



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

**«ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΉΞΥΠΝΕΣ ΠΟΛΕΙΣ, ΙΟΤ ΚΑΙ ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ»**

Τίτλος Διατριβής	Ψηφιακές διαδικτυακές εφαρμογές Μουσειοπαιδαγωγικής με προσανατολισμό την Αρχαία Ελληνική Τεχνολογία Digital online applications for Museopedagogy focused on Ancient Greek Technology.
Όνοματεπώνυμο Φοιτήτριας	Δέσποινα Μπάμπα
Πατρώνυμο	Κωνσταντίνος
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ2224
Επιβλέπων	Δουληγέρης Χρήστος, Καθηγητής

Ημερομηνία Παράδοσης Οκτώβριος 2024

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Δουληγέρης Χρήστος
Καθηγητής

Κοτσιφάκος Δημήτριος
Διδάσκων ΠΜΣ

Εμμανουήλ Σκόνδρας
Διδάσκων ΠΜΣ

Copyright ©

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα.

Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν αποκλειστικά τον συγγραφέα και δεν αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Ως συγγραφέας της παρούσας εργασίας δηλώνω πως η παρούσα εργασία δεν αποτελεί προϊόν λογοκλοπής και δεν περιέχει υλικό από μη αναφερόμενες πηγές

Η Μεταπτυχιακή Διατριβή
είναι αφιερωμένη
στον παππού μου.

Ευχαριστίες

Η παρούσα Μεταπτυχιακή Διατριβή ολοκληρώθηκε στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες» του τμήματος Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς το 2024. Σε αυτό το σημείο, θα ήθελα να εκφράσω τη βαθιά μου ευγνωμοσύνη σε όλους όσους συνέβαλαν στην υλοποίηση αυτού του έργου. Πρώτα απ' όλα, ευχαριστώ θερμά τον Καθηγητή κύριο Χρήστο Δουληγέρη για την καθοδήγηση και την υποστήριξή του. Η προθυμία του να μοιράζεται τις γνώσεις του και η ευχάριστη επικοινωνία μας δημιουργούσαν ένα ευνοϊκό κλίμα συνεργασίας, που με ενθάρρυνε να εξερευνήσω νέες προσεγγίσεις και ιδέες. Ειδική μνεία θα ήθελα να κάνω στον μεταδιδάκτορα-εξωτερικό συνεργάτη του Πανεπιστημίου Πειραιώς κύριο Δημήτριο Κοτσιφάκο. Η υποστήριξή του, η δημιουργικότητα και το πάθος του για την έρευνα υπήρξαν πολύτιμα εφόδια σε αυτή τη δύσκολη πορεία. Ήταν πάντα εκεί για να προσφέρει στήριξη και καθοδήγηση, βοηθώντας με να ξεπεράσω τις προκλήσεις και να συνεχίσω με πείσμα. Η υποστήριξη της οικογένειάς μου και των φίλων μου υπήρξε επίσης κρίσιμη. Σας ευχαριστώ από καρδιάς που με ενθαρρύνετε και με καθοδηγούσατε σε κάθε βήμα αυτού του ταξιδιού. Η αγάπη και η πίστη σας στις δυνατότητές μου με έκαναν να πιστέψω στον εαυτό μου και να αγωνίζομαι σκληρά για τα όνειρά μου!

Περίληψη

Η Μεταπτυχιακή Διατριβή (ΜΔ) αυτή εξετάζει τη συμβολή της ψηφιακής τεχνολογίας στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και την εκπαίδευση, εστιάζοντας κυρίως στη ναυτική παράδοση. Μέσα από οκτώ κεφάλαια, αναλύεται η ψηφιοποίηση και η χρήση εφαρμογών Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) σε μουσεία, καθώς και η σημασία της μουσειακής εκπαίδευσης. Παρουσιάζονται οι δράσεις του Μουσείου Ναυτικής Παράδοσης Περάματος και διερευνώνται εκπαιδευτικά προγράμματα που συνδυάζουν την παράδοση με τη σύγχρονη τεχνολογία. Η διατριβή περιλαμβάνει επίσης μεθοδολογικές προσεγγίσεις για τη συλλογή δεδομένων και την ανάπτυξη διαδικτυακού περιεχομένου, αξιολογώντας την αποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών εργαλείων που σχεδιάστηκαν. Συνολικά, αναδεικνύεται η σημαντική σχέση μεταξύ τεχνολογίας, πολιτιστικής κληρονομιάς και εκπαιδευτικής διαδικασίας. Τα βήματα που ακολουθήθηκαν τόσο κατά την ερευνητική διαδικασία, όσο και κατά το κατασκευαστικό σκέλος της ΜΔ, περιγράφονται αναλυτικά στα επιμέρους κεφάλαια με συνοδεία πλούσιου οπτικού υλικού (στιγμιότυπα από οθόνες εργασίας). Εκτενής αναφορά πραγματοποιείται τέλος και στην ποικιλία των ψηφιακών εργαλείων που αξιοποιήθηκαν στις διαφορετικές φάσεις μελέτης, ταξινόμησης, σχεδιασμού και δημιουργίας της διατριβής.

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακός Πολιτισμός, Μουσειοπαιδαγωγική, Αρχαία ελληνική τεχνολογία, εμπειρία χρήστη, περιβάλλον διεπαφής, διάδραση, προστασία.

Abstract

This Master's Thesis examines the contribution of digital technology to the promotion of cultural heritage and education, focusing primarily on maritime tradition. Through eight chapters, it analyzes the digitization and use of Augmented Reality (AR) applications in museums, as well as the importance of museum education. The actions of the Maritime Tradition Museum of Perama are presented, and educational programs that combine tradition with modern technology are explored. The thesis also includes methodological approaches for data collection and the development of online content, evaluating the effectiveness of the educational tools designed. Overall, it highlights the significant relationship between technology, cultural heritage, and the educational process. The steps followed during both the research process and the development phase of the thesis are described in detail in the individual chapters, accompanied by rich visual material (screenshots from work sessions). Finally, extensive reference is made to the variety of digital tools utilized in the different phases of study, design, and creation of the thesis.

Keywords: Digital Culture, Museum Pedagogy, Ancient Greek Technology, User Experience, Interface Environment, Interaction, Protection.

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή και δομή.....	12
1.1 Εισαγωγή.....	12
1.2 Προσωπική εμπλοκή με το θέμα.....	12
1.3 Σκοπός, Στόχοι και Προσδοκώμενα Αποτελέσματα	13
1.4 Δομή διατριβής	15
1.5 Συμπεράσματα.....	19
Βιβλιογραφία	19
2. Ψηφιακότητα, Πολιτιστικοί οργανισμοί και Εκπαίδευση.....	21
2.1: Εισαγωγή.....	21
2.2: Ορίζοντας την ψηφιακότητα	21
2.3: Ψηφιακός μετασχηματισμός.....	23
2.4: Η ψηφιακότητα στους πολιτιστικούς οργανισμούς και στην εκπαίδευση	25
2.5: Συμπεράσματα.....	32
Βιβλιογραφία	33
3. Μουσειοπαιδαγωγική.....	36
3.1: Εισαγωγή.....	36
3.2: Ορίζοντας το μουσείο και την μουσειακή εκπαίδευση.....	36
3.3: Εφαρμογές νέων τεχνολογιών εντός των μουσειακών χώρων	40
3.4: Στόχοι και πρακτικές της μουσειοπαιδαγωγικής	45
3.5 Συμπεράσματα.....	49
Βιβλιογραφία	50
4. Θεωρητική πλαισίωση.....	52
4.1: Εισαγωγή.....	52
4.2: Μουσεία Ναυτικής Παράδοσης	52
4.3: Οργάνωση της δράσης	58
4.4 Ξενάγηση	64
4.5 Συμπεράσματα.....	70
5. Μεθοδολογία έρευνας	73
5.1: Εισαγωγή.....	73
5.2: Η Συνέντευξη	73
5.3: Ποιοτική στάθμιση.....	79
5.5: Συμπεράσματα	86
Βιβλιογραφία	86
6. Κατασκευή Ιστοτόπου και ενσωματωμένα διαδικτυακά ψηφιακά εργαλεία	88
6.1: Εισαγωγή.....	88
6. 2: Το τεχνικό μέρος της ιστοσελίδας	88
6. 3 Η δομή και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας.....	90

6. 4 Παρουσίαση των ψηφιακών εργαλείων που ενσωματώθηκαν στην ιστοσελίδα	95
6. 5 Συμπεράσματα	100
Βιβλιογραφία	100
7. Αξιολόγηση	103
7.1 : Εισαγωγή.....	103
7.2 : Αξιολόγηση παιχνιδιών (quiz).....	103
7.3 : Αξιολόγηση ιστοτόπου.....	107
7.4 : Συμπεράσματα.....	115
Βιβλιογραφία	115
8. Συμπεράσματα και προτάσεις για μελλοντικά έργα.....	117
8.1 : Εισαγωγή.....	117
8.2 : Προστιθέμενη αξία.....	117
8.3 : Προτεινόμενα μελλοντικά έργα	119
8.4 Συμπεράσματα.....	121
Βιβλιογραφία	121

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1.1: Στόχευση διερεύνησης.....	13
Εικόνα 1.2: Τα πρώτα 4 κεφάλαια	15
Εικόνα 1.3: Τα δεύτερα 4 κεφάλαια	17
Εικόνα 2.1: Στάδια ψηφιοποίησης πολιτιστικής πληροφορίας.....	20
Εικόνα 2.2: Ψηφιοποίηση.....	22
Εικόνα 2.3: Μειονεκτήματα της Ελλάδας	25
Εικόνα 2.4: Τα οφέλη που προσφέρει η ψηφιακή εποχή.....	26
Εικόνα 2.5: Η ψηφιακότητα στον εκπαιδευτικό τομέα.....	27
Εικόνα 2.6: Ψηφιακές τεχνολογίες	30
Εικόνα 3.1: Δομικές λειτουργίες ενός μουσειακού χώρου με πολιτιστικό, παιδαγωγικό και ερευνητικό γνώμονα.....	35
Εικόνα 3.2: Σχέση επισκέπτη, μουσειακής εμπειρίας και μάθησης.....	38
Εικόνα 3.3: Ψηφιακός μετασχηματισμός.....	39
Εικόνα 3.4: Αξιοποίηση των τεχνολογιών εντός πολιτιστικών χώρων	41
Εικόνα 3.5: Σχεδιασμός εκπαιδευτικής μουσειακής δράσης.....	44
Εικόνα 3.6: Το μοντέλο των Γενικών Μαθησιακών Αποτελεσμάτων	47
Εικόνα 4.1: Η Αθηναϊκή Τριήρης.....	53
Εικόνα 4.2: Η εξέλιξη ενός κωπηλατικού πλοίου	54
Εικόνα 4.3: Σπάνιες εκδόσεις βιβλίων και Χαρτογραφικά.	55
Εικόνα 4.4: Εξωτερικό έκθεμα του μουσείου.....	55
Εικόνα 4.5: Οι μαθητές στο χώρο της επίσκεψης.....	62
Εικόνα 4.6: Η πρώτη αίθουσα ξενάγησης του μουσείου	63
Εικόνα 4.7: Το ενδιαφέρον για την ελληνική επανάσταση.....	64
Εικόνα 4.8: Η ξενάγηση από τον κ. Μαρκογιάννη.....	64
Εικόνα 4.9: Η αντίδραση από τα εκθέματα	65
Εικόνα 4.10: Ο εξωτερικός χώρος του μουσείου.....	65
Εικόνα 4.11: Η παρατήρηση των εκθεμάτων από έναν μαθητή.....	66
Εικόνα 4.12: Η συζήτηση στο τέλος της ξενάγησης.....	67
Εικόνα 5.1: Στάδια συνέντευξης.....	71
Εικόνα 5.2: Στάδια πριν από μια συνέντευξη.....	72
Εικόνα 5.3: Εννοιολογική συσχέτιση της συνέντευξης στα σχολεία	78
Εικόνα 5.4: Στάδια της συνέντευξης.....	78
Εικόνα 5.5: Εννοιολογική συσχέτιση των βασικών όρων του κεφαλαίου συνολικά.....	79
Εικόνα 5.6: Διαδικασία ποιοτικής στάθμισης στο Taguette.....	80
Εικόνα 5.7: Η καρτέλα των ετικετών της ποιοτικής στάθμισης στο Taguette.....	81

Εικόνα 5.8: Ραβδοδιάγραμμα βασικών εννοιών.....	81
Εικόνα 6.1: Φάσεις κατασκευής ιστοτόπου	84
Εικόνα 6.2: Η αρχική σελίδα δημιουργίας του ιστοτόπου.....	86
Εικόνα 6.3: Αρχική σελίδα ιστοτόπου	87
Εικόνα 6.4: Αρχική σελίδα ιστοτόπου	87
Εικόνα 6.5: Οι ενότητες του ιστοτόπου	88
Εικόνα 6.6: Οι ενότητες του ιστοτόπου	88
Εικόνα 6.7: Οι ενότητες του ιστοτόπου	88
Εικόνα 6.8: Μέρος της υποενότητας του ιστοτόπου.....	89
Εικόνα 6.9: Μέρος της υποενότητας του ιστοτόπου.....	89
Εικόνα 6.10: Ο χάρτης του ιστοτόπου	90
Εικόνα 6.11: Το κουίζ μετά την επίσκεψη.....	90
Εικόνα 6.12: ο παιχνίδι μετά την επίσκεψη.....	91
Εικόνα 6.13: Το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του ιστοτόπου.....	91
Εικόνα 6.14: Η φόρμα αξιολόγησης του ιστοτόπου	92
Εικόνα 6.15: Η ψηφιακή αποτύπωση του μουσείου Ναυτικής παράδοσης.....	93
Εικόνα 6.16: Η ψηφιακή αποτύπωση του μουσείου Ναυτικής παράδοσης.....	93
Εικόνα 6.17: Το εσωτερικό ψηφιακής αποτύπωσης.....	93
Εικόνα 6.18: Το εσωτερικό του ψηφιακού μουσείου.....	94
Εικόνα 6.19: Το κουίζ μετά την επίσκεψη.....	94
Εικόνα 6.20: Ένα παράδειγμα από το κουίζ.....	94
Εικόνα 6.21: Η χρονογραμμή	95
Εικόνα 6.22: Το εκπαιδευτικό παιχνίδι.....	95
Εικόνα 7.1: Η πρώτη ερώτηση του ερωτηματολογίου.....	99
Εικόνα 7.2: Η δεύτερη ερώτηση του ερωτηματολογίου.....	99
Εικόνα 7.3: Η τρίτη ερώτηση του ερωτηματολογίου	100
Εικόνα 7.4: Αξιολόγηση παιχνιδιού με κλίμα 1 έως 5.....	100
Εικόνα 7.5: Η αξιολόγηση του παιχνιδιού σε μορφή πίτας	101
Εικόνα 7.6: Η αξιολόγηση του παιχνιδιού	101
Εικόνα 7.7: Η αξιολόγηση του παιχνιδιού με τη μορφή ερωτηματολογίου	101
Εικόνα 7.8: Η τελευταία ερώτηση σχετικά με το παιχνίδι.....	102
Εικόνα 7.9: Η φόρμα επικοινωνίας του ιστοτόπου.....	105
Εικόνα 7.10: Το ερωτηματολόγιο	106
Εικόνα 7.11: Ερώτηση σχετικά με την ιστοσελίδα.....	107
Εικόνα 7.12: Ερώτηση σχετικά με την ιστοσελίδα	107

Εικόνα 7.13: Ερώτηση σχετικά με την πληρότητα του ιστοτόπου.....	107
Εικόνα 7.14: Δυνατότητα περιγραφής εντυπώσεων από τον ιστότοπο.....	108
Εικόνα 7.15: Το ενδιαφέρον για την ιστοσελίδα	108
Εικόνα 7.16: Ερώτηση για την περιήγηση της ιστοσελίδας.....	109
Εικόνα 7.17: Ερώτηση σχετικά με την πληρότητα της ιστοσελίδας	109
Εικόνα 8.1: Συνδυασμός σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων για την παρουσίαση αρχαιολογικού υλικού	115

1. Εισαγωγή και δομή

1.1 Εισαγωγή

Το πρώτο κεφάλαιο της Μεταπτυχιακής Διατριβής (ΜΔ) παρουσιάζει την εισαγωγή στο θέμα της εργασίας και την μέθοδο που ακολουθήθηκε ως προς την έρευνα, τους στόχους και τους σκοπούς του εγχειρήματος αυτού. Το υποκεφάλαιο 1.1, αναφέρεται στην εισαγωγή του κεφαλαίου. Στο 1.2 γίνεται αναφορά στη προσωπική μας εμπλοκή με το θέμα, στο υποκεφάλαιο 1.3, αναφέρεται ο Σκοπός, οι Στόχοι και τα Προσδοκώμενα Αποτελέσματα ενώ στο 1.4 καταγράφουμε συνολικά τη Δομή της ΜΔ. Το 1^ο Κεφάλαιο κλείνει με τις σχετικές βιβλιογραφικές αναφορές.

1.2 Προσωπική εμπλοκή με το θέμα

Στο βαθμό που αναγνωρίζω τα στοιχεία αυτογνωσίας και αυτοκαθορισμού ως ερευνήτρια η προσωπική εμπλοκή με το θέμα ξεκίνησε από το έτος 2020. Έχοντας από μικρή ηλικία αναπτύξει μία έντονη αγάπη για την ιστορία και τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό, η επιθυμία μου να ανακαλύψω τον τρόπο ζωής και τις καινοτομίες των αρχαίων Ελλήνων με οδήγησε σε αμέτρητες επισκέψεις σε μουσεία, εκπαιδευτικά κέντρα και αρχαιολογικούς χώρους. Ένα από τα μεγαλύτερα ενδιαφέροντά μου ήταν πάντα η αρχαία ελληνική τεχνολογία. Εντυπωσιαζόμουν από το πώς οι αρχαίοι Έλληνες, με τα περιορισμένα μέσα που είχαν στη διάθεσή τους, κατάφεραν να δημιουργήσουν πολυπλοκότερα μηχανικά συστήματα, όπως ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων, οι υδραυλικοί κοχλίες του Αρχιμήδη, και τα αυτόματα του Ήρωνος. Ωστόσο, συνειδητοποίησα ότι η συντριπτική πλειοψηφία των πληροφοριών αυτών παρέμενε απομονωμένη σε εξειδικευμένα ακαδημαϊκά άρθρα και μουσειακές προθήκες, δίχως να είναι προσβάσιμες στο ευρύ κοινό, ιδιαίτερα στους νέους και σε εκείνους που δεν έχουν την ευκαιρία να επισκεφτούν από κοντά τους σχετικούς χώρους. Όσο περισσότερο εμβάθυνα στην έρευνα, τόσο πιο έντονα αντιλαμβανόμουν το κενό που υπήρχε στη σύνδεση της αρχαίας τεχνολογίας με σύγχρονες μουσειοπαιδαγωγικές πρακτικές, οι οποίες θα μπορούσαν να δώσουν «ζωή» σε αυτές τις γνώσεις και να τις καταστήσουν προσίτες μέσω νέων μέσων και ψηφιακών τεχνολογιών.

Ήταν το καλοκαίρι του 2021 όταν, κατά τη διάρκεια μίας επίσκεψής μου στο Μουσείο Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας, άρχισα να σκέφτομαι πώς θα μπορούσαν τα εκπαιδευτικά αυτά προγράμματα να ξεφύγουν από τα στενά όρια του φυσικού χώρου και να μεταφερθούν σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Παρατηρούσα τα πολύπλοκα ομοιώματα των μηχανικών κατασκευών, τα αυτόματα και τα τεχνολογικά θαύματα των αρχαίων Ελλήνων και σκεπτόμουν πόσο πιο συναρπαστικά θα ήταν για έναν νέο άνθρωπο αν μπορούσε να τα αλληλεπιδράσει με έναν πιο ενεργό τρόπο, πέρα από τις στατικές περιγραφές και τα περιορισμένα βίντεο των μουσειακών παρουσιάσεων. Τότε γεννήθηκε η ιδέα: να δημιουργήσω μία ψηφιακή, διαδραστική εφαρμογή που θα επέτρεπε σε μαθητές/-τριες, καθηγητές αλλά και σε κάθε ενδιαφερόμενο να εξερευνήσει και να κατανοήσει την αρχαία ελληνική τεχνολογία με έναν τρόπο πιο βιωματικό, όπου η μάθηση θα είναι διασκεδαστική και εμπειρική. Η εφαρμογή αυτή δεν θα λειτουργούσε απλώς ως εργαλείο παρουσίασης πληροφοριών, αλλά θα περιλάμβανε ψηφιακές αναπαραστάσεις και τρισδιάστατα μοντέλα των μηχανισμών, διαδραστικά παιχνίδια και κουίζ, όπου ο χρήστης θα είχε τη δυνατότητα να πειραματιστεί ο ίδιος με την αρχιτεκτονική και τα τεχνολογικά επιτεύγματα των αρχαίων καθώς και την ελληνική ναυτοσύνη, βλέποντας πώς λειτουργούσαν οι μηχανισμοί μέσα από την οθόνη του υπολογιστή ή του κινητού του.

Η ιδέα αυτή άρχισε να μορφοποιείται κατά τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών στο αντικείμενο του Ψηφιακού Πολιτισμού, στο Πανεπιστήμιο Πειραιώς κατά το έτος 2023. Στο πλαίσιο ενός μαθήματος με τίτλο «Παγκόσμιος Ιστός και Διαχείριση Ψηφιακών Συλλογών», μοιράστηκα την ιδέα με τον καθηγητή μου, ο οποίος ανταποκρίθηκε θετικά και με ενθάρρυνε να προχωρήσω στη δημιουργία ενός αρχικού πρωτοτύπου. Εδώ, καθοριστικό ρόλο έπαιξε η τεχνολογική υποδομή που είχα στη διάθεσή μου, καθώς και η δυνατότητα πρόσβασης σε ανοιχτά μουσειακά δεδομένα και ψηφιακά μοντέλα των αρχαίων κατασκευών, τα οποία μπορούσα να χρησιμοποιήσω ως βάση για το πρότζεκτ. Σε σύντομο χρονικό διάστημα το έργο είχε εξελιχθεί σε μία ολοκληρωμένη εκπαιδευτική πλατφόρμα με τίτλο «Nautilus», η οποία συνδύαζε επεξηγηματικά κείμενα, εικονικά περιβάλλοντα και βιωματικές δραστηριότητες. Η πλατφόρμα ήταν διαθέσιμη τόσο σε ιστοσελίδα

όσο και σε εφαρμογή για κινητές συσκευές, δίνοντας τη δυνατότητα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς να τη χρησιμοποιούν ως εργαλείο κυρίως πριν την επίσκεψη στο μουσείο Ναυτικής Παράδοσης στο Πέραμα. Σήμερα, καθώς συνεχίζω τις σπουδές μου και την έρευνά μου στον τομέα της Μουσειοπαιδαγωγικής, οραματίζομαι την επέκταση της εφαρμογής με τη συμμετοχή και άλλων μουσειακών ιδρυμάτων, τη δημιουργία ψηφιακών ξεναγήσεων και την ενσωμάτωση τεχνητής νοημοσύνης για την εξατομικευμένη μάθηση, με απώτερο στόχο την ανάδειξη της αρχαίας ελληνικής τεχνολογίας και ναυτοσύνης με τρόπο που θα εμπνέει και θα διαπαιδαγωγεί τις επόμενες γενιές.

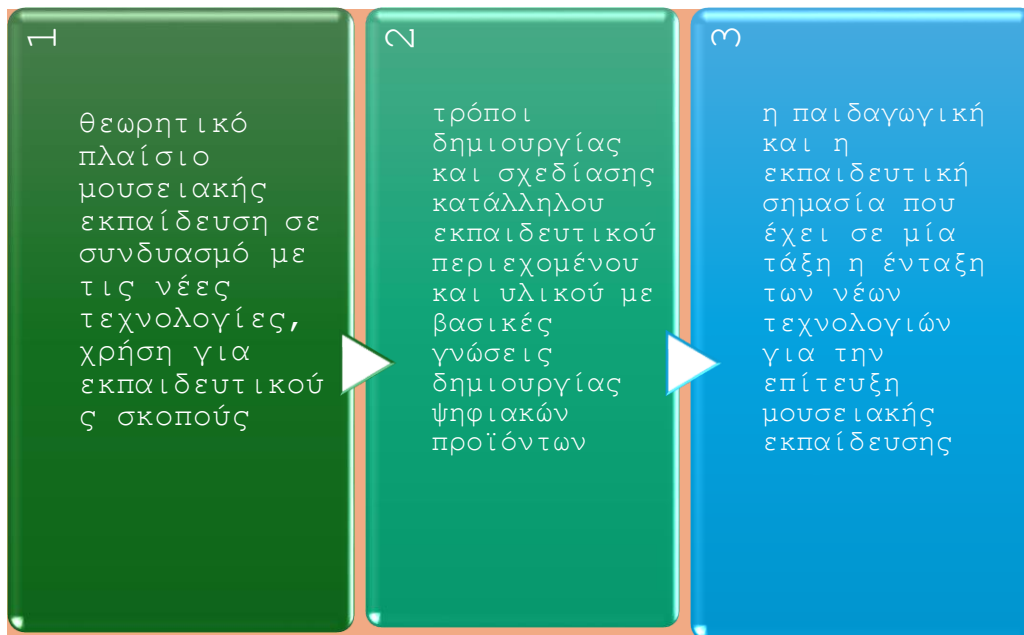
1.3 Σκοπός, Στόχοι και Προσδοκώμενα Αποτελέσματα

Διανύουμε μια περίοδο, κατά την οποία τα πάντα κινούνται με ταχύτατους ρυθμούς, στους οποίους πολλές φορές δυσκολευόμαστε να προσαρμοστούμε. Ζούμε πλέον στην Κοινωνία της Τεχνολογίας, στην οποία οι ηλεκτρονικές συσκευές και οι εφαρμογές της έχουν καταστεί αναπόσπαστο τμήμα της καθημερινότητάς μας. Είναι γεγονός ότι η είσοδος των Νέων Τεχνολογιών σε όλους τους τομείς της κοινωνίας έφερε έναν αέρα καινοτομίας και εξέλιξης. Δόθηκαν λύσεις σε διάφορα δυσεπίλυτα προβλήματα, με αποτέλεσμα η ζωή μας να καταστεί πιο εύκολη. Ένα από τα αποτελέσματα της συνεχώς εξελισσόμενης τεχνολογίας είναι και η ψηφιακή τεχνολογία που εισχώρησε στη κοινωνία από τα μέσα περίπου του 20ου αιώνα έως και σήμερα, και χαρακτηρίζει τη χρονική αυτή περίοδο ως ψηφιακή εποχή ή αλλιώς ως Ψηφιακή Επανάσταση. Η εποχή αυτή χαρακτηρίζεται από τις ριζικές αλλαγές που επέφερε η πληροφορική και η τεχνολογία και αναφερόμαστε κυρίως στο σπουδαίο επίτευγμα της ψηφιοποίησης. Τα ως άνω εξειδικεύονται με τη διαδικασία κατά την οποία μετατρέπεται ένα φυσικό αντικείμενο στο ηλεκτρονικό αντίγραφο του, η οποία προσέδωσε πλείστα οφέλη ιδίως στο τομέα του πολιτισμού, διαστώντας με τον τρόπο αυτόν το πολιτισμικό κεφάλαιο. Ερχόμενοι στην τρέχουσα περίοδο, παρατηρούμε ότι το φαινόμενο της οικονομικής κρίσης, το οποίο επικράτησε και επικρατεί σε πλείστες χώρες του πλανήτη μας, επηρέασε σε σημαντικό βαθμό όλους τους τομείς της κοινωνίας, ιδιαιτέρως και τον χώρο του πολιτισμού. Οι πολιτιστικοί οργανισμοί ήλθαν αντιμέτωποι με οικονομικές δυσκολίες, οι οποίες απειλήσαν ακόμα και τη βιωσιμότητά τους (Ζαχαριάς, 2022).

Έτσι λοιπόν, η υιοθέτηση τόσο των Νέων Τεχνολογιών, όσο και των ψηφιακών εφαρμογών κρίθηκε απαραίτητη προκειμένου να επιβιώσουν και να εξελιχθούν. Προκλήθηκε επίσης και έντονος ανταγωνισμός ανάμεσα στους πολιτιστικούς οργανισμούς, οπότε η υιοθέτηση των ψηφιακών τεχνολογιών καθίστατο αναγκαία και επιτακτική, προκειμένου να προσελκύσουν όσο το δυνατόν περισσότερο κοινό όχι μόνο σε τοπικό επίπεδο αλλά και σε διεθνές. Στη συγκεκριμένη εργασία, επιθυμούμε να καταδείξουμε την επιρροή των εφαρμογών των Νέων Τεχνολογιών στους μουσειακούς χώρους επικεντρώνοντας κυρίως το ενδιαφέρον μας στη επίδραση που έχουν στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες τους.

Καταρχάς, η είσοδος των εφαρμογών της πληροφορικής και της επικοινωνίας στον χώρο της παιδείας προσέδωσε μια άλλη διάσταση στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθιστώντας την πιο ενδιαφέρουσα και προσίτη τόσο για τους εκπαιδευτικούς, όσο κυρίως για τους μαθητές. Εξάλλου, αυτό που θα πρέπει να έχουμε συνέχεια ως σκέψη, είναι ότι οι μαθητές έχουν εξοικειωθεί από πολύ μικρή ηλικία με τις τεχνολογικές εφαρμογές, οπότε η χρήση της τεχνολογίας και κυρίως του διαδικτύου κατά τη διάρκεια της μελέτης αλλά και του μαθήματος μέσα στη τάξη τους κινεί το ενδιαφέρον για έτι περαιτέρω μάθηση. Από την πλευρά των εκπαιδευτικών, υπήρξαν εκείνοι που δέχθηκαν τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών, ως μια κατάσταση η οποία θα συνέβαλε θετικά στην εκπαιδευτική διαδικασία και υπήρξαν και οι εκπαιδευτικοί που έδειξαν επιφύλαξη στη χρήση τους. Η υιοθέτηση των εφαρμογών της τεχνολογίας και της επικοινωνίας καθώς και της ψηφιακής τεχνολογίας άνοιξε νέες προοπτικές εξέλιξης και στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες των μουσειακών χώρων. (Ahmad, 2022) Τα περισσότερα πλέον μουσεία προσπαθούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες και στις απαιτήσεις του νεανικού κοινού, προκειμένου να το προσελκύσουν με απώτερο σκοπό να ενισχύσουν το αίσθημα της επιθυμίας να εμπλουτίσουν τις γνώσεις για την πολιτιστική κληρονομιά τους. Και τα αποτελέσματα είναι θεαματικά (Anderson, 2019). Στη πραγμάτωση της εν λόγω στόχευσης συνετέλεσαν ιδιαιτέρως οι ψηφιακές εφαρμογές, όπως για παράδειγμα το ψηφιακό παιχνίδι, οι οποίες κατέστησαν την επίσκεψη των παιδιών στα μουσεία πιο ενδιαφέρουσα και πιο ψυχαγωγική.

Η εργασία αυτή γίνεται με σκοπό να διερευνηθεί το κατά πόσο η εξέλιξη των νέων τεχνολογικών μέσων και εργαλείων και συγκεκριμένα μέσω μιας ιστοσελίδας μπορούν να συνδεθούν με την μουσειακή εκπαίδευση.



Εικόνα 1.1: Στόχευση διερεύνησης.

Η συγκεκριμένη μεταπτυχιακή διατριβή (Εικόνα 1) στοχεύει να ερευνήσει:

1. Αρχικά, το θεωρητικό πλαίσιο που περιλαμβάνει τη μουσειακή εκπαίδευση σε συνδυασμό με τις νέες τεχνολογίες και κατά πόσο, αλλά και με ποιους τρόπους αυτές χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς:
 - Ποιος είναι ο ρόλος του σύγχρονου μουσείου και πώς μπορεί να προσεγγίσει ένα κοινό που βιώνει ταχύτατους ρυθμούς εξέλιξης της τεχνολογίας;
 - Ποια η χρήση και ο ρόλος της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) όσον αφορά τους χώρους πολιτισμικής κληρονομιάς;
 - Είναι ευρέως διαδεδομένη η AR ως εργαλείο μάθησης στον κλάδο της εκπαίδευσης (μουσεία και εκπαιδευτικά ιδρύματα); Και με ποιους τρόπους μπορεί να χρησιμοποιηθεί;
 - Υπάρχουν κίνητρα για τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών όπως η AR ώστε να αξιοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς;
 - Υπάρχουν εφαρμογές που απευθύνονται σε μουσειακούς χώρους;
2. Έπειτα, τρόπους δημιουργίας και σχεδίασης κατάλληλου εκπαιδευτικού περιεχομένου και υλικού με την τεχνολογία της, χωρίς να είναι απαραίτητες εξειδικευμένες γνώσεις δημιουργίας ψηφιακών προϊόντων (π.χ. κώδικα):
 - Υπάρχουν εφαρμογές που να είναι κατάλληλες για χρήση σε σχολικά περιβάλλοντα;
 - Τι πλατφόρμες ανάπτυξης εφαρμογών διατίθενται;
 - Ένας εκπαιδευτικός με τις βασικές γνώσεις Η/Υ μπορεί να δημιουργήσει εκπαιδευτικό υλικό με τη χρήση εφαρμογών;
 - Πώς θα μπορούσε να συνδεθεί μια τάξη με μαθητές/-τριες 16 ετών με τη μουσειακή εκπαίδευση κάνοντας χρήση νέων τεχνολογιών;
 - Ποιες είναι οι βασικές αρχές για σχεδιασμό ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εφηβική ηλικία;
3. Τέλος, τη σημασία που έχει σε μία τάξη η ένταξη των νέων τεχνολογιών για την επίτευξη μουσειακής εκπαίδευσης:
 - Αποτελεί αποτελεσματικό και προσοδοφόρο εργαλείο στη διδακτική διαδικασία;
 - Κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών και μαθητριών εφηβικής ηλικίας δραστηριότητες με τη χρήση ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού με στόχο τη μουσειακή εκπαίδευση;

- Ποια η σχέση των νέων παιδιών με τη χρήση της τεχνολογίας ως εργαλείο μάθησης; Μπορούν οι νέες τεχνολογίες να προσαρμοστούν με βάση το γνωστικό τους επίπεδο ώστε να χρησιμοποιηθούν από τα παιδιά; (Mason, 2021)
- Ενισχύεται η διδασκαλία με τις νέες τεχνολογίες;

Η βιβλιογραφική ανασκόπηση και η έρευνα έρχονται να δώσουν απαντήσεις στα παραπάνω ερωτήματα. Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα είναι να προκύψουν συγκεκριμένες προτάσεις για την χρήση της. Πιο συγκεκριμένα, θα προταθεί η χρήση εφαρμογής με τεχνολογία που θα έχει ως στόχο την μουσειακή εκπαίδευση στην εφηβική ηλικία αναδεικνύοντας τρόπους με τους οποίους μπορεί να γίνει εφικτή (Jamil, 2018). Στην παρούσα ΜΔ θα παρουσιαστούν χαρακτηριστικά δείγματα του προτεινόμενου εκπαιδευτικού υλικού.

Η προσπάθεια απάντησης των παραπάνω ερωτημάτων θα επιχειρηθεί δευτερευόντως, με τη μέθοδο της βιβλιογραφικής ανασκόπησης. Θα αναζητηθούν ως επιστημονικές πηγές ακαδημαϊκά κείμενα, papers, μελέτες και έρευνες που αφορούν τόσο τη θεματική ενότητα του μουσείου σε θεωρητικό πλαίσιο, όσο και των τεχνολογιών οι οποίες είναι αξιοποιήσιμες προς εφαρμογή με στόχο τη μουσειακή εκπαίδευση. Κατ' επέκταση πρόκειται να αναζητηθούν εφαρμογές και πλατφόρμες ανάπτυξης που η χρήση τους έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Μέσα από την ποιοτική έρευνα και συλλογή πηγών πρόσφατων ετών θα επιχειρηθεί η παρουσίαση εργασίας να παρουσιάσει την μεταβαλλόμενη σύγχρονη εποχή σε ένα χώρο που αναγκάζεται να εξελιχθεί και αυτός προκειμένου να παραμείνει βιώσιμος. Το μουσείο που εκσυγχρονίζεται και υιοθετεί τα νέα τεχνολογικά μέσα, ψηφιοποιείται και εισάγει καινοτόμες εκπαιδευτικές διαδικασίες για το κοινό του παρασύροντάς το σε ένα παράλληλο σύμπαν όπου η πραγματικότητα εμπλουτίζεται και επαυξάνεται. Η έρευνα, λοιπόν, διατίθεται να μελετήσει κατά πόσο επιτυγχάνεται όλη αυτή η διαδικασία στα μουσεία τη σημερινή εποχή και με ποιο τρόπο θα μπορούσε να διαδοθεί και να γίνει "κτήμα" σε έναν κόσμο που δεν προλαβαίνει πάντα τις τεχνολογικές εξελίξεις αλλά ακόμα επεξεργάζεται δεδομένα και καταστάσεις.

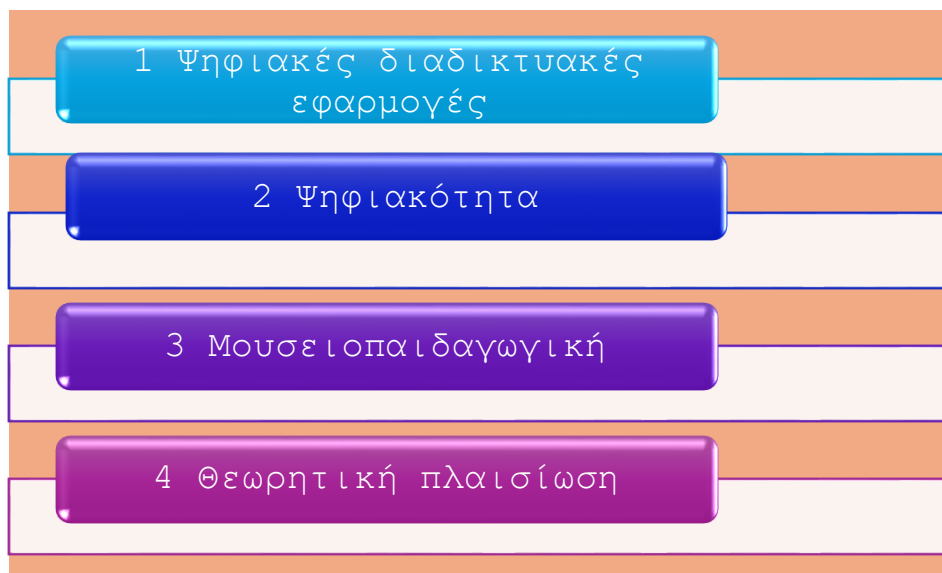
Εν κατακλείδι, η έρευνα θα επικεντρωθεί στη χρήση των τεχνολογιών που αφορούν πολιτιστικά στοιχεία και εξυπηρετούν εκπαιδευτικούς σκοπούς, συγκεκριμένα, της σχολικής εκπαίδευσης. Η πρώτη φάση της έρευνας, λοιπόν, αφορά την έρευνα μέσα από τη βιβλιογραφία, δηλαδή, τη μελέτη των ερευνών σε διεθνές και εθνικό επίπεδο, μέσα από βάσεις δεδομένων όπως είναι το Google Scholar, το Scopus, η βιβλιοθήκη του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου (ΕΑΠ) και το Εθνικό αρχείο Διδακτορικών Διατριβών. Σε δεύτερη φάση, ακολουθεί η παρουσίαση του τρόπου δημιουργίας και εφαρμογής εκπαιδευτικού υλικού σε δομές εφηβικής ηλικίας. Αναλυτικότερα, σχεδιάζεται και εφαρμόζεται προτεινόμενο υλικό σε τάξεις επαγγελματικού λυκείου, σε μαθητές/μαθήτριες ηλικίας 15 έως 17 χρόνων, με στόχο την αξιολόγηση και τη διεξαγωγή συμπερασμάτων αναφορικά με τη μουσειακή εκπαίδευση σε συνδυασμό με την τεχνολογία για τις προσχολικές τάξεις. Ακολούθως, μέσα από δύο ερωτηματολόγια με ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου, εκ των οποίων το πρώτο θα αφορά το ευρύτερο κοινό αλλά κυρίως μαθητές, ενώ το δεύτερο εκπαιδευτικούς και μαθητές που εφάρμοσαν και χρησιμοποίησαν στις τάξεις τους το προτεινόμενο υλικό, αναμένεται να προκύψουν τα αποτελέσματα της έρευνας τα οποία και παρουσιάζονται.

1.4 Δομή διατριβής

Η Μεταπτυχιακή αυτή Διατριβή αποτελείται συνολικά από οκτώ (8) κεφάλαια (Εικόνα 2 και 3). Κάθε κεφάλαιο περιλαμβάνει πληθώρα αντιπροσωπευτικών εικόνων και διαγραμμάτων, ανάλογα με το θέμα που εξετάζεται και την ανάγκη για επιπλέον οπτική απεικόνιση της πληροφορίας. Στο τέλος κάθε κεφαλαίου παρατίθενται τα αντίστοιχα συμπεράσματα, καθώς και οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν για την άντληση πληροφοριών και την τελική συγγραφή. Οι βιβλιογραφικές αναφορές ταξινομούνται σε διαφορετικές κατηγορίες, καθιστώντας έτσι την έρευνα ακόμα πιο εύκολη και οργανωμένη.

Στο 1^ο Κεφάλαιο της ΜΔ επικεντρωθήκαμε στο καθαυτό αντικείμενο έρευνας και μελέτης, στην ψηφιακή ανάδειξη της εφαρμογής και απώτερος στόχος αυτής της εφαρμογής είναι να ενισχύσει μέσω ενεργούς διάδρασης και εμπλοκής του χρήστη την σύγχρονη πολιτιστική εμπειρία υπογραμμίζοντας παράλληλα την ανάγκη διάσωσης και προστασίας όλης της αρχαίας ελληνικής κληρονομιάς. Στο υποκεφάλαιο 1.2, έγινε αναφορά στην προσωπική εμπλοκή της γράφουσας με την μελέτη περίπτωσης. Σταχυολογώντας τις πιο ουσιαστικές και συναφείς με το θέμα εμπειρίες, συγκροτείται βαθμιαία ένα υποτυπώδες προσωπικό ημερολόγιο σκέψεων, ιδεών και δημιουργικών προβληματισμών που γέννησαν το όραμα για την κατασκευή μιας εφαρμογής-

οδηγού. Αναφέρεται στην επίδραση της τεχνολογίας και της ψηφιακής εποχής στη σύγχρονη κοινωνία, τονίζοντας τη σημασία τους για την ανάπτυξη και την προσαρμογή των πολιτιστικών οργανισμών, ειδικά σε περιόδους οικονομικής κρίσης. Οι νέες τεχνολογίες προσέφεραν λύσεις σε πολυάριθμα προβλήματα, διευκολύνοντας τη ζωή μας και ανοίγοντας νέες προοπτικές εξέλιξης. Ιδιαίτερη αναφορά έγινε στην ψηφιοποίηση του πολιτισμού, που βοήθησε στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, και στις εφαρμογές της πληροφορικής και επικοινωνίας στην εκπαίδευση, οι οποίες έκαναν τη μαθησιακή διαδικασία πιο προσιτή και ενδιαφέρουσα. Οι μουσειακοί χώροι επίσης υιοθέτησαν την ψηφιακή τεχνολογία, ώστε να προσελκύσουν νεανικό κοινό, κάνοντάς τους χώρους αυτούς πιο ψυχαγωγικούς και εκπαιδευτικούς, ενισχύοντας έτσι το ενδιαφέρον για την πολιτιστική κληρονομιά. Το υποκεφάλαιο 1.2 επικεντρώνεται στη χρήση των ψηφιακών εφαρμογών στους μουσειακούς χώρους, δίνοντας έμφαση στη σύνδεσή τους με τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Αναλύει το πώς η είσοδος της τεχνολογίας στα μουσεία προσφέρει ευκαιρίες για διαδραστικές εμπειρίες που καθιστούν τη μάθηση πιο βιωματική και ελκυστική, ιδιαίτερα για τους μαθητές, καθώς η τεχνολογία μπορεί να αναδείξει την πολιτιστική κληρονομιά με τρόπο κατανοητό και διασκεδαστικό. Το υποκεφάλαιο 1.3 επικεντρώνεται στην ανάλυση των τεχνολογιών που μπορούν να αξιοποιηθούν στη μουσειακή εκπαίδευση, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) και τον ρόλο της στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς. Συγκεκριμένα, διερευνά τη χρήση της AR τόσο ως εκπαιδευτικό εργαλείο όσο και ως μέσο αλληλεπίδρασης, ενώ παράλληλα εξετάζει την απήχυσή της σε σχολικά περιβάλλοντα και μουσειακούς χώρους. Επιπλέον, παρουσιάζονται οι τρόποι με τους οποίους η τεχνολογία αυτή μπορεί να ενισχύσει την εκπαιδευτική εμπειρία των μαθητών, καθιστώντας τη μάθηση πιο διαδραστική και ελκυστική. Τέλος, το υποκεφάλαιο 1.4 αναφέρεται στην δομή της διατριβής.



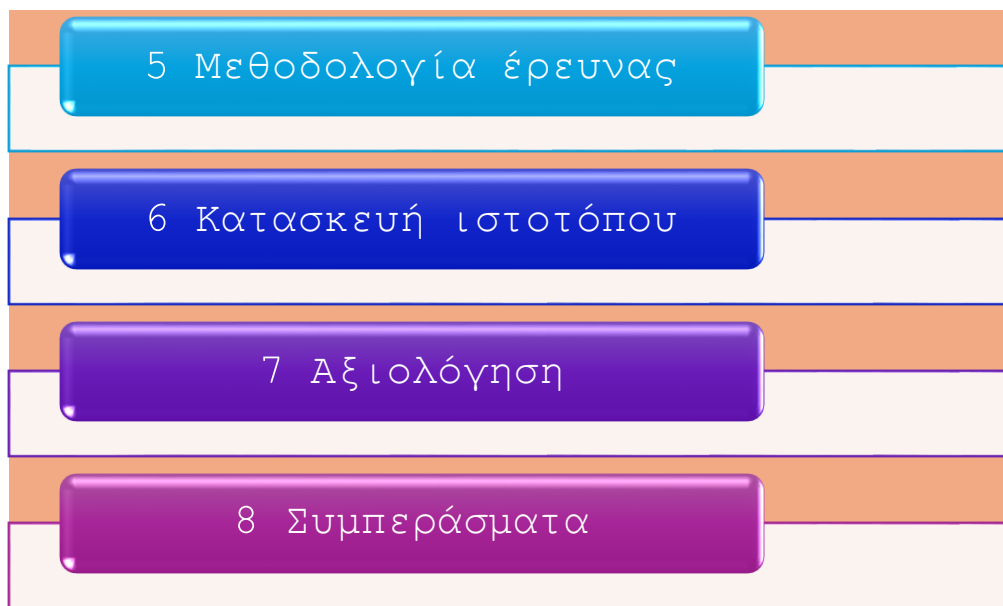
Εικόνα 1.2: Τα πρώτα 4 κεφάλαια

Στο κεφάλαιο 2 εξετάζουμε το θέμα της ψηφιακότητας και το πώς αυτή επηρεάζει τους πολιτιστικούς οργανισμούς και την σύγχρονη εκπαίδευση. Το παρόν κεφάλαιο, ξεκινά με την εισαγωγή (2.1). Στη συνέχεια αναλύεται ο ορισμός της ψηφιακότητας (2.2), ο ρόλος του ψηφιακού μετασχηματισμού (2.3) καθώς και η επίδραση της ψηφιακότητας στους πολιτιστικούς φορείς και στην εκπαίδευση (2.4). Τέλος, αναλύονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από το κεφάλαιο (2.5).

Στο κεφάλαιο 3, εξετάζουμε το θέμα της σύνδεσης της εκπαίδευσης στα μουσεία. Στο υποκεφάλαιο 3.1 αναφερόμαστε στον ορισμό του μουσείου και της μουσειακής εκπαίδευσης. Στο υποκεφάλαιο 3.2 καθορίζουμε την έννοια της "μουσειακής αγωγής", ενώ στο υποκεφάλαιο 3.3 δίνεται έμφαση στην κρίσιμη σημασία της μουσειακής εκπαίδευσης και στη συνεισφορά της στη διαμόρφωση μιας πλήρους εφαρμόσιμης παιδαγωγικής εμπειρίας. Στο υποκεφάλαιο 3.4, επικεντρωνόμαστε στις στους στόχους και τις πρακτικές της μουσειακής εκπαίδευσης. Στο υποκεφάλαιο 3.5 οδηγούμαστε σε συμπεράσματα για την συνολική σημασία της μουσειακής εκπαίδευσης και το πώς αυτή έχει αλλάξει τον ρόλο του μουσείου στη σύγχρονη κοινωνία. Το

υποκεφάλαιο 3.2 ορίζει το μουσείο ως ένα μη κερδοσκοπικό ίδρυμα που εξυπηρετεί την κοινωνία μέσω της έρευνας, συλλογής, συντήρησης, ερμηνείας και έκθεσης της υλικής και άυλης κληρονομιάς. Δίνεται έμφαση στην ποικιλομορφία και την προσβασιμότητα, ενώ τα μουσεία προσαρμόζουν τις εκθέσεις και τις δραστηριότητές τους στις ανάγκες του κοινού. Αναγνωρίζεται η σημασία της σύνδεσης με διαφορετικά πολιτιστικά υπόβαθρα και ιστορικά πεπραγμένα, και τονίζεται ο ρόλος τους στην εκπαίδευση και τη δημιουργία εμπειριών. Το σύγχρονο μουσείο επιδιώκει ενεργή αλληλεπίδραση με το κοινό του για να διατηρήσει το ενδιαφέρον του σε ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον. Το υποκεφάλαιο 3.3 εξετάζει τον ψηφιακό μετασχηματισμό των μουσείων και την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών για τη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών. Τα μουσεία αξιοποιούν τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), τις διαδραστικές εφαρμογές και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να προσφέρουν εκπαιδευτικές, διασκεδαστικές και δυναμικές εμπειρίες. Η ψηφιοποίηση των συλλογών και οι εικονικές περιηγήσεις ενισχύουν την προσβασιμότητα και τη συμμετοχή του κοινού. Αυτές οι τεχνολογίες βοηθούν τα μουσεία να παραμείνουν ανταγωνιστικά και να αυξήσουν τον κοινωνικό τους αντίκτυπο. Το υποκεφάλαιο 3.4 αναφέρεται στη σημασία της προσαρμογής των μουσειακών εμπειριών στις ατομικές ανάγκες και προτιμήσεις των επισκεπτών, λαμβάνοντας υπόψη το επίπεδο γνώσεων, τις ικανότητες και τα προσωπικά κίνητρα. Τα μουσεία εφαρμόζουν εξατομικευμένες εκπαιδευτικές πρακτικές και διαδραστικές δραστηριότητες που σέβονται την ποικιλομορφία του κοινού, με στόχο την ενίσχυση της μάθησης και της συμμετοχής. Με αυτόν τον τρόπο, δημιουργείται ένα προσβάσιμο και ενδιαφέρον περιβάλλον για όλους τους επισκέπτες.

Στο κεφάλαιο 4, εξετάζουμε το θέμα της σύνδεσης της εκπαίδευσης στα μουσεία. Το υποκεφάλαιο 4.1 αποτελεί την εισαγωγή του κεφαλαίου. Στο υποκεφάλαιο 4.2 γίνεται λόγος για τα Μουσεία Ναυτικής Παράδοσης αλλά και ειδική αναφορά στο Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος, ενώ στο υποκεφάλαιο 4.3 δόθηκε έμφαση στην οργάνωση της δράσης η σημασία των εκθέσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων στη διάδοση της ναυτικής παράδοσης. Στο υποκεφάλαιο 4.4, επικεντρωνόμαστε στα στάδια της ξενάγησης, όπου θα αναδεικνύουμε τα σημαντικότερα στοιχεία που προσφέρει το μουσείο σε μαθητές/ -τριες επισκέπτες. Στο υποκεφάλαιο 4.5 παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την εξέταση αυτών των θεμάτων. Το υποκεφάλαιο 4.2 αναφέρεται στη σημασία της διατήρησης της ναυτικής παράδοσης μέσω των Ναυτικών Μουσείων, τα οποία προβάλλουν τόσο την υλική όσο και την άυλη ναυτική κληρονομιά. Παράλληλα, επισημαίνει τις προκλήσεις της σωστής ιστορικής απεικόνισης, καθώς ορισμένα μουσεία παρουσιάζουν ωραιοποιημένες εκδοχές του ναυτικού παρελθόντος, αποκομμένες από το πολιτικό και κοινωνικό τους πλαίσιο. Το υποκεφάλαιο 4.3 αναφέρεται στη διασύνδεση σχολείου και μουσείου για την ενίσχυση της βιωματικής μάθησης και την προώθηση της πολιτιστικής εκπαίδευσης. Τονίζει τη σημασία της μουσειοπαιδαγωγικής στην οργάνωση σχολικών δράσεων και τη δημιουργία αφηγήσεων, ενώ προτείνει την αξιοποίηση των μουσειακών εκθεμάτων για μια πιο δυναμική κατανόηση της ιστορίας και της πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον, το υποκεφάλαιο 4.4 περιγράφει μια μαθητική ξενάγηση στο Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος, στην οποία συμμετείχαν μαθητές του 1^{ου} Εργαστηριακού Κέντρου Αγίου Δημητρίου υπό την καθοδήγηση του Διευθυντή του Εργαστηριακού Κέντρου Δρ. Κοτσιφάκου Δημητρίου και τον Διευθυντή του μουσείου κύριο Γιώργιο Μαρκογιάννη. Αναδεικνύεται η παιδαγωγική σημασία των ξεναγήσεων, καθώς οι μαθητές εξερευνούν τον χώρο, εξοικειώνονται με τα εκθέματα και αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη μέσα από τη διαδραστική εμπειρία.



Εικόνα 1.3: Τα δεύτερα 4 κεφάλαια

Το πέμπτο κεφάλαιο αναλύει τις ημιδομημένες συνεντεύξεις ομάδας ως μεθοδολογία ποιοτικής έρευνας. Στο υποκεφάλαιο 5.2, η συνέντευξη παρουσιάζεται ως βασικό εργαλείο για τη συλλογή δεδομένων και την κατανόηση των απόψεων των συμμετεχόντων, τονίζοντας την επικοινωνιακή δυναμική και τη διυποκειμενικότητά της.

Στο υποκεφάλαιο 5.3, γίνεται αναφορά στο λογισμικό Taguette, το οποίο διευκολύνει την οργάνωση και ανάλυση ποιοτικών δεδομένων μέσω θεματικής κωδικοποίησης. Το υποκεφάλαιο 5.4 εξετάζει τη χρήση εννοιολογικών χαρτών με το SmartTools για την οπτική αναπαράσταση της πληροφορίας, βοηθώντας στην κατανόηση των σχέσεων μεταξύ εννοιών. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται στο υποκεφάλαιο 5.5 με τη συγκέντρωση των βασικών συμπερασμάτων της έρευνας. Ακόμα, στο κεφάλαιο 6 γίνεται η παρουσίαση του σχεδιασμού, της υλοποίησης, της συντήρησης και του περιεχομένου του ιστοτόπου. Αρχικά, εξετάζεται η δομή και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας στην ενότητα 6.2. Στη συνέχεια, στο τμήμα 6.3, αναλύονται λεπτομερώς τα τεχνικά στοιχεία της ιστοσελίδας. Στην υποενότητα αυτή εξηγείται η επιλογή του Wix ως Συστήματος Διαχείρισης Περιεχομένου και αναλύονται τα οφέλη που προσφέρει. Στη συνέχεια, στην υποενότητα 6.4 παρουσιάζονται αναλυτικά όλα τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Με αυτά τα εργαλεία η ιστοσελίδα έγινε διαδραστική και ελκυστική, χρησιμοποιώντας προηγμένες εφαρμογές της πληροφορικής. Τέλος, στο 6.5 παρουσιάζονται τα συμπεράσματα του κεφαλαίου. Το υποκεφάλαιο 6.2 περιγράφει τη διαδικασία δημιουργίας ενός διαδικτυακού ιστοτόπου για την ψηφιακή προβολή ενός εκπαιδευτικού προγράμματος, χρησιμοποιώντας τη Μεθοδολογία Δομημένης Σχεδίασης με βάση το Παράλληλο Μοντέλο. Η διαδικασία περιλάμβανε τέσσερις φάσεις: προγραμματισμό, ανάλυση, σχεδίαση και υλοποίηση, με σκοπό τη μείωση του χρόνου ανάπτυξης, αν και υπήρχαν προκλήσεις στην ανεξαρτησία των υποέργων. Το υποκεφάλαιο 6.3 αναφέρεται στην ιστοσελίδα «Nautilus», η οποία έχει σκοπό την εκπαιδευτική παρουσίαση της ναυτικής παράδοσης και των αλλαγών της μέσα στο χρόνο. Απευθύνεται σε σχολεία που ενδιαφέρονται για την ελληνική ναυτοσύνη και περιλαμβάνει πληροφορίες, διαδραστικά εργαλεία, κουίζ και παιχνίδια για να διευκολύνει την κατανόηση του θέματος από τους μαθητές, συνδυάζοντας έτσι την ψηφιακή μάθηση με επισκέψεις στο μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος. Το υποκεφάλαιο 6.4 αναφέρεται στη σημασία των ψηφιακών εργαλείων στην εκπαίδευση, τονίζοντας πώς αυτά επιτρέπουν τη διαχείριση, ανάλυση και παρουσίαση δεδομένων, καθώς και την αλληλεπίδραση των μαθητών με τους δασκάλους σε πραγματικό χρόνο μέσω πλατφορμών ηλεκτρονικής μάθησης και διαδραστικών βιβλίων.

Το 7^ο κεφάλαιο αναφέρεται στην αξιολόγηση όσων αξιοποιήθηκαν στην ανάπτυξη της έρευνας. Η αξιολόγηση αποτελεί ένα κρίσιμο μέρος τόσο της έρευνας όσο και της ανάπτυξης. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα παρουσιαστεί η πρόταση αξιολόγησης των εκπαιδευτικών παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο των ερωτηματολογίων (7.2). Η αξιολόγηση αυτή στοχεύει να αποτυπώσει την αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών και την επίδρασή τους στους

χρήστες, εξετάζοντας παράγοντες όπως η εκπαιδευτική αξία, η ευκολία χρήσης και η συνολική εμπειρία των χρηστών. Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που θα μας βοηθήσουν να συγκεντρώσουμε ποιοτικά και ποσοτικά δεδομένα για την ανάλυση των αποτελεσμάτων. Ακολούθως, θα γίνει αξιολόγηση της ιστοσελίδας που σχεδιάστηκε για την προώθηση της ναυτοσύνης (7.3). Η αξιολόγηση της ιστοσελίδας θα επικεντρωθεί σε παράγοντες όπως η λειτουργικότητα, η χρηστικότητα, ο σχεδιασμός και η πληρότητα του περιεχομένου. Στόχος είναι να διαπιστωθεί κατά πόσο η ιστοσελίδα ανταποκρίνεται στις ανάγκες των χρηστών και προάγει αποτελεσματικά την ναυτοσύνη, προσφέροντας πολύτιμες πληροφορίες και διευκολύνοντας την πλοήγηση και την αλληλεπίδραση των επισκεπτών με το περιεχόμενο. Τέλος, στο 7.4 θα αναφερθούν τα συμπεράσματα του κεφαλαίου.

Τέλος, το 8^ο κεφάλαιο, το τελευταίο κεφάλαιο της ΜΔ θα γίνει αναφορά στα ενδεχόμενα εξέλιξης της ιστοσελίδας και των παιχνιδιών (quiz) αλλά και αποτίμηση της συνολικής μελέτης. Θα επικεντρωθούμε στους μελλοντικούς τρόπους ανάδειξης και αξιοποίησης της εφαρμογής που δημιουργήσαμε. Στο πρώτο υποκεφάλαιο 8.1, παρουσιάζεται η εισαγωγή του κεφαλαίου ενώ στο 8.2 παρουσιάζονται οι τεχνικές βελτίωσης της ψηφιακής αυτής εφαρμογής καθώς και η προστιθέμενη αξία που παρουσιάζει (Hou, 2022). Στο υποκεφάλαιο 8.3 γίνεται λόγος για τα προτεινόμενα μελλοντικά έργα της εργασίας καθώς οι Νέες Τεχνολογίες δύνανται να συνεισφέρουν τα μέγιστα στο πλαίσιο ανάδειξης και προώθησης ενός τμήματος της υλικής και άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς που ακόμα και σήμερα βρίσκεται κατά μεγάλο ποσοστό στην αφάνεια. Τέλος, ακολουθούν τα συμπεράσματα (8.4) και οι βιβλιογραφικές αναφορές του κεφαλαίου.

1.5 Συμπεράσματα

Το πρώτο κεφάλαιο της Μεταπτυχιακής Διατριβής (ΜΔ) αφορούσε την εισαγωγή στο θέμα της εργασίας, την μέθοδο που ακολουθήθηκε ως προς την έρευνα, τους στόχους και τους σκοπούς του εγχειρήματος αυτού. Στο υποκεφάλαιο 1.1, αναφερθήκαμε στην εισαγωγή του κεφαλαίου. Στο 1.2 έγινε αναφορά στη προσωπική μας εμπλοκή με το θέμα, ενώ στο υποκεφάλαιο 1.3, αναφέρθηκε ο Σκοπός, οι Στόχοι και τα Προσδοκώμενα Αποτελέσματα ενώ στο 1.4 καταγράψαμε συνολικά τη Δομή της ΜΔ.

Βιβλιογραφία

Βιβλία με έναν συγγραφέα

Cavaliere, M. (2023). *Interpreting and Visualizing the Past Through Virtual Archaeology: From Site to Museum Experience*.

Chatzopoulou, E. (2024). *Qualitative data analysis In Researching and Analysing Business* (pp. 146-164). Routledge.

Radermecker, A. S. V. (2020). *Art and culture in the COVID-19 era: for a consumer-oriented approach*. SN Business & Economics, 1(1), 4.

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς:

Ζαχαριάς, Ν., Μαλαπέρδας, Γ., Παναγιωτίδη, Β., Κουρή, Μ. (2022). *Πολιτιστική Κληρονομιά και Νέες Τεχνολογίες*. Εκδόσεις ΠΑΠΑΖΗΣΗ.

Giannini, T., & Bowen, J. P. (2022). *Museums and Digital Culture: From reality to digitality in the age of COVID-19*. Heritage, 5(1), 192-214.

Jamil, M. H., Annor, P. S., Sharfman, J., Parthesius, R., Garachon, I., & Eid, M. (2018, September). *The role of haptics in digital archaeology and heritage recording processes. In 2018 IEEE International Symposium on Haptic, Audio and Visual Environments and Games (HAVE)* (pp. 1-6). IEEE.

Romero-Ivanova, C., Shaughnessy, M., Otto, L., Taylor, E., & Watson, E. (2020). *Digital practices & applications in a COVID-19 culture*. Higher Education Studies, 10(3), 80-87.

Psarros, D., Stamatopoulos, M. I., & Anagnostopoulos, C. N. (2022). "Information technology and archaeological excavations: a brief overview", <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6323149>

Άρθρα σε περιοδικό:

Arbab, P., & Alborzi, G. (2022). *Toward developing a sustainable regeneration framework for urban industrial heritage*. Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development, 12(3), 263-274.

Della Spina, L., Carbonara, S., Stefano, D., & Viglianisi, A. (2023). *Circular evaluation for ranking adaptive reuse strategies for abandoned industrial heritage in vulnerable contexts*. Buildings, 13(2), 458.

Hou, Y., Kenderdine, S., Picca, D., Egloff, M., & Adamou, A. (2022). *Digitizing intangible cultural heritage embodied: State of the art*. Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH), 15(3), 1-20.

Mason, M. & Vavoula, G. (2021). *Digital Cultural Heritage Design Practice: A Conceptual Framework*, The Design Journal, 24(3), 405-424, <https://doi.org/10.1080/14606925.2021.1889738>

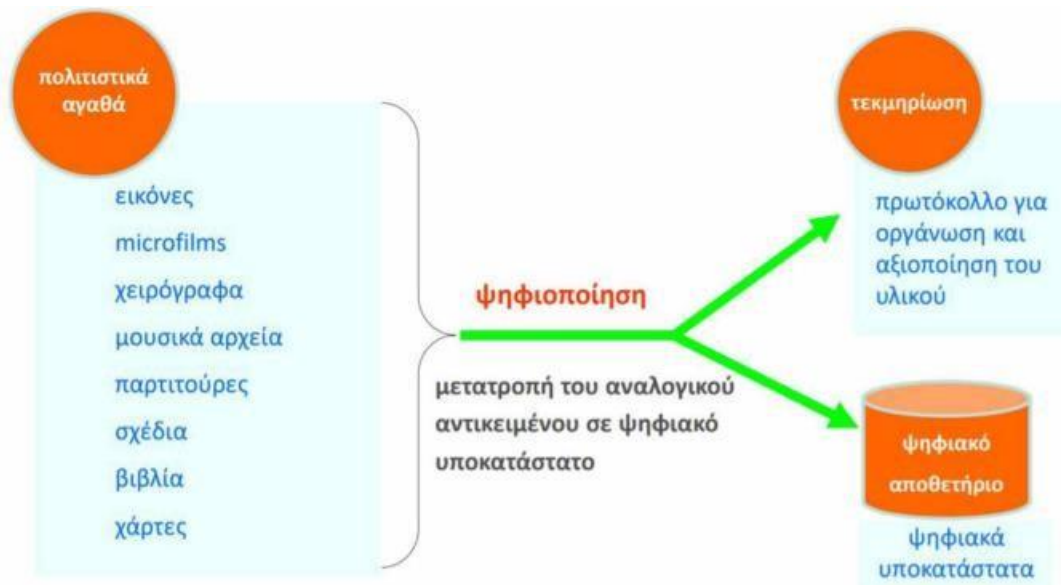
2. Ψηφιακότητα, Πολιτιστικοί οργανισμοί και Εκπαίδευση

2.1 : Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο εξετάζουμε το θέμα της ψηφιακότητας και το πώς αυτή επηρεάζει τους πολιτιστικούς οργανισμούς και την σύγχρονη εκπαίδευση. Το παρόν κεφάλαιο, ξεκινά με την εισαγωγή (2.1). Στη συνέχεια αναλύεται ο ορισμός της ψηφιακότητας (2.2) , ο ρόλος του ψηφιακού μετασχηματισμού (2.3) καθώς και η επίδραση της ψηφιακότητας στους πολιτιστικούς φορείς και στην εκπαίδευση (2.4). Τέλος, αναλύονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από το κεφάλαιο (2.5).

