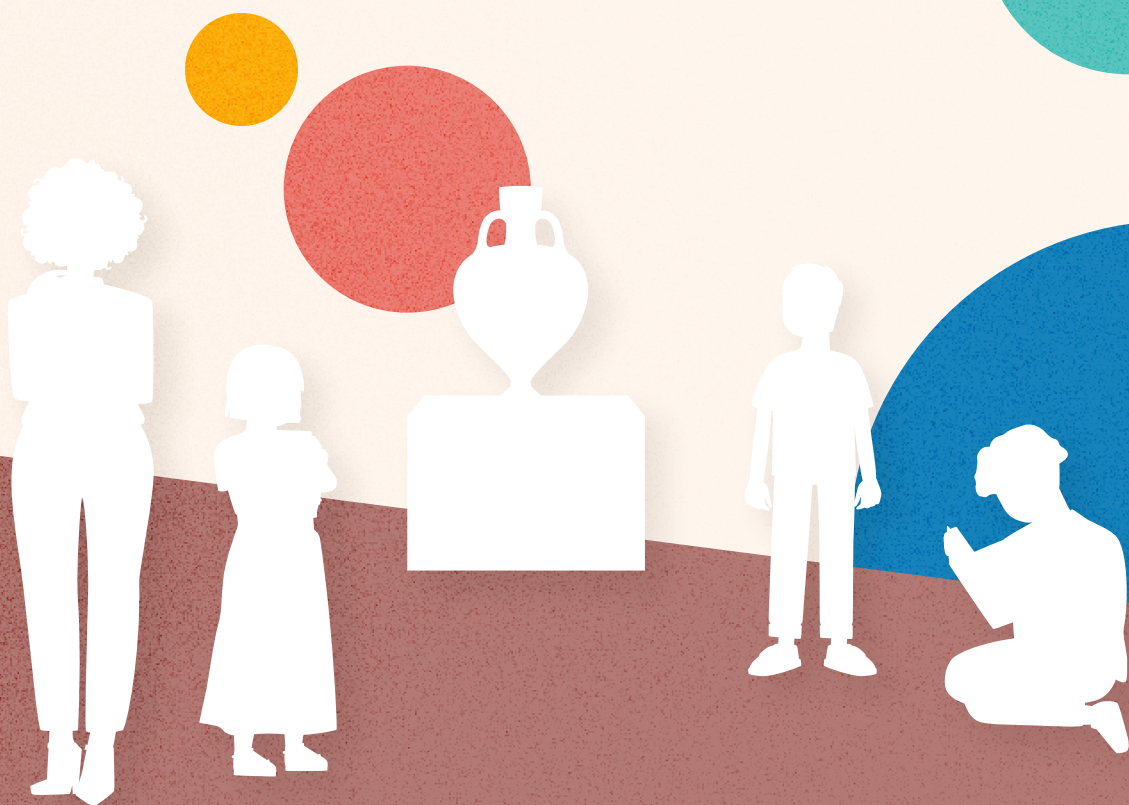




# ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

## 1ος ΟΔΗΓΟΣ

# ΕΚΘΕΣΗ-ΜΑΘΗΣΗ- ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΓΕΝΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΩΝ  
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΝΕΟΤΕΡΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ

ΕΣΠΑ 2014 - 2020

ΠΡΑΞΗ: «ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ, ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΣΤΕΓΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΙΔΕΩΝ»

Κωδικός ΟΠΣ (MIS) 5033016

**Υποέργο 3 «Προσαρμογή της λειτουργίας της “Στέγης Ελληνικών Ιδεών”  
στις Μουσειοπαιδαγωγικές Αρχές» - Εκτελέστηκε απολογιστικά και με αυτεπιστασία  
από τη Διεύθυνση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς.**

**ΦΟΡΕΑΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ: 1090205**

**Ε.Υ.Δ. Ε.Π. «ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ»**

Πηγή Χρηματοδότησης: Πρόγραμμα Δημοσίων Επενδύσεων

Κωδικός ΠΔΕ 2019ΣΕ11410002 της ΣΑΕ1141

Συνολική Δημόσια Δαπάνη: (4 Υποέργα) 2.223.321,77 €

Υποέργο 3 –Δικαιούχος (1010820) Δ/ση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς: 101.890,00 €

**Σταυρούλα Φωτοπούλου, μόνιμη υπάλληλος, με βαθμό Α΄, ΠΕ Λαογράφων- Εθνολόγων-  
Κοινωνικών Ανθρωπολόγων, Προϊσταμένη της Δ/νσης Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς**

**ΟΜΑΔΑ ΕΡΓΟΥ ΥΠΠΟ:**

Μαρία Ζαχαράκη, υπάλληλος ΙΔΑΧ, με βαθμό Α΄, ΠΕ Πολιτιστικής Διαχείρισης, Επικεφαλής της Ομάδας Επίβλεψης

Αθανασία Παπαγιάννη, μόνιμη υπάλληλος με βαθμό Α΄, ΠΕ Διοικητικού-Οικονομικού (Υπεύθυνη Λογαριασμού)

Βασιλική Χατζησπύρου, μόνιμη υπάλληλος με βαθμό Β΄ ΠΕ Αρχαιολόγων-Μουσειολόγων

Στέλλα Ντουράκη, μόνιμη υπάλληλος με βαθμό Β΄, ΠΕ Διοικητικού-Οικονομικού

**Προσωπικό ΙΔΟΧ Αυτεπιστασίας:**

Μαρία-Νίκη Κουτσούκου, Αρχαιολόγος-Μουσειολόγος,

Δήμητρα Μαζαράκη, Αρχαιολόγος-Μουσειολόγος,

Μαρία Τσιριμώννα, Αρχαιολόγος-Μουσειολόγος,

Ιωάννα Παπουτσή, Αρχαιολόγος-Μουσειολόγος,

Ελένη Σπυράκη, υπάλληλος ΙΔΑΧ, με βαθμό Α΄, ειδικότητας ΠΕ Διοικητικού-Οικονομικού,

Προϊσταμένη Τμ. Υποστήριξης Λειτουργίας, Εισηγήτρια Εκκαθάρισης

**1<sup>ος</sup> Οδηγός: Σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις και  
πρακτικές στον χώρο των Μουσείων  
Έκθεση - Μάθηση - Επισκέπτες  
(1<sup>ο</sup> Παραδοτέο)**

ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ  
ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

1ος ΟΔΗΓΟΣ

# ΕΚΘΕΣΗ-ΜΑΘΗΣΗ- ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ

**ΕΡΕΥΝΑ-ΚΕΙΜΕΝΑ:**

ΜΑΡΙΑ ΝΙΚΗ ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΥ (Α' ΜΕΡΟΣ)

ΙΩΑΝΝΑ ΠΑΠΟΥΤΣΗ (Β' ΜΕΡΟΣ)

ΜΑΡΙΑ ΤΣΙΡΙΜΩΝΑ (Β΄ ΜΕΡΟΣ)

ΔΗΜΗΤΡΑ ΜΑΖΑΡΑΚΗ (Γ' ΜΕΡΟΣ)

---

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΚΕΙΜΕΝΩΝ:**

ΜΑΡΙΑ ΖΑΧΑΡΑΚΗ

ΙΩΑΝΝΑ ΠΑΠΟΥΤΣΗ

**ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ:**

GARDEN

## Διάρθρωση Ενοτήτων

Μουσειακή  
μάθηση

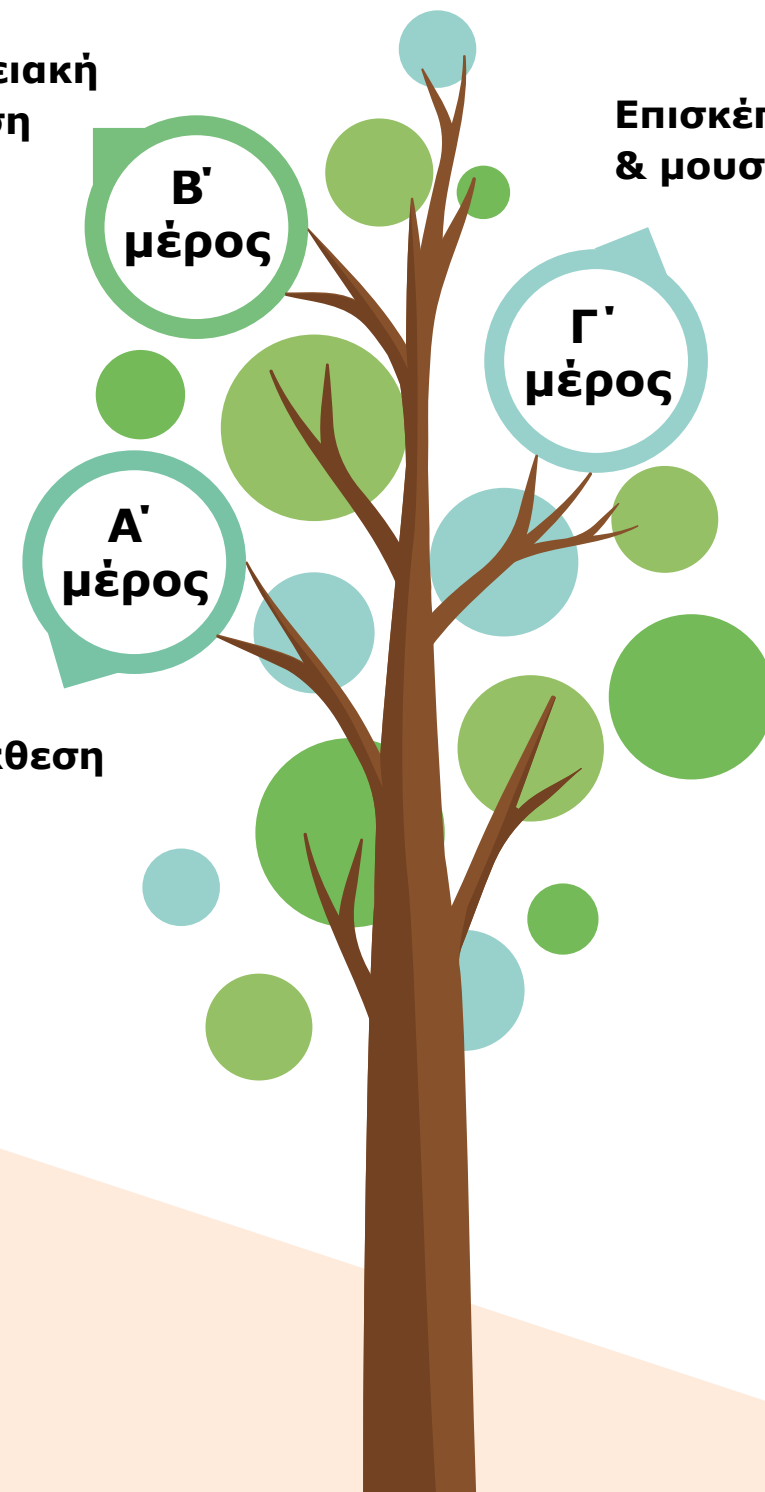
Επισκέπτες  
& μουσεία

Β' μέρος

Γ' μέρος

Α' μέρος

Έκθεση



# Περιεχόμενα Οδηγού

## Εισαγωγή

Σε ποιους απευθύνεται ο Οδηγός  
και ποιος είναι ο στόχος του; ..... [5](#)

Η δομή του Οδηγού και πώς να τον  
χρησιμοποιήσετε ..... [5](#)

## A' Μέρος: Έκθεση

**A.1.** Ορίζοντας την Έκθεση ..... [8](#)

**A.2.** Σχεδιάζοντας την Έκθεση  
Δημιουργώντας Περιεχόμενο ..... [26](#)

## B' Μέρος: Μουσειακή μάθηση

**B.1.** Ορίζοντας τη μάθηση στο μουσείο ..... [74](#)

**B.2.** Προσεγγίζοντας θεωρητικά τη  
μουσειακή μάθηση ..... [93](#)

**B.3.** Η μουσειακή μάθηση στην πράξη:  
Σχεδιασμός και υλοποίηση  
εκπαιδευτικών προγραμμάτων ..... [123](#)

**B.4.** Μουσείο και σχολείο:  
Προσεγγίζοντας τις σχολικές ομάδες  
μέσα από μουσειακά εκπαιδευτικά  
προγράμματα ..... [138](#)

## Γ' Μέρος: Επισκέπτες & μουσεία

**Γ.1.** Μουσεία: από το να είσαι για κάτι,  
στο να είσαι για κάποιον ..... [160](#)

**Γ.2.** Ο σύγχρονος ρόλος των μουσείων  
και η εστίαση στους Επισκέπτες ..... [162](#)

**Γ.3.** Το πεδίο μελέτης των Επισκεπτών ..... [164](#)

**Γ.4.** Έρευνα Κοινού ..... [166](#)

**Γ.5.** Αξιολόγηση ..... [168](#)



## **Σε ποιους απευθύνεται ο Οδηγός και ποιος είναι ο στόχος του;**

Απευθύνεται σε κάθε ενδιαφερόμενο που θέλει να ενημερωθεί για το πεδίο των εκθέσεων, των επισκεπτών και της μάθησης σε μουσεία ή πολιτιστικούς χώρους. Δεν απαιτείται προηγούμενη εξειδίκευση, καθώς δεν πρόκειται για ένα ακαδημαϊκό εγχειρίδιο, ούτε για μία εξαντλητική παρουσίαση των επιμέρους θεματικών κάθε πεδίου.

Δυνητικά ενδιαφερόμενοι: πολιτιστικοί σύλλογοι, Οργανισμοί Τοπικής Αυτοδιοίκησης, εκπαιδευτικοί, ομάδες πολιτών, νέοι επαγγελματίες και φοιτητές στον τομέα του Πολιτισμού.

Στόχος του Οδηγού είναι να δώσει το περίγραμμα των σύγχρονων θεωριών, προσεγγίσεων, πρακτικών και εργαλείων, ώστε ο κάθε ενδιαφερόμενος να ενημερωθεί και να μπορέσει να εστιάσει σε ζητήματα που μπορεί να παρουσιάζονται στο μουσείο ή τον πολιτιστικό οργανισμό στον οποίο εντάσσεται ή επιθυμεί να δημιουργήσει.

## **Η δομή του Οδηγού και πώς να τον χρησιμοποιήσετε**

Ο οδηγός οργανώνεται σε τρεις θεματικές ενότητες/πεδία (έκθεση, μάθηση, επισκέπτες). Στην πρώτη ενότητα παρουσιάζονται σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις και πρακτικές στο πεδίο των εκθέσεων. Στη δεύτερη ενότητα επιχειρείται μια θεωρητική προσέγγιση της μάθησης στο μουσειακό περιβάλλον, καθώς επίσης και παρουσίαση των πρακτικών εφαρμογών σε αυτό το πεδίο. Τέλος, στην τρίτη ενότητα εξετάζεται το πεδίο των επισκεπτών των μουσείων σήμερα.

Η κάθε θεματική ενότητα αναπτύσσεται σε επιμέρους υποενότητες, με διαφορετικούς στόχους η κάθε μία.

Στην αρχή κάθε υποενότητας παρέχονται οι ορισμοί που τίθενται προς συζήτηση και εισάγονται οι σημαντικότερες λέξεις-κλειδιά. Στο τέλος κάθε υποενότητας υπάρχει μία σύντομη ανακεφαλαίωση με παράθεση ελληνικής και ξενόγλωσσης βιβλιογραφίας για όποιον επιθυμεί να εστιάσει περαιτέρω.

σε κάποια θεματική. Επιπλέον, παρέχονται εργαλεία και ερωτήσεις κατεύθυνσης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μια μορφή αυτό-αξιολόγησης από κάθε ενδιαφερόμενο.



**Λέξεις-κλειδιά**



**Στόχοι**



**Παραθέματα**



**Ανακεφαλαιώσεις**



**Χρήσιμοι σύνδεσμοι**



**Σημαντικό**



**Βιβλιογραφία**

# Α' Μέρος: Έκθεση

Σύγχρονες Θεωρητικές  
Προσεγγίσεις και Πρακτικές

<b>A.1.</b> Ορίζοντας την Έκθεση .....	<u>8</u>
<b>A.2.</b> Σχεδιάζοντας την Έκθεση. Δημιουργώντας Περιεχόμενο .....	<u>26</u>
<b>2.1.</b> Σχεδιάζοντας την Έκθεση: Η Ανάπτυξη του Περιεχομένου .....	<u>33</u>
<b>2.2.</b> Η Απόδοση του Περιεχομένου στον Χώρο .....	<u>41</u>
<b>2.3.</b> Ερμηνευτικά Μέσα Μετάδοσης Περιεχομένου της Έκθεσης .....	<u>54</u>
<b>2.4.</b> Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην υπηρεσία των εκθέσεων .....	<u>60</u>

## A.1. Ορίζοντας την Έκθεση



μουσεία • πολιτιστικοί φορείς • έκθεση  
έκθεμα • αποστολή • επικοινωνία  
ερμηνεία • ψηφιακή εποχή



1. Να προσεγγίσει τρέχοντα ζητήματα των εκθέσεων και κυρίαρχες τάσεις.
2. Να προσδιορίσει τους όρους: *έκθεση* και *έκθεμα*.
3. Να συζητήσει τις σκοπιμότητες δημιουργίας και λειτουργίας μίας έκθεσης.
4. Να αποδώσει τις έννοιες: *πληροφορία, επικοινωνία, ερμηνεία στις εκθέσεις.*

Στην εποχή μας ο πολιτισμός προσφέρεται ως δυνατότητα και αποτελεί δικαίωμα κάθε ατόμου. Οι διάφορες εκφράσεις του χαρακτηρίζονται ως μέσα αυτογνωσίας, αυτοβελτίωσης, κοινωνικής και ψυχολογικής ευημερίας, δια βίου μάθησης και ψυχαγωγίας και συνιστούν ατομική ή ομαδική δραστηριότητα κατά τον ελεύθερο χρόνο.

Τα μουσεία έχοντας διανύσει αιώνες παρουσίας στις ανθρώπινες κοινωνίες, κατέχουν θέση υψηλού κύρους στον τομέα του πολιτισμού. Αναγνωρίζονται ως θεματοφύλακες μνήμης και γνώσης, καθώς και ως κατεξοχήν φορείς πολιτισμικής και ιστορικής ταυτότητας. Παράγουν νοήματα, μεταδίδουν αξίες, ιδέες και μηνύματα. Αναγνωρίζονται ως αρχεία που ερμηνεύουν την ιστορία και την εξέλιξη των επιστημονικών και κοινωνικών ιδεών.

Η πορεία τους στον χρόνο ακολουθεί τις επιστημονικές θεωρήσεις για τον κόσμο και συμβαδίζει με τις εκάστοτε κοινωνικές τάσεις. Τα χαρακτηριστικά κάθε εποχής διαμορφώνουν την ιδεολογία των μουσείων

και ενσωματώνονται στην ταυτότητά τους, ενώ αντικατοπτρίζονται στη δημόσια εικόνα τους και καθορίζουν τη δράση τους.

Οι μουσειακοί οργανισμοί χαράσσουν την πολιτική τους, πορεύονται σύμφωνα με προκαθορισμένες αποστολές, πεδία που δραστηριοποιούνται και συνδιαλέγονται με το κοινό. Ευθυγραμμίζονται με τις κατευθύνσεις διεθνών φορέων για θέματα πολιτισμού και παιδείας. Παράλληλα, εντάσσονται σε δίκτυα φορέων συνάπτοντας συνέργειες. Μουσεία και άλλοι πολιτιστικοί οργανισμοί, εκτός των άλλων, συμβάλλουν στη διαμόρφωση εθνικής, κοινωνικής, ατομικής ταυτότητας και πραγματεύονται ζητήματα που προβληματίζουν την κοινωνία και την αφορούν άμεσα.

Τα μουσεία δημιουργούνται από τον άνθρωπο και απευθύνονται σε αυτόν. Αποτελούν στην ουσία ζωντανούς οργανισμούς, προσαρμόζονται και εξελίσσονται. Τα μουσεία στην καθημερινότητά τους καλούνται να διαμορφώνουν άποψη, να λαμβάνουν αποφάσεις υιοθετώντας καλές πρακτικές

και εξετάζοντας ζητήματα ηθικής. Πιο συγκεκριμένα, το έργο τους περιλαμβάνει κυρίως τη διαρκή διαχείριση ζητημάτων υπό το πρίσμα κάθε εποχής και κάθε πολιτισμικού πλαισίου αναφοράς. Το έργο τους οφείλει να εκφράζει ανοικτό πνεύμα και ν' αποτελεί χειρονομία κοινωνικής υπευθυνότητας και ευαισθησίας. Με άλλα λόγια, το έργο τους είναι μία πράξη προσφοράς.

Το μουσείο αποτελεί έναν κατεξοχήν πολυδύναμο οργανισμό, ο οποίος μπορεί να επηρεάζει θετικά την ποιότητα ζωής των κοινοτήτων εντός των οποίων λειτουργεί. Προσελκύει και ευαισθητοποιεί τους ανθρώπους. Επομένως, τα μουσεία και όσοι ασχολούνται με αυτά έχουν υποχρέωση απέναντι στις κοινότητες:

- Να στοχάζονται τη σκέψη και την πράξη τους.
- Να αναθεωρούν συνεχώς τους εαυτούς τους υιοθετώντας στάση αυτοκριτικής, ν' αυτο-αξιολογούνται και να επαναπροσδιορίζονται.



- Να συμπορεύονται με την εποχή τους.
- Να αναπτύσσουν συζητήσεις και θέσεις σχετικά με τη φύση και τις δραστηριότητές τους.
- Να εμπλουτίζουν τα καθήκοντα και ν' ανανεώνουν τις προοπτικές τους, εξασφαλίζοντας βιωσιμότητα, κοινωνική απεύθυνση και συμπερίληψη στο έργο των φορέων που εκπροσωπούν.
- Τέλος, να κατέχουν πρωταγωνιστικό ρόλο στα κοινωνικά δρώμενα, υπηρετώντας το κοινό τους.



- Α. Αναγνώρισε τα κομβικά ζητήματα-κλειδιά του φορέα σου: Όρισε τις προκλήσεις. Τι θέλεις να καταφέρεις και γιατί; Επίλεξε τα πεδία τα οποία θέλεις να βελτιώσεις. Πώς θα το κάνεις αυτό; Με ποιον θα μιλήσεις;
- Β. Ενδυνάμωσε το προσωπικό σου και συνομίλησε μαζί του. Πρέπει να είναι σύμμαχος.
- Γ. Ανάπτυξε κοινωνικό διάλογο: στρατηγική, στόχους, διαφορετικά κανάλια επικοινωνίας, ομάδες στόχευσης, συνεργάτες και δίκτυα. Να φτιάχνεις δια-τομεακές συνεργασίες.
- Δ. Τι είδους ευκαιρία και γιατί; Αξία, Πρόσβαση, Διαφορετικότητα, Ισότητα, Βιωσιμότητα.

Από ανακοίνωση της S. Pettersson, MUSEUMS AND THE SOCIETY: BEING RELEVANT AND MAKING CHANGE στο «ΜΟΙ! Αξιολόγηση για τον αντίκτυπο! – Φόρουμ Ενδιαφερομένων για Επαγγελματίες του Ελληνικού Μουσείου»

Αθήνα, 1η Ιουνίου 2022

Απόδοση στα ελληνικά Δ. Μαζαράκη



Οι άνθρωποι είναι ο μόνος λόγος για τα μουσεία να υπάρχουν. Το μουσείο πρέπει να αποδεικνύει τον εαυτό του ως άξιο της προσοχής και του χρόνου του επισκέπτη. Το μουσείο πρέπει να διακατέχεται από: την επιθυμία να επικοινωνεί ιδέες στους άλλους, μία καλά αναπτυγμένη αισθητική άποψη και αξιόλογες δεξιότητες στη γραφή, τη διαχείριση, τις νέες τεχνολογίες και την ερμηνεία.

Ολοένα και περισσότερο, απαιτείται γνώση του κοινού και των εκπαιδευτικών στόχων.

David Dean (1996). *Museum Exhibition: Theory and Practice*.

Απόδοση στα ελληνικά: Μ. Κουτσούκου

## Το επίκεντρο: η σχέση με τον επισκέπτη

Τα μουσεία θέτουν στο επίκεντρο τον άνθρωπο και όχι μονοσήμαντα το παρελθόν του, όχι αποκλειστικά τα αντικείμενα/τεκμήρια και τα επιτεύγματα της γνώσης του. Παρότι πολλά είδη μουσείων φυλάσσουν και εκθέτουν αυθεντικά τεκμήρια του παρελθόντος, θα παρέμεναν σιωπηλά και σκοτεινά χωρίς το κοινό και τη διαλεκτική του σχέση με τις μουσειακές τους συλλογές. Η παραπάνω διατύπωση μας φέρνει στη σύγχρονη αξίωση ότι το κοινό είναι το κύριο ζητούμενο. Οι επισκέπτες είναι το άλφα και το ωμέγα κάθε δράσης.

Το μουσείο νοείται ως επικοινωνιακή πράξη. Επικοινωνεί με το κοινό του μέσα από διακριτά μέσα επικοινωνίας: Από το ίδιο το κτήριο, την εσωτερική του διαμόρφωση, τις εκθέσεις, ως το ανθρώπινο δυναμικό και το πωλητήριο, το μουσείο αποτελεί το περιβάλλον μέσα στο οποίο διαμορφώνεται κάθε φορά μία σχέση

επικοινωνίας. Η επικοινωνιακή πολιτική αφορά στο τι επιλέγει να πει το μουσείο, σε ποιον και πώς. Τα ζητήματα αυτά ορίζουν και τις βασικές αρχές λειτουργίας και δράσης του φορέα. Η πολιτική κάθε φορέα πρέπει να τον καθιστά ανοικτό, προσιτό και βιώσιμο, κατανοώντας και καλύπτοντας τις ανάγκες της κοινωνίας.



### Περί ορισμού της έκθεσης

Σήμερα, η γαλλική exposition και η αγγλική exhibition έχουν την ίδια σημασία και περιγράφουν την παρουσίαση κάθε είδους εκθεμάτων σε έναν χώρο όπου έχει πρόσβαση το κοινό. Σημαίνουν επίσης τα ίδια τα εκθέματα και τον χώρο όπου διεξάγεται η έκθεσή τους. [...] Μπορεί να διεξάγεται σε κλειστό χώρο ή στο υπαίθρο (σε πάρκο ή στον δρόμο) ή και κατά χώραν, χωρίς δηλαδή να μετακινούνται τα αντικείμενα από τον αρχικό φυσικό,

ιστορικό ή αρχαιολογικό τους χώρο. Από αυτή την άποψη, οι εκθεσιακοί χώροι προσδιορίζονται όχι μόνο από το περίβλημα και τα περιεχόμενα, αλλά και από τους χρήστες-επισκέπτες και εργαζόμενους στα μουσεία- δηλαδή από τους ανθρώπους που εισέρχονται στον συγκεκριμένο χώρο και μοιράζονται τη γενικότερη εμπειρία και των άλλων επισκεπτών της έκθεσης. Έτσι, ο χώρος διεξαγωγής της έκθεσης είναι ένας οριοθετημένος χώρος κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Όλα τα στοιχεία που υπάρχουν μέσα στην έκθεση (μουσειακά αντικείμενα, υποκατάστατα, κείμενα κ.λπ.) ορίζονται ως εκθέματα (exhibits). [...] Τα εκθέματα μιας έκθεσης λειτουργούν ως σύμβολα (semiotics) και η έκθεση παρουσιάζεται ως διαδικασία επικοινωνίας. [...]

ICOM: Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας, Έκθεση.



Ο Κόσμος των Μουσείων μελετάται συστηματικά, υποστηρίζεται και ανατροφοδοτείται από την επιστημονική έρευνα. Ο επιστημονικός αυτός κλάδος ονομάζεται Μουσειολογία και είναι από τη φύση του μία κοινωνική επιστήμη. Μελετά θεωρίες, διαδικασίες, αντιλήψεις και την οργάνωση των μουσείων.

Η εφαρμογή της θεωρίας της Μουσειολογίας αφορά, εκτός της οργάνωσης ενός μουσείου και του σχεδιασμού μίας έκθεσης, την τεκμηρίωση των μουσειακών συλλογών, τα εκθεσιακά κείμενα, τα εκπαιδευτικά προγράμματα, την πολιτική διάχυσης και την επικοινωνία, δηλαδή κάθε πτυχή της μουσειακής δραστηριότητας. Ο κλάδος της Μουσειολογίας βρίσκει πρόσφορη εφαρμογή και σε άλλου είδους φορείς πολιτιστικής κληρονομιάς.

## Ορίζοντας την έκθεση και το έκθεμα

Έχοντας παραπάνω στοιχειοθετήσει την έννοια του μουσείου και τον δυναμικό του ρόλο στη σύγχρονη κοινωνία, ας εστιάσουμε στο πεδίο των εκθέσεων. Η έκθεση είναι το πιο χαρακτηριστικό και διαδεδομένο μέσο που χρησιμοποιείται από τα μουσεία και συνιστά εξίσου συνήθη πρακτική και άλλου είδους πολιτιστικών οργανισμών. Αποτελεί την κατεξοχήν επικοινωνία του φορέα με το κοινό του και μία από τις κύριες λειτουργίες τους.

Ας προσεγγίσουμε όμως τους όρους έκθεση και έκθεμα. Μία έκθεση είναι ένα ισχυρό μέσο επικοινωνίας, το οποίο στοχεύει σε ευρείες ομάδες κοινού με σκοπό τη μετάδοση πληροφοριών, ιδεών και συναισθημάτων σχετικά με τον άνθρωπο και το περιβάλλον του.

Πρόκειται για μία διαδικασία συγκέντρωσης και ομαδοποίησης στοιχείων –αντικειμένων

και ερμηνευτικού υλικού— που συνθέτουν μία ολοκληρωμένη δημόσια παρουσίαση συλλογών και πληροφορίας προς ευρεία χρήση.

Οι εκθέσεις είτε έχουν μόνιμο χαρακτήρα (μακροχρόνια παρουσίαση συλλογής ή θέματος) είτε προσωρινό (περιοδική παρουσίαση τμήματος συλλογής ή εξειδικευμένου θέματος). Η πρώτη κατηγορία αποτελεί την έκθεση αναφοράς ενός φορέα, ο οποίος μπορεί να οργανώνει και συγκεκριμένης διάρκειας εκθέσεις, οι οποίες ναπραγματεύονται ένα επιλεγμένο ειδικότερο θέμα. Οι εκθέσεις σχεδιάζονται και λαμβάνουν χώρα τόσο σε φυσικό όσο και σε ψηφιακό ή/και εικονικό χώρο. Οι πρακτικές που προτείνονται στον Οδηγό αυτό μπορούν να χρησιμοποιηθούν για όλες τις παραπάνω κατηγορίες εκθέσεων.

Μία έκθεση είναι η επιλογή μίας ιστορίας, η οποία είναι άξια αναφοράς και παρουσίασης στο ευρύ κοινό. Αναφορικά με γενικότερες προσεγγίσεις που αφορούν τη διαδικασία δημιουργίας μίας έκθεσης, ξεχωρίζουν δύο

βασικές τάσεις. Στο ένα άκρο κυριαρχεί η μετάδοση μηνυμάτων, ενώ στο άλλο η παρουσίαση αντικειμένων. Μία μέση οδό ακολουθούν οι εκθέσεις που αναγνωρίζουν την κατεξοχήν διττή αποστολή των μουσείων, δηλαδή να συλλέγουν και να εκθέτουν αυθεντικά αντικείμενα αξιοποιώντας τα για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Παρακάτω περιγράφουμε τις δύο αυτές βασικές τάσεις εκθεσιακής παρουσίασης:

- Παρουσίαση εστιασμένη στη μετάδοση πληροφοριών και ιδεών (concept-oriented exhibition) στην οποία οι συλλογές των αντικειμένων μπορούν ή όχι να χρησιμοποιηθούν για να υποστηρίξουν την ιστορία (την αφήγηση), χωρίς όμως να βρίσκονται στο επίκεντρο. Η παρουσίαση αυτού του είδους βασίζεται σε κείμενα και γραφιστικές συνθέσεις και άλλου είδους διδακτικό υλικό, τα οποία κυριαρχούν για να μεταδώσουν το μήνυμα. Μία τέτοια εκθεσιακή προσέγγιση θα λέγαμε ότι εκθέτει περισσότερες κειμενικές πληροφορίες και λιγότερα αντικείμενα. Εδώ, η πρόθεση είναι



να επικοινωνηθεί μία ιδέα ή περισσότερες, τις οποίες η ομάδα σχεδιασμού έχει ορίσει ως τις πιο ενδιαφέρουσες για να γνωρίσει ο επισκέπτης.

- Παρουσίαση των αντικειμένων μίας συλλογής έχοντας ως πρωταρχικό στόχο την προβολή τους σε δημόσια θέα, συνοδευόμενη από περιορισμένη ερμηνεία (object-oriented exhibition). Εδώ, τα αντικείμενα τοποθετούνται με ελκυστικό τρόπο και «μιλούν» από μόνα τους. Η παρουσίαση αυτού του είδους εστιάζει στην άμεση αισθητική προσέγγιση ή στην κατηγοριοποίηση βάσει είδους ή θέματος. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν συνήθως οι εκθέσεις Τέχνης, παρέχοντας τις απολύτως βασικές πληροφορίες (τίτλους, λεζάντες ταυτότητας).



## ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Για να δημιουργήσουμε μία προσβάσιμη έκθεση πρέπει πάντοτε να έχουμε κατά νου 3 ερωτήματα: Σε ποιον απευθύνομαι; Πώς απευθύνομαι; Ποια απόκριση θέλω να έχω;

[...] το μουσείο πρέπει να κερδίζει την εμπιστοσύνη του επισκέπτη και από κοινού να οικοδομούν τον δρόμο για την ατομική, αποκλειστική και μοναδική επίσκεψη. Μία επίσκεψη ειδικά σχεδιασμένη για καθέναν που εισέρχεται στο μουσείο. Το μουσείο οφείλει να συλλέγει τις «ιστορίες» και να αποδεικνύεται ικανό να μοιράζεται μια στιγμή ζωής με τον επισκέπτη. Μία επίσκεψη στο μουσείο γίνεται μία «εμπειρία» [...] να ανακαλύψουμε κάτι νέο για τον εαυτό μας.

## ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΩΣ ΤΟΠΟΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ

[...] ο κύριος στόχος πρέπει να εστιάζει μεταξύ της ζωής των ατόμων και της περιοχής τους. Το μουσείο πρέπει να προσπαθεί ν' αυξάνει τον σταθερό αριθμό επισκεπτών και από επισκέπτες να τους μετατρέπει σε «χρήστες». [...] στην ολότητά του πρέπει να αποκτά νέες δεξιότητες και να συνεργάζεται ως βασικός παράγοντας στον μετασχηματισμό της περιοχής προτείνοντας νέα ζητήματα, ερωτήματα, ιδέες και δράσεις. Με αυτόν τον τρόπο θα συμμετέχει στην ανάπτυξη της κοινωνίας. [...]

THE DEMOCRATIC MUSEUM – ACCESSIBILITY AS A  
STIMULUS FOR SOCIAL INCLUSION.

Proceedings of the COME-IN!-Thematic  
Conferences.2018

Απόδοση στα ελληνικά: Μ. Κουτσούκου

Οι προκαταρκτικές αποφάσεις για την επιλογή τύπου έκθεσης πρέπει να βασίζονται στο μήνυμα που θα επικοινωνηθεί και στον συνδυασμό αντικειμένων και πληροφορίας, που θα λειτουργήσουν πιο αποτελεσματικά για την έκθεση.

Ο σχεδιασμός εκθέσεων είναι η τέχνη και η επιστήμη της οπτικής, χωρικής και υλικής οργάνωσης στοιχείων ενός περιβάλλοντος εντός μίας σύνθεσης μέσα στην οποία κινούνται επισκέπτες. Αυτό γίνεται για να επιτευχθούν προκαθορισμένοι στόχοι. Μία έκθεση δεν πρέπει ποτέ να είναι ασυνάρτητη, ανοργάνωτη ή να αφήνεται στην τύχη.

David Dean (1996). Museum Exhibition: Theory and Practice.

Απόδοση στα ελληνικά: Μ. Κουτσούκου

Τα εκτεθειμένα αυθεντικά αντικείμενα αλλά και το ερμηνευτικό υλικό ονομάζονται εκθέματα με μία ευρεία έννοια και σχηματίζουν μία συνεκτική μονάδα παρουσιασμένη σε εκθεσιακό περιβάλλον, αίθουσα ή σε ψηφιακό/εικονικό χώρο. Με τον όρο έκθεμα συχνά δηλώνεται ευρύτερα κάθε είδους μέσο το οποίο παράγεται για να στοιχειοθετεί και να μεταδίδει το περιεχόμενο της έκθεσης. Δηλώνεται δηλαδή ένα αυθεντικό αντικείμενο (τεκμήριο) ή άλλου είδους εκθεσιακά στοιχεία (μία παρουσίαση/παρέμβαση στον χώρο μέσω κατασκευής για θέαση ή κάποιου στοιχείου για χειρισμό από τον επισκέπτη). Στις μέρες μας γίνεται λόγος για φυσικά (αναλογικά) εκθέματα, αλλά και για ψηφιακά, παρουσιασμένα εντός φυσικού χώρου σε ψηφιακές συσκευές ή στο διαδίκτυο.

Τα εκθέματα διακρίνονται –μεταξύ άλλων– για την ισχυρή τους ικανότητα να μεταφέρουν και να δημιουργούν γνώση. Επομένως, τα εκθέματα παίζουν σημαντικό ρόλο, όχι μόνο στην επικοινωνία των ιδεών, του επιστημονικού και κοινωνικού λόγου, αλλά και

στην παραγωγή και διαμόρφωση της γνώσης για μη ειδικούς. Η διαδικασία παραγωγής της γνώσης αυτής (του νοήματος) προκύπτει από ποικίλους παράγοντες και από μεθόδους που συστήνουν την ίδια την παραγωγή της έκθεσης και οι οποίες θα παρουσιαστούν στη συνέχεια.

Οι εκθέσεις, από τη φύση τους, προορίζονται για το κοινό, το οποίο έρχεται σε επαφή με αυτές μέσω της επίσκεψης. Πρόκειται για κοινωνική δραστηριότητα που πραγματοποιείται στον ελεύθερο χρόνο. Η επίσκεψη έχει ξεκάθαρα κοινωνικό χαρακτήρα εστιάζοντας –και ιδανικά εξατομικεύοντας– στον επισκέπτη. Ως επισκέπτες ορίζουμε μία ετερογενή μάζα ανθρώπων, χωρίς κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ τους, από τους οποίους ο καθένας αντιλαμβάνεται τα πράγματα με τον δικό του τρόπο, έχει ιδιαίτερες ανάγκες, προτιμήσεις ως προς τη μάθηση, κοινωνικές και πνευματικές ιδέες και προκαταλήψεις. Σε κάθε περίπτωση, ο επισκέπτης έρχεται στην έκθεση με την προϋπάρχουσα προσωπική πολιτισμική εμπειρία του (βλ. θεματική Επισκέπτες).

Όπως εξηγήθηκε παραπάνω, το μουσείο είναι ένα πολιτιστικό προϊόν που παράγεται από τους ανθρώπους του, οι οποίοι αντιπροσωπεύουν συγκεκριμένες οπτικές και θέσεις. Ισότιμα με αυτούς, κάθε επισκέπτης κουβαλάει την προσωπική του «αποσκευή» γεμάτη από ιδέες και αξίες, έχοντας προσδοκίες, ανάγκες και στόχους. Αυτό συνεπάγεται ότι μουσεία και πολιτιστικοί οργανισμοί πρέπει να ενθαρρύνουν το κοινό να εξετάζει με κριτική ματιά οτιδήποτε εκφράζεται στην έκθεση και του προσφέρεται συγκρίνοντάς το με τις δικές του εμπειρίες. Ο επισκέπτης ενεργεί και τελικά δέχεται ή απορρίπτει την προτεινόμενη από την έκθεση γνώση, θέση, άποψη.

Η εμπειρία της επίσκεψης αφορά το πώς βιώνουν οι επισκέπτες το σύνολο ενός μουσείου ή ενός χώρου με πολιτιστικό περιεχόμενο, του οποίου κάθε φορά διαβαίνουν το κατώφλι. Η εμπειρία αυτή έχει καθιερωθεί να λογίζεται για κάθε μοναδική επίσκεψη ως η σύνθεση-αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης μεταξύ της προσωπικής, της κοινωνικής και της φυσικής διάστασης κάθε επισκέπτη κατά

τη διάρκεια μιας επίσκεψης. Δε θα ήταν λάθος ή υπερβολή να ειπωθεί ότι «υπάρχουν» τόσες εκθέσεις όσοι και επισκέπτες μιας έκθεσης.



## **Με ποιον σκοπό να δημιουργούμε και να λειτουργούμε εκθέσεις;**

...για να επικοινωνούμε νοήματα, να ερμηνεύουμε, να συμμετέχουμε Ένας φορέας που παράγει εκθέσεις καταφέρνει επιτυχώς με τη δράση του να απευθύνεται και να ενσωματώνει άτομα και κοινωνικές ομάδες όταν εκείνοι αισθάνονται ότι αυτή τους αφορά, τους συμπεριλαμβάνει, όταν «μιλά» τη γλώσσα τους και όταν αυτή γίνεται επίκαιρη. Υπό αυτές τις προϋποθέσεις πετυχαίνει εμφανή χρησιμότητα, εμπλουτίζοντας ποικιλοτρόπως τη ζωή μας. Ο λόγος περί μουσείων –και γενικότερα χώρων και φορέων διαχείρισης ή παρουσίασης πτυχών της πολιτιστικής κληρονομιάς– σήμερα επικεντρώνεται όλο και περισσότερο στις έννοιες «κοινωνική συμμετοχή», «κοινωνική ενδυνάμωση», «κοινωνική ενσωμάτωση». Ο στόχος του έργου των φορέων αυτών είναι να υπηρετούν την κοινωνία με ολιστικό και συμπεριληπτικό

τρόπο, σε επίπεδο ατομικό, κοινοτικό ή ευρύτερα κοινωνικό.

Ο επισκέπτης βρίσκεται στο επίκεντρο της επίσκεψης και πριν από αυτό το στάδιο βρίσκεται στο επίκεντρο του σχεδιασμού μίας έκθεσης. Ως σκοπιμότητες για τη δημιουργία και λειτουργία –προσφορά– μίας έκθεσης στην κοινωνία προσδιορίζονται ενδεικτικά τα ακόλουθα οφέλη:

- Σε ατομικό επίπεδο: ενίσχυση αυτοεκτίμησης, αυτοπεποίθησης, δημιουργικότητας.
- Σε επίπεδο κοινότητας: συμβολή στη βελτίωση της αίσθησης του ανήκειν, στη δέσμευση για την επίτευξη κοινών στόχων.
- Σε ευρύτερο επίπεδο, κοινωνίας: αμφισβήτηση στερεότυπων αντιλήψεων και καλλιέργεια της ανοχής, του σεβασμού στη διαφορετικότητα.





Οι επισκέπτες γνωρίζουν πολύ καλά, όπως και οι επιμελητές, ότι μπορεί κανείς να βρει πληροφορίες σε βιβλία, ντοκιμαντέρ, βίντεο, διαδίκτυο, κ.α. Οι επισκέπτες έρχονται στο μουσείο για την εμπειρία που μόνο αυτός ο χώρος μπορεί να προσφέρει.

Black, G. Το Ελκυστικό Μουσείο.

Σε συνέχεια της παραπάνω κοινωνικής αποστολής των πολιτιστικών οργανισμών, με το κοινό να τοποθετείται στο επίκεντρο της σημασίας και του ενδιαφέροντος, η δημιουργία δεσμών και η διατήρηση των σχέσεων με την κοινότητα ή τις κοινότητες που ζουν και δρουν γύρω από τους φορείς αποτελούν κύριο μέλημα.

Κλείνοντας τον σχολιασμό για τις σκοπιμότητες και την αξία δημιουργίας και λειτουργίας μίας έκθεσης, παραθέτουμε κάποια σημεία από τον οδηγό της UNESCO του 2006, με θέμα

τη διαχείριση μουσείων: [έκθεση] είναι εκεί όπου καθίσταται η άμεση επαφή μεταξύ του επισκέπτη και των συλλογών. Είναι εκεί όπου οποιοδήποτε άτομο, οποιασδήποτε ηλικίας, οικονομικού και κοινωνικού προφίλ, είτε σε ατομική είτε σε ομαδική επίσκεψη, έχει τη δυνατότητα να δει «το αυθεντικό αντικείμενο» και χάρη σε ορισμένες εκθεσιακές τεχνικές να επικοινωνήσει και ν' αλληλοεπιδράσει με αυτό.

(Απόδοση στα ελληνικά: Μ. Κουτσούκου)

Με αφορμή την παραπάνω διατύπωση, σχετικά με το έργο της επικοινωνίας στις εκθέσεις, θα λέγαμε ότι:

- Η επικοινωνία αυτή είναι ατομική ενεργητική διαδικασία συμμετοχής και συσχετισμού του επισκέπτη με την έκθεση.
- Η επικοινωνία αυτή επιδέχεται πολλαπλών ερμηνειών και αναγνώσεων, καθώς οι εκθέσεις και τα εκθέματα αποτελούν αντίστοιχα φορείς πολλαπλών πληροφοριών, αξιών και μηνυμάτων δεδομένης της

πολυμορφίας και της ετερογένειας του κοινού.

- Κατά την επικοινωνία αυτή παράγονται πολλαπλές ερμηνείες και σε συνεχή διαπραγμάτευση, χωρίς απαραίτητως κοινά μεταξύ τους χαρακτηριστικά. Συνεπώς οι ερμηνείες είναι υποκειμενικές και ρευστές, μεταβαλλόμενες στον χώρο και τον χρόνο.
- Τέλος, η επικοινωνία αυτή θέτει ουσιαστικά σε μία δυναμική κριτική θεώρηση τον ίδιο τον φορέα, τις συλλογές, το εκθεσιακό υλικό και τα συνοδευτικά ερμηνευτικά μέσα τα οποία παρουσιάζουν το περιεχόμενο μίας έκθεσης.



### **Οι 6 αρχές ερμηνείας κατά τον Tilden**

(Υπηρεσία Εθνικών Πάρκων ΗΠΑ)

1. Ερμηνεία που δεν συνδέει τα εκθέματα με κάτι σχετικό με την προσωπικότητα ή την εμπειρία του επισκέπτη θα είναι στείρα.
2. Οι πληροφορίες από μόνες τους δεν είναι ερμηνεία. Ερμηνεία είναι η αποκάλυψη που βασίζεται στις πληροφορίες. Πρόκειται για δύο εντελώς διαφορετικά πράγματα. Ωστόσο, κάθε ερμηνεία περιλαμβάνει πληροφορίες.
3. Η ερμηνεία είναι «τέχνη» που συνδυάζει πολλές τέχνες [...].
4. Κύριος στόχος της ερμηνείας δεν είναι η καθοδήγηση, αλλά η αφύπνιση του ενδιαφέροντος.

5. Η ερμηνεία θα πρέπει να παρουσιάζει το σύνολο μάλλον παρά τα επιμέρους στοιχεία.

6. Η ερμηνεία που απευθύνεται σε παιδιά (ως την ηλικία των 12) δεν πρέπει να είναι μια «υπεραπλούστευση» της παρουσίασης στους ενήλικες, αλλά να ακολουθεί διαφορετική προσέγγιση.

Freeman Tilden. (1977). *Interpreting our Heritage*.

1η δημοσίευση: 1959. Πηγή: Black, G. Το Ελκυστικό Μουσείο.

Σύμφωνα με τον Graham Black, η ερμηνεία είναι μία συζήτηση μεταξύ μουσείου, κοινού και συλλογών ή θέματος μίας έκθεσης. Η ερμηνεία δίνει έμφαση στη συνεργασία κοινού και μουσείου, βλέποντας τους επισκέπτες ως ισότιμους εταίρους. Πιο συγκεκριμένα, στο έργο του Το Ελκυστικό Μουσείο δηλώνει ότι:

Η ερμηνεία είναι μια προσέγγιση παρουσίασης της πολιτιστικής κληρονομιάς, η οποία

προσπαθεί να παροτρύνει τους επισκέπτες να ενδιαφερθούν και να ασχοληθούν με το «προϊόν», να ενθαρρύνει τη συμμετοχή και μέσω αυτής, να τους βοηθήσει ώστε να αναπτύξουν την ικανότητά τους να ανακαλύπτουν και να κατανοούν μόνοι τους.

Η ερμηνεία ως μέσο για συμμετοχή στην έκθεση, ανακάλυψη και κατανόηση του περιεχομένου, πραγματώνεται με τη διαμόρφωση και την εφαρμογή επικοινωνιακών και μουσειολογικών αντιλήψεων και πρακτικών αρχών. Στόχος είναι η ενθάρρυνση κατά το δυνατόν ευρύτατου φάσματος κοινού. Παρακάτω περιγράφεται μία επιλογή ερμηνευτικών αρχών για την οργάνωση αποτελεσματικότερων εκθέσεων, σύμφωνα με την καταγραφή της εμπειρίας του G. Black:

1. Η ερμηνεία δίνει έμφαση στην όλη εμπειρία επίσκεψης.
2. Μέσω του προσανατολισμού (πρακτικά, εννοιολογικά στοιχεία) η ερμηνεία δίνει στους επισκέπτες τη δύναμη να επιλέξουν.

3. Η ερμηνεία είναι ευχαρίστηση.
4. Η ερμηνεία πρέπει να βασίζεται στις τελευταίες έρευνες αξιολόγησης του κοινού. Η λογική ερμηνεία απαιτεί λογική έρευνα. Μία βασική (επαγγελματική όσο και ηθική) αρχή είναι πως ό,τι παρουσιάζεται στο κοινό πρέπει να μην περιέχει ανακρίβειες και να αντανakλά τις τελευταίες έρευνες.
5. Η λογική ερμηνεία αναγνωρίζει την ύπαρξη διαφορετικών απόψεων.
6. Η ερμηνεία προσπαθεί να χρησιμοποιήσει το προσωπικό πλαίσιο αναφοράς κάθε επισκέπτη, συσχετίζοντας τα εκθέματα με τη ζωή, τις εμπειρίες, τα ενδιαφέροντα και τις γνώσεις του – στην ουσία δίνοντάς του προσωπική διάσταση.
7. Η ερμηνεία υπηρετεί την ενεργό συμμετοχή του επισκέπτη. Ενεργός συμμετοχή δεν σημαίνει απαραίτητα ο επισκέπτης να πατάει κουμπιά. Στόχος είναι να ενεργοποιηθεί το μυαλό του, να έχει την αίσθηση της «ανακάλυψης». Ο επισκέπτης συμμετέχει

στη μάθηση σωματικά και διανοητικά -δρώντας, παρακολουθώντας, διαβάζοντας, ακούγοντας, χρησιμοποιώντας τη φαντασία του, αλληλεπιδρώντας με το προσωπικό και τους υπόλοιπους επισκέπτες, συζητώντας, αφομοιώνοντας.

