

Εκπαιδευτική Ημερίδα Μουσειακής Αγωγής  
με θέμα: «ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΑΕΙ ΜΟΥΣΕΙΟ»  
17,18,19 Μαΐου 2010

**Εισήγηση Β': « Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΣΤΗΝ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»**

**Σοφία Ρωκ-Μελά Ρόκου**

Παιδαγωγός με ειδίκευση στη διδασκαλία των Επιστημών και την Εκπαίδευση στο Μουσείο – Ιδρύτρια του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου και του Βιοτεχνικού Βιομηχανικού Εκπαιδευτικού Μουσείου στο Λαύριο.



**Περίληψη εισήγησης**

*“Τα Μουσεία μπορούν να προσφέρουν μοναδική και πλούσια εμπειρία μάθησης διαφορετική από αυτή που προσφέρεται στα σχολεία. Αυτές οι μοναδικές εμπειρίες γίνονται δυνατές με τα εκθέματα, τα προγράμματα και τα αντικείμενα που εμπλέκουν τον επισκέπτη παροτρύνοντάς τον να χρησιμοποιήσει πολλές αισθήσεις στην εξερεύνηση του περιβάλλοντος. Τα Μουσεία εξυπηρετούν τις παγκόσμιες ανάγκες επισκεπτών ποικίλης παιδείας, ηλικίας και κοινωνικού επιπέδου. Στα Μουσεία οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να μελετήσουν θέματα της δικιάς τους επιλογής μέσα από τη συλλογή του Μουσείου και να προχωρήσουν με το δικό τους ρυθμό χωρίς φόβο αποτυχίας. Τα Μουσεία*

μπορούν να περιορίσουν πολλούς από τους φραγμούς που υπάρχουν στα παραδοσιακά Εκπαιδευτικά Ιδρύματα".<sup>1</sup>

Με αυτή την οπτική η εισήγηση σκοπό έχει να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν τα μουσεία στη μάθηση όχι σαν μια στείρα διαδικασία παθητικής συσσώρευσης γνώσεων, αλλά μια δημιουργική εμπλοκή στην ανακάλυψη της γνώσης που μας αφορά. Μέσα από τα εκπαιδευτικά προγράμματα στα μουσεία οι μαθητές μπορούν να κατακτήσουν δεξιότητες σχετικές με το «να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν», δεξιότητες που αποτελούν ουσιώδη εφόδια του ενεργού πολίτη του 21<sup>ου</sup> αιώνα και στις οποίες βασίζεται η δυνατότητα της «δια βίου» μάθησης.

## **Παρουσίαση**

### **✓ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟ**

Είναι ένα μη κερδοσκοπικό, μόνιμο ίδρυμα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της, ανοικτό στο κοινό.

Το Μουσείο αποκτά, συντηρεί, ερευνά, συνδυάζει και εκθέτει, με σκοπό τη μελέτη, εκπαίδευση και ψυχαγωγία, τις υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του. (Άρθρο 3 του Καταστατικού του ICOM)<sup>2</sup>

Το ICOM θεωρεί ότι ανταποκρίνονται στον παραπάνω ορισμό<sup>3</sup>:

- α) Ινστιτούτα συντήρησης και εκθεσιακοί χώροι που εξαρτώνται από Βιβλιοθήκες και Κέντρα Αρχείων.
- β) Μνημεία και φυσικά τοπία, αρχαιολογικά, εθνογραφικά, ιστορικά μνημεία και χώροι που έχουν χαρακτήρα Μουσείου και παρεμφερείς δραστηριότητες: εμπλουτισμό συλλογών, συντήρηση, εκπαίδευση και επικοινωνία.
- γ) Ιδρύματα που εκθέτουν ζωντανά δείγματα, όπως βοτανικοί και ζωολογικοί κήποι, ενυδρεία, βιβάρια κτλ.
- δ) Κέντρα Επιστημών και πλανητάρια

---

<sup>1</sup> Pitman-Gelles, B. 1981, *Museums Magic and Children*, Washington, D.C.: Association of Science Technology Centers, (μετάφραση – απόδοση: Ρωκ- Μελά Σοφία, 1987, Ελληνικό Παιδικό Μουσείο, Κέντρο Τεκμηρίωσης).

<sup>2</sup> International Council of Museums- είναι ο διεθνής μη κυβερνητικός και επαγγελματικός οργανισμός που εκπροσωπεί τα Μουσεία και τους εργαζόμενους σε αυτά).

<sup>3</sup> Σύμφωνα με τον ορισμό της 18<sup>ης</sup> Γενικής Συνέλευσης του ICOM (Barcelona, Spain, 6 July 2001) <http://icom.museum/> (τελευταία επίσκεψη 30.4.2010)

- ε) Μη κερδοσκοπικές αίθουσες τέχνης
- στ) Εθνικοί δρυμοί
- ζ) Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί που ασχολούνται με συντήρηση, έρευνα, εκπαίδευση, επιμόρφωση, τεκμηρίωση και άλλες δράσεις που σχετίζονται με τα μουσεία και το πεδίο της μουσειολογίας
- η) πολιτιστικά κέντρα που υποστηρίζουν τη συντήρηση, τη διατήρηση και τη διαχείριση της υλικής ή άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς

### ✓ ΠΟΙΑ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι παιδαγωγικές θεωρίες που διαμορφώθηκαν στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα, όπως αυτές του Dewey και της Montessori, καθώς και η έρευνα του Piaget, για τον τρόπο που δομείται η γνώση και αναπτύσσεται ο άνθρωπος, υποστήριξαν την ενεργό συμμετοχή στη διαδικασία κατάκτησης της γνώσης και διαμόρφωσαν σε μεγάλο βαθμό τον εκπαιδευτικό ρόλο των μουσείων. (Μουρατιάν, 2008)

Ξέρουμε ότι ο άνθρωπος μαθαίνει μέσα από μια αλληλεπίδραση με το περιβάλλον.

Γνωρίζουμε επίσης ότι η μάθηση των παιδιών διευκολύνεται όταν το περιβάλλον προσφέρει τη δυνατότητα εξερεύνησης με τρόπο ενεργητικό σ' ένα ευρύ πεδίο υλικών που μπορεί να χειρισθεί.

Το μουσείο έχει μόνιμο υλικό, κυρίως δεδομένο υλικό στη διάθεσή μας, που είναι σαν ένα εργαστήριο που κάποιος μπορεί να μάθει πως να το χρησιμοποιεί. Μπορεί κάποιος να επισκεφθεί επανειλημμένα τις συλλογές και τα εκθέματά του, όπως μαθαίνει να χρησιμοποιεί μια βιβλιοθήκη. Μέσα στο Μουσείο μπορεί να πραγματοποιηθεί μια σχέση γόνιμης αλληλεπίδρασης μεταξύ ανθρώπων και άγνωστων ή γνωστών θεμάτων και αντικειμένων.

Το μουσείο είναι ο χώρος που προσφέρεται για συνεργασία μικρών και μεγάλων, για κοινή δράση και ευχαρίστηση, χωρίς άγχος και χρονικούς περιορισμούς. (Μουρατιάν, 2008).

Το παιδί δεν έχει το άγχος του προγράμματος του σχολείου και έτσι δουλεύει και σκέφτεται στο δικό του χρόνο.

Πολλά μουσεία έχουν υλικό απόλυτα συνδεδεμένο με τη σχολική ύλη, έτσι ώστε πολύ συχνά, αυτά που μπορεί κανείς να διαβάσει σ' ένα βιβλίο, στο μουσείο μπορεί να τα δει και καμιά φορά να τα πιάσει, να τα ακούσει, να τα μυρίσει ή ακόμη και να τα γευτεί.

### ✓ ΣΚΟΠΟΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Μία από τις βασικές δραστηριότητες των Μουσείων είναι τα εκπαιδευτικά προγράμματα.

Στην Ελλάδα τα εκπαιδευτικά προγράμματα πρωτοξεκίνησαν το 1979 από το Μουσείο Μπενάκη. Καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη των προγραμμάτων έπαιξε το Ελληνικό Παιδικό Μουσείο που από το 1987 έδωσε μεγάλη έμφαση στην ανάπτυξη της εκπαίδευσης στα Μουσεία σε όλη την Ελλάδα και την Κύπρο. (Καλεσοπούλου, Μουρατιάν προς δημοσίευση)

Οι κυριότεροι στόχοι των εκπαιδευτικών προγραμμάτων είναι:

- Να εξελίξουν την αντίληψη της επίσκεψης στο μουσείο σαν μια ευχάριστη εμπειρία, προσαρμοσμένη στις ανάγκες και στις δυνατότητες του κοινού που συμμετέχει.
- Να δοθεί στον επισκέπτη η ευκαιρία να ανακαλύψει τρόπους μελέτης μέσα από συγκεκριμένα εκθέματα του μουσείου, χωρίς απλά να του μεταδοθούν πληροφορίες. Ο επισκέπτης καλείται να παρατηρήσει, να ερευνήσει, να μάθει μέσα από τις αισθήσεις, να αξιολογήσει και, με τον τρόπο αυτό, να βοηθηθεί να κατανοήσει έννοιες σχετικά με το φυσικό και τεχνητό κόσμο που τον περιβάλλει.
- Να εφοδιαστεί ο επισκέπτης με τρόπους που θα μπορούσε να εφαρμόσει για να μελετήσει και να παρατηρήσει τα εκθέματα σε άλλες του επισκέψεις.

#### ✓ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Ο σχεδιασμός των εκπαιδευτικών προγραμμάτων στηρίζεται σε 2 βασικούς άξονες:

#### 1/ Το χώρο: περιορισμοί και δυνατότητες του χώρου

Το δεδομένο υλικό και ο δεδομένος χώρος δίνει δυνατότητες και παρουσιάζει περιορισμούς που καθορίζουν και το περιεχόμενο του κάθε εκπαιδευτικού προγράμματος (π.χ. όταν ασχολούμεθα με ένα έκθεμα με μια ομάδα παιδιών να έχουν όλα τη δυνατότητα άνετης πρόσβασης στο έκθεμα ή το έκθεμα να βρίσκεται στο ύψος των παιδιών ή η επαφή με το έκθεμα να μην είναι επικίνδυνη για το παιδί ή για το έκθεμα π.χ. όχι καλά στερεωμένα γλυπτά ή προθήκες).

