέσεις τους. Στις περισσότερες, όμως, περιπτώσεις, οι εφαρμογές αυτές δημιουργήθηκαν με ένα συγκεκριμένο σκεπτικό - για να απευθύνονται σε ένα ευρύτερο κοινό, κυρίως, ενηλίκων - και είναι δύσκολο οι πληροφορίες που εμπεριέχουν να προσαρμοστούν και να αποδοθούν το ίδιο ικανοποιητικά και στα παιδιά. Το παραπάνω έχει ως αποτέλεσμα οι υπεύθυνοι των μουσείων, που σχεδιάζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες, να χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα, τα οποία είτε παρέχουν εξειδικευμένο πληροφοριακό υλικό που δεν απευθύνεται πάντοτε και σε παιδιά είτε προσφέρουν δυνατότητες χρήσης από

μεμονωμένα, κυρίως, άτομα και όχι από ομάδες ατόμων. Τα ψηφιακά μέσα που αξιοποιούνται σε αυτές τις περιπτώσεις είναι, κυρίως, οι οθόνες προβολών, οι οποίες παρέχουν επιπρόσθετο εποπτικό υλικό και συμπληρωματικές πληροφορίες. Άλλα ψηφιακά μέσα, όπως είναι οι οθόνες αφής ή τα διαδραστικά τραπέζια, επειδή δεν ενδείκνυνται για πολυπληθείς ομάδες μαθητών, όπως αυτές που συνήθως παρακολουθούν τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων, δεν αξιοποιούνται παρά μόνο σε περιπτώσεις μικρών, ευέλικτων ομάδων.

Υπάρχουν, βεβαίως, μουσεία τα οποία έχουν σχεδιάσει ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία εντάσσουν στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Με τη χρήση των υπολογιστών οι μαθητές καλούνται, μέσα από αυτά τα παιχνίδια, να απαντήσουν σε ερωτήσεις γνώσεων, σε γρίφους, να επιλύσουν προβλήματα που ανακύπτουν, να κατασκευάσουν και να συναρμολογήσουν εικονικά μηχανές κ.λπ. Συνήθως, τα μουσεία προσφέρουν τα ψηφιακά αυτά παιχνίδια στους μαθητές για περαιτέρω αξιοποίησή τους στο σπίτι ή στο σχολείο. Παραδείγματα ψηφιακών παιχνιδιών είναι: «Ο Μύλιος στο δρόμο με τους μύλους» του Λαογραφικού και Εθνολογικού Μουσείου Μακεδονίας-Θράκης, «Ο Μακεδονικός Αγώνας στη λίμνη των Γιαννιτσών» του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα και το «Βγάλτε μας το λάδι» του Μουσείου Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού.

Η έρευνα κατέγραψε και την περίπτωση του Αρχαιολογικού Μουσείου Νικόπολης, το οποίο στα εκπαιδευτικά του προγράμματα δε χρησιμοποιεί τις υπάρχουσες ψηφιακές εφαρμογές που πλαισιώνουν τις εκθέσεις του Μουσείου. Το Μουσείο είχε τη δυνατότητα, εφόσον στο τμήμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων υπάρχει ειδικός στο σχεδιασμό ψηφιακών προϊόντων και πολυμεσικών εφαρμογών για μουσεία, αφενός να επιλέξει το τεχνολογικό μέσο (διαδραστικό πίνακα 77΄΄) που να μπορεί να υποστηρίξει εκπαιδευτικά προγράμματα με τη συμμετοχή μεγάλου αριθμού μαθητών, καθώς και ατόμων με ειδικές ανάγκες και αφετέρου να σχεδιάσει, χωρίς την διαμεσολάβηση ειδικών εκτός Μουσείου, το είδος και το περιεχόμενο των εφαρμογών. Δημιουργήθηκαν, λοιπόν, ψηφιακές εφαρμογές προσαρμοσμένες καθαρά στις ανάγκες των παιδιών, με λεξιλόγιο, εικόνες και γραφικά που να απευθύνονται στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Τα παραπάνω έχουν δώσει στο Μουσείο το πλεονέκτημα να χρησιμοποιεί μια εφαρμογή που ανταποκρίνεται και καλύπτει απόλυτα τις ανάγκες του, όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα. Επιπλέον, το Μουσείο έχει τη δυνατότητα πολύ καλού ελέγχου και αξιολόγησης των εφαρμογών που σχεδιάζονται και χρησιμοποιούνται στα εκπαιδευτικά προγράμματα, εφόσον οι διορθώσεις και οι βελτιώσεις γίνονται από τους ίδιους τους ανθρώπους του Μουσείου, οι οποίοι και τα σχεδίασαν.

Αντίστοιχα, το Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Πατρών χρησιμοποιεί ψηφιακές εφαρμογές, οι οποίες έχουν κατασκευαστεί από τους ανθρώπους του Μουσείου όπως είναι, για παράδειγμα, ένας διαδραστικός πίνακας στον οποίο παρουσιάζονται «οι φρυκτοί του Αγαμέμνονα».

Από τις παραπάνω διαπιστώσεις βγαίνει το συμπέρασμα ότι για να ενταχτούν νέες τεχνολογίες στα εκπαιδευτικά προγράμματα δεν αρκεί η ύπαρξη στο μουσείο ψηφιακών μέσων, τα οποία δημιουργήθηκαν με άλλο σκεπτικό, όπως είναι, για παράδειγμα οι ψηφιακές εφαρμογές που υλοποιήθηκαν για να πλαισιώσουν εκθέσεις. Για να μπορέσουν οι νέες τεχνολογίες να υποστηρίξουν αποτελεσματικά ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα πρέπει να ανταποκρίνονται, σε περιεχόμενο και σε λειτουργία, στις ιδιαίτερες ανάγκες και δυνατότητες των παιδιών. Με άλλα λόγια, θα πρέπει τα ψηφιακά μέσα να έχουν σχεδιαστεί εξ αρχής με το σκεπτικό ότι απευθύνονται και σε παιδιά.

Από την άλλη πλευρά, η έρευνα κατέγραψε μια διάθεση που εκφράστηκε από τους αρμόδιους των περισσότερων μουσείων να συμπεριλάβουν ψηφιακές εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα που πρόκειται να σχεδιαστούν στο μέλλον, εφόσον παρατηρείται έντονο ενδιαφέρον από τα παιδιά για επαφή και διάδραση με τα ψηφιακά μέσα.

Καταγράφηκε, όμως, κυρίως από υπεύθυνους και μουσειοπαιδαγωγούς μουσείων Τέχνης και Πολιτισμού, και η ανησυχία ότι τα ψηφιακά μέσα, επειδή ακριβώς είναι ιδιαίτερα οικεία και ελκυστικά στα παιδιά, κινδυνεύουν να κλέψουν την προσοχή των παιδιών από τα αυθεντικά αντικείμενα που έχει να παρουσιάσει το μουσείο. Για το λόγο αυτό, εκφράστηκε μια επιφύλαξη στο κατά πόσο η χρήση ψηφιακών εφαρμογών σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα μπορεί να λειτουργήσει υποστηρικτικά και όχι αποπροσανατολιστικά. Διατυπώθηκε, λοιπόν, η άποψη ότι το παιδί του 21<sup>ου</sup> αιώνα, το οποίο βρίσκεται καθημερινά μπροστά σε μια οθόνη υπολογιστή στο σπίτι ή στο σχολείο, όταν πηγαίνει στο μουσείο θα πρέπει να κάνει διαφορετικά πράγματα. Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα πρέπει να εστιάζει στη γνωριμία και στην επαφή του παιδιού με το ίδιο το αντικείμενο και να μη γίνεται προσφυγή στις νέες τεχνολογίες παρά μόνο συμπληρωματικά και επικουρικά και όπου δεν υπάρχει η άμεση εμπειρία. Το παιδί στο μουσείο θα πρέπει να δραστηριοποιείται, να συμμετέχει στο πλαίσιο της ομάδας και να βιώνει την επαφή με το αυθεντικό αντικείμενο, μέσα από την παρατήρηση του οποίου θα οξύνει την όραση και την προσοχή και θα αναπτύσσει το λόγο. Σύμφωνα με τις παραπάνω απόψεις, η χρήση νέων τεχνολογιών έχει, κυρίως, θέση στη φάση της ανατροφοδότησης και της επεξεργασίας της γνώσης και της εμπειρίας, που θα γίνει στο χώρο του σχολείου.

Ένα άλλο ζήτημα, που επισημάνθηκε στην έρευνα, είναι η ανάγκη συνεχούς συνεργασίας μουσείου-σχολείου. Για να επιτύχει τους στόχους του ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, χρειάζεται προετοιμασία των παιδιών από πλευράς σχολείου πριν από την επίσκεψη στο μουσείο, άποψη που τονίστηκε από το σύνολο των αρμοδίων των μουσείων που συμμετείχαν στην έρευνα. Επιπλέον, επισημάνθηκε η σημασία της περαιτέρω αξιοποίησης στο χώρο του σχολείου των γνώσεων που αποκόμισαν τα παιδιά στο μουσείο, καθώς και του υλικού, έντυπου και ψηφιακού, που τα μουσεία προσφέρουν στους μαθητές και στους εκπαιδευτικούς. Για το ζήτημα αυτό, εκφράστηκε μια δυσαρέσκεια για την έλλειψη συνέχειας στην επικοινωνία και στη συνεργασία μουσείου-σχολείου. Η έλλειψη αυτή, έχει ως αποτέλεσμα να μην φθάνουν στο μουσείο τα συμπεράσματα της αξιολόγησης του εκπαιδευτικού προγράμματος - εφόσον, βέβαια, ακολουθήσει στο σχολείο ανατροφοδότηση και αξιολόγηση του προγράμματος - με αποτέλεσμα να μην υπάρχει καμία συμμετοχή και συνεισφορά από πλευράς σχολείου στην προσπάθεια που κάνει το μουσείο για βελτίωση των εκπαιδευτικών του προγραμμάτων.

#### **1.2.1. Σύγκριση των μουσείων Τέχνης και Πολιτισμού και των μουσείων Επιστημών και Τεχνολογίας ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα**

Από τη σύγκριση ανάμεσα στα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας και στα μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού που έλαβαν μέρος στην έρευνα, προκύπτει ότι στα πρώτα η χρήση ψηφιακών μέσων στα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι αυτονόητη και δεδομένη, εφόσον οι περισσότερες ψηφιακές εφαρμογές αποτελούν τα κύρια εκθέματα των μουσείων αυτών. Όσον αφορά τα μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού, παρόλο που το σύνολο των αρμοδίων των μουσείων εξέφρασε τη διάθεση για χρήση ψηφιακών μέσων στα εκπαιδευτικά προγράμματα, ορισμένοι ήταν επιφυλακτικοί και διατύπωσαν την άποψη ότι σε καμιά περίπτωση δε θα ήθελαν οι νέες τεχνολογίες να κερδίσουν την προσοχή των παιδιών εις βάρος των αυθεντικών αντικειμένων του μουσείου.

Βέβαια, η έρευνα έδειξε ότι, σε όσα από τα μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού εντάχθηκαν ψηφιακά μέσα στα εκπαιδευτικά προγράμματα, η ένταξη έχει γίνει με τρόπο λειτουργικό και υποστηρικτικό.

Μια άλλη διαπίστωση αφορά την ποικιλία των ειδικοτήτων<sup>71</sup> που παρατηρείται στο προσωπικό που υλοποιεί τα εκπαιδευτικά προγράμματα, οι οποίες είναι ειδικότητες επιστημόνων που σχετίζονται, συνήθως, με το είδος του μουσείου. Για παράδειγμα, στα

---

<sup>71</sup> Βλ. Γράφημα 7, σελ. 77.

μουσεία Τέχνης και Πολιτισμού το προσωπικό που υλοποιεί τα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι, κυρίως, αρχαιολόγοι με εξειδίκευση στη μουσειοπαιδαγωγική ενώ στα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας στην υλοποίηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμμετέχουν μηχανικοί και απόφοιτοι σχολών Θετικών Επιστημών.