2.2 : Ορίζοντας την ψηφιακότητα

Από τις αρχές του 21ου αιώνα και έπειτα, η ψηφιοποίηση έχει επηρεάσει σημαντικά την ανθρώπινη ζωή και την κουλτούρα. Οι τεχνολογικές προόδους στον τομέα της πληροφορικής και των ψηφιακών επικοινωνιών έχουν διαμορφώσει νέους τρόπους που δραστηριοποιούμαστε και αλληλεπιδρούμε. Από την εκπαίδευση μέχρι την ψυχαγωγία, οι ψηφιακές εξελίξεις έχουν διεισδύσει σε κάθε πτυχή της καθημερινότητάς μας. Αυτό δημιουργεί νέες προοπτικές, αλλά και νέες προκλήσεις, που απαιτούν διαρκή προσαρμογή και καινοτομία για να ανταποκριθούμε στις απαιτήσεις της ψηφιακής εποχής. Η εποχή μας ορίζεται ολοένα και περισσότερο από την ψηφιακότητα, μια εξέλιξη που διαπλάθει τον τρόπο ζωής, την επιχειρηματικότητα και την επικοινωνία. Με τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας, ο ψηφιακός κόσμος διαμορφώνεται συνεχώς, προσφέροντας νέες προοπτικές και προκλήσεις (Σιδηροπούλου, 2023). Σε αυτό το πλαίσιο, η ανασκόπηση της επίδρασης της ψηφιακότητας αποτελεί κλειδί για την κατανόηση του μετασχηματιστικού αυτού φαινομένου που διαμορφώνει τον σύγχρονο κόσμο.



Εικόνα 2.1 Στάδια ψηφιοποίησης πολιτιστικής πληροφορίας

Η λέξη "ψηφιακότητα" αρχικά αναφερόταν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, ωστόσο, η πραγματικότητα έχει δείξει ότι η ψηφιακότητα πηγάζει κυρίως από το διαδίκτυο. Σήμερα, η ψηφιακότητα εκτείνεται σε κάθε πτυχή της ζωής μας, καλύπτοντας εφαρμογές της πληροφορικής, του υπολογιστή, των δικτύων, του διαδικτύου, των κινητών τηλεφώνων, των ταμπλέτ, και άλλων συσκευών (Μαυρομάτη, 2023). Ψηφιακότητα δηλαδή σημαίνει: «(Όλα τα πράγματα) × (Ψηφιακό) = Ψηφιακότητα». Από την ψηφιοποίηση των εγγράφων μέχρι την ψηφιοποίηση της ίδιας της ζωής και τη γέννηση του ψηφιακού εαυτού, η ψηφιακότητα απαιτεί νέους τρόπους δράσης, γνώσης, ύπαρξης και σκέψης. Η ψηφιακότητα έχει γίνει κεντρικός μοχλός της ανθρώπινης δραστηριότητας και βρίσκεται στο επίκεντρο όλων των κλάδων, από την ιατρική και την επιστήμη έως τις τέχνες. Αυτό που ξεχωρίζει περισσότερο τον ψηφιακό κόσμο είναι ότι υπερβαίνει τους ανθρώπους που

χρησιμοποιούν ψηφιακή τεχνολογία και αντίστοιχα εργαλεία σε μια νέα σφαίρα ψηφιακών συμπεριφορών όπου περνούν περισσότερο χρόνο όντας ψηφιακοί μέσω των υπολογιστών, των smartphone και των tablet τους, σε σύγκριση με άλλες δραστηριότητες της ζωής, στο σχολείο, στο σπίτι, στη δουλειά ή στις διακοπές» (Giannini, 2019).

Πλέον, η ψηφιακότητα διαπλέκεται με κάθε πτυχή της κοινωνικής, οικονομικής και πολιτιστικής μας πραγματικότητας. Από τις διαδικτυακές εφαρμογές που διευκολύνουν την επικοινωνία και την κοινωνική σύνδεση, μέχρι τις ψηφιακές πλατφόρμες που παρέχουν πρόσβαση σε πληροφορίες και περιεχόμενο, η ψηφιακή εξέλιξη έχει διαμορφώσει έναν νέο τρόπο ζωής. Η επικοινωνία, η εκπαίδευση, η εργασία, και οι ψυχαγωγικές μας δραστηριότητες διαμορφώνονται υπό το πρίσμα της ψηφιακότητας, επηρεάζοντας τον τρόπο που αλληλεπιδρούμε με τον κόσμο γύρω μας. Η ψηφιακότητα αντιπροσωπεύει μια εξέλιξη που διαμορφώνει ριζικά τον τρόπο ζωής μας. Στη σύγχρονη κοινωνία, η ψηφιακή τεχνολογία έχει ενσωματωθεί σε όλες τις πτυχές της καθημερινής μας ρουτίνας, επηρεάζοντας πώς επικοινωνούμε, εργαζόμαστε, μαθαίνουμε και ψυχαγωγούμαστε. Η ψηφιακότητα αναφέρεται στη χρήση της τεχνολογίας και των ψηφιακών μέσων για τη δημιουργία, τη μετάδοση, την επεξεργασία, και την ανταλλαγή πληροφοριών (Chin, 2013). Η ψηφιακότητα επηρεάζει επίσης τον τρόπο ψυχαγωγίας, με τη χρήση streaming υπηρεσιών, βιντεοπαιχνιδιών και ψηφιακού περιεχομένου. Δημιουργεί διαδικτυακές κοινότητες που επιτρέπουν στους ανθρώπους να συνδέονται και να συνεργάζονται ανεξαρτήτως φυσικών συνόρων. Με την ανάπτυξη της ψηφιακότητας δημιουργείται και η έννοια της ψηφιοποίησης.

Η ψηφιοποίηση αναφέρεται στη διαδικασία με την οποία μετατρέπουμε παραδοσιακά αντικείμενα ή πληροφορίες σε ψηφιακή μορφή, είτε πρόκειται για φωτογραφίες, βιβλία, μουσική, εικόνες ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο. Αυτό συμβαίνει προκειμένου να δημιουργηθούν ψηφιακά αντίγραφα των αρχικών αντικειμένων, τα οποία διατηρούν την πληροφορία που περιέχουν. Επιπλέον, υπάρχουν και πληροφορίες που δημιουργούνται απευθείας σε ψηφιακή μορφή (born digital), χωρίς προηγούμενη αναλογική ύπαρξη. Αυτό το ψηφιακό υλικό αποτελεί το "ψηφιακό πολιτιστικό απόθεμα", το οποίο λειτουργεί ως ψηφιακή αντικατάσταση των πρωτότυπων αντικειμένων (Παπαστράτου, 2020). Μέσω αυτού, οι χρήστες έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες για μελέτη, ενημέρωση και χρήση, χωρίς την ανάγκη πρόσβασης στα αρχικά αντικείμενα ή την παρουσία στον τόπο όπου βρίσκονται. Η ψηφιοποίηση αποτελεί, εκτός από ένα καινοτόμο μέσο για την προστασία, διατήρηση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, και ένα μοχλό ανάπτυξης, με την υιοθέτηση του οποίου προωθείται ο πολιτισμός και κατ' επέκταση προσελκύεται ο τουρισμός, ενώ παράλληλα δημιουργεί νέες επαγγελματικές δυνατότητες και θέσεις εργασίας (Πουτέτση, 2017).

Η ψηφιοποίηση διαδραματίζει σημαντικό ρόλο σήμερα σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, στην οικονομία, στην κοινωνία, στον πολιτισμό. Όσον αφορά στον πολιτισμό, κάποιοι βασικοί στόχοι που επιτυγχάνονται με τη χρήση της ψηφιοποίησης (Εικόνα 2) είναι: α) η διατήρηση της πληροφορίας, που περιέχουν χιλιάδες αντικείμενα τα οποία φθείρονται μέσα στο χρόνο, β) η διευκόλυνση της πρόσβασης στην πληροφορία, η οποία είναι δυνατή σε ελάχιστο χρόνο και χωρίς φυσική παρουσία, γεγονός που ενισχύει την εκπαίδευση, τη μελέτη, τις επιστήμες και την έρευνα, γ) η προβολή του πολιτιστικού αγαθού, που φέρνει τους ανθρώπους πιο κοντά στον πολιτισμό, δ) η οικονομική ανάπτυξη, που μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσα από την προβολή και την ανάδειξη του πολιτιστικού αγαθού. Όπως αναφέρεται στον Οδηγό Πολιτισμικής Τεκμηρίωσης και Διαλειτουργικότητας, μέσα από τη διαδικασία της ψηφιοποίησης γίνεται πράξη η δυνατότητα σε όσους κατέχουν «πολιτισμικά αγαθά», είτε πρόκειται για πληροφορίες είτε για αντικείμενα, να προβούν στην δημιουργία συναφούς ψηφιακού υλικού. Η δημιουργία ψηφιακού υλικού γίνεται μέσα από την ψηφιοποίηση εικόνων, την ψηφιακή φωτογράφιση, την ψηφιοποίηση ήχων και κινηματογραφικών εγγραφών, καθώς και κάθε άλλου είδους πολιτιστική τεκμηρίωση.

Η έλευση της ψηφιοποίησης εισήγαγε ένα νέο στοιχείο, την απόδοση ποικίλων δεδομένων σε ψηφιακή μορφή μέσω της αξιοποίησης αισθητήρων. Η συγκεκριμένη πτυχή απουσίαζε προηγουμένως από το ψηφιακό πεδίο. Μέσω αυτής της διαδικασίας, τα δεδομένα υφίστανται έναν μετασχηματισμό, μετατρέποντάς τα σε ψηφιακές πληροφορίες που επιδέχονται επεξεργασία, αποθήκευση και διάδοση μέσω υπολογιστικών συστημάτων. Από καθαρά τεχνική άποψη, μπορεί να υποστηριχθεί ότι η ψηφιοποίηση αντιπροσωπεύει μια επόμενη φάση στην εξέλιξη των τεχνολογιών της πληροφορίας, σε συνέχεια των εξελίξεων που παρατηρήθηκαν κατά τις δεκαετίες του 1980 και του 1990 (Schallmo, 2018). Στην ουσία, μπορεί να υποστηριχθεί ότι δεν πρόκειται για μια νέα καινοτομία στο πεδίο της ψηφιοποίησης, αλλά μάλλον για μια σημαντική επέκτασή της. Υπό το πρίσμα του πολλαπλασιασμού της ψηφιοποίησης των δεδομένων, έχει καταστεί εμφανής η ανάγκη για μηχανικά συστήματα ικανά να χειρίζονται αποτελεσματικά

σημαντικές ποσότητες δεδομένων (Calles, 2020). Η απαρχή του δεύτερου ψηφιακού μετασχηματισμού μπορεί να εντοπιστεί στη συγχώνευση των Κυβερνο-Φυσικών Συστημάτων και της αξιοποίησης του Διαδικτύου των Πραγμάτων στους τομείς της παραγωγής και της διαχείρισης των επιχειρήσεων. Η φράση "κυβερνοφυσικά συστήματα" (Cyber-Physical Systems- CPS) αφορά σε μια νέα ομάδα συστημάτων που παρουσιάζουν βαθιά διασύνδεση με το διαδίκτυο. Τα συστήματα αυτά διαθέτουν εξελιγμένες υπολογιστικές και φυσικές λειτουργίες, που τους επιτρέπουν να αλληλεπιδρούν με ανθρωπίνες οντότητες.



Εικόνα 2.2 Πως επιτυγχάνεται η ψηφιοποίηση.

Η ψηφιακότητα αντιπροσωπεύει έναν αναπόσπαστο πυλώνα της σύγχρονης κοινωνίας, καθιστώντας τη ζωή μας αναπόφευκτα συνυφασμένη με έναν ψηφιακά ενσωματωμένο κόσμο. Σε αυτόν τον εξελιγμένο και υψηλής τεχνολογίας περιβάλλον, η τεχνολογία διαδραματίζει ενεργό ρόλο, επηρεάζοντας καταλυτικά την καθημερινή μας πραγματικότητα. Η ψηφιακή μετασχηματιστικότητα εκτυλίσσεται σε πολλά επίπεδα της ζωής μας, από τον τρόπο που επικοινωνούμε και ανταλλάσσουμε πληροφορίες μέχρι τον τρόπο που διαχειριζόμαστε τις καθημερινές εργασίες μας. Η ψηφιακή επανάσταση έχει διαμορφώσει νέες πραγματικότητες, όπου η ανταλλαγή πληροφοριών είναι άμεση και ο διαδικτυακός χώρος λειτουργεί ως πλατφόρμα επικοινωνίας, ανάπτυξης ιδεών και κοινωνικής δικτύωσης. Παράλληλα, η ψηφιακή κοινωνία διαμορφώνει την εκπαίδευση, με την τεχνολογία να ενσωματώνεται στις μαθησιακές διαδικασίες, προσφέροντας νέες δυνατότητες εκπαίδευσης και πρόσβασης στη γνώση. Οι ψηφιακές πλατφόρμες εκπαίδευσης και τα διαδικτυακά μαθήματα διευκολύνουν την απόκτηση γνώσεων από οπουδήποτε στον κόσμο, ανοίγοντας νέους ορίζοντες για την εκπαιδευτική διαδικασία.

Ωστόσο, η ψηφιακή εξέλιξη έχει επίσης τις προκλήσεις της, με ζητήματα ασφάλειας δεδομένων, ιδιωτικότητας και ψηφιακής ανισότητας να απασχολούν τον ψηφιακό κόσμο. Είναι σημαντικό να αναπτύσσουμε και να υιοθετούμε κοινωνικά υπεύθυνες πρακτικές προκειμένου να διασφαλίσουμε την ισορροπία μεταξύ της τεχνολογικής προόδου και των ανθρωπίνων αξιών. Συνοπτικά, η ψηφιακότητα αποτελεί κινητήριο δύναμη για τη σύγχρονη κοινωνία, διαμορφώνοντας έναν κόσμο όπου η τεχνολογία είναι πανταχού παρούσα και διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο σε κάθε πτυχή της ζωής μας. Είναι καθήκον μας να αντιληφθούμε τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που προσφέρει αυτή η ψηφιακή εποχή και να ενισχύσουμε τις θετικές της επιδράσεις για το κοινό καλό.

2.3 : Ψηφιακός μετασχηματισμός

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός (digital transformation) της καθημερινής ζωής και οι «ψηφιοεπικοινωνιακές βιομηχανίες» (ΨΕΒ) διαμορφώνουν μία νέα πραγματικότητα στο διεθνές πολιτισμικό γίγνεσθαι. Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν επηρεάσει όλες της πτυχές της καθημερινότητας, μετασχηματίζοντας και διαμορφώνοντας σταδιακά μια νέα πολιτισμική και κοινωνική πραγματικότητα, τη «καθημερινότητα της ψηφιοεπικοινωνιακής παγκοσμιοποίησης» (ΚΨΕΠ) (Γκαντζιάς, 2020). Σύμφωνα με την πρόσφατη έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους

οργανισμούς Culture 24 και Europeana, ο ψηφιακός μετασχηματισμός καθορίζεται ως η διαδικασία υιοθέτησης της ψηφιακής τεχνολογίας ή της ψηφιακής σκέψης με σκοπό τον μετασχηματισμό ή/και την αναδιαμόρφωση του οργανισμού, προκειμένου ο σκοπός του να είναι εντελώς ψηφιακός (Finnis, 2020). Η επανάσταση που προκάλεσε η ψηφιακή τεχνολογία έχει οδηγήσει σε σημαντική αλλαγή υποδείγματος τόσο στον επιχειρηματικό όσο και στον διοικητικό τομέα. Οι ιδιωτικές επιχειρήσεις επενδύουν σε προγράμματα που στοχεύουν στην ψηφιοποίηση των υπηρεσιών, στην προώθηση της επιχειρηματικής δραστηριότητας και στην αξιολόγηση των επιπέδων ψηφιακής ωριμότητας. Όλο και περισσότερο, οι οργανισμοί του δημόσιου τομέα στρέφονται στην ψηφιακή τεχνολογία προκειμένου να παρέχουν αποτελεσματικότερες δημόσιες υπηρεσίες.

Το φαινόμενο "ψηφιακός μετασχηματισμός" αναδεικνύεται σε μία κρίσιμη και ευρέως διαδεδομένη τάση σε πολλούς τομείς, περιλαμβάνοντας τόσο την βιομηχανία όσο και την κοινωνία. Αυτή η έκφραση κερδίζει ολοένα και περισσότερο έδαφος ως μια κεντρική έννοια, βοηθώντας πολλούς φορείς, όπως επιχειρήσεις, κυβερνητικές οργανώσεις, ακαδημαϊκά ιδρύματα και άλλες δημόσιες υπηρεσίες, να εφαρμόζουν πρωτοποριακές μεθόδους. Αναλύοντας αυτόν τον όρο, γίνεται σαφές ότι αποτελείται από δύο κυρίαρχες έννοιες. Ο "μετασχηματισμός" αναφέρεται σε μια εκτεταμένη διαδικασία αλλαγής από μία αρχική σε μία τροποποιημένη και συνήθως βελτιωμένη κατάσταση. Ο όρος "ψηφιακός" σημαίνει ότι αυτές οι μεταβολές και εξελίξεις ενισχύονται από τις τεχνολογίες πληροφορικής, επιτρέποντας την άμεση επεξεργασία δεδομένων και την εξελιγμένη ανάλυση πληροφοριών, προσφέροντας έτσι στους ενδιαφερόμενους ένα βελτιωμένο περιβάλλον για την κατανόηση και τη βελτίωση των διαδικασιών και των προϊόντων τους. Με απλά λόγια, ο όρος αυτός περιγράφει τη διαδικασία όπου οργανισμοί και κοινωνίες μεταβαίνουν σε πιο προηγμένες, ψηφιακές λειτουργίες, χρησιμοποιώντας τεχνολογία για να κάνουν τις διαδικασίες τους πιο αποτελεσματικές και να βελτιώσουν την ποιότητα των προϊόντων ή των υπηρεσιών τους.

Η ιδέα του ψηφιακού μετασχηματισμού έχει κερδίσει σημαντική θέση στις σύγχρονες συζητήσεις, με τον ισχυρό δεσμό της με τον τομέα της τεχνολογίας να είναι αδιαμφισβήτητος. Αυτή η έννοια απαιτεί από τους ηγέτες και τα άτομα να ενστερνιστούν μια νέα κουλτούρα και έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης, ώστε να ενσωματώσουν ένα νέο επιχειρησιακό μοντέλο. Ο "ψηφιακός μετασχηματισμός" αφορά τις αλλαγές που κάνει μια κοινωνία για να εκμεταλλευτεί πλήρως τα πλεονεκτήματα και τις ευκαιρίες που προσφέρουν οι ψηφιακές τεχνολογίες και μέσα (Tabrizi, 2019). Ο ψηφιακός μετασχηματισμός μπορεί να οριοθετηθεί ως η αφομοίωση της ψηφιακής τεχνολογίας σε όλες τις πτυχές μιας επιχείρησης, η οποία οδηγεί σε βαθιές αλλαγές στον επιχειρησιακό τρόπο λειτουργίας της και στον τρόπο με τον οποίο παρέχει αξία στην πελατεία της. Επιπλέον, είναι επιτακτική ανάγκη να αναγνωριστεί ότι το φαινόμενο αυτό συνεπάγεται μια πολιτισμική αλλαγή, η οποία απαιτεί από τους οργανισμούς να πειραματίζονται συχνά και, σε πολλές περιπτώσεις, να παρεκκλίνουν από βαθιά ριζωμένες επιχειρηματικές διαδικασίες στις οποίες παραδοσιακά στηρίζονταν (Zaoui, 2020).

Η αρχική Βιομηχανική Επανάσταση, που έλαβε χώρα κατά τον 18ο και 19ο αιώνα στην Ευρώπη και την Αμερική, βασίστηκε στη χρήση μηχανικής ενέργειας που προερχόταν από πηγές όπως το νερό και ο ατμός. Η Δεύτερη Βιομηχανική Επανάσταση, η οποία διήρκεσε από το 1870 έως το 1914, χαρακτηρίστηκε από την ευρεία χρήση γραμμών παραγωγής που αξιοποιούσαν τη δύναμη της ηλεκτρικής ενέργειας για να διευκολύνουν τη μαζική παραγωγή διαφόρων αγαθών (Schallmo, 2018). Οι αρχές της ψηφιακής εποχής μπορούν να εντοπιστούν γύρω στη δεκαετία του '80, όταν άρχισε να διαμορφώνεται η λεγόμενη Τρίτη Βιομηχανική Επανάσταση ή Ψηφιακή Επανάσταση. Αυτή η περίοδος χαρακτηρίζεται από τις σημαντικές αλλαγές που επέφερε η τεχνολογία πληροφορίας και επικοινωνίας στις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα. Κατά τη διάρκεια αυτής της εποχής, η εμφάνιση των σύγχρονων ηλεκτρονικών υπολογιστών και η διάδοση του Διαδικτύου είχε σημαντικό αντίκτυπο τόσο στην προσωπική όσο και στην επαγγελματική ζωή των ανθρώπων. Αυτή η τεχνολογική επανάσταση οδήγησε σε ευκολότερη και γρηγορότερη πρόσβαση σε πληροφορίες παγκοσμίως, ενώ επιτρέπει την αυτοματοποίηση και τη μηχανοποίηση διαφόρων διαδικασιών παραγωγής. Αυτή η αρχική φάση του ψηφιακού μετασχηματισμού, σε συνδυασμό με τη συνεχή εξέλιξη και ανάπτυξη νέων τεχνολογιών, έθεσε τις βάσεις για την περαιτέρω ψηφιακή μετάβαση και έχει αποτελέσει τον πυρήνα της σημερινής ψηφιακής εποχής (Hilbert, 2020).

Ο δεύτερος ψηφιακός μετασχηματισμός έχει γίνει μάρτυρας της εμφάνισης πολλών νέων τεχνολογιών, που προέρχονται κυρίως από τη ρομποτική και την τεχνολογία αιχμής. Αξιοσημείωτες μεταξύ αυτών των εξελίξεων είναι η έλευση των "έξυπνων εργοστασίων" και των

"έξυπνων σπιτιών", ο πολλαπλασιασμός των μηχανοκίνητων αυτοκινήτων, η ανάπτυξη οχημάτων χωρίς οδηγό και η επαναστατική ιδέα της τρισδιάστατης εκτύπωσης για την κατασκευή αντικειμένων. Οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, όπως ενδεικτικά το Facebook, το Instagram και το Twitter, καθώς και οι υπηρεσίες διαμοιρασμού όπως το Netflix, έχουν γνωρίσει σημαντική εμφάνιση και ραγδαία ανάπτυξη τον τελευταίο καιρό. Η έλευση του δεύτερου ψηφιακού μετασχηματισμού επέφερε σημαντικές αλλαγές στην εταιρική κουλτούρα, στις διαδικασίες παραγωγής και διανομής, καθώς και επιτάχυνση των προσπαθειών διεθνοποίησης. Επιπλέον, έφερε επανάσταση όχι μόνο στις λειτουργίες μεμονωμένων εταιρειών αλλά και στη συνολική οργάνωση της αγοράς στο σύνολό της. Στο επίκεντρο αυτής της αλλαγής παραδείγματος βρίσκεται ο πολλαπλασιασμός και η εκτεταμένη ανάπτυξη των ψηφιακών λογικών κυκλωμάτων, μαζί με τις επακόλουθες τεχνολογικές εξελίξεις που απορρέουν από αυτά, συμπεριλαμβανομένων, μεταξύ άλλων, των προσωπικών υπολογιστών και των συσκευών κινητής επικοινωνίας (Bounfour, 2015).

Η σημερινή τεχνολογική πρόοδος έχει διεισδύσει βαθιά σε όλες τις οργανωτικές δομές και χρησιμοποιείται εκτεταμένα σε παγκόσμιο επίπεδο, αγγίζοντας ακόμη και την καθημερινή ζωή των ατόμων. Ειδικότερα, ο ψηφιακός μετασχηματισμός ενσωματώνει μια πληθώρα τεχνολογιών όπως η υπολογιστική νέφος, η προσβασιμότητα σε ανοικτά δεδομένα, η επεξεργασία μεγάλων όγκων δεδομένων και η εφαρμογή προηγμένων αναλυτικών τεχνολογιών, καθώς και η τεχνητή νοημοσύνη, η μηχανική μάθηση και η διαδικτυακή κινητικότητα. Οι διαρκώς εξελισσόμενες τεχνολογίες αυτού του είδους απαιτούν συνεχή ανανέωση για να ανταποκρίνονται αποτελεσματικά στις αυξανόμενες απαιτήσεις της ψηφιακής εποχής. Αυτή η δυναμική φέρνει θεμελιώδεις αλλαγές στις συνήθειες και τη συμπεριφορά τόσο των ατομικών χρηστών όσο και των διάφορων βιομηχανιών, επηρεάζοντας σημαντικά τις διαδικασίες μετασχηματισμού που βρίσκονται σε εξέλιξη. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός δεν εξαρτάται μόνο από την εφαρμογή τεχνολογίας, αλλά απαιτεί μια ολοκληρωμένη προοπτική που περιλαμβάνει την αναδιάρθρωση των λειτουργιών του κλάδου. Η υιοθέτηση και η αξιοποίηση της τεχνολογίας επιταχύνουν αυτήν τη διαδικασία. Κοινωνικοί, οικονομικοί και επιχειρηματικοί τομείς βιώνουν έναν σημαντικό μετασχηματισμό με την υιοθέτηση νέων εξελίξεων, όπως τα γνωστικά υπολογιστικά συστήματα και το Διαδίκτυο των Πραγμάτων (Kraus, 2021).

2.4 : Η ψηφιακότητα στους πολιτιστικούς οργανισμούς και στην εκπαίδευση

Στην εποχή της ψηφιο-επικοινωνιακής παγκοσμιοποίησης το ψηφιακό περιεχόμενο των πολιτιστικών δρώμενων και η προβολή τους μέσω των ψηφιακών συσκευών και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης συνεισφέρουν ουσιαστικά στη δημιουργία μιας ψηφιακής πολιτισμικής αντίληψης, η οποία προϋποθέτει σημαντικές αλλαγές που αφορούν τα παραδοσιακά συστήματα διαχείρισης και προώθησης των πολιτιστικών αγαθών και ιδιαίτερα των πολιτιστικών δραστηριοτήτων καθώς και την δυνατότητα νέων ψηφιακών δεδομένων των συστημάτων διαχείρισης μάρκετινγκ των πολιτιστικών οργανισμών « Στο ψηφιακό οικοσύστημα του πολιτισμού, τα νέα μοντέλα διοίκησης και στρατηγικής διαχείρισης των προγραμμάτων χορηγιών γίνονται ευέλικτα και «ψηφιακώς έξυπνα», διότι χρησιμοποιούν τις δυνατότητες των ρομπότ τεχνητής νοημοσύνης » (Γκαντζιάς, 2020). Από την είσοδο της ψηφιακής εποχής και ειδικότερα κατά την περίοδο της πανδημίας και έπειτα ο πολιτισμός και τα μουσεία έχουν υποστεί σημαντικές αλλαγές. Η ψηφιακότητα και η εκπαίδευση συνδυάζονται ολοένα και περισσότερο, αντικατοπτρίζοντας τις εξελίξεις στην τεχνολογία και τις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας. Ως προς το πεδίο του Πολιτισμού, πλήθος ψηφιακών μέσων προσφέρονται για την ανάδειξη και διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, είτε αυτή είναι υλική είτε είναι άυλη ώστε να ενισχυθεί το ενδιαφέρον των μαθητών για την πολιτιστική παράδοση.

Η τεχνολογία έχει επηρεάσει τον τρόπο που παρουσιάζεται και προωθείται κάθε πολιτιστική δράση. Τα ψηφιακά μέσα έχουν ανοίξει νέους δρόμους για τη διάδοση του πολιτισμού, καθώς μπορούν να φτάσουν σε πολύ μεγαλύτερο κοινό από ό,τι οι παραδοσιακές μορφές προώθησης. Τα μουσεία και οι πολιτιστικές οργανώσεις έχουν δημιουργήσει ψηφιακές πλατφόρμες, όπως ιστότοποι και εφαρμογές κινητών, για να παρουσιάζουν τις συλλογές και τις εκθέσεις τους σε διαδικτυακό κοινό. Αυτό επιτρέπει στο κοινό να απολαμβάνει τον πολιτισμό από την οικία του ή από οπουδήποτε αλλού, ανεξαρτήτως γεωγραφικής τοποθεσίας (Τσουπαρέλου, 2020).

Επιπλέον, η ψηφιακή τεχνολογία έχει δώσει τη δυνατότητα για τη δημιουργία εμπειριών επαυξημένης πραγματικότητας και εικονικής πραγματικότητας που εμπλουτίζουν την επίσκεψη σε ένα μουσείο ή μια πολιτιστική εκδήλωση. Οι επισκέπτες μπορούν να εξερευνήσουν εικονικά περιβάλλοντα, να αλληλεπιδράσουν με εκθέσεις και έργα τέχνης, και να ζήσουν μοναδικές εμπειρίες που διευρύνουν τα όρια της παραδοσιακής επίσκεψης σε ένα μουσείο. Η ψηφιακή εποχή έχει επίσης επηρεάσει την αποθήκευση και τη διατήρηση του πολιτιστικού κληρονομιάτος. Ψηφιοποιημένες συλλογές έργων τέχνης, ιστορικών εγγράφων και αντικειμένων μπορούν να διατηρηθούν και να προσπελαστούν με ασφάλεια, καθιστώντας τα πιο προσβάσιμα για τις μελλοντικές γενεές. Συνολικά, ο ψηφιακός μετασχηματισμός έχει επαναπροσδιορίσει τον τρόπο που ο πολιτισμός και τα μουσεία παρουσιάζονται, επικοινωνούν και αλληλοεπιδρούν με το κοινό (Συλαίου, 2020). Εύλογα αντιλαμβάνεται κανείς πως ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων και του πολιτισμού είναι μια ευκαιρία για την χώρα να προβάλλει την πολιτιστική της κληρονομιά, να εμπλουτίσει την εμπειρία των επισκεπτών και να επιτείνει την παρουσία της στο παγκόσμιο πολιτιστικό στερέωμα (Γκαντζιάς, 2020).



Εικόνα 2.3 Μειονεκτήματα της Ελλάδας.

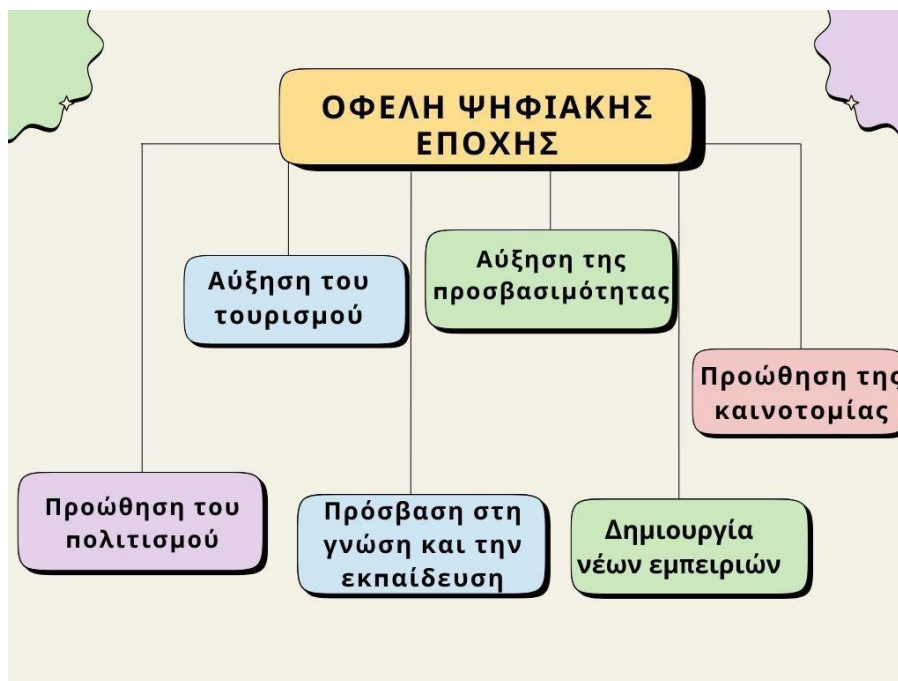
Οι συγκρίσεις ανάμεσα στα ψηφιακά μουσεία της Ελλάδας και του εξωτερικού μπορούν να βασιστούν σε διάφορα σημεία. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι αυτή η σύγκριση είναι γενική και μπορεί να υπάρχουν μουσεία στην Ελλάδα που είναι εξαιρετικά προηγμένα στην ψηφιακή προσέγγιση και αντίστοιχα μουσεία στο εξωτερικό που μπορεί να μην έχουν επιτύχει το ίδιο επίπεδο ψηφιακής προβολής. Ωστόσο, κρίνεται σκόπιμο να αναφερθούν ορισμένες πιθανές διαφορές ή μειονεκτήματα που μπορεί να αντιμετωπίζει η Ελλάδα (Εικόνα 3) στον τομέα αυτό με βάση τα πρότυπα εξελιγμένα ψηφιακά μουσεία και την δράση τους:

-Χρηματοδότηση: Μια από τις κύριες προκλήσεις για τα ελληνικά μουσεία είναι η έλλειψη επαρκούς χρηματοδότησης για την ανάπτυξη και τη διατήρηση ψηφιακών υποδομών. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε περιορισμένες δυνατότητες ανάπτυξης και υλοποίησης προηγμένων ψηφιακών λύσεων σε σύγκριση με μουσεία άλλων χωρών που διαθέτουν μεγαλύτερο προϋπολογισμό για την ψηφιακή προβολή.

-Υποδομές και τεχνολογία: Η πρόσβαση στην υψηλής ποιότητας υποδομή και τεχνολογία μπορεί να αποτελεί πρόκληση για τα ελληνικά μουσεία. Η ανάπτυξη και η διατήρηση ψηφιακών πλατφορμών απαιτεί τεχνολογικές γνώσεις, εξοπλισμό και υποδομές που μπορεί να μην είναι πάντα εύκολα διαθέσιμα ή προσβάσιμα στην Ελλάδα (Λάμπα, 2023).

-Πολιτικές και στρατηγικές: Οι πολιτικές και οι στρατηγικές που αφορούν την ψηφιακή προσέγγιση των μουσείων μπορεί να διαφέρουν ανάμεσα στις χώρες. Ορισμένες χώρες μπορεί

να έχουν επισημανθεί και να εφαρμόζουν συγκεκριμένες πολιτικές για την ψηφιοποίηση και την ψηφιακή προβολή των μουσείων τους, ενώ άλλες μπορεί να υστερούν σε αυτόν τον τομέα. Η Ελλάδα θα πρέπει να προσαρμοστεί στα νέα πολιτιστικά δεδομένα ώστε να μπορέσει να φτάσει τα μουσεία του εξωτερικού. Ενσωματώνοντας την τεχνολογία, τα μουσεία μπορούν να φέρουν τον πολιτισμό και την τέχνη πιο κοντά σε ανθρώπους που δεν είχαν προηγουμένως πρόσβαση σε αυτά, ενώ παράλληλα διατηρούν και αναβαθμίζουν τις παραδοσιακές τους λειτουργίες για τους επισκέπτες που προτιμούν την αυθεντική εμπειρία.



Εικόνα 2.4 Τα οφέλη που προσφέρει η ψηφιακή εποχή.

Η προσαρμογή στα νέα ψηφιακά πολιτιστικά δεδομένα είναι σημαντική για τη χώρα μας, ώστε να μπορέσει η εικόνα της να είναι ισάξια με εκείνη των μουσείων του εξωτερικού και να επωφεληθεί από τα οφέλη που προσφέρει η ψηφιακή εποχή. Τα βασικότερα οφέλη αφορούν (Εικόνα 4):

Πρόωθηση του πολιτισμού: Η προσαρμογή στα ψηφιακά πολιτιστικά δεδομένα επιτρέπει στα μουσεία της χώρας μας να προβάλλουν τον πολιτισμό και την τέχνη της σε παγκόσμιο επίπεδο. Μέσω ψηφιακών πλατφορμών και εφαρμογών, μπορούν να διαφημιστούν και να προσελκύσουν επισκέπτες από διάφορες γωνίες του πλανήτη.

Αύξηση του τουρισμού: Η ψηφιακή προβολή των μουσείων μπορεί να ενισχύσει τον τουρισμό και να προσελκύσει επισκέπτες από άλλες χώρες. Οι τουρίστες μπορούν να εξερευνήσουν τις συλλογές και τις εκθέσεις μας από απόσταση, προτού αποφασίσουν να επισκεφθούν την Ελλάδα, έτσι η ψηφιακή προβολή λειτουργεί ως καταλύτης για τον τουρισμό.

Πρόσβαση στη γνώση και την εκπαίδευση: Η προσαρμογή στα ψηφιακά πολιτιστικά δεδομένα επιτρέπει τη διάδοση της γνώσης και την εκπαίδευση στο ευρύ κοινό. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση σε πληροφορίες, εκπαιδευτικά υλικά και εικονικές εμπειρίες που εμπλουτίζουν τη μάθηση.

Αύξηση της προσβασιμότητας: Η ψηφιακή προβολή επιτρέπει στους ανθρώπους που δεν μπορούν να φυσικά επισκεφθούν ένα μουσείο να έρθουν σε επαφή με τις συλλογές και τις εκθέσεις από την οικία τους ή οπουδήποτε αλλού. Αυτό συμβάλλει στη διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Δημιουργία νέων εμπειριών: Η τεχνολογία μπορεί να εμπλουτίσει την εμπειρία των επισκεπτών στα μουσεία. Μέσω εικονικής πραγματικότητας, αυξημένης πραγματικότητας και διαδραστικών εφαρμογών, οι επισκέπτες μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τα έργα τέχνης και να ζήσουν μοναδικές εμπειρίες που δεν θα μπορούσαν να βιώσουν αλλιώς (Lahav, 2023):

Πρώθηση της καινοτομίας: Η προσαρμογή στην ψηφιακή εποχή ενθαρρύνει την ανάπτυξη καινοτόμων λύσεων και τεχνολογιών στον τομέα του πολιτισμού. Τα μουσεία μπορούν να αξιοποιήσουν τις ψηφιακές πλατφόρμες, τις εφαρμογές και τις αναλυτικές δεδομένες για να δημιουργήσουν νέες εμπειρίες και να προσελκύσουν νέους κοινούς. Επίσης, η ψηφιοποίηση των συλλογών και η δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων απαιτεί την ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων και τη συνεργασία με τον τομέα της τεχνολογίας.

Η παρουσία του μουσείου στην εποχή της ψηφιακής επανάστασης έχει συνδεθεί ολοένα και περισσότερο με τις ψηφιακές εφαρμογές και τη σύγχρονη τεχνολογία. Οι μουσειακοί θεσμοί αναγνωρίζουν την ανάγκη να προσελκύσουν και να ενεργοποιήσουν νέους και ευρύτερα κοινά, χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογία. Οι ψηφιακές εφαρμογές στα μουσεία προσφέρουν πλούσιες εμπειρίες και δυνατότητες αλληλεπίδρασης με τα έργα τέχνης. Μέσω εικονικών περιηγήσεων, εκθέσεων και πληροφοριών που διατίθενται σε ψηφιακή μορφή, οι επισκέπτες μπορούν να εξερευνήσουν τα έργα τέχνης και την ιστορία πίσω από αυτά ακόμη και από απόσταση (Spezzano, 2021). Επιπλέον, οι τεχνολογικές καινοτομίες, όπως η επαυξημένη πραγματικότητα και η εικονική πραγματικότητα, επιτρέπουν στους επισκέπτες να βιώσουν μια εντελώς νέα διάσταση της τέχνης, να εισέλθουν στον κόσμο του δημιουργού και να αλληλεπιδράσουν με το έργο κατά τρόπο που προηγουμένως ήταν αδιανόητο. Έτσι, η χρήση ψηφιακών εφαρμογών και της σύγχρονης τεχνολογίας διευρύνει τον ρόλο των μουσείων, δημιουργώντας ένα δυναμικό, αλληλεπιδραστικό και προσβάσιμο περιβάλλον για την απόλαυση και την εκπαίδευση των επισκεπτών (Lahav, 2023). Σε αυτό το σημείο κρίνεται σκόπιμο να μελετηθεί εκτενέστερα η μελέτη των ψηφιακών εφαρμογών και της σύγχρονης τεχνολογίας στα μουσεία, καθώς είναι απαραίτητη για την εξέλιξη και την προσαρμογή των μουσείων στις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας. Οι νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο έκαναν τους πολιτιστικούς οργανισμούς περισσότερο εξωστρεφείς και τα πολιτιστικά αγαθά και τις συλλογές τους πιο προσβάσιμα στο κοινό, μέσω διαφορετικών καναλιών κωδικοποιημένης πληροφορίας. Αυτό κατέστη δυνατό με τη βοήθεια χρήσης πολυμεσικών – διαδραστικών εφαρμογών, τόσο στο φυσικό μουσειακό χώρο, όσο και στο εικονικό περιβάλλον του διαδικτύου, όπως θα αναλύσουμε και στην επόμενη ενότητα.

Σήμερα κυριαρχούν νέες τάσεις παρουσίασης των έργων τέχνης μέσω της τεχνολογίας. Τα πολυμέσα αποτελούν το πιο δημοφιλή τρόπο μετάδοσης της πολιτιστικής πληροφορίας, έχουν διαδραστική διάσταση, χρησιμοποιούνται σε διαφορετικές εφαρμογές, όπως στα ψηφιακά παιχνίδια, στις εικονικές ξεναγήσεις, στη δημιουργία εικονικών μουσείων, σε πλατφόρμες επαυξημένης πραγματικότητας κ.ά., ενώ αξιοποιούν και τις δυνατότητες της φορητής τεχνολογίας. Τέτοιες εφαρμογές συναντάμε μέσα στο χώρο των μουσείων, σε ιστότοπους πολιτιστικών οργανισμών, στο διαδίκτυο, σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ. Οι περισσότερες ψηφιακές εφαρμογές που χρησιμοποιούν πολιτιστικοί οργανισμοί σήμερα συνδυάζουν πολλαπλά μέσα, όπως γραφικά, ήχο, κείμενο, εικόνα, βίντεο, διαδραστικότητα κ.ά. Αυτά τα συστήματα πολυμέσων (multimedia systems) διακρίνονται σε διαλογικά, διαδραστικά και πειραματικά.

Η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς για τους πολιτιστικούς οργανισμούς αλλά και για την κοινωνία είναι μείζονος σημασίας για την προστασία, τη διατήρηση, την αποκατάσταση, την έρευνα, τη διάδοση και την προώθηση των πολιτιστικών αγαθών, που προέρχονται από όλους τους τύπους πολιτιστικών ιδρυμάτων (μουσεία, βιβλιοθήκες και αρχεία, μνημεία και τοποθεσίες). Οι ψηφιακές τεχνολογίες όχι μόνο βελτιώνουν ποσοτικά και ποιοτικά τις δυνατότητες προσέγγισης της ιστορικής κληρονομιάς, αλλά επιτρέπουν επίσης νέους τρόπους ερμηνείας και διάδοσής της (Levy, 2018). Τα ψηφιακά μέσα διευκολύνουν και βελτιώνουν τις επιστημονικές και τεχνικές διαδικασίες που χρησιμοποιούνται παραδοσιακά για την προστασία της πολιτισμικής κληρονομιάς ενάντια σε απειλές όπως η φθορά του χρόνου, η ενδεχόμενη καταστροφή τους, η αρχαιοκαπηλία, ή οι περιβαλλοντικές μεταβολές, τροποποιώντας τον τρόπο κατανόησης, αντίληψης διαχείρισης και μετάδοσής της (Burchardt, 2019). Οι δυνατότητες που ανοίγονται από την αυξανόμενη πρόοδο στις ψηφιακές τεχνολογίες είναι εντυπωσιακές και συνεχώς αυξανόμενες. Οι πολιτισμικές συλλογές περιλαμβάνουν πληθώρα πληροφοριών που παρουσιάζουν ενδιαφέρον για νέες ψηφιακές εφαρμογές, όπως για παράδειγμα την ιστορική ανάπτυξη μιας τοποθεσίας (Cristobal-Fransi, 2021). Στα αποκομίζοντα οφέλη εκτός των ανωτέρω συγκαταλέγονται επίσης ο αριθμός των ατόμων που μπορούν να έχουν πρόσβαση στη γνώση και την ποιότητα της διάδοσής της, η βιωματική προσέγγιση του χώρου με τη χρήση προσομοίωσης, οι ακριβείς αποτυπώσεις μνημείων και τοποθεσιών που συμβάλλουν στην επιστημονική έρευνα και η δυνατότητα νέων διεπιστημονικών προσεγγίσεων των μνημείων και των αντικειμένων και η αύξηση της διαδραστικότητας και της επικοινωνίας του κοινού με το πολιτιστικό αγαθό και αντιστρόφως (Hess,

2018). Θα λέγαμε ότι δημιουργείται μία αμφίδρομη γλώσσα επικοινωνίας μεταξύ μνημείου-επισκέπτη σε ένα νέο πλαίσιο ενός υβριδικού κόσμου που συνδυάζει τη φυσική και την ψηφιακή παρουσία κάθε φορά και σε κάθε περίπτωση με ένα μοναδικό και ανεπανάληπτο τρόπο (personalized perception), τόσο μοναδικό όσο και το κάθε μνημείο, όσο και ο κάθε άνθρωπος. Αυτό ακριβώς μπορεί να κάνει τη σωστή χρήση των νέων τεχνολογιών να έχουν ένα προσωποποιημένο αποτέλεσμα που να διαμορφώνει εμπειρίες και να διεγείρει συναισθήματα, χωρίς να προσβάλλει ή να αντικαθιστά την ύπαρξη του πολιτισμικού αγαθού, αλλά να λειτουργεί συμπληρωματικά, προσθετικά και επικουρικά ως προς αυτό.



Εικόνα 2.5 Η ψηφιακότητα στον εκπαιδευτικό τομέα.

2.4.1 Η επίδραση της ψηφιακότητας στον τομέα της εκπαίδευσης

Η επίδραση της ψηφιακότητας στον τομέα της εκπαίδευσης είναι σημαντική, εισάγοντας νέες δυνατότητες και προκλήσεις που διαμορφώνουν τη μάθηση σε μια ψηφιακή εποχή. Η ψηφιακή εκπαίδευση αντιπροσωπεύει μια σημαντική εξέλιξη, προσφέροντας νέες δυνατότητες και προκλήσεις που διαμορφώνουν το εκπαιδευτικό περιβάλλον. Στην κοινωνιολογική και κοινωνικό-ιστορική αναδρομή, παρατηρείται ότι η ένταξη των ψηφιακών μέσων στηρίζεται σε μοντέλα οργάνωσης της κοινωνίας. Αυτά τα μοντέλα, που ποικίλλουν ανάλογα με τη δομή της κοινωνίας (απλή, αναπτυγμένη, μεγάλη κοινωνική διαφοροποίηση, μεταμοντέρνα), εναρμονίζονται με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Η "εναρμονισμένη" επιλογή των ψηφιακών μέσων θεωρείται λειτουργική, καθώς συνάδει με τη λογική και τη φιλοσοφία της κοινωνίας, της οικονομίας και της εκπαίδευσης. Η διδακτική σχέση μεταξύ αναπτυσσόμενου ατόμου και εκπαιδευτικού εξαρτάται από παράγοντες όπως ο τρόπος οργάνωσης της κοινωνίας, η σχέση που αναπτύσσεται, η εγκαθίδρυση νέων μέσων και τεχνολογικών τεχνουργημάτων, και η αντίληψη για τον τρόπο αξιοποίησης των μέσων και των τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Από πλευράς παιδαγωγικών επιστημών, κεντρικό ερώτημα είναι πότε η ένταξη των ψηφιακών μέσων συμβάλλει στη μάθηση; Το ερώτημα αυτό αναδύεται από την ιδέα ότι τα μέσα, τόσο κλασικά όσο και ψηφιακά, συνάδουν με τα μοντέλα οργάνωσης της κοινωνίας. Εντούτοις, η αντίθετη ένταξη των ψηφιακών μέσων επιφέρει εξελίξεις στον τομέα της εκπαίδευσης, τονίζοντας ζητήματα που αφορούν τη μάθηση. Στον εκπαιδευτικό τομέα, η ψηφιακότητα έχει μετασχηματίσει τον τρόπο που μαθητές και εκπαιδευτικοί αντιλαμβάνονται, διδάσκονται και μαθαίνουν.

Κάποιες βασικές πτυχές της ψηφιακότητας στον εκπαιδευτικό τομέα και οι ακόλουθες (Εικόνα 5):

1. Ψηφιακά Μέσα Εκπαίδευσης: Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα, όπως παρουσιάσεις, βίντεο, ηλεκτρονικά βιβλία και άλλα πολυμέσα, για να μεταφέρουν πληροφορίες και να διευκολύνουν την κατανόηση του υλικού.

2. Διαδραστική Μάθηση: Οι τεχνολογικές πλατφόρμες επιτρέπουν τη δημιουργία διαδραστικών δραστηριοτήτων και παιχνιδιών που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών.

3. Εξατομικευμένη Μάθηση: Οι τεχνολογίες όπως οι εξατομικευμένες πλατφόρμες μάθησης και τα εκπαιδευτικά λογισμικά προσαρμόζονται στις ανάγκες του κάθε μαθητή, προσφέροντας προσαρμοσμένη εκπαίδευση.

4. Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση (e-Learning): Η δυνατότητα πρόσβασης σε ψηφιακό υλικό από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου επιτρέπει την εξ αποστάσεως μάθηση και την ανάπτυξη διεθνούς συνεργασίας.

5. Εκπαιδευτικά Παιχνίδια: Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι δημιουργικά εργαλεία που προωθούν την εκπαίδευση μέσα από το παιχνίδι και την ανακάλυψη.

6. Συνεργατική Διάδραση: Διαδικτυακές πλατφόρμες και εργαλεία επιτρέπουν στους μαθητές να συνεργάζονται, να μοιράζονται ιδέες και να δημιουργούν μαζί.

Στον τομέα της επικοινωνίας, οι ψηφιακές πλατφόρμες όπως τα κοινωνικά δίκτυα, τα email και οι ηλεκτρονικές συνομιλίες έχουν αλλάξει τον τρόπο που επικοινωνούμε, καθιστώντας την πιο άμεση και παγκόσμια. Στην εκπαίδευση, η ψηφιακότητα έχει εισάγει νέες μεθόδους διδασκαλίας και δυνατότητες εξ αποστάσεως μάθησης. Στον χώρο της εργασίας, η απομακρυσμένη εργασία και η χρήση σύγχρονων εργαλείων συνεργασίας αποτελούν σημαντικά χαρακτηριστικά.

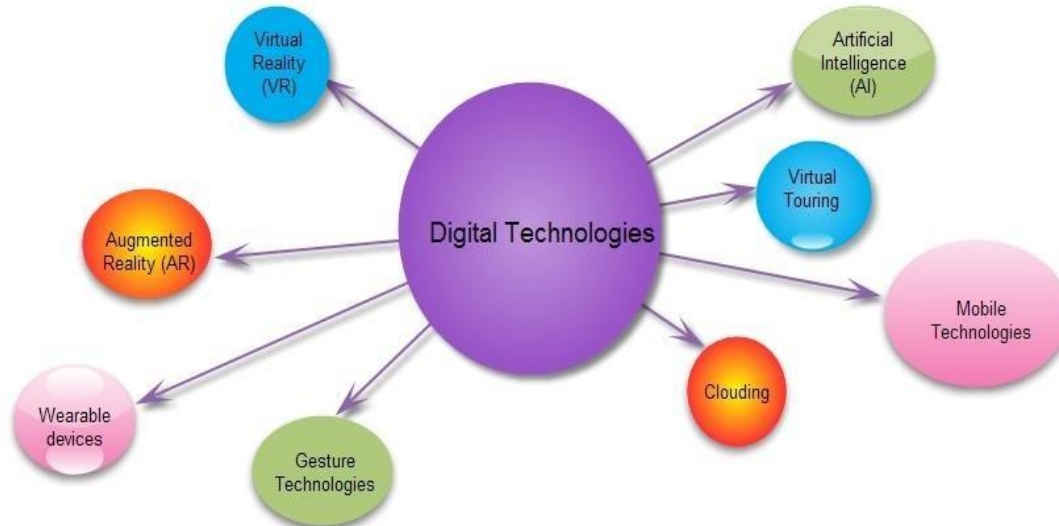
Συγκεκριμένα, το μιντιακό περιβάλλον που δημιουργείται διαμορφώνει ένα νέο μιντιακό οικοσύστημα, το οποίο όμως συχνά παραμένει ασύνδετο με την καθημερινότητα των μαθητών.

Η αντιθετική προσέγγιση των ψηφιακών μέσων εγείρει ερωτήματα σχετικά με την πρακτικοβιωματική πραγματικότητα των μαθητών. Παράλληλα, αφήνει ανοικτά ζητήματα που αφορούν βασικές λειτουργίες όπως η επικοινωνία και διάδραση μεταξύ των συμμετεχόντων, οι αγωγές για τη διαμόρφωση ταυτοτήτων και κοινωνικοποίηση στην ομάδα των συνομιλητών, κ.ά. (Αλιβίζος, 2020). Τα πρόσφατα ψηφιακά μουσεία δημιουργούν online βάσεις δεδομένων με ψηφιοποιημένες αναπαραγωγές μουσειακών αντικειμένων. Αυτές οι ψηφιακές συλλογές είναι προσβάσιμες μέσω διαδικτυακών πυλών, λειτουργώντας ως online πλατφόρμες ή διαδικτυακές εκθέσεις. Πολλά μουσεία έχουν εκτελέσει τη διαδικασία της ψηφιοποίησης στις συλλογές τους, επεκτείνοντας την πρόσβαση των επισκεπτών μέσω του Διαδικτύου σε πλούσιο ψηφιακό υλικό. Τα μουσειακά αντικείμενα πλουτίζονται ψηφιακά, παρουσιάζονται είτε στον εικονικό χώρο είτε μέσα σε online εκθέσεις.

Επιπλέον, οι διάφορες διαδικτυακές πύλες λειτουργούν ως μετα-βάσεις δεδομένων ανοικτής πρόσβασης. Οι ιστότοποι των μουσείων, τα ενημερωτικά δελτία, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι ψηφιακές μορφές μουσειακής επικοινωνίας συνδυάζονται με τις σύγχρονες ανάγκες και αντιλήψεις των επισκεπτών. Έτσι, επεκτείνουν τον συμβατικό μουσειακό χώρο, ενσωματώνοντας τον ψηφιακό χώρο (Biedermann, 2021). Οι φυσικές (on-site) και οι εικονικές επισκέψεις (virtual visits) στα μουσεία έχουν γίνει πιο ευχάριστες για τους επισκέπτες χάρη στις ψηφιακές τεχνολογίες. Οι εικονικοί χρήστες μπορούν να επισκέπτονται τα ψηφιακά μουσεία και να λαμβάνουν πληροφορίες, υπηρεσίες και εκπαιδευτικό υλικό ανά πάσα στιγμή, χρησιμοποιώντας κινητές συσκευές. Τα μουσεία εκμεταλλεύονται τις τεχνολογίες της Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality - VR) και της Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality - AR) στον φυσικό τους χώρο για να αναβιώσουν τις συλλογές τους σε νέα ερμηνευτικά πλαίσια. Η εικονική πραγματικότητα είναι η προσομοίωση ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος μέσω υπολογιστή όπου ένας χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με τη χρήση ηλεκτρονικών συσκευών, όπως ειδικές κάσκες με εσωτερικές οθόνες ή γάντια με ειδικούς αισθητήρες. Η VR παρουσιάζει ένα εικονικό περιβάλλον δημιουργώντας computer-generated γραφικά. Ειδικότερα, βελτιώνει και επεκτείνει την όραση του χρήστη με την απόδοση εικονικών αντικειμένων και πληροφοριών στην υπάρχουσα οπτική ενός φόντου (background) στο φυσικό χώρο.

Ωστόσο, το περιβάλλον που δημιουργείται είναι κατά κύριο λόγο προσομοιωμένο, κι επομένως προσφέρει περιορισμένη αλληλεπίδραση με τα εικονικά αντικείμενα κατά την οποία ο χρήστης δεν μπορεί να τα αισθανθεί ή να τα αγγίξει. Η AR, το επόμενο χαρακτηριστικό καταγραφής, αναπαράστασης και επαύξησης της πολιτισμικής εμπειρίας στο πεδίο της πολιτιστικής διαχείριση έχει αναδυθεί ως ένα σημαντικό μέσο δημιουργίας πολυ-αισθητηριακών (multi-sensory) εμπειριών που συνδυάζει το πραγματικό και το ψηφιακό περιεχόμενο. Η επαυξημένη πραγματικότητα υποβάλει και προσομοιώνει στοιχεία του πραγματικού κόσμου στα περιβάλλοντα

που δημιουργεί, όπου ο χρήστης μπορεί να χειριστεί και να αλληλεπιδράσει τόσο με το επαυξημένο όσο και με το πραγματικό περιβάλλον, σε αντίθεση με την εικονική πραγματικότητα η οποία μεταφέρει τους χρήστες σε πλήρως προσομοιωμένα περιβάλλοντα. Οι εφαρμογές της επαυξημένης πραγματικότητας χρησιμοποιούνται από τα μουσεία για να προσφέρουν στους χρήστες προσωποποιημένες πληροφορίες για το φυσικό χώρο ενώ τα συμπληρωματικά στοιχεία όπως ήχοι, βίντεο, γραφικά ή δεδομένα σχετικά με τη γεωγραφική θέση, συχνά συνδυάζονται για να ενισχύσουν την αντίληψη των χρηστών για τον περιβάλλοντα χώρο (Συλαίου, 2020), και την ψυχαγωγικών και εκπαιδευτικών μουσειακών εμπειριών, ενισχύοντας το ρόλο των μουσείων στη σύγχρονη κοινωνία (Hijazi, 2022).



Εικόνα 2.6 Ψηφιακές τεχνολογίες.

Με αυτούς τους παραπάνω τρόπους, οι επισκέπτες μπορούν να ζήσουν μια εμπυθιστική εμπειρία μέσω της εικονικής πραγματικότητας, επιτρέποντας τους να εξερευνήσουν τα έργα τέχνης ή τα εκθέματα με τρόπο που δεν θα ήταν δυνατόν στον παραδοσιακό μουσειακό χώρο. Η επαυξημένη πραγματικότητα επιτρέπει στους επισκέπτες να βλέπουν τα φυσικά εκθέματα εμπλουτισμένα με πληροφορίες, ιστορικά στοιχεία ή ακόμη και εικονικές προσθήκες, προσφέροντας μια εντελώς νέα διάσταση στην επισκεπτική εμπειρία (Li, 2021).

Η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών στα μουσεία είναι πολυποίκιλη και δεν περιορίζεται μόνο στην Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) και την Εικονική Πραγματικότητα (VR). Πολλές άλλες ψηφιακές καινοτομίες συμβάλλουν στον εμπλουτισμό της μουσειακής εμπειρίας (Εικόνα 6). Οι νέες τεχνολογίες περιλαμβάνουν:

1. Διαδίκτυο των Πραγμάτων (IoT): Συνδέει φυσικά αντικείμενα με το διαδίκτυο, επιτρέποντας τη συλλογή και ανταλλαγή δεδομένων για πιο αληθοφανείς εμπειρίες.

2. Τεχνολογία χειρονομιών/Αλληλεπίδρασης χωρίς επαφή (Gesture Technology/Non-touch Interactives): Επιτρέπει στους επισκέπτες να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο μέσω χειρονομιών ή χωρίς να αγγίζουν φυσικά αντικείμενα.

3. Τεχνολογίες κινητών εφαρμογών (Mobile Technologies): Εφαρμογές για κινητά παρέχουν εξελιγμένες λειτουργίες, όπως ξεναγήσεις, πλοήγηση και εμπυθιστικό περιεχόμενο.

4. Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence): Χρησιμοποιείται για εξατομικευμένες και εκπαιδευτικές εμπειρίες, καθώς και για ανάλυση δεδομένων.

5. Τεχνολογίες προβολής LED/λείζερ (LED/Laser Projection Technologies): Χρησιμοποιούνται για εντυπωσιακές εκθέσεις και προβολές.

6. Εικονική Περιήγηση (Virtual Touring): Επιτρέπει στους επισκέπτες να εξερευνούν τα μουσειακά χώρους από απόσταση.

7. Πλατφόρμες εκθεμάτων ευέλικτης τεχνολογίας (Flexible Technology Exhibit Platforms): Επιτρέπουν την ευέλικτη προσαρμογή του περιεχομένου και της εμπειρίας που προσφέρεται στους επισκέπτες. Αυτές οι τεχνολογίες συνεισφέρουν στη δημιουργία προσιτών, ελκυστικών. Η ένταξη των ψηφιακών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία αντιμετωπίζεται με ποικίλες προκλήσεις και ερωτήματα, ενώ η λύση σε αυτά εξαρτάται από τη σύνθεση των παραπάνω παραγόντων και την αντίληψη για τον ρόλο των μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εν ολίγοις, η ψηφιακότητα

διαμορφώνει μια νέα εκπαιδευτική και πολιτιστική πραγματικότητα, ενισχύοντας τη σύνδεση με τη γνώση και την τέχνη. Είναι ένα εργαλείο που δεν αντικαθιστά, αλλά επιπληρώνει την παραδοσιακή μάθηση και την εμπειρία επίσκεψης σε ένα μουσείο, καθιστώντας τις προσβάσιμες για όλους. Αποτελεί ένα σημαντικό επίτευγμα που εμπλουτίζει την εκπαιδευτική εμπειρία και επιταχύνει την πρόσβαση στην πολιτιστική κληρονομιά. Οι τεχνολογικές καινοτομίες, όπως οι διαδραστικές οθόνες, οι εικονικές περιηγήσεις και οι εκπαιδευτικές εφαρμογές, ανοίγουν νέους ορίζοντες στην πρόσληψη της ιστορίας, της τέχνης και των πολιτισμών.

Τα ψηφιακά μέσα επιτρέπουν στους μαθητές να αλληλεπιδρούν ενεργά με τις εκθέσεις, να εξερευνούν εκτενέστερα τα έργα τέχνης και να αναπτύσσουν κριτική σκέψη. Η χρήση εικονικών περιηγήσεων επιτρέπει στους μαθητές να επισκεφθούν μουσεία από απόσταση, ξεπερνώντας γεωγραφικούς περιορισμούς. Επιπλέον, οι διαδραστικές εφαρμογές προσφέρουν προσαρμοσμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, προσαρμοσμένες στις ανάγκες του κάθε μαθητή. Η ψηφιακή παρουσία στα μουσεία ενισχύει επίσης τη δυνατότητα του εκπαιδευτικού συστήματος να προάγει την πολυπολιτισμικότητα και να διαφοροποιεί τις μεθόδους διδασκαλίας. Με τη χρήση τεχνολογικών εργαλείων, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με διαφορετικούς πολιτισμούς και πραγματικότητες, ενισχύοντας τον πολιτιστικό τους προσανατολισμό. Τέλος, η ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στα μουσεία δίνει τη δυνατότητα για συνεργασία με τα εκπαιδευτικά ιδρύματα, προσφέροντας εκπαιδευτικά προγράμματα και υλικό που συμβαδίζει με τις σύγχρονες ανάγκες και τις τεχνολογικές εξελίξεις. Συνολικά, η συνύπαρξη του πολιτιστικού και του ψηφιακού κόσμου στα μουσεία επιτυγχάνει μια ολοκληρωμένη και πλούσια εκπαιδευτική εμπειρία.

2.5 : Συμπεράσματα

Στη σύγχρονη εποχή που χαρακτηρίζεται από τις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις και τον βαθύ αντίκτυπό τους σε διάφορους τομείς και κοινότητες, η έννοια του ψηφιακού μετασχηματισμού έχει αναδειχθεί ως βασικός καταλύτης για κοινωνικές και βιομηχανικές αλλαγές. Η συνύπαρξη της ψηφιακότητας, της εκπαίδευσης και των μουσείων σχηματίζει ένα δυναμικό τοπίο που αντικατοπτρίζει τη συνεχή εξέλιξη της κοινωνίας μας. Η ψηφιακότητα επιτρέπει στην εκπαίδευση να αποκτήσει νέες διαστάσεις μέσω της προσβασιμότητας σε πληροφορίες, της εξατομικευσης της μάθησης και της διαδραστικής εμπειρίας. Στο πλαίσιο των μουσείων, η ψηφιακή επανάσταση επιτρέπει τη δημιουργία εντυπωσιακών εκθεμάτων και διαδραστικών εκπαιδευτικών εμπειριών. Τα μουσεία, μέσω της ψηφιακής προσφοράς τους, μπορούν να επικοινωνήσουν με ευρύτερο κοινό και να διατηρήσουν ζωντανό το ενδιαφέρον για τον πολιτισμό και την ιστορία. Ωστόσο, πρέπει να διατηρηθεί η ισορροπία μεταξύ της ψηφιακής προόδου και της διατήρησης του πολιτιστικού κληρονομήματος. Η εκπαίδευση πρέπει να ενισχύει τις κριτικές σκέψεις και τις δεξιότητες των μαθητών, ενώ τα μουσεία πρέπει να υιοθετήσουν την ψηφιακή τεχνολογία με σεβασμό προς την αυθεντικότητα των έργων τους. Συνολικά, η συνδυασμένη επίδραση της ψηφιακότητας, της εκπαίδευσης και των μουσείων διαμορφώνει ένα δυναμικό περιβάλλον που προάγει την πρόοδο και την πολιτιστική ποικιλομορφία. Έτσι, ενώ η ψηφιακότητα επιφέρει αλλαγές στην εκπαίδευση και στα μουσεία, η βασική πρόκληση είναι η επίτευξη ισορροπίας μεταξύ της ψηφιακής εξέλιξης και της διατήρησης των αξιών και του πνεύματος του πολιτισμού. Η εκπαίδευση πρέπει να υιοθετεί τις τεχνολογίες με στόχο την ενίσχυση της μάθησης, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας.

Σε ανάλυση του συμπεράσματος, προκύπτει ότι η ενσωμάτωση της ψηφιακότητας στον τομέα της εκπαίδευσης και των μουσείων ανοίγει νέες προοπτικές και προκλήσεις. Οι εκπαιδευτικοί θεσμοί, αναγκάζονται να προσαρμοστούν στον ψηφιακό αυτό μετασχηματισμό, παρέχοντας εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που συνδυάζουν την αποτελεσματική χρήση της τεχνολογίας με την ανάπτυξη κριτικής σκέψης και της ικανότητας επεξεργασίας πληροφοριών. Στον πολιτιστικό τομέα, τα μουσεία μπορούν να αναδείξουν τις συλλογές τους μέσω ψηφιακών πλατφορμών, επεκτείνοντας την επιρροή τους σε διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές και κοινωνικά στρώματα. Ωστόσο, πρέπει να διασφαλιστεί η διατήρηση της πολιτιστικής αυθεντικότητας και η δίκαιη πρόσβαση σε αυτήν, προκειμένου να αποφευχθεί η ψηφιακή ανισότητα. Εντοπίζεται, επίσης, η ανάγκη για στρατηγικές που θα συνδυάζουν αποτελεσματικά τα ψηφιακά μέσα με την ανθρώπινη διάσταση. Η ψηφιακότητα, παρόλο που προσφέρει πληθώρα ευκαιριών, δεν πρέπει να υποκαθιστά την αλληλεπίδραση, τη συζήτηση και τη συναισθηματική σύνδεση που προσφέρει η φυσική παρουσία σε εκπαιδευτικά και πολιτιστικά πλαίσια.

Καταλήγουμε, λοιπόν, στο συμπέρασμα ότι η συνεργασία μεταξύ ψηφιακότητας, εκπαίδευσης και μουσείων ανοίγει πόρτες προς μια πιο προηγμένη και προσιτή εκπαιδευτική και πολιτιστική εμπειρία, υπό την προϋπόθεση ότι θα διατηρηθεί η ισορροπία ανάμεσα στην ψηφιακή πρόοδο και τον ανθρώπινο παράγοντα, προωθώντας έτσι την εξέλιξη της κοινωνίας προς έναν πιο ενημερωμένο και συνειδητό τρόπο ζωής.

Βιβλιογραφία

Βιβλία με έναν συγγραφέα

Αλιβίζος (Λοΐζος) Σ. (2020). *Εκπαίδευση υπό έκτακτες συνθήκες ή εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση; Προβληματισμοί και ζητήματα που προκύπτουν για τον εκπαιδευτικό και προοπτικές για το μέλλον.*

Γκαντζιάς, Γ. (2020). *Πολιτιστική Πολιτική, Χορηγία & Εταιρική Κοινωνική Ευθύνη.* (2η έκδοση). Παπασωτηρίου.

Λάμπα, Α. (2023). *Εκμάθηση με βάση το ψηφιακό παιχνίδι στα μουσεία: Μελέτη των μουσείων του ελληνικού και ευρωπαϊκού χώρου.* [Πανεπιστήμιο Πειραιώς].
<https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/15038>

Παπαστράτου, Λ. (2020). *Η διαφύλαξη και η ανάδειξη της αρχαιολογικής κληρονομιάς μέσα από την ψηφιοποίηση. Μελέτη περίπτωσης το έργο «Εμπλουτισμός των Ψηφιακών Συλλογών των Κινητών Μνημείων του Υπουργείου Πολιτισμού και ανάπτυξη Νέου Πληροφοριακού Συστήματος του Εθνικού Αρχείου Μνημείων» (ΥΠΠΟΑ).*

Bounfour, A. (2015). *From IT to Digital Transformation: A Long Term Perspective.* 11-29.

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς

Tabrizi, B., Lam, E., Girard, K., & Irvin, V. (2019). *Digital Transformation Is Not about Technology.*

Zaoui, F., & Souissi, N. (2020). *Roadmap for digital transformation: A literature review.* 175(1), 621-628.

Μαυρομάτη, Μ., Ρεπούση, Μ., & Μακαρατζής, Γ. (2023). *Ψηφιακότητα και ιστορική εκπαίδευση: η αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στην ιστορική εκπαίδευση.*
https://www.researchgate.net/publication/376888896_Psephiakoteta_kai_istorike_ekpaideuse_e_axiopoiese_ton_psephiakon_technologiion_sten_istorike_ekpaideuse_Digitality_and_History_Education_The_digital_technologies_in_History_Education

Chin, A., & Zhang, D. (2013). *Mobile Social Networking: An Innovative Approach.* Springer Science & Business Media.

Cristobal, E., Ramón, C., J., Daries-Ramon, & Serra, C. (2021). Museums in the Digital Age: An Analysis of Online Communication and the Use of E-Commerce. *Journal on Computing and Cultural Heritage, Volume 14*, pp 1-21. <https://doi.org/10.1145/3464977>

Finnis, J. & Kennedy, A. (2020). *The Digital Transformation Agenda and GLAMs A Quick Scan Report for Europeana.*
https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Digital%20transformation%20reports/The%20digital%20transformation%20agenda%20and%20GLAMs%20-%20Culture24%20findings%20and%20outcomes.pdf

Giannini, T., & Bowen J.P. (2019). *Museums and Digital Culture*. Springer Series on Cultural Computing.

Hess, M., Colson, A., & Hindmarch, J. (2018). Capacity Building and Knowledge Exchange of Digital Technologies in Cultural Heritage Institutions. *Museum International*, 70, 48-61.
<https://doi.org/10.1111/muse.12192>

Hijazi, A. N., & Baharin, A.H. (2022). *The effectiveness of digital technologies used for the visitors experience in digital museums. A systematic literature review from the last two decades*. 16(16), 142-159.

Ιστότοποι

Πουτέτση, Χ. (2017, Ιούνιος 30). *Η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς κλειδί για την ανάπτυξη*. ΤΟ ΒΗΜΑ. <https://www.tovima.gr/2017/06/30/finance/i-psifiopoiisi-tis-politistikis-klironomias-kleidi-gia-tin-anaptyksi/>

Άρθρα σε περιοδικό

Σιδηροπούλου, Α., Α. (2023). Παρουσίαση της Επιστημονικής Σειράς 'Κυβερνοψυχολογία και Κοινωνία'. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 1(1), 103-106.
<https://doi.org/10.12681/automaton.28596>

Τσουπαρέλου, Ά. Μ. (2020). *Πολιτιστική διαχείριση και διοίκηση: Η περίπτωση του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης*. [Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο].
<https://ir.lib.uth.gr/xmlui/bitstream/handle/11615/54559/22080.pdf?sequence=1>

Biedermann, B. (2021). *Virtual Museums as an extended museum experience: Challenges and Impacts for museology, digital humanities, museums and visitors in times of (Coronavirus) crisis*. 15(3). <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/15/3/000568/000568.html#d19030e352>

Burchardt, C., & Maisch, B. (2019). Digitalization needs a cultural change – examples of applying Agility and Open Innovation to drive the digital transformation. *Procedia CIRP*, 84, 112-117. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2019.05.009>

Calles, I., Director, M., Spain, N., & Mateo, C. (2020). *Digital transformation area: Architecture master in business for architecture and design*.

Hilbert, M. (2020). *Digital technology and social change: The digital transformation of society from a historical perspective*. 22(2), 189-194.

Kraus, S., Jones, P., Kailer, N., Weinmann, A., Banegas, N.C., & Tierno, N.R. (2021). *Digital Transformation: An Overview of the Current State of the Art of Research*. 11(3).
https://www.researchgate.net/publication/354380952_Digital_Transformation_An_Overview_of_the_Current_State_of_the_Art_of_Research

Lahav, S. (2023). *Curating, Interpretation and Museums: When Attitude Becomes Form*. (Routledge).

Levy, T., & Jones, I. (Επιμ.). (2018). *Cyber-Archaeology and Grand Narratives: Digital Technology and Deep-Time Perspectives on Culture Change in the Middle East*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65693-9>

Li, W., & Xiao, J.X. (2021). *User Experience in Digital Museums: A Case Study of the Palace Museum in Beijing*.

Schallmo, D.R.A., & Williams, C.A. (Επιμ.). (2018). *History of Digital Transformation*. SpringerBriefs in Business.

Spezzano, P., P. (2021). Mapping the susceptibility of UNESCO World Cultural Heritage sites in Europe to ambient (outdoor) air pollution. *The Science of the Total Environment*, 754, 142345. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2020.142345>

3. Μουσειοπαιδαγωγική

3.1 : Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο 3, εξετάζουμε το θέμα της σύνδεσης της εκπαίδευσης στα μουσεία. Στο υποκεφάλαιο 3.1 αναφερόμαστε στον ορισμό του μουσείου και της μουσειακής εκπαίδευσης. Στο υποκεφάλαιο 3.2 καθορίζουμε την έννοια της "μουσειακής αγωγής", ενώ στο υποκεφάλαιο 3.3. δίνεται έμφαση στην κρίσιμη σημασία της μουσειακής εκπαίδευσης και στη συνεισφορά της στη διαμόρφωση μιας πλήρους εφαρμόσιμης παιδαγωγικής εμπειρίας. Στο υποκεφάλαιο 3.4, επικεντρωνόμαστε στις στους στόχους και τις πρακτικές της μουσειακής εκπαίδευσης. Στο υποκεφάλαιο 3.5 οδηγούμαστε σε συμπεράσματα για την συνολική σημασία της μουσειακής εκπαίδευσης και το πώς αυτή έχει αλλάξει τον ρόλο του μουσείου στη σύγχρονη κοινωνία.

3.2 : Ορίζοντας το μουσείο και την μουσειακή εκπαίδευση

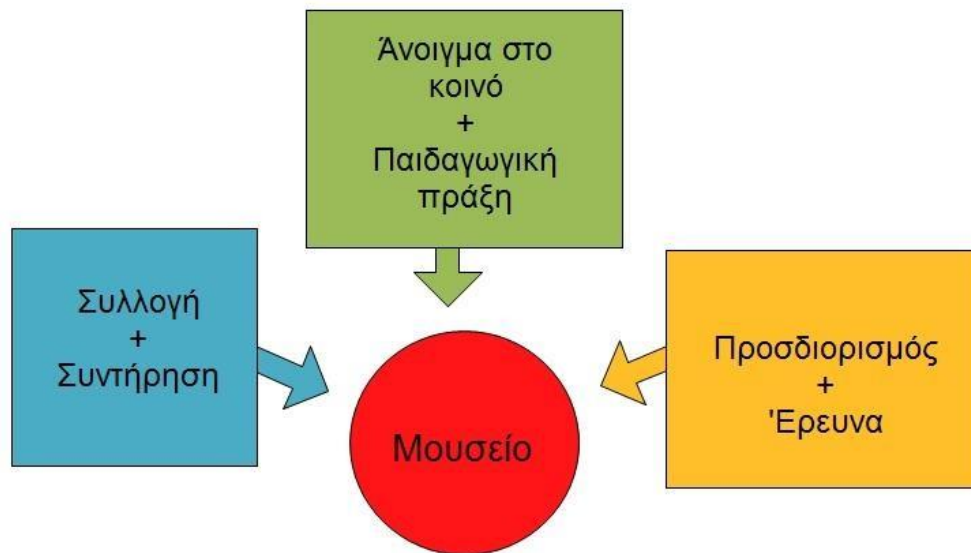
Σύμφωνα, με τη γενική συνέλευση του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (International Council of Museums, ICOM) ο ορισμός του Μουσείου είναι: «το Μουσείο είναι ένα μη κερδοσκοπικό ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας που ερευνά, συλλέγει, συντηρεί, ερμηνεύει και εκθέτει υλική και άυλη κληρονομία. Ανοιχτά στο κοινό, προσβάσιμα και χωρίς αποκλεισμούς, τα μουσεία προωθούν την ποικιλομορφία και τη βιωσιμότητα. Λειτουργούν και επικοινωνούν ηθικά, επαγγελματικά και με τη συμμετοχή των κοινοτήτων, προσφέροντας ποικίλες εμπειρίες για εκπαίδευση, ψυχαγωγία, προβληματισμό και ανταλλαγή γνώσεων» (International Council of Museums, 2022).

Η ποικιλομορφία που αναφέρεται στον νέο ορισμό του Μουσείου συνδέεται στενά με τον πλούτο των πολιτισμικών στοιχείων που εκπροσωπούνται στις εκθέσεις του. Αυτό δεν αφορά μόνο την ποικιλία των συλλογών, αλλά και την πολυμορφία των πολιτιστικών χαρακτηριστικών του κοινού. Το πολιτιστικό υπόβαθρο αναφέρεται στη συνολική συλλογή παραδόσεων, αξιών, πρακτικών, πεποιθήσεων και στοιχείων που σχηματίζουν τον πολιτισμικό πλούτο ενός ατόμου ή μιας κοινότητας. Το πολιτιστικό υπόβαθρο περιλαμβάνει τη γλώσσα, τη θρησκεία, τις τέχνες, τα έθιμα, τις αξίες και πολλά άλλα στοιχεία που διαμορφώνουν τον τρόπο ζωής ενός ατόμου ή μιας κοινότητας. Τα ιστορικά πεπραγμένα αφορούν τις ενέργειες, τα γεγονότα και τις αλλαγές που συνέβησαν στο παρελθόν. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν πολιτικά γεγονότα, πολέμους, επαναστάσεις, κοινωνικούς μετασχηματισμούς, επιστημονικές ανακαλύψεις, και άλλα σημαντικά γεγονότα που επηρέασαν την εξέλιξη της ανθρώπινης κοινωνίας. Ακόμα, οι προσωπικές εμπειρίες αφορούν τις μοναδικές εμπειρίες και αντιλήψεις ενός ατόμου. Κάθε άτομο ζει διαφορετικές καθημερινότητες, αντιμετωπίζει διαφορετικές προκλήσεις, και έρχεται αντιμέτωπο με μοναδικές ευκαιρίες. Οι προσωπικές εμπειρίες σχηματίζονται μέσα από τις σχέσεις, την εκπαίδευση, το περιβάλλον, και άλλους πολλούς παράγοντες. Στο πλαίσιο του νέου ορισμού του μουσείου, η πολιτισμική ποικιλομορφία του κοινού αναδεικνύεται ως σημαντική, καθώς επισημαίνει την ανάγκη να λαμβάνονται υπόψη οι διάφορες πτυχές της πολιτιστικής ποικιλομορφίας, τόσο στις συλλογές των μουσείων όσο και στον τρόπο αλληλεπίδρασης με το κοινό. Η πολιτισμική ποικιλομορφία του κοινού εκδηλώνεται μέσα από τη διαφορετικότητα των πολιτιστικών υποβάθρων, των ιστορικών πεπραγμένων και των προσωπικών εμπειριών. Αυτή η ετερότητα είναι κρίσιμη για τη δημιουργία ενός πλούσιου και ποικίλου περιβάλλοντος στο μουσείο.

Ο κόσμος των μουσείων συνδέεται με την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά είναι πολύ ευρύτερος από αυτήν. Εξελίχθηκε πάρα πολύ μέσα στον χρόνο, τόσο όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί όσο και από υλική άποψη και από την άποψη των βασικών εργαλείων στα οποία στηρίζεται. Συγκεκριμένα, το μουσείο εργάζεται με αντικείμενα (objects) που συγκροτούν συλλογές (collections). Σε μουσειακό πλαίσιο, ο όρος "αντικείμενα" αναφέρεται σε φυσικά αντικείμενα ή έργα τέχνης (Desvallées, 2018) που έχουν ιστορική, πολιτιστική, επιστημονική ή καλλιτεχνική αξία. Τα αντικείμενα αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν έργα τέχνης (όπως πίνακες, γλυπτά), ιστορικά αρχεία, αρχαιολογικά ευρήματα, βιολογικά δείγματα, τεχνολογικές κατασκευές και πολλά άλλα. Τα αντικείμενα αυτά συλλέγονται, διατηρούνται, μελετώνται και εκτίθενται από τα μουσεία για εκπαιδευτικούς, επιστημονικούς ή αισθητικούς σκοπούς. Μια "συλλογή" σε ένα μουσείο αναφέρεται στο σύνολο των αντικειμένων και των έργων που έχουν συγκεντρωθεί και οργανωθεί με βάση κάποιο κοινό χαρακτηριστικό ή θέμα. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την ιστορική περίοδο, την πολιτιστική προέλευση, τον τύπο του αντικειμένου, τον καλλιτέχνη ή τον δημιουργό, την επιστημονική σημασία κ.ά. Οι συλλογές αυτές είναι ζωτικής σημασίας για τη μουσειακή λειτουργία, καθώς αποτελούν τη βάση για έκθεση, έρευνα, διδασκαλία και δημόσια

εκπαίδευση. Ο ανθρώπινος παράγοντας είναι, προφανώς, θεμελιώδης για την κατανόηση της λειτουργίας του μουσείου, αφενός όσον αφορά το προσωπικό που εργάζεται εκεί τα μουσειακά επαγγέλματα και τη σχέση τους με τη δεοντολογία-, αφετέρου όσον αφορά το κοινό ή τις ομάδες κοινού στις οποίες απευθύνεται το μουσείο. Το μουσείο αποτελεί εστία σύνθετων και συμπυκνωμένων σημάτων διαχρονικά και συγχρονικά. Μέσω πληροφοριών, δίνει μορφή σε μια κοινωνική σχέση, στην οποία ο/η μαθητής/τρια συμμετέχει και δε μένει πίσω. Τα μουσεία αποτελούν ένα από τα κύρια εργαλεία για το σχηματισμό του ατόμου μέσω της εφαρμογής της πνευματικής κληρονομιάς και των παραδόσεων του λαού. Τα μνημεία του πολιτισμού και της τέχνης στα μουσεία, τα οποία αποτελούν ένα ζωντανό παράδειγμα φαινομένων στην κοινωνία και τη φύση, εξοικειώνουν ένα άτομο με όλες τις δημιουργικές του αποδοτικότητες την πνευματική του ωριμότητα (Ahmadjonova, 2020).

Ο στόχος του σύγχρονου μουσείου είναι να αλληλεπιδρά ενεργά με το κοινό του και να διατηρεί το ενδιαφέρον του σε ένα όλο και πιο ανταγωνιστικό πολιτιστικό περιβάλλον. Προς αυτήν την κατεύθυνση, καταβάλλονται προσπάθειες για να προσελκυσθούν επισκέπτες, να κατανοηθούν οι ανάγκες τους, και να καλυφθούν οι εκπαιδευτικές, πνευματικές και κοινωνικές ανάγκες τους μέσω εκθέσεων, εκδηλώσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Οι προσπάθειες αυτές αποσκοπούν στην παροχή εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας που να ανταποκρίνονται στις διαφορετικές ανάγκες και ενδιαφέροντα του κοινού (Σηφάκη, 2019).



Εικόνα 3.1: Δομικές λειτουργίες ενός μουσειακού χώρου με πολιτιστικό, παιδαγωγικό και ερευνητικό γνώμονα.

Το μουσείο μέσω διάφορων πρακτικών κι προσεγγίσεων προσπαθεί να συμπεριλάβει την ποικιλομορφία του κοινού. Αυτές οι πρακτικές είναι συχνά εκθέσεις που σχεδιάζονται έτσι ώστε να ανταποκρίνονται στις διάφορες πτυχές της πολιτισμικής ποικιλομορφίας. Ενδέχεται να παρουσιάζουν έργα και αντικείμενα που αντικατοπτρίζουν διάφορες κουλτούρες, περιόδους και προοπτικές. Επίσης, α μουσεία αναπτύσσουν εκπαιδευτικά προγράμματα που στοχεύουν στην κατανόηση και εκτίμηση της πολιτισμικής ποικιλομορφίας. Αυτά τα προγράμματα μπορεί να περιλαμβάνουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες, διαλέξεις, εργαστήρια και συναντήσεις που εστιάζουν στην πολυμορφία των πολιτιστικών εκφράσεων. Ακόμα, διαδραστικές εκθέσεις επιτρέπουν στους επισκέπτες να αλληλεπιδρούν με τα έργα και τις ιστορίες, ενθαρρύνοντάς τους να φέρουν τις δικές τους προοπτικές και εμπειρίες. Άλλο ένα σημαντικό σημείο αποτελεί η προσαρμογή των προγραμμάτων και των εκθέσεων σε διάφορες ηλικιακές ομάδες, παιδαγωγικά επίπεδα και πολιτιστικά υποβάθρα προάγοντας την συμμετοχή του ευρύτερου κοινού. Βασικός στόχος του μουσείου είναι να μπορεί να συμπεριλαμβάνει δομικές λειτουργίες (Εικόνα 1) που να έχουν πολιτιστικό, παιδαγωγικό και ερευνητικό γνώμονα, δηλαδή να συνδυάζει τη συλλογή και συντήρηση, να προσδιορίζει και να ερευνά τα προγράμματα που θα το αναδείξουν και θα προσελκύσουν περισσότερο κοινό.

Συνεπώς, το μουσείο δεν είναι απλώς ένας χώρος παρουσίασης τέχνης και ιστορίας, αλλά ένας χώρος όπου η πολιτισμική ποικιλομορφία του κοινού αναγνωρίζεται, επικοινωνείται και αξιοποιείται για τον εμπλουτισμό των εκπαιδευτικών και ερμηνευτικών προσεγγίσεων. Σε αυτό το πλαίσιο, η πολιτισμική ενσυναίσθηση Η πολιτισμική ενσυναίσθηση αναφέρεται στην αίσθηση και τη συνείδηση των ανθρώπων σχετικά με τα κοινά τους πολιτιστικά στοιχεία, αξίες, και παραδόσεις. Είναι η αντίληψη που έχουν οι άνθρωποι για τον πολιτισμό τους, την κοινή τους ιστορία, τα έθιμα, τη γλώσσα, τις τέχνες, και άλλες πτυχές της κοινωνικής ζωής που σχετίζονται με τον πολιτισμό. Η πολιτισμική ενσυναίσθηση ενισχύει την έννοια της κοινής ταυτότητας και της κοινοτικής συνοχής, καθώς οι άνθρωποι αισθάνονται συνδεδεμένοι μεταξύ τους μέσω των κοινών πολιτιστικών τους ριζών. Αυτή η ενσυναίσθηση μπορεί να επηρεάσει τη συμπεριφορά, τις σχέσεις και την αλληλεπίδραση των ανθρώπων σε μια κοινωνία. Επιπλέον, συμβάλλει στη διατήρηση και τη μετάδοση των πολιτιστικών στοιχείων από γενιά σε γενιά. Αποτελεί κρίσιμο εργαλείο για τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που σέβεται και αξιοποιεί τις ποικιλίες που φέρνει μαζί του το κοινό. Όπως παρατηρείται, λοιπόν, από τις αρχές του 21ου αιώνα, το μουσείο ως θεσμός εκσυγχρονίζεται, επαναξιολογεί τις πρακτικές του, ενώ παράλληλα, στοχεύει στον εκδημοκρατισμό της γνώσης με τον αναπροσανατολισμό του ενδιαφέροντος από τα μουσειακά αντικείμενα στον επισκέπτη. Στο πλαίσιο του μουσείου, σημαίνει την ικανότητα να αναγνωρίζεται η πολυπολιτισμικότητα και να ενθαρρύνεται η αμοιβαία κατανόηση. Επιπλέον, όπως σημειώνει η Νικονάνου (2021), στην πραγμάτωση της εκπαιδευτικής αποστολής του σύγχρονου Μουσείου, κεντρικό ρόλο αποκτά η εμπειρία του επισκέπτη στο χώρο του μουσείου.

Έχοντας προσδιορίσει την εκπαιδευτική διάσταση του μουσείου, στο σημείο αυτό να αρχίσουμε να κάνουμε λόγο για τη «Μουσειοπαιδαγωγική». Με μια πρώτη, γρήγορη ανάλυση των συνθετικών της λέξης (μουσείο και παιδαγωγική), κατανοούμε πως ο όρος προσδιορίζει αρχικά το πλαίσιο (μουσείο) και δεύτερον το σύνολο των φιλοσοφικών, ψυχολογικών, κοινωνιολογικών θεωρήσεων περί αγωγής του παιδιού, η διαδικασία δηλαδή της μόρφωσης του ανθρώπου, μια λέξη την οποία συνειδητά χρησιμοποιούμε με την διττή έννοια της μετάδοσης γνώσης αλλά και της πλαστικής ικανότητας της εκπαίδευσης (παιδί, αγωγή). Η χρήση των μουσείων για εκπαιδευτικούς σκοπούς ξεκίνησε στις αρχές του 20ού αιώνα στη Γερμανία. Οι A. A Lichtwark, Reychwen και R. Freudental ήταν πρωτοπόροι στην έννοια της μουσειακής παιδαγωγικής. Αυτή η έννοια περιλαμβάνει τη συνεργία μεταξύ της εκπαιδευτικής διαδικασίας, της παιδαγωγικής, της μουσειακής τέχνης και της ψυχολογίας. Σύμφωνα με τον J.K. Frisen, η μουσειακή παιδαγωγική αποτελεί μια παράδοση της εικαστικής εκπαίδευσης που συνδυάζεται με μουσειακά εργαλεία, βασίζεται στο εκπαιδευτικό έργο και στην διδακτική των μουσείων. Ο R. Freudental ήταν ο πρώτος που ανέπτυξε μια μεθοδολογία για τη διεξαγωγή σχολικών μαθημάτων στα μουσεία. Οργάνωσε μαθήματα με βάση τα μουσεία για τους μαθητές με ειδικούς που ονομάζονταν μουσειακοί δάσκαλοι (Desvallées, 2018). Ο μουσειακός δάσκαλος είναι ένα άτομο με παιδαγωγικές δεξιότητες, με βαθιά γνώση του πολιτισμού και της ψυχολογίας της δημιουργικότητας, το οποίο γνωρίζει επίσης ένα ευρύ φάσμα γεγονότων σε διάφορους τομείς και έχει τη δυνατότητα να εργάζεται τόσο στην τάξη όσο και στο περιβάλλον του μουσείου (Atamuratov, 2020). Ο όρος της Μουσειοπαιδαγωγικής αποσκοπεί στην οργάνωση της διαμεσολάβησης μεταξύ των εκθεμάτων του μουσείου και του φαινομενικού κόσμου, εκείνου από τον οποίο προέρχονται και τον οποίο εκπροσωπούν, με στόχο τη μόρφωση του ατόμου μέσω των εμπειριών που δημιουργούνται στα μουσεία ως προς την κατανόηση του κόσμου και τη διαμόρφωση της πραγματικότητας.

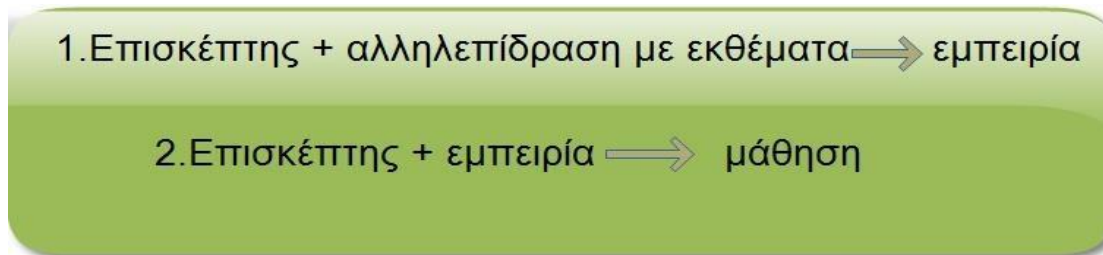
Η Μουσειοπαιδαγωγική αποτελεί έναν κλάδο της Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής, η οποία έχει επηρεαστεί από την παιδαγωγική επιστήμη αλλά και τα γεγονότα που επικρατούν γύρω από το χώρο του μουσείου. Βασική της αποστολή είναι να συνδέει την εκπαίδευση και τη μάθηση με τις Τέχνες και τον Πολιτισμό. Παρά το γεγονός ότι εντάσσεται στην μη-τυπική εκπαίδευση, η Μουσειοπαιδαγωγική συνδυάζει θεωρία και πράξη για την προσέγγιση θεμάτων με έναν βιωματικό και ψυχαγωγικό τρόπο. Η Μουσειοπαιδαγωγική είναι ένας όρος που εισήχθη πρόσφατα στην ελληνική πραγματικότητα, συνδέοντας τις προσπάθειες των μουσείων και του προσωπικού τους, καθώς και των εξειδικευμένων παιδαγωγών, να επικοινωνήσουν με τη μαθητική κοινότητα και να ενσωματώσουν τις μουσειακές συλλογές στην εκπαιδευτική διαδικασία ενώ επιδιώκει να δημιουργήσει μια ολοκληρωμένη και δημιουργική διασύνδεση μεταξύ του κοινού και του υλικού πολιτισμού που παρουσιάζεται στα μουσεία (Συλαίου, 2020). Η εικόνα της σύγχρονης Μουσειοπαιδαγωγικής στην Ελλάδα διαμορφώνεται, κυρίως, από την επικέντρωση των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων σε συγκεκριμένες ομάδες επισκεπτών του Μουσείου, όπως για παράδειγμα είναι οι σχολικές τάξεις.

Η δράση της Μουσειοπαιδαγωγικής διαμορφώνεται στον χώρο του μουσείου και επηρεάζεται από τις αλλαγές στο μουσείο γενικότερα, συμπεριλαμβανομένων του χώρου, της φιλοσοφίας, των στόχων, και της αποστολής του. Παράλληλα, επηρεάζεται από εξελίξεις στον τομέα της Παιδαγωγικής Επιστήμης. Ο όρος "Μουσείο" και "Μουσειοπαιδαγωγική" έχει υποστεί μεταβολές καθώς αντανακλώνται οι αντιλήψεις και οι επιρροές των διαμορφωτών ορισμών. Η ορολογία αυτή εξελίσσεται με τον χρόνο, αντικατοπτρίζοντας τις επικρατούσες τάσεις, αλλά και τις πολιτικές και πολιτιστικές επιρροές. Αυτή η δυναμική αντιλαμβάνεται θετικά, καθώς αποδεικνύει ότι κάθε γενιά επαναπροσδιορίζει αυτό που επιθυμεί να υποδηλώσει με τους όρους αυτούς.

Σήμερα, τα μουσεία επικεντρώνουν την προσοχή τους στον εκπαιδευτικό τους ρόλο, μετακινώντας το ενδιαφέρον τους περισσότερο στο κοινό παρά στις σταθερές τους συλλογές, όπως συνέβαινε στο παρελθόν. Ενδεικτικά, στον Μαλαφάντη (2020) αναφέρεται ότι στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, τα μουσεία θεωρούνται ως ο δεύτερος σε σημασία εκπαιδευτικός θεσμός μετά το σχολείο, ενώ σε ορισμένες χώρες εκτός των ΗΠΑ, υπάρχουν μουσεία που λειτουργούν ως σημαντικά εκπαιδευτικά ιδρύματα, συμπληρώνοντας την επίσημη θεσμοθετημένη εκπαίδευση. Ο καθηγητής μουσειακής εκπαίδευσης George E. Hein, για παράδειγμα, έχει υποστηρίξει ότι ένα πραγματικά δημοκρατικό εκπαιδευτικό ιδεώδες του μουσείου ήταν δυνατό μόνο στις νεοσύστατες Ηνωμένες Πολιτείες. Ωστόσο, πολλοί ερευνητές έχουν υποστηρίξει ότι η ανοικτή πρόσβαση του κοινού σε συλλογές που ήταν προηγουμένως ιδιωτικές (συχνά αριστοκρατικές) στην Ευρώπη σηματοδοτεί την έναρξη του σύγχρονου μουσείου. Με αυτόν τον τρόπο, η καταγωγή του μουσείου συνδέεται ουσιαστικά με εκπαιδευτικούς στόχους, με την πεποίθηση ότι το κοινό θα έπρεπε να έχει πρόσβαση σε έργα τέχνης, ακόμα κι αν οι έννοιες πρόσβασης και κοινού του 18ου αιώνα διαφέρουν από τις δικές μας σήμερα (Protas, 2019).

Παρατηρώντας αυτά, γίνεται αντιληπτή η σημασία της Μουσειοπαιδαγωγικής στον τομέα της σύγχρονης εκπαίδευσης και η ανάγκη για την ενσωμάτωσή της από το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, σε όλα τα επίπεδα (Μαλαφάντης, 2020). Γενικά, η Μουσειοπαιδαγωγική ως ένα διακριτό επιστημονικό πεδίο εξελίσσεται παράλληλα με τις επιστήμες της Μουσειολογίας και της Παιδαγωγικής όπως προαναφέρθηκε. Κατά τη διάρκεια του 20ου αιώνα η εκπαιδευτική διάσταση του Μουσείου σταδιακά εμπλουτίζεται προκειμένου να συμπεριλάβει όχι μόνο τις μαθητικές ομάδες, που αποτελούν βασικό αποδέκτη των εκπαιδευτικών του υπηρεσιών, αλλά και άλλες ομάδες κοινού. Το μουσείο δεν είναι πλέον μόνο ένας χώρος συλλογής και προβολής τεχνών και πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά επίσης ένα κέντρο εκπαίδευσης και διαπαιδαγώγησης. Η μουσειοπαιδαγωγική αποτελεί τον τομέα που ασχολείται με την ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων και δραστηριοτήτων στα μουσεία, με στόχο την προαγωγή της μάθησης, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας. Με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, όπως εικονική πραγματικότητα, αυξημένη πραγματικότητα και διαδραστικά ψηφιακά μέσα, τα μουσεία μπορούν να προσφέρουν εκπαιδευτικές εμπειρίες που είναι ενδιαφέρουσες και προσαρμοσμένες στις ανάγκες του σύγχρονου κοινού.

Ο ρόλος των μουσείων έχει εξελιχθεί από απλούς φύλακες πολιτιστικών θησαυρών σε ενεργούς παράγοντες παιδαγωγικής και κοινωνικής αλλαγής. Μέσα από τη συνεργασία με εκπαιδευτικούς, καλλιτέχνες και τεχνολογικούς ειδικούς, τα μουσεία δημιουργούν εκπαιδευτικά προγράμματα που ενθαρρύνουν την κριτική σκέψη και τη διαπολιτισμική κατανόηση. Οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν τη δυνατότητα για αλληλεπίδραση και συμμετοχή του επισκέπτη, ενισχύοντας την εκπαιδευτική εμπειρία. Η ενσωμάτωση της εικονικής πραγματικότητας, για παράδειγμα, επιτρέπει στον επισκέπτη να "ζήσει" την ιστορία ή τον πολιτισμό που παρουσιάζεται στο μουσείο. Συνολικά, η συνδυασμένη δράση της μουσειοπαιδαγωγικής, των μουσείων και των νέων τεχνολογιών ανοίγει νέους ορίζοντες για την εκπαίδευση και τον πολιτισμό. Καθιστά τα μουσεία ενδιαφέροντα κέντρα μάθησης, που προσελκύουν και ενεργοποιούν το κοινό, προάγοντας την κατανόηση, την εκπαίδευση και τη διαπολιτισμική αλληλεγγύη. Τέλος, είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι πρόκειται για διεπιστημονικό πεδίο μελέτης, δεδομένου ότι, όπως αναφέρει η Νικονάνου, εμπεριέχει «επιστημονικές καταβολές από θεωρίες του υλικού πολιτισμού που συνδέονται με τις μουσειακές συλλογές, από παιδαγωγικές θεωρίες και τάσεις στο πλαίσιο της μη τυπικής εκπαίδευσης, καθώς και από θεωρίες επικοινωνίας και μάρκετινγκ». Παρακάτω (Εικόνα 2) δίνεται σχηματικά πως επιδρά η μουσειακή εμπειρία στη μάθηση:



Εικόνα 3.2: Σχέση επισκέπτη, μουσειακής εμπειρίας και μάθησης.

3.3 : Εφαρμογές νέων τεχνολογιών εντός των μουσειακών χώρων

Στο υποκεφάλαιο αυτό εξετάζουμε μια προσέγγιση που αφορά την προσαρμογή των μουσείων στις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις και τις κοινωνικές ανάγκες. Πολλά μουσεία έχουν εστιάσει περισσότερο στη βελτίωση της επισκεψιμότητας και στην ικανοποίηση των αναγκών των επισκεπτών και δεν επικεντρώνονται αποκλειστικά στις εσωτερικές ανάγκες τους διότι πολλά μουσεία έχουν αντιληφθεί τη σημασία της δημιουργίας ενός εντυπωσιακού μουσειακού βιώματος για τους επισκέπτες, δηλαδή η εμπειρία που ζει κάποιος επισκέπτης κατά την επίσκεψή του σε ένα μουσείο και περιλαμβάνει την αίσθηση, την αντίληψη, την εκπαίδευση και την ενασχόληση του επισκέπτη με τις εκθέσεις και τις συλλογές του μουσείου.

Τα μουσειακά βιώματα δεν περιορίζονται μόνο στην παρατήρηση των έργων τέχνης ή των εκθεμάτων. Συχνά περιλαμβάνουν διάφορες δραστηριότητες, όπως εκπαιδευτικά προγράμματα, περιηγήσεις, δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης και διαδραστικά στοιχεία που ενθαρρύνουν τους επισκέπτες να συμμετέχουν ενεργά. Σκοπός είναι να δημιουργηθεί μια εμπειρία που προσφέρει εκπαιδευτική, ενδιαφέρουσα και εντυπωσιακή ανακάλυψη του περιεχομένου του μουσείου. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός αναδεικνύει μια σύγχρονη κατάσταση μετασχηματισμού στην οποία τα μουσεία βρίσκονται, εντοπίζοντας την επικρατούσα παρουσία της ψηφιακής σκέψης, των πρακτικών και των εργαλείων της ψηφιακής τεχνολογίας. Αυτή η κανονιστική παρουσία διαπερνά όλα τα επίπεδα των διαδικασιών και λειτουργιών των μουσείων (Mason, 2022). Στη σύγχρονη εποχή, τα μουσεία ανταποκρίνονται στις αυξανόμενες απαιτήσεις ενός κοινού που διανύει μια ολοένα πιο ψηφιακή εποχή. Με στόχο να προσφέρουν μια ενισχυμένη εμπειρία, ενσωματώνουν νέες τεχνολογίες στο μουσειακό περιβάλλον. Η βαθύτερη πρόθεση είναι να ενισχυθεί η εμπειρία του επισκέπτη εντός και εκτός του μουσείου, χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο και τα πολυμέσα για να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον του σχετικά με τις συλλογές και τις δραστηριότητες του μουσείου. Αυτή η πρωτοποριακή προσέγγιση στηρίζεται στη χρήση νέων τεχνολογιών για την ενίσχυση της πλήρους μουσειακής εμπειρίας. Το διαδίκτυο λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ του φυσικού χώρου του μουσείου και του ευρύτερου κόσμου, ενεργοποιώντας τον επισκέπτη με πολυμεσικό περιεχόμενο. Στόχος είναι να καταστήσει τις συλλογές και τις δραστηριότητες του μουσείου προσβάσιμες και ενδιαφέρουσες, προσφέροντας έναν δυναμικό τρόπο αλληλεπίδρασης με το κοινό.

Υποστηρίζεται ότι η ψηφιακότητα έχει γίνει πλέον η "κανονικότητα" για τα μουσεία. Αυτό δεν αφορά μόνο την αποδοχή ή την ενσωμάτωση της χρήσης ψηφιακών εφαρμογών, αλλά και την αναγνώριση ότι η ψηφιακότητα είναι συνδεδεμένη με τη λογική του μουσείου συνολικά και αποτελεί το συνδεδετικό μέσο με το οποίο τα μουσεία μπορούν να επιτύχουν τους στόχους τους. Η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στο μουσείο αντανακλά την τάση της ψηφιακότητας να "κανονικοποιηθεί" και να ενσωματωθεί στις περισσότερες, αν όχι σε όλες, τις λειτουργίες του (Pierroux, 2019). Οι καινοτομίες που προκύπτουν από τις ψηφιακές τεχνολογίες εφαρμόζονται σε διάφορους τομείς της λειτουργίας των μουσείων, όπως η συντήρηση και διαχείριση των συλλογών, η εξυπηρέτηση των επισκεπτών, καθώς και η επικοινωνία και συνεργασία με άλλους φορείς. Η συνεχής ψηφιακή εξέλιξη ενισχύει περαιτέρω την έννοια και λειτουργία του ψηφιακού μουσείου (Taormina, 2022).

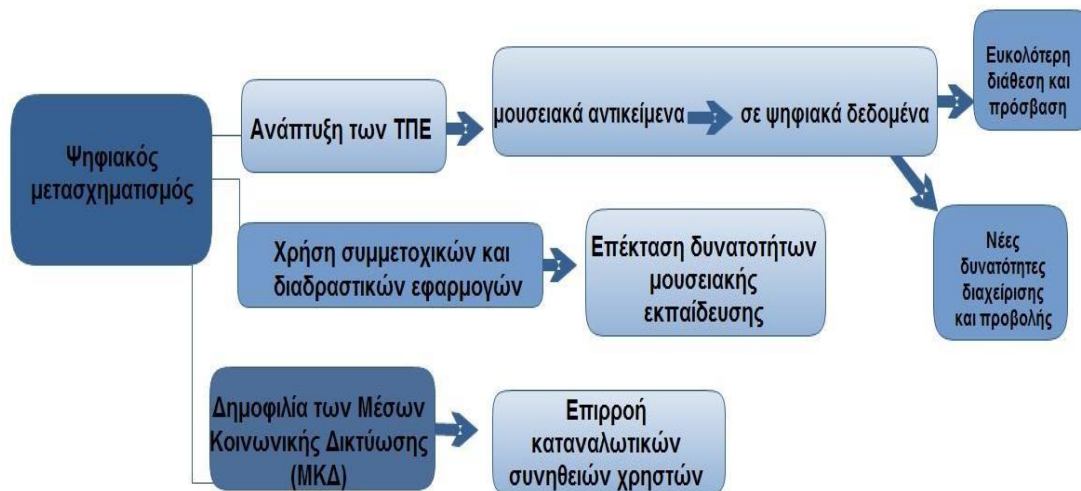
Έτσι, Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων επισημαίνεται για τουλάχιστον τρεις λόγους (Εικόνα 3):

α) Ανάπτυξη των ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας): Η ανάπτυξη των ΤΠΕ έχει μετασχηματίσει τα μουσειακά αντικείμενα σε ψηφιακά δεδομένα. Η ψηφιοποίηση των συλλογών επιτρέπει την ευκολότερη διάθεση και πρόσβαση σε αυτά, ενώ δημιουργεί νέες δυνατότητες διαχείρισης και προβολής του πολιτιστικού περιεχομένου.

β) Χρήση συμμετοχικών και διαδραστικών εφαρμογών: Ο ψηφιακός μετασχηματισμός περιλαμβάνει τη χρήση συμμετοχικών και διαδραστικών εφαρμογών που επεκτείνουν τις δυνατότητες της μουσειακής εκπαίδευσης. Αυτές οι εφαρμογές εμπλέκουν τους επισκέπτες, προσφέροντας μια πιο ενεργητική και εμβληματική εμπειρία.

γ) Δημοφιλία των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ): Η επιρροή των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) είναι σημαντική στη σημερινή κοινωνία. Η δημοφιλία τους επηρεάζει τις καταναλωτικές συνήθειες των χρηστών όσον αφορά τον πολιτιστικό περιεχόμενο των μουσείων, διευκολύνοντας τη διασύνδεση και την κοινοποίηση εμπειριών με το ευρύ κοινό (Meng, 2022).

Στο ανταγωνιστικό περιβάλλον της βιομηχανίας του ελεύθερου χρόνου, γνωστή και ως πολιτιστική βιομηχανία, τα μουσεία αντιμετωπίζουν την ανάγκη να είναι ευέλικτα και ενημερωμένα για να παραμείνουν ανταγωνιστικά και να προσελκύσουν το κοινό. Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν κρίσιμο μέσο προκειμένου να παρέχουν υπηρεσίες που ανταποκρίνονται στις σύγχρονες ανάγκες και προτιμήσεις των επισκεπτών. Με τη χρήση νέων τεχνολογιών, τα μουσεία μπορούν να προσφέρουν διαδραστικές εκθέσεις, εικονικές περιηγήσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα και άλλες εμπειρίες που ενισχύουν τη συμμετοχή του κοινού. Η διαδραστική πρόσβαση σε ψηφιοποιημένες συλλογές και η εφαρμογή τεχνολογιών επαυξημένης πραγματικότητας μπορούν να ενισχύσουν τον εκπαιδευτικό ρόλο των μουσείων και να κάνουν την επίσκεψη πιο αναδρομική και ενδιαφέρουσα. Επιπλέον, οι μουσειακοί φορείς, χρησιμοποιώντας τις κοινωνικές δικτυώσεις και άλλα μέσα, μπορούν να αυξήσουν την προβολή τους και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικότερα με το κοινό. Η δημοφιλία των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) μπορεί να επηρεάσει τις καταναλωτικές συνήθειες, ενισχύοντας την κοινοτικότητα και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Με αυτόν τον τρόπο, τα μουσεία όχι μόνο παραμένουν ανταγωνιστικά στη βιομηχανία του ελεύθερου χρόνου αλλά ενισχύουν επίσης τον κοινωνικό τους αντίκτυπο, προσφέροντας ποιοτικές εμπειρίες και συνδέοντας το κοινό με τον πολιτισμό και την τέχνη (Καρυδάκης, 2021).



Εικόνα 3.3: Ψηφιακός μετασχηματισμός.

Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν συμβάλει περισσότερο από ποτέ στην ενίσχυση της δυναμικής αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς και του πολιτιστικού περιεχομένου των μουσείων, υπερβαίνοντας τους περιορισμούς τόσο σε χρόνο όσο και σε χώρο. Η ψηφιοποίηση των μουσείων βελτιώνει σημαντικά την ποιότητα της επισκεπτικής εμπειρίας, καθιστώντας τα μουσεία προσβάσιμα σε ευρύτερο κοινό και προωθώντας τη χρήση της συμβολικής αξίας και των πόρων των μουσείων σε διάφορους τομείς. Από τη στιγμή που οι συλλογές μπορούν να ψηφιοποιηθούν, οι επισκέπτες μπορούν να απολαμβάνουν περιεχόμενο από τα μουσεία ανεξάρτητα από την γεωγραφική τους θέση και τον χρόνο. Αυτό βελτιώνει την προσβασιμότητα και επεκτείνει την επίδραση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον, η επικοινωνία των μουσείων με το κοινό έχει μεταβληθεί με την προσθήκη εικονικών ακολουθητών, δημιουργώντας μια νέα δυναμική στη σχέση μεταξύ μουσείων και κοινού. Αυτή η εξέλιξη προάγει νέες μουσειακές πρακτικές που ενισχύουν τη σύνδεση και την αμοιβαία κατανόηση μεταξύ τους (Choi, 2021). Παρ' όλα αυτά, πρέπει να επισημανθεί ότι υπάρχουν σημαντικές αποκλίσεις μεταξύ των μουσείων όσον αφορά τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Οι διαφορές αυτές οφείλονται σε ποικίλους λόγους, όπως

οι περιορισμοί στις υποδομές και τους οικονομικούς πόρους. Επιπλέον, η έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού αποτελεί πρόκληση για πολλά μουσεία, καθιστώντας δυσκολότερη την υλοποίηση του ψηφιακού μετασχηματισμού τους.

Συνεπώς, μόνο ορισμένα μουσεία είναι σε θέση να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις αυτές και να εφαρμόσουν επιτυχώς ψηφιακές πρακτικές. Οι περιορισμοί σε υποδομές και πόρους επηρεάζουν τη δυνατότητα επέκτασης των δραστηριοτήτων τους στον ψηφιακό χώρο. Ωστόσο, αυτή η ανισορροπία στην ψηφιακή υιοθέτηση αποτελεί και προκλητικό πεδίο για τον ευρύτερο τομέα των μουσείων, καθώς προκαλεί ανισορροπίες στην προσφορά ψηφιακών εμπειριών στο κοινό (Kamariotou, 2021). Το ψηφιακό μουσείο έχει ως στόχο να δημιουργήσει νέες ευκαιρίες αξιοποίησης του μουσειακού περιεχομένου και να ενεργοποιήσει την αμοιβαία σχέση μεταξύ των χρηστών. Δεν επιδιώκει να αντικαταστήσει το μουσειακό αντικείμενο με ένα ψηφιακό υποκατάστατο, αλλά αντίθετα, προσφέρει νέες δυνατότητες που δεν ήταν εφικτές πριν. Η εισαγωγή της τεχνολογίας δεν έχει ως στόχο τον εκτοπισμό του μουσειακού αντικειμένου ή την υποκατάστασή του με πληροφορίες. Αντιθέτως, προσφέρει ένα επιπλέον επίπεδο εμπειρίας, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδρούν απομακρυσμένα με το μουσειακό περιεχόμενο. Ενώ κάποιοι ενδεχομένως να έχουν εκφράσει ανησυχίες σχετικά με τον πιθανό εκτοπισμό του μουσειακού αντικειμένου από την τεχνολογία, το ψηφιακό μουσείο προσπαθεί να διατηρήσει και να ενισχύσει τις παραδοσιακές λειτουργίες του μουσείου. Παράλληλα, όμως, προσφέρει νέες δυνατότητες που προηγουμένως δεν ήταν εφικτές, εμπλουτίζοντας την εμπειρία των επισκεπτών με διαδραστικές και απομακρυσμένες εμπειρίες.

Μια σημαντική εξέλιξη σε αυτήν την κατεύθυνση είναι η χρήση των νέων τεχνολογιών για τη δημιουργία εντυπωσιακών ψηφιακών εμπειριών. Τα μουσεία έχουν εισαγάγει νέες τεχνολογίες για να προσφέρουν ψηφιακές ξεναγήσεις και εκπαιδευτικές εφαρμογές, προσαρμοσμένες στις σύγχρονες προτιμήσεις του κοινού. Ο όρος "ψηφιακές τεχνολογίες" αναφέρεται σε ένα σύνολο και πλαίσιο πολλών ευφυών και καινοτόμων τεχνολογιών που επιτρέπουν τη σύνδεση, την επικοινωνία και την αυτοματοποίηση. Η εφαρμογή αυτών των αναδυόμενων ψηφιακών τεχνολογιών στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς θεωρείται ζωτικής σημασίας για τη μακροπρόθεσμη διατήρηση και διάδοση του πολιτισμικού περιεχομένου στο ευρύ κοινό, καθώς και για την παραγωγή αξίας στην καινοτόμο οικονομική ανάπτυξη (Ahmad, 2022). Οι ψηφιακές τεχνολογίες προσφέρουν νέες δυνατότητες στα μουσεία όσον αφορά την επικοινωνία και τη διάχυση της πολιτισμικής πληροφορίας. Αυτές οι τεχνολογίες παρέχουν στους επισκέπτες μια πολυδιάστατη εμπειρία μέσω της φυσικής εμπλοκής και της αλληλεπίδρασης, επιτρέποντάς τους να αλληλεπιδρούν δυναμικά με το πολιτιστικό περιεχόμενο. Η έννοια της ψηφιακότητας για τα μουσεία αναδεικνύεται μέσα από αυτήν την προσέγγιση, όπου η τεχνολογία χρησιμοποιείται για την ενίσχυση της επισκεψιμότητας και της εκπαιδευτικής εμπειρίας. Αυτό σημαίνει όχι μόνο την ενσωμάτωση των συλλογών στον ψηφιακό χώρο αλλά και τη δημιουργία διαδραστικών και εκπαιδευτικών περιβαλλόντων που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή του κοινού. Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στα μουσεία έχει συμβάλει στην αλλαγή της στάσης τους απέναντι στην τεχνολογία, εγκαταλείποντας την παρελθοντική τεchnοφοβική προσέγγιση. Σε προηγούμενες εποχές, τα μουσεία είχαν εκδηλώσει ανησυχίες σχετικά με τη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων, κυρίως εντός των μουσειακών χώρων, δηλαδή υπήρχε φόβος ότι η προσθήκη τεχνολογικών στοιχείων θα μπορούσε να αποσπάσει την προσοχή των επισκεπτών από τα πραγματικά έργα τέχνης, δημιουργώντας ένα είδος αποσπασμένης εμπειρίας αλλά υπήρξε και η ανησυχία ότι η τεχνολογία θα μπορούσε να αντικαταστήσει τη γνήσια εμπειρία της αντίδρασης μπροστά σε ένα πραγματικό έργο τέχνης με μια εικονική, μειώνοντας τον βαθμό της αυθεντικότητας. Ακόμα, Ορισμένοι φοβούνταν ότι η υπερβολική χρήση τεχνολογίας θα μπορούσε να οδηγήσει σε μια παρωχημένη εμπειρία, χωρίς να προσφέρει πραγματική αξία στους επισκέπτες. Σήμερα, ωστόσο, τα μουσεία που αποφασίζουν να «υιοθετήσουν» την ψηφιακή εποχή γνωρίζουν πλήρως τη χρήση των νέων τεχνολογιών και μπορούν να αντιμετωπίσουν θετικά τα ζητήματα που προκύπτουν από αυτήν.

Επιπλέον, ως κύριοι υπεύθυνοι για τις πολλές πτυχές του μουσείου, ως εκπαιδευτικό χώρο, χώρο προβολής και φύλαξης, οι υπεύθυνοι των μουσείων έχουν ακριβή κατανόηση των θεμάτων της μαθησιακής στοχοθεσίας, της προβολής εκθεμάτων και του εμπλουτισμού της εμπειρίας στους χώρους του πολιτισμού. Ως εκ τούτου, διασφαλίζουν την αρμονική ένταξη των νέων τεχνολογιών στο μουσείο. Στην προσπάθεια αυτή, τα μουσεία προσαρμόζονται στις σύγχρονες ανάγκες και προτιμήσεις του κοινού, διασφαλίζοντας ότι η επίσκεψη στο μουσείο είναι μια ενδιαφέρουσα, εκπαιδευτική και ψυχαγωγική εμπειρία. Μέσα από την πρακτική εφαρμογή, τα μουσεία διακρίνονται για την ικανότητά τους να αξιοποιούν την τεχνολογία για διάφορους

σκοπούς. Μελετώντας τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία αλληλεπιδρά με τους πολιτιστικούς χώρους, μπορούμε να εντοπίσουμε σημαντικές εφαρμογές σχετικά με την χρήση της τεχνολογίας (Εικόνα 4).



Εικόνα 3.4: Αξιοποίηση των τεχνολογιών εντός πολιτιστικών χώρων.

Οι σημαντικές αυτές εφαρμογές αναλύονται ως εξής:

Έκθεμα και εμπειρία

Η σύνδεση των τεχνολογικών μέσων με τα μουσειακά εκθέματα επηρεάζει την επισκοπητική εμπειρία, δημιουργώντας ένα συναρπαστικό περιβάλλον που υπερβαίνει τον παραδοσιακό τρόπο παρουσίασης. Οι τεχνολογικές εφαρμογές δεν αντιμετωπίζονται πλέον απλώς ως υποστηρικτικά μέσα για τη δημιουργία προγραμμάτων και την προβολή των εκθεμάτων, αλλά εκλαμβάνονται ως σημαντικό μέρος της ίδιας της εκθεσιακής εμπειρίας. Η δυναμική αυτή αποτελεί ένα ισχυρό κίνητρο για τους επισκέπτες, ιδίως για εκείνους που είναι εξοικειωμένοι με την ψηφιακή εποχή και έχουν δεσμούς με τις τεχνολογικές συσκευές από πολύ νωρίς. Η εφαρμογή των ψηφιακών μέσων κατά τη διάρκεια της επίσκεψης στο μουσείο μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό κίνητρο για την προσέλευση ακόμα και των πιο απαιτητικών επισκεπτών.

Προϊόν κατανάλωσης

Είναι προφανές ότι η ψηφιακή διάσταση του μουσείου δημιουργεί συνθήκες που συνδυάζουν την ψυχαγωγία με τη μάθηση, καθώς η τεχνολογία συμπληρώνει το έκθεμα. Αυτό δεν αφορά μόνο την ενίσχυση της επισκεψιμότητας αλλά και τη δημιουργία οικονομικού οφέλους για τους ιδύνοντες του μουσείου, καθώς κάθε επίσκεψη αντιστοιχεί σε καταναλωτικό προϊόν.

Μέσο Διαχείρισης

Όταν χρησιμοποιούμε τον όρο "διαχείριση" σε σχέση με τα μουσεία, αναφερόμαστε στις πρακτικές που υιοθετούνται για την οργάνωση, τη λειτουργία και την απόδοσή τους. Κάθε πολιτιστικός φορέας προσπαθεί με διάφορες πρακτικές να αυξήσει τον αριθμό των επισκεπτών του, ειδικά μέσω μουσειακών προγραμμάτων που προορίζονται για συγκεκριμένες ηλικιακές ομάδες. Η προσαρμογή πολιτικών σε διεθνές επίπεδο και η αναφορά σε κοινές πρακτικές αποτελεί τμήμα της προσπάθειας προσέγγισης των μουσείων στη διεθνή πραγματικότητα, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως.

Η εισαγωγή των τεχνολογιών, ιδίως του Διαδικτύου, έχει ενισχύσει τις πρακτικές διαχείρισης των μουσείων, επιτρέποντας την εφαρμογή διεθνών προτύπων. Η χρήση των τεχνολογιών συμβάλλει στην αναβάθμιση της διαχείρισης τους μέσω διάφορων διαδικτυακών πρωτοβουλιών και προγραμμάτων. Αυτό σημαίνει ότι τα μουσεία δεν μόνο προσαρμόζονται στις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις αλλά επίσης ακολουθούν κοινές διεθνείς πρακτικές που ενισχύουν τη διαχείρισή τους και τη σχέση τους με το κοινό.

Εκπαιδευτικό εργαλείο

Η τέταρτη, και τελευταία, αναφορά στην αξιοποίηση της τεχνολογίας ως εκπαιδευτικό εργαλείο αποτελεί το κεντρικό θέμα της μελέτης. Σε αυτό το σημείο, αναγνωρίζουμε τον εκπαιδευτικό ρόλο του μουσείου, το οποίο θέτει στο επίκεντρό του το παιδί, τον μαθητή, τον ανήλικο επισκέπτη. Μέσω της σύμπραξής του με τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα, ο επισκέπτης καλείται να ψυχαγωγηθεί και, ταυτόχρονα, να επεκτείνει τους γνωσιακούς του

ορίζοντας. Κεντρικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία παίζει η χρήση των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία αλληλεπίδρασης του παιδιού με τα εκθέματα του μουσείου. Η κατανόηση της νέας πραγματικότητας, στην οποία τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τα νέα μέσα τεχνολογίας από μικρή ηλικία, επιτρέπει στο μουσείο να δημιουργήσει ένα διασκεδαστικό πλαίσιο μάθησης. Σημαντικό είναι να διατηρηθεί η ισορροπία μεταξύ των οπτικοακουστικών λειτουργιών των τεχνολογιών και των λειτουργιών προσέγγισης και ερμηνείας των εκθεμάτων. Σε έναν συνεχώς εξελισσόμενο κόσμο, όπου οι κοινωνικές αλλαγές οδηγούν σε μια παγκόσμια κοινωνία της πληροφορίας, τα μουσειακά ιδρύματα δεν μπορούν να παραμείνουν απλοί θεατές. Συμμετέχοντας ενεργητικά σε όλες τις εξελίξεις και εκμεταλλευόμενα τις νέες τεχνολογίες επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας, το μουσείο έχει ως στόχο όχι μόνο να παρέχει πληροφορίες με παθητικό τρόπο, αλλά να ενθαρρύνει ενεργά τους επισκέπτες να αισθανθούν και να εμπλακούν σε μια ολοκληρωμένη εμπειρία.

Η χρήση των ψηφιακών μέσων στο μουσειακό περιβάλλον θεωρείται αναγκαίο βήμα για να ενσωματωθούν τα μουσεία στη σύγχρονη εποχή. Παρόλο που οι θεματικές τους μπορεί να μην αναφέρονται άμεσα στο σήμερα, οι επισκέπτες αναζητούν σύγχρονους τρόπους προσέγγισης των εκθεμάτων για να κατανοήσουν το ιστορικό και κοινωνικοπολιτισμικό τους πλαίσιο. Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν αλλάξει άρδην τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τη μουσειακή εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα, οι εφαρμογές επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας προσδίδουν στο μουσείο « ψηφιακή υπόσταση» και δημιουργούν ένα νέο οικοσύστημα τόσο για τα μουσεία όσο και για τη μουσειακή εκπαίδευση. Πέρα, όμως, από το βαθμό που τα ψηφιακά εργαλεία συμβάλλουν ή όχι στη διαδικασία της μάθησης, αυτό που πρωτίστως πετυχαίνει η ένταξη των ψηφιακών τεχνολογιών στους χώρους του πολιτισμού, είναι η έννοια της συμμετοχής στη διαμόρφωση της πολιτισμικής εμπειρίας, υπό το πρίσμα της ενεργούς συνδιαλλαγής και συνδημιουργίας, μέσω ομαδικών δραστηριοτήτων που επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να ενεργούν ταυτόχρονα, ως δημιουργοί, διανομείς, καταναλωτές και κριτικοί περιεχομένου, ενώ την ίδια στιγμή μπορούν να συνεργάζονται- συνδέονται μεταξύ τους (Νάντση, 2020). Συνεπώς, η ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη μουσειακή εμπειρία πρέπει να είναι ακριβής και να συντονίζεται με τους βασικούς στόχους της επίσκεψης σε ένα μουσείο, προκειμένου να εξασφαλιστεί η κατανόηση του πολιτιστικού περιεχομένου (Οικονόμου, 2003).

Σε κάθε περίπτωση, η ψηφιακή εποχή ανοίγει νέες δυνατότητες για τη σύνδεση της τεχνολογίας με την εκθεσιακή εμπειρία, επιτρέποντας τη δημιουργία πλούσιων, διαδραστικών και εκπαιδευτικών περιβαλλόντων στα μουσεία. Η αναγκαιότητα για ψηφιακές δραστηριότητες και εφαρμογές στον μουσειακό χώρο καθορίζουν σε σημαντικό βαθμό τον ρόλο του επισκέπτη και τη σχέση του με το μουσείο και διερευνούν τον τρόπο με τον οποίο οι νέες τεχνολογίες, μπορούν να αποτελέσουν το μέσο και να υποστηρίξουν μια εμπειρία βασισμένη στη συμμετοχή του επισκέπτη δίνοντας του επιλογές που με άλλον τρόπο δεν θα μπορούσε να έχει. Οι ψηφιακές δραστηριότητες ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή των έκθεσεων, ενώ παιχνίδια και τεχνολογίες όπως η εικονική πραγματικότητα προσφέρουν μια πρωτόγνωρη εμπειρία. Ακόμα, εκπαιδευτικά προγράμματα με πλούσιο διαδραστικό περιεχόμενο ενισχύουν την κατανόηση και την αφομοίωση των πληροφοριών. Το προσαρμοσμένο περιεχόμενο παρέχει εξατομικευμένες πληροφορίες, προσαρμοσμένες στις προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντα κάθε επισκέπτη. Επιπλέον, η σύνδεση με διάφορες πηγές πληροφόρησης, όπως βίντεο, ήχος και εικόνες, προσφέρει μια πολυδιάστατη εμπειρία. Οι επισκέπτες βιώνουν το μουσείο ως έναν διαδραστικό χώρο, ενώ οι εφαρμογές διατηρούν το ενδιαφέρον τους υψηλό καθ' όλη τη διάρκεια της επίσκεψης.

Επίσης αναγκαία είναι και η ευρύτερη διάχυση της γενικής χρήσης των νέων τεχνολογιών από μεγάλο εύρος κοινού, την δημιουργία των προϋποθέσεων για ταχύτερη πρόσβαση στο διαδίκτυο, έναν πολύ σημαντικό παράγοντα σε μία κοινωνία η οποία σιγά-σιγά μετατρέπεται σε ψηφιακό βιβλίο. Η χρήση υπολογιστικών και πολυμεσικών εφαρμογών αποσκοπεί στην προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με ποικίλους τρόπους. Παρόλο που η ψηφιακή διαδικασία μπορεί να είναι χρονοβόρα και δαπανηρή, μακροπρόθεσμα εξοικονομεί χρόνο και χρήμα και αποτελεί τη βάση για διοργάνωση εκθέσεων, δημοσιεύσεις, αξιοποίηση σύγχρονων τεχνολογιών κ.ά. (Οικονόμου, 2003). Η τεχνολογία ωστόσο δεν μπορεί να αντικαταστήσει όλες τις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στο μουσείο, όμως μπορεί να ενισχύσει εκπαιδευτικές δράσεις τη στιγμή που τα συμβατικά μέσα αδυνατούν.

3.4 : Στόχοι και πρακτικές της μουσειοπαιδαγωγικής

Μια από τις βασικές ανάγκες της σύγχρονης «μετανεωτερικής» περιόδου, είναι η αναζήτηση του τρόπου προβολής των εκθεμάτων κατά την μουσειακή επίσκεψη έτσι ώστε να ικανοποιούνται παιδαγωγικές θεωρίες και να επιτυγχάνεται μια άρτια επίσκεψη. Η μουσειακή εμπειρία σχετίζεται με την μάθηση ενώ βασίζεται στην ελεύθερη βούληση και την ύπαρξη εσωτερικού ιδίως κινήτρου από κάθε επισκέπτη, το πόσο δηλαδή επιθυμεί να συμμετάσχει στην εμπειρία του μουσειακού χώρου. Κάθε επισκέπτης παρουσιάζει διαφορετικό ρυθμό αντίληψης και κατανόησης. Στην καλύτερη περίπτωση, οι μουσειακές εμπειρίες σχεδιάζονται με γνώμονα την ποικιλομορφία αυτή, παρέχοντας ένα ευρύ φάσμα μεθόδων που είναι προσαρμοσμένες στις ατομικές ανάγκες, το επίπεδο γνώσεων και τις ικανότητες κάθε επισκέπτη. Οι εκθέσεις και οι δραστηριότητες στο μουσείο διαμορφώνονται με τρόπο που επιτρέπει σε κάθε επισκέπτη να αξιοποιήσει το χρόνο του και να επωφεληθεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Αυτό συμπεριλαμβάνει διαφορετικά επίπεδα πληροφοριών, προσαρμοσμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες και διαδραστικά μέσα που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή. Με την εξατομίκευση της εμπειρίας, τα μουσεία μπορούν να προσφέρουν πληροφορίες και δραστηριότητες που σέβονται τις προτιμήσεις και το επίπεδο κατανόησης του κάθε επισκέπτη. Έτσι, δημιουργείται ένα περιβάλλον που είναι προσβάσιμο και ενδιαφέρον για όλους, ανεξάρτητα από τις ατομικές τους διαφορές. Η μάθηση εξαρτάται από το προσωπικό υπόβαθρο, τις προηγούμενες γνώσεις και τις εμπειρίες του επισκέπτη.

Η Μουσειοπαιδαγωγική συνδέεται στενά τόσο με τη Μουσειοδιδασκτική όσο και με τη Μουσειολογία. Αρχικά, η μουσειοδιδασκτική αναφέρεται στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία που λαμβάνει χώρα σε μουσεία. Είναι ένα είδος διδακτικής πρακτικής που επικεντρώνεται στη χρήση του μουσείου ως εκπαιδευτικού περιβάλλοντος. Η μουσειοδιδασκτική στοχεύει στο να ενισχύσει την εκπαίδευση, τη μάθηση και την κατανόηση μέσω της αλληλεπίδρασης με τις συλλογές και τις εκθέσεις των μουσείων ενώ η Μουσειολογία αποτελεί έναν επιστημονικό κλάδο που ετυμολογικά έχει ως αντικείμενο τη «μελέτη του μουσείου». Με μια σύντομη επισκόπηση για να μπορέσει κανείς να ορίσει την επιστήμη αυτή θα πρέπει να ανατρέξει σε πέντε ενεχόμενες σημασίες. Η πρώτη σημασία είναι ότι αναφέρεται σε οτιδήποτε σχετίζεται με τα μουσεία. Η δεύτερη σημασία, που εφαρμόζεται κυρίως στη Δυτική Ευρώπη, αναγνωρίζει τη μουσειολογία ως την επιστήμη των μουσείων, περιλαμβάνοντας την ιστορία των μουσείων, τον κοινωνικό τους ρόλο, την οργάνωσή τους, καθώς και όλα τα ζητήματα που αφορούν την έρευνα, τη διατήρηση, τη διάδοση κ.ά. Η τρίτη ορισματική προσέγγιση υποδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο η μουσειολογία έχει ευρέως κατανοηθεί στην Κεντρική και Ανατολική Ευρώπη από τη δεκαετία του 1960: ως έναν τομέα επιστημονικής έρευνας που εξετάζει τη σχέση μεταξύ του ανθρώπου και της πραγματικότητάς του, με τα μουσεία να αποτελούν μόνο μια εκδήλωση αυτής της σχέσης. Η τέταρτη, ή "νέα μουσειολογική" σημασία, που χρονολογείται από τη δεκαετία του 1980, τονίζει τον κοινωνικό ρόλο του μουσείου και τον διακλαδικό του χαρακτήρα, μαζί με νέες μορφές έκφρασης και επικοινωνίας. Τέλος, η πέμπτη ορισματική προσέγγιση ενσωματώνει όλες τις προηγούμενες και αναπαριστά τη μουσειολογία ως ένα ευρύ πεδίο έρευνας στον τομέα της θεωρητικής και κριτικής σκέψης για τη σχέση μεταξύ του ανθρώπου και της πραγματικότητάς του, εκφρασμένο μέσα από την τεκμηρίωση της πραγματικότητας που μπορεί να αντικειμενοποιηθεί (Poradić, 2020).

Παρόλα αυτά, οι πέντε αυτές σημασίες εν μας βοηθούν να κατανοήσουμε πλήρως τον όρο γι' αυτό προσεγγίζουμε έναν πιο σύγχρονο ορισμό. Με τον όρο «Μουσειολογία» νοείται η επιστήμη η οποία εξετάζει τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο θέματα που αφορούν την προστασία, την επικοινωνία και την ερμηνεία της πολιτιστικής και της φυσικής κληρονομιάς (Desvallées, 2018). Η Μουσειολογία ως επιστήμη η οποία τοποθετεί στο επίκεντρό της το μουσείο και το εξετάζει ως αντικείμενο μελέτης, στοχεύει στην ανάδειξη της λειτουργίας αυτού αλλά και όλων των θεμάτων που το αφορούν είτε στη θεωρία είτε στην πράξη. Βασικό αντικείμενο αυτής της επιστήμης είναι η μελέτη της ιστορίας, το υπόβαθρο των Μουσείων, τον ρόλο τους στην κοινωνία, τα συστήματα για την έρευνα, την συντήρηση, την εκπαίδευση την οργάνωση και την αλληλεπίδραση με το φυσικό περιβάλλον, καθώς και τον διαχωρισμό των ειδών των μουσείων. Η μουσειολογία, δηλαδή, είναι ο τομέας της γνώσης ο οποίος ασχολείται με την μελέτη των στόχων και την οργάνωση των Μουσείων (Δαμαλά, 2011).

Σκοπός της Μουσειοπαιδαγωγικής Επιστήμης είναι να εξοικειώσει τους επισκέπτες, κυρίως τα παιδιά και τους νέους, με την έννοια του μουσείου και του ίδιου του μουσείου ως εκθεσιακού χώρου. Μέσω κατάλληλα σχεδιασμένων εκπαιδευτικών προγραμμάτων, επιτυγχάνεται η μύηση των παιδιών στην "ανάγνωση" των αντικειμένων και του υλικού πολιτισμού. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να ανακαλύπτουν τη δική τους ερμηνεία και

νόημα στα μουσειακά αντικείμενα. Αυτό αποφεύγει την απλή παραλαβή πληροφοριών που καθορίζονται από το μουσείο, ενθαρρύνοντας μια πιο ενεργητική συμμετοχή. Τα μουσεία αποτελούν έναν ιδιαίτερο χώρο εκπαίδευσης, όπου η διαδικασία μάθησης είναι πολυδιάστατη και στοχεύει στο να συνδυάσει τη μάθηση με τον πολιτισμό, τη ψυχαγωγία, την έμπνευση και τη δημιουργία. Τα εκτιθέμενα αντικείμενα δεν είναι απλά στολίδια, αλλά διαδραστικά μέσα που ενεργοποιούν τη διαδικασία της μάθησης. Οι συμμετέχοντες δεν είναι πλέον παθητικοί παρατηρητές, αλλά ενεργοί δημιουργοί της γνώσης τους. Μέσα από την αλληλεπίδραση με τα μουσειακά αντικείμενα, διαμορφώνουν τη δική τους κατανόηση και ενσωματώνουν την προσωπική τους ερμηνεία. Αυτό πρακτικά σημαίνει, ότι η μετάβαση από τον παθητικό παρατηρητή στον ενεργό δημιουργό της γνώσης απαιτεί μια σειρά από στρατηγικές που θα ενθαρρύνουν την αλληλεπίδραση των επισκεπτών με τα μουσειακά αντικείμενα.

Η διαδραστική εκθεσιακή διαμόρφωση αποτελεί βασικό στοιχείο, χρησιμοποιώντας τεχνολογικά μέσα όπως αφής οθόνες και εικονική πραγματικότητα για να εμπλέξουν ενεργά τους επισκέπτες. Οι επισκέπτες μπορούν να καλούνται να συνδέουν τα μουσειακά αντικείμενα με τις προσωπικές τους εμπειρίες και ιστορίες, δημιουργώντας έναν προσωπικό δεσμό. Ταυτόχρονα, χώροι εξερεύνησης προσφέρουν τη δυνατότητα ανακάλυψης πληροφοριών με δικό τους ρυθμό και σε συνδυασμό με τα ενδιαφέροντά τους. Η οργάνωση εκπαιδευτικών προγραμμάτων, όπως εργαστήρια και σεμινάρια, ενθαρρύνει τη συμμετοχή και τη δημιουργία. Τα εργαλεία που επιτρέπουν την κοινοποίηση ερμηνείας, με σχόλια και κοινόχρηστες εμπειρίες, δημιουργούν μια κοινότητα δημιουργικής ανταλλαγής ιδεών. Επιπλέον, η ενσωμάτωση της τοπικής κοινότητας στη διαδικασία δημιουργίας εκθέσεων και η συνεργασία με κοινότητες δημιουργών ενισχύουν τη διαφορετική προσέγγιση προς τα μουσειακά αντικείμενα. Το αποτέλεσμα είναι ένα δυναμικό και αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, όπου οι επισκέπτες δεν είναι πλέον παθητικοί θεατές, αλλά ενεργοί δημιουργοί της δικής τους γνώσης, διαμορφώνοντας την κατανόησή τους και ενσωματώνοντας τις προσωπικές τους ερμηνείες στο μουσείο. Η μουσειοπαιδαγωγική συνδέει την εκπαίδευση με την ευχαρίστηση της ανακάλυψης, προωθώντας έτσι τη διαρκή εξέλιξη της γνώσης και την ανάπτυξη κριτικής σκέψης (Εικόνα 5).



Εικόνα 3.5: Σχεδιασμός εκπαιδευτικής μουσειακής δράσης

Η ουσία της εκπαιδευτικής διαδικασίας σε ένα μουσείο έγκειται στη δυνατότητα πολλαπλών ερμηνειών που προσφέρουν τα εκθέματα. Τα μουσειακά εκθέματα δεν παρέχουν απλώς πληροφορίες, αλλά αναδεικνύουν τον ρόλο του επισκέπτη ως ενεργού συμμετέχοντα που κλητείται να αναζητήσει τη δική του ερμηνεία και νόημα. Η εκπαίδευση σε ένα μουσείο δεν είναι

απλώς μια παράδοση γνώσης, αλλά μια εμπειρία που ενθαρρύνει τη δημιουργική σκέψη και την προσωπική ανακάλυψη (Μαλαφάντης, 2022). Οι εκθέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα που διοργανώνονται από τα μουσεία σχεδιάζονται με σκοπό την γνωστική και ψυχολογική εμπλοκή του κοινού και των μαθητών. Αντί να είναι απλοί θεατές, οι επισκέπτες γίνονται συμμετέχοντες που αλληλεπιδρούν με τα εκθέματα, αναζητώντας και δημιουργώντας τη δική τους κατανόηση. Για την υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος είναι απαραίτητη η δημιουργία ενός χρονοδιαγράμματος ώστε να καθοριστούν οι στόχοι και να διαμορφωθεί το κατάλληλο πλαίσιο για την επιτυχή πορεία του προγράμματος. Καθοριστικές παράμετροι για την επίτευξη των σκοπών του προγράμματος είναι η προετοιμασία και η εξοικείωση των μαθητών με τον χώρο του μουσείου, το περιεχόμενο και τους στόχους του προγράμματος, η ενίσχυση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων των μαθητών και η καλλιέργεια εναλλακτικών μεθόδων μάθησης και δημιουργίας (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2012). Σε αυτό το πλαίσιο, το μουσείο γίνεται πεδίο διαλόγου και ανταλλαγής ιδεών, ενθαρρύνοντας την ενεργή συμμετοχή και τη διαρκή εξέλιξη της μάθησης. Οι συμμετέχοντες βιώνουν τη χαρά της ανακάλυψης και του παιχνιδιού, αλληλεπιδρώντας άμεσα με τα μουσειακά αντικείμενα. Μέσω αυτής της διαδικασίας, διαμορφώνουν τη γνώση τους και αναπτύσσουν τις δικές τους κριτικές ικανότητες (Συλαίου, 2020). Έτσι, η Μουσειακή Εκπαίδευση θεωρεί την εκπαιδευτική αξία των αντικειμένων ως βασικό πυλώνα και προωθεί τη μάθηση σε ένα οργανωμένο περιβάλλον (Μαλαφάντης, 2020).

Ειδικότερα, οι Weschenfelder και Zacharias αναγνωρίζουν στη Μουσειοπαιδαγωγική το έργο της διασύνδεσης με το μαθητικό κοινό, κυρίως ως αποτέλεσμα της προσπάθειας αναμόρφωσης του Σχολείου και της συνεργασίας του με εξωσχολικούς φορείς παροχής εκπαίδευσης. Επίσης, ο ίδιος ο φορέας του Μουσείου μετατοπίζει το ενδιαφέρον του στους μαθητές και τις μαθήτριες. Η Hooper-Greenhill επισημαίνει ότι αυτή η αλλαγή επικεντρώνεται στις απαιτήσεις του σύγχρονου Σχολείου, όπου τα Αναλυτικά Προγράμματα επικεντρώνονται στη βιωματική μάθηση, την αλληλεπίδραση με πραγματικά αντικείμενα και την εμπειρία που προσφέρει η επαφή με τις πηγές. Αυτή η έμφαση στο διαδραστικό μοντέλο μουσειακής εμπειρίας συναντάται επίσης στο έργο των Falk και Dierking. Η Hooper-Greenhill επεκτείνει το κοινό της Μουσειοπαιδαγωγικής, περιλαμβάνοντας όχι μόνο τα παιδιά, αλλά και όλους τους επισκέπτες του μουσείου, ανεξαρτήτως κοινωνικοοικονομικού υπόβαθρου. Αυτό συμφωνεί με τις θέσεις του (David Vuillaume), προέδρου του Δικτύου Ευρωπαϊκών Οργανισμών Μουσείων (Network of European Museum Organisations-NEMO).

Σημειώνεται ότι ο όρος "Μουσειοπαιδαγωγική" μπορεί να ερμηνευθεί ευρέως. Στην ελληνική βιβλιογραφία, οι όροι "μουσειακή αγωγή", "μουσειακή εκπαίδευση", και "μουσειακή μάθηση" χρησιμοποιούνται παράλληλα, κυρίως ως αποτέλεσμα μετάφρασης από την αγγλοσαξονική και γερμανική βιβλιογραφία. Ωστόσο, ο όρος "μουσειακή μάθηση" αναδεικνύεται ως προτιμώμενος διεθνώς, καθώς καλύπτει όχι μόνο την απόκτηση γνώσεων, αλλά και την ανάπτυξη δεξιοτήτων, τη δημιουργικότητα και άλλες πτυχές της προσωπικής ανάπτυξης (Μαλαφάντης, 2020). Η ύπαρξη υλικών, αυθεντικών και αισθητικά ενδιαφέροντων αντικειμένων σε μουσεία ανοίγει τον δρόμο για οπτικές εμπειρίες που προσφέρουν πλούσια ερεθίσματα. Αυτές οι εμπειρίες δεν προσφέρουν μόνο προσωπικές ανατρεπτικές στιγμές, αλλά επίσης αποτελούν πηγή έμπνευσης για ένα ταξίδι στον χώρο και στον χρόνο. Επομένως, η Μουσειοπαιδαγωγική θέλει να προκαλέσει τη φαντασία και την περιέργεια των επισκεπτών. Αυτές οι δυνάμεις, όταν ενεργοποιούνται, μπορούν να οδηγήσουν σε πολλαπλές και διαφορετικές ερμηνείες και αφηγήσεις του περιεχομένου που παρουσιάζεται στα μουσεία. Η μουσειοπαιδαγωγική αποτελεί μια σύνθεση ανάμεσα στη θεωρία και την εφαρμογή, με στόχο την προσέγγιση της θεματολογίας των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων με έναν τρόπο που να είναι ταυτόχρονα εμπειρικός και ενδιαφέρον. Όπως τονίζει ο Shaffer (2019), η προσέγγιση αυτή προορίζεται να προσφέρει μια εμπειρία που συνδυάζει τη ζωντανή επαφή με τα αντικείμενα του μουσείου με την απόκτηση γνώσεων με τρόπο που είναι ενδιαφέρον και ψυχαγωγικός.

Συγχρόνως, η Μουσειοπαιδαγωγική έχει ως επιπλέον στόχο να ενσωματώσει τον Πολιτισμό στη σχολική ζωή και να δημιουργήσει δεσμούς μεταξύ των μουσειακών γνώσεων και των καθημερινών εμπειριών των ατόμων. Η εικόνα της σύγχρονης Μουσειοπαιδαγωγικής στην Ελλάδα διαμορφώνεται, κυρίως, από την επικέντρωση των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων σε συγκεκριμένες ομάδες επισκεπτών του Μουσείου, όπως για παράδειγμα είναι οι σχολικές τάξεις (Νικονάνου, 2021). Επιπλέον, η μουσειοπαιδαγωγική αντανακλά την τάση να μεταφερθεί το επίκεντρο της προσοχής από την εκπαιδευτική αποστολή του μουσείου ως ιδρύματος στην ιδιαιτερότητα του κάθε επισκέπτη και στους τρόπους με τους οποίους μπορούν να υποβοηθούν οι προσωπικοί τρόποι και διαδικασίες μάθησης. Ακόμα, επιθυμεί την παροχή ενός

πλαisiού που ενθαρρύνει και εμπνέει ατομικές προσεγγίσεις στην παραγωγή νοημάτων, στην ερμηνεία αλλά και στην απόλαυση των εκθεμάτων μέσα σε ένα περιβάλλον φιλικό για τέτοιες ενεργητικές διαδρομές. Συμπληρωματικά, ο Μαλαφάντης (2019), στην εισαγωγή του βιβλίου «Το Παιδί και το Μουσείο», αναγάγει το συμπέρασμα πως στόχος της Μουσειοπαιδαγωγικής, εκτός της πρόκλησης της περιέργειας και της φαντασία του παιδιού, είναι «οι πολλαπλές και διαφορετικές ερμηνείες και αφηγήσεις». Σημαντική παράμετρος της μουσειακής εμπειρίας, αποτελεί η αυθεντικότητα και η αισθητική αξία των μουσειακών αντικειμένων, οι οποίες επιτρέπουν την εποπτικότητα και προσφέρουν πλούσια ερεθίσματα για τη δημιουργία προσωπικών εμπειριών, ώστε τελικά το παιδί να μπορεί «να αποπειραθεί δικές του ερμηνείες» (Καλεσοπούλου, 2019)

Σύμφωνα με την Ένωση Αμερικανικών Μουσείων (American Alliance of Museums - AAM), τα μουσεία έχουν αναδείξει την κοινωνική τους διάσταση με σκοπό να υπηρετήσουν την εκπαίδευση. Αυτή η εκπαίδευση εκτείνεται πέρα από τη συμβατική διδασκαλία και περιλαμβάνει την εξερεύνηση, τη μελέτη, την παρατήρηση, την ανάπτυξη κριτικής σκέψης, τον στοχασμό και το διάλογο (Συλαίου, 2020). Η AAM τονίζει την αξία τριών αξόνων παραγόντων για να επιτευχθεί μια υψηλού επιπέδου μουσειοπαιδαγωγική πρακτική:

- **Προσβασιμότητα**

Η ουσιαστική πρόσβαση σε μουσεία προϋποθέτει προσαρμογή στο κοινό, με έμφαση στην κατανόηση και σεβασμό προς τις διάφορες ομάδες επισκεπτών. Αυτό αποτελεί έργο των μουσειοπαιδαγωγών. Ο όρος "μουσειοπαιδαγωγός" αναφέρεται σε έναν ειδικευμένο εκπαιδευτικό που εργάζεται σε μουσεία και έχει ως κύριο στόχο την εκπαίδευση και την ενημέρωση του κοινού μέσω των μουσειακών συλλογών. Η ρόλος του/της μουσειοπαιδαγωγού περιλαμβάνει την ανάπτυξη προγραμμάτων εκπαίδευσης, εκθέσεων, εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και διαφόρων δράσεων που έχουν στόχο να βοηθήσουν το κοινό να κατανοήσει και να εκτιμήσει την κληρονομιά, τον πολιτισμό και την τέχνη που φυλάσσονται στα μουσεία. Οι μουσειοπαιδαγωγοί πρέπει να γνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των διαφορετικών ομάδων κοινού και να επικεντρώνονται στην παροχή εκπαιδευτικών εμπειριών. Επιπλέον, οι μουσειοπαιδαγωγοί υιοθετούν ερμηνευτικές πρακτικές που αναγνωρίζουν την ποικιλία πολιτιστικών, επιστημονικών και αισθητικών οπτικών που συμβάλλουν στην πλήρη κατανόηση από τους επισκέπτες.

- **Λογοδοσία**

Οι μουσειοπαιδαγωγοί απαιτούν επαγγελματισμό και εμπειρογνωμοσύνη σχετικά με τον τομέα των μουσείων, καλύπτοντας θεωρητικές, ιστορικές και πρακτικές πτυχές που σχετίζονται με τα ιδρύματά τους. Αναμένεται να διαθέτουν εξαιρετική γνώση σχετικά με την ανθρώπινη ανάπτυξη, εκπαιδευτικές θεωρίες, καθώς και διδακτικές πρακτικές που αφορούν την ατομική και ομαδική μάθηση που λαμβάνει χώρα σε περιβάλλοντα μουσείων.

- **Υποστήριξη**

Ο ρόλος των μουσειοπαιδαγωγών επικεντρώνεται στην παροχή υποστήριξης από τους εκπαιδευτικούς, προωθώντας το πνεύμα συνεργασίας και ομαδικής εργασίας εντός του μουσείου. Συγχρόνως, ενισχύουν τη θέση της εκπαίδευσης ως ουσιώδους στοιχείου για την υποστήριξη της αποστολής και των στόχων του μουσείου. Αναμένεται από τους μουσειοπαιδαγωγούς όχι μόνο να εμπνέουν αγάπη για τη μάθηση, αλλά και να δεσμεύονται για τη δημιουργία ενός ενημερωμένου και κοινωνικά ευαίσθητου πολίτη (Συλαίου, 2020).

Στο πλαίσιο της μουσειοπαιδαγωγικής, οι πρακτικές επιδιώκουν να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον όπου οι επισκέπτες μπορούν να αλληλεπιδρούν ενεργά με τα μουσειακά αντικείμενα. Ο σκοπός είναι να παρέχεται η δυνατότητα στους συμμετέχοντες να διαμορφώνουν τη δική τους εκπαιδευτική εμπειρία, αναπτύσσοντας παράλληλα τις δικές τους κριτικές ικανότητες. Γι' αυτόν τον λόγο, οι μουσειοπαιδαγωγοί πρέπει να γνωρίζουν για κάθε επισκέπτη το γνωστικό – και πολιτιστικό – του προφίλ, μιας και κάθε άτομο έχει έναν δικό του τρόπο μάθησης. Από τη στιγμή όμως που το μουσείο αποτελεί έναν ανοιχτό εκπαιδευτικό χώρο είναι αρκετά δύσκολο. Γι' αυτό, σημαντικό μέσο για το βαθμό επιτυχίας των μουσειοπαιδαγωγικών προγραμμάτων αποτελούν τα γενικά μαθησιακά αποτελέσματα (GLOs) (Εικόνα 6).

Με βάση αυτό το μοντέλο η μάθηση δεν αφορά κυρίως την μετάδοση πληροφορίας αλλά περιλαμβάνει πέντε περιοχές στις οποίες η μαθησιακή διαδικασία θα πρέπει να επιφέρει θετικές μεταβολές για τα ίδια τα άτομα που συμμετέχουν. Αναλύοντας την παραπάνω σχηματοποίηση των αποτελεσμάτων, μπορούμε να διακρίνουμε διαφορετικές περιπτώσεις εφαρμογών. Για παράδειγμα, στην κατηγορία «Γνώση & Κατανόηση», γίνεται εκτενής αναφορά σε όσα οι επισκέπτες έμαθαν κατά την παραμονή τους στον χώρο του μουσείου, αλλά και στο ποσοστό που εκείνοι κατανόησαν τα στοιχεία αυτά. Έπειτα, η κατηγορία των δεξιοτήτων, λογίζει όλες εκείνες τις

ικανότητες που αποκτώνται μέσω της πολιτιστικής εμπειρίας, και κυρίως αναφερόμαστε σε βασικές, πολυθεματικές εμπειρίες, όπως αυτές παρουσιάστηκαν και από τον Howard Gardner στην θεωρία των πολλαπλών σταδίων νοημοσύνης. Όσον αφορά τις «Συμπεριφορές & Αξίες», εδώ εξετάζονται οι αλλαγές που συμβαίνουν στον τρόπο αντίληψης των αξιών και των στάσεων, είτε αναφερόμαστε στον υλικό κόσμο, είτε αναφερόμαστε στην κοινωνική αλληλεπίδραση των δρώντων υποκειμένων. Η ενότητα της «απόλαυσης, της έμπνευσης και της δημιουργικότητας» συνεπάγεται σε όλα τα ψυχαγωγικά στοιχεία τα οποία συναντά κανείς σε έναν χώρο πολιτισμού και διαμορφώνουν το βίωμά του, ενώ τέλος, τα αποτελέσματα που σχετίζονται με «τις δράσεις, τις συμπεριφορές και την μάθηση», αφορούν τις πράξεις που οι επισκέπτες έκαναν στο παρελθόν, συνεχίζουν να κάνουν στο παρόν και θα συνεχίσουν να κάνουν στο μέλλον, όπως επίσης, και τον τρόπο με τον οποίον οι επισκέπτες ρυθμίζουν ζητήματα της ζωής τους (Συλαίου, 2020). Στον επίλογο, η μουσειοπαιδαγωγική αποκτά έναν εμφανώς ενδιαφέρον ρόλο, προωθώντας την εκπαίδευση ως διαδικασία ενεργού συμμετοχής και ανακάλυψης. Μέσα από πρακτικές που ενισχύουν την αυτονομία και εμπνέουν τη δημιουργικότητα, η εκπαιδευτική εμπειρία μετατρέπεται σε ένα ταξίδι αυτοεξέλιξης.



Εικόνα 3.6: Το μοντέλο των Γενικών Μαθησιακών Αποτελεσμάτων (Generic Learning Outcomes - GLOs), Συλαίου 2020.

3.5 Συμπεράσματα

Σε αυτό το κεφάλαιο, εξετάσαμε το θέμα της Μουσειοπαιδαγωγικής. Το υποκεφάλαιο 3.1 αποτέλεσε την εισαγωγή του κεφαλαίου και στο υποκεφάλαιο 3.2 εξηγήσαμε τι εννοούμε όταν μιλάμε για ένα "μουσείο" και "μουσειακή εκπαίδευση", ενώ το υποκεφάλαιο 3.3 δόθηκε έμφαση στην κρίσιμη σημασία της μουσειακής εκπαίδευσης ως μέσου ενίσχυσης της εκπαιδευτικής εμπειρίας των επισκεπτών και στη συνεισφορά της στη διαμόρφωση μιας πιο ενδιαφέρουσας, εκπαιδευτικής, και αμφίδρομης σχέσης μεταξύ του κοινού και του μουσειακού χώρου με βάση τις νέες τεχνολογίες. Το υποκεφάλαιο 3.4, επικεντρώθηκε στους στόχους αυτής της εκπαίδευσης. Με αυτό τον τρόπο, στο υποκεφάλαιο 3.5 φανερώσαμε τη συνολική σημασία της μουσειακής εκπαίδευσης στον σύγχρονο πολιτιστικό και εκπαιδευτικό χώρο. Η μουσειοπαιδαγωγική, το μουσείο και οι νέες τεχνολογίες συνιστούν κρίσιμους παράγοντες στον τομέα του πολιτισμού και της εκπαίδευσης στη σύγχρονη εποχή.

Βιβλιογραφία

Βιβλίο με έναν συγγραφέα

Δαμαλά, (2011). *Μουσείο και Εκπαίδευση: Ψηφιακά Μέσα στη Μουσειοπαιδαγωγική*.

Καλεσοπούλου, Δ. (2019). *Παιδί και εκπαίδευση στο Μουσείο: Θεωρητικής αφητηρίες, παιδαγωγικές πρακτικές*. Πατάκη.

Καρυδάκης, Γ. (2021). Η τεχνολογικά επαυξημένη πολιτισμική εμπειρία χρήστη και η ανάδειξη της πολιτισμικής κληρονομιάς. Στο *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*. 87-110. Αλεξάνδρεια.

Μαλαφάντης, Κ. (2019). *Το παιδί και το μουσείο: Θεωρητικές προσεγγίσεις και παιδαγωγικές πρακτικές*. Καρδαμίτσα.

Μαλαφάντης, Κ. (2020). *Η Μουσειοπαιδαγωγική ως κλάδος της Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής* *Museum Pedagogy as a branch of Applied Pedagogy*. Μουσείο, Σχολείο, Εκπαίδευση (MusEd), 1(1-2020), 12-18. Ανακτήθηκε από: https://www.researchgate.net/publication/354996636_E_Mouseiopaidagogike_os_klados_tes_E_pharmosmenes_Paidagogikes_Museum_Pedagogy_as_a_branch_of_Applied_Pedagogy

Νάντση Ε. (2020). *Μουσεία και μουσειακή εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή: Μια μελέτη περίπτωσης δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων με χρήση τεχνολογίας AR & VR στην Ωνάσειο βιβλιοθήκη(δημοσιευμένη μεταπτυχιακή διατριβή)*. Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη. Ανακτήθηκε από: <http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/24348>

Νικονάνου, Ν. (2021). *Μουσειοπαιδαγωγική: από τη θεωρία στην πράξη*(12^η έκδ.). Πατάκη.

Οικονόμου, Μ. (2003). «Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός;», *Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα*. ΚΡΙΤΙΚΗ.

Συλαίου, Σ. (2020). *Μουσείο και Μουσειακή εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή*. Μπαρμπουνάκης Χ.

Μπούνια, Α. (2019). *Στα παρασκήνια του μουσείου. Η διαχείριση των μουσειακών συλλογών*. Πατάκης.

Mason, M. (2022). *The Contribution of Design Thinking to Museum Digital Transformation in Post-Pandemic Times*. 6(9).

Shaffer, S. (2019). *Το παιδί και το μουσείο: Θεωρητικές προσεγγίσεις και παιδαγωγικές πρακτικές*. Καρδαμίτσα.

Pierroux, P. (2019). *Learning and Engagement in Museum Mediascapes*. *Routledge Handbook of Museums, Media & Communication*. 128-142.

Ροπαδιό, Μ., Μ. (2020). *The beginnings of museology*. 2, 5-16. Ανακτήθηκε από: <https://www.studocu.com/it/document/politecnico-di-milano/museology-in-contemporary-age/the-beginnings-of-museology/67482500>

Prottas, N. (2019). Where Does the History of Museum Education Begin? *Journal of Museum Education*, 44(4), 337-341. Ανακτήθηκε από: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10598650.2019.1677020?scroll=top&needAccess=true>

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς

Μαλαφάντης, Κ. & Ρήγα, Α. & Ιωαννίδη, Β. (2022). *Κριτικός γραμματισμός και Συμπερίληψη: Ένα ενδεικτικό σχέδιο μουσειοπαιδαγωγικής δράσης*. 38(71), 16-17. Ανακτήθηκε από: <https://ojs.lib.uom.gr/index.php/paidagogiki/article/view/9707>

Choi, B. & Kim, J. (2021). *Changes and Challenges in Museum Management after the COVID-19 Pandemic*. 7(148), 1-18.

Desvallées, A. και Mairesse, F. (2018). *Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας*.
 Σηφάκη Ε. & Χατζημαρκάκη Δ. (2019). *Τα εκπαιδευτικά προγράμματα ως μέσο επικοινωνίας του μουσείου με το μαθητικό κοινό. Ευαισθητοποίηση και συμμετοχή της σχολικής κοινότητας στο χώρο του μουσείου. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 10(3Α), Article 3Α. <https://doi.org/10.12681/icodl.2305>

Ahdab Najib Hijazi & Ahmad Hanif Ahmad Baharin. (2022). The Effectiveness of Digital Technologies Used for the Visitor's Experience in Digital Museums. A Systematic Literature Review from the Last Two Decades. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(16), Article 16. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i16.31811>

Kamariotou, V., Kamariotou, M., & Kitsios, F. (2021). *Strategic Planning for Virtual Exhibitions and Visitors Experience: A multidisciplinary approach for museums in the digital age*.

Meng, Y., Chu, M.Y., & Chiu, D.K.W. (2022). *The impact of COVID-19 on museums in the digital era: Practices and challenges in Hong Kong*. 41(1), 130-151.

Taormina, F. & Bonini Baraldi, S. (2022). *Museums and digital technology: A literature review on organizational issues*. 30(9), 1676-1694.

Ιστότοποι

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2012). Μείζον πρόγραμμα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών- Α' φάση. Τόμος Ε'. Ανακτήθηκε από: <https://ict-1therinotinos.weebly.com/uploads/5/0/3/5/50351471/politistika.pdf>

Ahmadjonovna, E. & Bakhromovich, S. (2020). *Pedagogical Analysis Of Culturo-Educational Institutions' Actions In Youth Education (On The Example Of Museum Activities)*. 4(52), 576-582. Ανακτήθηκε από: <https://theamericanjournals.com/index.php/tajssei/article/view/2848>

Atamuratov, R. K. (2020). *THE IMPORTANCE OF THE VIRTUAL MUSEUMS IN THE EDUCATIONAL PROCESS*. 8(2), 1-5. Ανακτήθηκε από: <https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2020/02/Full-Paper-THE-IMPORTANCE-OF-THE-VIRTUAL-MUSEUMS-IN-THE-EDUCATIONAL-PROCESS.pdf>

ICOM. (χ.χ.). *Museum Definition*. International Council of Museums. Ανακτήθηκε 20 Δεκέμβριος 2023, από <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

4. Θεωρητική πλαισίωση

4.1 : Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο 4, εξετάζουμε το θέμα της σύνδεσης της εκπαίδευσης στα μουσεία. Το υποκεφάλαιο 4.1 αποτελεί την εισαγωγή του κεφαλαίου. Στο υποκεφάλαιο 4.2 γίνεται λόγος για τα Μουσεία Ναυτικής Παράδοσης αλλά και ειδική αναφορά στο Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος, ενώ στο υποκεφάλαιο 4.3. δόθηκε έμφαση στην οργάνωση της δράσης η σημασία των εκθέσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων στη διάδοση της ναυτικής παράδοσης. Στο υποκεφάλαιο 4.4, επικεντρωνόμαστε στα στάδια της ξενάγησης, όπου θα αναδεικνύουμε τα σημαντικότερα στοιχεία που προσφέρει το μουσείο σε μαθητές/ -τριες επισκέπτες. Στο υποκεφάλαιο 4.5 παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την εξέταση αυτών των θεμάτων.

4.2 : Μουσεία Ναυτικής Παράδοσης

Η θάλασσα αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία του ανθρώπινου πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς. Μέσα από τους αιώνες, η ναυτική παράδοση έχει πλάσει την ιστορία, την κοινωνία και την ταυτότητα πολλών λαών. Σε παγκόσμιο επίπεδο, υπάρχει μια αυξανόμενη αναγνώριση της σημασίας της ναυτικής παράδοσης. Διάφοροι μέθοδοι έχουν αναπτυχθεί προκειμένου να διαφυλαχθεί, να προστατευθεί και να προβληθεί το ναυτικό πολιτιστικό πλούτο κάθε περιοχής. Εκτός από τη διατήρηση των υλικών της στοιχείων, προβάλλεται και η ανάγκη διάσωσης της άυλης πτυχής της. Η προβολή αυτής της πολιτισμικής, υλικής και άυλης, κληρονομιάς συμβάλλει στην ανάπτυξη της αυτογνωσίας, την τόνωση της συλλογικής ταυτότητας, αλλά και την ευημερία (Δρίνης, 2017). Η ναυτική παράδοση προβάλλεται με ποικίλους τρόπους, και κυρίως με τα Ναυτικά Μουσεία, τα πλοία-μουσεία και τα λιμάνια-μουσεία. Τα Ναυτικά Μουσεία με τη σειρά τους μπορούν να διακριθούν σε εθνικά και τοπικά, καθώς και σε γενικά και θεματικά (Δαμιανίδης, 2001).

Στα πρώτα βήματά τους τα Ναυτικά Μουσεία εστίασαν στην παρουσίαση εκθεμάτων από πλοία και στην αναφορά σε ιστορικές ναυμαχίες, γεγονός αναμενόμενο, αφού τα πρώτα αυτού του είδους δημιουργήθηκαν στην Ευρώπη τον 19ο αιώνα, εποχή της συγκρότησης των εθνικών κρατών και των αντίστοιχων ιδεολογιών (Broeze, 1987). Ο στόχος ήταν με μια αισθητική απεικόνιση της θαλάσσιας ζωής να προκληθεί άμεση επίδραση στον θεατή. Όμως οι επιλεκτικές ερμηνείες και οι ωραιοποιημένες μνήμες κατασκευάζουν μία τελικά λαϊκίστικη εικόνα για το ναυτικό παρελθόν, ευχάριστη μεν στο θεατή, αλλά αποκομμένη από το πολιτικό, κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο (Day, 2003). Σε αυτήν την περίπτωση 22 αποτυπώνονται αξίες που δεν αποτέλεσαν ποτέ την καθημερινότητα μεγάλης μερίδας πληθυσμού, οπότε δεν θα γίνουν ποτέ αποδεκτές από τους πολίτες του επόμενου αιώνα. Η Μεγάλη Βρετανία είναι μία χώρα που παρουσιάζει αξιόλογη δράση σε σχέση με την προβολή της ναυτικής της παράδοσης και κινήθηκε στο προαναφερόμενο πνεύμα. Τα Ναυτικά Μουσεία σε αυτήν τη χώρα συνήθως εστιάζουν στα χρόνια της βρετανικής κυριαρχίας στη θάλασσα. Ενδεικτικό παράδειγμα αποτελεί το Βασιλικό Ναυτικό Μουσείο στο Portsmouth του Hampshire, που ανήκει στο Βασιλικό Πολεμικό Ναυτικό.

Εκεί, στον χώρο της ναυτικής βάσης, λειτουργεί το μουσείο με κέντρο αναφοράς τρία ιστορικά πλοία, το «Warrior», το «Victory» και το «Mary Rose». Αυτά πλαισιώνονται από εκθέσεις και ο επισκέπτης μπορεί να κατανοήσει την ιστορία τους, αλλά και να δει τον τρόπο που ζούσαν οι ναύτες, να αγγίξει τα αντικείμενα των πλοίων και να μεταφερθεί νοερά στην εποχή που ήταν αυτά ενεργά (Sullivan, 1978). Από τη μονοδιάστατη παρουσίαση των εκθεμάτων ως πολιτισμικού στοιχείου τα τελευταία χρόνια καταγράφεται μια στροφή στην κοινωνική διάστασή τους, ως μία ανάγκη ερμηνείας του σύνθετου παρελθόντος. Μία χαρακτηριστική περίπτωση αποτελεί το National Maritime Museum στο Greenwich της Μεγάλης Βρετανίας, που είναι ένας μη κυβερνητικός δημόσιος φορέας και χρηματοδοτείται από το Υπουργείο Ψηφιακής Πολιτικής, Πολιτισμού, Μέσων Ενημέρωσης και Αθλητισμού. Το βασικό σκεπτικό του National Maritime Museum εστίαζε στην ένδοξη εποχή της ναυτικής ζωής της Μεγάλης Βρετανίας (Sullivan, 1978). Όμως τα τελευταία χρόνια εμπλούτισε τις συλλογές του αναδεικνύοντας και άλλες όψεις της ναυτικής ιστορίας.

Συγκεκριμένα, εξετάζονται οι πτυχές της μετανάστευσης μέσω της θαλάσσιας οδού, η χρήση των πλοίων στην περίοδο της αποικιοκρατικής βρετανικής αυτοκρατορίας, καθώς και η σκοτεινή

πρακτική του δουλεμπορίου (Στεφάνου, 2008). Μία τέτοια προσέγγιση επιχειρείται και στο South Australian Maritime Museum, που λειτουργεί ως δημόσιο μουσείο στο Port Adelaide της Αυστραλίας. Σε αυτό, το θέμα της μετανάστευσης προβάλλεται ως κομβικό γεγονός της αυστραλιανής ιστορίας, ακολουθώντας ταυτόχρονα και την τάση για την οργάνωση των Ναυτικών Μουσείων με βάση τη θεματική τους (Bann, 1989). Με αυτήν την προσέγγιση προκαλούνται έντονα συναισθήματα στους επισκέπτες, οι οποίοι συγκινούνται από το άγνωστο παρελθόν απλών ανθρώπων (Lowenthal, 1998). Το Ναυτικό Μουσείο του Merseyside στο Λίβερπουλ της Μ. Βρετανίας, που είναι μη κυβερνητικός δημόσιος φορέας και χρηματοδοτείται από το Υπουργείο Ψηφιακής Πολιτικής, Πολιτισμού, Μέσων Ενημέρωσης και Αθλητισμού, λειτουργεί με μια πιο ξεκάθαρη κοινωνιολογική προσέγγιση και πολιτική αντίληψη. Μία από τις εκθέσεις του με τίτλο «Ενάντια στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια» αναφέρεται στο υπερατλαντικό δουλεμπόριο. Στο ίδιο μουσείο προβάλλεται και το θέμα της μετανάστευσης των Βρετανών προς τις ΗΠΑ και την Αυστραλία κατά τον 19ο αιώνα. Θίγονται τα αίτια της μετανάστευσης και παρουσιάζονται οι συνθήκες διαβίωσης πάνω στο πλοίο κατά τη διάρκεια του ταξιδιού. Ολοένα και περισσότερο σήμερα τα μουσεία παρέχουν χώρο για αναψυχή, κοινωνική αλληλεπίδραση, περισυλλογή ή προκαλούν συναισθήματα στον επισκέπτη.

Για αυτόν τον λόγο, το έργο τους πλαισιώνεται και με άλλες δράσεις, όπως εκδηλώσεις πολιτιστικού ενδιαφέροντος, παρουσιάσεις βιβλίων ή καλλιτεχνικά δρώμενα. Αξιοσημείωτη είναι και η δραστηριοποίηση στο εξωτερικό πολλών Ναυτικών Μουσείων στον εκπαιδευτικό τομέα. Σήμερα αναγνωρίζουμε τα μουσεία ως χώρους άτυπης μάθησης, που συμπληρώνουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Ιδιαίτερα τα εκπαιδευτικά προγράμματα που διαθέτουν βιωματική προσέγγιση βοηθούν τους συμμετέχοντες να «μαθαίνουν» καλύτερα, καθώς τους δίνεται η δυνατότητα να ενεργήσουν (Γκαζή, 2003a).

Ένας ευρωπαϊκός οργανισμός που σχετίζεται με τη ναυτική παράδοση είναι ο European Maritime Heritage (EMH), ο οποίος έχει ιδρυθεί και λειτουργεί από το 1990. Πρόκειται για μια μη κυβερνητική οργάνωση που απαρτίζεται από μέλη που εκπροσωπούν ναυτικά μουσεία, ιδιώτες και ιδιοκτήτες ιστορικών και πολιτιστικών πλοίων. Ο EMH είναι μέλος της Europa Nostra, του International Congress of Maritime Museums (ICMM), και τελεί υπό την αιγίδα του Ευρωπαϊκού Τμήματος της UNESCO για τον πολιτισμό. Ο βασικός στόχος είναι η δημιουργία ενός κεντρικού πυρήνα που θα διασφαλίζει τη διατήρηση της ναυτικής παράδοσης και κληρονομιάς σε όλη την Ευρώπη. Αυτή η οργάνωση ενθαρρύνει τη συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ διαφόρων οργανώσεων στην Ευρώπη που επιδιώκουν τη διατήρηση και τη διάσωση της ναυτικής κληρονομιάς. Η συντονισμένη δράση είναι απαραίτητη λόγω του μεγάλου αριθμού των ενδιαφερομένων οργανισμών, προκειμένου να επιτευχθεί η βέλτιστη δυνατή απόδοση και αποτελεσματικότητα. Προσπαθεί να ενισχύσει τους δεσμούς μεταξύ των ευρωπαϊκών χωρών που αναπτύχθηκαν μέσω των θαλάσσιων διαδρομών, με στόχο την αντιμετώπιση κοινών προβλημάτων. Συμβάλλει στη διάσωση της άυλης ναυτικής πολιτιστικής κληρονομιάς και των σωστών πρακτικών εκπαίδευσης στην παραδοσιακή ναυτική τέχνη της Ευρώπης. Τέλος, καταθέτει προτάσεις για τη θέσπιση νομοθετικών ρυθμίσεων και τη λήψη οικονομικών μέτρων σχετικά με τα χαρακτηρισμένα πλοία ως «ιστορικά» ή «πολιτιστικού ενδιαφέροντος» (Βλαβιανός, 2018). Από το 1992 τα μέλη του EMH πραγματοποίησαν πολλές συναντήσεις, καρπός των οποίων ήταν το 4ο συνέδριο του EMH, που πραγματοποιήθηκε στη Βαρκελώνη το 2001. Σε αυτό προσαρμόστηκαν οι αρχές της «Χάρτας της Βενετίας» στις ανάγκες της ναυτικής κληρονομιάς της Ευρώπης, οπότε και δημιουργήθηκε η «Χάρτα της Βαρκελώνης» (EMH.)

Σε παγκόσμιο επίπεδο και εστιασμένη στα Ναυτικά Μουσεία λειτουργεί η Διεθνής Ένωση Ναυτικών Μουσείων (ICMM - International Congress of Maritime Museums). Η ICMM, που δημιουργήθηκε το 1973, είναι ένας οργανισμός που συνδέεται με το ICOM και αντιπροσωπεύει μουσεία που εστιάζουν στη ναυτική παράδοση. Περισσότεροι από 200 οργανισμοί και ιδιώτες μέλη της αναγνωρίζονται σε όλο τον κόσμο. Η ICMM φέρνει σε επαφή τους ενδιαφερόμενους και ασχολούμενους με τα Ναυτικά Μουσεία σε όλο τον κόσμο με τακτικές διασκέψεις, δημιουργώντας ένα ισχυρό δίκτυο μεταξύ των Ναυτικών Μουσείων (Paine 2016, 388). Παρέχει δίκτυα επικοινωνίας, ενημέρωσης, πόρων και συμβουλών στα μέλη της. Αναπτύσσει κατευθυντήριες γραμμές για την τεκμηρίωση των ναυτικών θεμάτων και τη διατήρηση ιστορικών και παραδοσιακών πλοίων και σκαφών. Αναπτύσσει, επίσης, στρατηγικές για να διασφαλίσει την ευαισθητοποίηση του κοινού και να συμβάλει στην εκτίμησή του ως προς της σημασία για τη διατήρηση της ναυτικής παράδοσης (ICMM).

Ειδικότερα στην περιοχή της Μεσογείου δραστηριοποιείται ο Σύνδεσμος Ναυτικών Μουσείων της Μεσογείου (AMMM - Association of Mediterranean Maritime Museums). Ο AMMM είναι μη

κερδοσκοπικός οργανισμός, που αποσκοπεί στην προώθηση της θαλάσσιας κληρονομιάς στη λεκάνη της Μεσογείου. Ο στόχος της ICMM είναι να προωθήσει τη συνεργασία μεταξύ των μελών της, να προστατεύσει την ιστορική ναυτική παράδοση από πιθανούς κινδύνους αλλοίωσης ή εξαφάνισης, και να ενθαρρύνει την κοινή κατοχή και απόλαυση των ναυτικών αγαθών από τους κατοίκους της Μεσογείου. Απαρτίζεται από Ναυτικά Μουσεία, ιδρύματα διαχείρισης κληρονομιάς και πολιτιστικούς φορείς που δραστηριοποιούνται στον τομέα της ναυτικής κληρονομιάς σε 13 χώρες της Μεσογείου. Κατά τη διάρκεια της 8ης τριετούς διάσκεψης του ICMM, η οποία διεξήχθη το 1993 για πρώτη φορά στη Μεσόγειο, ζητήθηκε από το Museu Marítim de Barcelona επιδιώκει να λειτουργήσει ως συντονιστής και να προωθήσει τη συνεργασία μεταξύ όλων των Ναυτικών Μουσείων στην περιοχή της Μεσογείου. Ο κύριος στόχος είναι η διευκόλυνση της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ αυτών των μουσείων, προωθώντας την ανταλλαγή πληροφοριών και εμπειριών για τη διατήρηση της ναυτικής κληρονομιάς της περιοχής. Ήδη από τις πρώτες συναντήσεις συμφωνήθηκε να δημιουργηθεί ένα δίκτυο Ναυτικών Μουσείων, με την επιθυμία να συντονιστούν οι προσπάθειες και να συνεργαστούν για την προώθηση και την προστασία της θαλάσσιας κληρονομιάς της Μεσογείου. Τον Οκτώβριο του 1998, ο Σύνδεσμος Ναυτικών Μουσείων της Μεσογείου καθιερώθηκε και απέκτησε σαφή ταυτότητα και δομή στην πόλη του Ντουμπρόβνικ (AMMM).

Η Ελλάδα είναι μια χώρα με πλούσια ναυτική και αυτό αντικατοπτρίζεται και στο πλήθος των φορέων που ασχολούνται με τον συγκεκριμένο τομέα. Οι φορείς της ναυτικής παράδοσης είναι πολλοί και βρίσκονται διάσπαρτοι σε όλο το μήκος της χώρας, ενώ οι αρμοδιότητές τους ποικίλουν ανάλογα με το ιδιαίτερο αντικείμενο του καθενός. Τα Ναυτικά Μουσεία επιδιώκουν τη διάσωση και την ανάδειξη ολόκληρης αυτής της πλούσιας κληρονομιάς. Με το σκεπτικό ότι το μουσείο αποτελεί έναν ζωτικό χώρο αποτύπωσης της πολιτιστικής πολιτικής και της κουλτούρας ενός τόπου (Rectanus, 2006), γίνεται σαφές ότι η δράση των Ναυτικών Μουσείων στην Ελλάδα είναι απαραίτητο να ενδυναμωθεί. Αν και αναγνωρίζεται ο κομβικός ρόλος της ναυτοσύνης για την Ελλάδα, δεν έχει στηριχθεί η μουσειακή της αξιοποίηση, τόσο από την επιστημονική κοινότητα όσο και από τη δημόσια πολιτιστική πολιτική (Στεφάνου, 2008). Τα Ναυτικά Μουσεία συνήθως καλύπτουν την ανάγκη της δημόσιας λαογραφίας (public folklore), δηλαδή τη διάθεση που εκφράζουν οι τοπικές κοινωνίες όταν θεωρούν πως η ταυτότητά τους απειλείται ή αναζητούν δυνατότητες βιώσιμης τοπικής ανάπτυξης (Δρίνης, 2017). Κυρίως, βέβαια, εντοπίζονται σε σημεία που αποτελούν τόπους καταγωγής των σημαντικότερων εφοπλιστικών οικογενειών της Ελλάδας του 20ού αιώνα οι οποίες συχνά αναλαμβάνουν και την πρωτοβουλία για τη δημιουργία τους (Πουρνάρα, 2011).

Τα Ναυτικά Μουσεία μπορούν να διακριθούν σε δύο κατηγορίες με βάση το εύρος αναφοράς τους. Ελάχιστα είναι γενικής θεματολογίας, καθώς προβάλλουν την ελληνική ναυτική δραστηριότητα σε διάφορες ιστορικές περιόδους. Αξίζει να τονιστεί και ο εκπαιδευτικός ρόλος των Ναυτικών Μουσείων και των Φορέων Ναυτικής Παράδοσης. Μια τέτοια προσπάθεια δεν είναι μία απλή διαδικασία, καθώς προϋποθέτει τη βαθιά γνώση του προβαλλόμενου αντικειμένου, αλλά και τεχνικές γνώσεις για τη μουσειακή πραγματικότητα (Γκασούκα, 2017). Ορισμένα μουσεία, ανάλογα με τα μέσα που διαθέτουν, οργανώνουν εκπαιδευτικά προγράμματα, ενώ είναι και μία βασική στόχευση των Φορέων Ναυτικής Παράδοσης. Τα Ναυτικά Μουσεία, εκτός από την πολυδιάστατη προσφορά στον επισκέπτη, στηρίζουν και την επιστημονική έρευνα (Δαμιανίδης, 2001). Με δεδομένη, μάλιστα, την απουσία συστηματικού αρχειακού και στατιστικού υλικού συγκεντρωμένου από τις ελληνικές κρατικές Αρχές, ο μοναδικός τρόπος συλλογής πληροφοριών είναι η αναζήτηση και ο εντοπισμός του υλικού ανά ναυτότοπο και ανά οικογενειακή επιχείρηση.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, το μουσείο ναυτικής παράδοσης αποτελεί ζωντανό φορέα που διατηρεί και αναδεικνύει τη ναυτική κληρονομιά. Πιο συγκεκριμένα, αντικείμενο της έρευνας θα αποτελέσει το Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος. Πρόκειται για έναν θησαυρό της ναυτικής ιστορίας που αντλεί την έμπνευσή του από τα βάθη της θάλασσας και την πολυσύνθετη πολιτιστική κληρονομιά που συνδέεται με αυτήν (Paine, 2016). Μέσα από τις συλλογές του, τα εκθέματα και τις αφηγήσεις, το μουσείο αναδεικνύει τον πλούτο της θαλάσσιας κουλτούρας και προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία για τους επισκέπτες να εξερευνήσουν τη σπουδαία αυτή κληρονομιά.



Εικόνα 4.3: Η Αθηναϊκή Τριήρης.

Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης στο Πέραμα, ένας ιδιωτικός φορέας, μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, ιδρύθηκε το 1992 από ανθρώπους με μεράκι για την αρχαία ελληνική τεχνολογία και ναυτοσύνη. Από τους ιδρυτές του Μουσείου ήταν οι εφοπλιστικές οικογένειες Τυπάλδου και Ποταμιανού. Ο κ. Ανδρέας Ποταμιανός αποτέλεσε τον πρώτο πρόεδρο του μουσείου. Το Μουσείο διαθέτει τα σημαντικότερα εκθέματα στον κόσμο για την ιστορία και τη ναυτιλία της Ελλάδας. Ιστορία από την αρχαιότητα έως τη σύγχρονη εποχή, που περιλαμβάνει ναυτική τέχνη, χαρτογραφία, χαρακτηριστικά, μοντέλα και σχέδια πλοίων, επιστημονικά και ναυτικά όργανα, χρονομέτρηση και αστρονομία, βυζαντινή ναυτική τέχνη, παραδοσιακή τέχνη, συλλεκτικά αντικείμενα πολεμικών πλοίων και πολλές άλλες κατηγορίες (Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης, 2022). Όλα αυτά τα χρόνια έχει συνεργαστεί με πολλές εταιρείες, επιχειρηματίες και εφοπλιστές. Χαρακτηριστικά θα αναφερθούν μερικοί από τους χορηγούς του μουσείου όπως η NOKIA, Εθνική Τράπεζα, η ναυτιλιακή Costamare του Καπετάν Βασίλη Κωνσταντακόπουλου και η Epirotiki Lines του εφοπλιστή Ανδρέα Ποταμιανού.

Το μουσείο τα προηγούμενα 17 χρόνια λειτουργούσε στη Πέτρινη Αποθήκη εντός του λιμανιού του Πειραιά (ΟΛΠ). Ο ΟΛΠ είχε προσκαλέσει στον χώρο αυτό το Μουσείο επ' ευκαιρία των Ολυμπιακών Αγώνων και στη συνέχεια αποφάσισε τη διατήρηση του Μουσείου Ναυτικής Παράδοσης εντός του λιμένα. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια το Μουσείο στεγάζεται σε νέες εγκαταστάσεις του Δήμου Περάματος. Τις εγκαταστάσεις αυτές υλοποιούσε τα τελευταία χρόνια ο Δήμος μέσω του κοινοτικού προγράμματος URBAN Κατασκευή Ναυτικού Μουσειακού Χώρου σε παραχωρημένο, εν μέρει, χώρο και από το Πολεμικό Ναυτικό. Η συλλογή του μουσείου χωρίζεται σε ενότητες. Η ιστορία της ναυτικής τέχνης εκτείνεται από τους αρχαίους χρόνους μέχρι και σήμερα, αντικατοπτρίζοντας τόσο την τεχνολογική εξέλιξη όσο και τον πολιτισμικό πλούτο των κοινωνιών που ασχολούνταν με τη θάλασσα. Στο μουσείο, οι επισκέπτες έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν μια πλούσια συλλογή από αναπαραστάσεις αρχαίων ναυτικών οργάνων και τεχνολογίας, οι οποίες αναδεικνύουν τη σημαντική συμβολή της ναυτικής στην πορεία της ανθρώπινης ιστορίας.



Εικόνα 4.2: Η εξέλιξη ενός κωπηλατικού πλοίου.

Ανάμεσα στα κορυφαία έργα που συνθέτουν αυτήν τη συλλογή είναι το Ηλιακό Ρολόι των Φιλιππων, ο Πλίνθος του Ιππάρχου, ο Κοχλίας του Αρχιμήδη και ο περίφημος Υπολογιστής των Αντικυθήρων. Αυτά τα αρχαία επιτεύγματα αποτελούν κορυφαία παραδείγματα της ναυτικής τεχνολογίας και της εφευρετικότητας των προγόνων μας. Επιπλέον, η συλλογή περιλαμβάνει πλούσιο φωτογραφικό υλικό, ταπισερί με θέματα ναυτικής ζωής, ελαιογραφίες και γλυπτά διάσημων Ελλήνων καλλιτεχνών, τα οποία εμπνεύστηκαν από τη θάλασσα και τη ζωή των ναυτικών. Ένα από τα επιβλητικότερα εκθέματα είναι η αναπαράσταση της Ψαριανής Γαλλιότας, του σκαριού του Κωνσταντίνου Κανάρη, που έπαιξε σημαντικό ρόλο στον Αγώνα της Ελληνικής Επανάστασης του 1821. Το σκάφος εκθέτεται σε πλήρη ιστιοφορία και εξοπλισμό, προσφέροντας στους επισκέπτες μια αυθεντική εικόνα της ναυτικής ιστορίας. Επιπλέον, η συλλογή περιλαμβάνει μοντέλα σε μικρότερη κλίμακα όπως το «Μηρίκι», η «Σακολέβα», το «Πέραμα», το «Καραβόσκαρο», καθώς και επίσημα ναυτικά έγγραφα της εποχής, ναυτικά όργανα του 19ου αιώνα, θαλασσογραφίες ναυάρχων της Επανάστασης, αλλά και προθήκες με ναυτικά αντικείμενα όπως γιαταγάνια, πιστόλια, παλάσκες κ.α. Όλα αυτά τα αντικείμενα αναδεικνύουν την πολυδιάστατη φύση της ναυτικής ιστορίας και τη σημασία της για τον πολιτισμό και την τεχνολογία μας. Η ενότητα του Μουσείου Ναυτικής Παράδοσης προσφέρει μια εμβληματική εικόνα της "χρυσής εποχής" της ελληνικής εμπορικής ναυτιλίας (Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης, 2022). Ανάμεσα στα εκθέματα, ο επισκέπτης ανακαλύπτει και πιο σύγχρονα μοντέλα σκαφών, αναπαραστάσεις γεφυρών εμπορικών πλοίων, μοντέλα ατμομηχανών, έλικες, άγκυρες, φανούς και άλλα αξεσουάρ που μεταφέρουν τον επισκέπτη σε μια εποχή ευημερίας και επιτυχίας για την ελληνική ναυτιλία.

Μεταξύ των εκθεμάτων, ξεχωρίζουν τα μοντέλα πλοίων όπως το ποντοπόρο ατμόπλοιο "Αγγέλικο" και το ατμόπλοιο "Αναστάσιος Ποταμιάνος", τα οποία αντιπροσωπεύουν την αιχμή της ελληνικής ναυτιλιακής βιομηχανίας εκείνης της εποχής. Επίσης, το ενδιαφέρον του επισκέπτη τραβούν οι δύο αυθεντικές χειροκίνητες μηχανές τροφοδοσίας αέρα του δύτε και οι στολές δύτε που χρησιμοποιούσαν οι Καλύμνιοι σφουγγαράδες για τη συλλογή των σφουγγαριών, δημιουργώντας μια ζωντανή εικόνα της ναυτιλιακής ζωής της εποχής. Τέλος, η ενότητα συμπληρώνεται με ένα ψαράδικο τρεχαντήρι, ένα εντυπωσιακό παράδειγμα ναυπηγικής τέχνης και παράδοσης από τους караβομαραγκούς της Σκοπέλου. Αυτά τα εκθέματα διατηρούν ζωντανή

τη μνήμη της εποχής και αναδεικνύουν τη σπουδαιότητα της ελληνικής ναυτιλίας στη διεθνή σκηνή.



Εικόνα 4.3: Σπάνιες εκδόσεις βιβλίων και Χαρτογραφικά.

Σημαντικές επίσης είναι και άλλες δραστηριότητες του μουσείου. Στους χώρους του υπάρχει μια πλούσια, εξειδικευμένη βιβλιοθήκη, με χιλιάδες ελληνικούς και ξένους τίτλους βιβλίων, πολλά εκ των οποίων μεγάλος αριθμός σπάνιων εκδόσεων και εγγράφων. Ακόμα, μεταξύ των δραστηριοτήτων του σπουδαία είναι και η έρευνα. Ειδικοί συνεργάτες του, ερευνητές και φοιτητές έχουν συμμετάσχει σε έρευνες του μουσείου πάνω σε θέματα ναυτικής παράδοσης, με αποτέλεσμα ένα πλήθος επιστημονικών μελετών να έρθουν στο φως της δημοσιότητας, μέσω εκδόσεων ή ειδικών διαλέξεων που διοργανώνει το μουσείο με άλλους φορείς. Επιπλέον, το Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης δεν περιορίζεται μόνο στους φιλόξενους χώρους του. Διοργανώνει και παρευρίσκεται σε εκδηλώσεις και έξω απ' αυτό. Έχει πάρει μέρος με τα εκθέματα του, σε διεθνείς αλλά και ελληνικές εκθέσεις και εκδηλώσεις. Τόσο στον εσωτερικό όσο και στον εξωτερικό χώρο του έχουν πραγματοποιηθεί κορυφαίες εκδηλώσεις διεθνούς χαρακτήρα (θεατρικές παραστάσεις, διεθνή συνέδρια, εκθέσεις κ.α). Το Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης εμπλουτίζεται συνεχώς με νέα εκθέματα. Προσπαθεί να κάνει όλο και πιο προσιτό στον καθένα την ναυτική μας ιστορία, την τόσο πλούσια σε προσφορά και αξία με σκοπό κάθε Έλληνας να μείνει πιστό στις ελληνικές παραδόσεις. Το μουσείο επίσης, έχει φιλοξενήσει στους χώρους του εκατοντάδες ομάδες παιδιών, φοιτητών, ΑΜΕΑ και άλλους επισκέπτες αλλά και προσωπικότητες. Σήμερα, είναι ένα από τα μεγαλύτερα ναυτικά μουσεία της χώρας με ελληνικές αλλά και ξένες διακρίσεις τόσο στο πολιτιστικό όσο και στον αυστηρώς επιστημονικό τομέα της μουσειολογίας. Είναι ένα πρότυπο μουσείο που αξίζει όλοι να το επισκεφτούν και να το αγαπήσουν.



Εικόνα 4.4: Εξωτερικό έκθεμα του μουσείου.

4.3 : Οργάνωση της δράσης

Η διασύνδεση του Σχολείου με το Μουσείο αποτελεί δίαυλο ενίσχυσης της βιωματικής μάθησης μέσω του πολιτισμού ως καινοτόμος γραμματισμός, με εκπαιδευτικό εργαλείο την εικόνα ως αναπαράσταση, τη φαντασία ως τρόπο ανάλυσης της γλώσσα και νοηματοδότησης του κόσμου, για να καταλήξει σε μια αποτίμηση της συγκεκριμένης δράσης, ως υποσύνολο μιας ευρύτερης εκπαιδευτικής πολιτικής πολιτισμού. Ο ανθρωπιστικός ρόλος του σχολείου χρησιμοποιείται σημειολογικά από το μουσείο για έμπρακτη μάθηση στους χώρους του, αλλά η αξιολόγηση αυτής της μάθησης ορίζεται από τις σχολικές πρακτικές.

Για να πραγματοποιηθεί μια σχολική δράση σε ένα μουσείο θα πρέπει να αναγνωριστεί η υψηλή σημασία της μουσειοπαιδαγωγικής σε κάθε χώρο πολιτισμού διότι Τα μουσεία αποτελούν ισχυρά κέντρα αφήγησης για τους επισκέπτες τους (Anderson, 2019). Πιο συγκεκριμένα, κάθε επισκέπτης και επισκέπτρια ενός μουσείου, είτε συνειδητά είτε ασυνείδητα, δημιουργούν μοναδικές αφηγήσεις μέσα από την εμπειρία τους. Η επιλογή υλικού, η παρατήρηση αντικειμένων και η αποδοχή νοημάτων διαμορφώνουν συναρπαστικές ιστορίες για τα θέματα που αφορούν. Στο πλαίσιο της μουσειοπαιδαγωγικής πρακτικής, είναι σημαντικό να επιλέξουμε ποιες από αυτές τις ιστορίες θα μοιραστούμε με τους μαθητές, κρίνοντας με βάση συγκεκριμένα κριτήρια. Κάθε εκπαιδευτικός αναλαμβάνει τον ρόλο του να καθορίσει ποιες φωνές θα ακουστούν και ποιες ιστορίες θα πρέπει να προβληθούν, αναδεικνύοντας έτσι την πεμπτούσια της πρακτικής (Mulcahy, 2021). Στο επίκεντρο της δράσης μας βρίσκεται η αναγνώριση ότι η ιστορία δεν απλώς αποτελεί τη γνώση του παρελθόντος, αλλά και τον τρόπο που εμείς αλληλεπιδρούμε με αυτήν (Σαλβάνου, 2021).

Αναζητώντας τις συνδέσεις μεταξύ της διδασκαλίας της ιστορίας στα σχολεία και της ιστορίας που βιώνουμε στα μουσεία, προτείνουμε μια νέα προσέγγιση. Αντί να θεωρούμε τις αφηγήσεις στα μουσεία ως διαφορετικές οπτικές, πρέπει να τις αντιλαμβανόμαστε ως δυναμικές συνθέσεις, συνδεδεμένες με το παρόν (Shiels, 2020). Μέσα από αυτή την προσέγγιση, η διδασκαλία της ιστορίας στα μουσεία μπορεί να συνδυαστεί με μια αναθεώρηση της ιστορικής πολιτισμικής κληρονομιάς και να επαναφέρει στο προσκήνιο την πολιτιστική κατασκευή της ιστορίας. Μέσω αυτής της διαδικασίας, η διδασκαλία των μουσειακών εκθεμάτων εμπλουτίζει τον ρόλο της σύγχρονης ιστορικής εκπαίδευσης στην οικοδόμηση μιας σύγχρονης δημοκρατικής πολιτιστικής πραγματικότητας (Boehm, 2022). Έτσι, στο πλαίσιο της εκπαίδευσης για τον πολιτισμό κατά το σχολικό έτος 2023-2024, σχεδιάζονται, οργανώνονται και υλοποιούνται από εκπαιδευτικούς και μαθητές/μαθήτριες των σχολικών μονάδων της χώρας Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων για τα οποία ισχύουν τα ακόλουθα:

1. Πλαίσιο υλοποίησης Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων (ΠΣΔ)

1.1.Χρονική Διάρκεια ΠΣΔ

Τα Π.Σ.Δ. που υλοποιούνται στις σχολικές μονάδες Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης όλων των τύπων, συμπεριλαμβανομένων και των Προγραμμάτων Αγωγής Σταδιοδρομίας, τα οποία υλοποιούνται μόνον στις σχολικές μονάδες Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης όλων των τύπων, διαρκούν τουλάχιστον τρεις (3) μήνες και υλοποιούνται οποτεδήποτε κατά τη διάρκεια του διδακτικού έτους και μέχρι δέκα (10) ημέρες πριν τη λήξη των μαθημάτων.

1.2. Υλοποίηση των Π.Σ.Δ. σε σχέση με το ωρολόγιο πρόγραμμα

Τα Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων υλοποιούνται:

- στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση εκτός ωρολογίου προγράμματος, με εξαίρεση τους/τις μαθητές/μαθήτριες των ΕΠΑ.Λ. που λαμβάνουν μέρος σε σχολικές δραστηριότητες, στο πλαίσιο της Ζώνης Δημιουργικών Δραστηριοτήτων στην Α' ΕΠΑ.Λ. Αναφορικά με τα Πρότυπα Επαγγελματικά Λύκεια (Π. ΕΠΑ.Λ.) στο Ωρολόγιο Πρόγραμμα Σπουδών των οποίων δεν περιλαμβάνεται η «Ζώνη Δημιουργικών Δραστηριοτήτων» διευκρινίζεται ότι η τελευταία μπορεί να καλυφθεί από την ύπαρξη Ομίλων ή/και την διοργάνωση διαφόρων δράσεων οι οποίοι/ες αφορούν σε επιμέρους γνωστικούς τομείς, θεματικές ή δημιουργικές δραστηριότητες και λειτουργούν εκτός Ωρολογίου Προγράμματος (παρ 5, αρθ.17, ν. 4692/2020). Επιπλέον, στη συγκεκριμένη ζώνη, μπορούν να πραγματοποιούνται Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων, καθώς και δραστηριότητες ST(R)E(A)M με την υποστήριξη των Ομίλων, ενισχύοντας την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα για τους μαθητές και τις μαθήτριες.

Στις σχολικές μονάδες Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης για κάθε Πρόγραμμα ορίζεται εβδομαδιαίως ένα δίωρο, το οποίο αναγράφεται στο πρακτικό του Συλλόγου Διδασκόντων του σχολείου. Το πρακτικό με 3 το «Σχέδιο Υποβολής Προγράμματος» (βλ. Παράρτημα) διαβιβάζεται αρμοδίως στην οικεία Διεύθυνση Εκπαίδευσης. Επισημαίνεται ότι σε Προγράμματα τα οποία υλοποιούνται εκτός ωρολογίου προγράμματος απαιτείται η σύμφωνη γνώμη των γονέων/κηδεμόνων των συμμετεχόντων/συμμετεχουσών μαθητών/μαθητριών.

1.3. Εμπλεκόμενοι/ες εκπαιδευτικοί στα ΠΣΔ

Κάθε εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης μπορεί να υλοποιεί έως και τρία (3) Προγράμματα σε ένα εκ των οποίων δύναται να ορίζεται ως Συντονιστής/στρια. Σε κάθε Πρόγραμμα συμμετέχουν συνολικά έως τρεις (3) εκπαιδευτικοί συμπεριλαμβανομένου και του Συντονιστή/τριας. Για τις σχολικές μονάδες Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης ισχύουν τα ανωτέρω αντιστοίχως για κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης. Κάθε Πρόγραμμα μπορεί να υποστηρίζεται από τριμελή ομάδα εκπαιδευτικών και μελών του Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού ή/και του Ειδικού Βοηθητικού Προσωπικού, ανά Τμήμα ή ομάδα μαθητών/τριών, αξιοποιώντας τη δυνατότητα διεπιστημονικής προσέγγισης και συνεργασίας. Επισημαίνεται ότι για όλα τα αναφερόμενα στην παρούσα Εγκύκλιο Προγράμματα δεν προβλέπεται για τους εκπαιδευτικούς η συμπλήρωση διδακτικού ωραρίου.

1.4. Συμμετέχοντες/ουσες μαθητές/τριες στα ΠΣΔ

Στις σχολικές μονάδες Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης κάθε μαθητής/τρια μπορεί να συμμετέχει μέχρι και σε τρία (3) ΠΣΔ, συμπεριλαμβανομένων και των Προγραμμάτων Αγωγής Σταδιοδρομίας.

1.5. Συγκρότηση Μαθητικών Ομάδων Οι εκπαιδευτικοί που αναλαμβάνουν την υλοποίηση ΠΣΔ συγκροτούν μαθητικές ομάδες, ως ακολούθως:

Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Α) Γενική Εκπαίδευση:

- από το σύνολο των μαθητών/τριών ή ομάδα μαθητών/τριών ενός σχολικού τμήματος,

- από ομάδα μαθητών/τριών διαφορετικών τμημάτων - διαφορετικών τάξεων (έως 30 μαθητές/τριες),
- από ομάδα μαθητών/τριών του σχολείου σε συνεργασία με μαθητές/τριες άλλου σχολείου (μέχρι 30 μαθητές/τριες).

B) Επαγγελματική Εκπαίδευση:

- από το σύνολο των μαθητών/τριών ή ομάδα μαθητών/τριών ενός σχολικού τμήματος,
- από ομάδα μαθητών/τριών διαφορετικών τμημάτων ή τάξεων, τομέων ή και ειδικοτήτων (μέχρι 30 μαθητές/τριες),
- από ομάδα μαθητών/τριών του σχολείου σε συνεργασία με μαθητές/τριες άλλου σχολείου (μέχρι 30 μαθητές/τριες).

Σχολικές Μονάδες Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης Π.Ε. και Δ.Ε.

Οι μαθητικές ομάδες συγκροτούνται:

- από το σύνολο των μαθητών/τριών ή ομάδα μαθητών/τριών ενός σχολικού τμήματος,
- από μαθητές/τριες διαφορετικών τμημάτων ή τάξεων ή βαθμίδων,
- από μαθητές/τριες διαφορετικών σχολικών μονάδων στο πλαίσιο διασχολικής συνεργασίας ή/και από ομάδες μαθητών/τριών ή τμημάτων ή τάξεων ή βαθμίδων αντιστοίχως με σχολεία γενικής εκπαίδευσης, με στόχο την προαγωγή της ισότιμης ένταξης όλων των μαθητών/τριών στην εκπαίδευση.

1.6. Συνεργασίες με φορείς του Υ.ΠΑΙ.Θ.Α./φυσικά πρόσωπα / άλλους Φορείς

Στο πλαίσιο της υλοποίησης των Π.Σ.Δ. οι σχολικές μονάδες δύνανται: (α) να συνεργάζονται με δημόσιους οργανισμούς, φορείς τοπικής αυτοδιοίκησης, Α.Ε.Ι., άλλους κυβερνητικούς ή μη κυβερνητικούς φορείς κ.ά., οι οποίοι υλοποιούν προγράμματα/δράσεις εγκεκριμένα από τις αρμόδιες Διευθύνσεις του Υ.ΠΑΙ.Θ.Α. και (β) να αξιοποιούν εκπαιδευτικό υλικό φορέων εγκεκριμένο από το Υ.ΠΑΙ.Θ.Α., μετά από θετική εισήγηση του Ι.Ε.Π. Σε ό,τι αφορά Προγράμματα Φορέων που έχουν εγκριθεί από το Υ.ΠΑΙ.Θ.Α., οι εκπαιδευτικοί δύνανται να ανατρέχουν στην ιστοσελίδα του Υ.ΠΑΙ.Θ.Α. <http://edu-gate.minedu.gov.gr/>.

1.7. Συμμετοχή σε Θεματικά Δίκτυα

Στο πλαίσιο υλοποίησης Π.Σ.Δ. υπάρχει η δυνατότητα συμμετοχής σε Θεματικά Δίκτυα (τοπικά, περιφερειακά, εθνικά, διεθνή) Πολιτιστικών Θεμάτων (Π.Θ.), τα οποία είναι εγκεκριμένα από τις αρμόδιες υπηρεσίες του Υ.ΠΑΙ.Θ.Α.

1.8. Προθεσμία υποβολής και έγκρισης Προγραμμάτων

Τα Σχέδια Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων (Π.Ε., Α.Υ., Π.Θ., Α.Σ.) υποβάλλονται έως και την Τετάρτη 15 Νοεμβρίου 2023 στον/στην αντίστοιχο/η Υπεύθυνο/η της οικείας Διεύθυνσης 5 Εκπαίδευσης. Οι Διευθύνσεις Εκπαίδευσης πρέπει να έχουν ολοκληρώσει τις διαδικασίες έγκρισης των υποβληθέντων Σχεδίων Προγραμμάτων έως και την Τετάρτη 6 Δεκεμβρίου 2023.

1.9. Δαπάνες υλοποίησης

Για το τρέχον σχολικό έτος δεν προβλέπεται από τον κρατικό προϋπολογισμό κάλυψη δαπανών για αναλώσιμα, εποπτικό υλικό και υπερωρίες εκπαιδευτικών.

2. Σχεδιασμός και οργάνωση Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων

2.1. Ενημερωτικές συναντήσεις των Υπευθύνων με τους εκπαιδευτικούς

Οι Υπεύθυνοι/ες Πολιτιστικών Θεμάτων (Π.Θ) ενημερώνουν τους/τις Διευθυντές/ντριες και τους Συλλόγους Διδασκόντων των σχολικών μονάδων για τα Π.Σ.Δ., σύμφωνα με το ισχύον θεσμικό πλαίσιο και ενθαρρύνουν την ενεργή εμπλοκή τους σε αυτά. Η επικοινωνία των Υπευθύνων με τους/τις προαναφερόμενους/ες μπορεί να καταστεί δυνατή είτε με επίσκεψη στις σχολικές μονάδες, είτε με τη διοργάνωση ενημερωτικών συναντήσεων με ομάδες εκπαιδευτικών ή ακόμη και μέσω της αξιοποίησης εργαλείων σύγχρονης ή/και ασύγχρονης επικοινωνίας. Προτείνεται, όταν αυτό είναι εφικτό και χωρίς να διαταράσσεται η ομαλή λειτουργία των σχολικών μονάδων, οι ενημερώσεις να προγραμματίζονται συντονισμένα από όλους τους/τις Υπευθύνους/ες της οικείας Διεύθυνσης Εκπαίδευσης.

2.2. Επιλογή θεματικού περιεχομένου

Ο/Η εκπαιδευτικός επιλέγει, σε συνεργασία με τους/τις μαθητές/μαθήτριες, το θεματικό περιεχόμενο του Προγράμματος, το οποίο προτείνεται να πληροί τις εξής προϋποθέσεις:

- να εμπίπτει στα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών, προκειμένου να ενεργοποιούνται εσωτερικά κίνητρα και να διασφαλίζεται η συνοχή της μαθητικής ομάδας και η συνεργασία των μελών της
- να σχετίζεται άμεσα με τις προσωπικές/κοινωνικές εμπειρίες των μαθητών/τριών και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες τους
- να είναι επίκαιρο
- να διέπεται από στοιχεία καινοτομίας ως προς τις διδακτικές/ερευνητικές προσεγγίσεις
- να μπορεί να εξεταστεί και να αναλυθεί πολύπλευρα στο πλαίσιο της διαθεματικής/διεπιστημονικής προσέγγισης και να υποστηρίζει τους διδακτικούς σκοπούς και στόχους του Προγράμματος Σπουδών
- να δίνει τη δυνατότητα ενός ρεαλιστικού χρονοδιαγράμματος για την ολοκλήρωση των προβλεπόμενων δράσεων/δραστηριοτήτων που υποστηρίζουν την επίτευξη των στόχων του προγράμματος
- να προάγει τη συνεργασία της σχολικής κοινότητας με την κοινωνία και ιδίως την τοπική
- να ενθαρρύνει δημοκρατικές συμπεριφορές που διέπονται από τις αξίες της αλληλεγγύης και του σεβασμού της διαφορετικότητας
 - να δίνει τη δυνατότητα εμπλοκής όλων των μαθητών/τριών, αξιοποιώντας τις ξεχωριστές ικανότητες, δεξιότητες και γνώσεις κάθε μαθητή/τριας
 - να ενισχύει την πεποίθηση των μαθητών/τριών ότι δύνανται, ως ενεργοί πολίτες, να διαμορφώνουν συνθήκες ζωής που να ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις προσδοκίες τους και κατά συνέπεια να ενισχύεται η διαμόρφωση της προοπτικής κοινωνικής τους ταυτότητας.

2.3. Αναλυτικός σχεδιασμός ΠΣΔ

Στο πλαίσιο του αναλυτικού σχεδιασμού του Προγράμματος που πρόκειται να υλοποιηθεί, μεταξύ άλλων, περιλαμβάνονται: (α) ο τίτλος, (β) οι επιμέρους θεματικές ενότητες, (γ) ο σκοπός, οι στόχοι και οι δραστηριότητες που το υποστηρίζουν, (δ) η μεθοδολογία, (ε) το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης, (στ) οι ενδεχόμενες συνεργασίες, (ζ) τα πεδία διασύνδεσης με τα Αναλυτικά Προγράμματα, (η) οι ομάδες εργασίας των μαθητών/τριών, (θ) ο τρόπος αποτίμησης του Προγράμματος από τους εμπλεκόμενους σε αυτό (μαθητές/μαθήτριες και εκπαιδευτικούς) και (ι) οι τρόποι διάχυσης και προβολής των αποτελεσμάτων στη σχολική κοινότητα, την τοπική ή/και την ευρύτερη κοινωνία. Συμπεριλαμβάνοντας τα παραπάνω στοιχεία συμπληρώνεται το «Σχέδιο Υποβολής Προγράμματος Σχολικών Δραστηριοτήτων», υπόδειγμα του οποίου επισυνάπτεται (Παράρτημα).

2.4. Οργάνωση των ΠΣΔ

2.4.1. Βασικές αρχές

Σε ό,τι αφορά στην επεξεργασία των θεμάτων, πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι βασικές αρχές που εφαρμόζονται στα Π.Σ.Δ. και ιδίως αυτές:

-της μαθητοκεντρικής διαδικασίας (ενθάρρυνση της πρωτοβουλίας των μαθητών/τριών, χρήση συμμετοχικών και ενεργών διδακτικών τεχνικών, αξιοποίηση μεθόδων όπως είναι η συζήτηση, το ηθικό δίλημμα, η έρευνα δράσης, η μελέτη περίπτωσης και η οργάνωση λόγου που βασίζεται στη χρήση επιχειρημάτων κ.ά.),

-της συνεργατικής μάθησης που ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και αλληλεπίδραση των μελών των ομάδων εργασίας, αλλά και των ομάδων μεταξύ τους,

-της βιωματικής και ερευνητικής μάθησης, αξιοποιώντας διαδικασίες διεξαγωγής έρευνας, μελέτης πεδίου κ.λ.π.,

-της διεπιστημονικής και διαθεματικής προσέγγισης των θεμάτων και της δημιουργικής και ελεύθερης έκφρασης.

Επισημαίνεται ότι σε όλα τα Π.Σ.Δ. πρέπει να επιδιώκεται η εμπλοκή όλων των μελών της σχολικής κοινότητας, καθώς και της τοπικής κοινωνίας, τόσο κατά την εφαρμογή τους, όσο και κατά την παρουσίασή τους, όταν αυτά ολοκληρωθούν.

2.4.2. Υποστήριξη των ΠΣΔ

Α. Οι Υπεύθυνοι/ες Π.Θ., σε συνεργασία με τις Παιδαγωγικές Ομάδες των οικείων Κ.Ε.Π.Ε.Α., υποστηρίζουν τα αντίστοιχα Π.Σ.Δ. των σχολικών μονάδων της οικείας Διεύθυνσης και στο πλαίσιο των αρμοδιοτήτων τους:

- Επισκέπτονται τις σχολικές μονάδες και παρακολουθούν την πορεία των Π.Σ.Δ. των σχολείων, σε συναντήσεις με τους/τις συμμετέχοντες/ουσες εκπαιδευτικούς και μαθητές/μαθήτριες.
- Ενθαρρύνουν και στηρίζουν τους/τις μαθητές/μαθήτριες στην διαδικασία ανακάλυψης της γνώσης μέσα από την έρευνα, την ανάλυση-σύνθεση των δεδομένων και τη βιωματική προσέγγιση.
- Οργανώνουν συναντήσεις ομάδων εκπαιδευτικών με σκοπό την ενημέρωσή τους σε ζητήματα βιβλιογραφίας/μεθοδολογίας, καθώς και τη διάχυση γνώσεων και πληροφοριών από συνέδρια, ημερίδες, σεμινάρια και συναντήσεις στα οποία συμμετέχουν οι ίδιοι/ες.
- Διοργανώνουν εκδηλώσεις πριν τη λήξη του διδακτικού έτους, στις οποίες προβάλλονται τα Π.Σ.Δ. που υλοποιήθηκαν από τις σχολικές μονάδες αρμοδιότητάς τους. Οι εν λόγω εκδηλώσεις εγκρίνονται από τους/τις οικείους/ες Διευθυντές/ντριες Εκπαίδευσης.
- Ενημερώνουν τους/τις εκπαιδευτικούς για επιστημονικές συναντήσεις, σεμινάρια, ημερίδες κ.ά. των τομέων ευθύνης τους, καθώς και για τις δυνατότητες συμμετοχής τους σε θεματικά σχολικά δίκτυα.
- Οργανώνουν επιμορφωτικές συναντήσεις, σεμινάρια και ημερίδες σχετικά με θέματα που αφορούν την παιδαγωγική μεθοδολογία εκπόνησης των Π.Σ.Δ., αλλά και επιμέρους ζητήματα αναφορικά με το περιεχόμενο κάθε σχολικής δραστηριότητας.
- Επιμορφώνουν κατά προτεραιότητα εκπαιδευτικούς που δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία στο σχεδιασμό και την εφαρμογή Π.Σ.Δ.
- Δύνανται να συνεργάζονται για θέματα επιμόρφωσης με φορείς της πανεπιστημιακής κοινότητας και της τοπικής αυτοδιοίκησης, με μουσεία, βιβλιοθήκες, αρχεία, μη κυβερνητικούς φορείς, ειδικούς επιστήμονες κ.ά., ανάλογα με τις θεματικές των Π.Σ.Δ. και σύμφωνα με τη διαδικασία που προβλέπεται στην παράγραφο 1.6 της παρούσας Εγκυκλίου. Σημειώνεται ότι όλες οι δράσεις που σχεδιάζονται και οργανώνονται από τους Υπεύθυνους Π.Ε., Α.Υ., Π.Θ., Σ.Δ. και Σ.Ε.Π. των Διευθύνσεων Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, στο πλαίσιο των αρμοδιοτήτων, τους όπως αυτές ορίζονται από τις κείμενες διατάξεις, εγκρίνονται από τους/τις οικείους/ες Διευθυντές/ντριες Εκπαίδευσης.

3. Έγκριση ΠΣΔ

Τα προς υποβολή Σχέδια Π.Σ.Δ. εγκρίνονται, σε ειδική συνεδρίαση, από τον Σύλλογο Διδασκόντων της σχολικής μονάδας. Στη συνέχεια, υποβάλλονται στους/στις Υπεύθυνους/ες Π.Θ., των οικείων Διευθύνσεων Εκπαίδευσης, προκειμένου οι τελευταίοι να δώσουν τεκμηριωμένη εισήγηση έγκρισής τους στην Επιτροπή Σχολικών Δραστηριοτήτων. Η σύνθεση των Επιτροπών Σχολικών Δραστηριοτήτων στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση γίνεται βάσει των κείμενων διατάξεων. Για την τελική έγκριση των Προγραμμάτων αρμόδιος/α είναι ο/η Διευθυντής/ντρια της οικείας Διεύθυνσης Εκπαίδευσης, αφού λάβει υπόψη του/της την εισηγητική πρόταση της Επιτροπής Σχολικών Δραστηριοτήτων.

4. Μετακινήσεις μαθητών/τριών

Σχετικά με τις μετακινήσεις στο πλαίσιο Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων ισχύουν οι κείμενες διατάξεις που αφορούν στις σχολικές επισκέψεις και μετακινήσεις των μαθητών/μαθητριών. Επίσης ισχύει για την:

β) Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση η με αρ. πρωτ. 20883/ΓΔ4/12-2-2020 (Β' 456) Υπουργική Απόφαση με θέμα: «Εκδρομές-Εκπαιδευτικές επισκέψεις και μετακινήσεις μαθητών/τριών Δημόσιων και Ιδιωτικών σχολείων Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης εντός και εκτός της χώρας».

6. Ολοκλήρωση Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων – Βεβαιώσεις Υλοποίησης Προγράμματος

Αμέσως μετά την ολοκλήρωση των Προγραμμάτων κάθε σχολικής μονάδας, οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν στον Σύλλογο Διδασκόντων την αποτίμησή τους σχετικά με τα υλοποιημένα προγράμματα και με ειδικό στόχο τη διάχυση καλών πρακτικών στη σχολική κοινότητα. Ο/Η Συντονιστής/τρια κάθε προγράμματος μεριμνά για την κατάθεση σχετικής έκθεσης αποτίμησης και παραδοτέων (σε ηλεκτρονική μορφή) στον/στην αντίστοιχο/η Υπεύθυνο/η Π.Θ., της Διεύθυνσης Εκπαίδευσης, μέσω του/της Διευθυντή/ντριας της σχολικής μονάδας. Η ενημέρωση του/της Υπευθύνου/ης γίνεται εγγράφως ή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Για τα προγράμματα που αποδεδειγμένα ολοκληρώθηκαν χορηγείται, για το σχολικό έτος 2023-2024, «Βεβαίωση Υλοποίησης Προγράμματος» από τον/τη Διευθυντή/ντρια Εκπαίδευσης. Η επιτυχής ολοκλήρωση των Π.Σ.Δ., η οποία θα πιστοποιείται με την ανωτέρω Βεβαίωση, θα εκλαμβάνεται ως συνεκτιμώμενο προσόν, όπου αυτό προβλέπεται.

Α. ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2023-2024

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

- Κλιματική αλλαγή και οι επιπτώσεις στον Πολιτισμό
- Αειφορία και υλικός - άυλος πολιτισμός (ήθη, έθιμα, λαϊκή παράδοση, λαϊκή τέχνη κ.ά.)
- Λαογραφία - πολιτιστική κληρονομιά - τοπική ιστορία - ιστορία και πολιτισμός, ιστορία, μυθολογία
- Ανθρώπινα δικαιώματα - Δικαιώματα του παιδιού
- Δεξιότητες του ενεργού πολίτη - Εθελοντισμός και αλληλεγγύη - Σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα
- Θέματα διαπολιτισμικότητας - πολιτισμική πολυμορφία, πολιτισμικές συνθήκες των λαών, λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία μεταξύ των λαών
- Εκπαίδευση στη δημοκρατία - Εκπαίδευση για τη δημοκρατία
- Επιστήμες και Τέχνες
- Μουσική - Χορός - Κινηματογράφος - Φωτογραφία - Εικαστικές τέχνες - Θέατρο, Θεατρικά κείμενα, Θέατρο σκιών, Κουκλοθέατρο.
- Μουσειακή Αγωγή • Λογοτεχνία-Ρητορική-Φιλοσοφία, φιλοσοφία για παιδιά
- Ιστορία της γραφής και της τυπογραφίας
- Αξιοποίηση της σχολικής βιβλιοθήκης - δημιουργική γραφή
- Αξιοποίηση εργαλείων ΤΠΕ στην εκπαίδευση για τον πολιτισμό (π.χ. παραγωγή βίντεο, ψηφιακή τέχνη, κινούμενη εικόνα)
- Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση - δημοσιογραφικός Λόγος - μαθητικός Τύπος - μαθητικό Ραδιόφωνο
- Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία - Ψηφιακός Γραμματισμός
- Άλλο (στην κατηγορία αυτή εντάσσεται οποιοδήποτε Πρόγραμμα δεν περιλαμβάνεται στις κατηγορίες οι οποίες αναφέρονται παραπάνω).

Έτσι, σύμφωνα με το πλαίσιο υλοποίησης προγραμμάτων σχολικών δραστηριοτήτων πραγματοποιήθηκαν τρία προγράμματα σε σχολεία του Αλίμου και του Αγ. Δημητρίου. Πιο συγκεκριμένα, στο 1^ο ημερήσιο ΕΠΑΛ Αλίμου- Ευπαλίνειο διεξήχθη πρόγραμμα με τίτλο « Μουσειοπαιδαγωγική Αγωγή για τον τομέα των ναυτικών επαγγελμάτων». Ακόμα ένα πρόγραμμα έλαβε χώρα στο 1^ο ΕΠΑΛ Αγ. Δημητρίου με τίτλο « Μηχανική και τεχνολογία στην Αρχαία Ελλάδα». Η μελέτη επικεντρώθηκε στη θεματική της μηχανικής και της τεχνολογίας στην Αρχαία Ελλάδα,

εστιάζοντας κυρίως στην αρχαία και τη νεότερη Ελληνική Ναυτοσύνη. Αν και οι μαθητές των Επαγγελματικών Λυκείων διαθέτουν τεχνολογικό υπόβαθρο, η επαφή τους με την ιστορία είναι περιορισμένη. Αυτή η θεματική επιλέχθηκε διότι φαίνεται πιο σχετική με τα ενδιαφέροντα των μαθητών και ευκολότερη στην αφομοίωσή τους. Η συμβολή των μαθητών είναι σημαντική, καθώς κληθούν να απαντήσουν σε ερωτηματολόγια που θα βοηθήσουν στην αξιολόγηση των αποτελεσμάτων. Ο στόχος είναι η ανάδειξη της μουσειοπαιδαγωγικής και η επαφή των μαθητών με την ιστορία. Η μουσειοπαιδαγωγική είναι μια ανερχόμενη και διαρκώς εξελισσόμενη επιστήμη. Η Ελλάδα, ιδιαίτερα στον τομέα των τεχνικών επαγγελμάτων, διαθέτει σημαντικά μουσεία ως μέρος του πλούσιου πολιτιστικού της κληρονομιάς. Αυτά τα μουσεία συμβάλλουν στην ανάδειξη σημαντικών ευρημάτων και ιστοριών από κάθε περιοχή. Το Ναυτικό Μουσείο Περάματος και το Μουσείο Κοτσανά παρουσιάζουν πολύτιμα αρχαιολογικά ευρήματα από την ελληνική επικράτεια. Σε συνεργασία με ερευνήτριες από το Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΠΜΣ) του Πανεπιστημίου Πειραιώς, το ΕΠΑΛ Αγίου Δημητρίου και το ΕΠΑΛ Αλίμου, θα αναδείξουν τις δραστηριότητες της μουσειοπαιδαγωγικής και την ιστορία της περιοχής.

Τέλος, πραγματοποιήθηκε πρόγραμμα και στο 1^ο ΕΚ Αγ. Δημητρίου. Ο τίτλος του προγράμματος «Λογοτεχνικά έργα του Leonardo da Vinci: φωτίζοντας την άγνωστη πλευρά του Leonardo» δείχνει τα δύο σημαντικά λογοτεχνικά έργα του Leonardo da Vinci, τα "Μύθοι" και το "Ζωολόγιο", αποτελούν μια εξαιρετική εισαγωγή στο έργο και τη ζωή του μεγάλου καλλιτέχνη της Αναγέννησης. Αυτά τα κείμενα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ενδιαφέρουν και να ενημερώσουν τους μαθητές και τις μαθήτριες της Βρεφοκομίας σχετικά με το έργο του Leonardo, την αντικειμενική ομορφιά και την ευφυΐα που χαρακτηρίζει τη δουλειά του. Τα λογοτεχνικά έργα που πιθανώς συνέγραψε ο Leonardo da Vinci μπορούν να λειτουργήσουν ως πηγή έμπνευσης και καθοδήγησης για τους μαθητές, προβάλλοντας αρχές και αξίες ηθικής φιλοσοφίας και προσφέροντας πρότυπα για τη σημερινή εποχή. Μέσα από τους μύθους που δημιούργησε, ο Leonardo αναδεικνύει την αξία των αρετών, της εργατικότητας, της ανεξάντλητης προσπάθειας, της ανάπτυξης των φυσικών ταλέντων, και της αναζήτησης ενός πνευματικού σκοπού στη ζωή.

4.4 Ξενάγηση

Μια μαθητική ξενάγηση σε ένα μουσείο αποτελεί μια εκπαιδευτική εμπειρία που συνδυάζει μάθηση και πολιτισμό και επανειλημμένα τα τελευταία χρόνια έχει τονιστεί η ειδική εκπαιδευτική και παιδαγωγική σημασία τους (Φιλίππου, Κοτσιφάκος, Μουρατίδης, 2022). Κατά τη διάρκειά της, οι μαθητές εξερευνούν τις εκθέσεις, μαθαίνουν για το έργο και τους καλλιτέχνες και αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη και τη δημιουργικότητά τους. Την Τρίτη 12 Μαρτίου 2024, στα πλαίσια των Πολιτιστικών Προγραμμάτων τα οποία είναι σε ισχύ, επισκεφθήκαμε με μαθητές Επαγγελματικού Λυκείου (ΕΠΑΛ) και τον κ. Κοτσιφάκο Δημήτριο, Διευθυντή του 1^{ου} Εργαστηριακού Κέντρου Αγίου Δημητρίου το μουσείο Ναυτικής παράδοσης Περάματος. Το Εργαστηριακό Κέντρο Αγίου Δημητρίου υποστηρίζει τρία Επαγγελματικά Λύκεια (1^ο ΕΠΑΛ Αγίου Δημητρίου, 1^ο ΕΠΑΛ Αλίμου και 2^ο Εσπερινό ΕΠΑΛ Αγίου Δημητρίου). Αρχικά, οι μαθητές άρχισαν να παρατηρούν το χώρο, έκαναν αστεία μεταξύ τους και έδειξαν απορημένοι για το τι μπορεί να κάνουν μέσα σε ένα τέτοιο μουσείο. Η γνωριμία πήγε πολύ καλά, η ομάδα εξοικειώθηκε γρήγορα με εμένα, τον κύριο Μαρκογιάννη Γιώργο (Διευθυντή του μουσείου) αλλά και με τον χώρο. Ο κ. Μαρκογιάννης αναλαμβάνει το ρόλο του ξεναγού και οδηγεί τα παιδιά στις διάφορες εκθέσεις προσπαθώντας να τους εισάγει στο θέμα.



Εικόνα 4.5: Οι μαθητές στο χώρο της επίσκεψης.

Καθώς τα παιδιά προχωρούν στην είσοδο του μουσείου, παρατηρούσαν με περιέργεια και ανυπομονησία το περιβάλλον τους. Ορισμένα από αυτά ήταν γεμάτα ενθουσιασμό και περιέργεια να δουν τις εκθέσεις και τα έργα τέχνης που θα εξερευνήσουν, ενώ άλλα φαινόταν λίγο απρόθυμα ή αμήχανα λόγω της νέας εμπειρίας. Οι περισσότεροι όμως, ακόμη και αν ένιωθαν κάποια ανησυχία, είχαν τον ενθουσιασμό και την περιέργεια να ανακαλύψουν τα μυστικά και τις ομορφιές του μουσείου. Καθώς εισέρχονταν στο χώρο, οι φωνές τους γέμιζαν τον αέρα με ερωτήσεις και σχόλια, ενώ οι ματιές τους γυρνούσαν γύρω τους εντυπωσιασμένες από την ομορφιά των εκθεμάτων που τους περιτριγύριζαν. Έτοιμοι να ζήσουν την ανακάλυψη και την περιπέτεια της τέχνης, άρχισαν το ταξίδι τους μέσα στον κόσμο του μουσείου με ενθουσιασμό και περιέργεια. Ενώ, οι μαθητές περιηγούνταν στις αίθουσες του μουσείου, ο ξεναγός τους εξηγούσε τη σημασία και το περιεχόμενο κάθε αντικειμένου με πολλή μεγάλη προσοχή και λεπτομέρεια. Τους παρουσιάζει τα έργα τέχνης και τους επιτρέπει να τα εξερευνήσουν ανεξάρτητα, ενθαρρύνοντάς τους να θέσουν ερωτήσεις και να σχολιάζουν αλλά και να εκφράσουν τις απορίες τους.

Η πρώτη αίθουσα του μουσείου ανοίγει τις πύλες του χρόνου, μεταφέροντας τους μαθητές στην αρχαιοελληνική περίοδο με μια απίστευτη ποικιλία αρχαιολογικών θησαυρών. Οι μαθητές, καθώς εισέρχονται στον χώρο, αντικρίζουν μαρμάρινα, λίθινα και πήλινα αντικείμενα από ναυάγια εμπορικών πλοίων της αρχαιότητας, που ανασύρθηκαν από το βυθό της θάλασσας. Η εκθεσιακή διάταξη αναδεικνύει την ανθρώπινη δραστηριότητα και την εξέλιξη της ναυτικής τεχνολογίας στην αρχαία Ελλάδα. Με κομπότση και ενθουσιασμό, τα παιδιά πλημμυρίζουν το χώρο με την περιέργεια και τον θαυμασμό τους. Τα μαρμάρινα αγάλματα και οι αρχαίες κεραμικές παραστάσεις τους τα μεταφέρουν σε έναν κόσμο αρχαίας μυθολογίας και ιστορίας. Αυτό όμως που τους κίνησε περισσότερο το ενδιαφέρον ήταν η Αθηναϊκή Τριήρης κλίμακας 1:3. Τα παιδιά παρατηρούν με προσοχή και μεγάλο ενθουσιασμό το πλοίο και κάνουν δειλά δειλά τις πρώτες τους ερωτήσεις σχετικά με την κατασκευή του. Η επαφή με την πραγματική προσέγγιση του παρελθόντος άφησε τα παιδιά με την αίσθηση του χρόνου να έχει διασταυρωθεί με το παρόν, κάνοντας την αρχαιολογία και την ιστορία να ζωντανέψουν μπροστά στα μάτια τους.



Εικόνα 4.6: Η πρώτη αίθουσα ξενάγησης του μουσείου

Η επόμενη αίθουσα που εξερευνήθηκε από τους μαθητές έφερε μια νέα ατμόσφαιρα, γεμάτη ιστορία και ηρωικές περιπέτειες του παρελθόντος. Εκεί, η Ψαριανή Γαλλίotta, ένα από τα σημαντικότερα σκάφη του 18ου αιώνα, κατέλαβε το επίκεντρο του ενδιαφέροντος. Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να παρατηρήσουν καθετί, από τα διακοσμητικά της ναυτικά στοιχεία μέχρι τα πανιά της που αποπνέουν την αύρα του παλαιού ναυτικού τρόμου και περιπέτειας. Όσο οδηγούνταν στην αίθουσα, οι μαθητές ανακάλυπταν προθήκες γεμάτες με ναυτικούς κόμπους, επίσημα ναυτικά έγγραφα και θαλασσογραφίες ναυάρχων της Επανάστασης. Το μάτι τους περνούσε από τα γιαταγάνια και τα ασημένια όπλα του αγώνα, αφήνοντας τους με την αίσθηση της συγκίνησης και της θαυμαστικής αναγνώρισης για την ιστορική σημασία τους. Καθώς περιηγούνταν στον χώρο, οι μαθητές απορρόφησαν την ατμόσφαιρα της ναυτικής ιστορίας και της επικής περιπέτειας. Η ενθουσιώδης αντίδρασή τους αντικατοπτρίζει τον ενθουσιασμό και τον θαυμασμό τους για τις επιδόσεις και τις ιστορίες αυτών των πραγματικών ηρώων της θάλασσας. Και με κάθε νέα ανακάλυψη, το ενδιαφέρον τους αναζωογονείται και η περιέργειά τους ενισχύεται, στοχεύοντας προς την εξερεύνηση και την κατανόηση του ναυτικού κόσμου.



Εικόνα 4.7: Το ενδιαφέρον για την ελληνική επανάσταση.



Εικόνα 4.8: Η ξενάγηση από τον κ. Μαργογιάννη.



Εικόνα 4.9: Η αντίδραση από τα εκθέματα.



Εικόνα 4.10: Ο εξωτερικός χώρος του μουσείου.

Έπειτα, οι μαθητές οδηγήθηκαν στον εξωτερικό χώρο του μουσείου όπου ο κ. Μαρκογιάννης τους έδειξε την μεγάλη συλλογή σκαφών που υπήρξε εκεί. Η συνέχεια της ξενάγησης οδήγησε τα παιδιά σε ένα ταξίδι στη βυζαντινή περίοδο, όπου εκείνοι αντιμετώπισαν μια νέα διάσταση της ιστορίας και του πολιτισμού. Στον χώρο αυτό, οι μαθητές ανακάλυψαν έργα τέχνης που σχετίζονται με την ελληνική ναυτιλία και τη θρησκεία, κάνοντας τους να νιώσουν ακόμη πιο συνδεδεμένοι με την ιστορία του τόπου τους. Ειδικά, η προσομοίωση του ναού ανάμεσα στα έργα τέχνης ξεχώρισε και εντυπωσίασε τα παιδιά. Η ατμόσφαιρα του ναού με τις ακολουθίες και τις θρησκευτικές τελετές προσέδωσε μια διαφορετική διάσταση στην επίσκεψή τους. Τα παιδιά ένωσαν την παρουσία τους σε έναν χώρο φορτισμένο με ιερότητα και σεβασμό, ενώ η εντυπωσιακή αρχιτεκτονική και η

διακόσμηση του ναού τους έκανε να νιώσουν σαν να βρίσκονται σε ένα παράδεισο τέχνης και πνευματικότητας.



Εικόνα 4.11: Η παρατήρηση των εκθεμάτων από έναν μαθητή.

Στο τέλος της εκπαιδευτικής περιπέτειας στο μουσείο, όλοι οι μαθητές συγκεντρώθηκαν στην αίθουσα εκδηλώσεων για έναν τελευταίο γύρο εξερεύνησης. Εκεί, δόθηκε στα παιδιά λίγος χρόνος να εξερευνήσουν τη χαρτογραφία και τα σπάνια χαρτικά που εκτέθηκαν σε μεγάλες προθήκες. Με ενδιαφέρον και περιέργεια, οι μαθητές περιηγήθηκαν στον χώρο, εξετάζοντας και συζητώντας τα εκθέματα με τους συμμαθητές τους. Στη συνέχεια, ακολούθησε μια συζήτηση με τους καθηγητές συνοδούς του σχολείου και τον διευθυντή του μουσείου. Τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να θέσουν ερωτήσεις και να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους από την επίσκεψή τους. Σε αυτό το φόρουμ ανταλλαγής απόψεων, οι μαθητές εκφράστηκαν με ενθουσιασμό και αξιολόγησαν τις εμπειρίες τους με ειλικρίνεια και ενθουσιασμό. Τέλος, οι μαθητές συμμετείχαν σε μια συνέντευξη όπου μοιράστηκαν τις εντυπώσεις τους και την ανάλυσή τους για την εκπλήρωση των σκοπών της επίσκεψής τους. Με πάθος και αφοσίωση, εξέφρασαν την ευχαρίστησή τους για τη μοναδική εμπειρία που ζήσανε και την αξία της γνώσης που αποκόμισαν. Στο τέλος της επίσκεψης και πάντα στο χώρο του μουσείου στους μαθητές πραγματοποιήθηκαν ατομικές συνεντεύξεις με αντικείμενο τις εντυπώσεις τους από την επίσκεψη και συλλέχθηκε υλικό για περαιτέρω ποιοτική επεξεργασία



Εικόνα 4.12: Η συζήτηση στο τέλος της ξενάγησης.

Οι εντυπώσεις των μαθητών από την ξενάγηση στο Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος ήταν ποικίλες και ζωντανές. Ορισμένα από τα συναισθήματα και τις αντιδράσεις που έζησαν ήταν οι ακόλουθες: Πολλά παιδιά έδειξαν θαυμασμό για τα εκθέματα που είδαν στο μουσείο, όπως παραδοσιακά ναυτικά αντικείμενα, μοντέλα πλοίων και εικόνες από τη ζωή των αλιέων. Η ξενάγηση προκάλεσε μεγάλο ενδιαφέρον στους μαθητές για την ιστορία της περιοχής τους και τη ναυτικής παράδοσης που τη χαρακτηρίζει. Πολλοί ήταν περίεργοι να μάθουν περισσότερα για τη ζωή των αλιέων και τους παραδοσιακούς τρόπους ναυτιλίας. Ακόμα, ορισμένοι μαθητές εντυπωσιάστηκαν από την τέχνη που είδαν στο μουσείο και εξέφρασαν ενδιαφέρον να εξερευνήσουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από την έκθεση. Επιπλέον, πολλά παιδιά ένιωσαν περηφάνια για την κληρονομιά και την ιστορία της περιοχής τους, καθώς κατόρθωσαν καλύτερα τη σημασία της ναυτικής παράδοσης και της θάλασσας στη ζωή των κατοίκων του Περάματος. Συνολικά, η επίσκεψη στο Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος ήταν μια εμπειρία που θα μείνει αξέχαστη στα παιδιά, ενισχύοντας τη συνειδητοποίησή τους για τη σημασία της ιστορίας και του πολιτισμού της περιοχής.

4.5 Συμπεράσματα

Στο κεφάλαιο 4 της εργασίας, εξετάσαμε εκτενώς τη σημασία της εκπαίδευσης στα μουσεία, εστιάζοντας ιδιαίτερα στη σύνδεσή της με τη ναυτική παράδοση. Ξεκινήσαμε με μια εισαγωγή στο θέμα, όπου επισημάναμε τη σημασία της εκπαιδευτικής εμπειρίας στα μουσεία. Στη συνέχεια, εστιάζαμε στα Μουσεία Ναυτικής Παράδοσης, με έμφαση στο Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος, αναδεικνύοντας τη σπουδαιότητά τους στη διατήρηση και προβολή της ναυτικής κληρονομιάς. Στη συνέχεια, εξετάσαμε την οργάνωση της δράσης των μουσείων και τη σημασία των εκθέσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων στη διάδοση της ναυτικής παράδοσης. Στο στάδιο της ξενάγησης, αναδείξαμε τα κυριότερα στοιχεία που προσφέρουν τα μουσεία στους επισκέπτες, ενισχύοντας την εκπαιδευτική εμπειρία τους. Τέλος, ανακεφαλαιώνοντας την εξέτασή μας, επισημάναμε τη σημασία της σύνδεσης της εκπαίδευσης με τη λειτουργία και τον ρόλο των μουσείων, καθώς και τη σημασία της διατήρησης και προβολής της ναυτικής παράδοσης για τις μελλοντικές γενιές.

Βιβλιογραφία

Βιβλίο με έναν συγγραφέα

Δαμιανίδης, Κ. (2001). «Ναυτικά μουσεία – τεχνικά μουσεία της θάλασσας». 10–11, 25-29.

Βλαβιανός, Ν. (2018). *Η ευρωπαϊκή εμπειρία στον τομέα της προστασίας και διατήρησης της ναυτικής πολιτιστικής κληρονομιάς. Η Ελληνική Περιφερειακή ομάδα του ΕΜΗ*. 102, 18.

Γκαζή, Α. *Από τις Μούσες στο Μουσείο. Η ιστορία ενός θεσμού δια μέσου των αιώνων*. 70, 39-46.

Γκαζή, Α. (2003a). *Μουσεία για τον 21ο αιώνα*. 1, 3-12.

Γκαζή, Α. (2003b). *Ναυτικά Μουσεία και Νέες Τεχνολογίες*. 255-260.

Γκαζή, Α. (2012). «Εκθέτοντας το παρελθόν στα παιδιά» (σσ. 229-258). Καλειδοσκόπιο. *Διεθνής Ένωση Ναυτικών Μουσείων (ICMM)*. Ανακτήθηκε 7 Απρίλιος 2024, από <https://icmmonline.org/>

Δρίνης, Γ. (2016). *Δημόσιες πολιτικές για την προστασία και την ανάδειξη της παραδοσιακής ξυλοναυπηγικής τέχνης, Απολογισμός και Προοπτικές στο Πλοία μνημεία της ελληνικής ναυτικής παράδοσης και μουσειακή πραγματικότητα*. 15-20.

Δρίνης, Γ. (2017). «Δημόσιες πολιτικές για την Προστασία και την Ανάδειξη της Παραδοσιακής Ξυλοναυπηγικής Τέχνης, Απολογισμός και Προοπτικές». Δημητριάδος. *Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης – Μία κοιτίδα πολιτισμού στο Πέραμα | Εφημερίδα Κοινωνική | Νέα Πειραιάς*. (χ.χ.). Ανακτήθηκε 7 Απρίλιος 2024, από <https://koinoniki.gr/2015/04/mousio-naftikis-paradosis-mia-kitida-politismou-sto-perama/>

Πουρνάρα, Μ. (2011, Φεβρουάριος 20). «Σε λήθη η ναυτική μας παράδοση. Τρία παραδείγματα για το πώς η Ελλάδα, χωρίς συγκροτημένη πολιτική, αδυνατεί να προβάλλει τη θαλασσινή ιστορία της»,. https://infognomonpolitics.gr/2011/02/blog-post_3638-5/

Πώς μαθαίνουμε ιστορία χωρίς να τη διδαχθούμε: Ιστορική Κουλτούρα, Δημόσια Ιστορία, Ιστορική Εκπαίδευση. (2021). Εκδ. ΑΣΙΝΗ. <https://www.youtube.com/watch?v=8fK81Mj43dc>

Στεφάνου, Ε. (2008). *Ναυτικά μουσεία και εθνική ταυτότητα: η ελληνική περίπτωση*. 52-57.

Στεφάνου, Ε. (2009). *Αναπαραστάσεις του παρελθόντος στα ναυτικά μουσεία της Ελλάδας και του εξωτερικού (Representations of the past in maritime museums in Greece and abroad)*.

Paine, L. (2016). Connecting Past and Present: Maritime museums and historical mission. *The Mariner's Mirror*, 102, 388-399. <https://doi.org/10.1080/00253359.2016.1240968>

Rectanus, M. (2006). *Globalization: Incorporating the Museum In Macdonald, S. (ed.) A Companion to Museum Studies*. UK: Blackwell Publishing.

Shiels, J. (2020). Cultural Democracy in Action. Στο *The Australian Art Field*. Routledge.

Sullivan, D. (1978). *Old Ships, Boats & Maritime Museums*. Coracle books. <https://www.submex.co.uk/product/old-ships-boats-maritime-museums-by-d-sullivan/>

Anderson, M. (2019). *Towards Cultural Democracy: Museums and their Communities*. 71(1-2), 140-149.

Bann, S. (1989). *On living in a new country. The New Museology*. <https://reaktionbooks.co.uk/work/the-new-museology>

Boehm, C. (2022). Sacco's Culture 3.0: A New Conceptual Framework for Cultural Democracy. Στο *In Arts and Academia* (σ. (pp. 27-59).). Emerald Publishing Limited.

Broeze, F. (1987). *Maritime Museums: An Historian's Reflections on their Purposes, Objectives, and Methods. 6th International Congress of Maritime Museums Proceedings, Amsterdam and Rotterdam*

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς

Γκασούκα, Μ. & Καπανιάρης, Α. (2017). Σχεδιασμός εκπαιδευτικών προγραμμάτων για τον λαϊκό πολιτισμό και τη ναυτική παράδοση: Δημιουργώντας έντυπο και ψηφιακό υλικό. Εκδόσεις Δημητριάδος.

Φιλίππου, Β., Κοτσιφάκος, Δ., & Μουρατίδης, Μ. (2022). *Η μουσειοπαιδαγωγική στο Πρότυπο Επαγγελματικό Λύκειο Περάματος: η απαρχή της εφαρμογής της διδακτικής κατά τη σχολική περίοδο 2021-2022*. 218.

Day, A., & Lunn, K. (2003). British maritime heritage: Carried along by the currents? *International Journal of Heritage Studies*, 9, 289-305. <https://doi.org/10.1080/1352725022000155045>

Ιστότοποι

Σύνδεσμος Ναυτικών Μουσείων της Μεσογείου (AMMM). (χ.χ.). Ανακτήθηκε 7 Απρίλιος 2024, από <https://www.ammm-info.net/>

Το Μουσείο Ναυτικής Παράδοσης με «καπετάνιο» τον Γεώργιο Μαρκογιάννη [Vid & Pics]— *Emprosnet.gr*. Ανακτήθηκε 7 Απρίλιος 2024, από <https://www.emprosnet.gr/e-tv/to-mouseio-naftikis-paradosis-me-kapetanio-ton-georgio-markogianni-vid-pics>

European Maritime Heritage (EMH). Ανακτήθηκε 7 Απρίλιος 2024, από <https://europeanheritagealliance.eu/members/emh/>

Lowenthal, D. (1998). *The Heritage Crusade and the Spoils of History*. (τ. 24). https://www.academia.edu/37446924/David_Lowenthal_The_Heritage_Crusade_and_the_Spoils_of_History_1998

Mulcahy, K. V. (2021). The public interest and arts policy. Στο *In America's commitment to culture* (σ. pp. 205-228). <https://www.routledge.com/Americas-Commitment-To-Culture-Government-And-The-Arts/Mulcahy/p/book/9780367156978>

5. Μεθοδολογία έρευνας

5.1 : Εισαγωγή

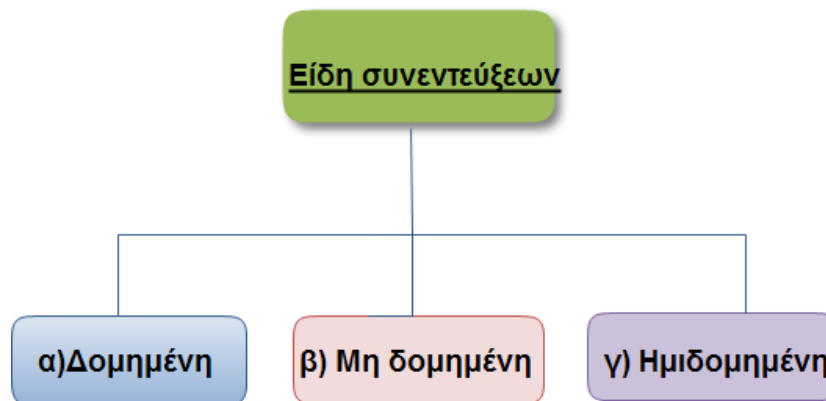
Το παρόν κεφάλαιο εστιάζει στην εξέταση της μεθοδολογίας ημιδομημένων συνεντεύξεων ομάδας, αποτελώντας μια διακριτική προσέγγιση στη συλλογή και ανάλυση δεδομένων στον τομέα της έρευνας. Η εισαγωγή μας οδηγεί στο υποκεφάλαιο 5.2 , όπου εξετάζεται η διαδικασία της συνέντευξης ως βασικό στοιχείο της μεθοδολογίας, εστιάζοντας στη δυναμική της επικοινωνίας εντός της ομάδας και της συνεισφοράς των συμμετεχόντων. Στο υποκεφάλαιο 5.3, εξηγείται η ποιοτική στατιστική ανάλυση με τη χρήση του Taguette ενδυναμώνοντας την επιστημονική εγκυρότητα των αποτελεσμάτων. Ακόμα, το υποκεφάλαιο 5.4, αποτελεί την στοιχειομέτρηση με πίνακες. Τέλος, το πέμπτο και τελευταίο υποκεφάλαιο 5.5, συγκεντρώνει τα συμπεράσματα της έρευνας.

5.2 : Η Συνέντευξη

Η συνέντευξη είναι μια διαδικασία που επιτρέπει στον ερευνητή να αντλήσει πληροφορίες και δεδομένα μέσα από την ανάλυση του λόγου επιλεγμένων αλλά χαρακτηριστικών περιπτώσεων. Είναι ένα ερευνητικό εργαλείο το οποίο χρησιμοποιείται ως μέσο συλλογής πληροφοριών, ελέγχου και ερμηνείας των ερευνητικών ερωτημάτων μιας έρευνας. Κάθε συνέντευξη ανατροφοδοτεί τη συνέχεια για τον ερευνητή σε επιλογές για το κάθε στάδιο βεβαιωμένος πως τα άτομα έχουν πλήρως κατανοήσει όσα ειπώθηκαν. Σύμφωνα με τη δεοντολογία της έρευνας, η συμμετοχή των υποκειμένων να εκθέσουν την εμπειρία και τις απόψεις τους είναι εθελοντική και ανώνυμη. Η μετατροπή του αυθεντικού αφηγηματικού λόγου σε κείμενο δε μεταφράζει οπωσδήποτε και τη διάδραση ανάμεσα στους δρώντες της συνέντευξης (Dunn, 2000). Η χρήση της συνέντευξης στην έρευνα συνεπώς, σηματοδοτεί μια μετατόπιση από την προσέγγιση των υποκειμένων, ως απλών αντικειμένων χειρισμού, και των δεδομένων ως ανεξάρτητων από τα άτομα, στην προσέγγιση της γνώσης ως παραγωγού των ατόμων. Ως τέτοια διαδικασία η συνέντευξη δεν είναι αποκλειστικά ούτε αντικειμενική ούτε υποκειμενική αλλά διυποκειμενική (Cohen, 2008).

Οι συνεντεύξεις «φωτίζουν», δηλαδή επιτρέπουν την πρόσβαση στον τρόπο που βλέπουν οι άλλοι τα πράγματα, στις σκέψεις τους, στις στάσεις και τις απόψεις που κρύβονται πίσω από τη συμπεριφορά τους. Μια συνέντευξη μπορεί, ωστόσο, να είναι και το μέσο για τη βαθύτερη εξέταση των κινήτρων των ερωτώμενων για τους λόγους που απάντησαν με τον συγκεκριμένο τρόπο. Γενικά, η συνέντευξη στηρίζεται στην ελεύθερη κι ανοιχτή επικοινωνία, προϋποθέτει κάποια σχέση ανάμεσα στον συνεντευκτή και τον ερωτώμενο και ως τεχνική άντλησης δεδομένων βοηθά τον ερευνητή όχι απλώς να πλησιάζει εις βάθος το θέμα του, αλλά και να αξιοποιεί εμπειρίες και συναισθήματα, και γενικά, συναισθηματικού τύπου δεδομένα. Με άλλα λόγια, η συνέντευξη είναι ένας τρόπος για να ανακαλύψει ο ερευνητής τι σκέφτονται και τι αισθάνονται οι ερωτώμενοι. Ως εργαλείο έρευνας παρουσιάζει πολλά πλεονεκτήματα, διότι δίνει ευκαιρίες να διευκρινιστούν κάποιες απαντήσεις, να γίνουν επιπλέον ερωτήσεις, δίνοντας, έτσι, τη δυνατότητα για εμβάθυνση, όπου ήταν αδιευκρίνιστα όσα λέχθηκαν, και λόγω της αμεσότητάς της βρίσκει, συνήθως, μεγάλη αποδοχή από τους συμμετέχοντες σε μια έρευνα.

Υπάρχουν 3 είδη συνεντεύξεων: Πλήρως δομημένη συνέντευξη: «Έχει προκαθορισμένες ερωτήσεις με προκαθορισμένη διατύπωση, συνήθως σε προκαθορισμένη διάταξη. Η χρήση κυρίως ανοιχτών ερωτήσεων αποτελεί ουσιαστικά τη μόνη διάφορα από ένα ερωτηματολόγιο δειγματοληπτικής έρευνας που βασίζεται σε συνεντεύξεις». Μη δομημένη συνέντευξη: «Ο συνεντευκτής έχει μια γενική περιοχή που τον ενδιαφέρει και τον απασχολεί, αλλά επιτρέπει στη συζήτηση να αναπτυχθεί στο πλαίσιο αυτής της περιοχής. Μπορεί να είναι πλήρως άτυπη». Ημιδομημένη συνέντευξη: η οποία θα αναλυθεί παρακάτω (Εικόνα 5.1.) Η συνέντευξη είναι ένα είδος συζήτησης που λίγο πολύ όλοι έχουμε άμεση εμπειρία. Ένα από τα κυριότερα στοιχεία της, είναι η έμφαση της συνέντευξης που είναι διαφορετική από την έμφαση της καθημερινής συζήτησης γιατί στην συνέντευξη, από την έμφασή της εξαρτάται η κοινωνική επίδραση της. Η συνέντευξη είναι αλληλεπίδραση με ένα άλλο άτομο και όχι απλά μια διαδικασία συλλογής δεδομένων.



Εικόνα 5.4: Στάδια συνέντευξης.

Πριν ξεκινήσει η διαδικασία της συνέντευξης ο συνεντευκτής ενημερώνει τον προσκεκλημένο για το θέμα και το σκοπό της συνέντευξης. Καθορίζεται ο χρόνος που θα χρειαστεί για την συνέντευξη και αν θα μαγνητοφωνηθεί. Το άτομο που διεξάγει την συνέντευξη θα πρέπει να ακούει περισσότερο και να μιλάει λιγότερο. Ο σκοπός της συνέντευξη δεν είναι να εκφράσει την προσωπική του άποψη αλλά να ακουστούν τα πιστεύω του ανθρώπου που ερωτάται. Το ύφος του συνεντευκτή πρέπει να είναι ευθύ, ξεκάθαρο και μη απειλητικό. Το λεξιλόγιο του απλό και καθημερινό. Ο προσκεκλημένος πρέπει να «αισθάνεται» φιλοξενούμενος δηλαδή να αισθάνεται άνετα και να μιλά ελεύθερα. Οι ερωτήσεις δεν θα πρέπει να εκμαιεύουν ή να κατευθύνουν τις απαντήσεις. Είναι απαραίτητο ο ερευνητής- συνεντευκτής να είναι ενημερωμένος για το θέμα της συνέντευξης. Ο συνεντευκτής θα πρέπει να μπορεί να διαβάζει και τα μη λεκτικά σημάδια, να παρακολουθεί ενεργά τη συνέντευξη, να περνάει το μήνυμα ότι δεν πλήττει ή φοβάται, να έχει χρώμα στην φωνή του και τη σωστή έκφραση στο πρόσωπο του. Ολοκληρώνοντας, είναι σημαντικό να καταγράφονται κάποια σημαντικά στοιχεία της συνέντευξης πέρα από την πλήρη μαγνητοφώνηση της. Η ημιδομημένη συνέντευξη είναι η πιο ευέλικτη μορφή συνέντευξης. Δεν υπάρχει καθορισμένος αριθμός ερωτήσεων, αλλά μια λίστα θεμάτων που θα ερωτηθούν κατά τη διάρκεια της συνέντευξης. «Η ημιδομημένη συνέντευξη έχει προκαθορισμένες ερωτήσεις, αλλά η διάταξη τους μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με την αντίληψη του συνεντευκτή σχετικά με το τι φαίνεται καταλληλότερο. Η διατύπωση της ερώτησης μπορεί να αλλάξει και να δοθούν εξηγήσεις, δηλαδή συγκεκριμένες ερωτήσεις που φαίνονται ακατάλληλες για κάποιο συγκεκριμένο ερωτώμενο μπορούν να παραλειφθούν ή να περιληφθούν πρόσθετες ερωτήσεις».

Η συνέντευξη στο πλαίσιο της ποιοτικής έρευνας

Σε κάθε έρευνα ο ερευνητής χρειάζεται να κάνει μια αρχική αλλά βασική μεθοδολογική επιλογή ανάμεσα στην ποσοτική και στην ποιοτική προσέγγιση (ή και στον συνδυασμό τους) για να ερευνήσει το θέμα του. Υπενθυμίζουμε ότι η ποσοτική προσέγγιση είναι εκείνη που επιτρέπει να μάθουμε «τι συμβαίνει;» ενώ η ποιοτική επιτρέπει να εξετάσουμε το «γιατί συμβαίνει;». Επιδίωξη της ποιοτικής έρευνας είναι «να ανακαλύψει τις απόψεις του ερευνώμενου πληθυσμού, εστιάζοντας στις οπτικές γωνίες υπό τις οποίες τα άτομα βιώνουν και αισθάνονται τα γεγονότα». Επομένως, η ποιοτική προσέγγιση είναι μια προσέγγιση σε βάθος, με στόχο την ανάλυση κι ερμηνεία ποιοτικών στοιχείων, αφού πρώτα συλλέξουμε, κατηγοριοποιήσουμε και αξιολογήσουμε τα δεδομένα μας. Την επιλέγουμε όταν μας ενδιαφέρει να κάνουμε βαθύτερη ανάλυση και ερμηνεία καταστάσεων, γεγονότων, συμπεριφορών ή εμπειριών. Οι ποσοτικές μέθοδοι συλλογής στοιχείων δε μπορούν να δώσουν τις πλούσιες περιγραφές και ερμηνείες που απαιτούνται, για να γίνουν κατανοητά όλα τα παραπάνω, και ειδικά η εμπειρία. Η συνέντευξη είναι μια πολύ συνηθισμένη τεχνική συλλογής δεδομένων σε μια ποιοτική έρευνα. Εκτιμάται ότι το 90% των κοινωνικών ερευνών χρησιμοποιούν τις συνεντεύξεις, με κάποιον τρόπο, για να συλλέξουν τα δεδομένα τους ή ένα μέρος αυτών (Εικόνα 5.2.).



Εικόνα 5.2: Στάδια πριν από μια συνέντευξη.

Βήματα λήψης συνέντευξης

Όταν πρόκειται να πάρουμε μια συνέντευξη ακολουθούμε, σε γενικές γραμμές, την εξής διαδικασία:

1. Επιλογή των ερωτώμενων, του δείγματος της έρευνας

Για έναν αρχάριο ερευνητή, ο πρώτος προβληματισμός σχετικά με τη χρήση συνεντεύξεων ως μέσο συλλογής δεδομένων είναι ο προσδιορισμός του αριθμού των συνεντεύξεων που απαιτούνται. Είναι σημαντικό να επιλεγούν ερωτώμενοι που αντιπροσωπεύουν τις κυριότερες κατηγορίες του πληθυσμού που ερευνούμε, ώστε να εξασφαλιστεί η αντιπροσωπευτικότητα. Συνήθως, μερικές λίγες συνεντεύξεις βάθους είναι αρκετές για να παράσχουν μια ολοκληρωμένη εικόνα. Ωστόσο, μετά από ένα σημείο, υπάρχει ο κίνδυνος του πληροφοριακού κορεσμού, καθώς οι συνεντεύξεις μπορεί να οδηγήσουν σε παρόμοια αποτελέσματα. Ένα δεύτερο σημαντικό κριτήριο είναι η διαθεσιμότητα των ερωτώμενων και η ευκολία προσέγγισής τους. Επιλέγονται άτομα με τα οποία μπορεί να επικοινωνηθεί εύκολα και να κανονιστούν οι συναντήσεις για τις συνεντεύξεις.