#### 2/ Το Κοινό: Οι ανάγκες και δυνατότητες μάθησης του κοινού που απευθύνεται

Ξέρουμε ότι το παιδί διαφέρει από τον ενήλικα στον τρόπο που μαθαίνει και έχει σημασία να διδαχθεί διαφορετικά. Κατά τον J.Piaget( 1999) η ανάπτυξη του παιδιού συντελείται σε διαδοχικά στάδια. Το παιδί περνάει φάσεις με μια ορισμένη σειρά και δεν μπορεί να υπερπηδήσει καμία από αυτές. Το κάθε στάδιο χαρακτηρίζεται από τη φύση των λογικών σκέψεων που έχει κάνει κτήμα του το παιδί.(Βλ. Πίνακα 1 ). Όταν μάλιστα ο επισκέπτης στον οποίο απευθύνεται το μουσείο είναι το παιδί, ενισχύεται η ανάγκη για εξερεύνηση μέσω περισσότερων αισθήσεων, όπως και για αξιοποίηση όχι μόνο της γλωσσικής αλλά και των υπόλοιπων νοητικών εστιών, σύμφωνα με τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του H. Gardner (1984, 1992)<sup>4</sup>. Σύμφωνα με αυτή τη θεωρία, η κατάκτηση της γνώσης και η πραγματική κατανόηση του κόσμου πραγματοποιείται όταν οι άνθρωποι αποκτούν την ικανότητα να μελετούν διάφορα θέματα με ποικίλους

<sup>4</sup> Μουρατιάν Ζ., 2004 στο Κουλουμπαρίση, Α , Μουρατιάν, Ζ (2004), *Τα σχέδια εργασίας στην τάξη και την πράξη*, Αθήνα: Πατάκης

τρόπους, όταν μπορούν και αναζητούν τη λύση ενός προβλήματος μέσα από πολλές και διαφορετικές οπτικές<sup>5</sup>. Φαίνεται πως η επίλυση ενός προβλήματος μπορεί να γίνει με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Αυτό ακριβώς σημαίνει νοημοσύνη, ο τρόπος ερμηνείας του κόσμου που μας περιβάλλει<sup>6</sup> και που για τον κάθε άνθρωπο μπορεί να έχει διαφορετική νοητική εστία ως αφετηρία<sup>7</sup>. Η θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης, ως βάση για το σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού περιβάλλοντος -κατ' επέκταση μιας έκθεσης ή ενός εκθέματος- μπορεί να συμβάλλει στην αποτελεσματικότερη σχέση του επισκέπτη με το μουσείο (Μουρατιάν, 2008)

Πίνακας 1.

<u>Περίοδοι γνωστικής εξέλιξης του J.Piaget</u>		
<u>Ηλικία</u>	<u>Όνομα Περιόδου</u>	<u>Μερικά Χαρακτηριστικά</u>
0-2 ετών	Αισθητηριοκινητικής Νοημοσύνης	Το παιδί χρησιμοποιεί τις αισθήσεις του και τις κινητικές ικανότητες για να γνωρίσει τον κόσμο.
<u>Παράδειγμα:</u> Σε αυτή την περίοδο μπορούμε να επισκεφθούμε ένα μουσείο που δίνει την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει το παιδί όλες τις αισθήσεις του λ.χ. ένα βοτανικό κήπο.		
2-6 ετών	Προ-ενεργητικής Νοημοσύνης	Το παιδί χρησιμοποιεί συμβολική σκέψη που περιλαμβάνει την ομιλία και την ικανότητα να κατανοεί τον κόσμο γύρω του. Η σκέψη είναι εγωκεντρική που σημαίνει ότι τα παιδιά κατανοούν τον κόσμο μόνο από τη δική τους θέση και άποψη.
<u>Παράδειγμα:</u> Σε αυτό το στάδιο δίνουμε έμφαση στον εγωκεντρισμό και επομένως το να επισκεφθούμε ένα μουσείο με μια ομάδα παιδιών και να αρχίσουμε να περιγράφουμε πώς πολέμησε ο Κολοκοτρώνης και πώς είναι τα ρούχα του Κολοκοτρώνη δεν θα είχε πολύ νόημα. Μπορεί όμως π.χ. να περιγράψει το παιδί τι φοράει το ίδιο και πώς είναι διαφορετικό το δικό του ένδυμα από του Κολοκοτρώνη.		
7-11 ετών	Ενεργητικής Νοημοσύνης	Το παιδί κατανοεί και χρησιμοποιεί λογικούς συλλογισμούς και κανόνες

<sup>5</sup> Εκτενής αναφορά για τη σύνδεση μάθησης και μουσείου αλλά και το ρόλο των μουσείων για την πραγματική κατανόηση του κόσμου καλύπτεται στο άρθρο της Μούλιου Μ., 'Μουσεία: Πεδία για την κατανόηση του κόσμου', Τετράδια Μουσειολογίας (2005:2).

<sup>6</sup> Βλ. Μουρατιάν, 2003.

<sup>7</sup> Η θεωρία για την πολλαπλή νοημοσύνη εξελίσσεται από το 1983 και μέχρι σήμερα τουλάχιστον 9 τύποι νοημοσύνης έχουν οριστεί από τον H.Gardner. Αναλυτικά στο διαδικτυακό τόπο <http://www.howardgardner.com/>.

