



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης

ΕΠΑΝΕΚ 2014-2020
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Ένα νέο είδος ιστορικής μάθησης σε ένα πανεπιστημιακό μουσείο εκπαίδευσης βασισμένο στις νέες τεχνολογίες

Αντώνης Χουρδάκης, Γιάννης Ιερωνυμάκης

Περίληψη

Στην ανακοίνωση αυτή θα μας απασχολήσει η ενεργητική συμμετοχή του/ της επισκέπτη/ τριας στη διαμόρφωση της πολιτισμικής εμπειρίας, με τη χρήση των νέων τεχνολογιών σε χώρους πολιτισμού, και συγκεκριμένα στο Μουσείο της Εκπαίδευσης (Xeniseum) του Πανεπιστημίου Κρήτης (ΜτΕ-Χ). Με βάση τις αρχές της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής ο όρος συμμετοχικότητα συμπεριλαμβάνει την πολιτισμική/ μουσειακή εμπειρία σαν μια εμπειρία που επανα-νοηματοδοτείται σε ένα δυναμικό πλαίσιο διαδραστικής και διαλεκτικής σχέσης ανάμεσα στο μουσείο και τον επισκέπτη. Μέσα από τη σχέση αυτή προκύπτει μια διαφορετική ιστορική μάθηση και εμπειρία, χειραφετική (emancipatory) και ταυτόχρονα αντιπληκτική (non-boring) (χειραφετικό γνωσιακό ενδιαφέρον, κριτική συνείδηση και δράση για έναν προσωπικό και κοινωνικό μετασχηματισμό). Τα εκθέματα προσεγγίζονται σαν μαθησιακά αντι-κείμενα που διευκολύνουν και κάνουν θελκτική και κριτική τη μάθηση, και το παραδοσιακό μουσειακό παράδειγμα μετασχηματίζεται σε ένα δυναμικό πολιτισμικό-μουσειακό κοινωνικό μήνυμα. Οι προϋποθέσεις και οι προκλήσεις της ανάπτυξης του μουσείου σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, παράλληλα με το φυσικό, καθώς επίσης και η θεωρία μαζί με τη μεθοδολογία που μπορεί να υιοθετηθεί, κατά την οποία το κοινό εμπλέκεται ενεργά και ευχάριστα σε όλες σχεδόν τις μουσειακές λειτουργίες, συνιστά ένα επιστημονικό διερώτημα, μέσω του οποίου θα επιχειρήσουμε να αναπτύξουμε την ερμηνευτική μας πρόταση.

Λέξεις κλειδιά

Μουσείο της Εκπαίδευσης, θεωρίες μάθησης, καινοτόμες ψηφιακές εφαρμογές, ενεργοποίηση μνήμης, επισκεψιμότητα, εκπαιδευτικός τουρισμός, εκπαιδευτική πολιτιστική κληρονομιά, δημοκρατική συμμετοχή, πολιτισμική επικοινωνία.

Εισαγωγή

Στην παρούσα εισήγηση θα παρουσιασθεί η θεωρητική και μεθοδολογική τεκμηρίωση της ανάπτυξης καινοτόμων ψηφιακών εφαρμογών στο Μουσείο της Υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Δράσης ΕΡΕΥΝΩ – ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ - ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους μέσω του Ε.Π. Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα & Καινοτομία (ΕΠΑΝΕΚ) (κωδικός έργου: Τ1ΕΔΚ-04930)

Εκπαίδευσης (Xeniseum) του Πανεπιστημίου Κρήτης (ΜtE-X), με βάση ορισμένες αρχές της σύγχρονης μουσειολογίας/ μουσειοπαιδαγωγικής, στο πλαίσιο της *Ενιαίας Δράσης Κρατικών Ενισχύσεων Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης & Καινοτομίας: «Ερευνώ – Δημιουργώ – Καινοτομώ»*.

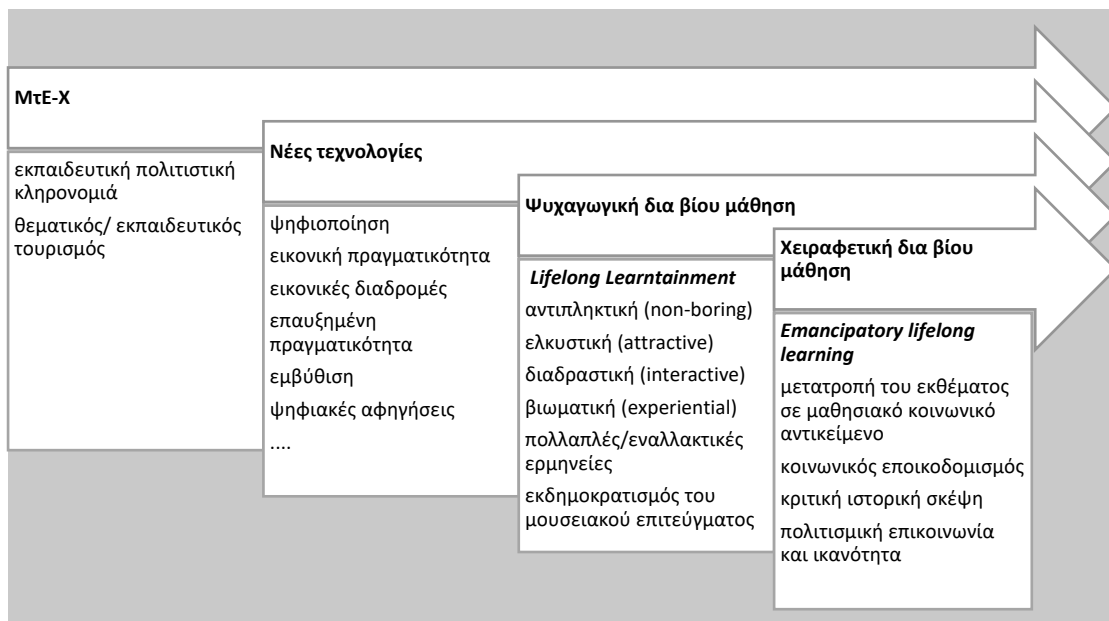
Σκοπός της πειραματικής αυτής μελέτης είναι να εξεταστεί η διεύρυνση των δυνατοτήτων που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες στην ενίσχυση και στον εμπλουτισμό της μουσειακής εμπειρίας και μάθησης με τρόπο ευχάριστο, και στην προώθηση μιας κριτικής στάσης των επισκεπτών/ τριών απέναντι στην πολιτιστική κληρονομιά, μέσα από τα σχολικά εκθέματα του Μουσείου. Την μαθησιακή αυτή μέθοδο θα ονομάζαμε με έναν νεολογισμό που δημιουργήθηκε από τους αγγλικούς όρους, «learn» και «entertainment», «learntainment» (ψυχαγωγική μάθηση), ο οποίος έχει χρησιμοποιηθεί στην Ν. Ιταλία (Laterza), σε μια διαδραστική και πολυμεσική ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια που επεξεργάστηκε ο Umberto Eco¹, και σε ένα πρόγραμμα για την ηλεκτρονική δια βίου μάθηση, στο οποίο συμμετείχαν έξι χώρες, δύο από την Ευρώπη και τέσσερις από την Ασία² (Kim, 2010).

Ως συμπεριληπτική έννοια και μέθοδος μάθησης στην προσέγγισή μας αφορά στον τρόπο διεπαφής (interface) των επισκεπτών/ τριών με την εκπαιδευτική πολιτιστική κληρονομιά, μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας, η οποία a fortiori επιδιώκει να είναι πιο χειραφετική (emancipatory), αντιπληκτική (non-boring) και ελκυστική (attractive), διαδραστική (interactive) και βιωματική (experiential), επιτρέποντάς μας αφενός μεν να τους διευκολύνουμε να ανασύρουν μνήμες και βιώματα από την σχολική τους βιογραφία, και αφετέρου να τους διεγείρουμε να αναπτύξουν με εναλλακτικό τρόπο την κριτική ιστορική σκέψη τους και την πολιτισμική τους επικοινωνία και ικανότητα, ώστε να προβληματιστούν γύρω από το «συμβατικό» μουσείο και τη «συμβατική» γνώση που παρέχει. Ταυτόχρονα, όμως, με αφορμή το ψηφιακό μουσειακό επίτευγμα, να κατανοήσουν την ανάγκη μετάβασής μας από την «κοινωνία της γνώσης» σε μια «κοινωνία της σκέψης» του ίδιου του (οικο-) συστήματος μάθησης στο μουσείο.