2. Προετοιμασία, σχεδιασμός της συνέντευξης

Για τον ερευνητή, η προετοιμασία της συνέντευξης περιλαμβάνει τη σχεδίαση των θεματικών άξονων που θα καθοδηγήσουν τη συζήτηση. Αυτοί οι άξονες πρέπει να αντανακλούν τους στόχους και τα ερευνητικά ερωτήματα της έρευνας. Δημιουργείται ένας Οδηγός Συνέντευξης με βάση αυτούς τους άξονες, περιλαμβάνοντας ερωτήσεις που αντιστοιχούν σε κάθε θεματικό πεδίο. Ο ερευνητής μπορεί να ξεκινήσει τη συνέντευξη με αυτές τις ερωτήσεις για να εισάγει το θέμα και στη συνέχεια να αφήσει τη συζήτηση να εξελιχθεί φυσικά. Μια εναλλακτική προσέγγιση είναι να δημιουργηθεί μια λίστα θεμάτων προς εξέταση, με την κάθε κατηγορία να αντιπροσωπεύεται από έναν τίτλο. Αυτοί οι τίτλοι λειτουργούν ως "ομπρέλες", καθοδηγώντας τη συζήτηση προς τα ερευνητικά θέματα. Αυτό εξασφαλίζει ότι η συνέντευξη παραμένει εστιασμένη στον σκοπό της. Ο ερευνητής πρέπει επίσης να διαχειρίζεται τον χρόνο και τον τόπο διεξαγωγής της συνέντευξης. Είναι σημαντικό να επιλεγεί ένας ήσυχος και άνετος χώρος, ενώ ο χρόνος πρέπει να είναι βολικός για τον ερωτώμενο προκειμένου να μην προκαλείται άγχος ή πίεση.

3. Αρχική προσέγγιση του ερωτώμενου

Ένα από τα κλειδιά για την επιτυχία μιας συνέντευξης είναι η αρχική επαφή με τον ερωτώμενο. Κατά την πρώτη επικοινωνία, πρέπει να παρουσιάσουμε τους σκοπούς της συνέντευξης και τον λόγο για τον οποίο τον επιλέξαμε, προσπαθώντας να μειώσουμε την επιφυλακτικότητά του. Μπορούμε επίσης να συζητήσουμε τον τρόπο καταγραφής των πληροφοριών και να δώσουμε εγγυήσεις σχετικά με την ανωνυμία και τη χρήση των πληροφοριών του. Αυτές οι διαβεβαιώσεις είναι σημαντικές για τη δημιουργία εμπιστοσύνης και αίσθησης ασφάλειας στον ερωτώμενο. Επιπλέον, μια πιλοτική συνέντευξη πριν από την κύρια διεξαγωγή μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό πιθανών προβλημάτων και να βελτιώσει τη διαδικασία των συνεντεύξεων. Αυτό το στάδιο είναι σημαντικό για την εξασφάλιση της αποτελεσματικότητας και της αξιοπιστίας των συνεντεύξεων.

4. Διεξαγωγή της συζήτησης-συνέντευξης

Κεντρικό στοιχείο μιας επιτυχημένης συνέντευξης είναι η δημιουργία εμπιστοσύνης με τον ερωτώμενο, προκειμένου να αποκαλυφθούν ειλικρινείς απαντήσεις. Ο ερευνητής πρέπει να επιδεικνύει ενδιαφέρον και να ακούει προσεκτικά, χρησιμοποιώντας ενθαρρυντικές εκφράσεις και ερωτήσεις χωρίς να επηρεάζει την αντίδραση του ερωτώμενου. Ο ερευνητής πρέπει επίσης να διατηρεί τους θεματικούς άξονες της συνέντευξης και να προσαρμόζεται ευέλικτα σε απρόβλεπτες καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Με αυτόν τον τρόπο, η συνέντευξη παραμένει ένα δυναμικό και ευέλικτο εργαλείο για τη συλλογή πλήρων και εμπεριστατωμένων πληροφοριών από τους συμμετέχοντες.

5. Αντιμέτωπιση δυσκολιών κι απρόβλεπτων καταστάσεων

Όταν μια συνέντευξη φαίνεται να κολλάει, ο ερευνητής πρέπει να προσπαθήσει να ξεμπλοκάρει την κατάσταση. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με διάφορες ενέργειες, όπως η χρήση ενθαρρυντικών ερωτήσεων, η εφαρμογή επικοινωνιακών τεχνικών όπως οι "ερωτήσεις-καθρέφτης" ή η παράφραση, και η αναβολή μερικών θεμάτων για μετέπειτα. Εάν εξωτερικοί παράγοντες διακόψουν τη συνέντευξη, ο ερευνητής πρέπει να είναι ευέλικτος και να προσπαθήσει να βρει λύσεις ή να αναδιατάξει το πρόγραμμα. Σε περίπτωση που η διάθεση του ερωτώμενου επηρεαστεί αρνητικά από αδέξιες ενέργειες του ερευνητή, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί η πίεση που ασκήθηκε και να αποφευχθεί να επαναληφθεί το ίδιο λάθος.

6. Ανάλυση του ερευνητικού υλικού και ερμηνεία του

Η θεματική ανάλυση κατά άξονα ενδιαφέροντος είναι ένας τρόπος οργάνωσης του υλικού μιας συνέντευξης με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα. Μέσω αυτής της ανάλυσης, τα δεδομένα κατηγοριοποιούνται σε θεματικούς άξονες, επιτρέποντας την εξαγωγή συνοπτικών ευρημάτων. Η διαδικασία αυτή επιτρέπει τη μετατροπή του προφορικού λόγου σε γραπτό κείμενο και την περαιτέρω ερμηνεία των δεδομένων με ποιοτικούς ή και ποσοτικούς όρους. Η ανάγνωση του υλικού εξαρτάται από τον τρόπο καταγραφής του. Η μαγνητοφώνηση απαιτεί την απομαγνητοφώνηση, ενώ η χρήση σημειώσεων μπορεί να παραλείψει ορισμένες λεπτομέρειες. Ένας συνδυασμός των δύο μεθόδων μπορεί να είναι χρήσιμος, καθώς οι σημειώσεις μπορούν να περιλαμβάνουν μη λεκτικές εκφράσεις ή συναισθηματικά στοιχεία που δεν καταγράφονται στο μαγνητόφωνο.

Η συνέντευξη στο 1° ΕΠΑΛ Αλίμου

Για την καλύτερη καταγραφή και αποτύπωση όλων των δεδομένων που χρειάζονται στην συγκεκριμένη έρευνα καταλληλότερο εργαλείο ήταν η ημιδομημένη συνέντευξη, έχοντας ως δεδομένο πως το ερευνητικό δείγμα αποτελούνταν από άτομα νεαρής ηλικίας. Η ημιδομημένη συνέντευξη διευκολύνει τον αυθόρμητο τρόπο ανταπόκρισης στις ερωτήσεις, τον πιθανό πλατειασμό των απαντήσεων, ο οποίος στα πλαίσια της συνέντευξης μπορεί να αντιμετωπιστεί με συμπληρωματικές ερωτήσεις. Η ημιδομημένη συνέντευξη χαρακτηρίζεται από προκαθορισμένες ερωτήσεις όμως με περισσότερη ευελιξία ως προς την σειρά ή την τροποποίηση και προσαρμογή τους. Τέλος η μη δομημένη συνέντευξη χαρακτηρίζεται από

απουσία προκαθορισμένων ερωτήσεων, ενώ υπάρχουν θεματικές περιοχές πάνω στις οποίες εκτυλίσσεται η αλληλεπίδραση ερευνητή - ερωτώμενου (Robson, 2002).

Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε ατομικά μετά το τέλος της ξενάγησης. Επίσης είχε δημιουργηθεί από τη αρχή κλίμα εμπιστοσύνης μεταξύ συνεντεύκτριας και ερωτώμενων, ώστε τα δεδομένα που θα προκύψουν να είναι αληθή, πλούσια και να ικανοποιήσουν το σχέδιο της έρευνας (Ιωσηφίδης, 2008). Στην συνέντευξη συμμετείχαν πέντε μαθητές καθώς και μια καθηγήτρια που τους συνόδευε. Αποτελούνταν από έξι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου έτσι ώστε οι ερωτώμενοι να έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν αυθόρμητα την σκέψη τους και να εκφράσουν τις εντυπώσεις τους σχετικά με το μουσείο. Ουσιαστικά, η ερευνήτρια έκανε ερωτήσεις και κατέγραφε τις απαντήσεις από έναν μόνο συμμετέχοντα κάθε φορά. Επισημαίνεται ότι, η έκαστη συνέντευξη διήρκεσε κατά προσέγγιση 5' λεπτά. Θεωρήθηκε ως η καταλληλότερη για την καλύτερη εκμείωση των απόψεων των συμμετεχόντων και την πληρέστερη απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων. Οι ερωτήσεις ήταν οι εξής:

- 1) Πως αισθανθήκατε με την επίσκεψη στο μουσείο;
- 2) Φανταζόσασταν ότι θα μπορούσε να βρίσκεται ένα μουσείο σε μια τέτοια περιοχή;
- 3) Τι σας άρεσε περισσότερο;
- 4) Πείτε μου πέντε εκθέματα που σας έκαναν εντύπωση.
- 5) Σας κίνησε το ενδιαφέρον το μουσείο ώστε να ασχοληθείτε με επάγγελμα σχετικό με την ναυτιλία;
- 6) Μπορείτε να μου πείτε κάτι ελεύθερα.

Οι μαθητές έδειξαν αρκετό ενδιαφέρον και προθυμία για να απαντήσουν στην κάθε ερώτηση. Αμέσως μετά την συλλογή των ερευνητικών δεδομένων προχώρησα στην απομαγνητοφώνηση αυτών των δεδομένων, κάνοντας προσπάθεια για λεπτομερή αποτύπωση όλων των αντιδράσεων των συνεντευξιζόμενων (παύσεων, αμηχανίας) διότι είναι αρκετά χρήσιμο κατά τη διαδικασία ερμηνείας των δεδομένων, ώστε να καταγραφούν οι ιδέες, τα νοήματα, οι αξίες, οι εμπειρίες και οι επιρροές από καλλιτεχνικά ή περιβαλλοντικά κινήματα του καλλιτέχνη, βάση των οποίων οδηγήθηκε στην ίδρυση του Μουσείου στοιχεία που βρίσκονται αποτυπωμένα και στα εκθέματα του Μουσείου. Αυτό κρίθηκε απαραίτητο καθώς, σύμφωνα με τη διεθνή βιβλιογραφία, τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων θα πρέπει να δομούνται έτσι ώστε να εξυπηρετούν τη φιλοσοφία, τις ιδέες και τις αξίες πάνω στις οποίες στηρίχθηκε η δημιουργία τους ώστε να ανταποκρίνονται και στους αντίστοιχους στόχους ίδρυσης του μουσείου (Nijhoff Asser, 2005). Τα ερωτήματα θεωρούνται έγκυρα όταν οι απαντήσεις που παίρνουμε περιγράφουν την πραγματικότητα ικανοποιητικά.

Παρακάτω αναφέρονται αναλυτικά οι απαντήσεις των μαθητών και της καθηγήτριας στις ερωτήσεις που προηγήθηκαν:

Μαθητής 1

Ερωτ. 1: Ε, είχα μια περιέργεια για το ναυτικό μουσείο γενικότερα, προσωπικά εγώ θέλω να περάσω εμπορικό ναυτικό, στην σχολή, οπότε ανυπομονούσα κάπως για την εκδρομή αυτή, μου άρεσε που είδα έτσι πως εξελίχθηκε η ναυτιλία και η ναυσιπλοΐα και γενικότερα το ναυτικό εμπόριο, τα καράβια, οι τεχνολογίες γενικότερα. Ε, είναι πολύ ωραίο το μουσείο έτσι όπως είναι τα εκθέματα τοποθετημένα και φαίνεται πολύ όμορφο.

Ερωτ. 2: όχι, πρώτη φορά έρχομαι και εδώ στο Πέραμα, ναι δεν περίμενα να έχει τέτοιο μουσείο εδώ. Στην αρχή τρόμαξα γιατί φαινόταν λίγο μακριά και είναι μέσα σε βουνό, δεν μπορεί κάποιος να σκεφτεί ότι υπάρχει κάτι ενδιαφέρον εδώ. Σχεδόν πάνω την θάλασσα μαζί και στο βουνό.

Ερωτ. 3: ααα, στον επάνω όροφο που έχει τα εκθέματα 1:3, που είναι η Τριήρης και η Αθηναϊκή Τριήρης και τα πλοία από τον πόλεμο.

Ερωτ. 4: Τα τρία είναι τα πλοία και στον εξωτερικό χώρο που πήγαμε και είδαμε ε το πλοίο το οποίο γυρίστηκε η ταινία της Βουγιουκλάκη εεε και εδώ τα όργανα μέτρησης και δημιουργίας χαρτών και χαρτογράφησης.

Ερωτ. 5: όπως είπα και πριν η σχολή 'που θέλω να περάσω σχετίζεται με το μουσείο οπότε ναι σίγουρα μου κίνησε το ενδιαφέρον παραπάνω.

Ερωτ. 6: Ναι, θα μας πείτε κάτι άλλο; Που να σχετίζεται με την ξενάγηση; αν όχι τότε ε όσο κατέβαινα τις σκάλες είδα την, τον προσομοιωτή του κέντρου ελέγχου του πλοίου και πιστεύω ότι όσο κατεβαίναμε θα μπορούσε να μας είχε πει και δύο λόγια γι' αυτό.

Μαθητής 2

Ερωτ. 1: Πρώτη φορά έρχομαι σε μουσείο, με νέες τεχνολογίες και μου κάνει πολύ εντύπωση, δεν είχα ξαναδεί.

Ερωτ. 2: Όχι, δεν το είχα σκεφτεί καν. Είναι η πρώτη φορά που έρχομαι σε μουσείο που σχετίζεται με την ναυτική παράδοση και δεν το περίμενα έτσι.

Ερωτ. 3: Τα όπλα, μου άρεσαν πολύ και τα περισσότερα δεν τα ήξερα και δεν τα είχα ξαναδεί. Εντύπωση μου έκαναν αυτά που πέταγαν σφαίρες και τρυπούσαν τα πανιά των πλοίων.

Ερωτ. 4: Περισσότερο, είχε πάρα πολλά εντυπωσιακά πράγματα, το καράβι που ήταν πάνω. Ήταν πολύ εντυπωσιακό και ωραία διακοσμημένο.

Ερωτ. 5: Ναι, έχω να πω ότι είναι ωραία, αλλά εντυπωσιακά.

Ερωτ. 6: Ε, η αλήθεια είναι ότι πέρα από την αρχαία τεχνολογία θα ήθελα και περίμενα να δω κάτι πιο σύγχρονο. Ότι θα δούμε κάτι πιο εξελιγμένο, πως ήταν παλιά και πως είναι σήμερα. Θα ήθελα να υπάρχει σύγκριση στα εκθέματα.

Μαθητής 3

Ερωτ. 1: Ε, η επίσκεψη στο μουσείο ήταν πάρα πολύ ωραία, παρόλη την τοποθεσία που είναι ψηλά στο Πέραμα και την διαδρομή που κάναμε ήταν πολύ ωραία γιατί είδαμε πράγματα που δεν βλέπεις αλλού... σου άνοιξε, σου ανοίγει τους ορίζοντες και είδες πολύ ενδιαφέροντα πράγματα και ήταν ωραία εμπειρία για όλα τα παιδιά εδώ πέρα.

Ερωτ. 2: Η αλήθεια είναι πως όχι γιατί όταν κατεβήκαμε από το λεωφορείο και ήρθαμε από κάτι στενά, λέμε πως γίνεται α έχεις μουσείο εδώ; πάνω σε ένα βουνό αλλά μόλις το είδαμε πάθαμε όλοι σοκ και χαρήκαμε που θα έχουμε μια τέτοια εμπειρία.

Ερωτ. 3: Στο μουσείο περισσότερο μου άρεσαν τα καράβια, το μέγεθός τους και η ιστορία που έχει μέσα ο χώρος και το πόσο μπορεί να έρθει κάποιος και να μάθει πολλά πράγματα για το ναυτικό, για καράβια, για το Πέραμα γενικότερα μέσα από το μουσείο.

Ερωτ. 4: Ε, ένα απ' αυτά ήταν ξεκάθαρα ο δύτες, η στολή του δηλαδή, στον επάνω όροφο, φυσικά τα καράβια που ήταν απ' έξω και βασικά πολύ σημαντικό ήταν τα καράβια της Τροίας που μας έδειξε ο κύριος στην ξενάγηση.

Ερωτ. 5: Η αλήθεια είναι ότι άμα είχα ακολουθήσει τα ναυτιλιακά από πιο πριν, από την 1^η Λυκείου και δεν είχα ακολουθήσει το ηλεκτρολογικό να είχα, το μουσείο μου δίνει ένα κίνητρο παραπάνω να το ακολουθούσα. Θα το πω αντικειμενικά. Μου κίνησε αρκετά το ενδιαφέρον.

Ερωτ. 6: όπως είπα και πριν η επίσκεψη στο μουσείο ήταν πολύ ωραία, είχε πολλά εκθέματα που δεν το περίμενα εξαρχής και ενδιαφέρουσα ιστορία μέσα του και η εκδρομή που κανόνισε το σχολείο και οι εκπαιδευτικοί μας να μας φέρουν εδώ άξιζε τον κόπο και τα χιλιόμετρα που κάναμε γιατί δεν θα βρεις αυτή την εμπειρία κάπου αλλού.

Μαθητής 4

Ερωτ. 1: Αισθάνθηκα πάρα πολύ ωραία που μας δεχτήκατε για να έρθουμε εδώ πέρα, είναι πάρα πολύ, σε εμπνέει να κοιτάξεις, να πορωθείς και αν κάποιος ασχολείται με τα πλοία και του αρέσει μπορεί να έρθει να το δει. Είναι ξεχωριστό πιστεύω για κάθε παιδί σε μια τέτοια ηλικία.

Ερωτ. 2: όχι, δε θα το περίμενα ποτέ, όντως.. γιατί είναι αρκετά μακριά, περνάς από διάφορα μέρη δε μπορείς να το...ας πούμε τα περισσότερα μουσεια είναι μεγάλα, ή το οτιδήποτε ενώ αυτό στην αρχή φαινόταν μικρό μετά συνεχίζει να είναι μεγάλο, έχει και κάτω όροφο και συνεχίζει είναι πάρα πολύ μεγάλο και πάρα πολύ ενδιαφέρον.

Ερωτ. 3: Μάρεσαν πάρα πολύ στο μουσείο τα στρατιωτικά, τα όπλα, οι στολές, τα πλοία, τα κανόνια όλα αυτά.

Ερωτ. 4: Εεε, τα όπλα εννοείται, τα μαχαίρια, οι στολές, τα κανόνια και τα πλοία και ο δύτες, η στολή του δύτες ήταν κάτι πολύ εντυπωσιακό.

Ερωτ. 5: Εμένα προσωπικά δε μου κίνησε τόσο το ενδιαφέρον τόσο πολύ αλλά για κάποιον άλλο που θέλει να κυνηγήσει το όνειρό του, σίγουρα θα του αρέσει πάρα πολύ.

Ερωτ. 6: ..θέλω να πω σε κάθε σχολείο να έρθει οπωσδήποτε να έρθει να το δει είναι πάρα πολύ ωραίο και ενδιαφέρον και αυτό, ευχαριστούμε πολύ.

Μαθητής 5

Ερωτ. 1: Ντάξει πήρε χρόνο να έρθουμε αλλά τελικά άξιζε πολύ, ήταν ωραίο το μέρος και λέω ντάξει πήρε και αρκετό χρόνο στους ανθρώπους να το φτιάξουν. Είναι πολύ ωραίο μέρος και σε καλή κατάσταση.

Ερωτ. 2: Με τόση καλή ιστορία θέλει κόπο για να γίνει ένα τέτοιο μουσείο αλλά κι όμως. Προσωπικά δε το περίμενα.

Ερωτ. 3: Τα μοντέλα, ήταν πολύ ωραία και η ιστορία πίσω απ' αυτά.

Ερωτ. 4: Ε, πείτε τα αρχαία ελληνικά πλοία στην αρχή, εμ τα πλοία έξω όπου είναι σαν έκθεση, τα όπλα των Ελλήνων στην αντίσταση, τα μοντέλα όπως είπαμε και εδώ πέρα οι μηχανισμοί που αφορούν τα πλοία.

Ερωτ. 5: Ε, εμένα όχι προσωπικά, ε δεν μου χει μείνει κάτι το σπουδαίο αλλά πάντως μπορεί να πω ότι τα μοντέλα μου κίνησαν το ενδιαφέρον επειδή εγώ φτιάχνω τέτοια μοντέλα στο σπίτι μου.

Ερωτ. 6: Πιστεύω ότι ο καθένας μπορεί να επισκεφτεί αυτό το μέρος επειδή αξίζει και μπορεί να μάθει κάτι για το παρελθόν των εκθεμάτων εδώ πέρα εεε και θα ήταν καλό να έρθει και με φίλους.

Καθηγήτρια

Ερωτ. 1: Πολύ ωραία και ήταν πιο ενδιαφέρον απ' ότι περίμενα.

Ερωτ. 2: Ναι, φανταζόμουν ότι θα μπορούσε να υπάρχει ένα τέτοιο μουσείο σε μια περιοχή σαν αυτή, διότι έχει σχέση με την ναυτιλία αλλά ήταν πιο πολύ ενδιαφέρον και πιο εντυπωσιακό και πλήρες απ' ότι περίμενα.

Ερωτ. 3: Η τριήρης, ε...τα παρεκκλήσια, πάρα πολύ. Αυτά τα δύο θα πω.

Ερωτ. 4: Λοιπόν, θα πω η τριήρης πάλι, ήταν κάτι που ξεχώρισε για μένα..Τα μεγάλα πλοία, οι προσομοιώσεις, οι εικονογραφίες στους πλατάνους που είχε μέσα στα παρεκκλήσια, τα όπλα και ο μηχανισμός στη σκάλα για τον χειρισμό ενός πλοίου.

Ερωτ. 6: Πιστεύω ότι θα ήταν πολύ χρήσιμο να είχαμε ένα τέτοιο αντίστοιχο μουσείο και σε κάποιο νησί.

5.3 : Ποιοτική στάθμιση

Το Taguette είναι ένα δωρεάν και ανοικτού κώδικα λογισμικό ανάλυσης ποιοτικών δεδομένων (CAQDAS) (Knowledge, 2018). Το CAQDAS βοηθά τους ερευνητές που χρησιμοποιούν ποιοτικές μεθόδους να οργανώνουν, σχολιάζουν, συνεργάζονται, αναλύουν και οπτικοποιούν τη δουλειά τους. Οι ποιοτικές μέθοδοι χρησιμοποιούνται σε μια ευρεία γκάμα πεδίων, όπως η ανθρωπολογία, η εκπαίδευση, η νοσηλευτική, η ψυχολογία, η κοινωνιολογία και το μάρκετινγκ. Τα ποιοτικά δεδομένα έχουν μια εξίσου ευρεία ποικιλία: συνεντεύξεις, ομάδες εστίασης, εθνογραφίες και άλλα.

Το Taguette καλύπτει μια συγκεκριμένη ανάγκη έρευνας για ποιοτικούς ερευνητές που δεν μπορούν να ανταποκριθούν στο κόστος πρόσβασης στο λογισμικό για την εκτέλεση της εργασίας τους. Για εμπορικά πακέτα CAQDAS, η χαμηλότερη τιμή συνδρομής είναι 20 δολάρια ΗΠΑ/μήνα, και η χαμηλότερη τιμή εφαρμογής επιφάνειας εργασίας είναι 520 δολάρια ΗΠΑ (Knowledge, 2018). Υπάρχουν λιγότερα από είκοσι πακέτα ανοικτού κώδικα CAQDAS διαθέσιμα και λιγότερα από πέντε διατηρούνται επί του παρόντος, συμπεριλαμβανομένου του Taguette. Το Taguette

υποστηρίζει άμεσα την ποιοτική έρευνα των κειμενικών υλικών. Είναι μοναδικό στο ότι παρέχει ένα δωρεάν και ανοικτού κώδικα εργαλείο για ποιοτικούς ερευνητές που επιθυμούν συνεργασία σε πραγματικό χρόνο. Το Taguette έχει ήδη χρησιμοποιηθεί σε πολλές ερευνητικές δημοσιεύσεις, οι οποίες έχουν συγκεντρωθεί σε μια βιβλιοθήκη Zotero (Βιβλιοθήκη Taguette Zotero) και επίσης φιλοξενείται από ερευνητικά ιδρύματα για λογαριασμό των κοινοτήτων τους (παράδειγμα: Ομάδα Έρευνας Ψηφιοποίησης, Πανεπιστήμιο Leiden). Είναι μια web εφαρμογή γραμμένη σε Python (Ίδρυμα Λογισμικού Python, 2021) με το Tornado Web Framework. Είναι σχεδιασμένη να λειτουργεί τόσο σε έναν υπολογιστή επιφάνειας εργασίας, σε λειτουργία μονού χρήστη, όσο και σε ένα διακομιστή, όπου επιτρέπει συνεργασία σε πραγματικό χρόνο. Είναι διαθέσιμο σε 7 γλώσσες και έχει ληφθεί πάνω από 12.000 φορές.

Εισαγωγή εγγράφων

Η εργασία στο Taguette ξεκινά με την εισαγωγή ενός εγγράφου. Υποστηρίζει μια ποικιλία μορφών κειμένου, συμπεριλαμβανομένων HTML, RTF, EPUB, PDF, DOCX, Markdown και άλλων. Τα έγγραφα μετατρέπονται σε HTML χρησιμοποιώντας την εντολή ebook-convert, μέρος του διαχειριστή e-book Calibre (Goyal & συνεισφέροντες, χ.χ.) ή το wWare (McNamara & συνεισφέροντες) για παλαιά έγγραφα Microsoft Word 97 .doc. Ένα αντίγραφο του Calibre περιλαμβάνεται στους εγκαταστάτες, έτσι ώστε οι χρήστες να μην χρειάζεται να διαμορφώσουν κάποιο επιπλέον λογισμικό. Μετά τη μετατροπή, το έγγραφο αναμορφώνεται για την αφαίρεση μη επιθυμητής μορφοποίησης και ενσωματωμένων πολυμέσων, και για την αποφυγή προβλημάτων ασφάλειας, όπως η διασταύρωση σελίδων.

Μετά την εισαγωγή ενός εγγράφου στο Taguette, ο χρήστης μπορεί να επισημάνει ποιοτικά τμήματα κειμένου. Αυτά τα επισημειωμένα τμήματα οργανώνονται σε ιεραρχικές ετικέτες που μπορούν να δημιουργηθούν, να ενοποιηθούν μαζί και να ανακληθούν κατά το θέλημα του χρήστη. Τα δεδομένα για όλα τα έργα, συμπεριλαμβανομένων των εγγράφων, των ετικετών και των επισημειώσεων, αποθηκεύονται σε μια βάση δεδομένων SQL, η οποία επιτρέπει εύκολη εξερεύνηση και συγγραφή εντολών, αν ο χρήστης χρειαστεί να υπερβεί τις δυνατότητες που προσφέρει η διεπαφή μας. Σε λειτουργία μονού χρήστη, το Taguette δημιουργεί αυτόματα μια βάση δεδομένων SQLite στον κατάλογο home του χρήστη και εκτελεί αυτόματα μετατροπές σχήματος όταν εγκαθίσταται μια νέα έκδοση του Taguette. Το Taguette μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει άλλες βάσεις δεδομένων SQL που υποστηρίζονται από το SQLAlchemy (Bayer, 2012).

Η πολυ-χρηστική έκδοση του Taguette επιτρέπει τη ζωντανή συνεργασία πολλών χρηστών σε ένα μόνο έργο. Είναι δυνατή η προσθήκη άλλων λογαριασμών ως συνεργάτες στο έργο σας, με επιλογή δικαιωμάτων: κάποιοι χρήστες μπορούν μόνο να προσθέτουν ετικέτες, κάποιοι μπορούν να αλλάζουν τα έγγραφα, ενώ άλλοι έχουν πλήρη έλεγχο, συμπεριλαμβανομένης της προσθήκης ή της αφαίρεσης συνεργατών. Από εκεί και πέρα, οποιαδήποτε αλλαγή που πραγματοποιείται από έναν διαφορετικό χρήστη αντανακλάται άμεσα στους άλλους χρήστες. Αυτό επιτρέπει την ταχύτερη αναγνώριση σε μεγάλα έργα, χωρίς την ανάγκη να ανταλλάσσονται μερικώς επεξεργασμένα έγγραφα μέσω email, για παράδειγμα. Το Taguette είναι προς το παρόν το μοναδικό δωρεάν και ανοικτού κώδικα πακέτο CAQDAS που υποστηρίζει αυτή τη λειτουργία.

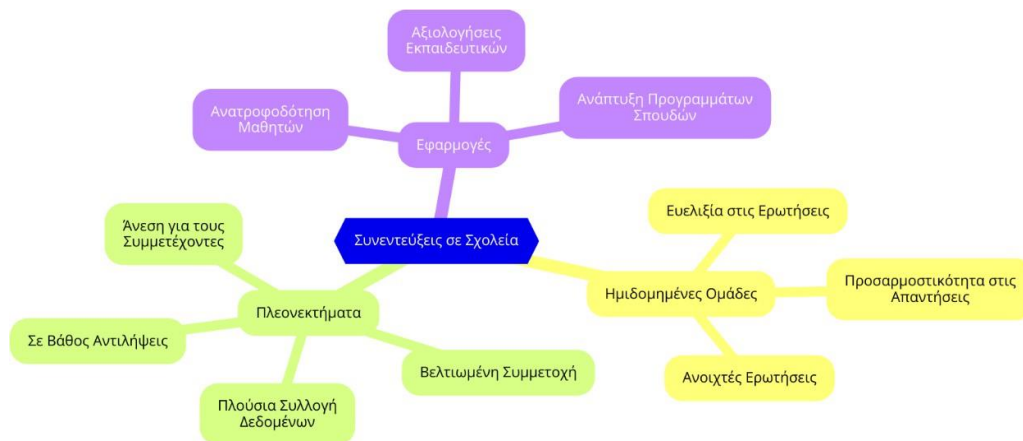
Εξαγωγή

Το Taguette προσφέρει μια ποικιλία επιλογών εξαγωγής. Ένας χρήστης μπορεί να εξάγει έναν κώδικα ως έγγραφο ή ως φύλλο εργασίας, ο οποίος αναφέρει όλες τις ετικέτες, με την περιγραφή τους και τον αριθμό των συνδεδεμένων επισημάνσεων, σε όλο το έργο. Μια άλλη επιλογή είναι η εξαγωγή ενός επισημασμένου εγγράφου, όπου τα τμήματα που έχουν επισημανθεί από τον χρήστη σημειώνονται και κάθε ένα αναφέρεται με τις σχετικές ετικέτες. Τέλος, είναι δυνατό να εξαχθεί μια λίστα με όλες τις επισημάνσεις σε όλα τα έγγραφα, είτε για όλες τις ετικέτες είτε για μια συγκεκριμένη ετικέτα ή ιεραρχία ετικετών. Είναι επίσης δυνατή η εξαγωγή ενός έργου ως βάσης δεδομένων SQLite3 (Hipp, 2000), στον προεπιλεγμένο σχεδιασμό του Taguette, η οποία περιλαμβάνει όλες τις πληροφορίες που απαιτούνται για να συνεχιστεί η εργασία σε ένα άλλο παράδειγμα του Taguette. Είναι ακόμα δυνατό να τα εισάγετε στην φιλοξενούμενη έκδοσή μας, στο app.taguette.org, ή να τα εξάγετε από εκεί σε τοπικό αντίγραφο. Οι παλαιότερες εκδόσεις του σχεδιασμού αναγνωρίζονται αυτόματα και μετατρέπονται στην πιο πρόσφατη έκδοση εάν απαιτείται.

5.4 : Στοιχειομέτρηση

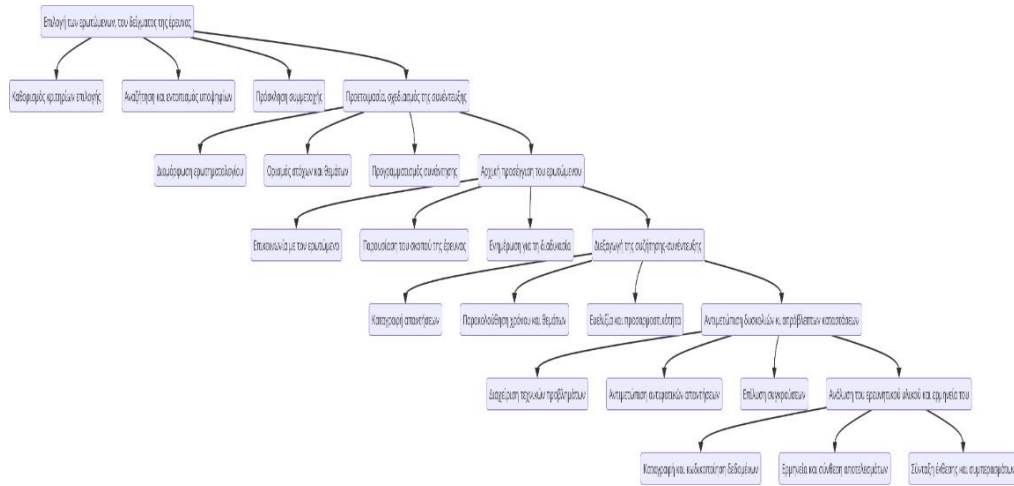
Για να μπορέσει να ολοκληρωθεί και να τεκμηριωθεί η ερευνά μας βασικό εργαλείο αποτελούν οι εννοιολογικοί χάρτες με τη χρήση του εργαλείου SmartTools. Οι εννοιολογικοί χάρτες είναι γραφικές απεικονίσεις που χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση λεκτικών ή εννοιολογικών πληροφοριών, διευκολύνοντας την απόκτηση γνώσεων. Αυτοί οι χάρτες μπορούν να ενοποιήσουν πολλές πηγές και σχέσεις σε μια κεντρική έννοια, η οποία συνδέεται με άλλες σχετικές έννοιες, αντί να παραμένει απλώς μέσα σε ένα κείμενο ή μια ακολουθία. Για να επιτευχθεί αυτό, είναι σημαντικό να εξετάσουμε αν τα ερωτήματα που έχουμε μπορούν να απαντηθούν μέσω της κατανόησης της γνώσης που απεικονίζεται στον εννοιολογικό χάρτη (Novak, 2014). Με βάση αυτή τη λογική δημιουργήθηκαν οι ακόλουθες εννοιολογικές χαρτογραφήσεις για το σύνολο της εργασίας και της ψηφιακής κατασκευής, χρησιμοποιώντας το εργαλείο SmartTools.

Ένας από τους βασικούς όρους της παρούσας διπλωματικής εργασίας, στο συγκεκριμένο κεφάλαιο, είναι η «Συνέντευξη», η οποία βρίσκεται στην κορυφή του διαγράμματος ως η πιο ευρεία και γενική έννοια και πιο συγκεκριμένα η συνέντευξη στα σχολεία. Αυτός ο τομέας έχει κερδίσει σημαντική απήχηση στο πεδίο της εκπαίδευσης και μουσειοπαιδαγωγικής καθώς αποτελεί σημαντικό σημείο στην άντληση δεδομένων (Εικόνα 5.3.) . Παρακάτω απεικονίζεται ένα εννοιολογικός χάρτης που παρουσιάζει τα πλεονεκτήματα, τις εφαρμογές και τα θετικά που παρουσιάζουν οι ημιδομημένες συνεντεύξεις που αφορούν την εργασία μας.

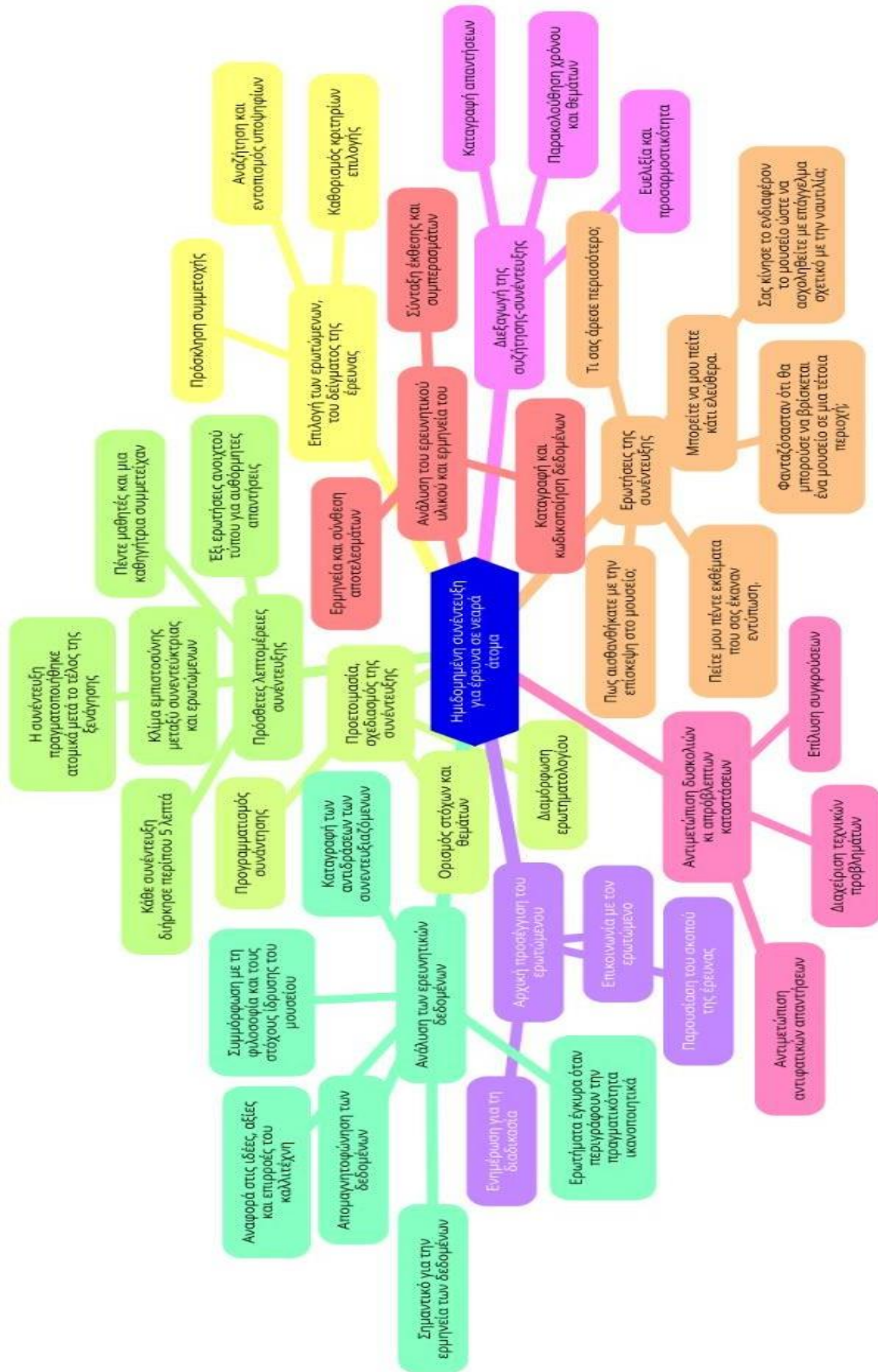


Εικόνα 5.3: Εννοιολογική συσχέτιση της συνέντευξης στα σχολεία.

Για να θεωρηθεί πλήρης και επιστημονικά τεκμηριωμένη, μια συνέντευξη χρειάζεται την κατάλληλη προετοιμασία και στοιχεία, όπως πληροφορίες από επιτόπιες έρευνες, και φωτογραφικό υλικό, τα οποία συνδυάζονται για να δημιουργηθεί μια ολοκληρωμένη εικόνα. Στην παρούσα εργασία, η προετοιμασία για τις συνεντεύξεις βασίστηκε στη μελέτη της ναυτικής παράδοσης και ναυτοσύνης από παρατηρήσεις που έγιναν μετά από επιτόπια έρευνα στο χώρο του μουσείου Ναυτικής παράδοσης στο Πέραμα, με πλήρη παρακολούθηση, λήψη φωτογραφιών και αντιδράσεων των μαθητών μέσα στο χώρο κατά τη διάρκεια της επίσκεψης.



Εικόνα 5.4: Στάδια της συνέντευξης.



Εικόνα 5.5: Εννοιολογική συσχέτιση των βασικών όρων του κεφαλαίου συνολικά

Το επόμενο βήμα είναι η διεξαγωγή των συνεντεύξεων με ορισμένες ερωτήσεις, με στόχο την απόκτηση βαθύτερης γνώσης και κατανόησης του θέματος. Οι συνεντεύξεις αυτές θα βοηθήσουν στη μελέτη και ερμηνεία του ναυτικού παρελθόντος, ενισχύοντας τη διαδικασία έρευνας και φέρνοντας το ευρύ κοινό πιο κοντά στην επιστήμη της Ναυτοσύνης. Η συνέντευξη αποτελεί μια σημαντική εμπειρία για τους μαθητές μετά από μια επίσκεψη σε μουσείο, καθώς προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία για αλληλεπίδραση με ειδικούς του πολιτιστικού κληρονομήματος και της αρχαιολογίας. Μέσω της συνέντευξης, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να ρωτήσουν ερωτήσεις, να εμβαθύνουν στις γνώσεις τους και να κατανοήσουν περισσότερο τα θέματα που αφορούν την ιστορία, την τέχνη και την αρχιτεκτονική.

Ακόμη, είναι χρήσιμη καθώς ενισχύει την εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της πρακτικής εφαρμογής των γνώσεων που αποκτήθηκαν κατά την επίσκεψη στο μουσείο. Οι μαθητές μπορούν να συνδέσουν τη θεωρητική γνώση με την πραγματική εμπειρία και να διευρύνουν τον πνευματικό τους κόσμο. Επίσης, η διαδικασία της συνέντευξης τους βοηθά να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας, κριτικής σκέψης και εμπιστοσύνης στον εαυτό τους. Συνολικά, η συνέντευξη αποτελεί σημαντικό στάδιο στη μάθηση και την εκπαιδευτική εμπειρία των μαθητών, προσφέροντας τους μια ευκαιρία να εμβαθύνουν στις γνώσεις τους και να εμπλουτίσουν την κατανόησή τους για τον πολιτισμό και την ιστορία. Στην Εικόνα 5.5. παρουσιάζονται ολοκληρωμένα τα στοιχεία που απαιτούνται για την σωστή λήψη μιας συνέντευξης.

Το επόμενο βήμα είναι η ποιοτική αξιολόγηση της εργασίας και των βασικών εννοιών στις οποίες στηρίχθηκε, όπως παρουσιάστηκαν στη εννοιολογική χαρτογράφηση παραπάνω. Το εργαλείο που επιλέχθηκε για το σκοπό αυτό, όπως προαναφέρθηκε είναι το Taguette. Πριν ξεκινήσουμε με την ποιοτική αξιολόγηση, δίνουμε ένα όνομα στο project που μας απασχολεί και παρέχουμε μια σύντομη περιγραφή του περιεχομένου του. Στη συνέχεια, εμφανίζεται η αρχική σελίδα του project, όπου υπάρχει μια καρτέλα για την προσθήκη εγγράφων και μια καρτέλα για τις ετικέτες (tags) που θα προσθέσουμε αργότερα. Το Taguette υποστηρίζει την επεξεργασία διαφόρων τύπων εγγράφων, όπως .pdf, .docx, .txt κλπ. Ακολουθώντας, ανεβάζουμε τα δεδομένα που θα αξιολογηθούν ποιοτικά και ξεκινάμε τη διαδικασία προσθήκης των κατάλληλων ετικετών, βασισμένοι στις κύριες έννοιες που απασχολούν την παρούσα διπλωματική εργασία (Εικόνα 5.5).

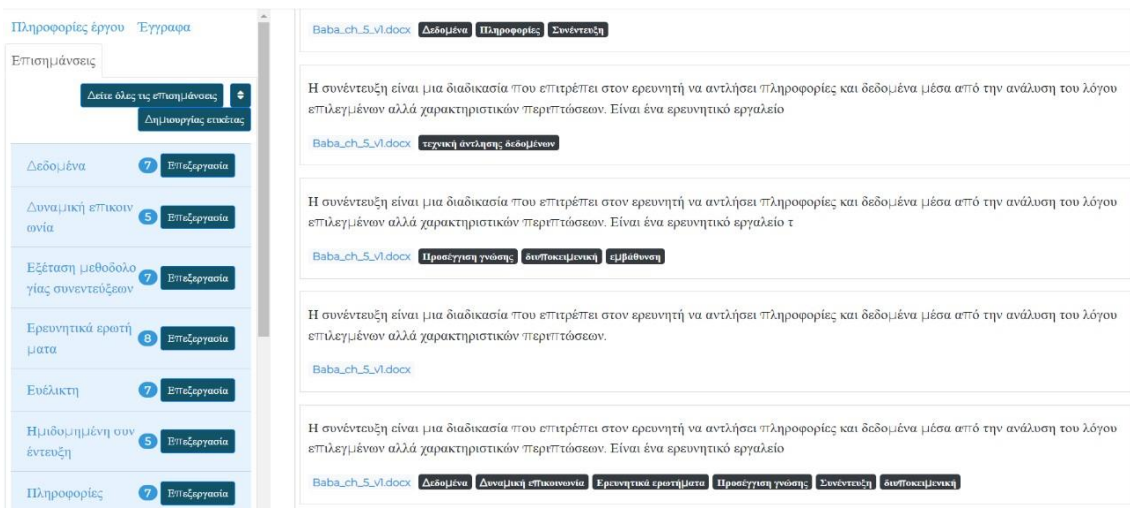
The screenshot shows the Taguette web application interface. At the top, there are tabs for 'Πληροφορίες έργου' and 'Έγγραφα'. Below this, there's a section for 'Επισημάνσεις' with a 'Προσθήκη εγγράφου' button. A file named 'Baba_ch_5_v1.docx' is shown with an 'Επιξεργασία' button. There's also a checkbox for 'Οπισθοφορισμός'. On the right, the document content is displayed, showing a table of contents with sections like '5: Μεθοδολογία έρευνας', '5.1 Εισαγωγή', and '5.2 Η Συνέντευξη'. The text in the document is highlighted in yellow, indicating the tagging process. A small tooltip says 'Εξάγωγή αυτής της προβολής'.

Εικόνα 5.5: Διαδικασία ποιοτικής στάθμισης στο Taguette.

Για να υλοποιήσουμε αυτό το βήμα, διαβάσαμε το κεφάλαιο πολλές φορές, ώστε να κατανοήσουμε πλήρως το περιεχόμενό του. Αφού εντοπίσαμε τα κύρια θέματα που επαναλαμβάνονται στο κείμενο, δημιουργήσαμε τις απαραίτητες ετικέτες που καλύπτουν όλα τα ζητήματα που αναφέρονται στο κεφάλαιο 5 που αφορά την μεθοδολογία της έρευνας μας. Έτσι, καταφέραμε να οργανώσουμε και να αναλύσουμε ποιοτικά τα έγγραφα, βασισμένοι στην εννοιολογική χαρτογράφηση του υποκεφαλαίου 5.4 και στα βασικά θέματα που αναλύονται.

Αφού ολοκληρώθηκε αυτό το βήμα για όλα τα δεδομένα, στην καρτέλα των ετικετών μπορούμε να δούμε συγκεντρωτικά το σύνολο των ετικετών/tags που χρησιμοποιήθηκαν, πόσες φορές εντοπίζεται η καθεμία, αλλά και τα δεδομένα εκείνα που αξιολογήθηκαν ποιοτικά και επισημάνθηκαν κατά τη διάρκεια της στάθμισης. Με αυτόν τον τρόπο, έχουμε τη δυνατότητα να παρακολουθήσουμε το σύνολο της ποιοτικής αξιολόγησης και να κατανοήσουμε τις κεντρικές ιδέες

που αναπτύσσονται, τις βασικές έννοιες και λέξεις-κλειδιά, αλλά και τις σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ τους. Πιο αναλυτικά, στο κεφάλαιο 5 αναπτύσσονται θέματα που σχετίζονται με τις συνεντεύξεις, που εξηγείται ο σκοπός και η σημασία τους στη μελέτη, καθώς και γιατί επιλέχθηκε αυτή η μέθοδος συλλογής δεδομένων. Στη συνέχεια, περιγράφεται ο σχεδιασμός της έρευνας, συμπεριλαμβανομένων των κριτηρίων επιλογής των συμμετεχόντων, του αριθμού των συνεντεύξεων που πραγματοποιήθηκαν και της διαδικασίας οργάνωσης και διεξαγωγής τους. Ακολουθεί ανάλυση της μεθοδολογίας που χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων, αναφέροντας τους τύπους ερωτήσεων που τέθηκαν, τον τρόπο καταγραφής των απαντήσεων και τις τεχνικές που εφαρμόστηκαν για την εξασφάλιση της αξιοπιστίας και της εγκυρότητας των δεδομένων. Κατόπιν, παρουσιάζονται τα κύρια θέματα και μοτίβα που προέκυψαν από την ανάλυση των συνεντεύξεων, αναφέροντας τα βασικά ευρήματα και συζητώντας πώς αυτά σχετίζονται με τις αρχικές υποθέσεις και τα ερευνητικά ερωτήματα της μελέτης. Με αυτό τον τρόπο, το κεφάλαιο 5 παρέχει μια ολοκληρωμένη εικόνα της διαδικασίας, της ανάλυσης και των αποτελεσμάτων των συνεντεύξεων, συμβάλλοντας σημαντικά στη συνολική κατανόηση και αξιολόγηση της έρευνας. Στις εικόνες 5.5 και 5.6 απεικονίζεται η οργάνωση των ετικετών/tags που χρησιμοποιήσαμε ανά κεφάλαιο, προκειμένου να γνωρίζουμε τα θέματα που θίγονται ανά ενότητα. Ενώ στην εικόνα 5.7 παρουσιάζονται αναλυτικά όλες οι ετικέτες του κεφαλαίου.



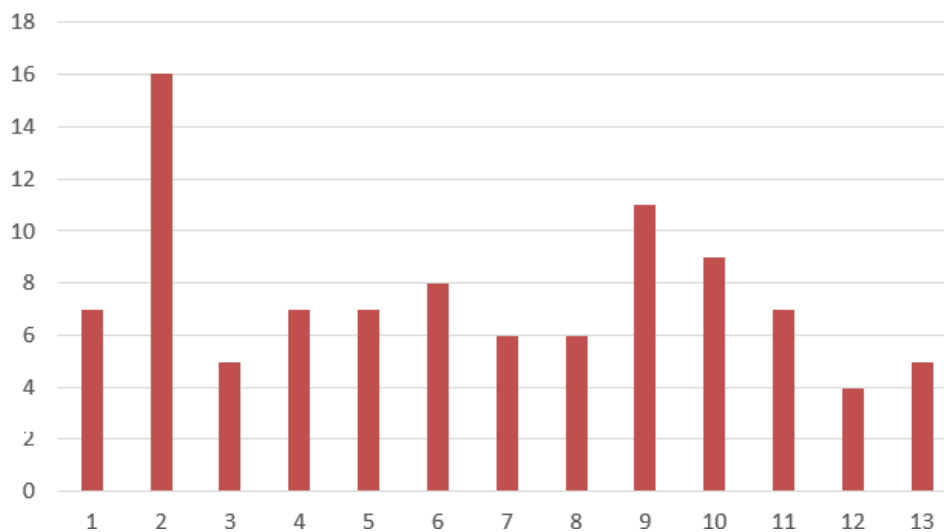
Εικόνα 5.6: Η καρτέλα των ετικετών της ποιοτικής στάθμισης στο Taguette.

1	tag	description	number of highlights
2	Εξέταση μεθοδολογίας συνεντεύξεων		7
3	Συνέντευξη		16
4	Δυναμική επικοινωνία		5
5	Πληροφορίες		7
6	Δεδομένα		7
7	Ερευνητικά ερωτήματα		8
8	Προσέγγιση γνώσης		6
9	διποικιμενική		6
10	τεχνική άντλησης δεδομένων		11
11	εμβάθυνση		9
12	Ευέλικτη		7
13	Προκαθορισμένες ερωτήσεις		4
14	Ημιδομημένη συνέντευξη		5
15			

Εικόνα 5.7: Οργάνωση των κύριων εννοιών του κεφαλαίου 5.

Μια ακόμη δυνατότητα που δίνει η εξαγωγή της ποιοτικής στάθμισης σε μορφή Excel, είναι η δημιουργία ραβδοδιαγράμματος σχετικά με τη συχνότητα χρήσης των ετικετών/tags που έγινε στο Taguette (Εικόνα 5.8). Με αυτό τον τρόπο, μπορούμε να ελέγξουμε ποιες είναι οι κύριες και πιο συχνά εμφανιζόμενες έννοιες στα δεδομένα που μελετήθηκαν, αλλά και να κατανοήσουμε το θεματικό άξονα σύμφωνα με τον οποίο αναπτύχθηκε η παρούσα διπλωματική εργασία.

Βασικές έννοιες κεφαλαίου



Εικόνα 5.8: Ραβδοδιάγραμμα βασικών εννοιών.

5.5 : Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας, το παρόν κεφάλαιο επικεντρώθηκε στη μεθοδολογία ημιδομημένων συνεντεύξεων ομάδας ως ένα διακριτικό εργαλείο για τη συλλογή και ανάλυση δεδομένων στην έρευνα. Η διαδικασία της συνέντευξης θεωρείται ως βασικό στοιχείο της μεθοδολογίας, επικεντρώνοντας στη δυναμική της επικοινωνίας εντός της ομάδας και τη συνεισφορά των συμμετεχόντων. Επιπλέον, καταδείξαμε πώς η δυναμική της ομαδικής διαδικασίας και η συνεισφορά των μελών μπορούν να αναδείξουν πλούσιες πληροφορίες. Η ποιοτική ανάλυση με τη χρήση εργαλείων όπως το Taguette ενίσχυσε την επιστημονική εγκυρότητα των αποτελεσμάτων. Επιπλέον, η παρουσίαση της στοιχειομέτρησης στο υποκεφάλαιο 5.4 φαίνεται πρόσφερε μια πρόσθετη διάσταση ανάλυσης.

Βιβλιογραφία

Βιβλία με έναν συγγραφέα:

(Ιωσηφίδης, 2008)

Κυριαζή, Ν., (1998). *Η κοινωνιολογική έρευνα – Κριτική επισκόπηση των μεθόδων και των τεχνικών*. Αθήνα: Ελληνικές Επιστημονικές Εκδόσεις.

Φίλιας, Β (2007). *Εισαγωγή στη μεθοδολογία και τις τεχνικές των κοινωνικών ερευνών*. (2η έκδ). Αθήνα: Gutenberg.

Alrichter, H. & Porsch, P., (2001). *Οι Εκπαιδευτικοί ερευνούν το έργο τους*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Τσουρβάκας, Γ.Ε., (1997). *Ποιοτική έρευνα – Οι εφαρμογές της στη μελέτη των μέσων μαζικής επικοινωνίας*. Αθήνα: Εκδοτικός Όμιλος Συγγραφέων Καθηγητών.

Boring, E. G. (1953). *The role of theory in experimental psychology*. *American Journal of Psychology*, 66, 169-184.

André, Étienne, et al. "Formalizing UML state machines for automated verification-A survey." *ACM Computing Surveys* 55.13s (2023): 1-47.

Asiksoy, G. (2019). Computer-Based Concept Mapping as a Method for Enhancing the Effectiveness of Concept Learning in Technology-Enhanced Learning. *Sustainability*,

11(4). <https://doi.org/10.3390/su11041005>

Morrison, K. R. B. (1993). *Planning and Accomplishing School-centred Evaluation*. Norfolk: Peter Francis Publishers.

(Nijhoff Asser, 2005)

Creswell, J. W. (2011). *Η έρευνα στην εκπαίδευση: Σχεδιασμός, Διεξαγωγή και αξιολόγηση της ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας*. Χ. Τσορμπατζούδης (Επιμ.). Αθήνα: Εκδόσεις Έλλην.

Curtain, C. (n.d.). QualCoder. <https://github.com/ccbogel/QualCoder>

(Robson, 2002)Texifter. (2010). *Coding Analysis Toolkit*. <http://cat.texifter.com/>

(Dunn, 2000)

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς:

Ίσαρη, Φ., & Πουρκός, Μ. (2015). *Ποιοτική μεθοδολογία έρευνας. Εφαρμογές στην ψυχολογία και την εκπαίδευση*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Bird, M., Hammersley, M., Gomm, R., & Woods, P. (1999). *Εκπαιδευτική Έρευνα στην Πράξη, Εγχειρίδιο Μελέτης*, (μτφ. Ε. Φράγκου). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Faulkner, D., Swann, J., Baker, S., Bird, M., & Carty, J. (1999). *Εξέλιξη του παιδιού στο κοινωνικό περιβάλλον, Εγχειρίδιο Μεθοδολογίας*, (μτφ. Α. Ραυτοπούλου). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Waring, E., Sholler D., Draper, J., & Duckles, J. (n.d.). QCoder. rOpenSci Labs. <https://github.com/ropenscilabs/qcoder>

Novak, J., Cañas, A. (2014). Concept Mapping Using CmapTools to Enhance

Meaningful Learning. Στο A. Okada, S. Buckingham Shum, & T. Sherborne (Επιμ.),

Knowledge Cartography Software Tools and Mapping Techniques (Second, σσ.

23-46). Springer-Verlag.

Wąsowski, A., & Berger, T. (2023). Domain Analysis and Abstract Syntax. In Domain-

Specific Languages: Effective Modeling, Automation, and Reuse (pp. 47-85). Cham:

Springer International Publishing.

Rinker, T., Goodrich, B., & Kurkiewicz, D. (n.d.). Qdap: Bridging the Gap Between Qualitative Data and Quantitative Analysis. <https://CRAN.R-project.org/package=qdap>

Van den Bulck, H., Puppis, M., Donders, K., Van Audenhove, L. (2019). *The Palgrave Handbook of Methods for Media Policy Research*.

Περιοδικά:

Bayer, M. (2012). SQLAlchemy. In A. Brown & G. Wilson (Eds.), *The architecture of open source applications volume II: Structure, scale, and a few more fearless hacks*. <http://aosabook.org/en/sqlalchemy.html>

Πηγές από ιστότοπο:

Goyal, K., & contributors, C. (n.d.). <https://calibre-ebook.com/>

Hipp, R. D. (2000). *SQLite*. <https://www.sqlite.org/>

Huang Ronggui. (2018). *RQDA*. <https://rqda.r-forge.r-project.org/>

McNamara, C., & contributors. (n.d.). <http://wware.sourceforge.net/>

6. Κατασκευή Ιστοτόπου και ενσωματωμένα διαδικτυακά ψηφιακά εργαλεία

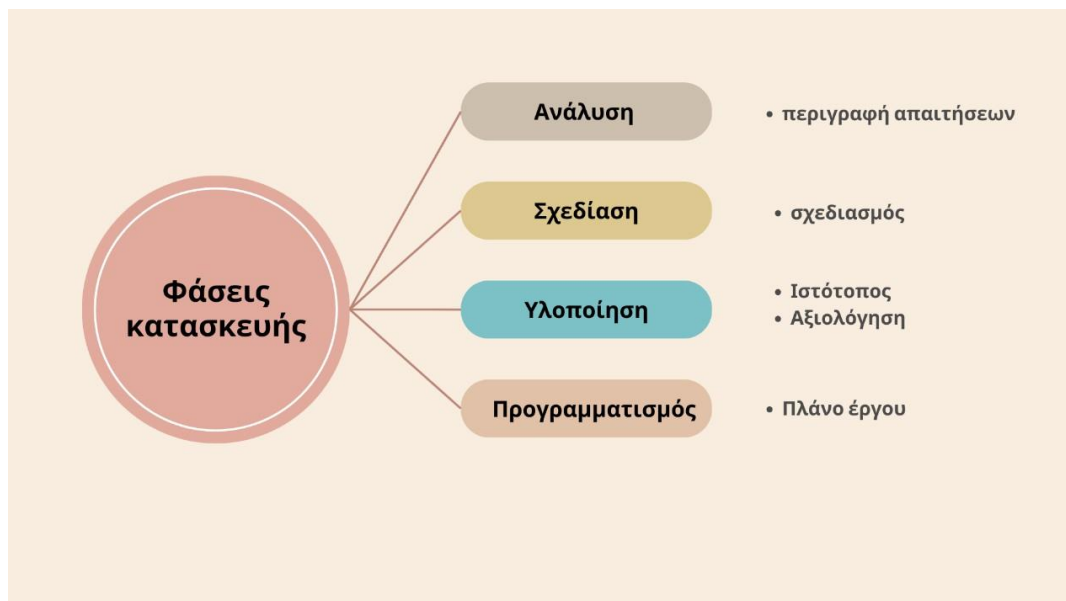
6.1 : Εισαγωγή

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται η παρουσίαση του σχεδιασμού, της υλοποίησης, της συντήρησης και του περιεχομένου του ιστοτόπου. Αρχικά, εξετάζεται η δομή και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας στην ενότητα 6.2. Στη συνέχεια, στο τμήμα 6.3, αναλύονται λεπτομερώς τα τεχνικά στοιχεία της ιστοσελίδας. Στην υποενότητα αυτή εξηγείται η επιλογή του Wix ως Συστήματος Διαχείρισης Περιεχομένου και αναλύονται τα οφέλη που προσφέρει. Στη συνέχεια, στην υποενότητα 6.4 παρουσιάζονται αναλυτικά όλα τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Με αυτά τα εργαλεία η ιστοσελίδα έγινε διαδραστική και ελκυστική, χρησιμοποιώντας προηγμένες εφαρμογές της πληροφορικής. Τέλος, στο 6.5 παρουσιάζονται τα συμπεράσματα του κεφαλαίου.

6. 2: Το τεχνικό μέρος της ιστοσελίδας

Το πρακτικό μέρος της παρούσας διατριβής αφορά την δημιουργία ενός διαδικτυακού ιστοτόπου. Σκοπός αυτής της κατασκευής είναι η ψηφιακή προβολή του εκπαιδευτικού προγράμματος. Χρησιμοποιήθηκε η Μεθοδολογία Δομημένης Σχεδίασης με βάση το Παράλληλο Μοντέλο (Εικόνα 6.1) μέθοδο, καταρχάς, πραγματοποιήθηκε ένας γενικός σχεδιασμός του ιστοτόπου, ο οποίος στη συνέχεια διαιρέθηκε σε διάφορα υποέργα. Κάθε υποέργο μπόρεσε να σχεδιαστεί και να υλοποιηθεί ταυτόχρονα, με στόχο τη μείωση του χρόνου ανάπτυξης. Αν και αυτό είχε τα πλεονεκτήματά του, υπήρχε και το μειονέκτημα της ανεξαρτησίας μερικών υποέργων μεταξύ τους. Οι τέσσερις φάσεις της κατασκευής περιλάμβαναν τον προγραμματισμό, την ανάλυση, τη σχεδίαση και την υλοποίηση. Κάθε φάση απαιτούσε συγκεκριμένα βήματα, τεχνικές και παραδοτέα.

Για παράδειγμα, η φάση του προγραμματισμού εστίαζε στο "γιατί" και "πώς" θα δημιουργηθεί ο ιστοτόπος, με τη δημιουργία ενός πλάνου έργου. Στη φάση της ανάλυσης, καθορίστηκε το "ποιος", "τι", "πού" και "πότε" θα χρησιμοποιεί το σύστημα. Ακολούθησε η φάση της σχεδίασης, με την ανάπτυξη στρατηγικών, αρχιτεκτονικών σχεδίων και περιγραφών αρχείων. Τέλος, η φάση της υλοποίησης καλύφθηκε με την κατασκευή, την εγκατάσταση και το πλάνο υποστήριξης. Κάθε φάση αποτελούνταν από διάφορα βήματα, όπως η συλλογή απαιτήσεων, η μοντελοποίηση, η στρατηγική σχεδίασης και η κατασκευή, με κάθε βήμα να παρέχει συγκεκριμένα παραδοτέα. Μέσω αυτής της μεθοδολογίας, επιτεύχθηκε η αποτελεσματική και οργανωμένη ανάπτυξη του ιστοτόπου.



Εικόνα 6.5: Φάσεις κατασκευής ιστοτόπου.

Από τις πρώτες μέρες του Διαδικτύου και του Παγκόσμιου Ιστού, έχουμε φτάσει σήμερα σε ένα σημείο όπου μεγάλο μέρος της οικονομίας, της ψυχαγωγίας, των επικοινωνιών και των σχέσεων μας εξαρτάται από αυτές τις σημαντικές εφευρέσεις. Καθώς η τεχνολογία συνεχώς εξελίσσεται, είναι σημαντικό να υπάρχει ένα βασικό σύνολο γνώσεων που να απαιτείται σε διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια και επίπεδα, καθώς και σε ένα ευρύ φάσμα επαγγελματών (Δουληγέρης, 2017).

