

**Συμπόσιο με θέμα: «Δραστηριότητες μάθησης σε  
μουσεία και χώρους πολιτισμού με χρήση τεχνολογιών  
πληροφορικής και επικοινωνιών»  
Μουσεία, μάθηση και νέες τεχνολογίες: τάσεις και  
προκλήσεις για την ελληνική πραγματικότητα**

**Αλεξάνδρα Μπούνια**  
[abounia@ct.aegean.gr](mailto:abounia@ct.aegean.gr)

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

### **Περίληψη**

Ζούμε και εργαζόμαστε σε έναν κόσμο συνεχώς εξελισσόμενων νέων τεχνολογιών. Παρότι το παγκόσμιο ψηφιακό χάσμα δεν έχει ακόμη γεφρωθεί, είναι σαφές ότι βιώνουμε μια πραγματικότητα που βασίζει τη διασύνδεσή της σε ψηφιακά, ολοένα και πιο «έξυπνα», νέα μέσα επικοινωνίας και συνεργασίας. Το μουσείο και οι συναφείς πολιτιστικοί οργανισμοί (και σε αυτούς εντάσσω τις πινακοθήκες, αίθουσες τέχνης, αλλά και τα αρχεία και τις βιβλιοθήκες) δεν αποτελούν φυσικά εξαίρεση. Από τις αρχές της δεκαετίας του '90 και εξής υιοθετούν συνεχώς, με ολοένα αυξανόμενο ενθουσιασμό, αλλά πάντοτε και με έναν υγιή σκεπτικισμό, νέες τεχνολογίες που τους επιτρέπουν να επεκτείνουν την παρουσία τους και στον πραγματικό και στον ψηφιακό κόσμο. Οι λόγοι είναι μάλλον ευκολονόητοι: χρηστικότητα, μειωμένο κόστος, ταχύτητα και αποτελεσματικότητα στην επικοινωνία με το κοινό είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά των τεχνολογιών που έτσι βοηθούν τους πολιτιστικούς οργανισμούς στην επιτέλεση του έργου τους.

Η αυξημένη και αυξανόμενη χρήση της τεχνολογίας όμως συνδέεται και με μία κατεύθυνση της μουσειακής εκπαίδευσης, εξίσου πρόσφατη και εξίσου δυναμική. Αναφερόμαστε στο ανθρωποκεντρικό μοντέλο μουσειακής μάθησης, ή με άλλα λόγια σε ένα μοντέλο το οποίο εστιάζει στις ανάγκες, στις ικανότητες, τα ενδιαφέροντα και τις μαθησιακές δυνατότητες που προσιδιάζουν στον εκπαιδευόμενο, με τον «δάσκαλο» στο ρόλο του διαμεσολαβητή της μάθησης. Τα μουσεία, τα οποία παραδοσιακά εστιάζουν στις δυνατότητες που παρέχουν τα αντικείμενα για μάθηση, στο παρελθόν λειτουργούσαν με βάση ένα μοντέλο κατά το οποίο το μουσείο είχε ως στόχο την παροχή πρόσβασης στον υλικό πολιτισμό και αυτή η πρόσβαση καθεαυτή, ενδεχομένως διαμεσολαβημένη ενδεχομένως όχι, αρκούσε για την παραγωγή γνώσης. Επάνω σε αυτό στηριζόταν και η αξιοποίηση νέων τεχνολογιών καθώς αυτές χρησιμοποιούνταν κυρίως για την παροχή πληροφορίας και πρόσβασης σε υλικό.

Το μοντέλο αυτό της μουσειακής μάθησης έχει ανατραπεί (ή έστω αμφισβητηθεί) τα τελευταία χρόνια προκειμένου να αντικατασταθεί από ένα άλλο που δίνει έμφαση στη διαδικασία, η οποία παίρνει τη μορφή διάδρασης με ανοικτό αποτέλεσμα, που με τη σειρά του συνδέεται με τις ανάγκες, τις προσδοκίες, τις ερμηνείες και τα ενδιαφέροντα των επισκεπτών.

Έτσι τα χαρακτηριστικά της μουσειακής μάθησης διαμορφώνονται λίγο πολύ ως εξής:

- Η μάθηση γίνεται αντιληπτή ως δημιουργικός διάλογος και όχι ως μια παθητική μετάδοση γνώσης.
- Τα μουσεία σε αυτό το διάλογο έχουν το ρόλο του προνομιούχου συμμετόχου και όχι του απόλυτου ειδικού.
- Η μουσειακή μάθηση στοχεύει στη διευκόλυνση της δια βίου εκπαίδευσης, προσφέροντας περιβάλλοντα μάθησης ελεύθερης επιλογής, που επιτρέπουν ένα πλήθος μαθησιακών διαδρομών και πιθανοτήτων.
- Υπάρχει μια συνεχής συνεργασία με φορείς εκπαίδευσης (όπως το σχολείο), καθώς τα μουσεία μελετούν/επεξεργάζονται με προσοχή το πρόγραμμά τους, το εμπλουτίζουν και το επεκτείνουν, χωρίς όμως να το θεωρούν μοναδικό τους στόχο και επίκεντρο της δράσης τους.

Λαμβάνοντας λοιπόν υπόψη αυτό το ανανεωμένο μοντέλο μουσειακής μάθησης, αλλά και τη συνεχή εξέλιξη των τεχνολογιών αντιλαμβανόμαστε ότι ο ρόλος αυτών διαφοροποιείται και τα ερωτήματα/θέματα στα οποία οι τεχνολογίες καλούνται να ανταποκριθούν αλλάζουν. Δεν τίθεται πλέον θέμα αξιοποίησης της τεχνολογίας για την παροχή πληροφορίας και μόνον. Τα ερωτήματα και τα ζητήματα πολλαπλασιάζονται: Πώς μπορούν οι πολιτιστικοί οργανισμοί να αξιοποιήσουν τις διαδραστικές δυνατότητες του ψηφιακού περιβάλλοντος για την επίτευξη των παραπάνω στόχων; Πώς μπορούν να δημιουργήσουν εργαλεία δημιουργικής διδασκαλίας και μάθησης για διαφορετικές ομάδες κοινού; Πώς μπορούν να στρέψουν την προσοχή τους σε μικρότερες κοινότητες χρηστών/επισκεπτών, προκειμένου να τους εμπλέξουν ενεργά στο έργο τους και να ωφεληθούν αμοιβαία από την επικοινωνία μαζί τους; Πώς μπορούν να προσφέρουν ουσιαστική, ποιοτική εμπειρία στους επισκέπτες είτε εντός, είτε και εκτός του μουσειακού χώρου αξιοποιώντας το σύγχρονο τεχνολογικό εξοπλισμό και τις δυνατότητες που αυτός τους δίνει;

Τα παραπάνω ερωτήματα θα συζητηθούν με βάση στοιχεία που προέκυψαν από έρευνα του Εργαστηρίου Μουσειολογίας του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου σε ψηφιακές εφαρμογές που έχουν δημιουργηθεί από ελληνικά μουσεία. Στόχος της έρευνας υπήρξε η συγκέντρωση δεδομένων που θα μας επέτρεπε να προχωρήσουμε πέρα από τις γενικές διαπιστώσεις για τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών να στηρίζουν τη μάθηση στα μουσεία σε μια πιο συστηματική και σε βάθος κατανόηση της αποτελεσματικότητας αυτών των εργαλείων, των συνθηκών κάτω από τις οποίες μπορούν να στηρίξουν μουσειολογικά και εκπαιδευτικά τις εκθέσεις και τις υπόλοιπες δραστηριότητες των μουσείων, καθώς και των τρόπων με τους οποίους επιδρούν σε διαφορετικές ομάδες κοινού.