Στο παρακάτω σχήμα αποτυπώνεται η διασύνδεση του MtE-X ως οργανισμού πολιτιστικής/ εκπαιδευτικής κληρονομιάς με τις νέες τεχνολογίες σε σχέση με τη μαθησιακή εμπειρία των επισκεπτών και τον τρόπο επιτέλεσής της, σύμφωνα με το παράδειγμα που επιχειρούμε στο μουσείο, το οποίο αντιλαμβανόμαστε τόσο ως κοινωνικό συγκείμενο στην οικοδόμηση και κατανόηση της γνώσης (κατά Vygotsky), όσο και ως πραξιακή, εικονική και συμβολική αναπαραστασιακή οντότητα (κατά Bruner, όπως αναλύεται και από τον Matsumoto, 2017: 135-136).

¹ <https://it.paperblog.com/learntainment-1387165/>

² Ο ήδη χρησιμοποιούμενος αγγλόφωνος νεολογισμός («edutainment»), επειδή περιέχει τον όρο «εκπαίδευση», παραπέμπει σε έναν εκπαιδευτικό φορμαλισμό.



Ο σημαντικός ρόλος που διαδραματίζει η ψηφιοποίηση στην πρωτοβουλία διατήρησης και διάδοσης της πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά και της ενθάρρυνσης και ανάπτυξης του θεματικού τουρισμού (στην περίπτωση μας, του εκπαιδευτικού) αναγνωρίστηκε στο σχέδιο δράσης eEurope 2002 της Ευρωπαϊκής Ένωσης και συνοψίζεται από το DigiCult 2003 (Digital Heritage and Digital Content): «*Η ψηφιοποίηση συμβάλλει στη συντήρηση και διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και των επιστημονικών πόρων, δημιουργεί νέες εκπαιδευτικές ευκαιρίες, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ενθάρρυνση του τουρισμού και παρέχει τρόπους βελτίωσης της πρόσβασης των πολιτών στην κληρονομιά τους*» (Hadžić, 2004: 74). Όπως μάλιστα επισημαίνουν οι Borowiecki και Navarrete: «*Η ψηφιοποίηση και η δημοσίευση ηλεκτρονικών συλλογών μπορεί να επιτρέψει την πρόσβαση στο περιεχόμενο σε ολόκληρο τον κόσμο και, ως εκ τούτου, να απελευθερώσει έναν αναξιοποίητο πλούτο γνώσης*» (2017: 227). Άλλωστε, ο πολιτισμός είναι ένας από τους στρατηγικούς πυλώνες του τουρισμού στην προσέλκυση επισκεπτών ακόμη και σε λιγότερο γνωστά και περιφερειακά μέρη, ενώ τμήμα της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς που είναι ενδεχομένως χρήσιμη στον τουριστικό τομέα δεν έχει ακόμη ψηφιοποιηθεί (Caffo, 2014: 1). Μια τέτοια διάσταση οδηγεί στην υιοθέτηση νέων ιδεών που υπερβαίνουν τις πολιτιστικές-δημιουργικές βιομηχανίες. Θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι ένα περιβάλλον πλούσιο σε πολιτιστικό περιεχόμενο, που τροφοδοτείται από τις συλλογές οργανισμών πολιτιστικής κληρονομιάς, ενισχύει τον σχηματισμό «πολιτιστικού σφυγμού» που είναι ζωτικής σημασίας για τις λεγόμενες πολιτιστικές και δημιουργικές πόλεις (Lee & Rodríguez-Pose, 2014).

Μέχρι στιγμής, όμως, δεν είναι γνωστός ο βαθμός στον οποίο οι οργανισμοί αυτοί είναι σε θέση να καινοτομούν, υιοθετώντας την ψηφιακή τεχνολογία και αυξάνοντας την πρόσβαση στις συλλογές τους μέσω του ιστοτόπου τους (Hadžić, 2004). Εντούτοις, υποστηρίζεται ότι η ψηφιοποίηση και η δημοσίευση συλλογών πολιτιστικής κληρονομιάς στο διαδίκτυο μπορεί να θεωρηθεί ως μια πρώτη ένδειξη της ικανότητας του οργανισμού να καινοτομεί, αναφορικά με τις νέες υπηρεσίες

πληροφόρησης, και να δημιουργεί νέα προστιθέμενη αξία στις συλλογές του, επεκτείνοντας τις κατηγορίες του κοινού του (Borowiecki & Navarrete, 2017: 227-246).

Η δική μας, ωστόσο, πρόταση, βασισμένη σε σύγχρονες θεωρίες μάθησης, όπως του κοινωνικού εποικοδομισμού του Vygotsky (όπως αναλύεται από τους Kozulin, et al., 2003), και των επιφυλάξεων που έχει διατυπώσει ο D. Shemilt για την επιτυχία του, αναφορικά με τον ιστορικό αλφαριθμητισμό και την δημιουργία δεξιοτήτων στην νοηματοδότηση του παρόντος από το παρελθόν (Κόκκινος, 2018, 786), του περιβάλλοντος ελεύθερης επιλογής και χειραφετικής μάθησης, σχεδιάζεται να υλοποιηθεί με: (α) την ψηφιοποίηση εκθεμάτων του μουσείου από την ιστορία του σχολικού πολιτισμού, και (β) την αξιοποίηση σύγχρονων συστημάτων διαχείρισής τους, μέσω της εικονικής περιήγησης (VR) και περιβαλλόντων εμπύθισης (AR). Το γεγονός αυτό θεωρούμε ότι θα συμβάλει μεν στην αύξηση της επισκεψιμότητας του Μουσείου (φυσικής ή ψηφιακής), καθώς ανταποκρίνεται με σύγχρονο τρόπο στις πολιτιστικές ανάγκες των επισκεπτών, παράλληλα όμως μέσα από τις πολυμεσικές εφαρμογές οι επισκέπτες/ τριες θα διαδράσουν, προσκαλούμενοι να ανασύρουν μνήμες και εμπειρίες (ιστορικά και κοινωνικά συγκροτημένες), να προβούν σε εναλλακτικές και διαφορετικές ερμηνείες, να δημιουργήσουν διαδραστικές αφηγήσεις με τα μουσειακά σχολικά εκθέματα και να επαναπροσδιορίσουν τη σχέση τους με την εκπαιδευτική πολιτισμική κληρονομιά. Στην προσέγγισή μας αυτή, το έκθεμα μετασχηματίζεται σε κοινωνικό «αντι-κείμενο»/social object, που απελευθερώνει πολλές ιστορίες και θέτει προβληματισμούς κοινωνικοπολιτικού ενδιαφέροντος (Ioannidis, et al.: 2013).

Μέσα από την ψηφιοποίηση των συλλογών μας θα επιχειρήσουμε να απαντηθεί το διερώτημα ως προς τη μουσειακή πρόσληψη και εμπειρία που επιθυμούμε να δημιουργήσουμε στους επισκέπτες μας - άρα και το βασικό διερώτημα, τι καθορίζει την ικανότητά μας ως νέου οργανισμού να καινοτομήσουμε (Borowiecki & Navarrete, 2017: 228), σε ένα διαφορετικό περιβάλλον μάθησης και ψυχαγωγίας και κάτω από «νεφελώδεις συνθήκες», όπως επισημαίνει και ο G. Siemens (2004). Επιπλέον, πώς ο μουσειακός χώρος θα διευρυνθεί υπερβαίνοντας τα φυσικά, συμβατικά και κατασκευασμένα του όρια, σκέψη την οποία προηγουμένως είτε δεν μπορούσαμε, είτε δεν είχαμε διανοηθεί να κάνουμε (Parry & Sawyer, 2005).