### **1.2.2. Άλλα συμπεράσματα**

Η έρευνα έδειξε ότι, παρόλη τη διάθεση που γενικά εκφράστηκε για χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων, υπάρχουν και κάποιες αντικειμενικές δυσκολίες, οι οποίες δημιουργούν προβλήματα και εμποδίζουν την περαιτέρω βελτίωση και επέκταση της χρήσης των νέων τεχνολογιών. Οι δυσκολίες αυτές έχουν σχέση με την έλλειψη οικονομικών πόρων, πρόβλημα που εκφράστηκε από το σύνολο των αρμοδίων των μουσείων. Κατά τη διάρκεια, άλλωστε, της ερευνητικής διαδικασίας διαπιστώθηκε σε αρκετά μουσεία η έλλειψη φυλακτικού προσωπικού, γεγονός που εξαναγκάζει τα μουσεία να κρατούν κλειστές πολλές από τις αίθουσές τους. Επιπλέον, η έλλειψη σταθερού επιστημονικού προσωπικού για την επάνδρωση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έχει ως συνέπεια να γίνεται με δυσκολία ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των προγραμμάτων και τα μουσεία να μην μπορούν να ανταποκριθούν στη μεγάλη ζήτηση από πλευράς σχολικών ομάδων. Συνέπεια της έλλειψης οικονομικών πόρων είναι και η δυσκολία απόκτησης από τα μουσεία νέων ψηφιακών μέσων ή ακόμη η αδυναμία εκσυγχρονισμού ή αντικατάστασης ψηφιακών εφαρμογών που έχουν ξεπεραστεί, παρόλο που η διαρκής ανανέωση του ψηφιακού υλικού είναι αναγκαία σε μια εποχή που οι εξελίξεις και οι αλλαγές στο χώρο της τεχνολογίας είναι ραγδαίες.

### **1.3. Η δυνατότητα πρόσβασης στο μουσείο από άτομα με αναπηρίες**

Διαπιστώθηκε, επίσης, ότι όλα, σχεδόν, τα μουσεία που έλαβαν μέρος στην έρευνα δίνουν τη δυνατότητα φυσικής πρόσβασης σε άτομα με αναπηρία, εφόσον διαθέτουν ράμπες για αναπηρικά αμαξίδια ή κατάλληλους ανελκυστήρες. Ακόμη όμως, και στις περιπτώσεις μουσείων, τα οποία στεγάζονται σε παλαιά, αναστηλωμένα κτίρια, όπου δεν υπήρχε η δυνατότητα κατάλληλης αρχιτεκτονικής διαμόρφωσης ώστε να γίνει εφικτή η τοποθέτηση ράμπας ή ανελκυστήρα, το προσωπικό των μουσείων είναι ευαισθητοποιημένο και διευκολύνει την πρόσβαση των ατόμων με κινητικές δυσκολίες.

Για άλλες, όμως, περιπτώσεις ατόμων με αναπηρίες, όπως είναι για παράδειγμα τα άτομα με προβλήματα όρασης ή ακοής, λίγα είναι τα μουσεία που έχουν φροντίσει για την τοποθέτηση κατάλληλων επεξηγηματικών πινακίδων ή έχουν φωτίσει επαρκώς τα

εκθέματα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, σε πολλά μουσεία οι κωφοί, οι τυφλοί και οι αμβλύωπες να μην έχουν ουσιαστική πρόσβαση. Εκφράστηκε, βέβαια, η διάθεση και η πρόθεση για λήψη μέτρων, ώστε στο μέλλον τα μουσεία να γίνουν, πραγματικά, προσβάσιμα για όλους, εφόσον βρεθούν και διατεθούν τα απαιτούμενα οικονομικά κονδύλια. Προς το παρόν, όμως, η προοπτική αυτή φαίνεται ότι θα καθυστερήσει πολύ.

### **1.3.1. Η δυνατότητα κατάλληλης προσαρμογής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων για μαθητές με αναπηρίες**

Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά προγράμματα, η έρευνα έδειξε ότι μόνο σε ένα πολύ περιορισμένο αριθμό μουσείων υπάρχουν προγράμματα που σχεδιάστηκαν εξ αρχής για να απευθύνονται σε άτομα με αναπηρίες. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι υπεύθυνοι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και οι μουσειοπαιδαγωγοί προσπαθούν, όταν υπάρχει ζήτηση από ειδικά σχολεία, να προσαρμόζουν τα προγράμματα που διαθέτει το μουσείο, έτσι ώστε να απευθύνονται και σε άτομα με αναπηρίες, παρόλο που κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά δύσκολο, εάν λάβει κανείς υπ' όψιν του τις ιδιαιτερότητες που μπορεί να έχει κάθε ομάδα ΑμεΑ αλλά και κάθε άτομο ξεχωριστά. Μία, επιπλέον, δυσκολία είναι η έλλειψη χρηματοδότησης του μουσείου για την εκπόνηση ανάλογων προγραμμάτων, καθώς και η απουσία κατάλληλα καταρτισμένου προσωπικού, ώστε τα μουσεία να έχουν τη δυνατότητα σχεδιασμού εξειδικευμένων προγραμμάτων για ΑμεΑ.

Παρόλες τις δυσκολίες, η έρευνα κατέγραψε την ευαισθητοποίηση και τη διάθεση που υπάρχει από πλευράς των αρμοδίων των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, οι οποίοι, ακόμη και όταν δεν έχουν κάποια εξειδίκευση στο θέμα, δέχονται ομάδες παιδιών με αναπηρίες και προσαρμόζουν - τις περισσότερες φορές εξ εμπειρίας - στις ανάγκες και στις ιδιαίτερες ικανότητες των παιδιών αυτών, τα εκπαιδευτικά προγράμματα που διαθέτει το μουσείο. Στο πλαίσιο αυτής της προσαρμογής, γίνεται και χρήση ψηφιακών εφαρμογών - όπου υπάρχει η ανάλογη δυνατότητα - εφόσον είναι γνωστό στους υπεύθυνους των εκπαιδευτικών προγραμμάτων ότι οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα σημαντικό υποστηρικτικό μέσο για τα άτομα με αναπηρίες. Έτσι, τα περισσότερα μουσεία πραγματοποιούν δράσεις για ειδικά σχολεία, όπως για σχολεία τυφλών, κωφών ή ατόμων με νοητική υστέρηση ή ψυχικά νοσήματα.

#### **1.4. Η ευρωπαϊκή πραγματικότητα. Μια προσπάθεια σύγκρισης ελληνικής και ευρωπαϊκής πραγματικότητας**

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε με τη βοήθεια ερωτηματολογίου σε μουσεία διαφόρων χωρών της Ευρώπης έδειξε ότι τα ευρωπαϊκά μουσεία είναι εξοπλισμένα με νέες τεχνολογίες. Τα είδη των ψηφιακών εφαρμογών που χρησιμοποιούνται από τα ευρωπαϊκά μουσεία είναι αντίστοιχα με εκείνα των ελληνικών μουσείων, δηλαδή, οθόνες προβολών, οθόνες αφής, σταθμοί πληροφόρησης, ψηφιακά παιχνίδια, διαδραστικά τραπέζια, προσομοιωτές, συστήματα εικονικής πραγματικότητας, κ.λπ. με τη διαφορά ότι τα ευρωπαϊκά μουσεία χρησιμοποιούν μεγαλύτερο αριθμό και ποικιλία (ipads, IMAX cinema, Digital studios, 3D screens) ψηφιακών μέσων<sup>72</sup>, τα οποία είναι διαδραστικά<sup>73</sup> σε μεγαλύτερο ποσοστό από εκείνα των ελληνικών μουσείων. Οι παραπάνω διαφορές, ίσως, να σχετίζονται με το γεγονός ότι πρόκειται για ορισμένα από τα μεγαλύτερα και τα πιο σημαντικά μουσεία της Ευρώπης<sup>74</sup>, τα οποία, ενδεχομένως, έχουν άλλου τύπου χρηματοδότηση και άλλες δυνατότητες εξοπλισμού με συστήματα σύγχρονης τεχνολογίας, από ό,τι τα ελληνικά μουσεία.

Μια άλλη σημαντική διαφορά, που έδειξε η έρευνα, είναι ότι τα ελληνικά μουσεία, τα οποία δεν έχουν εντάξει ψηφιακές εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες, αποτελούν ένα ποσοστό 16%, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό των ευρωπαϊκών μουσείων ανέρχεται σε 55%. Η διαφορά αυτή δημιουργεί προβληματισμό, αλλά η ερμηνεία της χρήζει περαιτέρω διερεύνησης και εις βάθος έρευνας.

Τα σχόλια των αρμοδίων των ευρωπαϊκών μουσείων, όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά αντιμετωπίζουν τη χρήση ψηφιακών μέσων, είναι αντίστοιχα με εκείνα των ελληνικών μουσείων. Πιο συγκεκριμένα, οι αρμόδιοι των ευρωπαϊκών μουσείων δήλωσαν ότι τα παιδιά ενδιαφέρονται για τις νέες τεχνολογίες στο μουσείο, ανταποκρίνονται με ενθουσιασμό στη χρήση τους και απολαμβάνουν την επαφή τους με τα ψηφιακά μέσα.

Τέλος, όλα τα ευρωπαϊκά μουσεία δίνουν τη δυνατότητα πρόσβασης σε άτομα με αναπηρίες και ένα μεγάλο ποσοστό (82%) υλοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητές με αναπηρίες.

---

<sup>72</sup> Βλ. Γράφημα 4, σελ. 74 και Γράφημα 9, σελ.167.

<sup>73</sup> Βλ. Γράφημα 5, σελ. 75 και Γράφημα 10, σελ. 168.

<sup>74</sup> Αυτό μπορεί να διαπιστωθεί και από μια επίσκεψη στους ιστότοπους των εν λόγω μουσείων. Όλοι οι ιστότοποι παρατίθενται στο τέλος της βιβλιογραφίας της παρούσας εργασίας.

## 2. Συζήτηση - Προτάσεις

Βάσει των παραπάνω, διατυπώνονται στη συνέχεια ορισμένες σκέψεις που, ενδεχομένως, να βοηθήσουν στην αποτελεσματικότερη διεξαγωγή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που απευθύνονται σε μαθητικές ομάδες.

- Κατ' αρχήν, όσον αφορά την ένταξη νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα, από την έρευνα διαπιστώθηκε ότι έχει πολύ μεγάλη σημασία η επιλογή των κατάλληλων ψηφιακών εφαρμογών. Πιο συγκεκριμένα, από τη στιγμή που στα προγράμματα συμμετέχουν πολυπληθείς μαθητικές ομάδες είναι απαραίτητο να επιλέγονται ψηφιακές εφαρμογές που όχι μόνο θα είναι προσαρμοσμένες στο επίπεδο και στις ανάγκες των παιδιών αλλά θα μπορούν να υποστηρίξουν τη διάδραση και τη συμμετοχή μεγάλου αριθμού μαθητών. Η συμμετοχική διάδραση πολυπληθών ομάδων φαίνεται να εξυπηρετείται καλύτερα από μεγάλες οθόνες προβολής, μεγάλες διαδραστικές οθόνες αφής ή διαδραστικούς πίνακες.

Βέβαια, είναι σκόπιμο να αναφερθεί ότι, με ή χωρίς τη χρήση νέων τεχνολογιών, αυτή τη στιγμή στα ελληνικά μουσεία εκπονούνται κάποια πολύ αξιόλογα εκπαιδευτικά προγράμματα τα οποία οφείλονται, κυρίως, στο μεράκι ανθρώπων που αγαπούν τη δουλειά τους και τα παιδιά. Όμως, τα ίδια αυτά προγράμματα θα μπορούσαν να είναι πιο ελκυστικά και πιο αποτελεσματικά, εάν υλοποιούνταν με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών και όχι - όπως παρατηρείται σε αρκετές περιπτώσεις - με τη χρήση παρωχημένων μέσων, όπως είναι, για παράδειγμα, οι κασέτες ή οι πλαστικοποιημένες εικόνες Α4 που αλλάζουν χέρια προκειμένου να τις δουν καλύτερα όλοι οι μαθητές ή ακόμη οι φωτοτυπίες που καλούνται τα παιδιά να ζωγραφίσουν στο τέλος του προγράμματος. Στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού προγράμματος, όλες οι δραστηριότητες θα μπορούσαν να γίνονται με τρόπο σύγχρονο και καινοτόμο με την ενεργό συμμετοχή και με τη διάδραση ολόκληρης της μαθητικής ομάδας, εφόσον χρησιμοποιούνταν, για παράδειγμα, μια μεγάλη διαδραστική οθόνη ή ένας διαδραστικός πίνακας.

