

## «Δες με τα μάτια του άλλου». Μουσειοπαιδαγωγικό - Διαπολιτισμικό πρόγραμμα για το Μουσείο Ψευδαισθήσεων Θεσσαλονίκης

### **Δημήτρης Κιτσώνης**

Μουσειολόγος, MA Πολιτιστική Διαχείριση και Επικοινωνία  
*dimis\_kit@hotmail.com*

### **Διαλεχτή Άνθη**

Αρχαιολόγος - Μουσειολόγος, MA Μουσειολογία και Διαχείριση Πολιτισμού  
*dialechti22@gmail.com*

### **Μαρία Κοσμίδου**

Αρχαιολόγος, Φοιτήτρια M.Sc. Πολιτιστική Πληροφορική  
και Επικοινωνία - Μουσειολογία  
*mariakos1864@gmail.com*

## ➤ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο διάλογος μεταξύ των αρχών της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και των σύγχρονων μουσειακών ιδρυμάτων έχει εντατικοποιηθεί στην πορεία του 21ου αιώνα. Ειδικότερα, η διαπολιτισμική εκπαίδευση αποτελεί μια διαδικασία αναγνώρισης της ετερότητας και προώθησης συνεργασίας μεταξύ μαθητών με διαφορετικές πολιτισμικές καταβολές. Εν έτει 2023, με τον ορισμό του μουσείων να επαφίεται έννοιες όπως η προσβασιμότητα, η συμμετοχικότητα, η ποικιλομορφία και ο αναστοχασμός, γίνεται κατανοητή η ανάγκη για σχεδιασμό μουσειακών αφηγημάτων και δράσεων που απευθύνονται προς κάθε κοινωνική ομάδα. Το μουσείο, επομένως, ως φορέας μη τυπικής μάθησης, ανοιχτός για όλους, μπορεί να αποτελέσει το ιδανικότερο περιβάλλον για την ανάπτυξη προγραμμάτων στηριζόμενων στο διαπολιτισμικό μοντέλο προσέγγισης. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω δεδομένα, η πρόταση της εισήγησής μας αφορά τον σχεδιασμό ενός μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος που ενστερνίζεται τις αρχές της διαπολιτισμικότητας, της εκπαιδευτικής διερεύνησης σε συνδυασμό με την ψυχαγωγία (EDUTAINMENT) μέσω των δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης και βιωματικότητας που προσφέρει το μουσειακό περιβάλλον. Συγκεκριμένα, το πρόγραμμα στηρίζεται σε εκθέματα που στεγάζονται στο Μουσείο Ψευδαισθήσεων Θεσσαλονίκης και αξιοποιεί πρωτίστως τη διάταξη των εκθεμάτων καθώς και τις δυνατότητες του χώρου. Χωρίζεται σε τρεις θεματικούς άξονες και μειεί τους συμμετέχοντες σε έννοιες όπως η οπτική, η προοπτική, η φωτογραφία και η ολογραφία. Η ενεργή συμμετοχή, η πολυαισθητηριακή εμπειρική μάθηση και η διάδραση αποτελούν καίρια χαρακτηριστικά του προγράμματος.

**Λέξεις-κλειδιά:** Διαπολιτισμικότητα, Edutainment, Διάδραση, Βιωματικότητα, Προοπτική.

## ➤ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα μουσεία, προχωρώντας προς την τρίτη δεκαετία του 21ου αιώνα, μετασχηματίζονται και επαναπροσδιορίζουν συνεχώς την ταυτότητα τους ως ζωντανό οργανισμοί σε άμεση αλληλεπίδραση με το κοινωνικό περιβάλλον. Οι ραγδαίες και συνεχείς αλλαγές σε κοινωνικό, γεωπολιτικό, οικονομικό και τεχνολογικό επίπεδο ωθούν τα μουσεία να προσαρμοστούν στις τρέχουσες τάσεις ώστε να συμβαδίσουν με τις ανάγκες του κοινού χωρίς όμως να αλλοιώσουν το πολιτιστικό τους περιεχόμενο (Γκαζή, 2004).

Αξιολογώντας τα παραπάνω δεδομένα, το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (International Council of Museums ICOM) προχώρησε στη διατύπωση ενός νέου ανανεωμένου ορισμού του μουσείου, συγκριτικά με αυτόν του 2007, στον οποίο υπογραμμίζονται έννοιες όπως η προσβασιμότητα, η ποικιλομορφία, η άρση των αποκλεισμών, η αειφορία, η άυλη πολιτιστική κληρονομιά και ο αναστοχασμός.

Έμφαση θα δοθεί στις δύο πρώτες έννοιες, στις οποίες στηρίζεται και η διαμόρφωση του παρακάτω προγράμματος. Ειδικότερα, η διασφάλιση της φυσικής, νοητικής και πολιτισμικής προσβασιμότητας των αποκλεισμένων ατόμων και ευάλωτων κοινωνικών ομάδων αποτελεί θεμέλιο δικαίωμα του κάθε πολίτη για επίσκεψη και συμμετοχή σε μουσειακές δράσεις (Graham, 2009). Ως εκ τούτου, το σύγχρονο μουσείο υιοθετεί πολιτικές συμπερίληψης και αξιοποιεί εργαλεία και μεθόδους με στόχο την άρση κάθε μορφής αποκλεισμού. Ταυτόχρονα, ο όρος ποικιλομορφία ενέχει έννοιες όπως η πολυμορφία, η πολυφωνία, η διαφορετικότητα και η ετερότητα. Ειδικότερα, ένα μουσείο μπορεί να λειτουργήσει ως χώρος συνάντησης διαφορετικών πολιτισμών και κοινοτήτων συμβάλλοντας στη διαπολιτισμική κατανόηση και στην ανάπτυξη κοινωνικής ενσυναίσθησης. Η διοργάνωση πολυπολιτισμικών εκθέσεων, εκδηλώσεων και η διοργάνωση εκπαιδευτικών προγραμμάτων αποτελούν τρόπους για την προώθηση πολιτισμικού διάλογου την ενίσχυση της συμπερίληψη ατόμων από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα (Bodo et al., 2009). Επομένως, τα μουσεία του μέλλοντος ως δυναμικοί χώροι έκφρασης, αναστοχασμού και αλληλεπίδρασης οφείλουν να προσφέρουν βιώματα που ανταποκρίνονται στις ανάγκες του ευρύτερου κοινωνικού συνόλου στοχεύοντας στην καταπολέμηση της κοινωνικών ανισοτήτων και προάγοντας την αποδοχή και την ανεκτικότητα (Νικονάνου, 2015).

Με βάση τα παραπάνω δεδομένα, το μουσείο απομακρύνεται από την ιδέα μίας παθητικής επίσκεψης σε εξειδικευμένο κοινό και στρέφεται στη διαμόρφωση «Διαδραστικού μοντέλου μουσειακής εμπειρίας» (Falk & Dierking, 2000). Το μουσειακό βίωμα οφείλει να συνδυάζει ταυτόχρονα την ψυχαγωγία, τη δημιουργικότητα, την ανάπτυξη δεξιοτήτων, τη διαμόρφωση απόψεων και τον επαναπροσδιορισμό αξιών με τρόπο που συμβάλλει στην ατομική εξέλιξη και στην επιτυχή κοινωνική ένταξη (Σκαλτσά, 2007).

Στο πλαίσιο ενίσχυσης της διαδραστικής εμπειρίας του κοινού, τα τελευταία χρόνια υιοθετείται στο μουσειακό λεξιλόγιο ο όρος “edutainment” (συνδυασμός των λέξεων “education” και “entertainment”). Η αξιοποίηση εργαλείων και μεθόδων “edutainment” στο μουσείο αποσκοπεί στο να καταστήσει τη μουσειακή εκπαίδευση πιο ευχάριστη και προσίτη στο ευρύ κοινό, ενθαρρύνοντας την αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή των επισκεπτών. Αυτός ο συνδυασμός εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας

μπορεί να προσφέρει μια θετική εμπειρία στους επισκέπτες και να τους ενθαρρύνει να επιστρέψουν στο μουσείο δημιουργώντας μία σχέση μεταξύ επισκέπτη - μουσείου (Graham, 2009).

## ➤ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

### Ο χώρος του προγράμματος

Το Μουσείο Ψευδαισθήσεων Θεσσαλονίκης συστήθηκε στο κοινό μόλις τον Ιούνιο του 2021 και αριθμεί μόλις 2 χρόνια λειτουργίας ως σήμερα. Η ιδέα του Museum of Illusions ξεκίνησε αρχικά από την εταιρεία που ονομάζεται Metamorfoza και τους ιδρυτές και σημερινούς μετόχους της, Roko Živković και Tomislav Pamuković, στο Ζάγκρεμπτ το 2015. Κεντρική ιδέα είναι ο συνδυασμός εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας (edutainment) με τη συλλογή του μουσείου να αποτελείται από διαδραστικά εκθέματα στηριζόμενα σε επιστημονικά πειράματα και εικαστικά έργα. Στόχος ενός μουσείου Ψευδαισθήσεων αποτελεί η δημιουργία μιας διαδραστικής εμπειρίας μέσω της αλληλεπίδρασης και της άμεσης επαφής του κοινού με τα εκθέματα. Από το 2015 έως σήμερα λειτουργούν περισσότερα από 35 μουσεία σε όλο τον κόσμο, σε πόλεις όπως το Τορόντο, η Νέα Υόρκη, το Ντουμπάι, το Σικάγο, η Αθήνα, η Βιέννη, το Παρίσι, η Μαδρίτη, η Κωνσταντινούπολη και η Θεσσαλονίκη γεγονός που καθιστά τα Museum of Illusions τη μεγαλύτερη αλυσίδα ιδιωτικών μουσείων στον κόσμο (<https://www.museumofillusions.com/>).