Επομένως, προκειμένου να κατανοηθούν τα στοιχεία που συνθέτουν τις λειτουργίες ενός ψηφιακού θεματικού μουσείου σήμερα, θα πρέπει να προσδιοριστεί το περιεχόμενο της αλληλεπίδρασης ανάμεσα στη φυσική και την εικονική διάσταση του μουσείου, ως προς το να διερευνά και να επικοινωνεί την απτή και άυλη εκπαιδευτική κληρονομιά μιας κοινότητας (Panciroli, et al., 2017: 1), για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού πολιτιστικού τουρισμού, την ευαισθητοποίηση και την ενθάρρυνση των επισκεπτών του. Από αυτή την άποψη, η διαδικασία ερμηνείας του σχολικού πολιτισμού, στην οποία χρησιμοποιείται η ψηφιοποιημένη εκπαιδευτική κληρονομιά, μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο, αν λάβουμε μάλιστα υπόψη ότι η προσέλευση στον κυβερνοχώρο, όπως διαπιστώνεται, είναι πολύ μεγαλύτερη απ' ό, τι στο φυσικό χώρο ορισμένων μουσείων. Το διαδίκτυο προσφέρει

δυνατότητες που έχουν σχετικά μικρό κόστος μέσω ψηφιακών εργαλείων που πολύ εύκολα προσαρμόζονται στις προσωπικές ανάγκες του χρήστη (Hadžić, 2004).

1. Ο επισκέπτης του μουσείου ως ενεργό υποκείμενο (ιστορικό-κοινωνικό και πολιτισμικό)

Η απάντηση στο ερώτημα «πώς μαθαίνουμε σε ένα μουσείο», τόσο ως διαδικασία όσο και ως αποτέλεσμα, είναι σημαντική με την έννοια ότι από αυτή θα προκύψει η «ταυτότητα» του μουσείου και κατ' επέκταση η θέση και ο ρόλος του επισκέπτη μέσα σε αυτό.

Στην προοπτική αυτή συχνά αντιπαρατίθενται δύο βασικές επιστημολογικές θεωρήσεις, η «ρεαλιστική» και η «ιδεαλιστική», με τη μεν πρώτη να αποδίδει ενδιαφέρον σε αυτό καθαυτό το μήνυμα που πρόκειται να προσλάβει ο επισκέπτης, ως μη ειδήμων, και τη δεύτερη να εστιάζει στο άτομο, που γνωρίζει και έχει ενδιαφέροντα, διερωτάται, διερευνά, ανακαλύπτει, συγκρούεται εσωτερικά, αλληλοεπιδρά με τα εκθέματα-αντικείμενα, αποδίδει νόημα (ατομικό και κοινωνικό) στην εμπειρία του και οδηγείται στην ευχαρίστηση. Κατ' αυτό τον τρόπο ο ερμηνευτικός του κύκλος «συμπαράσφύρει» την ίδια τη μουσειακή έκθεση, η οποία θα πρέπει να επανα-προσδιοριστεί και ανα-σημασιοδοτηθεί (Black, 2009). Στην προοπτική αυτής της ανα-σημασιοδότησης, σύμφωνα με τους Osborne και Κόκκινο, για να κατανοηθεί η φύση της ιστορικής ερμηνείας στο μουσείο, ανάμεσα σε άλλα, θα «πρέπει να υπάρξει υπέρβαση του διπολικού ζεύγματος 'δηλωτική και διαδικαστική γνώση'», η υποδοχή πολυφωνικών, περιεκτικών και σφαιρικών αφηγήσεων και μια νέα εκτίμηση των ιστορικών γεγονότων «για να αρθρωθεί ο νέος κανόνας του ιστορικού αλφαριθμητισμού» (Κόκκινος, 2018: 781-782).

Το ΜτΕ-Χ του Πανεπιστημίου Κρήτης είναι σαφώς προσανατολισμένο στο ιδεαλιστικό επιστημολογικό παράδειγμα. Η κονστρουκτιβιστική και ανακαλυπτική θεώρηση (Hein, 1998), με τους πολλαπλούς τύπους νοημοσύνης (Gardner, 1993), συνεπικουρούμενη από το πολιτιστικό μοντέλο επικοινωνίας, σύμφωνα με το οποίο το κοινό ενός μουσείου είναι ανομοιογενές, αποτελούμενο από επιμέρους ομάδες με διαφορετικά κοινωνικά, πολιτισμικά, μορφωτικά γνωρίσματα (Hooper-Greenhill, 1999), αλλά και από το μοντέλο διαδραστικής μουσειακής εμπειρίας (Falk & Dierking, 2012), αποτελούν τα κύρια ερμηνευτικά σχήματα που επιδιώκουμε να εφαρμόσουμε στην πειραματική προσέγγιση της μουσειακής μάθησης. Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσουμε στη θεωρητική μας οπτική τις ακόλουθες δεσμεύσεις:

- α. Ο/ η επισκέπτης/ τρια καλείται να συμμετάσχει και να επενεργήσει στο μουσείο που αρχίζει να μετασχηματίζεται πλέον σε ένα ανοιχτό και συμμετοχικό περιβάλλον που διευκολύνει τη διανοητική και συναισθηματική του πρόσβαση ή εμπλοκή στις σχολικές μουσειακές συλλογές του, συσχετίζοντάς τις με την καθημερινότητά του, τις προσωπικές του ερμηνείες, την τέρψη και την έμπνευσή του (Simon 2010). Η έμφαση δίνεται στην «εμπειρία» (κατά το πνεύμα του J. Dewey), στο βίωμα και στη διεύρυνσή τους (Bertrand & Valois, 2000).
- β. Η μουσειακή μάθηση επιτυγχάνεται διαδραστικά (Falk & Dierking, 2012), αυτόβουλα και ευχάριστα και συνδέεται με τη λεγόμενη χειραφετική μάθηση. Η

- μάθηση, όμως, όσο γίνεται άνετη και αντιπληκτική, άλλο τόσο πρέπει να διαθέτει προστιθέμενη, κοινωνική και πολιτισμική αξία. Πρόκειται για ένα αντισυμβατικό είδος μαθησιακής διαδικασίας με χειραφετικό γνωσιακό ενδιαφέρον (Habermas, 1972: 198), που εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από ένα διαλεκτικό οπτικοποιημένο υλικό, από αφηγηματικά και παιγνιώδη χαρακτηριστικά και από πιο άτυπα, μη φορμαλιστικά συλ απεύθυνσης (Hammond & Collins, 1991, Addis, 2005, Ioannidis, et al., 2013: 421), με βάση την τριπλή διάκριση των γνωσιακών ενδιαφερόντων σε τεχνικά (δράση), πρακτικά (διάδραση) και χειραφετικά (στοχασμός, κριτική και κοινωνική αλληλεπίδραση).
- γ. Μέσα από μια δια βίου μαθησιακή εμπειρία το άτομο δομεί τα δικά του προσωπικά νοήματα και προσδίδει τη δική του «αλήθεια» στα πράγματα (Hooper-Greenhill, 2007: 35), οδηγούμενο στην αυτοπραγμάτωση και στον αναστοχασμό των γνώσεων και εμπειριών του, μέσα στο κοινωνικό περιβάλλον του. Χωρίς ωστόσο να εγκλωβίζεται στον προσωπικό μετασχηματισμό του, στοχεύει έστω και μακροπρόθεσμα, και σε έναν κοινωνικό μετασχηματισμό. Η μουσειακή λοιπόν μάθηση ενέχει κοινωνικό χαρακτήρα με την έννοια της επικοινωνίας της δράσης και της σκέψης των επισκεπτών μεταξύ τους και αυτών με το μουσείο ως κοινότητα δια βίου μάθησης και εμπειρίας.
- δ. Ο επισκέπτης/ χρήστης επανερμηνεύει τα εκθέματα-αντικείμενα στον χρονότοπο της μουσειακής αφήγησης, διαταράσσοντας με τον τρόπο αυτό προϋπάρχουσες ή εδραιωμένες ηγεμονικές σχέσεις μέσα στο μουσείο, όσον αφορά την «μαθησιακή» διαδικασία στη σχέση κοινωνίας - μουσείου, σύμφωνα με το χειραφετικό μοντέλο μάθησης των Hammond και Collins: αυτοδιαχείριση (έλεγχος εργασιών), αυτο-παρακολούθηση (γνωστική ευθύνη), και κίνητρο. Δεν μπορούμε να προσεγγίσουμε τη μία διάσταση χωρίς να εξετάζουμε ταυτόχρονα τις άλλες (1991: 31, κ. εξ.).
- ε. Η ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι μια διαδικασία επικοινωνίας που έχει σημαντικό ρόλο στην παροχή ποιοτικής εμπειρίας των επισκεπτών, διευκολύνοντας τις βιώσιμες ροές τους. Οι εμπλουτισμένες ομάδες πληροφοριών (στο περιβάλλον αυτό είναι σημαντικό να διακρίνει κανείς τι είναι σημαντικό και τι όχι, και αν η νέα πληροφορία αλλάζει το πεδίο της δράσης του) μέσω της ψηφιοποιημένης πολιτιστικής κληρονομιάς βελτιστοποιούν την κατανόηση των επισκεπτών σε σημαντικά χαρακτηριστικά της σχολικής κληρονομιάς και συνειδητοποιούν την ανάγκη προστασίας της (Hadžić, 2004: 77).
- ζ. Σε κοινωνικό επίπεδο θα θέλαμε να προκύψει αβίαστα ένας διάλογος για την ενδυνάμωση της δημοκρατίας, της δικαιοσύνης, της ισότητας και της αλληλεγγύης, και η ανάδυση μιας νέας αντίληψης για τον δημόσιο χώρο και το κοινό αγαθό.