Για τη συμμετοχή του επισκέπτη πρέπει η έκθεση: α) να απευθύνεται στις αισθήσεις, τα συναισθήματα και το μυαλό του, β) να ενθαρρύνει την κοινωνική του αλληλεπίδραση και γ) να παρέχει διαβαθμισμένο περιεχόμενο.

Έχοντας ως εδώ εξετάσει τη φύση και την αποστολή μουσείων και πολιτιστικών φορέων, τη σημασία του κοινού ως επίκεντρο στο έργο τους, τις έννοιες επικοινωνία, ερμηνεία και συμμετοχή, στην επόμενη υποενότητα προσδιορίζεται η δημιουργία περιεχομένου –νοηματική ανάπτυξη και χωρική απόδοση– στις εκθέσεις σύμφωνα με την τρέχουσα κοινωνική πραγματικότητα και τις τάσεις της Μουσειολογίας.



- Το μουσείο γενικά και ειδικά οι εκθέσεις με πολιτιστικό περιεχόμενο αποτελούν ισχυρές αναπαραστάσεις και αφηγήματα της κοινωνίας και ευθύνονται για τη διαμόρφωση θέσεων και αντιλήψεων στη δημόσια σφαίρα. Τα μουσεία είναι τόποι που προάγουν τον κοινωνικό αναστοχασμό και τη μάθηση. Ως πεδία για ελεύθερη έκφραση οι εκθέσεις είναι μία ιδανική περίπτωση. Η έκθεση επιτρέπει στους επισκέπτες να μάθουν, να στοχαστούν, να αφομοιώσουν τον κόσμο με τον προσωπικό τους ρυθμό. Είναι ένα περιβάλλον όπου προκαθορισμένες αντιλήψεις και μεροληπτικές θέσεις –τόσο από πλευράς συντελεστών, όσο και επισκεπτών– μπορούν να διαλυθούν και νέες προσεγγίσεις και θέσεις να γεννηθούν. Όλα τα μουσεία έχουν ανάγκη τη διέξοδο

των εκθέσεων, ώστε να κάνουν προσβάσιμους τους θησαυρούς και τη γνώση τους στον κόσμο που αυτά στηρίζουν και υπηρετούν.

- Τα κίνητρα του επισκέπτη και η ποιότητα των προσφερόμενων υπηρεσιών τον παροτρύνουν ή μη να ενδιαφερθεί και να ασχοληθεί με την έκθεση. Η ποιότητα της επίσκεψης και ο βαθμός ικανοποίησης του επισκέπτη είναι μετρήσιμα μέσω έρευνας αξιολόγησης. Η επίσκεψη μίας έκθεσης είναι μία ολιστική εμπειρία, η οποία προϋποθέτει ένα περιβάλλον φιλικό, ενδιαφέρον, άνετο ώστε να:
  - προωθεί και να ενισχύει τη συμμετοχή,
  - να προκαλεί την ευχαρίστηση
  - και τελικά ν' ανταμείβει τον επισκέπτη.



- Σχεδιάζουμε με πρόθεση. Βαδίζουμε σύμφωνα με την κεντρική ιδέα που ορίζει το θέμα της έκθεσης. Επιλέγουμε συνειδητά τα επιμέρους θέματα (μηνύματα, ιστορίες). Θυμόμαστε πάντοτε τι θέλουμε να πάρει μαζί του ο επισκέπτης φεύγοντας.



Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας - ICOM Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων [εδώ](#).

Νόμος 4858/2021 Για την προστασία των Αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς [ΦΕΚ 220/Α/2021] [εδώ](#). Νόμος 3521/2006 Κύρωση της Σύμβασης για την Προστασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς [ΦΕΚ 275/Α/2006] [εδώ](#).

ΔΙΕΘΝΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ ΜΟΥΣΕΙΩΝ - ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΤΜΗΜΑ [εδώ](#).

ΥΠΠΟ / Διεύθυνση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς [εδώ](#).

ΥΠΠΟ / Διεύθυνση Αρχαιολογικών Μουσείων, Εκθέσεων και Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων [εδώ](#).



## A.2. Σχεδιάζοντας την Έκθεση Δημιουργώντας Περιεχόμενο



εκθέσεις • ερμηνευτική προσέγγιση  
σχεδιασμός περιεχομένου (νοηματική ανάπτυξη) • σχεδιασμός εκθεσιακού χώρου (χωρική απόδοση) • παραγωγή νοήματος • συντελεστές / ομάδα σχεδιασμού και στάδια μελετών • συνοδευτικά ερμηνευτικά μέσα / εκθεσιακά υλικά • νέες τεχνολογίες / Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)



### A.2.1. Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ (μουσειολογικός νοηματικός σχεδιασμός - μελέτη)

1. Ποιες ορίζονται ως καλές εκθεσιακές

πρακτικές; Με ποια κριτήρια θεωρούνται επιτυχημένες οι εκθέσεις;

2. Πώς σχεδιάζονται (προδιαγραφές, «κανόνες», μέθοδοι); Πώς υλοποιούνται και πώς λειτουργούν οι εκθέσεις;
3. Πώς οι εκθέσεις δύνανται να επιτυγχάνουν την εξομάλυνση ζητημάτων ολιστικής προσβασιμότητας και κοινωνικής συμπερίληψης;

### A.2.2. Η ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ (μουσειολογικός αρχιτεκτονικός σχεδιασμός - μουσειογραφική μελέτη)

1. Να προσδιοριστεί η σχέση περιεχομένου-χώρου στις εκθέσεις.
2. Τι σημαίνει διαμόρφωση εκθεσιακού χώρου και πώς υλοποιείται ο

αρχιτεκτονικός/μουσειογραφικός  
σχεδιασμός;

3. Πώς η μουσειογραφία συμβάλλει στην ερμηνεία ενός θέματος και στην παραγωγή νοήματος;

### **A.2.3. ΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΑ ΜΕΣΑ ΜΕΤΑΔΟΣΗΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ**

1. Πώς τα συνοδευτικά εκθεσιακά εργαλεία (μέσα) συμβάλλουν στην ερμηνεία του περιεχομένου μιας έκθεσης;
2. Ποια είναι αυτά; Συμβατικά (συνήθη/τυπικά) και ψηφιακά ερμηνευτικά μέσα.
3. Ποιες δυνατότητες προσφέρουν για την επίτευξη προσβασιμότητας και συμπερίληψης των επισκεπτών;

Στην προηγούμενη υποενότητα σκιαγραφήθηκε η έννοια και η λειτουργία του μουσείου και γενικά των πολιτιστικών οργανισμών σήμερα και προσδιορίστηκε ο δυναμικός κοινωνικός ρόλος τον οποίον καλούνται ιδανικά να αναλαμβάνουν, ανεξαρτήτως βεληνεκούς, θεματικής και είδους εκθέσεων (μόνιμης, περιοδικής). Επισημαίνεται ότι όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά και επιδιώξεις αποτελούν ταυτόχρονα καλές πρακτικές για τον σχεδιασμό μιας επιτυχημένης έκθεσης.

Με άλλα λόγια τα χαρακτηριστικά του σημερινού μουσείου ζωντανεύουν και βρίσκουν εφαρμογή στην έκθεση, δηλαδή στο πιο βασικό και δημοφιλές μέσο ερμηνείας και επικοινωνίας. Το δυναμικό αυτό μέσο αποτελεί την ταυτότητα, τον κύριο λόγο επίσκεψης και τον κυρίαρχο τρόπο δημιουργίας σταθερής σχέσης με το κοινό.

Προκειμένου να δημιουργηθεί μία επιτυχής έκθεση, το πιο σημαντικό προς επίτευξη στοιχείο είναι η μέριμνα για την πρόσβαση

του επισκέπτη σε αυτήν. Ο επισκέπτης είναι ο στόχος και το επίκεντρο για τη δημιουργία της έκθεσης. Οι έννοιες πρόσβαση, προσβασιμότητα (δυνατότητα πρόσβασης), προσβάσιμος σχεδιασμός αφορούν τη διαδικασία σχεδιασμού παροχών και προϊόντων με τέτοια χαρακτηριστικά, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούνται και να ωφελούν ανθρώπους στο ευρύτερο δυνατό φάσμα των δυνατοτήτων κάθε φορέα. Η προσβασιμότητα συνδέεται στενά και με τον όρο καθολικός σχεδιασμός (universal design) ή σχεδιασμός για όλους (design for all).

Ως πρόσβαση λογίζεται η φυσική και η νοητική και θεωρείται ο ακρογωνιαίος λίθος -η βασικότερη προϋπόθεση του σχεδιασμού και της επίσκεψης. Ο φυσικός και νοητικός προσανατολισμός επιτυγχάνεται εφαρμόζοντας βασικές εργονομικές και ανθρωπομετρικές προδιαγραφές στο εκθεσιακό περιβάλλον. Επιπλέον, εκτός από την πρακτική και νοητική, η έκθεση προσπαθεί εξίσου να υποστηρίξει τη συναισθηματική και αισθητηριακή πρόσβαση, καθώς και την πολιτισμική πρόσβαση, εξίσου

καταλυτικής σημασίας παράγοντες για τη θετική εμπειρία επίσκεψης. Η προϋπόθεση αυτή αφορά κάθε είδους έκθεση, τόσο ως προς τον τρόπο πραγμάτωσης όσο και ως προς τον χαρακτήρα και τη χρονική της διάρκεια (φυσικός ή εικονικός χώρος, μόνιμη ή περιοδική). Συνδυαστικά με τη διασφάλιση βέλτιστης πρόσβασης στην έκθεση, πρέπει να λαμβάνονται υπόψιν και οι τρεις παράγοντες της εμπειρίας επίσκεψης (προσωπική, φυσική και κοινωνική διάσταση βλ. υποενότητα Α.1.).

Πιο συγκεκριμένα -και σχετικά με την έννοια των διαφόρων ειδών πρόσβασης και γενικά της προσβασιμότητας- τα στοιχεία που απαρτίζουν την έκθεση πρέπει να έχουν ως επίκεντρο τον επισκέπτη και την εμπειρία του.

Προκειμένου να επιτευχθεί η διανοητική και συναισθηματική πρόσβαση σε μία έκθεση ως προς το περιεχόμενο, σημειώνονται οι ακόλουθες παράμετροι και ταυτόχρονα προϋποθέσεις προσβασιμότητας:

- Πρωτίστως να επεξηγούνται σαφώς και επαρκώς στοιχεία που ορίζουν την πρόθεση του φορέα και τον σχεδιασμό της έκθεσης:
  - Ποια η αποστολή του φορέα, σε τι αφορά η έκθεση, πώς σχετίζεται με τον επισκέπτη (γιατί τον αφορά), πώς οργανώνεται η έκθεση (θεματική, βασική ιδέα, θέματα, χρόνος, χώροι), ποια τα δυνητικά οφέλη της επίσκεψης.

Βασικότερο σημείο («ελεγκτικός μηχανισμός» σαφήνειας κατά τον σχεδιασμό) αποτελεί το τι θέλουμε να πάρει μαζί του ο επισκέπτης φεύγοντας.

- Η ερμηνεία να είναι επιλεκτική και να έχει σαφές θέμα (δηλ. μήνυμα ή ιστορία) μεταδίδοντας ιδέες και νοήματα και όχι γεγονότα-πληροφορίες, να βοηθά το κοινό να κατανοήσει το περιεχόμενο της έκθεσης. Η θεματική προσέγγιση προτιμάται ως ευνοϊκή για την ενεργητικότερη συμμετοχή του επισκέπτη.

- Η έκθεση να είναι συνολικά συνεπής με τη γενικότερη ερμηνευτική γραμμή/φιλοσοφία.

Η έκθεση να ενσωματώνει την ποικιλία σε εκθέματα, πληροφορίες, δραστηριότητες. Τα μηνύματα να παρουσιάζονται με σαφήνεια, ειρμό και με χρήση πολλών μέσων, τα οποία να καλύπτουν διαφορετικά επίπεδα ικανοτήτων και δεξιοτήτων από πλευράς επισκεπτών.

- Οι οργανωτές της έκθεσης να είναι ειλικρινείς στις προθέσεις τους (έχουν και αυτοί τις δικές τους προκαταλήψεις, πεποιθήσεις, θεωρίες, διαπραγματεύσεις, ενδιαφέροντα). Να περιγράφουν με σαφήνεια την άποψή τους. Να καθιστούν εμφανές το γεγονός ότι πρόκειται για επιλογές και ότι προβάλλουν μόνο μία από τις πιθανές ερμηνείες, αποδεχόμενοι αμφιβολία και αβεβαιότητα. Συνολικά τον σχεδιασμό και την τελική παρουσίαση των εκθέσεων διέπουν λόγοι ηθικής.
- Η έκθεση να προσφέρει πολλαπλά επίπεδα και «σημεία εισόδου» (διόδους

προσέγγισης όπως διανοητικές, πολιτισμικές, ατομικές, ομαδικές), δηλαδή ευρύ φάσμα προσεγγίσεων ώστε να:

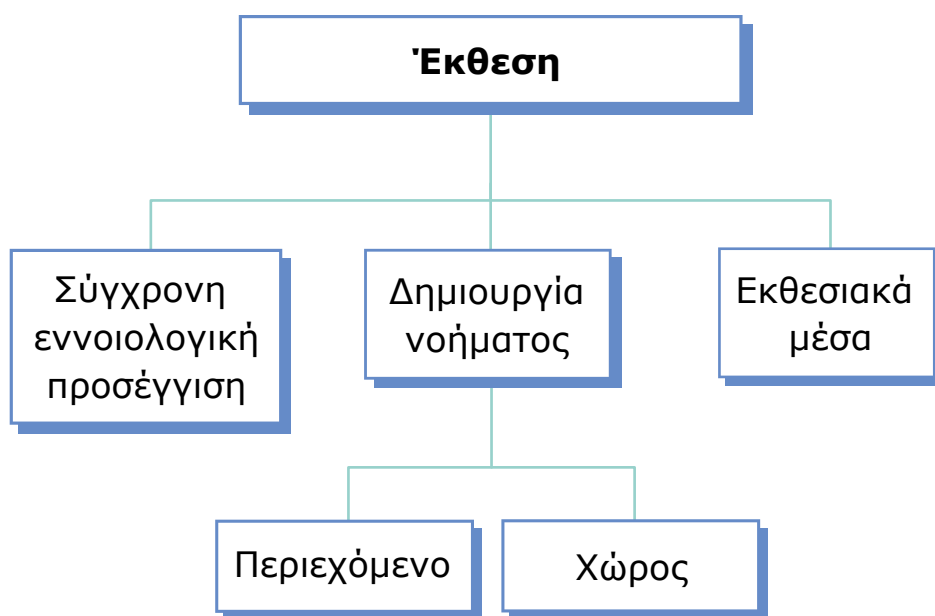
- ενθαρρύνεται και να διευκολύνεται η επαφή του διαφοροποιημένου κοινού με το περιεχόμενο,
  - ελκύεται η προσοχή,
  - αφυπνίζεται το ενδιαφέρον,
  - προκαλείται η σκέψη, να ενθαρρύνεται ο αναστοχασμός του νοήματος όσων βλέπει καθώς και η διάθεση ενδοσκόπησης, ώστε ο επισκέπτης να αποκαλύπτει από μόνος του την έκθεση.
- Η έκθεση να εξηγεί τα πώς και τα γιατί, να εισάγει σταδιακά από το γνωστό στο άγνωστο και να κάνει τον επισκέπτη να αισθανθεί ότι η έκθεση και κατ' επέκταση το αντικείμενο και η δράση του φορέα τον αφορούν.
  - Η έκθεση να αναδεικνύει αιτιώδεις σχέσεις των φαινομένων και των κοινωνικών τους καταβολών μέσω μίας αφήγησης «ανοικτών» ιστοριών.

Επιπλέον για τη νοητική και συναισθηματική προσβασιμότητα απαραίτητα θεωρούνται τα εξής:

- Ευκολία στην ανάγνωση και το περιεχόμενο. Σύντομα, ζωντανά και περιεκτικά κείμενα. Κατανομή και διαβάθμιση υλικού με δομημένο τρόπο, οργανώνοντας σε κύρια και δευτερεύοντα μηνύματα.
- Το ύφος και η γλώσσα με την οποία απευθυνόμαστε στους επισκέπτες να είναι οικεία και άμεσα. Εκφραζόμαστε ειλικρινώς και αφήνουμε περιθώρια για διαφορετικές απόψεις και σχολιασμό. (Το χιούμορ, με μέτρο, είναι αποδεκτό, καθώς ενθαρρύνει τη συμμετοχή και τη μάθηση).
- Πληροφορίες για τους ανθρώπους και τη ζωή τους, που έχουν δηλαδή προσωπικό χαρακτήρα και δεν παραθέτουν μόνο γεγονότα ή περιγραφές, είναι ιδιαίτερα αρεστές στο κοινό. Επίσης, η πρακτική της «προσωποποίησης», το να βλέπουμε με τα μάτια των ανθρώπων που έζησαν κάποτε,

αυξάνει το ενδιαφέρον και πυροδοτεί τη φαντασία.

- Το σύνολο να αποπνέει φιλική αίσθηση έναντι του επισκέπτη.
- Τέλος, απαραίτητη είναι η διεξαγωγή προκαταρκτικής αξιολόγησης της έκθεσης, προτού σχεδιαστεί οριστικά και φυσικά προτού ανοίξει για το κοινό.



Σχηματοποιημένη δημιουργία περιεχομένου μίας έκθεσης.

Αναφορικά με την φυσική προσβασιμότητα, τους παράγοντες που παίζουν καταλυτικό ρόλο και τις προδιαγραφές πραγμάτωσης αυτής στους μουσειακούς και εκθεσιακούς χώρους, επισημαίνεται ότι πρόκειται για μείζον θέμα αποφάσεων, προγραμματισμού και σχεδιασμού. Η βέλτιστη επίτευξη της αρμονικής συμπερίληψης των επισκεπτών αποτελεί ιδιαίτερα κρίσιμο ζητούμενο στις εκθέσεις.

Σχετικά με τη διασφάλιση και της φυσικής προσβασιμότητας, παρακάτω σημειώνονται ορισμένες καλές πρακτικές (βασικές υποχρεωτικές αρχές) για την αποφυγή ή εξάλειψη αντικειμενικών δυσχερειών για επισκέπτες με δεδομένες εκ γενετής ή επίκτητες αναπηρίες, ψυχικές διαταραχές, αντιληπτικές δυσλειτουργίες, γνωστικές και μαθησιακές δυσκολίες. Στις παραπάνω κατηγορίες συνυπολογίζονται άτομα τρίτης ηλικίας (συχνότατοι επισκέπτες εκθέσεων) καθώς και άτομα με περιστασιακά εμποδιζόμενη κίνηση. Πέραν των ανωτέρω περιπτώσεων, η άνετη, φιλική και ευχάριστη

εμπειρία για όλους τους δυνητικούς επισκέπτες επιτυγχάνεται μέσα από τις ακόλουθες αρχές σχεδιασμού:

- Πολιτική ένταξης και ενσωμάτωσης του συνολικού πληθυσμού αφομοιώνοντας τη λογική και εφαρμόζοντας την αρχή «Σχεδιασμός για Όλους» (Συμπεριληπτικός, Καθολικός).
- Άρτια εφαρμογή της κείμενης νομοθεσίας, διεθνών συμβάσεων, εγκυκλίων, κανόνων, προδιαγραφών, τεχνολογίας.
- Συνεργασία με φορείς εκπροσώπησης και ομάδες ατόμων με αναπηρίες ή άλλα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά για πληροφόρηση και δοκιμές.
- Υποδομές υποδοχής και εξυπηρέτησης (περιβάλλον χώρος και εντός κτηρίου), είσοδοι, περάσματα, ράμπες, ανελκυστήρες, κλιμακοστάσια, έξοδοι και έξοδοι διαφυγής κινδύνου, καθιστικά και σημεία ανάπαυσης).
- Επαρκής σήμανση για προσανατολισμό

και πλοήγηση στους χώρους, επισήμανση εμποδίων, κινδύνων, κατόψεις εκθεσιακού χώρου.

- Φωτισμός (γενικός και εκθεσιακός), [ένταση, επίπεδα, χρώμα και ποιότητα].
- Επικοινωνία και εκθέματα [σε προθήκες, διαδραστικά εκθέματα, εκθεσιακά κείμενα (πινακίδες, λεζάντες, χρήση γλώσσας, αριθμός λέξεων, τοποθέτηση, μορφή, εικόνες, τυπογραφία, μέγεθος γραμματοσειράς, σύμβολα κ.λπ.).
- Οπτικοακουστικές παρουσιάσεις (οπτικοακουστικά μέσα, υποτιτλισμός) και χρήση ηλεκτρονικών συσκευών ή ειδικών διευκολυντικών σε ζητήματα προσβασιμότητας ψηφιακών εφαρμογών.
- Φιλική και ευγενική συμπεριφορά προσωπικού.

Συμπερασματικά, ο συνδυασμός φυσικής πρόσβασης, επιστημονικής αρτιότητας και κατανοητής παρουσίασης (νοητική,



συναισθηματική πρόσβαση), μάθησης, ψυχαγωγίας και εξυπηρέτησης είναι δυνατός ακόμη και με μικρές οικονομικές δαπάνες. Ως απαραίτητη προϋπόθεση λογίζεται ο σαφής και λεπτομερής ερμηνευτικός προγραμματισμός/σχέδιο (τι, ποιος, γιατί, ποια τα οφέλη, με ποια ερμηνευτική στρατηγική). Το ζητούμενο είναι η προσφορά ποικίλων εμπειριών (αισθητική, συναισθηματική, μάθηση, ψυχαγωγία, κοινωνικότητα), η προσέλκυση διαφορετικών κατηγοριών κοινού και η ικανοποίηση των διαφοροποιημένων αναγκών κάθε επισκέπτη για μία ποιοτική εμπειρία επίσκεψης.

## **2.1 Σχεδιάζοντας την Έκθεση: Η Ανάπτυξη του Περιεχομένου (μουσειολογικός νοηματικός σχεδιασμός - μελέτη)**

1. Ποιες ορίζονται ως καλές εκθεσιακές πρακτικές; Με ποια κριτήρια θεωρούνται επιτυχημένες οι εκθέσεις;

2. Πώς σχεδιάζονται (προδιαγραφές, «κανόνες», μέθοδοι). Πώς υλοποιούνται και πώς λειτουργούν οι εκθέσεις;

3. Πώς οι εκθέσεις δύνανται να επιτυγχάνουν την εξομάλυνση ζητημάτων ολιστικής προσβασιμότητας και κοινωνικής συμπερίληψης;

Στις μέρες μας με τον όρο έκθεση νοείται μία ιδιαιτέρως ευρεία γκάμα πολιτιστικών προϊόντων. Οι φορείς παραγωγής, οι τρόποι πραγμάτωσης και η λειτουργία επίσης ποικίλλουν. Συνακόλουθα ο όρος έκθεμα έχει ιστορικά διευρυνθεί· αναφέρεται στην ύπαρξη τεκμηρίων και συλλογών, δηλαδή στα φυσικά εκθέματα (αυθεντικά αντικείμενα υλικού ή πτυχές άυλου πολιτισμού) αλλά και στην ύπαρξη ψηφιακών εκθεμάτων (περιεχόμενο σχεδιασμένο με Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας/ΤΠΕ). Επομένως, μία έκθεση μπορεί να παρουσιάζει υλικό προερχόμενο από μουσειακή συλλογή ή να πραγματεύεται ένα θέμα χωρίς μουσειακά αντικείμενα. Επιπλέον, με τον όρο έκθεμα συχνά δηλώνεται ευρύτερα

κάθε είδους μέσο το οποίο παράγεται για να στοιχειοθετεί και να μεταδίδει το περιεχόμενο. Ενδεικτικά σημειώνονται τα αναλογικά διαδραστικά απτικά εκθέματα, εικαστικές και σκηνογραφικές παρεμβάσεις, μακέτες, οπτικοακουστικό υλικό κ.ά. Διευκρινίζεται ότι στον παρόντα οδηγό επιλέγεται ο όρος συνοδευτικά ερμηνευτικά μέσα ή εκθεσιακά μέσα/υλικά για να περιγράψει όσα εκθεσιακά στοιχεία παρουσιάζονται στον εκθεσιακό χώρο και δεν είναι αυθεντικά μουσειακά τεκμήρια (υλικά ή άυλα). Σε επόμενη υπονότητα σχολιάζονται αναλυτικά.

Το αυθεντικό μουσειακό υλικό, το περιεχόμενο, η ερμηνεία γνώσεων, η διατύπωση απόψεων, ιδεών και αξιών παρουσιάζονται με το προηγουμένως μελετημένο σκεπτικό, εντάσσονται στο πλαίσιο μίας αφηγηματικής πλοκής (σενάριο) και συνθέτουν συνολικά την εκθεσιακή δομή και το αφήγημα με μία γενικότερη έννοια.



Νοηματικός σχεδιασμός περιεχομένου έκθεσης.

Βασικές έννοιες για τη νοηματική παραγωγή της έκθεσης αποτελούν: το περιεχόμενο (ο επιστημονικός λόγος / η τεκμηρίωση / η πληροφορία), η μουσειολογική κεντρική ιδέα, το μουσειολογικό σκεπτικό, το σενάριο/ αφήγηση (αφηγηματική πλοκή/ροή). Αναφορικά με τα στάδια παραγωγής εργάζονται συνεργατικά οι συντελεστές, οργανωτές ή σχεδιαστές, οι οποίοι συναποτελούν μία αναπόσπαστη ομάδα ειδικοτήτων. Τα βήματα οργάνωσης είναι σε μεγάλο βαθμό συγκεκριμένα και πανομοιότυπα, ανεξαρτήτως του είδους (μόνιμης ή περιοδικής έκθεσης). Σε κάθε περίπτωση, κατά την εκπόνηση του σχεδιασμού (μελέτες), ακολουθείται ιδανικά ένα ελαστικό χρονοδιάγραμμα.

Η πορεία του εγχειρήματος, από τη σύλληψη της ιδέας στην τελική δομή της έκθεσης, δεν είναι γραμμική. Για ανατροφοδότηση, επανεξέταση. Αντιθέτως πρόκειται για μία διαδικασία συνεχούς "πήγαινε-έλα".

- 1ο βήμα. Ορίζουμε τους στόχους:
  - ποιο θέμα θέλουμε να προσεγγίσουμε και

υπό ποια οπτική γωνία;  
- σε ποιο κοινό θέλουμε να απευθυνθούμε;

- 2ο βήμα. Επεξεργαζόμαστε τον επιστημονικό
  - λόγο γύρω από το θέμα: τεκμηριώνουμε επιστημονικά το θέμα,
  - συντάσσουμε τη σύνοψη, το νοηματικό δηλαδή περίγραμμα της έκθεσης [τίτλος έκθεσης και κεντρική ιδέα (concept), εκπαιδευτικοί στόχοι],
  - ορίζουμε, ιεραρχούμε τις ιδέες και τις οργανώνουμε σε θεματικές και υποθέματα.

Υπάρχουν δύο βήματα σύλληψης και σχεδιασμού στην αλυσίδα της παραγωγής μιας έκθεσης:

- Το πρώτο βήμα σχεδιασμού οδηγεί στη συγγραφή του λεγόμενου επιστημονικού λόγου της έκθεσης και είναι καρπός εργασίας ειδικών επιστημόνων στους τομείς τους οποίους η έκθεση θεματικά πραγματεύεται και στοχεύει να καλύψει.
- Το δεύτερο βήμα είναι ο μουσειολογικός και

μουσειογραφικός σχεδιασμός που μετατρέπει τον επιστημονικό λόγο σε σενάριο έκθεσης. Προϋποθέτει τη γνώση και πρωτίστως την εμπειρία στον τομέα της επικοινωνίας σε συνδυασμό με δημιουργική ικανότητα, η οποία να επιτρέπει την επιλογή των καταλληλότερων και πιο δυνατών μέσων επικοινωνίας. Από αυτό το στάδιο εξαρτάται και ο βαθμός ελκυστικότητας της έκθεσης. Η διαδικασία μεταγραφής του επιστημονικού λόγου σύμφωνα με τα μουσειολογικά-μουσειογραφικά συστήματα είναι το πιο κοπιώδες και χρονοβόρο στάδιο. Καρπός του είναι το λεπτομερές σενάριο της έκθεσης.



Η παραγωγή μίας έκθεσης –εκτός από σημαντικό χρόνο τεκμηρίωσης, σύλληψης της κεντρικής ιδέας, ωρίμανσης, αξιολόγησης, επαναπροσδιορισμού– απαιτεί μεγάλη υπομονή, διαρκή συνεργασία, αυτοκριτική και αξιολόγηση από το κοινό.



Βήματα για τον νοηματικό σχεδιασμό της έκθεσης: Από τη σύλληψη της αρχικής ιδέας στην τελική δομή της έκθεσης.

Τα αρχικά βήματα για τον νοηματικό σχεδιασμό της έκθεσης είναι η στοχοθεσία και η κεντρική ιδέα έκθεσης, από τα οποία προκύπτει το μουσειολογικό σκεπτικό. Το

μουσειολογικό σενάριο προκύπτει από τον ορισμό των εννοιολογικών ενοτήτων του θέματος της έκθεσης και δημιουργεί την εκθεσιακή αφήγηση. Τα σημαντικά συστατικά για τη δημιουργία μίας έκθεσης είναι τα εξής δύο: το περιεχόμενο και ο χώρος. Η μελέτη για την παραγωγή μίας έκθεσης ονομάζεται μουσειολογική και μουσειογραφική μελέτη ή μουσειολογικός νοηματικός και αρχιτεκτονικός σχεδιασμός αντίστοιχα και υλοποιούνται σε στάδια. Στη συνέχεια παρατίθενται πίνακες παρουσίασης των απαιτούμενων μελετητικών σταδίων παραγωγής (σχεδιασμού και υλοποίησης) μιας έκθεσης.

Σημειώνουμε εδώ κάποια σημαντικά ερωτήματα, τα οποία αναφέρονται στα αρχικά βήματα του νοηματικού σχεδιασμού και στα οποία οφείλουμε να απαντάμε:

- Ποιες είναι οι ιδέες τις οποίες σιωπηρά μεταδίδουν οι επιλογές στο στάδιο της σύνοψης/νοηματικού περιγράμματος της έκθεσης;

- Ποιες μουσειολογικές επιλογές αρχικά επιλέγονται για την έκθεση: να διηγηθεί μία ιστορία, να ταξινομήσει, να δείξει όλες τις πτυχές ενός θέματος;
- Πώς στη συνέχεια θα μεταφερθούν οι ιδέες σε ένα σύστημα ιεραρχημένων και οργανωμένων μηνυμάτων σύμφωνα με την επιλεγμένη μουσειολογική επιλογή της μορφής/σχήματος της έκθεσης;
- Ποια είναι τα σημεία, που πρέπει να αποφεύγονται;
- Πώς να περάσουμε από τον λόγο κάθε υποσυνόλου στην επιλογή συστημάτων επικοινωνίας και διαμεσολάβησης και στην οργάνωσή τους σε σύνολα που παράγουν νόημα;
- Τέλος, πώς ο επιστημονικός λόγος και οι ιδέες μετατρέπονται σε ένα σύνολο αντικειμένων, εικόνων, γραπτών ή προφορικών κειμένων, οπτικοακουστικών στοιχείων, λογισμικών και άλλων;

## **Είδη και τύποι σχεδιασμού έκθεσης και εκθεμάτων**

Το περιεχόμενο της έκθεσης δύναται να εμπίπτει σε διάφορα είδη προσεγγίσεων και τύπους σχεδιασμού. Συνολικά, η έκθεση αναπτύσσεται σύμφωνα με προκαθορισμένη προσέγγιση/στρατηγική βάσει των γενικών σκοπών και επιδιώξεων.

Εμπίπτει σε μεμονωμένα είδη, τύπους ή και σε συνδυασμό αυτών, με μία προσέγγιση συνήθως να κυριαρχεί. Επιπλέον, τα είδη σχεδιασμού επιλέγονται μεμονωμένα ή και συνδυαστικά και για τη δημιουργία των εκθεμάτων (εκθέματα με τη γενικότερη έννοια του όρου).

Παρατίθενται εδώ τα βασικά είδη-προσεγγίσεις σχεδιασμού μίας έκθεσης και λοιπών εκθεμάτων:

### **Θεματική**

Εστιασμένη σε μία ιδέα, με κεντρικό άξονα ένα θέμα. Πιο ερμηνευτική έκθεση με επιλεκτική χρήση των συλλογών για να πει μία ιστορία.

Στόχος η πληρέστερη και ακριβής πληροφορία, με λιγότερο ενδιαφέρον για την πρόσληψη των μηνυμάτων από το κοινό αλλά και την αισθητική εμφάνιση.

### **Αντικειμενοκεντρική**

Πιο περιγραφική έκθεση με τις συλλογές ως βασικό στοιχείο. Παρουσίαση μιας ευρύτερης θεματικής περιοχής με χρήση εξεχόντων τμημάτων των συλλογών, για το εγγενές ενδιαφέρον τους, προσανατολισμένη στα αντικείμενα.

### **Αισθητική ή ταξινομική**

Προσέγγιση συνοδευόμενη από περιορισμένη πληροφορία και ερμηνεία. Τα εκθέματα παρουσιάζονται ως έργα τέχνης με σημαίνουσα την οπτική επαφή του επισκέπτη με αυτά και μικρότερη έμφαση στα μηνύματα.

### **Εννοιολογική**

Ο ρόλος των εκθεμάτων είναι υποστηρικτικός και η προσοχή του επισκέπτη επικεντρώνεται στο μήνυμα.

### **Ψυχαγωγική**

Έκθεση η οποία εστιάζει στο να περάσει καλά το κοινό.

### **Διδακτική**

Έκθεση με έμφαση στη μάθηση. Παρουσίαση πληροφοριών/ερμηνείας με κυρίαρχους τους μαθησιακούς στόχους.

### **Ανακαλυπτική – Διαδραστική**

Σχεδιασμός που διευκολύνει την εξερεύνηση και την εμπλοκή του επισκέπτη με το θέμα, μέσω πιο δημιουργικών τρόπων και με έμφαση στη διάδραση. Είδος σχεδιαστικής προσέγγισης που συνήθως συνδέει τις επιστήμες με την καθημερινή ζωή. Θεωρείται ως αποτελεσματικότερη της παθητικής θέασης και εστιάζει στην απτική δραστηριότητα του επισκέπτη.

### **Αναπαραστατική – Ρεαλιστική**

Ατμοσφαιρική και εμπυθιστική πλαισίωση αντικειμένων σε σχέση με την αρχική τους λειτουργία και ίσως και το αρχικό τους περιβάλλον. Στόχος η εξομοίωση και

η αληθοφανής εμπειρία επίσκεψης του επισκέπτη.

### **Κοινωνικής Αλληλεπίδρασης**

Έκθεση που επιτρέπει και προκαλεί την επαφή μεταξύ των επισκεπτών.

### **Εξατομικευμένος/διαφοροποιημένος σχεδιασμός**

Δημιουργία εκθεμάτων για επισκέπτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά -προτιμήσεις, τρόπο μάθησης, διανοητικές ικανότητες, ηλικία, μορφωτικό επίπεδο, βαθμό ενδιαφέροντος, συλλογιστικές δεξιότητες (ανάλυση, σύνθεση, αξιολόγηση).

### **«Ανοιχτή αποθήκη»**

Μεγάλη έκθεση με αυθεντικά τεκμήρια κατηγοριοποιημένα, με λίγες συνοδευτικές πληροφορίες. Ιδιαίτερο είδος έκθεσης σχεδιασμένης για γενική οπτική πρόσβαση στις συλλογές.

## Η σημασία της πρόθεσης και της μελετημένης επιλογής

Δεν πρέπει να παραβλέπεται το γεγονός ότι οτιδήποτε σε μία έκθεση αποτελεί με τη σειρά του ένα σημείο το οποίο εκφράζει μία συνειδητή επιλογή που έχει, ιδανικά, παρθεί σύμφωνα με συγκεκριμένα κριτήρια: νοηματικά, χωρικά, αισθητικά, τεχνικά. Την αρχιτεκτονική που αντανακλά πεποιθήσεις και ιδέες, τον χρωματισμό που εμπεριέχει ψυχολογική επίδραση για τον επισκέπτη, τις λεζάντες που πληροφορούν και αποδίδουν ταυτότητα στα εκθέματα, τον φωτισμό που δηλώνει συναισθηματικές καταστάσεις. Επομένως, το περιεχόμενο δεν είναι ποτέ αντικειμενικό, «αθώο», ουδέτερο ή τυχαίο. Αντιθέτως, κάθε επιλογή, κάθε στοιχείο που παρουσιάζεται ή υπονοείται σκοπίμως στην έκθεση, φέρει κάποιο μήνυμα και νόημα, και αντιπροσωπεύει στην πράξη μία ιδεολογική τοποθέτηση από πλευράς συντελεστών. Άλλοι συντελεστές θα παράγουν άλλο νόημα. Κάθε εμπλεκόμενος, από τη θέση αρμοδιότητάς του, αρθρώνει λόγο και πράττει. Συνεπώς

επιδρά στη συνολική διαδικασία παραγωγής, στην ενορχήστρωση του περιεχομένου (νοηματική ανάπτυξη) και του χώρου (χωρική απόδοση), δηλαδή του τελικού νοήματος που παρουσιάζεται.

Συμπερασματικά, η ατομική συνδρομή καθενός από τους συντελεστές και η επίδραση, όσο μεγάλη ή μικρή κι αν είναι και σε όποιο στάδιο παραγωγής αυτή συμβαίνει, αποτελεί καταλυτική έκφραση στο συνολικό τελικό αποτέλεσμα. Όταν το παραπάνω αναγνωρίζεται από τους συντελεστές της έκθεσης (αναγνώριση η οποία ταυτίζεται και με αυτογνωσία) ευνοεί την άσκηση αυτοκριτικής και αξιολόγησης του φορέα, την καλλιέργεια αισθήματος κοινωνικής υπευθυνότητας και ηθικής ευθύνης, αφενός μεταξύ των ανθρώπων που δημιουργούν την έκθεση αφετέρου προς το κοινό στο οποίο αυτοί απευθύνονται.



## **2.2. Η Απόδοση του Περιεχομένου στον Χώρο (μουσειολογικός αρχιτεκτονικός σχεδιασμός - μουσειογραφική μελέτη)**

1. Ποια η σχέση περιεχομένου-χώρου στις εκθέσεις;
2. Τι σημαίνει διαμόρφωση εκθεσιακού χώρου και πώς υλοποιείται ο αρχιτεκτονικός/μουσειογραφικός σχεδιασμός;
3. Πώς η μουσειογραφία συμβάλλει στην ερμηνεία ενός θέματος και στην παραγωγή νοήματος;

Οι εκθέσεις είναι σκηνογραφημένα περιβάλλοντα όπου οι επισκέπτες έρχονται σε επαφή με την τέχνη, την ιστορία, τη φύση, την επιστήμη, τις τεχνικές και άλλα πεδία συνδυαστικά ή μεμονωμένα, ανάλογα με το θέμα/αντικείμενο της έκθεσης. Η έκθεση είναι απόπειρα ερμηνείας των ιδεών που ενυπάρχουν και κρύβονται πίσω από τα επιλεγμένα αντικείμενα και τα νοηματοδοτούν.

Η έκθεση είναι ένα τελετουργικό αναπαράστασης του πραγματικού κόσμου. Οι ιδέες προκύπτουν κατόπιν στοχασμού, συζήτησης, διαπραγμάτευσης και επιλογής. Η απαιτητική αυτή, ενεργειακά και χρονικά, αλλά δημιουργική διαδικασία συνδυάζει απαραίτητως τον λόγο των τριών βασικών συντελεστών (ειδικοτήτων) οι οποίοι συνομιλούν και συνδιαλέγονται κατά την παραγωγή (σχεδιασμό και υλοποίηση): του επιμελητή (μελετητές, ερευνητές), του μουσειολόγου και του αρχιτέκτονα (μουσειογράφου). Ο λόγος του μουσειοπαιδαγωγού και του συντηρητή είναι εξίσου βασικός.

Η έκθεση προκύπτει από και σύμφωνα με τα εξής συντονισμένα βήματα σχεδιασμού:

- τα στοιχεία που συγκεντρώνονται και καταγράφονται από την έρευνα και την τεκμηρίωση του προς πραγμάτευση θέματος της έκθεσης,
- τη σύλληψη της κεντρικής νοηματικής (μουσειολογικής) ιδέας,
- την ανάπτυξη του σκεπτικού και του

σεναρίου,

- τον προσδιορισμό των συνοδευτικών ερμηνευτικών μέσων (εκθεσιακά εργαλεία και υλικά)
- και παράλληλα του αρχιτεκτονικού σχεδιαστικού (μουσειογραφικού) έργου απόδοσης του περιεχομένου στον χώρο. Ο σχεδιασμός μεταμορφώνει το περιεχόμενο (εκθέματα και συνοδευτικό υλικό σε εκθεσιακό σκηνικό/περιβάλλον).



Το τελικό αποτέλεσμα της εξίσωσης «περιεχομένου-χώρου» είναι ένα ερμηνευτικό υφάδι, το οποίο ξετυλίγεται στον χώρο έναντι του επισκέπτη και επιδιώκει δυναμικά την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση με αυτόν.

Πιο συγκεκριμένα, η πρόταση παρουσίασης ενός θέματος με τις κατασταλαγμένες ιδέες (έργο επιμελητή και μουσειολόγου) και

έχοντας πραγματοποιήσει όλα τα παραπάνω βήματα –προσεκτικά και με τη βέλτιστη πιστότητα απόδοσης του περιεχομένου– μεταγράφεται και μεταμορφώνεται στον διαθέσιμο εκθεσιακό χώρο. Ο αρχιτέκτονας-μουσειογράφος/μουσειολόγος-αρχιτέκτονας οδηγείται στην παρουσίαση της νοηματικής σύλληψης, δηλαδή στη χωρική της σύνθεση και απόδοση. Σταδιακά το περιεχόμενο και τα εκθέματα παίρνουν μορφή στον φυσικό χώρο, εκφρασμένη σε αρχιτεκτονικά σχέδια (γραμμικά και τρισδιάστατες απεικονίσεις). Ο χωρικός σχεδιασμός προσδιορίζει στοιχεία μορφής, κίνησης (πορείας επίσκεψης), όγκων, χρωματισμών, υλικών κατασκευής, φωτισμού, στοιχεία πληροφόρησης και τεκμηρίωσης.

Η μουσειογραφική πρόταση προκύπτει μόνο εφόσον έχει γίνει κατανοητή η μουσειολογική πρόταση (πρβ. προκαταρκτική και οριστική μελέτη). Η σύναψη των δύο προτάσεων μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένας πρώτος γόνιμος διάλογος, πριν την παρουσία του επισκέπτη. Συγκεκριμένα, ο διάλογος αυτός προκύπτει και συντίθεται από:

- την αλληλουχία των νοημάτων του περιεχομένου, όπως αυτή υποστηρίζεται από τα επιλεγμένα και ομαδοποιημένα σε εννοιολογικές ενότητες εκθέματα,
- τα -συνοδευτικά στα εκθέματα- ερμηνευτικά μέσα (όπως ενημερωτικές πινακίδες πληροφόρησης των θεμάτων και τεκμηρίωσης των εκθεμάτων)
- και τα αρχιτεκτονικά στοιχεία που συνθέτουν τη συνολική εικόνα και αίσθηση του εκθεσιακού περιβάλλοντος.

Αναλυτικότερα, σύμφωνα με τις ήδη προκαθορισμένες εννοιολογικές ενότητες της έκθεσης (το περιεχόμενο χωρισμένο σε θεματικές και υποθέματα), οι οποίες στο σύνολό τους συνθέτουν την εκθεσιακή αφήγηση, προκύπτουν και οι επιμέρους χωρικές/μουσειογραφικές εκθεσιακές ενότητες. Οι χωρικές αυτές ενότητες αποδίδουν με τη βέλτιστη πιστότητα το εννοιολογικό περιεχόμενο, σύμφωνα με την προκαθορισμένη από τη μουσειολογική πρόταση ερμηνευτική οπτική.

Η μουσειογραφική πράξη απεικονίζει, αναπαριστά, το νόημα του σεναρίου και με τη σειρά της παράγει νόημα. Είναι όχι μόνο η πρωταρχική επαφή του επισκέπτη με την έκθεση, αλλά και καταλυτικής σημασίας για την εκθεσιακή του εμπειρία. Στην εκθεσιακή ροή προκύπτουν συνεχώς συσχετισμοί, ερμηνείες, εντυπώσεις, συναισθήματα μεταξύ των διαφόρων εκθεμάτων, της ρευστότητας των νοημάτων τους, της αναπαράστασής τους και του περιβάλλοντος που αυτά βρίσκονται τοποθετημένα. Αποδέκτης και ερμηνευτής γίνεται ο επισκέπτης.

Η αίσθηση άνεσης στην κίνηση και την ατμόσφαιρα, έκπληξης, ευχάριστης διάθεσης, η πρόκληση του ενδιαφέροντος ή τα αντίθετα αυτών, τα οποία βιώνονται και συχνά εκφράζονται από μεριάς επισκεπτών, επηρεάζονται στον μέγιστο βαθμό από τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Με άλλα λόγια, το εκθεσιακό περιβάλλον σημαίνει το νόημα ως εικόνα. Οπτικοποιεί ουσιαστικά την πρόθεση της μουσειολογικής σύλληψης τόσο στα κεντρικά νοήματα, όσο και στις λεπτομέρειες αυτής.

Ας διευκρινιστεί ότι οι εκθέσεις δημιουργούνται σε διαφορετικά είδη πλαισίων (contexts) και με διαφορετικά είδη έμπνευσης. Ωστόσο, η επιρροή των εκάστοτε στοιχείων μπορεί να διαφοροποιείται αισθητά, με ορισμένα στοιχεία να παράγουν σημαίνοντα νοήματα σε κάποιες εκθέσεις, ενώ σε άλλες όχι.

Γενικά, τα εκθεσιακά στοιχεία εφαρμόζοντας το μουσειολογικό σενάριο και δίνοντάς του σάρκα και οστά, υπόσταση στον χώρο, εμπίπτουν σε γενικές κατηγορίες, όπως καταγράφονται εδώ:

- η αρχιτεκτονική του κτηρίου, η τοποθεσία και το περιβάλλον,
- ο εκθεσιακός χώρος,
- το είδος έκθεσης και η σχεδιαστική προσέγγιση στην έκθεση ή συνδυασμός αυτών (βλ. υποκεφάλαιο ανάπτυξης περιεχομένου),
- η σχεδίαση, το χρώμα, το φως,
- το θέμα, το μήνυμα, το κείμενο,

- η διάταξη, το στήσιμο (layout),
- τα είδη των εκθεμάτων, όπως: αναπαραγωγές ή εκμαγεία, σύγχρονα υλικά τεκμήρια (ως ερμηνευτικά βοηθήματα στα αυθεντικά τεκμήρια), γραφικά (εικονογραφήσεις, χάρτες, φωτογραφίες, εικονογραφημένες ή ψηφιακές αναπαραστάσεις), μικρογραφίες, μακέτες, διοράματα, οπτικοακουστικά εκθέματα (βίντεο, μουσικές επενδύσεις), διαδραστικά εκθέματα (παρουσιάσεις σε υπολογιστές, εκπαιδευτικές δραστηριότητες, παιχνίδια), εξιστορήσεις/αναπαραστάσεις, ακουστικοί οδηγοί, αισθητηριακά εκθέματα εστιασμένα στην όσφρηση και την αφή, σύγχρονα έργα τέχνης (ως «παρεμβάσεις» ή ως «διάλογος» με άλλα εκθέματα),
- τα είδη/τρόποι της μάθησης που προτείνονται στον επισκέπτη: όπως δρώντας, σκεπτόμενοι, παρακολουθώντας, διαβάζοντας, ακούγοντας, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους, αλληλεπιδρώντας, συζητώντας.

Στο πλαίσιο σχεδιασμού μίας έκθεσης τα

παραπάνω εκθεσιακά στοιχεία αποτελούν τις λέξεις, φτιάχνουν τις εκφράσεις, αρθρώνουν δηλαδή τον λόγο των συντελεστών και νοηματοδοτούν τις επιλογές τους. Στο πλαίσιο του σχεδιασμού προσδιορίζεται η σχέση των στοιχείων αυτών με το προς πραγμάτευση κάθε φορά θέμα της έκθεσης καθώς και το επιδιωκόμενο κοινό στο οποίο αυτή στοχεύει και απευθύνεται. Με άλλα λόγια, τα εκθεσιακά αυτά στοιχεία βρίσκονται σε διάλογο μεταξύ τους και στοχευμένα ανταποκρίνονται στα μηνύματα που οι σχεδιαστές επιλέγουν κάθε φορά να επικοινωνήσουν στην ίδια την έκθεση κατά την επίσκεψη.

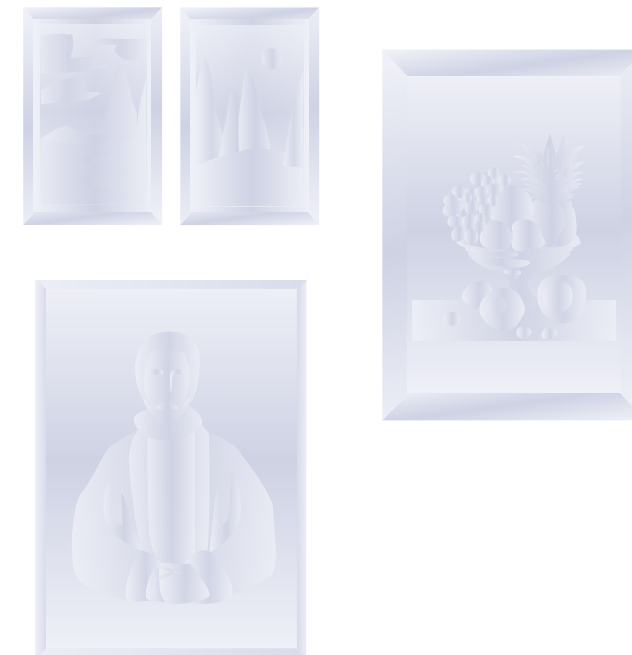
Συχνά, η έκθεση παραλληλίζεται με το θέατρο και η δουλειά του μουσειολόγου με αυτή του σκηνοθέτη, ενώ του αρχιτέκτονα με αυτή του σκηνογράφου αντίστοιχα. Παράγονται σκηνές, αφηγηματικά μέρη, διάλογοι – ένα οπτικό αφήγημα και ένα θέαμα του οποίου ο επισκέπτης γίνεται θεατής και κοινωνός. Υπάρχει η σκηνή, δηλαδή η έκθεση, υπάρχει και το παρασκήνιο του θεάματος. Δημιουργείται μία μεταφορική οπτική

πραγματικότητα. Συμβαίνει μία αναπαράσταση του πραγματικού κόσμου (παρελθοντικού ή και παροντικού) εντός ενός δεδομένου κλειστού χώρου (εκθεσιακό περιβάλλον).