### Ομάδα εφαρμογής του προγράμματος

Μελετώντας το περιεχόμενο του μουσείου και τις δυνατότητες της συλλογής συμβαδίζοντας με την κεντρική ιδέα του μουσείου επιλέχθηκε ο σχεδιασμός ενός παράλληλου μουσειακού προγράμματος που στηρίζεται στις αρχές της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα, τα μουσειακά προγράμματα διαπολιτισμικής εκπαίδευσης είναι πρωτοβουλίες που στοχεύουν στην προώθηση της διαπολιτισμικής κατανόησης, της αμοιβαίας σεβαστής συνείδησης και της πολυπολιτισμικότητας μέσω των μουσείων.

Με γνώμονα την παραπάνω συνθήκη ως ομάδα εφαρμογής του παρακάτω προγράμματος επιλέχθηκαν άτομα ηλικιών 11-17 ετών που διανύουν την εφηβική περίοδο και προέρχονται από διαφορετικές πολιτιστικές, θρησκευτικές και εθνοτικές ομάδες (έφηβοι πρόσφυγες, μετανάστες, από κοινωνικά αποκλεισμένων ομάδων). Επομένως, το πρόγραμμα είναι εξειδικευμένο και απευθύνεται σε διαπολιτισμικά σχολεία, Μ.Κ.Ο., και δομές προστασίας μεταναστών και προσφύγων.

Για τον σχεδιασμό του προγράμματος πραγματοποιήθηκε εξέταση και εκτενής έρευνα για την ομάδα κοινού και σημειώθηκαν τα παρακάτω χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα αποτελείται από ετερόκλητα μέλη με:

- διαφορετικό ηλικιακό εύρος μέσα στην ομάδα,
- μετατραυματικό στρες και αίσθημα απομόνωσης,
- ζητήματα σε συναισθηματικό, συμπεριφορικό και γνωστικό επίπεδο,

- διαφορετικό πολιτισμικό περιβάλλον (καταγωγή, γλώσσα, μόρφωση, συνήθειες) (Bešić et al., 2020).

### **Αριθμός ατόμων – Διάρκεια Εφαρμογής**

Σύμφωνα με τα παραπάνω δεδομένα, ο προτιμώμενος αριθμός ατόμων για την άρτια διεξαγωγή του προγράμματος είναι 8-10 άτομα με έναν εμπυχωτή, έως 15 με δύο εμπυχωτές και χωρισμό της ομάδας σε δύο επιμέρους ομάδες των 8 ατόμων. Απαραίτητη για την ομαλή διεξαγωγή του προγράμματος κρίνεται η παρουσία συνοδού από τον εκάστοτε φορέα καθώς και η παρουσία διαμεσολαβητή μεταφραστή όταν αυτό κρίνεται απαραίτητο και κατόπιν συνεννόησης με το μουσείο.

Αναφορικά με τη διάρκεια του προγράμματος, ο εκτιμώμενος χρόνος κρίνεται στα 50 λεπτά με 1 ώρα. Η επιλογή σχεδιασμού ενός σύντομου σε διάρκεια προγράμματος έγκειται στο γεγονός ότι ως προτεραιότητα τίθεται η διατήρηση του ενδιαφέροντος των συμμετεχόντων αναλογιζόμενοι τις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες της εν λόγω ομάδας κοινού.

### **📌 ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

Η μουσειοπαιδαγωγική στοχοθεσία προγραμμάτων επικεντρώνεται στη σύνδεση της μουσειακής εμπειρίας με την εκπαίδευση και την ανάπτυξη των συμμετεχόντων. Οι στόχοι αυτών των προγραμμάτων ποικίλλουν ανάλογα με τις ανάγκες της εκάστοτε ομάδας κοινού καθώς και της θεματικής του σχεδιαζόμενου προγράμματος. Σε αυτή την περίπτωση οι στόχοι διακρίνονται σε τρεις κατηγορίες, κοινωνικοί, παιδαγωγικοί και γνωστικοί.

Κοινωνικοί Στόχοι:

- Ενδυνάμωση του αισθήματος ισότητας και του «ανήκειν» σε μία ενιαία κοινότητα.
- Δημιουργία συνθηκών επικοινωνίας, συζήτησης και ανταλλαγής απόψεων μεταξύ των συμμετεχόντων.
- Καλλιέργεια αισθήματος σεβασμού και αποδοχής του «άλλου».
- Άμβλυνση κοινωνικών ανισοτήτων - ομαλότερη κοινωνική ένταξη.
- Άρση κοινωνικού αποκλεισμού - ενδυνάμωση της συμπερίληψης.