Είναι γνωστό ότι σε τυπικά περιβάλλοντα εκπαίδευσης, όπως το σχολείο, εφαρμόζεται κυρίως μια παιδαγωγική της πρόσληψης σε ότι αφορά τα μορφωτικά περιεχόμενα, η οποία είναι από τη φύση της «διδασκικοκεντρική» και συμπεριφορική, πλην κάποιων εξαιρέσεων. Η ίδια παιδαγωγική θεώρηση συχνά εφαρμόζεται και σε μη τυπικά περιβάλλοντα, όπως σε ένα μουσείο, που απλώς εκθέτει στον επισκέπτη το πολιτισμικό περιεχόμενό του ή όταν τον καθοδηγεί με ένα συγκεκριμένο τρόπο για να τον «ξεναγήσει» (η «ξενάγηση» σαν όρος παραπέμπει στον παραδοσιακό τρόπο επίσκεψης). Αντίθετα, σύμφωνα με την

παιδαγωγική του Ιστού 0.2 που τείνει να είναι αυτο-κατευθυνόμενη (Anastasiadis & Kotsidis, 2013), η μάθηση εντός του μουσείου οφείλει πλέον να είναι αλληλεπιδραστική και συνεργατική, ακολουθώντας το παρακάτω σχήμα:

δημιουργία → δημιουργία και ανάκλαση → δημιουργία, ανάκλαση και διαμοίραση (ERC, 2018: 3)

Επομένως, απέναντι στην παραδοσιακή «εκθεσιοκεντρική» αντίληψη του μουσείου αναπτύσσεται μια σύγχρονη «επισκεπτοκεντρική». Στην πρώτη περίπτωση, η μουσειακή έκθεση είναι γραμμική και προδιαγεγραμμένη, ενώ η αλληλεπίδραση του επισκέπτη με τα εκθέματα (και όχι αντικείμενα) απουσιάζει, η επικοινωνία μεταξύ τους είναι μονόπλευρη (Desvallees & Mairress, 2014), και προωθείται μια προκαθορισμένη συμπεριφορά εκ μέρους του (Taylor et al., 2008). Αντίθετα, στη δεύτερη περίπτωση, την επισκεπτοκεντρική, ο επισκέπτης έχει ένα ενεργό ρόλο: καθορίζει ο ίδιος τη διαδρομή του στο χώρο και επικοινωνεί με τον δικό του τρόπο πολλαπλές ερμηνείες και «αλήθειες» με τα εκθέματα - αντι-κείμενα, καθώς «συνομιλεί» με αυτά (Hein 2012). Στο σημείο αυτό, όπως αναφέρει η Witcomb (2012: 497), η διάδραση του επισκέπτη με το μουσείο είναι «διαλογική», με πολλαπλές θεωρήσεις της πραγματικότητας. Είναι μάλιστα το ίδιο το υποκείμενο εκείνο που κατασκευάζει και νοηματοδοτεί την αλήθεια, και μ' αυτόν τον τρόπο δια-μεσολαβεί ανάμεσα στο μουσείο και το πολιτισμικό ή μορφωτικό του περιεχόμενο.

Υπό την έννοια αυτή το μουσείο από παραδοσιακό εκπαιδευτικό - τυπικό ή ακαδημαϊκό - περιβάλλον μετατρέπεται σε παιδαγωγικό/ διαδραστικό περιβάλλον, σε ένα οικοσύστημα μάθησης (ανοικτό, σύνθετο, προσαρμοστικό, αειφόρο, με κοινωνικό και διαπολιτισμικό ορίζοντα) που καλείται, στο μέτρο που μπορεί, να συμβάλει στην προώθηση μιας πραγματικής εκπαιδευτικής δημοκρατίας και αλλαγής στο χώρο του σχολείου (Lundgaard & Jensen, 2013).

2. Οι νέες τεχνολογίες στο ΜτΕ-Χ ως πρόκληση και ανατροπή

Οι νέες τεχνολογίες και οι συνακόλουθες διαδικασίες μάθησης - αισθητικές, ενσώματες, επιτελεστικές - που συνοδεύουν τη χρήση τους, επιδιώκουν ουσιαστικά να επιτευχθεί μια «ερμηνευτική συνάντηση» του επισκέπτη με τα μορφωτικά περιεχόμενα του μουσείου, προκαλώντας το ενδιαφέρον του και κινητοποιώντας τον να θέτει ερωτήματα και να επιζητά απαντήσεις (Νικονάνου, 2015: 52-53, Black 2009).

Το ψηφιακά διαδραστικό έκθεμα-αντικείμενο στοχεύει στη διαμόρφωση μιας δυναμικής εμπειρίας στον επισκέπτη, τον κινητοποιεί να εντρυφήσει στη σχολική μουσειακή συλλογή, συγκρίνοντας ιστορικές εκπαιδευτικές πληροφορίες (ως ενεργητικός κόμβος και όχι σαν αποθήκη γνώσης), αναπτύσσοντας πολιτιστικές δεξιότητες, ανασύροντας σχολικές μνήμες, επιτελώντας παιδαγωγικές δραστηριότητες, συνδυάζοντας την ψυχαγωγία με τη μάθηση (Siemens, 2004, Witcomb, 2012: 495).

Η διάδραση είναι μια σημαντική πτυχή στην επικοινωνία και την κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και οι πολυμεσικές εφαρμογές προσφέρουν πολλές ευκαιρίες. Η 3D απεικόνιση (Virtual Environment) και οι ασύρματες συσκευές (Wireless Appliances) είναι από τις πιο διαδεδομένες. *«Τα τελευταία χρόνια, η εξατομίκευση μέσω των ΤΠΕ έχει γίνει μια σημαντική τάση στον κόσμο των μουσείων, όπου όλο και περισσότερα ιδρύματα την εισάγουν για να συμπληρώσουν τις συλλογές τους και να προσεγγίσουν καλύτερα τους επισκέπτες τους»*, σύμφωνα με την S. Fantoni (Hadžić, 2004: 77), λόγω της εξατομίκευσης και προσαρμοστικότητάς τους για τον πολιτιστικό επισκέπτη ή περιηγητή του μουσείου.

Η αξιοποίηση επομένως τέτοιου είδους χώρο-ευαίσθητων εφαρμογών, για τη σύγχρονη μουσειοπαιδαγωγική, οδηγούν στον εμπλουτισμό της χωρικής εμπειρίας του χρήστη, παρέχοντάς του ουσιαστικά ένα νέο πλαίσιο ερμηνείας του ίδιου του μουσείου ως πολιτισμικού οικοσυστήματος.