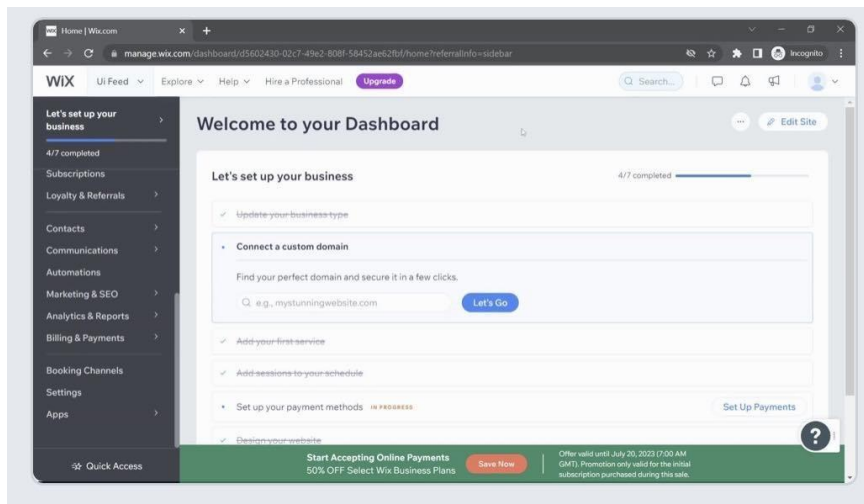
Οι τεχνολογικές εξελίξεις και η ευρεία διάδοση των εφαρμογών του διαδικτύου έχουν επιταχύνει αυτή την τάση, καθιστώντας την διαδικτυακή μάθηση ένα σημαντικό επίκεντρο στην εκπαίδευση (Denan, 2020). Ο σχεδιασμός ενός τέτοιου μαθησιακού περιβάλλοντος μπορεί να αφορά διάφορες βαθμίδες εκπαίδευσης, από το νηπιαγωγείο μέχρι το γυμνάσιο, το λύκειο και την τριτοβάθμια εκπαίδευση, καθώς και διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα. Επιπλέον, τα τελευταία χρόνια, ένα μεγάλο μέρος των εθνικών πόρων για την εκπαίδευση έχει δαπανηθεί για την εισαγωγή υποστηρικτικών μαθησιακών περιβαλλόντων στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, ειδικά σε λογισμικά που αφορούν την εκπαίδευση μηχανικών και την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (ΕΕΚ) (Kosmidis, 2019).

Το Διαδίκτυο έχει γίνει ένας από τους πιο σημαντικούς τρόπους διάθεσης πόρων για έρευνα και μάθηση τόσο για εκπαιδευτικούς όσο και για μαθητές, με κύριο στόχο να μοιράζονται και να αποκτούν πληροφορίες. Η ηλεκτρονική μάθηση που βασίζεται σε νέες τεχνολογίες περιλαμβάνει τη χρήση του Διαδικτύου και άλλων σημαντικών τεχνολογιών για τη δημιουργία μαθησιακών υλικών, τη διδασκαλία μαθητών και τη διαχείριση μαθημάτων σε οργανισμούς. Η ανάπτυξη των τεχνολογιών πολυμέσων και πληροφοριών, καθώς και η χρήση του Διαδικτύου ως νέας μεθόδου διδασκαλίας, έχει φέρει ριζικές αλλαγές στην παραδοσιακή εκπαιδευτική διαδικασία και η εξέλιξη της τεχνολογίας της πληροφορίας έχει δημιουργήσει περισσότερες επιλογές για τη σύγχρονη εκπαίδευση (Ζήκου, 2021). Τα σχολεία και τα εκπαιδευτικά ιδρύματα ενσωματώνουν την ηλεκτρονική μάθηση στις ημερήσιες διατάξεις τους ως έναν τρόπο μετασχηματισμού της γνώσης και των δεξιοτήτων.

Προκειμένου να ολοκληρωθεί η μεταπτυχιακή διατριβή αξιοποιήθηκε μια φόρμα για την δημιουργία ενός εικονικού περιβάλλοντος που θα ενισχύσει την εκπαιδευτική διαδικασία. Τα περιβάλλοντα μάθησης που ενσωματώνουν Νέες Τεχνολογίες συνήθως προκαλούν έντονο ενδιαφέρον και αυξάνουν τα κίνητρα των μαθητών για μάθηση. Ωστόσο, αυτό το αρχικό ενδιαφέρον διατηρείται μόνο αν οι μαθητές συνεχίζουν να έχουν θετικές εμπειρίες από τη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) στο σχολείο. Η οπτικοποίηση της πληροφορίας αποτελεί «ένα σημαντικό στοιχείο ενός περιβάλλοντος μάθησης που υποστηρίζεται από Νέες Τεχνολογίες και έχει μεγάλες δυνατότητες να ευνοήσει τη μάθηση». Η χρήση εικόνων έχει εκπαιδευτική αξία όταν συνδυάζεται με ουσιαστικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες και με άλλα μέσα, ιδιαίτερα έντυπα. Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν να έχουν μεγαλύτερο έλεγχο της μάθησης σε ένα περιβάλλον που υποστηρίζεται από τις Τ.Π.Ε., όπου ένα μέρος της διδασκαλίας παρέχεται από την τεχνολογία. Ο αυξημένος έλεγχος της μάθησης συνδέεται με μεγαλύτερα κίνητρα για μάθηση και περισσότερο χρόνο αφιερωμένο στη μελέτη. Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα στη μάθηση είναι η «έλλειψη αυθεντικότητας στις σχολικές δραστηριότητες». Οι εκπαιδευτικά σωστές χρήσεις των Τ.Π.Ε έχουν την δυνατότητα να συνδέσουν τα σχολικά έργα με τις εξωσχολικές δραστηριότητες αυξάνοντας την κοινωνική και πολιτισμική σημασία του σχολείου, και αυτός είναι ο άξονας, ο οποίος, η διατριβή αυτή θα μελετήσει στο μεγαλύτερο μέρος της.

Δεν είναι πλήρως κατανοητό γιατί ακριβώς οι Νέες Τεχνολογίες ενισχύουν τα κίνητρα για μάθηση. Κάποιοι ερευνητές θεωρούν ότι αυτό οφείλεται στη γοητεία του καινούργιου και στις καινοτομίες που φέρνουν οι υπολογιστές. Άλλοι πιστεύουν ότι η κοινωνική ελκυστικότητα των υπολογιστών και η αντίληψη των μαθητών ότι αποκτούν δεξιότητες χρήσιμες για τη ζωή τους εκτός σχολείου είναι οι βασικοί παράγοντες (Καλλιωντζή, 2020). Αναμφισβήτητα, τα ζωντανά χρώματα, η άμεση ανατροφοδότηση, το αίσθημα πρόκλησης και ιδιαίτερα το αίσθημα ελέγχου συμβάλλουν σημαντικά στο να κάνουν τους υπολογιστές ελκυστικούς και να αυξάνουν τα κίνητρα για μάθηση. Όταν χρησιμοποιούμε εκπαιδευτική τεχνολογία, πρέπει να δίνουμε έμφαση κυρίως στην εκπαιδευτική αξία των εργαλείων και των εφαρμογών που επιλέγουμε. Συγκεκριμένα, πρέπει να εξετάσουμε κατά πόσο οι νέες τεχνολογίες είναι αποτελεσματικές στην απόκτηση γνώσης, αν υπάρχει αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών και των εργαλείων, και αν οι επιπτώσεις από τη χρήση τους είναι θετικές. Η εισαγωγή της τεχνολογίας στην εκπαίδευση δημιουργεί προκλήσεις για τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι πρέπει να ενσωματώσουν την εκπαιδευτική τεχνολογία στην καθημερινή τους πρακτική και εργασία.

Έτσι, για την δημιουργία του ιστοτόπου χρησιμοποιήθηκε το Wix (Εικόνα 6.2). Ο λόγος που χρησιμοποιήσαμε το συγκεκριμένο οδηγό είναι ότι αποτελεί το πιο δημοφιλές σύστημα διαχείρισης περιεχομένου καθώς είναι αρκετά βοηθητικό και κατατοπιστικό για τη δημιουργία μιας ιστοσελίδας. Παρέχει αρκετές δυνατότητες δωρεάν και είναι αρκετά εύκολο στη χρήση. Είναι ένα λογισμικό ελεύθερο στη χρήση, στην επεξεργασία και την αναδιανομή. Έχει εύκολη εγκατάσταση και δεν χρειάζεται κάποιος να έχει τις απαραίτητες γνώσεις για να δημιουργήσει μια ιστοσελίδα. Ακόμα, προσφέρει έναν εύκολο και γρήγορο τρόπο διαχείρισης περιεχομένου (άρθρων, σελίδων, φωτογραφιών, βίντεο). Επιπλέον, παρέχει τη δυνατότητα να προστεθούν οποιαδήποτε στιγμή νέα χαρακτηριστικά και δυνατότητες. Τέλος, το Wix διαθέτει πολλά θέματα δωρεάν και μπορεί κάποιος να επιλέξει εύκολα θέμα που του ταιριάζει.



Εικόνα 6.2: Η αρχική σελίδα δημιουργίας του ιστοτόπου.

Ελεύθερο λογισμικό, σύμφωνα με το Ίδρυμα Ελευθέρου Λογισμικού (Free Software Foundation), σημαίνει ότι παρέχει στους χρήστες την ελευθερία να το εκτελούν, αντιγράφουν, διανέμουν, μελετούν, τροποποιούν και να το βελτιώνουν. Το Ίδρυμα Ελευθέρου Λογισμικού συγκεκριμενοποιεί τις βασικές ελευθερίες του ελεύθερου λογισμικού:

- Ελευθερία να εκτελείται το πρόγραμμα, για οποιονδήποτε σκοπό.
- Ελευθερία μελέτης του τρόπου λειτουργίας του προγράμματος και προσαρμογής στις εκάστοτε ανάγκες.
- Ελευθερία αναδιανομής αντιγράφων του προγράμματος.
- Ελευθερία βελτίωσης του προγράμματος και δημοσίευσης των βελτιώσεων στο ευρύ κοινό, ώστε να επωφεληθεί ολόκληρη η κοινότητα.

Λογισμικό ανοιχτού κώδικα σημαίνει ότι κοινότητες χρηστών και προγραμματιστών εργάζονται πάνω στο λογισμικό, οι οποίες δημιουργούν και προσφέρουν τις διάφορες επεκτάσεις (plug ins) του λογισμικού. Σημαντικό πλεονέκτημα του Wix ως ανοιχτού κώδικα λογισμικού είναι η ύπαρξη μιας τεράστιας κοινότητας υποστήριξης. Έτσι καθίσταται εύκολο στη χρήση και αρκετά ευέλικτο, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στον χρήστη να δημιουργεί διαφορετικούς τύπους ιστοτόπων. Επομένως, στο Wix οι χρήστες είναι ελεύθεροι να κάνουν δωρεάν λήψη, εγκατάσταση, χρήση και τροποποίηση του λογισμικού, ανάλογα με τις ανάγκες τους (Cabot, 2018)

6. 3 Η δομή και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας

Η ιστοσελίδα ονομάστηκε «Nautilus» (<https://despoinababa.wixsite.com/nautilus>) και επιχειρεί να αναδείξει διαδραστικά την ναυτική παράδοση και το πως αυτή έχει αλλάξει με το πέρασμα των χρόνων. Ο στόχος του ιστοτόπου είναι εκπαιδευτικός και απευθύνεται σε σχολεία που θα ήθελαν να εξοικειωθούν με την ελληνική ναυτοσύνη αλλά και να επισκεφτούν το μουσείο Ναυτικής Παράδοσης Περάματος. Τα παιδιά μπορούν να πληροφορηθούν για την ναυτοσύνη, να μάθουν και σε συνδυασμό με την επίσκεψη στο μουσείο να έχουν κατακτήσει γνώσεις που μπορεί να τους χρησιμεύουν μελλοντικά. Εκτός, από το κομμάτι της πληροφόρησης, ο ιστότοπος περιλαμβάνει και διαδραστικά εργαλεία, κουίζ και παιχνίδια που βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση του θέματος από τους μαθητές.



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
ΠΙΜΣ Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες



Εικόνα 6.4: Αρχική σελίδα ιστοτόπου.

Έτσι, μετά την επίσκεψη στο μουσείο οι μαθητές θα κληθούν να παίξουν ένα κουίζ γνώσεων και ένα παιχνίδι, ώστε να αντιληφθούν πιο ολοκληρωμένα το θέμα. Η δομή του ιστοτόπου η οποία αναλύεται στο παρόν κεφάλαιο απεικονίζεται στην Εικόνα 6.4. Η αρχική σελίδα, όπως φαίνεται στην εικόνα κοσμήθηκε με μια φωτογραφία ενός ιστιοφόρου για να δοθεί έμφαση στην παράδοση που θα ακολουθήσει. Στην αρχική σελίδα παρουσιάζονται και εικόνες που μπορεί ο χρήστης να πατήσει και να βρεθεί εύκολα σε κάθε κατηγορία του ιστοτόπου, όπως για παράδειγμα στην ψηφιακή αποτύπωση ή στην ναυτική τεχνολογία κλπ.(Εικόνα 6.5).



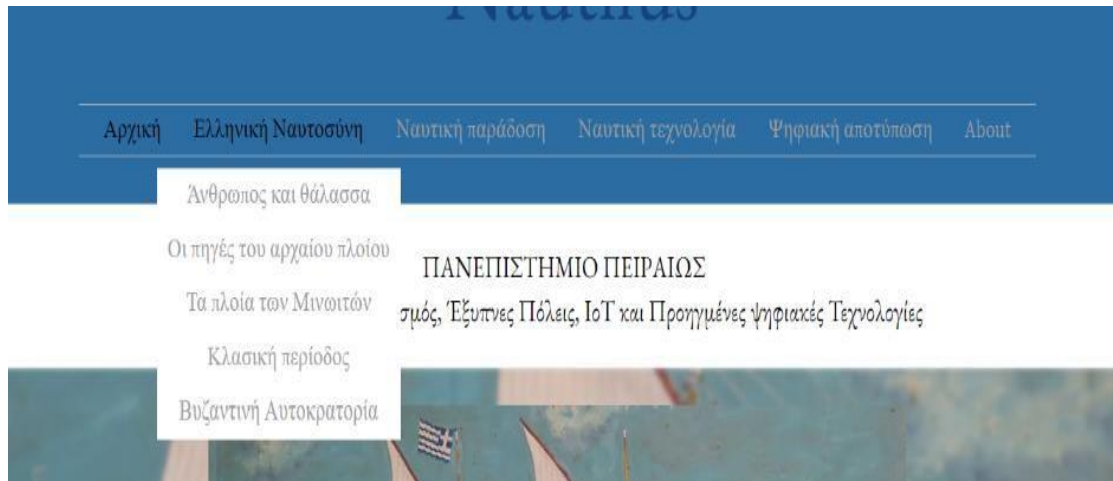
Ελληνική Τεχνολογία



Ψηφιακή αποτύπωση

Εικόνα 6.5: Αρχική σελίδα ιστοτόπου.

Ο ιστότοπος χωρίζεται σε πέντε βασικές ενότητες: Ελληνική Ναυτοσύνη, Ναυτική παράδοση, Ναυτική τεχνολογία, Ψηφιακή αποτύπωση και About. Η πρώτη ενότητα έχει ως στόχο να πληροφορήσει εκπαιδευτικούς και μαθητές για το από που ξεκίνησε η ελληνική ναυτοσύνη και πω ο άνθρωπος βγήκε αρχικά προς την θάλασσα. Χωρίζεται και αυτή σε πέντε(Εικόνα 6.6) υποενότητες: Άνθρωπος και Θάλασσα, οι πηγές του αρχαίου πλοίου, τα πλοία των Μινωιτών, Κλασική περίοδος και Βυζαντινή αυτοκρατορία.



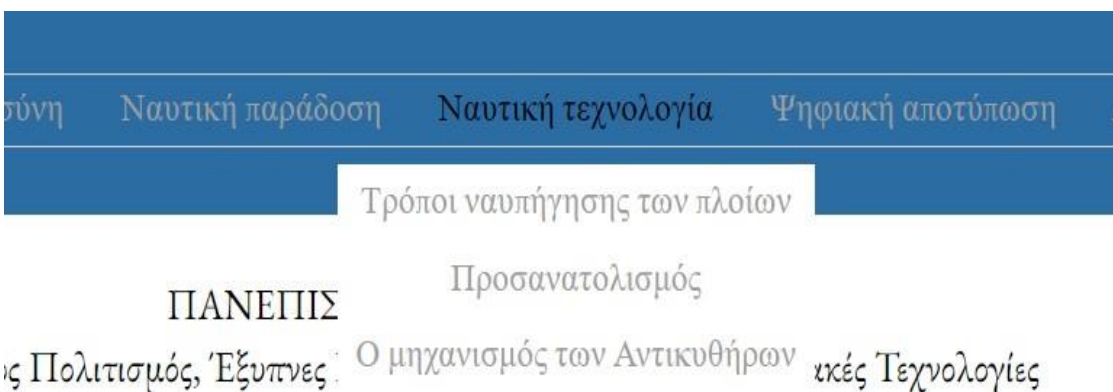
Εικόνα 6.6: Οι ενότητες του ιστοτόπου.

Στη συνέχεια η ενότητα της ναυτικής παράδοσης αναφέρεται στο πως εξελίχθηκε η ελληνική ναυτοσύνη κατά τα διαστήματα 1930, 1940, 1950, 1960, 1970 και 1980 (Εικόνα 6.7).



Εικόνα 6.7: Οι ενότητες του ιστοτόπου.

Η ενότητα, ναυτική τεχνολογία παρουσιάζει κάποια τεχνολογικά επιτεύγματα που αφορούν την ελληνική ναυτοσύνη όπως ο μηχανισμός των Αντικυθήρων, η πυξίδα αλλά και τον τρόπο ναυπήγησης των πλοίων (Εικόνα 6.8, Εικόνα 6.9).



Εικόνα 6.8: Οι ενότητες του ιστοτόπου.

Προσανατολισμός



Γενικά προσανατολισμός λέγεται ο προσδιορισμός μιας θέσης, ή ενός τόπου ως προς τον Βορρά ή σε σχέση με άλλα σημεία του ορίζοντα, π.χ. προσανατολισμός χάρτου. Μεταφορικά ο όρος σημαίνει κατατόπιση. Συνήθεις σχετικές εκφράσεις είναι: «προσανατολιζόμυ (μέσα σε δάσος ή σε ομίχλη)», ή «η κυβέρνηση προσανατολιζέται προς συγκεκριμένη κατεύθυνση» (σκοπό) κ.λπ.

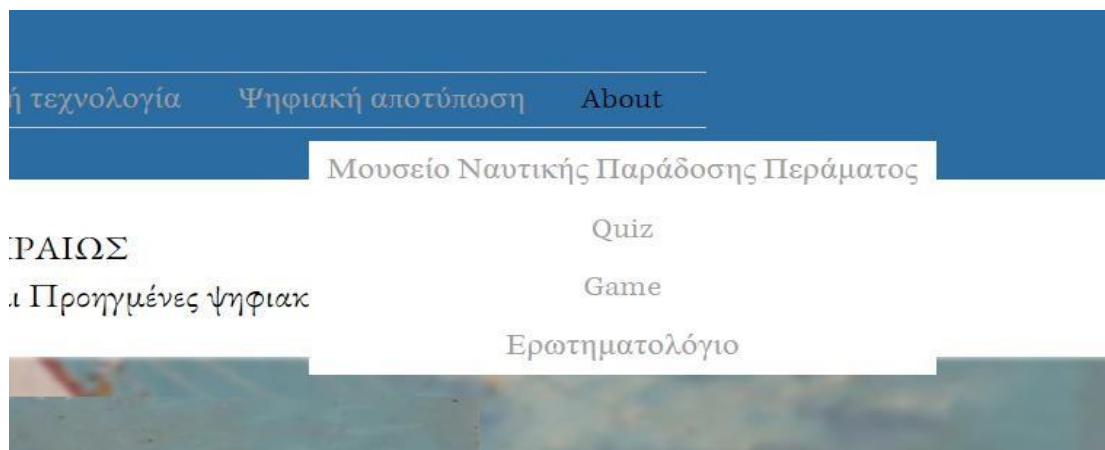
Ιδιαίτερη σημασία λαμβάνει ο όρος στην ναυσιπλοΐα, την αρχιτεκτονική, τη Βιολογία, όπως επίσης και σε διάφορα ζώα, π.χ. ταχυδρομικά περιστέρια, γεράκια, ψάρια κ.λπ.

Στη ναυσιπλοΐα γενικά δεν νοείται σήμερα προσανατολισμός χωρίς το καθ' αυτό όργανο που είναι η πυξίδα, είτε η μαγνητική, είτε η σύγχρονη γυροσκοπική. Παρά ταύτα στην ακτοπλοΐα όπου επιχειρείται ναυσιπλοΐα πλησίον των ακτών πολλές φορές η πυξίδα δεν καθίσταται και τόσο απαραίτητη λόγω της «εν όψει» παρατήρησης γεωγραφικών σημείων αναγνώρισης, π.χ. ακρωτήρια, κόλποι – έρμιοι, βραχονησίδες, εγκαταστάσεις ξηράς, φάρια, κορυφές βουνών, κ.λπ.

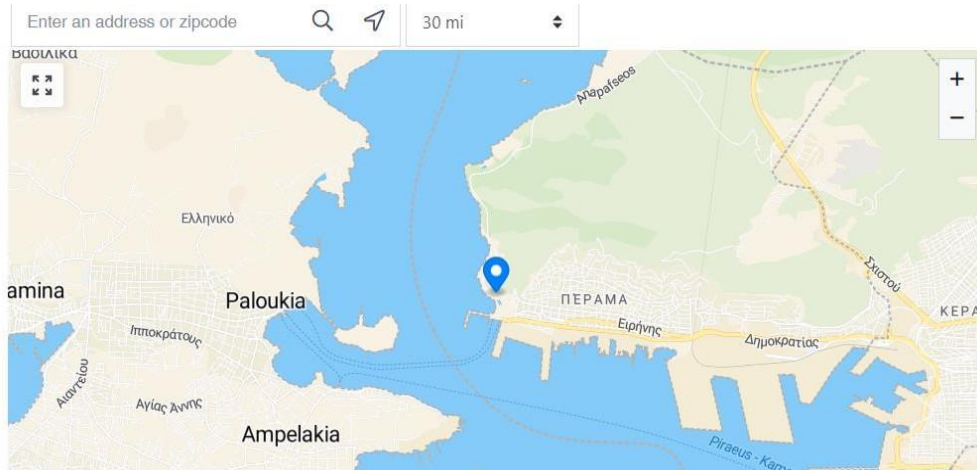
Όλοι οι ναυτικοί χάρτες εκτός εκείνων της πολικής ναυσιπλοΐας είναι εκπονημένοι έτσι ώστε η δεξιά πλευρά τους να δηλώνει το ανατολικό σημείο του τόπου εκπόνησης και η άνω πλευρά τους να δηλώνει τον Βορρά. Για τον

Εικόνα 6.9: Μέρος της υποενότητας του ιστοτόπου.

Επιπλέον, η ενότητα ψηφιακή αποτύπωση παρουσιάζει ψηφιακά εργαλεία (artsteps, timeline graphics) που μπορούν να τραβήξουν το ενδιαφέρον των μαθητών και να αλληλοεπιδράσουν με αυτά. Τέλος, στην τελευταία ενότητα, About (Εικόνα 6.10), γίνεται αναφορά στο μουσείο ναυτικής παράδοσης Περάματος, δίνονται πληροφορίες γι' αυτό, χρήσιμα τηλέφωνα και την ιστοσελίδα του μουσείου έτσι ώστε ένας εκπαιδευτικός να μπορεί να έρθει σε επαφή για κάποια επίσκεψη αλλά βρίσκεται και ένας χάρτης που βοηθά την πλοήγηση προς το μουσείο(Εικόνα 6.11). Ακόμα, η ενότητα αυτή περιλαμβάνει ένα κουίζ(Εικόνα 6.12) και ένα παιχνίδι (Εικόνα 6.13) τα οποία μπορούν να κάνουν οι μαθητές στην τάξη μετά την επίσκεψη στο μουσείο αλλά και ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης (Εικόνα 6.14) της ιστοσελίδας καθώς και μια φόρμα συμπλήρωσης (Εικόνα 6.15) όπου ο χρήστης μπορεί να βαθμολογήσει και να αναφέρει οτιδήποτε του φάνηκε χρήσιμο ή όχι στον ιστοτόπο.



Εικόνα 6.10: Μέρος της υποενότητας του ιστοτόπου.



Εικόνα 6.11: Ο χάρτης του ιστοτόπου.

Ας δούμε τι σου έμεινε απ' την επίσκεψη!
Κάνε click και παίξε:

<https://quizizz.com/embed/quiz/664cd18672b6b7b695654351>

Εικόνα 6.12: Το κουίζ μετά την επίσκεψη.

Ώρα για παιχνίδι:

<https://scratch.mit.edu/projects/1029669249>

Εικόνα 6.13: Το παιχνίδι μετά την επίσκεψη.

Ερωτηματολόγιο

despoina.baba@gmail.com [Εναλλαγή λογαριασμού](#)

Δεν κοινοποιήθηκε

Ποιο θέμα του ιστοτόπου σας τράβηξε περισσότερο το ενδιαφέρον;

Ελληνική Ναυτοσύνη
 Ναυτική Παράδοση
 Ναυτική τεχνολογία

Περιλαμβάνει ο ιστοτόπος άρθρα και πληροφορίες για την ιστορία της ναυτοσύνης, παραδοσιακές τεχνικές και τον πολιτισμό που συνδέεται με τη θάλασσα;

Ναι
 Όχι

Εικόνα 6.14: Το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του ιστοτόπου.

Leave us a
message and
we'll get back
to you.



First Name

Last Name

Email *

Subject

Εικόνα 6.15: Η φόρμα αξιολόγησης του ιστοτόπου.

6. 4 Παρουσίαση των ψηφιακών εργαλείων που ενσωματώθηκαν στην ιστοσελίδα

Τα ψηφιακά εργαλεία έχουν αναδειχθεί ως κρίσιμοι παράγοντες στην εποχή της πληροφορίας, παρέχοντας νέες δυνατότητες για τη διαχείριση, ανάλυση και παρουσίαση δεδομένων. Σύμφωνα με τον (Smith, 2018), τα ψηφιακά εργαλεία επιτρέπουν στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με τα δεδομένα τους με τρόπους που προηγουμένως ήταν αδιανόητοι. Αυτά τα εργαλεία περιλαμβάνουν λογισμικά επεξεργασίας κειμένου, εφαρμογές για την ανάλυση δεδομένων, καθώς και πλατφόρμες επικοινωνίας και συνεργασίας. Ένας σημαντικός τομέας όπου τα ψηφιακά εργαλεία έχουν κάνει τη διαφορά είναι στην εκπαίδευση. Η (Jones, 2020) σημειώνει ότι τα εργαλεία όπως οι πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης και τα διαδραστικά βιβλία έχουν μετασχηματίσει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές μαθαίνουν και οι εκπαιδευτικοί διδάσκουν. Μέσω αυτών των εργαλείων, οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα πόρων και να αλληλεπιδρούν με τους δασκάλους τους σε πραγματικό χρόνο (Hafiz, 2024).

Επιπλέον, τα ψηφιακά εργαλεία διαδραματίζουν καιρό ρόλο στις επιχειρήσεις και την επιχειρηματικότητα. Οι επιχειρήσεις χρησιμοποιούν εργαλεία διαχείρισης έργων, λογισμικά CRM

(Διαχείρισης Σχέσεων Πελατών) και άλλα ψηφιακά εργαλεία για να βελτιώσουν την αποδοτικότητα και την παραγωγικότητα τους. Αυτά τα εργαλεία επιτρέπουν καλύτερη οργάνωση, παρακολούθηση και ανάλυση των επιχειρηματικών διαδικασιών. Στον τομέα της υγείας, η χρήση ψηφιακών εργαλείων έχει οδηγήσει σε σημαντικές βελτιώσεις στην παροχή υπηρεσιών υγείας (Brown, 2019). Τα εργαλεία ηλεκτρονικής υγείας, όπως οι ηλεκτρονικοί ιατρικοί φάκελοι και οι τηλεϊατρικές πλατφόρμες, έχουν βελτιώσει την ακρίβεια της διάγνωσης και την αποτελεσματικότητα της θεραπείας (White, 2021).

Τα ψηφιακά εργαλεία παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο στην έρευνα και την επιστήμη. Η (Clark, 2022) τονίζει ότι τα εργαλεία ανάλυσης δεδομένων και τα λογισμικά προσομοίωσης επιτρέπουν στους ερευνητές να πραγματοποιούν περίπλοκες αναλύσεις και να προσομοιώνουν φαινόμενα με μεγάλη ακρίβεια. Αυτές οι δυνατότητες έχουν επιταχύνει την πρόοδο σε πολλούς επιστημονικούς τομείς. Τέλος, τα ψηφιακά εργαλεία έχουν επηρεάσει θετικά την καθημερινή ζωή των ανθρώπων, διευκολύνοντας τις επικοινωνίες και την πρόσβαση σε πληροφορίες. Οι εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης, οι διαδικτυακές πλατφόρμες αγορών και τα εργαλεία παραγωγικότητας έχουν καταστεί αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητας για πολλούς ανθρώπους (Martin, 2017). Τα ψηφιακά εργαλεία συνεχίζουν να εξελίσσονται και να επεκτείνουν τις δυνατότητές τους, προσφέροντας νέες ευκαιρίες και προκλήσεις. Η κατανόηση και η αξιοποίηση αυτών των εργαλείων είναι απαραίτητη για την προσαρμογή στις συνεχώς μεταβαλλόμενες απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Τα ψηφιακά εργαλεία επιλέχθηκαν με κριτήριο την εξυπηρέτηση της διαδραστικότητας σε κάθε μία από τις πτυχές του θέματος. Για την ιστορική αναπαράσταση επιλέχθηκε η διαδραστική χρονογραμμή Time Graphics (Free Online Timeline Maker, χ.χ.), που επιτρέπει την παρουσίαση με οπτικοακουστικό υλικό και υπερσυνδέσμους. Για την παρουσίαση της πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιήθηκε το artsteps (artsteps | Make your own VR Exhibitions, , με το οποίο δημιουργήθηκε μια εικονική έκθεση και τέλος το M.I.T scratch ως παιχνίδι γνώσεων. Τα ψηφιακά εργαλεία αναλύονται διεξοδικά στο κεφάλαιο και απεικονίζονται διαγραμματικά σε εικόνες.



Εικόνα 6.16: Η ψηφιακή αποτύπωση του μουσείου Ναυτικής παράδοσης.

Artsteps

Το πρώτο ψηφιακό μέσο της ιστοσελίδας μας δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα Artsteps που παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας περιβάλλοντος εικονικής πραγματικότητας με την προσθήκη

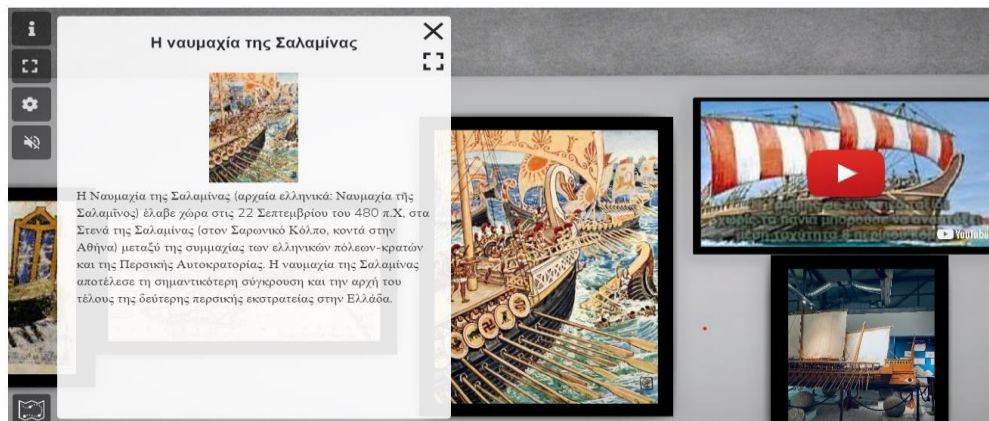
εικόνων, βίντεο και ήχου. Πρόκειται για μια ψηφιακή έκθεση, η οποία επιτρέπει αυτόνομη περιήγηση στον χρήστη, ή καθοδηγούμενη μέσω της προτεινόμενης διαδρομής. Βασικά σημεία της ψηφιακής έκθεσης που δημιουργήθηκε για τον ιστότοπο της παρούσας εργασίας είναι η Τριήρης, το υγρό πυρ, οι ήρωες του 1821, η ναυμαχία της Χίου, ο μηχανισμός των Αντικυθήρων και άλλα. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα δημιουργεί μια ψηφιακή έκθεση με εικόνες, λεζάντες και βίντεο, ώστε ο θεατής να έχει μια πιο ολοκληρωμένη παρουσίαση και να μπορεί μέσω της εφαρμογής να έρθει πιο κοντά με το αντικείμενο και την περιοχή ανάδειξης.



Εικόνα 6.17: Η ψηφιακή αποτύπωση του μουσείου Ναυτικής παράδοσης.



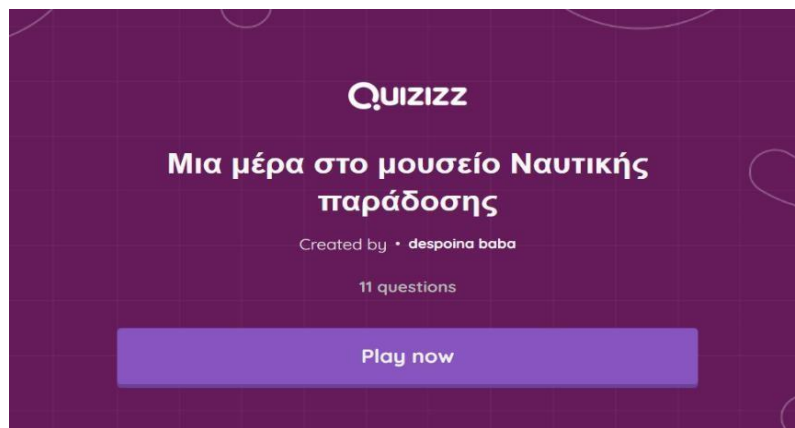
Εικόνα 6.18: Το εσωτερικό ψηφιακής αποτύπωσης.



Εικόνα 6.19: Το εσωτερικό του ψηφιακού μουσείου.

Quizizz

Όπως έχει ήδη αναφερθεί σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η εκμάθηση της ελληνικής ναυτοσύνης. Ο ιστότοπος έχει δημιουργηθεί με στόχο να προσεγγίσει επισκέπτες και σχολεία ως εκπαιδευτικός οδηγός για την καλύτερη κατανόηση του θέματος. Έτσι, με την βοήθεια του quizizz κατασκευάστηκε ένα κουίζ που αφορά την ναυτική παράδοση, τεχνολογία και ναυτοσύνη ώστε να κάνει την περιήγηση και το εκπαιδευτικό πρόγραμμα πιο ενδιαφέροντα και διασκεδαστικά. Ακόμα, μπορεί να βοηθήσει στην εκμάθηση νέων γνώσεων, στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης, στη βελτίωση της μνήμης και της συγκέντρωσης και τέλος να αποτελέσει μια ευχάριστη δραστηριότητα για τους επισκέπτες της ιστοσελίδας. Το συγκεκριμένο κουίζ θα παίζεται στην τάξη από τους μαθητές μετά το τέλος της επίσκεψης στο μουσείο. Έτσι, οι μαθητές θα γίνουν πιο προσεκτικοί και θα παρακολουθούν περισσότερο την ξενάγηση στο χώρο του μουσείου.



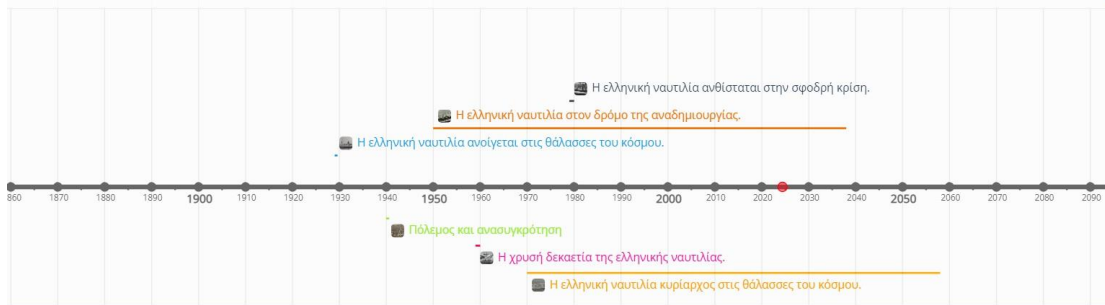
Εικόνα 6.20: Το κουίζ μετά την επίσκεψη.



Εικόνα 6.21: Ένα παράδειγμα από το κουίζ.

Timeline Graphics

Το επόμενο ψηφιακό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε στην ιστοσελίδα είναι το Timeline Graphics. Το Timeline Graphics είναι μια εύκολη εφαρμογή αλλά και χρήσιμη καθώς προσφέρει αρκετές δυνατότητες. Το συγκεκριμένο μέσο συνεισφέρει στην καλύτερη κατανόηση της πορείας της ιστορίας της ναυτοσύνη κατά τα έτη 1930-1980, αφού κρίνεται απαραίτητη η τοποθέτηση των γεγονότων σε ένα ιστορικό πλαίσιο. Με το Timeline time- Graphics θα δοθούν πληροφορίες για τα σημαντικότερα γεγονότα που συνέβησαν αυτά τα έτη και θα γίνει αντιληπτή η εξέλιξη της ναυτικής παράδοσης αλλά και οι δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν στα κρίσιμα για την Ελλάδα χρόνια. Παράλληλα για τον εμπλουτισμό της ιστοριογραφικής έχουν προστεθεί φωτογραφίες, ηχητικό υλικό και χάρτες για ενίσχυση του προσανατολισμού.



Εικόνα 6.22: Η χρονογραμμή.

M.I.T. Scratch

Το υλικό χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία μιας εφαρμογής και πιο συγκεκριμένα ενός ψηφιακού παιχνιδιού με εικονικά περιβάλλοντα πληροφορικής και επεξεργασία δεδομένων με προηγμένες τεχνολογίες πληροφορικής. Για την κατασκευή του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκε η διαδικτυακή πλατφόρμα M.I.T. Scratch. Δημιουργήθηκε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που βασίζεται στην ναυτική ιστορία. Κατά τη φάση της εφαρμογής το παιχνίδι θα διανεμηθεί σε σχολεία αφού εστιάζει στην ναυτική ιστορία. Η φάση εφαρμογής περιλαμβάνει και την εκπαίδευση των συμμετεχόντων, δηλαδή των εκπαιδευτικών και των μαθητών. Οι καθηγητές θα καθοδηγηθούν για τις μεθόδους παρέμβασής τους και ελέγχου τους καθ' όλη τη διάρκεια της χρήσης του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία μετά την επίσκεψη στο μουσείο. Πρόκειται για ένα κουίζ που ως στόχο έχει να εξοικειώσει τους/τις μαθητές/-τριες περισσότερο με την ναυτική παράδοση και ιστορία.



Εικόνα 6.23: Το εκπαιδευτικό παιχνίδι.

Εν κατακλείδι, μέσω της αξιοποίησης προηγμένων τεχνολογιών πληροφορικής, το κοινό θα ευαισθητοποιηθεί για θέματα προστασίας, διατήρησης και ανάδειξης αλλά θα έρθει σε επαφή με την οπτικοποίηση της ιστορίας αφού στη σύγχρονη κοινωνία έχει αλλάξει η αντίληψη του τι σημαίνει πολιτισμός. Παράλληλα, επιδιώκεται διάδραση με τον επισκέπτη και κινητοποίηση των νεαρών ηλικιών. Η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι σημαντική για την προστασία, διατήρηση, αποκατάσταση, έρευνα, διάδοση και προώθηση υλικών και άυλων πολιτιστικών

αγαθών. Τα δεδομένα που θα υπάρχουν στην εργασία θα βοηθήσουν στην καλύτερη κατανόηση της ιστορίας.

6. 5 Συμπεράσματα

Στο κεφάλαιο αυτό πραγματοποιήθηκε μια λεπτομερής ανάλυση του τρόπου με τον οποίο σχεδιάστηκε, υλοποιήθηκε. Αρχικά, εξετάσαμε τη δομή και το περιεχόμενο της ιστοσελίδας στην ενότητα 6.2, προσδίδοντας σε αυτήν ένα συνεκτικό και καλοστημένο ύφος. Στη συνέχεια, στο τμήμα 6.3, εξετάσαμε λεπτομερώς τα τεχνικά στοιχεία της ιστοσελίδας, εστιάζοντας στην επιλογή του Wix και στα πλεονεκτήματα που προσέφερε. Στην υποενότητα 6.4 παρουσιάστηκαν όλα τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος, δημιουργώντας μια διαδραστική και ελκυστική εμπειρία για τους χρήστες. Τέλος, στο 6.5 παρουσιάστηκαν τα συμπεράσματα του κεφαλαίου, αναδεικνύοντας τη σπουδαιότητα της συνεργασίας και της ολοκληρωμένης προσέγγισης στη δημιουργία μιας αποτελεσματικής ιστοσελίδας που ανταποκρίνεται στις ανάγκες του κοινού.

Βιβλιογραφία

Βιβλία με έναν συγγραφέα:

Αναστασίου, Μ., (2017). *Ο Μηχανισμός των Αντικυθέρων*, Διδακτορική διατριβή, Αθήνα.

Βλάχος, Γ., (2007). *Διεθνής Ναυτιλιακή Πολιτική, Δεύτερη Έκδ.*, Εκδόσεις Σταμούλη Α.Ε., Αθήνα.

Γουλιέλμος, Μ. Α., (2005). *Η Στρατηγική των Ελληνικών Ναυτιλιακών Επιχειρήσεων*, εκδ. Σταμούλη, Αθήνα.

Ζήκου, Β., (2021). *Σύγχρονες τεχνολογίες στην Εκπαίδευση και ηλεκτρονική μάθηση*. Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων τμήμα πληροφορικής & τηλεπικοινωνιών.

Θεοδωρόπουλος Σ.-Λεκάκου Β. Μαρία-Πάλλης Α. Α., (2006). *Ευρωπαϊκές Πολιτικές για τη Ναυτιλία*, εκδ. Γ. Δαρδάνος Αθήνα.

Καλλιοντζή, Σ.,(2020). «*Η σημασία της χρήσης του διαδικτύου και των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών στην γλωσσική ανάπτυξη και την εκπαιδευτική διαδικασία*». (Μεταπτυχιακή εργασία), Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης.

Μαντά, Ε., (2003). *100 αιώνες θάλασσα*, Εκδόσεις Πέλιτη, Θράκη.

Μυλωνόπουλος, Δ., (2004). *Ναυτιλία*, Εκδόσεις Σταμούλη Α.Ε, Αθήνα.

Παπαγιαννούλης Κ., (2002). *Η Παγκοσμιοποίηση της Οικονομίας και η Ελληνική και Διεθνής Ναυτιλία*, Εκδόσεις Σταμούλη Α.Ε, Αθήνα.

Barell, R., (1994). *Οι Έλληνες*. Εκδόσεις Ρώσση, Αθήνα.

Beaird, J., Walker, A., & George, J. (2020). *The principles of beautiful web design*. SitePoint Pty Ltd.

Brown, A. (2019). *Enhancing Business Efficiency through Digital Tools*. Business Management Journal, 17(4), 88-97.

- Connolly, P., (1995). *Η πολεμική τέχνη των αρχαίων Ελλήνων*. Εκδόσεις Σιδέρης, Αθήνα.
- Cabot, J. (2018). *Wix: A content management system to democratize publishing*. IEEE Software, 35(3), 89-92.
- Clark, P. (2022). *Advancements in Scientific Research through Data Analysis Tools*. Science and Technology Journal, 14(1), 12-25.
- Green, P., (2004). *Οι ελληνοπερσικοί πόλεμοι*. Εκδόσεις Τουρίκης, Αθήνα.
- Hanson, J., (2005). *Οι πόλεμοι των αρχαίων Ελλήνων*. Εκδόσεις Ενάλιος, Αθήνα.
- Jones, L. (2020). *Transforming Education with Digital Tools*. Educational Review, 28(2), 101-115.
- White, M. (2021). *The Impact of Digital Health Tools on Healthcare Delivery*. Health Services Research, 36(1), 23-39.
- Martin, S. (2017). *Digital Tools and Their Effect on Everyday Life*. Social Science Journal, 9(2), 55-67.
- Smith, J. (2018). *The Role of Digital Tools in the Information Age*. Journal of Information Technology, 12(3), 45-58.

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς:

- Δουληγέρης, Χ., Μαυροπόδη, Ρ., Κοπανάκη, Ε., Καραλής, Α., (2017) *Τεχνολογίες και Προγραμματισμός στον Παγκόσμιο Ιστό*, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, ISBN 978-960-578-031-9.
- Amouretti, M. C., Ruze, F., (2001). *Πόλεμος στην αρχαία Ελλάδα*. Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα.
- Bury, J. R., Meiggs, R., (1992). *Ιστορία της αρχαίας Ελλάδας*. Εκδόσεις Καρδαμίτσα, Αθήνα.
- Denan, Z., Munir, Z. A., Razak, R. A., Kamaruddin, K., & Sundram, V. P. K. (2020). *Adoption of technology on E-learning effectiveness*. Bulletin of Electrical Engineering and Informatics, 9(3), 1121-1126.
- Kosmidis, I., Prekas, N., Kitsas, I., & Kekkeris, G. (2019, September). *Research On The Use of Software Specialties in Vocational Education and Training*. In 2019 4th South-East Europe Design Automation, Computer Engineering, Computer Networks and Social Media Conference (SEEDACECNSM) (pp. 1-6). IEEE

Εκδοτική Αθηνών, *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, Νεότερος Ελληνισμός, 1913-1941 Αθήνα, 1978, 30-31

Περιοδικά:

- Τζάχος, Ε. (1999). *Η ταχεία τριήρης*. Περιοδικό «Πόλεμος και Ιστορία», τεύχος 21, Εκδόσεις Επικοινωνίες, Αθήνα.
- Τζάχος, Ε. (2003). *Η ταχεία τριήρης – Αμυντική και επιθετική τακτική*. Περιοδικό «Πόλεμος και Ιστορία», τεύχος 69, Εκδόσεις Επικοινωνίες, Αθήνα.

Νικοαλαΐδης, Θ., (2021). *Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων*, Αθήνα: Η ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΤΩΝ ΣΥΝΤΑΚΤΩΝ.

Ψαρουλάκη, Γ., (2006). *Η ναυμαχία της Σαλαμίνας*. Περιοδικό «Παγκόσμια Πολεμική Ιστορία», τεύχος 5, Αθήνα.

Hafiz, E., Ambivar, A., (2024). *The Role of Information and Communication Technology in Interactive Learning*. 23(1):193.

Πηγές από ιστότοπο:

Σειραδάκης, Γ., (2021). *Ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων*, διατίθεται στο διαδικτυακό τόπο: <https://Mathesis.cup.gr/courses>.

Μηχανή του Χρόνου, διατίθεται στο διαδικτυακό τόπο: <https://www.mixanitouxronou.gr/>,

7. Αξιολόγηση

7.1: Εισαγωγή

Η αξιολόγηση αποτελεί ένα κρίσιμο μέρος τόσο της έρευνας όσο και της ανάπτυξης. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα παρουσιαστεί η πρόταση αξιολόγησης των εκπαιδευτικών παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο των ερωτηματολογίων (7.2). Η αξιολόγηση αυτή στοχεύει να αποτυπώσει την αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών και την επίδρασή τους στους χρήστες, εξετάζοντας παράγοντες όπως η εκπαιδευτική αξία, η ευκολία χρήσης και η συνολική εμπειρία των χρηστών. Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που θα μας βοηθήσουν να συγκεντρώσουμε ποιοτικά και ποσοτικά δεδομένα για την ανάλυση των αποτελεσμάτων. Ακολουθώντας, θα γίνει αξιολόγηση της ιστοσελίδας που σχεδιάστηκε για την προώθηση της ναυτοσύνης (7.3). Η αξιολόγηση της ιστοσελίδας θα επικεντρωθεί σε παράγοντες όπως η λειτουργικότητα, η χρηστικότητα, ο σχεδιασμός και η πληρότητα του περιεχομένου. Στόχος είναι να διαπιστωθεί κατά πόσο η ιστοσελίδα ανταποκρίνεται στις ανάγκες των χρηστών και προάγει αποτελεσματικά την ναυτοσύνη, προσφέροντας πολύτιμες πληροφορίες και διευκολύνοντας την πλοήγηση και την αλληλεπίδραση των επισκεπτών με το περιεχόμενο. Τέλος, στο 7.4 θα αναφερθούν τα συμπεράσματα του κεφαλαίου.

7.2: Αξιολόγηση παιχνιδιών (quiz)

Για να μπορούν να αξιολογηθούν τα παιχνίδια (quiz), η μέθοδος που θα βασιστούμε στο συγκεκριμένο κεφάλαιο είναι αυτή των ερωτηματολογίων. Το ερωτηματολόγιο θα διανεμηθεί στους μαθητές μετά την επίσκεψη στο μουσείο και μετά την ολοκλήρωση των δύο παιχνιδιών. Το ερωτηματολόγιο θα περιέχει ερωτήσεις κλειστού τύπου. Οι ερωτήσεις

- α. Πόσο διασκεδαστικό βρήκατε το παιχνίδι;
- β. Οι ερωτήσεις ήταν κατάλληλου επιπέδου δυσκολίας;
- γ. Ήταν η διεπαφή χρήστη εύκολη στη χρήση;
- δ. Πόσο γρήγορα ανταποκρίνονται οι επιλογές σας στις ερωτήσεις;
- ε. Πόσο πιθανό είναι να προτείνετε το παιχνίδι σε άλλους;
- ζ. Θεωρείτε ότι το παιχνίδι προσφέρει επαρκή ποικιλία στις ερωτήσεις;
- η. Υπήρξε κάποιο τεχνικό πρόβλημα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- θ. Πόσο γρήγορα ανταποκρίνονται οι επιλογές σας στις ερωτήσεις μετά την επίσκεψη;

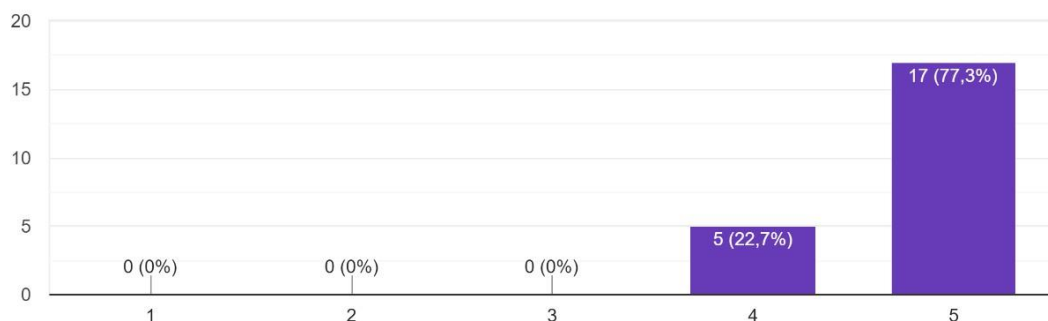
Οι ερωτήσεις κλειστού τύπου αναφέρονται σε θέματα που αφορούν το κατά πόσο τα παιχνίδια ανταποκρίθηκαν στις προσδοκίες του κοινού, δηλαδή των μαθητών/τριών. Στόχος του είναι να ανακαλύψει σε ποιο βαθμό είναι εξοικειωμένοι οι νέοι με την ιστορία αλλά και την τεχνολογία αυτών των στοιχείων. Πιο συγκεκριμένα, Οι ερωτήσεις κλειστού τύπου που αφορούν το κατά πόσο τα παιχνίδια ανταποκρίθηκαν στις προσδοκίες του κοινού, στοχεύουν να αξιολογήσουν την εμπειρία των μαθητών/τριών και να καταγράψουν τις αντιδράσεις τους σχετικά με τη σύνδεση της ιστορικής γνώσης και της τεχνολογικής επάρκειας. Με αυτόν τον τρόπο, επιδιώκεται να μετρηθεί το επίπεδο εξοικείωσης των νέων με τα ιστορικά και τεχνολογικά στοιχεία που παρουσιάζονται μέσω των παιχνιδιών, καθώς και να εντοπιστούν τυχόν κενά ή περιοχές που χρειάζονται περαιτέρω ανάπτυξη ή βελτίωση. Αυτή η αξιολόγηση θα προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες για το πώς τα εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να βελτιωθούν και να προσαρμοστούν καλύτερα στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του μαθητικού κοινού. Η ανάλυση των απαντήσεων θα βοηθήσει επίσης να κατανοήσουμε πώς τα εκπαιδευτικά παιχνίδια επηρεάζουν τη μάθηση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων των μαθητών/τριών. Συγκεκριμένα, θα εξεταστεί αν οι μαθητές/τριες βρίσκουν τα παιχνίδια ενδιαφέροντα και αν καταφέρνουν να ενσωματώσουν την ιστορική γνώση και τις τεχνολογικές δεξιότητες που αποκτούν από αυτά στην καθημερινή τους ζωή ή σε άλλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Επιπλέον, η έρευνα αυτή θα αναδείξει πόσο αποτελεσματικά είναι τα παιχνίδια στο να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών για την ιστορία και την τεχνολογία, κάτι που μπορεί να ενισχύσει τη συνολική εκπαιδευτική τους εμπειρία. Οι πληροφορίες που θα

συγκεντρωθούν μπορούν να χρησιμεύσουν ως βάση για τη δημιουργία νέων, πιο στοχευμένων εκπαιδευτικών εργαλείων που θα συνδυάζουν την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση, κάνοντας τη μάθηση μια πιο ελκυστική και διαδραστική διαδικασία για τους νέους.

Επιπρόσθετα, η έρευνα αυτή μπορεί να αποκαλύψει την επίδραση των παιχνιδιών στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης και προβληματισμού στους μαθητές/τριες. Μέσω της αλληλεπίδρασης με τα παιχνίδια, οι νέοι έχουν την ευκαιρία να εξετάσουν ιστορικά γεγονότα και τεχνολογικές εξελίξεις από διαφορετικές οπτικές γωνίες, ενισχύοντας έτσι την ικανότητά τους να αναλύουν πληροφορίες και να διαμορφώνουν τεκμηριωμένες απόψεις. Η σύνδεση της μάθησης με την ψυχαγωγία μπορεί να καλλιεργήσει ένα πιο βαθύ ενδιαφέρον για τις ανθρωπιστικές και τεχνολογικές επιστήμες, κάνοντάς τα πιο προσιτά και συναρπαστικά για τους μαθητές. Τέλος, οι απαντήσεις των μαθητών/τριών θα μπορούσαν να καθοδηγήσουν την κατεύθυνση μελλοντικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων, ώστε να γίνουν πιο ευέλικτα και να ανταποκρίνονται καλύτερα στις αναδυόμενες ανάγκες της νέας γενιάς.

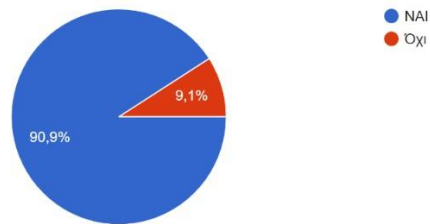
Αρχικά, η διασκέδαση που προσφέρει το παιχνίδι είναι κρίσιμη για την εμπλοκή των μαθητών. Ένα διασκεδαστικό παιχνίδι αυξάνει την αφοσίωση και το ενδιαφέρον των μαθητών, καθιστώντας τη μαθησιακή εμπειρία πιο ευχάριστη και αποδοτική (Dorlan, 1997). Η ερώτηση σχετικά με το πόσο διασκεδαστικό βρήκαν το παιχνίδι οι μαθητές, μας επιτρέπει να κατανοήσουμε αν το παιχνίδι πετυχαίνει τον στόχο του να συνδυάζει τη μάθηση με τη διασκέδαση(Εικόνα 7.1.). Εξίσου σημαντική είναι η αξιολόγηση της δυσκολίας (Εικόνα 7.2.) των ερωτήσεων. Οι ερωτήσεις πρέπει να είναι αρκετά προκλητικές ώστε να κρατούν το ενδιαφέρον των μαθητών, αλλά όχι τόσο δύσκολες που να τους αποθαρρύνουν. Η σωστή ισορροπία είναι κρίσιμη για την επιτυχία του παιχνιδιού. Επιπλέον, η ποικιλία των ερωτήσεων είναι επίσης σημαντική, καθώς διασφαλίζει ότι το παιχνίδι δεν γίνεται προβλέψιμο ή μονότονο, αλλά προσφέρει διαφορετικές προκλήσεις και καλύπτει ευρύτερα το γνωστικό αντικείμενο. Η τρίτη ερώτηση(Εικόνα 7.3.) θέλει να εντοπίσει αν το παιχνίδι είναι πολύπλοκο, απαιτητικό και σχετικά μακροσκελές, αφού το ψηφιακό παιχνίδι οφείλει να έχει αυτά τα χαρακτηριστικά για να προσελκύσει το ενδιαφέρον των παικτών (Gee, 2003).

Πόσο διασκεδαστικό βρήκατε το παιχνίδι;
22 απαντήσεις



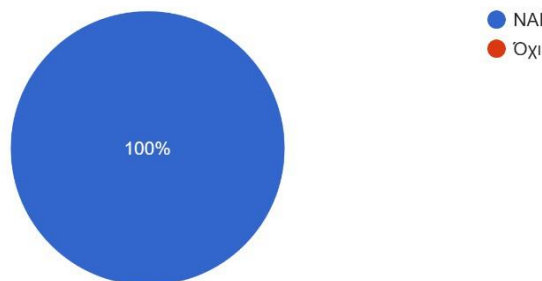
Εικόνα 7.6: Η πρώτη ερώτηση του ερωτηματολογίου.

Οι ερωτήσεις ήταν κατάλληλου επιπέδου δυσκολίας;
22 απαντήσεις



Εικόνα 7.2: Η δεύτερη ερώτηση του ερωτηματολογίου.

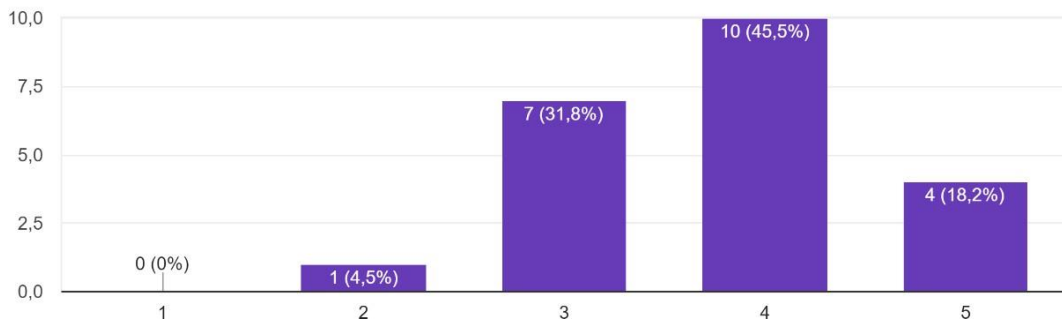
Ήταν η διεπαφή χρήστη εύκολη στη χρήση;
22 απαντήσεις



Εικόνα 7.3: Η τρίτη ερώτηση του ερωτηματολογίου.

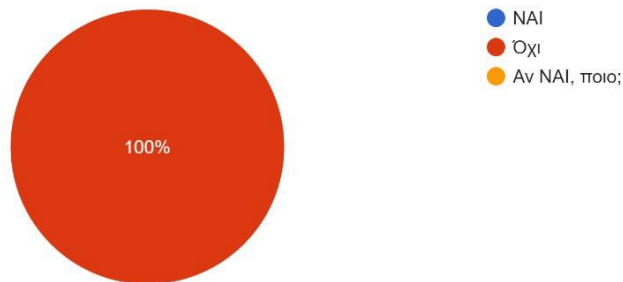
Η εμπειρία του χρήστη εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό και από τη διεπαφή του παιχνιδιού. Μια εύχρηστη διεπαφή επιτρέπει στους μαθητές να επικεντρωθούν στο περιεχόμενο του παιχνιδιού χωρίς να αποσπώνται από δυσκολίες πλοήγησης ή τεχνικά προβλήματα. Εξίσου σημαντική είναι και η ταχύτητα ανταπόκρισης (Εικόνα 7.4.) του παιχνιδιού στις επιλογές των μαθητών. Εάν το παιχνίδι είναι αργό ή δεν ανταποκρίνεται άμεσα, μπορεί να προκαλέσει απογοήτευση και να μειώσει τη συνολική εμπειρία. Επιπλέον, η αξιοπιστία του παιχνιδιού είναι κρίσιμη για την εμπειρία των μαθητών. Τυχόν τεχνικά προβλήματα(Εικόνα 7.5.), όπως σφάλματα ή διακοπές, μπορούν να επηρεάσουν αρνητικά την εμπειρία τους και να υπονομεύσουν τη συνολική αξία του παιχνιδιού ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Τέλος, είναι σημαντικό να μετρηθεί και η πιθανότητα οι μαθητές να προτείνουν το παιχνίδι σε άλλους. Αυτό αποτελεί έναν ισχυρό δείκτη της γενικής ικανοποίησης και της αποτελεσματικότητας του παιχνιδιού. Αν οι μαθητές είναι πρόθυμοι να το προτείνουν, αυτό δείχνει ότι το παιχνίδι έχει πετύχει τους στόχους του τόσο σε επίπεδο διασκέδασης όσο και σε επίπεδο μάθησης. Συνοψίζοντας, η αξιολόγηση ενός παιχνιδιού quiz ιστορικών γνώσεων μέσω ενός ερωτηματολογίου(Εικόνα 7.6,7,8.) που περιλαμβάνει ερωτήσεις για τη διασκέδαση, τη δυσκολία, την ποικιλία των ερωτήσεων, τη χρησιμότητα της διεπαφής, την ταχύτητα ανταπόκρισης, την τεχνική σταθερότητα και την πρόθεση σύστασης, παρέχει μια ολοκληρωμένη εικόνα της επιτυχίας του παιχνιδιού και της μαθησιακής εμπειρίας που προσφέρει στους μαθητές.

Πόσο γρήγορα ανταποκρίνονται οι επιλογές σας στις ερωτήσεις;
22 απαντήσεις



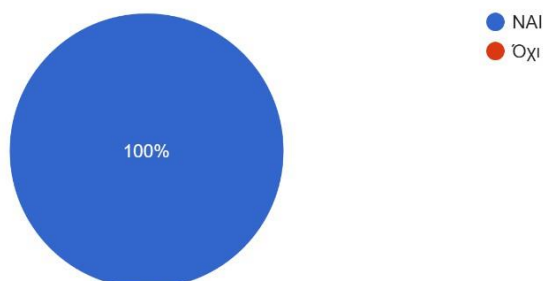
Εικόνα 7.4: Αξιολόγηση παιχνιδιού με κλίμα 1 έως 5.

Υπήρξε κάποιο τεχνικό πρόβλημα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
22 απαντήσεις



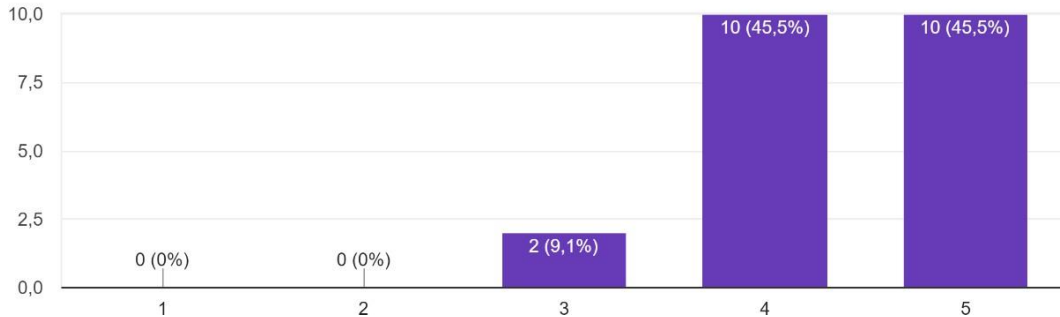
Εικόνα 7.5: Η αξιολόγηση του παιχνιδιού σε μορφή πίτας.

Θεωρείτε ότι το παιχνίδι προσφέρει επαρκή ποικιλία στις ερωτήσεις;
22 απαντήσεις



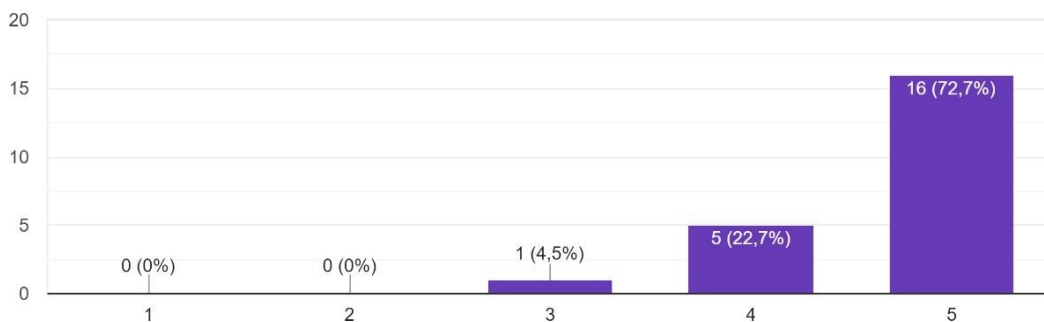
Εικόνα 7.6: Η αξιολόγηση του παιχνιδιού.

Πόσο γρήγορα ανταποκρίνονται οι επιλογές σας στις ερωτήσεις μετά την επίσκεψη;
22 απαντήσεις



Εικόνα 7.7: Η αξιολόγηση του παιχνιδιού με τη μορφή ερωτηματολογίου.

Πόσο πιθανό είναι να προτείνετε το παιχνίδι σε άλλους;
22 απαντήσεις



Εικόνα 7.8: Η τελευταία ερώτηση σχετικά με το παιχνίδι.

7.3: Αξιολόγηση ιστοτόπου

Η εκτίμηση του βαθμού αποτελεσματικότητας μίας ιστοσελίδας ουσιαστικά προκύπτει από το βαθμό ικανοποίησης των προσδοκιών του χρήστη που την έχει επισκεφθεί και όχι από το βαθμό ικανοποίησης των ερευνητών ή των σχεδιαστών που εργάστηκαν για την δημιουργία της. Η ποιότητα της σχέσης που δημιουργείται ανάμεσα στο χρήστη και την ιστοσελίδα που έχει επισκεφθεί, δεν επηρεάζει μόνο τη γνώμη του σχετικά με αυτή αλλά και τον βαθμό οργάνωσης και αποδοτικότητας του. Το αίσθημα της ικανοποίησης των χρηστών εξαρτάται, σε μεγάλο βαθμό, από το πόσο μια ιστοσελίδα είναι συμβατή με την αντίληψη που αυτοί έχουν για την κατηγορία στην οποία ανήκει.

Έτσι, προκειμένου να αξιολογηθεί μια ιστοσελίδα λαμβάνονται υπόψιν κάποια κριτήρια:

Προσβασιμότητα: ουσιαστικά αναφερόμαστε στο κατά πόσο είναι εφικτή η επίσκεψή μας σε μία ιστοσελίδα και αν ναι με πόση ευκολία πλοηγού μαστέ σε αυτή. Η προσβασιμότητα μίας ιστοσελίδας μπορεί να διακριθεί σε επιμέρους δύο χαρακτηριστικές κατηγορίες αυτήν της σύνδεσης στα κοινωνικά μέσα και αυτή της υποστήριξης της ιστοσελίδας σε άλλες πλην του ηλεκτρονικού υπολογιστή συσκευές.

Ποιότητα περιεχομένου: η αξιολόγηση μίας ιστοσελίδας με βάση το περιεχόμενο της μπορεί να γίνει θέτοντας τις παρακάτω ερωτήσεις:

- ❖ Το περιεχόμενο της σελίδας μπορεί να χαρακτηριστεί ως χρήσιμο και ενδιαφέρον για τον πυρήνα του πληθυσμού των επισκεπτών για τον οποίο έχει δημιουργηθεί;
- ❖ Δίνεται η ευκαιρία στους επισκέπτες της σελίδας να αποκομίσουν γνώσεις από την επίσκεψή τους;

Το περιεχόμενο (κείμενα, φωτογραφίες, video κλπ.) μίας ιστοσελίδας πρέπει να αποτελεί μέγιστη προτεραιότητα, περισσότερο από οτιδήποτε άλλο, κατά τη μελέτη, το σχεδιασμό και τη δημιουργία της.

Σωστό εύρος περιεχομένου: πέρα από την ποιότητα του περιεχομένου μίας ιστοσελίδας, θεωρείται πολύ σημαντικό να υπάρχει και μία ισορροπία στον όγκο πληροφορίας που παραθέτετε. Σε περίπτωση που παραθέτετε μεγαλύτερος όγκος πληροφοριών από ότι χρειάζεται δημιουργείται ο κίνδυνος να μην διακρίνεται ξεκάθαρα ο στόχος που εξυπηρετεί η ιστοσελίδα, προκαλώντας προβληματισμό και σύγχυση στον επισκέπτη της και δυσκολεύοντας τον ακόμα και να εντοπίσει την πληροφορία που αναζητά (Guy, 2019). Για περαιτέρω εμβάθυνση σε κάποιο θέμα θα ήταν καλό να χρησιμοποιούνται οι σχετικές διασυνδέσεις και μηχανές αναζήτησης. Ακόμη, οι διασυνδέσεις αυτές, θα πρέπει να είναι διαθέσιμες σε εκείνο το σημείο της ιστοσελίδας, όπου υπάρχουν και οι σχετικές με αυτές πληροφορίες και όχι κάπου στην κεντρική σελίδα ενώ, θα πρέπει να υπάρχει και το σχετικό εικονίδιο, το οποίο θα ενημερώνει τον επισκέπτη πως με την επιλογή του θα οδηγηθεί σε κάποια άλλη εξωτερική ιστοσελίδα. Συμπερασματικά θα λέγαμε, πως το εύρος του περιεχομένου θα πρέπει να είναι τέτοιο ώστε να εξυπηρετεί πλήρως τις ανάγκες των ειδικευμένων επισκεπτών της αλλά παράλληλα να καλύπτει και την αναζήτηση ενός μη ειδικευμένου επισκέπτη.

Επίκαιρο περιεχόμενο: εκτός από την ποιότητα και την διατήρηση της ισορροπίας στον όγκο πληροφορίας που παραθέτετε σε μία ιστοσελίδα, κρίνεται απαραίτητο και ιδιαίτερως σημαντικό το περιεχόμενο αυτής να είναι επίκαιρο. Είναι προφανές πως οι πρόσφατες και επίκαιρες πληροφορίες έχουν πολύ μεγαλύτερη αξία από τις πεπαλαιωμένες. Πράγμα που όμως πάρα πολλοί δικτυακοί τόποι δείχνουν να μην το γνωρίζουν ή να μην το εφαρμόζουν. Σύμφωνα με τα παραπάνω, η ιστοσελίδα θα πρέπει να είναι σε θέση να καλύψει τα παρακάτω ερωτήματα:

- ❖ Οι πληροφορίες οι οποίες παραθέτονται στην ιστοσελίδα είναι πρόσφατες;
- ❖ Είναι ξεκάθαρο το πόσο συχνά ανανεώνεται το περιεχόμενο της ιστοσελίδας; Συνεπώς, από τα παραπάνω γίνεται κατανοητό ότι θα ήταν καλό να χρησιμοποιείται κάποιου είδους σήμανση ή ένδειξη, του κατά πόσο συχνά ανανεώνεται το περιεχόμενο της σελίδας.

Χρήση πολυμέσων: η σωστή χρήση ποιοτικών γραφικών, τα εντυπωσιακά animation και η μουσική επένδυση με ήχους αυξάνει αισθητά την ζωντάνια του περιεχομένου και δίνει μία πιο ευχάριστη και ίσως πιο παραστατική διάσταση στον τρόπο παρουσίασής του. Σε περιπτώσεις που ο επιλεγμένος ήχος, προσφέρει κάποια ουσιαστική πληροφορία, θα πρέπει οι επισκέπτες της ιστοσελίδας να ενημερώνονται σχετικά ώστε να τον ενεργοποιούν ενώ, καλό θα ήταν να αποφεύγονται πολλαπλά ερεθίσματα ταυτόχρονα (π.χ. αναπαραγωγή video και αρχείων ήχου).

Ουσιαστικά, η χρησιμότητα ενός συστήματος αξιολογείται με βάση δύο τομείς: α) την ωφέλεια που προσφέρει και β) την ευχρηστία του. Η ωφέλεια σχετίζεται με τη λειτουργικότητα του συστήματος, ενώ η ευχρηστία αναφέρεται στην ευκολία με την οποία οι χρήστες μπορούν να αξιοποιήσουν αυτή τη λειτουργικότητα. Αν και οι δύο αυτές έννοιες είναι αλληλένδετες, δεν είναι απαραίτητα αλληλοεξαρτώμενες. Για παράδειγμα, ένα σύστημα μπορεί να έχει υψηλή λειτουργικότητα, αλλά αν είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο που απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις και δεξιότητες για τη χρήση του, τότε δεν θεωρείται εύχρηστο.

Για τις περισσότερες ιστοσελίδες, η ευχρηστία σημαίνει ότι οι χρήστες μπορούν εύκολα να καταλάβουν τι μπορούν να κάνουν όταν τις επισκέπτονται και πώς να το κάνουν. Συνεπώς, ο στόχος και ο σκοπός μιας ιστοσελίδας πρέπει να είναι σαφείς από την αρχή. Επίσης, τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει ο επισκέπτης για να ολοκληρώσει μια διαδικασία πρέπει να είναι ευδιάκριτα και κατανοητά από την αρχή (Treiblmaier, 2010).

Για να αξιολογηθεί μια ιστοσελίδα, είναι σημαντικό να καθοριστούν συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης. Δύο κύρια κριτήρια είναι το Περιεχόμενο (Τι;) και ο Σχεδιασμός (Πώς;). Πιο

συγκεκριμένα, εξετάζεται η ευκολία χρήσης, η οποία προκύπτει από την πλοήγηση, τη χρησιμότητα και την απόλαυση του χρήστη (Treiblmaier, 2010).

Αρχίζοντας με το περιεχόμενο, είναι απαραίτητο να καθορίσουμε τα κριτήρια αξιολόγησης λαμβάνοντας υπόψη τη φύση της ιστοσελίδας. Η ιστοσελίδα αυτή είναι κυρίως κοινωνικού, ιστορικού και ενημερωτικού περιεχομένου με τοπικό χαρακτήρα, εστιάζοντας στη ελληνική ναυτοσύνη. Επίσης, περιλαμβάνει στοιχεία εκπαιδευτικού χαρακτήρα, στοχεύοντας στην ευαισθητοποίηση γύρω από ζητήματα πολιτιστικής κληρονομιάς γενικότερα, ναυτικής κληρονομιάς ειδικότερα, τοπικής ιστορίας.

Πέρα από τα βασικά θέματα, η ιστοσελίδα μπορεί να περιλαμβάνει πληροφορίες για σημαντικά ιστορικά γεγονότα, προσωπικότητες, και τοπικούς αγώνες, καθώς και να προωθεί δράσεις και πρωτοβουλίες που αφορούν την κοινότητα. Η ευκολία πλοήγησης, η σαφήνεια της πληροφορίας, η αισθητική του σχεδιασμού, και η προσβασιμότητα της ιστοσελίδας είναι επίσης σημαντικοί παράγοντες που πρέπει να εξεταστούν για να διασφαλιστεί ότι η ιστοσελίδα είναι φιλική προς τον χρήστη και αποτελεσματική στην επικοινωνία των στόχων της.

Επιπλέον, η δυνατότητα διαδραστικότητας, όπως φόρουμ συζητήσεων, online εκδηλώσεις, ή δυνατότητες για σχολιασμούς και συμμετοχή των χρηστών, μπορεί να ενισχύσει την εμπλοκή της κοινότητας και να αυξήσει την επισκεψιμότητα της ιστοσελίδας. Έτσι, η συνολική της λειτουργικότητα και η ικανότητά της να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των χρηστών παίζουν καθοριστικό ρόλο στην επιτυχία της.

Η αξιολόγηση του περιεχομένου της ιστοσελίδας μπορεί να βασιστεί στα εξής κριτήρια:

1. **Κοινωνικό περιεχόμενο:** Αξιολογείται η απήχηση και η προσαρμογή του περιεχομένου στο κοινό στο οποίο απευθύνεται. Αυτό περιλαμβάνει την ανάλυση του τρόπου με τον οποίο η ιστοσελίδα επικοινωνεί με διαφορετικές δημογραφικές ομάδες, καθώς και την αξιολόγηση της συμμετοχής και της αλληλεπίδρασης του κοινού.

2. **Ιστορικό περιεχόμενο:** Εξετάζονται η ακρίβεια και η αξιοπιστία των παρεχόμενων πληροφοριών. Αυτό περιλαμβάνει την τεκμηρίωση των ιστορικών γεγονότων, την αναφορά σε αξιόπιστες πηγές και την παροχή επαρκούς πλαισίου και λεπτομερειών για την κατανόηση της τοπικής ιστορίας.

3. **Ενημερωτικό περιεχόμενο:** Αξιολογείται η πληρότητα και η επικαιρότητα των πληροφοριών που παρέχονται. Αυτό περιλαμβάνει την κάλυψη διαφόρων θεμάτων που σχετίζονται με την περιοχή και την ενημέρωση του κοινού για σημαντικές εξελίξεις και γεγονότα.

4. **Τοπικός χαρακτήρας:** Εξετάζεται κατά πόσο η ιστοσελίδα καταφέρνει να αναδείξει την φυσιογνωμία και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ναυτοσύνης με το πέρασμα των χρόνων. Αυτό περιλαμβάνει την παρουσίαση τοπικών αξιοθεάτων, εκθεμάτων, την προβολή της τοπικής κουλτούρας και την προώθηση τοπικών εκδηλώσεων και πρωτοβουλιών που σχετίζονται με την ναυτιλία.

5. **Εκπαιδευτικό περιεχόμενο:** Αξιολογείται η ευκολία κατανόησης και η προσβασιμότητα των δεδομένων. Αυτό περιλαμβάνει τη σαφήνεια της παρουσίασης, τη χρήση οπτικού υλικού και διαδραστικών στοιχείων για την υποστήριξη της μάθησης και την προσαρμογή του περιεχομένου σε διάφορες ηλικιακές ομάδες και επίπεδα εκπαίδευσης.

6. **Ευαισθητοποίηση:** Εξετάζεται η ικανότητα της ιστοσελίδας να προάγει την ευαισθητοποίηση γύρω από την πολιτιστική κληρονομιά. Αυτό περιλαμβάνει την ολοκληρωμένη παρουσίαση της επιρροής αυτών των στοιχείων στον οικιστικό ιστό, την καλλιτεχνική δημιουργία και τη συνολική φυσιογνωμία της ναυτιλίας.

7. **Ποιότητα γραφής και γλώσσας:** Εξετάζεται η ποιότητα και η ακρίβεια της γλώσσας που χρησιμοποιείται, καθώς και η ικανότητα της ιστοσελίδας να επικοινωνεί αποτελεσματικά με το κοινό.

8. **Διαδραστικότητα:** Αξιολογείται η δυνατότητα των χρηστών να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο και μεταξύ τους, μέσω σχολίων, φόρουμ ή άλλων διαδραστικών στοιχείων.

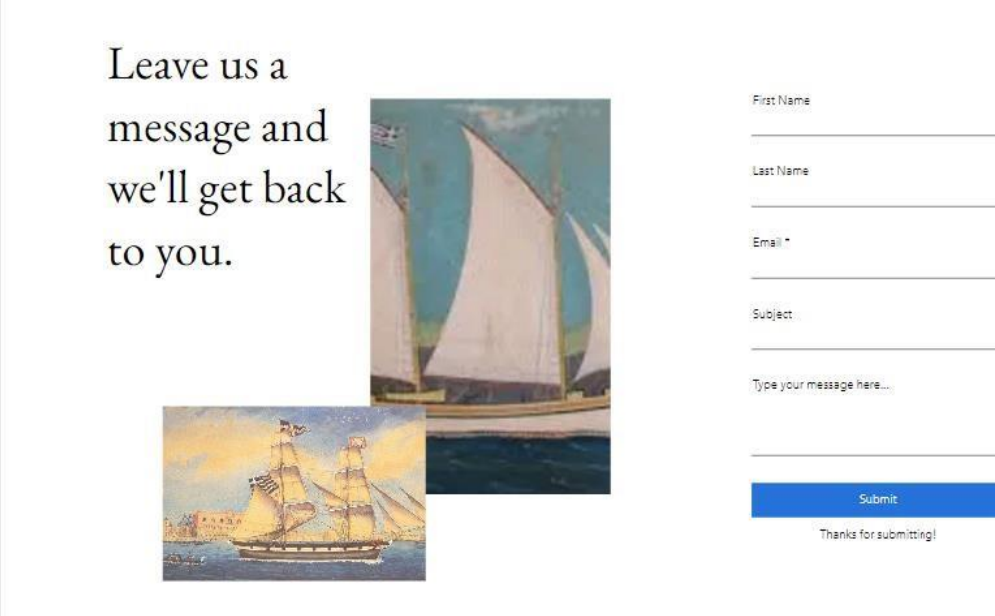
9. **Οπτική παρουσίαση και σχεδιασμός:** Εξετάζεται η αισθητική του σχεδιασμού, η χρηστικότητα και η φιλικότητα προς τον χρήστη, καθώς και η συνοχή και η αρμονία της οπτικής παρουσίασης.

10. **Προσβασιμότητα:** Αξιολογείται η δυνατότητα πρόσβασης του περιεχομένου από άτομα με ειδικές ανάγκες, καθώς και η συμβατότητα με διαφορετικές συσκευές και πλατφόρμες.

11. **Επικαιρότητα:** Εξετάζεται η συχνότητα και η επικαιρότητα των ενημερώσεων, καθώς και η δυνατότητα της ιστοσελίδας να παραμένει σχετική και ενημερωμένη σε σχέση με τις εξελίξεις στην περιοχή.

Αυτά τα κριτήρια βοηθούν στην ολοκληρωμένη αξιολόγηση της ιστοσελίδας και την ικανότητά της να εκπληρώσει τους στόχους της, παρέχοντας αξιόπιστο, κατανοητό και ελκυστικό περιεχόμενο στους χρήστες.

Το κοινό στο οποίο απευθύνεται το περιεχόμενο της ιστοσελίδας ως κριτήριο έχει να κάνει με τα χαρακτηριστικά του κοινού. Το κοινό-στόχος της εν λόγω ιστοσελίδας είναι συγκεκριμένο, αφού απευθύνεται σε συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμίδα, μορφωτικό επίπεδο, δηλαδή σε μαθητές. Επομένως, μέλημα ήταν το περιεχόμενο να έχει διαβαθμίσεις ως προς τη δυσκολία και την εξειδίκευση στα θέματα τα οποία πραγματεύεται, πράγμα που σημαίνει ότι τα δεδομένα είναι κλιμακωτής δυσκολίας, ώστε το επίπεδο ανάγνωσης να είναι και αρκετά απλό και όχι πολύπλοκο. Η αξιοπιστία επιτυγχάνεται με τη δημοσιοποίηση των βιογραφικών στοιχείων του κατασκευαστή της ιστοσελίδας, ώστε αποδεικνύονται τα διαπιστευτήριά του για τη σύνταξη ενός ιστοτόπου με τέτοιο περιεχόμενο. Επιπλέον, η δυνατότητα επικοινωνίας με τον κατασκευαστή μέσω της φόρμας επικοινωνίας συμβάλλει στην αξιοπιστία του ιστοτόπου (Εικόνα 7.9.) . Τα σχόλια που αποστέλλονται λαμβάνονται υπόψιν από τη συγγραφέα και τα ερωτήματα απαντώνται, συνεπώς βελτιώνεται η αξιοπιστία και η δημοτικότητα του ιστοχώρου (Boklaschuk, 2001).



Leave us a message and we'll get back to you.

First Name

Last Name

Email *

Subject

Type your message here...

Submit

Thanks for submitting!

Εικόνα 7.9: Η φόρμα επικοινωνίας του ιστοτόπου.

Η ακρίβεια στο επίπεδο συντακτικών και γραμματικών λαθών εξασφαλίζεται από την ιδιότητα της συγγραφέα, η οποία είναι φιλόλογος. Η ακρίβεια στο επίπεδο των δεδομένων διαπιστώνεται επίσης με τα διαπιστευτήρια του συγγραφέα και τα στοιχεία επικοινωνίας, καθώς και με τη συνεργασία με αναγνωρισμένο εκπαιδευτικό ίδρυμα, το Πανεπιστήμιο Πειραιώς (Πανεπιστήμιο Πειραιώς) Επιπλέον, το περιεχόμενο ανταποκρίνεται με πιστότητα στον τιθέμενο σκοπό του

ιστοτόπου. Ως προς την κάλυψη, είναι σαφή τα πεδία που επιχειρεί ο εν λόγω ιστοχώρος να καλύψει και μάλιστα είναι κατηγοριοποιημένα σε διαφορετικές σελίδες, όπου ο επισκέπτης κατευθύνεται μέσω του μενού, όπως φαίνεται στην Εικόνα 7.3. Οι πτυχές της ναυτοσύνης που καλύπτει ο ιστότοπος είναι η ναυτική δραστηριότητα από τα αρχαία χρόνια, την αρχή της ναυτοσύνης έως σήμερα και οι προεκτάσεις της σε υλικοτεχνικό, πνευματικό και κοινωνικοπολιτικό επίπεδο.

Τα δεδομένα παρουσιάζονται με προσιτό τρόπο μέσω διαδραστικών ψηφιακών εργαλείων εμπλουτισμένων με οπτικοακουστικό υλικό και διάφορα πολυμέσα. Έτσι η ιστοσελίδα καθίσταται ελκυστική για τον επισκέπτη, και ειδικά για τους νεαρότερους, και ξεπερνά τα όρια της παθητικής ανάγνωσης σε μια πιο ενεργητική ανάγνωση, κατά την οποία ο χρήστης εμπλέκεται διαδραστικά και εξερευνά τις επιλογές του. Αυτά τα χαρακτηριστικά, ήτοι η διαδραστικότητα, το οπτικοακουστικό υλικό, καθώς και οι «εκλαϊκεύσεις», δίνουν στον ιστοχώρο μια εκπαιδευτική διάσταση. Επίσης, ο ιστότοπος αναδεικνύει πολύπλευρα και σφαιρικά τη ναυτική παράδοση μέσω των θεματικών ενότητων, του κειμενικού περιεχομένου, του οπτικοακουστικού υλικού και των χαρτών. Η ανάδειξη μάλιστα της ναυτοσύνης δεν περιορίζεται στο παρόν, αλλά αποτυπώνει αναλυτικά και το παρελθόν. Τέλος, η ιστοσελίδα παρακινεί τους επισκέπτες να ερευνήσουν, να μάθουν, να ενδιαφερθούν, να ευαισθητοποιηθούν γύρω από ζητήματα διατήρησης, προστασίας και ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς εν γένει. . Περνώντας στον σχεδιασμό, κριτήρια αποτελούν η αισθητική, η πλοήγηση και η προσβασιμότητα. Ως προς την αισθητική, μια οπτικά ελκυστική ιστοσελίδα ενισχύει θετικά τη στάση των επισκεπτών απέναντι στην αντιλαμβανόμενη χρησιμότητα και στον ιστότοπο εν γένει (Jiang, 2016). Για τον λόγο αυτό επιλέχθηκε ένα ελκυστικό template και κάθε σελίδα του ιστοχώρου κοσμεύεται με εικόνες που κεντρίζουν το ενδιαφέρον αντιπροσωπευτικές της θεματικής ενότητας. Επιπροσθέτως, τα ψηφιακά εργαλεία που παρουσιάζουν την εκάστοτε θεματική ενότητα είναι εμπλουτισμένα με οπτικό και ακουστικό υλικό που αρμόζει στο θέμα που αποκρυσταλλώνεται. Για να είναι η πλοήγηση αποτελεσματική και να καθιστά την περιήγηση στον ιστότοπο εύκολη επιλέχθηκε δένδροειδής δομή των θεματικών ενότητων και ο μέγιστος αριθμός κλικ που απαιτούνται για την πρόσβαση σε κάθε σελίδα είναι τρία. Επιπλέον, το μενού εμφανίζεται σε όλες τις σελίδες του ιστοτόπου, ώστε ο επισκέπτης να μπορεί να αλλάζει γρήγορα και εύκολα σελίδα χωρίς να είναι αναγκαία η επιστροφή του στην αρχική σελίδα.

Για να μπορέσει να αξιολογηθεί η ιστοσελίδα δημιουργήθηκε ένα ερωτηματολόγιο με οκτώ απλές ερωτήσεις, εύκολα προσβάσιμο από το site (Εικόνα 7.10.)

Ερωτηματολόγιο

despoina.baba@gmail.com [Εναλλαγή λογαριασμού](#)

✉ Δεν κοινοποιήθηκε

Ποιο θέμα του ιστοτόπου σας τράβηξε περισσότερο το ενδιαφέρον;

Ελληνική Ναυτοσύνη

Ναυτική Παράδοση

Ναυτική τεχνολογία

Περιλαμβάνει ο ιστοτόπος άρθρα και πληροφορίες για την ιστορία της ναυτοσύνης, παραδοσιακές τεχνικές και τον πολιτισμό που συνδέεται με τη θάλασσα;

Ναι

Όχι

Προσφέρει ο ιστοτόπος εκπαιδευτικό υλικό και πόρους για μαθητές, εκπαιδευτικούς

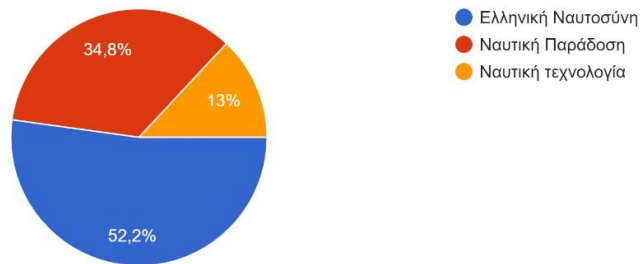
Εικόνα 7.10: Το ερωτηματολόγιο.

Οι ερωτήσεις ήταν οι εξής:

1. Ποιο θέμα του ιστοτόπου σας τράβηξε περισσότερο το ενδιαφέρον;
2. Περιλαμβάνει ο ιστοτόπος άρθρα και πληροφορίες για την ιστορία της ναυτοσύνης, παραδοσιακές τεχνικές και τον πολιτισμό που συνδέεται με τη θάλασσα;
3. Προσφέρει ο ιστοτόπος εκπαιδευτικό υλικό και πόρους για μαθητές, εκπαιδευτικούς και ερευνητές που ενδιαφέρονται για την αρχαία ελληνική ναυτοσύνη;
4. Περιγράψτε με λίγα λόγια τις εντυπώσεις σας από τον ιστοτόπο.
5. Βρήκατε ενδιαφέρον και διασκεδαστικό το γεγονός ότι αλληλοεπιδρούσατε με την πληροφορία εφόσον αυτή παρουσιάζεται διαδραστικά;
6. Πόσο εύκολο ήταν να περιηγηθείτε στον ιστοτόπο;
7. Είναι ο σχεδιασμός του ιστοτόπου ελκυστικός και μοντέρνος; Συνάδει με το θέμα και το κοινό που απευθύνεται;
8. Παρέχει ο ιστοτόπος πληροφορίες για εκπαίδευση και κατάρτιση στη ναυτοσύνη;

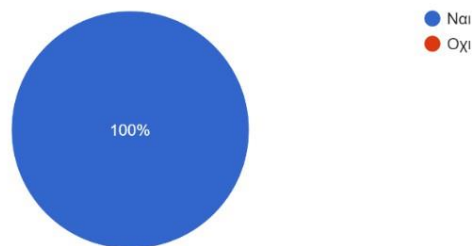
Παρακάτω παρουσιάζονται αναλυτικά σε μορφή εικόνων τα αποτελέσματα για την αξιολόγηση του ιστοτόπου.

Ποιο θέμα του ιστοτόπου σας τράβηξε περισσότερο το ενδιαφέρον;
23 απαντήσεις



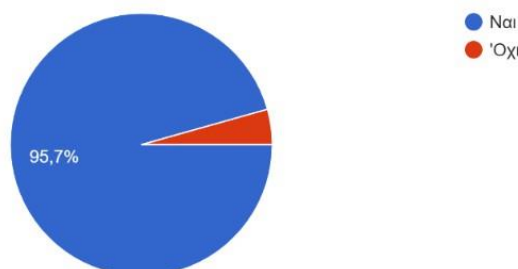
Εικόνα 7.11: Ερώτηση σχετικά με την ιστοσελίδα.

Περιλαμβάνει ο ιστότοπος άρθρα και πληροφορίες για την ιστορία της ναυτοσύνης, παραδοσιακές τεχνικές και τον πολιτισμό που συνδέεται με τη θάλασσα;
23 απαντήσεις



Εικόνα 7.12: Ερώτηση σχετικά με την ιστοσελίδα.

Προσφέρει ο ιστότοπος εκπαιδευτικό υλικό και πόρους για μαθητές, εκπαιδευτικούς και ερευνητές που ενδιαφέρονται για την αρχαία ελληνική ναυτοσύνη;
23 απαντήσεις



Εικόνα 7.13: Ερώτηση σχετικά με την πληρότητα του ιστοτόπου.

Περιγράψτε με λίγα λόγια τις εντυπώσεις σας από τον ιστότοπο.

20 απαντήσεις

Πολύ ενδιαφέρουσα ιστοσελίδα. Με βοήθησε ως εκπαιδευτικό στο να κάνω πιο ενδιαφέρον το μάθημα στην τάξη. Το κουιζ πολύ έξυπνος τρόπος για να αξιοποιήσουν τα παιδιά τις γνώσεις τους από τον ιστότοπο.

Εξαιρετικός

ήταν πολύ ωραία ιστοσελίδα πλούσια και εντυπωσιακή αλλά θα ήθελα να έχει και μια πρόσβαση στα ΑΜΕΑ

Φοβερές εντυπώσεις!

Πολύ καταποτιστικός και ενδιαφέρον! Εξαιρετική δουλειά!

Πολύ αξιόλογο το έργο της ναυτοσυνης.

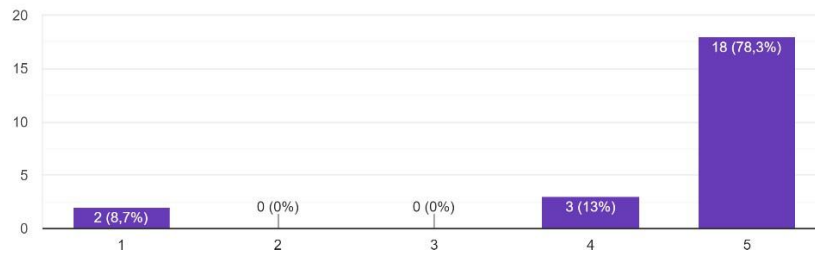
Πολύ ωραίο!!

Μεγάλη περιεκτικότητα σε πληροφορίες

Εικόνα 7.14: Δυνατότητα περιγραφής εντυπώσεων από τον ιστότοπο.

Βρήκατε ενδιαφέρον και διασκεδαστικό το γεγονός οτι αλληλεπιδρούσατε με την πληροφορία εφόσον αυτή παρουσιάζεται διαδραστικά;

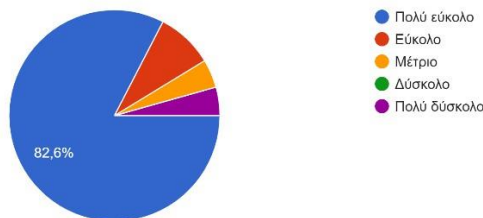
23 απαντήσεις



Εικόνα 7.15: Το ενδιαφέρον για την ιστοσελίδα.

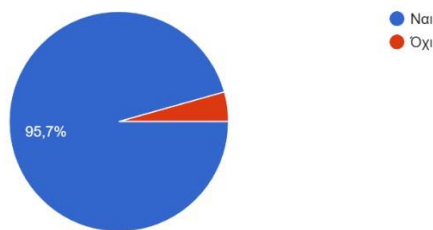
Πόσο εύκολο ήταν να περιηγηθείτε στον ιστότοπο;

23 απαντήσεις



Εικόνα 7.16: Ερώτηση για την περιήγηση της ιστοσελίδας.

Παρέχει ο ιστότοπος πληροφορίες για εκπαίδευση και κατάρτιση στη ναυτοσύνη;
23 απαντήσεις



Εικόνα 7.17: Ερώτηση σχετικά με την πληρότητα της ιστοσελίδας.

Τέλος, εξασφαλίστηκε η προσβασιμότητα στον ιστότοπο, αφού, πέρα από τη σύνδεση στο διαδίκτυο και την κατοχή ηλεκτρονικού υπολογιστή, δεν υπάρχουν επιπλέον απαιτήσεις. Δεν απαιτείται κανένα οικονομικό αντίτιμο για πλοήγηση στην ιστοσελίδα, δεν τίθενται ηλικιακοί ή άλλοι περιορισμοί, δεν προϋποτίθεται εγγραφή (sign up) ή σύνδεση (login) χρήστη, επομένως δεν απαιτούνται προσωπικά στοιχεία. Ωστόσο, η ιστοσελίδα στερείται πλοήγησης φιλικής προς Άτομα με Ειδικές Ανάγκες. Ανακεφαλαιώνοντας, η ιστοσελίδα αξιολογήθηκε τόσο σε τεχνικό επίπεδο όσο και σε επίπεδο περιεχομένου και κρίθηκε πως η λειτουργία της είναι εύρωστη και πως ανταποκρίνεται στους σκοπούς που είχαν εκ των προτέρων τεθεί. Κατά την αξιολόγηση διαπιστώθηκε ένα μονάχα έλλειμμα, η έλλειψη υποδομής για πλοήγηση Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες.

7.4: Συμπεράσματα

.Σε αυτό το κεφάλαιο, παρουσιάστηκε η πρόταση αξιολόγησης των εκπαιδευτικών παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο των ερωτηματολογίων (7.2). Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που μας βοήθησαν να συγκεντρώσουμε ποιοτικά και ποσοτικά δεδομένα για την ανάλυση των αποτελεσμάτων. Ακολούθως, έγινε αξιολόγηση της ιστοσελίδας που σχεδιάστηκε για την προώθηση της ναυτοσύνης (7.3). Η αξιολόγηση της ιστοσελίδας επικεντρώθηκε σε παράγοντες όπως η λειτουργικότητα, η χρηστικότητα, ο σχεδιασμός και η πληρότητα του περιεχομένου. Τέλος, διαπιστώθηκε κατά πόσο η ιστοσελίδα ανταποκρίνεται στις ανάγκες των χρηστών και προάγει αποτελεσματικά την ναυτοσύνη, προσφέροντας πολύτιμες πληροφορίες και διευκολύνοντας την πλοήγηση και την αλληλεπίδραση των επισκεπτών με το περιεχόμενο.

Βιβλιογραφία

Βιβλία με έναν συγγραφέα

Σπύρος Δ., «Σχεδιασμός πετυχημένων ιστοσελίδων», (2007).

Μαξούρα Α.,(2015) «Πόσα είδη Ιστοσελίδων υπάρχουν;», (2015).

Elpidis C., (2019)«30 χρόνια World Wide Web: Η εφεύρεση που άλλαξε την Ανθρωπότητα είναι στο χέρι μας να σωθεί».

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in entertainment (CIE), 1(1), 20-20.

Gere, C. (2009). Digital Culture. Reaktion Books.

Guy, J.-S. (2019). Digital technology, digital culture and the metric/nonmetric distinction. Technological Forecasting and Social Change, 145, 55-61. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2019.05.005>.

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς

Boklaschuk, K., & Caisse, K. (2001). Evaluation of educational websites.

Treiblmaier, H., & Pinterits, A. (2010). Developing metrics for web sites. *Journal of Computer Information Systems*, 50(3), 1-10.

Jiang, Z. (Jack), Wang, W., Tan, B. C. Y., & Yu, J. (2016). The Determinants and Impacts of Aesthetics in Users' First Interaction with Websites. *Journal of Management Information Systems*, 33(1), 229-259.

Hwang, C.-I., & Kim, S. H. (2016). How are Serious Games used in the Classroom setting?-Based on the Learning Theory. *Indian J. Sci. Technol*, 9(26), 1-6.

Άρθρο σε περιοδικό

Dorman, S. M. (1997). Video and Computer Games: Effect on Children and Implications for Health Education. *Journal of School Health*, 67(4), 133-138. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.1997.tb03432.x>

Πηγές από ιστότοπο

Whitton,N.(2007). Motivation and computer game based learning. 1063-1067. <https://www.learntechlib.org/p/46185/>

8. Συμπεράσματα και προτάσεις για μελλοντικά έργα

8.1: Εισαγωγή

Στο τελευταίο κεφάλαιο της ΜΔ θα γίνει αναφορά στα ενδεχόμενα εξέλιξης της ιστοσελίδας και των παιχνιδιών (quiz) αλλά και αποτίμηση της συνολικής μελέτης. Θα επικεντρωθούμε στους μελλοντικούς τρόπους ανάδειξης και αξιοποίησης της εφαρμογής που δημιουργήσαμε. Στο πρώτο υποκεφάλαιο 8.1, παρουσιάζεται η εισαγωγή του κεφαλαίου ενώ στο 8.2 παρουσιάζονται οι τεχνικές βελτίωσης της ψηφιακής αυτής εφαρμογής καθώς και η προστιθέμενη αξία που παρουσιάζει. Στο υποκεφάλαιο 8.3 γίνεται λόγος για τα προτεινόμενα μελλοντικά έργα της εργασίας καθώς οι Νέες Τεχνολογίες δύνανται να συνεισφέρουν τα μέγιστα στο πλαίσιο ανάδειξης και προώθησης ενός τμήματος της υλικής και άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς που ακόμα και σήμερα βρίσκεται κατά μεγάλο ποσοστό στην αφάνεια. Τέλος, ακολουθούν τα συμπεράσματα (8.4) και οι βιβλιογραφικές αναφορές του κεφαλαίου.

8.2: Προστιθέμενη αξία

Η προστιθέμενη αξία των ψηφιακών διαδικτυακών εφαρμογών μουσειοπαιδαγωγικής με προσανατολισμό την Αρχαία Ελληνική Τεχνολογία είναι πολλαπλή και επηρεάζει τόσο την εκπαίδευση όσο και την πολιτιστική διαχείριση (Κόκκος, 2020). Οι ψηφιακές εφαρμογές καθιστούν τη μάθηση πιο προσιτή και διαδραστική, επιτρέποντας σε άτομα διαφορετικών ηλικιών και επιπέδων γνώσης να εξερευνηθούν με νέους τρόπους την πλούσια τεχνολογική κληρονομιά της Αρχαίας Ελλάδας (Παπασωτηρίου, 2019). Η ανάγκη της παρουσίας των νέων τεχνολογιών στα μουσεία και σε χώρους που προάγουν τον πολιτισμό είναι αναγκαία. Η προαγωγή του πολιτισμού, ιδίως της ναυτικής παράδοσης καθώς και ο σχεδιασμός της ανάδειξης των μουσειακών εκθεμάτων δεν παρουσιάζει μια μονοδιάστατη και συγκεκριμένη πορεία, αλλά μεταβάλλεται με τις εξελίξεις των καιρών.

Αναλυτικότερα μέσω της χρήσης της τεχνολογίας καθώς και του διαδικτύου δημιουργούνται πληθώρα ευκαιρίες για την ανάδειξη ενός μουσείου. Τα οφέλη που παρουσιάζει η χρήση τους είναι ποικίλα και καταργείται κάθε έννοια του συνόρου, καθώς ο επισκέπτης μπορεί να το επισκεφτεί ηλεκτρονικά από οποιαδήποτε μέρος και σε όποιον χρόνο θέλει. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης συμβάλουν κατά πολύ στην άμεση επαφή μεταξύ του μουσείου και του επισκέπτη. Με άλλα λόγια η σχέση μεταξύ του επισκέπτη και του μουσείου γίνεται αμφίδρομη. Οι δρόμοι επικοινωνίας αυξάνονται και γίνονται πιο άμεσοι. Η σχέση αυτή έχει διπλά οφέλη, από την άλλη πλευρά το μουσείο μπορεί εύκολα και άμεσα να αντιληφθεί τον παλμό του κοινού, να ενημερωθεί για τυχόν προβλήματα που παρουσιάστηκαν και να λάβει νέες ιδέες για θέματα τα οποία δεν είχε μεριμνήσει και από την άλλη το κοινό μπορεί να καταγράψει τις απόψεις του, να συνομιλήσει με κάποιον υπεύθυνο άμεσα καθώς και να λάβει εξατομικευμένες πληροφορίες για κάποιο ζήτημα που τον απασχολεί. Ένα άλλο βασικό προτέρημα της ψηφιακής παρουσίας στους μουσειακούς χώρους, είναι εκείνο που σχετίζεται με την θέση του θεατή. Αναλυτικότερα η πατροπαράδοτη μουσειακή εικόνα, παρουσιάζει έναν επισκέπτη ο οποίος αποτελείται από έναν παθητικό θεατή που λαμβάνει πληροφορίες και γνώσεις για τα εκθέματα με τρόπο όμοιο με εκείνης της δασκαλοκεντρικής θεωρίας στο σχολείο.

Πλέον αυτή η εικόνα αλλάζει σε έναν επισκέπτη που μετέχει ενεργά, γίνεται μέρος αυτής, ενώ πολλές φορές μέσω της χρήσης των ψηφιακών εφαρμογών και βοηθητικών εργαλείων, είναι εκείνος που δρομολογεί την ξενάγηση και την προσαρμόζει στα δικά του ενδιαφέροντα. Άξιο μνείας είναι η χρήση ψηφιακών διαδραστικών εφαρμογών που προάγουν την γνώση μέσω παιχνιδιού. Το μεγάλο πλεονέκτημα της χρήσης των προαναφερόμενων, είναι πως το ψηφιακό μουσείο μπορεί να διευρύνει το κοινό του όσο αναφορά τον ηλικιακό παράγοντα. Θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη μέριμνα, τόσο στο προαναφερόμενο κοινό που απευθύνεται (όσο αναφορά στο γνωστικό επίπεδο που θα παρουσιάσει) αλλά και συνάμα στον σχεδιασμό του, ώστε να προσελκύει το ενδιαφέρον. Η εφαρμογή όλων των προαναφερόμενων δεν μπορεί να στεφτεί με επιτυχία, αν το εκάστοτε μουσείο δεν ενστερνιστεί μια ολοκληρωμένη ψηφιακή στρατηγική. Αρχικά μέσα από τον σχεδιασμό της εκάστοτε στρατηγικής θα μπορέσει να καταγραφεί η διαδικασία μετασχηματισμού του φυσικού μουσείου σε ψηφιακού. Η καταγραφή της διαδικασίας αυτή θα

βοηθήσει το μουσείο να μελετήσει τα επόμενα του βήματα και να διορθώσει τυχόν αστοχίες που έχουν παρουσιαστεί. Σημαντικό είναι κατά την δημιουργία της ψηφιακής στρατηγικής, το τεχνολογικό τμήμα του μουσείου να συνεργάζεται στενά με το τμήμα το οποίο είναι υπεύθυνο για το όραμα του μουσείου και τους σκοπούς λειτουργίας του. Με άλλα λόγια η τεχνολογία φέρει πολλά οφέλη αλλά θα πρέπει να συνάδει με το όραμα, το οποίο έχει θέσει το μουσείο και να ακολουθεί τις πολιτικές που προάγει.

Όπως ήδη έχει ειπωθεί το μουσείο πλέον είναι ένας χώρος διάδρασης. Οι πληροφορίες δεν θα πρέπει να υλοποιούνται μόνο με τον τρόπο της αφήγησης. Και στα τρία μουσεία παρουσιάστηκαν ψηφιακές δράσεις, προσομοιώσεις και διασκεδαστικές εφαρμογές τόσο για τους ενήλικες όσο και για τα παιδιά. Αυτή η εικόνα απουσιάζει σχεδόν εξ' ολοκλήρου από την ψηφιακή ελληνική μουσειακή δράση. Οι εξελίξεις της τεχνολογίας και της μετάδοσης της πληροφορίας στην σύγχρονη εποχή είναι ραγδαίες και το κοινό γίνεται όλο ένα και πιο απαιτητικό. Τα μουσεία δεν μπορούν να μην συμπεριληφθούν σε αυτήν την εξέλιξη, καθώς οι ενδιαφερόμενοι για τον πολιτισμό αναζητούν όλο ένα νέους τρόπους ενημέρωσης και μετάδοσης γνώσεων πέρα από του παραδοσιακού. Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο που απέχει από τα ελληνικά μουσεία εν αντίθεση με τα μελετώμενα, είναι ο τρόπος της επικοινωνίας με το κοινό. Σε όλες τις εκτενείς μελετώμενες περιπτώσεις της παρούσης εργασίας ο χώρος των social media είναι ένας χώρος που δόθηκε ιδιαίτερη μέριμνα. Με άλλα λόγια ένα μουσείο πλέον θεωρείται αναγκαίο να επικοινωνεί χρησιμοποιώντας τις πλατφόρμες της κοινωνικής δικτύωσης πράγμα που απουσιάζει από τους ελληνικούς πολιτιστικούς φορείς. Η αμέλεια αυτού του τομέα επιφέρει περιορισμό του ενδιαφέροντος από τις ηλικιακές ομάδες μεταξύ 80 των 16-45 που προτιμούν να ενημερώνονται μέσω των social media για επικείμενες δράσεις. Εν κατακλείδι η παρουσία του μουσείου αλλάζει και για να προκαλεί το ενδιαφέρον του κοινού κρίνεται απαραίτητο να ακολουθεί τις εξελίξεις των καιρών. Κάθε μουσείο ή χώρος πολιτισμού έχει σαν μέγιστο σκοπό να προάγει τον πολιτιστικό του πλούτο άρα θα πρέπει να μεριμνά και να αναζητά την αύξηση της επισκεψιμότητας τους από το κοινό. Η αύξηση της επισκεψιμότητας είναι ένα αποτέλεσμα το οποίο για να επιτευχθεί εξαρτάται από πολλές συνιστώσες. Κύριες από αυτές είναι η βελτίωση των διαδικτυακών υπηρεσιών, η δημιουργία ψηφιακών δράσεων που κεντρίζει το ενδιαφέρον του κοινού, η άμεση και στοχευμένη ενημέρωση μέσω των social media καθώς η συμμετοχή του κοινού μέσω διαδραστικές δράσεις. Το μέλλον του πολιτισμού συνάδει με τον χώρο της τεχνολογίας και η εξέλιξη κάθε μουσείου είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με αυτήν.

Το γεγονός ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σύγχρονα προηγμένα τεχνολογικά μέσα για να αναδειχθούν στοιχεία που φαντάζουν πιο "γραφικά", όπως η ναυτική παράδοση, αποτελεί από μόνο του πρωτοτυπία. Ένας ιστότοπος που συγκεντρώνει τόσες πολλές πτυχές της ναυτικής ιστορίας ενός τόπου, αναδεικνύοντας διαδραστικά τη φυσιογνωμία του, μπορεί να συγκινήσει όλες τις ηλικιακές ομάδες και όλα τα επίπεδα μόρφωσης. Το πόσο "εύπεπτο" είναι κάτι χωρίς να χάνει τη βαρύτητα, το βάθος και την ποιότητά του, είναι αυτό που καθιστά το project μοναδικό. Η αυθεντική λαϊκότητα, χωρίς εξεζητημένους όρους που θα απομάκρυναν τον μέσο αναγνώστη, είναι το ξεχωριστό στοιχείο που φέρνει κοντά το κοινό με την πολιτιστική του κληρονομιά.

Είναι σημαντικό η ναυτική παράδοση και η ιστορία των θαλασσών να γίνουν κοινό κτήμα, δηλαδή η ιστοσελίδα και τα σχετικά μουσεία να αποτελέσουν χώρους έκφρασης και συμμετοχής για κάθε επισκέπτη. Εκπαιδευτικά προγράμματα που συνδυάζουν ιστορικά γεγονότα, ναυτικά επαγγέλματα, και την εξέλιξη της ναυσιπλοΐας μπορούν να εμπνεύσουν τις νεότερες γενιές να ανακαλύψουν τη σημασία της θάλασσας και της παράδοσης που τη συνοδεύει. Η επαφή με την πολιτιστική κληρονομιά, είτε μέσα από μουσειακές εκθέσεις είτε από διαδραστικά εκπαιδευτικά προγράμματα, δεν πρέπει να είναι προνόμιο μιας μικρής μερίδας του πληθυσμού, αλλά να ανήκει σε όλους. Όλοι πρέπει να έχουν την ευκαιρία να συνδιαμορφώνουν και να διατηρούν τη ναυτική κληρονομιά του τόπου τους. Έτσι, η παράδοση της θάλασσας και οι ιστορίες των ναυτικών δεν μένουν στο παρελθόν, αλλά γίνονται ζωντανό κομμάτι του παρόντος, με τρόπο προσβάσιμο και εμπνευσμένο για όλους.

Η χρήση σύγχρονων προηγμένων τεχνολογικών μέσων για την ανάδειξη της ναυτικής παράδοσης και της ιστορίας των θαλασσών ανοίγει νέους ορίζοντες στην πολιτιστική εμπειρία. Ένας ψηφιακός ιστότοπος που συγκεντρώνει πλούσιο υλικό, από αρχαιακά τεκμήρια και μαρτυρίες, μέχρι διαδραστικές αναπαραστάσεις παλιών πλοίων και ναυτικών διαδρομών, έχει τη

δυνατότητα να μαγνητίσει το ενδιαφέρον όλων των ηλικιών και μορφωτικών επιπέδων. Το γεγονός ότι η παρουσίαση είναι απλή και ευχάριστη, χωρίς όμως να θυσιάζεται η ιστορική ακρίβεια και η ποιότητα, επιτρέπει σε κάθε επισκέπτη να κατανοήσει και να εκτιμήσει την πολιτιστική αξία αυτής της παράδοσης.

Η διαδραστικότητα που προσφέρουν οι σύγχρονες τεχνολογίες ενισχύει την εμπειρία των επισκεπτών. Μέσα από τρισδιάστατες περιηγήσεις σε ιστορικά πλοία, εικονικές αναπαραστάσεις ναυμαχιών ή ακόμα και παιχνίδια γνώσεων, τα μουσεία μεταμορφώνονται σε ζωντανούς χώρους μάθησης και ψυχαγωγίας. Η χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και εικονικής πραγματικότητας (VR) μπορεί να φέρει τους επισκέπτες πιο κοντά στην καθημερινή ζωή των ναυτικών του παρελθόντος, προσφέροντας μια εμπειρία που είναι ταυτόχρονα καθηλωτική και εκπαιδευτική. Επιπλέον, είναι ζωτικής σημασίας τα μουσεία αυτά να λειτουργούν ως ανοικτοί χώροι διαλόγου και έκφρασης. Κάθε επισκέπτης μπορεί να συμβάλει με τις δικές του εμπειρίες ή με οικογενειακές αφηγήσεις ναυτικών ιστοριών, δημιουργώντας έτσι μια κοινή πλατφόρμα μνήμης. Έτσι, η ναυτική παράδοση και η ιστορία της θάλασσας δεν αντιμετωπίζονται ως κάτι απομακρυσμένο και ακαδημαϊκό, αλλά γίνονται ένα ζωντανό κομμάτι της κοινότητας. Τέλος, είναι απαραίτητο να αναγνωριστεί ότι η πρόσβαση σε αυτή τη γνώση δεν πρέπει να είναι αποκλειστικό προνόμιο μιας συγκεκριμένης μερίδας του πληθυσμού. Μέσα από δωρεάν ή προσιτά προγράμματα και εκδηλώσεις, όλοι, ανεξαρτήτως κοινωνικής ή οικονομικής κατάστασης, πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με τη ναυτική παράδοση. Αυτό διασφαλίζει ότι η κληρονομιά αυτή θα συνεχίσει να ζει και να μεταδίδεται στις επόμενες γενιές, διατηρώντας τη ναυτική ιστορία ως αναπόσπαστο κομμάτι της ταυτότητάς μας.

8.3: Προτεινόμενα μελλοντικά έργα

Η μελέτη των ψηφιακών εφαρμογών στα μουσεία του σήμερα ανοίγει πολλές προοπτικές για περαιτέρω έρευνα. Ορισμένες προοπτικές περιλαμβάνουν: Την Αξιολόγηση της επίδρασης: Είναι σημαντικό να μελετηθεί η επίδραση των ψηφιακών εφαρμογών στην εμπειρία των επισκεπτών. Κρίνεται χρήσιμο στο μέλλον να αναλυθεί πώς επηρεάζουν οι εφαρμογές την αίσθηση συμμετοχής, την απόκτηση γνώσης, την ανάπτυξη ενδιαφέροντος και άλλες πτυχές επισκεψιμότητας. Σχεδίαση και ανάπτυξη νέων εφαρμογών: Η έρευνα μπορεί να επικεντρωθεί στη σχεδίαση και ανάπτυξη νέων ψηφιακών εφαρμογών που θα προσφέρουν περισσότερες εμπειρίες και δυνατότητες στους επισκέπτες. Αναλυτικότερα κρίνεται σκόπιμο να μελετηθεί πώς οι νέες τεχνολογίες όπως το IoT (Διαδίκτυο των Πραγμάτων), τα αισθητήρια, οι τεχνητές νοημοσύνες και άλλες μπορούν να βελτιώσουν την εμπειρία των επισκεπτών. Μελέτη αύξησης του κοινού: Με τη χρήση των ψηφιακών εφαρμογών, μπορεί να εξεταστεί πώς επηρεάζεται η προσέλκυση νέων κοινών στα μουσεία.

Μέσα από τη χρήση διαδραστικών εργαλείων, όπως η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα (VR και AR), οι χρήστες αποκτούν μια πιο βιωματική εμπειρία, που ενισχύει την κατανόηση και αφομοίωση της γνώσης (Μιχαηλίδης, 2021). Επιπλέον, η ψηφιακή τεχνολογία επιτρέπει την πρόσβαση σε περιεχόμενο σε παγκόσμιο επίπεδο, ξεπερνώντας γεωγραφικά και χρονικά εμπόδια (Νικολαΐδης, 2018). Αυτές οι εφαρμογές καθιστούν εφικτή την πρόσβαση σε απομακρυσμένες περιοχές ή σε άτομα που δεν μπορούν να επισκεφθούν μουσεία φυσικά, διασφαλίζοντας την πολιτιστική διάχυση και την ισότιμη πρόσβαση (Βασιλείου, 2017). Παράλληλα, οι ψηφιακές πλατφόρμες προάγουν τη συνεργατική μάθηση, προσφέροντας ένα περιβάλλον όπου οι χρήστες μπορούν να ανταλλάσσουν ιδέες και να συνεργάζονται (Κυριακίδης, 2019).

Ένα ακόμα στοιχείο είναι η διατήρηση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς. Μέσα από ψηφιακές τεχνολογίες, η Αρχαία Ελληνική Τεχνολογία μπορεί να αναπαρασταθεί με ακρίβεια και να διασωθεί για τις μελλοντικές γενιές (Μαυρογιάννης, 2022). Αυτή η διαδικασία είναι ιδιαίτερα σημαντική για την προστασία τεχνουργημάτων ή αρχαιολογικών χώρων που δεν είναι προσβάσιμοι ή που κινδυνεύουν (Γεωργίου, 2016). Η ενσωμάτωση τεχνητής νοημοσύνης στις ψηφιακές μουσειοπαιδαγωγικές εφαρμογές μπορεί να προσφέρει προσωποποιημένες μαθησιακές εμπειρίες, προσαρμοσμένες στις ανάγκες κάθε χρήστη (Χαραλάμπος, 2021). Επιπλέον, οι εφαρμογές αυτές λειτουργούν ως γέφυρα μεταξύ της παράδοσης και της σύγχρονης τεχνολογίας, βοηθώντας τους χρήστες να αντιληφθούν τη διαχρονική σημασία της τεχνολογίας

και την επίδραση της Αρχαίας Ελλάδας στην εξέλιξη της τεχνολογικής σκέψης (Τσαγκαράκης, 2018).

Οι παρουσιάσεις και η εφαρμογή που κατασκευάστηκαν στα πλαίσια της ΜΔ, θα μπορούσαν να εξελιχθούν σε μια πολυδιάστατη ή πιο σύγχρονη μορφή με διάφορα άλλα ψηφιακά εργαλεία, ακόμα και λογισμικά. Πρώτον, η ενσωμάτωση περισσότερων μέσων στις κατασκευές αποτελεί έναν σημαντικό τρόπο για την πλούσια και πολυμεσική απόδοση του αρχαιολογικού υλικού. Προσθέτοντας βίντεο, φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης, κείμενο και ήχο με έναν πιο σύνθετο τόνο, μπορούμε να παρέχουμε στους χρήστες πλούσιες εικαστικές και πληροφοριακές εμπειρίες. Δεύτερον, η συνεργασία με λογισμικά «3D» μοντελοποίησης, όπως το «SketchUp» ή το «Blender», μπορεί να ενισχύσει την απεικόνιση του αρχαιολογικού υλικού. Κάνοντας τον συνδυασμό αυτό με τα τρισδιάστατα μοντέλα, μπορούμε να παρουσιάσουμε ακόμη πιο αληθοφανείς αναπαραστάσεις.

Τρίτον, η εφαρμογή της επαυξημένης πραγματικότητας (AR) μπορεί να παρέχει στους χρήστες μια εντελώς νέα εμπειρία εξερεύνησης. Χρησιμοποιώντας κινητές συσκευές, μπορούν να δουν αναπαραστάσεις ολόκληρων πλοίων σε τρισδιάστατη μορφή, προσφέροντας έναν εντυπωσιακό τρόπο προβολής (Averett, 2016). Τέταρτον, η ενσωμάτωση διαδραστικών χαρτών, όπως το «Mapbox», και ειδικά στη κατασκευή με το «ArcGIS StoryMaps», θα δώσει τη δυνατότητα στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με τη γεωγραφική πληροφορία και να εξερευνούν τα αρχαιολογικά ναυτικά τοπία. Αυτή η δυνατότητα αυξάνει το βάθος και το ενδιαφέρον της εξερεύνησης (Napolitano, 2019). Πέμπτον, η αξιοποίηση λύσεων βάσει του «cloud», όπως το «Amazon Web Services» (AWS) του «Microsoft Azure» ή και άλλων, μπορεί να βοηθήσει στην αποθήκευση και πρόσβαση μεγάλου όγκου δεδομένων και εφαρμογών, χωρίς την ανάγκη για την αγορά και συντήρηση ακριβούς υποδομής (Fanini, 2019). Η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης (AI) στα ψηφιακά εργαλεία «ArcGIS StoryMaps», «Artsteps» και «Adalo» αντιπροσωπεύει επίσης μια σημαντική προσέγγιση προς την ανάδειξη, διατήρηση και εξερεύνηση της αρχαιολογικής κληρονομιάς. Αυτή η εξέλιξη επιτρέπει την αυτόματη αναγνώριση, ταξινόμηση και ανάλυση του αρχαιολογικού υλικού, παρέχοντας πλούσιες και εξατομικευμένες εμπειρίες στους χρήστες. Με τη συνεργασία της τεχνολογίας «AI» και αυτών των εργαλείων, είμαστε σε θέση να επιτύχουμε ακόμη περισσότερη ακρίβεια και εμπάθυνση στην αναπαράσταση και την πρόσβαση στην αρχαιολογική πληροφορία, προωθώντας έτσι τη διατήρηση και την κοινοποίηση της Αρχαιολογίας.



Εικόνα 8.7: Συνδυασμός σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων για την παρουσίαση αρχαιολογικού υλικού.

Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να δημιουργήσει δυναμικές και ρεαλιστικές αναπαραστάσεις των αρχαιολογικών αντικειμένων και χώρων, προσαρμοσμένες διαδρομές και περιηγήσεις για τους χρήστες βάσει των προτιμήσεών τους, προσφέροντας μια μοναδική και προσωπική εμπειρία. Το «AI», επιπροσθέτως, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη βελτιστοποίηση των εικόνων των αρχαιολογικών ευρημάτων, ακόμα και για την αυτόματη εξαγωγή δεδομένων και πληροφοριών από αρχαιολογικό υλικό, επιτρέποντας την εύκολη ανταλλαγή και ανάλυση. Η συνεχής

παρακολούθηση των εξελίξεων στον χώρο της τεχνολογίας μπορεί να οδηγήσει σε καινοτόμες λύσεις για την αναπαράσταση και προβολή της αρχαιολογικής κληρονομιάς (Argyrou, 2022).

Τέλος, οι ψηφιακές εφαρμογές συμβάλλουν στην ενίσχυση του πολιτιστικού τουρισμού και της πολιτιστικής διπλωματίας, προσελκύοντας διεθνές ενδιαφέρον και αναδεικνύοντας την Ελλάδα ως παγκόσμιο πολιτιστικό κέντρο (Καψάλης, 2020). Με αυτόν τον τρόπο, οι εφαρμογές αυτές προσφέρουν σημαντικές ευκαιρίες τόσο για την ανάδειξη της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και για την εκπαίδευση με σύγχρονα μέσα (Λεοντίου, 2021).

8.4 Συμπεράσματα

Συμπερασματικά, η αξιοποίηση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων για την ανάδειξη της ναυτικής παράδοσης και της ιστορικής κληρονομιάς μέσα από μουσεία και εκπαιδευτικά προγράμματα προσφέρει μοναδικές δυνατότητες σύνδεσης του παρελθόντος με το παρόν. Οι διαδραστικές εμπειρίες, οι εικονικές περιηγήσεις και οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες επιτρέπουν στους επισκέπτες όλων των ηλικιών και επιπέδων να έρθουν πιο κοντά στη ναυτική ιστορία, όχι μόνο ως θεατές, αλλά ως ενεργά μέλη μιας κοινότητας που συμμετέχει στη διαμόρφωση και διατήρησή της. Η ναυτική παράδοση έτσι καθίσταται ένα κοινό αγαθό, προσιτό και ελκυστικό για όλους, διασφαλίζοντας τη συνέχιση και εξέλιξή της στο μέλλον.

Βιβλιογραφία

Βιβλία με έναν συγγραφέα

Βασιλείου, Κ. (2017). *Η ψηφιακή μουσειοπαιδαγωγική και η προσβασιμότητα στα μουσεία*. Εκδόσεις Παπαζήση.

Καψάλης, Π. (2020). *Πολιτιστική διπλωματία και ο ρόλος των ψηφιακών εφαρμογών στα μουσεία*. Εκδόσεις Διάλογος.

Κόκκος, Α. (2020). *Εκπαιδευτική τεχνολογία και μουσειοπαιδαγωγική*. Εκδόσεις Κριτική..

Κυριακίδης, Μ. (2019). *Συνεργατική μάθηση και ψηφιακά περιβάλλοντα: Σύγχρονες προσεγγίσεις*. Εκδόσεις Πεδίο.

Λεοντίου, Ε. (2021). *Μουσειακή εκπαίδευση: Από την παράδοση στην καινοτομία*. Εκδόσεις Gutenberg.

Μαυρογιάννης, Θ. (2022). *Ψηφιακή αναπαράσταση της πολιτιστικής κληρονομιάς: Η περίπτωση της Αρχαίας Ελλάδας*. Εκδόσεις Σαββάλας.

Νικολαΐδης, Α. (2018). *Παγκοσμιοποίηση και ψηφιακές τεχνολογίες στην πολιτιστική διαχείριση*. Εκδόσεις Παπαδήμας.

Παπασωτηρίου, Ν. (2019). *Διαδραστικές εκπαιδευτικές εφαρμογές και η Αρχαία Ελληνική Τεχνολογία*. Εκδόσεις Ίκαρος.

Τσαγκαράκης, Ε. (2018). *Τεχνολογία στην αρχαιότητα: Μια σύγχρονη προοπτική*. Εκδόσεις Κάκτος.

Χαραλάμπος, Ι. (2021). *Τεχνητή νοημοσύνη και προσωποποιημένη μάθηση: Εφαρμογές στα μουσεία*.

Βιβλία με δύο ή περισσότερους συγγραφείς

Γεωργίου, Α., & Καραμάνου, Ε. (2016). *Πολιτιστική κληρονομιά και σύγχρονες τεχνολογίες: Προστασία και διαχείριση*. Εκδόσεις Σιδέρη.

Μιχαηλίδης, Δ., & Σταμούλης, Π. (2021). *Εικονική πραγματικότητα και μουσειακές εμπειρίες*. Εκδόσεις Νήσος.

Ίσαρη Φ. - Πουρκός Μ. (2015), «*Ποιοτική Μεθοδολογία Έρευνας Εφαρμογές στην Ψυχολογία και την Εκπαίδευση*», Εκδόσεις Κάλλιπος.

Argyrou, A., & Agapiou, A. (2022). A Review of Artificial Intelligence and Remote Sensing for Archaeological Research. *Remote Sensing*, 14(23), 6000.

Averett, E. W., Counts, D., & Gordon, J. (2016). *Mobilizing the past for a digital future: the potential of digital archaeology*.

Fanini, B., Pescarin, S., & Palombini, A. (2019). A cloud-based architecture for processing and dissemination of 3D landscapes online. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 14, e00100.

Li, J., Song, M., Li, Y., & Shang, Y. (2022, June). The Multiple Effects of Digital Archaeology in the Future Space. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 374-386). Cham: Springer International Publishing.

Napolitano, R., Jennings, C., Feist, S., Rettew, A., Sommers, G., Smagh, H., & Glisic, B. (2019). Tool development for digital reconstruction: A framework for a database of historic Roman construction materials. *Journal of Cultural Heritage*, 40, 113-123.

Πηγές από Ιστότοπο

Huffpost, (2019), *3 ερωτήματα για την ψηφιακή κοινωνία του αύριο*. Διαθέσιμο στο Διαδίκτυο: https://www.huffingtonpost.gr/entry/3-erotemata-yia-ten-psefiake-koinonia-toe-aerio-gr_5c309f7ee4b09dafda3bc289

Ίδρυμα Νικόλαος Παπαδημητρίου, (2019), *Δραστηριότητες – Πολιτισμός*. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://nikopapafoundation.com/idrima/drastiriotites.html>