προκειμένου να ερμηνεύσει  
συγκεκριμένες πράξεις ή αντιλήψεις.

**Παράδειγμα:** Σε αυτή την περίοδο είναι σημαντικό να συνεχίσουμε να χρησιμοποιούμε πολλά υλικά για να καταλάβει καλύτερα το παιδί τι είναι τα πράγματα και πώς λειτουργούν λ.χ. να φτιάξει ένα μουσικό όργανο από υλικά για να καταλάβει καλύτερα πώς λειτουργεί αυτό πίσω από μια προθήκη ή να χρησιμοποιήσει ένα παρόμοιο.

12 ετών και άνω	Τυπικής Νοημοσύνης	Ο έφηβος ή ο ενήλικας είναι σε θέση να σκέπτεται αφηρημένα πράγματα και να κάνει υποθέσεις.
--------------------	-----------------------	---

### **Το Αναλυτικό Πρόγραμμα**

Τα γνωστικά αντικείμενα ή αλλιώς τα μαθήματα καθώς και οι κατευθυντήριες γραμμές των αναλυτικών προγραμμάτων επηρεάζουν το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού προγράμματος για να υποστηρίξουν τη διδασκαλία στο χώρο του μουσείου. Για παράδειγμα, η κατανόηση της μαθηματικής έννοιας μοτίβο μπορεί να διδαχτεί στα παιδιά παρατηρώντας μια συλλογή από παραδοσιακές φορεσιές ή μια συλλογή από αγγεία της γεωμετρικής εποχής.

### **✓ Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ**

#### **1/ Πώς μαθαίνει το παιδί στο Μουσείο**

Η σχέση του επισκέπτη και του Μουσείου λειτουργεί σε τρία Επίπεδα

- A/ I Επίπεδο            Αποτελεί η σχέση του επισκέπτη με το έκθεμα/έκθεση χωρίς να τον επηρεάσει κανείς.
- B/ II Επίπεδο Είναι η σχέση του επισκέπτη με το έκθεμα/έκθεση όταν όμως τον επηρεάζει κάποιος δια λόγου στο πώς θα χρησιμοποιήσει το έκθεμα.
- Γ/ III Επίπεδο Είναι η σχέση του επισκέπτη με το έκθεμα όταν όμως κάποιος χρησιμοποιήσει αντικείμενα που δεν είναι μόνιμα στο χώρο αλλά χρησιμοποιούνται για να βοηθηθεί να καταλάβει καλύτερα ένα θέμα ο επισκέπτης (π.χ. ένα κομμάτι ύφασμα από μαλλί για να καταλάβει καλύτερα το υλικό μιας φορεσιάς).

#### **2/ Πως πετυχαίνουμε μεγαλύτερη μάθηση και τρόπους προσέγγισης του παιδιού στο μουσείο.**

Σχετικά με την παιδαγωγική προσέγγιση η ευθύνη του μουσείου είναι να δώσει νόημα στη μάθηση και να συσχετίσει με επιστημονικό τρόπο, ιστορικές και αισθητικές έννοιες στον κόσμο των εμπειριών του επισκέπτη και επομένως να αυξήσει την ικανότητά του για γνώση

και κατανόηση. Οι ενεργητικές μέθοδοι μάθησης διευκολύνουν την ανάπτυξη της σχέσης μεταξύ Εκθέματος-Επισκέπτη. Βασική αρχή λοιπόν αποτελεί η ανακάλυψη στοιχείων, η εξερεύνηση του εκθέματος, η συλλογή στοιχείων και όχι η ξερή παροχή γνώσεων - μετάδοση πληροφοριών. Όπως λένε οι Κινέζοι

“Αν σου ζητήσει ένα παιδί ψάρι  
μη δώσεις έτοιμο το ψάρι,  
μάθε το παιδί να ψαρεύει”.

Ο ρόλος του ενήλικα είναι να συνεργάζεται και να παροτρύνει τα παιδιά -μέσα από πρακτικές ασκήσεις, ερωτήσεις, ανάθεση καθηκόντων και να τα βοηθά να εσωτερικεύσουν και να κατακτήσουν τη γνώση μόνα τους. Ό, τι μπορεί να κάνει το παιδί σε συνεργασία με τον ενήλικα σήμερα, θα μπορεί να το κάνει μόνο του αύριο.(Μουρατιάν, 2008)

Ένας τρόπος που μοιάζει να ενδιαφέρει πολύ τα παιδιά από τις πρώτες τάξεις του δημοτικού αλλά και τους εφήβους και ενήλικες είναι η δουλειά στο Μουσείο με τη μέθοδο που εφαρμόζουν και οι Ιστορικοί. Τα ίδια τα παιδιά θέτουν το πρόβλημα και ψάχνουν να βρουν λύσεις μέσα από τα εκθέματα. Π.χ. τι κομμώσεις είχαν οι Αρχαίοι; και ότι άλλο τα ενδιαφέρει.

Αν το πρόβλημα το θέτει ο εκπαιδευτικός, τότε είναι απλά μια άσκηση για το μαθητή και όχι ένα πρόβλημά του, που αφορά το παιδί να βρει τη λύση του.