- Ένας άλλος σημαντικός παράγοντας επιτυχίας ενός εκπαιδευτικού προγράμματος είναι ο ορθός σχεδιασμός και η αποτελεσματική υλοποίησή του. Για να είναι, λοιπόν, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα επιστημονικά σχεδιασμένο, σύμφωνα με τις σύγχρονες απαιτήσεις και, παράλληλα, αποτελεσματικό, ενδεχομένως να

χρειάζεται η στελέχωση του τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων με ομάδα επιστημόνων, την οποία θα μπορούσαν, ενδεικτικά, να αποτελούν:

- Μουσειολόγος, αντίστοιχης ειδικότητας με τη θεματική του μουσείου, ο οποίος έχοντας τη θεωρητική υποδομή του σχετικού πεδίου θα φτιάξει το σενάριο του εκπαιδευτικού προγράμματος και θα το στηρίζει επιστημονικά.
- Παιδαγωγός, ο οποίος με τις γνώσεις της παιδαγωγικής θα υποδείξει τους κατάλληλους τρόπους προσέγγισης των παιδιών.
- Ειδικός στο σχεδιασμό των ψηφιακών εφαρμογών, ο οποίος θα έχει τη δυνατότητα να σχεδιάζει και να τροποποιεί ψηφιακές εφαρμογές προσαρμοσμένες στις ανάγκες των παιδιών, με εικόνες, γραφικά και περιεχόμενο που να απευθύνεται στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα.

Θα μπορούσε, βέβαια, να ειπωθεί ότι οι δύο πρώτες ειδικότητες, του μουσειολόγου και του παιδαγωγού, «συμπεριλαμβάνονται» στην ειδικότητα του μουσειοπαιδαγωγού. Όμως αυτό δεν ισχύει πάντα. Πολλές φορές το άτομο που καλείται να παίξει το ρόλο του μουσειοπαιδαγωγού, για παράδειγμα, ένας αρχαιολόγος μπορεί να έχει το υπόβαθρο για να σχεδιάσει και υποστηρίξει επιστημονικά ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα αλλά να μην έχει επιμορφωθεί στις αρχές της παιδαγωγικής και της παιδοψυχολογίας. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μην προσεγγίζει με τον κατάλληλο τρόπο τις διαφορετικές ηλικιακές ομάδες παιδιών που επισκέπτονται το μουσείο και να παρατηρείται, πολλές φορές, το φαινόμενο ο «μουσειοπαιδαγωγός» να απευθύνεται με την ίδια γλώσσα στους εφήβους αλλά και στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας. Όμως, ο ίδιος τρόπος αντιμετώπισης όλων των ηλικιακών ομάδων δε δημιουργεί πάντα το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα που είναι και το βασικό κλειδί για την επιτυχία ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Επιπλέον, στα δημόσια, κυρίως, μουσεία παρατηρείται το φαινόμενο το τμήμα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων να μην στελεχώνεται από μόνιμο και σταθερό προσωπικό (το προσωπικό, συνήθως, προσλαμβάνεται με συμβάσεις ορισμένου χρόνου) γεγονός που δυσχεραίνει την κατάσταση, εφόσον η δουλειά του μουσειοπαιδαγωγού δεν έχει διάρκεια και συνέχεια.

Επειδή, λοιπόν, στο πλαίσιο της έλλειψης οικονομικών πόρων που αντιμετωπίζουν τα μουσεία, η στελέχωση των τμημάτων των εκπαιδευτικών προγραμμάτων από ομάδα επιστημόνων αποτελεί πολυτέλεια, το πρόσωπο που καλείται να παίξει το ρόλο του μουσειοπαιδαγωγού οφείλει να ενημερώνεται και να επιμορφώνεται διαρκώς πάνω σε όλες τις σύγχρονες προσεγγίσεις που άπτονται των πολλαπλών καθηκόντων του.

- Ένα τελευταίο ζήτημα, στο οποίο δίνεται ιδιαίτερη σημασία από πλευράς μουσείων, είναι η συνεργασία μουσείου – σχολείου. Όπως επισημάνθηκε από την

πλειονότητα των αρμοδίων των μουσείων, για να επιτύχει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι απαραίτητη η προετοιμασία των μαθητών από την πλευρά του σχολείου πριν από την επίσκεψη στο μουσείο. Έχει, λοιπόν, σημασία η στάση του εκπαιδευτικού, ο οποίος γνωρίζοντας τις ανάγκες, τις δυνατότητες αλλά και τις ελλείψεις των μαθητών του, έχει την ευθύνη να τους προετοιμάσει κατάλληλα πριν από την επίσκεψη στο μουσείο. Στο στάδιο της προετοιμασίας αυτής, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει το έντυπο και το ψηφιακό υλικό που παρέχεται από τα μουσεία. Επιπλέον, μπορεί να χρησιμοποιήσει ψηφιακά μέσα, όπως αυτά που συναντά κανείς σήμερα σε ένα σύγχρονο σχολείο, δηλαδή, βιντεοπρωτόκολλοι και διαδραστικούς πίνακες, τα οποία μπορούν να λειτουργήσουν εποπτικά και υποστηρικτικά στο στάδιο της προετοιμασίας αλλά και στο στάδιο της εμπέδωσης και της αξιολόγησης, που είναι απαραίτητο να γίνεται στο τέλος κάθε εκπαιδευτικού προγράμματος.

### **3. Επίλογος**

Στη διάρκεια της παρούσας έρευνας, συναντήσαμε το ενδιαφέρον και την προθυμία των αρμοδίων των ελληνικών μουσείων για συμμετοχή, γεγονός το οποίο βοήθησε την απρόσκοπτη διεξαγωγή της έρευνας και την εξαγωγή αξιόπιστων συμπερασμάτων. Οι απαντήσεις στο ερωτηματολόγιο και, κυρίως, οι συνεντεύξεις, τις οποίες, ευγενικά, παραχώρησαν οι υπεύθυνοι των μουσείων, αποτέλεσαν χρήσιμα μεθοδολογικά εργαλεία, που έδωσαν πολλές πληροφορίες για τα θέματα που απασχόλησαν την παρούσα μελέτη. Οι απόψεις και οι καίριες παρατηρήσεις των υπεύθυνων των μουσείων φώτισαν πολλές πλευρές των ζητημάτων που διερευνήθηκαν και έδωσαν τη δυνατότητα για ποσοτική και ποιοτική επεξεργασία των δεδομένων. Οι συνεντεύξεις ιδιαίτερα, συνέβαλαν αποτελεσματικά στην εξαγωγή ουσιαστικών συμπερασμάτων.

Επιπλέον, η προσπάθεια που έγινε για να σχηματιστεί μια εικόνα της ευρωπαϊκής πραγματικότητας απέδωσε σημαντικά αποτελέσματα, εφόσον στην έρευνα πήραν μέρος μερικά από τα σημαντικότερα μουσεία της Ευρώπης. Η ποιοτική ανάλυση των δεδομένων βοήθησε ώστε να εξαχθούν αρκετά συμπεράσματα για τη χρήση νέων τεχνολογιών από τα ευρωπαϊκά μουσεία, καθώς και να γίνει μια σύγκριση με την ελληνική πραγματικότητα. Βεβαίως, τα συμπεράσματα θα μπορούσαν να είναι πιο ασφαλή και γενικευμένα, εάν είχαν ανταποκριθεί όλα τα μουσεία στα οποία στάλθηκε το ερωτηματολόγιο.

Τέλος, ενδιαφέρον θα είχε, σε μελλοντική έρευνα, να μελετηθεί πιο διεξοδικά η διαφορά που παρατηρήθηκε στο ποσοστό των ευρωπαϊκών μουσείων που χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα σε σύγκριση με το αντίστοιχο ποσοστό των ελληνικών μουσείων.

Ολοκληρώνοντας, θα λέγαμε ότι η παρούσα έρευνα κάλυψε ένα σημαντικό κενό που υπήρχε, στη μελέτη της χρήσης νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα που εκπονούνται από τα μουσεία και απευθύνονται σε σχολικές ομάδες. Πιστεύουμε ότι τα δεδομένα και τα συμπεράσματα της έρευνας μπορούν να αξιοποιηθούν εποικοδομητικά από τους ιθύνοντες των μουσείων στην προσπάθειά τους να προσφέρουν στο νεανικό κοινό τους ελκυστικά εκπαιδευτικά προγράμματα.

Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στο μέλλον, να συγκριθούν με αποτελέσματα άλλων ερευνών και να επανεκτιμηθούν, όταν κάτι τέτοιο κριθεί αναγκαίο. Άλλωστε, ο συνδυασμός των συμπερασμάτων της παρούσας μελέτης με άλλες μελλοντικές έρευνες θα επιτρέψει την ακόμη βαθύτερη κατανόηση των πολλαπλών διαστάσεων που έχει το θέμα της χρήσης νέων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων και θα συνεισφέρει στη διεξαγωγή γενικευμένων συμπερασμάτων και προτάσεων.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Αλεξιάκη, Α. 2002, «Το σύγχρονο μουσείο: Εμπορικό κέντρο ή χώρος ουσιαστικής εκπαιδευτικής διαδικασίας;» στο Γ. Κόκκινος και Ε. Αλεξιάκη (επιμ.) *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Αθήνα, Μεταίχμιο, 67-76.
- Άλκηστις, 1996, *Μουσεία και Σχολεία, Δεινόσαυροι και Αγγεία*, Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.
- Αργυρόπουλος, Β. 2010, «Το ζήτημα της πρόσβασης των ατόμων με αναπηρία στον μουσειακό χώρο» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 309-317.
- Αρχαιολογία & Τέχνες*, 1991, «Οι εκπαιδευτικές μουσειοσκευές», τεύχος 38.
- Βελιώτη-Γεωργοπούλου, Μ. και Τουνταςάκη, Ει. 2004 (επιμ.), *Μουσεία και Άτομα με Ειδικές Ανάγκες. Εμπειρίες και Προοπτικές*, Αθήνα, Gutenberg.
- Βελιώτη-Γεωργοπούλου, Μ. και Τουνταςάκη, Ει. 2004, «Η οργάνωση και η θεματολογία της Ημερίδας» στο Μ. Βελιώτη-Γεωργοπούλου και Ει. Τουνταςάκη (επιμ.), *Μουσεία και Άτομα με Ειδικές Ανάγκες. Εμπειρίες και Προοπτικές*, Αθήνα, Gutenberg, 11-17.
- Βέμη, Μπ. και Νάκου, Ει. (επιμ.) 2010, *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος.
- Black, Gr. 2008, Το Ελκυστικό Μουσείο. Μουσεία και Επισκέπτες, Αθήνα, ΠΙΟΠ.
- Black, Gr. 2008, «Δια βίου μάθηση» στο Gr. Black *Το Ελκυστικό Μουσείο. Μουσεία και Επισκέπτες*, Αθήνα, ΠΙΟΠ, 159-188.
- Γαβριλάκη, Ει. 2010, «Η εκπαιδευτική πολιτική της ΚΕ΄ Εφορείας Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων και ο δυναμικός ρόλος της στην τοπική κοινωνία» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 255-261.
- Γιοβάνογλου, Σ. και Σακαλή, Ό. 2007-2008, «Αρχαιολογία και Φυλακή. Μια αρχαιολογική εκπαιδευτική δράση στη φυλακή Διαβατών με φοιτητές νομικής και νεαρούς κρατούμενους», *intellectum*, τεύχος 3, 27-51.
- Γκαζή, Α. 1999, «Η έκθεση των αρχαιοτήτων στην Ελλάδα (1829-1909). Ιδεολογικές αφετηρίες-Πρακτικές προσεγγίσεις» on line στη διεύθυνση: <http://www.arxaiologia.gr/assets/media/PDF/migrated/1605.pdf> (ανασύρθηκε 15/12/2011).
- Γκαζή, Α. 2004, «Μουσεία για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα», *Τετράδια Μουσειολογίας* 1, 3-12.