Κατ' αυτό τον τρόπο, η μουσειακή εμπειρία «εξοπλίζεται» ψηφιακά με περισσότερους και μικτούς μορφωτικούς πόρους - κάτι που δεν μπορούσε να συμβεί στο πλαίσιο της συμβατικής μουσειακής ξενάγησης -, οι οποίοι είναι δυνατόν να καταστήσουν το μουσείο πιο ελεύθερο και συνάμα ελκυστικό ως φυσικό χώρο και να οδηγήσουν ένα εν δυνάμει περιηγητικό κοινό σε αυτό. Στο δικό μας ερμηνευτικό παράδειγμα, επομένως, η τεχνολογία δε συνιστά απλά και μόνο ένα εργαλείο ή μέσο που θα καταστήσει ελκυστική τη «θέαση» των σχολικών αντικειμένων, αλλά λειτουργεί αντισταθμιστικά σε μια παραδοσιακή περί μουσείου ξεναγική αντίληψη. Μ' αυτήν την έννοια η τεχνολογία μπορεί να σηματοδοτήσει τη μετατόπιση από την παιδαγωγική της «πρόσληψης» στην παιδαγωγική της «διάδρασης», σε μια νέα χειραφετική μαθησιακή κουλτούρα μέσα στο μουσείο. Με αυτό τον τρόπο η ψηφιακότητα λειτουργεί ανατρεπτικά, εντός μιας συμβατικής έκθεσης, αλλά και ως γέφυρα του κοινού με το ίδιο το μουσείο (Setlhabi, 2008: 2). Σε αυτή την περίπτωση τα ψηφιακά μέσα δε συνδέονται απλώς με την τεχνολογία, αλλά γονιμοποιούν τη σκέψη μας, καθιστώντας μας ικανούς και ικανές να δούμε με έναν χειραφετητικό τρόπο τα πράγματα, όπως δεν είχαμε τη δυνατότητα ή δεν είχαμε φανταστεί να τα δούμε πριν.

Η απάντηση σε αυτό το θεωρητικό και πρακτικό ζητούμενο, στο πλαίσιο της πειραματικής εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στο ΜτΕ-Χ του Πανεπιστημίου Κρήτης, δεν μπορεί να δοθεί ολοκληρωμένα, καθώς είμαστε ακόμη σε αρχικό στάδιο.

3. Εικονικός μουσειακός χώρος: προκλήσεις- περιορισμοί - ερωτήματα

Σύμφωνα με την μουσειοπαιδαγωγική οπτική που υιοθετούμε, η «εικονικότητα» γίνεται ταυτόχρονα αντιληπτή τόσο ως περιεχόμενο όσο και ως διαδικασία, παρέχοντας πολλαπλές-εναλλακτικές δυνατότητες χρήσης στον/στην επισκέπτη/τρια και διευρύνοντας ουσιαστικά τις μαθησιακές ευκαιρίες και εμπειρίες του μέσα από την καλλιέργεια πολλαπλών αισθήσεων (Cranny-Francis, 2011). Ωστόσο, ελλοχεύει ο κίνδυνος της εργαλειακής χρήσης των νέων τεχνολογιών που ενδέχεται να λειτουργήσουν *«σαν δούρειος ίππος, με την έννοια του δελεαστικού διαύλου,*

του πρόσφορου μέσου», όπως το έχει εκφράσει ο Κόκκινος, αναφερόμενος στις διαπιστώσεις του D. Shemilt για την αναποτελεσματικότητα του παραδείγματος του ενεργητικού πολιτισμικού μετασχηματισμού και του μαθήματος της ιστορίας στις πλουραλιστικές δημοκρατίες (Κόκκινος, 2018: 786-787), με αρνητική συνέπεια μια κατ' επίφαση επισκεπτοκεντρικότητα.

Κύριες προκλήσεις, αλλά και προσδοκίες μας, για την πολιτιστική κληρονομιά στην ψηφιακή εποχή αποτελούν μεταξύ άλλων:

- Η άρση του κατακερματισμού των δραστηριοτήτων και η ανάγκη για έναν ουσιαστικό διάλογο μεταξύ των κοινοτήτων για αλλαγή νοοτροπίας στη συνεργασία μεταξύ των ανθρωπιστικών/κοινωνικών επιστημόνων και των ειδικών της πληροφορικής. Η ψηφιοποίηση είναι μια ευκαιρία για να προωθηθεί μια νέα κουλτούρα ανταλλαγής, διατομεακών διαλόγων και συνδέσεων (μεταξύ ιστορικών της εκπαίδευσης, μουσειοπαιδαγωγών, πληροφορικών)
- Η σύνδεση της έρευνας με τις ανάγκες της κοινωνίας και των πολιτών. Ο πολιτισμός θεωρείται όλο και περισσότερο το νέο δομικό υλικό (το «τσιμέντο») για τον επαναπροσδιορισμό της ευρωπαϊκής ταυτότητας και ολοκλήρωσης. Η πολιτιστική κληρονομιά σε συνδυασμό με τις νέες τεχνολογίες συμβάλλουν στην καλύτερη κατανόηση του κοινού μας παρελθόντος και στη διατήρηση της μνήμης από τις νέες γενιές.
- Η διαχείριση των δεδομένων και η διαλειτουργικότητά τους έχουν αλλάξει την πολιτιστική κληρονομιά, με τα διεθνή εργαλεία πλοήγησης, κάτι το οποίο αποτελεί πρόσθετη πρόκληση. Τα ανοιχτά δεδομένα (πολιτισμός ανοιχτής πρόσβασης) και η επαναχρησιμοποίησή τους είναι σημαντικά. Όπως έχουν επίσης τεθεί και οι υπερβάσεις των περιορισμών που οφείλονται στις μουσειολογικές προσεγγίσεις που μπορούν να θεωρηθούν ως ξεπερασμένες (Ortelli, et al. 2017: 7-8).

Ένα σημαντικό ερώτημα, το οποίο μας απασχολεί, είναι πώς ο εικονικός μουσειακός χώρος θα καταστεί πεδίο κοινωνικής αλληλεπίδρασης και όχι μόνο ατομικής διάδρασης, δηλαδή πώς θα μεταβούμε από την ατομική «αξιοποίηση» της μουσειακής εμπειρίας στον κοινωνικό/ συλλογικό διαμοιρασμό της (Wahlstedt, et al., 2008). Σε αυτό το πνεύμα, αν δεχόμαστε, τον κοινωνιοκεντρικό χαρακτήρα των ψηφιακών μέσων, μπορεί να επιχειρήσουμε να αποκατασταθεί μια κάποια ισορροπία μέσα από τη διανομή, διάδοση ή καλύτερα διάχυση της γνώσης (Hadžić, 2004). Μέσω των τηλεπικοινωνιών έχουμε τη δυνατότητα ανάπτυξης με τη βοήθεια του υπολογιστή το ίδιο το εικονικό μουσείο να καταστεί μια δια βίου κοινότητα μάθησης σε μια πληθοποριστικού τύπου συγκρότηση νοημάτων και εννοιών. Επί παραδείγματι, οι ψηφιακές αφηγήσεις θα λειτουργούν ανατροφοδοτικά ως προς τους επισκέπτες. Στο πλαίσιο μιας συνεργατικής εμπειρίας και μάθησης θα λειτουργούν και οι φυσικές ή εικονικές διαδρομές, όπως και οι εφαρμογές για έκφραση απόψεων και τα εργαλεία ψηφιακής συγγραφής και ανταλλαγής ιδεών και υλικού (αποστολή συνδέσμων με emails), κ.λπ. (Γιαννούτσου, κ.ά., 2011: 134).

Για την ψηφιακή περιήγηση εντός του μουσείου τοποθετούνται στο εσωτερικό του κυρίως κινητές συσκευές (tablets ή έξυπνα κινητά) με τις λεγόμενες χωρο-ευαίσθητες εφαρμογές - περιήγηση του χρήστη στο χώρο, αποκωδικοποίηση

ενσωματωμένων πληροφοριών στα αντικείμενα ή στο χώρο με τη μορφή Ετικέτας Γρήγορης Ανταπόκρισης (QR codes: Quick Response Codes) (Γιαννούτσου, 2015: 226-227). Μέσα από τις παραπάνω εφαρμογές των κινητών συσκευών οι χρήστες συγκεντρώνουν το πληροφοριακό υλικό που τους ενδιαφέρει και μπορούν να προχωρήσουν σε συγκρίσεις, συνδέσεις, συσχετίσεις των ψηφιακών αντικειμένων με τα φυσικά αντικείμενα, διαμοιρασμούς, ή όταν βρεθούν στο κατάλληλο σημείο της έκθεσης, να διαδράσουν με το ψηφιακό αντικείμενο και σε ένα μεταγενέστερο χρόνο να συμβάλλουν στον επανα-σχεδιασμό της ίδιας της έκθεσης αλλά και αυτής της χρήσης του τεχνολογικού εργαλείου/μέσου (Hubard, 2007).