Ακόμη, τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν χαρτί, μολύβι, ξυλομπογιές, φωτογραφική μηχανή ή ακόμα και το κινητό εάν επιτρέπεται κ.ά. που θα τα βοηθήσουν να συλλέξουν στοιχεία παρατηρώντας τα δεδομένα.

Αφού έχουν μαζευτεί και παρατηρηθεί, οι πληροφορίες αναλύονται και βγαίνουν συμπεράσματα, σχετικά με το πώς ήταν η ζωή, πώς ζούσαν οι άνθρωποι, τι έκαναν και τι πίστευαν τα παλιά χρόνια.

Τα παιδιά, στην προσπάθειά τους να επιλύσουν τα προβλήματα που προκύπτουν από την παρατήρηση, μπορεί να φθάσουν σε ελλιπή συμπεράσματα και ανακριβή (επειδή και τα στοιχεία τους είναι ελλιπή και ανακριβή), αλλά αυτό που έχει σημασία είναι η διαδικασία της επίλυσης του προβλήματος και όχι μόνο η σωστή απάντηση. Στο μέλλον μπορεί να οργανωθούν δραστηριότητες που θα βελτιώσουν τα συμπεράσματα των παιδιών.

Πολύ σημαντικό ρόλο στη μουσειακή περιπέτεια έχει το παιχνίδι που βοηθάει τα παιδιά αλλά και τους ενήλικους να εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν, να τεντώσουν τη φαντασία τους, να ορίσουν και να λύσουν προβλήματα, να πάρουν ρόλους και να δημιουργήσουν νοήματα-έννοιες γύρω από τα αντικείμενα (Μουρατιάν, 2008). Ο κόσμος του παιδιού είναι σε μία συνέχεια μεταξύ της μέσα και έξω από το σχολείο ζωής του. Όταν η μάθηση γίνει παιχνίδι

και το παιχνίδι μάθηση έχει επέλθει μία διανοητική, συναισθηματική και κοινωνική ισορροπία στο παιδί με αποτέλεσμα να δημιουργείται μία θετική διάθεση για την πορεία της μάθησης (Ιατρίδη, 1993) .

Έτσι, οι επισκέπτες μπορούν να παίξουν παιχνίδια όπως π.χ.

- να ψάξουν να βρουν πόσα καράβια υπάρχουν στα εκθέματα,
- ένα παιδί να περιγράψει ένα αντικείμενο, που τα άλλα παιδιά θα ψάξουν να το βρουν,
- να δραματοποιήσουν μια κατάσταση,
- να παρατηρήσουν ένα αντικείμενο και να βρουν για ποια θέματα τους δίνει στοιχεία και μετά να καταγράψουν τα στοιχεία που τους δίνει, (π.χ. ένας πίνακας της ελληνικής επανάστασης μπορεί να δώσει στοιχεία για το πώς είναι τα ρούχα, η θρησκεία, τα όπλα της εποχής, τα ζώα, τα καράβια, οι μάχες, οι σημαίες κ.ά.)
- να γράψουν μια ιστορία π.χ για τον τρόπο που ζούσαν οι άνθρωποι στα αρχαία χρόνια
- να ζωγραφίσουν π.χ. πώς φαντάζονται τον εαυτό τους στην αρχαία εποχή,
- να χορέψουν,
- να φτιάξουν κομμώσεις, να ντυθούν (χιτώνες), να κάνουν τις δικές τους κατασκευές έπειτα από παρατήρηση ενός αντικειμένου του Μουσείου και τόσες άλλες δραστηριότητες, που βοηθούν να ανακαλύψουν στοιχεία.

Κάθε εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι μια διαδικασία που στοχεύει στην ενεργητική και ολοκληρωμένη μάθηση.

Τα βασικά στάδια της ολοκληρωμένης μάθησης με βάση τον B.Bloom είναι η γνώση, η κατανόηση, η εφαρμογή, η ανάλυση, η σύνθεση και η αξιολόγηση. Συνήθως η εκπαιδευτική πράξη στο σχολείο σταματά στο στάδιο της εφαρμογής. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι να βοηθήσει τον εκπαιδευόμενο να εξελίξει τις ικανότητές του χρησιμοποιώντας τις βασικές αρχές της μαιευτικής ανακαλυπτικής μεθόδου (Hein, 1998).

### 3/ Χρήσιμες ερωτήσεις στην εκπαίδευση

Υπάρχουν τέσσερα είδη ερωτήσεων:

- οι κλειστές : π.χ. Τι χρώμα είναι αυτό;
- οι ρητορικές : π.χ. Ωραίο αγγείο, έτσι δεν είναι;
- οι διαχειριστικές : π.χ. Μπορείς να ανοίξεις το κουτί;
- οι ανοιχτές : π.χ. Σε ποια Μουσεία έχετε πάει;  
Τι θυμάστε; κ.τ.λ.