- Γκαζή, Α. και Νικηφορίδου, Α. 2008α, «Οπτικοακουστικές εφαρμογές στην επανέκθεση του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης – Η μουσειολογική προσέγγιση», *Το Αρχαιολογικό Έργο στη Μακεδονία και στη Θράκη*, 20 (2006) Θεσσαλονίκη 2008, 367-380.
- Γκαζή, Α. και Νικηφορίδου, Α. 2008β, «Το βίντεο ως ερμηνευτικό μέσο. Η περίπτωση δύο πρόσφατων εκθέσεων στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού», στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου & Μ. Οικονόμου (επιμ.) *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς, Διαχείριση, Εκπαίδευση, Επικοινωνία*, Αθήνα, Καλειδοσκόπιο 386-397.
- Γκαζή, Α. και Νικηφορίδου, Α. 2008γ, «Η χρήση των νέων τεχνολογιών στις εκθέσεις μουσείων: ένα μέσον ερμηνείας», στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (επιμ.) *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς, Διαχείριση, Εκπαίδευση, Επικοινωνία*, Αθήνα, Καλειδοσκόπιο, 373-385.
- Γκαζή, Α., Νικηφορίδου, Α. και Μουσούρη, Θ. 2004, «Μια έκθεση για τα αρχαία ελληνικά μαθηματικά. Πλαίσιο ανάπτυξης και μουσειολογικός σχεδιασμός» on line στη διεύθυνση: <http://museology.ct.aegean.gr/articles/20084118209.pdf> (ανασύρθηκε 13/1/2011).
- Γκότσης, Στ. 2000, «Ερμηνευτικές-εκπαιδευτικές προσεγγίσεις σε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους», στο *Παιδεία και αρχαιολογία. Εκπαιδευτικά προγράμματα του ΥΠ.ΠΟ.*, Πρακτικά ημερίδας, 13-5-98, Χαλκίδα, 18-23.
- Γκότσης, Στ. 2004, «Ερμηνευτικά εκπαιδευτικά προγράμματα για ομάδες ατόμων με αναπηρίες: το παράδειγμα του Βυζαντινού & Χριστιανικού Μουσείου» στο Α. Τσιτούρη (επιμ.) *Πρόσβαση Ατόμων με Αναπηρίες σε Χώρους Πολιτισμού και Αθλητισμού*, Πρακτικά Συνεδρίου, Αθήνα, Υπουργείο Πολιτισμού, 207-213.
- Γκότσης, Στ. 2010, «Μουσειακές ερμηνευτικές δράσεις: Επιχειρώντας κάποιες οριοθετήσεις» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 139-148.
- Γκότσης, Στ. και Βοσνίδης, Π. 2002, «Αρχαιολογικές εκπαιδευτικές δράσεις στο Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο», στο *Μουσείο-Σχολείο*, 6<sup>ο</sup> Περιφερειακό Σεμινάριο, 20-22 Σεπτεμβρίου 2002, Καβάλα, ΥΠ.Ε.Π.Θ.-ΥΠ.ΠΟ.- ICOM, 93-97.
- Γκότσης, Στ. και Βοσνίδης, Π. 2008, «Μουσείο και ψυχική υγεία: μια πρόκληση», *ILISSIA* 2, 36-41.

- Γκότσης, Στ. και Βοσνίδης, Π. 2010, «Για μια πολύπλευρη μουσειακή εκπαιδευτική πολιτική: Η εμπειρία του Βυζαντινού και Χριστιανικού Μουσείου» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 169-178.
- Cohen, L. & Manion, L. 1997, *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας*, Αθήνα, Έκφραση, 373-410.
- Δημαράκη, Ευ. 2004, «Η Μελέτη του Παρελθόντος στις Μικρές Ηλικίες και οι Δυνατότητες των νέων Τεχνολογιών», *Μουσειολογία* 1, 51-54, on line στη διεύθυνση: <http://museology.ct.aegean.gr/articles/2007127114413.pdf> (ανασύρθηκε 25/9/2011).
- Δημόγλου, Αι. 2010, «Τοπική κοινωνία και μουσείο πόλης. Δράσεις ευαισθητοποίησης για το υπό δημιουργία Μουσείο της Πόλης του Βόλου» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 251-254.
- Δεδούλη, Μ. 2001, «Βιωματική μάθηση - Δυνατότητες αξιοποίησής της στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης», on line στη διεύθυνση: <http://www.pi-schools.gr/download/publications/epitheorisi/teyxsos6/deloudi.PDF> (ανασύρθηκε 17/10/2011).
- Δεστούνη-Γιαννουλάτου, Μ. 2010, «Το Μουσείο Μπενάκη: Ο τόπος, οι επισκέπτες, η συνάντηση» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 159-167.
- Ευγενίδου, Δ. και Φουντούλη, Μ. 2006, «Οι εφαρμογές οπτικοακουστικών μέσων και η χρήση τους στο Νομισματικό Μουσείο Αθηνών: Σχεδιασμός και ένταξη των ψηφιακών εφαρμογών στη μόνιμη έκθεση του Μουσείου & σχεδιασμός και παραγωγή της ακουστικής ξενάγησης» στο *Τα οπτικοακουστικά μέσα ως πολιτιστική κληρονομιά και η χρήση τους στα Μουσεία*, Περίληψεις Ανακοινώσεων Γ΄ Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας, Μυτιλήνη, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 5-8 Ιουνίου 2006, 74, on line στη διεύθυνση: <http://www.ct.aegean.gr/events/museumconf/2006/Abstracts.pdf> (ανασύρθηκε 13/1/2011).
- Hooper-Greenhill, E. 1999, «Σκέψεις για τη μουσειακή εκπαίδευση και επικοινωνία στη μεταμοντέρνα εποχή», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 72, 47-49.
- Hooper-Greenhill, E. 2006, *Το Μουσείο και οι Πρόδρομοί του*, Αθήνα, Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Hooper-Greenhill, E. 2006, «Τι είναι μουσείο;» στο Hooper-Greenhill, E. *Το Μουσείο και οι Πρόδρομοί του*, Αθήνα, Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, 11-32.

- Καβαλιεράτου, Ε. και Ρούσσου, Μ. 2009, «Η εφαρμογή της μεθόδου του “συμμετοχικού σχεδιασμού” για το σχεδιασμό ψηφιακού προγράμματος με νεαρούς επισκέπτες στην Εθνική Πινακοθήκη», *Τετράδια Μουσειολογίας* 6, 84-89.
- Καλεσοπούλου, Δ. 1999, «Ανοιχτός διάλογος με την κοινότητα: Μια ελληνική πρόταση», *Αρχαιολογία και Τέχνες* 73, 69-74.
- Καλεσοπούλου, Δ. 2002, «Μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα στο Νοσοκομείο Παίδων: μια νέα ευκαιρία για κοινωνικές υπηρεσίες», *Αρχαιολογία και Τέχνες* 84, 89-93.
- Καλεσοπούλου, Δ. (επιμ.) 2011, *Ελληνικό Παιδικό Μουσείο. Παιδί και Εκπαίδευση στο Μουσείο. Θεωρητικές αφετηρίες, παιδαγωγικές πρακτικές*, Αθήνα, Πατάκης.
- Καραμπάτη, Π. και Πατρινός, Α.Ι. 2009, «Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μουσειακών εκπαιδευτικών εργαλείων: Η περίπτωση του Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα», *Μουσειολογία* 5.
- Κολιάδης, Ε., 1997, *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη, Τόμος Γ. Γνωστικές θεωρίες*, Αθήνα, Κολιάδης.
- Κόκκινος, Γ. και Αλεξάκη, Ε. (επιμ.) 2002, *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Αθήνα, Μεταίχμιο.
- Κοτζαμποπούλου, Ε. και Βασιλείου, Ε. 2009, «Ένα μουσείο – πολλές ιστορίες: η επανέκθεση του Αρχαιολογικού Μουσείου Ιωαννίνων», *Αρχαιολογία και Τέχνες* 111, 97-105. on line: στη διεύθυνση:  
<http://www.arxaiologia.gr/assets/media/PDFofIssues/5648.pdf> (ανασύρθηκε 5/10/2011).
- Κύρδη, Κ. 2010, «Αξιοποίηση μουσειακών χώρων στο πλαίσιο της σχολικής πράξης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 349-355.
- Κυριαζή, Ν. 2005, *Η Κοινωνιολογική έρευνα: Κριτική Επισκόπηση των Μεθόδων & των Τεχνικών*, Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα, 119-141.
- Μιχαηλίδου, Μ. 2002, «Μουσείο: Πορεία και Προοπτικές προς τον 21<sup>ο</sup> αιώνα» στο Γ. Κόκκινος και Ε. Αλεξάκη (επιμ.) *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Αθήνα, Μεταίχμιο, 93-100.
- Μούλιου, Μ. 2005, «Μουσεία: πεδία για την κατανόηση του κόσμου», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2, 9-17.
- Μουσούρη, Θ. 1999α, «Έρευνα κοινού και αξιολόγηση στα μουσεία», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 72, 56-61.

- Μουσούρη, Θ. 1999β, «Μουσεία για όλους; Προγράμματα προσέγγισης στο διεθνή χώρο», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 73, 65-69.
- Μπενάκη-Πολυδώρου, Ι. 2004, «Πρόσβαση ατόμων με ειδικές ανάγκες στην τέχνη. Το Μουσείο Αφής του Φάρου Τυφλών Ελλάδας», στο Μ. Βελιώτη-Γεωργοπούλου και Ει. Τουνταςάκη (επιμ.), *Μουσεία και Άτομα με Ειδικές Ανάγκες. Εμπειρίες και Προοπτικές*, Αθήνα, Gutenberg, 111-123.
- Μπούνια, Α. 2002, «Τα πολυμέσα ως ερμηνευτικά εργαλεία στα ελληνικά μουσεία: γενικές αρχές και προβληματισμοί» on line στη διεύθυνση: [http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoA-MS/papers/Bounia\\_museology02.pdf](http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoA-MS/papers/Bounia_museology02.pdf) (ανασύρθηκε 17/1/2011).
- Μπούνια, Α. 2010, «Μουσεία, μάθηση και νέες τεχνολογίες: τάσεις και προκλήσεις για την ελληνική πραγματικότητα» στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 7<sup>ου</sup> Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, τόμος II, 691-692, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος.
- Μπούνια, Α. και Νικονάνου, Ν. 2008, «Μουσειακά αντικείμενα και ερμηνεία: δημιουργώντας την εμπειρία, επιδιώκοντας την επικοινωνία» στο Ν. Νικονάνου και Κ. Κασβίκης (επιμ.), *Εκπαιδευτικά Ταξίδια στο Χρόνο. Εμπειρίες και ερμηνείες του παρελθόντος*, Αθήνα, Πατάκης, 66-95.
- Μπούνια, Α, Οικονόμου, Μ. και Πιτσιάβα, Ε.-Μ. 2010, « Η χρήση νέων τεχνολογιών σε μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα: αποτελέσματα έρευνας στα ελληνικά μουσεία» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 335-347.
- Μυριβήλη, Ε. και Μπουμπάρης, Ν. 2007, «HISTORY LOST reDUX: οι πολιτισμικές σπουδές και τα ψηφιακά παιχνίδια συναντώνται σε μια μουσειακή έκθεση», *Τετράδια Μουσειολογίας* 4, 57-62.
- Μυρογιάννη-Αρβανιτίδη Ε. 1999, «Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού στην Ελλάδα», *Αρχαιολογία και Τέχνες* 71, 50-53, on line στη διεύθυνση: <http://www.arxaiologia.gr/assets/media/PDF/migrated/1555.pdf> (ανασύρθηκε 13/11/2010).
- Νάκου, Ει. 2001, «Τυπολογική προσέγγιση του σύγχρονου μουσείου» στο Ει. Νάκου, *Μουσεία: Εμείς, τα Πράγματα και ο Πολιτισμός*, Αθήνα, Νήσος, 132-176.
- Νικηφορίδου, Α. 2005, «Άνθρωποι και Εργαλεία: η ερμηνευτική προσέγγιση της νέας έκθεσης του Μουσείου Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης», *Τετράδια Μουσειολογίας*, 2, 43-50.