4. Πειραματική εφαρμογή στο ΜτΕ-Χ

Ο τρόπος με τον οποίο διενεργείται η πολιτισμική εμπειρία δεν έχει αλλάξει ουσιαστικά για δεκαετίες. Ιδιαίτερα οι νέες γενιές φαίνεται να χρειάζονται νέες ελκυστικότητες, νέους τρόπους έκθεσης του πολιτιστικού υλικού, όπως οι πολυτροπικές διεπαφές, τα μικροαισθητηριακά και ευφυή συστήματα. Αυτοί οι νέοι τρόποι μπορούν να τροποποιήσουν το περιοριστικό περιβάλλον των μουσείων, έτσι ώστε ένα έκθεμα, να γίνει ένα ενεργό «αντικείμενο-θέμα», ένα είδος υπερσύνδεσης ικανής να απελευθερώσει γνώσεις, πληροφορίες ή βιώματα (Hadžić, 2004: 78). Η υλοποίηση του Έργου, «*Ερευνώ – Δημιουργώ – Καινοτομώ*», το οποίο μεταξύ άλλων στοχεύει στην ανάπτυξη και προώθηση του εκπαιδευτικού τουρισμού ή περιηγητισμού (να σημειωθεί ότι ο παγκόσμιος ιστός εισάγει πολλούς περιηγητικούς προορισμούς στην παγκόσμια αγορά της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθιστώντας τους περιηγητές ενημερωμένους για τοποθεσίες τις οποίες δεν γνώριζαν πριν), επιτυγχάνεται: α) μέσα στο φυσικό χώρο του Μουσείου και στη Μουσειακή Συλλογή της Βυζαντινολόγου Ελένης Γλύκατζη – Αρβελέρ με την ψηφιοποίηση πολύτιμων τεκμηρίων της ιστορίας της εκπαίδευσης (από τα μέσα του 18ου αιώνα) και την αξιοποίηση συστημάτων διαχείρισής τους με τρόπο καινοτόμο και παιγνιώδη, με βάση εφαρμογές της επαυξημένης πραγματικότητας, και β) έξω από τους δύο αυτούς χώρους μέσω της ψηφιακής απεικόνισης εικονικών διαδρομών σε σχολεία που συνδέονται μαζί τους.

Ειδικότερα, θα υλοποιηθούν οι παρακάτω δράσεις:

- α. Δημιουργία εικονικού μουσείου με την αξιοποίηση πρωτότυπων καινοτόμων εφαρμογών, σχεδιασμένων να δημιουργούν ψηφιακά υποκατάστατα και να παρουσιάζουν πολυμεσικές αναπαραστάσεις με μουσειακά αντικείμενα σε εικονικές εκθέσεις τόσο εντός όσο και εκτός του ΜτΕ-Χ (Patel, et al., 2003).
- β. Σύνδεση του μουσείου με εκπαιδευτικά πολιτιστικά μονοπάτια (εικονικά και φυσικά) με βάση εκπαιδευτικό υλικό που θα αναφέρεται σε σημαντικές περιόδους της ιστορίας της νεοελληνικής εκπαίδευσης (οθωμανική κυριαρχία, Κρητική Πολιτεία, περίοδος μεσοπολέμου, γερμανική κατοχή).
- γ. Παρουσίαση του σχολικού περιβάλλοντος στο φυσικό χώρο μέσω επαυξημένης πραγματικότητας για την αναπαράσταση επιλεγμένων σχολικών αντικειμένων. Ένα επιλεγμένο σχολικό αντικείμενο αντιπροσωπεύει είτε ένα αποκτημένο αντικείμενο, είτε ένα ψηφιοποιημένο αντικείμενο. Ένα ψηφιοποιημένο αντικείμενο είναι μια «ερμηνεία» του επιλεγμένου σχολικού αντικειμένου που δημιουργήθηκε από την επιστημονική ομάδα του ΜτΕ-Χ

και επιτρέπει στον χρήστη του μουσείου να διαχειρίζεται όλες τις πτυχές της βάσης δεδομένων, συμπεριλαμβανομένων των εικονικών αναπαραστάσεων πολιτιστικών αντικειμένων, εικονικών εκθέσεων και προτύπων απεικόνισης (Patel, et al., 2003).

- ζ. Παιγνιοποίηση αντικειμένων των μουσειακών συλλογών για την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης των χρηστών και την ενίσχυση της μουσειακής τους εμπειρίας μέσω του βιώματος και της παιγνιώδους μάθησης.
- η. Δημιουργία εικονικού περιβάλλοντος εμπύθισης του επισκέπτη. Οι εκθέσεις αποτελούνται τόσο από εικονικές γκαλερί 3D VRML / X3D, όσο και από ιστοσελίδες πολυμέσων 2D, και μπορούν να προσεγγιστούν μέσω ενός προγράμματος περιήγησης στο Web (σε οθόνη αφής στο μουσείο) και μέσω ενός επιτραπέζιου περιβάλλοντος επαυξημένης πραγματικότητας. Προέκτασή του είναι και η δημιουργία διαδραστικών e-books από παλιά σχολικά εγχειρίδια του Μουσείου και η βελτίωση και αναβάθμιση ψηφιοποιημένου παιδαγωγικού υλικού από τεκμήρια του παλιού σχολείου.
- ι. Υιοθέτηση ψηφιακών αφηγήσεων, λαμβάνοντας υπόψη τους διαθέσιμους πόρους, τις τεχνολογικές απαιτήσεις και τη διεπιστημονικότητα. Οι ψηφιακές αφηγήσεις της σχολικής ζωής χρησιμοποιούνται όχι μόνο ως ψυχαγωγικό μέσο που διεγείρει το ενδιαφέρον και προκαλεί τη συμμετοχή του επισκέπτη. Οι ψηφιακές αφηγήσεις υπερβαίνουν κατά πολύ τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας. Αποτελούν πραγματικά ένα ισχυρό μέσο προσωπικής έκφρασης, κατανόησης και αυτογνωσίας, εστιάζουν στην βιωμένη εμπειρία και στη μνήμη, και συνδυάζουν την παραδοσιακή προφορική μαρτυρία με τα σύγχρονα εργαλεία Web 2.0. (Γιαλλούση, κ.ά., 2011: 213-220, Ioannidis et al., 2013: 422).

Ένα τέτοιο εικονικό μουσείο θεωρούμε ότι προσφέρει περαιτέρω πλεονεκτήματα, δεδομένου ότι είναι δυνατή ακόμη και η παρουσίαση αντικειμένων, τα οποία κανονικά θα ήταν απρόσιτα, διευρύνοντας και εμπλουτίζοντας έτσι την online εμπειρία αυτών που περιηγούνται στο εικονικό μουσειακό περιβάλλον (Patel, et al., 2003).

5. Σχεδιασμός εκπαιδευτικών/πολιτισμικών μονοπατιών για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού τουρισμού

Στην πειραματική έρευνα του ΜtE-X επιχειρείται η σύνδεση του μουσείου με το ευρύτερο πολιτιστικό και κοινωνικό πλαίσιο αναφοράς του. Ειδικότερα, μέσω παιδαγωγικών περιηγήσεων, συμβατικών και εικονικών, με στόχο την ανάπτυξη και προώθηση του εκπαιδευτικού τουρισμού. Ως γνωστό, υπάρχει στενή σχέση μεταξύ τουρισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς. Αφενός μεν η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να χρησιμεύσει ως αξιοθέατο, αφετέρου δε ο τουρισμός μπορεί να οδηγήσει σε οικονομική και πολιτική στήριξη, όχι με την έννοια της εμπορικής προώθησης της εκπαιδευτικής κληρονομιάς, αλλά της βιώσιμης και αειφόρου ανάπτυξης του εκπαιδευτικού τουρισμού για την προστασία και διάδοσή του. Έχει υποστηριχθεί, επίσης, ότι ο πολιτιστικός τουρισμός δεν μπορεί πλέον να θεωρείται αποκλειστικά ως τομέας εξειδικευμένου ενδιαφέροντος, αλλά και ως ομπρέλα για διάφορες δραστηριότητες που έχουν πολιτιστικό ενδιαφέρον. Ο G. Richards υποστηρίζει ότι ο

πολιτιστικός τουρισμός φαίνεται να αυξάνεται, επειδή όλο και περισσότερα τουριστικά αξιοθέατα ορίζονται πλέον ως «πολιτιστικά», και καθώς ο τουρισμός μεγαλώνει διεθνώς, θα είναι περισσότεροι οι επισκέπτες σε πολιτιστικά αξιοθέατα (Hadžić, 2004).