Σε κάθε περίπτωση μία έκθεση ως πράξη επικοινωνίας, ερμηνείας και συμμετοχής, όπως εξηγήσαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο, κατατάσσεται στην κατηγορία των πολιτιστικών προϊόντων με πομπούς και δέκτες. Οι πομποί δεν έχουν φυσική παρουσία, ούτε όμως και οι δέκτες συναντώνται με τους πομπούς. Το ίδιο το αφήγημα για να ολοκληρωθεί χρειάζεται τουλάχιστον έναν ακροατή, αναγνώστη, θεατή – ένα συνομιλητή με τον εαυτό του ή τους γύρω του σύμφωνα με τη σύγχρονη θεώρηση. Για λόγους αξιολόγησης και καταγραφής ζητημάτων προσβασιμότητας (φυσικής, νοητικής, συναισθηματικής, αισθητικής, πολιτισμικής) απαιτείται στάδιο δοκιμών με δυνητικούς επισκέπτες. Τα αποτελέσματα και η εμπειρία της πιλοτικής λειτουργίας –συνδυασμένα με διαρκή αυτοαξιολόγηση– θα εγγυηθούν τη βέλτιστη παρουσίαση του θέματος και την εξυπηρέτηση του επισκέπτη.



Μελετητικά στάδια για την παραγωγή  
(μουσειακών) εκθέσεων – Συνοπτικά βήματα  
παραγωγής.





## **Εναρκτήριες εργασίες οργάνωσης μουσείου. Στάδιο Ι: Μελέτη Σκοπιμότητας και Βιωσιμότητας Έργου**

- Στοιχεία ευρύτερου σχεδίου πολιτιστικής ανάπτυξης του τόπου: φυσικό και πολιτιστικό περιβάλλον περιοχής (ανταγωνιστικά ή και προσθετικά στο υπό οργάνωση μουσείο),
- στοιχεία προφίλ/ταυτότητας μουσείου: τρόπος ανάπτυξης συγκριτικών πλεονεκτημάτων έναντι άλλων πολιτιστικών εστιών της περιοχής,
- στοιχεία οργανωτικών και οικονομικών επιπτώσεων εγχειρήματος,
- ανάλυση SWOT (Δυνατότητες, Αδυναμίες, Ευκαιρίες, Απειλές),

- έρευνες αγοράς (ποσοτικά δεδομένα μαθητών και εκπαιδευτικών τόπου, τουριστική κίνηση, ακτίνα επιρροής, δημογραφικά στοιχεία, δεδομένα από δημόσια διαβούλευση με εκπροσώπους βασικών κοινωνικών ομάδων, εναλλακτικές προσέλκυσης επισκεπτών κ.ά.),
- μελέτη-στοιχεία για: 1) δυνατότητες πρόσβασης επισκεπτών και διευκόλυνση αυτής (μέσα μαζικής μεταφοράς, τιμολογιακή πολιτική, ωράριο λειτουργίας κ.ά.), 2) υπολογισμός-πρόβλεψη αναμενόμενων εσόδων και λειτουργικών εξόδων,
- στρατηγικός σχεδιασμός για οικονομική βιωσιμότητα.
  - Δημιουργία φακέλου με συνολική εκτίμηση εγχειρήματος.



## **Συνοπτικά βήματα παραγωγής της έκθεσης. Στάδιο ΙΙ: Μουσειολογικός (Νοηματικός) Προγραμματισμός**

Ως προϊόντα του ορίζονται, η διαμόρφωση του πλαισίου και οι γενικές ποιοτικές, ποσοτικές, οικονομοτεχνικές κατευθύνσεις, εννοιολογικές προδιαγραφές που θα ακολουθηθούν στο επόμενο στάδιο. Συγκεκριμένα, σε προγραμματικό επίπεδο διερευνώνται και αναλύονται τα εξής:

- Όραμα και επιδιώξεις φορέα υλοποίησης (κύριος του έργου),
- δυνατότητες και δυναμικό εκθεσιακού υλικού ή θεματικής (μέγεθος, χαρακτήρας),
- χαρακτηριστικά προσδοκώμενου κοινού,

- διαθέσιμος προς αξιοποίηση χώρος,
- φυσικό και πολιτιστικό περιβάλλον περιοχής (ανταγωνιστικά ή και προσθετικά),
- διαφαινόμενο νοηματικό περιεχόμενο (προγραμματικής μουσειολογικής ιδέας).
- Εξετάζονται τα παραπάνω και τεκμηριώνεται το υλικό, συγκεντρώνονται σχετικές πληροφορίες.
  - Μετά την εξοικείωση και διερεύνηση των δεδομένων του προβλήματος, γίνεται ανάλυση δεδομένων. Έπειτα προκύπτει η προγραμματική μουσειολογική κεντρική ιδέα με σκοπό, στόχους, προθέσεις φορέα σε συνδυασμό με προθέσεις μουσειολόγων. Προκύπτουν όλες οι προδιαγραφές απόδοσης και ποιοτικές κατευθύνσεις για τον Μουσειολογικό Σχεδιασμό.





### **Στάδιο ΙΙΙ: Μουσειολογικός Σχεδιασμός (Προκαταρκτική Μελέτη)**

- Σύλληψη και διατύπωση κεντρικής ιδέας και έλεγχος σε σχέση με το προς έκθεση υλικό,
- διαμόρφωση μουσειολογικού σκεπτικού,
- και βάσει αυτού: των εννοιολογικών ενότητων (θεματικών),
- ένταξη υλικού στις ενότητες,
- διάρθρωση ενότητων σε αρχιτεκτονικά σχέδια,
- πρώτος έλεγχος ενότητων και ομαδοποίησης υλικού,
- έναρξη αναζήτησης συνοδευτικού ερμηνευτικού υλικού (κειμενικό, ηχητικό, εικονιστικό κ.ό.),

- διαμόρφωση περιεχομένου κειμενικής πληροφορίας (περιλήψεις) των ενότητων,
- συντονισμός εργασιών συντήρησης, επιλογή αντικειμένων,
- αξιολόγηση μουσειολογικού σκεπτικού από τρίτους (όπως με προκαταρκτική έρευνα κοινού).
  - Προκύπτει η οριστική διατύπωση κεντρικής ιδέας και διαμόρφωσης σκεπτικού.



## Στάδιο IV: Μουσειολογικός Σχεδιασμός (Οριστική Μελέτη)

Οριστικοποιούνται ή ορίζονται:

- Περιεχόμενο ενοτήτων, ποσότητα υλικού και θέση στον χώρο,
- διάρθρωση και επιλογή τεχνικών έκθεσης ΔΗΛΑΔΗ, ανάλογα με τις επιτρεπόμενες συνθήκες και τη νοηματοδότηση (κεντρική ιδέα, σκεπτικό),
- έλεγχος σχέσης αντικειμένων και συνοδευτικού υλικού, ενδεχόμενη νέα αναζήτηση υλικού προς πλήρωση νοηματικών ή χωρικών «κενών», προσδιορισμός χώρου για κείμενα,
- θεματικό περιεχόμενο κειμένων και τίτλοι εργασίας, επίπεδα πληροφόρησης και ερμηνείας (ενότητας, υποενότητας,

υπομνηματισμού/ταυτότητας αντικειμένου και συνοδευτικού ερμηνευτικού υλικού κ.ά.), γλώσσες απόδοσης, προδιαγραφές συγγραφής (επιμελητές, μουσειολόγοι), αριθμός κειμένων, χωροθέτηση,

- συγγραφή κειμένων,
- οικονομοτεχνική πρόβλεψη (μελέτη) και ενδεικτικό χρονοδιάγραμμα εκτέλεσης.





## Στάδιο V: Μουσειολογικός Σχεδιασμός (Μελέτη Εφαρμογής)

Τεχνική και οικονομική επεξεργασία έργου. Είναι η σύνθεση μουσειολογικής και αρχιτεκτονικής μελέτης.

- Τελική διατύπωση κειμένων από επιμελητές, μετεγγραφή από μουσειολόγους, φιλολογική και γλωσσική επιμέλεια, μετάφραση (βάσει οδηγιών),
- προσδιορισμός γραφιστικού σχεδιασμού έκθεσης και παραγωγής (γραφίστες και όλοι οι συντελεστές), σχεδιασμός εντύπων κ.α.,
- τελικά αρχιτεκτονικά σχέδια, ενδεχόμενες προσαρμογές, κατασκευαστικές λεπτομέρειες,
- επίβλεψη των συνεργείων κατά την εκτέλεση.

Ο μουσειολόγος και ο μουσειογράφος καλούνται να μεταφράσουν τον λόγο των ειδικών, οφείλουν να έχουν κατανοήσει την ουσία του προβληματισμού και να αντιληφθούν σε βάθος τα ζητήματα που θα θίγει η έκθεση, [...] όσα δηλαδή σηματοδοτούνται και αναπαρίστανται [...] προσφέροντας στον επισκέπτη αφετηρίες κατανόησης και σκέψης, ενθαρρύνοντας πολλαπλές ερμηνείες. (Νίτσιου).

Νίτσιου, Π. (2011). Μουσειολογική Θεωρία και Ιδεολογική Χρήση. (Διατριβή). ΑΠΘ.



- Η πορεία του εγχειρήματος, από τη σύλληψη της ιδέας στην τελική δομή της έκθεσης, δεν είναι γραμμική. Αντιθέτως πρόκειται για ένα αλυσιδωτό συνεχές πήγαινε-έλα.
  - 1ο βήμα. Ορίζουμε τους στόχους: ποιο θέμα θέλουμε να προσεγγίσουμε και υπό ποια οπτική γωνία, ποιο κοινό θέλουμε να αγγίξουμε.
  - 2ο βήμα. Επεξεργαζόμαστε τον επιστημονικό λόγο γύρω από το θέμα, το τεκμηριώνουμε, συντάσσουμε τη σύνοψη, το νοηματικό δηλαδή περίγραμμα της έκθεσης [τίτλος έκθεσης και κεντρική ιδέα (concept), εκπαιδευτικοί στόχοι], ορίζουμε, ιεραρχούμε τις ιδέες και οργανώνουμε σε θεματικές και υποθέματα το ευρύ και πολλαπλών θεωρήσεων θέμα της έκθεσης.

- Η έκθεση προκύπτει από και σύμφωνα με τα εξής συντονισμένα βήματα σχεδιασμού:
  - τα στοιχεία που συγκεντρώνονται και καταγράφονται από την έρευνα και την τεκμηρίωση του προς πραγμάτευση θέματος της έκθεσης,
  - τη σύλληψη της κεντρικής νοηματικής (μουσειολογικής) ιδέας,
  - την ανάπτυξη του σκεπτικού και του σεναρίου,
  - τον προσδιορισμό των συνοδευτικών ερμηνευτικών μέσων (εκθεσιακά εργαλεία και υλικά)
  - και παράλληλα του αρχιτεκτονικού σχεδιαστικού (μουσειογραφικού) έργου απόδοσης του περιεχομένου στον χώρο. Ο σχεδιασμός μεταμορφώνει το περιεχόμενο (εκθέματα και συνοδευτικό υλικό σε εκθεσιακό σκηνικό/περιβάλλον).

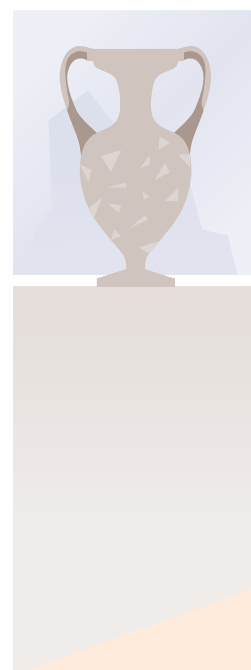


Universal Design for Learning [εδώ](#).

Προσβάσιμα κείμενα:

Information for all: European standards for making information easy to read and understand [εδώ](#).

Easy-to-read - Inclusion Europe [εδώ](#).



## 2.3 Ερμηνευτικά Μέσα Μετάδοσης Περιεχομένου της Έκθεσης



κείμενο • εικόνα • ήχος • σκηνογραφικές και εικαστικές παρεμβάσεις • νέες τεχνολογίες / ΤΠΕ / ψηφιακές εφαρμογές • πολυαισθητηριακά εκθέματα • προσβασιμότητα και συμπερίληψη



1. Πώς τα συνοδευτικά εκθεσιακά εργαλεία (μέσα) συμβάλλουν στην ερμηνεία του περιεχομένου μιας έκθεσης;
2. Ποια είναι αυτά; Συμβατικά (συνήθη/τυπικά) και ψηφιακά ερμηνευτικά μέσα.
3. Ποιες δυνατότητες προσφέρουν για την επίτευξη προσβασιμότητας και συμπερίληψης των επισκεπτών;

Στα προηγούμενα κεφάλαια σκιαγραφήθηκε η έννοια της έκθεσης, οι σκοπιμότητες δημιουργίας και τα στάδια παραγωγής της. Αναφορικά με την παραγωγή της προσεγγίστηκε η νοηματική ανάπτυξη (μουσειολογικό σκεπτικό και εκθέματα) και η χωρική της απόδοση (μουσειολογικός αρχιτεκτονικός σχεδιασμός).

Παράλληλα με τις δύο αυτές διαδικασίες ερμηνείας και επικοινωνίας του θέματος μιας έκθεσης και προκειμένου κάθε φορά να ζωντανέψει το περιεχόμενο, επιλέγεται στοχευμένα, βάσει σκεπτικού, να προσδιοριστούν και να δημιουργηθούν τα ονομαζόμενα συνοδευτικά ερμηνευτικά μέσα: συμβατικά, αναλογικά διαδραστικά (απτικά), οπτικοακουστικά και ψηφιακά. Προσδιορίζονται ως «συνοδευτικά» στα ίδια τα εκθέματα και ως «ερμηνευτικά» στην τεκμηρίωση (επιστημονικός λόγος των επιμελητών) και το περιεχόμενο. Επιτελούν έργο κομβικής σημασίας στην έκθεση, γιατί τα εκθέματα (υλικά ή άυλα τεκμήρια) δεν μιλούν υποχρεωτικά από μόνα τους.

Κείμενα, εικόνες, ήχοι, ηλεκτρονικές συσκευές, (προβολικά μηχανήματα, τηλεοράσεις), ψηφιακές εφαρμογές (έξυπνα κινητά, οθόνες αφής, συσκευές ανίχνευσης κίνησης, συσκευές μετάδοσης ήχου, οπτικοακουστικά θεάματα, εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, βιντεοπαιχνίδια) και άλλα.

Όλα τα παραπάνω τα συναντούμε στις εκθέσεις δίπλα στα εκθέματα, τα βλέπουμε, τα διαβάζουμε, τα ακούμε, τα μυρίζουμε, τα αγγίζουμε, τα χειριζόμαστε προκειμένου να έρθουμε κοντά και να κατανοήσουμε το περιεχόμενο. Όλα τα παραπάνω εκθεσιακά υλικά επιλέγονται για να πλαισιώνουν τα αυθεντικά εκθέματα ή για να αναπτύσσουν εξολοκλήρου το θέμα εκθέσεων χωρίς αυθεντικά εκθέματα. Όλα τα παραπάνω εκθεσιακά υλικά χρησιμοποιούνται για να βιώσουμε κατά το δυνατόν πληρέστερα την έκθεση και να δημιουργήσουμε τα προσωπικά μας νοήματα.



Συνοδευτικά ερμηνευτικά μέσα για την εκθεσιακή παρουσίαση / Εργαλεία απόδοσης εκθεσιακής αφήγησης.

Η χρήση τους στις εκθέσεις επιτυγχάνει με άμεσο τρόπο τη μετάδοση, τη διατύπωση, την παρουσίαση στον επισκέπτη μίας λεκτικής, οπτικής ή ηχητικής πληροφορίας, καθώς και την ενεργοποίηση όλων των αισθήσεων. Πληροφορούν, επικοινωνούν από πλευράς επιμελητών βασικά ή/και δευτερεύοντα στοιχεία και μηνύματα γύρω από ένα έκθεμα ή ομάδα εκθεμάτων. Άλλοτε, η χρήση τους στοχεύει στη δημιουργία μίας αίσθησης και διάθεσης στον επισκέπτη και τότε έχει ρόλο σκηνογραφικό στον εκθεσιακό χώρο. Επίσης, μπορεί ένα μέσο να έχει ψυχαγωγικό, μαθησιακό ή απλά ενημερωτικό ρόλο.

Συγκεκριμένα, πρόκειται για κατασκευασμένα εκθεσιακά στοιχεία, δηλ. τρόπους (μέσα) απόδοσης της πληροφορίας με σκοπό να πλαισιώνουν, να τεκμηριώνουν, να φωτίζουν διάφορες ερμηνευτικές πτυχές, να προκαλούν τη σκέψη γύρω από τα αυθεντικά εκθέματα και να ενισχύουν θετικά και ευχάριστα την εμπειρία επίσκεψης. Προσδιορίζονται με ακρίβεια ως προς το είδος, τον ρόλο και τη θέση τους κατά το στάδιο του οριστικού

μουσειολογικού σχεδιασμού (μελέτης). Ακολουθούν το σκεπτικό, ενσωματώνονται οργανικά (αιτιολογημένα) στην εκθεσιακή αφήγηση, πάντοτε με μέτρο, ρυθμό παρουσίασης και σαφήνεια ως προς τη λειτουργία τους. Μπορεί να επιλεγούν ένα δύο είδη ή περισσότερα. Μπορεί να συνδυαστούν προκειμένου να εξυπηρετηθούν επισκέπτες με διαφορετικές επιθυμίες και ανάγκες.



Τα ταιριαστά σε κάθε περίπτωση ερμηνευτικά στο περιεχόμενο μέσα επιλέγονται συνειδητά, με υπευθυνότητα. Σχεδιάζονται με προδιαγραφές και με πρόθεση να μεταδίδουν, να συμπληρώνουν το περιεχόμενο, να δίνουν σε αυτό έμφαση. Τίποτα δεν είναι τυχαία ή επιπόλαιη επιλογή.



## **Συνοδευτικά ερμηνευτικά μέσα... με γνώμονα τη φυσική, νοητική, συναισθηματική προσβασιμότητα**

- Οποιοδήποτε επιλέγουμε ως συνοδευτικό ερμηνευτικό μέσο και του οποίου σχεδιάζουμε το περιεχόμενό του, φροντίζουμε να εμπίπτει στους κανόνες φυσικής και νοητικής προσβασιμότητας. Δηλαδή να προσφέρεται άνετη σωματική και αισθητηριακή πρόσβαση από ευρεία γκάμα επισκεπτών, εξασφαλίζοντας για όλους την πληροφορία χωρίς αποκλεισμούς και δυσaráσκειες. Το αντίθετο συνεπάγεται αρνητική ή δυσάρεστη εκθεσιακή εμπειρία.
  - Οι ειδικότητες του μουσειολόγου, του συντηρητή, του μουσειοπαιδαγωγού, του μουσειογράφου συνεργάζονται πάντοτε και εφαρμόζουν τις εκπονημένες μελέτες. Οι αποφάσεις τους υπηρετούν σε κάθε φάση τις αρχές του Καθολικού Σχεδιασμού εγγυώμενοι την άρτια εφαρμογή τους, καθώς και των αρχών κοινωνικής συμπερίληψης. Λαμβάνουν υπόψη τις

ιδιαιτερότητες της ποικιλομορφίας των επισκεπτών (ηλικίες, διάφορες μορφές αναπηρίας, μαθησιακές δυσκολίες, κοινωνικές ομάδες, πολιτισμικά πλαίσια αναφοράς, προτιμήσεις κ.ά.). Αποφεύγουν και εξομαλύνουν την τάση για αποκλεισμούς, προτάσσοντας και υπηρετώντας εμπράκτως τη συμπερίληψη του κοινού.

- Επιπλέον και άλλοι συντελεστές μίας έκθεσης όπως φωτιστές, γραφίστες, προγραμματιστές ψηφιακών εφαρμογών, κινηματογραφιστές συμμετέχουν στον σχεδιασμό και τη χωροθέτηση εγγυώμενοι από πλευράς τους τον Σχεδιασμό για Όλους, δηλαδή την προσβασιμότητα.
- Σε κάθε βήμα λαμβάνουμε υπόψη τον διαθέσιμο χώρο και συνεργαζόμαστε στενά με τον μουσειογράφο, ο οποίος σχεδιάζει τον χώρο και ορίζει τις απαραίτητες προδιαγραφές πρόσβασης σε όλες τις επιφάνειες και κίνησης εντός της έκθεσης, στα εκθέματα και τα ερμηνευτικά μέσα [σήμανση χώρων, πινακίδες με εκθεσιακά

κείμενα, απτικά εκθέματα (αναλογικά ή ψηφιακά), προβολές, ήχος, εικαστικά/ σκηνογραφικά στοιχεία και άλλα].

- Μεριμνούμε ώστε ο επισκέπτης με ευκολία να εντοπίζει τα συνοδευτικά στα εκθέματα κείμενα και άλλου είδους μέσα παρουσίασης της πληροφορίας και να μπορεί χωρίς κόπο να αντιστοιχίσει το στοιχείο που αναζητά.
- Γράφουμε, κινηματογραφούμε, ηχογραφούμε, παρουσιάζουμε, επικοινωνούμε ό,τι αποφασίζουμε με γνώμονα να ελκύουμε το ενδιαφέρον και να το διατηρούμε αμείωτα ενεργό καθ' όλη την επίσκεψη της έκθεσης.
  - Αποδίδουμε την πληροφορία με τρόπο ώστε να: είναι εύληπτη, ευχάριστη, έχει μοναδικό χαρακτήρα σε σχέση με άλλες εκθέσεις.
  - Διατυπώνουμε ξεκάθαρα και με καταφατική ή ερωτηματική διατύπωση το περιεχόμενο και τις επιδιώξεις της ομάδας σχεδιασμού. Αποφεύγουμε το απόλυτο ύφος που

αποπνέει αυθεντία. Προσπαθούμε ο λόγος μας να είναι «ταπεινός» έναντι του επισκέπτη, όχι διδακτικός, όχι προϋποθέτοντας ή υπονοώντας άγνοια. Ένας τόνος ενθουσιασμού ή απορίας στον λόγο και η άμεση απεύθυνση στον επισκέπτη βοηθούν στην εμπλοκή και τη διατήρηση του ενδιαφέροντος.

- Είμαστε φειδωλοί στη χρήση των λέξεων και μεστοί στο νόημα, επεξηγούμε όρους και έννοιες (τεχνικό, επιστημονικό λεξιλόγιο). Εκφραζόμαστε άμεσα και με τη βέλτιστη δυνατή απλότητα.
- Επιδιώκουμε να συνδυάζουμε νοήματα διαφόρων θεματικών, δίνοντας και ζωντανά/σύγχρονα παραδείγματα για την επιτυχέστερη εμπλοκή του επισκέπτη (αίσθηση ότι καταλαβαίνω, ότι με αφορά και μου είναι χρήσιμο).
- Παρέχουμε στιγμές «ανάσας», «σιωπής» και αναστοχασμού από πλευράς επισκέπτη χωρίς να βαραίνουμε το περιεχόμενο με πολλές πληροφορίες.

- Χτίζουμε σταδιακά την πληροφορία και προσπαθούμε για την ομοιομορφία μέσω της γλωσσικής επιμέλειας.
- Εξετάζουμε ξανά και ξανά τη διατύπωση του περιεχόμενου, διορθώνοντας προτού να την ορίσουμε ως τελική. Για τον σκοπό αυτό μπορούμε να συζητάμε τα δοκίμια των κειμένων, τα σενάρια ψηφιακών εφαρμογών ή των βίντεο με άτομα εκτός της ομάδας σχεδιασμού.
- Τέλος, για όλα τα παραπάνω, μπορούμε να οργανώσουμε έρευνα κοινού, τη λεγόμενη διαμορφωτική αξιολόγηση.



Έχουμε πάντοτε κατά νου ορισμένους «χρυσούς κανόνες» για άνετη, ευχάριστη και συμμετοχική εμπειρία επίσκεψης:

- αφαιρετικότητα και μινιμαλισμός εκθεσιακού περιβάλλοντος: εκθέτουμε τόσα όσα με άνεση και ευκρίνεια χωράνε.
  - Δεν μπορούμε να δείξουμε και να πούμε τα πάντα
- δυνατότητα πολλαπλών επιλογών, πρωτοβουλίας και εμπλοκής του επισκέπτη.
  - Ποικιλία στο περιεχόμενο και στα ερμηνευτικά μέσα
- προσεκτικά διατυπωμένος λόγος. Δεν διδάσκουμε, δεν νουθετούμε, δεν αποκλείουμε, δεν μιλάμε απόλυτα.
  - Καταθέτουμε απόψεις, μεταφέρουμε ιδέες, δημιουργούμε εναύσματα και απορίες προς σκέψη



- ενσυναίσθηση, προσβασιμότητα, συμπερίληψη
  - Στο περιεχόμενο της έκθεσης και στις συνοδευτικές δράσεις λαμβάνουμε υπόψη και σχεδιάζουμε για όλο το κοινωνικό σύνολο

## **2.4. Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Υπηρεσία των Εκθέσεων**

Τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί, ακολουθώντας την εποχή τους, επιχειρούν να ανταποκρίνονται στις ανάγκες ενός ολοένα αναπτυσσόμενου ψηφιακού κόσμου και μιας δικτυακής κοινωνίας. Συμβαδίζουν με τις κοινωνικές απαιτήσεις της εποχής τους και έχουν ιστορικά ξανασυστηθεί με νέο πρόσωπο στο κοινό. Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) προσφέρουν στις υπηρεσίες των μουσείων και τις εκθέσεις.

Ένας ολόκληρος τεχνικός και οικονομικός τομέας έχει αναπτυχθεί και δραστηριοποιείται στον χώρο των μουσείων, των εκθέσεων και των πολιτιστικών οργανισμών. Η ψηφιακότητα έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο το κοινό σχετίζεται με τα πολιτισμικά κοινά. Η βιομηχανία της ψυχαγωγίας, όπως αυτή αντιπροσωπεύεται από ψηφιακές υπηρεσίες και εφαρμογές –όχι μόνο με όρους εντυπωσιασμού και ελκυστικότητας– εδώ και δεκαετίες έχει εισχωρήσει και σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, συμβάλλοντας στην απόδοση και μετάδοση του υλικού πολιτιστικού περιεχομένου. Ο επιστημονικός τομέας που μελετά τον σχεδιασμό αυτού του είδους υπηρεσιών και προϊόντων ονομάζεται Πολιτισμική Πληροφορική. Η μελέτη τους εγγράφεται στον επιστημονικό κλάδο των ψηφιακών ανθρωπιστικών σπουδών (digital humanities).

Η χρήση της Πληροφορικής και η συμμετοχή στην Κοινωνία της Πληροφορίας είναι διευρυμένη έχοντας ενδυναμώσει την εμπειρία επαφής και επίσκεψης στους

πολιτιστικούς φορείς, διασφαλίζοντας ολοένα ικανοποιητικότερες δυνατότητες τεκμηρίωσης, επικοινωνίας, ερμηνείας και ευκαιρίες προσβασιμότητας:

- Εργαλεία τεχνολογικής καινοτομίας χρησιμοποιούνται για τη συλλογή, την έκθεση, την προώθηση, την ασφάλεια και φύλαξη, αλλά και τη συντήρηση και την καταγραφή των πολιτιστικών δεδομένων.
- Νέες ομάδες κοινού προσεγγίζονται και αποκτούν πρόσβαση.
- Η πολιτιστική κληρονομιά καθίσταται πιο προσβάσιμη από άποψη χρόνου, οικονομικής δαπάνης, τοποθεσίας.
- Η εμπειρία του χρήστη διαρκώς διευκολύνεται, εμπλουτίζεται, παρέχοντας δια της αλληλεπίδρασης και δυνατότητες να δημιουργεί και ο ίδιος περιεχόμενο, αλλά και να καταγράφει/δημοσιοποιεί σκέψεις και συναισθήματα.

Φαίνεται ότι τα «φιλικά» συστήματα

επικοινωνίας έχουν εδραιωθεί, προτάσσοντας την έμπρακτη συμμετοχή και την ενεργητικότητα, ενισχύοντας τον διάλογο μεταξύ ειδικών και μη, τη συμμετοχή του γενικού κοινού στις δράσεις και τις εκθέσεις. Οι επισκέπτες έχουν ενεργό ρόλο στη δημιουργία αφηγημάτων στα μουσεία, καθώς με την παρουσία ψηφιακών μέσων προωθείται η ενεργός συμμετοχή μέσω της αλληλεπίδρασης και της εμπύθισης. Ως αποτέλεσμα βελτιώνεται η πρόσκτηση της γνώσης και της οικειοποίησης της μάθησης. Φαίνεται επίσης ότι η τεχνολογία βοηθάει τον επισκέπτη ν' αναπτύσσει την κατανόηση μέσω του παιχνιδιού, της δημιουργίας, της κριτικής και της συνεργασίας. Αναφερόμαστε σε βιωματική εμπειρία με δυνατότητα για πολύπλευρες και ουσιαστικές εμπειρίες μάθησης, υπηρετώντας έναν από τους βασικότερους στόχους των πολιτιστικών φορέων, ως περιβάλλοντα άτυπης εκπαίδευσης που είναι.

Σε κάθε περίπτωση, η συμβολή της δυναμικής τους παρουσίας και οι επιπτώσεις της χρήσης τους σε πολιτιστικούς χώρους απασχολεί

την επιστημονική κοινότητα και διερευνάται σε σχέση με περιπτώσεις μη ουσιαστικού σχεδιασμού και ερμηνείας περιεχομένου, αλλά και άσκοπης και επιπόλαιης χρήσης εντυπωσιακών τεχνολογιών, που αποσπούν την προσοχή και αποπροσανατολίζουν από το ουσιαστικό νόημα.


### **Η χρήση τεχνολογικών μέσων στις εκθέσεις**

Η απαρχή για την είσοδο τεχνολογικών μέσων στις εκθέσεις ήταν τα αναλογικά μέσα διάδρασης (απτικά εκθέματα/hands-on και minds-on exhibits). Τα τεχνολογικά μέσα αξιοποιούνται ώστε να ενισχύουν την εμπειρία του επισκέπτη και να ενεργοποιούν το ενδιαφέρον και την αλληλεπίδραση του χρήστη, σχετικά με το αντικείμενο και τις δράσεις του φορέα. Η γνώση επιδιώκεται να μεταδοθεί μέσω της ατομικής ή και ομαδικής πράξης και της προσωπικής εμπλοκής. Επιλέγουν και εφαρμόζουν με ουσιαστικό τρόπο τεχνολογίες αιχμής και προτείνουν τη χρήση τους ισότιμα

κατά τη φυσική ή την ψηφιακή επαφή του ενδιαφερόμενου με τον οργανισμό γενικότερα και του επισκέπτη με την έκθεση.

Εκτός από την παλαιότερη και σημαντικότερη συνδρομή τους στη διαχείριση και την τεκμηρίωση των συλλογών, σήμερα εντάσσονται οργανικά στις εκθέσεις με δυνατότητες που καλύπτουν τους σκοπούς για εκπαίδευση, έρευνα, ευχαρίστηση και βελτίωση της εμπειρίας επίσκεψης. Τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα επιδιώκουν την αναβάθμιση της εμπειρίας του κοινού, αφυπνίζοντας περισσότερα ερεθίσματα, αισθητηριακά και νοητικά. Εκτός από την όραση, στις εκθέσεις ο επισκέπτης καλείται να προσεγγίσει το περιεχόμενο μέσα από όλες του τις αισθήσεις. Γίνεται λόγος για πολυαισθητηριακή εμπειρία, η οποία διεγείρει τις αισθήσεις: όραση, ακοή, όσφρηση, αφή, γεύση. Η διανοητική και φυσική προσβασιμότητα είναι μία εκθεσιακή προσέγγιση με τον επισκέπτη στο επίκεντρο, επιδιώκοντας την αυτόνομη προσωπική εμπλοκή για όλους τους επισκέπτες. Επομένως, μία πληρέστερη και συμπεριληπτική εμπειρία

επίσκεψης προσφέρεται με στόχο την εμπλοκή για την κατανόηση του περιεχομένου της έκθεσης και την εμπύθιση σε αυτήν.



Ένα διαδραστικό έκθεμα (αναλογικό ή ψηφιακό) προϋποθέτει την ενεργή συμμετοχή του επισκέπτη-χρήστη, συνδυάζοντας τόσο τη σωματική όσο και την πνευματική δράση. Για παράδειγμα, εκτός από το πάτημα ενός κουμπιού και την κίνηση των χεριών, απαιτείται εγκεφαλική και πνευματική ενεργοποίηση. Τότε μόνο επιτυγχάνεται ουσιαστική κατανόηση του περιεχομένου του εκθέματος και η περαιτέρω ερμηνεία του από πλευράς επισκέπτη. Στις εκθέσεις συχνά παρουσιάζονται διαδραστικά εκθέματα, κυρίως πλέον με ψηφιακά μέσα, με στόχο να εντυπωσιάσουν με την πρωτοτυπία τους. Αντί των τυπικών παραδοσιακών τρόπων χρησιμοποιείται δηλαδή ένα ψηφιακό μέσο χωρίς ουσιαστική όμως επιτυχία...

Όπως όλες οι ενέργειες για τη δημιουργία μίας έκθεσης ακολουθούν τις μελέτες, δηλαδή τους στόχους και τον χαρακτήρα του φορέα, το μουσειολογικό σκεπτικό και τον μουσειογραφικό σχεδιασμό, έτσι ακριβώς πρέπει να γίνεται και με την επιλογή των όποιων τεχνολογικών μέσων. Πρωταρχική σημασία και εδώ έχει η ερμηνεία του περιεχομένου. Επομένως, όλη η ομάδα του εκθεσιακού σχεδιασμού προτάσσει τους σκοπούς και τις ανάγκες που πρέπει να υποστηριχθούν από το είδος κάθε ψηφιακού μέσου και τη θέση που αυτό θα έχει στην εκθεσιακή ροή. Προτάσσεται κάθε φορά ο στόχος και η ουσία σε σχέση με το σενάριο. Ένα ερμηνευτικό ψηφιακό μέσο ενσωματώνεται στην έκθεση, ώστε να φωτίσει πτυχές του περιεχομένου και να προσελκύσει το ενδιαφέρον κατά το δυνατόν του συνόλου των επισκεπτών. Στοχεύει να συμπεριλαμβάνει μέσω της διάδρασης και των προτάσεων πολυαισθητηριακής παρουσίασης όλο και περισσότερες κοινωνικές ομάδες επισκεπτών, ικανοποιώντας τις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες τους.

Οι ψηφιακές τεχνολογίες βελτιώνουν τη μαθησιακή εμπειρία (έχουν εκπαιδευτική αξία) και το αποτέλεσμα αυτής εξαρτάται από το περιεχόμενο και την ποιότητα της ίδιας της εφαρμογής, από το προσωπικό του φορέα και από τους επισκέπτες. Όπως σε όλα τα στάδια μελετών για την παραγωγή της έκθεσης, ομοίως και σε όλες τις εργασίες σχεδιασμού του περιεχομένου, οι ειδικότητες του επιμελητή, του μουσειολόγου και κυρίως του μουσειοπαιδαγωγού, για ζητήματα μάθησης, είναι και εδώ καίριας σημασίας. Συμμετέχουν στην επιλογή και ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών, καθώς παίζει καταλυτικό ρόλο στη διαμόρφωση της εμπειρίας επίσκεψης-χρήσης ως μεσολαβητής στον επισκέπτη και την έκθεση.

Σημειώνονται κάποια από τα οφέλη των Τεχνολογιών Επικοινωνίας και Πληροφορίας για το έργο των πολιτιστικών φορέων. Γενικά:

- υποστηρίζουν νέους τρόπους πληροφόρησης και επικοινωνίας μεταξύ του φορέα και του ενδιαφερόμενου κοινού,

- καθιστούν την πληροφορία πιο προσιτή και τους φορείς πιο ανοιχτούς σε άτομα με διάφορων μορφών αναπηρίες και σε άτομα με δυσκολίες μάθησης,
- «μεταφέρουν» το περιεχόμενο των εκθέσεων σε κατοίκους απομακρυσμένων περιοχών
- ή σε όσους προτιμούν την ψηφιακή επίσκεψη έναντι της φυσικής,
- διευκολύνουν τη δημιουργία δεσμών με περιθωριοποιημένες κοινωνικές ομάδες.

Στις εκθέσεις:

- παρέχουν πληροφοριακό υλικό και συμπραζόμενα στοιχεία στα εκθέματα,
- ενδείκνυνται ως εναλλακτικός τρόπος ελκυστικής παρουσίασης και πρωτοτυπίας για όλες τις ηλικιακές κατηγορίες κοινού,
- αποτελούν αφορμές για δράση, κίνηση, διανοητική και αισθητηριακή συμμετοχή και πνευματική εμπλοκή του επισκέπτη



προκαλώντας σκέψεις και συναισθήματα, ενισχύοντας και την κοινωνική επαφή με άλλα άτομα,

- συμβάλλουν στη δημιουργία εμπειριών μάθησης και ψυχαγωγίας προς όλους, προτρέπουν και ενισχύουν την επαφή μεταξύ επισκέπτη και εκθεμάτων. Αυτό επιτυγχάνεται προσφέροντας την επιλογή για έμπρακτη συμμετοχή (πνευματική και σωματική δράση) σε σχέση με συμβατικά μέσα, [γεγονός που αξιολογείται και από τον χρόνο που αυτός χρησιμοποιεί το ψηφιακό μέσο (χρόνος «συγκράτησης» του επισκέπτη)],
- διευκολύνουν στην τροποποίηση και τον εμπλουτισμό του περιεχομένου από τον φορέα.

Σε κάθε περίπτωση, ο απαιτούμενος εξειδικευμένος σχεδιασμός τους σε συνεργασία των ανθρώπων των μουσείων με ειδικούς και η εφαρμοσμένη χρήση τους από τους πολιτιστικούς οργανισμούς έχει αποδειχθεί ότι δυνητικά αποδίδει στις αυξημένες ειδικές ανάγκες για ερμηνεία και μετάδοση μηνυμάτων

πολιτιστικού περιεχομένου, καθώς και της πραγμάτωσης των επιταγών μίας κοινωνίας για ισότιμες ευκαιρίες πρόσβασης.

Συμπερασματικά, η παρουσία τους σε δομές πολιτισμού έχει καθιερωθεί και συνηθώς πλέον κάθε έκθεση ενσωματώνει τεχνολογικά μέσα και ψηφιακές εφαρμογές, εφόσον αυτές επιλέγονται και υπάρχει οικονομική δυνατότητα να παραχθούν. Αντίστοιχα η ορολογία τους είναι διευρυμένη. Οι όροι «αλληλεπίδραση» και «διάδραση» του επισκέπτη και η «διαδραστικότητα» ως κυρίαρχο χαρακτηριστικό των τεχνολογικών εφαρμογών είναι ιδιαιτέρως δημοφιλείς. Ευρεία ορολογία συναντάται και στον τομέα των πολιτιστικών εκθέσεων προκειμένου να περιγράψει η παρουσία της Τεχνολογίας και της ψηφιακότητας στην απόδοση και μετάδοση περιεχομένου: εφαρμογές Πληροφορικής, ψηφιακά μέσα, ψηφιακές εφαρμογές, ψηφιακές τεχνολογίες, νέες, αναδυόμενες ή αναπτυσσόμενες τεχνολογίες, πολυμεσικά εκθέματα κ.ά. Ορισμένοι βασικοί όροι στο λεξιλόγιο των ψηφιακών εκθεσιακών υλικών αποδίδονται παρακάτω:



## Επιλεγμένη ορολογία ψηφιακών μέσων

**Σχεδιασμός διεπαφής χρήστη [User Interface design]:** η διαδικασία ανάπτυξης κάθε τεχνικού εργαλείου με εστίαση στην ευχρηστία, στην εμπειρία του χρήστη και τη διάδραση. Η διαδικασία σχεδιασμού της διεπαφής του χρήστη περιλαμβάνει μία ευρεία ποικιλία δραστηριοτήτων από την έρευνα γύρω από τον χρήστη ως τον γραφιστικό σχεδιασμό.

**Διάδραση [Interaction]:** σχετίζεται με την ικανότητα του χρήστη να μετατρέπει το περιβάλλον και να λαμβάνει ανατροφοδότηση για τις πράξεις του. Η εμπύθιση και η διάδραση συντρέχουν για την πραγμάτωση ενός από τους βασικούς σκοπούς της εικονικής εμπειρίας: την «παρουσία».

**Διάδραση μέσω συσκευής [Device-based interaction]:** πρόκειται για διάδραση με μία εφαρμογή η οποία διευκολύνεται μέσω της χρήσης μίας συσκευής εισόδου, όπως: πληκτρολόγιο, συσκευή κατάδειξης (ποντίκι), συσκευές εισόδου βίντεο και εικόνας (κάμερα, σαρωτές) και συσκευές εισόδου ήχου (μικρόφωνο).

**Φυσική διάδραση [Natural interaction]:** προσέγγιση διάδρασης ανθρώπου-υπολογιστή η οποία χρησιμοποιεί τις φυσικές συμπεριφορές (κίνηση, χειρονομία, λόγο) του χρήστη ώστε να διαδράσει ή να «επικοινωνήσει» με την εφαρμογή.

**Διάδραση μέσω χειρονομίας [Gesture-based interaction]:** είναι μία μορφή διάδρασης η οποία επιτρέπει στους χρήστες να επικοινωνούν με ένα ψηφιακό μέσο χρησιμοποιώντας

χειρονομίες. Ως προσέγγιση συμπεριλαμβάνει τη διεπαφή μέσω της αφής από τον χρήστη [Touch-user Interface (TUI)] για τη διάδραση με μία ψηφιακή πληροφορία μέσω του φυσικού περιβάλλοντος.

### **Διάδραση μέσω λόγου [Speech-based interaction]**

#### **Παιχνιδοποίηση [Gamification]:**

όρος που δηλώνει τη χρήση μηχανικής, αισθητικής και σκέψης βασισμένων στα παιχνίδια προκειμένου να προσελκύσει, να κινητοποιήσει τη δράση, να προωθήσει τη μάθηση και να επιλύσει προβλήματα.

**Ευχρηστία [Usability]:** μπορεί να οριστεί ως το εύρος στο οποίο ένα προϊόν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από συγκεκριμένους χρήστες για να επιτύχει με αποτελεσματικότητα συγκεκριμένους

σκοπούς, αποδοτικότητα και ικανοποίηση εντός ενός συγκεκριμένου πλαισίου χρήσης. Η χρηστικότητα (ευχρηστία) μίας διεπαφής συνήθως σχετίζεται με πέντε παραμέτρους:

- 1) ευκολία στη μάθηση: ο χρήστης δύναται να ολοκληρώνει γρήγορα την όποια διάδραση με το σύστημα,
- 2) απόδοση στη χρήση: όταν ο χρήστης μάθει/εξοικειωθεί με το σύστημα, ένα υψηλό επίπεδο παραγωγικότητας καθίσταται εφικτό,
- 3) ευκολία στην απομνημόνευση: ο συνήθης χρήστης δύναται μετά από κάποιο διάστημα να χρησιμοποιήσει ξανά το σύστημα δίχως να χρειάζεται να μάθει εκ νέου τα πάντα,
- 4) λίγα λάθη: οι χρήστες να μην κάνουν πολλά λάθη κατά τη χρήση του

συστήματος ή στην περίπτωση που κάνουν να μπορούν εύκολα να τα ανακτήσουν,

5) απόλαυση/ευχαρίστηση της χρήσης: οι χρήστες να είναι προσωπικά ευχαριστημένοι από τη χρήση του συστήματος, να τους αρέσει.

**Εμβύθιση [Immersion]:** ορίζεται ως το εύρος στο οποίο ένα σύστημα πετυχαίνει ένα πλησίον περιβάλλον στο οποίο απομονώνονται οι αισθήσεις μας από τον «πραγματικό κόσμο» και το οποίο επιδέχεται πολλούς αισθητηριακούς τρόπους λειτουργίας, έχοντας πολλές αναπαραστατικές δυνατότητες.

**Εμπειρία Χρήστη [User Experience]:** αναφέρεται στα συναισθήματα και τις εντυπώσεις του χρήστη σχετικά με τη χρήση ενός συγκεκριμένου προϊόντος,

συστήματος ή υπηρεσίας. Η εμπειρία του χρήστη περιλαμβάνει όλα του τα συναισθήματα, γνώμες, προτιμήσεις, αντιλήψεις, φυσικές και ψυχολογικές αντιδράσεις, συμπεριφορές και δεξιότητες που προκύπτουν πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τη χρήση.

Terminology, Definitions and Types for Virtual Museums. 2013. Experience the Future of the Past. V-must net





- Τα διαφορετικά μέσα εκθεσιακής παρουσίασης μεταδίδουν το περιεχόμενο της έκθεσης. Πρόκειται για εργαλεία στη διάθεση των σχεδιαστών για τη βέλτιστη νοηματική, οπτική και χωρική απόδοση των στόχων και του σκεπτικού μίας έκθεσης. Αποτελούν και αυτά (όπως όλα τα στοιχεία μίας έκθεσης) μελετημένες συνειδητές επιλογές. Το περιεχόμενό τους αναπτύσσεται σύμφωνα με το προκαθορισμένο μουσειολογικό σκεπτικό, το επιδιωκόμενο κοινό και τον χώρο. Μεταδίδουν τον λόγο των επιμελητών και παράγουν νόημα. Εντάσσονται οργανικά στη ροή της έκθεσης. Η χρήση νέων τεχνολογιών συμβάλλει στη θετική εμπειρία επίσκεψης των εκθέσεων, αποτελώντας εργαλείο για την επίτευξη της επιδιωκόμενης προσβασιμότητας.

- Σε μία ευρύτερη θεώρηση, τα συνοδευτικά ερμηνευτικά μέσα αντικατοπτρίζουν την πολιτική κάθε φορέα, του τρόπου και του ύφους που αυτός αντιλαμβάνεται και προσδιορίζει τον ρόλο του και τον γενικότερο προσανατολισμό του. Με άλλα λόγια, η επιλογή και η παρουσία συγκεκριμένων ερμηνευτικών μέσων είναι δηλωτικές του τρόπου με τον οποίον ο φορέας αρθρώνει τον λόγο του (ερμηνεύει έννοιες και επικοινωνεί μηνύματα) και τελικά γίνεται αντιληπτός και δυνητικά κατανοητός στους αποδέκτες του, δηλαδή στους επισκέπτες.



## ΜΟΥΣΕΙΑ & ΕΚΘΕΣΕΙΣ

Bitgood, S. 1994. "Designing Effective Exhibits: Criteria for Success, Exhibit Design Approaches, and Research Strategies." *Visitor Behavior*, Vol. IX(4), σσ. 4-15.

Bitgood, S. & Patterson, D. 1987. "Principles of Exhibit Design". *Visitor Behavior*, Vol. II (1), σσ. 4-6.

Black, G. 2009. *Το Ελκυστικό Μουσείο. Μουσεία και Επισκέπτες*, Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.

Γκαζή, Α. 2004. «Μουσεία για τον 21ο αιώνα». *Τετράδια Μουσειολογίας*, τεύχ. 1, σ. 3-12.

Γκαζή, Α. & Νικηφορίδου, Α. 2004. «Κείμενα για μουσεία και εκθέσεις. Προβληματισμός, μεθοδολογία, μελέτη περίπτωσης». *Museology - International Scientific Electronic Journal*, Issue

2, σσ. 2-50. Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.

Carrizosa, G., Diaz, J., et al. 2019. *Towards a participatory museum. A How-to-Guide on inclusive activities*. ARCHES Project, European Union's Horizon 2020 [εδώ](#).

COME IN! GUIDELINES. Interreg Central Europe. 2019. European Union, European Regional Development Fund.

COME-IN! HANDBOOK FOR MUSEUM OPERATORS. Interreg Central Europe. 2017. European Union, European Regional Development Fund [εδώ](#).

Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM), 2004. *Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας*.

Dean, D. 1996. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London: Routledge.

ICOFOM. 1991. "The Language of Exhibitions". *Study Series*, vol. 19. ICOM International Committee for Museology. Vevey, Switzerland

Merriman, N. 1999. *Ανοίγοντας τα Μουσεία στο Κοινό. Αρχαιολογία & Τέχνες*, τεύχ. 72, σσ. 43-6 [εδώ](#).

Moser, S. 2010. "Museum Displays and the Creation of Knowledge." *Museum Anthropology*, Vol. 33, Issue 1, σσ. 22–32. DOI [εδώ](#).

National Museums of Scotland. 2002. *Exhibitions for All. A practical guide to designing inclusive exhibitions.*

Οικονόμου, Μ., 1999. «Μουσεία για τους Ανθρώπους ή για τα αντικείμενα;», *Αρχαιολογία και Τέχνες*, τεύχ. 72, σσ. 50-55 [εδώ](#).

Schärer, M. 2018. *Exposer la Muséologie*. Paris: ICOFOM (International Committee

for Museology).

Smithsonian Guidelines for Accessible Design. Smithsonian Accessibility Program.

## **ΤΠΕ**

Βαφειάδου, Ε. 2016. «Τα μουσεία στη ψηφιακή εποχή: Ο ρόλος της ψηφιακής τεχνολογίας στη μουσειακή μάθηση.» *Λειτουργίες νόησης και λόγου στη συμπεριφορά, στην εκπαίδευση και στην ειδική αγωγή*, 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2015(1).

Farouk, M. & Pescarin, S. 2013. Terminology, Definitions and Types for Virtual Museums. Experience the Future of the Past. V-must net (Virtual Museum Transnational Network).

Hawkey, R. 2004. *Learning with Digital Technologies in Museum, Science*

*Centres and Galleries. FUTURELAB SERIES, REPORT 9.*

Mayer, E. *et al.* 2004. "A Personalization Effect in Multimedia Learning: Students Learn Better When Words Are in Conversational Style Rather Than Formal Style." *Journal of Educational Psychology*, Vol. 96, No. 2, σσ. 389–395.

Moreno, R. & Mayer, E. 2000. "Engaging Students in Active Learning: The Case for Personalized Multimedia Messages." *Journal of Educational Psychology*, Vol. 92, No. 4, σσ. 724–733.

Ntalla, I., 2013. "Haptic Interactions through Touch-Screen Interfaces." *Electronic Visualisation and the Arts (EVA 2013)*, London, 29-31 July 2013, σσ. 203-210 [εδώ](#).

Petrie, H. & Bevan, N. 2009. The Evaluation of Accessibility, Usability, and User Experience. Στο Stepanidis, C., *The*

*Universal Access Handbook* (1st ed.). CRC Press [εδώ](#).