- Νικονάνου, Ν. 2005, «Ο ρόλος της μουσειοπαιδαγωγικής στο σύγχρονο μουσείο», *Τετράδια Μουσειολογίας* 2, 18-27.
- Νικονάνου, Ν. 2010α, *Μουσειοπαιδαγωγική. Από τη θεωρία στην θεωρία στην πράξη*, Αθήνα, Πατάκης.
- Νικονάνου, Ν. 2010β, «Η μουσειοπαιδαγωγική στην τριτοβάθμια εκπαίδευση: Το πρόγραμμα σπουδών του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 47-55.
- Νικονάνου, Ν. και Κασβίκης, Κ. (επιμ.) 2008, *Εκπαιδευτικά Ταξίδια στο Χρόνο. Εμπειρίες και ερμηνείες του παρελθόντος*, Αθήνα, Πατάκης.
- Νίτσιου, Π. και Σκαλτσά, Μ. 2010, «Σε αναζήτηση κεντρικού νοήματος στη μουσειοπαιδαγωγική: Το διαπανεπιστημιακό πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών “Μουσειολογία” και η άποψή μας για τη μουσειοπαιδαγωγική» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 85-90.
- Ξωχέλλης, Π. (επιμ.) 2007, *Λεξικό της Παιδαγωγικής*, Αφοί Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη.
- «Οδηγός Καλών Πρακτικών για την Ψηφιοποίηση και τη Μακρόχρονη Διατήρηση Πολιτιστικού Περιεχομένου, Καλές Πρακτικές και Πρακτικές Οδηγίες», Έκδοση 1.0, Εργαστήριο Πληροφοριακών Συστημάτων Υψηλών Επιδόσεων, Πανεπιστήμιο Πατρών, 2005, 7-25.
- Οικονόμου, Μ. 2003, *Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός;*, Αθήνα, Κριτική, 123-139.
- Οικονόμου, Μ. 2004, «Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία: Εργαλείο, Τροχοπέδη ή Συρμός;» *Μουσειολογία* 1, on line στη διεύθυνση: <http://museology.ct.aegean.gr/articles/20071111111919.pdf> (ανασύρθηκε 18/1/2011).
- Οικονόμου, Μ. 2008, «Νέες τεχνολογίες και κοινωνική διάσταση της επίσκεψης στο μουσείο: νέοι δρόμοι ή αδιέξοδα;», στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (επιμ.), *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς, Διαχείριση, Εκπαίδευση, Επικοινωνία*, Αθήνα, Καλειδοσκόπιο, 151-139.
- Οικονόμου, Μ. και Γκαζή, Α. 2007, «Προφορικότητα, μνήμες από το σχολείο και νέες τεχνολογίες: Η δημιουργία της πρώτης έκθεσης του Μουσείου Σχολικής Ζωής νομού Χανίων», Πρακτικά 2<sup>ου</sup> Διεθνούς Επιστημονικού Συμποσίου *Τεχνολογία Ναι, Παράδοση ναίσκε, Προφορικότητα, τοπικές κοινωνίες & νέες τεχνολογίες*, 20-22 Σεπτεμβρίου 2007, Μουσείο «Λυχνοστάτης», Χερσόνησος Κρήτη, έκδοση σε Cd-Rom.

- Οικονόμου, Μ. και Rujol Tost, L. 2009, «Αξιολογώντας την αποτελεσματικότητα των νέων τεχνολογιών σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς: μαθήματα από τρεις μελέτες περίπτωσης στην Ιταλία, στο Βέλγιο και στην Ελλάδα», *Τετράδια Μουσειολογίας* 6, 37-45.
- Πολυζώη, Β. 2007, «Όψεις του συλλέγειν. Η περίπτωση της Εταιρείας Λαογραφικών Μελετών» *Τετράδια Μουσειολογίας* 4, 15-27.
- Πολυχρονίου, Ι. 2004, «Η οργάνωση και η θεματολογία της Ημερίδας» στο Μ. Βελιώτη-Γεωργοπούλου και Ει. Τουντασάκη (επιμ.), *Μουσεία και Άτομα με Ειδικές Ανάγκες. Εμπειρίες και Προοπτικές*, Αθήνα, Gutenberg, 43-49.
- Ράπτης, Α. και Ράπτη, Α. 2004, *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας – Ολική Προσέγγιση*, Τόμος Α', Αθήνα, Αριστοτέλης Ράπτης.
- Robson, C. 2007, *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου. Ένα μέσον για κοινωνικούς επιστήμονες και επαγγελματίες ερευνητές*, Αθήνα, Gutenberg.
- Ρούσσος, Π. και Τσαούσης, Γ. 2002, *Στατιστική εφαρμοσμένη στις κοινωνικές επιστήμες, β' αναθεωρημένη έκδοση*, Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.
- Ρούσσου, Μ. 2004, «Ο ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Ατυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας», on line στη διεύθυνση: [http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou\\_museology04\\_final.pdf](http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf) (ανασύρθηκε 20/1/2011).
- Ρούσσου, Μ. 2006, «Οι τάσεις στο χώρο των νέων τεχνολογιών για την έρευνα και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς», *Τετράδια Μουσειολογίας* 3, 56-62.
- Σκαλτσά, Μ. 2002, «Εκπαιδευτικά προγράμματα του Μακεδονικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης» στο *Μουσείο-Σχολείο*. 6ο Περιφερειακό Σεμινάριο, Καβάλα 20-22 Σεπτεμβρίου 2002, ΥΠ.Ε.Π.Θ.-ΥΠ.ΠΟ.- ICOM, 178-181.
- Σπανδάγου, Η. 2011, «Η αξιοποίηση των μουσείων στην ενταξιακή εκπαίδευση των παιδιών με αναπηρίες» στο Δ. Καλεσοπούλου (επιμ.), *Ελληνικό Παιδικό Μουσείο. Παιδί και Εκπαίδευση στο Μουσείο. Θεωρητικές αφετηρίες, παιδαγωγικές πρακτικές*, Αθήνα, Πατάκης, 113-124.
- Τζωρτζάκη, Ντ. 2005, «Ταξίδι χωρίς τέλος στο Ευγενίδειο Πλανητάριο: ο ρόλος της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στη διαμόρφωση παιδαγωγικών ταυτοτήτων», *Τετράδια Μουσειολογίας* 2, 58-62.
- Τσιτούρη, Α. 2002, «Το μουσείο. Ένα δυναμικό εργαλείο εκπαίδευσης» στο *Μουσείο-Σχολείο*. 6ο Περιφερειακό Σεμινάριο, Καβάλα 20-22 Σεπτεμβρίου 2002, ΥΠ.Ε.Π.Θ.-ΥΠ.ΠΟ.- ICOM, 22-25.

- Φίλιας, Β. 1993, *Εισαγωγή στη μεθοδολογία και τις τεχνικές των κοινωνικών ερευνών*, Αθήνα, Gutenberg.
- Φουρλίγκα, Ε. 2008, «Ανιχνεύοντας το παρελθόν στο Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού: Ζητήματα ερμηνείας και εμπειρίας στα εκπαιδευτικά προγράμματα» στο Ν. Νικονάνου και Κ. Κασβίκης (επιμ.) *Εκπαιδευτικά Ταξίδια στο Χρόνο. Εμπειρίες και ερμηνείες του παρελθόντος*, Αθήνα, Πατάκης, 238-259.
- Φουρλίγκα, Ε. και Γαβριηλίδου Ι. 2010, «Η εκπαιδευτική πολιτική του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού: Στόχοι, δράσεις και προοπτικές» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 185-193.
- Χαλκιά, Α. 2002, «Ένα βήμα πιο κοντά στο μουσείο – Σχεδιάζουμε ένα φύλλο εργασίας και οργανώνουμε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε μουσείο» στο Γ. Κόκκινος και Ε. Αλεξάκη (επιμ.) *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Αθήνα, Μεταίχμιο, 297-308.
- Χατζηνικολάου, Τ. 2010, «Μουσειακή εκπαίδευση στην Ελλάδα: Ιστορική αναδρομή» στο Μπ. Βέμη και Ει. Νάκου (επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση*, Αθήνα, νήσος, 117-126.
- Χουβαρδά, Α. 2009, «Αξιολόγηση της εκπαιδευτικής χρήσης των διαδραστικών εκθεμάτων και της εικονικής πραγματικότητας για την παρουσίαση του παρελθόντος: η περίπτωση του Ελληνικού Κόσμου (Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού)», *Τετράδια Μουσειολογίας* 6, 46-52.
- Χρηστάκης, Κ. 2002, *Διδακτική προσέγγιση παιδιών και νέων με μέτριες και σοβαρές δυσκολίες μάθησης*, Αθήνα, Ατραπός.
- Χρυσουλάκη, Στ. 2004, «Η προσαρμογή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του ΚΕΠ του ΥΠΠΟ για παιδιά με ειδικές ανάγκες» στο Μ. Βελιώτη-Γεωργοπούλου και Ει. Τουνταςάκη (επιμ.), *Μουσεία και Άτομα με Ειδικές Ανάγκες. Εμπειρίες και Προοπτικές*, Αθήνα, Gutenberg, 51-58.
- Ψαρράκη-Μπελεσιώτη, Ν. 2004, «Εκπαιδευτικά Προγράμματα στο Μουσείο Μπενάκη για άτομα με ειδικές ανάγκες» στο Μ. Βελιώτη-Γεωργοπούλου και Ει. Τουνταςάκη (επιμ.), *Μουσεία και Άτομα με Ειδικές Ανάγκες. Εμπειρίες και Προοπτικές*, Αθήνα, Gutenberg, 71-79.

## ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Cassels, R. 1999, "Learning styles", Αναδημοσίευση στο G. Durbin (επιμ.), *Developing Exhibitions for Lifelong Learning*, London, The Stationery Office, 38-45.
- Caulton, T. 1998, *Hands-On Exhibitions: Interactive Museums and Science Centers*, London, Routledge.
- Economou, D. 2004, "Virtual Reality and Museums: The Development of a Collaborative Virtual Environment for Learning about Ancient Egypt", *Μουσειολογία* 2.
- Fahy, A. 1999, "New technologies for museum communication", στο E. Hooper-Greenhill (επιμ.) *Museum, Media, Message*, London, Routledge, 82-96.
- Geraci, V. 2000, "Learning and teaching styles" στο K. Smartz & Sh. Smith (eds) *The Archaeology Education Handbook. Sharing the Past with kids*, AltaMira Press, 91-100.
- Hein, G. 1995, "The Constructivist Museum", *Journal of Education in Museums* 16, 21-23. On-line στο <http://www.gem.org.uk/pubs/news/hein1995.html> (ανασύρθηκε 20/1/2011).
- Holm St. A., 1991, *Facts and Artefacts. How to document a museum collection*, Cambridge, ICOM Code of Professional Ethics, 1990.
- Hooper-Greenhill, E. 1999, (επιμ.) *The Educational Role of the Museum*, London, Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. 1999, "Communication in theory and practice" στο Hooper-Greenhill, E. (επιμ.) *The Educational Role of the Museum*, London, Routledge, 28-43.
- Jones-Carmil, K. (ed.) 1997, *The Wired Museum. Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington D.C., American Association of Museums, 35-61.
- Lord, B. και Dexter-Lord, G. (επιμ.) 2002, *The Manual of Museum Exhibitions*, Walnut Creek, Altamira Press.
- Matthew, M. 1999 "Adult learners" στο G. Durbin (επιμ.) *Developing Exhibitions for Lifelong Learning*, London, The Stationery Office, 70-72.
- Mintz, A. and Thomas, S. 1998, *The Virtual and the Real: Media in the Museum*. Washington D.C., American Association of Museums.
- Piacente, M. 2002, "Multimedia: Enhancing the experience" στο B. Lord & G. Dexter-Lord (επιμ.) *The Manual of Museum Exhibitions*, Walnut Creek, Altamira Press, 223-256.