Τα εκπαιδευτικά μονοπάτια που αναπτύσσονται αφορούν στην ιστορία του επαγγέλματος του/της εκπαιδευτικού κατά τη νεότερη περίοδο της ελληνικής ιστορίας και θα παρουσιάσουν την εκπαίδευση των δασκάλων και δασκαλισσών με αναφορές στο ιδεολογικό και κοινωνικό πλαίσιο της εποχής και στον εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό λόγο που καθόρισε την εκπαίδευση τόσων των ίδιων όσο και των μαθητών /τριών τους. Μέσα από μια τέτοια εικονική περιήγηση επιδιώκουμε να αναδείξουμε ιστορικά όψεις της εκπαίδευσης, αλλά και στιγμιότυπα από τη ζωή γυναικών που δεν έχουν μόνο θετικό στίγμα αλλά κυρίως αρνητικό ή τραυματικό.

Για τη χάραξη των εκπαιδευτικών διαδρομών/ μονοπατιών στηριζόμαστε στο μοντέλο της χειραφετικής μάθησης:

- (α) Αρχικά, κριτική περιήγηση του/ της επισκέπτη/ τριας εντός του ΜτΕ-Χ και στις συλλογές του σε αντικείμενα, τα οποία προέρχονται από τα σχολεία των διαδρομών, όπου και θα καταλήξει η μουσειακή περιήγηση, επιδιώκοντας μέσα από συνεργατικό κλίμα να συνδέουν τις ιδέες και αντιλήψεις τους, τον εαυτό τους και τις εμπειρίες τους με την δράση.
- (β) Σε δεύτερη φάση ο/η χρήστης βγαίνει εκτός μουσείου και περιηγείται στον «χώρο», σύμφωνα με τις ανάγκες του προτεινόμενου σταθμού (αξιοθέατα), προκειμένου να συνδέσει το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού μονοπατιού με το χωροχρονικό συγκείμενο της περιόδου στην οποία αυτό αναφέρεται (γνωστική ευθύνη) και του κοινωνικού του πλαισίου
- (γ) Σε τρίτη φάση ο/η χρήστης περιηγείται στα σχολεία και επανανοηματοδοτεί τα αντικείμενα που του παρουσιάζονται (κίνητρο), ώστε να οδηγηθεί (αυτοδιαχείριση) σε γενικότερα συμπεράσματα και κρίσεις για το περιεχόμενο της εκπαίδευσης (Setlhabi, 2008: 3).

Επιπλέον, η επιλεγμένη σχολική κληρονομιά συνοδεύεται από εμπλουτισμένη κριτική πληροφόρηση, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί εκ νέου αποτελεσματικά για την δημιουργία τουριστικών υπηρεσιών, πολιτιστικών δρομολογίων και να βοηθήσει τους περιηγητές να διευρύνουν τις γνώσεις τους, απολαμβάνοντας στοχαστικοκριτικά τον ελεύθερο χρόνο τους. Μάλιστα, το ψηφιοποιημένο υλικό παρέχεται και σε άλλες δύο γλώσσες εκτός από την ελληνική (Caffo, 2014: 5).

6. Δημοκρατική συμμετοχή στη μουσειακή εμπειρία

Η ενεργή/ διαδραστική εμπλοκή του υποκειμένου στα μουσειακά δρώμενα ενισχύει τον εκδημοκρατισμό του πολιτισμικού οργανισμού σε σχέση με τη νοηματοδότηση της πολιτισμικής κληρονομιάς που *ex officio* διαχειριζόταν ανέκαθεν. Η οικειοποίηση των νέων τεχνολογιών στο μουσείο που υποστηρίζει τον συμμετοχικό ρόλο του/της επισκέπτη/ τριας σε μια «εκ των κάτω» (bottom-up) επανανοηματοδότηση της εμπειρίας του/ της αναφορικά με το μαθησιακό αντικείμενο-έκθεμα, κινείται στον αντίποδα μιας «άνωθεν» (from above) εκθεσιοκεντρικής και

γραμματικής αντίληψης. Το γεγονός αυτό θα έχει ως συνέπεια την αλλαγή του ρόλου του υποκειμένου μέσα στο μουσείο, το οποίο από απλός «καταναλωτής» αρχίζει να γίνεται συνδιαμορφωτής της μουσειακής εμπειρίας και κουλτούρας.

Σε αυτή την περίπτωση μιλάμε για ένα δημοκρατικό μετασχηματισμό του μουσείου με δεδομένο ότι: α) διασπάται η παραδοσιακή παιδαγωγική σχέση μουσειολόγου – επισκέπτη, β) το μουσείο συνιστά χώρο ελεύθερης μάθησης δια μέσου της σύζευξης της κοινωνικής εμπειρίας του ατόμου και της δυνατότητας ανακάλυψης νέας γνώσης, γ) η απόκτηση μουσειακής εμπειρίας και κατά συνέπεια η δημιουργία δεσμών με το πολιτισμικό αγαθό αφορά ολοένα και μεγαλύτερα τμήματα του πληθυσμού (Panciroli, et al., 2017: 4, Hadžić, 2004).

Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνουμε την ελεύθερη πρόσβαση στα πολιτισμικά του αγαθά, ως βασικό ανθρώπινο δικαίωμα, για όλους και όλες, γεγονός που στη βιβλιογραφία καταγράφεται ως πολιτισμικός εκδημοκρατισμός του μουσείου (democratizing culture): το μουσείο θέτει την πολιτισμική του κληρονομιά ενώπιον ενός ανοιχτού διαλόγου, διαπραγματευόμενο την ταυτότητα του και το ρόλο του (Reeve & Wollard, 2006).

Επίλογος

Με βάση την παραπάνω ανάλυση, η χρήση των τεχνολογιών στο μουσείο θέτει τη διαδικασία μετακίνησης/μετατόπισης της μουσειακής συλλογής προς τον/ την επισκέπτη/ τρια, ή αλλιώς παραπέμπει στην ύπαρξη ενός μουσείου που συλλειτουργεί μαζί με τον/την επισκέπτη/ τρια. Ως προς αυτό η τεχνολογία καλείται να διαδραματίσει έναν παιδαγωγικό ρόλο στην ενδυνάμωση και εξωτερίκευση της εμπειρίας του ατόμου στο χώρο του μουσείου, η οποία μπορεί να λειτουργήσει απελευθερωτικά για το ίδιο.

Όπως επισημαίνουν οι Κόκκινος και Αλεξάκη: *«Το σύγχρονο μουσείο δεν μπορεί πλέον να αποτελεί μια περιχαρακωμένη, κλειστή και αυτοτελή οντότητα. Έχει πολυδιάστατο χαρακτήρα. Είναι ένας θεσμός που μεταβάλλεται διαρκώς και αποτυπώνει τον φιλοσοφικό, ιστορικό και κοινωνιολογικό προβληματισμό. Έγινε έτσι ένα δυναμικό άνοιγμα στο ευρύ κοινό, προκειμένου το μουσείο να συμβάλει στη 'δια βίου' αγωγή και εκπαίδευση και στην προώθηση μιας πλουραλιστικής προοπτικής, λειτουργώντας ως μηχανισμός διαμόρφωσης κουλτούρας και δεξιοτήτων πολιτισμικής κριτικής»* (2012: 11).

Με αυτό τον τρόπο η συμβολή των νέων τεχνολογιών είναι δυνατόν να συμβάλλει στην υπέρβαση του «μουσείου-αυθεντίας» και στην απεμπλοκή μας από ιεραρχικές παιδαγωγικές σχέσεις, οι οποίες είναι ιστορικά εδραιωμένες και δύσκολα μετακινούμενες.