Γνωστικοί Στόχοι:

- Γνωριμία με γνωστά επιστημονικά πειράματα οπτικής και διάσημους επιστήμονες θετικών επιστημών.
- Εξοικείωση με τις έννοιες: ψευδαίσθηση, προοπτική, αντανάκλαση, διάθλαση.
- Εμβάθυνση στα χαρακτηριστικά της φωτογραφίας, στο νόημα της εικόνας και στη διαδικασία αποτύπωσης αυτής.

Παιδαγωγικοί Στόχοι:

- Ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και της αυτοέκφρασης.
- Ενίσχυση της πολυαισθητηριακής αντίληψης (όραση, αφή, ακοή).

- Όξυνση της φαντασίας και καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων και ευκαιρία για εξωστρέφεια και συνεργατικότητα.
- Ψυχική ευεξία και χαρά μέσα από την ατομική και κοινωνική δραστηριότητα.
- Ψυχαγωγία και διασκέδαση.

## ➤ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η μεθοδολογία ενός μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με τον σκοπό, το περιεχόμενο και το κοινό που απευθύνεται. Ωστόσο, υπάρχουν ορισμένες βασικές αρχές και προσεγγίσεις που συνήθως ακολουθούνται σε μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα. Για τις ανάγκες σχεδιασμό του παρακάτω προγράμματος και τη διαμόρφωση του περιεχομένου του αξιοποιήθηκαν οι παρακάτω παιδαγωγικές μέθοδοι.

- Μαιευτική μέθοδος: Η δημιουργία πλαισίου ανταλλαγής απόψεων με τους συμμετέχοντες όπου ο εμπυχωτής κατευθύνει τη διαδικασία της συζήτησης
- Ανακαλυπτική μέθοδος: Στηρίζεται στην παρατήρηση και την επαφή με τα εκθέματα του μουσείου με δραστηριότητες, κυρίως ομαδικές, που επιτρέπουν την ερμηνεία και τη μελέτη των αντικειμένων
- Βιωματική - εμπειρική μέθοδος: Οι συμμετέχοντες καλούνται να αλληλεπιδράσουν, να ανακαλύψουν και να εμπλακούν με το περιβάλλον του μουσείου μέσω δραστηριοτήτων όπως πειράματα, παιχνίδια, δημιουργικές ασκήσεις (Φουρλίγκα & Γαβριηλίδου, 2010).

## ➤ ΥΛΙΚΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Κατά τη διεξαγωγή του προγράμματος εκτός από τα επιλεγμένα εκθέματα του μουσείου, θα αξιοποιηθούν και ορισμένα συμπληρωματικά υλικά για υλοποίηση των δραστηριοτήτων του προγράμματος. Η επιλογή του συμπληρωματικού υλικού πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά της ομάδας κοινού αλλά τα σύγχρονα δεδομένα διαμόρφωσης μουσειακής με εμπειρίας αξιοποιώντας κώδικες επικοινωνίας που εστιάζουν στην εικόνα και στα σύμβολα.

Το υλικό αυτό αποτελείται από:

- Ένα παιχνίδι με κάρτες ψευδαισθήσεων (εικόνα 1.).
- Κινητό τηλέφωνο με φωτογραφική κάμερα (εικόνα 2.).
- Καρτελάκια συναισθημάτων/ emoticons (εικόνα 3).

## ➤ ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

### Αφόρμηση

Ξεκινώντας το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το πρώτο έκθεμα που επιλέγεται να έρθει σε επαφή η ομάδα, είναι το τούνελ της δίνης (Vortex Tunnel) (εικόνα 4). Το συγκεκριμένο έκθεμα μιεί με βιωματικό τρόπο τα παιδιά κάθε ηλικίας στην έννοια της ψευδαίσθησης και στους όρους που θα εξεταστούν παρακάτω. Προσφέρεται, ταυτόχρονα, μία έντονη συναισθηματικά αρχή που προδιαθέτει θετικά την ομάδα για την πορεία του προγράμματος. Μόλις βγουν από το έκθεμα, η ομάδα συγκεντρώνεται και ο εμπυχωτής προτρέπει τα παιδιά να εκφράσουν την εμπειρία τους χρησιμοποιώντας τα καρτελάκια συναισθημάτων/ emoticons (κώδικας μη λεκτικής επικοινωνίας).

### 1ος Θεματικός Άξονας: Ισότητα

Οι στόχοι που επιδιώκονται μέσω της πρώτης φάσης του προγράμματος είναι κοινωνικοί, γνωστικοί και παιδαγωγικοί. Συγκεκριμένα, οι εμπυχωτές θα αξιοποιηθούν τρία από τα εκθέματα του μουσείου που μπορούν να συσχετιστούν με την έννοια της ισότητας ώστε να επιτευχθεί η ενδυνάμωση του αισθήματος ισότητας και του «ανήκειν» σε μία ενιαία κοινότητα (κοινωνικοί στόχοι), η εξοικείωση με έννοιες ψευδαίσθησης, προοπτικής, αντανάκλασης, διάθλασης φωτός (γνωστικοί στόχοι) καθώς και η ενίσχυση της πολυαισθητηριακής αντίληψης (παιδαγωγικοί στόχοι).

Με κύρια εργαλεία την ανακαλυπτική και την μαιευτική μέθοδο, η πρώτη φάση του προγράμματος προσπαθεί να μιήσει την ομάδα και να τη φέρει σε επαφή με κάποιες βασικές έννοιες οι οποίες θα αναλυθούν ενδελεχώς παρακάτω. Τέλος, μέσω της παρατήρησης, η ομάδα θα κατανοήσει ότι ο καθένας, ανεξάρτητα από το πολιτισμικό και κοινωνικό υπόβαθρο, βλέπει και αντιλαμβάνεται με τον ίδιο τρόπο τις ψευδαισθήσεις.

Πιο αναλυτικά, η πρώτη φάση αποτελείται από δύο δραστηριότητες χρησιμοποιώντας τρία εκθέματα. Στην πρώτη δραστηριότητα οι συμμετέχοντες καλούνται να γνωρίσουν το «τυφλό τους σημείο» (εικόνα 5), με τη βοήθεια του εκθέματος. Πρόκειται για μια ψευδαίσθηση του νου που «παίζει» με την ευαισθησία του αμφιβληστροειδούς σου και έχει δημιουργηθεί για να απομονώσει κάποιος το τυφλό του σημείο.

Έπειτα, ο εμπυχωτής μεταφέρει την ομάδα μπροστά στο έκθεμα της περιστρεφόμενης πλατφόρμας (εικόνα 6), μοιράζει στα παιδιά κάρτες από διάσημους πίνακες (π.χ. Έναστρη Νύχτα - Van Gogh) και τα παρακινεί να παρατηρήσουν την πλατφόρμα για 20 δευτερόλεπτα. Παρατηρούν, έτσι, την εικόνα του πίνακα να κινείται στα μάτια τους (κινούμενο μετείκασμα) και παράλληλα καλλιεργείται η αισθητηριακή τους αντίληψη.

Στη δεύτερη δραστηριότητα του πρώτου θεματικού άξονα, ο εμπυχωτής προτρέπει τα παιδιά να μπουν ένα-ένα στο δωμάτιο με τα χρώματα (εικόνα 7) και να παρατηρήσουν τους συνδυασμούς των χρωμάτων, που δημιουργούνται μέσω του φαινομένου της διάθλασης. Η παλέτα των χρωμάτων παραμένει ίδια, ανεξαρτήτως ύψους, φύλου, χρώματος κ.ο.κ., τονίζοντας και περνώντας το μήνυμα της ισότητας. Έπειτα, με τη βοήθεια του εμπυχωτή, θα εντοπίσουν το σωστό σημείο προοπτικής

για τη λήψη της φωτογραφίας των χρωμάτων (εισαγωγή στην έννοια προοπτικής - φωτογραφίας).

## 2ος Θεματικός Άξονας: Προοπτική

Οι στόχοι που επιδιώκονται μέσω της δεύτερης φάσης του προγράμματος είναι επίσης κοινωνικοί, γνωστικοί και παιδαγωγικοί. Στη φάση αυτή οι εμπυχωτές θα αξιοποιήσουν πέντε από τα εκθέματα του μουσείου (τρία οπτικά + δύο φωτογραφικά). Τα συγκεκριμένα εκθέματα πραγματεύονται έννοιες όπως άρση κοινωνικού αποκλεισμού - ενδυνάμωση της συμπερίληψης, καλλιέργεια αισθήματος σεβασμού και αποδοχής του «άλλου» (κοινωνικοί στόχοι), γνωριμία με γνωστά επιστημονικά πειράματα οπτικής και διάσημους επιστήμονες θετικών επιστημών, στην εξοικείωση με αρχές της φωτογραφίας, στο νόημα της εικόνας και στη διαδικασία αποτύπωσης αυτής (γνωστικοί στόχοι), ψυχική ευεξία και χαρά μέσα από την ατομική και κοινωνική δραστηριότητα, ανάπτυξη δεξιοτήτων και ευκαιρία για εξωστρέφεια και συνεργατικότητα (παιδαγωγικοί στόχοι).

Με κύρια εργαλεία την ανακαλυπτική μέθοδο και τη φωτογραφία, η δεύτερη φάση του προγράμματος μέσω της ενεργούς συμμετοχής, θα εξοικειώσει την ομάδα με έννοιες όπως η προοπτική και τον ρόλο της στη δημιουργία των ψευδαισθήσεων. Τέλος μέσω της παρατήρησης, η ομάδα θα κατανοήσει ότι ο καθένας, ανεξάρτητα από το πολιτισμικό και κοινωνικό υπόβαθρο, βλέπει και αντιλαμβάνεται με τον ίδιο τρόπο τις ψευδαισθήσεις.