- Smartz, K. and Smith, Sh. 2000, *The Archaeology Education Handbook. Sharing the Past with kids*, AltaMira Press.
- Thomas, G. 1999 “Children” στο Durbin, G. (επιμ.) *Developing Exhibitions for Lifelong Learning*, London, The Stationery Office, 83-87.
- Vemi, V. 2007, “Staging Narratives in the Museum: the guided tour and museum education”, *Museology* 4, on-line στη διεύθυνση: <http://museology.ct.aegean.gr/articles/200712511318.pdf> (ανασύρθηκε 12/1/2011).
- Wood, R. 1999, “Families” στο Durbin, G. (επιμ.) *Developing Exhibitions for Lifelong Learning*, London, The Stationery Office, 77-82.

## ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων:

<http://www.amio.gr/>

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης:

<http://www.amth.gr/>

[http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3332](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3332)

Περιοδικό *Αρχαιολογία & Τέχνες*:

<http://www.arxaiologia.gr/>

Βιοτεχνικό-Βιομηχανικό Εκπαιδευτικό Μουσείο:

<http://www.bbem.edu.gr>

Μουσείο Μπενάκη:

<http://www.benaki.gr/index.asp?lang=gr&id=301>

Danish Museum of Science and Technology:

<http://brugkulturen.dk/index.php?id=300>

Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο Αθηνών:

[http://www.byzantinemuseum.gr/el/museum/EU\\_projects/?nid=1207](http://www.byzantinemuseum.gr/el/museum/EU_projects/?nid=1207)

Cite des sciences et de l'industrie:

<http://www.cite-sciences.fr/fr/cite-des-sciences/>

Culture:

<http://www.culture24.org.uk/em000016>

Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης:

<http://www.cycladic.gr/frontoffice/portal.asp?cpage=NODE&cnode=86&clang=0>

Deutsches Museum:

<http://www.deutsches-museum.de/index.php?id=1&L=1>

Μουσείο της πόλης του Βόλου:

<http://www.diki.gr/museum/EL/info/default.asp>

Εθνολογικό Μουσείο Θράκης:

<http://www.emthrace.org>

Science Center Nemo:

<http://www.e-nemo.nl/en/?id=1>

Ελληνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης:

<http://www.emst.gr>

Royal Museums of Fine Arts of Belgium:

<http://www.fine-arts-museum.be/>

Fundació Joan Miró, Centre d'Estudis d'Art Contemporani :

<http://fundaciomiro-bcn.org/avislegal.php?idioma=2>

Ελληνικό Παιδικό Μουσείο:

<http://www.hcm.gr/BIGFrame/BIGFramesMainFirstPage.asp?LANG=GR>

Horniman Museum and Gardens:

<http://www.horniman.ac.uk/>

Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού:

<http://www.ime.gr/fhw/> και

<http://tourbot.ime.gr/tourbot2/news.html>

Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα:

<http://www.imma.edu.gr>

Latenium Museum:

<http://www.latenium.ch/>

Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης:

<http://www.lemmth.gr/c>

Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης:

[http://www.lgepka.gr/mouseio\\_nikopolis.html](http://www.lgepka.gr/mouseio_nikopolis.html)

Louisiana Museum of Modern Art:

<http://www.louisiana.dk/dk>

Makebelieve:

[http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou\\_museology04\\_final.pdf](http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf)

[http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoA-MS/papers/Bounia\\_museology02.pdf](http://www.makebelieve.gr/mr/teaching/UoA-MS/papers/Bounia_museology02.pdf)

Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης:

[http://www.melt.gr/index.php?option=com\\_content&task=category&sectionid=8&id=37&Itemid=74](http://www.melt.gr/index.php?option=com_content&task=category&sectionid=8&id=37&Itemid=74)

Museum Moderner Kunst (MUMOK):

<http://www.mumok.at/>

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci:

<http://www.museoscienza.org/english/>

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο:

<http://www.namuseum.gr/>

National Gallery:

<http://www.nationalgallery.org.uk/>

Museum für Naturkunde:

<http://www.naturkundemuseum-berlin.de/>

Naturhistorisches Museum Wien:

<http://www.nhm-wien.ac.at/>

Νομισματικό Μουσείο:

<http://www.nma.gr/>

National Technical Museum Prague:

<http://www.ntm.cz/en>

Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας:

[http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3343](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3343)

Μουσείο Ελιάς και Ελληνικού Λαδιού:

<http://www.piop.gr/PiopMuseum.asp?ID=283&NT=18&Lang=1&MuseumID=277>

Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου:

<http://www.piop.gr/PiopMuseum.asp?ID=493&NT=18&Lang=1&MuseumID=491>

Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας:

<http://www.piop.gr/PiopMuseum.asp?ID=772&NT=18&Lang=1&MuseumID=770>

Μουσείο Σχολικής Ζωής Χανίων:

<http://www.school-life.gr/>

Science Museum London:

<http://www.sciencemuseum.org.uk/educators.aspx>

Skansen museum:

<http://www.skansen.se/en/artikel/creation-skansen>

Staatliche Kunstsammlungen Dresden:

<http://www.skd.museum/>

Technisches Museum Wien:

<http://www.technischesmuseum.at/>

Swiss Science Center Technorama:

<http://www.technorama.ch/>

ΝΟΗΣΙΣ: Κέντρο Διάδοσης Επιστημών & Μουσείο Τεχνολογίας:

<http://www.tmth.edu.gr/>

Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών:

<http://www.upatras.gr/index/page/id/68>

Victoria & Albert Museum:

<http://www.vam.ac.uk/>

Vasa Museum:

<http://vasamuseet.se/en/>

ΥΠ.ΠΟ.Τ.:

[http://www.yppo.gr/5/g5161.jsp?obj\\_id=237](http://www.yppo.gr/5/g5161.jsp?obj_id=237)

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ**

# **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1**

## **ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ**

- **ΕΛΛΗΝΟΦΩΝΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ**
- **ΑΓΓΛΟΦΩΝΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ**

**ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ**

Ονομάζομαι Λάγκαρη Ειρήνη και είμαι μεταπτυχιακή φοιτήτρια  
στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Εκπαίδευση και Πολιτισμός»  
του Τμήματος Οικιακής Οικονομίας και Οικολογίας του Χαροκοπείου Πανεπιστημίου.  
Στο πλαίσιο της διπλωματικής μου εργασίας με θέμα: «Η χρήση νέων τεχνολογιών στις  
εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων» διεξάγω σχετική έρευνα.

Θα σας παρακαλούσα να συμπληρώσετε  
το ερωτηματολόγιο που ακολουθεί.

Δεν θα σας πάρει πάνω από δέκα λεπτά.

Η συμβολή σας στην έρευνα θα είναι πολύτιμη  
και σας ευχαριστώ θερμά εκ των προτέρων για τον χρόνο σας.

**A. ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ**

|                        |
|------------------------|
| ΜΟΥΣΕΙΟ:               |
| Στοιχεία Επικοινωνίας: |
|                        |

|                               |                |
|-------------------------------|----------------|
| Υπεύθυνος /η<br>Επικοινωνίας: | Ονοματεπώνυμο: |
|                               | Θέση:          |

**B. ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

1. Υπάρχουν στο μουσείο ψηφιακά μέσα, όπως οθόνες προβολών (βίντεο, φωτογραφιών κ.λπ.), οθόνες αφής, σταθμοί πληροφόρησης, ηλεκτρονικά παιχνίδια, εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας, προσομοιωτές κ.λπ.; (Σημειώστε X στο κατάλληλο κουτάκι)

α. Ναι

☐

β. Όχι

☐

1.2. Αν ναι, πόσα;

1.3. Σε ποιους χώρους του μουσείου είναι τοποθετημένα;

.....

2. Τι τύπου είναι τα ψηφιακά μέσα που χρησιμοποιούνται;

Σε περίπτωση που υπάρχουν περισσότερα από ένα ψηφιακά μέσα ίδιου τύπου, σημειώστε X στο κατάλληλο κουτάκι και δίπλα, σε παρένθεση, τον αριθμό των εφαρμογών που αντιστοιχούν στον ίδιο τύπο. Για παράδειγμα, αν το μουσείο διαθέτει 2 οθόνες προβολών, σημειώστε στο αντίστοιχο κουτάκι: X (2).

- α. Οθόνες προβολών (βίντεο, φωτογραφίες, κ.λπ.) ☐
- β. Οθόνες αφής ☐
- γ. Σταθμοί πληροφόρησης ☐
- δ. Ψηφιακά παιχνίδια ☐
- ε. Εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας ☐
- στ. Προσομοιωτές ☐
- ζ. Φορητές συσκευές χειρός για ανεξάρτητη ξενάγηση ☐
- η. Διαδραστικό τραπέζι ☐

θ. Άλλο: .....

**3.** Είναι κάποιες από τις παραπάνω ψηφιακές εφαρμογές διαδραστικές; (Μια εφαρμογή είναι διαδραστική όταν ο χρήστης μπορεί να ελέγχει και να χειρίζεται εύκολα, με μη γραμμικό τρόπο –δηλ. με επιλογές, με επαναλήψεις, με επεξεργασία των πληροφοριών- τις πληροφορίες και τις δυνατότητες που του παρέχει το ψηφιακό μέσο -παραδείγματα: οθόνες αφής, ηλεκτρονικά παιχνίδια).

α. Ναι ☐

β. Όχι ☐

**3.1.** Αν ναι, ποιες είναι από αυτές;

.....

**4.** Οι ψηφιακές εφαρμογές που υπάρχουν στο μουσείο είναι ενταγμένες στις εκθέσεις του μουσείου;

α. Ναι ☐

β. Όχι ☐

**4.1.** Αν **ναι**, με ποιο σκεπτικό έχουν ενταχθεί;

.....

**4.2.** Αν **όχι**, για ποιον άλλο λόγο υπάρχουν στο χώρο των εκθέσεων;

.....

**5.** Οι ψηφιακές εφαρμογές χρησιμοποιούνται από το κοινό κατά τη διάρκεια της περιήγησής του στο μουσείο;

**α. Ναι**

☐

**β. Όχι**

☐

**6.** Είναι κάποιες από τις εφαρμογές αυτές ενταγμένες στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού σχολείου;

**α. Ναι**

☐

**β. Όχι**

☐

**6.1.** Αν **ναι**, ποιες είναι αυτές;

.....

**6.1.1.** Με ποιον τρόπο υποστηρίζουν το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο οποίο χρησιμοποιούνται;

.....

**6.1.2.** Τι ειδίκευση έχει το προσωπικό που υλοποιεί τα εκπαιδευτικά προγράμματα;

.....

**6.1.3.** Πώς ανταποκρίνονται οι ομάδες των μαθητών στη χρήση των παραπάνω εφαρμογών;

.....

**6.2.** Αν **όχι**, για ποιο λόγο δεν εντάχθηκαν οι ψηφιακές εφαρμογές στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού σχολείου;

.....

7. Υπάρχει η δυνατότητα φυσικής πρόσβασης (ύπαρξη ανελκυστήρων, μπάρας για αναπηρικά αμαξίδια, κατάλληλες επεξηγηματικές πινακίδες για αμβλύωπες ή κωφούς) στο μουσείο και για άτομα με αναπηρίες (ΑμεΑ);

α. Ναι ☐

β. Όχι ☐

7.1. Αν **ναι**, τα εκπαιδευτικά προγράμματα, τα οποία απευθύνονται σε σχολικές ομάδες του δημοτικού, μπορούν με κατάλληλη προσαρμογή να τα παρακολουθήσουν και μαθητές με αναπηρίες;

.....

#### **Γ. ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ-ΣΧΟΛΙΑ**

Σημειώστε, αν έχετε, επιπλέον παρατηρήσεις ή σχόλια σχετικά με τη χρήση νέων τεχνολογιών στα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου σας.

.....