Βιβλιογραφία

Ξένη

- Addis, M. (2005). New Technologies and Cultural Consumption – Edutainment Is Born! *European Journal of Marketing*, 39, 7-8, 729–736.
- Anastasiadis, P., Kotsidis, K. (2013). The Challenges of Web 2.0 for Education in Greece: A Review of the Literature. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 8, 4, 19-33.
- Bertrand, Y., Valois, P. (2000). John Dewey. In: J. Houssaye (Ed.) (pp. 157-170), *Δεκαπέντε παιδαγωγοί. Σταθμοί στην ιστορία της παιδαγωγικής σκέψης* (Δ. Καρακατσάνη, Μετάφρ.). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Black, G. (2009). *Το ελκυστικό μουσείο. Μουσεία και επισκέπτες* (Σ. Κωτίδου, Μετάφρ.). Αθήνα: Εκδόσεις Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς.
- Borowiecki, K.J., Navarrete, T. (2017). Digitization of heritage Collections as indicator of innovation. *Economics of Innovation and New Technology*, 26, 3, 227-246.
- Caffo, R. (2014). Digital cultural heritage projects: Opportunities and future challenges. *Procedia Computer Science*, 38, 12-17.
- Cranny-Francis, A. (2011). Semefulness: A Social Semiotics of Touch. *Social Semiotics*, 21, 4, 463-481.
- Desvallees, A., Mairesse, F. (2014). *Βασικές έννοιες της μουσειολογίας* (Σ. Λάμπας, Μετάφρ.). Αθήνα: Εκδόσεις I.C.O.M. / Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων-Ελληνικό Τμήμα.
- European Resource Centre. *Η Παιδαγωγική του Ιστού 2.0 (Web 2.0)* (σσ. 1-27) (Available from: http://bepipedo2-ekse.cti.gr/moodlementep/pluginfile.php/247/mod_resource/content/1/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%20web%202.0.pdf, accessed 22/08/2018)
- Falk, J., Dierking, L. (2012). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek: Left Coast Press.
- Fantoni, S.F. (2002). *Visiting with a personal touch: a guide to personalization in museums*. Maastricht: McLuhan Institute.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic Books.
- Habermas, J. (1972). *Knowledge and human interests*. London: Heinemann
- Hadžić, O. (2004). Tourism and digitization of cultural heritage. *Pregled nacionalnog centra za digitalizaciju*, 2004, 5, 74-79.
- Hammond, M., Collins, R. (1991). *Self-directed learning. Critical practice*. London: Kogan Page.
- Hein, G. (2012). Μουσειακή Εκπαίδευση. In: Sh., Macdonald (Ed.) (pp. 471-488) *Μουσείο και μουσειακές σπουδές. Ένας πλήρης οδηγός* (Δ. Παπαβασιλείου, Μετάφρ.). Αθήνα: Εκδόσεις Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς.
- Hein, G. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). Education, Communication and Interpretation: Towards a Critical Pedagogy in Museums. In: E. Hooper-Greenhill (Ed.) (pp. 3-27), *The Educational Role of the Museum* (2nd ed.). London: Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London & New York: Routledge.

Hubard, O.M. (2007). Productive Information: Contextual Knowledge in Art Museum Education. *Art Education*, 60, 4, 17-23.

Ioannidis, Y., et al., (2013). One object many stories: Introducing ICT in museums and collections through digital storytelling. In: *Digital Heritage International Congress* (pp. 421-424), 28 Oct. - 1 Nov., Marseille, France (Available from: http://www.madgik.di.uoa.gr/sites/default/files/digitalheritage2013_401_ioannidistal_1.pdf, accessed 21/08/2018).

Kim, B. (2010). *e-ASEM White Paper: e-Learning for Lifelong Learning*. South Korea: KNOU press (Available from: zapdoc.tips_e-asem-white-paper-e-learning-for-lifelong-learnin.pdf, accessed 24/8/18).

Kozulin, A., et al. (2003). *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lee, N., Rodriguez-Pose, A. (2014). Innovation in Creative Cities: Evidence from British Small Firms. *Industry and Innovation*, 21, 6, 494-512.

Lundgaard, I.B., Jensen, J.T. (2013). *Museums: Knowledge, Democracy, Transformation*. Danish Agency for Culture: Styrelsen.

Matsumoto, K. (2017). A review of Jerome Bruner's educational theory: Its implications for studies in teaching and learning and active learning. *Journal of Nagoya Gakuin University; SOCIAL SCIENCES*, 54, 1, 129-146 (Available from: <http://doi.org/10.15012/00000941>, accessed 25/8/2018)

Ortelli, F., Emeriau, E., DaL, E. (2017). *Cultural Heritage in the Digital Era*. Brussels: COST Association.

Panciroli, C., Russo, V., Macaudo, A. (2017). When Technology Meets Art: Museum Paths between Real and Virtual. In: *Image and Imagination between Representation, Communication, Education and Psychology* (pp. 1-14), 27-28 November, Brixen, Italy (Available from: <http://www.mdpi.com/2504-3900/1/9/913>, accessed 22/08/2018).

Parry, R., Sawyer, A. (2005). Space and the Machine. Adaptive Museums, Pervasive Technology and the New Gallery Environment. In: S. Macleod (Ed.) (pp. 39-52), *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*. London: Routledge.

Patel, M., White, M., Walczak, K., Sayd, P. (2003). *Digitization to Presentation: Building Virtual Museum Exhibitions*. In: *Vision, Video and Graphics*, United Kingdom: Bath (Available from: <https://purehost.bath.ac.uk/ws/portalfiles/portal/11197403/paper31.pdf>, accessed 22/08/2018).

Reeve, J., Woollard, V. (2006). Influences in Museum Practice. In: C. Lang, J. Reeve, V. Woolard (Eds) (pp. 5-18), *The Responsive Museum. Working with Audiences in the Twenty-First Century*. Ashgate: Surrey.

Setlhabi, K.G. (2008). Digitization Challenges: What Can We Learn? In: *Annual Conference of CIDOC* (pp. 1-9), 15-18 September, Athens (Available from: http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/cidoc/ConferencePapers/2008/22_papers.pdf, accessed 17/8/2018).

Siemens, G. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age* (Available from: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, accessed 17/8/2018).

Simon, N. (2010). The Participatory Museum, Museum 2.0: Santa Cruz (Available from: <http://www.participatorymuseum.org/>, accessed 30/07/2018).

Taylor, E., Neill, A., Banz, R. (2008). Teaching in Situ: Nonformal Museum Education. *Canadian Journal for the Study of Adult Education*, 21, 1, 19-36.

Wahlstedt, A., Pekkola, S., Niemelä, M. (2008). From E-learning Space to E-learning Place. *British Journal of Educational Technology*, 39, 6, 1020-1030.

Witcomb, A. (2012). Διαδραστικότητα: Προχωρώντας πιο πέρα. In: Sh. Macdonald (Ed.) (pp. 489-500), *Μουσείο και μουσειακές σπουδές. Ένας πλήρης οδηγός* (Δ. Παπαβασιλείου, Μετάφρ.). Αθήνα: Εκδόσεις Πολιτιστικού Ιδρύματος Ομίλου Πειραιώς

Ελληνική

Γιαννούτσου, Ν. (2015). Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στην μουσειοπαιδαγωγική. Στο: Ν. Νικονάνου (Επιμ.) (σσ. 225-252), *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. Αθήνα: Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα

Γιαννούτσου, Ν., κ.ά. (2011). Αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού: μία κριτική θεώρηση επιλεγμένων παραδειγμάτων. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 4, 1-3, 131-149

Κόκκινος, Γ. (2018). Επίμετρο για τη Διδακτική της Ιστορίας. Τρέχουσες εξελίξεις στο πεδίο της ιστορικής μάθησης: άρπαγες ψυχών, νεκρομάντις ή ταξιδευτές του χρόνου; Στο: S.T. Miller (Ed.) (σσ. 767-824), *Νεότερη και Σύγχρονη Ευρωπαϊκή Ιστορία* (Σ. Παπαδάκη, Μετάφρ., Γ. Κόκκινος, Επιμ.). Αθήνα: Gutenberg.

Κόκκινος, Γ., Αλεξάκη, Ευγ. (2012). *Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στη μουσειακή αγωγή*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Νικονάνου, Ν. (2015). Μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι: Συμμετοχή-εμπειρία-δημιουργία. Στο: Ν. Νικονάνου (Επιμ.) (σσ. 51-86), *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. Αθήνα: Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα