



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας

Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών

Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών

Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

Επιστήμες της Αγωγής μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Το μουσείο ως εναλλακτικός τρόπος μάθησης στην προσχολική ηλικία:
υιοθετώντας και συνδημιουργώντας στο μουσείο της κοινότητάς μας**

POST GRADUATE THESIS

**The museum as an alternative way of learning in preschool age:
Embracing and co-creating the museum of our community**



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAME OF STUDENTS

Ελευθερία Πέτρου

Eleftheria Petrou

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

Δέσποινα Καλεσοπούλου

Despina Kalesopoulou

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2024



Faculty of Health and Caring Professions
Department of Biomedical Sciences
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences
Department of Early Childhood Education and Care



Inter-Institutional Post Graduate Program
Pedagogy through innovative Technologies and Biomedical approaches

POST GRADUATE THESIS

The museum as an alternative way of learning in preschool age: Embracing and co-creating the museum of our community

ELEFThERIA PETROU

21877

mscedt21877@uniwa.gr

FIRST SUPERVISOR

DESPINA KALESPOULOU

SECOND SUPERVISOR

FOTINI -EKATERINI KOTI

AIGALEO 2024

Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 16/2/2024

Ονόματα εξεταστών

Υπογραφή

1^{ος} Εξεταστής Δέσποινα Καλεσοπούλου

2^{ος} Εξεταστής Φωτεινή- Αικατερίνη Κώτη

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Πέτρου Ελευθερία του Θεοδώρου, με αριθμό μητρώου 21877 φοιτήτρια του Διϊδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων των Τμημάτων Βιοϊατρικών Επιστημών/ Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία/Παιδαγωγική τμήμα των Σχολών Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας/Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Ελευθερία Πέτρου

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω την κα Καλεσοπούλου Δέσποινα, Επίκουρη Καθηγήτρια στο Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική ηλικία στη Σχολή Διοικητικών Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής για την ευκαιρία που μου έδωσε να ασχοληθώ και να ερευνήσω ένα τόσο ενδιαφέρον θέμα αλλά και για την καθοδήγηση και τις συμβουλές της σε κάθε στάδιο της έρευνας.

Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω τους ιδιοκτήτες του Ευρωπαϊκού μουσείου Άρτου Βαρνάβα για το υλικό που μου παραχώρησαν και χρησιμοποίησα στην έρευνά μου, αλλά και για την ευκαιρία της ξενάγησης και επίσκεψής μου στο μουσείο με τους μαθητές μου. Ευχαριστώ όλους τους γονείς που συναίνεσαν στο να συμμετέχουν τα παιδιά τους στην ερευνητική διαδικασία, αλλά και όλους τους μαθητές μου που συνέβαλαν στο να οργανωθεί ένα ενδιαφέρον σχέδιο δράσης και να υλοποιηθεί με επιτυχία.

Επιπλέον θέλω να ευχαριστήσω όλο το προσωπικό του Βρεφονηπιακού σταθμού Βαρνάβα και τη διευθύντριά μου που με βοήθησαν στην ολοκλήρωση των δράσεων.

Τέλος θέλω να ευχαριστήσω την οικογένειά μου, τον σύζυγο και τα παιδιά μου για την υπομονή και τη στήριξή τους.

Ελευθερία Πέτρου

Αθήνα, 2024

Αφιέρωσεις

.....σε αυτούς που αναστοχάζονται....

Περίληψη

Ο βασικός στόχος της προσχολικής ηλικίας είναι η ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών σε ένα πολυσύνθετο μαθησιακό περιβάλλον ξεφεύγοντας από τα όρια της τάξης. Η συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών και παιδιών δημιουργεί αλληλεπίδραση, κοινωνική εξέλιξη και συναισθηματική ανάπτυξη. Η χρήση της τεχνολογίας και γενικότερα των ψηφιακών εργαλείων τροποποιεί την εκπαιδευτική διαδικασία και εμπλέκει τα παιδιά σε σύνθετη μάθηση αξιοποιώντας τους πολυγραμματισμούς.

Σκοπός: Ο σκοπός της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας είναι να διερευνήσει πώς μπορεί να γίνει η εκπαίδευση πολυτροπική καλλιεργώντας τη συνεργασία, τη συνέργεια και τη συνδημιουργία. Να γίνει κατανοητό ότι το μουσείο, με βάση τη συγκεκριμένη έρευνα αποτελεί εναλλακτικό τρόπο εκπαίδευσης και τα παιδιά να εξελιχθούν σε διάφορους τομείς καθώς και να παρατηρηθεί αν απέκτησαν νέες γνώσεις και εμπειρίες, δηλαδή αν προέκυψε βελτίωση στην εκπαιδευτική διαδικασία με την παρουσίαση και τη συνδημιουργία στο μουσείο.

Μέθοδος: Για την επίτευξη του σκοπού αξιοποιήθηκε η μέθοδος της έρευνας δράσης σε μια τάξη νηπίων τριών ετών, στο πλαίσιο της οποίας υλοποιήθηκε εκπαιδευτική παρέμβαση που περιλαμβάνει την αξιοποίηση ενός τοπικού μουσείου όπου συλλέχθηκαν δεδομένα ποικιλοτρόπως με κλείδες παρατήρησης, ερωτηματολόγια, το ημερολόγιο της ερευνήτριας, προκειμένου να απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα που είχαν τεθεί.

Αποτελέσματα: Τα αποτελέσματα που προέκυψαν με βάση την ανάλυση των δεδομένων δείχνουν ότι η εκπαίδευση πήρε άλλη διάσταση, καθώς με τρόπο παιγνιώδη, τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με την πολυτροπικότητα, τη χρήση πολλαπλών μέσων εκπαίδευσης, χρησιμοποιήθηκε η τεχνολογία, ο πηλός, το βίντεο και ενισχύθηκε η έννοια της προσφοράς, πέρα από τα όρια της τάξης. Οι δράσεις αυτές εφόσον είχαν ανταπόκριση προσέφεραν βελτίωση στο εκπαιδευτικό έργο.

Συμπεράσματα: Ολοκληρώνοντας παρατηρήθηκε ότι τα παιδιά απέκτησαν έντονο το αίσθημα της συνεργασίας και της προσφοράς και έδειξαν να έχουν θετική εικόνα για τα ψηφιακά μέσα και το ψηφιακό μουσείο αλλά και για το φυσικό μουσείο.

Λέξεις κλειδιά: Μουσείο, δράση, συνδημιουργία, ψηφιακό μουσείο, προσχολική ηλικία

Abstract

The main goal of preschool age is the all-round development of children in a complex learning environment, beyond the boundaries of the classroom. The collaboration between teachers and children creates interaction, social development and emotional development. The use of technology and digital tools in general modifies the educational process and involves children in complex learning through the use of multiliteracies.

Purpose: The purpose of this thesis is to explore how education can become multimodal by fostering collaboration, synergy and co-creation. To understand that the museum, based on this research, is an alternative way of education and children can develop in different areas and to observe whether they gained new knowledge and experiences, that is, whether there was an improvement in the educational process with the presentation and co-creation in the museum.

Results: The results obtained based on the data analysis show that education took on another dimension as, in a playful way, the children came into contact with multimodality, the use of multiple educational media, the use of technology, clay, video and the concept of giving, beyond the boundaries of the classroom, was reinforced. These activities, based on children's responses, offered an improvement in the educational work.

Conclusions: In conclusion, it was observed that the children acquired a strong sense of collaboration and contribution and showed a positive image of digital media and the digital museum as well as the museum in physical form.

Keywords: Museum, action, co-creation, digital museum, preschool age

Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας.....	IV
Ευχαριστίες.....	V
Αφιερώσεις.....	VI
Περίληψη.....	VII
Abstract	VIII
Πρόλογος.....	12
Κεφάλαιο 1 ^ο	15
Βιβλιογραφική ανασκόπηση	15
1.1.α. Η παιδοκεντρική προσέγγιση στην εκπαίδευση	15
1.1.β. Η συμμετοχή των παιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία	15
1.2. Ιστορική εξέλιξη στην παιδαγωγική.....	16
1.3. Οι Νέες Τεχνολογίες Στην Εκπαίδευση	17
1.4. Η εικονική πραγματικότητα	20
1,5. Οι πολυγραμματισμοί	21
1.6. Πολυτροπικοί γραμματισμοί.....	21
1.7. Τι είναι το μουσείο	24
1.8. Μουσειακή εμπειρία και βιωματική μάθηση.....	27
1.9. Η εφαρμογή της Μουσειοπαιδαγωγικής.....	27
1.10. Μουσεία και εκπαιδευτικά προγράμματα στην προσχολική ηλικία	28
1.11. Συνεργασία εκπαιδευτικών και μουσειοπαιδαγωγών	33
1.12. Η οργάνωση της επίσκεψης στο μουσείο από την πλευρά του εκπαιδευτικού ...	34
1.13. Τα λαογραφικά μουσεία	35
1.14. Μουσεία-Νέες τεχνολογίες και Ψηφιακά-εικονικά μουσεία.....	36
1.15. Προοπτικές- Προκλήσεις των μουσείων	37
Κεφάλαιο 2 ^ο	38
Μεθοδολογία της έρευνας.....	38
2.1. Διατύπωση της προβληματικής και γενικός σκοπός της έρευνας.....	38
2.2. Ερευνητικά ερωτήματα	40
2.3. Συμμετέχοντες στην έρευνα.....	40
2.4. Ορισμός μεταβλητών	41
2.5. Η διαδικασία της έρευνας	41
2.6. Περιγραφή και σχεδιασμός δραστηριοτήτων.....	43

2.7. Μέθοδοι συλλογής δεδομένων	44
2.8. Ανάλυση των δεδομένων της έρευνας	44
2.9. Θέματα ηθικής και δεοντολογίας	45
Κεφάλαιο 3 ^ο	45
3. Αποτελέσματα της έρευνας	45
3.1. Κυκλική και σπειροειδής πορεία της ερευνητικής διαδικασίας.....	46
3.2. Περιγραφή και ανάλυση δραστηριοτήτων	47
3.3 Α' Κύκλος: Παρουσίαση εικόνων και ανίχνευση και καταγραφή των ιδεών των παιδιών.....	47
3.3.1 Αρχικός σχεδιασμός	47
3.3.2 Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας.....	48
Α. Παρουσίαση εικόνων του μουσείου.....	48
3.3.3 Παρατήρηση- Αναστοχασμός.....	48
Β. Δραστηριότητα: Καταγραφή ιδεοκαταιγίδας	49
3.4. Β' κύκλος: Υλοποίηση των δράσεων στο πλαίσιο της σχολικής τάξης	51
3.4.1. Αρχικός σχεδιασμός	51
3.4.2. Δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου	51
Δημιουργία ιστορίας- βιβλίου	51
3.4.3. Παρατήρηση – Αναστοχασμός.....	52
3.5.1. Δραστηριότητα: Δημιουργία αφίσας.....	53
3.5.2. Παρατήρηση – Αναστοχασμός.....	53
3.6.1.Δραστηριότητα: Δημιουργία ομοιώματος κεντημένου ψωμιού.....	54
3.6.2. Παρατήρηση – Αναστοχασμός.....	54
3.7.1. Δραστηριότητα: Δημιουργία ψηφιακού μουσείου	55
3.7.2. Παρατήρηση – Αναστοχασμός.....	57
3.8. Γ' κύκλος: Υλοποίηση της παρουσίασης	58
3.8.1. Αρχικός σχεδιασμός	58
3.8.2. Παρουσίαση στο μουσείο	58
3.8.3. Παρατήρηση – Αναστοχασμός.....	59
3.9. Καταγραφή παρατηρήσεων ερευνήτριας με συγκεκριμένες κλείδες παρατήρησης	60
3.10. Σύνοψη των αποτελεσμάτων	66
Κεφάλαιο 4 ^ο	68
4.1. Συζήτηση των αποτελεσμάτων	68

4.2. Δυσκολίες της έρευνας.....	72
4.2.1.Περιορισμοί της έρευνας	72
4.3. Συμπεράσματα	72
4.4. Συζήτηση των αποτελεσμάτων με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα	74
4.5. Ερευνητικές προεκτάσεις	77
4.6. Συμβολή της έρευνας και τελικά συμπεράσματα	78
Βιβλιογραφία.....	81
Παράρτημα 1	85

Πρόλογος

Οι ραγδαίες εξελίξεις στην κοινωνία του 21^{ου} αιώνα και η πρόοδος της τεχνολογίας αποτελούν πρόκληση και στον εκπαιδευτικό τομέα. Ο σύγχρονος τρόπος ζωής επιβάλλει αλλαγές και τροποποιήσεις στον τομέα της εκπαίδευσης.

Οι παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας πολλές φορές έχουν αμφισβητηθεί και διαρκώς αυξάνονται οι επιστημονικές μελέτες που αποδεικνύουν ότι οι εναλλακτικές προσεγγίσεις στα διάφορα πλαίσια εκπαίδευσης, οδηγούν σε ανώτερου επιπέδου μαθησιακά αποτελέσματα.

Δίνεται έμφαση στο να δημιουργούνται ευέλικτα εκπαιδευτικά προγράμματα και πλαίσια στα σχολεία ώστε ο εκπαιδευτικός να μπορεί να αναστοχαστεί και να έχει τα περιθώρια και την ευελιξία να αναδιαμορφώσει τον αρχικό σχεδιασμό του, λαμβάνοντας υπόψιν τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες και την οπτική των μαθητών του, αξιοποιώντας όλα τα ερεθίσματα που προκύπτουν από τα ίδια τα παιδιά. Η συγκεκριμένη προσέγγιση δίνει τη δυνατότητα της ολικής συμμετοχής των παιδιών, έχοντας όλα τα παιδιά ίσες ευκαιρίες και ο εκπαιδευτικός να εμπυχώνει και να συνδημιουργεί με τα παιδιά (Γιόφτσαλη & Πίτσου, 2021).

Η προσέγγιση αυτή, έχει ως βάση την παιδοκεντρική διάσταση στη μάθηση. Οι υποστηρικτές αυτής της προσέγγισης, όπως είναι η Montessori, έχουν γράψει πολλές θεωρίες, οι οποίες τονίζουν το πόσο σημαντικό είναι να λαμβάνονται υπόψιν οι προσωπικές ανάγκες του κάθε παιδιού στην εκπαίδευση καθώς με τον τρόπο αυτόν θα έρθει η προσωπική ολοκλήρωση. Τα αποτελέσματα της προσωπικής ολοκλήρωσης οδηγούν στην ελεύθερη ανάπτυξη του ατόμου και κατά συνέπεια στην ελεύθερη ανάπτυξη του συνόλου. Ένα πρόγραμμα που βασίζεται στις παιδοκεντρικές θεωρίες, δίνει δυνατότητες επιλογής με βάση τα ενδιαφέροντα, δυνατότητα συνδιαμόρφωσης και συνδημιουργίας των μαθητών, συνεργασία με μεγαλύτερους ή με μικρότερους σε μια ομάδα, παρέχοντας ευελιξία στη δομή του προγράμματος και στον ρυθμό μάθησης, ανάλογα με τις δυνατότητες του καθενός και τον ρυθμό ανάπτυξής του (Goehlich, 2003).

Εξίσου σημαντικά με την παιδοκεντρική προσέγγιση είναι και τα κίνητρα που δίνει ο κάθε εκπαιδευτικός στους μαθητές του καθώς και τα κίνητρα που φροντίζει ο εκπαιδευτικός να γεννηθούν εσωτερικά σε κάθε μαθητή ώστε η μάθηση να είναι δική τους επιθυμία. Η εργασία και η συνεργασία σε μικρές ομάδες, η συνδημιουργία, το κίνητρο της αποτελεσματικότητας και η επιβράβευση είναι ενισχυτικοί παράγοντες για την μάθηση και τους μαθητές. Με αυτή την προσέγγιση ο εκπαιδευτικός κάνει το μάθημά του ενδιαφέρον και ο μαθητής εμπλέκεται στη διαδικασία, συμμετέχει, κατανοεί, κινητοποιείται και οι μαθησιακοί στόχοι επιτυγχάνονται. Εκτός από τη σχολική τάξη υπάρχουν και άλλοι παράγοντες που επηρεάζουν τη μάθηση. Η μίμηση των συμμαθητών ή η μίμηση συμπεριφοράς ενός γονιού ή ενός συγγενικού προσώπου, που λέγεται μίμηση προτύπου είναι ένας βασικός παράγοντας. Ο

παράγοντας αυτός επηρεάζει κυρίως τα παιδιά, που μιμούνται συμπεριφορές μέσω της παρατήρησης και επηρεάζονται ακόμα και οι πεπειθήσεις τους. Για τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας αλλά και για τα παιδιά της σχολικής ηλικίας βασικό ρόλο παίζουν και οι συνομήλικοι, οι οποίοι μπορεί να επηρεάσουν τις προσδοκίες ή τους στόχους τους. Γενικότερα οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις επηρεάζουν τις πεπειθήσεις που σχετίζονται με τα κίνητρα στη μάθηση (Schunk et al., 2010).

Βασικότερος παράγοντας πριν από την επιδοκιμασία του συνομηλικού ή των συμμαθητών στη σχολική ηλικία είναι και η οικογένεια. Στο κομμάτι της μάθησης, η οικογένεια είναι αυτή που θα πρέπει να παρέχει καθοδήγηση και όρια, να σέβεται τις ανάγκες και τις επιθυμίες των παιδιών λαμβάνοντας υπόψιν τα συναισθήματα και δίνοντάς τους επιλογές ώστε να τους ενισχύσει τα κίνητρα για μάθηση, δίνοντάς τους το μήνυμα ότι η εκπαίδευση έχει αξία. Δεν χρειάζονται ούτε άκαμπτες ούτε ανεκτικές συμπεριφορές, αλλά ανταπόκριση στις ανάγκες και είναι απαραίτητο να προσφέρονται ερεθίσματα που να βοηθούν στην εξέλιξη του παιδιού. Ταυτόχρονα βασικό ρόλο παίζει η υπόλοιπη κοινότητα, που μπορεί με προγράμματα εκτός σχολείου, δραστηριότητες και εκδρομές, με σεμινάρια και ομιλίες που μπορεί να βοηθήσουν και τις κοινωνικές ανισότητες, να λειτουργήσουν ενεργητικά στο να επιδράσουν και να ενισχύσουν τα κίνητρα των μαθητών για μάθηση (Ντολιοπούλου, 2002).

Συνοψίζοντας, ο εκπαιδευτικός οφείλει να σχεδιάσει με τέτοιο τρόπο το μάθημα του και να επιλέξει δραστηριότητες που να ενδιαφέρουν το μαθητή και οι προσδοκίες του εκπαιδευτικού να καθορίζονται με βάση τους μαθητές και το επίπεδό τους, διότι για να χτιστεί η γνώση είναι απαραίτητο το κατάλληλο υπόβαθρο. Σαφώς και πρέπει να ληφθεί υπόψιν το μαθησιακό και οικογενειακό υπόβαθρο καθώς αποτελεί τη βάση των δραστηριοτήτων, όμως ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει τον μαθητή δίνοντας τη σωστή επιβράβευση την κατάλληλη στιγμή και θέτοντας υλοποιήσιμους στόχους τονώνοντας την αυτοπεποίθησή του. Ο έπαινος είναι βασικός στο να δοθούν κίνητρα στη μάθηση. Ο βασικότερος στόχος είναι οι μαθητές να μάθουν. Οι μαθητές δεν μαθαίνουν παίρνοντας παθητικά πληροφορίες, αλλά με ενεργητική μάθηση και η ολική και συνεργατική συμμετοχή χωρίς τη δημιουργία ανταγωνιστικού περιβάλλοντος, αυτό θα βοηθήσει και στην ατομική επιτυχία. Οι μαθητές χρειάζονται βοήθεια από τον εκπαιδευτικό και ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να δείξει επιμονή, χωρίς έντονες επικρίσεις για να είναι αποτελεσματική η διδασκαλία και να διευκολυνθεί η γνωστική διαδικασία και γενικότερα είναι σημαντικό να καλλιεργηθεί θετικό κλίμα μέσα στις τάξεις μεταξύ του εκπαιδευτικού και των μαθητών, όπου ο να υπάρχει ο αλληλοσεβασμός για να υπάρξει και η αλληλεπίδραση. Η δημιουργία πολυδιάστατης τάξης μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον περισσότερων μαθητών (Schunk et al., 2010).

Ένας άλλος εναλλακτικός τρόπος εκπαίδευσης είναι η χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση, ώστε η μάθηση να είναι μια διαδικασία ευέλικτη και ταυτόχρονα να μην σταματάει ποτέ καθώς εξελίσσεται και η τεχνολογία. Οι νέες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται

στην εκπαίδευση με εκπαιδευτικά παιχνίδια και την εικονική πραγματικότητα βοηθούν στο να υπάρχει μάθηση σε εξατομικευμένο επίπεδο, ο μαθητής να μαθαίνει με ευελιξία και με βάση τα ενδιαφέροντά του και το σχολικό πρόγραμμα να μην περιορίζεται στα όρια της τάξης αλλά να επεκτείνεται σε διάφορους χρόνους και χώρους δίνοντας νέες δυνατότητες στον εκπαιδευτικό ώστε η μάθηση να γίνεται ποικιλοτρόπως και περισσότερο ενισχυμένη (Τζιμογιάννης, 2019).

Λαμβάνοντας υπόψιν τη συγκεκριμένη θεωρητική προσέγγιση, έξω από τα όρια της τάξης, με παιδοκεντρική προσέγγιση και δίνοντας διαφορετικά κίνητρα στους μαθητές, θα μελετηθεί πώς το μουσείο μπορεί να αποτελέσει εναλλακτικό χώρο μάθησης στην προσχολική ηλικία με την χρήση της τεχνολογίας. Η επίσκεψη ενός παιδιού στο μουσείο, βοηθάει στην πρώιμη μάθηση και σύμφωνα με έρευνες καθώς εξελίσσεται ο εγκέφαλος ενός παιδιού διαμορφώνονται σημαντικές δεξιότητες κοινωνικές και γνωστικές οι οποίες συμβάλλουν στην σχολική επιτυχία αλλά και σε σημαντικούς τομείς της ζωής τους (Shaffer, 2019).

Τα τελευταία χρόνια διοργανώνονται προγράμματα ειδικά διαμορφωμένα για παιδιά, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να συμμετέχουν βιωματικά ώστε με αμείωτο ενδιαφέρον να παρακολουθούν το πρόγραμμα του μουσείου. Τα παιδιά σε ένα μουσείο, μπορούν να ζωγραφίσουν ή να κάνουν κατασκευές, να συζητήσουν, να εξερευνήσουν ή ακολουθώντας οδηγίες να φτάσουν σε ένα αποτέλεσμα εμπλουτίζοντας τις γνώσεις τους (Ντολιοπούλου, 2002).

Η έρευνα που διενεργήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας είχε τη μορφή έρευνας δράσης και ακολούθησε την αντίστροφη από τη συνήθη διαδικασία: οι μαθητές εμπέδωσαν τη χρήση διαφόρων αντικειμένων του μουσείου και έμαθαν πληροφορίες για αυτά με παιγνιώδη τρόπο, πριν την επίσκεψη. Κατά τη διάρκεια της επίσκεψης παρουσίασαν τις πληροφορίες και το υλικό που δημιούργησαν κατά την επεξεργασία των μουσειακών αντικειμένων, παρέχοντας στο μουσείο και την κοινότητά τους, ένα εκπαιδευτικό-ερμηνευτικό υλικό από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας για παιδιά προσχολικής ηλικίας αλλά και για όλους τους επισκέπτες. Το μουσείο στο οποίο θα διεξαχθεί η έρευνα είναι ένα λαογραφικό μουσείο που περιέχει αντικείμενα καθημερινής χρήσης της περιοχής από την παλιά εποχή και 3000 διαφορετικά εκθέματα κεντημένου ψωμιού απ' όλη την Ελλάδα και το εξωτερικό. Στο μουσείο αυτό υπάρχουν αντίγραφα κεντημένων άρτων αλλά και αντικείμενα που παραπέμπουν σε παλαιότερες εποχές. Διαδραστικά γίνεται αναπαράσταση της καλλιέργειας της γης, του αλέσματος, μάζεμα της ελιάς και παραγωγή μούστου ανάλογα με την εποχή.

Κεφάλαιο 1^ο

Βιβλιογραφική ανασκόπηση

1.1.α. Η παιδοκεντρική προσέγγιση στην εκπαίδευση

Η διδακτική διαδικασία οφείλει να έχει στο επίκεντρο το παιδί. Κάθε παιδί όμως είναι μια ξεχωριστή προσωπικότητα. Η εξέλιξη και η διαμόρφωση της προσωπικότητας του κάθε παιδιού θα προκύψει όταν στην εκπαιδευτική διαδικασία ο δάσκαλος θα είναι ο παρατηρητής και ο υποστηρικτής των ιδεών των παιδιών εμπλέκοντας τις ιδέες και τα «θέλω» τους μέσα στη δομή του προγράμματος ώστε η μάθηση να προκύπτει αβίαστα μέσα από τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους. Με τον τρόπο αυτό τα παιδιά θα βελτιώσουν όλες τις δεξιότητές τους αποκτώντας πρωτοβουλία, κριτική σκέψη και θα ενισχυθεί η συνεργασία μέσα από βιωματική μάθηση. Έτσι η εκπαίδευση θα έχει παιδοκεντρική διάσταση (Goehlich, 2003).

Η μάθηση σχετίζεται και με τα κίνητρα που δίνει ο εκπαιδευτικός και μάλιστα επηρεάζουν εκτός από τη μάθηση και τη βελτίωση των δεξιοτήτων και την επίδοση (Schunk et al., 2010).

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει έναν εναλλακτικό τρόπο εκπαίδευσης περισσότερο εμπυχωτικό που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των παιδιών. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει ένα πρόγραμμα που να έχει απορρίψει τεχνικές και δράσεις, οι οποίες στο παρελθόν δεν είχαν κάποιο αποτέλεσμα. Αντιθέτως, μπορεί να οργανώσει ένα πρόγραμμα όπου τα παιδιά χρησιμοποιούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, παρακολουθούν βίντεο, ακούν μουσική, και γενικότερα μπορεί να οργανωθεί ένα πρόγραμμα όπου με τη χρήση της τεχνολογίας να γίνει πιο ενδιαφέρον και ευέλικτο. Ταυτόχρονα μπορεί να χρησιμοποιηθούν εναλλακτικές προτάσεις εξίσου δελεαστικές όπως επί παραδείγματι μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τέχνη σε διάφορες μορφές, ώστε να αναπτύξει τη δημιουργική έκφραση και να χρησιμοποιήσει ερεθίσματα ώστε να κρατάει το ενδιαφέρον τους αμείωτο (Γιόφτσαλη & Πίτσου, 2021).

1.1.β. Η συμμετοχή των παιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία

Εκτός από τα κίνητρα και τους εναλλακτικούς τρόπους εκπαίδευσης, είναι βασικό ο εκπαιδευτικός να λάβει υπόψιν και τη συμμετοχή των παιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, όχι μόνο στον σχεδιασμό αλλά και στην υλοποίηση του σχεδιασμού. Είναι πολύ βασικό να συμμετέχουν τα παιδιά ακόμα και από την προσχολική ηλικία. Τα παιδιά που συμμετέχουν στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό, στην οργάνωση των δράσεων, στην υλοποίηση του σχεδίου δράσης αλλά και σε διάφορες παρουσιάσεις σχετικές με το μάθημα τους που τα ίδια έχουν οργανώσει, διακατέχονται από πειθαρχία και συνέπεια ως προς την εκτέλεση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Ταυτόχρονα αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και επιδιώκουν να βρουν τις καλύτερες λύσεις. Μέσα από τη διαδικασία αυτή, επιτυγχάνονται πολλοί στόχοι καθώς

τα παιδιά συγκεντρώνονται, συνεργάζονται και παράλληλα αναπτύσσουν γνωστικές ικανότητες. Η διαδικασία αυτή βοηθάει τα παιδιά να συμμετέχουν στη λήψη αποφάσεων, να παίρνουν πρωτοβουλίες και να εκφράζονται λεκτικά. Συνεπώς με τη συμμετοχή στη σχεδίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους καθώς λαμβάνονται υπόψιν όλες οι ιδέες τους και οι απόψεις τους κι έτσι το πρόγραμμα οργανώνεται και σχεδιάζεται με βάση τις επιθυμίες και τις ανάγκες τους (Παπανδρέου, 2020).

1.2. Ιστορική εξέλιξη στην παιδαγωγική

Οι κλασικές μεταρρυθμιστικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονταν τις τρεις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα, έχουν ουσιαστικές διαφορές με τις προσεγγίσεις που εφαρμόζονται σήμερα και στην υλικοτεχνική υποδομή και στη μεθοδολογία. Βέβαια αξίζει να σημειωθεί ότι οι προσεγγίσεις που εφαρμόζονται σήμερα, αλλά και αυτές του παρελθόντος, ακολουθούν τις ιδιαιτερότητές και τα χαρακτηριστικά της εποχής τους. Στη σύγχρονη εποχή, η μάθηση είναι αποτελεσματική όταν εφαρμόζεται η ελεύθερη εργασία σε προπαρασκευασμένο περιβάλλον, εξίσου βοηθητικό είναι το ανοιχτό μάθημα και είναι σημαντικό το εκπαιδευτικό περιβάλλον να είναι πλούσιο σε υλικά και να προσφέρει διαρκώς ερεθίσματα. Αυτές είναι και οι προσεγγίσεις που πρότεινε και η Montessori. Μια άλλη προσέγγιση που εφαρμόστηκε στο παρελθόν, είναι η παιδαγωγική Waldorf, η οποία προωθεί την κατάργηση των ελέγχων προόδου και προτείνεται η ύλη να ακολουθεί τους ρυθμούς ανάπτυξης του κάθε παιδιού. Στην προσχολική ηλικία, προωθείται ο μουσικοαισθητικός τομέας, όπου το μάθημα παρουσιάζεται σε μορφή παραμυθιού και εφαρμόζεται η χειροτεχνία, ώστε το παιδί να χρησιμοποιεί και το σώμα και το πνεύμα. Στις περιοχές όμως που εφαρμόστηκε η παιδαγωγική αυτή αποκλείονταν τα παιδιά των αλλοδαπών και των εργατών. Στη συνέχεια είχαμε την παιδαγωγική του Freinet, όπου κανένα παιδί δεν αποκλείεται από την εκπαίδευση αντιθέτως στην εκπαιδευτική διαδικασία συμμετέχουν τα παιδιά όλων των κοινωνικών τάξεων. Στην πράξη, αυτή η παιδαγωγική δίνει βαρύτητα στον χώρο που εφαρμόζεται η παιδαγωγική πράξη. Η εξερεύνηση στη φύση είναι προτεραιότητα καθώς βοηθάει τα παιδιά να εφαρμόσουν αυτόνομη εργασία και αυτοέλεγχο. Βασικός παράγοντας της συγκεκριμένης θεωρίας είναι η συνεργασία, η επικοινωνία των παιδιών αλλά και ο σεβασμός στην προσωπική εργασία του καθενός. Επίσης ο υπολογιστής και το βίντεο είναι απαραίτητα και πρέπει να ενσωματωθούν στην εκπαίδευση καθώς είναι βασικά στοιχεία της καθημερινότητας των παιδιών (Goehlich ,2003).

Στις συγκεκριμένες θεωρίες με το πέρασμα των χρόνων έγιναν πολλές τροποποιήσεις και αναπροσαρμογές. Οι θεωρίες αυτές παρόλο που ανανεώθηκαν και αναπροσαρμόστηκαν χαρακτηρίζονται ως κλασικές μεταρρυθμιστικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις.

Στη συνέχεια, περίπου μισό αιώνα μετά τις κλασικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, εφαρμόστηκαν νέες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, οι οποίες είχαν ως βάση και προτεραιότητα τις ανάγκες των παιδιών και τη συνύπαρξη όλων των συμμετεχόντων στο σχολικό πλαίσιο. Έτσι οι μεταρρυθμιστικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις που έχουν σχέση με την παιδαγωγική που εφαρμόστηκε στους παιδικούς σταθμούς είναι οι παρακάτω: η προσέγγιση του ανοιχτού μαθήματος, η παιδαγωγική της κοινότητας (Community education), η εναλλακτική σχολική παιδαγωγική, η παιδαγωγική του Reggio (τα παιδιά δομούν μόνα τους τις γνώσεις τους). Οι ιδέες αυτών των προσεγγίσεων εξαπλώθηκαν και αναπτύχθηκαν τη δεκαετία του '70. Αξίζει να σημειωθεί ότι η σύλληψη και η εφαρμογή των παιδαγωγικών πράξεων κλασικών και νέων επηρεάστηκε σημαντικά από διάφορα ιστορικά γεγονότα όπως είναι ο Β' παγκόσμιος πόλεμος. Σταδιακά με το πέρασμα του χρόνου ασκείται κριτική στις αυστηρές δομές και δίνεται προτεραιότητα στη χειραφέτηση και στην ισότητα των ευκαιριών. Οι νέοι εκπρόσωποι θεωρούν σημαντικό το ωφέλιμο περιβάλλον, τη χρήση νέων υλικών αλλά και την εφαρμογή ελεύθερης έκφρασης των παιδιών. Ταυτόχρονα αλλάζουν και οι αντιλήψεις των παιδαγωγών, καθώς θεωρήθηκε σημαντική η εξέλιξη του παιδιού, εφαρμόζοντας τακτικές όπου προωθείται η ελεύθερη έκφραση ώστε να αναπτυχθούν πολλαπλές δεξιότητες (Goehlich, 2003).

Στη νεότερη εποχή το εκπαιδευτικό περιβάλλον έχει μεγάλη σημασία, η συμμετοχή των γονέων παίζει επίσης σημαντικό ρόλο και ο χώρος διδασκαλίας αποτελεί χώρο εμπειρίας. Την περίοδο αυτή δεν χρησιμοποιούνται μόνο τραπέζια, καρέκλες και σχολικά βιβλία αλλά χρησιμοποιούνται εικόνες και υλικά της φύσης, νέα υλικά ανάλογα με την εποχή και δίνεται έμφαση στον εσωτερικό χώρο και σε διάφορες λεπτομέρειες σε αυτόν. Σχετικά με τον εξωτερικό χώρο εκτός από τον προαύλιο χώρο του σχολείου αξιοποιούνται ο αγρός, το δάσος, το λιβάδι, το πάρκο και γενικότερα χώροι εκτός σχολείου (Γιόφτσαλη & Πίτσου, 2021).

Γενικότερα, το σχολείο είναι ένας χώρος όπου αναπτύσσονται οι κοινωνικές δεξιότητες. Ταυτόχρονα όμως δίνεται έμφαση και σε άλλους τομείς ανάπτυξης. Οι εκπαιδευτικοί δημιουργώντας ένα πρόγραμμα διαφορετικό όπου η τάξη να χωρίζεται σε ομάδες, φροντίζουν να υπάρχει ποικιλία στα υλικά και το σχολείο να εξοπλίζεται συνεχώς με νέα υλικά, και εκτός από το πρόγραμμα που διαμορφώνεται κάθε εβδομάδα να αναπροσαρμόζεται κάθε μέρα ανάλογα με τις ανάγκες που θα προκύψουν. Επίσης φροντίζουν να υπάρχει και διαθέσιμος χρόνος για ελεύθερη απασχόληση και συζήτηση στον κύκλο ώστε να καλλιεργείται η ελεύθερη έκφραση. Σημαντικό ρόλο βέβαια παίζει και το ανοιχτό μάθημα (Weber, 1971).

1.3. Οι Νέες Τεχνολογίες Στην Εκπαίδευση

Ένας άλλος εναλλακτικός τρόπος εκπαίδευσης είναι η χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση, ώστε η μάθηση να είναι μια διαδικασία ευέλικτη και ταυτόχρονα να μην σταματάει

ποτέ καθώς εξελίσσεται και η τεχνολογία. Οι νέες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση με εκπαιδευτικά παιχνίδια και την εικονική πραγματικότητα βοηθούν στο να υπάρχει μάθηση σε εξατομικευμένο επίπεδο, ο μαθητής να μαθαίνει με ευελιξία και με βάση τα ενδιαφέροντά του και το σχολικό πρόγραμμα να μην περιορίζεται στα όρια της τάξης αλλά να επεκτείνεται σε διάφορους χρόνους και χώρους, δίνοντας νέες δυνατότητες στον εκπαιδευτικό ώστε η μάθηση να γίνεται ποικιλοτρόπως και περισσότερο ενισχυμένη. Αυτό θα ενισχύσει τον ψηφιακό γραμματισμό των μαθητών, βοηθώντας τους να αποκτήσουν δεξιότητες χρήσης των υπολογιστών και άλλων τεχνολογικών εργαλείων, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις τους με διάφορες έννοιες της πληροφορικής. Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση, σε όλες τις βαθμίδες θα αλλάξει την εκπαιδευτική φιλοσοφία, όμως είναι σημαντικό να οργανωθούν τα προγράμματα σπουδών και να αποκτηθούν ψηφιακές υποδομές στα σχολεία ώστε να μπορούν να διαχειριστούν το ψηφιακό περιεχόμενο και να υπάρξει η κατάλληλη υποστήριξη των εκπαιδευτικών για να το υλοποιήσουν. Με τη χρήση των νέων τεχνολογιών δίνεται η δυνατότητα της συνεργατικής μάθησης και οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους και τη φαντασία τους, καθώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν πολλαπλά σχήματα, χρώματα, ήχους και εικόνες για να φέρουν εις πέρας οποιαδήποτε ψηφιακή εργασία. Ταυτόχρονα τα διάφορα λογισμικά που μπορεί να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές συνεργατικά, τους βοηθάει να εκφράσουν ποικίλες ιδέες, εξελίσσοντας τον λόγο, να καλλιεργήσουν την αισθητική τους χρησιμοποιώντας διάφορα χρώματα, σχήματα και σχέδια ποικιλοτρόπως, βοηθώντας τους έτσι να κατανοήσουν έννοιες όπως είναι η συμμετρία και η χωρική διάταξη καλλιεργώντας τους δεξιότητες τεχνολογικές υψηλού επιπέδου. Επομένως είναι μια διαδικασία με γνωστικό περιεχόμενο που εμπλέκει τους μαθητές στη σχεδίαση και ανάπτυξη εφαρμογών (Τζιμογιάννης, 2019).

Οι προκλήσεις της σημερινής εποχής οδηγούν σε ένα πλαίσιο σύγχρονης εκπαίδευσης με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών. Στόχος είναι ο εκπαιδευτικός να ενσωματώσει την τεχνολογία ως ερευνητικό εργαλείο δίνοντας μια διαφορετική διάσταση στη μάθηση (Culatta, 2022).

Τα τεχνολογικά εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να βοηθήσουν τους μαθητές να έχουν ενημέρωση ανά πάσα στιγμή, να ενισχύσουν την επικοινωνία τους με τον εκπαιδευτικό ή με άλλους μαθητές, να συνεργάζονται στην προσπάθειά τους να φέρουν εις πέρας έναν στόχο, να διεκπεραιώνουν εργασίες και κάποιες φορές να ψυχαγωγούνται. Η ενασχόληση με την τεχνολογία στην εκπαίδευση ενισχύει τις μαθησιακές δεξιότητες μαζί με το υπόλοιπο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, ανάλογα με τους στόχους που έχουν τεθεί από τον εκπαιδευτικό, ώστε να αξιοποιούνται όλοι οι εκπαιδευτικοί πόροι στην εκπαίδευση, δημιουργώντας ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον μάθησης. Η μάθηση προκύπτει όχι μόνο με τη χρήση υπολογιστών, αλλά με τη γενικότερη εμπλοκή των μαθητών στην τεχνολογία για την

ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων. Γενικότερα οι ψηφιακές τεχνολογίες δημιουργούν διαφορετικά πλαίσια εκπαίδευσης, βοηθώντας τους μαθητές να βελτιώσουν τις ικανότητές τους, δημιουργώντας περιβάλλοντα όπου προωθείται η μάθηση δια μέσου της διερεύνησης και της συνεργασίας ώστε να είναι περισσότερο εποικοδομητική (Τζιμογιάννης, 2019).

Η σύγχρονη εποχή με τα νέα δεδομένα και τις καθημερινές εξελίξεις απαιτεί οι μαθητές να είναι προετοιμασμένοι ως αυριανοί πολίτες, να αντιμετωπίζουν διάφορες προκλήσεις, αλλά και να εκμεταλλεύονται όλες τις ευκαιρίες, παρακάμπτοντας ξεπερασμένες αντιλήψεις. Ταυτόχρονα είναι σημαντικό, να χρησιμοποιείται η τεχνολογία προς όφελος, ώστε να βελτιώνονται οι ψηφιακές δεξιότητες, όμως με υγιή τρόπο και υπευθυνότητα. Αυτό επιβάλλει καθοδήγηση από τον γονέα ή τον εκπαιδευτικό, ώστε ο μαθητής να αποκτήσει ψηφιακές συνήθειες, χωρίς να εθίζεται αλλά να είναι ασφαλής στην χρήση των ψηφιακών μέσων (Culatta, 2022).

Με τη σωστή εφαρμογή της τεχνολογίας, μπορεί να επιτευχθεί συνεργατική μάθηση, όταν οι μαθητές θα πρέπει να παραδώσουν μαζί μια εργασία π.χ. σε υπολογιστή κάνοντας μια ομαδική προσπάθεια στο να επιλύσουν κάποιο πρόβλημα και με την ενεργό συμμετοχή να οδηγηθούν στην από κοινού οικοδόμηση και εμπέδωση της γνώσης. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές αλληλοεπιδρούν, συνεργάζονται και συνθέτουν νέες ιδέες με ανοιχτή και ελεύθερη σκέψη. Στόχος του εκπαιδευτικού είναι να ενισχύσει τα κίνητρα των μαθητών του, καθώς η μεγαλύτερη συμμετοχή θα οδηγήσει σε περισσότερα μαθησιακά επιτεύγματα. Επίσης η ψηφιακή αφήγηση και τα διάφορα ψηφιακά εργαλεία θα δημιουργήσουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για το μαθησιακό περιβάλλον (Τζιμογιάννης, 2019).

Είναι βασικό να θεωρηθεί δεδομένο ότι το σύγχρονο σχολείο οφείλει να συμπεριλάβει τον ψηφιακό γραμματισμό στο πρόγραμμά του, καθώς αποτελεί πραγματικότητα η έκθεση στις νέες τεχνολογίες, στην καθημερινή ζωή των μαθητών και γενικότερα όλων των πολιτών. Επίσης το ψηφιακό υλικό και τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να συσχετιστούν με όλες της θεωρίες μάθησης και όλες τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις. Η χρήση βέβαια των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση δεν περιέχει μόνο τη χρήση νέων λογισμικών, αλλά προωθεί μια διαφορετική παιδαγωγική φιλοσοφία, ώστε να σχεδιάζεται ένα μάθημα ολοκληρωμένο με ποικίλες και διαφορετικές προσεγγίσεις και πρακτικές που να εντάσσουν τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες, αλλά να προβάλλουν και νέες περιοχές γραμματισμού που θα οδηγήσουν σε πιο ολοκληρωμένη μάθηση και στον ψηφιακό γραμματισμό. Αυτές οι πρακτικές θα καλλιεργήσουν την υπολογιστική σκέψη. Επομένως, τα παιδιά θα μάθουν μέσα από το ψηφιακό παιχνίδι και την ενασχόληση τους με την τεχνολογία διασκεδάζοντας αλλά και αποτελεσματικά (Βούλγαρη, 2019).

Σημαντικό στη δημιουργία προγράμματος με τεχνολογία να συμμετέχουν εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενοι ώστε να οικοδομηθεί μια ψηφιακή ταυτότητα των συμμετεχόντων

που να βασίζεται στα ενδιαφέροντά τους. Η προσέγγιση αυτή θα δίνει διαρκώς τη δυνατότητα της βελτίωσης του εκπαιδευτικού πλαισίου. Οι εκπαιδευτικοί από την πλευρά τους θα αποκτήσουν αυτοπεποίθηση καθώς θα μπορούν να χρησιμοποιούν δημιουργικά και αποτελεσματικά τις νέες τεχνολογίες και η παραδοσιακή τάξη θα αποκτήσει ένα νέο εργαλείο μάθησης που θα καλλιεργήσει νέες δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα και η διερεύνηση στην επίλυση των προβλημάτων (Τζιμογιάννης, 2019).

Αυτό όμως δε σημαίνει ότι πρέπει να παρακάμπτεται η παραδοσιακή διδασκαλία. Η χρήση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση σε συνδυασμό με την παραδοσιακή διδασκαλία, μόνο οφέλη θα μπορούσε να επιφέρει. Οι μαθητές εκτός από την απλή διδασκαλία, με την χρήση της τεχνολογίας θα ακολουθήσουν μια μικτή μάθηση, που θα τους βοηθήσει στην ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων. Οι εκπαιδευτικοί από την πλευρά τους με τη χρήση της τεχνολογίας μπορούν να χρησιμοποιήσουν όλο και περισσότερα μέσα για τη μετάδοση και εμπέδωση της γνώσης, αυξάνοντας το ενδιαφέρον των μαθητών τους και με τη χρήση ψηφιακών μέσων να επιτύχουν αποτελεσματικότερη εφαρμογή των πληροφοριών ενισχύοντας το μαθησιακό αποτέλεσμα, σε σχέση με τις παραδοσιακές πρακτικές. Με την χρήση ψηφιακών μέσων και ψηφιακών παιχνιδιών καλλιεργείται η επιθυμία της συμμετοχής, καθώς η γνώση αποκτάται με παιγνιώδη τρόπο (Πετρίδης, 2019).

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας μεταδίδονται οι γραπτές τεχνολογίες και οι εικόνες με πολύ γρήγορο τρόπο παγκοσμίως μέσα από το διαδίκτυο. Αυτή η εξέλιξη βοηθάει και τα μουσεία καθώς βελτιώνει την επικοινωνία με το κοινό (Μυρογιάννη, 2019).

Συνοψίζοντας, ο εκπαιδευτικός οφείλει να σχεδιάζει και να οργανώνει δράσεις δημιουργώντας ένα ευέλικτο και εξατομικευμένο περιβάλλον μάθησης βάζοντας στην άκρη τη δασκαλοκεντρική προσέγγιση. Οι νέες τεχνολογίες δίνουν την ευκαιρία να δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός ένα περιβάλλον μάθησης με ψηφιακά μέσα και εργαλεία θέτοντας στόχους και προβλέποντας το μαθησιακό αποτέλεσμα κάνοντας τον μαθητή περισσότερο ενεργό και αυτόνομο δημιουργώντας κλίμα συνεργασίας. Για την επίτευξη όλων αυτών των στόχων βέβαια είναι βασικό να ενισχυθεί το παιδαγωγικό πλαίσιο με ψηφιακές υποδομές στα σχολεία, ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό και δημιουργία προγραμμάτων ενημέρωσης των εκπαιδευτικών ώστε να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το ψηφιακό υλικό (Τζιμογιάννης, 2019).

1.4. Η εικονική πραγματικότητα

Η εικονική πραγματικότητα ή Virtual reality είναι η χρήση τρισδιάστατων γραφικών, που παρουσιάζουν εικονικούς διαδραστικούς χώρους, που μπορεί να υπάρχουν και στην πραγματικότητα ή να είναι φανταστικοί. Μπορεί κάποιος να επισκεφτεί έναν χώρο εικονικής πραγματικότητας είτε δια μέσου του ηλεκτρονικού υπολογιστή ή χρησιμοποιώντας διάφορες συσκευές ή εξοπλισμό (κράνη, γάντια, γυαλιά), όπου με διάφορες κινήσεις να νιώσει

ότι βρίσκεται σε συγκεκριμένο τόπο, σε εικονικό περιβάλλον. Αυτό μπορεί να έχει εκπαιδευτικό ή διδακτικό στόχο και οι επισκέπτες αλληλοεπιδρούν με τον εικονικό κόσμο σαν να βιώνουν την εμπειρία της πραγματικής επίσκεψης, ενώ στην πραγματικότητα είναι τρισδιάστατη εικονική επίσκεψη, ένα εικονικό περιβάλλον (Τζιμογιάννης, 2019).

Η εμπειρία αυτή μπορεί να βοηθήσει τον επισκέπτη να γνωρίσει με γρήγορο τρόπο διάφορα και διαφορετικά περιβάλλοντα, πολλαπλές αναπαραστάσεις και οι μαθητές να συζητήσουν, να διαπραγματευτούν και να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους στην επεξεργασία και αφομοίωση των γνώσεων που απέκτησαν. Η δράση της εικονικής πραγματικότητας βοηθάει στο να αποκτηθούν γνώσεις και τα άτομα να συνεργάζονται σαν ισότιμα μέλη μιας κοινότητας. Η συνεργασία αυτή δημιουργεί συνεργατικά σχήματα βοηθώντας τους να δημιουργήσουν έναν κοινωνικό ιστό, άρα να επιλύουν προβλήματα συνεργατικά και παραγωγικά, προκαλώντας τους θετικά συναισθήματα (Πετρίδης, 2019).

1.5. Οι πολυγραμματισμοί

Η ανάγνωση και η γραφή ήταν κατά το παρελθόν οι βασικές γνώσεις που όφειλαν να έχουν οι άνθρωποι. Πολλές φορές όμως οι άνθρωποι δυσκολεύονταν να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις αυτές στην καθημερινότητά τους, όπως το να συμπληρώσουν μια αίτηση. Με το πέρασμα των χρόνων, η έννοια του γραμματισμού αρχίζει να παίρνει άλλες διαστάσεις χρησιμοποιώντας εικόνες, χάρτες, οπτικοακουστικό υλικό και γενικότερα νέες τεχνολογίες καλλιεργώντας διαφορετικές δεξιότητες. Ενώ η απλή γραφή και ανάγνωση έχουν στατικό χαρακτήρα και διατηρούν περιορισμένες τις γνώσεις ο πολυγραμματισμός χρησιμοποιεί διαφορετικά τη γνώση μεταδίδοντάς την με πολλά και διαφορετικά μέσα, ώστε να αποκτάται από όλες τις ομάδες των παιδιών χωρίς διακρίσεις και περιορισμούς και στοχεύοντας κυρίως στην κριτική σκέψη. Είναι δηλαδή ένας διαφορετικός σχεδιασμός μετάδοσης της γνώσης με πολυτροπική νοηματοδότηση (Kalantzis et al, 2019).

1.6. Πολυτροπικοί γραμματισμοί

Η λέξη πολυγραμματισμός περιέχει τη λέξη πολύ στην έννοια του νοήματος. Παράγοντες που επηρεάζουν τη δημιουργία νοήματος, είναι το πολιτισμικό και κοινωνικό πλαίσιο του κάθε ατόμου. Η επικοινωνία των ανθρώπων είναι καθοριστική για τη ζωή όλων, όμως για να είναι αποτελεσματική και με νόημα πρέπει να προσαρμόζονται οι συνομιλητές στο εκάστοτε συμφραστικό πλαίσιο. Γι' αυτό η διδασκαλία του γραμματισμού, παρόλο που χρησιμοποιεί τους βασικούς κανόνες συμπληρώνεται με τον πολυγραμματισμό που έχει χαρακτηριστικό την πολυτροπικότητα. Δηλαδή οι γραπτοί γλωσσικοί κώδικες συνοδεύονται και με άλλους τρόπους επικοινωνίας και νοήματος όπως είναι τα οπτικά, ηχητικά, χειρονομιακά και χωροαντιληπτικά νοήματα. Οπότε στην παιδαγωγική δεν αρκεί η γραφή και η ανάγνωση αλλά είναι απαραίτητη και μια προσέγγιση με ψηφιακά μέσα. Είναι επίσης απαραίτητο όλοι

οι μαθητές να λειτουργούν ως ολοκληρωμένα μέλη του κοινωνικού συνόλου, χωρίς ανισότητες στη μάθηση, λαμβάνοντας υπόψιν τις αλλαγές που προκύπτουν καθημερινά στην κοινωνία και οι βασικές γνώσεις της γραφής, της ανάγνωσης και της αριθμητικής να εμπλουτιστούν με χρήσιμες γνώσεις που να δημιουργούν νοήματα, να είναι αποτελεσματικά και να μην περιορίζουν τους μαθητές αλλά να τους βοηθούν να αποκτήσουν κριτική ικανότητα και να μπορούν να λειτουργούν σε ποικίλα και διαφορετικά πλαίσια (Kalantzis et al, 2019).

Στο παρελθόν ο άνθρωπος που γνώριζε γραφή και ανάγνωση, ήξερε ορθογραφία και είχε διαβάσει και κάποιο λογοτεχνικό βιβλίο ήταν ο μορφωμένος. Σήμερα όμως η κοινωνία απαιτεί να μπορεί να διαχειρίζεται σύγχρονες μορφές γραπτού λόγου, όπως είναι τα e-mail ή τα ηλεκτρονικά μηνύματα ή τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης με κείμενα σύγχρονα που μπορεί να εμπεριέχουν εικόνες και βέβαια το κάθε κείμενο πρέπει να προσαρμόζεται με το κατάλληλο ύφος στην κατάλληλη περίπτωση δηλαδή απαιτείται να γνωρίζει πολλαπλούς γραμματισμούς για να μπορεί με διάφορες κοινωνικές γλώσσες να διαφοροποιεί την επικοινωνία του, να έχει πολυτροπική επικοινωνία, οι γνώσεις του να διευρύνονται σε ποικίλα θέματα και να είναι μια προσωπικότητα που να οδηγείται προς την καινοτομία ακόμα και αν χρειαστεί να πάρει κάποιο ρίσκο. Μέσα από την εκπαίδευση οι μαθητές πρέπει διαμέσου των γραμματισμών να βγαίνουν ενδυναμωμένοι, αυτοδύναμοι και ενεργοί πολίτες, έχοντας πρόσβαση στη ζωή της κοινότητας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί όταν παρέχονται μαθησιακές εμπειρίες οι μαθητές να συμμετέχουν αποτελεσματικά από την προσχολική ηλικία. Οι σημερινοί μαθητές μαθαίνουν περισσότερο σε σχέση με τις προηγούμενες γενιές, καθώς η χρήση ηλεκτρονικών συσκευών και οι διάφορες εφαρμογές τους βοηθούν να επικοινωνούν με ανθρώπους που έχουν τα ίδια ενδιαφέροντα γρήγορα και αποτελεσματικά. Αυτό τους δίνει μια ευρεία δυνατότητα επιλογής και δεν τους κάνει παθητικούς δέκτες. Με τα σύγχρονα μέσα οι μαθητές έχουν πρόσβαση στην πληροφορία εύκολα και γρήγορα και μπορούν να ενημερωθούν από πολλαπλές μορφές ενημέρωσης από όλον τον πλανήτη. Είναι βέβαια σημαντικό η χρήση των ηλεκτρονικών συσκευών να μην γίνεται αλόγιστα, αλλά με μέτρο και προσοχή. Στα σύγχρονα σχολικά περιβάλλοντα οι μαθητές μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες από πολλαπλές πηγές, να κάνουν συνεργατικές παρουσιάσεις, να δουλεύουν στο διαδίκτυο και γενικότερα οι παρουσιάσεις τους να εμπεριέχουν κείμενο, ήχο, εικόνα και βίντεο. Έτσι οι γνώσεις τους δεν περιορίζονται σε μια πηγή ή σε ένα βιβλίο, αλλά εμπλουτίζονται από το διαδίκτυο και τις πολλαπλές γνώμες των συμμαθητών τους και η μετάδοση της γνώσης σε μια παρουσίαση που ίσως χρειαστεί να γίνει, δε θα βασιστεί μόνο στον προφορικό λόγο αλλά θα χρησιμοποιηθεί η πολυτροπικότητα με ήχο, εικόνα και βίντεο (Kalantzis et al, 2019).

Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να δουν σφαιρικά ένα αντικείμενο και να το αναλύσουν με διάφορες ιδέες και οπτικές, να συνεργάζονται και να παράγουν

γνώση, επιλύοντας τα προβλήματα που προκύπτουν. Η μάθηση δε μένει στα στενά όρια της τάξης και έχουν τη δυνατότητα της αξιολόγησης και της ανάπτυξης της κριτικής σκέψης.

Οι σύγχρονοι δάσκαλοι οργανώνουν με τέτοιο τρόπο τις τάξεις τους, ώστε οι ίδιοι οι μαθητές να δημιουργήσουν τη γνώση, να έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν όλα τα μέσα που τους προσφέρονται χωρίς να περιορίζονται σε τυποποιημένη ύλη. Επίσης βασική θέση στη μάθηση και στην εξέλιξη της γνώσης έχουν και οι περιβαλλοντικές εμπειρίες. Δίνοντας οι δάσκαλοι την επιλογή της μάθησης οργανώνουν με τον τρόπο αυτό σχέδια μάθησης που στηρίζονται στις ανάγκες των μαθητών, βοηθώντας όλους τους μαθητές να έχουν πρόσβαση στη μάθηση με τον τρόπο που ο καθένας επιθυμεί δημιουργώντας έτσι περισσότερες και αποτελεσματικότερες μαθησιακές εμπειρίες. Αυτός ο τρόπος βοηθάει τους μαθητές να μπορούν να συμμετέχουν στην εκπαίδευση ισότιμα και να έχουν όλοι ίσες ευκαιρίες, άρα να υπάρχει ισότητα και στο σχολείο (Μανωλίτσης, 2016).

Κατ' επέκταση αυτό δίνει και ίσες κοινωνικές εμπειρίες και βοηθάει τους μαθητές σε πολλαπλά επίπεδα, καθώς μαθαίνουν να λειτουργούν ισότιμα και μελλοντικά στην εργασία τους, στην προσωπική και κοινωνική ζωή τους. Ο πολυγραμματισμός είναι αυτό που θα βοηθήσει τους μαθητές στο να βλέπουν τον κόσμο από πολλές και διαφορετικές οπτικές αμφισβητώντας πολλές φορές τα δεδομένα και ερμηνεύοντάς τα με διαφορετικό τρόπο. Αυτό θα βοηθήσει τον μαθητή να έχει κριτική σκέψη. Με αυτή την οπτική, θα παραγκωνιστούν οι διακρίσεις και τα μειονεκτήματα, καθώς ο καθένας συμμετέχει με τον δικό του μοναδικό τρόπο και αποθαρρύνονται οι πρακτικές του αποκλεισμού. Οι διαφορετικές εμπειρίες, οι ιστορίες, οι διαφορετικές κουλτούρες αλλά και τα διάφορα συμφέροντα, βοηθούν τους μαθητές να αντιληφθούν ότι δεν υπάρχει μόνο μια προσέγγιση ενός θέματος ή ένας κοινωνικός προσανατολισμός καθώς ο καθένας κρίνει από τη δική του διαφορετική σκοπιά. Μέσα από τον πολυγραμματισμό οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε θέματα του πραγματικού κόσμου και της κοινωνίας. Η γνώση τους οικοδομείται με βάση την εμπειρία. Χρησιμοποιούν νέα ψηφιακά μέσα που είναι ούτως ή άλλως πολυτροπικά καθώς τα χρησιμοποιούν με διάφορους τρόπους χρησιμοποιώντας ήχο, εικόνα, κείμενο και τα ερμηνεύουν με βάση τον προφορικό λόγο. Για εξοικονόμηση χρόνου χρησιμοποιούν σύμβολα που μεταδίδουν γρήγορα μηνύματα. Οι πολυτροπικοί γραμματισμοί μπορεί να προκύπτουν από διάφορα νοήματα που προέρχονται είτε χωροαντιληπτικά είτε απτικά είτε χειρονομιακά. Δηλαδή διάφορες πληροφορίες μπορεί να μεταδοθούν είτε προφορικά, είτε γραπτά ή ακόμα και αλληλοεπιδρώνοντας με αντικείμενα ή τον περιβάλλοντα χώρο. Ο χώρος στον οποίο κινούνται οι άνθρωποι μεταδίδει μηνύματα για το πώς πρέπει να κινηθεί κάποιος, πώς χρησιμοποιούνται τα αντικείμενά του και γενικότερα αναλόγως πώς είναι διαμορφωμένος, διαμορφώνει τη ροή και τη λειτουργία του. Εκτενέστερα η χωρική επικοινωνία περιλαμβάνει χάρτες, σχέδια για συγκοινωνίες ή πάρκα. Μέσα στον χώρο αναπτύσσονται τα απτικά μηνύματα, δηλαδή οι αισθήσεις της αφής, της γεύσης και της όσφρησης, ακόμα και από τη βρεφική ηλικία.

Έτσι πολλά μηνύματα και πληροφορίες μεταδίδονται με αυτόν τον τρόπο. Στο σημείο αυτό είναι σημαντικό να αναφερθεί η γραφή μπράιγ που δημιουργήθηκε για τα άτομα με μειωμένη όραση. Με τον τρόπο αυτόν κάποιος με προβλήματα όρασης μπορεί να πάρει ή να μεταδώσει πληροφορίες. Η νοηματική γλώσσα αντίστοιχα επιτελεί τον ίδιο σκοπό για ανθρώπους με μειωμένη ακοή. Οι γνωστικές διαδικασίες επιτελούνται με διάφορους τέτοιους τρόπους. Διάφορα νοήματα μπορεί να προκύψουν και οπτικά μέσω των εικόνων. Ακόμα και τα βρέφη καθώς μεγαλώνουν δημιουργούν νοητικές εικόνες. Στις οπτικές αντιλήψεις ανήκει και η φαντασία με αντικείμενα οραματισμού. Η φωτογραφία, η τηλεόραση, τα κόμικς, είναι νέα μέσα που μεταδίδουν πληροφορίες μέσω της εικόνας και αποτελούν συμπλήρωμα του γραπτού λόγου. Αν και στην εκπαίδευση αρχικά είχε χαμηλή θέση και προορίζεται η εικόνα στα βιβλία για τα μικρά παιδιά, η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εποχή λειτούργησε ως συμπληρωματική της γραπτής έκφρασης, καθώς πολλά οπτικά νοήματα βοήθησαν στη μετάδοση γλωσσικών νοημάτων γρήγορα και αποτελεσματικά συνδέοντας τα κείμενα και το νόημά τους με εικόνες. Όπως οι λέξεις και οι φράσεις οδηγούν σε συγκεκριμένες σκέψεις και συναισθήματα, το ίδιο συμβαίνει και με τις εικόνες και μάλιστα υπάρχει πιο άμεση αντίληψη με αυτές. Για τα μικρά παιδιά προσχολικής ηλικίας είναι βασική η ύπαρξη της εικόνας, καθώς κι εκείνα φτιάχνουν διάφορα σχέδια για να απεικονίσουν διάφορα πράγματα που θέλουν να μεταδώσουν ή τα συναισθήματά τους. Σε αυτές τις ηλικίες τα παιδιά χρησιμοποιούν λεκτικές περιγραφές και τον προφορικό λόγο για να μεταδώσουν νοήματα. Σήμερα η πολυτροπικότητα εκφράζεται με περισσότερους τρόπους καθώς υπάρχουν και τα ψηφιακά μέσα. Τέλος, υπάρχουν και τα ηχητικά και προφορικά μηνύματα τα οποία μεταφέρονται με την ομιλία, όμως υπάρχουν και οι ήχοι και η μουσική που μεταδίδουν τα δικά τους μηνύματα αντίστοιχα όπου μέσω των ηχητικών κυμάτων μεταδίδονται και λαμβάνονται μηνύματα με την αίσθηση της ακοής και παίζει βασικό ρόλο ο ρυθμός, ο τόνος, η ένταση και το τέμπο. Οι ήχοι έχουν νόημα, υπάρχει ηχητική επικοινωνία και προειδοποιητικοί ήχοι όπως είναι η κόρνα. Μέσα από τις μουσικές μελωδίες προκαλούνται ποικίλα συναισθήματα (Kalantzis et al, 2019).

1.7. Τι είναι το μουσείο

Τα μουσεία είναι χώροι παρατήρησης, εξερεύνησης, συζήτησης και αναζήτησης πληροφοριών. Είναι χώροι που εκθέτουν υλικά αντικείμενα αλλά και πληροφορίες ολόκληρης της ανθρωπότητας. Απευθύνονται σε μικρούς και μεγάλους και ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του καθενός μπορεί κάποιος να αναζητήσει πληροφορίες ή να παρατηρήσει εκθέματα στα διάφορα είδη μουσείων που υπάρχουν ανά τον κόσμο (Ντολιοπούλου, 2002).

Το μουσείο γενικά είναι ένας χώρος που μας προκαλεί ευχαρίστηση, θαυμασμό, συγκίνηση, έκπληξη, ενδιαφέρον και μας υποστηρίζει στη διαμόρφωση της γνώσης και των προσωπικών νοηματοδοτήσεων (Ζαφειράκου, 2000).

Στα μουσεία συλλέγονται, συντηρούνται, διαχειρίζονται και παρουσιάζονται αντικείμενα πολιτισμού. Είναι σημαντικό να ερμηνεύονται τα εκθέματα για να μπορεί ο επισκέπτης να καταλάβει σε βάθος την αξία τους και την ιστορία τους. Τα μουσεία στην Ευρώπη του 20^{ου} αιώνα εξελίχθηκαν ως προς τον σχεδιασμό των μουσειακών εκθέσεων και την αρχιτεκτονική και εισήχθησαν νέες αντιλήψεις. Γενικότερα τα μουσεία, έχουν μια διαφορετική προσέγγιση σε σχέση με το παρελθόν καθώς στοχεύουν στο να μπορεί ο επισκέπτης να πειραματιστεί μέσα στον χώρο του μουσείου, να ψυχαγωγηθεί και να έρθει η εκπαίδευσή του φυσικά μέσα από τη μουσειακή εμπειρία. Η επίσκεψη στοχεύει στο να έχει ο επισκέπτης την ευκαιρία να περιηγηθεί στον χώρο με ευελιξία. Βασικός παράγοντας για να ωθηθεί κάποιος να επισκεφτεί ένα μουσείο είναι η μόρφωση και το κοινωνικό επίπεδο. Όσο καλλιεργημένος είναι ένας άνθρωπος και όσο περισσότερο έχει ασχοληθεί με τις τέχνες και τον πολιτισμό, τόσο μεγαλύτερη εξοικείωση αποκτά με τα μουσεία και τις δράσεις τους, ώστε να αντλεί από την επίσκεψη σε αυτά και τη συμμετοχή στις δράσεις ευχαρίστηση (Shaffer, 2019).

Είναι σημαντικό τα μουσεία να λειτουργούν δημιουργικά χωρίς δυσκολίες στην πρόσβαση. Με τον τρόπο αυτόν ο επισκέπτης θα αποκτήσει μια εξοικείωση με τον χώρο. Στη συνέχεια είναι σημαντικό να δίνονται οι δυνατότητες ο επισκέπτης να αυτενεργεί, να συνδιαλέγεται και να αλληλοεπιδρά με άλλους επισκέπτες επηρεάζοντας ο ένας τον άλλον με τις απόψεις του. Αυτό θα προκύψει μέσα από τον διάλογο που μπορεί να αναπτύξουν οι επισκέπτες και όλοι να εμπλακούν σε φυσικό, διανοητικό, συναισθηματικό και κοινωνικό επίπεδο δίνοντας επιπλέον διαστάσεις στα εκθέματα. Έτσι οι διαδραστικές εμπειρίες και οι διαδραστικές εφαρμογές του κοινού, το βοηθούν να δει πιο ολοκληρωμένα ένα θέμα, να αξιοποιήσει τις γνώσεις του και αν εξερευνήσει ώστε να κατανοήσει καλύτερα τις έννοιες που συνδέονται με αυτό και να εμπλουτίσει τις εμπειρίες του (Καλεσοπούλου, 2019).

Στη σημερινή εποχή γίνεται προσπάθεια να χρησιμοποιηθούν νέες μέθοδοι, ώστε να συνδυαστεί η μάθηση με την ψυχαγωγία, ώστε οι επισκέπτες να έχουν περισσότερο ενδιαφέρον και κίνητρα για να επισκεφτούν ένα μουσείο. Για τον λόγο αυτό γίνεται μεγαλύτερη χρήση οπτικοακουστικών μέσων, ψηφιακών εφαρμογών και εικονικής πραγματικότητας, ώστε να γίνεται καλύτερη προσέγγιση από τον επισκέπτη. Εντούτοις είναι σημαντικό να τονιστεί ότι τα μουσεία δεν πρέπει να μετατραπούν αποκλειστικά σε χώρους αναψυχής και να αποκτήσουν εμπορικό χαρακτήρα. Βέβαια το ότι υπάρχει ένα τεχνολογικό στοιχείο δε σημαίνει ότι αναιρείται ο αυθεντικός χαρακτήρας του εκθέματος ή της συλλογής, απλώς παρουσιάζεται στο κοινό με διαφορετικό τρόπο και με διαφορετική εμπειρία δράσης. γεγονός που βοηθάει στην προσέλκυση όλο και περισσότερων επισκεπτών (Shaffer, 2019).

Οι σημερινοί στόχοι ενός μουσείου είναι οι επισκέπτες να μπορούν να μελετήσουν να ενημερωθούν και να ψυχαγωγηθούν. Ειδικότερα στα παιδιά ένα ανοιχτό και ζωντανό

μουσείο τα προκαλεί να το αγαπήσουν αναπτύσσοντάς τους το ενδιαφέρον στο να κατανοήσουν και να εκτιμήσουν το παρελθόν τους και την ιστορία τους διαδραστικά. Π.χ. Στο αρχαιολογικό μουσείο της Κομοτηνής χρησιμοποιούνται κάποια εκπαιδευτικά φύλλα με τίτλο «Η προϊστορική εποχή στη Θράκη», στη συνέχεια τα παιδιά μπορούν να περιεργαστούν κάποια ευρήματα (λίθινα όπλα, εργαλεία κ.ά.) τα παρατηρούν και κατασκευάζουν με πηλό και πλαστελίνη ομοιώματα αυτών που είδαν ώστε βιωματικά να δουν και τη χρησιμότητα των αντικειμένων αυτών και τον τρόπο κατασκευής τους και να αντιληφθούν την τεχνολογία της εποχής. Μέσα από ένα έντυπο που τους δίνεται, τίθενται ερωτήσεις για συζήτηση και παρατηρούν φωτογραφίες σε καρτέλες. Έτσι το παιδί ποικιλοτρόπως έρχεται σε επαφή με πληροφορίες και γνώσεις. Αντίστοιχα προγράμματα υπάρχουν για όλες τις ηλικίες. Ταυτόχρονα πολλά μουσεία εφαρμόζουν την τακτική της μουσειοβαλίτσας, όπου η βαλίτσα πηγαίνει στο σχολείο και οι μαθητές συζητούν με τον εκπαιδευτικό για τα αντικείμενα που περιέχονται. Οργανώνουν επιμορφωτικά προγράμματα για εκπαιδευτικούς και λαμβάνονται υπόψιν τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ώστε να περιοριστεί ο κίνδυνος της περιθωριοποίησης (Ξανθοπούλου, 2000).

Σε γενικές γραμμές τα μουσεία χρησιμοποιούν διάφορα αντικείμενα φυσικά, έμβια ή άψυχα ή ακόμα και αντικείμενα που είναι φτιαγμένα από τον άνθρωπο με στόχο την απόκτηση γνώσεων. Τα αντικείμενα αρχικά συλλέγονται, στη συνέχεια συντηρούνται και κατόπιν εκτίθενται. Υπάρχουν διάφορων ειδών μουσεία, άλλα με συλλογές και άλλα χωρίς, δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα και επιδιώκουν τη συμμετοχή των επισκεπτών. Με τις δραστηριότητες που οργανώνουν μεταδίδουν και προωθούν την κληρονομιά από γενιά σε γενιά. Μέσα από τα μουσεία μπορεί κανείς να μάθει πώς ήταν οργανωμένες οι κοινωνίες και πώς συμπεριφέρονται οι άνθρωποι σε συγκεκριμένες ιστορικές περιόδους. Γι' αυτό και μια από τις λειτουργίες του μουσείου είναι η διαφύλαξη της πολιτιστικής κληρονομιάς καθώς πολλοί χώροι είναι εκτεθειμένοι σε διάφορα φυσικά φαινόμενα και φυσικές καταστροφές όπως οι σεισμοί, οι φωτιές, οι πόλεμοι και γενικά διάφορων ειδών φθορές. Η περιήγηση μέσα στα μουσεία είναι σημαντικό να δίνει στον επισκέπτη ευκαιρίες εξερεύνησης, ερεθίζοντας τη φαντασία του μέσα από τα εκθέματα. Οι μαθητές είναι ο βασικός στόχος στη μάθηση και γι' αυτό είναι σημαντικό να διοργανώνονται επισκέψεις. Το κάθε άτομο μαθαίνει μέσα στο μουσείο με διαφορετικό τρόπο. Παράγοντες που παίζουν ρόλο είναι και η συναισθηματική κατάσταση του ατόμου και η προσωπικότητά του. Η γνώση που αποκτάται είναι δύσκολο να μετρηθεί. Όλες οι γνώσεις του ατόμου αφομοιώνονται καλύτερα μέσα από την επίσκεψη στο μουσείο. Ένας παράγοντας που επηρεάζει το πώς θα αντιληφθεί ο επισκέπτης τα εκθέματα είναι και το μορφωτικό του επίπεδο. Οι προηγούμενες γνώσεις είναι η βάση για τις επόμενες και τον βοηθούν στο να τα κατανοήσει όλα καλύτερα όπως αναφέρει κονστρουκτιβική θεωρία με βάση τη δομημένη γνώση (Νικονάνου, 2021).

Συμπερασματικά, η επαφή με τα εκθέματα στον χώρο του μουσείου παρέχει πληροφορίες ιστορικού και αισθητικού χαρακτήρα, ενισχύει την εθνική ταυτότητα και φέρνει τον επισκέπτη σε επαφή με την πολιτιστική κληρονομιά (Ξανθοπούλου, 2000).

1.8. Μουσειακή εμπειρία και βιωματική μάθηση

Η μουσειακή εμπειρία περιλαμβάνει την αλληλεπίδραση των επισκεπτών με τον μουσειακό χώρο και τα εκθέματα και τους τρόπους που το μουσείο τους υποστηρίζει ώστε να κρίνουν, να συζητούν και να αναστοχάζονται για όσα συναντούν. Η προσέγγιση που προτείνεται από το μουσείο στους επισκέπτες μπορεί να είναι η διδακτική προσέγγιση, βασισμένη στη μετάδοση της γνώσης ή η κριτική προσέγγιση, όπου ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα μέσα από τα ερεθίσματα που του δίνονται να ερμηνεύει τις διάφορες έννοιες. Αυτό αναπτύσσεται ιδιαίτερα τη δεκαετία του '90, όπου οι επισκέπτες – μαθητές, θεωρούνται ενεργά πρόσωπα που έχουν τη δυνατότητα να οικοδομήσουν νοήματα (Ζαφειράκου, 2000).

Για να οικοδομήσει ο κάθε επισκέπτης τα δικά του νοήματα, βασικό ρόλο παίζουν οι γνώσεις, οι εμπειρίες και οι συνθήκες, δηλαδή ο χώρος στον οποίο βρίσκεται το μουσείο και ο τρόπος που είναι διαμορφωμένος. Έτσι τα μουσεία προκαλούν διαφορετικά συναισθήματα και διεγείρουν διαφορετικά τις αισθήσεις του κάθε επισκέπτη, επομένως η μουσειακή εμπειρία είναι διαφορετική για τον καθένα. Για να είναι μια εμπειρία και εκπαιδευτική πρέπει να στηριχτεί σε προϋπάρχουσες γνώσεις. Η μουσειακή εμπειρία βασίζεται στη βιωματική μάθηση, καθώς ο επισκέπτης έρχεται σε επαφή με τα εκθέματα με όλες του τις αισθήσεις, συμμετέχοντας σε δράσεις που θα τον βοηθήσουν να καταλάβει τη χρήση του αντικειμένου συνδυάζοντας σκέψεις και συναισθήματα. Οι δράσεις μπορεί να είναι χειρωνακτικές ή να πρόκειται για εργασίες που να απαιτούν διανοητικές εφαρμογές ή ακόμα εικαστικές ή ένα απλό παιχνίδι. Οι δράσεις αυτές με τον τρόπο που υλοποιούνται βοηθούν τον επισκέπτη να αφομοιώσει τις γνώσεις και ταυτόχρονα να συμμετέχει συναισθηματικά και να εξελίσσεται κοινωνικά, έτσι ο επισκέπτης με βιωματικό τρόπο διαμορφώνει τη μουσειακή εμπειρία (Νικονάνου, 2021).

Η επίσκεψη στο μουσείο αποτελεί βασικό παράγοντα μετάδοσης γνώσεων. Χρειάζεται άμεση επικοινωνία με το κοινό και πρέπει να γίνεται με ελκυστικό τρόπο καθώς εφαρμόζεται. Είναι βασικό να λαμβάνει υπόψιν την ατομικότητα του κάθε επισκέπτη, τα ενδιαφέροντα, τις γνώσεις του, τις ανάγκες και τις επιθυμίες του (Γιόφτσαλη, 2019).

1.9. Η εφαρμογή της Μουσειοπαιδαγωγικής

Τα αντικείμενα που περιέχει ένα μουσείο βοηθούν στο να διεξαχθεί η μουσειακή εκπαίδευση και κατ' επέκταση η μάθηση, η οποία θα βασιστεί σε προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες. Ο επισκέπτης μέσα στο μουσείο θα ταξιδέψει νοητά στον χωροχρόνο προσεγγίζοντας τα αντικείμενα βιωματικά και θα κατανοήσει την χρήση τους αλλά και την εξέλιξη που έφερε η

σύγχρονη εποχή. Ο κάθε επισκέπτης μπορεί να κάνει μια διαφορετική προσέγγιση του μουσείου ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του και τις προσδοκίες του καθώς και να δώσει την ερμηνεία που επιθυμεί. Στην εκπαίδευση των παιδιών προσχολικής ηλικίας η μουσειοπαιδαγωγική, στοχεύει στην απόκτηση εμπειριών στον χώρο του μουσείου και κατόπιν στην απόκτηση της γνώσης, καθώς εκείνη θα προκύψει βιωματικά. Η μάθηση είναι σημαντικό να προκύπτει με ευχάριστο τρόπο και να ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και οι προσεγγίσεις που ακολουθεί να προκαλούν έμπνευση. Η διήγηση παραμυθιού στα μουσεία είναι η πιο ενδεδειγμένη μέθοδος, καθώς με τη μορφή παραμυθιού θα οδηγηθούν στη γνώση. Είναι πολύ σημαντικό να λαμβάνονται υπόψιν και οι ιδιαιτερότητες της κάθε ομάδας στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό στο μουσείο για να μπορέσουν όλοι να παρακολουθήσουν, συνεπώς όταν σχεδιάζεται ένα παιδαγωγικό πρόγραμμα στο μουσείο είναι βασικό να ενθαρρύνεται ο επισκέπτης και κυρίως τα παιδιά στην ενεργητική συμμετοχή αλλά και να λαμβάνονται υπόψιν οι ιδιαιτερότητες του κάθε ατόμου και η γνώση να προκύψει αβίαστα μέσα από την εμπειρία (Νικονάνου, 2021).

Σύμφωνα με έρευνα της Ασκούνη & συν (2017), η ενεργητική συμμετοχή θα προκύψει και όταν αρχικά έχει γίνει προετοιμασία στον χώρο του σχολείου αλλά ταυτόχρονα και όταν δημιουργηθούν οι κατάλληλες συνθήκες και στον χώρο του μουσείου που να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των παιδιών. Όπως τονίζεται στην έρευνα, το μουσείο αντιπροσωπεύει πολλούς τομείς του πολιτισμού και θα ήταν σημαντικό να προτείνεται στο αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου και το μουσείο, καθώς με αυτόν τον τρόπο θα είχαν όλοι πρόσβαση στον πολιτισμό χωρίς κοινωνικές και οικονομικές διακρίσεις. Στη συγκεκριμένη έρευνα, το πρόγραμμα του σχολείου συμπεριέλαβε και επισκέψεις στο μουσείο γεγονός που προσέφερε εξοικείωση με τα μουσεία στα παιδιά. Οι συστηματικές επισκέψεις προσέφεραν μουσειακές εμπειρίες τις οποίες σύνδεσαν με την καθημερινότητα, επομένως η έννοια του μουσείου σύμφωνα με τη συγκεκριμένη έρευνα με την συγκεκριμένη παρέμβαση, όπου το μουσείο εντάχθηκε στο καθημερινό πρόγραμμα βοήθησε στην ενεργό μάθηση, χρησιμοποιώντας προηγούμενη μάθηση. Οι γνώσεις αποκτήθηκαν βιωματικά (Ασκούνη & συν., 2017).

1.10. Μουσεία και εκπαιδευτικά προγράμματα στην προσχολική ηλικία

Σε πολλές χώρες της Ευρώπης άρχισαν να εφαρμόζονται συστηματικά προγράμματα στους χώρους του μουσείου τη δεκαετία του '70 και στην Ελλάδα τη δεκαετία του '80. Με τα εκπαιδευτικά αυτά προγράμματα τα παιδιά μπορούσαν να έχουν ίση πρόσβαση στην πολιτιστική κληρονομιά και ταυτόχρονα να μνηθούν στις διάφορες μορφές τέχνης. Το σχολείο και το μουσείο με αυτόν τον τρόπο άρχισαν να αναπτύσσουν μια αλληλεπίδραση θέτοντας κοινούς στόχους και συμπληρωματικές πρακτικές δημιουργώντας πεδία για εξερεύνηση και

δράση. Με το πέρασμα των χρόνων, διαμορφώνονται δυο μοντέλα, στο πρώτο γίνεται προσπάθεια να διαφοροποιηθεί το πρόγραμμα των μουσείων από το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του σχολείου, το μοντέλο αυτό το συναντάμε κυρίως στη Γαλλία, και στο δεύτερο μοντέλο τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων ακολουθούν τα προγράμματα του σχολείου, το μοντέλο αυτό το συναντάμε κυρίως στις ΗΠΑ. Βέβαια αξίζει να σημειωθεί ότι σε πολλές χώρες συναντάμε και συνδυασμό των δυο μοντέλων (Ζαφειράκου, 2000).

Η έννοια του μουσείου, διαφοροποιείται στο πέρασμα των χρόνων καθώς διάφορες συνθήκες που έχουν σχέση με την οικονομία, την τεχνολογία, την πολιτική, τον πολιτισμό την επιστήμη και την πολιτική συντέλεσαν στο να τη διαμορφώσουν. Το μουσείο είναι κάτι παραπάνω από τη συλλογή και έκθεση αντικειμένων, καθώς συμβάλλει στην έρευνα, στην απόκτηση και μετάδοση των γνώσεων. Μέσα στους χώρους ενός μουσείου ο επισκέπτης έρχεται σε ενεργητική επαφή με τα εκθέματα, μπορεί να παρακολουθήσει σχετικά ενημερωτικά βίντεο ή να διαβάσει σχετικά κείμενα που ενημερώνουν για τα εκθέματα ή να παρακολουθήσει μια ξενάγηση. Τα μουσεία σήμερα οργανώνουν εκπαιδευτικά προγράμματα διαδραστικά όπου ο επισκέπτης ενθαρρύνεται στην ενεργό συμμετοχή ώστε να μάθει βιωματικά. Υπάρχουν εκπαιδευτικά προγράμματα και για παιδιά και για μεγάλους. Υπάρχουν διάφορων ειδών μουσεία όπως: Φυσικής ιστορίας, ιστορίας, τέχνης, επιστήμης, στα οποία ο επισκέπτης μπορεί να παρατηρήσει τα αντικείμενα που εκθέτονται στον χώρο και να αντλήσει πληροφορίες για αυτά (Ντολιοπούλου, 2002).

Οι διάφορες κοινωνικές αλλαγές που έχουν γίνει στο πέρασμα των χρόνων, έχουν επιφέρει αλλαγές στον χώρο της εκπαίδευσης και κατ' επέκταση στη μουσειολογική πρακτική. Η γνώση δε γίνεται τυπικά ούτε καταναγκαστικά, αλλά χρησιμοποιούνται προσεγγίσεις που είναι αποτελεσματικότερες, όπως είναι η ελεύθερη και ενεργητική συμμετοχή και η διερευνητική μάθηση, που θα οδηγήσουν στην ανάπτυξη κριτικής ικανότητας, ώστε ο επισκέπτης να βρει νόημα στις δράσεις, σύμφωνα με την προσωπικότητά του, Έτσι ο επισκέπτης μέσα στο μουσείο, δεν έχει μια παθητική εμπειρία, αλλά αναπτύσσει προσωπικές και κοινωνικές δεξιότητες, αποκτώντας μια δυναμική σχέση με το μουσείο. Η προσέγγιση αυτή, βασίζεται στην παιδοκεντρική θεώρηση όπου δίνονται ευκαιρίες μάθησης στα παιδιά μέσα από διάφορους πειραματισμούς και ερμηνείες, να χρησιμοποιήσουν τις προυπάρχουσες γνώσεις για να χτίσουν τις νέες. Έτσι τα παιδιά θα αποκτήσουν και μεγαλύτερη αυτογνωσία και θα οδηγηθούν στην αυτοβελτίωση (Hein, 2019).

Πολλά μουσεία δημιουργούν προγράμματα για την προσχολική ηλικία και για διάφορες επισκέψεις από μικρούς μαθητές. Είναι βασικό να συνεργάζονται οι παιδαγωγοί με τους υπεύθυνους του μουσείου και να υλοποιούν προγράμματα που τα σχεδιάζουν από κοινού, ώστε να στρέψουν τους μαθητές στην έρευνα, στην ανακάλυψη, στη δράση και τέλος στη μάθηση. Για την επίσκεψη σε ένα μουσείο, χρειάζεται η κατάλληλη οργάνωση, σχετικά με τα ωράρια και τις λειτουργίες, χρειάζεται προετοιμασία και από τους μαθητές πριν

για να ξέρουν πώς θα κινηθούν και τι περιορισμοί υπάρχουν, τι θα συμβεί κατά τη διάρκεια, αν θα δουλέψουν τα παιδιά σε ομάδες και αν θα προβούν σε μια κατασκευή, για να εμπειροδοθούν καλύτερα οι γνώσεις που αποκτήθηκαν. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ψηφιακό υλικό ώστε οι γνώσεις να πάρουν άλλη διάσταση (Κλάρος, 2019).

Η μάθηση είναι σημαντικό να ακολουθεί τον άνθρωπο σε όλη του τη ζωή. Δε χρειάζεται όμως να γίνεται μόνο σε τυποποιημένο πλαίσιο με συγκεκριμένη ύλη και εξετάσεις όπως είναι το σχολείο. Η μάθηση προκύπτει αυθόρμητα με διαφορετική προσέγγιση από τα μουσεία. Τα μουσεία δίνουν κίνητρα και συμπληρώνουν τα σχολεία φτιάχνοντας ένα δημιουργικό περιβάλλον, δίνοντας στον επισκέπτη τη δυνατότητα να συμμετέχει με ενεργητικό τρόπο, είτε διερευνώντας ή με πειραματισμό αλλά κυρίως με το να ανακαλύψει ο ίδιος τη γνώση. Τα μουσεία δεν απευθύνονται σε εξειδικευμένο κοινό, αντιθέτως επιτρέπουν την πρόσβαση όλων των ανθρώπων, όλων των ηλικιών, λαμβάνοντας υπόψιν τις ανάγκες κάθε ηλικίας. Για να είναι ελκυστικό ένα μουσείο και να διευρύνει το κοινό του οδηγώντας το στη γνώση, χρειάζεται να οργανώσει το περιβάλλον με τέτοιο τρόπο ώστε να οδηγήσει τον επισκέπτη στη μάθηση (Ντιρογιάννη, 2019).

Ένα παράδειγμα είναι η χρήση της μουσικής κατά τη διάρκεια της περιήγησης σε ένα μουσείο καθώς η μουσική παίζει βασικό ρόλο στη ζωή μας και μας διεγείρει ψυχικά και συναισθηματικά. Η χρήση μιας τέτοιας πρακτικής θα δημιουργήσει το κατάλληλο κλίμα, ώστε ο επισκέπτης να χαλαρώνει και να νιώθει να ταξιδεύει στο παρελθόν. Πάντα βέβαια χρειάζεται ο κατάλληλος συνδυασμός μουσικής και εκθέματος. Ωστόσο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο προσέγγισης των μαθητών δημιουργώντας τους ένα ισχυρό κίνητρο στη μάθηση (Τσιρίδης, 2019).

Επίσης, το εκπαιδευτικό δράμα είναι μια μέθοδος και μια μορφή τέχνης όπου εμπλέκει τον επισκέπτη, παρακολουθώντας το σε μια συναισθηματική, κοινωνική και δημιουργική διαδικασία οδηγώντας τον στη μάθηση. Είναι μια διαφορετική εμπειρία στον χώρο του μουσείου όπου χρησιμοποιείται και δημιουργείται ένα κλίμα μαγείας (Παπαστάθη, 2019).

Για τα μικρά παιδιά είναι προτιμότερο στα εκπαιδευτικά τμήματα να υπάρχουν μικρές ομάδες εκθεμάτων και μικρές ομάδες παιδιών, για να μην υπάρχει χάος και η περιήγηση κουράσει και εξαντλήσει τα παιδιά. Στα παιδιά μπορεί να γίνει μια παρουσίαση με εμπύχωση ή να υπάρχουν ειδικά φυλλάδια φτιαγμένα για παιδιά. Πρέπει να αποφεύγονται οι δύσκολοι και αφηρημένοι όροι, το πολύπλοκο λεξιλόγιο καθώς τα παιδιά έχουν διαφορετικό τρόπο μάθησης και πρόσληψης της γνώσης και χρειάζονται περισσότερες οργανωμένες δράσεις (Κύρδη, 2019).

Τα μουσεία έχουν και κοινωνικό ρόλο. Δικαίωμα στην εκπαίδευση έχουν όλα τα παιδιά και αυτά με αναπηρίες. Για την ένταξη των παιδιών με αναπηρίες και την ισότιμη συμμετοχή στα μουσεία είναι αναγκαίο να γίνουν ποικίλες αλλαγές στην οργάνωση και στον χώρο ώστε να προκύψει και η ισότιμη συμμετοχή στην κοινωνία. Πολλές διακηρύξεις στο

πέρασμα των χρόνων εξασφαλίζουν πολλά από αυτά τα δικαιώματα. Είναι σημαντικό να οργανώνονται προγράμματα που να ικανοποιούν τις ανάγκες μάθησης όλων των μαθητών ακόμα και των παιδιών με αναπηρία. Μερικά παραδείγματα είναι τα εξής: Επιγραφές με γραφή Braille, χώροι που μπορεί να κινηθεί κάποιος με αναπηρικό αμαξίδιο και να έχει ορατότητα σε όλα τα εκθέματα. Οι ενέργειες αυτές θα βοηθήσουν σταδιακά στην εξάλειψη των διακρίσεων και στην αλλαγή των αντιλήψεων (Σπανδάγου, 2019). Πολλά μουσεία στην Ελλάδα και στο εξωτερικό διαμορφώνουν προγράμματα κατάλληλα για όλες τις κοινωνικές ομάδες χωρίς διακρίσεις φυλετικές ή κοινωνικοοικονομικές ή λόγω ψυχικών ή πνευματικών αδυναμιών. Σύμφωνα με αυτά τα προγράμματα γίνεται προσπάθεια οι άνθρωποι όλων των κατηγοριών που έχουν κάποια αδυναμία ή όχι, να αποκτήσουν μια θέση στην κοινωνία ανακτώντας τον αυτοσεβασμό τους. Το μουσείο παίζει σημαντικό ρόλο σε αυτό, καθώς διαμόρφωσε σχετικά προγράμματα που συνδέουν θέματα υγείας, ανεργίας και ατόμων με αναπηρία και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες επιφέροντας αλλαγές στην κοινωνία, καθώς και προγράμματα που δεν απευθύνονται σε τυπικές ή αναμενόμενες ομάδες επισκεπτών (Κάκουρου –Χρόνη, 2010).

Σ' ένα μουσείο η πρόσβαση πρέπει να αφορά όλους τους πολίτες από όλα τα κοινωνικά στρώματα και το πρόγραμμά του μουσείου να είναι διαφοροποιημένο από αυτό του σχολείου, ώστε η γνώση να μην μεταδίδεται με τον παραδοσιακό τρόπο αλλά περισσότερο βιωματικά. Πολλές φορές τα σχολεία και τα μουσεία συνδιοργανώνουν διάφορα σχέδια εκπαιδευτικής δράσης (projects) και κανονίζουν επισκέψεις σε μουσεία με περιοδικές ή μόνιμες εκθέσεις. Ο στόχος αυτών των κοινών δράσεων είναι να επιτευχθεί η μάθηση μέσα από την άμεση επαφή με την τέχνη και την πολιτιστική κληρονομιά. Έτσι για την επίτευξη αυτού του στόχου το μουσείο από την πλευρά του, εκτός από τα μόνιμα εκθέματα, οργανώνεται και με μουσειοσκευές ή με περιοδικές εκθέσεις. Τέτοιο σύστημα με μουσειοσκευές διατίθεται από το μουσείο κυκλαδικής τέχνης, το κέντρο εκπαιδευτικών προγραμμάτων της Ακρόπολης, το μουσείο Μπενάκη, το Βυζαντινό μουσείο. Το σύστημα αυτό είναι ανεπτυγμένο στη Μ. Βρετανία. Μια άλλη μορφή είναι τα μετακινούμενα μουσεία όπου διοργανώνονται δράσεις και οι συντελεστές του μουσείου ή ακόμα και διάφοροι καλλιτέχνες επισκέπτονται τα σχολεία και η επαφή με τις μουσειακές συλλογές μεταφέρεται μέσα στην τάξη (Ζαφειράκου, 2000).

Βέβαια οι στόχοι του σχολείου είναι διαφορετικοί από αυτούς του μουσείου, καθώς το σχολείο λειτουργεί συστηματικά, διαθεματικά με βάση το αναλυτικό πρόγραμμα και υποχρεωτικά ως προς την εκπαιδευτική διαδικασία, σε αντίθεση με το μουσείο που προσφέρει εμπειρίες μάθησης που σχετίζονται με τις συλλογές που εκθέτει. Το μουσείο δεν έχει υποχρεωτικό χαρακτήρα, οι δράσεις που οργανώνονται προσφέρουν μάθηση περισσότερο ποιοτική και οι θεματικές που οργανώνονται λειτουργούν συμπληρωματικά με τα εκπαιδευ-

τικά προγράμματα του σχολείου. Οι μαθητές μέσα στο μουσείο θα ασχοληθούν με τα εκθέματα βιώνοντας την εμπειρία του μουσείου με την επίσκεψή τους και τη συνδυάζουν με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του σχολείου καθώς μετά την επίσκεψη θα μεταφερθούν οι εμπειρίες στην τάξη αλλά και στο οικογενειακό περιβάλλον. Έτσι η σχολική μάθηση εμπλουτίζεται με τη βιωματική μάθηση στο μουσείο, οπότε προκύπτει ότι σχολείο και μουσείο είναι δυο έννοιες αλληλεξαρτώμενες (Νικονάνου & συν., 2015).

Το κατάλληλο πρόγραμμα για την προσχολική ηλικία, πρέπει να σχεδιάζεται και να τροποποιείται διαρκώς, χρησιμοποιώντας πολλαπλές μεθόδους και ποικίλες δραστηριότητες που να οδηγούν τους μικρούς μαθητές στην εξερεύνηση και στη συζήτηση. Για την εμπάθυνση των γνώσεων χρειάζεται βιωματική μάθηση κατά την επίσκεψη στο μουσείο, όμως είναι απαραίτητη και η προετοιμασία πριν την επίσκεψη αλλά και μετά την επίσκεψη να γίνεται συζήτηση και αξιολόγηση και από τον εκπαιδευτικό και σε συνεργασία με τα παιδιά (Νικονάνου, 2021).

Γενικά τα εκπαιδευτικά προγράμματα στοχεύουν σε πολλά επιστημονικά πεδία και προσεγγίζουν την πολιτιστική κληρονομιά ώστε να επιτευχθεί μακροπρόθεσμα αρμονία στη συμβίωση ανθρώπου και φύσης. Τα προγράμματα μπορούν να υλοποιηθούν σε ανοιχτούς χώρους ώστε να τεθούν διαφορετικοί στόχοι και να υπάρχει και η βιωματική επαφή με τη φύση (Σβωρώνου, 2019).

Εξίσου σημαντικές είναι και οι φυσικές επιστήμες. Οι φυσικές επιστήμες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να υπάρξει μια διδακτική προσέγγιση του μουσείου. Ένας τρόπος για την προσέγγιση αυτή είναι η εξερεύνηση και η δράση. Η προσέγγιση αυτή μπορεί να γίνει και από μικρές ηλικίες ώστε μέσα από τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση να αναδιοργανώσουν τις εμπειρίες τους να αφηγηθούν ιστορίες και να φτάσουν στη γνώση (Πλακίση, 2019).

Γενικότερα τα εκπαιδευτικά προγράμματα, είναι σημαντικό να μπορούν να απευθύνονται στο κοινό όλων των ηλικιών και οι δραστηριότητες να μπορούν να υλοποιηθούν είτε σε μεμονωμένους επισκέπτες ή σε ομάδες. Ο επισκέπτης δια μέσου της παρατήρησης καλείται να διανύσει μια πορεία από το γνωστό στο άγνωστο, να αποκτήσει μια εμπειρία έχοντας ενεργό συμμετοχή στο πρόγραμμα, αναπτύσσοντας την κριτική ικανότητα, προσεγγίζοντας και καταλαβαίνοντας ουσιαστικά τη χρήση και την αξία των ευρημάτων (Πεδιαγκάκη, 2000).

Επίσης σημαντικό στα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων είναι ο συνδυασμός της μουσειοπαιδαγωγικής με τη διαπολιτισμική αγωγή που καλλιεργούν την αυτενέργεια και τον αναστοχασμό (Μάγος, 2019)..

Σύμφωνα με έρευνα τα παιδιά που έχουν ταυτόχρονα με τη σχολική εκπαίδευση και μουσειακή, έχουν περισσότερο ενισχυμένες τις γνώσεις τους καθώς αυτές αποκτώνται σε

ασφαλές περιβάλλον, μαζί με τους συμμαθητές τους και χωρίς να είναι υποχρεωτική η μάθηση αυτή κατακτάται γρήγορα γιατί συμμετέχουν όλες οι αισθήσεις και τα παιδιά νιώθουν μεγαλύτερη συναισθηματική ασφάλεια. Σημαντικό ρόλο παίζουν και οι μουσειοσκευές που συμβάλουν στην συμμετοχή και στον εμπλουτισμό των γνώσεων και την ενίσχυση της διδασκαλίας (Κανάρη, 2008).

Συνοψίζοντας, η επίσκεψη του μουσείου από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας προσφέρει μια διαφορετική εμπειρία στη ζωή τους καθώς διάφορα προγράμματα είναι σχεδιασμένα και πλαισιώνουν την περιήγησή τους σε αυτά. Αξίζει να σημειωθεί ότι μεγάλη σημασία έχουν και οι επαναλαμβανόμενες επισκέψεις είτε με τον εκπαιδευτικό της τάξης, είτε και με μέλη της οικογένειάς τους. Οι επαναλαμβανόμενες επισκέψεις δημιουργούν κλίμα οικειότητας και στα παιδιά η επίσκεψη στο μουσείο γίνεται μέρος της καθημερινότητάς τους. Αυτό τους βοηθάει στο να μη νιώθουν το μουσείο σαν ξένο χώρο αλλά σαν χώρο δημιουργίας και αλληλεπίδρασης καθώς μετά από πολλές επισκέψεις γνωρίζουν τα αντικείμενα και τις δράσεις που διοργανώνονται σε αυτό. Αυτό τους κάνει να νιώθουν αυτοπεποίθηση και τους διεγείρει το ενδιαφέρον να θέλουν να εξερευνούν και να συμμετέχουν στις δράσεις. Οι πολλαπλές επισκέψεις γεμίζουν τα παιδιά με σιγουριά και γνωρίζοντας πολλά για τα αντικείμενα μπορούν να γίνουν και καθοδηγητές των μεγάλων. Η συμμετοχή και των γονιών μαζί με τα παιδιά τους ώστε και τα παιδιά να είναι καθοδηγητές σε ένα μουσείο που το γνωρίζουν, έχοντας κάνει πολλαπλές επισκέψεις κάνουν τα παιδιά να νιώθουν ασφάλεια σε έναν χώρο που γνωρίζουν και η όλη διαδικασία τους βοηθάει στο να μπορέσουν, εφόσον νιώθουν ασφάλεια, να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους και τις εμπειρίες τους (Hackett et al, 2023).

1.11. Συνεργασία εκπαιδευτικών και μουσειοπαιδαγωγών

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα που διοργανώνουν τα μουσεία, είναι σημαντικό να τα γνωρίζει ο εκπαιδευτικός που πρόκειται να τα επισκεφτεί ώστε να οργανώσει την τάξη του εποικοδομητικά ώστε οι μαθητές να έχουν προετοιμαστεί καταλλήλως για να συμμετέχουν ενεργητικά. Η συνεργασία εκπαιδευτικών και μουσειοπαιδαγωγών οδηγεί σε μια κοινωνική εμπειρία. Καθώς το μουσείο οργανώνει το πρόγραμμα που θα απευθυνθεί στα παιδιά, είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψιν οι ανάγκες που έχει το κάθε σχολείο, ώστε να υπάρχει μια συνοχή στο πρόγραμμα. Ο εκπαιδευτικός από την πλευρά του προετοιμάζει τους μαθητές για το πρόγραμμα που θα παρακολουθήσουν ή τις δράσεις και οργανώνει και αυτός συμπληρωματικές δράσεις και φροντίζει κάποια αντικείμενα να έχουν μελετηθεί μέσα στην τάξη (Buffet, 2000).

Βέβαια είναι σημαντικό κάθε πρόγραμμα που θα υλοποιηθεί να σχεδιάζεται με βάση τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Κατά τη διάρκεια υλοποίησής του το πρόγραμμα πρέπει να είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο που να προάγει τη συνεργασία, τη

συνδημιουργία, την ύπαρξη κοινωνικής αλληλεπίδρασης, την ολική συμμετοχή, την ανάληψη πρωτοβουλιών και τη βελτίωση κριτικής ικανότητας. Στην προσχολική ηλικία είναι σημαντικό να υπάρχουν δράσεις δημιουργικής έκφρασης και λεπτής κινητικότητας και οι δράσεις να είναι βιωματικές ώστε να εξασφαλίζεται η ολική συμμετοχή (Νικονάνου et al, 2015).

1.12. Η οργάνωση της επίσκεψης στο μουσείο από την πλευρά του εκπαιδευτικού

Για την οργάνωση μιας επίσκεψης σε μουσεία χρειάζονται συγκεκριμένα κριτήρια επιλογής. Είναι απαραίτητη η κατάλληλη προετοιμασία και συνεννόηση ώστε να έχουν δημιουργηθεί οι κατάλληλες συνθήκες για να εφαρμοστεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Αρχικά πρέπει να έχει σχεδιαστεί το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, να έχουν προσδιοριστεί οι στόχοι, οι οποίοι πρέπει να βασίζονται στα ενδιαφέροντα των παιδιών και στην ηλικία τους. Ο εκπαιδευτικός να έχει συνεννοηθεί με τους υπεύθυνους για το πώς θα διεξαχθεί η επίσκεψη, εξασφαλίζοντας ταυτόχρονα με την εκπαίδευση και την ασφάλεια των παιδιών στον χώρο, παρέχοντας ελευθερία κινήσεων στους μαθητές και πολλαπλές δυνατότητες. Είναι απαραίτητο εκτός από την απλή παρακολούθηση, οι μαθητές να συμμετάσχουν με όλες τους τις αισθήσεις, οπτικά, ακουστικά κιναισθητικά, παίζοντας ακόμα μουσική ή συμμετέχοντας σε θεατρικό παιχνίδι. Για τη διατήρηση βέβαια του ενδιαφέροντος τα παιδιά χρειάζεται να συμμετέχουν ενεργά με βάση τα ενδιαφέροντά τους ώστε να έχει η επίσκεψη νόημα, να θέτονται ερωτήσεις που να βοηθούν τα παιδιά στη διαδικασία της σκέψης και να έχουν ταυτόχρονα τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν ως βάση τις προϋπάρχουσες γνώσεις επεκτείνοντάς τις με νέες που θα προκύπτουν μέσα από το σύνολο των δράσεων (Κάκουρου –Χρόνη, 2010).

Είναι σημαντικό τα παιδιά να λειτουργούν ως ομάδα αλλά και ατομικά να λένε τις απορίες τους και να αμφισβητούν ώστε με όλη τη διαδικασία της σκέψης να χρησιμοποιούν όλες τις δεξιότητες, τις ικανότητες και τα ενδιαφέροντά τους, εκφράζοντας ο καθένας την ιδιαιτερότητα του και χρησιμοποιώντας την προσωπικότητά τους για να λειτουργήσει η ομάδα και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους. Αυτό θα βοηθήσει τα παιδιά στην ενίσχυση της αυτοεκτίμησης. Για την επίτευξη αυτών των στόχων ο εκπαιδευτικός ή ο υπεύθυνος του μουσείου μπορεί να ενισχύσει την επίσκεψη με απλές λεζάντες, σχόλια ή αφίσες σε απλή μορφή που να κάνουν το παιδί να έχει περιέργεια να μάθει και γενικά να δίνονται ευκαιρίες με δραματοποίηση ή θεατρικό παιχνίδι που να αναπτύσσει τη φαντασία, το συναίσθημα, τη συνεργασία ώστε να ενισχυθεί η συμμετοχή.

Επομένως πριν την επίσκεψη πρέπει να υπάρχει η κατάλληλη προετοιμασία των παιδιών για το τι θα ακολουθήσει, ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει συνεργαστεί με τον υπεύθυνο ώστε να γίνει ο καλύτερος σχεδιασμός για την επίτευξη των στόχων με αμοιβαίο σεβασμό και εμπιστοσύνη. Κατά τη διάρκεια της επίσκεψης είναι σημαντικό για τα παιδιά να ξέρουν πώς είναι δομημένο το πρόγραμμα, πώς θα αρχίσει και πώς θα ολοκληρωθεί. Είναι σημαντικό να καλλιεργηθεί κατά τη διάρκεια της επίσκεψης τέτοιο κλίμα, ώστε να νιώσουν

ευχάριστα, συμμετέχοντας σε πολλαπλές δράσεις με εκπαιδευτικά φυλλάδια, εργαστήρια ζωγραφικής, δραματοποίηση, μουσική και τέχνη. Ο στόχος μιας επίσκεψης στο μουσείο είναι να δημιουργήσει στο παιδί έναν τρόπο ζωής, ώστε το μουσείο να γίνει μέρος της καθημερινότητάς του και ως ενήλικας να μπορεί να αντλεί πληροφορίες να μαθαίνει μέσα από το μουσείο και να επεκτείνει τις γνώσεις του. Για να μπορεί η γνώση να επεκταθεί, είναι σημαντικό πέραν από όλο το πρόγραμμα του σχολείου να συνεχίζονται οι δράσεις στο σχολείο αλλά και με τους γονείς στο σπίτι, σε μια βόλτα ή σε μια άλλη επίσκεψη στο μουσείο.

Κάθε επισκέπτης σε ένα μουσείο, αυτό που βλέπει το βασίζει στις δικές του γνώμες και αντιλήψεις, το εξηγεί και το ερμηνεύει σύμφωνα με τα δικά του δεδομένα. Ο βασικός στόχος είναι τα παιδιά να επισκέπτονται ένα μουσείο, να εξοικειώνονται με τις διάφορες τέχνες, να μπορούν να περιγράφουν, να συζητούν και γενικότερα η εμπειρία τους με το μουσείο να έχει διάρκεια. Υπάρχουν διάφορες προσεγγίσεις και διάφορα προγράμματα που περιλαμβάνουν θεατρικό παιχνίδι ή δράσεις που παρακινούν τα παιδιά να συγκρίνουν, να συζητήσουν ή να διαφωνήσουν ή ακόμα και να δημιουργήσουν δικό τους έργο ώστε να αντιληφθούν και τις διαφορές και τις διαφορετικές απόψεις. Αυτές είναι δράσεις που μπορεί να γίνουν μέσα στο μουσείο ή σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό να γίνουν μέσα στην τάξη. Οι δράσεις μπορεί να περιλαμβάνουν ζωγραφική στην ύπαιθρο ή φωτογραφίες διαφόρων τοπίων, βοηθώντας τα παιδιά να συγκρίνουν τις δυο τεχνικές με τις οποίες θα επεκτείνουν την εμπειρία τους από το μουσείο. Στη συνέχεια μπορούν να εκθέσουν τα έργα τους στο ευρύ κοινό ή και στους γονείς τους και να τους ξεναγήσουν βάζοντας και την ανάλογη μουσική. Κατόπιν η δράση μπορεί να συνεχιστεί στο σχολείο τους δημιουργώντας μια αντίστοιχη έκθεση. Γι' αυτό είναι σημαντική η συνεργασία του εκπαιδευτικού με το μουσείο, ώστε η μάθηση να παίρνει πολλές διαστάσεις μέσα και έξω από το μουσείο (Hackett et al, 2023).

1.13. Τα λαογραφικά μουσεία

Τα λαογραφικά μουσεία είναι αυτά που διατηρούν την πολιτιστική κληρονομιά αλλά και τα αντικείμενα που χρησιμοποίησε ο απλός λαός κατά το παρελθόν. Τα αντικείμενα αυτά είναι ιστορικής αξίας και αφορούν συνήθως στον απλό λαό και είναι αντικείμενα της καθημερινότητάς του. Στα μουσεία αυτά μπορεί να πληροφορηθεί κάποιος και για τα ήθη και τα έθιμα ενός τόπου και ίσως να έρθει σε επαφή και διαδραστικά με κάποια από αυτά, αν έχει οργανωθεί από το μουσείο. Υπάρχουν πολλές συλλογές σχετικές με την ενδυμασία, τα εργαλεία και τα αντικείμενα του σπιτιού και της καθημερινότητας αλλά ακόμα και είδη τέχνης, μουσικά όργανα και φωτογραφίες. Οι δράσεις που μπορεί να οργανωθούν μπορεί να περιέχου κάποια από αυτά τα αντικείμενα (Μερακλής, 2011).

1.14. Μουσεία-Νέες τεχνολογίες και Ψηφιακά-εικονικά μουσεία

Τα μουσεία ακολουθούν τις εξελίξεις της κοινωνίας και οι στόχοι ορίζονται και υλοποιούνται βασιζόμενοι στις απαιτήσεις της κοινωνίας. Έτσι τα μουσεία τη σημερινή εποχή προσελκύουν το κοινό όλων των ηλικιών, και βοηθούν τους επισκέπτες να αποκτήσουν γνώσεις σε ένα διαδραστικό περιβάλλον που τους προκαλεί ποικίλα συναισθήματα. Οι δράσεις που παρέχουν τα μουσεία δημιουργούν ψυχική ευεξία και ψυχαγωγία και βελτιώνουν τη σχέση που έχει το άτομο με τη μάθηση. Γνωρίζοντας τη σημαντικότητα των μουσείων και παρατηρώντας το πόσο γρήγορα εξελίχθηκε η τεχνολογία, οι ψηφιακές υπηρεσίες των μουσείων είναι βασικές και απαραίτητες στην εποχή μας, γιατί μπορούν να δώσει ευκαιρίες σε όλους τους ανθρώπους να το επισκεφτούν (Συλαίου, 2020). Οι νέες τεχνολογίες δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργηθούν ιστοσελίδες και εφαρμογές ώστε να παρουσιάζονται οι συλλογές και ψηφιακά. Ο επισκέπτης, ψάχνοντας στο διαδίκτυο μπορεί να βρει τις προεκτάσεις των πραγματικών μουσείων. Αρχικά να βρει ένα ενημερωτικό έντυπο με πληροφορίες για το ωράριο, τις υπηρεσίες και τις συλλογές, έπειτα να βρει πιο συγκεκριμένες πληροφορίες για τις συλλογές με λεπτομέρειες και στη συνέχεια να περιηγηθεί ή να παρακολουθήσει ένα ψηφιακό πρόγραμμα ανάλογα με την ηλικία του, τις γνώσεις του και ενδιαφέροντά του. Υπάρχει και για τα εικονικά μουσεία μια ταξινόμηση σε σχέση με το περιεχόμενό τους και την κατηγορία στην οποία ανήκουν (αρχαιολογικά, λαογραφικά κλπ). Οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με τα αντικείμενα (ήχος, εικόνα, υλικό με μορφή αφήγησης, δραματοποίησης ή αναπαράστασης). Έτσι σε μια αφήγηση υπάρχει η δυνατότητα κάποιος να παρακολουθήσει τα γεγονότα με χρονολογική σειρά και να δώσει τις δικές του ερμηνείες βλέποντας παράλληλα και τα εκθέματα. Σε μια αφήγηση, μπορεί κάποιος να ακούσει και εμπειρίες ή βιώματα, δίνοντας έτσι ζωή στα εκθέματα, οπότε συνδυάζονται ψηφιακά, τέχνη, αφήγηση και ιστορία.

Μια καινούργια προσέγγιση είναι τα ψηφιακά-εικονικά μουσεία. Εκτός από την επίσκεψη στο φυσικό μουσείο, η επίσκεψη στο ψηφιακό μουσείο λειτουργεί συμπληρωματικά στις γνώσεις και στις εμπειρίες του ατόμου. Ήχος, κείμενο και εικόνα ενισχύουν τη μουσειακή εμπειρία διαδραστικά και εξατομικευμένα. Ένα διαδραστικό, εικονικό μουσείο στοχεύει στο να μπορέσει να μεταδώσει γρήγορα και με ευχάριστο τρόπο τις πληροφορίες του. Είναι βασικό να είναι φτιαγμένο με τέτοιο τρόπο, ώστε ο επισκέπτης να έχει την περιέργεια να περιηγηθεί, να εμπνευστεί από αυτό, να καλλιεργηθεί η δημιουργικότητά του και τέλος να τον κινητοποιήσει συναισθηματικά και να μπορέσει να δώσει τις δικές του ερμηνείες με βάση τις γνώσεις του και ταυτόχρονα να τις εμπλουτίσει με νέες. Οι δράσεις πρέπει να προσφέρουν στον επισκέπτη διαδραστική εμπειρία και να διεγείρει τη φαντασία του. Το εικονικό-ψηφιακό μουσείο είναι η επέκταση του παραδοσιακού. Η χρήση της τεχνολογίας

λειτουργεί συμπληρωματικά και στοχευμένα. Ανάλογα με το κοινό που απευθύνεται προσαρμόζεται και το πρόγραμμα, που εμπεριέχει διάφορα τεχνολογικά εργαλεία. Ο σχεδιασμός των δράσεων ακολουθεί επιστημονική και παιδαγωγική προσέγγιση (Συλαίου, 2020).

Τα εικονικά-ψηφιακά μουσεία δίνουν την ευκαιρία στον επισκέπτη να περιηγηθεί έχοντας απλώς έναν υπολογιστή ή ένα κινητό και να δει τα εκθέματα. Επίσης μπορεί να υλοποιηθεί μουσειακή εκπαίδευση εξ αποστάσεως ακόμα και για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Η δημιουργία ενός εικονικού μουσείου και η περιήγηση σε αυτό έχει επιφέρει θετικά αποτελέσματα σύμφωνα με έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί. Πιο συγκεκριμένα η μουσειακή εκπαίδευση εξ αποστάσεως οδήγησε τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να αποκτήσουν νέες γνώσεις, κάνοντας το περιβάλλον του σχολείου πιο δημιουργικό και σύγχρονο, καλλιεργώντας τους την επιθυμία για επισκέψεις σε διάφορα μουσεία. (Μουρατίδου & Μανούσου, 2020). Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας παρατηρήθηκε ότι συμμετέχοντας σε τέτοιου είδους προγράμματα, εμπλούτισαν τις γνώσεις τους και βελτίωσαν τις ικανότητές τους. Πράγματι, λοιπόν, σύμφωνα με τα αποτελέσματα που προέκυψαν τα μουσεία αποτελούν μέσο εκπαίδευσης συμπληρώνοντας το εκπαιδευτικό σύστημα και η δημιουργία του ψηφιακού μουσείου ωθεί τους μαθητές στη μάθηση μέσα από την εικονική πραγματικότητα που μοιάζει με την πραγματικότητα που γνωρίζουν τα παιδιά. Με τον τρόπο αυτόν το εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι πιο εμπλουτισμένο. Συνοψίζοντας, το ψηφιακό μουσείο αποτελεί πρόκληση για την προσχολική ηλικία και την προσχολική αγωγή, καθώς προκαλεί ερεθίσματα και βελτιώνει τις δεξιότητες των μαθητών. Παράλληλα προωθείται η εξ αποστάσεως εκπαίδευση συμπληρωματικά (Μουρατίδου & Μανούσου, 2020).

1.15. Προοπτικές- Προκλήσεις των μουσείων

Η διαδικασία παραγωγής γνώσης στα μουσεία της εποχής μας γίνεται με τρόπο άμεσο και συστηματικό. Οι εξελίξεις της εποχής επηρεάζουν την λειτουργία τους και οι εκθέσεις συνδιαμορφώνονται και από τους επιμελητές των μουσείων και από τους καλλιτέχνες, αλλά και από το κοινό που συμμετέχει δημιουργικά. Γενικότερα, υπάρχει περισσότερη εξειδίκευση και η γνώση διαιρείται σε γνωστικά πεδία (Κανιάρη & al, 2014). Η πρόσβαση στις συλλογές διευρύνεται μέσω της ψηφιοποίησης και του διαδικτύου, ξεπερνώντας τα γεωγραφικά όρια της θέσης του μουσείου (Ramos & al, 2014).

Ο σύγχρονος κόσμος καθορίζεται από πολλαπλές προκλήσεις σε κοινωνικό, τεχνολογικό και οικονομικό επίπεδο. Οι προκλήσεις αυτές απαιτούν ευελιξία και από τα μουσεία. Απαιτείται δηλαδή να υπάρχει ίση συμμετοχή από όλους, να υπάρχουν λύσεις με ευρηματικότητα ώστε να ενισχύεται και η δημιουργικότητα του επισκέπτη. Είναι βασικό μέσα από τις δράσεις να καλλιεργείται η κοινωνική δικαιοσύνη, ώστε όλοι να συμμετέχουν ισότιμα χωρίς διακρίσεις από διάφορα κοινωνικοοικονομικά πλαίσια, καθώς και να καλλιεργείται η ενσυναίσθηση, ώστε μέσα από τις δράσεις του μουσείου να παροτρύνεται ο επισκέπτης να

εκφράσει τα συναισθήματα που του προκαλούνται και ταυτόχρονα να αναπτύξει τη δημιουργικότητα του, φτάνοντας στη μάθηση, καθώς τα μουσεία αποτελούν χώρο έκφρασης και κοινωνικά πεδία μάθησης (Μούλιου, 2014).

Η ψηφιακή τεχνολογία, το διαδίκτυο και γενικότερα οι νέες τεχνολογίες αποτελούν μέσο της καθημερινότητάς μας και επηρεάζουν και τους χώρους του πολιτισμού και της τέχνης, όπως είναι τα μουσεία, τα οποία καθημερινά έχουν ανάγκη να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία είτε για την επικοινωνία με το κοινό, είτε για να καταγραφούν οι συλλογές, και γενικότερα το διαδίκτυο χρησιμοποιείται καθημερινά. Υπάρχουν και εφαρμογές στα μουσεία που χρησιμοποιείται η εικονική πραγματικότητα και άλλες πλατφόρμες ώστε να προσελκύσουν τον επισκέπτη. Για την αξιοποίηση αυτών των μέσων, μπορούν να χρησιμοποιηθούν φορητές συσκευές, κινητά τηλέφωνα ή τάμπλετ (Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014).

Στον εκθεσιακό χώρο ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να συμμετάσχει σε δράσεις και να συναντήσει μέσα από αυτές την επιστήμη δίνοντας έτσι ερμηνεία στην ιστορία των επιστημών. Έτσι ένα μουσείο επιστημών μπορεί να οδηγήσει τον επισκέπτη στην γνώση και στην επιστήμη μέσα από την εμπειρία στο μουσείο (Φιλιππουπολίτη, 2014).

Το μουσείο απευθύνεται κυρίως στο ευρύ κοινό, η διδασκαλία ενός μουσείου θα πρέπει να διαφοροποιείται και να προσαρμόζεται σε κάθε κατηγορία ανάλογα με το γνωστικό αντικείμενο καθώς και να συνδυάζεται η θεωρία και η πράξη (Γελαδάκη, 2014). Προωθείται η ενεργός συμμετοχή και βελτιώνεται η αισθητική αντίληψη, με στόχο να βελτιώνεται και η ποιότητα ζωής (Κουγιουμτζής, 2014). Πολλά σχολεία της δευτεροβάθμιας χρησιμοποιούν πολιτιστικά προγράμματα που εφαρμόζονται με διαφορετική φιλοσοφία και λογική από το καθημερινό πρόγραμμα. Τα προγράμματα αυτά χαρακτηρίζονται από καινοτομία καθώς βάζουν τα παιδιά στη διερευνητική μάθηση και για την υλοποίησή τους χρησιμοποιείται η μέθοδος project και η διεπιστημονικότητα. Σε χώρες του εξωτερικού βέβαια τα πολιτιστικά προγράμματα έχουν διαφορετική δομή καθώς τα σχολεία ακολουθούν το δικό τους πρόγραμμα σπουδών (Γουρουντή, & Μπίκος, 2014).

Κεφάλαιο 2^ο

Μεθοδολογία της έρευνας

2.1. Διατύπωση της προβληματικής και γενικός σκοπός της έρευνας

Η συγκεκριμένη έρευνα έχει ως βασικό στόχο να εφαρμόσει έναν εναλλακτικό τρόπο εκπαίδευσης των παιδιών προσχολικής ηλικίας μέσα από το μουσείο και να ενισχυθούν οι εκπαιδευτικές πρακτικές, προσφέροντας στα παιδιά περισσότερες ευκαιρίες μάθησης. Καθώς δεν υπάρχουν πολλές έρευνες στην Ελλάδα στις οποίες να αξιοποιείται η μουσειακή αγωγή με πολύ μικρά παιδιά, η ένταξη καινοτόμων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, η συνδιαμόρφωση της μουσειακής εμπειρίας από τα ίδια τα παιδιά και η συμβολή τους

στη ζωή της κοινότητας, η έρευνα αυτή θα επιχειρήσει να συμβάλλει στην κάλυψη αυτού του κενού.

Οι πρακτικές που θα αξιοποιηθούν για τη διερεύνηση των ανωτέρω ζητημάτων αφορούν στην ενεργό συμμετοχή των παιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς τα ίδια τα παιδιά θα συμμετέχουν στις δράσεις και θα παρουσιάσουν διάφορα αντικείμενα του μουσείου της τοπικής τους κοινότητας. Με τα αντικείμενα αυτά θα δημιουργήσουν μια ιστορία με συνοδευτικό εκπαιδευτικό υλικό, που θα είναι σε θέση να παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους μέσα στον χώρο του μουσείου, αλλά και με τη μορφή ψηφιακού μουσείου. Η διαδικασία αυτή θα τους μεταθέσει στη θέση του δασκάλου, επομένως θα χρησιμοποιηθεί μια διαφορετική προσέγγιση στον τρόπο διδασκαλίας και μάθησης.

Η έρευνα αυτή αποσκοπεί στο να γίνει κατανοητός ο ρόλος του μουσείου ως εκπαιδευτικός χώρος στην προσχολική εκπαίδευση, να ερευνηθεί ως εναλλακτικός τρόπος εκπαίδευσης και να προωθηθούν περισσότερες εκπαιδευτικές ευκαιρίες στα παιδιά, χρησιμοποιώντας εναλλακτικούς τρόπους μάθησης, όπως είναι η παρουσίαση από τα παιδιά σε έναν διαφορετικό χώρο, έξω από τα όρια της τάξης ώστε να αποκτήσουν γνώσεις και εμπειρίες, παίρνοντας τον ρόλο του εκπαιδευτικού και ταυτόχρονα συμβάλλοντας στην τοπική κοινότητα. Μέσα από την «υιοθέτηση» του τοπικού μουσείου και τη συνδημιουργία υλικού για αυτό, ο στόχος είναι να κατανοήσουν τη σημασία της συνεργασίας και της συμμετοχής και την έννοια της προσφοράς.

Ο σχεδιασμός της εκπαιδευτικής παρέμβασης κινήθηκε στη βάση των εξής προβληματισμών:

- Τι είδους εξέλιξη υπάρχει στο γνωστικό πεδίο των παιδιών χρησιμοποιώντας την επίσκεψη στο μουσείο και την παρουσίαση ως εναλλακτικό τρόπο μάθησης στην προσχολική ηλικία;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και οι προκλήσεις που προκύπτουν από την υιοθέτηση του μουσείου από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας και τη συνδημιουργία εργασιών;
- Ποια είναι η εκπαιδευτική αξία της παρουσίασης των αντικειμένων του μουσείου από τα παιδιά;

Απώτερος στόχος είναι να τεκμηριωθεί και να αναδειχθεί αν και πώς είναι σημαντικό και χρήσιμο οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας να συνεργάζονται ώστε να δημιουργούνται εκπαιδευτικά προγράμματα προς όφελος των παιδιών, να χρησιμοποιούνται τα μουσεία ως εναλλακτικός τρόπος μάθησης και να γνωρίσουν με βιωματικό τρόπο την αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση και τον πολιτισμό. Με αυτόν τον τρόπο, η έρευνα πιθανόν να συμβάλλει στην εκπαιδευτική διαδικασία δίνοντας μια διαφορετική προοπτική μέσα από τις διαφορετικές πρακτικές που θα χρησιμοποιηθούν. Συγκεκριμένα:

1. Τα αποτελέσματα που θα προκύψουν πιθανόν να βελτιώσουν και να ενισχύσουν τις εκπαιδευτικές πρακτικές προωθώντας τη συνέργεια εκπαιδευτικών και παιδιών μέσα στο μουσείο.
2. Τα παιδιά πιθανόν να αντιληφθούν τη χρησιμότητα των μουσείων, καθώς θα αποτελέσει για αυτά χώρο δράσης και παιχνιδιού και η μάθηση θα προκύψει ως απόρροια των δράσεων αυτών.
3. Η έρευνα αυτή πιθανόν να αποτελέσει τη βάση και για επόμενες έρευνες, καθώς θα μπορούν να μελετηθούν άλλοι τομείς ανάπτυξης που δεν θα έχουν μελετηθεί σε αυτήν ή να συμμετέχουν τα παιδιά με άλλους τρόπους και άλλες δράσεις μέσα στο μουσείο.

2.2. Ερευνητικά ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα που καθοδήγησαν τον ερευνητικό σχεδιασμό και συνδέονται με τους προβληματισμούς που διατυπώθηκαν παραπάνω είναι τα εξής:

1. Πώς το μουσείο βοηθάει στην ανάπτυξη της γλωσσικής έκφρασης και της εκφραστικής δεξιότητας των νηπίων μέσα από την οπτική των πολυγραμματισμών;
2. Πώς η ενασχόληση με το μουσείο και η ενεργητική συμμετοχή των παιδιών ως συνδημιουργοί συμβάλλει στη μαθησιακή διαδικασία;
3. Πώς η παρουσίαση των αντικειμένων του μουσείου από μέρους των παιδιών βοηθάει στην απόκτηση, εξέλιξη και εμπέδωση των γνώσεων στην προσχολική ηλικία;

2.3. Συμμετέχοντες στην έρευνα

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε μέσα στα πλαίσια της τάξης παιδικού σταθμού της παιδαγωγού-ερευνήτριας και στο Ευρωπαϊκό Μουσείο Άρτου. Το Ευρωπαϊκό Μουσείο Άρτου είναι ένα τοπικό λαογραφικό μουσείο σε άμεση γειτνίαση με τον παιδικό σταθμό. Η έρευνα με τη μορφή εκπαιδευτικής παρέμβασης διεξήχθη τον Δεκέμβριο του 2023 και κράτησε συνολικά 19 μέρες.

Ο συνολικός αριθμός των παιδιών της τάξης είναι 18. Από αυτά τα 14 είναι τριών ετών και τα άλλα τέσσερα είναι δυόμιση ετών. Δυο παιδιά απουσίασαν σχεδόν σε όλες τις δράσεις και ήρθαν μόνο στην επίσκεψη στο μουσείο και άλλα δυο παρόλο που ήταν τριών ετών, δεν ήθελαν να παρουσιάσουν, μόνο παρακολουθούσαν, καθώς και οι μαθητές ερωτήθηκαν για το αν θέλουν να συμμετάσχουν στις δράσεις και στην παρουσίαση Έτσι χωρίστηκαν στην ομάδα δράσης και στην ομάδα παρακολούθησης.

Η παρατήρηση των συμπεριφορών και η παρουσίαση έγινε σε μια ομάδα 10 παιδιών, 4 κορίτσια και 6 αγόρια. Η ομάδα που παρατηρήθηκε είναι παιδιά που έχουν αναπτύξει το λεξιλόγιό τους και έχουν κατακτήσει επικοινωνιακές δεξιότητες, κάνοντας διάλογο, αντίλογο, μπορούν να εκφράζουν απόψεις, να περιγράφουν και μπορούν να χρησιμοποιή-

σουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, υπακούοντας στις εντολές του εκπαιδευτικού. Οι συγκεκριμένοι μαθητές έχουν εμπειρία στη δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων, καθώς έχουν υλοποιηθεί ποικίλα θέματα από την αρχή της χρονιάς, όπως είναι: η ανακύκλωση, το περιβάλλον και η τέχνη, οπότε ξέρουν πώς λειτουργεί η ιδεοκαταιγίδα και πώς οργανώνονται και υλοποιούνται οι δράσεις. Ο κύβος με διάφορες εικόνες, ανάλογα με το γνωστικό αντικείμενο που δουλεύουμε, είναι γνωστό αντικείμενο στα παιδιά στη δημιουργία ιστοριών και η παρουσίαση είναι επίσης γνωστή σαν τακτική, καθώς συχνά παρουσιάζουμε το τελικό προϊόν ενός project, αλλά και κάθε Δευτέρα τα παιδιά παρουσιάζουν το βιβλίο που δανείστηκαν από την δανειστική βιβλιοθήκη του σχολείου την Παρασκευή. Η υπόλοιπη ομάδα συμμετείχε είτε με ζωγραφίες, είτε βοηθώντας τους συμμαθητές τους και βέβαια ήταν οι ακροατές τους στην παρουσίαση στο μουσείο.

2.4. Ορισμός μεταβλητών

Σταθερές στην έρευνα:

1. Ηλικία των παιδιών: είναι συγκεκριμένη (3 ετών, παιδιά που είναι μαθητές μου).
2. Εκπαιδευτικό περιεχόμενο: είναι συγκεκριμένο, αυτό που προσφέρεται από το Ευρωπαϊκό Μουσείο Άρτου.

Μεταβλητές στην έρευνα:

1. Αποτελέσματα της μάθησης: Αλλαγές στη γνώση και στις δεξιότητες
2. Εκπαιδευτική διαδικασία: Εναλλακτικός τρόπος προσέγγισης της γνώσης με παρουσίαση.

2.5. Η διαδικασία της έρευνας

Η έρευνα αυτή στοχεύει στη βελτίωση ορισμένων πρακτικών της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Συγκεκριμένα, το μουσείο να μην είναι μόνο χώρος απλής επίσκεψης, αλλά δίνοντάς του μια άλλη διάσταση να αποτελέσει χώρο όπου τα παιδιά συνδημιουργούν και παρουσιάζουν και μέσα από αυτό εξελίσσουν τις γνώσεις τους και τις ικανότητές τους (Shaffer, 2019).

Για την επίτευξη αυτής της μελέτης, θα αξιοποιηθούν στοιχεία από τη μεθοδολογία της έρευνας δράσης. Η έρευνα δράσης είναι ένας συνδυασμός διδασκαλίας και έρευνας. Αρχικά τίθεται ένας προβληματισμός ότι κάτι είναι δυσλειτουργικό και γίνεται προσπάθεια με την έρευνα δράσης να βρεθεί λύση. Στην πραγματικότητα η δράση αποτελεί τη διερεύνηση και τη λύση του προβλήματος που τίθεται. Στον εκπαιδευτικό τομέα, διερευνώνται προβλήματα και ζητήματα, που έχουν παρατηρηθεί να εμποδίζουν τη διδασκαλία και με τη λύση που θα δοθεί από την έρευνα δράσης θα βελτιωθεί το εκπαιδευτικό έργο. Η έρευνα δράσης στην ουσία αποτελεί μια διαφορετική πρακτική που θα εφαρμοστεί και θα παρατηρηθούν τα αποτελέσματά της (Κατσαρού, 2016).

Η έρευνα-δράση εμφανίστηκε ως ποιοτική μέθοδος στη Βρετανία το 1970 και στις ΗΠΑ το 1980, με στόχο να επιλυθούν διάφορα προβλήματα των σχολείων. Η έρευνα που θα υλοποιηθεί, θα χρησιμοποιήσει την αναστοχαστική διαδικασία, τον ανασχεδιασμό και τη βελτίωση της πράξης, προκειμένου μέσα από μια πολυμεθοδολογική προσέγγιση να απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα. Ο σχεδιασμός προκύπτει με τον εντοπισμό του προβλήματος, την κατανόηση αναγκών των παιδιών και δυνατότητες, τον σχεδιασμό της εκπαιδευτικής παρέμβασης με τις δράσεις, την υλοποίηση των δράσεων και τέλος την αξιολόγηση. Με την έρευνα δράσης η διδασκαλία (πράξη) βασίζεται σε πολλαπλές θεωρίες και στην έρευνα, η οποία είναι μια διαδικασία που δίνει εξηγήσεις και ερμηνεύει την εκπαιδευτική πραγματικότητα δημιουργώντας νέες θεωρίες που βοηθούν στην εξέλιξη με βάση την παρατήρηση. Δηλαδή στην έρευνα δράσης η ερευνήτρια παράγει τη γνώση που θα εφαρμοστεί στην εκπαιδευτική πράξη. Η διδασκαλία στηρίζεται στην αλληλεπίδραση και στην επικοινωνία, στην οποία συμμετέχουν οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί. Με τον τρόπο αυτόν κατανοούνται καλύτερα οι δυσκολίες που προκύπτουν και βελτιώνεται η έρευνα. Σε μια έρευνα δράσης, δύναται να συμμετέχει ο ίδιος ο εκπαιδευτικός ή μια ομάδα εκπαιδευτικών. Επίσης, ερευνητές μπορεί να είναι και εξωτερικοί συνεργάτες. Τα ενδιαφέροντα και οι επιθυμίες των συμμετεχόντων, καθώς και οι αντιλήψεις τους είναι αυτά που οικοδομούν την έρευνα δράσης από την οποία θα προκύψει η γνώση. Η έρευνα δράσης στηρίζεται αρχικά στη βιβλιογραφία και σε προηγούμενες εμπειρίες. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός οργανώνει και σχεδιάζει τις δράσεις που θα εφαρμόσει. Τα αποτελέσματα που θα προκύψουν από την εφαρμογή θα αναλυθούν και θα οδηγήσουν σε ένα συμπέρασμα. Γενικά ακολουθείται η πορεία: Σχεδιασμός-δράση- Παρατήρηση- Αναστοχασμός, και ενδεχομένως να ακολουθήσει ο σχεδιασμός νέου κύκλου δράσης.

Τα αποτελέσματα της έρευνας δράσης είναι να βελτιωθεί μια πρακτική επιφέροντας τις αλλαγές που είναι απαραίτητες. Μια έρευνα δράσης στο εκπαιδευτικό επίπεδο, μπορεί να βελτιώσει ένα σχολικό πρόγραμμα, να συγκροτηθούν ομάδες μέσα στο σχολείο, να αυξηθεί η δημιουργικότητα, να ενισχυθεί η συνεργατική μελέτη, να τακτοποιηθούν θέματα προτεραιοτήτων ή ακόμα και να υπάρξει συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών. Σε γενικές γραμμές η έρευνα δράσης είναι μια εισήγηση μιας καινοτομίας από τους ερευνητές, την οποία εφαρμόζουν οι εκπαιδευτικοί και στη συνέχεια μελετώνται τα αποτελέσματά της. Το υλικό της έρευνας δράσης είναι τα αποτελέσματά της και συνδυάζει θεωρία και πράξη. Τα ερευνητικά συμπεράσματα θα χρησιμοποιηθούν στις εκπαιδευτικές πρακτικές, στοχεύοντας στις αλλαγές. Οι αλλαγές περιλαμβάνουν αλλαγές στις πρακτικές, στις συνθήκες που θα εφαρμοστεί η δράση, την κατανόηση όλων των ιδεών και των σκέψεων οδηγώντας τον εκπαιδευτικό στον μετασχηματισμό της παιδαγωγικής πράξης και στη βελτίωση (Κατσαρού & Τσάφος, 2003).

Αρχικά ενσωματώνεται μια νέα πρακτική, η ερευνήτρια διερωτάται για την αποτελεσματικότητά της, την αναλύει, σχεδιάζει μια νέα δραστηριότητα, δημιουργεί ένα καινούργιο μοντέλο, το δοκιμάζει και αναστοχάζεται στο αν αυτή η πρακτική ήταν τελικά αποτελεσματική. Η ερευνήτρια στην έρευνα δράσης, δεν περιορίζεται μόνο στη θεωρία, αλλά χρησιμοποιεί διάφορες πρακτικές με κριτική σκοπιά ώστε να επιφέρει τις αλλαγές. Δηλαδή οργανώνει ένα σχέδιο δράσης, το υλοποιεί, επισημαίνει τις αδυναμίες του, δοκιμάζει διάφορες θεωρίες στην πράξη, και διαμορφώνει τις μελλοντικές δράσεις βελτιωμένες με βάση τις παρατηρήσεις που προέκυψαν, στο σημείο αυτό δηλαδή χρησιμοποιεί την αξιολόγηση. Γενικά η ερευνήτρια θα αναστοχαστεί και σε περίπτωση που μια πρακτική δεν έχει αποτέλεσμα, θα επανασχεδιάσει τη δράση σημειώνοντας τα αποτελέσματά της. Δηλαδή, τα ευρήματα ερμηνεύονται, αναλύονται τα δεδομένα και πάνω σε αυτά προτείνονται νέες ιδέες για δράση. Η ερευνητική υπόθεση θα επαληθευτεί ή θα απορριφθεί κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στο ημερολόγιο της ερευνήτριας θα παρατηρηθούν και ποια σχήματα συμπεριφοράς από την πλευρά της εκπαιδευτικού ή του μαθητή επαναλαμβάνονται (Κατσαρού, 2016).

2.6. Περιγραφή και σχεδιασμός δραστηριοτήτων

Η προσχολική ηλικία παίζει καθοριστικό ρόλο στην προσωπικότητα του παιδιού, καθώς είναι η περίοδος της ανεξαρτητοποίησης, όπου το παιδί θέλει να γίνεται όλο και πιο αυτόνομο και αυτόνομο. Μεγαλώνουν τα ενδιαφέροντά του, και μαθαίνει είτε μέσα από το ατομικό παιχνίδι είτε μέσα από το ομαδικό. Ενισχύεται η αυτοπεποίθησή του καθώς αλληλοεπιδρά με άλλα παιδιά και έχει την ευκαιρία να επωφεληθεί από το παιχνίδι και τη συνεργασία μαζί τους, να εκφράσει τα συναισθήματά του, να εξερευνήσει ή να βρει λύσεις σε προβλήματα που προκύπτουν. Συμμετέχει δηλαδή ενεργά με βιωματικό τρόπο και αναπτύσσεται ολόπλευρα. Αυτός ο τρόπος μάθησης στηρίζεται στην κονστрукτιβική θεωρία. Μια μέθοδος που προάγει την εφαρμογή αυτής της μεθόδου είναι το project. Οι μαθητές μαθαίνουν όταν συμμετέχουν ενεργά, όταν αλληλοεπιδρούν σε ομάδες, όταν συνεργάζονται εποικοδομητικά παιδιά-γονείς-δάσκαλοι, και γενικότερα όταν συνδέεται το σχολείο με τη ζωή. Βασικό είναι στο τέλος να αξιολογείται. Η μουσειακή εκπαίδευση είναι σημαντική στην προσχολική ηλικία, καθώς προσφέρει εμπειρίες μάθησης που εμπλουτίζουν το παιδαγωγικό πρόγραμμα (Κλάρος, 2019).

Μέσα στα πλαίσια του εκπαιδευτικού προγράμματος του σχολείου στο οποίο εργάζομαι, θα πραγματοποιηθεί μια επίσκεψη στο Ευρωπαϊκό Μουσείο Άρτου Βαρνάβα που βρίσκεται δίπλα στο σχολείο μας. Υπόψιν λαμβάνονται όλες οι παιδαγωγικές αντιλήψεις που αναγράφονται παραπάνω. Πριν την επίσκεψη αυτή θα έχει γίνει προετοιμασία των παιδιών σχετικά με κάποια από τα αντικείμενα που θα δουν στο μουσείο ώστε τα παιδιά να εμπειδώσουν την χρήση τους, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους και να ερευνηθεί

πώς μπορεί το μουσείο να αποτελέσει χώρο μάθησης για μικρά παιδιά των τριών ετών. Για την έρευνα αυτή θα υλοποιηθεί σχέδιο δράσης, με ποικίλες δραστηριότητες που θα προτείνουν τα ίδια τα παιδιά και κατά την επίσκεψή μας θα παρουσιάσουν τα παιδιά το υλικό που δημιούργησαν μέσα από το οποίο θα αναδεικνύονται τα αντικείμενα του μουσείου. Πριν την επίσκεψη στο μουσείο θα έχει πραγματοποιηθεί σχετική συζήτηση για τη συνολική συμπεριφορά των παιδιών στον χώρο του μουσείου, ώστε να διασφαλιστεί η σωστή στάση και συμπεριφορά απέναντι στα εκθέματα από την πλευρά των μαθητών (Δημητρόπουλος, 2001).

2.7. Μέθοδοι συλλογής δεδομένων

Τα δεδομένα θα προκύψουν μέσα από την παρατήρηση και κατά την επίσκεψη στο μουσείο αλλά και από τις δράσεις που θα υλοποιηθούν μέσα στην τάξη. Οι δράσεις καθώς θα υλοποιούνται και η παρουσίαση τους θα καταγραφούν από την εκπαιδευτικό – ερευνήτρια σε ημερολόγιο για να καταχωρούνται σημαντικές φράσεις που αξίζει να παρατηρηθούν και να μελετηθούν στα πλαίσια της έρευνας που υλοποιείται. Ταυτόχρονα θα τίθενται διάφορες ερωτήσεις στα παιδιά από ερωτηματολόγιο που έχει ετοιμάσει η ερευνήτρια ώστε να μελετηθεί το επίπεδο ενδιαφέροντος, οι αντιδράσεις των παιδιών, η επιθυμία για συμμετοχή σε δράσεις, η επιθυμία για συμμετοχή στην παρουσίαση, τα οφέλη από τη συμμετοχή και την παρουσίαση, καθώς και οι εντυπώσεις από την εμπειρία της επίσκεψης αλλά και από την ψηφιακή δημιουργία και την περιήγηση στο μουσείο. Η ερευνήτρια θα καταγράφει κατά τη διάρκεια διεξαγωγής των δράσεων αντιδράσεις σχετικές με τα συναισθήματα που τους προκαλούνται, τον τρόπο συμπεριφοράς τους στην ομάδα και το ενδιαφέρον τους στη δράση. Για τις καταγραφές αυτές θα χρησιμοποιηθούν κλείδες παρατήρησης που θα περιέχουν αντίστοιχα πεδία με δεδομένα σχετικά με το συναίσθημα, την ομάδα και το ενδιαφέρον τους αλλά θα χρησιμοποιηθεί και σύντομο ερωτηματολόγιο στα παιδιά.

2.8. Ανάλυση των δεδομένων της έρευνας

Αφού καθορίστηκαν οι στόχοι της έρευνας και οργανώθηκε το εκπαιδευτικό σενάριο, η ερευνήτρια άρχισε να καταγράφει διαρκώς αυτά που συνέβαιναν στη σχολική τάξη, ώστε να μπορέσει στη συνέχεια να τα μελετήσει και να τα αναλύσει. Η καταγραφή γινόταν σε ημερολόγιο ώστε να συνδεθούν οι πληροφορίες και χρονικά. Στο ημερολόγιο καταγράφηκαν και συμπεριφορές αλλά και διάλογοι ή και σκόρπιες φράσεις των παιδιών που θα μπορούσαν να έχουν κάποια ερευνητική αξία. Ταυτόχρονα χρησιμοποιήθηκαν κάποιες κλείδες παρατήρησης από την ερευνήτρια όπου καταγράφηκαν διάφορες συμπεριφορές και συναισθήματα και αντιδράσεις των παιδιών σχετικά με τις δραστηριότητες, με τη χρήση της τεχνολογίας, και την παρουσίαση, αλλά παρατηρήθηκε και η λειτουργία των παιδιών ως ομάδα. Με την ολοκλήρωση των δράσεων τα παιδιά απάντησαν σε ένα ερωτηματολόγιο που ζήτηγε απλές

απαντήσεις με ναι ή όχι, πολύ, λίγο, καθόλου, εύκολο δύσκολο. Τα ερωτηματολόγια συμπληρώθηκαν από την ερευνήτρια λόγω της ηλικίας τους. Οι απαντήσεις καταγράφηκαν για κάθε παιδί ξεχωριστά για να αναλυθούν τα δεδομένα και να διεξαχθούν τα αποτελέσματα. Τα ερωτηματολόγια περιείχαν ερωτήσεις σχετικές με τη χρήση της τεχνολογίας, τη δημιουργία ψηφιακού μουσείου και για το πώς τους φάνηκε η παρουσίαση, καθώς αυτές οι πληροφορίες δεν μπορούσαν να αντληθούν με άλλον τρόπο, παρά μόνο να τις εκφράσουν τα παιδιά. Στα δεδομένα που συλλέχθηκαν, έγινε περιγραφική ανάλυση με ποιοτικά και ποσοτικά στοιχεία.

2.9. Θέματα ηθικής και δεοντολογίας

Κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος με στόχο να ολοκληρωθεί η έρευνα ελήφθησαν υπόψιν σημαντικά θέματα ηθικής και δεοντολογίας. Το κυριότερο αφορά στη συμμετοχή των μαθητών προσχολικής ηλικίας όπου η συμμετοχή τους έγινε με γονική συναίνεση (έχοντας συμπληρώσει και υπογράψει σχετικό έντυπο συναίνεσης βλ. Παράρτημα) και διασφαλίστηκε η προστασία των προσωπικών δεδομένων, καθώς πουθενά δεν φάνηκαν τα παιδιά και διατηρήθηκε η ανωνυμία τους σε όλα τα δεδομένα που καταγράφηκαν. Σε ψηφιακή μορφή φαίνονται μόνο τα αντικείμενα του μουσείου. Η συμμετοχή τους έγινε με απόλυτη ασφάλεια, καθώς η επίσκεψη στο μουσείο πραγματοποιήθηκε με την παρουσία και συνοδεία των γονέων, ενώ η γνωστική προετοιμασία έγινε στα πλαίσια του μαθήματος που είχε προηγηθεί μέσα στην ασφάλεια της σχολικής μας τάξης. Η συμμετοχή των παιδιών στο πρόγραμμα έγινε χωρίς διακρίσεις σχετικές με το κοινωνικοοικονομικό επίπεδο των παιδιών, την οικονομική τους κατάσταση ή τις ειδικές ανάγκες και τα παιδιά ερωτήθηκαν για τη συμμετοχή τους στην παρουσίαση και με απόλυτο σεβασμό στα «θέλω» τους, συμμετείχαν αυτοί που πραγματικά ήθελαν και εφόσον είχαν συναίνεση οι γονείς τους.

Κεφάλαιο 3^ο

3. Αποτελέσματα της έρευνας

Αυτό που παρατηρείται με τη συγκεκριμένη έρευνα είναι με ποιον τρόπο το σύνολο των δράσεων θα βοηθήσει τους μαθητές στη συνεργασία, στην επικοινωνία και στον λόγο. Όλες οι δράσεις έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τις έννοιες συνδημιουργία, υιοθεσία του μουσείου, μουσειοβαλίτσα, επισκέπτομαι το μουσείο και προσφέρω σε αυτό, καθώς και με τα επαγγέλματα του παρελθόντος και τα αντικείμενα που τα εκπροσωπούν τσαγκάρης και μοδίστρα και κάποια αντικείμενα του μουσείου αντιπροσωπευτικά (γουδί, ραπτομηχανή, καλαπόδι, παλιά ψαλίδια και ανέμη). Οι μαθητές έχουν συμμετάσχει στις δράσεις χρησιμοποιώντας ποικιλοτρόπως όλες τις πληροφορίες, όχι παθητικά, αλλά ενεργητικά. Αυτό πιθανόν να τους βοηθήσει να δώσουν τις δικές τους

ερμηνείες και πιθανόν να τους βοηθήσει στο να αναπτύξουν κριτική σκέψη. Επίσης θα ερευνηθεί πώς οι πολυγραμματισμοί συμβάλλουν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Παρακάτω παρουσιάζονται οι δράσεις που υλοποιήθηκαν για ερευνητικούς σκοπούς, αλλά και με παιδαγωγική αξία. Αρχικά, αναφέρονται κάποια σχόλια σχετικά με τον σχεδιασμό των δράσεων, τον αναστοχασμό και την υλοποίηση των δράσεων, καθώς και τα αποτελέσματα που επέφερε η συγκεκριμένη έρευνα. Στη συνέχεια αναλύονται οι δραστηριότητες σχετικά με τον τρόπο που υλοποιήθηκαν και αναφέρονται οι παρατηρήσεις που έκανε η ερευνήτρια μέσα από τις κλειδες παρατήρησης, το ερωτηματολόγιο στους μαθητές και το ημερολόγιο της ερευνήτριας. Συγκεκριμένα αναλύεται η δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας, με την παρουσίαση των εικόνων, παρουσιάζεται η καταγραφή της ιδεοκαταιγίδας ακολουθεί η δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου, με τη δημιουργία ιστορίας- βιβλίου, έπειτα οι δραστηριότητες εμπέδωσης των γνωστικών αντικειμένων, με τη δημιουργία αφίσας αλλά και του ομοιώματος του κεντημένου ψωμιού και ακολουθεί η δημιουργία του ψηφιακού μουσείου και της παρουσίασης στο μουσείο. Οι παρουσιάσεις των αποτελεσμάτων γίνονται μέσα από πίνακες με τον κατάλληλο σχολιασμό.

3.1. Κυκλική και σπειροειδής πορεία της ερευνητικής διαδικασίας

Η συγκεκριμένη έρευνα δράσης υλοποιήθηκε σε τρεις κύκλους και ξεδιπλώθηκε με την πραγματοποίηση των καθημερινών δραστηριοτήτων των προ- προνηπίων. Οι τρεις κύκλοι οδηγούσαν στην υιοθέτηση του μουσείου και στη συνδημιουργία με το μουσείο της περιοχής, ώστε να χρησιμοποιηθεί το μουσείο ως εναλλακτικός τρόπος εκπαίδευσης. Οι δυο πρώτοι κύκλοι της έρευνας υλοποιήθηκαν στον χώρο του βρεφονηπιακού σταθμού και ο τρίτος κύκλος έρευνας συνεχίστηκε στον χώρο του μουσείου.

Στον πρώτο κύκλο, αφού έγινε η συμφωνία με το μουσείο και μας δόθηκε το φωτογραφικό υλικό που χρησιμοποιήσαμε στις δράσεις μας, η έρευνα επικεντρώθηκε στο πώς παρουσιάστηκαν οι εικόνες στα παιδιά ώστε να ενεργοποιηθούν και να συμμετάσχουν στην ερευνητική διαδικασία. Με βάση τις εικόνες έγινε μια διαπραγμάτευση με τα παιδιά, όπου δια μέσου της ιδεοκαταιγίδας οργανώθηκε ένα σχέδιο δράσης. Η οργάνωση των δράσεων επηρεάστηκε από άλλα σχέδια δράσης που είχαν υλοποιηθεί κατά το παρελθόν από τα ίδια παιδιά.

Στον δεύτερο κύκλο η έρευνα επικεντρώθηκε στο πώς θα υλοποιηθούν οι δράσεις όπως είχαν συμφωνηθεί, όπου τα παιδιά συμμετείχαν ενεργά και συνεργάστηκαν ώστε να έρθουν εις πέρας ολοκληρωμένες όλες οι δράσεις. Ο παιδαγωγός βοηθούσε στο να συνεργάζονται τα παιδιά και τα καθοδηγούσε στη χρήση των υλικών. Στη φάση αυτή δημιουργήθηκε όλο το περιεχόμενο της μουσειοβαλίσσας (βιβλίο, αφίσα, ομοίωμα κεντημένου ψωμιού και ψηφιακό μουσείο).

Στον τρίτο κύκλο η έρευνα πραγματοποιήθηκε στον χώρο του μουσείου, όπου υλοποιήθηκε η παράδοση της μουσειοβαλίτσας και η παρουσίαση του παραμυθιού των παιδιών. Σημαντικό ρόλο έπαιξε η ενθάρρυνση από την πλευρά του εκπαιδευτικού αλλά και η ανυπομονησία από την πλευρά των συντελεστών του μουσείου καθώς και η επιβράβευση που περίμεναν τα παιδιά.

3.2.Περιγραφή και ανάλυση δραστηριοτήτων

Τίτλος σεναρίου: το μουσείο του χωριού μας

Αρχικά θα παρατηρήσουν τα παιδιά διάφορες εικόνες του μουσείου για να καταστρώσουμε τις δράσεις μας, θα μιλήσουμε για τη χρησιμότητά τους εκείνη την εποχή, θα γυρίσουμε τον χρόνο πίσω φτιάχνοντας μια ιστορία με τα αντικείμενα αυτά και στο τέλος μια ομάδα παιδιών θα αναλάβει κάποια αντικείμενα, θα μάθει κάποιες πληροφορίες για τα αντικείμενα αυτά και τέλος θα τα παρουσιάσουν την ιστορία που έχουν δημιουργήσει και που θα έχουν εικονογραφήσει στον χώρο του μουσείου. Ταυτόχρονα θα έχουμε δημιουργήσει το ψηφιακό μουσείο, όπου θα παρουσιάζονται ψηφιακά τα αντικείμενα με τα οποία θα έχουμε ασχοληθεί. Η παρουσίαση των αντικειμένων του μουσείου σε ψηφιακή μορφή (ψηφιακό μουσείο) θα δοθεί ως δώρο στο Ευρωπαϊκό Μουσείο Άρτου μαζί με τις υπόλοιπες κατασκευές μας που θα τις έχουμε τοποθετήσει σε μια βαλίτσα, τη μουσειοβαλίτσα, ώστε να μπορεί κάποιος επισκέπτης να μάθει για τα αντικείμενα αυτά μέσα από τις κατασκευές μας. Η μουσειοβαλίτσα θα είναι στην ευχέρεια του μουσείου για το πώς θα χρησιμοποιηθεί. Η παρουσίαση που θα κάνουν τα παιδιά θα πραγματοποιηθεί στον χώρο του μουσείου με τους υπόλοιπους συμμαθητές τους και τους γονείς τους.

3.3 Α' Κύκλος: Παρουσίαση εικόνων και ανίχνευση και καταγραφή των ιδεών των παιδιών

Στο σημείο αυτό ξεκινάει η έρευνα δράσης όπου παρουσιάστηκαν οι εικόνες με τις οποίες θα ασχοληθούν τα παιδιά και η ιδεοκαταιγίδα για να συνδημιουργήσουν με το μουσείο κι εδώ έγινε η εκκίνηση όπου η παιδαγωγός- ερευνήτρια και οι μαθητές γίνονται ερευνητική ομάδα. Η υλοποίηση των δράσεων συνυπήρξε με το καθημερινό πρόγραμμα του σχολείου και η διάρκεια ήταν τρεις μέρες. Την πρώτη μέρα έγινε η παρουσίαση των εικόνων, χωρίς επιτυχία, τη δεύτερη μέρα δημιουργήθηκε το σχετικό βίντεο για την παρουσίαση των εικόνων μετά από αναστοχασμό της ερευνήτριας για μεγαλύτερη επιτυχία της δράσης και ολική συμμετοχή και την τρίτη μέρα οργανώθηκε η ιδεοκαταιγίδα.

3.3.1 Αρχικός σχεδιασμός

Σκοπός του πρώτου κύκλου της έρευνας είναι να δημιουργηθούν ερεθίσματα που να προκαλέσουν στα παιδιά το ενδιαφέρον να συνδημιουργήσουν με το μουσείο, να καταγραφούν

όλες οι ιδέες τους ώστε να διαμορφωθεί ένα πλαίσιο δραστηριοτήτων μέσα από το οποίο θα διεξαχθεί η έρευνα.

3.3.2 Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας

A. Παρουσίαση εικόνων του μουσείου

Οι μαθητές κλήθηκαν να μαζευτούν στον καθιερωμένο κύκλο για να ξεκινήσει η συζήτησή μας, όπως καθημερινά. Αρχικά στους μαθητές εξηγήθηκε ότι πρόκειται να πραγματοποιηθεί μια επίσκεψη στο Ευρωπαϊκό μουσείο Άρτου της περιοχής. Οι μαθητές έδειξαν ενθουσιασμό για την επίσκεψη, καθώς τους άρεσε η ιδέα των δράσεων με μορφή παιχνιδιού έξω από την τάξη. Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός – ερευνήτρια συνέχισε με την παρουσίαση εικόνων του μουσείου ώστε να ενημερωθούν οι μαθητές για τα αντικείμενα του μουσείου, για να προετοιμαστούν να τα παρουσιάσουν κατά τη διάρκεια επίσκεψης σε αυτό. Οι μαθητές δεν έδειχναν κανένα ενδιαφέρον για τις εικόνες, αντιθέτως ήταν ακόμα ενθουσιασμένοι και συζητούσαν μεταξύ τους.

3.3.3 Παρατήρηση- Αναστοχασμός

Μετά από την παρατήρηση από την ερευνήτρια ότι έλλειπε το ενδιαφέρον των μαθητών καθώς και τα αντικείμενα ήταν άγνωστα για τα παιδιά, αλλά και οι εικόνες δεν είχαν κανένα νόημα γι' αυτά, έγινε αναστοχασμός και ανασχεδιασμός της δράσης και υλοποίηση την επόμενη μέρα για να γίνει διαφορετικά η προετοιμασία. Αποφασίστηκε από την παιδαγωγό-ερευνήτρια οι εικόνες να συνδυαστούν με μουσική και κίνηση, ώστε η παρουσίαση να έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Την επόμενη μέρα πήγαμε με τα παιδιά στον υπολογιστή και παρακολουθήσαμε μια παρουσίαση που ετοιμάστηκε από την εκπαιδευτικό-ερευνήτρια. Στην παρουσίαση αυτή (Εικ. 1) υπήρχαν ακριβώς οι ίδιες εικόνες όμως ήταν φτιαγμένες με τη μορφή βίντεο με μουσική και ο χώρος της παρουσίασης ήταν στον χώρο που βρίσκεται ο υπολογιστής του σχολείου. Εκεί ολοκληρώθηκε η δράση όπου τα παιδιά παρατήρησαν τα αντικείμενα, άρχισαν να θέτουν ερωτήσεις για το τι δείχνει η εικόνα και ποια είναι η χρήση τους. Αυτό άρχισε να δημιουργεί συνεχώς απορίες και τελικά χρησιμοποιήθηκε και το δίκτυο ώστε να δούμε περισσότερα για τη ραπτομηχανή, το γουδί, την ανέμη και το καλαπόδι και πραγματοποιήθηκε εκτενής συζήτηση. Στη συζήτηση αυτή ένα παιδί είπε:



Εικόνα 1: Βίντεο με εικόνες

Πίνακας 1: Απόσπασμα από το ημερολόγιο της ερευνήτριας

Μαθητής 1: Εγώ δεν έχω ραπτομηχανή στο σπίτι μου

Μαθητής 2: Ούτε εγώ

Εκπαιδευτικός: Έχετε μήπως ανέμη, καλαπόδι ή γουδί

Όλοι μαζί οι μαθητές: Όχι

Μαθητής 3: Μα δεν υπάρχουν πουθενά, αυτά

Εκπαιδευτικός: Κι όμως υπάρχουν στο μουσείο που θα πάμε, εκεί θα τα δούμε από κοντά

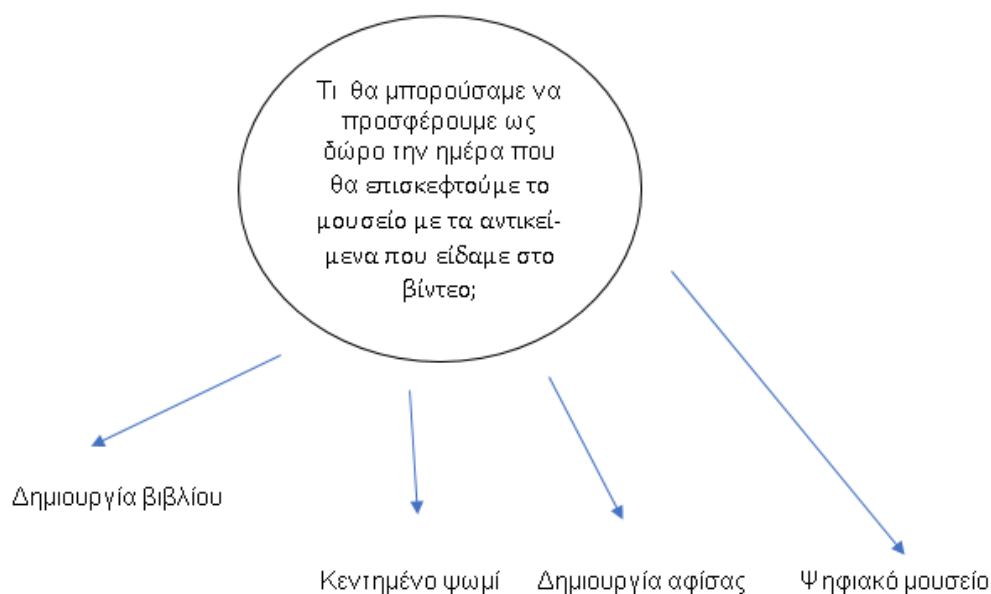
Στον διάλογο αυτό άρχισαν να μιλάνε όλα τα παιδιά, για το ότι δεν υπάρχουν τα αντικείμενα που είδαν στην παρουσίαση πουθενά σε κανένα σπίτι κι έτσι προσδιορίστηκε ότι τα αντικείμενα αυτά ανήκουν σε μια άλλη εποχή που οι άνθρωποι δεν είχαν τόσα πολλά αντικείμενα που έχουμε σήμερα. Συζητήθηκε ότι τα ρούχα και τα παπούτσια σήμερα τα αγοράζουμε, όμως παλιότερα έπρεπε να τα φτιάχνουν. Όπως και ότι το γουδί πλέον έχει αντικατασταθεί από το μπλέντερ (Πίν.1). Οπότε χρησιμοποιήθηκε ο ηλεκτρονικός υπολογιστής ως εργαλείο μετάδοσης πληροφοριών και παρακολούθησης βίντεο, τα παιδιά παρακολούθησαν με περισσότερο ενδιαφέρον γιατί ως δράση ήταν περισσότερο εμπλουτισμένη με μουσική και εικόνες που κινητοποίησε το ενδιαφέρον των παιδιών απ' ότι η απλή παρουσίαση εικόνων, που δεν τους ενδιέφερε καθόλου. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύχθηκε στα παιδιά το ενδιαφέρον για τα αντικείμενα και ξεκίνησε η συζήτηση με απορίες, οπότε έγινε η γνωστική και ψυχολογική προετοιμασία με επιτυχία. Εδώ φαίνεται πόσο σημαντική είναι η έννοια του αναστοχασμού, καθώς η εκπαιδευτικός ερευνήτρια αναπροσαρμόζει το πλαίσιο και το εμπλουτίζει ξεφεύγοντας από τα τυπικά πλαίσια και επιτυγχάνει τη συμμετοχή γιατί αυτό που ενδιαφέρει την εκπαιδευτικό ερευνήτρια είναι η ενεργός συμμετοχή στη δράση (Γιόφτσαλη & Πίτσιου, 2021).

B. Δραστηριότητα: Καταγραφή ιδεοκαταιγίδας

Στο επόμενο στάδιο της έρευνας η εκπαιδευτικός –ερευνήτρια άρχισε να θέτει ερωτήσεις στα παιδιά σχετικά με το τι θέλουν να φτιάξουμε για την επίσκεψή μας στο μουσείο σε σχέση με αυτά τα αντικείμενα, καθώς τονίστηκε ότι είναι σημαντικό να δημιουργήσουμε διάφορα αντικείμενα για να τα δωρίσουμε στο μουσείο που είναι δίπλα στο σχολείο μας και μας περιμένουν. Στη φάση αυτή η ερευνήτρια θέλει να παρατηρήσει την επιθυμία για προσφορά και να παρατηρήσει τα ενδιαφέροντά τους και να τα εμπλέξει σε δραστηριότητες ενός εκπαιδευτικού προγράμματος που θα δημιουργηθεί με ευελιξία και με βάση τα ενδιαφέροντά τους για την κατανόηση των αντικειμένων που παρατήρησαν και την εμπέδωση των γνώσεων για αυτά Η ιδεοκαταιγίδα, είναι μια μέθοδος καταγραφής ιδεών όπου η ερευνήτρια θα καταγράψει όλες τις ιδέες των μαθητών του με βάση τα ενδιαφέροντά τους. Τα ενδιαφέροντά τους είναι αυτά που θα οδηγήσουν στην παιδοκεντρική μάθηση και αυτά που θα βοηθήσουν την ερευνήτρια να δημιουργήσει ένα προπαρασκευασμένο περιβάλλον για την υλοποίηση

των δράσεων ώστε να πραγματοποιηθούν τα διάφορα στάδια της έρευνας. Η μέθοδος αυτή απαιτεί την ενεργό συμμετοχή των παιδιών και πρέπει να απαντήσουν ελεύθερα και αυθόρμητα, με βάση τις επιθυμίες τους. Βέβαια συχνά παρατηρείται ότι οι μαθητές απαντούν με βάση τις εμπειρίες που έχουν μέσα από τα μαθήματα στην τάξη. Οι ιδέες καταγράφονται σε ένα ημερολόγιο και υλοποιούνται σταδιακά με τη ροή του μαθήματος (Ντολιοπούλου, 2002).

Στις δράσεις τα παιδιά επέλεξαν τη δημιουργία βιβλίου, με τη χρήση ενός κύβου που έχει εικόνες από τα αντικείμενα που πραγματευόμαστε καθώς είναι μια δράση που συνηθίζουμε να την εντάσσουμε στο πρόγραμμα μας και ήταν για τα παιδιά γνωστή σαν μέθοδος. Έπειτα επέλεξαν την αφίσα καθώς συνηθίζουμε να στολίζουμε την τάξη μας με αφίσες, ανάλογα με τη θεματολογία μας. Κάποιος πρότεινε να φτιάξουμε ένα ψωμί όπως το είδαμε στο βίντεο και τέλος προτάθηκε από την ερευνήτρια να φτιάξουμε ένα ψηφιακό μουσείο, δηλαδή ένα μουσείο που να είναι σαν βίντεο στον υπολογιστή. (Εικ.2) Η ιδέα αυτή προτάθηκε για να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία στην εκπαιδευτική πράξη και να παρατηρηθούν οι συμπεριφορές και οι αντιδράσεις των παιδιών κατά τη διάρκεια της χρήσης της τεχνολογίας. Ταυτόχρονα θα συγκριθεί το ψηφιακό μουσείο με το φυσικό, όπου θα πραγματοποιηθεί επίσκεψη ώστε να καταγραφούν και τα ενδιαφέροντα των παιδιών αυτής της ηλικίας. Το σημαντικό είναι ότι καλλιεργήθηκε η επιθυμία και με το συνεργατικό σχήμα τις ιδεοκαταιγίδας συγκροτήθηκαν οι ιδέες όλων και με τη θεωρία της «ευδαιμονούσας παραγωγικότητας» όπου η συνεργασία είναι βασική για την επίλυση προβλημάτων (Πετρίδης, 2019).



Εικόνα 2 : Η ιδεοκαταιγίδα

3.4. Β' κύκλος: Υλοποίηση των δράσεων στο πλαίσιο της σχολικής τάξης

Ο κύκλος αυτός είναι συνέχεια και εξέλιξη του πρώτου κύκλου. Ο κύκλος αυτός είναι συνέχεια της ερευνητικής διαδικασίας καθώς υλοποιούνται οι δράσεις σύμφωνα με τον σχεδιασμό και πραγματοποιούνται οι αλλαγές που χρειάζεται σύμφωνα με τον αναστοχασμό της εκπαιδευτικού-ερευνήτριας ώστε να υπάρχει ενεργός δράση και συμμετοχή και παρατηρούνται και καταγράφονται οι αντιδράσεις των παιδιών. Η διάρκεια του Β' κύκλου είναι 15 μέρες (δημιουργία ιστορίας, εικονογράφηση με κολλάζ, εικονογράφηση με ζωγραφιές, δημιουργία ομοιώματος ψωμιού, δημιουργία ψηφιακού μουσείου και περιήγηση στο μουσείο -συζήτηση και παρατήρηση).

3.4.1. Αρχικός σχεδιασμός

Λαμβάνοντας υπόψιν τον σχεδιασμό και τον αναστοχασμό του πρώτου κύκλου οργανώθηκε ο δεύτερος κύκλος, ο οποίος πραγματοποιήθηκε υλοποιώντας τις επιθυμίες των παιδιών σχετικά με τις δράσεις που είχαμε καταγράψει στην ιδεοκαταιγίδα με στόχο να υιοθετηθεί το μουσείο από τα παιδιά και να συνδημιουργήσουν, προσφέροντας στην τοπική κοινωνία. Οι δραστηριότητες ήταν συμμετοχικές και συνεργατικές.

3.4.2. Δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου

Δημιουργία ιστορίας- βιβλίου

Η αφήγηση ιστοριών μέσα στον χώρο του μουσείου μπορεί να γοητεύσει το παιδί και να τραβήξει την προσοχή του, ζωντανεύοντας τα εκθέματα και εκτός από οπτικά ερεθίσματα να του προσφερθούν και ακουστικά ώστε να το εντάξουν στο κατάλληλο κλίμα. Με την αφήγηση ιστοριών αναπτύσσεται η φαντασία, καθώς το παιδί προσπαθεί ότι ακούει να το κάνει εικόνα κι έτσι αποκτάται η γνώση (Κάπαρη, 2019).

Τα παιδιά έχουν δει σε βίντεο πώς χρησιμοποιούνται τα αντικείμενα του μουσείου με τα οποία ασχολούμαστε, το γουδί, η ραπτομηχανή, το καλαπόδι, τα ψαλίδια και η ανέμη. Τους έχει κάνει εντύπωση ότι δεν έχουμε στα σπίτια μας τέτοια αντικείμενα και φαντάζονται ότι ανήκουν σε μια άλλη εποχή μακρινή και έχουμε μιλήσει για τα επαγγέλματα της μοδίστρας, του τσαγκάρη και του μάγειρα. Όπως έχουμε συμφωνήσει θα δημιουργήσουμε ένα παραμύθι με τις λέξεις αυτές. Τα παιδιά γνωρίζουν από άλλες δραστηριότητες που δημιουργήσαμε παραμύθι και ζητούν να χρησιμοποιηθεί ο κύβος όπου θα απεικονίζονται τα αντικείμενα του μουσείου. Έτσι ρίχνοντας τον κύβο και ανάλογα με το αντικείμενο που τύχαινε δημιουργήθηκε η εξής ιστορία (Πίν. 2):

Πίνακας 2. Η ιστορία που δημιούργησαν τα παιδιά.

Η Ελένη και ο τσαγκάρης

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια κοπέλα που την έλεγαν Ελένη, αυτή ήταν μοδίστρα και ήξερε να ράβει τα πιο όμορφα ρούχα. Ήταν όμως φτωχιά και δεν είχε λεφτά να αγοράσει μια ραπτομηχανή. Μια μέρα στον ύπνο της εμφανίστηκε μια νεραίδα και της είπε πως στο δάσος, υπάρχει ένα σπίτι όπου ζει ένας τσαγκάρης, που έχει δυο μαγικά ψαλίδια και ένα καλαπόδι και φτιάχνει τα πιο όμορφα παπούτσια για όλους τους άρχοντες του τόπου. Αν πήγαινε σε αυτόν θα μπορούσε να την βοηθήσει. Η Ελένη ξεκίνησε την άλλη μέρα να ψάχνει στο δάσος το σπίτι του τσαγκάρη, μέχρι που την έπιασε η νύχτα, απελπισμένη όπως ήταν άκουσε έναν δυνατό θόρυβο και όπως γυρνάει βλέπει ένα μικρό παραθυράκι με φως, πηγαίνει κοντά και τι να δει, ήταν ένας μάγειρας που έσπαγε καρύδια στο γουδί για να φτιάξει μια καρυδόπιτα να την πάει σε έναν άρχοντα την επόμενη μέρα. Η Ελένη του είπε την ιστορία της και εκείνος της έδωσε μια ανέμη και μια ραπτομηχανή και της είπε πως σε αυτό το σπίτι ζει και ο τσαγκάρης. Η Ελένη δούλεψε όλη νύχτα και έφτιαξε τα πιο όμορφα ρούχα. Το πρωί μόλις τα είδε ο τσαγκάρης της πρότεινε να τα δώσει στον άρχοντα που θα του πήγαινε και αυτός τα παπούτσια και ο μάγειρας την καρυδόπιτα για να πληρωθούν. Έτσι και το έκαναν. Ο άρχοντας ενθουσιάστηκε και με τα ρούχα που έφτιαξε η Ελένη στη ραπτομηχανή, και με τα παπούτσια του τσαγκάρη που τα έφτιαξε στο καλαπόδι αλλά και με την καρυδόπιτα του μάγειρα που έσπασε τα καρύδια στο γουδί.

...Και αν κάποιος περάσει έξω από το σπίτι του, ο άρχοντας σίγουρα θα τρώει ακόμα.....

3.4.3. Παρατήρηση – Αναστοχασμός

Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας, στη συγκεκριμένη δράση τα παιδιά απόλαυσαν τη ρίψη του κύβου. Αυτό τους έκανε να έχουν περισσότερη πειθαρχία στο να περιμένουν τη σειρά τους. Τα παιδιά χρησιμοποίησαν στην ιστορία γεγονότα από άλλα παραμύθια που ήξεραν. Όμως με τη δημιουργία του παραμυθιού μπόρεσαν να κατανοήσουν τις έννοιες ραπτομηχανή, ανέμη, καλαπόδι, γουδί, τσαγκάρης και μοδίστρα χωρίς να χρειαστεί ο εκπαιδευτικός να αναλύσει πολύ τις έννοιες γιατί αμέσως τις ενέταξαν στον καθημερινό λόγο. Τα παιδιά περίμεναν τη σειρά τους και ο ένας συμπλήρωνε τις ιδέες του άλλου. Την επόμενη μέρα τα παιδιά έκαναν την εικονογράφιση του παραμυθιού με δικές τους ζωγραφιές και συμπεριέλαβαν και κάποιες εικόνες (Εικ.3). Η ζωγραφική είναι μια τεχνική που βοηθάει τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τις λεπτομέρειες (Shaffer, 2019).



Εικόνα 3: Τα στάδια δημιουργίας του βιβλίου (προσωπικό αρχείο)

3.5.1. Δραστηριότητα: Δημιουργία αφίσας

Τα παιδιά χρησιμοποίησαν την κόλλα και το ψαλίδι εξασκώντας τους λεπτούς χειρισμούς για να δημιουργήσουν μια αφίσα που περιέχει εικόνες των αντικειμένων αλλά και πληροφορίες για αυτά, όπως μας τις έδωσαν από το μουσείο (Εικ. 4). Στη δράση αυτή κυριάρχησε η συνεργασία και η αλληλεπίδραση. Η προσχολική ηλικία είναι βασική για την ανάπτυξη των λεπτών χειρισμών και ο καθένας έχει τον δικό του ρυθμό ανάπτυξης (Shaffer, 2019).

3.5.2. Παρατήρηση – Αναστοχασμός

Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας, τα παιδιά φάνηκαν να συνεργάζονται καλά μοιραζόμενα τις δουλειές. Έδειξαν ενδιαφέρον για το αισθητικό αποτέλεσμα και δούλευαν με ενθουσιασμό. Ήθελαν ότι φτιάξουν να έχει ωραίο αισθητικό αποτέλεσμα (Πίν. 3). Οι πληροφορίες που συμπεριελήφθησαν στην αφίσα είχαν ως στόχο να βάλουν τα παιδιά στη διαδικασία του γραπτού λόγου και της προανάγνωσης ενισχύοντας τη φιλιαναγνωσία. Η παιδαγωγός-ερευνήτρια αρχικά διάβασε τις πληροφορίες των αντικειμένων που μας είχαν δοθεί από το μουσείο. Κάνοντας όμως αναστοχασμό και κατανοώντας πως δεν είναι δυνατόν τα παιδιά να εμπεδώσουν αυτές τις πληροφορίες ούτε να αφιερώσουν άλλον χρόνο στις πληροφορίες αυτές, καθώς ήταν πολύ μικρά σε ηλικία και δεν είχε νόημα γι' αυτά, ούτε και μπορούσαν να συγκεντρωθούν περισσότερο, η ερευνήτρια θεώρησε πως το να δοθούν οι πληροφορίες αυτές σε φωτοτυπία στους γονείς, ώστε να διαβάσουν και αυτοί τις πληροφορίες και να συζητήσουν με τα παιδιά τους για τα αντικείμενα αυτά θα ήταν βοηθητικό στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι πληροφορίες αυτές δόθηκαν σε φυλλάδιο και στους γονείς κάποιες μέρες πριν την παρουσίαση, ώστε να γνωρίζουν τι πρόκειται να δουν στην παρουσί-

αση και ταυτόχρονα να προκληθούν συζητήσεις για τα αντικείμενα και στον χώρο του σπιτιού, ώστε να γίνει εμπέδωση του γνωστικού αντικειμένου και ταυτόχρονα να ενισχυθεί η τριαδική σχέση παιδί, γονέας και εκπαιδευτικός. Με τον τρόπο αυτόν θα ενισχυθεί και το έργο του εκπαιδευτικού.



Εικόνα 4: τα στάδια δημιουργίας της αφίσας (προσωπικό αρχείο)

Πίνακας 3: Από το ημερολόγιο της ερευνήτριας

Μαθητής 1: Θέλω να είναι η πιο ωραία αφίσα

Μαθητής 2: Εγώ θα βάζω την κόλλα

3.6.1. Δραστηριότητα: Δημιουργία ομοιώματος κεντημένου ψωμιού

Τα παιδιά είχαν εντυπωσιαστεί με το στολισμένο ψωμί και ήθελαν πάρα πολύ να εμπλακούν στη συγκεκριμένη δράση. Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας υπήρξε ολική συμμετοχή, όλοι ήθελαν κάτι να φτιάξουν. Ζύμωσαν αρχικά τον πηλό και στη συνέχεια αφού του έδωσαν σχήμα σφαιρικό άρχισαν να φτιάχνουν στολίδια (Εικ. 5). Φτιάχτηκαν πάρα πολλά στολίδια και οι μαθητές ζήτησαν συνέχεια πηλό και δεν ήθελαν να σταματήσουν, ένας μαθητής άρχισε να κλαίει όταν τελείωσε ο πηλός. Η δράση είχε μεγάλη επιτυχία. Τα παιδιά ήθελαν να δημιουργήσουν ένα ψωμί που να μοιάζει με αυτό που είδαν στην εικόνα που τους έδειξα. Ταυτόχρονα τους διηγήθηκα το πώς χρησιμοποιούσαν αυτά τα ψωμιά τα παλιά χρόνια, δηλαδή ότι οι άνθρωποι στόλιζαν αυτά τα ψωμιά όταν είχαν κάποιον γάμο ή βάφτιση και συνήθως έφτιαχναν και δυο πουλιά, όπου το ένα συμβολίζει τον γαμπρό και το άλλο τη νύφη και πως έφτιαχναν πολλά λουλούδια και ρόδα για να είναι η ζωή τους ρόδινη.

3.6.2. Παρατήρηση – Αναστοχασμός

Η αρχική σκέψη ήταν να φτιάξουν το ψωμί με ζυμάρι, όμως θεωρώντας η ερευνήτρια ότι σαν υλικό δεν διατηρείται στον χρόνο προτιμήθηκε ο πηλός. Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας κατά την υλοποίηση των δράσεων, τα παιδιά συζητούσαν για αυτά που έφτιαχναν και επαναλάμβαναν πολλές από τις διηγήσεις μου. Έτσι τα παιδιά ήθελαν με

έντονη επιθυμία να αναπαραστήσουν στο ψωμί αυτά που άκουσαν. Σύμφωνα με το γνωμικό «Κάθε αντικείμενο αφηγείται μια ιστορία», η δημιουργία του στολισμένου ψωμιού με πηλό ταξίδεψε τα παιδιά στην ιστορία του παρελθόντος, που είναι η κουλούρα που έφτιαχναν στους γάμους, φέρνοντάς τους σε επαφή με την κουλτούρα της περιοχής, τα ήθη και τα έθιμα του τόπου και την παράδοση, δηλαδή το αντικείμενο αυτό μεταδίδει νόημα σε πολλαπλά επίπεδα (Shaffer, 2019).



Εικόνα 5: Δημιουργία κεντημένου ψωμιού με πηλό (προσωπικό αρχείο).

3.7.1. Δραστηριότητα: Δημιουργία ψηφιακού μουσείου

Η επαφή με το μουσείο βοηθάει τα παιδιά που το επισκέπτονται να το προσεγγίσουν διαθεματικά, συνδέοντάς το και με τα μαθήματα του σχολείου καθώς διοργανώνονται δράσεις που περιλαμβάνουν όλους τους τομείς ανάπτυξης. Τα παιδιά ερχόμενα σε επαφή με ποικίλες δραστηριότητες μπορεί να προσεγγίσουν το έκθεμα ιστορικά ή γεωγραφικά, να συνεργαστούν και να προκύψει μια ομαδική εργασία που μπορεί να περιλαμβάνει αισθητική αγωγή, εικαστικά, μαθηματικά, ή ακόμα ο εκπαιδευτικός να κάνει μέχρι και περιβαλλοντική εκπαίδευση με αφορμή αυτές τις δράσεις (Ντολιοπούλου, 2002).

Το ψηφιακό μουσείο είναι η εξέλιξη του μουσείου που γνωρίζουμε ως σήμερα, καθώς παρουσιάζει τις συλλογές του με διαφορετικό τρόπο, μέσα από εικόνες με ψηφιοποιημένα εκθέματα. Τα εκθέματα παρουσιάζονται είτε σε ψηφιακή μορφή, παρουσιάζοντας το μουσείο ακριβώς όπως είναι ή παρουσιάζονται σε φανταστικό περιβάλλον, σε χώρους εικονικούς που δεν υπάρχουν στην πραγματικότητα. Αυτός ο νέος τρόπος μπορεί να είναι ακόμα και μια εφαρμογή. Δίνει μια άλλη διάσταση στην έννοια του μουσείου καθώς οι πληροφορίες του μουσείου διαδίδονται γρήγορα και πιο διευρυμένα. Το μουσείο παίρνει μια άλλη διάσταση από αυτή που έχει, έχοντας νέες προοπτικές, εμπλουτίζοντας όλες τις λειτουργίες του με τις νέες τεχνολογίες και συμπληρώνοντας τον ρόλο του παραδοσιακού, καθώς και μέσα από το διαδίκτυο μπορούν να παρουσιαστούν οι εκθέσεις του. Έτσι το μουσείο, μπορεί να το επισκεφτεί κανείς με φυσική παρουσία, το μουσείο μπορεί να πάει

στο σχολείο με μουσειοσκευές ή μουσειοβαλίτσα ή ακόμα να παρατηρήσει ή να παρακολουθήσει κάποιος ένα πρόγραμμα από απόσταση δια μέσου του ψηφιακού μουσείου. Οι πληροφορίες του ψηφιακού μουσείου, μπορούν να διαδοθούν γρήγορα σε όλον τον κόσμο, δεν καταλαμβάνει καθόλου χώρο και μπορεί να το επισκεφτεί κανείς οποιαδήποτε ώρα (Συλαίου, 2020).

Παρατηρώντας την εξελικτική πορεία της έρευνας παρατηρούνται τα εξής:

Αρχικά τα παιδιά παρατήρησαν το βίντεο με τις εικόνες που απεικόνιζαν κάποια αντικείμενα του Ευρωπαϊκού Μουσείου Άρτου Βαρνάβα. Στη συνέχεια έμαθαν λεπτομέρειες για τα αντικείμενα και αξιοποίησαν τις εικόνες που τα απεικονίζουν, δημιουργώντας ένα βιβλίο και μια αφίσα. Οι δράσεις αυτές συμπληρώθηκαν με το ομοίωμα κεντημένου ψωμιού και ολοκληρώθηκαν με τη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου, ώστε να εμπεδωθούν οι γνώσεις και το λεξιλόγιο για τα αντικείμενα που παρουσιάστηκαν. Συνεπώς, τα παιδιά έχοντας εμπλακεί με όλες τις αναγραφόμενες δράσεις είχαν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν με ευχέρεια στο λεξιλόγιό τους τα τις έννοιες γουδί, καλαπόδι, ανέμη, ραπτομηχανή. Ταυτόχρονα με όλες αυτές τις δράσεις τα παιδιά συζητούσαν, συμφωνούσαν, διαφωνούσαν, και συνεργάζονταν βελτιώνοντας τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Η δημιουργία του ψηφιακού μουσείου στόχευε στο να ενταχτεί στην παιδαγωγική πράξη η τεχνολογία και να συνδυαστεί με το συγκεκριμένο project. Η δημιουργία του ψηφιακού μουσείου είναι μια καινοτομία που προτάθηκε από την παιδαγωγό-ερευνήτρια. Ο στόχος είναι να γίνει παιχνιδιποίηση των αντικειμένων καθώς με αυτόν τον τρόπο αφομοιώνονται βασικές έννοιες και κατακτώνται πληροφορίες του πολιτισμού και της κοινωνίας ευκολότερα (Πετρίδης, 2019).

Στην πράξη η παιδαγωγός-ερευνήτρια μαζί με μια ομάδα παιδιών ασχολήθηκαν στον χώρο όπου υπάρχει ο υπολογιστής με τη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου. Ο παιδαγωγός πάτησε στον υπολογιστή «Δημιουργία ψηφιακού μουσείου», όπου εμφανίστηκε ένα κτίριο, και τα παιδιά διάλεξαν τα χρώματα στους τοίχους και στα πατώματα, παρακολούθησαν πώς η παιδαγωγός ερευνήτρια τοποθέτησε τις φωτογραφίες με τα αντικείμενα και τις πληροφορίες για τα αντικείμενα αυτά μέσα στους χώρους του ψηφιακού μουσείου κι έπειτα, στο κάθε παιδί ξεχωριστά δόθηκαν οδηγίες για το πώς μπορεί να κάνει την περιήγηση στο ψηφιακό μουσείο. Στην εκπαιδευτική διαδικασία δόθηκε μια διαφορετική διάσταση στη μάθηση καθώς οι μαθητές παρατήρησαν τη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου, διάλεξαν χρώμα σε τοίχους και πάτωμα και χρησιμοποιήθηκε το ποντίκι για να πραγματοποιηθεί η περιήγηση. Με τον τρόπο αυτό ενισχύθηκαν οι μαθησιακές δεξιότητες (Goehlich, 2003).

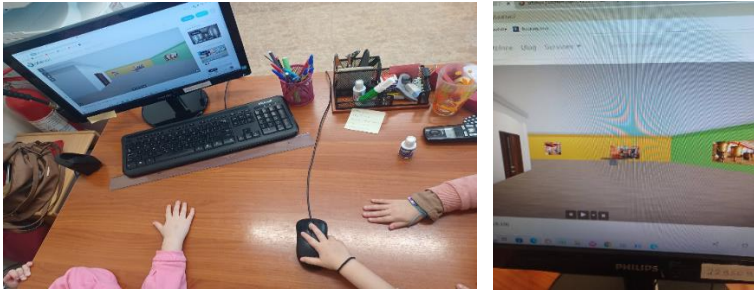
Έτσι το κάθε παιδί είχε τη δυνατότητα πατώντας στα εικονικά πατουσάκια να φτάσει στο αντικείμενο που επιθυμούσε και πατώντας πάνω στην εικόνα να εμφανιστούν οι πληροφορίες για το συγκεκριμένο αντικείμενο, τις οποίες διάβαζε η παιδαγωγός-ερευνήτρια. Με τον τρόπο αυτόν είχαν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με τα ψηφιακά μέσα, να μάθουν να χρησιμοποιούν το ποντίκι και να είναι σε επαφή με την εικονική πραγματικότητα και να

εμπεδώσουν τις πληροφορίες που τους δόθηκαν. Αυτό είναι σημαντικό για την εποχή μας καθώς η πρόοδος της τεχνολογίας και η επαφή και η πρόσβαση στα ψηφιακά μέσα είναι μέρος της καθημερινότητάς μας, όταν βέβαια χρησιμοποιείται με τον σωστό τρόπο και χωρίς να σπαταλάται όλος ο χρόνος στα ψηφιακά μέσα (Culatta, 2022).

3.7.2. Παρατήρηση – Αναστοχασμός

Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας, τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με το ψηφιακό μουσείο και ήθελαν να περιηγούνται συνεχώς. Περίμεναν όμως τη σειρά τους, μέχρι να ολοκληρωθεί η περιήγηση από τον προηγούμενο. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας, επιπλέον δοκιμάστηκαν πολλοί χρωματισμοί για τους τοίχους, στην πραγματικότητα δεν τους ενδιέφερε τι χρώμα θα έμπαινε, αλλά ενθουσιάζονταν από τη διαδικασία που άλλαζε το χρώμα με το πάτημα ενός κουμπιού. Για να δημιουργηθεί το ψηφιακό μουσείο και να χρησιμοποιηθούν οι φωτογραφίες που είχε προηγηθεί άδεια για τα πνευματικά δικαιώματα από το μουσείο, καθώς χρησιμοποιήθηκε υλικό που μας έστειλαν οι ίδιοι οι συντελεστές του μουσείου στα πλαίσια της συνεργασίας μας και της συνδημιουργίας, Επίσης το υλικό αυτό είναι διαθέσιμο στο κοινό και υπάρχει και στο ίντερνετ. Για τη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου δημιουργήθηκε από την παιδαγωγό-ερευνήτρια λογαριασμό στο artsteps και έγινε σύνδεση με το «sign up». Στη συνέχεια μαζί με τα παιδιά πραγματοποιήθηκαν διάφορες επιλογές σχετικά με τους τοίχους, τα χρώματα, τις πόρτες και τοποθετήθηκαν από την παιδαγωγό –ερευνήτρια τα εκθέματα. Ένα βελάκι και τα πατουσάκια τοποθετήθηκαν στην είσοδο του μουσείου και με το πάτημα «unlocked» στην πόρτα, η πόρτα έμεινε ανοιχτή. Με διπλό «κλικ» μπορεί κάποιος να περιηγηθεί στο μουσείο. Με το «publish» το μουσείο μας ήταν έτοιμο (Εικ. 6). Τα παιδιά ήταν ενθουσιασμένα με όλη τη διαδικασία και έδειξαν υπομονή στη δημιουργία του. Βέβαια η παιδαγωγός ερευνήτρια είχε κάνει την προεργασία ώστε να μην χαθεί χρόνος στη δημιουργία και χαθεί το ενδιαφέρον των παιδιών. Αξίζει βέβαια να σημειωθεί ότι αυτό που έχει σημασία για την προσχολική ηλικία δεν είναι να μάθουν να φτιάχνουν ψηφιακά μουσεία, αλλά να μπαίνουν στη διαδικασία σκέψης, να παίρνουν διαφορετικά ερεθίσματα, να μάθουν να συνεργάζονται και να περιμένουν τη σειρά τους (Ντολιοπούλου,2002). Τα παιδιά με την ολοκλήρωση του ψηφιακού μουσείου ήταν χαρούμενα, χειροκροτούσαν και χοροπηδούσαν με το αποτέλεσμα. Παρακάτω είναι το link του ψηφιακού μουσείου που δημιουργήθηκε:

<https://www.artsteps.com/view/65353d8132f7e8d65ddf3e07>



Εικόνα 6: Το ψηφιακό μουσείο (προσωπικό αρχείο)

3.8. Γ' κύκλος: Υλοποίηση της παρουσίασης

Ο τρίτος κύκλος αποτελεί την συνέχεια και την εξέλιξη του δεύτερου κύκλου. Η υλοποίηση αυτής της δράσης πραγματοποιήθηκε σε άλλον χώρο εκτός σχολείου, συγκεκριμένα στο Ευρωπαϊκό μουσείο άρτου. Ο κύκλος αυτός αποτελεί μεγάλο κομμάτι της ερευνητικής διαδικασίας καθώς, πραγματοποιείται εκτός σχολικού περιβάλλοντος και αναμένονται να καταγραφούν πολλές και διαφορετικές συμπεριφορές των παιδιών με βάση την παρουσίαση που θα υλοποιηθεί αλλά και με βάση τις εντυπώσεις από την επίσκεψή μας σε αυτό.

Η διάρκεια αυτού του κύκλου ήταν μια μέρα όπου πραγματοποιήθηκε η επίσκεψη. Οι συνθήκες ήταν ιδιαίτερες καθώς υπήρξε και άγνωστος κόσμος στον οποίο έπρεπε να παρουσιάσουν τα παιδιά (οι συντελεστές του μουσείου και οι γονείς των παιδιών που μπορεί να μην γνώριζαν τα παιδιά).

3.8.1. Αρχικός σχεδιασμός

Κατά τη δράση αυτή, παρόλο που όλα μοιάζουν έτοιμα, καθώς οι δράσεις στο σχολείο έχουν ολοκληρωθεί και η μουσειοβαλίτσα είναι έτοιμη, διατυπώνονται κάποιες αγωνίες από την πλευρά της ερευνήτριας καθώς υπάρχουν παιδιά που είναι περισσότερο εσωστρεφή και πιθανόν να μην τα καταφέρουν στην παρουσίαση, δυσχεραίνοντας και τον τρόπο που θα παρουσιάσουν και τα άλλα παιδιά.

3.8.2. Παρουσίαση στο μουσείο

Κατά την εξέλιξη του Γ' κύκλου, οι συμμετοχικές δραστηριότητες έχουν λάβει τέλος και τώρα αναμένεται η προσφορά της μουσειοβαλίτσας και η παρουσίαση των παιδιών. Τα παιδιά προετοιμασμένα και εξοπλισμένα με τη μουσειοβαλίτσα, πραγματοποίησαν την επίσκεψή τους και την παρουσίασή τους στο μουσείο. Η μουσειοβαλίτσα με τα αντικείμενά που περιέχει είναι το συνολικό αποτέλεσμα ενός project από οργανωμένες δράσεις. Η Μουσειοβαλίτσα όπως φαίνεται και στην εικόνα (Εικ.7), περιείχε την αφίσα με τις φωτογραφίες όπου απεικονίζονται τα αντικείμενα του μουσείου, τον κύβο με τις εικόνες, όπου κάθε παιδί έριχνε τον κύβο και όποια εικόνα τύχαινε, προσαρμοζόταν η ιστορία σύμφωνα με την εικόνα, το βιβλίο με την ιστορία που δημιούργησαν και εικονογράφησαν τα παιδιά με τις ζωγραφιές

τους και με φωτογραφίες των αντικειμένων και το ομοίωμα του κεντητού ψωμιού. Η μουσειοβαλίτσα παραδόθηκε ως δώρο στο μουσείο, καθώς τα παιδιά έχοντας υιοθετήσει το μουσείο, έγιναν συνδημιουργοί και προσέφεραν αντικείμενα που είναι στην ευχέρεια του μουσείου για το πώς θα τα χρησιμοποιήσει. Θα μπορούσε το μουσείο τη μουσειοβαλίτσα να τη δανείζει σε άλλα σχολεία, ώστε να έρχονται σε επαφή από τον χώρο του σχολείου τους και άλλα παιδιά με αντικείμενα του μουσείου. Επίσης το link θα μπορούσε να σταλεί και σε άλλα σχολεία ώστε να μπορέσουν και άλλα παιδιά να επισκεφτούν το μουσείο ψηφιακά.



Εικόνα 7: Η μουσειοβαλίτσα στο σχολείο και στο μουσείο

3.8.3. Παρατήρηση – Αναστοχασμός

Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας και παρόλες τις ανησυχίες σχετικά με την παρουσίαση παρατηρήθηκε κατά τη διεξαγωγή της έρευνας ότι τα παιδιά, γνωρίζοντας το πόσο σημαντικό είναι το έργο που έχουν δημιουργήσει και έχοντας στο μυαλό τους την έννοια της προσφοράς, της συνδημιουργίας και της υιοθεσίας του μουσείου, ξεκίνησαν με διακαή πόθο για την επίσκεψή τους στο μουσείο. Με ενθουσιασμό έδειξαν τα αντικείμενα που είχαν δημιουργηθεί στο σχολείο και διηγήθηκαν σε κλίμα ζεστό μέσα στον χώρο του μουσείου την ιστορία που είχαν ετοιμάσει, έδειχναν χαρούμενοι να απολαμβάνουν την μετάδοση γνώσεων και την προσφορά της μουσειοβαλίτσας. Οι μαθητές παρουσίασαν σύμφωνα με τις οδηγίες που τους είχαν δοθεί στο σχολείο. Πιο συγκεκριμένα για την επιτυχία της παρουσίασης η παιδαγωγός-ερευνήτρια είχε ορίσει ποιοι μαθητές θα πουν τι και κάνοντας αναστοχασμό τοποθέτησε σε κάθε ρόλο δυο μαθητές σε περίπτωση που κάποιος δεν ήθελε να μιλήσει να παρουσιάσει ο άλλος. Κατά την πορεία της έρευνας, δεν παρατηρήθηκε κάτι τέτοιο, αντιθέτως ο ένας παρακινούσε τον άλλον και ήθελαν όλοι να μιλήσουν και να παρουσιάσουν τα αντικείμενα, καθώς και να εξιστορήσουν την ιστορία που είχαν δημιουργήσει. Επομένως, η δράση υλοποιήθηκε και οι στόχοι επιτεύχθηκαν όπως είχε διαμορφωθεί στον αρχικό σχεδιασμό του κύκλου, υπήρξε ενεργός συμμετοχή και συνεργασία. Η συγκρότηση της συγκεκριμένης παρουσίασης απαιτεί συγκεκριμένες δεξιότητες και εμπλέκει τους μαθητές στη διαδικασία της συνεργασίας ώστε να παρουσιάσουν αυτά που συνδημιούργησαν. Τα παιδιά εξασκήθηκαν στους νέους γραμματισμούς και η χρήση πολλαπλών μεθόδων μάθησης τους οδήγησε στους πολυγραμματισμούς, τα ψηφιακά μέσα και συγκεκριμένα

ο υπολογιστής χρησιμοποιήθηκε ως μέσο μάθησης και κυρίως ως μέσο πρακτικής (Kalantzis et al., 2019).

3.9. Καταγραφή παρατηρήσεων ερευνήτριας με συγκεκριμένες κλείδες παρατήρησης

Οι συγκεκριμένες κλείδες παρατήρησης χρησιμοποιήθηκαν από την ερευνήτρια για να συγκεντρωθούν περισσότερα στοιχεία σχετικά με τη συμπεριφορά, με τα συναισθήματα και την ομαδικότητα των παιδιών, αλλά και για τη χρήση της τεχνολογίας και των ψηφιακών δράσεων στον χώρο του βρεφονηπιακού σταθμού. Επίσης οι συγκεκριμένες κλείδες θα χρησιμοποιηθούν και για να γραφτούν ανάλογες παρατηρήσεις που θα βοηθήσουν στον αναστοχασμό και στη διεξαγωγή ερευνών με παρόμοιο περιεχόμενο.

Πίνακας 4: Καταγραφή συμπεριφορών κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δράσεων

	ΠΟΛΥ	ΛΙΓΟ	ΚΑΘΟΛΟΥ
Εξέφρασε συναισθήματα	8/10	1/10	1/10
Έδειξε ενδιαφέρον για τις δράσεις	10/10	0/10	0/10
Έδειξε να απολαμβάνει τη δράση	8/10	2/10	0/10
Έδειξε πειθαρχία	6/10	2/10	0/10
Έδειξε υπομονή	6/10	4/10	0/10
Έδειξε θάρρος και πρωτοβουλία	7/10	3/10	0/10
Έδειξε αγανάκτηση- δυσαρέσκεια	0/10	1/10	9/10

Παρατηρώντας τον παραπάνω πίνακα (Πίν. 4) βλέπουμε τα αποτελέσματα από τη συμπλήρωση κλειδας παρατήρησης σχετικά με **το συναίσθημά τους** (καταγραφή από τις τρεις δράσεις, βιβλίο, αφίσα, ομοίωμα ψωμιού). Παρατηρήθηκε ότι το σύνολο των παιδιών ενδιαφερόταν για τις δράσεις, εξέφραζε συναισθήματα και οι περισσότεροι απολάμβαναν τις δράσεις, ενώ δυσαρέσκεια εξέφρασε μόνο ένας μαθητής και αυτός γιατί δεν ήθελε να τελειώσουν οι δράσεις. Γενικά τα μεγαλύτερα σε ηλικία (κατά μήνες) παιδιά, έδειξαν πειθαρχία και υπομονή, ενώ σχεδόν όλα έπαιρναν πρωτοβουλίες για να έρθει εις πέρας η εργασία που είχαν αναλάβει.

Πίνακας 5: Από το ημερολόγιο της ερευνήτριας

Μερικές φράσεις τους όπως καταγράφηκαν:

Μαθητής1:-Κοίτα τι έφτιαξα!

Μαθητής2:-Σου αρέσει αυτό που έκανα;

Μαθητής 3: -Ελα να ζωγραφίσουμε μαζί

Μαθητής 4:-Έφτιαξα το τέλειο γουδί

Μαθητής 5:- Δεν θα το πάρεις σπίτι σου είναι για το σχολείο

Τα συναισθήματα που συνήθως εκφράστηκαν ήταν χαράς και ανυπομονησίας ώστε να φτάσουν στο τελικό αποτέλεσμα, κάποιοι εξέφρασαν τα συναισθήματά τους χοροπηδώντας όταν ολοκληρωνόταν η δράση από χαρά, ένα κοριτσάκι αγκάλιασε τη φίλη της και πολλοί έρχονταν να μου δείξουν τι έφτιαξαν και με ρωτούσαν αν μου αρέσει γιατί τους ενδιέφερε και η δική μου γνώμη.

Από τις σημειώσεις του ημερολογίου της ερευνήτριας (Πίν. 5) φαίνεται πώς τα παιδιά επιζητούν την επιβράβευση σε αυτό που κάνουν, καθώς γι' αυτά είναι μια πολύ σοβαρή δουλειά που έχουν αναλάβει, μέσα από τις κινήσεις τους να χοροπηδούν και να αγκαλιάζουν είναι μια μη λεκτική επικοινωνία όπου εκφράζονται θετικά συναισθήματα χαράς και ενθουσιασμού, κάποιοι δουλεύουν μαζί και φαίνεται η συνεργασία που έχει αναπτυχθεί και τέλος ένας μαθητής δίνει οδηγίες ότι η εργασία πρέπει να παραμείνει στο σχολείο.Εδώ φαίνεται ότι έχουν καταλάβει τον σκοπό των δράσεων. Η καταγραφή αυτή έγινε κατά τη διάρκεια της εικονογράφησης του βιβλίου.

Πίνακας 6: Αποτελέσματα από τη συμπλήρωση κλείδας παρατήρησης σχετικά με την ομάδα (καταγραφή από τις τρεις δράσεις, βιβλίο, αφίσα, ομοίωμα ψωμιού)

	ΠΟΛΥ	ΛΙΓΟ	ΚΑΘΟΛΟΥ
Συνεργάστηκε με τους συμμαθητές του	9/10	1/10	0/10
Ακολούθησε οδηγίες	8/10	1/10	1/10
Έκανε ερωτήσεις	7/10	2/10	1/10
Πρότεινε λύσεις	7/10	2/10	1/10
Σεβάστηκε την ομάδα	9/10	1/10	0/10
Χάρηκε τη συνεργασία	8/10	1/10	1/10

Παρατηρώντας τα αποτελέσματα από την κλείδα παρατήρησης (Πίν. 6) τα παιδιά δείχνουν να ξέρουν να λειτουργούν ομαδικά σεβόμενοι την ομάδα που δουλεύουν μαζί, οι περισσότεροι ήθελαν να είναι τυπικοί στις οδηγίες που τους είχαν δοθεί γι' αυτό, έκαναν συνεχώς ερωτήσεις, ώστε να είναι τυπικοί και πρότειναν λύσεις. Κάποια παιδιά περισσότερο εσωστρεφή έδειχναν αρχικά δισταγμό, στη συνέχεια όμως έθεσαν και αυτά κάποια ερωτήματα και πρότειναν λύσεις, μιμούμενοι τους συμμαθητές τους. Στο σημείο αυτό βλέπουμε την αξία της συνεργασίας και το πώς κάποιοι επηρεάζονται από την ομάδα, π.χ. κάποιος έδιναν ο ένας στον άλλον οδηγίες: «*Βάλε την εικόνα ψηλά, αυτό θα το κολλήσουμε από κάτω*» (από το ημερολόγιο της ερευνήτριας). Ωστόσο υπήρξε και ένας μαθητής που δεν ακολούθησε την ομάδα και τις οδηγίες και δεν φάνηκε να ενδιαφέρεται όλες τις στιγμές για το θέμα, όμως δεν ενόχλησε ποτέ την ομάδα. Όποτε εκείνος ήθελε συμμετείχε δυναμικά, όποτε δεν ήθελε μπορεί να ζωγράφιζε δικά του θέματα ή να κόλλαγε τις εικόνες αλλά να μην ήθελε να μοιραστεί την κόλλα.

Επίσης το συγκεκριμένο παιδί ήθελα πάντα να συμμετέχει με τον δικό του τρόπο (Πίν. 7), όπου όταν ειπώθηκε πως πρέπει να φτιάξουμε ζωγραφίες για το βιβλίο μας σχετικές με το παραμύθι που δημιουργήθηκε, ο συγκεκριμένος μαθητής, όπως αναφέρει, ήθελε να φτιάξει αυτό που είχε στο μυαλό του. Συγκεκριμένα είχε φανταστεί να φτιάξει ένα πολεμικό πλοίο. Από την απάντησή του βέβαια γίνεται κατανοητό ότι δεν το έκανε σκόπιμα, απλώς δούλευε πιο αυθόρμητα. Η συμμετοχή του συγκεκριμένου μαθητή με τον δικό του τρόπο στη συνδημιουργία, επιβεβαιώνει την ελευθερία έκφρασης και σκέψης που υπήρξε στις δράσεις.

Πίνακας 7. Καταγραφή από την εικονογράφηση του βιβλίου

Από το ημερολόγιο της ερευνήτριας: Ερευνήτρια:- Τι έφτιαξες Μαθητής:- Ένα πολεμικό πλοίο Ερευνήτρια:- Δεν ήθελες να φτιάξεις μια ζωγραφιά για το παραμύθι μας; Μαθητής:-Το μυαλό μου αυτό βρήκε. Ερευνήτρια:- Δεν σου αρέσει το παραμύθι μας; Μαθητής:- Μου αρέσει το παραμύθι αλλά μου αρέσει και αυτή η ζωγραφιά.

Με τις ερωτήσεις που τους τέθηκαν από την παιδαγωγό-ερευνήτρια μπήκαν στην διαδικασία σκέψης στο να εκφράσουν λεκτικά τα συναισθήματά τους, τις επιθυμίες τους και να τα διαχειρίζονται και να συνυπάρχουν στο πλαίσιο της ομαδικής δράσης και συνεργασίας.

Πίνακας 8: Αποτελέσματα από τις απαντήσεις των παιδιών στο ερωτηματολόγιο.

	Εύκολη	Δύσκολη	Λίγο εύκολη και Λίγο Δύσκολη
Η δημιουργία του ψηφιακού μουσείου σου φάνηκε:	6/10	2/10	2/10
Η παρουσίαση σου φάνηκε:	6/10	2/10	2/10
Η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή σου φάνηκε:	8/10	0/10	2/10
Η περιήγηση στο ψηφιακό μουσείο σου φάνηκε:	10/10	0/10	0/10

Σύμφωνα με τα συγκεκριμένα αποτελέσματα (Πίν. 8) φαίνεται πως το ψηφιακό μουσείο τράβηξε την προσοχή των παιδιών, όμως φαίνεται από τις απαντήσεις που έδωσαν ότι προτιμούν να περιηγηθούν σε αυτό παρά να το δημιουργήσουν, καθώς αυτό απαιτεί περισσότερο χρόνο και υπομονή που μόνο κάποιοι ανταποκρίθηκαν σύμφωνα και με τις

παρατηρήσεις της ερευνήτριας. Αυτό που τους τράβηξε το ενδιαφέρον ήταν ότι μπορούσαν να επιλέγουν χρώματα για τους τοίχους και τα πατώματα και να βλέπουν πώς αυτό γίνεται στην πράξη. Σχετικά με την παρουσίαση, έξι στους δέκα μαθητές απάντησαν πώς τους φάνηκε εύκολη σαν διαδικασία, οι υπόλοιποι όμως παρόλο που συμμετείχαν, απάντησαν πως βρήκαν δυσκολίες (Πίν. 8).

Πίνακας 9. Απαντήσεις σχετικές με την τεχνολογία, το ψηφιακό μουσείο και την παρουσίαση

	ΝΑΙ	ΌΧΙ
Σου άρεσε που φτιάξαμε το ψηφιακό μουσείο;	10/10	0/10
Θα ήθελες να φτιάξεις και άλλο ψηφιακό μουσείο;	10/10	0/10
Σου άρεσε το αληθινό-ψηφιακό μουσείο;	10/10	0/10

Γενικότερα η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή άρεσε σε κάποιους, όμως κάποιοι βρήκαν τη χρήση του δύσκολη (Πίν.9). Το αληθινό μουσείο τους άρεσε εξίσου με το ψηφιακό, στο ένα έζησαν την εμπειρία και το άλλο το είδαν σαν παιχνίδι. Ωστόσο όλοι θέλουν να ξαναφτιάξουν και κάποιο άλλο ψηφιακό μουσείο. Συνοψίζοντας, τα παιδιά συμμετείχαν και στη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου και τους δόθηκε η ευκαιρία να πατήσουν κάποιο κουμπί σύμφωνα με τις οδηγίες της ερευνήτριας στον υπολογιστή κατά τη διάρκεια της δημιουργίας. Αξίζει να παρατηρηθεί όμως ότι αυτό που τελικά τράβηξε το ενδιαφέρον τους ήταν κυρίως η περιήγηση στο μουσείο κα όχι τόσο πολύ η δημιουργία.

Ο χρόνος που αφιέρωνε η παιδαγωγός-ερευνήτρια στο να κάνει διάφορες ρυθμίσεις (να μπει στο artsteps, να πατήσει τη δημιουργία ψηφιακού μουσείου και να ρυθμίσει τις επιλογές μέχρι να φτάσει στο publish, ήταν κάτι που δημιουργούσε ανυπομονησία στα παιδιά (Πίν.10) και έδειχναν ότι δεν τους ενδιαφέρει, καθώς δεν ήξεραν και δεν καταλάβαιναν όλες τις λεπτομέρειες για τη δημιουργία του μουσείου, παρόλο που συνεχώς τους δίνονταν εξηγήσεις από την παιδαγωγό-ερευνήτρια. Ωστόσο η δημιουργία του μουσείου αφορά ως ένα επίπεδο την προσχολική ηλικία και αυτό φάνηκε από τις απαντήσεις που δόθηκαν (Πίν. 10), όπου κάποια παιδιά είπαν πως μπερδεύονταν από τα πολλά κουμπιά του υπολογιστή.

Πίνακας 10. Από το ημερολόγιο της ερευνήτριας κατά τη χρήση του υπολογιστή

Μαθητής 1: -Με μπερδεύουν τα πολλά κουμπιά στον υπολογιστή
Μαθητής 2:-Κουράστηκα να περιμένω
Μαθητής 3: Θέλω να τα πατήσω πάλι

Πίνακας 11: Αποτελέσματα παρατηρήσεων της συμπεριφοράς των παιδιών κατά την παρουσίαση στο μουσείο.

	ΠΟΛΥ	ΛΙΓΟ	ΚΑΘΟΛΟΥ
Είχε άγχος	0/10	2/10	8/10
Είχε θάρρος- αυτοπεποίθηση	8/10	1/10	1/10
Έδειξε πειθαρχία	8/10	1/10	1/10
Άκουγε τους συμμαθητές του	8/10	1/10	1/10
Χάρηκε που τα κατάφερε	10/10	0/10	0/10

Παρατηρώντας τη συμπεριφορά στο μουσείο όπως καταγράφηκε από την ερευνήτρια (Πίν. 11), τα περισσότερα παιδιά κατά τη διάρκεια της παρουσίασης είχαν θάρρος και αυτοπεποίθηση, πειθάρχησαν και περίμεναν τη σειρά τους για να μιλήσει ο συμμαθητής τους. Δεν φάνηκαν να έχουν άγχος παρά μόνο δυο παιδιά που είναι περισσότερο εσωστρεφή και μέσα στην τάξη και παρατηρήθηκε ότι έκαναν κάποιες αμήχανες κινήσεις, όπως το να κοιτούν γύρω γύρω και το ένα παιδί έσφιγγε το αρκουδάκι του. Περισσότερο τα παιδιά έδειχναν ενθουσιασμό και ανυπομονησία να μιλήσουν, καθώς τα αντικείμενα πλέον ήταν γι' αυτά γνωστά. Στο τέλος όλα έδειξαν να το έχουν απολαύσει και χάρηκαν που τα κατάφεραν και επιβραβεύτηκαν.

Πίνακας 12: Από το ημερολόγιο της ερευνήτριας: Σχόλια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μέσα στην τάξη, πριν την επίσκεψη στο μουσείο

Μαθητής 1: -Είναι κουραστικό το μουσείο, μου αρέσει να παίζω και να γελάω, δεν θέλω να μαθαίνω ονόματα. Μου αρέσει όμως το παραμύθι.

Μαθητής 2: - Συνήθως είμαι χαρούμενη στο μουσείο, μου αρέσουν τα ψωμιά που έχει.

Μαθητής 3 :- Εγώ ξέρω για τα παλιά χρόνια, μου τα είπε ο παππούς μου.

Παρατηρώντας στον Πίνακα 12 τη συνομιλία των παιδιών, βλέπουμε ένα παιδί να βλέπει αρνητικά την έννοια του μουσείου και το άλλο που έχει ξαναπάει να έχει αντιληφθεί τον διαφορετικό-παιγνιώδη τρόπο προσέγγισης. Όμως ακόμα και ο μαθητής που έδειξα άρνηση, ασχολήθηκε με το παραμύθι που φτιάξαμε και τελικά και εκείνος είχε μάθει για τα αντικείμενα και συμμετείχε στην παρουσίαση. Αξίζει να σημειωθεί ότι στις συζητήσεις των παιδιών είχε εισέλθει η έννοια του μουσείου και γνώριζαν για τα αντικείμενα και την εποχή που αντιπροσωπεύει. Τα σχόλια αυτά ειπώθηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όταν

πλέον είχαν ολοκληρωθεί οι δράσεις, αλλά ακόμα δεν είχε πραγματοποιηθεί η επίσκεψη. Εδώ φαίνεται ότι δεν έχει αποκτηθεί η εξοικείωση του μαθητή με τα μουσεία, γι' αυτό και απαντάει παρορμητικά, όμως το παιδί που έχει εξοικείωση, βλέπει θετικά την επίσκεψη στο μουσείο.

3.10. Σύνοψη των αποτελεσμάτων

Για να ξεκινήσει η ενασχόληση με το συγκεκριμένο μουσείο και να πραγματοποιηθεί η έρευνα έγινε μια συμφωνία με το Ευρωπαϊκό μουσείο άρτου, καθώς επιθυμούσαν τη συνεργασία και τη συνδημιουργία μαζί με τους μαθητές του βρεφονηπιακού σταθμού Βαρνάβα. Για να μπορέσει να γίνει αυτή η συνεργασία μας χορήγησαν φωτογραφικό υλικό με κάποια αντικείμενα του μουσείου και πληροφορίες με δικαίωμα χρήσης για εκπαιδευτικούς λόγους τα οποία αξιοποιήθηκαν στα πλαίσια παιδαγωγικών δραστηριοτήτων αλλά χρησιμοποιήθηκαν και για ερευνητικούς σκοπούς. Επομένως αυτή η συνεργασία βοήθησε να γίνουν οι μαθητές συνδημιουργοί στο μουσείο και να του προσφέρουν υλικό ως δωρεά, δημιουργημένο από τους ίδιους τους μαθητές στα πλαίσια της προσφοράς και της υιοθεσίας του μουσείου από τους μαθητές. Φυσικά η δωρεά έγινε αποδεκτή και η συνδημιουργία ήταν γεγονός. Για να μπορέσει να δημιουργηθεί η ιστορία, το ομοίωμα ψωμιού, η αφίσα και το ψηφιακό μουσείο ήταν απαραίτητο οι μαθητές να συνεργαστούν όλοι μαζί, να συνδημιουργήσουν και πολλές φορές να δουλέψουν σε μικρές ομάδες. Με τη συγκεκριμένη μελέτη, ερευνήθηκε η χρησιμότητα των μουσείων ως χώρος μάθησης για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας και πώς τα μουσεία βοηθούν στο εκπαιδευτικό έργο. Στη συγκεκριμένη έρευνα από παιδαγωγικής άποψης οργανώθηκαν δράσεις στον βρεφονηπιακό σταθμό που σχετίζονται με αντικείμενα του Ευρωπαϊκού μουσείου άρτου Βαρνάβα, που βρίσκεται δίπλα στο σχολείο μας, με στόχο τα παιδιά να υιοθετήσουν το μουσείο και να συνδημιουργήσουν με αυτό. Οι δράσεις υλοποιήθηκαν στον βρεφονηπιακό σταθμό και παρουσιάστηκαν τα τελικά προϊόντα των δράσεων στην επίσκεψη που πραγματοποιήθηκε με τα παιδιά στο μουσείο. Οι δράσεις περιελάμβαναν πολλαπλούς τρόπους απόκτησης της γνώσης και κάλυπταν πολλαπλούς στόχους στην εκπαίδευση, όπως λεπτούς χειρισμούς με κολλάζ για την αφίσα, ανάπτυξη φαντασίας με τη δημιουργία παραμυθιού, ανάπτυξη δημιουργικότητας και λεπτούς χειρισμούς με το ομοίωμα ψωμιού με τον πηλό και επαφή με τα ψηφιακά μέσα και τις τεχνολογίες με τη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου, καθώς και ενίσχυση αυτοπεποίθησης δια μέσου της παρουσίασης στο μουσείο. Από ερευνητικής πλευράς παρατηρήθηκαν οι συμπεριφορές των παιδιών, τα συναισθήματά τους, η ομαδικότητά τους ώστε να φτάσουν στην υιοθεσία του μουσείου και στη συνδημιουργία, για να μελετηθεί η συμβολή του μουσείου στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Η έρευνα υλοποιήθηκε αρχικά μέσα στον χώρο της τάξης όπου σχεδιάστηκαν και οργανώθηκαν οι δράσεις και στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε μια επίσκεψη στο Ευρωπαϊκό Μουσείο Άρτου που βρίσκεται δίπλα στο σχολείο μας (αυτός ήταν και ο λόγος που επιλέχθηκε το συγκεκριμένο μουσείο), όπου έγινε η παράδοση της μουσειοβαλίτσας και η παρουσίαση του παραμυθιού μας. Εφαρμόστηκε η μέθοδος project στον βρεφονηπιακό σταθμό και το εκπαιδευτικό σενάριο οργανώθηκε μέσα από ιδεοκαταιγίδα των παιδιών και προτάθηκαν δραστηριότητες που περιελάμβαναν αφήγηση και δημιουργία παραμυθιού. Συζητήθηκε η επίσκεψη μας στο μουσείο, η προσφορά μας σε αυτό με το ψηφιακό μουσείο, αναλύθηκε η έννοια της μουσειοβαλίτσας και κάποιο παιδί πρότεινε οι δημιουργίες μας να μπου και να παρουσιαστούν στη μουσειοβαλίτσα, όπως και έγινε. Τα παιδιά πραγματοποίησαν την επίσκεψη στο μουσείο συνοδευόμενα από τους γονείς τους, συμμετείχαν στις δράσεις που είχαν σχεδιαστεί από το μουσείο για τα παιδιά και μετά την ολοκλήρωση των δράσεων στο μουσείο, παρέδωσαν και παρουσίασαν τα αντικείμενα που είχαν συνδημιουργήσει τα παιδιά στο σχολείο και τα είχαν βάλει στη μουσειοβαλίτσα που δόθηκε στο μουσείο. Οι πληροφορίες για τα αντικείμενα, μετά τον αναστοχασμό της ερευνήτριας είχαν δοθεί και στους γονείς, ώστε να είναι ενημερωμένοι για τα τι θα παρακολουθήσουν και να βοηθήσουν τα παιδιά τους στη μαθησιακή διαδικασία. Στη συνέχεια έγινε και η παρουσίαση του παραμυθιού μας μέσα στο οποίο συμπεριλαμβάνονται λέξεις από αντικείμενα του μουσείου και πάνω στα οποία πλάστηκε το παραμύθι. Ως προς την παρουσίαση, αναμένεται να μπου στην διαδικασία αυτή, καθώς θα ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους. Παράλληλα με τη διεξαγωγή των δράσεων, η ερευνήτρια παρατηρούσε και κατέγραφε σε ημερολόγιο και σε κλειδα παρατήρησης συμπεριφορές, αντιδράσεις και διαλόγους των παιδιών, και μετά το πέρας των δράσεων χρησιμοποίησε ένα ερωτηματολόγιο για τα παιδιά ώστε να βγάλει κι αλλά συμπεράσματα χρήσιμα για την έρευνά του. Σε όλες τις καταγραφές διατηρήθηκε η ανωνυμία των παιδιών. Η επίσκεψη στο μουσείο, όπου τα παιδιά παρατηρούν και ακούν διάφορες πληροφορίες για τα εκθέματα, τα βοήθησε εκτός από τα να μαθαίνουν πληροφορίες, να σκέφτονται να αναλύουν και να κατανοούν, αναπτύσσοντας την κριτική ικανότητα (Shaffer,2019).

Η ανάπτυξη κριτικής σκέψης αποτέλεσε επίσης ερευνητικό στόχο. Οι δράσεις που υλοποιήθηκαν για ερευνητικούς σκοπούς έδωσαν άλλη βάση στην εκπαίδευση, καθώς δόθηκε η ευκαιρία με στόχο την επίσκεψή μας, να μάθουν περισσότερο αναλυτικά πληροφορίες για το μουσείο, να επεξεργαστούν σε βάθος τα αντικείμενα και με τη δημιουργία ιστορίας να τους δώσουν ζωή και να μεταφερθούν νοητά σε μια άλλη εποχή. Τα παιδιά παρουσίασαν στο μουσείο τη μουσειοβαλίτσα και διηγήθηκαν την ιστορία που τα ίδια δημιούργησαν ξεκινώντας με το τραγούδι «Κόκκινη κλωστή δεμένη στην ανέμη τυλιγμένη...» καθώς η ιστορία περιείχε και την ανέμη. Με τον τρόπο αυτό οι δράσεις έδωσαν άλλη διάσταση στην

εκπαίδευση καθώς τα παιδιά ήταν εκείνα που έπρεπε να παρουσιάσουν και άρα να θυμούνται το παραμύθι και τις λεπτομέρειες, να γνωρίζουν τη χρήση των αντικειμένων για να μπορέσουν να την μεταδώσουν. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι γνώσεις αποκτήθηκαν στο ασφαλές περιβάλλον του σχολείου και μεταδόθηκαν σε ένα άγνωστο περιβάλλον με θεατές τους γονείς, τους συμμαθητές και του συντελεστές του μουσείου. Η καινοτομία είναι ότι αυτές οι δράσεις υλοποιήθηκαν από παιδιά ηλικίας 3 ετών, η εμπειρία της παρουσίασης τους βοήθησε να εμπεδώσουν δύσκολο και άγνωστο λεξιλόγιο, έννοιες και επαγγέλματα που ανήκουν σε μια άλλη εποχή (ανέμη, ραπτομηχανή, γουδί, καλαπόδι, τσαγκάρης, μοδίστρα, ψηφιακό μουσείο) και ταυτόχρονα να δημιουργήσουν ομοίωμα του κεντημένου ψωμιού, ερχόμενοι σε επαφή με την παράδοση, με τα ήθη και τα έθιμα του τόπου καθώς επίσης και με τον σύγχρονο τρόπο παρουσίασης των αντικειμένων του ψηφιακού μουσείου και της εικονικής πραγματικότητας. Η γνώση τους κατασκευάστηκε με πολλούς τρόπους, πέρασαν χρόνο με ποικιλία δραστηριοτήτων. Επομένως λειτούργησαν πολυτροπικά αξιοποιώντας την έννοια των πολυγραμμatisμών. Τα μικρά παιδιά έδωσαν τη βάση για νέες προοπτικές στην επίσκεψη στο μουσείο, γιατί δημιούργησαν αντικείμενα στον χώρο του σχολείου και τα παρουσίασαν στον χώρο του μουσείου. Αυτό ήταν που τους έδωσε και την ευκαιρία να ασχοληθούν με πολλές δράσεις στον χώρο του σχολείου αλλά και να αξιοποιηθεί και το μουσείο ως χώρος μάθησης, καθώς εκεί τα παιδιά λειτούργησαν παίρνοντας τον ρόλο του εκπαιδευτικού και παρουσίασαν τα αντικείμενα και την ιστορία που δημιούργησαν, γεγονός που προϋποθέτει γνώσεις αλλά και αυτοπεποίθηση από την πλευρά των παιδιών. Επίσης καινοτομία αποτελεί το να παρουσιάσουν σε χώρο εκτός του σχολείου, σε κοινό, αντικείμενα του μουσείου και να δημιουργήσουν το ψηφιακό μουσείο συγκρίνοντάς το με το πραγματικό.

Κεφάλαιο 4^ο

Συζήτηση και συμπεράσματα

4.1. Συζήτηση των αποτελεσμάτων

Στη σημερινή εποχή τα μουσεία έχουν αποκτήσει μια διαφορετική σχέση με το παρελθόν. Οι δυνατότητές τους δεν περιορίζονται μόνο στις εκθέσεις αλλά μετατρέπονται σε χώρους όπου ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα και η εκπαίδευση, προάγοντας τον πολιτισμό. Η χρήση της τεχνολογίας αποτελεί βοηθητικό παράγοντα στη διαμόρφωση του μαθησιακού περιβάλλοντος (Συλαίου, 2020).

Από την άλλη πλευρά τα καθημερινά περιβάλλοντα αγωγής και εκπαίδευσης όπως τα σχολεία και οι παιδικοί σταθμοί έχουν τη δική του θέση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ο συνδυασμός και των δυο φορέων, σχολείο και μουσείο, θα λειτουργήσει συμπληρωματικά επιφέροντας το μέγιστο αποτέλεσμα.

Οι μαθητές καθοδηγούμενοι από τον εκπαιδευτικό υλοποίησαν δραστηριότητες πολλαπλές με δυναμικό τρόπο και μέσα στην τάξη αλλά και μέσα στο μουσείο. Η αλλαγή

του τρόπου παρουσίασης των αντικειμένων του μουσείου οδήγησε σε διαφορετική προσέγγιση ξεφεύγοντας από τη δασκαλοκεντρική προσέγγιση, όπου ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει απλώς και διδάσκει. Η παρουσίαση μετέτρεψε τη μάθηση σε μαθητοκεντρική, βασιζόμενη στις ηλικίες των παιδιών, στις μαθησιακές τους ανάγκες και χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα, διευρύνοντας το φάσμα των παιδαγωγικών στρατηγικών, οδηγώντας τους μαθητές στην ενεργητική συμμετοχή και στην άμεση και συνεργατική μάθηση. Συγχρόνως, η συμμετοχή των μαθητών στις συγκεκριμένες δράσεις απαιτούσε τη χρήση ψηφιακών μέσων όπως είναι το βίντεο και το ψηφιακό μουσείο για να γίνει η προσέγγιση περισσότερο ενδιαφέρουσα. Η χρήση τεχνολογικών εργαλείων στη μαθησιακή διαδικασία δίνει δυνατότητες συνεργασίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης, καθώς οι μαθητές έπρεπε αρχικά να παρακολουθήσουν βίντεο σχετικό με το μουσείο και κατόπιν να δημιουργήσουν οι ίδιοι, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού το ψηφιακό μουσείο κι έπειτα να περιηγηθούν σε αυτό. Αυτό βοήθησε τους μαθητές στις κοινωνικές δεξιότητες, στη συνεργατική μάθηση και στην πειθαρχία καθώς έπρεπε να περιμένει ο καθένας τη σειρά του για να δουλέψει στον υπολογιστή. Επίσης και η περιήγηση απαιτούσε εξατομικευμένη μάθηση. Γενικά οι ψηφιακές τεχνολογίες στο συγκεκριμένο project, προώθησαν τον πειραματισμό με ψηφιακά μέσα χρησιμοποιώντας την παιδοκεντρική θεωρία μάθησης κερδίζοντας γνώσεις βασισμένες στην ηλικία τους και στις μαθησιακές τους ανάγκες. Ταυτόχρονα συνδέθηκε η πραγματικότητα με τα ψηφιακά μέσα και προωθήθηκαν νέες εκπαιδευτικές αντιλήψεις και καινοτομίες στην εκπαίδευση. (Τζιμογιάννης, 2019).

Σύμφωνα με τη θεωρία της ανεστραμμένης τάξης η διδασκαλία ακολουθεί προετοιμασία του μαθήματος, δράσεις μέσα στην τάξη αλλά και δράσεις έξω από την τάξη. Αυτό το μοντέλο ακολουθήθηκε στο συγκεκριμένο project καθώς οδηγήθηκε από την ομαδική μάθηση στην ατομική μάθηση και οργανώθηκαν δράσεις μέσα στην τάξη αλλά και έξω από αυτήν με την επίσκεψη και την παρουσίασή μας στο μουσείο. Ταυτόχρονα, δόθηκαν και οι πληροφορίες για τα αντικείμενα και στους γονείς, ώστε να τις διαβάσουν και αυτοί στα παιδιά τους και να συμμετέχουν με κάποιον τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία (Κακούρου-Χρόνη, 2010).

Τα παιδιά παρακολούθησαν το βιντεομάθημα για να αποκτηθούν κάποιες βασικές γνώσεις και να παρακινηθούν οι μαθητές, ακολούθησε η ιδεοκαταιγίδα όπου ο κάθε μαθητής συμμετέχοντας ισότιμα πρότεινε ιδέες δράσεων και χρησιμοποιώντας ο καθένας τις δικές του γνώσεις και τον δικό του ρυθμό, υλοποιήθηκαν οι δράσεις. Οι δραστηριότητες προετοιμασίας για το μουσείο με το βιντεομάθημα προέκυψε μετά από τον αναστοχασμό του εκπαιδευτικού καθώς η απλή χρήση εικόνας και οι πληροφορίες σχετικά με τα αντικείμενα των εικόνων άφηνε αδιάφορους τους μαθητές. Με τον αναστοχασμό χρησιμοποιήθηκαν οι

ίδιες εικόνες, αλλά παρουσιάστηκαν με διαφορετικό τρόπο με βίντεο και μουσική που προσέλκυαν το ενδιαφέρον των μαθητών. Οι μαθητές παρακινήθηκαν και σύμφωνα με τις γνώσεις που είχαν πρότειναν και τις ανάλογες δράσεις (Ντολιοπούλου, 2002).

Γενικότερα η προσέγγιση αυτή ήταν αποτελεσματική καθώς υπήρξε ενεργός συμμετοχή σε όλες τις δράσεις, αξιοποιήθηκε ο εκπαιδευτικός χρόνος στο μέγιστό μέσο στην τάξη αλλά και κατά την επίσκεψη μας στο μουσείο, έγινε ουσιαστική ένταξη των ψηφιακών τεχνολογιών και υπήρξε κοινωνική αλληλεπίδραση και επικοινωνία μέσα στην τάξη με τη συνεργασία και στον χώρο του μουσείου όπου παρουσίασαν το τραγούδι και το παραμύθι με τα αντικείμενα (Τζιμογιάννης, 2019).

Στην εκπαιδευτική διαδικασία οι αναστοχαστικές πρακτικές είναι βασικές για την υλοποίηση των παιδαγωγικών δράσεων, καθώς βοηθούν την εκπαιδευτικό ή την ερευνήτρια να επιτύχει ολική συμμετοχή των συμμετεχόντων και ολοκληρωτική εμπλοκή καθώς οι δράσεις θα οργανωθούν και θα προσαρμοστούν στις επιθυμίες των συμμετεχόντων. Τα πλαίσια που θα κινηθούν οι πρακτικές αυτές θα είναι περισσότερο ευέλικτα ξεφεύγοντας από τα τυπικά πλαίσια. Στη συγκεκριμένη έρευνα δημιουργήθηκε ένα θετικό κλίμα και τα παιδιά ένιωσαν ότι δουλεύουν σε ασφαλές περιβάλλον και με θετική ψυχολογία μπόρεσαν να εκφραστούν καλύτερα ώστε να αναδειχτούν οι κοινοί στόχοι. Οι ιδανικές συνθήκες, επέφεραν τα ιδανικά αποτελέσματα. Ενισχύθηκε η συνεργατική μάθηση, η οποία εξελίχθηκε μαζί με τα ενδιαφέροντά τους. Ο καθένας έμαθε με τον δικό του ρυθμό και έξω από τα όρια της τάξης (Γιόφτσαλη, 2021).

Στη συγκεκριμένη έρευνα η συμμετοχή με πολλαπλές δράσεις και με τη χρήση της τεχνολογίας έφερε και αλλαγές στις πεποιθήσεις των μαθητών, καθώς το μουσείο δεν ήταν ένας τυπικός χώρος που μεταδίδει γνώσεις, αλλά αντίθετα οι μαθητές μετέδωσαν τις γνώσεις τους στο κοινό (οι υπόλοιποι συμμαθητές τους, οι συντελεστές του μουσείου και οι γονείς τους ήταν το κοινό), άρα τις είχαν αφομοιώσει δια μέσου του παραμυθιού, της αφίσας και του ψηφιακού μουσείου. Το μουσείο δεν ήταν απλώς ένας χώρος με εκθέματα, αλλά ένας χώρος όπου υπήρξε αλληλεπίδραση, επικοινωνία, μετάδοση γνώσεων, συνδιαμόρφωσης εμπειριών και συμμετοχής στη ζωή της κοινότητας από την πλευρά των μαθητών και αυτό βοήθησε στην αλλαγή των αντιλήψεων των συμμετεχόντων, καθώς απορρίφθηκε η φράση του μαθητή ότι το μουσείο είναι βαρετό και επαληθεύτηκε η φράση του μαθητή ότι εγώ συνήθως περνάω ευχάριστα. Οι γονείς γνώριζαν για τα αντικείμενα που θα παρουσιάζαμε και αυτό ήταν σημαντικό γιατί στην πραγματικότητα ήταν ενημερωμένοι για το τι θα επακολουθήσει και στην ουσία λειτούργησε η τριαδική σχέση παιδί-γονέας- εκπαιδευτικός. Οι δράσεις ήταν οργανωμένες και ολοκληρωμένες, τα παιδιά ήταν προετοιμασμένα για την παρουσίαση και είχαν δει την όλη διαδικασία σαν παιχνίδι, οι συντελεστές του μουσείου ανυπομονούσαν να γίνει η επίσκεψή μας και η παρουσίαση και γενικότερα υπήρχε οργάνω-

νωση και ροή του προγράμματος όπως είχε προβλεφθεί. Στη συγκεκριμένη έρευνα, ο εκπαιδευτικός λειτούργησε ως ερευνήτρια συνδυάζοντας τη διδασκαλία και την έρευνα και ως αναστοχαζόμενος επαγγελματίας.

Τα συμπεράσματα προέκυψαν μετά την επίσκεψη στο μουσείο και την υλοποίηση των δράσεων, μελετήθηκαν τα αποτελέσματα και αξιολογήθηκαν οι πρακτικές όσον αφορά στην αποτελεσματικότητά τους για την επίτευξη των στόχων που είχαν τεθεί. Τα αποτελέσματα της εφαρμογής του σεναρίου προέκυψαν από διαρκή παρατήρηση, καταγραφή συμπεριφορών των παιδιών ως προς τη συνεργασία, το ενδιαφέρον και τη συμπεριφορά και αξιολόγηση της δράσης.

Από την υιοθέτηση του μουσείου από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας και τη συνδημιουργία εργασιών προέκυψαν πολλά πλεονεκτήματα. Τα παιδιά επειδή έπρεπε να προσφέρουν στο μουσείο ασχολήθηκαν με πολλές δράσεις γεγονός που τους βοήθησαν να κατανοήσουν καλύτερα τα αντικείμενα με τα οποία ασχολήθηκαν. Ταυτόχρονα συμμετείχαν αυθεντικά στη ζωή της κοινότητας με τη συνδημιουργία, με την προσφορά της μουσειοβαλίστας στο μουσείο αλλά και με την παρουσίασή τους στον χώρο του μουσείου. Η εκπαίδευση έγινε πιο προσιτή καθώς τα παιδιά ένιωσαν υπεύθυνα στο να προσφέρουν και να παρουσιάσουν στο μουσείο τα ίδια τα αντικείμενα του ή ομοιώματά του. Επομένως η μάθηση προήλθε μέσω της εμπειρίας και αναπτύχθηκαν γνώσεις σε διάφορους τομείς. Επίσης η αίσθηση ότι έχουμε υιοθετήσει το μουσείο και προσφέρουμε σε αυτό και στην κοινότητά μας δημιουργεί πολλά πλεονεκτήματα, όπως το αίσθημα της υπευθυνότητας, της πρωτοβουλίας, της αυτοπεποίθησης και της συνεργασίας.

Κάνοντας μια αξιολόγηση με βάση τη θεωρία προκύπτουν τα εξής: Το σχέδιο δράσης που υλοποιήθηκε βασίστηκε στις παιδοκεντρικές θεωρίες μάθησης καθώς έλαβε υπόψη την ηλικία των παιδιών, τις γνωστικές τους δεξιότητες και τροποποιήθηκαν δράσεις που έδειχναν ότι δεν έχουν ανταπόκριση. Οι δράσεις που προτάθηκαν από τους μαθητές βασίζονταν στις επιθυμίες τους και στα ενδιαφέροντά τους και χαρακτηρίζονται από ευελιξία καθώς ακολουθούσαν τον ρυθμό των παιδιών στη μάθηση. Υπόψιν λοιπόν στον σχεδιασμό των δράσεων ελήφθη ο κονστрукτιβισμός. Στην παρουσίαση όμως είναι απαραίτητος ο συμπεριφορισμός ως ενισχυτικός παράγοντας της συμπεριφοράς καθώς τα παιδιά είχαν ως κίνητρο την επιβράβευση, η οποία λειτούργησε ως ενισχυτικός παράγοντας. Η χρήση της τεχνολογίας ήταν ένα ακόμα κίνητρο καθώς το μάθημα απέκτησε ενδιαφέρον. Επίσης η σύγχρονη εποχή επιβάλλει την χρήση πολλαπλών μέσων μετάδοσης πληροφοριών και μάθησης, επομένως οι δράσεις στηρίχτηκαν στους πολυγραμματισμούς.

Σύμφωνα με την σύγχρονη παιδαγωγική πρέπει η μάθηση να προσφέρεται με ευελιξία σε προπαρασκευασμένο περιβάλλον, όπως και έγινε καθώς είχε προέλθει η κατάλληλη προετοιμασία.

4.2. Δυσκολίες της έρευνας

Η βασικότερη δυσκολία στην έρευνα ήταν η ηλικία των παιδιών καθώς έπρεπε όλα να προσαρμοστούν και να τροποποιηθούν ώστε να προσελκύσουν το ενδιαφέρον τους. Γενικότερα η ηλικία των παιδιών δημιουργούσε αρκετούς περιορισμούς στη χρήση κυρίως της τεχνολογίας και του ηλεκτρονικού υπολογιστή καθώς και για τη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου, αλλά και για την περιήγηση στο ψηφιακό μουσείο ήταν απαραίτητη η παρουσία ενήλικα, καθώς δεν μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν αυτόνομα τον υπολογιστή. Ταυτόχρονα υπήρχε και περιορισμός στον χρόνο χρήσης του υπολογιστή, καθώς η ενασχόληση με ηλεκτρονικό υπολογιστή πρέπει να περιορίζεται χρονικά σε αυτές τις ηλικίες για την υγεία τους (Culatta, 2022). Ένας ακόμα περιορισμός ήταν ο υπολογιστής, ο οποίος ήταν σε άλλον χώρο έξω από την τάξη και κάθε φορά που τον χρειαζόμασταν έπρεπε να μεταφερθούμε εκεί. Επίσης η επίσκεψη στο μουσείο δεν γινόταν χωρίς την συνοδεία των γονιών, λόγω της μικρής ηλικίας των παιδιών.

4.2.1. Περιορισμοί της έρευνας

Η έρευνα δεν μπορούσε να πραγματοποιηθεί από το σύνολο των μαθητών καθώς δεν τους το επέτρεπε το ηλικιακό τους όριο, ούτε είχαν αναπτύξει γλωσσικές δεξιότητες σε τέτοιο βαθμό ώστε να συμμετέχουν με προφορικό λόγο στην ιστορία που δημιουργήθηκε ή στην παρουσίαση που υλοποιήθηκε. Επίσης δεν θα μπορούσαν να εμπεδώσουν το λεξιλόγιο (γουδί, ραπτομηχανή, καλαπόδι, ανέμη), ούτε να συμμετέχουν στην παρουσίαση, παρά μόνο ως ακροατές. Αυτό όμως δημιουργούσε και πρακτικά προβλήματα στη διεξαγωγή της έρευνας, καθώς η ομάδα η οποία ασχολείτο με την παρουσίαση ήταν ένα κομμάτι του συνόλου των παιδιών, οπότε έπρεπε να υπάρχει πολλές φορές απασχόληση και για τα υπόλοιπα παιδιά της τάξης ταυτόχρονα από τον παιδαγωγό-ερευνητή.

Επιπλέον, ο ποιοτικός χαρακτήρας της έρευνας με τον μικρό αριθμό συμμετεχόντων δεν επιτρέπει γενικεύσεις και η σύντομη χρονική διάρκεια του project μπορεί να επηρέασε τους γνωστικούς στόχους που είχαν τεθεί προς διερεύνηση.

4.3. Συμπεράσματα

Οι δράσεις ήταν βιωματικές, καινοτόμες και έδιναν ελευθερία έκφρασης χρησιμοποιήθηκαν οι πολυγραμματισμοί και η πολυτροπικότητα στη διεξαγωγή των δράσεων καθώς χρησιμοποιήθηκαν όλα τα μέσα μέχρι να οδηγηθούμε στο τελικό αποτέλεσμα (βίντεο με ήχο και εικόνα, κολλάζ, δημιουργία ιστορίας, ψηφιακό μουσείο, παρουσίαση) που βοηθούσαν στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, στην κριτική σκέψη, στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης, στην ανάπτυξη της φαντασίας και στην ολική συμμετοχή χωρίς διακρίσεις. Οι δράσεις υλο-

ποιήθηκαν σε θετικό κλίμα. Οι μαθητές είχαν κίνητρο, να συνδημιουργήσουν, να προσφέρουν και να επιβραβευτούν, καθώς είχαν υιοθετήσει το μουσείο και είχαν τη δυνατότητα να πειραματιστούν στο ασφαλές περιβάλλον της τάξης τους με όλες τις δράσεις.

Το σύνολο των δράσεων τράβηξε το ενδιαφέρον των παιδιών, καθώς τα ίδια είχαν προτείνει τις δράσεις. Η ενασχόληση τους με αυτό κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον τους και η επίσκεψη στο μουσείο παράλληλα με το ψηφιακό μουσείο τους βοήθησε να βιώσουν διαφορετικά συναισθήματα, καθώς το ψηφιακό μουσείο μπορούσαμε να το επισκεφτούμε σε ασφαλές περιβάλλον, στο σχολείο μας, ενώ η πραγματική επίσκεψη αποτέλεσε μια πρόκληση και για να το επισκεφτούν και για να παρουσιάσουν σε αυτό. Εξελίχθηκε η δεξιότητά τους στο να παρουσιάζουν και σε ένα άγνωστο περιβάλλον και να προσφέρουν σε αυτό μαθαίνοντας. Αξίζει να παρατηρηθεί πως όταν ο εκπαιδευτικός δώσει κίνητρα για μια καινοτόμο δράση και οι μαθητές αξιοποιήσουν αυτήν την ευκαιρία, η μάθηση απογειώνεται. Ταυτόχρονα όταν ο εκπαιδευτικός είναι υποστηρικτικός και ωθεί τους μαθητές στις γνωστικές διαδικασίες, οι μαθητές λειτουργούν αυτόνομα και ξεπερνούν τον στόχο του εκπαιδευτικού. Γενικά τα παιδιά απέκτησαν ενεργητικό ρόλο στην κοινότητά τους αφού αυτό που δημιούργησαν για το μουσείο δωρίστηκε σε αυτό για χρήση από άλλους επισκέπτες. Τα παιδιά δεν εξοικειώθηκαν απλώς με την έννοια του μουσείου, αλλά ενθαρρύνθηκαν να το οικειοποιηθούν μέσα από το συνεργατικό αυτό σχέδιο εργασίας. Μελλοντικές νέες επισκέψεις και περαιτέρω δραστηριότητες θα συντελέσουν στην ενίσχυση της οικειοποίησης. Η έρευνα στο σύνολό της, έδωσε στα παιδιά 3 ετών την ευκαιρία να ασχοληθούν με αντικείμενα του παρελθόντος και διοργάνωσαν δράσεις που βοηθούσαν σε πολλούς τομείς ανάπτυξης. Στα πλαίσια υιοθέσιας του μουσείου παρέλαβαν φωτογραφικό υλικό από το μουσείο, συνδημιούργησαν και παρέδωσαν ότι είχαν δημιουργήσει στο μουσείο (μουσειοβαλίτσα με τα διάφορα αντικείμενα και ψηφιακό μουσείο) και τα παρουσίασαν με τον πιο σύγχρονο τρόπο με το παραμύθι που είχαν δημιουργήσει αλλά και με το ψηφιακό μουσείο. Συνδυάστηκε δηλαδή η παράδοση με την τεχνολογία. Συνδέθηκε το παρελθόν (τα αντικείμενα), με το παρόν (παρουσίαση από παιδιά 3 ετών), με το μέλλον, δηλαδή το ψηφιακό μουσείο και τις τεχνολογίες που διαρκώς εξελίσσονται (Hackett et al, 2023).

Συμπερασματικά τα παιδιά έχουν ωφεληθεί από την συμπερίληψη των μουσείων στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεσματικά. Συνοψίζοντας:

- Οι μαθητές συνεργάστηκαν με τους γονείς τους στο να διαβάσουν και στο σπίτι τους τις πληροφορίες για τα αντικείμενα, οπότε συνδέθηκαν οι γονείς με το σχολείο.
- Άρχισαν να προκύπτουν τα προσωπικά ενδιαφέροντα του κάθε μαθητή, καθώς οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά και ήταν αυτόνομοι στο να αποφασίζουν στη δημιουργία δράσεων, αναπτύχθηκε η κριτική τους σκέψη καθώς είδαν τα δεδομένα από πολλές οπτικές και πήραν πρωτοβουλίες.

- Το ψηφιακό μουσείο βοήθησε τους μαθητές να αλληλεπιδράσουν και να συζητήσουν για τη δημιουργία του και για την περιήγηση μέσα σε αυτό.
- Προωθήθηκε η κοινωνική μάθηση μέσα από την έννοια της προσφοράς.
- Αποδείχτηκε πως η θετική ενίσχυση και η αναμονή της επιβράβευσης οδηγεί σε θετικά αποτελέσματα.
- Οι μαθητές ήταν ενσυναισθητικοί και συνεργατικοί καθώς ο ένας ήθελε να βοηθήσει τον άλλον, περίμεναν τη σειρά τους στη δημιουργία του ψηφιακού μουσείου γιατί είχαν καταλάβει ότι όλοι πρέπει να δουλέψουν σε αυτό και σύνδεσαν τον εαυτό τους με το παρελθόν για να περιγράψουν την ιστορία.
- Η επίσκεψη στο μουσείο τους βοήθησε στο να αποκτήσουν γνώσεις για τα αντικείμενα, αλλά και να δουν σφαιρικά την πραγματικότητα, μαθαίνοντας πώς ήταν η ζωή στο παρελθόν και τη σύνδεσαν με το παρόν.
- Το αποτέλεσμα προέκυψε από την ομαδική προσπάθεια

4.4. Συζήτηση των αποτελεσμάτων με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα

1° Ερευνητικό ερώτημα

Πώς το μουσείο βοηθάει στην ανάπτυξη της γλωσσικής έκφρασης και της εκφραστικής δεξιότητας των νηπίων μέσα από την οπτική των πολυγραμμatisμών;

Το παραμύθι ανέπτυξε τη φαντασία και τη δημιουργικότητα και προκάλεσε συναισθήματα. Οι μαθητές προσπάθησαν να μεταδώσουν το επιθυμητό αποτέλεσμα στους ακροατές τους, χρησιμοποιώντας πολυτροπικότητα, είτε με τον λόγο, είτε με κινήσεις των χεριών και τη γλώσσα του σώματος, με διάφορες κινήσεις αλλά και με τις ζωγραφιές τους σε συνδυασμό με τις εικόνες που κόλλησαν, έκαναν την εικονογράφηση του παραμυθιού και μετέδωσαν πολλά και διαφορετικά μηνύματα. Κάθε εικόνα από την αφίσα εμπεριέχει ένα νόημα και μια ιστορία και όλες μαζί οι εικόνες στην αφίσα περιγράφουν ένα κομμάτι του μουσείου. Οι εικόνες βοήθησαν στην παραγωγή του λόγου και στην εξελικτική πορεία της ομιλίας και μαζί με το τραγούδι «Κόκκινη κλωστή δεμένη στην ανέμη τυλιγμένη...» μεταδόθηκε και το αντίστοιχο συναίσθημα. Η ιστορία μέσα από το παραμύθι, βοήθησε με τη ροή της να θυμούνται τα αντικείμενα και τη χρησιμότητά τους και εμπλούτισαν το λεξιλόγιό τους με λέξεις όπως γουδί, ραπτομηχανή, ανέμη, ψαλίδια και καλαπόδι και έμαθαν την χρησιμότητα των αντικειμένων αλλά και τα επαγγέλματα της μοδίστρας και του τσαγκάρη που ανήκουν σε μια άλλη εποχή. Επομένως αναπτύχθηκε η γλωσσική έκφραση ποικιλοτρόπως. Η αφίσα περιείχε τις ίδιες εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν και στο ψηφιακό μουσείο και στο βιβλίο που δημιούργησαν τα παιδιά. Αυτό τους βοηθούσε να έχουν συγκεντρωμένες όλες τις εικόνες, αλλά και τις γνώσεις που είχαν αποκτήσει σχετικά με τα αντικείμενα και τους έδινε τη δυνατότητα να

τις περιγράψουν. Αξίζει να σημειωθεί ότι πάνω στην αφίσα εκτός από τις εικόνες ήταν κολλημένες και οι πληροφορίες για το κάθε αντικείμενο, όπως μας τις είχαν στείλει από το μουσείο στα πλαίσια της συνεργασίας μας. Οι πληροφορίες αυτές είχαν διαβαστεί στα παιδιά μέσα στην τάξη, ταυτόχρονα όμως είχαν μοιραστεί και στους γονείς ώστε να είναι και οι ίδιοι πληροφορημένοι σχετικά με τα αντικείμενα που θα τους παρουσιαστούν, αλλά και να τις διαβάσουν στα παιδιά τους ώστε να προκληθεί και κάποια σχετική συζήτηση και στο σπίτι ή να ακουστούν ιστορίες που να είναι ωφέλιμες για τα παιδιά και ταυτόχρονα να ενισχυθεί η γλωσσική έκφραση. Ο γραπτός λόγος που υπήρχε στις εικόνες τοποθετήθηκε ώστε να εξασκούνται τα παιδιά στο να βλέπουν κομμάτια του γραπτού λόγου. Επομένως, η πολυτροπική χρήση του λεξιλογίου (μέσα από το βίντεο, την αφίσα, το παραμύθι, το ψηφιακό μουσείο και την παρουσίαση) ανέπτυξε την γλωσσική έκφραση και την εκφραστική δεξιότητα των νηπίων μέσα από την οπτική των πολυγραμματισμών.

2^ο Ερευνητικό ερώτημα

Πώς η ενασχόληση με το μουσείο και η ενεργητική συμμετοχή των παιδιών ως συνδημιουργοί συμβάλλει στη μαθησιακή διαδικασία;

Η εφαρμογή του συγκεκριμένου project μαζί με τη χρήση της τεχνολογίας και την παρουσίαση στο μουσείο αποτελούν εναλλακτικό τρόπο μάθησης στην προσχολική ηλικία γιατί χαρακτηρίζεται από πολυτροπικότητα που διατήρησε αμείωτο το ενδιαφέρον τους και εξασφάλισε την ολική συμμετοχή. Οι μαθητές αφού παρέλαβαν το φωτογραφικό υλικό από το μουσείο άρχισαν να οργανώνουν δράσεις και να συνδημιουργούν. Δεν σταμάτησαν να κινητοποιούνται και να δρουν, επομένως είχαν τεταμένο το ενδιαφέρον τους και η μαθησιακή διαδικασία διαρκώς εξελισσόταν. Τα παιδιά αντιμετώπισαν με σοβαρότητα τον ρόλο τους στον χώρο του μουσείου και πραγματικά θέλησαν να δημιουργήσουν διάφορα αντικείμενα που προωθούν τη γνώση, όπως είναι το παραμύθι, η αφίσα, το ψωμί από πηλό και το ψηφιακό μουσείο και με μεγάλη χαρά ήθελαν να δημιουργήσουν τη μουσειοβαλίτσα, η οποία θα παραμείνει στον χώρο του μουσείου, δημιούργημα από τα παιδιά για τους επόμενους επισκέπτες. Τα παιδιά δημιούργησαν μέσα από τη συνεργασία μεταξύ τους αλλά και με τη συνεργασία με το μουσείο που έστειλε το υλικό για να δουλέψουμε (φωτογραφίες και πληροφορίες για τα αντικείμενα) και πρόσφεραν τη μουσειοβαλίτσα στο μουσείο, τοποθετώντας μέσα αντικείμενα που τα ίδια δημιούργησαν άρα συνδημιούργησαν (βιβλίο, κύβος, αφίσα, ομοίωμα ψωμιού και link με το ψηφιακό μουσείο) και τα πρόσφεραν στο μουσείο για να τα χρησιμοποιήσει εφόσον το υιοθέτησαν. Καταλήγουμε λοιπόν πως τα παιδιά πραγματικά υιοθέτησαν το μουσείο της περιοχής τους και συμμετείχαν στη διαμόρφωση των μουσειακών εμπειριών που μπορεί να προσφέρει. Οι επόμενοι δηλαδή επισκέπτες, που μπορεί να είναι

παιδιά από κάποιο άλλο σχολείο ή τα μεγαλύτερά τους αδέρφια θα μπορέσουν να επεξεργαστούν τα δημιουργήματα των παιδιών του παιδικού σταθμού, να ξεφυλλίσουν το παραμύθι τους και να το διαβάσουν, να παρατηρήσουν τις εικόνες της αφίσας και το ψωμί ή ακόμα να περιηγηθούν μέσα από το ψηφιακό μουσείο που δημιουργήσαμε με τα παιδιά. Άρα τα παιδιά συνδημιούργησαν και συνεργάστηκαν προσφέροντας στο μουσείο ένα υλικό που θα μπορέσει να χρησιμοποιηθεί και από άλλους επισκέπτες. Επομένως, υπάρχει εξέλιξη στο γνωστικό πεδίο των παιδιών χρησιμοποιώντας την επίσκεψη στο μουσείο και την παρουσίαση ως εναλλακτικό τρόπο μάθησης στην προσχολική ηλικία για τους παρακάτω λόγους: Σχετικά με το γνωστικό πεδίο των παιδιών, η επίσκεψη στο μουσείο έφερε εξελίξεις καθώς ανέπτυξαν τη δημιουργικότητά τους στο να ετοιμάσουν τη μουσειοβαλίτσα, η οποία απαιτούσε πολλαπλές δεξιότητες. Ανέπτυξαν τους λεπτούς χειρισμούς με τις κατασκευές τον πηλό και το κολλάζ, τη γλωσσική ανάπτυξη με την συζήτηση για τη δημιουργία των έργων αλλά και με την παρουσίαση, αναπτύχθηκε μεταξύ τους και επικοινωνία και η συνεργασία για τη χρήση των τεχνολογικών εργαλείων και ενισχύθηκε η φαντασία τους για τη δημιουργία ιστορίας. Η εμπειρία με την επίσκεψη και την παρουσίαση στο μουσείο ήταν ξεχωριστή καθώς διέφερε από την καθημερινότητα και συμπλήρωσε τη θεωρητική μάθηση που είχαν αποκτήσει στον παιδικό σταθμό παράλληλα η εμπειρία αυτή είχε και κοινωνικές και πολιτισμικές διαστάσεις. Επομένως καθώς οι μαθητές προσεγγίζουν το θέμα πολυτροπικά με όλα τα μέσα (εικόνα, ήχος, κολλάζ, παρουσίαση, βίντεο, ζωγραφική και προφορικό λόγο), αναπτύσσονται και οι πολυγραμματισμοί.

Επομένως με την επίσκεψη στο μουσείο ενισχύθηκε η εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία καθώς διαφοροποιήθηκαν και τα κίνητρα των παιδιών, έπρεπε να δημιουργήσουν αντικείμενα για το μουσείο που χρησιμοποιήθηκε ως εναλλακτικός τρόπος μάθησης και τους προκλήθηκε περιέργεια για τον χώρο. Ταυτόχρονα οι πολλαπλές δραστηριότητες βοήθησαν στην εμπέδωση της μάθησης και ενδυναμώθηκε η μνήμη με την παρουσίαση του παραμυθιού και ενθαρρύνθηκε ο διάλογος και η ανταλλαγή ιδεών.

3^ο Ερευνητικό ερώτημα

Πώς η παρουσίαση των αντικειμένων του μουσείου από μέρος των παιδιών βοηθάει στην απόκτηση, εξέλιξη και εμπέδωση των γνώσεων στην προσχολική ηλικία;

Με την παρουσίαση τα παιδιά βοηθήθηκαν στην απόκτηση, στην εξέλιξη και στην εμπέδωση της γνώσης. Το ψηφιακό μουσείο βοήθησε τους μαθητές στο να προσπαθήσουν να εμπεδώσουν τη γνώση με την περιήγησή τους σε αυτό και την ενεργητική συμμετοχή τους στην ερμηνευτική προσέγγιση επιλεγμένων εκθεμάτων. Επομένως οι γνώσεις αποκτήθηκαν και μεταδόθηκαν, άρα εξελίχθηκαν πολυτροπικά. Δηλαδή, τα παιδιά λειτούργησαν πο-

λυτροπικά, Πρώτα άκουσαν, είδαν, συζήτησαν, ανέλυσαν, διαφώνησαν, ζωγράρισαν, κατασκεύασαν και δημιούργησαν, πρόσφεραν το υλικό τους στο μουσείο και βίωσαν την εμπειρία της επίσκεψης και της παρουσίασης, χρησιμοποιώντας τους πολυγραμματισμούς με εικόνα, ήχο (δια μέσου της ακοής προκλήθηκαν συναισθήματα), περιγραφή για την παρουσίαση του παραμυθιού (προφορικός λόγος με εμπλουτισμό λεξιλογίου και φαντασία), ψηφιακή αναπαράσταση του μουσείου (επαφή με την τεχνολογία και έμαθαν και τις λέξεις ψηφιακό μουσείο), κατασκευή με πηλό την παραδοσιακή κουλούρα του γάμου (αφή). Οι πολυγραμματισμοί αξιοποιήθηκαν ως ισχυρό εργαλείο μάθησης, καθώς η πολυτροπικότητα έδωσε σημαντικές ευκαιρίες μάθησης και ίσης συμμετοχής. Οι ίδιοι οι μαθητές απαντώντας στα ερωτηματολόγια αξιολόγησαν τη δράση τους.

Σχετικά με την εκπαιδευτική αξία της παρουσίασης ώστε να αποκτήσουν, να εξελίξουν και να εμπεδώσουν τις γνώσεις των αντικειμένων του μουσείου από τα παιδιά, σημειώνεται ότι τα παιδιά απέκτησαν γνώσεις, καθώς έμαθαν σχετικές πληροφορίες για τα αντικείμενα, τα οποία κατανόησαν σε βάθος. Ταυτόχρονα ενισχύθηκε η τριαδική σχέση γονέας-παιδί-εκπαιδευτικός, καθώς δόθηκαν οι πληροφορίες σε φυλλάδιο στους γονείς στο σπίτι για να τις διαβάσουν και να συζητήσουν με το παιδί, ενισχύοντας τον ρόλο του εκπαιδευτικού. Καλλιεργήθηκε η εκφραστική τους δεξιότητα, για να μεταδώσουν τις γνώσεις τους και η εμπειρία της παρουσίασης τόνωσε την αυτοπεποίθησή τους, ενθαρρύνοντάς τους σε πολλούς τομείς στη ζωή τους και τους βοήθησε στο να εμπεδώσουν τις γνώσεις που είχαν αποκτήσει. Η παρουσίαση που υλοποιήθηκε δεν ήταν μια τυποποιημένη παρουσίαση, καθώς τα παιδιά την προετοίμασαν έχοντας ως στόχο τη συνδημιουργία, αλλά και την προσφορά τους με τη μουσειοβαλίτσα και με την παρουσίασή τους στην κοινότητά τους, επιτελώντας κοινωνικό έργο και κατανοώντας την έννοια της προσφοράς.

4.5. Ερευνητικές προεκτάσεις

Οι δράσεις που διοργανώθηκαν ήταν συγκεκριμένες και υλοποιήθηκαν σε συγκεκριμένο χρόνο με συγκεκριμένη ομάδα παιδιών και σε συγκεκριμένο τόπο. Επιπλέον, πολλαπλές έρευνες θα μπορούσαν να οργανωθούν, αλλάζοντας είτε τον τόπο, είτε την βαθμίδα εκπαίδευσης είτε να οργανωθούν μακροχρόνιες μελέτες.

- Θα μπορούσαν να οργανωθούν και άλλες δράσεις που να υλοποιούνται είτε στο μουσείο είτε στον βρεφονηπιακό και να παραλληλιστούν με τις συγκεκριμένες δράσεις ώστε να γίνουν συγκρίσεις. Αξίζει να σημειωθεί πως πραγματοποιήθηκε μια επίσκεψη, συνεπώς οι πολλαπλές επισκέψεις θα μπορούσαν να θέσουν πολλούς και διαφορετικούς στόχους επιφέροντας και διαφορετικά αποτελέσματα.
- Θα μπορούσε να γίνει μια μακροχρόνια μελέτη και να παρατηρηθεί η συμπεριφορά των συγκεκριμένων παιδιών και σε άλλες βαθμίδες εκπαίδευσης συνδημιουργώντας με το συγκεκριμένο μουσείο και να καταγραφούν οι συμπεριφορές, τα συναισθήματα

των παιδιών, η ομαδικότητα τους αλλά και η σχέση τους με την τεχνολογία, ώστε να έχουμε διάφορα και διαφορετικά συμπεράσματα.

- Μια άλλη προσέγγιση είναι να υλοποιηθούν οι συγκεκριμένες δράσεις από παιδιά άλλων βαθμίδων εκπαίδευσης (νηπιαγωγείο, δημοτικό) και να γίνουν οι ανάλογες συγκρίσεις.
- Τα ίδια παιδιά θα μπορούσαν να παρατηρηθούν σε άλλο μουσείο με ανάλογες δράσεις.
- Οι ίδιες δράσεις θα μπορούσαν να υλοποιηθούν από πολλά σχολεία ταυτόχρονα σε διάφορα μουσεία και να μελετηθεί ποσοτικά, το ενδιαφέρον των παιδιών, η συνδημιουργία με το μουσείο αλλά και το φαινόμενο των πολυγραμματισμών.
- Η παρουσίαση ήταν ένα εργαλείο, με το οποίο τα παιδιά των τριών ετών ως ενεργά μέλη της κοινότητάς τους, χρησιμοποίησαν αυτό το ερευνητικό πεδίο. Ωστόσο αυτό το ερευνητικό πεδίο έχει πολλές προεκτάσεις και θα μπορούσε να διερευνηθεί περαιτέρω. Στη συγκεκριμένη έρευνα μελετήθηκε η περίπτωση του μουσείου, όμως θα μπορούσε να υλοποιηθεί και σε άλλους χώρους της περιοχής και να καταγραφούν οι συμπεριφορές σε σχέση με τον χώρο (π.χ. Στο δημοτικό σχολείο, στο νηπιαγωγείο της περιοχής, στην κοινότητα του χωριού κλπ.)
- Τέλος, μια ακόμα μελέτη θα μπορούσε να παρατηρεί το γνωστικό επίπεδο αλλά και τη γνωστική εξέλιξη των παιδιών με βάση το φαινόμενο των πολυγραμματισμών και της ανεστραμμένης τάξης, παρουσιάζοντας διάφορα θέματα διαρκώς καταγράφοντας την πορεία της εξέλιξης της γνώσης τους.

4.6. Συμβολή της έρευνας και τελικά συμπεράσματα

Η συγκεκριμένη έρευνα είχε ως αφετηρία τα παιδιά τριών ετών τα οποία αποτελούν ένα ξεχωριστό κοινό με ιδιαιτερότητες λόγω της ηλικίας και ταυτόχρονα προκαλεί το ενδιαφέρον της ερευνήτριας να ασχοληθεί με τόσο μικρές ηλικίες καθώς η ενασχόληση αυτή απαιτεί διαφορετική προσέγγιση στη μαθησιακή διδασκαλία. Για τη διεξαγωγή της έρευνας χρησιμοποιείται το μουσείο ως χώρος που προσφέρει παιδεία και δημιουργεί εμπειρίες μοναδικές για τα παιδιά.

Τα παιδιά στο μουσείο η έρευνα τα μετατρέπει σε ενεργητικό κοινό που συνδημιουργεί και συμβάλλει δημιουργικά στην τοπική κοινότητα με την προσφορά του και την παρουσίαση που οργανώνει. Η διαδρομή μέχρι να φτάσουν οι μαθητές στο τελικό αποτέλεσμα, δηλαδή την επίσκεψη και την παρουσίαση στο μουσείο, περιελάμβανε συμμετοχή, κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, εξερεύνηση, ερωτήσεις, διαλόγους και δημιούργησε σχέσεις σεβασμού και εμπιστοσύνης στους συμμετέχοντες της ομάδας. Οι μαθητές με όλη την ενασχόληση με τις δράσεις βγήκαν ωφελημένοι καθώς η όλη διαδικασία τους οδήγησε στη μάθηση αλλά και στην επιθυμητή συμπεριφορά. Το αποτέλεσμα της ερευνητικής διαδικασίας έκανε

κατανοητό ότι η εκπαιδευτική διαδικασία ευνοείται από τη συμμετοχή των μουσείων σε αυτή καθώς προσφέρει εμπειρίες μάθησης και βοηθάει και τους μαθητές που βρίσκονται στην πρώιμη μάθηση τους να εκφράσουν τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα και να τα αξιοποιήσουν με απλές δράσεις και να δημιουργήσουν το οτιδήποτε.

Είναι αξιοσημείωτο ότι η συγκεκριμένη έρευνα δράσης είχε αρκετούς περιορισμούς λόγω της ηλικίας των παιδιών, όμως διεξήχθη με επιτυχία και έφερε σημαντικά αποτελέσματα και παρατηρήσεις για τα παιδιά ηλικίας τριών ετών και τη συνδημιουργία με το μουσείο. Ταυτόχρονα είναι ένα από τα λίγα δημοσιοποιημένα σχέδια εργασίας στην Ελλάδα με τόσο μικρά παιδιά που αξιοποιούν ενεργητική παιδαγωγική για την προσέγγιση του μουσείου ως θεσμού και ως φυσικού χώρου, με ποικίλες μεθόδους που τονίζουν την αξία της ενσωμάτωσης της μουσειακής αγωγής στην προσχολική αγωγή των πολύ μικρών παιδιών. Η έρευνα αυτή έθεσε τις βάσεις για μελλοντικές έρευνες με παιδιά ηλικίας τριών ετών και δράσεις με μουσεία που να συμπληρώνουν την παρούσα έρευνα. Η συγκεκριμένη έρευνα ήταν ένας τρόπος παρατήρησης πολλαπλών συμπεριφορών των παιδιών προσχολικής ηλικίας στην αλληλεπίδρασή τους με το μουσείο. Οι παρουσιάσεις μπορεί να λειτουργήσουν ευεργετικά και να αξιοποιηθούν με πολλούς τρόπους, ώστε να συμβάλλουν στην εξέλιξη των ικανοτήτων των παιδιών. Η συγκεκριμένη παρουσίαση αποτέλεσε καινοτομία, καθώς ήταν τα πρώτα παιδιά τριών ετών του Βρεφονηπιακού σταθμού που έκαναν παρουσίαση στο συγκεκριμένο μουσείο, γιατί όπως αναφέρθηκε από τους συντελεστές του μουσείου, είναι καθιερωμένο το μουσείο να παρουσιάζει και να διηγείται ιστορίες στα παιδιά προσχολικής ηλικίας, ενώ τώρα συνέβη το αντίθετο και με μεγάλη επιτυχία. Το γεγονός αυτό σημαίνει ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας δύνανται να αναλάβουν δράσεις πιο πολύπλοκες που συνηθίζουν να υλοποιούν οι μεγαλύτεροι και καταφέρνουν να τις φέρουν εις πέρας αποτελεσματικά. Η χρήση του υπολογιστή και η δημιουργία ψηφιακού μουσείου ήταν μια καινοτόμος δράση στον χώρο της προσχολικής αγωγής, καθώς τα ίδια τα παιδιά συνέβαλαν στη δημιουργία του. Με τη δράση αυτή ισχυροποιήθηκε το κίνητρο των παιδιών για ενασχόληση με ψηφιακά μέσα στον χώρο του βρεφονηπιακού σταθμού. Η έννοια της προσφοράς στην τοπική κοινότητα με τη μουσειοβαλίτσα και την παρουσίαση καθώς και η συνδημιουργία με το μουσείο ενίσχυσε τη διάθεση συμμετοχής των παιδιών, τους ώθησε να συμμετέχουν με όλες τις αισθήσεις και με τη φαντασία τους και κατάφεραν να ξεδιπλώσουν όλες τις δυνατότητες και τις ικανότητές τους και να τις εξελίσσουν από δραστηριότητα σε δραστηριότητα μέχρι να φτάσουν στην τελευταία δράση.

Σύμφωνα με τον σχεδιασμό της έρευνας, την υλοποίησή της και τα συμπεράσματα που προέκυψαν, η εκπαίδευση στον βρεφονηπιακό σταθμό έγινε πολυτροπική καλλιεργώντας τη συνέργεια και τη συνδημιουργία και έγινε κατανοητό ότι το μουσείο με βάση τη συγκεκριμένη έρευνα αποτελεί εναλλακτικό τρόπο εκπαίδευσης και τα παιδιά εξελίχθηκαν σε

διάφορους τομείς καθώς, όπως προέκυψε από τις παρατηρήσεις της ερευνήτριας απέκτησαν νέες γνώσεις με διαφορετικό τρόπο εκπαίδευσης, επομένως προέκυψε βελτίωση στην εκπαιδευτική διαδικασία με την παρουσίαση και τη συνδημιουργία στο μουσείο.

Παρατηρήθηκε ότι τα παιδιά απέκτησαν έντονο το αίσθημα της προσφοράς και έδειξαν να έχουν θετική εικόνα για τα ψηφιακά μέσα και το ψηφιακό αλλά και το φυσικό μουσείο. Έμαθαν με ενεργητική μάθηση και διαμόρφωσαν σημαντικές δεξιότητες κοινωνικές και γνωστικές. Το μουσείο υιοθετήθηκε πραγματικά από τους μαθητές, καθώς λειτούργησαν ως κομμάτι του μουσείου με το να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν, βγαίνοντας τα παιδιά ωφελημένα. Συνεπώς η ενεργός συμμετοχή, η βιωματική μάθηση και η συνδημιουργία με το μουσείο συνέβαλαν στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Βιβλιογραφία

- Ασκούνη, Ν., Βουβουσίρα, Στ., Φάκου, Αι. (2017). Ζουμ στο μουσείο :παιδαγωγικές και κοινωνικές παράμετροι ενός εκπαιδευτικού προγράμματος στο νηπιαγωγείο Museumedu 4, 183-208. <http://museaumdulab.ece.uth.gr/main/sites/default/filew/8.%20ZOOM-IN%20THE%20MUSEAUM.%20THE.pdf>
- Buffet, F. (2000).Προς μια κοινωνιο-διδακτική προσέγγιση της σχέσης μεταξύ Σχολείου και Μουσείου. Στο Α. Ζαφειράκου, Μουσεία και σχολεία: Διάλογος και συνεργασίες, αναπαραστάσεις και πρακτικές (σελ.35-42). Αθήνα: Τυπωθύτω- Γιώργος Δαρδάνος.
- Βούλγαρη, Η. (2019). Μαθαίνοντας από τα ψηφιακά παιχνίδια: επισκόπηση της μάθησης που βασίζεται στο ψηφιακό παιχνίδι. Στο Ροινιώτη Ε. Ψηφιακά παιχνίδια (σελ.55-72).Αθήνα: Oasis Culatta, R. (2022). Ναι στις οθόνες όταν κάνουν καλό. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Γελαδάκη, Σ. (2014). Πολιτιστική κληρονομιά και ακδημαϊκή διδασκαλία- Το παράδειγμα του Πανεπιστημιακού μουσείου της παιδείας. Στο Γεώργιος Μ., Μουσειολογία πολιτιστική διαχείριση (σελ.173-178).Αθήνα: Γρηγόρη.
- Γιόφτσαλη, Κ. & Πίτσου, Χ. (2021). Αναστοχαστικές προσεγγίσεις σε τυπικά και εναλλακτικά πλαίσια εκπαίδευσης. Πρακτική άσκηση και αναστοχασμός σε πανεπιστημιακά θέματα επιστημών εκπαίδευσης και αγωγής. Αθήνα: Gutenberg
- Γιόφτσαλη, Κ. (2019). Μια επίσκεψη στο μουσείο με την οικογένειά μου:Η περίπτωση των οικογενειακών προγραμμάτων. Στο Δ. Καλεσοπούλου, Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο. (σελ.283-297).Αθήνα: Πατάκη.
- Goehlich, M. (2003). Παιδοκεντρική διάσταση στη μάθηση. Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδάνος
- Γουρουντή, Α. Μπίκος, Γ. (2014). Η διδακτική προσφορά των σχολικών πολιτιστικών προγραμμάτων-Η περίπτωση των σχολείων της διεύθυνσης Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης Πειραιά. Στο Κανιάρη Α. & Μπίκος Γεώργιος, *Μουσειολογία Πολιτιστική διαχείριση και εκπαίδευση* σελ.(249-254).Αθήνα: Γρηγόρη.
- Δεληγιάννης, Ι.,Παπαϊωάννου, Γ. (2014). Μουσείο και αξιοποίηση πολιτισμικού αποθέματος. Στο Κανιάρη. Α.& Μπίκος Γεώργιος, *Μουσειολογία Πολιτιστική Διαχείριση και εκπαίδευση*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Δημητρόπουλος, Ε. (2001).*Εισαγωγή στη μεθοδολογία της επιστημονικής έρευνας*. Αθήνα: Ελλην.
- Ζαφειράκου, Α. (2000). Πώς το μουσείο βλέπει το σχολείο. Στο Ζαφειράκου Α., *Μουσεία και σχολεία: Διάλογος και συνεργασίες, αναπαραστάσεις και πρακτικές* (σελ.13-25).Αθήνα: Τυπωθύτω- Γιώργος Δαρδάνος.
- Hackett, A., Holmes, R., Macrae, C. (2023). *Δουλεύοντας με μικρά παιδιά στα μουσεία*. Αθήνα: Ινστιτούτο του μουσείου-Καρδαμίτσα

- Hein, G. (2019). Μουσειακή εκπαίδευση. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.10-44).Αθήνα: Πατάκη.
- Κακούρου-Χρόνη Γ, (2010). *Μουσείο- σχολείο: Αντικριστές πόρτες στη γνώση*. Αθήνα : Πατάκη.
- Kalantzis, M., Core, B., Στελλάκης Ν. & Αρβανίτη Ε. (2019). *Γραμματισμοί. Μια παιδαγωγική διαφοροποιημένου σχεδιασμού και πολυτροπικών νοηματοδοτήσεων*. Αθήνα: Κριτική
- Καλεσοπούλου, Δ. (2019). Δομώντας διαδραστικές εμπειρίες στο μουσείο. Στο Καλεσοπούλου Δ. *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.93-112).Αθήνα: Πατάκη.
- Κανιάρη, Α., Μπίκος, Γ. & Γιαννακόπουλος Γ. (2014). Το Μουσείο και η Βιβλιοθήκη από την ιστορία των συλλογών στη σύγκλιση της πληροφορίας. Στο Μπίκος Γ. & Κανιάρη Α., *Μουσειολογία Πολιτιστική Διαχείριση και εκπαίδευση* (σελ.21-33).Αθήνα: Γρηγόρη.
- Κάπαρη, Ν. (2019). Η τέχνη της αφήγησης και η αξιοποίησή της μέσα στον χώρο του μουσείου. Στο Καλεσοπούλου, *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (139-145).Αθήνα: Πατάκη.
- Κατσαρού, Ε. (2016). *Εκπαιδευτική έρευνα δράση. Πολυπαραδειγματική διερεύνηση για την αναμόρφωση της εκπαιδευτικής πράξης*. Αθήνα: Κριτική
- Κατσαρού, Ε., Τσάφος, Β.(2003). *Από την έρευνα στη διδασκαλία, η εκπαιδευτική έρευνα δράσης*. Αθήνα: Σαββάλας.
- Κλάρος, Α. (2019). Η ζωή στην αρχαία Αθήνα. Μια προσπάθεια διδακτικής αξιοποίησης του μουσείου στην πρώτη σχολική εκπαίδευση με τη μέθοδο Project. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.211-227).Αθήνα: Πατάκη.
- Κουγιουμτζής, Γ. (2014). Πολιτιστικά προγράμματα στην ελληνική δευτεροβάθμια εκπαίδευση και ο σύγχρονος παιδαγωγικός-διδακτικός ρόλος. Στο Κανιάρη Α. Μπίκος Γ. *Μουσειολογία Πολιτιστική Διαχείριση και εκπαίδευση* (σελ.239-248). Αθήνα: Γρηγόρη.
- Κύρδη, Κ. (2019). Από τα εκπαιδευτικά προγράμματα στις πολιτιστικές διαδρομές: ένα βήμα μετά. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.259-281).Αθήνα: Πατάκη.
- Μάγος, Κ.(2019). Τα σπίτια που μιλάνε. Ένα σχέδιο εργασίας- τόπος συνάντησης μουσειοπαιδαγωγικής και διαπολιτισμικής παιδαγωγικής. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.245-257).Αθήνα: Πατάκη.
- Μανωλίτσης, Γ. (2016). *Ο αναδυόμενος γραμματισμός στην προσχολική εκπαίδευση: Νέα ζητήματα και εκπαιδευτικές προτάσεις*. Προσχολική και σχολική εκπαίδευση, 4:1,3-34
- Μερακλής, Μ.,(2011). *Ελληνική Λαογραφία. Κοινωνική συγκρότηση, ήθη και έθιμα, λαϊκή τέχνη* Αθήνα :Καρδαμίτσα.
- Μούλιου,Μ. (2014). Τα μουσεία στον 21ο αιώνα, προκλήσεις, αξίες, ρόλοι πρακτικές. Στο Κανιάρη Α. Μπίκος Γ., *Μουσειολογία πολιτιστική διαχείριση* (σελ.77-112). Αθήνα : Γρηγόρη.
- Μουρατίδου, Ο. & Μανούσου, Ε. (2020). *Εξ αποστάσεως μουσειακή εκπαίδευση στην προσχολική αγωγή. Έρευνα δράσης: Η δημιουργία ενός εικονικού μουσείου στο νηπιαγωγείο. ανοικτή εκπαίδευση*: Το περιοδικό για την ανοιχτή εξ αποστάσεως εκπαίδευση και την εκπαιδευτική

τεχνολογία, 16(2), 89-109 <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/open-journal/article/view/23131>

- Μυρόγιαννη, Έ. (2019). Μουσειακή εκπαίδευση στο διαδίκτυο. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.173-183).Αθήνα: Πατάκη.
- Νικονάνου, Ν.(2021). *Μουσειοπαιδαγωγική. από τη θεωρία στην πράξη*.Αθήνα: Πατάκη.
- Νικονάνου, Ν., Μπούνια, Α., Φιλίππουπολίτη, Α. Χουρμουζιάδη, Α.& Γιαννούτσου, Ν. (2015).*Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21^ο αιώνα*.[Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος , Ανοιχτές Ακαδημαϊκές εκδόσεις.<https://hdl.handle.net/11419/712>
- Ντιρογιάννη, Δ. (2019). Μουσεία:πεδία εφαρμογής σύγχρονων θεωριών μάθησης. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.75-92). Αθήνα: Πατάκη.
- Ντολιοπούλου, Ε. (2002). *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*. Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδάνος
- Ξανθοπούλου, Κ. (2000). Εκπαιδευτικά προγράμματα Αρχαιολογικού μουσείου Κομοτηνής. Στο Ζαφειράκου Α *Μουσεία και σχολεία: Διάλογος και συνεργασίες, αναπαραστάσεις και πρακτικές*. (σελ.27-35).Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδάνος.
- Παπανδρέου, Μ. (2020).*Συμμετοχική μάθηση στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία*. Θεσσαλονίκη: Σοφία
- Παπαστάθη, Χ. (2019). Το εκπαιδευτικό δράμα στο μουσείο: Μια σχέση αγάπης. Στο Καλεσοπούλου Δ. , *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (147-161).Αθήνα: Πατάκη.
- Πεδιαγκάκη, Α. (2000). Εκπαιδευτικά προγράμματα με θέματα Βυζαντινής αρχαιολογίας. Στο Α. Ζαφειράκου, *Μουσεία και σχολεία“Διάλογος και συνεργασίες, αναπαραστάσεις και πρακτικές* (73-81).Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδάνος.
- Πετρίδης, Π.(2019).Η παιχνιδοποίηση στα πλαίσια της εκπαίδευσης, της υγείας, των επιχειρήσεων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης: ερμηνείες, παραδείγματα και κριτικές. στο Ροινιώτη Ε. *Ψηφιακά παιχνίδια* (σελ.125-141). Αθήνα: Oasis
- Πλακίτση, Κ. (2019). Η διδακτική προσέγγιση του Μουσείου φυσικών επιστημών ως γέφυρα επιστήμης και τέχνης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.229-242).Αθήνα: Πατάκη.
- Ramow, F.,S., Serano S. (2014). Licenses and access to digital content in museums pursuant to the new Directive on information re-use(2013) Prado Louvre and N. Gallery. Στο Α. Κανιάρη.
- Μπίκος Γεώργιος, *Μουσειολογία Πολιτιστική Διαχείριση και εκπαίδευση* (σελ.53-76). Αθήνα: Γρηγόρη.
- Schunk, D., Pintrich P., Meese J. (2010). *Τα κίνητρα στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Σβορώνου, Ε. (2019). Εκπαιδευτικά προγράμματα σε ανοιχτό χώρο: δυνατότητες μιας σφαιρικής θεώρησης φύσης και πολιτισμού. Στο Δ. Καλεσοπούλου, *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.299-311).Αθήνα: Πατάκη.

- Σπανδάγου, Η. (2019). Η αξιοποίηση των μουσείων στην ενταξιακή εκπαίδευση των παιδιών με αναπηρίες. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.113-122).Αθήνα: Πατάκη.
- Shaffer, S. (2019). *Το παιδί και το μουσείο. Θεωρητικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Ινστιτούτο του βιβλίου-Καρδαμίτσα
- Συλαίου, Σ. (2020). *Μουσείο και Μουσειακή εκπαίδευση στην Ψηφιακή εποχή*. Θεσσαλονίκη: Μπαρμπουνάκη.
- Τζιμογιάννης, Α. (2019). *Ψηφιακές τεχνολογίες και μάθηση του 21^{ου} αιώνα*. Αθήνα: Κριτική
- Τσιρίδης, Π.(2019). Μουσική και μουσείο. Στο Καλεσοπούλου Δ., *Παιδί και εκπαίδευση στο μουσείο* (σελ.125-137). Αθήνα: Πατάκη.
- Φιλιππουπολίτη, Μ.(2014). Η Μουσειολογική εγγραφή της επιστήμης και της ιστορίας της στον εκθεσιακό χώρο. Στο Μπίκος Γ., *Μουσειολογία πολιτιστική διαχείριση* (σελ.157-169).Αθήνα: Γρηγόρη.
- Weber, L. (1971). *The English infant school and informal education*. London: Prentice-Hall

Παράρτημα 1

Βαρνάβας, / /

Δηλώνω υπεύθυνα ότι επιτρέπω στο παιδί μου να συμμετάσχει στην έρευνα δράσης, που θα πραγματοποιηθεί στον χώρο του βρεφονηπιακού σταθμού Βαρνάβα, και στο Ευρωπαϊκό μουσείο άρτου με τίτλο Το μουσείο ως εναλλακτικός τρόπος μάθησης στην προσχολική ηλικία: υιοθετώντας και συνδημιουργώντας στο μουσείο της κοινότητάς μας" από την παιδαγωγό της τάξης. Η έρευνα δράσης (εκπαιδευτικό πρόγραμμα με ερευνητικό χαρακτήρα) διεξάγεται στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας της παιδαγωγού στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών "**Επιστήμες της Αγωγής μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων**" του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.

- Συναινώ να αξιοποιηθεί το εικαστικό ή άλλου τύπου υλικό που θα παραχθεί από το παιδί μου στο πλαίσιο της συμμετοχής του στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα/έρευνα δράσης αποκλειστικά για ερευνητικούς και επιστημονικούς σκοπούς.
- Κατανοώ ότι το υλικό θα είναι πλήρως ανωνυμοποιημένο και δεν θα εμφανίζονται πουθενά προσωπικά στοιχεία του παιδιού μου.
- Κατανοώ ότι τα δεδομένα της έρευνας θα διατηρηθούν ανωνυμοποιημένα σε προσωπικό υπολογιστή με χρήση κωδικού πρόσβασης και ισχυρό αντικό πρόγραμμα στην οικία της παιδαγωγού ερευνήτριας και μετά την ολοκλήρωση της ανάλυσης, θα διαγραφούν από τον προσωπικό υπολογιστή και θα αποθηκευτούν για τα επόμενα δύο έτη σε εξωτερικό σκληρό δίσκο χωρίς πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Κατανοώ ότι μπορώ να αποσύρω τη συγκατάθεση της συμμετοχής του παιδιού μου στην έρευνα δράσης όποια στιγμή το θελήσω, χωρίς περαιτέρω εξηγήσεις.

Η παιδαγωγός
Ελευθερία Πέτρου

Ο γονέας

Επιβλέπουσα καθηγήτρια Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής: Καλεσοπούλου Δέσποινα
(deskal@uniwa.gr)