## QUESTIONNAIRE

Name of museum: \_\_\_\_\_

Contact person: \_\_\_\_\_

## **NEW TECHNOLOGIES IN THE MUSEUM**

**1. Are there multimedia applications, such as video, touch screen, info screen, computer games, virtual reality applications, simulators, etc, in your museum?**

**a. Yes** ☐ **b. No** ☐

**2. Please tick the type of multimedia applications used in your museum:**

a. Video screens

|                  |  |
|------------------|--|
| β. Touch screens |  |
|------------------|--|

|                 |  |
|-----------------|--|
| c. Info screens |  |
|-----------------|--|

d. Computer games

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| e. Virtual reality applications |  |
|---------------------------------|--|

|               |  |
|---------------|--|
| f. Simulators |  |
|---------------|--|

g. PDA's

#### h. Interactive tables

i. Other multimedia applications (please specify): .....

3. Are any of the aforementioned multimedia applications interactive?

a. Yes ☐

b. No ☐

3.1. Please specify which of the multimedia applications used in your museum are the interactive ones.

.....

4. Are there any multimedia applications used in the museum’s exhibitions?

a. Yes ☐

b. No ☐

4.1. If yes, please specify:

.....

5. Do museum visitors use multimedia applications during their visit?

a. Yes ☐

b. No ☐

6. Are there any multimedia applications used in your educational programs addressed to primary schools?

a. Yes ☐

b. No ☐

6.1. If yes, please specify:

.....

6.2. How do pupils react to the use of multimedia applications?

.....

7. Do disabled people have access to your museum?

a. Yes

☐

b. No

☐

8. Are there educational programs for disabled pupils in your museum?

.....

a. Yes

☐

b. No

☐

### **OTHER COMMENTS**

Please feel free to add your comments regarding the use of new technologies in educational programs in your museum.

.....

**Thank you very much for your time and help.  
Your contribution is greatly appreciated.**

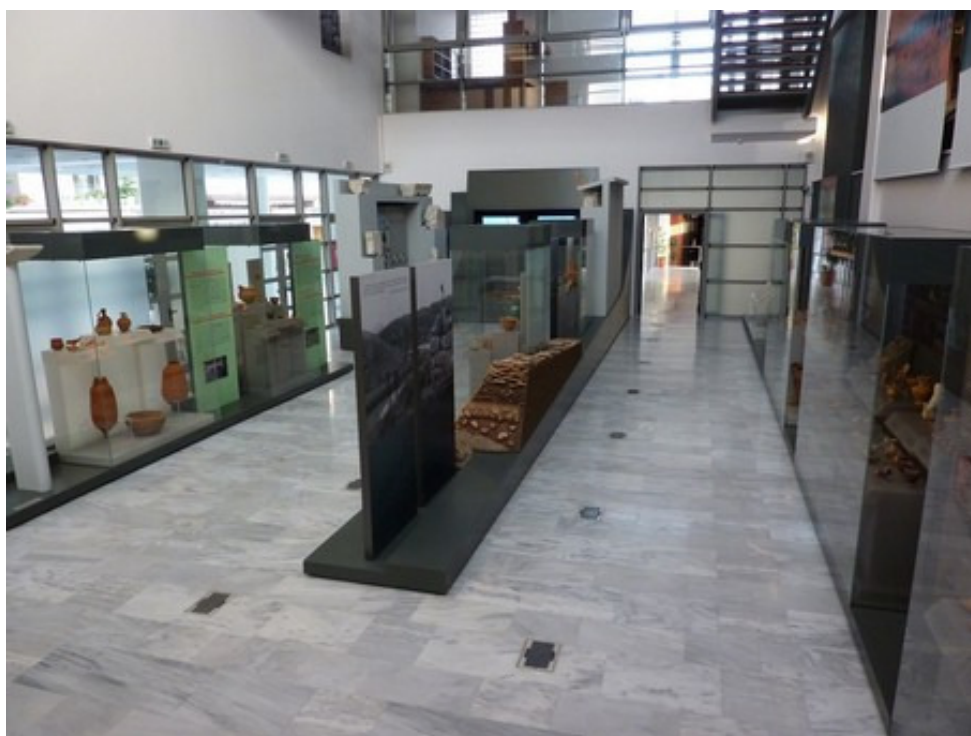
## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2**

### **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΕΠΙΤΟΠΙΑΣ ΕΡΕΥΝΑΣ**

## *Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας*



**Εικόνα 22 - Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας – Το κτίριο**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 23 - Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας – Η κεντρική αίθουσα**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 24 - Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας – Οθόνη αφής  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 25 - Αρχαιολογικό Μουσείο Ηγουμενίτσας – Η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**

## Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης



Εικόνα 26 - Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης – Διαδραστική εφαρμογή  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



Εικόνα 27 - Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 28 - Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 29 - Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης – Οθόνη προβολής  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**

## *Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης*



**Εικόνα 30 - Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 31 - Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης – Οθόνη προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 32 - Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης – Διαδραστικός πίνακας**  
 (Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 33 - Αρχαιολογικό Μουσείο Νικόπολης – Οθόνη προβολής**  
 (Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

## *Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου*



**Εικόνα 34 - Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 35 - Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου – Οθόνη προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 36 –Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 37 - Μουσείο Μαρμαροτεχνίας Τήνου**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

## *Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας*



**Εικόνα 38 - Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας – Οθόνες προβολής  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 39 - Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας - Οθόνη προβολής  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 40 – Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας - Οθόνη προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 41 - Μουσείο Περιβάλλοντος Στυμφαλίας - Οθόνη προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

## *Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο*



**Εικόνα 42 - Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο - Οθόνη Προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 43 - Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο - Οθόνη Προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 44 - Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 45 - Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

## *Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης*



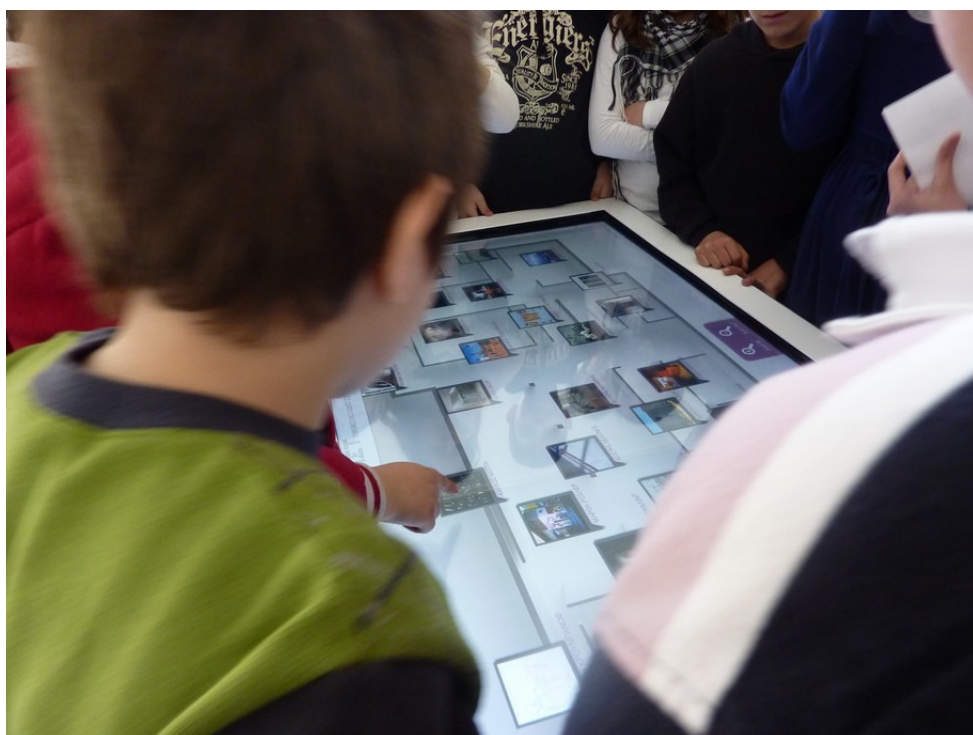
**Εικόνα 46 - Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης – Οθόνη προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 47 - Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης – Οθόνη προβολής**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 48 - Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης – Διαδραστικό τραπέζι**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 49 - Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης – Διαδραστικό τραπέζι**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

*Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού –  
Κέντρο Πολιτισμού «Ελληνικός Κόσμος»*



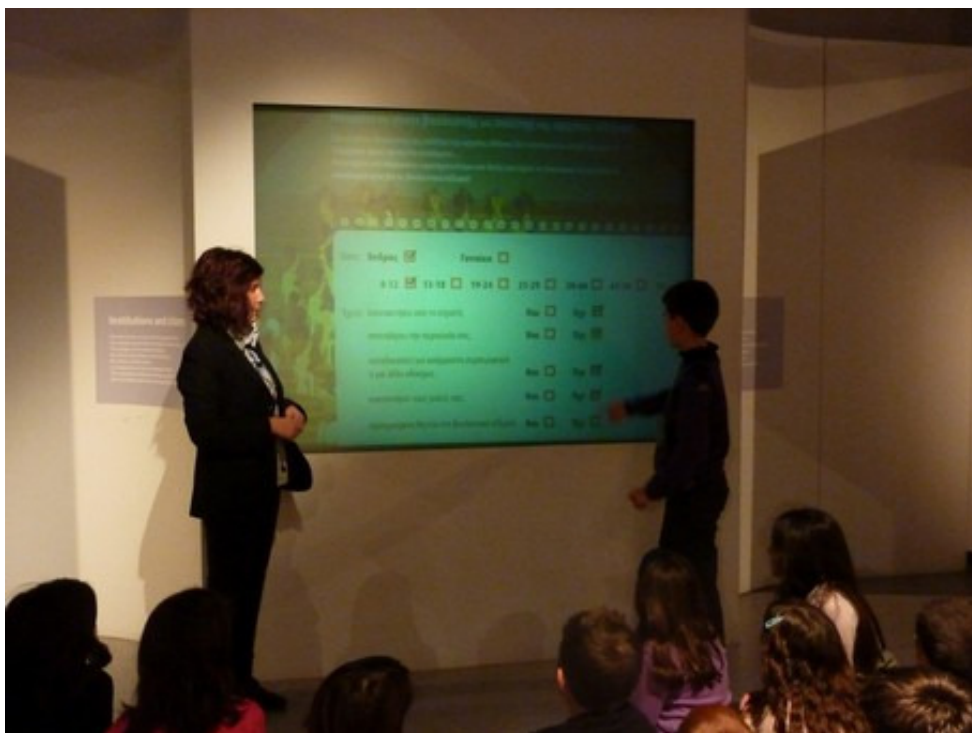
**Εικόνα 50 - Έκθεση: Υπάρχει σε όλα λύση; Ταξίδι στον κόσμο των αρχαίων ελληνικών μαθηματικών**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 51 - Έκθεση: Υπάρχει σε όλα λύση; Ταξίδι στον κόσμο των αρχαίων ελληνικών μαθηματικών**  
Διαδραστικές οθόνες  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 52 –Ελληνικός Κόσμος**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 53 - Έκθεση: Συνάντηση στην Αρχαία Αγορά**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

### *Τόγμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα*



**Εικόνα 54 - Τόγμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 55 - Τόγμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