Πιο αναλυτικά, η δεύτερη φάση χωρίζεται σε τέσσερις δραστηριότητες χρησιμοποιώντας πέντε εκθέματα για την επίτευξη του σκοπού του (προοπτική και παρατήρηση). Στην πρώτη δραστηριότητα, ο εμπυχωτής συγκεντρώνει την ομάδα μπροστά από το έκθεμα «των κοίλων προσώπων» (εικόνα 8). Ζητάει να περιγράψουν τα πρόσωπα που βλέπουν από το σημείο που βρίσκονται και με ερωταπαντήσεις κατευθύνει τη συζήτηση στο συμπέρασμα ότι η ερμηνεία των πραγμάτων εξαρτάται από τη θέση που βρισκόμαστε (θεωρία σχετικότητας). Τι θα συμβεί όμως αν δούμε με τα μάτια του άλλου; Το πείραμα επαναλαμβάνεται με την κινούμενη εικόνα (εικόνα 9).

Συνεχίζοντας στη δεύτερη δραστηριότητα, ο εμπυχωτής οδηγεί τα παιδιά μπροστά από το έκθεμα «Άρχοντας των Αριθμών» (εικόνα 10). Ζητάει αρχικά να παρατηρήσουν το έκθεμα και κατόπιν, προτείνει στην ομάδα να ανοίξουν την κάμερα του κινητού και να ξανακοιτάξουν την εικόνα μέσα από την κάμερα. Έπειτα, παρακινεί τα παιδιά να παρατηρήσουν ξανά την εικόνα από απόσταση. Τι συμβαίνει; Τι διαφορές εντοπίζουν;

Στην τρίτη δραστηριότητα της δεύτερης φάσης οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ζευγάρια. Το ένα ζευγάρι μπαίνει στο δωμάτιο του AMES (με τον πιο μικρόσωμο επάνω και τον μεγαλύτερο κάτω) και το άλλο ζευγάρι επιχειρεί να τραβήξει τη φωτογραφία με τις οδηγίες του εμπυχωτή από το μαρκαρισμένο αυτοκόλλητο. Εκεί αντιλαμβάνονται ότι τα πάντα είναι θέμα οπτικής και ότι αν το ζευγάρι μέσα στο δωμάτιο αλλάξει θέση μεταξύ του όλα θα φαίνονται διαφορετικά (εικόνα 11).

Τέλος, η τέταρτη δραστηριότητα της δεύτερης φάσης αποτελεί συνέχεια της προηγούμενης. Τα ζευγάρια καλούνται να «φτιάξουν» την εικόνα μιας καρέκλας συμμετέχοντας και οι ίδιοι σε αυτό. Ο ένας κάθεται και το δεύτερο άτομο στέκεται πιο

μπροστά σε κοντινή απόσταση στον φωτογράφο. Μήπως η προοπτική μεταξύ των δύο σωμάτων αλλά και των κομματιών της καρέκλας κάνει κάποιον να δει μία παράδοξη φαινομενικά εικόνα; (εικόνα 12)

### **3ος Θεματικός Άξονας: Εξερεύνηση**

Ο τρίτος και τελευταίος άξονας, που ολοκληρώνει τη διάρθρωση του εκπαιδευτικού προγράμματος, υπογραμμίζει την έννοια της εξερεύνησης, με σκοπό οι συμμετέχοντες να εξερευνήσουν το μουσείο μέσα από ένα διαδραστικό παιχνίδι, που τους παροτρύνει να γνωρίσουν τον κόσμο των ψευδαισθήσεων εις βάθος. Οι στόχοι που επιδιώκονται, μέσω αυτής της φάσης του προγράμματος, είναι, για ακόμη μια φορά, κοινωνικοί, γνωστικοί και παιδαγωγικοί. Πιο αναλυτικά, επιδιώκεται η δημιουργία συνθηκών επικοινωνίας, συζήτησης και ανταλλαγής απόψεων μεταξύ των συμμετεχόντων (κοινωνικός στόχος), η γνωριμία με γνωστά επιστημονικά πειράματα οπτικής και με διάσημους επιστήμονες θετικών επιστημών (γνωστικός στόχος) και τέλος η ψυχική ευεξία και χαρά μέσα από την ατομική και κοινωνική δραστηριότητα, καθώς και η ανάπτυξη δεξιοτήτων και η ευκαιρία για εξωστρέφεια και συνεργατικότητα (παιδαγωγικοί στόχοι).