Pierroux, P. 2018. "Learning and engagement in museum mediascapes". Στο Drotner, K., Dziekan, V., Parry, R. & Schrøder, K.C. (επιμ.) *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication* (1st ed.). Routledge, σσ. 128-142.

Walker, K. 2007. "Visitor-Constructed Personalized Learning Trails." Στο Trant, J. και Bearman, D. (επιμ.). *Museums and the Web 2007: Proceedings*, Toronto: Archives & Museum Informatics [εδώ](#).

Χέντον, Α. 2016. *Μουσείο και Gamification. Εφαρμογή Gaming Mobile Application για την Εθνική Πινακοθήκη*. Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου, Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών (Μεταπτυχιακή εργασία).



# Β' Μέρος: Μουσειακή μάθηση



- B.1.** Ορίζοντας τη μουσειακή μάθηση .....[74](#)
- B.2.** Προσεγγίζοντας θεωρητικά τη μουσειακή μάθηση .....[93](#)
- B.3.** Η μουσειακή μάθηση στην πράξη: Σχεδιασμός και υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων .....[126](#)
- B.4.** Μουσείο και σχολείο: Προσεγγίζοντας τις σχολικές ομάδες μέσα από μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα.....[141](#)

## B.1. Ορίζοντας τη μάθηση στο μουσείο



Μουσείο • Εκπαιδευτικός ρόλος/ λειτουργία • Μαθησιακό περιβάλλον • Μουσειακή εκπαίδευση-μάθηση • Μουσειοπαιδαγωγική • Μη τυπική, άτυπη εκπαίδευση • Δια βίου μάθηση • Εμπειρία Γενικά αποτελέσματα μάθησης • Μουσειοπαιδαγωγός • Εκπαιδευτική πολιτική



1. Να προσεγγιστεί η εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου.
2. Να εξεταστεί η μάθηση στο μουσείο και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της και να γίνουν κατανοητοί οι λόγοι που διαφοροποιούν το μαθησιακό περιβάλλον του μουσείου από άλλα περιβάλλοντα μάθησης.

3. Να προσεγγιστούν οι διαφορετικοί όροι με τους οποίους περιγράφεται η εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου.
4. Να προσεγγιστούν οι πολύπλευρες διαστάσεις του ρόλου του μουσειοπαιδαγωγού και το πεδίο δράσης του.
5. Να συζητηθεί η θέση της εκπαίδευσης στο μουσείο και η σημασία της οργανωμένης εκπαιδευτικής πολιτικής.

### B.1.1. Η εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου

Από τις αρχές του 20ού αιώνα αναγνωρίζεται ο σπουδαίος εκπαιδευτικός ρόλος των μουσείων στην υπηρεσία της κοινωνίας. Εκτός από την απόκτηση και τη φροντίδα συλλογών, όλα τα μουσεία υπάρχουν για να δίνουν στο κοινό πρόσβαση σε αυτές τις συλλογές. Με αυτόν τον

τρόπο αποτελούν χώρους όπου σχεδιάζονται και παρέχονται εκπαιδευτικές εμπειρίες μέσω των εκθέσεων και του ερμηνευτικού υλικού, καθώς και μέσω της πρόσβασης σε προγράμματα και δραστηριότητες. Αναγνωρίζοντας τον εκπαιδευτικό τους ρόλο, τα μουσεία πρέπει να διασφαλίσουν ότι αυτή η λειτουργία διαπερνά όλες τις δραστηριότητές τους, προκειμένου να είναι πλήρως αποτελεσματική. Ως εκ τούτου, ο ρόλος της εκπαίδευσης και μάθησης στα μουσεία είναι ιδιαίτερα σημαντικός, αν όχι στο επίκεντρο της μουσειακής δραστηριότητας.



«Το Μουσείο είναι ένας μόνιμος, μη κερδοσκοπικός οργανισμός, στην υπηρεσία της κοινωνίας, ο οποίος ερευνά, συλλέγει, συντηρεί, ερμηνεύει και εκθέτει τεκμήρια υλικής και άυλης κληρονομιάς. Ανοιχτά και προσβάσιμα στο κοινό, χωρίς αποκλεισμούς, τα μουσεία προάγουν την ποικιλομορφία και την αειφορία. Λειτουργούν και επικοινωνούν με επαγγελματική δεοντολογία και με τη συμμετοχή των κοινοτήτων, προσφέροντας ποικίλες εμπειρίες με σκοπό την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, τον αναστοχασμό και τη διάδοση της γνώσης».

Νέος ορισμός μουσείου, 2022,  
Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM)

«Τα Μουσεία επιτρέπουν στους ανθρώπους να εξερευνήσουν συλλογές για έμπνευση, μάθηση και ψυχαγωγία. Είναι ιδρύματα που συλλέγουν,

προστατεύουν και κάνουν προσβάσιμα αντικείμενα και δείγματα, τα οποία διαφυλάσσουν για την κοινωνία».

Ένωση Μουσείων στο Ηνωμένο Βασίλειο  
(Museums Association UK)

Τα σύγχρονα μουσεία καλούνται να διαδραματίσουν ενεργό ρόλο στην εκπαίδευση του κοινού. Αποτελούν φορείς μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης που απευθύνονται στον ελεύθερο χρόνο του συνόλου της κοινωνίας και επιδιώκουν να αποτελέσουν χώρους επικοινωνίας, διασκέδασης, ψυχαγωγίας, έμπνευσης και δημιουργίας. Δεν επιδιώκουν μόνο την προβολή των μουσειακών αντικειμένων/εκθεμάτων και τη μετάδοση πληροφοριών, αλλά αποσκοπούν στο να αποκτήσει το κοινό, κατά τη διάρκεια της επίσκεψης, μία βιωματική εμπειρία, μέσω των εκθεσιακών και των εκπαιδευτικών τους πρακτικών. Επιπλέον, οφείλουν να συμβάλλουν στη σύνδεση της μάθησης με την

ψυχαγωγία, να κινητοποιούν τους επισκέπτες ώστε να ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και να προσεγγίζουν την πραγματικότητα μέσα από τα στοιχεία του υλικού και άυλου πολιτισμού.



### Οι τρεις διαστάσεις της εκπαίδευσης

- Τυπική εκπαίδευση: η εκπαίδευση που παρέχεται από ένα ιεραρχικά δομημένο και χρονολογικά διαβαθμισμένο «εκπαιδευτικό σύστημα» (από την προσχολική εκπαίδευση έως το Πανεπιστήμιο).
- Μη τυπική εκπαίδευση: κάθε οργανωμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα έξω από το επίσημο εκπαιδευτικό σύστημα που απευθύνεται σε προσδιορισμένες ομάδες και υπηρετεί συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους.

- Άτυπη εκπαίδευση: η διαδικασία δια βίου μάθησης, κατά την οποία κάθε άτομο αποκτά νοοτροπίες και αξίες, δεξιότητες και γνώσεις από την καθημερινή του εμπειρία και τις εκπαιδευτικές επιρροές που δέχεται από το περιβάλλον του.
- Τα μουσεία με τις εκπαιδευτικές ευκαιρίες που προσφέρουν (π.χ. οργανωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή επίσκεψη στην έκθεση αντίστοιχα) είναι χώροι μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης.

Coombs, P. H. with Prosser, C. and Ahmed, M., 1973, *New Paths to Learning for Rural Children and Youth*, New York: International Council for Educational Development.

### **B.1.2. Η μάθηση στο μουσείο και τα χαρακτηριστικά της**

Τα μουσεία δημιουργούν ένα γόνιμο μαθησιακό περιβάλλον, που προσφέρει πλούσια ερεθίσματα και εμπειρίες και προωθεί την κοινωνική αλληλεπίδραση ατόμων και ομάδων. Οφείλουν να είναι ανοικτά σε όλους, ανεξαρτήτως ηλικίας, κοινωνικοοικονομικού υπόβαθρου και πολιτισμικής προέλευσης. Καθοριστικοί παράγοντες για την έννοια της μάθησης στο μουσείο είναι:

- Τα μουσειακά αντικείμενα και οι δυνατότητες εκπαιδευτικής αξιοποίησής τους,
- Οι μουσειακοί χώροι, όπου αντικείμενα και ερμηνευτικό υλικό διαμορφώνουν περιβάλλοντα μάθησης και επικοινωνίας,
- Ο χαρακτήρας του μουσείου ως χώρου επικοινωνίας, ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης, που απευθύνεται κατά κύριο λόγο στον ελεύθερο χρόνο των επισκεπτών με εκπαιδευτικές διαδικασίες μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης.

Όπως γίνεται αντιληπτό από τα παραπάνω, τα μουσεία διαθέτουν ένα πολυδιάστατο και ευέλικτο πεδίο μάθησης. Η μάθηση στο μουσείο βασίζεται στην εκπαιδευτική αξιοποίηση αντικειμένων και χώρων που λειτουργούν ως περιβάλλοντα μάθησης, με αποτέλεσμα να υποστηρίζει διαδικασίες ενεργητικής βιωματικής μάθησης.

Το μουσείο αντικαθιστά την πληροφορία με την εμπειρία και δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να αναλάβει ενεργό ρόλο, να έρθει σε επαφή και να εξερευνήσει τον χώρο και τα περιεχόμενά του. Το περιβάλλον του μουσείου προσφέρει ευκαιρίες μάθησης με τη συμμετοχή των αισθήσεων και προωθεί την έκφραση απόψεων και προσωπικών ερμηνειών, τη συναισθηματική εμπλοκή, καθώς και τη δυνατότητα συνεργασίας.

Η μάθηση στο μουσείο υποστηρίζεται από σύγχρονες θεωρίες (βλ. Β.2.) και βασίζεται σε συμμετοχικές και βιωματικές μεθόδους.



Τα βασικά χαρακτηριστικά της μουσειακής μάθησης-εκπαίδευσης είναι:

- ο προαιρετικός της χαρακτήρας
- η ευέλικτη και ελεύθερη διάθεση χρόνου
- η ελευθερία επιλογής περιεχομένων
- η απουσία υποχρεωτικότητας και ελέγχου της επίδοσης
- η δυνατότητα λήψης αποφάσεων (δυνατότητα αυτοπροσδιορισμού),
- η ενεργός συμμετοχή
- η προσωπική πρωτοβουλία (η δράση από προσωπικά κίνητρα και ενδιαφέροντα)
- η προώθηση της δημιουργικότητας, της επικοινωνίας.

Η μάθηση στο μουσείο διαφέρει από την τυπική μάθηση, συνεπώς και οι εκπαιδευτικές διαδικασίες διαφέρουν, καθώς δεν στοχεύουν τόσο στη γνώση όσο στην εμπειρία και στη σύνδεση της μάθησης με την ψυχαγωγία. Η έμφαση στην ενεργό συμμετοχή και τη συναισθηματική εμπλοκή των επισκεπτών έχουν στόχο την απόκτηση εμπειριών που διαφέρουν από την τυπική εκπαιδευτική διαδικασία.

### **B.1.3. Αναζητώντας όρους και ορισμούς για την εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου**

Η εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου και οι μαθησιακές διαδικασίες/δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα σε αυτό έχουν αποδοθεί με διάφορους όρους, όπως «μουσειακή αγωγή», «μουσειοπαιδαγωγική», «μουσειακή εκπαίδευση», «μουσειακή μάθηση». Ο όρος «μουσειοπαιδαγωγική», που απαντάται συχνότερα στην ελληνική βιβλιογραφία, μπορεί να θεωρηθεί ικανοποιητικά ευρύς, καθώς προσδιορίζει μια εφαρμοσμένη παιδαγωγική της οποίας ο χώρος δράσης είναι το μουσείο.



«Η μουσειοπαιδαγωγική εξετάζει τις παιδαγωγικές και μουσειολογικές αρχές και τους όρους που διέπουν την πολιτιστική και εκπαιδευτική πολιτική των μουσείων και καθορίζουν

το πλαίσιο για τον σχεδιασμό, την εφαρμογή και την αξιολόγηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων που αποσκοπούν στο να καλλιεργούνται τα άτομα και οι κοινωνικές ομάδες, ανεξάρτητα από προέλευση, ικανότητες και ηλικία, δεξιότητες για πολύπλευρη δημιουργική αξιοποίηση του υλικού πολιτισμού γενικά και των μουσείων ειδικότερα».

Νάκου 2001: 183

«Πρόκειται για το διεπιστημονικό πεδίο μελέτης στο οποίο εμπεριέχονται τάσεις της σύγχρονης Παιδαγωγικής που αφορούν στη μη τυπική εκπαίδευση, τις μουσειολογικές θεωρητικές προσεγγίσεις και τις θεωρίες του υλικού πολιτισμού, καθώς επίσης και θεωρίες επικοινωνίας και μάρκετινγκ».

Νικονάνου 2010: 16

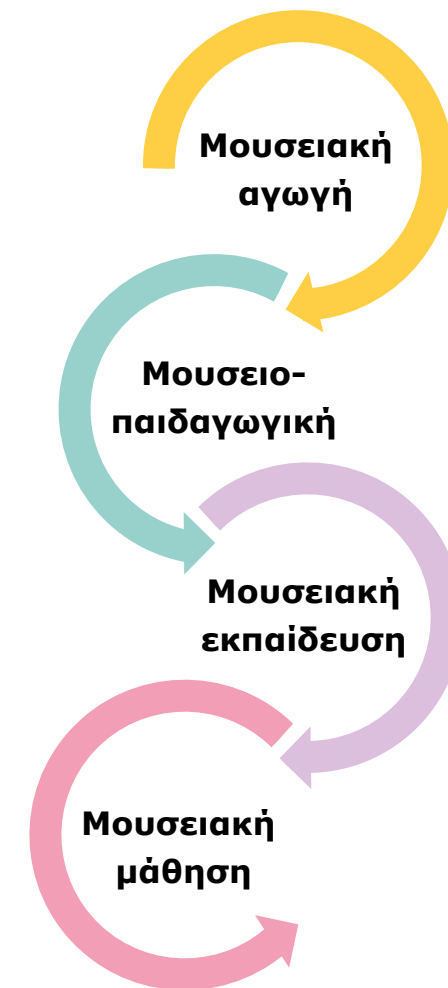
«Παράλληλα, η μουσειοπαιδαγωγική είναι η θεωρία και η πράξη αυτού του τομέα της μουσειακής λειτουργίας, που έχει ως βασική της αρμοδιότητα όλες τις δραστηριότητες επικοινωνίας με το κοινό, οι οποίες έχουν εκπαιδευτική πρόθεση. Επιτελεί έναν μεσολαβητικό ρόλο ανάμεσα στους επισκέπτες, τις γνώσεις, τις εμπειρίες, τις αντιλήψεις, τα ενδιαφέροντά τους και τη μουσειακή πραγματικότητα».

Νικονάνου 2007:457-460

Η μουσειοπαιδαγωγική αποτελεί τόσο ένα ερευνητικό πεδίο όσο και μια καινοτόμο εκπαιδευτική πρακτική. Αποτελεί το μεθοδολογικό πλαίσιο για την υπηρεσία εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στον χώρο του μουσείου.

Desvallees & Mairesse 2014: 51

**Ποιος είναι ο καταλληλότερος όρος για να περιγράψει την εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου;**



Οι διαφορετικοί όροι με τους οποίους περιγράφεται η εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου.



Αρχικά, χρησιμοποιήθηκε ο όρος «μουσειακή αγωγή», ο οποίος έχει εγκαταλειφθεί, καθώς αντανάκλούσε την άποψη ότι οι παιδαγωγικές διαδικασίες σε μουσεία ταυτίζονται κυρίως με την αισθητική αγωγή.

Στη συνέχεια, η ανάπτυξη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και η θεσμοθέτηση αντίστοιχων τμημάτων σε ελληνικά μουσεία οδήγησε στην υιοθέτηση των όρων «μουσειακή εκπαίδευση» και «μουσειοπαιδαγωγική», που προέρχονται από την αγγλοσαξονική και γερμανική βιβλιογραφία αντίστοιχα (Museum Education και Museumspädagogik). Οι δύο όροι κυριάρχησαν στην ελληνική πραγματικότητα, καθώς απέδιδαν καλύτερα τον χαρακτήρα και τις επιδιώξεις της εκπαιδευτικής λειτουργίας του μουσείου. Έτσι, για παράδειγμα, αναφερόμαστε σε μουσειοπαιδαγωγικά και εκπαιδευτικά προγράμματα στο μουσείο και σε μουσειοπαιδαγωγούς. Σήμερα, παρόλο που και οι δύο όροι θεωρούνται δόκιμοι, έχουν υποστεί κριτική. Ο όρος «μουσειοπαιδαγωγική», αν και θεωρείται ικανοποιητικά ευρύς, δέχεται συχνά κριτική, καθώς η «παιδαγωγική» ταυτίζεται με

μια συγκεκριμένη ομάδα στόχου, τα παιδιά. Έτσι, στην πορεία θεωρήθηκε καταλληλότερος ο όρος «εκπαίδευση».

Ωστόσο, οι νέες προσεγγίσεις για τις διαδικασίες μάθησης στο μουσείο είχαν ως αποτέλεσμα να μετατοπιστεί το ενδιαφέρον από τον όρο «εκπαίδευση» στον όρο «μάθηση» και στο μουσείο ως μαθησιακό περιβάλλον, καθώς η λέξη «εκπαίδευση» παραπέμπει σε ένα οργανωμένο, τυπικό εκπαιδευτικό πλαίσιο. Έτσι, ο όρος «μουσειακή μάθηση» αναδεικνύεται τα τελευταία χρόνια ως κυρίαρχος διεθνώς. Αυτή η στροφή επιβεβαιώνει τη μετατόπιση της εστίασης από το αντικείμενο στο υποκείμενο της μαθησιακής διαδικασίας, δηλαδή στον επισκέπτη. Επιπλέον, ο όρος «μουσειακή μάθηση» δεν αφορά τη μάθηση μόνο για το μουσείο και για τα περιεχόμενά του, αλλά κυρίως τη μάθηση στο μουσείο. Προσδιορίζει δηλαδή τον τόπο όπου πραγματοποιείται η μάθηση και ό,τι περιλαμβάνει ο χώρος του μουσείου (εκθέσεις, ερμηνευτικά και εκπαιδευτικά μέσα), καθώς και τη λειτουργία του μουσείου στο σύνολό του.



«Ίσως ο όρος “εκπαίδευση” να έγινε πολύ περιοριστικός και αποπροσανατολιστικός για το μουσειακό περιβάλλον. Στην πραγματικότητα, υπήρξε μια συνειδητή μετατόπιση προς τη χρήση γλωσσικών όρων όπως:

- μάθηση, δίνοντας έμφαση στον μαθητή παρά στον δάσκαλο
- εμπειρία, δίνοντας έμφαση στην ανοιχτή έκβαση του αποτελέσματος
- δημιουργία νοήματος δίνοντας έμφαση στην πράξη της ερμηνείας.»

Roberts, L. 1997, *From Knowledge to Narrative: educators and the changing museum*. Washington, London: Smithsonian Institution Press, σ. 8.

## Νέες προσεγγίσεις στη Μάθηση

Τις τελευταίες δεκαετίες χρησιμοποιούνται φράσεις όπως «δια βίου μάθηση», «αυτόβουλη μάθηση», και «προσωπική μάθηση», οι οποίες επισημαίνουν όχι μόνο το ότι η διαδικασία της μάθησης αποτελεί προσωπική υπόθεση αλλά και το ότι αφορά κάθε πτυχή της ζωής του ανθρώπου και είναι μακροχρόνια διαδικασία.

Η διαπίστωση ότι τα μουσεία συμβάλλουν στη διά βίου μάθηση έγινε δυνατή μέσω των ευρύτερων αλλαγών που επέδρασαν στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την έννοια της μάθησης. Ενώ παραδοσιακά η μάθηση αντιμετωπιζόταν ως η διδασκαλία πληροφοριών και δεδομένων που θα έπρεπε να απορροφήσει ο μαθητευόμενος, σήμερα θεωρείται μία συνεχής διαδικασία που διαρκεί όλη μας τη ζωή και ικανοποιεί πληρέστερα τις ανάγκες του μαθητευόμενου.



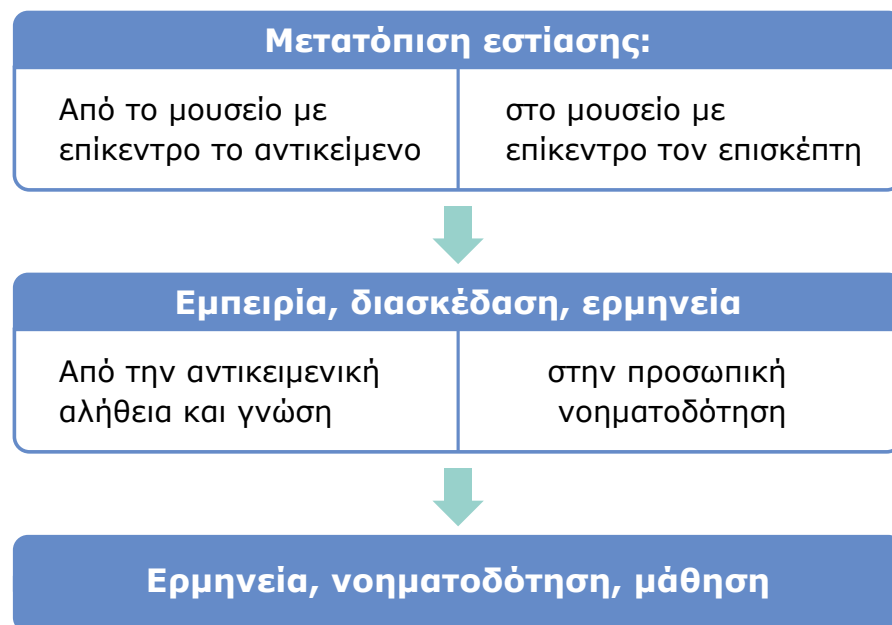
«Η μάθηση αντιμετωπίζεται πια ως μία πολυσύνθετη σειρά διαδικασιών όπου όλοι εμπλέκονται με διαφορετικούς τρόπους και σε διαφορετικό βαθμό σε όλη τη διάρκεια της ζωής τους».

Hooper-Greenhill, 2004, 157.

Ο ορισμός της μάθησης που υιοθέτησε το πρόγραμμα Inspiring Learning For All ενίσχυσε αυτήν την άποψη περί «μάθησης» που είναι αυτοκατευθυνόμενη και επικεντρώνεται στην εμπειρία του μαθητή: «Η μάθηση είναι μία διαδικασία ενεργού τριβής με την εμπειρία.

Είναι αυτό που κάνουν οι άνθρωποι προκειμένου να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους. Αυτή η διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνει βελτίωση των δεξιοτήτων, γνώση, κατανόηση, αξίες, συναισθήματα, συμπεριφορές και ικανότητα εμπάθυνας. Η αποτελεσματική μάθηση οδηγεί στην αλλαγή, την ανάπτυξη και την επιθυμία για περαιτέρω μάθηση».

Στον χώρο των μουσείων οι «μαθητευόμενοι» δομούν ενεργά τα δικά τους νοήματα, τα οποία μπορεί να είναι πολύ διαφορετικά από τα νοήματα που σκοπεύει να τους μεταδώσει ο πολιτιστικός οργανισμός ή προσδοκά ότι θα αποκομίσουν. Η μάθηση είναι σύνθετη και απρόβλεπτη. Μπορεί να είναι ατομική ή συλλογική, να περιλαμβάνει την αναζήτηση για την ατομική ή συλλογική ταυτότητα, να βασίζεται σε προηγούμενες γνώσεις ή να έχει ως αποτέλεσμα προσωρινές ή μακροπρόθεσμες αλλαγές. Μπορεί να μην καταλήξει καθόλου σε αποτελέσματα που να αναγνωρίζονται από τον «μαθητή» ως «μάθηση». Οι «μαθητές» ποικίλλουν σε ηλικία, εμπειρία, υπόβαθρο, ενδιαφέροντα, ικανότητες, αυτογνωσία, κατανόηση της μάθησης, κίνητρα, βαθμό εμπλοκής και προηγούμενες γνώσεις. Γίνεται πλέον αντιληπτό ότι οι σκοποί των επισκεπτών και το νόημα που αντλούν από την επίσκεψή τους είναι διαφορετικά και επηρεάζονται από πολλούς παράγοντες, γεγονός που αποτελεί πρόκληση κατά τον σχεδιασμό εκθέσεων, επιμέρους εκθεμάτων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων.



#### **B.1.4. Οι σκοποί της εκπαίδευσης-μάθησης στο μουσείο**

Τα μουσεία σήμερα δεν είναι χώροι μάθησης με τη στενή έννοια του όρου, καθώς πλέον καλούνται να λειτουργήσουν ως τόποι ψυχαγωγίας και απόλαυσης, κοινωνικής συναναστροφής, επικοινωνίας και δημιουργίας. Για αυτόν τον λόγο οι σκοποί της μουσειακής μάθησης έχουν διευρυνθεί σημαντικά, ξεπερνώντας την απόκτηση γνώσης.



Οι σκοποί της εκπαίδευσης στο μουσείο είναι:

- Να εξοικειώσει το κοινό με την έννοια «μουσείο» αλλά και με το μουσείο ως φυσικό χώρο.
- Να καταστήσει την επίσκεψη στο μουσείο μια ευχάριστη εμπειρία (το μουσείο ως μέσο ψυχαγωγίας και έμπνευσης).
- Να αναπτύξει τις αντιληπτικές (αισθητηριακή και ενσώματη προσέγγιση της μάθησης) και κριτικές ικανότητες του ατόμου μέσα από την παρατήρηση και την έρευνα.
- Να βοηθήσει τον επισκέπτη να διαμορφώσει ή να εμπλουτίσει έννοιες και γνώσεις, στάσεις και αξίες, ώστε να κατανοήσει και να ερμηνεύσει το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον. Με άλλα λόγια, να κατανοήσει καλύτερα τον εαυτό του, τους άλλους και τον κόσμο.

- Να ενεργοποιήσει το συναίσθημα, να κινητοποιήσει τη φαντασία και τη δημιουργικότητα.
- Να συμβάλλει στην αισθητική καλλιέργεια, στην εκπαίδευση για την αειφορία, στην πνευματική ευεξία.
- Να ενδυναμώσει τον επισκέπτη, προσφέροντας κίνητρα και μεθοδολογικά εργαλεία που θα τον υποστηρίζουν κατά την ανεξάρτητη μελέτη και παρατήρηση σε μελλοντικές επισκέψεις σε μουσεία.
- Να προσφέρει έμπνευση για δημιουργία και θετικές αλλαγές στη στάση ζωής.

Ειδικά ως προς το σχολείο:

- Εμπλουτισμός του σχολικού αναλυτικού προγράμματος.
- Ένταξη του πολιτισμού στην καθημερινή σχολική πρακτική.

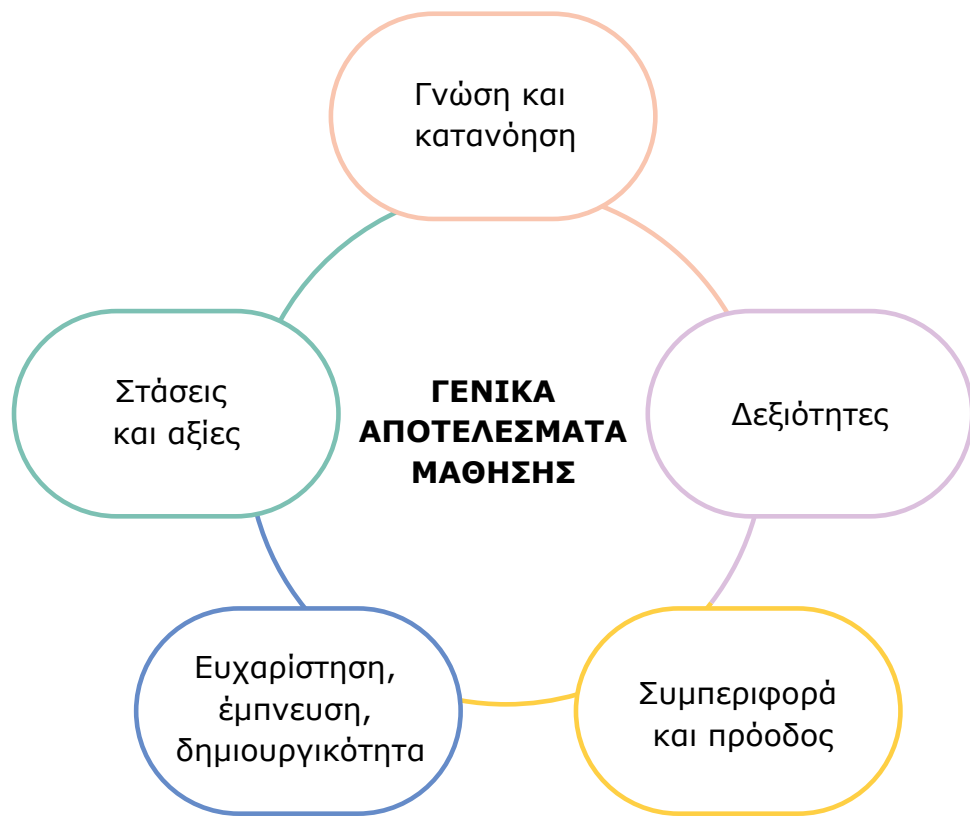
Καλεσοπούλου, Δ. 2022, Σεμινάριο ΕΚΔΔΑ

Σημαντική ώθηση για τον προσδιορισμό της μουσειακής μάθησης δόθηκε με τα «Γενικά Αποτελέσματα Μάθησης» (Generic Learning Outcomes) που τεκμηρίωσαν τη διαφορετική φύση της, διαφοροποιώντας την από τις μαθησιακές διαδικασίες τυπικής εκπαίδευσης, καθώς αφορά όχι μόνο στη γνώση και κατανόηση αλλά και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, την αλλαγή συμπεριφορών, αξιών, την ευχαρίστηση, την έμπνευση και τη δημιουργικότητα.

### **Τι είναι τα Γενικά Αποτελέσματα Μάθησης;**

Ένα μεθολογικό εργαλείο που καταρτίστηκε με σκοπό την περιγραφή, την κατανόηση και την κατάδειξη της συμβολής των μουσείων και γενικά των πολιτιστικών οργανισμών στη διαβίου μάθηση.

Τα Γενικά Αποτελέσματα Μάθησης διακρίνονται σε πέντε κατηγορίες, στις οποίες εντάσσονται τα δεδομένα που συλλέγονται από τις εμπειρίες



**Γνώση και κατανόηση**

Αναφέρεται στην αφομοίωση νέων πληροφοριών ή στον εμπλουτισμό προηγούμενων γνώσεων.  
 -Στο μουσείο, μέσα από την παρατήρηση, την ανάγνωση και την ακρόαση, ο επισκέπτης μπορεί να εμβαθύνει στην κατανόηση και να δημιουργήσει νοήματα.

**Δεξιότητες**

Η ανάπτυξη των δεξιοτήτων αναφέρεται σε γνωσιακές, συναισθηματικές, κοινωνικές ή σωματικές δεξιότητες. Αναφέρεται επίσης στην τεχνογνωσία του «μαθαίνω πώς να μαθαίνω».  
 -Στο μουσείο, μέσα από την επικοινωνία και τις ομαδικές δραστηριότητες, ο επισκέπτης μπορεί να μάθει να κάνει κάτι καινούργιο και να ενισχύσει πρακτικά τις δεξιότητές του.

**Συμπεριφορά και πρόοδος**

Η κατηγορία αυτή αναφέρεται σε ό,τι καινούργιο ή διαφορετικό κάνουν οι άνθρωποι, καθώς και στις αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο διαχειρίζονται τη ζωή τους.  
 -Η μάθηση στο μουσείο μπορεί να οδηγήσει μακροπρόθεσμα στη μεταβολή του τρόπου σκέψης και στη βελτίωση της διαχείρισης και ισορροπίας της ζωής.

**Ευχαρίστηση, έμπνευση, δημιουργικότητα**

Αφορά στον εμπλουτισμό της προσωπικότητας μέσω της μάθησης, της ψυχαγωγίας, της δημιουργίας νέων επαφών και εμπειριών.  
 -Μέσα στο μουσείο ο επισκέπτης μπορεί να εξερευνήσει, να πειραματιστεί, να εμπνευστεί και να δημιουργήσει. Τα παραπάνω τον οδηγούν στην επιθυμία να επαναληφθεί η επίσκεψη-εμπειρία.

**Στάσεις και αξίες**

Αφορά στα αισθήματα, τις αντιλήψεις, τη γνώμη για τον εαυτό μας και τη γνώμη ή στάση απέναντι στους άλλους. Μία αλλαγή στις στάσεις και αξίες του επισκέπτη μπορεί να εκφραστεί ως ανάπτυξη των κινήτρων στη ζωή ή ως αλλαγή της στάσης του απέναντι στον εαυτό του ή στους άλλους.  
 -Μέσα από τα προγράμματα του μουσείου, μπορεί να αυξηθεί η αυτοπεποίθηση, η αποφασιστικότητα, η ενσυναίσθηση του επισκέπτη και η θετική αντίληψη για τη γνώση.

Η σχηματική απεικόνιση των Γενικών αποτελεσμάτων μάθησης βασίζεται στο Hooper-Greenhill, E. 2004, 'Measuring learning outcomes in museums, archives and libraries: the Learning Impact Research Project (LIRP)', International Journal of Heritage Studies, 10 (2), 151-174.

των επισκεπτών, είτε από την περιδιάβασή τους στην έκθεση είτε από τη συμμετοχή τους σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Με αυτόν τον τρόπο τα μουσεία έχουν τη δυνατότητα να χαρτογραφήσουν και να περιγράψουν τις μαθησιακές εμπειρίες των χρηστών τους, αποτιμώντας την επίδραση της μάθησης σε μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς.

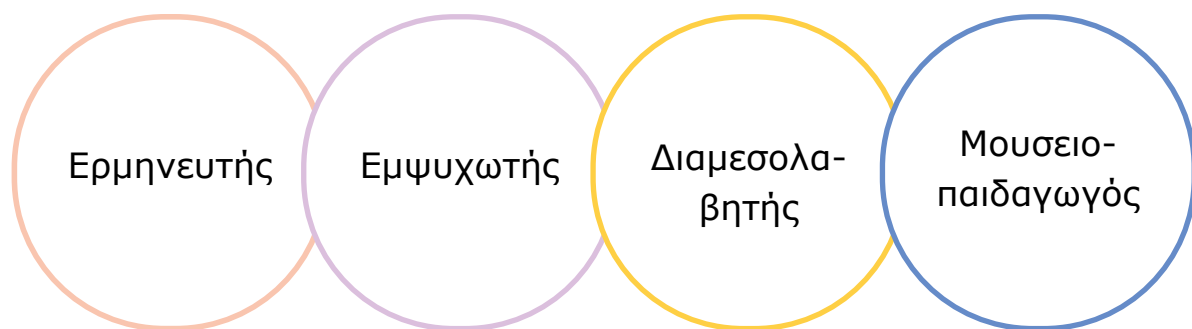


Τα γενικά αποτελέσματα μάθησης εστιάζουν στις ευρύτερες διαστάσεις της μάθησης, όπως είναι η γνώση και η κατανόηση, οι βασικές δεξιότητες, ο τρόπος μάθησης, η ανάπτυξη δεξιοτήτων για τη διαχείριση συγκεκριμένων θεμάτων και η ανάπτυξη μιας θετικής μαθησιακής ταυτότητας.

### **B.1.5. Ο ρόλος του μουσειοπαιδαγωγού**

Για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του μουσείου θεωρείται απαραίτητη η παρουσία ενός προσώπου που μεσολαβεί μεταξύ των αντικειμένων, της έκθεσης και του κοινού. Το πρόσωπο αυτό είναι ο «μουσειοπαιδαγωγός» ή αλλιώς «εμπυχωτής» ή «ερμηνευτής» ή «διαμεσολαβητής», ο οποίος διαφοροποιείται από τον απλό ξεναγό, όχι μόνο ως προς τον όρο αλλά και ως προς τον ρόλο. Πιο συγκεκριμένα, ο μουσειοπαιδαγωγός υποστηρίζει τη μάθηση, χωρίς να μεταβιβάζει έτοιμες πληροφορίες και γνώσεις. Προσπαθεί να δώσει νόημα στα αντικείμενα, δηλαδή να τα ερμηνεύσει, εφαρμόζοντας παιδαγωγικές μεθόδους και εκπαιδύοντας το κοινό του σε τρόπους προσέγγισης των αντικειμένων. Υπάρχει η πιθανότητα να συνεργάζονται περισσότεροι του ενός μουσειοπαιδαγωγοί για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικών δράσεων στο μουσείο, οι οποίοι μπορεί να εξειδικεύονται σε διαφορετικές ομάδες κοινού, είτε να ασχολούνται με νέες τεχνολογίες και ψηφιακά μέσα.





Οι διαφορετικοί όροι με τους οποίους περιγράφεται ο επαγγελματίας που είναι αρμόδιος για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του μουσείου.

### **Ποιο είναι το πεδίο δράσης του;**

Στις αρμοδιότητές του περιλαμβάνονται:

- Ο σχεδιασμός της εκπαιδευτικής πολιτικής του μουσείου
- Ο σχεδιασμός και η διεξαγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων στο μουσείο (με αφορμή τη μόνιμη και την περιοδική έκθεση, αλλά και στο πλαίσιο ειδικών εκδηλώσεων)
- Ο σχεδιασμός και υλοποίηση δραστηριοτήτων εκτός των τειχών του μουσείου (σε σχολικές τάξεις, πολιτιστικά κέντρα, νοσοκομεία, καταστήματα κράτησης κ.α.)

- Η συμμετοχή στον σχεδιασμό εκθέσεων
- Η συμμετοχή στην διαδικασία αξιολόγησης και έρευνας κοινού
- Οι δράσεις για τη διαδικτυακή παρουσία του μουσείου
- Ο σχεδιασμός εκπαιδευτικών εντύπων, ψηφιακού υλικού και μουσειοσκευών
- Η δημιουργία ερμηνευτικών βοηθημάτων για χρήση σε εκθέσεις και προγράμματα (ειδικό εποπτικό υλικό, εκπαιδευτικά κουτιά, διαδραστικά εκθέματα)
- Η οργάνωση επιμορφωτικών συναντήσεων για εκπαιδευτικούς
- Η ανάπτυξη συνεργασιών με εκπαιδευτικούς και πολιτιστικούς φορείς

### **Τι γνώσεις πρέπει να έχει ο μουσειοπαιδαγωγός για να μπορέσει να πετύχει όλα αυτά τα αποτελέσματα;**

- Γνώση των συλλόγων, του θέματος της έκθεσης-διεπιστημονική προσέγγιση
- Γνώση των παιδαγωγικών μεθόδων και



τεχνικών και θεωριών αναπτυξιακής ψυχολογίας

- Γνώση και κατανόηση των ιδιαίτερων αναγκών κάθε ομάδας κοινού, όπως π.χ. μαθητές, ηλικιωμένοι, άτομα με αναπηρία, πολυπολιτισμικές ομάδες κ.ά.
- Γνώση του σχολικού συστήματος αλλά και άλλων εκπαιδευτικών ή κοινωνικών φορέων με τους οποίους συνεργάζεται
- Γνώση τεχνικών αξιολόγησης και έρευνας
- Γνώση ψηφιακών τεχνολογιών
- Γνώση μακροπρόθεσμου στρατηγικού σχεδιασμού
- Γνώσεις μάρκετινγκ και επικοινωνίας
- Γνώση διαχείρισης ανθρώπινων και οικονομικών πόρων

#### **Ποιες δεξιότητες είναι απαραίτητες;**

- Δημιουργική και καινοτόμος σκέψη
- Δεξιότητες προφορικής και γραπτής επικοινωνίας
- Δεξιότητες παρουσίασης και μεταδοτικότητα

- Ικανότητα συνεργασίας
- Ικανότητα διαχείρισης ομάδων
- Ευελιξία και προσαρμοστικότητα

Glaser, J. R. & Zenetou, A. A., 1996, *Museums: A Place to Work. Planning Museum Careers*, London: Routledge.

#### **B.1.6. Διαμορφώνοντας την εκπαιδευτική πολιτική ενός μουσείου/ πολιτιστικού οργανισμού**

Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό ότι η μάθηση στο μουσείο είναι μία σύνθετη διαδικασία με ποικίλες εκφάνσεις και προκειμένου να είναι αποτελεσματική κρίνεται απαραίτητη η οργάνωση και η ανάπτυξη μίας συγκεκριμένης πολιτικής. Η εκπαιδευτική πολιτική κάθε μουσείου πρέπει να αντικατοπτρίζει την πολιτική του μουσείου στο σύνολό του, καθώς και τις ανησυχίες και τις προτεραιότητες που διαμόρφωσαν αυτήν την πολιτική.

## **Τι είναι όμως μία εκπαιδευτική πολιτική;**

Πρόκειται για ένα εργαλείο διαχείρισης που:

- Θέτει συγκεκριμένους στόχους.
- Παρέχει ένα πλαίσιο για τη λήψη αποφάσεων.
- Προσδιορίζει τις προτεραιότητες που μπορεί να χρησιμοποιήσει το προσωπικό κατά τη λήψη αποφάσεων.
- Προσδιορίζει τις απαραίτητες εργασίες και τους τύπους παροχών.

## **Ποιο είναι το περιεχόμενο μίας εκπαιδευτικής πολιτικής;**

Θα πρέπει να περιλαμβάνει τα εξής:

- Δήλωση αποστολής του μουσείου: περιγράφει τον γενικό σκοπό του οργανισμού σας, αλλά και τις γενικές προθέσεις και στόχους του σε όρους εκπαίδευσης και μάθησης.
- Εκπαιδευτικές στρατηγικές για την επίτευξη των μακροπρόθεσμων στόχων (5-10 έτη).
- Σχέδιο δράσης για την εκπαίδευση για

επιμέρους βραχυπρόθεσμους στόχους (3-5 έτη).

## **Γιατί ένα μουσείο χρειάζεται μία εκπαιδευτική πολιτική;**

Ο σχεδιασμός μιας εκπαιδευτικής πολιτικής ενθαρρύνει το μουσείο να σκεφτεί τους σκοπούς του σχετικά με τη μάθηση, να αξιολογήσει τι κάνει αυτή τη στιγμή και να σκεφτεί σε τι είναι ρεαλιστικό και εφικτό να στοχεύει όταν σχεδιάζει μια εμπειρία υψηλής ποιότητας για τους επισκέπτες. Επομένως, παρέχει ένα πλαίσιο για την περιγραφή των παροχών του μουσείου προς το κοινό και συμβάλλει στη βελτίωση ποιότητας των εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

## **Ποιοι εμπλέκονται στη διαμόρφωση της πολιτικής;**

Η εκπαιδευτική πολιτική θα πρέπει να καταρτιστεί σε συζήτηση με όλους όσοι εμπλέκονται στις εκπαιδευτικές σας δράσεις –τον μουσειοπαιδαγωγό, λοιπό προσωπικό

ακόμα και εθελοντές- και στη συνέχεια να εγκριθεί από τη διοίκηση του μουσείου. Είναι καλύτερο, ωστόσο, να οριστεί ένα συγκεκριμένο άτομο για τη διαχείριση της διαδικασίας και τη συγκέντρωση των προτάσεων προς συζήτηση και συμφωνία.

### **Πώς να διαμορφώσετε την εκπαιδευτική πολιτική του μουσείου/οργανισμού σας;**

Κατά τη χάραξη μιας πολιτικής, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη τα ακόλουθα:

- Το κοινό και οι ανάγκες του
- Οι διαθέσιμοι πόροι
- Οι ικανότητες του προσωπικού και οι ανάγκες επιμόρφωσης
- Ο εξωτερικός ανταγωνισμός
- Οι δυνατότητες δικτύωσης με άλλους φορείς

Σύμφωνα με αυτά, ακολουθούν ορισμένες πρακτικές συμβουλές που θα σας βοηθήσουν στη διαμόρφωση μιας εκπαιδευτικής πολιτικής.

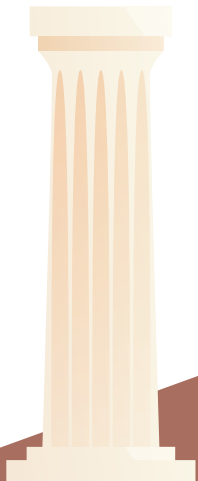
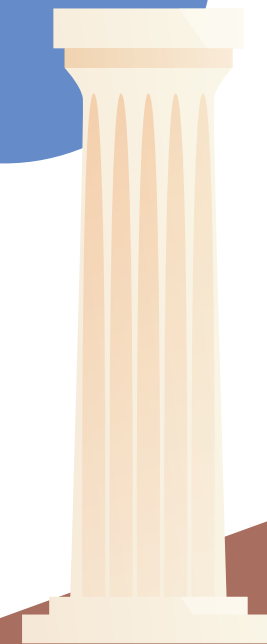
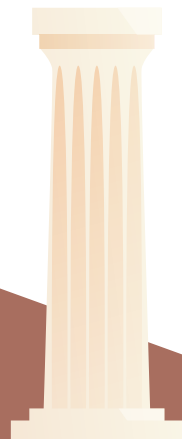
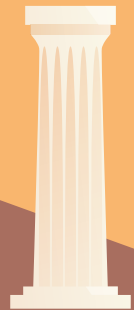
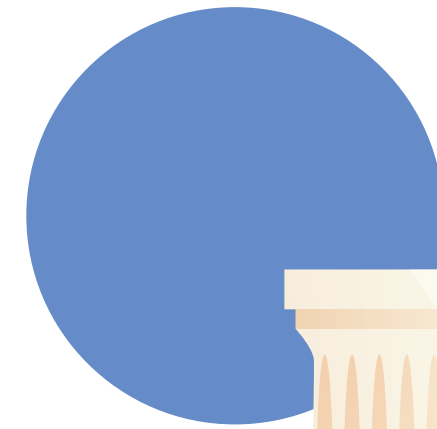
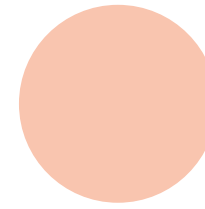


Βήματα για τη διαμόρφωση της εκπαιδευτικής πολιτικής

1. Αξιολογήστε τους εκπαιδευτικούς πόρους. Καταγράψτε τα περιεχόμενα του μουσείου, κάθε εκθεσιακού χώρου.
2. Αξιολογήστε τις εγκαταστάσεις/ υποδομές, τους διαθέσιμους χώρους και ελέγξτε τον αριθμό επισκεπτών που μπορεί να δεχθεί η κάθε αίθουσα, καθώς και τα ζητήματα φυσικής προσβασιμότητας -αν υπάρχουν.
3. Αξιολογήστε τις δυνάμεις-περιορισμούς του προσωπικού του μουσείου.
4. Ορίστε τον προϋπολογισμό σας.
5. Προσδιορίστε τις ομάδες κοινού που έχετε ως προτεραιότητα.
6. Ορίστε τους στόχους σας.
7. Ζητήστε βοήθεια και υποστήριξη αν είναι απαραίτητο.

Συνολικά, τα οφέλη μιας εκπαιδευτικής πολιτικής για το μουσείο σας θα είναι:

- Ενδυνάμωση της θέσης της εκπαίδευσης στο μουσείο.
- Βελτίωση των υπηρεσιών.
- Προσέλκυση νέων επισκεπτών.
- Εξοικονόμηση χρόνου και εργασιών (έχοντας σαφείς προτεραιότητες).
- Αναβάθμιση του προφίλ του μουσείου.
- Προσέλκυση εξωτερικής υποστήριξης και χρηματοδότησης για το έργο του μουσείου.



## Β.2. Προσεγγίζοντας θεωρητικά τη μουσειακή μάθηση



εκπαιδευτικές θεωρίες • θεωρίες μάθησης και γνώσης • διδακτισμός • συμπεριφορισμός • ανακαλυπτική μάθηση • κονστρουκτιβισμός • μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι και τεχνικές • εκπαιδευτικά εργαλεία



1. Να γίνει κατανοητή η φύση της μαθησιακής διαδικασίας και να παρουσιαστούν οι επικρατέστερες μαθησιακές θεωρίες στον χώρο των μουσείων
2. Να μπορείτε να επιλέξετε την καταλληλότερη εκπαιδευτική θεωρία για το δικό σας μουσείο και να συνδυάσετε στοιχεία διαφορετικών προσεγγίσεων.

3. Να γνωρίσετε την ποικιλία των μουσειοπαιδαγωγικών μεθόδων και τεχνικών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανάλογα με την εκπαιδευτική θεωρία που ακολουθείτε.
4. Να γνωρίσετε τα εκπαιδευτικά εργαλεία (έντυπα, υλικά, ψηφιακά) που μπορούν να αξιοποιηθούν εντός και εκτός του μουσειακού χώρου

Για τον σχεδιασμό της εκπαιδευτικής πολιτικής ενός μουσείου και την ανάπτυξη προγραμμάτων και επιμέρους δραστηριοτήτων είναι σημαντική η γνώση των εκπαιδευτικών θεωριών. Η μουσειακή μάθηση συνδέεται τόσο σε πρακτικό επίπεδο όσο και υποστηρίζεται θεωρητικά από τις σύγχρονες τάσεις της παιδαγωγικής. Διευκρινίζεται ότι πρόκειται για «μια εφαρμοσμένη παιδαγωγική με χώρο δράσης το μουσείο» (Νικονάνου 2010,15), χωρίς ωστόσο να περιορίζεται στην αγωγή των παιδιών, αλλά αφορά σε όλες τις κατηγορίες

των επισκεπτών. Σε αυτή την υποενότητα παρουσιάζονται οι εκπαιδευτικές θεωρίες που αξιοποιούνται στον χώρο των μουσείων και οι μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι.

### **B.2.1. Εκπαιδευτικές θεωρίες**

Οι εκπαιδευτικές θεωρίες στηρίζονται στις θεωρίες γνώσης και τις θεωρίες μάθησης. Κάθε εκπαιδευτική θεωρία εμπεριέχει α) μια θεωρία για τη γνώση, μια προσέγγιση δηλαδή για το πώς αντιμετωπίζουμε τη γνώση, τι πιστεύουμε ότι είναι και πώς την αποκτούμε και β) μια θεωρία μάθησης, μία προσέγγιση για το πώς αντιμετωπίζουμε τη μάθηση και το πώς μαθαίνουν οι άνθρωποι.

#### **A. Θεωρίες γνώσης**

Ως προς τη γνώση και την απόκτησή της, υπάρχουν δύο προσεγγίσεις:

- Η γνώση υπάρχει ανεξάρτητα από το

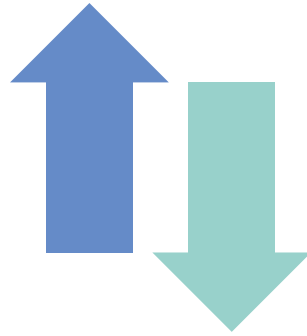
υποκείμενο μάθησης. Σε αυτή την περίπτωση το υποκείμενο πρέπει να κατακτήσει την αλήθεια, που είναι απλή και αντικειμενική και να φτάσει στη γνώση συσσωρεύοντας αντικειμενικά στοιχεία.

- Η γνώση εξαρτάται από το υποκείμενο της μάθησης, καθώς δομείται από αυτό. Ο άνθρωπος δηλαδή κατασκευάζει την αλήθεια -η οποία είναι πολλαπλή- βάσει των προσωπικών του ερμηνειών και της αντίληψής του για τον κόσμο.

Η πρώτη προσέγγιση εκφράζει παραδοσιακές αντιλήψεις, οι οποίες έχουν πλέον απορριφθεί, ενώ η δεύτερη εκφράζει τη μοντέρνα αντίληψη, με την οποία προωθείται η κριτική προσέγγιση στις ερμηνείες της πραγματικότητας και της αλήθειας.

### **Γνώση ανεξάρτητη του υποκειμένου**

- Κατάκτηση της αλήθειας
- Απλή, μονοδιάστατη προσέγγιση



### **Γνώση δομείται από το υποκείμενο**

- Κατασκευή της αλήθειας
- Σύνθετη, πολλαπλή προσέγγιση
- Διασύνδεση πληροφοριών

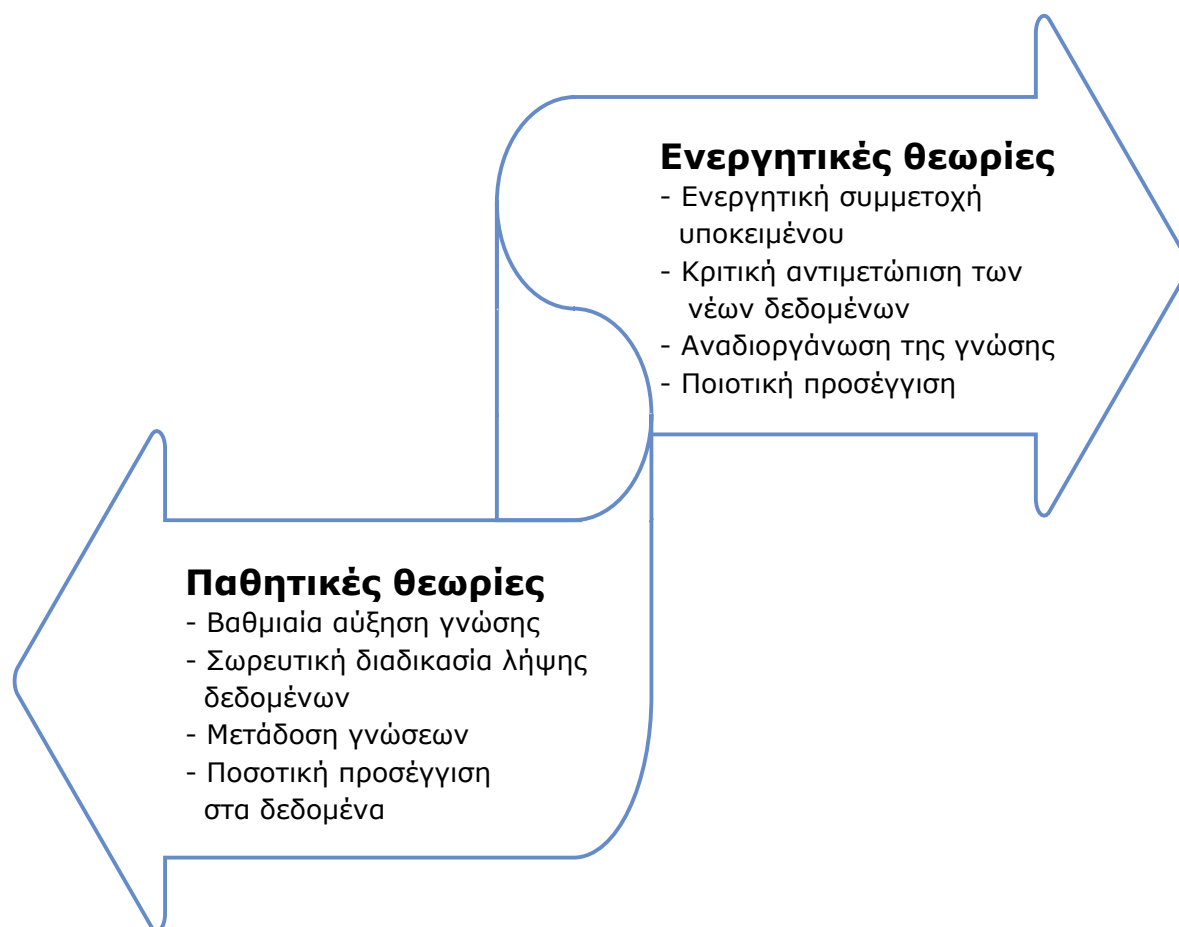
Οι θεωρίες της γνώσης και τα βασικά χαρακτηριστικά τους.

Το σχήμα βασίζεται στο Νικονάνου, Ν., (επιμ.), Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα, 27-49.

## **B. Θεωρίες μάθησης**

Ως προς τη μάθηση και τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τη μαθησιακή διαδικασία, υπάρχουν δύο βασικές θεωρίες:

- Παθητικές θεωρίες μάθησης: Το άτομο απλώς συσσωρεύει πληροφορίες και νέα αισθητηριακά δεδομένα, τα αφομοιώνει και έτσι αυξάνεται βαθμιαία η γνώση του. Πρόκειται για μια σωρευτική, ποσοτική διαδικασία μάθησης, κατά την οποία το άτομο είναι ένα «κενό δοχείο».
- Ενεργητικές θεωρίες μάθησης: Η μάθηση προϋποθέτει την ενεργητική συμμετοχή του υποκειμένου και δίνεται έμφαση στις πρότερες γνώσεις και εμπειρίες, στο πολιτιστικό υπόβαθρο και περιβάλλον στο οποίο εξελίσσεται η μαθησιακή διαδικασία. Έτσι, τα νέα αισθητηριακά δεδομένα δεν συσσωρεύονται απλώς, αλλά δέχονται κριτική επεξεργασία και η γνώση αναδιοργανώνεται.



Οι θεωρίες της μάθησης και τα βασικά χαρακτηριστικά τους.

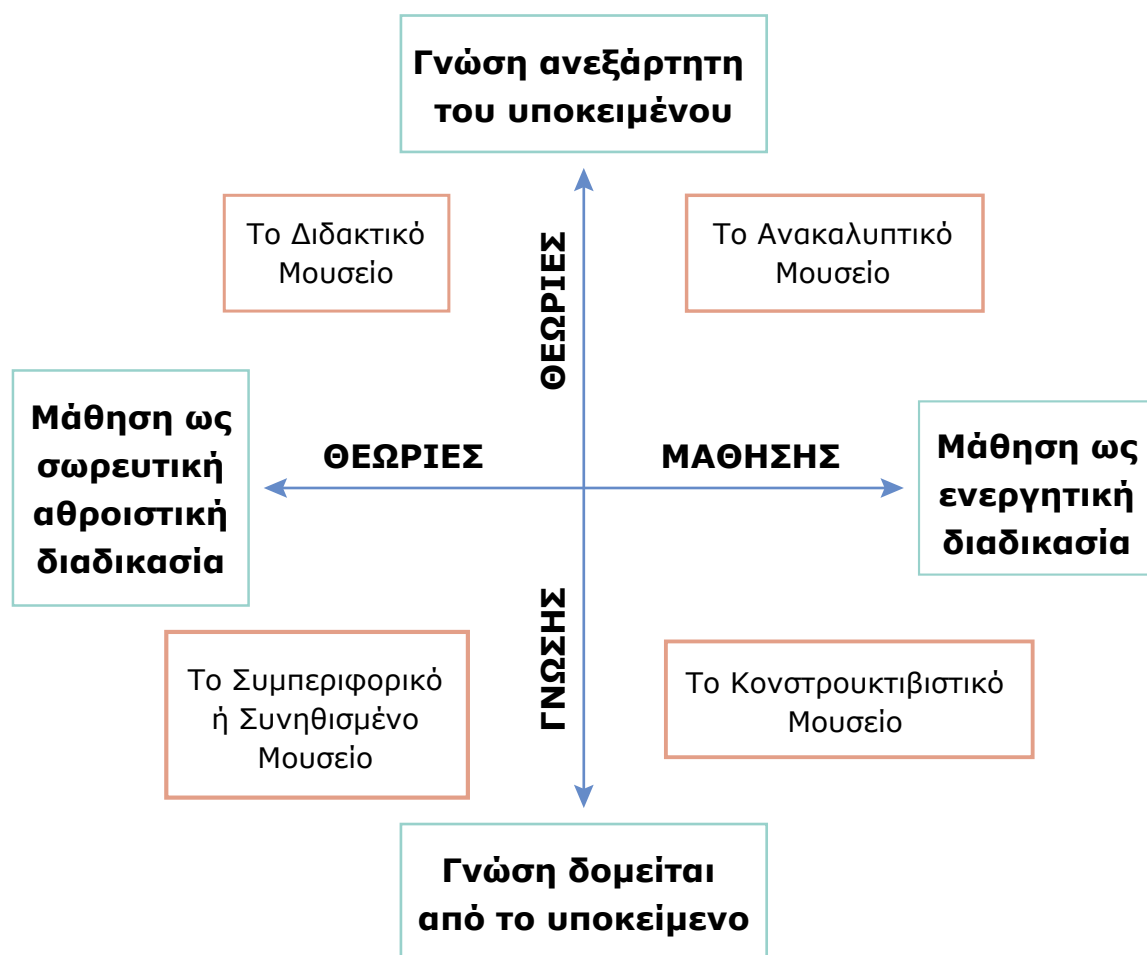
Το σχήμα βασίζεται στο Νικονάνου, Ν., (επιμ.), Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα, 27-49.

## Οι εκπαιδευτικές θεωρίες στα μουσεία

Από τον συνδυασμό μιας θεωρίας γνώσης και μιας θεωρίας μάθησης προκύπτει μία εκπαιδευτική θεωρία. Αυτό γίνεται κατανοητό στο παρακάτω σχήμα στο οποίο ο Hein (1998) αποτύπωσε τις εκπαιδευτικές θεωρίες ως μια σύνθεση δυο αξόνων. Με βάση τις εκπαιδευτικές θεωρίες που παρουσιάζονται στο σχήμα (διδασκισμός, συμπεριφορισμός, ανακάλυψη και κονστρουκτιβισμός) ο Hein έχει διακρίνει τέσσερις διαφορετικούς τύπους μουσείων και εκθέσεων:

- Διδακτικό (ή συστηματικό) μουσείο
- Συμπεριφορικό μουσείο (ή συνηθισμένο μουσείο)
- Ανακαλυπτικό μουσείο
- Κονστρουκτιβιστικό (ή εποικοδομητικό) μουσείο





Οι τύποι των μουσείων ως προς τις εκπαιδευτικές θεωρίες που υιοθετούν.

Το σχήμα βασίζεται στο Νικονάνου, Ν., (επιμ.), Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα, 27-49.

## Διδακτισμός

Στο επίκεντρο δεν βρίσκεται το υποκείμενο της μάθησης αλλά ο φορέας μετάδοσης (δασκαλοκεντρική μάθηση). Ο επιμελητής της έκθεσης, ή ο μουσειοπαιδαγωγός, αν πρόκειται για εκπαιδευτικό πρόγραμμα, αντιμετωπίζεται ως αυθεντία. Η μαθησιακή διαδικασία προσεγγίζεται γραμμικά, ενώ δεν δίνεται σημασία στις ανάγκες του κάθε εκπαιδευόμενου, ούτε και στις δυνατότητές του.

**Εφαρμογές στο μουσείο:** Η προσέγγιση του διδακτισμού συναντάται συχνά στις μουσειακές εκθέσεις. Ο επιμελητής, απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό επισκεπτών, τους οποίους αντιμετωπίζει ως αδιαφοροποίητη ομάδα, καθώς δεν είναι δυνατόν να γνωρίζει τις μαθησιακές ιδιαιτερότητες του καθενός. Οι πληροφορίες σε μια έκθεση που έχει τέτοια χαρακτηριστικά παρουσιάζονται γραμμικά, είναι οργανωμένες σε μία λογική σειρά και χρησιμοποιούνται οι λεζάντες και οι πινακίδες για να επιτευχθούν οι διδακτικοί στόχοι. Ωστόσο, αυτή η διάρθρωση της έκθεσης

με αρχή, μέση και τέλος, δημιουργεί έναν προσανατολισμό στους επισκέπτες, τόσο πρακτικό στην πορεία τους στον χώρο όσο και εννοιολογικό, ώστε να επικεντρωθούν στα σημεία της έκθεσης που τους ενδιαφέρουν. Διδακτική προσέγγιση συναντάται επίσης σε μία ξενάγηση και σε μία διάλεξη ή επίδειξη ειδικών. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η έννοια της διαδραστικότητας του επισκέπτη με τα εκθέματα ή με άλλους επισκέπτες απουσιάζει ή δεν ενθαρρύνεται.

### **Συμπεριφορισμός**

Η μάθηση βασίζεται στην επιβράβευση των σωστών απαντήσεων ή συμπεριφορών του υποκειμένου. Ο μαθητευόμενος συμμετέχει στη μαθησιακή διαδικασία αντιδρώντας σε κάθε ερέθισμα σωστά ή λάθος, στην πρώτη περίπτωση επιβραβεύεται, ενώ στη δεύτερη η δοκιμασία επαναλαμβάνεται μέχρι να επιτευχθεί το σωστό αποτέλεσμα. Έτσι, δίνεται έμφαση στη μεθοδολογία και όχι στις ιδιαιτερότητες και τις μαθησιακές ανάγκες του εκπαιδευόμενου. Ο συμπεριφορισμός, επίσης, θεωρεί ότι η μάθηση συνδέεται με την

παρατηρήσιμη συμπεριφορά των υποκειμένων και μπορεί να μετρηθεί και με ποσοτικά κριτήρια.

**Εφαρμογές στο μουσείο:** Μια τέτοια εκπαιδευτική θεωρία εντοπίζεται σε διαδραστικά εκθέματα των μουσείων και κυρίως στις ψηφιακές εφαρμογές, παζλ και παιχνίδια που υπάρχουν σε διάφορους σταθμούς μιας έκθεσης. Ο επισκέπτης συνήθως καλείται να επιλέξει τη σωστή απάντηση προκειμένου να συνεχιστεί η διαδικασία. Το περιεχόμενο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων έχει σειρά δοκιμασιών σύντομης διάρκειας, για τα οποία ισχύει η σχέση ερεθίσματος-αντίδρασης μεταξύ του μουσειοπαιδαγωγού και του συμμετέχοντα στο πρόγραμμα.

### **Ανακαλυπτική μάθηση**

Η θεωρία αυτή, σε αντίθεση με τις προηγούμενες, αντιμετωπίζει τη μάθηση ως ενεργητική διαδικασία με τη μορφή δοκιμασίας και πειραματισμού πάνω σε ένα θέμα. Η ανακάλυψη λειτουργεί με επαγωγικό τρόπο, επιτρέποντας στο υποκείμενο να επιλέγει,

να δοκιμάζει και να βγάζει σταδιακά τα συμπεράσματά του, πηγαίνοντας από το γενικό στο ειδικό. Η μάθηση σε αυτή την περίπτωση επιτυγχάνεται μέσω της πράξης (hands-on), που περιέχει και νοητική δραστηριότητα (minds-on), στοχεύοντας στη δημιουργία νοήματος από τον επισκέπτη. Παρόλα αυτά, η θεωρία της ανακάλυψης οδηγεί το υποκείμενο σε προκαθορισμένες απαντήσεις και προδιαγεγραμμένα εκπαιδευτικά αποτελέσματα.

**Εφαρμογές στο μουσείο:** Σε ένα ανακαλυπτικό μουσείο, ο επισκέπτης μπορεί να εξερευνήσει τον χώρο της έκθεσης και τα εκθέματα μέσα από διάφορες θεματικές διαδρομές, σε αντίθεση με τη γραμμική παρουσίαση που συναντάται σε ένα διδακτικό μουσείο. Ωστόσο, η ανακάλυψη ως στρατηγική δεν λειτουργεί καλά σε όλα τα περιβάλλοντα, καθώς μόνον όσοι ενδιαφέρονται ειδικά για ένα θέμα μπορούν να λειτουργήσουν χωρίς καθοδήγηση σε μη οργανωμένα πλαίσια εργασίας. Χρειάζεται δηλαδή ένα είδος έμμεσης καθοδήγησης, προκειμένου να προβούν σε

ανακαλυπτικού τύπου δράσεις στο μουσείο. Η καθοδηγούμενη εξερεύνηση επιτυγχάνεται με την ύπαρξη μουσειοπαιδαγωγών ή/και έντυπων οδηγών, συνήθως με φύλλα εργασίας, που εμμέσως ωθούν τον επισκέπτη στην πορεία του μέσα στον χώρο, είτε η έκθεση, μέσα από το εποπτικό της υλικό (τις πινακίδες ή τις λεζάντες των εκθεμάτων) θέτει ερωτήματα στον επισκέπτη.

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα, αντίστοιχα, παίρνουν τη μορφή ενός διαδραστικού εργαστηρίου που περιλαμβάνει ευρετικά παιχνίδια ή παιχνίδια κρυμμένου θησαυρού.

### **Κονστрукτιβισμός**

Κάθε άτομο είναι ένας ενεργός μαθητευόμενος που κατασκευάζει τη γνώση, με βάση το κοινωνικό και πολιτισμικό του περιβάλλον. Η μάθηση ξεκινά από τα εσωτερικά κίνητρα του ατόμου. Οι προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες του είναι σημαντικές για τη δόμηση του νοήματος και της νέας γνώσης. Ο μουσειοπαιδαγωγός έχει περιφερειακό-υποστηρικτικό ρόλο, κυρίως με στόχο να διευκολύνει τη διαδικασία.

**Εφαρμογές στο μουσείο:** Σε ένα κονστρουκτιβιστικό μουσείο υπάρχουν πολλαπλά σημεία εισόδου, για να ξεκινήσει ο επισκέπτης την περιήγησή του, καθώς δεν ακολουθείται η γραμμική παρουσίαση της έκθεσης. Επιπλέον, παρουσιάζονται πολλές και διαφορετικές απόψεις και ερμηνείες και όχι μία μοναδική θεώρηση του κόσμου και της πραγματικότητας, όπως συμβαίνει στις εκθέσεις που ακολουθούν τη θεωρία του διδακτισμού. Σε αυτή τη θεωρία δίνεται έμφαση στα διαδραστικά περιβάλλοντα και την προσομοίωση, για να διευκολυνθεί η διαδικασία της μάθησης. Είναι πιθανό, σε ειδικά σημεία-σταθμούς μέσα στην έκθεση, οι επισκέπτες να καλούνται να καταθέσουν τη δική τους γνώμη και εμπειρία. Στόχος είναι η επικοινωνία μεταξύ των εκθεμάτων και των επισκεπτών. Στα εκπαιδευτικά προγράμματα, δίνεται έμφαση στην προσωπική έρευνα και ερμηνεία, ακολουθείται η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση και αξιοποιούνται πολλές και διαφορετικές μέθοδοι όπως η μαιευτική, ο πειραματισμός, βιωματικές δημιουργικές δραστηριότητες όπως εικαστικά εργαστήρια, μουσειακό θέατρο,

χορός, μουσική, αφήγηση ιστοριών και δημιουργική γραφή.

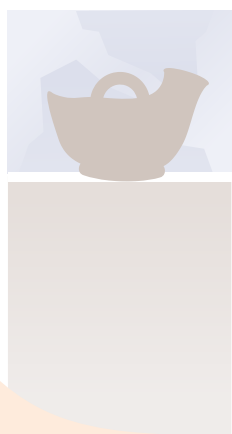


Οι εκπαιδευτικές θεωρίες δεν συνιστούν μοντέλα που υιοθετούνται με αυστηρότητα. Αν και η διάκρισή τους είναι ξεκάθαρη, στην πράξη, εντός του μουσειακού χώρου, διακρίνουμε συνήθως μια σύνθεση στοιχείων από διαφορετικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις.

Αντίστοιχα, σε αρκετές περιπτώσεις εκπαιδευτικών εφαρμογών στο μουσείο συνυπάρχουν στοιχεία αντιθετικών θεωριών.

## **B.2.2. Μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι και τεχνικές**

Ανάλογα με τις εκπαιδευτικές θεωρίες, που ενστερνίζεται το μουσείο, επιλέγονται οι αντίστοιχες μέθοδοι και τεχνικές και σχεδιάζονται οι κατάλληλες δραστηριότητες. Παρακάτω παρουσιάζεται μία ποικιλία μεθόδων, τεχνικών και εκπαιδευτικών εργαλείων που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και προγραμμάτων.



<b>Μέθοδος αφήγησης</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ξενάγηση</li><li>• Διήγηση ιστοριών/παραμυθιών</li><li>• Διαλέξεις/επιδείξεις ειδικών</li></ul>
<b>Μαιευτική μέθοδος</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Εκπαιδευτική ξενάγηση</li><li>• Συζήτηση</li></ul>
<b>Ανακαλυπτική μέθοδος</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Καθοδηγούμενη εξερεύνηση</li><li>• Παιχνίδια κρυμμένου θουσαυρού/μυστηρίου</li></ul>
<b>Μέθοδοι βιωματικής μάθησης</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Υλικές-αισθητικές δραστηριότητες</li><li>• Δραστηριότητες παραστατικών τεχνών (θέατρο, δραματοποίηση, χορός, μουσική)</li><li>• Δραστηριότητες γραμματισμού (λεκτικά παιχνίδια, δημιουργική γραφή)</li><li>• Συμμετοχή στις μουσειακές λειτουργίες</li></ul>

Μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι και τεχνικές.

# 1. Μέθοδος αφήγησης

## 1.1. Ξενάγηση

Πρόκειται για την παλαιότερη και ακόμα και σήμερα την πιο γνωστή εκπαιδευτική δραστηριότητα στα μουσεία. Κατά τη διάρκεια της ξενάγησης, μία ομάδα επισκεπτών οδηγείται από τον ξεναγό σε μια προκαθορισμένη διαδρομή, με προεπιλεγμένες στάσεις. Ο ξεναγός καθορίζει τη διάρκεια, το περιεχόμενο και την πορεία της διαδικασίας. Οι στόχοι που μπορούν να υπηρετηθούν με την ξενάγηση είναι κατά κύριο λόγο γνωστικοί.

Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα	Παράγοντες επιτυχίας
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα είδη μουσείων ακόμα και σε εξωτερικούς χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως είναι οι αρχαιολογικοί χώροι και ιστορικοί τόποι.	Οι επισκέπτες είναι παθητικοί δέκτες των πληροφοριών και δεν υπάρχει ουσιαστική διάδρασή τους με τα εκθέματα.	<b>Ξεναγός:</b> Σημαντικό ρόλο παίζουν η κατάρτιση, οι γνώσεις αλλά και η προσωπικότητα του ξεναγού. Η επιτυχία εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την επικοινωνιακή ικανότητά του και την αλληλεπίδρασή του με τη ομάδα.
Μπορεί να εξυπηρετήσει ομάδες κοινού όλων των ηλικιών που επιθυμούν να λάβουν σημαντικές πληροφορίες, έχοντας σύντομο διαθέσιμο χρόνο για τη μουσειακή επίσκεψη.	Παρέχονται ελάχιστες δυνατότητες αλληλεπίδρασης μεταξύ των συμμετεχόντων (επισκεπτών, ξεναγών) και δυνατότητες αυτενέργειας από τους επισκέπτες.	<b>Γλώσσα:</b> Ο τρόπος εκφοράς του λόγου έχει ιδιαίτερη αξία ως προς την επικοινωνία. Η γλώσσα πρέπει να είναι απλή και κατανοητή, ενώ όταν χρησιμοποιούνται ειδικοί όροι και άγνωστες -για το ευρύ κοινό- έννοιες να επεξηγούνται.
Επιλέγεται συχνά στις περιπτώσεις που μεγάλες ομάδες κοινού επιθυμούν να επισκεφτούν ταυτόχρονα το μουσείο.	Οι επισκέπτες είναι συνήθως όρθιοι και κινούνται βλέποντας και ακούγοντας πληροφορίες και επομένως είναι εύκολο να κουραστούν και να χάσουν το ενδιαφέρον τους.	<b>Ομάδα κοινού:</b> Είναι σημαντικό να έχουν όλοι οπτική επαφή με τα εκθέματα, να μπορούν να συγκεντρωθούν σε αυτά και να μπορούν να κατανοήσουν τον ξεναγό, σε σχέση με την ένταση της φωνής του και την ακουστική. Ιδανικά προτείνονται ομάδες έως 15 ατόμων.
		<b>Διάρκεια ξενάγησης:</b> Η διάρκεια ιδανικά δεν θα πρέπει να ξεπερνά τη μία ώρα και να προσαρμόζεται ανάλογα με τις «αντοχές» του κοινού, όταν αυτό είναι απαραίτητο.
		<b>Περιεχόμενο και πορεία ξενάγησης:</b> Η επιλογή εκθεμάτων, το εύρος και το είδος της πληροφόρησης είναι σημαντικό να προσαρμόζονται στα ενδιαφέροντα και τις επιθυμίες της ομάδας κοινού, όσο αυτό είναι δυνατό. Επιπλέον, είναι σημαντικό να υπάρχει συνάφεια μεταξύ των σταθμών ενδιαφέροντος.

## 1.2. Διήγηση ιστοριών και παραμυθιών

Αξιοποιείται σε μουσειακούς χώρους στο πλαίσιο εκπαιδευτικών δράσεων που περιλαμβάνουν αφήγηση ιστορικών γεγονότων, μύθων, θρύλων και παραμυθιών από τη λαϊκή προφορική παράδοση. Πραγματοποιείται σε διαφορετικά είδη μουσείων, λαογραφικά, φυσικής ιστορίας, αρχαιολογικά κ.ά., αλλά και σε ιστορικούς τόπους. Υπάρχουν τρεις γενικές κατηγορίες δράσεων που αξιοποιούν τη διήγηση:

Διήγηση ιστοριών ως αυτόνομο γεγονός:	Διήγηση ιστοριών σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα:	Διήγηση ιστοριών ως εκπαιδευτικό πρόγραμμα:
Έχει ως κύριο στόχο την προσέλκυση επισκεπτών, την εξοικείωση με τον μουσειακό χώρο και την ψυχαγωγία τους με ιστορίες που συνδέονται έμμεσα με τις θεματικές του μουσείου.	Η διήγηση σχετίζεται άμεσα με τα μουσειακά εκθέματα και λειτουργεί ως ένα στάδιο του εκπαιδευτικού προγράμματος.	Η ιστορία συγγράφεται ειδικά για το πρόγραμμα, με βασικό στόχο να ενταχθούν λειτουργικά τα μουσειακά εκθέματα μέσα σε αυτήν και η διήγηση πραγματοποιείται μέσα στον μουσειακό χώρο.
Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα	Παράγοντες επιτυχίας
Η διήγηση καθιστά δυνατή την επικοινωνία βασικών εννοιών με τρόπο κατανοητό και συμβάλλει στη συναισθηματική εμπλοκή του κοινού, «ζωντανεύοντας» μια κατάσταση.	Η κοινωνική διάσταση της εμπειρίας είναι -όπως και σε άλλες μορφές αφήγησης- περιορισμένη, καθώς το κοινό έχει παθητικό ρόλο.	<b>Αφηγητής:</b> Σημαντική προϋπόθεση είναι η προετοιμασία και εμπειρία του μουσειοπαιδαγωγού σε αντίστοιχες δραστηριότητες. Σε ορισμένες περιπτώσεις η διήγηση καλό είναι να ανατεθεί σε εξωτερικούς συνεργάτες, ειδικευμένους αφηγητές.
Μπορεί να κάνει μεγάλη εντύπωση στο κοινό και να λειτουργήσει εμπνευστικά για την ενεργή συμμετοχή του σε άλλες δραστηριότητες.	Η αφήγηση δεν είναι μια απλή διαδικασία που μπορεί να υλοποιήσει ο καθένας, καθώς απαιτεί συνδυασμό λόγου, κίνησης και ρυθμού.	<b>Ιστορία:</b> Το περιεχόμενο και η συνοχή παίζουν σημαντικό ρόλο. Μια καλή ιστορία, όχι πολύ μεγάλη, με ένταση ή/και μια αναπάντεχη ανατροπή, με μια καλή σύνδεση με το θέμα του μουσείου, μπορεί να διατηρήσει το ενδιαφέρον του κοινού.
Οι ιστορίες μπορούν να συνδεθούν είτε με συγκεκριμένα εκθέματα είτε ευρύτερα με θεματικές του μουσείου ή και με το μουσείο συνολικά.		<b>Ομάδα κοινού:</b> Είναι σημαντικό να υπάρχουν δυνατότητες να καθίσουν οι επισκέπτες, ώστε ανενόχλητοι να αφοσιωθούν στην ακρόαση της αφήγησης.
Δεν είναι προϋπόθεση η κίνηση των επισκεπτών στους εκθεσιακούς χώρους, όπως στις ξεναγήσεις, καθώς οι διηγήσεις μπορούν να πραγματοποιηθούν και εκτός του εκθεσιακού χώρου, σε αίθουσες εκπαιδευτικών προγραμμάτων, πολλαπλών χρήσεων κλπ.		<b>Αλληλεπίδραση:</b> Η αφήγηση ιδανικά πρέπει να περιλαμβάνει και ορισμένα διαδραστικά στοιχεία, ώστε να μπορεί ο αφηγητής να διακόψει την ιστορία για να απευθυνθεί στο κοινό, προκειμένου να ζητήσει τη γνώμη τους και να δώσει κίνητρα για περαιτέρω συζήτηση.

### 1.3. Επιδείξεις ειδικών

Περιλαμβάνουν την παρουσίαση μίας συγκεκριμένης τεχνικής του παρελθόντος, όπως είναι η κατασκευή ψηφιδωτού, νομισμάτων, πηλοπλαστική ή τη διεξαγωγή πειραμάτων φυσικής. Υλοποιούνται από εξειδικευμένο προσωπικό ή εξωτερικούς συνεργάτες του μουσείου. Οι επιδείξεις λαμβάνουν χώρα σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους σε διαφορετικά είδη μουσείων, όπως αρχαιολογικά μουσεία, μουσεία πολιτισμού, πινακοθήκες και μουσεία τέχνης, μουσεία φυσικής ιστορίας και τεχνολογίας, αλλά και σε αρχαιολογικούς χώρους και χώρους πολιτισμικής αναφοράς. Επιδείξεις παρέχονται α) στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε οργανωμένες ομάδες κοινού, είτε β) ως δράσεις με τον χαρακτήρα «γεγονότος», στις οποίες συμμετέχουν μεμονωμένοι επισκέπτες που βρίσκονται εκείνη τη στιγμή στο μουσείο. Υπάρχουν δύο μορφές: Στην πρώτη οι επισκέπτες παρακολουθούν απλώς την επίδειξη, ενώ στη δεύτερη δίνεται στους ίδιους η δυνατότητα της προσωπικής δοκιμής και της προσωπικής έκφρασης.

Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα	Παράγοντες επιτυχίας
Οι επιδείξεις ειδικών αναβιώνουν τεχνικές του παρελθόντος, με αποτέλεσμα οι επισκέπτες να είναι σε θέση να κατανοήσουν τον τρόπο κατασκευής των μουσειακών αντικειμένων, ενώ η διεξαγωγή πειραμάτων βοηθά στην κατανόηση φυσικών φαινομένων και επιστημονικών εννοιών. Με αυτόν τον τρόπο μπορούν να μεταφερθούν στο κοινό πολλές πληροφορίες, μεγαλύτερου βάθους σε σύντομο χρονικό διάστημα.	Απαιτείται ξεχωριστός χώρος για την υλοποίησή του. Οι επιδείξεις πραγματοποιούνται στις περισσότερες περιπτώσεις σε εργαστήρια του μουσείου, χώρους εκπαιδευτικών προγραμμάτων, αίθουσες πολλαπλών χρήσεων, χώρους υποδοχής ή εξωτερικούς χώρους, όπως συμβαίνει και σε αρχαιολογικούς χώρους.	<b>Μουσειοπαιδαγωγός:</b> Οι γνώσεις και η επικοινωνιακή ικανότητά του συμβάλουν ουσιαστικά στο να κερδίσει το ενδιαφέρον του κοινού.
Μπορούν να ενθουσιάσουν το κοινό και να δώσουν κίνητρο στον επισκέπτη, ώστε να συμμετέχει και σε άλλες δραστηριότητες, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις του.	Συνήθως πρόκειται για μια στατική διαδικασία, που μοιάζει με διάλεξηπαρουσίαση, κατά την οποία το κοινό έχει παθητικό ρόλο.	<b>Επίδειξη:</b> Είναι σημαντικό η επίδειξη να υποστηρίζεται από το αντίστοιχο εποπτικό υλικό, να επεξηγεί το περιεχόμενό της και να πλαισιώνει τη διαδικασία
Μπορεί να εξυπηρετήσει μεγάλες ομάδες κοινού που επισκέπτονται ταυτόχρονα το μουσείο.		<b>Αλληλεπίδραση:</b> Να παρέχεται χρόνος για ερωτήσεις και συζήτηση. Να ενθαρρύνεται η συμμετοχή του κοινού και η προσωπική δοκιμή.
		<b>Ομάδα κοινού:</b> Είναι σημαντικό να υπάρχουν δυνατότητες να καθίσουν οι επισκέπτες, ώστε να μπορούν να συγκεντρωθούν.



## **2. Μαιευτική μέθοδος (κατευθυνόμενη συζήτηση)**

Η κατευθυνόμενη συζήτηση βασίζεται στη διατύπωση στοχευμένων ερωτήσεων από μέρους του μουσειοπαιδαγωγού, ώστε οι επισκέπτες να εμπλακούν σε διάλογο. Το έναυσμα δίνεται από τα ίδια τα μουσειακά αντικείμενα, είτε πρόκειται για αυθεντικά μουσειακά εκθέματα είτε για διαδραστικά, καθώς και από το ερμηνευτικό και εποπτικό υλικό. Εφαρμόζεται κυρίως σε δύο διαφορετικά είδη δραστηριοτήτων: τις «εκπαιδευτικές ξεναγήσεις» και τις «συζητήσεις», που μπορούν να λειτουργήσουν είτε ως στάδιο ενός ευρύτερου εκπαιδευτικού προγράμματος είτε ως αυτόνομες δραστηριότητες.

### **2.1. Εκπαιδευτική ξενάγηση**

Το σενάριο μιας εκπαιδευτικής ξενάγησης είναι «κλειστό», δηλαδή τα εκθέματα που προσεγγίζονται είναι προκαθορισμένα και συγκεκριμένα, ωστόσο σαφώς λιγότερα από μια παραδοσιακή ξενάγηση. Στόχος δεν είναι μόνο η μετάδοση γνώσεων αλλά κυρίως η διάδραση και η συναισθηματική εμπλοκή του επισκέπτη.

### **2.2. Συζήτηση**

Το σενάριο είναι εν μέρει «ανοιχτό», καθώς δεν υπάρχουν προεπιλεγμένες στάσεις και η επιλογή των εκθεμάτων που προσεγγίζονται γίνεται σε συνεννόηση με την ομάδα. Η δραστηριότητα έχει συμμετοχικό χαρακτήρα και εστιάζει στα ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων, οι οποίοι έχουν κεντρικό ρόλο.

Στοιχεία της μαιευτικής μεθόδου εντοπίζονται και σε άλλες δραστηριότητες που στοχεύουν στην ενεργοποίηση του επισκέπτη, όπως για παράδειγμα στην επίδειξη ειδικών, που προαναφέρθηκε, ή σε άλλες βιωματικές δραστηριότητες, οι οποίες θα παρουσιαστούν παρακάτω.

Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα	Παράγοντες επιτυχίας
<p>Η μαιευτική μέθοδος μπορεί να ενεργοποιήσει τους επισκέπτες, καθώς στοχεύει κυρίως στην κοινωνική αλληλεπίδραση και δευτερευόντως στη μετάδοση πληροφοριών.</p>	<p>Δεν μπορεί να εξυπηρετήσει πολυπληθείς ομάδες, καθώς το ιδανικό είναι να εφαρμόζεται σε ολιγομελείς και σχετικά ομοιογενείς ομάδες.</p>	<p><b>Μουσειοπαιδαγωγός:</b> Η επιτυχία συνίσταται σε μεγάλο βαθμό στην ικανότητά του να επικοινωνεί με την ομάδα, να διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον της και παράλληλα να συντονίζει τη συζήτηση. Οφείλει να προωθεί την ανταλλαγή απόψεων, μέσα από κατάλληλες ερωτήσεις, να εισάγει στη συζήτηση τις απαραίτητες πληροφορίες και να κινητοποιεί για διάδραση.</p>
<p>Ο μουσειοπαιδαγωγός διαμεσολαβεί ανάμεσα στα αντικείμενα και στους επισκέπτες, λαμβάνει υπόψη τις ιδιαίτερες προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντά τους, προσαρμόζοντας ανάλογα την όλη διαδικασία.</p>	<p>Δεν μπορεί να λειτουργήσει σε εκθεσιακό χώρο με έντονη επισκεψιμότητα και συνωστισμό, καθώς απαιτείται συγκέντρωση, προκειμένου οι επισκέπτες να συμμετέχουν στον διάλογο.</p>	<p><b>Αλληλεπίδραση:</b> Προκειμένου να εμπλακούν ενεργά οι επισκέπτες πρέπει η διαδικασία και τα ερωτήματα να συνδέονται με τις προηγούμενες γνώσεις και τα ενδιαφέροντά τους.</p>
<p>Αυτός ο «ανοιχτός» χαρακτήρας» μπορεί να αξιοποιηθεί, ώστε να ενταχθούν παράλληλες αφηγήσεις, εναλλακτικές οπτικές και απόψεις στην προσέγγιση των εκθεμάτων.</p>	<p>Δεν είναι για όλους τους επισκέπτες εύκολο να απαντήσουν σε ερωτήσεις και να κάνουν διάλογο. Ορισμένοι ίσως να είναι διστακτικοί και να νιώθουν άβολα, σε μία «ανοιχτή» διαδικασία που δεν μπορούν να προβλέψουν ποια κατεύθυνση θα ακολουθήσει.</p>	<p><b>Ομάδα κοινού:</b> Προτείνεται η εφαρμογή της σε ομοιογενείς ομάδες έφηβων και ενηλίκων, με πιο περιορισμένο αριθμό, καθώς στόχος είναι να επιτευχθεί η αίσθηση ομάδας και η έκφραση απόψεων από τους συμμετέχοντες.</p>
<p>Ο επισκέπτης ενθαρρύνεται να εκφράσει τις σκέψεις του, να διατυπώσει προσωπικές απόψεις, ερμηνείες, να θέσει ερωτήματα, να ανακαλύψει τις απαντήσεις, αναπτύσσοντας την κριτική σκέψη.</p>		<p><b>Χώρος:</b> Απαραίτητο είναι να υπάρχει πρόβλεψη για την άνεση των συμμετεχόντων, με δυνατότητες να καθίσουν γύρω από τα εκθέματα που προσεγγίζουν, εξαιτίας του αυξημένου χρόνου που απαιτεί μια προσέγγιση εκθέματος με τη μαιευτική μέθοδο. Επίσης το περιβάλλον δεν πρέπει να αποσπά την προσοχή, καθώς απαιτείται συγκέντρωση.</p>

### **3. Ανακαλυπτική μέθοδος**

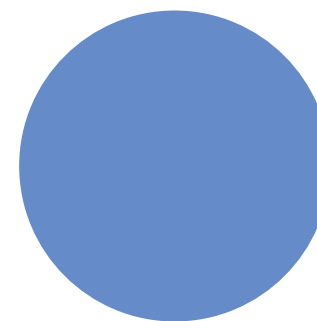
Εφαρμόζεται κυρίως σε παιχνίδια εξερεύνησης, μέσα από τα οποία ο επισκέπτης προσεγγίζει τα εκθέματα, ενώ παράλληλα γνωρίζει και βιώνει τον μουσειακό χώρο. Οι επισκέπτες περιηγούνται ελεύθερα στο μουσείο, μόνοι ή οργανωμένοι σε μικρές ομάδες, και έρχονται σε επαφή με συγκεκριμένα εκθέματα με τη βοήθεια ειδικά σχεδιασμένου εκπαιδευτικού υλικού (φύλλα εργασίας, φωτογραφίες, αντίγραφα αντικειμένων, βοηθητικά αντικείμενα).

#### **Η εξερεύνηση ως στάδιο εκπαιδευτικού προγράμματος**

Η εξερεύνηση, με τη μορφή παιχνιδιών κρυμμένου θησαυρού, μπορεί να αποτελεί και στάδιο ενός οργανωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος, που απευθύνεται σε σχολικές ομάδες ή και σε οικογένειες. Σε αυτή την περίπτωση ενδείκνυται η παρουσία μουσειοπαιδαγωγού, ο οποίος λαμβάνει υποστηρικτικό ρόλο, διευκολύνοντας τη διαδικασία. Τα παιδιά, χωρισμένα σε μικρές ομάδες αναζητούν συγκεκριμένα εκθέματα με τη βοήθεια φύλλων εργασίας. Κάθε υποομάδα προσεγγίζει διαφορετικά εκθέματα και στη συνέχεια παρουσιάζει τα αποτελέσματα της έρευνάς της στο σύνολο των συμμετεχόντων.

#### **Η εξερεύνηση ως αυτόνομη εκπαιδευτική διαδικασία**

Σε αυτή την περίπτωση, τα παιχνίδια εξερεύνησης απευθύνονται σε μεμονωμένους επισκέπτες, κυρίως οικογένειες και παιδιά, και πραγματοποιούνται αποκλειστικά με τη χρήση ειδικού εκπαιδευτικού υλικού. Επιπλέον, σε ορισμένα μουσεία -κυρίως σε κέντρα επιστημών, μουσεία τεχνολογίας και παιδικά μουσεία- υπάρχουν οι αίθουσες ανακάλυψης (discovery rooms). Πρόκειται για ειδικά διαμορφωμένους χώρους που περιέχουν συλλογές αντικειμένων, αντιγράφων ή κατασκευασμένων εκθεμάτων και εξυπηρετούν την ανακαλυπτική μάθηση, καθώς οι επισκέπτες μπορούν να αγγίζουν τα εκθέματα και να αλληλεπιδρούν με αυτά.



Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα	Παράγοντες επιτυχίας
<p>Η μάθηση μέσα από την ανακάλυψη προϋποθέτει μια ενεργητική μαθησιακή διαδικασία, κατά την οποία οι επισκέπτες εξερευνούν τον μουσειακό χώρο, αποκτώντας νέες εμπειρίες. Έτσι ενθαρρύνεται η αυτόβουλη ανακάλυψη και παρέχονται δυνατότητες συνεργασίας μεταξύ των επισκεπτών.</p>	<p>Οι ερωτήσεις και δραστηριότητες των φύλλων εργασίας είναι συγκεκριμένες, προσχεδιασμένες και δεν μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες της κάθε ομάδας.</p>	<p>Σημαντικό ρόλο για την επιτυχία του παιχνιδιού εξερεύνησης παίζει το σενάριο του παιχνιδιού και ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού υλικού, όπως είναι τα φύλλα εργασίας και ειδικότερα τα παρακάτω:</p>
<p>Οι δραστηριότητες εξερεύνησης μπορούν να υποστηρίξουν ταυτόχρονα μεγάλο αριθμό επισκεπτών και να χρησιμοποιηθούν για πολυπληθείς ομάδες.</p>	<p>Οι ερωτήσεις και δραστηριότητες των φύλλων εργασίας είναι συγκεκριμένες, προσχεδιασμένες και δεν μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες της κάθε ομάδας.</p>	<p>1) Ανάπτυξη περιεχομένου: Το κείμενο πρέπει να είναι σαφές και οι ερωτήσεις απλές, κατανοητές και να ενθαρρύνουν την εξερεύνηση.</p>
<p>Μπορούν να πραγματοποιηθούν χωρίς την απαραίτητη παρουσία μουσειοπαιδαγωγών, 216 Β' ΜΕΡΟΣ // Μουσειακή μάθηση 217 δίνοντας μία λύση για την εκπαιδευτική υποστήριξη της επίσκεψης σε μουσεία με ελλείψεις σε προσωπικό. Η καθοδήγηση φυσικά είναι επιθυμητή.</p>		<p>2) Οδηγίες κίνησης: Πρέπει να είναι σαφές το πώς θα κινηθούν οι επισκέπτες, ποιο σημείο καλούνται να εξερευνήσουν.</p>
<p>Ο επισκέπτης μπορεί να εργαστεί με έναν βαθμό ανεξαρτησίας, στον δικό του ρυθμό και να πάρει πληροφορίες σε μικρές δόσεις.</p>		<p>3) Διαχείριση χρόνου και κίνησης ομάδων στον χώρο: Απαιτείται οργάνωση, διαχωρισμός δραστηριοτήτων ανά ομάδα, διαφορετικά σημεία εκκίνησης ή ώρες έναρξης, ώστε να αποφευχθεί ο συνωστισμός σε ένα σημείο.</p>
		<p>Η πιλοτική δοκιμή του παιχνιδιού εξερεύνησης είναι απαραίτητη!</p>

## 4. Μέθοδοι βιωματικής μάθησης

Γενικά χαρακτηριστικά:

- Βασίζονται στη σημασία της εμπειρίας και της δημιουργικής έκφρασης.
- Παρέχουν εναλλακτικούς τρόπους για προσωπικές ερμηνείες μέσω της δημιουργίας. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η έννοια της ενεργής συμμετοχής του κοινού ως συνδιαμορφωτή της ερμηνείας και της παραγωγής νοημάτων.
- Εντάσσουν δημιουργικά τις τέχνες στην προσέγγιση και βίωση της μουσειακής πραγματικότητας. Συνήθως δεν λειτουργούν αυτόνομα, αλλά συνδέονται με την προσέγγιση συγκεκριμένων μουσειακών αντικειμένων/ θεματικών και αποτελούν τμήματα ενός γενικότερου εκπαιδευτικού προγράμματος.



Όλες οι βιωματικές-δημιουργικές δραστηριότητες πρέπει να συνδέονται ουσιαστικά με το σύνολο των στόχων του εκπαιδευτικού σχεδιασμού και να μη λειτουργούν ως ένα απλό ψυχαγωγικό συμπλήρωμα. Δηλαδή, δεν έχει νόημα να εντάσσουμε μια βιωματική δραστηριότητα στον εκπαιδευτικό μας σχεδιασμό, όταν αυτή δεν έχει νοηματική σύνδεση με την επεξεργασία των μουσειακών αντικειμένων ή περιεχομένων γενικότερα.

#### 4.1. Υλικές-αισθητικές δραστηριότητες

Είναι οι δραστηριότητες προσωπικής δημιουργίας και έκφρασης που αξιοποιούνται για τη βιωματική προσέγγιση συγκεκριμένων εκθεμάτων και μουσειακών θεματικών. Συγκεκριμένα, πρόκειται για δραστηριότητες που εμπλέκουν τις αισθήσεις, με στόχο τη δημιουργική έκφραση μέσα από τη ζωγραφική, τις κατασκευές, τη γλυπτική, πηλοπλαστική, αλλά και το ράψιμο, τη μαγειρική κ.λπ. Εντάσσονται ως στάδιο – συνήθως τελικό– ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Οι επισκέπτες, δηλαδή, αφού προσεγγίσουν μουσειακά εκθέματα, προχωρούν από τη θέαση και τη συμμετοχική προσέγγιση σε μεταφορά της εμπειρίας αυτής σε προσωπική δημιουργική έκφραση.

Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα	Παράγοντες επιτυχίας
Έχουν διπλή διδακτική διάσταση: α) προσφέρουν ευκαιρίες, αφορμές και ερεθίσματα για την καλλιέργεια δεξιοτήτων και την προσωπική δημιουργική έκφραση β) συμβάλλουν στην προσέγγιση και κατανόηση των εκθεμάτων μέσα από άλλες διόδους με έμφαση στην εμπειρία.	Αυτές οι δραστηριότητες πραγματοποιούνται σε ειδικούς χώρους συνήθως με χαρακτηριστικά εργαστηρίου, καθώς είναι απαραίτητη η χρήση κατάλληλου εξοπλισμού, ποικίλων υλικών και εργαλείων.	<b>Επιλογή κατάλληλου θέματος:</b> Τα μουσειακά αντικείμενα ή η θεματική θα πρέπει να ενεργοποιούν τη δημιουργική φαντασία των επισκεπτών, να αποτελούν το έναυσμα και να προσφέρουν έμπνευση στους επισκέπτες.
Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για θέματα που είναι πιο περίπλοκα/πολυεπίπεδα, για να προωθήσουν ένα διαφορετικό είδος επεξεργασίας.	Απαιτούνται επιμέρους εργασίες, όπως στήσιμο και καθαρισμός, ξεκινώντας από την αρχή με κάθε νέα ομάδα.	<b>Οδηγίες προς τους συμμετέχοντες:</b> Διατύπωση ενός οριοθετημένου και σαφούς θέματος, πάνω στο οποίο καλούνται να εργαστούν και να δημιουργήσουν.
	Δεν είναι πάντα δυνατό για όλους να είναι δημιουργικοί σε ένα περιβάλλον που δεν είναι εντελώς ήρεμο ή οικείο.	<b>Μουσειοπαιδαγωγός:</b> Δεν πρέπει να έχει κατευθυντικό ρόλο, αλλά να κινητοποιεί, να προωθεί και να συντονίζει τις δράσεις των συμμετεχόντων.
	Δεν είναι πάντα δυνατό για όλους να είναι δημιουργικοί σε ένα περιβάλλον που δεν είναι εντελώς ήρεμο ή οικείο.	<b>Χώρος:</b> Είναι απαραίτητο να υπάρχει ο κατάλληλος χώρος, ο χρόνος και τα υλικά που χρειάζονται.