Οι πιο χρήσιμες στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι οι ανοιχτές, διότι βοηθούν κυρίως τα παιδιά να εξελίξουν ικανότητες καθώς και να ξεδιαλύνουν έννοιες . Όμως, είναι και οι πιο



δύσκολες, γιατί θέλουν σκέψη και χρόνο να απαντηθούν. (Γι' αυτό αφήστε χρόνο να σκεφτούν ακόμη και τα παιδιά που χρειάζονται περισσότερο χρόνο από αυτόν που θα θέλατε εσείς). Ακόμη, αφήστε τα παιδιά να κάνουν ερωτήσεις και να διατυπώσουν τις κρίσεις τους, διότι είναι πολλά αυτά που μπορεί να μάθει ο ένας από τον άλλο. Η διδασκαλία που στηρίζεται σε ανοιχτές ερωτήσεις, απαιτεί περισσότερο χρόνο και ευελιξία για να μη χαθεί ο στόχος, αποδεικνύεται όμως πιο αποτελεσματική σε ό,τι αφορά στη συμμετοχή όλων των παιδιών. Οι απαντήσεις μπορούν να μεταβάλλουν το πρόγραμμα και να γεννήσουν νέες ιδέες που θα διευκολύνουν το δάσκαλο σε μια επόμενη εφαρμογή. Παράλληλα και ανάλογα με την ετοιμότητα του δασκάλου μπορούν να έχουν ρόλο διαμορφωτικής αξιολόγησης (McLean,1993) κατά τη διάρκεια του προγράμματος.

**Μερικά παραδείγματα ερωτήσεων σε σχέση με τους τομείς μάθησης και ανάπτυξης, κατά τον Bloom, που εξυπηρετούν είναι:**

<b>ΤΟΜΕΙΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ</b>	<b>ΕΙΔΗ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΠΟΥ ΟΔΗΓΟΥΝ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
<b>Παρατηρητικές ικανότητες</b>	Ψάξε. Κοίτα για ..... Ονόμασε όλα από τα ..... Πώς κινούνται
<b>Εξέλιξη εννοιών</b>	Ποια πράγματα μοιάζει να ταιριάζουν. Ποιος μπορεί να τρώει..... Από που νομίζεις προέρχεται.....
<b>Υπόθεση</b>	Απ' όλα που είδες τι μπορείς να πεις σχετικά με..... Τι νομίζεις ότι μπορεί να συμβεί.....
<b>Σύγκριση και διάκριση</b>	Πώς αυτό είναι διαφορετικό από το ..... Μήπως αυτό σου θυμίζει κάτι..... Από το σχολείο σπίτι
<b>Γενίκευση</b>	Τώρα που ξέρεις αυτό τι θα μπορούσες να πεις σχετικά με ... Έχεις σκεφτεί σχετικά με .....
<b>Πρόβλεψη</b>	Υπόθεσε ότι αυτό (λιοντάρι) ήταν στην Αθήνα, τι νομίζεις θα συνέβαινε στους ανθρώπους, στο λιοντάρι. Αν δεν είχαμε (τηλέφωνα) πως οι άνθρωποι (θα καλούσαν φίλους)
<b>Ανακάλυψη συναισθημάτων</b>	Πώς αυτό (τύπος σπιτιού) σε κάνει να αισθάνεσαι... Αν ήσουν ένα ... νομίζεις θα σου άρεσε Πώς θα αισθανόσουν αν ήσουν τόσο μικρούλης, χωρίς χέρια
<b>Δημιουργικότητα</b>	Δημιούργησε ένα δικό σου όνομα. Βρες μια αιτία για ..... Για ποιο λόγο θα χρησιμοποιούσες.....
<b>Αξιολόγηση Ανάλυση</b>	Νομίζεις ..... είναι καλή ιδέα.... Γιατί. Νομίζεις πρέπει να χρησιμοποιούμε..... Γιατί. Ποιο νομίζεις είναι καλύτερο.

#### 4/ Οι συμβουλές προς τους εκπαιδευτικούς

##### Ο ιστός της αράχνης-ένα χρήσιμο εργαλείο στο σχεδιασμό

Οι **αράχνες**, τα αραχνογράμματα, οι εννοιολογικοί χάρτες, ή όπως αλλιώς μπορεί να ονομαστεί η σχηματική αναπαράσταση της εξακτίνωσης του θέματος (Ματσαγγούρας 2003, Κουλουμπαρίτση 1997) δηλαδή της καταγραφής των ιδεών, απόψεων, υποενοτήτων, παραμέτρων που κατατίθενται είτε ατομικά είτε ομαδικά προς έρευνα και μελέτη, αποτελούν σημαντικό μέρος της διαδικασίας σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Προτείνουμε οι βασικές αράχνες να αναπτύσσονται σε χαρτί του μέτρου με έντονους μαρκαδόρους και να αναρτώνται σε διάφορα σημεία της τάξης, έτσι ώστε να εμπλουτίζονται, κυρίως όμως να αποτελούν σημείο αναφοράς. Το υλικό αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο τόσο για την αξιολόγηση του προγράμματος όσο και για την τεκμηρίωσή του. (Μουρατιάν, 2004)

- Θέτουμε **συγκεκριμένο στόχο** με γνωστική, συναισθηματική και κοινωνική κατεύθυνση (π.χ. να παρατηρήσουν τα παιδιά τι φορούσαν οι προ-προπαππούδες, να συγκρίνουν τα δικά τους ρούχα με των προ-παππούδων να συνεργαστούν για τη δημιουργία μιας φορεσιάς, σε χαρτί του μέτρου να εκφράσουν πώς θα αισθάνονταν αν την φορούσαν σήμερα ,τότε.
- Ορίζουμε μουσείο, **χρόνο**, **αριθμό** μελών της ομάδας, **υλικά**-μόνιμα και αναλώσιμα και άλλα χρήσιμα.
- Περιορίζουμε αυτά που έχει να κάνουμε την ώρα της επίσκεψής μας στους χώρους που αφορούν το συγκεκριμένο στόχο. Π.χ. αν θέλουμε να μελετήσουμε τις ενδυμασίες των αρχαίων εξερευνάμε το Μουσείο αναζητώντας τις ενδυμασίες στα αγγεία, τα γλυπτά, τα ανάγλυφα και όπου αλλού μπορεί να είναι χρήσιμο.
- Προβλέπουμε την αξιολόγηση της διαδικασίας και της επίτευξης των στόχων.