Με κύρια εργαλεία την ανακαλυπτική μέθοδο και την παρατήρηση, η τελευταία φάση του προγράμματος χαρακτηρίζεται από μια ευελιξία στην εφαρμογή της. Συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες στην επόμενη δραστηριότητα, θα χωριστούν σε δύο ομάδες, ενώ ο εμψυχωτής θα μοιράσει κάρτες με εκθέματα - εικόνες οπτικών ψευδαισθήσεων, που όμοιά τους υπάρχουν μέσα στο Μουσείο. Η κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της από 5 με 6 κάρτες και θα κληθεί να ανακαλύψει με ποια εκθέματα του Μουσείου ταιριάζουν οι κάρτες που τους έχουν δοθεί. Αφού εντοπίσουν τις ομοιότητες μεταξύ κάρτας και εκθέματος, θα πρέπει να τοποθετήσουν την αντίστοιχη κάρτα στην ειδική υποδοχή δίπλα ακριβώς από την κάθε οπτική ψευδαίσθηση - έκθεμα στον χώρο. Με αυτόν τον τρόπο, επιτυγχάνεται η συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων, καθώς και η εξερεύνηση περισσότερων εκθεμάτων του Μουσείου.

### **Ανατροφοδότηση**

Στο τέλος του ανακαλυπτικού αυτού παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες θα εξηγήσουν με δικά τους λόγια τι τους οδήγησε να τοποθετήσουν τις κάρτες στα συγκεκριμένα εκθέματα, τι ακριβώς παρουσιάζει η κάθε ψευδαίσθηση και ποιες ομοιότητες και διαφορές εντοπίζουν μεταξύ κάρτας και εκθέματος. Ο τρίτος άξονας του προγράμματος θα ολοκληρωθεί με μία σύντομη συζήτηση για την εμπειρία των παιδιών από τη δραστηριότητα στην οποία μόλις συμμετείχαν, ενώ οι εμψυχωτές θα τα οδηγήσουν στη συνέχεια στο έκθεμα του «Ανάποδου Δωματίου» (Μετρό Θεσσαλονίκης) για μια ομαδική, αναμνηστική φωτογραφία (εικόνα 13).



## ➤ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η αξιολόγηση κρίνει το μέλλον ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για το αν αυτό θα υποστεί κάποια τροποποίηση ή για το αν θα παρουσιαστεί αυτούσιο, καθώς στοχεύει στη βελτίωση της μουσειακής εμπειρίας των επισκεπτών. (Πλάκας, 2022) Το γεγονός αυτό επιτυγχάνεται διερευνώντας τον βαθμό κάλυψης των αναγκών, των ενδιαφερόντων και των προσδοκιών των επισκεπτών στους οποίους απευθύνεται το πρόγραμμα (Μουσούρη, 1999: 58).

Το πρώτο μέρος της αξιολόγησης θα διεξαχθεί στον χώρο του Μουσείου, ενώ ως εργαλείο αξιολόγησης θα χρησιμοποιηθεί η συνέντευξη (δομημένη και άτυπη), μέσω της οποίας θα συγκεντρωθούν στοιχεία που θα συνδυάζουν τη γνώση με τη βιωματική εμπειρία των επισκεπτών.

Η δομημένη συνέντευξη περιλαμβάνει συγκεκριμένες ερωτήσεις με καθορισμένο αριθμό, σειρά και περιεχόμενο και επιτρέπει τη στατιστική ανάλυση των δεδομένων. Τα παιδιά θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν για ακόμη μία φορά τα καρτελάκια των συναισθημάτων για να απαντήσουν σε ερωτήσεις των εμψυχωτών, όπως για παράδειγμα «Με ποιο συναίσθημα θα περιγράφατε τη συνολική εμπειρία σας στο Μουσείο; (χαρά, λύπη, άγχος ή ενθουσιασμό)», «Ποιο συναίσθημα θα εξέφραζε την επαφή σας με τον κόσμο των ψευδαισθήσεων;»

Οι ερωτήσεις της άτυπης συνέντευξης, εκτός από το γνωστικό επίπεδο (π.χ. «Ποια ήταν η πιο ενδιαφέρουσα πληροφορία του εκπαιδευτικού προγράμματος;», «Μπορείς να αναφέρεις κάτι που έμαθες σήμερα που δεν το γνώριζες πριν από την επίσκεψη;») θα αξιολογούν και τη συναισθηματική και βιωματική διάσταση της επίσκεψης (π.χ. «Πώς ένιωσες όταν άλλαξες ύψος και έγινες κομμάτι της ψευδαίσθησης;», «Ποια ψευδαίσθηση σε εντυπωσίασε περισσότερο;», «Θα ήθελες να επισκεφτείς ξανά το Μουσείο;»).

Το δεύτερο μέρος της αξιολόγησης θα πραγματοποιηθεί στον χώρο του σχολείου, ενώ ως εργαλείο αξιολόγησης θα χρησιμοποιηθούν τα ερωτηματολόγια. Τα ερωτηματολόγια θα απευθύνονται στους υπεύθυνους εκπαιδευτικούς και συνοδούς των παιδιών, με σκοπό να υπάρχει μια ολοκληρωμένη και εις βάθος αξιολόγηση για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Θα αποστέλλονται μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και θα έχουν τη μορφή δομημένης συνέντευξης με επιπλέον σχόλια ανοιχτού τύπου (οι ερωτήσεις έχουν καθοριστεί από πριν, αλλά θα δίνεται και η επιλογή ανοιχτών απαντήσεων, οπότε είναι πιθανό να ληφθούν και ασυνήθιστες απαντήσεις). Οι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου βοηθούν στην καταγραφή ιδεών, εντυπώσεων και παρατηρήσεων, γεγονός που θα βοηθήσει τους μουσειολόγους - μουσειοπαιδαγωγούς στη σωστή προσαρμογή και βελτίωση του προγράμματος.