## **4.2. Δραστηριότητες παραστατικών τεχνών: θέατρο, χορός, μουσική**

Αξιοποιούν εκπαιδευτικά στοιχεία των παραστατικών τεχνών και μπορεί να έχουν τη μορφή ενός «γεγονότος» στο μουσείο, π.χ. μία παράσταση ή περφόμανς που παρουσιάζεται από επαγγελματίες, είτε μίας βιωματικής δράσης, στην οποία συμμετέχει ενεργά το κοινό. Οι δραστηριότητες παραστατικών τεχνών μπορεί να υλοποιούνται από εξειδικευμένους μουσειοπαιδαγωγούς, αλλά συχνά αξιοποιούνται εξωτερικοί συνεργάτες, θεατροπαιδαγωγοί, ηθοποιοί, χορευτές, μουσικοί, οι οποίοι θα πρέπει να έχουν επιμορφωθεί ειδικά για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

### **4.2.1. Μουσικακό θέατρο**

Με τον όρο αυτό περιγράφονται οι διαφορετικές θεατρικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται σε μουσεία, όπως το εκπαιδευτικό θέατρο, κουκλοθέατρο, αφήγηση, παιχνίδια ρόλων, παντομίμα, αυτοσχεδιασμός. Βασικός του στόχος είναι να συνδυάσουν τη μάθηση με την ψυχαγωγία και την απόκτηση εμπειριών. Ακολουθούν ορισμένες από τις πιο συχνές εφαρμογές του μουσειακού θεάτρου:

- Δραματοποιημένες ξεναγήσεις/επιδείξεις ειδικών/αφηγήσεις ιστοριών, στις οποίες πρωταγωνιστεί ο εμπυχωτής υποδυόμενος

συγκεκριμένους ρόλους με μεταμφίεση από διαφορετικές χρονικές περιόδους και τόπους, ανάλογα με το περιεχόμενο της έκθεσης. Η αλληλεπίδρασή του με τους επισκέπτες μπορεί να διαφέρει, ανάλογα με το σενάριο και τις θεατρικές τεχνικές που χρησιμοποιεί. Σε ορισμένες περιπτώσεις δεν προβλέπεται διάδραση, ενώ σε άλλες ο επισκέπτης μπορεί να εμπλακεί ενεργά στη διαδικασία μέσα από τη συζήτηση.

- Στιγμές δραματοποίησης, θεατρικά εργαστήρια, εκπαιδευτικό δράμα, στα οποία πρωταγωνιστεί το κοινό με διάφορους τρόπους αναλαμβάνοντας ρόλους. Οι «στιγμές» δραματοποίησης μπορεί να έχουν μικρή χρονική διάρκεια και να εντάσσονται από τους εμπυχωτές μέσα στη ροή του εκπαιδευτικού προγράμματος. Περιλαμβάνουν κινητικά και μουσικοκινητικά παιχνίδια, παντομίμα, αναπαραστάσεις και κουκλοθέατρο, με βάση κυρίως τον αυτοσχεδιασμό. Το θεατρικό εργαστήριο αποτελεί μία αυτόνομη εκπαιδευτική δράση, καθώς αποτελεί ουσιαστικά ένα πρόγραμμα που βασίζεται στο σύνολό του στην εφαρμογή θεατρικών τεχνικών. Μέσα από το εκπαιδευτικό δράμα προσεγγίζονται συγκεκριμένα μουσειακά αντικείμενα και αφηγήσεις που συνδέονται με αυτά, παρέχοντας δυνατότητες για βιωματική μάθηση, ανάπτυξη έντονης συναισθηματικής σχέσης με το αντικείμενο.

Πλεονεκτήματα	Μειονεκτήματα	Παράγοντες επιτυχίας
Το μουσειακό θέατρο συμπληρώνει την εκθεσιακή αφήγηση, παρέχοντας παράλληλα πολλαπλές αφηγήσεις, δίνοντας χώρο σε περισσότερες απόψεις και οπτικές.	Ο σχεδιασμός αυτών των δραστηριοτήτων απαιτεί πολύ χρόνο, μελέτη υλικού και προετοιμασία σεναρίου.	Η επιτυχία του μουσειακού θεάτρου συνίσταται σε μεγάλο βαθμό στην ικανότητα του μουσειοπαιδαγωγού ή του ηθοποιού.
Παρέχει τις προϋποθέσεις για τη συζήτηση και προώθηση της κριτικής σκέψης σε αντικρουόμενα ζητήματα.	Σε περίπτωση που χρησιμοποιηθούν επαγγελματίες ηθοποιοί, υπάρχει επιπλέον κόστος για το μουσείο.	Τα υλικά μεταμφίεσης -έστω και στοιχειώδη- βοηθούν τους επισκέπτες να ενταχθούν ευκολότερα σε ρόλους και συμβάλλουν συνολικά στην εμπύχωσή τους.
Εμπλουτίζει τις δυνατότητες διανοητικής και συναισθηματικής συμμετοχής του κοινού.	Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή, ώστε να μην αλλοιωθεί η πραγματική ιστορία. Ο εμπυχωτής μπορεί να έρθει αντιμέτωπος με ερωτήματα που δεν έχουν προβλεφθεί και, επομένως, υπάρχει ο κίνδυνος να γίνονται αναχρονιστικά ή πολιτισμικά άλματα, που οδηγούν τους επισκέπτες σε παρανοήσεις.	Η δράση πρέπει να είναι κατάλληλα ενσωματωμένη στην εμπειρία της επίσκεψης και να συνδέεται με το περιεχόμενο του μουσείου.
Οι εφαρμογές μουσειακού θεάτρου είναι πολύ αποτελεσματικές για την προσέγγιση κοινωνικών θεμάτων και δύσκολων εννοιών.		



### 4.2.2. Χορός

Ο χορός και η περφόρμανς συναντώνται συχνά ως παραστάσεις μέσα σε μουσειακούς χώρους, αλλά όχι τόσο μέσα σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Ως βιωματικές δραστηριότητες προσέγγισης των μουσειακών περιεχομένων, συνδέουν τον αυτοσχεδιασμό, το παιχνίδι και τον πειραματισμό. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιούνται με στόχο την αυθόρμητη κίνηση των επισκεπτών, τη γνωριμία με τον μουσειακό χώρο και την ανάπτυξη μίας σχέσης με αυτόν και την ενσώματη δημιουργική έκφραση προσωπικών ερμηνειών. Οι συμμετέχοντες μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους χορογραφίες, δουλεύοντας σε μικρές ομάδες.

### 4.2.3. Μουσική

Ο συνδυασμός μουσικής και μουσείου παρέχει δυνατότητες για ενεργή συμμετοχή και δημιουργική έκφραση, εμπλουτίζοντας τις εμπειρίες των επισκεπτών. Αν και η εφαρμογή της είναι ακόμα πολύ περιορισμένη, η μουσική μπορεί να ενταχθεί με διάφορους τρόπους σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες των μουσείων. Για παράδειγμα, διαφορετικοί ήχοι ή μουσικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως έναυσμα για την προσέγγιση διαφορετικών εκθεμάτων ή

ακόμα και να παρέχεται η δυνατότητα στους επισκέπτες να δημιουργήσουν τη δική τους μουσική, προσεγγίζοντας τα εκθέματα. Αυτές οι δραστηριότητες βασίζονται στον αυτοσχεδιασμό και δεν απαιτούνται εξειδικευμένες μουσικές γνώσεις.

### 4.3. Δραστηριότητες γραμματισμού: Δημιουργική γραφή

Η χρήση της δημιουργικής γραφής σε μουσεία κινείται περισσότερο στην καλλιέργεια της προσωπικής εμπειρίας και στη δημιουργική προσωπική έκφραση, στην κατάκτηση νέας γνώσης. Στις μουσειακές εφαρμογές της, τα εκθέματα αποτελούν αφορμή και αξιοποιούνται για την ανάπτυξη προσωπικών συνειρμών και για δημιουργική έκφραση σε γραπτό λόγο. Η δημιουργική γραφή εντάσσεται ως στάδιο ενός ευρύτερου εκπαιδευτικού προγράμματος, πριν ή/και μετά την επεξεργασία ενός αντικειμένου. Με αφετηρία τα μουσειακά αντικείμενα, οι επισκέπτες μπορούν να δημιουργήσουν μία φανταστική ιστορία, ένα σενάριο που να συνδέει αντικείμενα μεταξύ τους.

Απαραίτητη προϋπόθεση επιτυχίας είναι η διεξαγωγή προκαταρκτικών δραστηριοτήτων

για την κινητοποίηση των συμμετεχόντων. Σημαντικό όμως είναι να επακολουθεί συζήτηση, γιατί όπως ακριβώς συμβαίνει και σε ένα μάθημα δημιουργικής γραφής, οι ατομικές κυρίως δημιουργίες συζητιούνται και ενδυναμώνονται με ανταλλαγές απόψεων και ιδεών.

#### **4.4. Μουσειακές λειτουργίες ως εκπαιδευτικές δραστηριότητες**

Οι ίδιες οι μουσειακές λειτουργίες -όπως η συλλογή, η έρευνα και τεκμηρίωση, η προστασία και διατήρηση, η οργάνωση, παρουσίαση και επικοινωνία του μουσειακού υλικού- μπορούν να αποτελέσουν το αντικείμενο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Στόχος είναι, πέρα από τη γνωριμία με συγκεκριμένα μουσειακά εκθέματα και θεματικές, και η εξοικείωση με τη λειτουργία του μουσειακού οργανισμού μέσα από τη βιωματική προσέγγισή του. Η εκπαιδευτική ενασχόληση με τις μουσειακές λειτουργίες μπορεί να αξιοποιηθεί για την ενεργή συμμετοχή των επισκεπτών. Παραδείγματα συμμετοχής στις μουσειακές λειτουργίες:

- Δημιουργώ τον οδηγό του μουσείου, μια αφίσα, την ιστοσελίδα του μουσείου, μια έκθεση του μουσείου

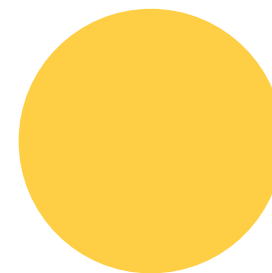
- Καταγράφω/τεκμηριώνω αντικείμενα του μουσείου
- Συντηρώ αντικείμενα
- Ξεναγώ και σχεδιάζω δραστηριότητες για το κοινό



### **Μερικές συμβουλές...**

- Συνδυάστε διαφορετικές μεθόδους και τεχνικές, για να δημιουργήσετε ένα ενδιαφέρον και ελκυστικό περιεχόμενο/πρόγραμμα.
- Η χρήση μιας ποικιλίας μεθόδων λειτουργεί θετικά, ειδικά για επισκέπτες με περιορισμένο εύρος προσοχής ή/και ενδιαφέρον για το θέμα.
- Είναι σημαντικό να γνωρίζετε τις ανάγκες κάθε ομάδας στόχου και να τις λαμβάνετε υπόψη κατά τον σχεδιασμό, για την επιλογή κατάλληλων μεθόδων.
- Στην πράξη, τεχνικές που μπορεί να είναι ακατάλληλες για κάποιες ομάδες κοινού, μπορούν σε μία συγκεκριμένη ομάδα να λειτουργήσουν θετικά.

- Εφαρμόστε πιλοτικά τα προγράμματα, πριν καταλήξετε στην τελική τους μορφή. Δοκιμάστε μεθόδους και διαφορετικές επιλογές με εκπροσώπους από την εκάστοτε ομάδα-στόχο.





### **Δώστε προσοχή**

- Σκεφτείτε γιατί επιλέγετε την κάθε μέθοδο. Η επιλογή μίας μεθόδου πρέπει να εξυπηρετεί τους σκοπούς του προγράμματος.
- Εκτός από την επιλογή των μεθόδων-τεχνικών του προγράμματος δώστε προσοχή στο ποιος υλοποιεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα/δραστηριότητα.
- Η ίδια η μέθοδος/τεχνική δεν αποτελεί εγγύηση της επιτυχίας! Όλα εξαρτώνται από το πώς εφαρμόζεται! Το πλαίσιο, μέσα στο οποίο θα εφαρμοστεί η μέθοδος, καθορίζεται πάντα από το ποιο είναι το περιεχόμενο του προγράμματος.

Πριν την επιλογή των μεθόδων και τεχνικών εξετάστε τις παρακάτω προϋποθέσεις:

- Υπάρχει διαθέσιμο προσωπικό και ποιες μεθόδους και τεχνικές έχει την εμπειρία και τη γνώση να εφαρμόσει στο πλαίσιο εκπαιδευτικών δράσεων;
- Τι προϋπολογισμό έχετε (π.χ. για παραγωγή εποπτικού υλικού και εκπαιδευτικών εντύπων, για πιθανούς εξωτερικούς συνεργάτες); Υπάρχουν χρήματα για να καλύψετε την αγορά αναλώσιμων υλικών;
- Υπάρχει χώρος για την υλοποίηση δραστηριοτήτων και χώρος αποθήκευσης για τυχόν υλικά;

### **B.2.3. Εκπαιδευτικά εργαλεία**

Κατά τη διαδικασία σχεδιασμού εκπαιδευτικών δράσεων, εκτός από την επιλογή κατάλληλων μεθόδων και τεχνικών, συμπληρωματικά επιλέγονται και δημιουργούνται διάφορα είδη εκπαιδευτικών εργαλείων που έχουν άμεση θεματική συνάφεια με τα εκθέματα και τα περιεχόμενα του μουσείου. Τα εργαλεία αυτά είναι έντυπα, υλικά ή ψηφιακά, χρησιμοποιούνται εντός και εκτός του μουσείου και σχεδιάζονται από τους μουσειοπαιδαγωγούς για να υπηρετήσουν μια συγκεκριμένη εκπαιδευτική στοχοθεσία και αντίστοιχες δραστηριότητες.

### **Μέσα στο μουσείο: Εκπαιδευτικά εργαλεία εξερεύνησης**

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν όλα τα εκπαιδευτικά μέσα που αξιοποιούνται για την εξερεύνηση των μουσειακών εκθέσεων και την υποστήριξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων μέσα στους μουσειακούς χώρους.

### **Εκπαιδευτικά έντυπα**

Πρόκειται για φύλλα/υλικό δραστηριοτήτων, που συνδέονται άμεσα με την εφαρμογή της ανακαλυπτικής μεθόδου στα μουσεία. Μπορεί να περιέχουν εικονογράφηση, φωτογραφίες εκθεμάτων, παιχνίδια εξερεύνησης, υλικό για δημιουργικές δραστηριότητες κ.λπ.

Χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο οργανωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος ή αυτόνομης περιήγησης, ή αποτελούν τμήμα οργανωμένου εκπαιδευτικού πακέτου για οικογένειες και απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες, με έμφαση στα παιδιά. Βρίσκονται σε άμεση επαφή με τον εκθεσιακό χώρο, παρέχοντας κίνητρα και προτείνοντας εκπαιδευτικές δραστηριότητες και διαδρομές με στόχο την προσέγγιση των εκθεμάτων. Βασικό μειονέκτημα της χρήσης εντύπων αποτελεί το γεγονός ότι συχνά αναπαράγει μορφές και διαδικασίες σχολικής μάθησης, που περιορίζουν τους συμμετέχοντες, μειώνουν τον αυθορμητισμό και τους δημιουργούν το άγχος της επίδοσης.

## **Υλικά αντικείμενα ως εκπαιδευτικά εργαλεία**

- Πραγματικά υλικά και αντικείμενα πρωτότυπα ή αντίγραφα. Αυτά στις περισσότερες περιπτώσεις εντάσσονται σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Στόχος είναι ο εμπλουτισμός της βιωματικής εμπειρίας των επισκεπτών με την εισαγωγή απτικών δραστηριοτήτων.
- Βοηθητικά αντικείμενα (όπως μεγεθυντικοί φακοί, μετροταινίες, κιάλια, φωτογραφικές μηχανές ή μπογιές, χαρτί και υλικά δραματοποίησης) που βοηθούν την έρευνα των επισκεπτών στους μουσειακούς χώρους.
- Σακίδια εξερεύνησης: Περιλαμβάνουν εκπαιδευτικό υλικό σε έντυπη μορφή, μαζί με αντικείμενα –αντίγραφα μουσειακών ή σύγχρονα αντικείμενα– και υλικά, που βοηθούν την έρευνα και τη προσωπική δημιουργική δραστηριότητα των επισκεπτών, συγκεντρωμένα σε ένα μέσο που μπορεί να μετακινείται. Απευθύνεται σε μεμονωμένους επισκέπτες, παιδιά και οικογένειες, χωρίς να αποκλείεται η χρήση

του και από σχολικές ομάδες. Στόχος είναι μέσα από την έμφαση που δίνεται στην έρευνα, την περιπέτεια και το παιχνίδι, να κινητοποιηθούν οι χρήστες (παιδιά ή παιδιά και γονείς), για μια κοινή εξερεύνηση του μουσείου.

## **Έξω από το μουσείο**

### **Μουσειοσκευή**

Πρόκειται για μετακινούμενο εκπαιδευτικό υλικό, μέσα σε κουτί ή βαλίτσα, που απευθύνεται σε ομάδες κοινού που δεν μπορούν να επισκεφτούν συγκεκριμένα μουσεία και να έρθουν σε επαφή με τα μουσειακά περιεχόμενα.

Περιλαμβάνει:

- Αντικείμενα, αντίγραφα μουσειακών εκθεμάτων
- Οπτικοακουστικό υλικό
- Εποπτικό υλικό, φωτογραφίες, σχέδια, χάρτες κ.λπ.
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια και βιβλία
- Ενημερωτικό υλικό για το μουσείο και τα περιεχόμενά του

- Οδηγίες και προτάσεις για την αξιοποίηση των περιεχομένων
- Υλικά για δραστηριότητες: εργαλεία, χρώματα, υλικά δραματοποίησης (γαντόκουκλες, μαριονέτες), μουσικά όργανα

Παρέχει δυνατότητες διερευνητικής και βιωματικής μάθησης μέσα από την εξερεύνηση, τον πειραματισμό και τις δημιουργικές δραστηριότητες. Επιπλέον, επιτρέπει την εμπλοκή των αισθήσεων στη μαθησιακή διαδικασία, μέσα από απτικές δραστηριότητες με χρήση των αντικειμένων που περιέχει.

## **Εντός και εκτός μουσείου**

### **Εκπαιδευτικοί Φάκελοι**

Απευθύνονται στους εκπαιδευτικούς και στοχεύουν στην ενημέρωσή τους. Παρέχουν υλικό με σκοπό την προετοιμασία της σχολικής επίσκεψης, την υλοποίηση δραστηριοτήτων μέσα στο μουσείο αλλά και την παροχή ιδεών για δραστηριότητες μετά την επίσκεψη.

Περιλαμβάνουν:

- Ενημερωτικό, έντυπο και ψηφιακό υλικό για τον εκπαιδευτικό
- Προτάσεις δραστηριοτήτων για τη σχολική τάξη και το μουσείο
- Φύλλα/υλικό δραστηριοτήτων (παιχνίδια εξερεύνησης, καρτέλες ρόλων)
- Χάρτες, σχέδια, φωτογραφίες και έντυπο εποπτικό υλικό
- Επιτραπέζια παιχνίδια, παραμύθια, βίντεο

Η ανάθεση ενός κεντρικού ρόλου στους εκπαιδευτικούς διασφαλίζει ότι οι δραστηριότητες που θα υλοποιηθούν μπορούν να ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και τις ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης κάθε φορά ομάδας, καθώς οι εκπαιδευτικοί γνωρίζουν καλύτερα τη σχολική τους τάξη.

### **Ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές**

Αποτελούν τον πιο σύγχρονο τρόπο για τη μεταφορά πληροφοριών και εμπειριών στα μουσεία. Οι εφαρμογές τους ποικίλουν:

Από τα πιο διαδεδομένα πλέον:

- Οπτικοακουστικό υλικό: Εισαγωγή ήχου, φιλμ, ψηφιακών μέσων ή ενός

συνδυασμού αυτών, με σκοπό τη συλλογή πληροφοριών και την αύξηση της εμπλοκής του επισκέπτη

- Ακουστική ξενάγηση (audiotour)

Μέχρι και:

- Ψηφιακά διαδραστικά εκθέματα
- Ψηφιακές περιηγήσεις μέσω έξυπνου κινητού τηλεφώνου
- Ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια και εφαρμογές
- Τρισδιάστατη αναπαράσταση εκθεμάτων ή χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς
- Εφαρμογές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας
- Ιστοσελίδα: Το ψηφιακό περιβάλλον του μουσείου, όπου ο χρήστης μπορεί να βρει πρόσθετες πληροφορίες, να παίξει παιχνίδια, να απαντήσει σε ερωτήσεις, να αφήσει σχόλια κ.λπ.

#### **Πλεονεκτήματα:**

- Πολλαπλές ομάδες-στόχοι: Οι περισσότεροι επισκέπτες δείχνουν αυξημένο ενδιαφέρον για τα ψηφιακά μέσα και εφαρμογές -καθώς

πρόκειται για κάτι νέο- και θέλουν να τα δοκιμάσουν.

- Χρήση εντός και εκτός του μουσειακού χώρου: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της επίσκεψης ή/και ανεξάρτητα από αυτήν. Επιπλέον, σας επιτρέπουν να προσεγγίσετε ομάδες για τις οποίες η φυσική επίσκεψη δεν αποτελεί επιλογή (λόγω απόστασης, φυσικών περιορισμών κ.ά.).
- Τεράστια γκάμα δυνατοτήτων: Η προσαρμογή και ενημέρωση των ψηφιακών μέσων και εφαρμογών είναι σχετικά εύκολη.

#### **Μειονεκτήματα:**

- Μεγάλο κόστος ή/και επένδυση χρόνου για σχεδιασμό, υλοποίηση, έλεγχο και πιθανές επισκευές τεχνικών θεμάτων.
- Κόστος αγοράς και συντήρησης τεχνολογικού εξοπλισμού.





### **Παραδείγματα εφαρμογής μουσειοπαιδαγωγικών μεθόδων και τεχνικών**

- Δράσεις καθοδηγούμενης εξερεύνησης.  
Παιχνίδι μυστηρίου: Museum Murder Mystery Game στο Dallas Museum of Art Dallas Museum of Art [εδώ](#).
- Δράσεις μουσειακού θεάτρου.  
Εταιρεία μουσειακού θεάτρου HETEROTOPIA [εδώ](#).  
Φωνές της πόλης. Ιστορικές διαδρομές με θεατρικά δρώμενα Τμήμα Θεάτρου, ΑΠΘ – Δήμος Θεσσαλονίκης (2012-14) [εδώ](#).
- Δράσεις εκπαιδευτικού δράματος.  
Ιστορίες ζωής, Ιστορίες Αλληλεγγύης Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο [εδώ](#).
- Δραστηριότητες δημιουργικής γραφής.  
ΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΜΑΣ «ΟΔΥΣΣΕΙΕΣ», Εθνικό Αρχαιολογικό

Μουσείο 5 [εδώ](#).

### **Παραδείγματα χρήσης εκπαιδευτικών εργαλείων**

Μουσειοσκευές από το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης [εδώ](#).

Μουσειοσκευές από το Μουσείο Νεότερου Ελληνικού Πολιτισμού [εδώ](#).

Σακίδια εξερεύνησης από το Βρετανικό Μουσείο Backpacks | British Museum

Σακίδια εξερεύνησης από το Μεταλλευτικό Μουσείο Μήλου [εδώ](#).

Έντυπα εκπαιδευτικών προγραμμάτων από το Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού Έντυπα - Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού Θεσσαλονίκης [εδώ](#).

Οδηγοί μουσείου για οικογένειες από το Met Museum Family Guides | The Metropolitan Museum of Art (metmuseum.org) [εδώ](#).

Ιστοσελίδα με τις εκπαιδευτικές εφαρμογές του Μουσείου Ακρόπολης [εδώ](#).

Ψηφιακή εκπαιδευτική εφαρμογή-παιχνίδι από το Μουσείο Ακρόπολης [εδώ](#).

Ψηφιακές δραστηριότητες και παιχνίδια από ελληνικά μουσεία παρουσιάζονται στην πλατφόρμα του Υπουργείου Πολιτισμού [εδώ](#).

Ψηφιακά παιχνίδια & Εικονική περιήγηση από την ιστοσελίδα του Αρχαιολογικού Μουσείου Θηβών [εδώ](#).

Ψηφιακές περιηγήσεις μέσω έξυπνου κινητού τηλεφώνου από το Rijksmuseum [εδώ](#).

Ψηφιακές ξεναγήσεις στις συλλογές του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης μέσω της εφαρμογής Clio Muse Tours [εδώ](#).



## **B.3. Η μουσειακή μάθηση στην πράξη: Σχεδιασμός και υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων**



Εκπαιδευτικά προγράμματα • Σκοπός - Στόχοι • Σχεδιασμός-ανάπτυξη • Στάδια υλοποίησης



- Να γίνουν κατανοητά η σημασία και τα χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών προγραμμάτων
- Να γνωρίσετε τα βήματα σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού προγράμματος και τους παράγοντες που συνδέονται με τον σχεδιασμό
- Να αποτυπωθούν τα βασικά στάδια υλοποίησης ενός εκπαιδευτικού προγράμματος

### **B.3.1. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα στο μουσείο**

Οι μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι και τεχνικές που αναλύθηκαν παραπάνω δείχνουν το ευρύ φάσμα της μουσειοπαιδαγωγικής πρακτικής. Στο επίκεντρο βρίσκεται ο επισκέπτης που κατέχει πρωταγωνιστικό ρόλο στη διαμόρφωση της εκπαιδευτικής πολιτικής του μουσείου και κατευθύνει τον σχεδιασμό και την υλοποίηση των μουσειοπαιδαγωγικών δράσεων, οι οποίες κατά κύριο λόγο στην ελληνική μουσειακή πραγματικότητα ονομάζονται εκπαιδευτικά προγράμματα.

#### **Τι εννοούμε με τον όρο εκπαιδευτικά προγράμματα;**

Πρόκειται για θεματικά οργανωμένες εκπαιδευτικές δράσεις κατά τη διάρκεια των οποίων επιλεγμένα μουσειακά εκθέματα και θεματικές προσεγγίζονται με συγκεκριμένες μεθόδους και τεχνικές. Αναπτύσσονται σε διαφορετικά στάδια και περιλαμβάνουν διαφορετικά είδη επιμέρους δραστηριοτήτων.

Αφετηρία των εκπαιδευτικών προγραμμάτων αποτελούν τα μουσειακά αντικείμενα -με τη διευρυμένη έννοια του όρου. Τα αντικείμενα χρησιμοποιούνται σε ποικίλους συνδυασμούς, δημιουργώντας παραλλαγές αφηγήσεων και διαδρομών στον χώρο.

Με βάση αυτά σχεδιάζεται πλήθος δράσεων για κάθε είδους και μουσειολογικού ύφους συλλογές, αρχαιολογικές, ιστορικές, λαογραφικές, τέχνης, τεχνολογίας, φυσικής ιστορίας, ακόμη και σε χώρους αποτελούμενους αποκλειστικά από μη αυθεντικά αντικείμενα, ιστορικές αναπαραστάσεις, διαδραστικά, ψηφιακά εκθέματα ή και εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας.

Ο σχεδιασμός γίνεται με αφορμή είτε τις μόνιμες εκθέσεις και συλλογές των μουσείων, είτε περιοδικές εκθέσεις, ή στο πλαίσιο επετειακού εορτασμού (π.χ. Διεθνής Ημέρα Μουσείων, Ευρωπαϊκές Ημέρες Πολιτιστικής Κληρονομιάς).

## **Σε ποιους απευθύνονται τα εκπαιδευτικά προγράμματα;**

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα αποτελούν την πιο διαδεδομένη επικοινωνιακή πρακτική μεταξύ του μουσείου και του κοινού και γι' αυτόν τον λόγο θεωρούνται απαραίτητα για κάθε μουσείο που επιθυμεί την ανάπτυξη στενών σχέσεων με την κοινωνία. Ο σχεδιασμός τους θα πρέπει να ανταποκρίνεται σε ένα ευρύ φάσμα κοινού που μπορεί να συμπεριλάβει σχολικές ομάδες από όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, ενήλικες, άτομα τρίτης ηλικίας, οικογένειες, αλλά και ευάλωτες κοινωνικές ομάδες, όπως άτομα με αναπηρία (κινητική, αισθητηριακή, νοητική), άτομα με προβλήματα ψυχικής υγείας, μέλη θεραπευτικών κοινοτήτων, άτομα με διαφορετική εθνοπολιτισμική καταγωγή, θρησκευτικές μειονότητες, τροφίμους φυλακών, μετανάστες, πρόσφυγες.

## **Σε τι στοχεύουν;**

Οι βασικοί τους στόχοι είναι η τοποθέτηση

του επισκέπτη και των ατομικών αναγκών του στο επίκεντρο, καθώς και η εκπαιδευτική αξιοποίηση των εκθεμάτων και των εκθεσιακών χώρων, ως περιβάλλοντα δημιουργίας εμπειριών. Μέσα από τα εκπαιδευτικά προγράμματα διευκολύνεται η διανοητική και συναισθηματική πρόσβαση όλων των επισκεπτών στον μουσειακό χώρο και τα περιεχόμενά του. Επιπλέον, δίνεται έμφαση στην απόκτηση εμπειριών και όχι μόνο στη μετάδοση γνώσεων. Στο πλαίσιο αυτό, οι επιλογές που εφαρμόζονται και αφορούν στο περιεχόμενο των επιμέρους δράσεων και στις διαδικασίες προσέγγισης του κοινού πρέπει να στοχεύουν:

- στην προώθηση της ενεργητικής στάσης των επισκεπτών κατά την εκπαιδευτική διαδικασία
- στην παροχή δυνατοτήτων βιωματικής προσέγγισης των μουσειακών αντικειμένων με τη συμμετοχή των αισθήσεων
- στη προώθηση της επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ των συμμετεχόντων (μέλη ομάδας, εμπυχωτές)

- στη δόμηση ατομικών νοημάτων μέσα από την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και την προσωπική δημιουργική έκφραση
- στην αναγνώριση των ατομικών ιδιοτεροτήτων του κάθε επισκέπτη
- στη σύνδεση της μάθησης με την ψυχαγωγία



Τα βασικά χαρακτηριστικά των μουσειακών εκπαιδευτικών προγραμμάτων:

- Έχουν προδιαγεγραμμένη διάρκεια, δομή και περιεχόμενο.
- Δομούνται γύρω από σαφείς και προκαθορισμένους στόχους.
- Έχουν ως σημείο αναφοράς το «μουσειακό αντικείμενο», ενώ αξιοποιούν και άλλου τύπου εποπτικά μέσα, καθώς και υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό.
- Σχεδιάζονται και υλοποιούνται από μουσειοπαιδαγωγούς.

- Υλοποιούνται εντός και εκτός του μουσείου.
- Απευθύνονται σε ποικίλες ομάδες κοινού και αναπτύσσονται με βάση τα χαρακτηριστικά, τις ανάγκες και τις δυνατότητες κάθε ομάδας.
- Απευθύνονται σε περιορισμένο αριθμό ατόμων. Ο αριθμός αυτός εξαρτάται κάθε φορά από τον χώρο του μουσείου που διατίθεται για τη δραστηριότητα και το προσωπικό.
- Αξιοποιούν μεθόδους και τεχνικές από ποικίλους χώρους, τέχνες και επιστήμες (αρχαιολογία, ιστορία, μουσειολογία, παιδαγωγική, ψυχολογία, εκπαίδευση, θέατρο, εικαστικά κ.λπ.) και ποικίλα εκπαιδευτικά εργαλεία (έντυπα, υλικά και ψηφιακά).

### **B.3.2. Σχεδιασμός εκπαιδευτικών προγραμμάτων**

Ένα ολοκληρωμένο μουσειακό εκπαιδευτικό πρόγραμμα περιλαμβάνει συγκεκριμένο σκοπό, στόχους (γνωστικούς, συναισθηματικούς, ψυχοκινητικούς), εργαλεία και μεθοδολογία, που βασίζονται σε παιδαγωγικές θεωρίες.



#### **Σκοπός και στόχοι εκπαιδευτικών προγραμμάτων**

- Ο σκοπός (goal) περιλαμβάνει ευρείες, γενικές επιδιώξεις, σχετικά με το τι πρέπει να γνωρίσει και να μάθει το κοινό. Συνθέτει τον βασικό χαρακτήρα του προγράμματος.
- Οι στόχοι (learning objectives) αποτελούν τις επιθυμητές γνώσεις, δεξιότητες, ικανότητες, στάσεις που θα αποκτήσουν οι συμμετέχοντες. Ορίζουν τι ακριβώς θέλετε να αποκομίσει το

κοινό ολοκληρώνοντας το πρόγραμμα.

### **Κατηγορίες μαθησιακών στόχων**

Γνωστικοί στόχοι: Ανάκληση γνώσης, ανάπτυξη νοητικών ικανοτήτων και δεξιοτήτων.

Συναισθηματικοί στόχοι: Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και ικανότητας προσαρμογής και συνεργασίας.

Ψυχοκινητικοί στόχοι: Ανάπτυξη χειρισμών και κινητικών δεξιοτήτων.

### **Τι περιλαμβάνει ο σχεδιασμός ενός εκπαιδευτικού προγράμματος;**

Ο σχεδιασμός ενός εκπαιδευτικού προγράμματος ακολουθεί κάποιες βασικές αρχές και συγκεκριμένα μεθοδολογικά βήματα, που είναι απαραίτητα, προκειμένου να

θεωρηθεί ολοκληρωμένος.

- Επιλογή κοινού - ομάδας εφαρμογής
- Επιλογή θέματος
- Καθορισμός στόχων
- Επιλογή υλικών ή/και άυλων τεκμηρίων (μουσειακά εκθέματα, μνημεία, ιστορικοί ή αρχαιολογικοί χώροι κ.λπ.)
- Επιλογή χώρου εφαρμογής
- Καθορισμός διάρκειας
- Καθορισμός διάρθρωσης-δομής του προγράμματος
- Επιλογή μουσειοπαιδαγωγικών μεθόδων, τεχνικών και σχεδιασμός δραστηριοτήτων
- Παραγωγή συμπληρωματικού εποπτικού και υποστηρικτικού υλικού
- Μελέτη βιβλιογραφίας

Αρχικά, προσδιορίζεται η ομάδα - στόχος στην οποία απευθύνεται το πρόγραμμα και διερευνώνται τα χαρακτηριστικά της, οι ιδιαιτερότητες και τα ενδιαφέροντά της, όταν αυτό είναι δυνατό, καθώς και το γνωστικό επίπεδό της. Σημαντικό είναι να σημειωθεί πως, κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού και πριν από την υλοποίηση ενός προγράμματος

στο μουσείο, είναι απαραίτητη η συνεργασία με εκπροσώπους της ομάδας-στόχου, ώστε να προσαρμοστεί στις ιδιαίτερες ανάγκες της.

Στη συνέχεια επιλέγεται το θέμα, το οποίο μπορεί να αναφέρεται σε μια γενική εικόνα της μουσειακής συλλογής -συνήθως σε μικρά μουσεία ή σε μουσεία που έχουν μόνο ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Σε περίπτωση που υπάρχει δυνατότητα για την ανάπτυξη περισσότερων εκπαιδευτικών προγραμμάτων, σχεδιάζονται προγράμματα με πιο εξειδικευμένα θέματα, όπως μία συγκεκριμένη συλλογή ή θεματική ενότητα ή κάποια μόνο αντικείμενα που εντάσσονται σε μια θεματική.

Σε συνάρτηση με το θέμα είναι και ο χώρος διεξαγωγής του εκπαιδευτικού προγράμματος. Συνήθως η αίθουσα ή οι αίθουσες του μουσείου που σχετίζονται με το θέμα αποτελούν και τον τόπο διεξαγωγής του.

Βασική παράμετρος του εκπαιδευτικού σχεδιασμού στο μουσείο είναι ο καθορισμός των εκπαιδευτικών στόχων, ανάλογα με

τις ιδιαίτερες ανάγκες, ενδιαφέροντα και επιδιώξεις της ομάδας – στόχου και το θέμα που έχει επιλεγεί. Ο σαφής καθορισμός των στόχων επιτρέπει την επιλογή των κατάλληλων μουσειοπαιδαγωγικών μεθόδων που αξιοποιούνται στην πορεία της δραστηριότητας, παρέχει τη δυνατότητα ελέγχου της κάθε φάσης και διευκολύνει την τελική αξιολόγηση της δραστηριότητας.

Όσον αφορά στην επιλογή των εκθεμάτων, δεν είναι στόχος να προσεγγίσει το κοινό το σύνολο των μουσειακών αντικειμένων που εμπίπτουν σε μια θεματική ενότητα. Σημαντικό είναι να προσεγγίσουν επιλεγμένα εκθέματα, να τα επεξεργαστούν σε βάθος και να διαμορφώσουν μια προσωπική άποψη. Στο πλαίσιο μιας δραστηριότητας πρέπει να αξιοποιούνται ελάχιστα αντικείμενα μιας συλλογής και συγκεκριμένα εκείνα που εξυπηρετούν το θέμα και τους στόχους που έχουν τεθεί.

Η διάρκεια και η δομή του προγράμματος, καθώς επίσης και οι μέθοδοι που θα



χρησιμοποιηθούν μπορεί να ποικίλουν. Η προσέγγιση του θέματος έχει ως αφετηρία και σημείο αναφοράς το «αντικείμενο» και στηρίζεται σε διάφορες μεθόδους και τεχνικές.

Αφού καθοριστούν τα παραπάνω, μπορεί να συλλεχθεί ή και να δημιουργηθεί το εποπτικό υλικό που θα υποστηρίζει τις διάφορες ενότητες του προγράμματος. Για τη συλλογή εικόνων και φωτογραφιών πρέπει να ερευνηθεί η σχετική βιβλιογραφία, ώστε να επιλεγούν οι καταλληλότερες. Στο ίδιο πλαίσιο, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα συχνά προβλέπει τη συνεργασία με σχεδιαστή-γραφίστα για τη δημιουργία πρωτογενούς εποπτικού και υποστηρικτικού υλικού που χρησιμοποιείται σε αρκετές περιπτώσεις κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος.

Τέλος, η μελέτη της σχετικής βιβλιογραφίας είναι απαραίτητο βήμα για τον σχεδιασμό μιας επιστημονικά τεκμηριωμένης δραστηριότητας. Για αυτόν τον λόγο πρέπει να γίνει αναζήτηση και συγκέντρωση βιβλιογραφίας σχετικής με το θέμα του προγράμματος και με την

ομάδα κοινού που έχει επιλεγεί. Η μελέτη της βιβλιογραφίας είναι σημαντική, αφενός για να διαμορφωθεί σφαιρική άποψη για το θέμα και αφετέρου για να μπορεί κανείς να απαντήσει στις ενδεχόμενες ερωτήσεις του κοινού.

### **Παράγοντες που καθορίζουν τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών προγραμμάτων**

Ο σχεδιασμός των προγραμμάτων, και συγκεκριμένα η επιλογή εκθεμάτων και μεθόδων προσέγγισης, καθορίζεται από δύο βασικούς παράγοντες: το κοινό, δηλαδή την ομάδα-στόχου του εκάστοτε εκπαιδευτικού προγράμματος, σε συνάρτηση με τις προδιαγραφές του χώρου.

#### **• Ομάδα στόχου: Τρεις παράμετροι είναι κεντρικής σημασίας:**

1) Τα χαρακτηριστικά της ομάδας (ηλικία, προτιμήσεις, ενδιαφέροντα, δυνατότητες), τα οποία είναι καθοριστικά για τις διαδικασίες, τις προσδοκίες και τα ενδιαφέροντα, βάσει

των οποίων προσεγγίζουν το μουσείο.

2) Οι συνθήκες επίσκεψης (μεμονωμένοι επισκέπτες, οικογένειες, σχολικές τάξεις, οργανωμένες ομάδες κοινού).

3) Ο αριθμός των ατόμων που συμμετέχουν στη δραστηριότητα σε συνδυασμό με τις δυνατότητες χώρων και προσωπικού.



Κατά τον σχεδιασμό... ανάλογα με το προφίλ της ομάδας-στόχου πρέπει να προσαρμόζονται τα εξής:

- Στόχοι, διάρκεια, δομή προγράμματος
- Θεματικό περιεχόμενο, αντικείμενα
- Γνωστικό επίπεδο, λόγος, μέθοδοι, τεχνικές και παιδαγωγικά εργαλεία

### • Χώρος υλοποίησης:

Καθοριστικό ρόλο στον σχεδιασμό παίζουν οι δυνατότητες και οι περιορισμοί του χώρου. Στον μουσειακό χώρο περιλαμβάνονται: ο εκθεσιακός χώρος, οι αίθουσες εκπαιδευτικών προγραμμάτων, τα εργαστήρια και γενικά το σύνολο των κοινόχρηστων χώρων. Πριν τον σχεδιασμό είναι σημαντικό να εξεταστούν οι διαθέσιμοι χώροι του μουσείου, οι δυνατότητες κίνησης των επισκεπτών σε αυτούς, όπως και η δυνατότητα ατομικής ή συλλογικής προσέγγισης επιλεγμένων εκθεμάτων και θεματικών στους χώρους του μουσείου.



### **Βασικά βήματα σχεδιασμού εκπαιδευτικού προγράμματος**

#### **ΒΗΜΑ 1ο : Σύλληψη και αποτύπωση ιδέας**

Στο πρώτο στάδιο σχεδιασμού είναι σημαντικό να αναρωτηθείτε τα εξής:

- Ποιος είναι ο λόγος που δημιουργείται το νέο εκπαιδευτικό πρόγραμμα;
- Σε ποια ομάδα κοινού απευθύνεται;
- Ποιο θα είναι το θέμα του προγράμματος και με ποια εκθέματα θα συνδέεται (τα οποία αποτελούν και σημεία αναφοράς);
- Ποιος είναι ο γενικός σκοπός και οι ειδικότεροι εκπαιδευτικοί στόχοι;
- Σε ποιον ή ποιους χώρους θα διεξάγεται;

### **ΒΗΜΑ 2ο : Σχεδιασμός δραστηριοτήτων**

Στο δεύτερο στάδιο:

- Επιλέγονται οι κατάλληλες μέθοδοι, τεχνικές και παιδαγωγικά εργαλεία βάσει των οποίων σχεδιάζονται οι δραστηριότητες που θα περιλαμβάνει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.
- Καθορίζεται η δομή και η διάρκειά του.

- Επιλέγεται και παράγεται το εποπτικό-υποστηρικτικό υλικό (αντίγραφα αντικειμένων, μακέτες, φωτογραφίες, σχέδια, σκίτσα, βίντεο, έντυπα, ψηφιακά διαδραστικά εργαλεία).
- Καθορίζεται το κόστος σχεδιασμού και εφαρμογής του προγράμματος και ο αριθμός των μουσειοπαιδαγωγών αλλά και πιθανών εξωτερικών συνεργατών που απαιτούνται για την διεξαγωγή του.

### **ΒΗΜΑ 3ο : Δοκιμή και αξιολόγηση εκπαιδευτικής πρότασης**

Πολύ σημαντική είναι η υλοποίηση πιλοτικών προγραμμάτων σε ομάδες διαφορετικής σύστασης. Με αυτόν τον τρόπο δοκιμάζεται η καταλληλότητα των τεχνικών, των δραστηριοτήτων και του υλικού και μπορούν να ανιχνευθούν τα δυνατά και πιθανά αδύναμα σημεία του προγράμματος.

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού προγράμματος πρέπει να επαναλαμβάνεται στα επιμέρους στάδια, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες του κοινού και τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν. Στο τελευταίο στάδιο του σχεδιασμού θα πρέπει να αποφασιστεί και ο τρόπος με τον οποίο θα γίνεται η αξιολόγηση του πρόγραμματος: ερωτηματολόγιο, παρατήρηση κοινού, συνέντευξη, φωτογράφιση, βιντεοσκόπηση ή συνδυασμός κάποιων από τα παραπάνω. (Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την αξιολόγηση και τις έρευνες κοινού βλ. Γ' Θεματική Ενότητα του Οδηγού). Τα συμπεράσματα που θα προκύψουν από την αξιολόγηση χρησιμεύουν για τον επανασχεδιασμό σημείων του προγράμματος, που ενδεχομένως χρειάζονται διόρθωση.

### **B.3.3. Στάδια υλοποίησης εκπαιδευτικού προγράμματος**

Τα προγράμματα μπορεί να διαφέρουν κυρίως ως προς τη δομή και τις μεθόδους που ακολουθούν στην εφαρμογή τους. Υπάρχουν, όμως, κάποια στάδια που ακολουθούνται συνήθως κατά της διάρκεια υλοποίησής τους.

#### **A. Ψυχολογική και γνωσιολογική προετοιμασία της ομάδας**

Σε αυτό το στάδιο γίνεται η γνωριμία της ομάδας με τον μουσειοπαιδαγωγό (ή και η γνωριμία των συμμετεχόντων μεταξύ τους, αν πρόκειται για ελεύθερους επισκέπτες) και η εμπύχωση της ομάδας για τη συμμετοχή στο πρόγραμμα. Στη συνέχεια γίνεται η εισαγωγή στον μουσειακό χώρο και το θέμα του εκπαιδευτικού προγράμματος.

**Ενδεικτικές μέθοδοι:** αφήγηση, συζήτηση/ μαιευτική μέθοδος.

**Χώρος:** Το στάδιο αυτό μπορεί να λάβει χώρα

στη μουσειακή έκθεση, σε χώρο διεξαγωγής εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, ακόμα και στον χώρο υποδοχής του μουσείου.

**Συμβουλή:** Λάβετε υπόψη τον χρόνο προσαρμογής του κοινού στο μουσειακό περιβάλλον και στην εκπαιδευτική θεωρία που έχει επιλεγεί.

## **B. Διερεύνηση του θέματος**

Το δεύτερο στάδιο περιλαμβάνει την προσέγγιση των εκθεμάτων και του ερμηνευτικού υλικού στην έκθεση. Οι συμμετέχοντες έρχονται σε επαφή με νέα δεδομένα, τα επεξεργάζονται και τα αναλύουν, συνθέτοντας τις πληροφορίες.

**Ενδεικτικές μέθοδοι:** αφήγηση, μαιευτική μέθοδος, ανακαλυπτική μέθοδος/ καθοδηγούμενη έρευνα, ανάλογα με το είδος της δραστηριότητας.

**Χώρος:** Το στάδιο αυτό διεξάγεται κυρίως σε χώρους της μουσειακής έκθεσης, ανάλογα και

με τα εκθέματα που έχουν επιλεγεί και συχνά υποστηρίζεται από τη χρήση εποπτικού και άλλου εκπαιδευτικού υλικού.

**Συμβουλή:** Λάβετε υπόψη την ανάγκη των συμμετεχόντων για προσωπικό χρόνο αναστοχασμού και εξερεύνησης.

## **Γ. Εφαρμογή και εμπέδωση νέας γνώσης**

Το συγκεκριμένο στάδιο περιλαμβάνει την εφαρμογή βιωματικών μεθόδων προσέγγισης των θεματικών του εκπαιδευτικού προγράμματος. Εφαρμόζονται συνήθως δημιουργικές δραστηριότητες και ομαδικές ή ατομικές συνθετικές εργασίες.

**Ενδεικτικές μέθοδοι:** υλικές-αισθητικές δραστηριότητες, παιχνίδια, θεατρικές τεχνικές, μουσικές δραστηριότητες, δημιουργική γραφή.

**Χώρος:** Το στάδιο αυτό διεξάγεται κυρίως σε χώρους εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και εργαστηρίων, ακόμα και στον εκθεσιακό χώρο.

**Συμβουλή:** Δώστε έμφαση στον συνδυασμό της πράξης με τη γνώση, όπως και τον συνδυασμό παιχνιδιού και γνώσης αλλά και στη δυνατότητα εμπλοκής διαφορετικών αισθήσεων.

#### **Δ. Ανακεφαλαίωση-Αξιολόγηση**

Στο τελευταίο στάδιο του προγράμματος συνήθως γίνεται μια σύνοψη του θέματος και συζήτηση με ερωταποκρίσεις. Επιπλέον, μπορεί να γίνει μία παρουσίαση ομαδικής εργασίας ή υλικών δραστηριοτήτων, σε περίπτωση που υλοποιήθηκαν στο προηγούμενο στάδιο.

**Ενδεικτικές μέθοδοι:** μέθοδος αφήγησης/μειευτικής.

**Συμβουλή:** Ενθαρρύνετε τον διάλογο μεταξύ των συμμετεχόντων και δημιουργήστε ένα περιβάλλον όπου παρέχονται ίσες ευκαιρίες για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων.



#### **Συμβουλές για επιτυχημένα εκπαιδευτικά προγράμματα**

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι σημαντικό να σχεδιάζονται κατάλληλα για διαφορετικές ομάδες κοινού, ώστε οι συμμετέχοντες να αποκομίζουν τα μέγιστα οφέλη. Για να είναι επιτυχημένα και αποτελεσματικά, συνιστάται να περιλαμβάνουν τα παρακάτω στοιχεία:

- **Ευελιξία:** Πρέπει να προσαρμόζονται στις ανάγκες της εκάστοτε ομάδας. Να μην είναι κατευθυνόμενα και άκαμπτα, όπως συνήθως οι παραδοσιακές μουσειακές εμπειρίες, αλλά να λαμβάνουν υπόψη τα κίνητρα και τους λόγους επίσκεψης διαφορετικών ομάδων στο μουσείο.
- **Συγκεκριμένο πλαίσιο:** Να υπάρχει δομή στο πρόγραμμα, να παρέχονται συγκεκριμένες οδηγίες και στοχευμένο

εκπαιδευτικό υλικό. Αυτό καθοδηγεί την εμπειρία των επισκεπτών, βοηθώντας στην ικανοποίηση των αναγκών και των στόχων του μουσείου.

- **Κατάλληλη προετοιμασία:**

Περιλαμβάνει την ενημέρωση των επισκεπτών σχετικά με το πρόγραμμα, τον σκοπό και τη διάρκειά του, τον τρόπο συμμετοχής και τους επιτρέπει να προσαρμόσουν την εμπειρία τους, ώστε να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους.

- **Ενεργητική μάθηση και**

**πρωτοβουλία:** Πρέπει να περιλαμβάνουν ενδιαφέρουσες και ελκυστικές δραστηριότητες που αξιοποιούν το μουσειακό περιεχόμενο, με σκοπό να εμπλέξουν τους επισκέπτες και να τους ενεργοποιήσουν. Οι δυνατότητες αλληλεπίδρασης, ενεργητικής συμμετοχής και επικοινωνίας που μπορούν να

αναπτυχθούν ανάμεσα σε όλους τους εμπλεκόμενους –επισκέπτες και εμπυχωτές– κατά την εφαρμογή μιας μεθόδου επηρεάζουν την εμπειρία του κοινού.

### **Στην πράξη...**

- **Απλή και κατανοητή γλώσσα:**

Πρέπει να είστε συνοπτικοί, σαφείς και να αποφεύγετε επιστημονικούς και τεχνικούς όρους σε οδηγίες ή/ και τις περιγραφές, ώστε να είναι προσιτές και φιλικές. Η κατανόηση εξασφαλίζεται με τη σωστή οργάνωση του πληροφοριακού υλικού. Αυτό σημαίνει αποφυγή μεγάλων κειμένων, χρήση πλαισίων στις βασικές έννοιες και υπογράμμιση ή χρήση έντονης γραφής.