-Αρχίστε γνωρίζοντας στα παιδιά το χώρο. Πηγαίνετε μαζί τους στην τουαλέτα. Μιλήστε με το φύλακα. Αφήστε τα παιδιά να σας πουν τι νομίζουν ότι θα συναντήσουν μέσα στο Μουσείο. Αποφασίστε μαζί τι μπορείτε να κάνετε και τι όχι, μέσα στους χώρους του Μουσείου. Συζητήστε κανόνες συμπεριφοράς

(πως διαφοροποιείται από άλλους χώρους)

-Για να είστε στο ίδιο ύψος με τα παιδιά καθίστε μαζί τους στο πάτωμα, χρησιμοποιώντας ένα μικρό μαξιλάρι ή τα παλτά και πάντα ένα μέτρο περίπου μακριά από το έκθεμα.

-Έχετε πάντα μαζί σας μολύβια και χαρτιά, ακόμη κι αν δεν πρόκειται να τα χρησιμοποιήσετε (είναι πολύ χρήσιμα για τη συλλογή των στοιχείων).

Ξεκινάτε πάντα από το συγκεκριμένο και αυτό που ήδη γνωρίζουν τα παιδιά

-Ο χωρισμός των παιδιών σε **ομάδες** ,ώστε να μοιραστούν τα θέματα που έχουν να ερευνήσουν , βοηθάει στην συνεργασία και στην ανταλλαγή στοιχείων για ένα κοινό σκοπό.

-Δώστε όσο μεγαλύτερη ποικιλία υλικών και εμπειριών. Δώστε έμφαση στην παρατηρητικότητα και την έρευνα αντί απλά να ονοματίσετε ένα αντικείμενο. Δώστε έμφαση σε ερωτήσεις που ξεκινούν με το «τι» και το «πώς» .

Η ερώτηση «χρωματίζεται» από τον τόνο της φωνής και την έκφραση του προσώπου του δασκάλου και αυτό πιστεύουμε ότι επηρεάζει την ποιότητα των απαντήσεων που δίνουν οι μαθητές. Καθοριστικό ρόλο, επίσης, παίζει το κατά πόσο ο δάσκαλος ακούει τι του λένε οι μαθητές και πόσο χρόνο αφήνει μεταξύ της ερώτησης και της απάντησης. Όσο σημαντικό είναι να κάνεις μια καλή ερώτηση άλλο τόσο σημαντικό είναι να αφήνεις χρόνο στο παιδί να σκεφτεί και να μοιραστεί την άποψή του με τους συμμαθητές του. Οι διαφορετικές απαντήσεις, που δε χαρακτηρίζονται σωστές ή λάθος, αφού εκφράζουν κυρίως τις προσωπικές απόψεις, εμπειρίες και ιδέες των μαθητών. (Μουρατιάν, 2003).

Το μυστικό στην εφαρμογή μιας τέτοιας τεχνικής είναι όχι μόνο να κάνουμε ερωτήσεις αλλά κυρίως να απαντάμε με ερωτήσεις στις ερωτήσεις των παιδιών, συμμετέχοντας έτσι στη μαγεία της ανακάλυψης. ( Μουρατιάν, 2003)

-Οι **ερωτήσεις** σε συνδυασμό με ποικιλία λεκτικής (τα πήγατε πολύ καλά, θερμά συγχαρητήρια, είστε φοβερή ομάδα) ή εκφραστικής (χαμόγελο, χειροκρότημα, άγγιγμα στην πλάτη) επιβράβευσης διαμορφώνουν θετικό κλίμα στην ομάδα. Η ενθάρρυνση των μαθητών και η ενίσχυση της αυτοεκτίμησης τους αποτελούν καταλυτικές παραμέτρους για την επιτυχία ενός προγράμματος . Ακόμα και αν ένα παιδί πει ' δεν ξέρω', μια ανοιχτή ερώτηση όπως: 'πώς νομίζεις ότι θα μπορούσες να το βρεις;' διαμορφώνει μια θετική στάση και δημιουργεί πεδίο αναζήτησης πιθανών απαντήσεων. ( Μουρατιάν, 2003)

Η εκπαίδευση οφείλει να αναγνωρίζει την ισοτιμία των διαφορετικών κοινωνικών και πολιτισμικών κωδίκων. Οι μαθητές μέσα από αυτή την προσέγγιση έχουν τη δυνατότητα να συνδιαλέγονται ισότιμα με τους άλλους, να διακρίνουν και να αποδέχονται τις διαφορετικές ρητορικές με τις οποίες κατασκευάζονται διαφορετικές πραγματικότητες. Κατά συνέπεια οι βασικές παιδαγωγικές αρχές και πρακτικές σχεδιάζονται με γνώμονα την αναγνώριση των δικαιωμάτων των ατόμων και το σεβασμό της διαφορετικότητας. (Buffet, 2000)

-Χρησιμοποιείστε όλες τις **αισθήσεις** τους. Αν δεν μπορούν να πιάσουν ένα μαρμάρينو άγαλμα, σκεφτείτε τρόπους, όπως να πιάσουν κάτι μαρμάρينو, π.χ. το πάτωμα.