Παραδείγματα ερωτήσεων:

- Ποια μηνύματα πιστεύετε ότι πέρασε το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στους μαθητές;
  - 1) Ισότητα
  - 2) Ελευθερία Έκφρασης Συναισθημάτων
  - 3) Όλα τα παραπάνω
  - 4) Σχόλιο

- Πιστεύετε ότι το πρόγραμμα επηρέασε θετικά και μετέδωσε νέες γνώσεις στους μαθητές;
  - 1) Ναι
  - 2) Όχι
  - 3) Σχόλιο
  
- Θα αλλάζατε κάτι στον τρόπο διεξαγωγής του προγράμματος;
  - 1) Το περιεχόμενο
  - 2) Το χρονικό πλαίσιο
  - 3) Τον τρόπο διεξαγωγής
  - 4) Άλλο/ Σχόλιο

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Bešić, E., Gasteiger-Klicpera, B., Buchart, C., Hafner, J., & Stefitz, E. (2020). Refugee students' perspectives on inclusive and exclusive school experiences in Austria. *International Journal of Psychology, 55*(5), 723–731. Retrieved from <https://doi.org/10.1002/ijop.12662>
- Bodo, S., Gibbs, K., & Sani, M. (2009). *Museums as places for intercultural dialogue: selected practices from Europe*. MAP. Retrieved from [http://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/service/Handbook\\_MAPforID\\_EN](http://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/service/Handbook_MAPforID_EN)
- Graham, B. (2009). *Το ελκυστικό μουσείο, Μουσεία και Επισκέπτες*. Πειραιάς: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Retrieved from <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA52561241>.
- Γκαζή, Α. (2004). Μουσεία για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα. *Τετράδια Μουσειολογίας, 1*, 3-12.
- Μουσσούρη, Θ. (1999). Έρευνα κοινού και αξιολόγηση στα μουσεία. *Αρχαιολογία και Τέχνες, 72*, 56-61.
- Νικονάνου, Ν. (2015). Εκπαιδευτικά εργαλεία: Έντυπα και υλικά. Στο Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, Α. Φιλίππουπολίτη, Α. Χουρμουζιάδη & Ν. Γιανούτσου (Επιμ.), *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. Kallipos, Open Academic Editions. Ανακτήθηκε από <https://hdl.handle.net/11419/720>
- Πλάκας, Σ. (2022). *Μουσειοπαιδαγωγική: Μουσειοεκπαιδευτικές Εφαρμογές μέσα από ολοκληρωμένα Εκπαιδευτικά Προγράμματα*. Culture Webinars - Επιμορφωτικά Σεμινάρια.
- Σκαλτσά, Μ. (2007). *Για τη Μουσειολογία και τον Πολιτισμό*. Εντευκτήριο.
- Φουρλίγκα, Δ., & Γαβριηλίδη, Η. (2010). Η εκπαιδευτική πολιτική του μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού: στόχοι δράσεις και προοπτικές. Στο Μ. Βέμη & Ε. Νάκου (Επιμ.), *Μουσεία και Εκπαίδευση, Τετράδια 20*. Αθήνα: Νήσος. 185-194.

## Παράρτημα



Εικόνα 1. παιχνίδι με κάρτες ψευδαισθήσεων



Εικόνα 2. Κινητό τηλέφωνο με φωτογραφική κάμερα



Εικόνα 3. Καρτελάκια συναισθημάτων/ emojis



Εικόνα 4. Το τούνελ της δίνης. (Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 5. Το τυφλό σημείο. (Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



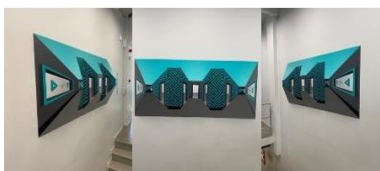
Εικόνα 6. Περιστρεφόμενες πλατφόρμες. (Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 7. Το δωμάτιο με τα χρώματα (Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 8. Τα κοίλα πρόσωπα (Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 9. Ο κινούμενος πίνακας (Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 10. Ο άρχοντας των Αριθμών,  
του Gianni Sarconi (Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 11. Το δωμάτιο του Ames.  
(Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 12. Η ψευδαίσθηση της καρέκλας.  
(Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)



Εικόνα 13. Το ανάποδο δωμάτιο.  
(Φωτογραφικό υλικό του Μουσείου)