- **Διάρκεια:** Φροντίστε η διάρκεια του προγράμματος να κυμαίνεται από τα 60 έως τα 90 λεπτά, για

να αποφεύγεται η κόπωση των επισκεπτών. Σε περίπτωση που στο πρόγραμμα χρησιμοποιούνται μέθοδοι βιωματικής μάθησης (εργαστήρια, θέατρο, χορός, μουσική) μπορείτε να επεκτείνετε την διάρκεια, προκειμένου οι επισκέπτες να έχουν τον χρόνο να εμπλακούν και να βιώσουν την εμπειρία.

- **Αριθμός συμμετεχόντων:** Ιδανικά μία ομάδα αποτελείται από 10 έως 15 άτομα, ενώ σε περιπτώσεις σχολικών επισκέψεων έως 20. Προτείνεται να χωρίσετε τις ομάδες, είτε πρόκειται για σχολικές τάξεις είτε για ελεύθερους επισκέπτες, σε μικρότερα μέρη, αν χρειαστεί, καθώς η εμπειρία επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τον αριθμό των συμμετεχόντων.



### **Να θυμάστε ότι...**

- Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων δεν περιορίζεται σε ένα αυστηρό μοντέλο. Τα μεθοδολογικά βήματα που περιγράφηκαν παραπάνω μπορούν να χρησιμοποιηθούν μεμονωμένα, με διαφορετική σειρά ή σε ποικίλους συνδυασμούς, ανάλογα με το θέμα, τους στόχους, τα χαρακτηριστικά της ομάδας εφαρμογής και τα τεχνικά μέσα που διαθέτει το μουσείο.
- Σε κάθε περίπτωση, όμως, ένα πρόγραμμα δεν θεωρείται ολοκληρωμένο, αν δεν πραγματοποιηθεί αξιολόγηση, η οποία συμβάλλει στον εντοπισμό όποιων αδυναμιών και οδηγεί στη γνώση και τη βελτίωση, στοιχεία απαραίτητα για πιο επιτυχημένες μελλοντικές εφαρμογές.
- Βασικός σκοπός της όλης εκπαιδευτικής



διαδικασίας είναι η αξιοποίηση του μουσειακού χώρου και των «αντικειμένων», ώστε οι συμμετέχοντες να αποκτήσουν μια θετική εμπειρία από τον μουσειακό χώρο.



- Για να πάρετε ιδέες σχετικά με τα στάδια υλοποίησης εκπαιδευτικού προγράμματος:  
Fields, J.D. 2016. Teening the museum: an adaptable teen program for art and history museums. New York: Bank Street College of Education. Διαθέσιμο [εδώ](#).
- Για να κατανοήσετε καλύτερα τις διαφορετικές ομάδες επισκεπτών και τα κίνητρά τους:  
Falk, H. John. 2006. Understanding Museum Visitors' Motivations and Learning. Διαθέσιμο [εδώ](#).

- Για τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων ανάλογα με το προφίλ της ομάδας-στόχου:  
Nardi, E. & Angelini, C. (2014). Best Practice 3: A tool to improve museum education internationally. ICOM-CECA. Edizioni Nuova Cultura:Roma. Διαθέσιμο [εδώ](#).
- Αναλυτική περιγραφή των σταδίων υλοποίησης και των επιμέρους δραστηριοτήτων από εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού [εδώ](#).

## **B.4. Μουσείο και σχολείο: Προσεγγίζοντας τις σχολικές ομάδες μέσα από μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα**



μουσείο • σχολείο • εκπαιδευτικά προγράμματα • εκπαιδευτικός • αναλυτικό πρόγραμμα • αρχές μάθησης • πρωτοβάθμια εκπαίδευση • δευτεροβάθμια εκπαίδευση



- 1.** Να εξεταστεί η σχέση μουσείου-σχολείου
- 2.** Να συζητηθεί ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη μουσειακή μάθηση
- 3.** Να παρουσιαστεί η σύνδεση εκπαιδευτικού προγράμματος με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών
- 4.** Να σκιαγραφηθούν οι αρχές μάθησης

και οι προϋποθέσεις που πρέπει να διέπουν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που απευθύνεται σε μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

Αυτό το υποκεφάλαιο εστιάζει στα μουσειακά εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητές σχολείων, οι οποίοι επισκέπτονται το μουσείο στο πλαίσιο του σχολικού τους προγράμματος. Οι μαθητές των σχολείων είναι για το μουσείο μια ομάδα υψηλού ενδιαφέροντος, καθώς αποτελούν την πολυπληθέστερη κατηγορία επισκεπτών σε οργανωμένες ομάδες. Επομένως είναι απαραίτητο για το μουσείο να μπορεί να προσδιορίσει τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να γνωρίζει το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται η επίσκεψη, το μορφωτικό και αντιληπτικό επίπεδο των μαθητών σε συνάρτηση με την ηλικία τους, τις προσδοκίες του εκπαιδευτικού που συνοδεύει την κάθε ομάδα, αλλά και το αναλυτικό

πρόγραμμα που διαμορφώνει τις αντιλήψεις και τις στάσεις των μαθητών. Προς αυτή την κατεύθυνση, στη συνέχεια, θα σκιαγραφηθούν οι αρχές μάθησης και οι προϋποθέσεις που πρέπει να διέπουν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που απευθύνεται σε μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς και ο ρόλος του εκπαιδευτικού και η σημασία του αναλυτικού προγράμματος σπουδών.

Η προσέγγιση των μαθητών μέσα από εκπαιδευτικές δράσεις και προγράμματα είναι πολύ σημαντική, καθώς επιτρέπει στα μουσεία να επικοινωνήσουν και να συνδεθούν με το κοινό τους και ειδικότερα με τις νέες γενιές επισκεπτών. Επιπλέον, οι σχολικές ομάδες αποτελούν μεγάλη ευκαιρία για όλα τα μουσεία να διευρύνουν σημαντικά το κοινό τους, δίνοντας ευκαιρίες μάθησης σε παιδιά ανεξαρτήτως μορφωτικού ή κοινωνικού πλαισίου της οικογένειάς τους να έρθουν σε επαφή με το μουσείο, γεγονός που συνάδει απόλυτα με τον εκπαιδευτικό ρόλο του μουσείου.

Τα περισσότερα μουσειακά εκπαιδευτικά

προγράμματα στην Ελλάδα αλλά και διεθνώς σχεδιάζονται για σχολικές τάξεις. Δεδομένου ότι οι μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης αποτελούν βασική ομάδα στόχου της εκπαιδευτικής πολιτικής των σύγχρονων μουσείων, κρίνεται απαραίτητη η ανάπτυξη σχέσεων και η εδραίωση στενών συνεργασιών ανάμεσα στο μουσείο και το σχολείο, με σκοπό τον εμπλουτισμό της εκπαιδευτικής εμπειρίας των μαθητών μέσα από την αξιοποίηση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών της μουσειακής μάθησης.

Παρόλο που ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας του μουσείου διαφοροποιείται από αυτόν του σχολείου, τα μουσεία μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στη σχολική εκπαίδευση, συμβάλλοντας όχι μόνο στη γνώση και κατανόηση επιλεγμένων περιεχομένων, αλλά και στην ψυχαγωγία, την έμπνευση και τη δημιουργικότητα, στην απόκτηση δεξιοτήτων, απόψεων, αξιών, αλλά και κινήτρων για αλλαγή συμπεριφοράς και νοοτροπιών. Εξάλλου μία από τις βασικές διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στη μάθηση στο σχολείο και στο μουσείο αφορά

και τα κίνητρα των μαθητών, τα οποία στο μεν σχολείο είναι κυρίως εξωτερικά, όπως η βαθμολογία, ενώ στο μουσείο εσωτερικά, καθώς συνδέονται με το θετικό βίωμα της μαθησιακής διαδικασίας. Επιπλέον, τα περιεχόμενα του αναλυτικού προγράμματος, που συχνά δεν γίνονται εύκολα αντιληπτά από τους μαθητές, στο μουσείο μπορούν να προσεγγιστούν βιωματικά από διαφορετικές οπτικές, εμπλέκοντας προσωπικά τους μαθητές.



Το σύγχρονο μουσείο δεν αποτελεί προέκταση ή συμπλήρωμα του σχολείου αλλά έναν «παράλληλο» χώρο ανοιχτό και προσιτό σε όλους.

(Κοντογιάννη, 1996:15)

Η συνεργασία μουσείου-σχολείου συμβάλλει σημαντικά στη μάθηση, στην κατανόηση του παρελθόντος και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων.

(Γκότσης, 2002)

## Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη μουσειακή μάθηση

Η συνεργασία μεταξύ του εκπαιδευτικού και του προσωπικού του μουσείου συμβάλλει σημαντικά στη μουσειακή εμπειρία της σχολικής τάξης. Με τη συγγραφή εκπαιδευτικού υλικού (οδηγοί) και την οργάνωση επιμορφωτικών σεμιναρίων που απευθύνονται σε εκπαιδευτικούς, το μουσείο έρχεται πιο κοντά στην εκπαιδευτική κοινότητα, συμβάλλοντας στην εποικοδομητική συνεργασία μουσείου-σχολείου. Στόχος είναι η ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών, ώστε να μπορούν να συμβάλλουν στη σύνδεση της μουσειακής εμπειρίας των μαθητών με τη σχολική πραγματικότητα.

Για να ενισχυθούν τα αποτελέσματα της μάθησης, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός:

- Να είναι ενημερωμένος για το περιεχόμενο του μουσείου και εξοικειωμένος με το περιβάλλον πριν από την επίσκεψη.

- Να αξιοποιεί το αντίστοιχο εκπαιδευτικό υλικό για την προετοιμασία των μαθητών πριν από την επίσκεψη.
- Να διεξάγει δραστηριότητες μετά την επίσκεψη για την αξιοποίηση και ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας, δίνοντας τη δυνατότητα στους μαθητές να αναστοχαστούν.

Επιπλέον, δεδομένου ότι γνωρίζει τις ανάγκες των μαθητών του και τη σχολική ύλη, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εμπλέκεται στη διαδικασία σχεδιασμού εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων ή/και προγραμμάτων.

Ειδικότερα, δύναται:

- α) Να σχεδιάσει -ειδικά προσαρμοσμένα στην ομάδα του- εκπαιδευτικά προγράμματα στο μουσείο και να είναι σε θέση να διεξάγει αυτόνομα δραστηριότητες πριν και μετά την επίσκεψη.
- β) Να προσαρμόσει σε ορισμένα σημεία ένα

μουσειακό πρόγραμμα που τον ενδιαφέρει στο σύνολό του αλλά θα το ήθελε κάπως διαφορετικό.

γ) Να αξιοποιήσει τον χώρο και τη συλλογή του μουσείου για να διεξάγει ειδικά διαμορφωμένες και προσαρμοσμένες δραστηριότητες στο χρονικό διάστημα που ο ίδιος θέτει.

- Ακόμα και αν εντοπίσει ένα ενδιαφέρον εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιείται στο μουσείο, συχνά παρατηρείται αδυναμία συγχρονισμού της επίσκεψης των μαθητών με τη χρονική περίοδο που το θέμα διδάσκεται στο σχολείο.
- Επιπλέον, είναι πιθανό το μουσείο που θέλει να επισκεφθεί ο εκπαιδευτικός να μη διαθέτει εκπαιδευτικά προγράμματα.



Οι επιτυχημένες συνεργασίες μουσείων-σχολείων προϋποθέτουν ότι το μουσείο προσεγγίζει τους εκπαιδευτικούς και αναπτύσσει υλικό σε συνεργασία με αυτούς.

Σε κάθε περίπτωση ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι σε θέση να αξιοποιήσει τη μουσειακή εμπειρία και το σχετικό εκπαιδευτικό υλικό μέσα στην τάξη πριν και μετά την επίσκεψη.

Γενικά, ο ρόλος του στην αξιοποίηση της επίσκεψης τόσο στον χώρο του μουσείου όσο και στην τάξη είναι καθοριστικός.

## **Σύνδεση εκπαιδευτικού προγράμματος με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών**

Σύμφωνα με το Υπουργείο Παιδείας, οι εκπαιδευτικές εκδρομές σε χώρους πολιτισμού αποτελούν αναγκαίο συμπλήρωμα της σχολικής παιδαγωγικής διαδικασίας, αναδεικνύοντας τη σημασία του ρόλου του μουσείου στην τυπική εκπαίδευση.

Ένας από τους παράγοντες που συνδέονται σημαντικά με τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων για σχολικές ομάδες είναι το αναλυτικό πρόγραμμα. Ανάλογα με τη θέση και τον ρόλο των αναλυτικών προγραμμάτων στον σχεδιασμό υπάρχουν δύο περιπτώσεις:

α. Διασύνδεση με τα αναλυτικά προγράμματα, ώστε η επίσκεψη στα μουσεία να συμπληρώνει και να υποστηρίζει τα περιεχόμενα της σχολικής μάθησης και να τα εμπλουτίζει τόσο με διαφορετικές θεματικές όσο και με διαφορετικές μεθόδους επεξεργασίας. Αποτελεί διεθνή πρακτική να συνδέονται τα εκπαιδευτικά προγράμματα του μουσείου

με συγκεκριμένα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος σπουδών. Στα αρχαιολογικά μουσεία, για παράδειγμα, η σύνδεση γίνεται με το μάθημα της ιστορίας. Επομένως, επιδιώκεται να συνδέεται η επίσκεψη στο μουσείο με τη διδασκαλία σχετικής ενότητας στο σχολείο, προσελκύοντας το ενδιαφέρον των μαθητών, προωθώντας την έννοια της διαθεματικότητας και της σύνδεσης της γνώσης. Σε αυτή την περίπτωση εκτός του ότι τα προγράμματα γίνονται περισσότερο ελκυστικά για τους εκπαιδευτικούς, απαιτούν συνήθως την ενεργή συμμετοχή τους στη διεξαγωγή τους, ενδεχομένως και στον σχεδιασμό εκπαιδευτικών σεναρίων, κυρίως σε ό,τι αφορά δραστηριότητες μέσα στη σχολική τάξη που θεωρούνται απαραίτητο στάδιο της συνολικής διεξαγωγής.

β. Εξέταση των αναλυτικών προγραμμάτων με στόχο να προσδιοριστούν τα χαρακτηριστικά των ομάδων στόχου σε ό,τι αφορά το γνωστικό τους κυρίως επίπεδο. Σε αυτή την περίπτωση τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα που υλοποιούνται δεν αποσκοπούν στην υπηρετήση συγκεκριμένων στόχων των αναλυτικών

προγραμμάτων, συχνά με αποτέλεσμα να τα υπερβαίνουν. Τα περιεχόμενα των προγραμμάτων αυτών προκύπτουν αποκλειστικά από τις συλλογές των μουσείων. Σε αυτή την περίπτωση πρόκειται για εκπαιδευτικά προγράμματα που υλοποιούνται από μουσειοπαιδαγωγούς κατά τη διάρκεια μιας μοναδικής επίσκεψης.



Ο όρος *αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών* αναφέρεται στη γραπτή διατύπωση των χαρακτηριστικών μιας διδακτικής πρότασης. Βασικά στοιχεία του αναλυτικού προγράμματος είναι οι στόχοι του, το περιεχόμενο στο οποίο αναφέρεται, οι μέθοδοι που χρησιμοποιεί, οι διαδικασίες που προτείνει ή οι προτάσεις αξιολόγησής του. Στην Ελλάδα το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών για όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες καθορίζεται από το Υπουργείο Παιδείας και συγκεκριμένα από το Ινστιτούτο Παιδαγωγικής Πολιτικής.

## Προσεγγίζοντας το σχολικό κοινό



Είναι σημαντικό να θυμάστε ότι:

- Ο κάθε άνθρωπος, ανεξαρτήτως ηλικίας, μαθαίνει αβίαστα μόνο ό,τι μπορεί να συσχετίσει με τις προτεραιότητές, τα ενδιαφέροντα, τον χαρακτήρα του και προϋπάρχουσες γνώσεις του.
- Στον χώρο του μουσείου δεν υπάρχει σωστή και λάθος απάντηση. Δεδομένου ότι ο μουσειοπαιδαγωγός δε γνωρίζει τα παιδιά και δεν έχει σχηματίσει γνώμη για την επίδοσή τους, όλοι οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να συμμετέχουν ισότιμα στη μαθησιακή διαδικασία, να αυξήσουν την αυτοπεποίθησή τους, επηρεάζοντας την επίδοσή τους στην τάξη, επιδρώντας ακόμα και στις μελλοντικές ακαδημαϊκές και επαγγελματικές τους επιλογές.
- Δεδομένου ότι η κοινωνική συναναστροφή με συνομήλικους αλλά και με άτομα μεγαλύτερης ηλικίας επηρεάζει σημαντικά την κοινωνικοποίηση και την εκπαίδευση του

παιδιού, είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικές δράσεις στο μουσείο να επιτρέπουν στους μαθητές να αλληλεπιδρούν και να δουλεύουν συνεργατικά σε ομάδες με άτομα με τα οποία έχουν ήδη φιλικές σχέσεις.

## Εκπαιδευτικά προγράμματα για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση (6-12 ετών)

Στο σημείο αυτό παρουσιάζονται οι αρχές μάθησης και οι προϋποθέσεις που θα πρέπει να διέπουν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, απευθυνόμενο σε μαθητές πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, με σκοπό την παροχή της βέλτιστης μαθησιακής εμπειρίας. Η κατανόηση του μαθησιακού προφίλ των παιδιών ηλικίας 6 έως 12 ετών είναι απαραίτητη για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση κατάλληλων εκπαιδευτικών προγραμμάτων, με σεβασμό στις ιδιαίτερες ανάγκες και ενδιαφέροντα της συγκεκριμένης ομάδας-κοινού.





## Αρχές Μάθησης για παιδιά 6-12 ετών

- **Επίκεντρο το παιδί**

Έμφαση στις πρότερες γνώσεις των παιδιών κατά τον σχεδιασμό και υλοποίηση των εκπαιδευτικών δράσεων. Οι νέες γνώσεις θα πρέπει να δομούνται βάσει αυτών.

Ειδικότερα, οι νεότερες ηλικίες ενθουσιάζονται για οτιδήποτε νέο, το οποίο όμως για να το κατανοήσουν πρέπει να το συνδέσουν με τη ζωή τους και την κατανόησή τους για τον κόσμο, σύμφωνα με τα στάδια ανάπτυξης του Piaget.

- **Αναπτυξιακή συνάφεια**

Έμφαση στο πολιτισμικό υπόβαθρο, την ηλικία και τις ατομικές διαφορές των παιδιών.

Τα παιδιά έχουν την τάση να ενθουσιάζονται εύκολα, αλλά και να χάνουν γρήγορα τον ενθουσιασμό τους, γεγονός που συνδέεται με την έντονη ανάγκη τους για φυσική δραστηριότητα.

- **Απόκριση**

Δυναμική, αμφίδρομη επικοινωνία και διάδραση, η οποία διαπνέεται από σεβασμό μεταξύ των ενηλίκων και των παιδιών που εμπλέκονται σε αυτή.

Τα παιδιά έχουν μια ερώτηση για τα πάντα, και χρησιμοποιούν τις πληροφορίες που τους παρέχονται για να δημιουργήσουν νέες απόψεις ή να στηρίξουν τη δική τους κοσμοθεωρία.

- **Ευελιξία**

Διάθεση πολλαπλών εργαλείων και τρόπων μάθησης επιτρέπει σε παιδιά όλων των ικανοτήτων και επιπέδων να

συμμετέχουν με τον δικό τους τρόπο (διαφορετικά στιλ μάθησης).

Πρόκειται για ηλικίες που αρχίζουν να διαβάζουν και μάλιστα θέλουν να χρησιμοποιούν διαφορετικά μαθησιακά εργαλεία, όπως νέες τεχνολογίες και βιβλία. Ωστόσο, δεν αφιερώνουν χρόνο να διαβάσουν τις επεξηγηματικές πινακίδες του μουσείου, ιδιαίτερα στην περίπτωση που είναι εκτενείς, ακόμα και στην περίπτωση που το ενδιαφέρον για το έκθεμα είναι υψηλό.

- **Διάδραση με βάση το παιχνίδι**

Συμμετοχή σε ευχάριστες απτικές (hands on), συνειδητές (minds on), αυτορρυθμιζόμενες (self-directed) διαδικασίες μάθησης με βάση το παιχνίδι.

Συγκεκριμένα, αγαπούν το θεατρικό

παιχνίδι και γενικά το παιχνίδι που διεγείρει τις αισθήσεις και αποτελεί ιδανικό τρόπο μάθησης.

- **Ενδυνάμωση**

Τα παιδιά δύνανται να κάνουν επιλογές και καθίστανται φορείς της δικής τους μάθησης.

Έχουν αυξημένη διάθεση επικοινωνίας και τους αρέσει να εξερευνούν τον κόσμο μέσα από φυσικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες.

(Piscitelli et al, 2003)



## Εκπαιδευτικά προγράμματα για τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (12-18 ετών)

Η κατανόηση των ιδιαίτερων αναγκών των μαθητών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης είναι απαραίτητη για τον σχεδιασμό επιτυχημένων εκπαιδευτικών δράσεων και την επίτευξη των στόχων. Για αυτό στη συνέχεια παρουσιάζονται οι μαθησιακές ιδιαιτερότητες των εφήβων ηλικίας 12-18 ετών και καταγράφονται διάφορες προτάσεις για διάδραση εντός του μουσειακού χώρου.

Δεδομένου ότι πρόκειται για την ηλικία της αμφισβήτησης και της αντίδρασης στην επιβολή κανόνων, οι έφηβοι χρειάζεται να πεισθούν για την εμπλοκή τους σε μια δραστηριότητα και να την κάνουν από επιλογή. Δραστηριότητες αρεστές σε μεγαλύτερες ή μικρότερες ηλικίες απορρίπτονται από τους εφήβους.



## Αρχές Μάθησης για παιδιά 12-18 ετών

- **Διαμόρφωση προσωπικότητας και καλλιέργεια δεξιοτήτων**

Το παιδί στην εφηβεία βιώνει πρωτόγνωρες και έντονες σωματικές αλλαγές (γρήγορη ανάπτυξη εγκεφάλου) που επηρεάζουν τον ψυχισμό του, γι' αυτόν τον λόγο τα ερεθίσματα που προσφέρει το μουσείο είναι ιδιαίτερης σημασίας.

- **Έντονο ενδιαφέρον για τον κόσμο των ιδεών και των αξιών**

Τα παιδιά στην εφηβεία παρουσιάζουν αυξανόμενο ενδιαφέρον για έννοιες και αξίες σχετιζόμενες με την πολιτική, την ηθική, την κοινωνία και τη φιλοσοφία, συνδέοντάς τες με το δικό τους παρόν και παρελθόν. Η επαφή με σύνθετες και αφηρημένες έννοιες, η συσχέτιση της πράξης και

του αποτελέσματός της, η αναγνώριση λογικών αντιφάσεων και η ικανότητα μετάφρασης νέων πληροφοριών σε δεξιότητες αναδεικνύονται στον χώρο του μουσείου.

- **Έντονο ενδιαφέρον για ζητήματα της επικαιρότητας**

Η συνειδητοποίηση ότι τα μουσεία και οι αρχαιολογικοί χώροι αποτελούν μάρτυρες μιας συνέχειας και κοινωνικής εξέλιξης και ο συσχετισμός των εκθεμάτων με την σύγχρονη πραγματικότητα (πολλά ευρήματα μοιάζουν με σύγχρονα αντικείμενα) ξυπνούν το ενδιαφέρον των εφήβων.

- **Ανάληψη πρωτοβουλιών**

Ζητήματα ισότιμης αντιμετώπισης από τους ενήλικες ευαισθητοποιούν τους εφήβους, και, σε αυτό το πλαίσιο, επιδιώκουν τη συμμετοχή σε δραστηριότητες που τους δίνουν

μια αίσθηση ευθύνης και ανάληψης πρωτοβουλιών. Σχετικά παραδείγματα αποτελούν τα ομαδοσυνεργατικά προγράμματα μουσείων και σχολείων (project) που ζητούν από μαθητές να οργανώσουν τη δική τους αίθουσα μουσείου, μια προσέγγιση που προάγει την ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων, την ομαδικότητα και τη συνεργασία, καθώς και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

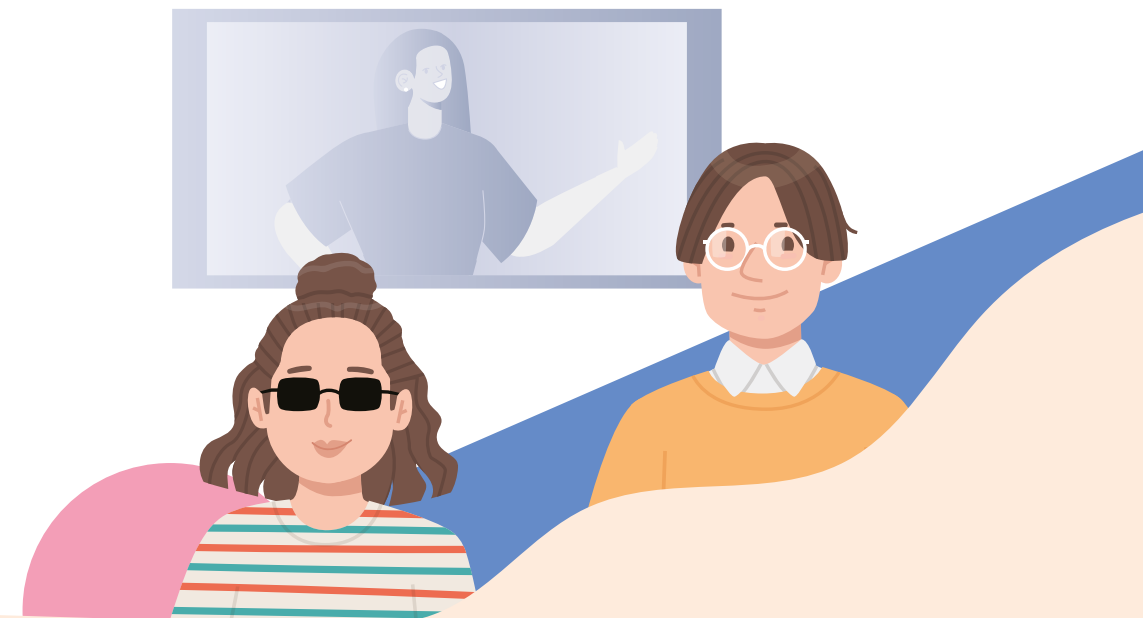
- **Σεξουαλική αγωγή**

Οι έφηβοι αισθάνονται δέος μπροστά σε θέματα που σχετίζονται με την σεξουαλικότητά τους (π.χ. νιώθουν αμηχανία μπροστά σε έναν πίνακα που απεικονίζει το γυμνό σώμα). Ωστόσο, οι μαθητές μεγαλύτερης ηλικίας έχουν μεγαλύτερη συναισθηματική ωριμότητα, είναι πιο ενημερωμένοι και αντιμετωπίζουν το ευρύ θέμα της σεξουαλικότητας με

μεγαλύτερη άνεση.

- **Εξατομίκευση της μάθησης και εμπειρίας**

Σημαντική είναι η εξατομικευμένη παραγωγή νοήματος μέσα από πληροφορίες και εμπειρίες που παρέχονται στο μουσείο, η δημιουργία προσωπικών διαδρομών, αλλά και η αναγνώριση και κατανόηση άλλων οπτικών γωνιών.



**Ποιος είναι ο αντίκτυπος της μουσειακής εκπαίδευσης στον μέσο έφηβο που επισκέπτεται το μουσείο με τη σχολική του τάξη;**

- Οι έφηβοι νιώθουν πως η γνώμη τους μετράει, μπορούν να εκφραστούν άνετα, με αποτέλεσμα να τονώνεται η αυτοπεποίθησή τους.
- Το γεγονός ότι η μάθηση στο μουσείο συνδυάζει στοιχεία διασκέδασης και εκπαίδευσης, εμπλέκοντας διαφορετικές αισθήσεις, ανταποκρινόμενη στις ανάγκες μαθητών με διαφορετικά εκπαιδευτικά στυλ, ενθουσιάζει τους εφήβους.
- Το ενδιαφέρον των εφήβων προσελκύεται. Ενθαρρύνονται να εκφραστούν, να αναπτύξουν ελεύθερα τις απόψεις τους, να επιχειρηματολογήσουν.
- Η επαφή με τις συλλογές του μουσείου αποτελεί μια καθηλωτική συγκινησιακή διαδικασία που εμπλέκει τους μαθητές σε αλληλεπίδραση με πρωτογενές υλικό

(αρχαιολογικά ευρήματα, προφορικές αφηγήσεις, προσωπικά αντικείμενα, φωτογραφίες, εφημερίδες, κ.ά.). Η επαφή με τις πρωτογενείς πηγές κινητοποιεί τους μαθητές, οδηγεί στην καλύτερη αποτύπωση και κατανόηση της παρεχόμενης πληροφορίας και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, συμβάλλοντας στην ενίσχυση του ενδιαφέροντος για το προς εξέταση ζήτημα.

- Το ενισχυμένο ενδιαφέρον για το θέμα που εξετάζεται συνδέεται άμεσα με την αυξημένη συμμετοχή στην τάξη ή την ανάληψη σχετικών εργασιών, οδηγώντας σε καλύτερες επιδόσεις στο σχολείο. Αυτό καταδεικνύει πως υπάρχει θετική συσχέτιση ανάμεσα στην επίσκεψη στο μουσείο και τη βελτίωση της επίδοσης στο σχολείο.

## Μαθησιακές ανάγκες εφήβων ηλικίας 12-15 και προτάσεις για διάδραση

Οι μαθητές ...	Προτάσεις για διάδραση...
είναι συγκεντρωμένοι για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Οι διαλέξεις πρέπει να περιορίζονται στο ελάχιστο και να εναλλάσσονται με δραστηριότητες.</li> <li>- Οι δραστηριότητες να δομούνται σε περισσότερα μέρη, με σκοπό την σύνδεση διαφορετικών εννοιών.</li> </ul>
ενδιαφέρονται για το τι σκέφτονται οι συνομήλικοί τους.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Προτείνεται να μην διαχωρίζονται μαθητές έναντι άλλων, λόγω του ότι οι διαπροσωπικές σχέσεις έχουν αυξημένη σημασία.</li> </ul>
μπορούν να ολοκληρώσουν εργασίες με λιγότερη επίβλεψη. Θέτουν στόχους για τον εαυτό τους.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Το μουσείο καλό είναι να παρέχει επιλογές για το πώς οι μαθητές μπορούν να λύσουν ένα πρόβλημα, επιτρέποντάς τους να βρουν τον δικό τους τρόπο για να το πετύχουν.</li> </ul>

έχουν αναπτύξει την αφηρημένη και κριτική σκέψη.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Οι αφηρημένες έννοιες είναι πλέον εύληπτες, ωστόσο καλό είναι να χρησιμοποιείται εποπτικό υλικό με σκοπό τη διασαφήνισή τους.</li> <li>- Το μουσείο πρέπει να αφήνει περιθώρια για αμφισβήτηση, διαφωνία και διάλογο.</li> <li>- Οι έφηβοι θα πρέπει να ενθαρρύνονται στο να εκφράσουν τη γνώμη τους.</li> </ul>
--	---

## Μαθησιακές ανάγκες εφήβων ηλικίας 15-18 και προτάσεις για διάδραση

Οι μαθητές...	Προτάσεις για διάδραση...
έχουν εύρος συγκέντρωσης συγκρίσιμο με αυτό των ενηλίκων.	<p>Ενδεικνύται:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- η προσέγγιση των ζητημάτων προς εξέταση με διαφορετικούς τρόπους</li> <li>- η ανάπτυξη υποθέσεων και συμπερασμάτων</li> <li>- η παροχή υποστήριξης αν χρειάζεται</li> <li>- η ανεξάρτητη έρευνα και η αξιολόγηση από ομότιμους</li> </ul>

είναι ενημερωμένοι για τα θέματα της επικαιρότητας.	Ενδεικνύεται: - η σύνδεση της παρεχόμενης πληροφορίας με ζητήματα της επικαιρότητας - η αξιοποίηση της επικαιρότητας ως αφορμή ώστε οι μαθητές να σκεφτούν κριτικά επάνω σε σύγχρονα ζητήματα
έχουν άποψη και την εκφράζουν ξεκάθαρα.	Ενθαρρύνεται η διαδικασία μάθησης μέσω της συζήτησης και του σεβασμού.



- Οι μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, και ειδικότερα του λυκείου, έχουν αυξημένη κατανόηση και ανεπτυγμένο λεξιλόγιο, μπορούν να καταλάβουν την πληροφορία για σχεδόν οποιοδήποτε επιστημονικό ή/και αρχαιολογικό εύρημα.
- Η απλοποίηση της γλώσσας και του προγράμματος δεν είναι πλέον απαραίτητη.
- Είναι σε θέση να μελετήσουν προσεκτικά τις πηγές που τους παρέχονται και να θέσουν τα δικά τους ερωτήματα και να σχηματίσουν τις δικές τους απόψεις, αναπτύσσοντας την κριτική τους σκέψη.





## **Προϋποθέσεις επιτυχούς έκβασης εκπαιδευτικών προγραμμάτων στο μουσείο για σχολικές ομάδες όλων των βαθμίδων**

- **Προετοιμασία των μαθητών στο σχολείο πριν την επίσκεψη στο μουσείο**

Οι μαθητές που επισκέπτονται το μουσείο είναι σημαντικό να γνωρίζουν πού θα πάνε, τι πρόκειται να κάνουν και με ποιον πρόκειται να αλληλεπιδράσουν. Γί' αυτόν τον λόγο, πριν από κάθε επίσκεψη, ο εκπαιδευτικός κάνει μια εισαγωγή με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με τα εκθέματα και τον τρόπο με τον οποίο αυτά συνδέονται με το σχολικό μάθημα και δίνει πληροφορίες για πρακτικά θέματα (διάρκεια επίσκεψης, πρόσωπα που θα συναντήσουν, δραστηριότητες που θα λάβουν χώρα). Αυτό το στάδιο έχει σημαντικό αντίκτυπο τόσο στην ίδια την επίσκεψη όσο και στην μετέπειτα αξιοποίησή της.

- **Ενημέρωση των μαθητών για την**

## **επίσκεψη ήδη από την αρχή του προγράμματος**

Στο πρώτο στάδιο του προγράμματος γίνεται μία εισαγωγή στο περιεχόμενό του, γεγονός που βοηθά τους μαθητές να δομήσουν στο μυαλό τους όλα τα επιμέρους στάδια της επίσκεψης και να γνωρίζουν τι πρόκειται να δουν στο μουσείο. Η έλλειψη εισαγωγής μπορεί να έχει αρνητικό αντίκτυπο στην μουσειακή εμπειρία, ειδικότερα των μαθητών δημοτικού.

- **Κατανόηση των αναγκών και προσδοκιών των μαθητών**

Οι προσδοκίες των μαθητών για εκδρομή -έξοδο από το αυστηρό εκπαιδευτικό πλαίσιο του σχολείου- έρχονται σε αντίθεση με τη συγκέντρωση στα εκθέματα, την απαιτούμενη προσοχή στις δραστηριότητες, τον περιορισμό των κινήσεων, τη σιγανή ομιλία. Κατά τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στο μουσείο θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη ο χρόνος συγκέντρωσης ανάλογα με την ηλικία των μαθητών. Συνήθως, ο μέσος χρόνος διάρκειας μιας

μουσειακής επίσκεψης είναι 60-90 λεπτά, τα οποία επιμερίζονται σε μικρότερες χρονικές περιόδους με εναλλαγές στον τύπο δραστηριοτήτων, με σκοπό την ουσιαστική εμπλοκή των μαθητών σε αυτές και την απαραίτητη συγκέντρωση χωρίς κόπο.

- **Χρήση κατάλληλων τεχνικών και μεθόδων για την εξοικείωση των παιδιών με τον εκθεσιακό χώρο με σκοπό την αποτελεσματική μάθηση**

- Ένα κατάλληλα διαμορφωμένο και υποστηρικτικό εκθεσιακό περιβάλλον (οπτικά προσεγγίσιμα εκθέματα, κατάλληλο ύψος γραφής και ύψος πινακίδων με ενδιαφέρον πληροφοριακό υλικό για το μαθητικό κοινό) μπορεί να διευκολύνει τη μαθησιακή διαδικασία.
- Η χρήση αποτελεσματικών τεχνικών για την εξοικείωση των παιδιών με τον εκθεσιακό χώρο (μελέτη αντικειμένων μέσα από την λύση γρίφων, ανάκληση μνήμης και συνεργασία ομάδας με σκοπό την εύρεση λύσεων) ενθαρρύνει τον διάλογο, τη συμμετοχή και την ανταλλαγή απόψεων.

- Διαχωρισμός σχολικών τάξεων σε μικρότερες ομάδες των 15 ατόμων, ώστε να παρέχονται μεγαλύτερες ευκαιρίες για διάδραση (περισσότερος χρόνος για επαφή και αλληλεπίδραση με τα εκθέματα κ.λπ.).
- Παροχή ευκαιριών διάδρασης και πειραματισμού καθιστούν τη μάθηση πιο αποτελεσματική. Ιδιαίτερα, οι παιγνιώδεις δράσεις βοηθούν τα μικρότερα παιδιά να μάθουν και να παραμείνουν συγκεντρωμένα.
- Ανάγκη για αλλαγή στην ροή του προγράμματος και παράληψη δραστηριοτήτων που δεν έχουν απήχηση. Ανταπόκριση στις ανάγκες της εκάστοτε ομάδας με ενδεχόμενη προσαρμογή του προγράμματος.
- Πρόβλεψη χρόνου για ατομική επεξεργασία των εκθεμάτων-έργων τέχνης, δεδομένου ότι η ατομική περιήγηση στον εκθεσιακό χώρο και η δημιουργία προσωπικών διαδρομών βοηθούν τους μαθητές να μάθουν πιο αποτελεσματικά με βάση τα ενδιαφέροντά τους.

- Επιλογή εκθεμάτων-έργων τέχνης που προωθούν διαφορετικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, καλύπτοντας διαφορετικά μαθησιακά προφίλ (ψηφιακά εκθέματα που προωθούν τη διάδραση).
- Σύμπραξη με τη σχολική πραγματικότητα. Προσεκτική επιλογή εκθεμάτων με βάση άμεσες συνδέσεις με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών (αντικείμενα άμεσα συνδεδεμένα με ιστορικά γεγονότα, εκθέματα που αποτελούν εξαιρετικό παράδειγμα αφόρμησης για διήγηση μύθων, ιστοριών και συζήτησης).
- Ενεργητική εμπλοκή του εκπαιδευτικού στο πρόγραμμα. Η παρουσία του εκπαιδευτικού και η ενεργητική εμπλοκή του στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα κρίνεται απαραίτητη, για τη διασαφήνιση εννοιών και όρων που οι μαθητές ενδεχομένως να μην γνωρίζουν.



- Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες όλων των βαθμίδων Βρετανικό Μουσείο [εδώ](#).  
Μουσείο Ακρόπολης [εδώ](#).
- Εκπαιδευτικά προγράμματα, εργαστήρια και events ειδικά σχεδιασμένα για ομάδες εφήβων από το Met Museum [εδώ](#).
- Ψηφιακός οδηγός για μουσειακά προγράμματα που απευθύνονται σε σχολικές ομάδες [εδώ](#).
- Ψηφιακός οδηγός LEARN: Essential Elements of Museum Education Programs for Young Children [εδώ](#).



Andre, L., Durksen, T. & Volman, M.L. 2017. *Museums as avenues of learning for children: A decade of research. Learning Environments Research, 20(1)*, 47-76. Διαθέσιμο [εδώ](#).

American Alliance of Museums. 2014. *Building the Future of Education: Museums and the Learning Ecosystem*. Διαθέσιμο [εδώ](#).

American Association of Museums. 2005. *Excellence in Practice: Museum Education Principles and Standards*. Committee on Education.

Βέμη, Μπ. & Νάκου, Ει. (επιμ.) 2010. *Μουσεία και εκπαίδευση*, Αθήνα, Νήσος.

Bigge, M. & Shermis, S. 2009, *Θεωρίες μάθησης για εκπαιδευτικούς*. Αθήνα, Πατάκης.

Diamond, J. 1999, *Practical Evaluation Guide. Tools for Museums & Other Infor-*

*mal Educational Settings*, Walnut Creek-London-New Delhi, Altamira Press.

Fleming, William W. Jr. 2016. *Best Practices in Museum Education*". Honors Research Projects. 258. Διαθέσιμο [εδώ](#).

Gibbs, K. Sani, M., Thompson, J. 2007. *Lifelong Learning in Museums. A European Handbook*. Ferrara, Edisai.

Glaser, J. R. & Zenetou, A. A. 1996. *Museums: A Place to Work. Planning Museum Careers*, London, Routledge.

Hein, G. 2012. «Μουσειακή Εκπαίδευση», στο Macdonald, Sh. (επιμ.), *Μουσείο και μουσειακές σπουδές. Ένας πλήρης οδηγός*, μτφ. Παπαβασιλείου Δ., Αθήνα, Εκδόσεις Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς, 471-488.

Hooper-Greenhill, E. 2007. «Measuring Learning Outcomes in Museums,

Archives and Libraries: The Learning Impact Research Project (LIRP)», *International Journal of Heritage Studies*, 10 (2), 151-174.

Hooper-Greenhill, E. 2007. *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London, Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (επιμ.) 1994. *The Educational Role of the Museum*, London, Routledge, 229-257.

Hooper-Greenhill, E. (επιμ.) 1991. *Writing a museum education policy*, Leicester, Department of Museum Studies.

Κακούρου-Χρόνη, Γ. 2005. *Μουσείο-Σχολείο. Αντικριστές πόρτες στη γνώση*, Αθήνα, Πατάκης.

Καλεσοπούλου Δ. (επιμ.). 2011. *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο: Θεωρητικές αφηρησίες, παιδαγωγικές πρακτικές*. Αθήνα, Πατάκης.

Ματσαγγούρας, Η., 2001, *Στρατηγικές διδασκαλίας. Η κριτική σκέψη στη Διδακτική πράξη, τόμος 2*, Αθήνα, Gutenberg.

Moffat, H. και Woollard, V. (επιμ.).1999, *Museum and Gallery Education. A Manual of Good Practice*, London, The Stationery Office.

ΜοηΑ. 2021. *Οδηγός Μουσειοπαιδαγωγικής με τη χρήση Σύγχρονης Τεχνολογίας*. Διαθέσιμο [εδώ](#).

Νικονάνου, Ν., (επιμ.). 2015. *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα*. Διαθέσιμο [εδώ](#).

Νικονάνου, Ν., 2010, *Μουσειοπαιδαγωγική. Από τη θεωρία στην πράξη*, Αθήνα, Πατάκης.

Piscitelli, B., Everett, M., Weier, K. 2003. *Enhancing Young Children's Museum Experiences: A manual for museum*

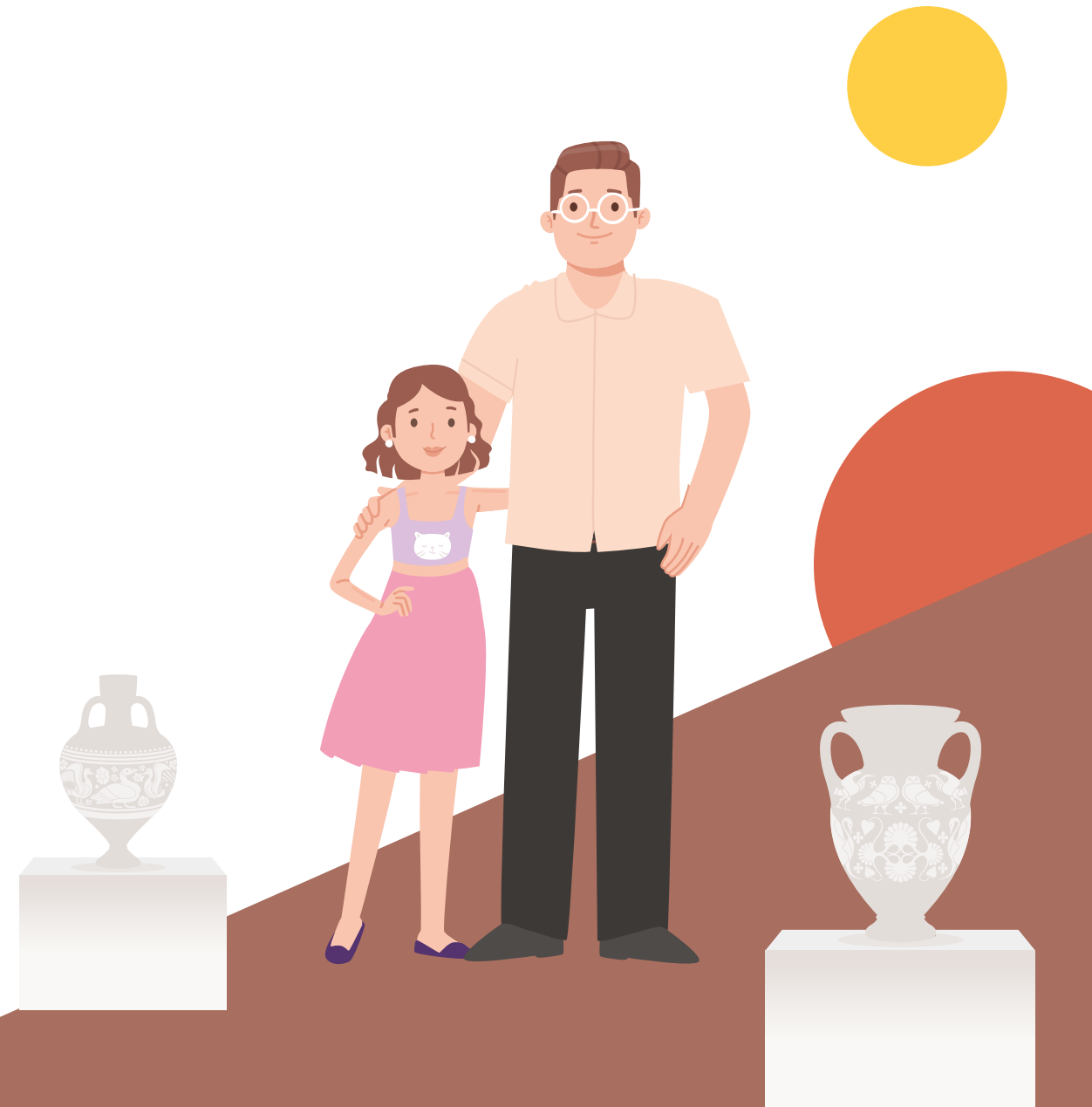
*staff.* The QUT Museums Collaborative.  
Australian Research Council.

Ρωκ-Μελά Ρόκου, Σ. 2010. *Ο ρόλος των μουσείων στην εκπαίδευση. Εκπαιδευτική Ημερίδα «Το Σχολείο Πάει Μουσείο»*. 17,18,19 Μαΐου 2010. Διαθέσιμο [εδώ](#).

RICHES Think Paper Collection. 2016. *Museum Education with Digital Technologies. Participation and Lifelong Learning. report no. 6*, RICHES Think papers collection. Διαθέσιμο [εδώ](#).

Συλαίου, ΣΤ. 2020. *Μουσείο και μουσειακή εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή*. Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Μπαρμπουνάκη.

Van Veldhuizen, A. 2017. *Education Toolkit. Methods & Techniques from museum and heritage education*, Utrecht, Stichting LCM.



# Γ' Μέρος: Επισκέπτες & μουσεία

Μαθαίνοντας για τους  
(εν δυνάμει) επισκέπτες:  
έρευνα κοινού και αξιολόγηση

<b>Γ.1.</b> Μουσεία: από το να είσαι για κάτι, στο να είσαι για κάποιον .....	<a href="#"><u>163</u></a>
<b>Γ.2.</b> Ο σύγχρονος ρόλος των μουσείων και η εστίαση στους Επισκέπτες .....	<a href="#"><u>165</u></a>
<b>Γ.3.</b> Το πεδίο μελέτης των Επισκεπτών .....	<a href="#"><u>167</u></a>
<b>Γ.4.</b> Έρευνα Κοινού .....	<a href="#"><u>169</u></a>
<b>Γ.5.</b> Αξιολόγηση .....	<a href="#"><u>171</u></a>



## Γ.1. Μουσεία: από το να είσαι για κάτι, στο να είσαι για κάποιον



επισκέπτες • μουσεία • έρευνα-κοινού • αξιολόγηση • αντίκτυπος



Στόχος του κεφαλαίου είναι η παρουσίαση βασικών εννοιών του πεδίου των Επισκεπτών, εστιάζοντας στην έρευνα του κοινού και στην αξιολόγηση ως προσεγγίσεις κατανόησης των (εν δυνάμει) επισκεπτών.

Παρότι οι πρώτες έρευνες για τους επισκέπτες χρονολογούνται στα τέλη περίπου του 19ου αιώνα, τα μουσεία παραδοσιακά είχαν ως κύρια αποστολή τους τη συλλογή, συντήρηση και έκθεση έργων τέχνης. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα να επικεντρώνονται περισσότερο

στη μεταλαμπάδευση γνώσης στον επισκέπτη (σε μια «μονόδρομη» επικοινωνία, από τους ειδικούς στον μη-ειδικό), με στόχο να διαφυλαχθεί η πολιτιστική κληρονομιά για τις επόμενες γενιές.

Μια σημαντική αλλαγή σε αυτή τη στάση εντοπίζεται στα μέσα περίπου του 20ου αιώνα, όπου τα μουσεία σταδιακά ξεκινούν να ενδιαφέρονται για τον ίδιο τον επισκέπτη. Οι επαγγελματίες των μουσείων τότε αρχίζουν να εστιάζουν με πιο συστηματικό τρόπο στην κατανόηση των επισκεπτών τους, αναγνωρίζοντας την αναγκαιότητα έρευνας, προκειμένου να εκτιμηθούν καλύτερα τα κίνητρα επίσκεψης και ο αντίκτυπος των μουσείων στους επισκέπτες τους (Black 2005).

Τις δεκαετίες του '60 και του '70 διεξάγονται σημαντικές έρευνες σχετικά με τη συμπεριφορά των επισκεπτών, τα κίνητρα επίσκεψης, τον χρόνο παραμονής και απόκρισης στα εκθέματα. Αυτές οι πρώιμες έρευνες έθεσαν τις βάσεις για μια πιο ολοκληρωμένη προσέγγιση στη μελέτη των επισκεπτών και των εμπειριών τους.



Κατά τις δεκαετίες του '80 – '90 η έρευνα εστιάστηκε στο να διερευνηθεί η σύνθετη δυναμική που αναπτύσσεται μεταξύ των επισκεπτών και των μουσειακών χώρων, θέτοντας τον επισκέπτη στο επίκεντρο, δημιουργώντας και εξερευνώντας ανθρωποκεντρικά εκθέματα (visitor-centred). Επίσης, τις δεκαετίες του '80 και '90 η έρευνα για τους επισκέπτες επεκτάθηκε και στους «εν δυνάμει επισκέπτες», εξετάζοντας τους πιθανούς λόγους μη επίσκεψης και εστιάζοντας στις ανάγκες του κοινού.