-Χρησιμοποιείστε βιβλιοθήκες ή ειδικούς όταν αυτό σας χρειάζεται.

## ***ΚΑΛΗΝ ΑΝΤΑΜΩΣΗ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ***

### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Άλκηστις (1995) *Μουσεία και Σχολεία, Δεινόσαυροι και αγγελία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
- Barth, Roland S., *Open Education and the American School* - New York, Agathon Press, Inc., 1972, p.p. 17-28
- Bloom B., Krathwohl D. Masia B. "*Taxonomy of Educational Objectives: Book 2, "Affective Domain"*" Longman, London, 1964 p.176-185
- Buffet F., 2000, «Προς μία κοινωνιο-διδακτική προσέγγιση της σχέσης μεταξύ σχολείου και μουσείου», στο Ζαφειράκου Α. (επιμ.) *Μουσεία και σχολεία. Διάλογοι και συνεργασίες, αναπαραστάσεις και πρακτικές*, Εκδ. Τυπωθήτω, Αθήνα
- Γερουλάνου Ε. "*Εκπαίδευση για παιδιά 4-6 χρόνων*" - Ερμηνευτικό Πρόγραμμα του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου, Ιανουάριος 1989
- Ιατρίδη Μ. "*Ένα μοντέλο για ολοκληρωμένη μάθηση και ανάπτυξη*", Περιοδικό Ανοιχτό Σχολείο, τεύχος 45, Αθήνα, 1993
- Μουρατιάν Ζ, (1995), *Εναλλακτικοί Τρόποι προσέγγισης του Μουσείου. Η περίπτωση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Βασικές αρχές και η φιλοσοφία τους*, Θεσσαλονίκη, Τεχνικό Μουσείο.
- Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM) Ελληνικό τμήμα, *Κώδικας Επαγγελματικής Δεοντολογίας*, Αθήνα, 1989
- Gardner H., (1983), *Frames of mind, the theory of multiple intelligences*, Basic Books, New York
- Μασσαγγούρας, Η.Γ. (2003) *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση, Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια Εργασίας*. Αθήνα : Γρηγόρης.
- Hein G.E, 1998, *Learning in the museum*, Routledge, London
- Κουλουμπαρίση, Α. (1997) *Γραφικές Αναπαραστάσεις- Εννοιολογικός Χάρτης: Όταν οι Γνώσεις Γίνονται Ευέλικτα Νοητικά Σχήματα*, Σύγχρονη Εκπαίδευση, 95,68-74.
- Κουλουμπαρίση, Α, Μουρατιάν, Ζ (2004), *Τα σχέδια εργασίας στην τάξη και την πράξη*, Αθήνα: Πατάκης
- Κουλουμπαρίση, Α.Χ και Μουρατιάν, Ζ. (2003) *Συλλογές και Μουσείο, Συλλογές και Σχολείο: Μια σύμπραξη δυο τάξεων στο Μασσαγγούρας, Η.Γ, (2003) Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση, εννοιοκεντρική αναπλαισίωση και σχέδια εργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης
- Μασσαγγούρας, Η. Γ. (2003) *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση, Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια Εργασίας*. Αθήνα : Γρηγόρης.
- Μούλιου Μ., 'Μουσεία: Πεδία για την κατανόηση του κόσμου', *Τετράδια Μουσειολογίας* (2005:2).
- Μουρατιάν Ζ., (1995) *Εναλλακτικοί τρόποι προσέγγισης του Μουσείου. Η περίπτωση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Βασικές αρχές και η φιλοσοφία τους* Θεσσαλονίκη: Τεχνικό Μουσείο Θεσ/νίκης
- Μουρατιάν, Ζ (2008), *Μουσείο και μάθηση*, στο *Σχεδιασμός Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων- Οδηγός για τον εκπαιδευτικό*, Βιοτεχνικό Βιομηχανικό Εκπαιδευτικό Μουσείο, Λαύριο
- Πιαζέ, Ζ ( 1999), *Ψυχολογία και Παιδαγωγική*, Νέα Σύνορα Α. Α. Λιβάνη, Αθήνα
- Pitman-Gelles, Bonnie, (1981), *Museums Magic and Children*, Washington, D.C.: Association of Science Technology Centers, (μετάφραση -απόδοση : Ρωκ-Μελά Σοφία, 1987, Ελληνικό Παιδικό Μουσείο, Κέντρο Τεκμηρίωσης).
- Ρωκ Μελά Σ. & Μουρατιάν, Ζ (2008), *Σχεδιασμός Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων στο Σχεδιασμός Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων- Οδηγός για τον εκπαιδευτικό*, Βιοτεχνικό Βιομηχανικό Εκπαιδευτικό Μουσείο, Λαύριο