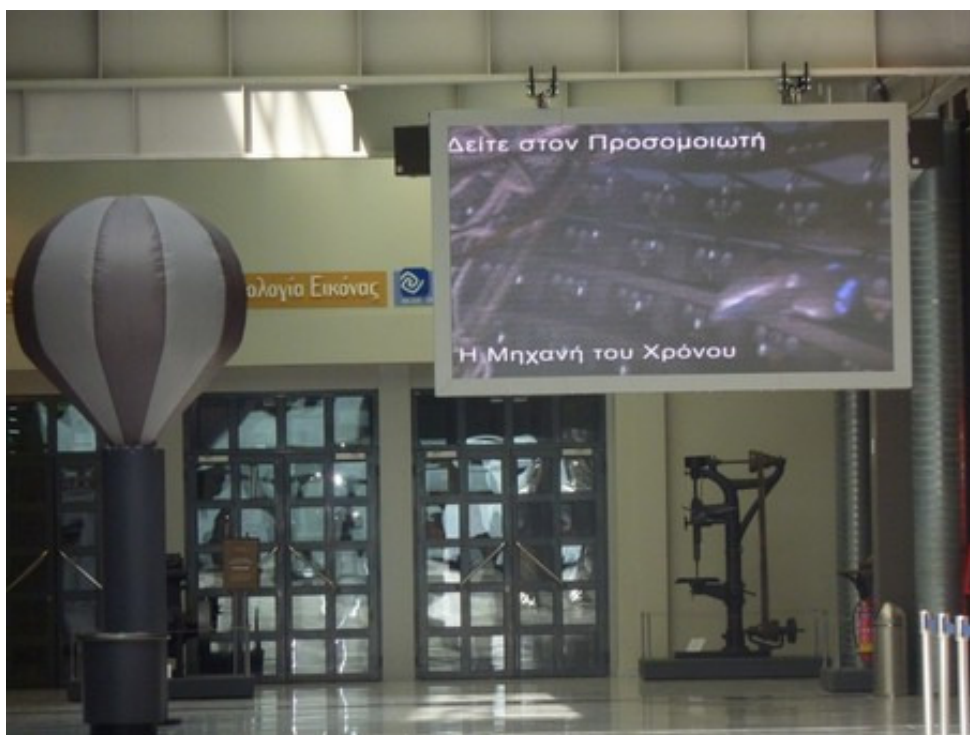


**Εικόνα 56 - Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 57 - Ίδρυμα Μουσείου Μακεδονικού Αγώνα**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

## *Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας «ΝΟΗΣΙΣ»*



Εικόνα 58 - «ΝΟΗΣΙΣ» – Η είσοδος στον προσομοιωτή  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



Εικόνα 59 - «ΝΟΗΣΙΣ» – Διαδραστικό τραπέζι  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 60 - «ΝΟΗΣΙΣ» – Θερμική κάμερα**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 61 - «ΝΟΗΣΙΣ» – Τεχνοπάρκο**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

***Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης***



**Εικόνα 62 - Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 63 - Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης – Οθόνη προβολής  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 64 - Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης**  
**Αίθουσα εκπαιδευτικών προγραμμάτων**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 65 - Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης**  
**Αίθουσα εκπαιδευτικών προγραμμάτων**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

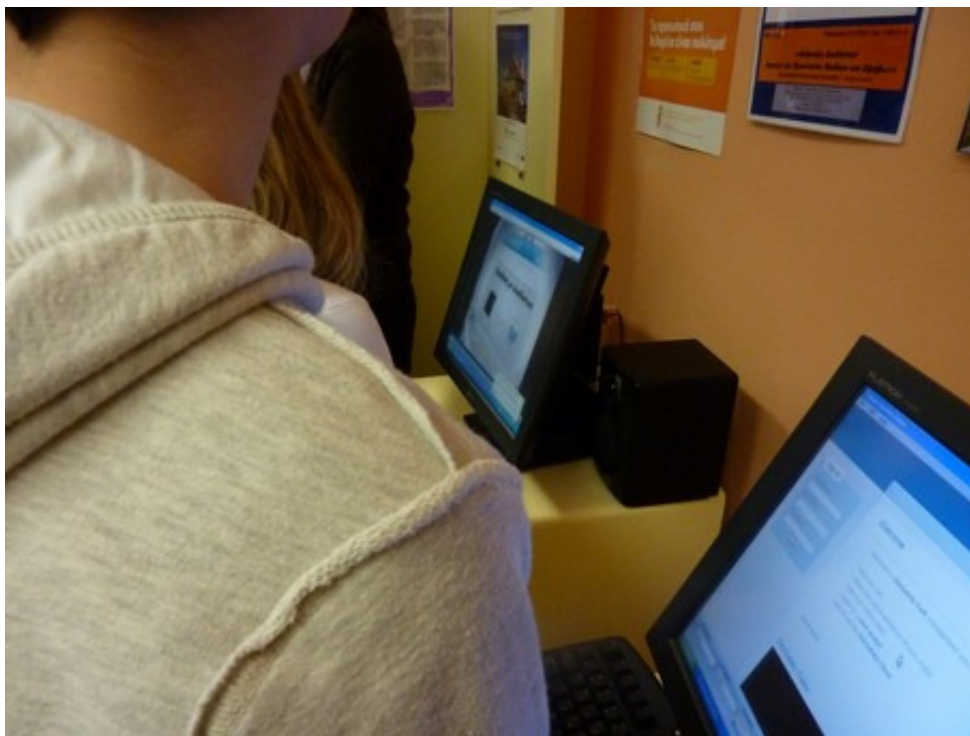
*Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών*



**Εικόνα 66 - Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών –  
Διαδραστικός πίνακας  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 67 - Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών – Διαδραστικές οθόνες  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)**



**Εικόνα 68 –Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών – Διαδραστικές οθόνες**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

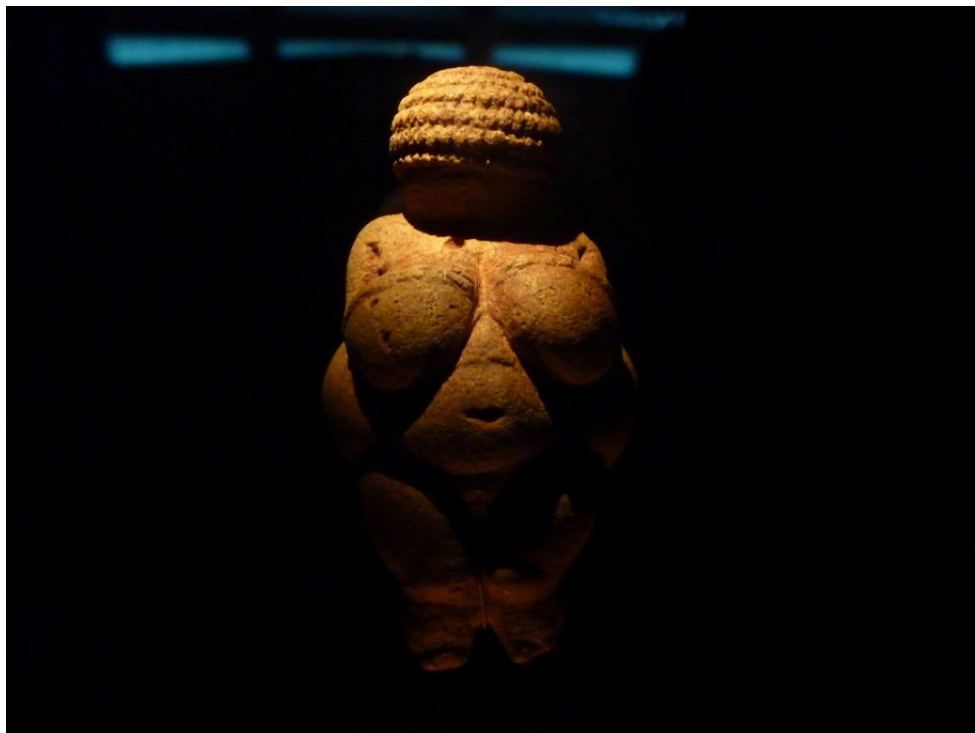


**Εικόνα 69 - Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας Πανεπιστημίου Πατρών – PDA**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

*Natural History Museum*  
*Vienna Austria*



**Εικόνα 70 - Natural History Museum Vienna- Το κτίριο**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 71 - Natural History Museum Vienna – Η Αφροδίτη του Βύλεντορφ**  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



Εικόνα 72 –Natural History Museum Vienna – Οθόνη προβολής  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)



Εικόνα 73 - Natural History Museum Vienna – Οθόνη προβολής  
(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

*Staatliche Kunstsammlungen*  
*Dresden Germany*



Εικόνα 74 - Staatliche Kunstsammlungen Dresden Germany  
(Πηγή:Προσωπικό αρχείο)

*Fundació Joan Miró – centre d’ estudis d’ art contemporani*  
*Barcelona Spain*



Εικόνα 75 - Fundació Joan Miró – centre d’ estudis d’ art contemporani  
(Πηγή:Προσωπικό αρχείο)

*Natural History Museum of London U.K.*



**Εικόνα 76 - Natural History Museum of London**

(Πηγή: Προσωπικό αρχείο)

*Science Museum of London U.K.*



**Εικόνα 77 - Science Museum of London – Προσομοιωτής**

(Πηγή: Προσωπικό Αρχείο)

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3**

### **ΥΛΙΚΟ ΑΠΟΜΑΓΝΗΤΟΦΩΝΗΜΕΝΩΝ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ**

Για οικονομία χώρου, το υλικό των παρακάτω απομαγνητοφωνημένων συνεντεύξεων υπάρχει σε CD-ROM, το οποίο επισυνάπτεται στην εργασία.

#### **ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΗΓΟΥΜΕΝΙΤΣΑΣ**

Τηλεφωνική συνέντευξη με την κ. Λάζου Θεοδώρα, ιστορικό-αρχαιολόγο, υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Μουσείου

Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 23/3/2011

#### **ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ**

Συνέντευξη με την κ. Τσιαμάγκα Ευμορφία, μουσειοπαιδαγωγό και την κ. Μαντικού Στέλλα, αρχαιολόγο-μουσειοπαιδαγωγό

Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 14/4/2011

#### **ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΝΙΚΟΠΟΛΗΣ**

Τηλεφωνική συνέντευξη με την κ. Πούλου Σταυρούλα, αρχαιολόγο

Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 19/4/2011

#### **ΔΙΚΤΥΟ ΜΟΥΣΕΙΩΝ Π.Ι.Ο.Π.**

Συνέντευξη με την Προϊσταμένη Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π. και με υπάλληλο της Υπηρεσίας Μουσείων Π.Ι.Ο.Π.

Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 24/3/2011

#### **ΕΘΝΙΚΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

Συνέντευξη με την κ. Κουτσιανά Παναγιώτα,

αρχαιολόγο στο τμήμα των δημοσίων σχέσεων και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 11/3/2011

#### **ΕΘΝΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΘΡΑΚΗΣ**

Τηλεφωνική συνέντευξη με τον κ. Κουκμά Γιάννη, ερευνητή και  
την κ. Σωκράτους Βαλεντίνα, υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων  
Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 15/3/2011

#### **ΕΘΝΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΣΥΓΧΡΟΝΗΣ ΤΕΧΝΗΣ**

Συνέντευξη με την κ. Βαλκανά Κλεάνθη Χριστίνα, ιστορικό τέχνης-επιμελήτρια  
Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 22/3/2011

#### **ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ**

Συνέντευξη με την κ. Γρηγοροπούλου Μαρία, υπεύθυνη τμήματος μουσειοπαιδαγωγών  
Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 21/3/2011

#### **ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΑΔΟΣΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ «ΝΟΗΣΙΣ»**

Συνέντευξη με τον κ. Τάνη Κωνσταντίνο,  
Διευθυντή λειτουργίας του Κέντρου και Προϊστάμενο Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών  
Δραστηριοτήτων  
Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 12/4/2011

#### **ΛΑΟΓΡΑΦΙΚΟ ΚΑΙ ΕΘΝΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ-ΘΡΑΚΗΣ**

Συνέντευξη με τον κ. Αδαμίδη Γεώργιο, μουσειοπαιδαγωγό  
Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 13/4/2011

#### **ΜΟΥΣΕΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΑΪΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ**

Συνέντευξη με την κ. Πολυζώη Βάσω,  
επιμελήτρια της συλλογής Προβιομηχανικών Εργαλείων και υπεύθυνη για την έκθεση:  
"Άνθρωποι και Εργαλεία: Όψεις της Εργασίας στην Προβιομηχανική Κοινωνία"  
Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 14/3/2011

#### **ΜΟΥΣΕΙΟ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΠΑΤΡΩΝ**

Συνέντευξη με την κ. Γκούτη-Θεολόγη Πένυ,  
επιμελήτρια εκθέσεων και υπεύθυνη εκπαιδευτικών δράσεων  
Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 28/3/2011

### **ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΥΚΛΑΔΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ**

Συνέντευξη με την κ. Πλατή Μαρίνα,

Διευθύντρια Τμήματος Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων

Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 15/3/2011

### **ΝΟΜΙΣΜΑΤΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

Συνέντευξη με την κ. Φουρτούνη Σωτηρία, φιλόλογο-μουσειολόγο

Ημερομηνία λήψης συνέντευξης: 18/3/2011