Αυτές οι πρακτικές συνέβαλαν στην εξέλιξη ενός δυναμικού και διεπιστημονικού πεδίου μελέτης των επισκεπτών, αντλώντας προσεγγίσεις κυρίως από την εκπαίδευση, την ψυχολογία, την κοινωνιολογία και την επικοινωνία.

Η εμφάνιση προηγμένων ερευνητικών μεθοδολογιών και τεχνολογιών σήμερα έχει ωθήσει περαιτέρω την ανάπτυξη του πεδίου, φέρνοντας επανάσταση στις πρακτικές των μουσείων και στον σχεδιασμό εκθεμάτων (βλ.

ΕΚΘΕΣΗ) και εκπαιδευτικών προγραμμάτων (βλ. ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ) που στοχεύουν να ανταποκριθούν με ουσιαστικό τρόπο στις διαφορετικές ανάγκες των επισκεπτών. Αναγνωρίζεται και υπογραμμίζεται πλέον η σημασία της συμμετοχής, της ερμηνείας και της προσβασιμότητας, διασφαλίζοντας ότι τα μουσεία γίνονται φιλόξενοι χώροι για όλους (βλ. Β' ΟΔΗΓΟ).

Η κομβική αυτή αλλαγή που πραγματοποιήθηκε στα μουσεία αποδίδεται εύστοχα και ευσύνοπτα στον τίτλο που επέλεξε ο Weil «Από το είσαι για κάτι στο να είσαι για κάποιον» για το άρθρο του, όπου σχολιάζει ακριβώς αυτή τη -δομικής φύσεως- μετατόπιση στα μουσεία της Αμερικής (βλ. Weil, S.E. 1999. From being about something to being for somebody: the ongoing transformation of the American museum. *Daedalus*, 128, no. 3, 229-258).

Αυτή η θεματική υποστηρίζει ότι τα μουσεία, αξιοποιώντας τις γνώσεις που προέρχονται από τις μελέτες για τους Επισκέπτες, όπως είναι η έρευνα κοινού και δη η αξιολόγηση, μπορούν

να επαναπροσεγγίσουν τις ανάγκες των επισκεπτών και να δημιουργήσουν ελκυστικές και μεταμορφωτικές εμπειρίες που προάγουν τη δια βίου μάθηση, την πολιτιστική ανταλλαγή και την προσωπική ανάπτυξη.

## Γ.2. Ο σύγχρονος ρόλος των μουσείων και η εστίαση στους Επισκέπτες

Τις τελευταίες δύο δεκαετίες, τα μουσεία εστιάζουν όλο και περισσότερο στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις προσδοκίες των επισκεπτών τους. Τα μουσεία αναγνώρισαν ότι, για να καλλιεργήσουν έναν πιο ενεργό κοινωνικό ρόλο, πρέπει να γίνουν προσβάσιμα σε περισσότερους πολίτες.

Συστατικό στοιχείο των σύγχρονων μουσείων είναι η αναγνώριση της πολλαπλότητας του κοινού τους (υπάρχοντος και εν δυνάμει). Είναι κατανοητό πλέον ότι το «ευρύ κοινό» αποτελείται από πολλές και διαφορετικές ομάδες ανθρώπων, κάποιες εκ των οποίων αντιμετωπίζουν διάφορους φραγμούς στην κοινωνική και πολιτιστική τους ένταξη. Σε αυτό το πλαίσιο, τα μουσεία επιδιώκουν να είναι ενεργοί μέτοχοι στην κοινωνία μέσω υλοποίησης δράσεων για πολίτες

που στερούνται πρόσβασης για φυσικούς, κοινωνικο-πολιτιστικούς ή οικονομικούς λόγους. Γίνονται συλλειτουργοί στην κοινωνική ένταξη, μέσω προγραμμάτων διαπολιτισμικής αγωγής και προσβασιμότητας. Στοχεύουν, επίσης, στην εκδημοκρατίση του πολιτιστικού κεφαλαίου, ώστε ο πολιτισμός να είναι αγαθό για όλους. Η εξασφάλιση δημόσιας πρόσβασης στα πολιτιστικά αγαθά, χωρίς εμπόδια, δηλώνεται μάλιστα και στη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα ανθρώπινα δικαιώματα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα μουσεία σήμερα να πρεσβεύουν ένα συμπεριληπτικό σχεδιασμό για όλους, εστιάζοντας στην καλλιέργεια ενός πιο συμμετοχικού μουσείου. Η έννοια της «ένταξης» και της συμπερίληψης απαιτούν ολιστική αναθεώρηση του τρόπου λειτουργίας του μουσείου (βλ. Β' Οδηγό).

Παράλληλα όμως με το κοινωνικό πρόσωπο των μουσείων, υπάρχει σήμερα πλήθος πολιτιστικών οργανισμών (μουσείων, ζωολογικών κήπων, επιστημονικών κέντρων κ.ά.) που στην προσπάθειά τους να

προσελκύσουν επισκέπτες προσφέροντας ελκυστικές εμπειρίες, καλλιεργούν ανταγωνιστικό κλίμα. Την ίδια στιγμή, μάλιστα, οι ίδιοι οι επισκέπτες έχουν γίνει πιο απαιτητικοί στις επιλογές αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου τους, ενισχύοντας τον υπάρχοντα ανταγωνισμό μεταξύ των πολιτιστικών οργανισμών. Αυτές οι συνιστώσες αναδεικνύουν την αναγκαιότητα να ληφθούν υπόψη οι ανάγκες και οι προσδοκίες των επισκεπτών στον μεγαλύτερο δυνατό βαθμό.

Τα μουσεία, λοιπόν, πέρα από τον κοινωνικό τους ρόλο, καλούνται να αντεπεξέλθουν και οικονομικά με τη διατήρηση των επισκεπτών τους, αλλά και την προσέλκυση νέων.

### **Γ.3. Το πεδίο μελέτης των Επισκεπτών**

Η μελέτη των Επισκεπτών αναφέρεται σε ένα διεπιστημονικό πεδίο έρευνας που επικεντρώνεται στην κατανόηση και ανάλυση συμπεριφορών, εμπειριών και αναγκών των επισκεπτών σε μη-τυπικούς χώρους εκπαίδευσης, όπως είναι τα μουσεία, οι γκαλερί και οι χώροι πολιτισμού. Περιλαμβάνει ένα θεωρητικό πλαίσιο που ενσωματώνει αρχές από διάφορους κλάδους, συμπεριλαμβανομένης της μουσειολογίας, της ψυχολογίας, της κοινωνιολογίας, της εκπαίδευσης, αλλά και του μάρκετινγκ.

Το πεδίο στοχεύει στη συλλογή δεδομένων (κυρίως μέσω έρευνας κοινού και αξιολογήσεων) προκειμένου να βελτιωθούν οι πρακτικές που εφαρμόζονται, εξετάζοντας πολλαπλά επίπεδα της λειτουργίας ενός μουσείου.

Η εστίαση είναι στην εμπειρία του επισκέπτη, στην ενίσχυση της συμμετοχής του και στην ολιστική αναθεώρηση της λειτουργίας και των παρεχόμενων υπηρεσιών των πολιτιστικών ιδρυμάτων.

Ζητούμενο είναι τα δεδομένα που συλλέγονται από τις έρευνες να αξιοποιούνται στην ανατροφοδότηση του μουσείου, ώστε να μπορέσει ο επισκέπτης να έχει μια εποικοδομητική, αλλά συγχρόνως ευχάριστη και άνετη επίσκεψη.

Το 1996 με έναν πολύ ζωντανό γραπτό λόγο η Judy Rand κατέγραψε και υποστήριξε μια Διακήρυξη για τα Δικαιώματα των Επισκεπτών. Εκεί, μιλάει για την ανάγκη των επισκεπτών για άνεση, φροντίδα, αποδοχή, ελευθερία επιλογής. Επιδιώκει να σπάσει τα εμπόδια στα μουσεία, στοχεύοντας σε καλύτερη πρόσβαση: όχι μόνο φυσική (πρόσβαση), αλλά και πνευματική, συναισθηματική, κοινωνική καθώς και πολιτιστική πρόσβαση. Πρόκειται ουσιαστικά για μια λίστα που επισημαίνει τις βασικές ανθρώπινες ανάγκες, από τη σκοπιά των επισκεπτών.

Η έμφαση του πεδίου σήμερα σε αυτές τις ανάγκες μπορεί να οδηγήσει σε μεταμορφωτικές εμπειρίες στα μουσεία, ενισχύοντας έμπρακτα τις συνδέσεις μεταξύ επισκεπτών και πολιτιστικών οργανισμών. Μέσω της συνεχούς έρευνας κοινού και αξιολόγησης των πρακτικών, το πεδίο ολοένα διευρύνεται.

Παράλληλα, τα μουσεία επωφελοούνται σήμερα από το πλήθος ψηφιακών εργαλείων, όπως είναι οι κινητές εφαρμογές γεω-εντοπισμού. Τέτοιες εφαρμογές χρησιμοποιούνται (με τη συναίνεση του επισκέπτη) ώστε να καταγράψουν πληροφορίες, όπως η διαδρομή του και ο χρόνος που αφιερώνει σε εκθέματα ή σε συγκεκριμένες αίθουσες. Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν διευκολύνει πλέον τη συλλογή νέων τύπων δεδομένων σχετικά με τη συμπεριφορά των επισκεπτών σε πολύ μεγαλύτερη κλίμακα, ανανεώνοντας το πεδίο.

Οι νέες πρακτικές συλλογής δεδομένων, ωστόσο, δεν υπονομεύουν τις «παραδοσιακές» μεθόδους (ποσοτικές ή ποιοτικές μεθόδους

έρευνας). Η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών περισσότερο διευρύνει και εμπλουτίζει το πεδίο μελέτης και τα παραγόμενα δεδομένα προς αξιοποίηση για τις μουσειακές προσεγγίσεις και κατανόηση των επισκεπτών. Σύμφωνα μάλιστα με την Kelly (2004, 2016), το πεδίο χρειάζεται να χρησιμοποιεί νέες μεθόδους και στρατηγικές. Η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών στο πλαίσιο αυτών των διαδικασιών γίνεται ολοένα και πιο σημαντική για την επανασύνδεση των επισκεπτών και του κοινού του μουσείου, ιδιαίτερα καθώς τα ψηφιακά μέσα συνιστούν πλέον απαραίτητο κομμάτι στις ζωές των ανθρώπων.

## Γ.4. Έρευνα Κοινού

Η έρευνα κοινού αναφέρεται σε έναν όρο-ομπρέλα, μέσα στον οποίο εντάσσονται οι επιμέρους ερευνητικές διαδικασίες μελέτης των επισκεπτών (όπως είναι η αξιολόγηση). Ειδικότερα, η έρευνα κοινού εστιάζει στην κατανόηση και ανάλυση των συμπεριφορών, κινήτρων και προσδοκιών των επισκεπτών. Εξετάζει επίσης, σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, τις αντιλήψεις επισκεπτών ή μη επισκεπτών ενός μουσείου σχετικά με θέματα και δράσεις του μουσείου. Ιδιαίτερως μάλιστα από τα τέλη της δεκαετίας του 1980 και έπειτα, η ποικιλία τόσο των ερωτημάτων όσο και των μεθοδολογιών έχει αυξηθεί σημαντικά, με αποτέλεσμα σήμερα να περιλαμβάνεται ένα μεγάλο εύρος ερευνητικών ερωτημάτων, μεταξύ των οποίων βρίσκονται ζητήματα πολυπολιτισμικότητας, προσβασιμότητας, διαδικασίες μάθησης αλλά και ερωτήματα που αγγίζουν τη συνολική μουσειακή εμπειρία.

Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται συνήθως για τη συλλογή των δεδομένων είναι ποσοτικές (ερωτηματολόγια) ή/και ποιοτικές (παρατήρηση, συνεντεύξεις, ομάδες εστίασης). Σημαντικά δεδομένα προς μελέτη και αξιοποίηση στην έρευνα κοινού είναι συχνά η συλλογή δημογραφικών στοιχείων (ποσοτικά δεδομένα). Ενδεικτικά, στοιχεία όπως η ηλικία, το φύλο, το μορφωτικό και κοινωνικο-οικονομικό επίπεδο, η περιοχή κατοικίας, αλλά και η συχνότητα και οι λόγοι επίσκεψης αποτελούν το κύριο υλικό που αξιοποιείται από τα μουσεία για να σκιαγραφήσουν το προφίλ του κοινού τους. Για παράδειγμα, εάν ένα μουσείο ενδιαφέρεται να δει την αντιπροσώπευση του τοπικού πληθυσμού ή των τουριστών στους επισκέπτες του, αξιοποιεί συνήθως τα δημογραφικά στοιχεία της περιοχής με τα στοιχεία από την έρευνα στους επισκέπτες του. Με τον τρόπο αυτό, μπορούν να απαντηθούν ερωτήματα σχετικά με το ποιοι είναι οι επισκέπτες (και ποιοι όχι) και με ποια συχνότητα ή για ποιους λόγους το επισκέπτονται. Αυτά τα δεδομένα αξιοποιούνται για να διερευνηθεί περαιτέρω ποιοι δεν είναι οι επισκέπτες του μουσείου.

Η έρευνα τότε μπορεί να επεκταθεί και στους μη-επισκέπτες, αναζητώντας τα δικά τους ενδιαφέροντα, τις προσδοκίες τους και τα κίνητρα για μια επίσκεψη. Η σκιαγράφηση των μη-επισκεπτών μπορεί να βοηθήσει το μουσείο να οργανώσει εκθέσεις και προγράμματα που θα ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους και θα τους προσελκύσουν στο μουσείο, διευρύνοντας έτσι το κοινό τους.

Επομένως, γίνεται κατανοητό ότι τα αποτελέσματα από μια έρευνα κοινού μπορούν να αξιοποιηθούν για να αναμορφώσουν ή να δημιουργήσουν μουσειακό περιεχόμενο που θα ανταποκρίνεται στο υπάρχον ή/και στο εν δυνάμει κοινό, ενισχύοντας την καλλιέργεια ενός μουσείου που επιδιώκει να είναι πιο συμπεριληπτικό και φιλόξενο για όλους.

Χρειάζεται προσοχή όμως, καθώς η έρευνα κοινού πραγματοποιείται συνήθως μέσω ενός συνδυασμού ερευνών τυχαίου δείγματος. Για να έχει το μουσείο πιο αντιπροσωπευτικά δεδομένα του κοινού του είναι καλό να πραγματοποιεί συστηματικά έρευνες κοινού, φροντίζοντας να

επιλέγει διαφορετικές κάθε φορά εποχές του χρόνου, ημέρες και ώρες της εβδομάδας.

Είναι επίσης σημαντικό για ένα μουσείο να θέτει ερωτήματα για τους επισκέπτες του, σχετικά, δηλαδή, με το ποιος εισέρχεται, ποιος συμμετέχει και ποιος απουσιάζει (είτε σε εκθέσεις, είτε σε προγράμματα).

Συχνά, το μουσείο βασίζεται στο υπάρχον κοινό του, συνεχίζοντας να παράγει περιεχόμενο που απευθύνεται σε αυτό και πιθανότατα αποκλείει άλλες ομάδες. Η ομάδα του μουσείου χρειάζεται να διερευνήσει το ποιος αντιπροσωπεύεται, ποιος ευνοείται και ποιος όχι (ξεκινώντας, ενδεικτικά, από το θέμα της έκθεσης, τον τρόπο και τα μέσα παρουσίασης των μηνυμάτων, μέχρι τα ωράρια επίσκεψης).

Αυτό είναι απαραίτητο καθώς αυτές οι μουσειακές πρακτικές διαμορφώνουν το πλαίσιο δράσης του μουσείου, τα ερωτήματα που τίθενται στην έρευνα, αλλά και τις υποθέσεις που γίνονται για τους επισκέπτες

και μη. Για παράδειγμα, εάν το μουσείο έχει ένα πολύ υψηλό κόστος επίσκεψης και δεν είναι προσβάσιμο ή φιλόξενο σε αρκετές ομάδες επισκεπτών, αλλά μόνο για κάποιο συγκεκριμένο κοινό, η ομάδα του μουσείου χρειάζεται να προβληματιστεί δημιουργικά, ώστε να ανταποκριθεί στις ανάγκες πιο ευάλωτων επισκεπτών. Σε αντίθετη περίπτωση, μπορεί να σχηματιστεί η υπόθεση ότι δεν υπάρχει ενδιαφέρον από τις ομάδες που απουσιάζουν -να επισκεφτούν την έκθεση- και άρα να μη γίνει προσπάθεια ένταξής τους.

Επιπλέον, παρότι πλέον υπάρχουν πολυάριθμα εργαλεία και μέθοδοι για τη λήψη δεδομένων, χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή στις μεθόδους που θα επιλεγθούν, καθώς και στις αντιλήψεις της ίδιας της ομάδας που θα αναλάβει την ανάλυση και ερμηνεία των δεδομένων. Συχνά, οι προσωπικές αντιλήψεις επηρεάζουν τις υποθέσεις για το (παραδοσιακό και μη) κοινό και χρειάζεται επαγρύπνηση, ώστε το μουσείο να ανατροφοδοτείται γόνιμα από την έρευνα γύρω από ζητήματα αντιπροσώπευσης και πρόσβασης των (εν δυνάμει) επισκεπτών του.

## Γ.5. Αξιολόγηση

*Το να αξιολογείς εκθέσεις -ή μουσεία- σημαίνει να αναρωτιέσαι για την αποτελεσματικότητά τους και να μαθαίνεις από τις επιτυχίες και τις αποτυχίες.*

Dean, D. 1996. Museum Exhibition. Theory and Practice, Routledge: London & New York.

Σε αντίθεση με την έρευνα κοινού, που έχει έναν πιο γενικό χαρακτήρα και τα αποτελέσματά της απευθύνονται συνολικά (και θεσμικά) στο μουσείο, η αξιολόγηση συνήθως γίνεται για να λάβει η ομάδα του μουσείου απαντήσεις σχετικά με ερωτήματα που έχει θέσει και αφορούν σε συγκεκριμένους στόχους για προγράμματα ή εκθέσεις του μουσείου. Αυτά μπορεί να διερευνηθούν είτε σε προκαταρκτικά στάδια του υπό εξέταση έργου, είτε στη διόρθωση κάποιου τρέχοντος, είτε στην αποτίμηση ενός ολοκληρωμένου έργου (έρευνα για το τι δούλεψε, τι όχι και για ποιους λόγους).



Ειδικότερα, η αξιολόγηση στοχεύει στην κατανόηση του αντίκτυπου και της αποτελεσματικότητας των εμπειριών του μουσείου στους επισκέπτες, τα μαθησιακά αποτελέσματα και τη συνολική ικανοποίηση. Χρησιμοποιεί τόσο ποσοτικές όσο και ποιοτικές μεθόδους έρευνας για τη συλλογή δεδομένων. Αξιολογώντας εκθέσεις, προγράμματα και στρατηγικές, τα μουσεία μπορούν συνεχώς να βελτιώνουν και να προσαρμόζουν τις υπηρεσίες τους, ώστε να ανταποκρίνονται στις διαφορετικές ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των επισκεπτών.

Υπάρχουν τέσσερα είδη αξιολόγησης που εφαρμόζονται συνήθως στα μουσεία:

- α) αρχική/προκαταρκτική αξιολόγηση (front-end evaluation)
- β) διαμορφωτική αξιολόγηση (formative evaluation)
- γ) διορθωτική αξιολόγηση (remedial evaluation)
- δ) συνολική αξιολόγηση (summative evaluation).

Μέσα από αυτά το μουσείο αξιολογεί, για παράδειγμα, αν έχουν επιτευχθεί οι στόχοι που είχαν τεθεί σε κάποια έκθεση κι αν ναι/όχι, γιατί; Εξετάζεται επίσης το πώς και το γιατί, με στόχο να διερευνηθεί τι δούλεψε, τι όχι, για ποιους λόγους και τι χρειάζεται να γίνει διαφορετικά την επόμενη φορά.

Ο σχεδιασμός της αξιολόγησης χρειάζεται να ισορροπεί μεταξύ του τι χρειάζεται να διερευνηθεί, ποιο είναι το κοινό, τι χρόνος και πόροι υπάρχουν. Πρωτίστως, η αξιολόγηση πρέπει να είναι χρήσιμη στο μουσείο. Εάν μια ερώτηση αξιολόγησης δεν μπορεί να αξιοποιηθεί από το μουσείο στη λήψη αποφάσεων, δεν θα πρέπει να τίθεται στους συμμετέχοντες στην έρευνα. Η αξιολόγηση έχει περισσότερο να κάνει με απαντήσεις σχετικά με το τι πάει καλά, τι όχι και τι μπορεί να γίνει για να βελτιωθεί η κατάσταση. Εάν, λοιπόν, τα αποτελέσματά της δεν προβλέπεται να αξιοποιηθούν από το μουσείο, είναι άσκοπη διαδικασία.

### **Γ.5.1. Αρχική/προκαταρκτική αξιολόγηση (front-end evaluation)**

Αυτή η μορφή αξιολόγησης γίνεται στα πρώιμα στάδια του έργου, κατά τη διάρκεια οργάνωσής του. Ειδικότερα, πρόκειται για το αρχικό στάδιο, κατά το οποίο η ομάδα σχεδιασμού διεξάγει ακόμα έρευνα γύρω από τις διαθέσιμες επιλογές. Αυτή η αξιολόγηση επιτρέπει στην ομάδα να κατανοήσει τι γνωρίζουν οι επισκέπτες για ένα συγκεκριμένο θέμα και τι ερωτήσεις, αντιλήψεις, ή ενδιαφέροντα έχουν ως προς αυτό.

Για παράδειγμα, συζητήσεις με το κοινό-στόχο σχετικά με τις προσδοκίες τους για το υπό συζήτηση πρόγραμμα και τις ανάγκες τους (π.χ. ποιες πτυχές του επιλεγμένου θέματος φαίνονται πιο ενδιαφέρουσες στο συγκεκριμένο κοινό;).

Οι μέθοδοι σε αυτό το στάδιο περιλαμβάνουν ένα ευρύ πεδίο επιλογών, όπως συνεντεύξεις και ερωτηματολόγια (ψηφιακά και φυσικά). Προβλέπονται επίσης ομάδες εστίασης (focus group), όπου συζητούνται με το

εκάστοτε κοινό-στόχο ζητήματα που μπορεί να απασχολούν την ομάδα του μουσείου (όπως κατανόηση ορολογίας ή διαδικασιών: Ποιες δυσκολίες κατανόησης καταγράφονται; Υπάρχουν προκαταλήψεις ή έντονα συναισθήματα που χρειάζεται να ληφθούν υπόψη;). Τέτοιες ομάδες εστίασης επιτρέπουν την ανακάλυψη των αναγκών των εν δυνάμει επισκεπτών και δίνουν κατευθυντήριες γραμμές για εμβάθυνση. Τα δεδομένα από την αρχική αξιολόγηση αναλύονται πριν η ομάδα εργασίας λάβει τελικές αποφάσεις και δεσμευτούν χρηματικά ποσά για την ανάπτυξη του προγράμματος.

Επίσης, μελετώνται και αξιοποιούνται διαθέσιμα δεδομένα σχετικά με το κοινό-στόχο (δημογραφικά, κοινωνικο-οικονομικά).

### **Γ.5.2. Διαμορφωτική αξιολόγηση (formative evaluation)**

Αυτή η μορφή αξιολόγησης γίνεται κατά τη διάρκεια σχεδιασμού του έργου, αλλά πριν την έναρξή του. Τίθενται ερωτήματα που

αναζητούν τις νοηματοδοτήσεις του χρήστη για το επιλεγμένο περιεχόμενο. Επίσης, διερευνάται αν καλύπτονται διανοητικές, συναισθηματικές ανάγκες κ.ά. Συχνά περιλαμβάνει ως μεθόδους: ερωτηματολόγια, ατομικές συνεντεύξεις, ομάδες εστίασης (focus group), αλλά και δοκιμές χρηστικότητας. Συνήθως, σε αυτό το στάδιο περιλαμβάνεται ο πειραματισμός των συμμετεχόντων στην έρευνα, για παράδειγμα, με ένα πρόπλασμα του εκθέματος προς σχεδιασμό. Στόχος είναι το υπό δοκιμή μοντέλο να τεθεί για ανατροφοδότηση από χρήστες, ώστε η ομάδα του μουσείου να προχωρήσει σε βελτιώσεις βάσει των σχολίων που θα λάβει.

Η διαμορφωτική αξιολόγηση θα αποτρέψει το να δαπανηθούν σημαντικά χρηματικά ποσά και χρόνος του προσωπικού για την υλοποίηση ενός εκθέματος που στην αλληλεπίδρασή του με τους επισκέπτες πιθανόν να παρουσιάζονται πολλές δυσκολίες και μην επιτυγχάνονται εν τέλει οι στόχοι του. Τα ερωτήματα που τίθενται αφορούν, για παράδειγμα, στο αν είναι προσβάσιμο, εύκολα κατανοητό ή αν

είναι πλήρως λειτουργικό - στην περίπτωση διαδραστικών μηχανικών ή/και ψηφιακών εκθεμάτων.

Αυτό το είδος αξιολόγησης μπορεί να αφορά και εσωτερικές διαδικασίες έρευνας. Μπορεί δηλαδή να γίνουν συνεδριάσεις της ομάδας έργου του μουσείου σχετικά με δυσκολίες και προκλήσεις, αλλά και τον ρυθμό εξέλιξης του έργου. Τέτοιες διαδικασίες επιτρέπουν τροποποιήσεις στον σχεδιασμό, εάν χρειαστεί, που θα ωφελήσουν την ταχύτερη και ασφαλέστερη ολοκλήρωση του έργου.

### **Γ.5.3. Διορθωτική αξιολόγηση (remedial evaluation)**

Αυτού του είδους η αξιολόγηση λαμβάνει χώρα με την έναρξη του προγράμματος. Συνήθεις ερωτήσεις που τίθενται είναι οι εξής:

Τι λειτουργεί σωστά; Τι χρειάζεται ενίσχυση ή αλλαγή; Οι επισκέπτες καταλαβαίνουν το διαμορφωμένο έκθεμα/πρόγραμμα; Υπάρχουν δυσκολίες ή τι πηγαίνει καλά;

Οι μέθοδοι σε αυτή τη φάση αφορούν σε εστιασμένες ομάδες συζήτησης, ατομικές συνεντεύξεις και παρατήρηση της αλληλεπίδρασης των επισκεπτών με το έκθεμα/ πρόγραμμα.

#### **Γ.5.4. Συνολική αξιολόγηση (summative evaluation)**

Η τελευταία μορφή αξιολόγησης διερευνά τον αντίκτυπο του έργου (είτε αυτό είναι μια νέα έκθεση, εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή νέο φυλλάδιο) στους επισκέπτες, μετά την ολοκλήρωσή του. Εξετάζεται ο αντίκτυπος του έργου στους συμμετέχοντες σχετικά με το τι γνωρίζουν, αισθάνονται, σκέφτονται ή κάνουν πλέον διαφορετικά, εξαιτίας του προγράμματος. Τι είναι αυτό που κράτησαν από την επίσκεψη/ συμμετοχή τους;

Η ομάδα εργασίας, σε αυτό το στάδιο, χρειάζεται να επανεξετάσει όλα τα στάδια του έργου καταγράφοντας εάν οι στόχοι που είχαν τεθεί επιτεύχθηκαν ή τι λειτούργησε καλά και τι όχι.

Τα σχόλια που συλλέγονται περιλαμβάνουν ένα ευρύ πεδίο απαντήσεων, για παράδειγμα, από μια αναφορά σε κάποια ανάμνηση, την επισήμανση μιας νέας κατανόησης του θέματος της έκθεσης/προγράμματος ή ακόμα και κάποια ριζική αλλαγή στάσης για ζήτημα που έθιγε το έργο.

Δεν είναι απαραίτητο να περάσουν όλα τα προγράμματα από όλα τα στάδια αξιολόγησης, αλλά είναι γενικότερα ωφέλιμο για τα μουσεία να διενεργούν προκαταρκτική ή/και διαμορφωτική αξιολόγηση μαζί με ολιστική. Έτσι, οι επισκέπτες έχουν μερίδιο συμμετοχής και συν-διαμόρφωσης του προγράμματος και η ομάδα εργασίας μπορεί μετά να εκτιμήσει τι πήγε καλά και τι όχι, ώστε να βελτιωθεί στο μέλλον.

#### **Γ.5.5. Οφέλη και προκλήσεις στην αξιολόγηση**

→ **Μαθαίνοντας από τους επισκέπτες**  
Η αξιολόγηση βοηθά τα μουσεία να

αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητά τους ως προς την επίτευξη των στόχων τους και την εκπλήρωση της αποστολής τους, εξετάζοντας το «πώς» και το «γιατί» κάτι λειτούργησε καλά ή όχι. Για παράδειγμα, με τις σωστές ερωτήσεις, η ομάδα έργου θα κατανοήσει γιατί κάτι είχε θετικό αντίκτυπο στους επισκέπτες -ή όχι- και πώς μπορεί να το επαναλάβει -ή να βελτιώσει τις λιγότερο επιτυχημένες πτυχές του.

Η αξιολόγηση, λοιπόν, επιτρέπει στα μουσεία να κατανοήσουν τις ανάγκες, τις προτιμήσεις και τα επίπεδα ικανοποίησης των επισκεπτών. Με το να αξιολογείται το αν οι στόχοι ενός προγράμματος έχουν επιτευχθεί, το μουσείο κατανοεί καλύτερα τους επισκέπτες του και μαθαίνει πώς μπορεί να βελτιώσει τις υπηρεσίες και την εμπειρία που παρέχει. Ο εντοπισμός των δυνατών και αδύναμων σημείων προσφέρει ουσιώδη εκτίμηση της ποιότητας των προγραμμάτων που προσφέρονται. Με την καταγραφή και ανάλυση των σχολίων των επισκεπτών, τα μουσεία μπορούν να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις για να βελτιώσουν την προσφερόμενη εμπειρία,

καθιστώντας την πιο ελκυστική, προσβάσιμη και ευχάριστη.

Ενδεικτικά, στο άρθρο «Τι μπορούν να μάθουν τα μουσεία από τους επισκέπτες; Η συμβολή της αξιολόγησης στη διαμόρφωση μιας έκθεσης για τα αρχαία ελληνικά μαθηματικά» παρουσιάζεται η αξιολόγηση που υλοποιήθηκε (προκαταρκτική και διαμορφωτική) σχετικά με έκθεση του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού.

Σύμφωνα με τις συγγραφείς του: «Η αξιολόγηση έδωσε πολύ χρήσιμα στοιχεία για την ανταπόκριση των επισκεπτών-στόχων στο θέμα και στον τίτλο της έκθεσης, στο περιεχόμενο και τα μηνύματα της έκθεσης και των εκθεμάτων, καθώς και για το πώς τα παραπάνω ανταποκρίνονται στις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των επισκεπτών γύρω από τα μαθηματικά και στις προσδοκίες τους για την έκθεση.» (Μουσούρη, Θ., Γκαζή, Α., Νικηφορίδου, Α., Ίμερος, 4, 2004, σελ. 195).

Τέτοια στοιχεία είναι συχνά από τα πιο πολύτιμα, καθώς πρόκειται για

ανατροφοδότηση που προέρχεται από τους άμεσα ενδιαφερόμενους και το μουσείο είναι καλό να τα μοιραστεί τόσο με το κοινό του όσο και με την μουσειακή και ακαδημαϊκή κοινότητα. Η δημοσιοποίηση κομβικών αποτελεσμάτων της αξιολόγησης (τι θα μπορούσε να επαναληφθεί και λάθη προς αποφυγή), συμβάλλει στην αυξανόμενα πλούσια και ποικιλόμορφη βιβλιογραφία για τους επισκέπτες.

#### → Κοινωνικός αντίκτυπος

Την ίδια στιγμή, τα αποτελέσματα από την αξιολόγηση, που αναδεικνύουν και θέτουν σε συζήτηση τον αντίκτυπο ενός έργου, ωφελούν τα μουσεία συνολικά, καθώς στοιχεία, όπως ο αριθμός των επισκεπτών σε μια έκθεση ή ο αριθμός των εκδηλώσεων που πραγματοποιήθηκαν, δεν φτάνουν απαραίτητα στην ουσία του τι μπορούν να προσφέρουν τα μουσεία στους επισκέπτες τους.

Η αξιολόγηση, λοιπόν, μπορεί να πάει ένα βήμα παραπέρα σε αυτή τη συζήτηση και να προσφέρει μια εικόνα για την ποιότητα

του μουσειακού περιεχομένου: όχι μόνο τα παραγόμενα μουσειακά προϊόντα (π.χ. εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα, εκδηλώσεις) αλλά και ως προς τη θετική επίδραση αυτών των έργων στη ζωή των ανθρώπων (π.χ. προσφέροντας ευκαιρίες για νέες δεξιότητες και δια βίου μάθηση, οικοδόμηση κοινωνικών, αλλά και κοινοτικών σχέσεων, πολιτιστική και οικονομική ενίσχυση σε μια περιοχή).

Τέτοιες γνώσεις μπορούν να αναμορφώσουν με γόνιμο τρόπο τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, ακόμα και σε θεσμικό επίπεδο. Προάγεται, επίσης, η διαφάνεια και η «λογοδοσία» εντός του μουσείου και στο κοινό του, αλλά και σε πιθανούς χρηματοδότες. Τα μουσεία επομένως μπορούν να αξιοποιήσουν τέτοια ευρήματα για να διαθέσουν/ζητήσουν πόρους, να ιεραρχήσουν πρωτοβουλίες και να σχεδιάσουν μελλοντικές εκθέσεις και προγράμματα.

#### → Προκλήσεις και δυσκολίες

Η διεξαγωγή αξιολογήσεων απαιτεί σημαντικό

χρόνο, εξειδικευμένο προσωπικό και οικονομικούς πόρους για να ολοκληρωθεί επιτυχώς (από το στάδιο σχεδιασμού της έρευνας και στοχοθεσίας, την υλοποίησή της, την ανάλυση των αποτελεσμάτων και τις προτάσεις προς αξιοποίηση των ερευνητικών δεδομένων).

Η αξιολόγηση του αντίκτυπου και της αξίας των μουσείων είναι ένα πολύπλοκο έργο. Για παράδειγμα, σε μια ερευνητική ομάδα, μπορεί να υπάρχουν διαφορετικές οπτικές και προσεγγίσεις για το τι συνιστά επιτυχία, καθιστώντας δύσκολη μια καταγραφή του τι δουλεύει και τι όχι και για ποιους λόγους. Ειδικότερα, τα ευρήματα της αξιολόγησης μπορεί να αποκαλύψουν τομείς που απαιτούν μικρότερες ή μεγαλύτερες αλλαγές στις υπάρχουσες πρακτικές. Τέτοια αποτελέσματα χρειάζονται καλή επικοινωνία και συνεργασία εντός της ομάδας του μουσείου, ώστε να ληφθούν οι αναγκαίες αποφάσεις που θα φέρουν την αλλαγή μέσα σε έναν οργανισμό, με γόνιμο τρόπο.

Οι αξιολογήσεις, βάσει των ερευνητικών μεθόδων που θα χρησιμοποιηθούν, αλλά και του επιλεγμένου χρονικού διαστήματος διεξαγωγής τους, ενδέχεται να μην καταγράφουν το πλήρες φάσμα των εμπειριών του μουσείου ή τον μακροπρόθεσμο αντίκτυπο στους επισκέπτες. Ειδικότερα, συναισθηματικές συνδέσεις ή μεταμορφωτικές εμπειρίες μπορεί να είναι δύσκολο να μετρηθούν ποσοτικά και επομένως να μην αποδώσουν το εύρος και το βάθος του αντίκτυπου του μουσειακού έργου.





## Βήματα Αξιολόγησης

1ο Πλαίσιο έρευνας: στοχοθεσία, μέθοδοι και αποτελέσματα

- Ποιοι είναι οι κύριοι στόχοι (τι θέλει το μουσείο να μάθει από την αξιολόγηση);
- Ποιες μέθοδοι είναι καλύτερες για να επιτευχθούν αυτοί οι στόχοι;
- Πώς θα ανατροφοδοτηθεί το μουσείο με τα αποτελέσματα της έρευνας;

2ο Αναζητώντας και αξιοποιώντας διαθέσιμους πόρους: βιβλιογραφία, επικοινωνία, συνεργασία

- Αναζητήστε έρευνες που εξετάζουν ζητήματα παρόμοια με τα δικά σας [για παράδειγμα, για το κοινό (π.χ. βάσει ηλικίας, γεωγραφικής περιοχής, κοινωνικής ομάδας), για το θέμα της έκθεσης, τα μέσα και τους τρόπους παρουσίασης].

- Συζητήστε με άλλα μουσεία για προγράμματα αξιολόγησης που έχουν υλοποιήσει ώστε να αξιοποιήσετε την εμπειρία τους (καλές πρακτικές ή πρακτικές προς αποφυγή).
- Ψάξτε για χρηματοδότηση για την έρευνα ή φροντίστε να προσαρμόσετε το εύρος της, ώστε να ανταποκρίνεται στους διαθέσιμους οικονομικούς πόρους.

3ο Καταγράψτε, μοιραστείτε & δημοσιεύστε τα αποτελέσματα

- Φτιάξτε μια σύντομη και ευσύνοπτη αναφορά με τα αποτελέσματά σας, ώστε να τη μοιραστείτε με το κοινό του μουσείου σας (θα βοηθήσει στην επικοινωνία του μουσείου και στη διαφάνεια των πρακτικών του).
- Λάβετε μέρος σε ημερίδες και επιστημονικές ανακοινώσεις, ώστε να επικοινωνήσετε τα αποτελέσματά σας



στην επιστημονική κοινότητα και να μοιραστείτε κοινούς προβληματισμούς και λύσεις.

- Δημοσιεύστε τα αποτελέσματα, ώστε να προσελκύσετε χορηγούς.

Βλέπε σχετικά στη βιβλιογραφία:

Μουσούρη, Θ. 2004. Έρευνα κοινού και αξιολόγηση στα μουσεία, *Αρχαιολογία & Τέχνες*, 72, 56-61 και Μπούνια, Α. 2015. Έρευνα επισκεπτών και αξιολόγηση: Η «φωνή» του κοινού. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*, 149-169.



1. Οι επισκέπτες (τα κίνητρα, οι ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους) βρίσκονται πλέον στο επίκεντρο των ερευνών στα μουσεία.

2. Εάν το μουσείο δεν μπορέσει να «κατανοήσει» τους επισκέπτες (και εν δυνάμει επισκέπτες του), τότε δεν θα είναι σε θέση να ανταποκριθεί στις ανάγκες του.
3. Μέσω της έρευνας κοινού και της αξιολόγησης το μουσείο μπορεί να προσεγγίσει και να μάθει περισσότερα για τους επισκέπτες του.
4. Οι έρευνες που διεξάγονται για/ με τους επισκέπτες πρέπει να έχουν συγκεκριμένους στόχους και ερωτήματα προς διερεύνηση.
5. Τα δεδομένα αυτών των ερευνών είναι ωφέλιμα, όταν αξιοποιούνται έμπρακτα στην τροποποίηση και βελτίωση του μουσειακού έργου (εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα, δράσεις).
6. Το μουσείο που γνωρίζει/ρωτά/ προσκαλεί τους επισκέπτες του

για ανατροφοδότηση μπορεί να αναμορφώσει το περιεχόμενο και τις πρακτικές του, ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά του με τρόπο που να έχει θετικό αντίκτυπο. Παράλληλα, (βάσει των ελευθεριών και της πρόσβασης που τους δίνει η έρευνα) οι επισκέπτες μετατρέπονται σε ενεργούς συνδιαμορφωτές του μουσειακού περιεχόμενου. Τέτοιες πρακτικές καλλιεργούν ένα πιο συμμετοχικό μουσείο.

7. Το μουσείο που μαθαίνει για τους μη επισκέπτες, επιδιώκοντας να δημιουργήσει προσβάσιμο και ενδιαφέρον περιεχόμενο (που θα έχει νόημα για αυτούς), ώστε να έρθουν στο μουσείο, ενισχύει τον κοινωνικό και δημοκρατικό χαρακτήρα των μουσείων, προωθώντας ένα πιο συμπεριληπτικό και φιλόξενο πολιτιστικό περιβάλλον για όλους.



### **Περαιτέρω διερεύνηση: συμμετοχικό μουσείο & επισκέπτες**

Η «στροφή» του μουσείου, από το αντικείμενο/έκθεμα προς τον επισκέπτη, οδήγησε σταδιακά στην καλλιέργεια ενός «συμμετοχικού» μουσείου. Στο πλαίσιο αυτό, οι επισκέπτες καλούνται να συμμετέχουν ενεργά και να συνδημιουργούν το μουσειακό περιεχόμενο. Το «συμμετοχικό» μουσείο καλεί τους επισκέπτες του να μοιράζονται σκέψεις, γνώσεις και εμπειρίες, ώστε να καλλιεργηθεί μια ουσιαστική, αμφίδρομη σχέση μεταξύ τους (Simon 2010).

Το θεωρητικό πλαίσιο γύρω από τη μελέτη των Επισκεπτών επηρεάζεται από πολλά διαφορετικά πεδία έρευνας. Από τα πιο σημαντικά για την έννοια της συμμετοχής είναι ο κονστрукτιβισμός ή η εποικοδομητική θεωρία. Ο κονστрукτιβισμός προέρχεται από

τη γνωστική ψυχολογία και εστιάζει στον ενεργό ρόλο του ατόμου στην οικοδόμηση γνώσης. Αυτή η θεωρία αναδεικνύει τη σημασία οργάνωσης και υλοποίησης εκθέσεων και προγραμμάτων, που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να «χτίσουν» την προσλαμβάνουσα πληροφορία «επάνω» σε προϋπάρχουσες γνώσεις, που έχουν αποκτήσει μέσω προσωπικών εμπειριών και αλληλεπιδράσεων (Falk κ.ά. 2006).

Ο στόχος των συμμετοχικών τεχνικών είναι τόσο να ανταποκρίνονται στις προσδοκίες των επισκεπτών για ενεργό συμμετοχή όσο και να το κάνουν με τρόπο που προάγει την αποστολή και τις βασικές αξίες του ιδρύματος.

Ένα συμμετοχικό μουσείο συλλέγει και μοιράζεται ποικίλο, εξατομικευμένο και μεταβαλλόμενο περιεχόμενο που παράγεται από κοινού με επισκέπτες:

τους προσκαλεί να προσθέσουν γνώσεις, ιστορικά αρχεία και πολιτιστικά αντικείμενα, αναδεικνύοντας τις διαφορετικές προσεγγίσεις και εντάσσοντας απόψεις μη ειδικών. Δίνεται εξίσου όμως έμφαση στη σύνδεση των επισκεπτών με τα υπάρχοντα εκθέματα του μουσείου και στην επικοινωνία, οργάνωση και υλοποίηση δραστηριοτήτων ή/και εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Το «συμμετοχικό μουσείο» γίνεται έτσι ένας πολιτιστικός χώρος συνάντησης και διαλόγου και μεταμορφώνεται από το να είναι «για» τους επισκέπτες, στο να είναι «μαζί» με τους επισκέπτες.

Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι μουσειακή εμπειρία του επισκέπτη θεωρείται η συνολική αποτίμηση μιας επίσκεψης, ξεκινώντας ήδη πριν από την άφιξη του επισκέπτη στο μουσείο [για παράδειγμα από την ψηφιακή παρουσία του μουσείου (ιστοσελίδα, κοινωνικά δίκτυα) ή το

πόσο ελκυστική είναι η φυσική είσοδος του μουσείου]. Εστιάζει επιπλέον σε διάφορους παράγοντες, όπως η προσβασιμότητα, οι συναισθηματικές και νοητικές συνδέσεις. Η βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών είναι κεντρικός στόχος του πεδίου των Επισκεπτών και του συμμετοχικού μουσείου. Καλές πρακτικές στο πεδίο των επισκεπτών επιδιώκουν να μειώνουν τα επίπεδα δυσφορίας και κόπωσης του επισκέπτη, βοηθώντας τον να απολαύσει, να «βυθιστεί» στην εμπειρία. Σε αντίθετη περίπτωση, η δυνατότητα για μια ευχάριστη και εποικοδομητική επίσκεψη μειώνεται δραστικά.

Ο καλύτερος τρόπος για να μάθει ένα μουσείο τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα των επισκεπτών ή τα θετικά/μη θετικά στοιχεία της επίσκεψης στο μουσείο είναι η έρευνα κοινού και η αξιολόγηση.

Με γνώμονα αυτά τα στοιχεία, και εφαρμόζοντας έρευνες για να γνωρίσουν τους (εν δυνάμει) επισκέπτες, τα μουσεία μπορούν να δημιουργήσουν «καθηλωτικές», διαδραστικές και συμπεριληπτικές εμπειρίες που ενισχύουν τη μάθηση, πυροδοτούν την περιέργεια και έχουν αντίκτυπο στους επισκέπτες τους.





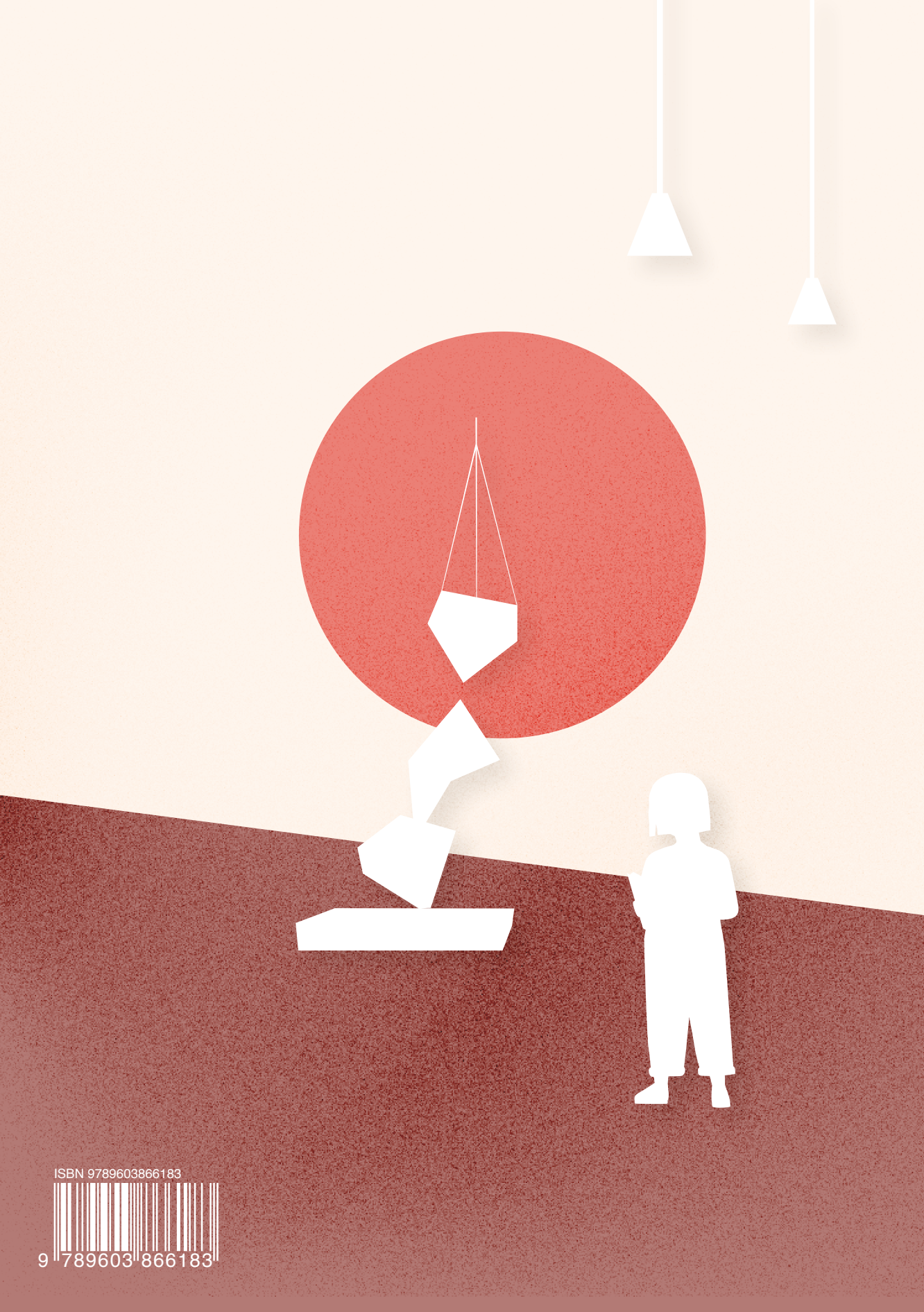
- Μουσούρη, Θ., Γκαζή, Α & Νικηφορίδου, Α. 2004. «Τι μπορούν να μάθουν τα μουσεία από τους επισκέπτες; Η συμβολή της αξιολόγησης στη διαμόρφωση μίας έκθεσης για τα αρχαία ελληνικά μαθηματικά», ΙΜΕΡΟΣ, 4, 192-207. Διαθέσιμο [εδώ](#).
- Μπούνια, Α. 2015. Έρευνα επισκεπτών και αξιολόγηση: Η «φωνή» του κοινού. Στο: Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα (επιμ. Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, Α. Φιλιππουπολίτη, Α. Χουρμουζιάδη & Ν. Γιαννούτσου), 149-169. Διαθέσιμο [εδώ](#).
- Black, G. 2005. The Engaging Museum. Developing museums for visitor involvement, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, Routledge.
- Dean, D. 1997. Museum Exhibition.

Theory and Practice, Routledge: London & New York.

- Falk, J.H., Dierking, L.D., & Adams, M. 2006. Living in a learning society: Museums and free-choice learning. Στο Blackwell Companion to Museums, (επιμ. S.J. Macdonald), σελ. 319-337. London: Blackwell Publishing.
- Kelly, L. 2004. Evaluation, research and communities of practice: Program evaluation in museums. Archival Science, 4, 1-2, 45-69. Διαθέσιμο [εδώ](#).
- Kelly, L. 2016. The (post) digital visitor: What has (almost) twenty years of museum audience research revealed? Paper presented at the Museums and the Web 2016, Los Angeles, CA. Διαθέσιμο [εδώ](#).

- Rand, J.1996. The 227-Mile Museum, or, Why We Need a Visitors' Bill of Rights. The Visitor Studies Association. Διαθέσιμο [εδώ](#).
- Simon, N. 2010. The Participatory Museum. Santa Cruz, Museum 2.0. Σε ανοικτή πρόσβαση [εδώ](#).
- Weil, S.E. 1999. From being about something to being for somebody: the ongoing transformation of the American museum. Daedalus, 128, 3, 229-258. Διαθέσιμο [εδώ](#).





ISBN 9789603866183



9 789603 866183