VX DESIGNERS

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ

#VXdesigners
vxdesigners.eu

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Ο Εκπαιδευτικός Οδηγός Πολιτιστικών Εκθέσεων του προγράμματος VX DESIGNERS δημιουργήθηκε από την κοινοπραξία του προγράμματος VX Designers, η οποία αποτελείται από τους εξής εταίρους:

Κωδικός προγράμματος: 2020-1-BE01-KA201-074989
Περισσότερες πληροφορίες για το πρόγραμμα διατίθενται στην ιστοσελίδα: https://vxdesigners.eu/
#vxdesigners

Ο παρών οδηγός δημοσιεύεται υπό την άδεια Creative Commons license CC BY-NC-SA 4.0.
Μπορείτε ελεύθερα:
Να μοιραστείτε - αντιγράψετε και αναδιανέμετε το υλικό με κάθε μέσο και τρόπο.
Να προσαρμόσετε - αναμείξτε, τροποποιήστε και δημιουργήστε πάνω στο υλικό.
Ο αδειοδότης δεν μπορεί να ανακαλέσει αυτές τις ελευθερίες όσο εσείς ακολουθείτε τους όρους της άδειας.

Υπό τους ακόλουθους όρους:
Αναφορά Δημιουργού - Θα πρέπει να καταχωρίσετε αναφορά στον δημιουργό, με σύνδεσμο της άδειας, και με αναφορά αν έχουν γίνει αλλαγές . Μπορείτε να το κάνετε αυτό με οποιονδήποτε εύλογο τρόπο, αλλά όχι με τρόπο που να υπονοεί ότι ο δημιουργός αποδέχεται το έργο σας ή τη χρήση που εσείς κάνετε.
Μη Εμπορική Χρήση - Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το υλικό για εμπορικούς σκοπούς.
Παρόμοια Διανομή - Αν αναμείξετε, τροποποιήσετε ή δημιουργήσετε πάνω στο υλικό, πρέπει να διανείμετε τη δική σας συνεισφορά υπό την ίδια άδεια όπως και το πρωτότυπο.
Δεν υπάρχουν πρόσθετοι περιορισμοί - Δεν μπορείτε να εφαρμόσετε νομικούς όρους ή τεχνολογικά μέτρα που να περιορίζουν νομικά τους άλλους από το να κάνουν οτιδήποτε επιτρέπει η άδεια.

Γραφικός σχεδιασμός και διάταξη: Katrzyna Baranek-Stachura, Ίδρυμα ARTeria

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η έκδοση εκφράζει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

ΔΩΡΕΑΝ ΕΚΔΟΣΗ

Πίνακας περιεχομένων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ **5**

Σχετικά με τον παρόντα οδηγό **5**

Σχετικά με το πρόγραμμα VX Designers **7**

Τι είναι η έκθεση; **8**

Ιστορία του σχεδιασμού εκθέσεων **12**

Εισαγωγή στον σχεδιασμό εκθέσεων (βασικά θέματα) **15**

ΜΕΡΟΣ 1 **18**

Η αξιοποίηση των εκθέσεων για μαθησιακούς σκοπούς: Διάφορα είδη εκθέσεων, τρόποι αξιοποίησης των εκθέσεων για μαθησιακούς σκοπούς και οφέλη **19**

Η έκθεση ως εργαλείο μάθησης **19**

Ο ρόλος των εκθέσεων και των μουσείων στη μάθηση, τη δέσμευση και τη συλλογική μνήμη **19**

Οφέλη για το κοινό: Σε τυπικό πλαίσιο: **20**

Οφέλη για το κοινό: Σε μη τυπικό πλαίσιο **21**

Πώς τα σχολεία χρησιμοποιούν ήδη τις εκθέσεις για μαθησιακούς σκοπούς **23**

Είδη εκθέσεων σε διαφορετικά μαθησιακά πλαίσια **23**

Η έκθεση σε σχολικό πλαίσιο **23**

Έκθεση εκτός σχολικού χώρου **26**

Ποιες μεθοδολογίες και παιδαγωγικές πτυχές είναι σχετικές σε αυτό το πλαίσιο; **28**

Τι εκπαιδευτικές μεθοδολογίες προωθεί το πρόγραμμα VX designers; **29**

Ποιες μεθοδολογίες χρησιμοποιούνται στον σχεδιασμό εκθέσεων σε σχολεία (διαδικτυακά και δια ζώσης); **30**

Ποιες μεθοδολογίες χρησιμοποιούνται στον σχεδιασμό εκθέσεων εκτός σχολείου (διαδικτυακά και δια ζώσης); **32**

ΜΕΡΟΣ 2 **34**

Προώθηση καινοτόμων πρακτικών μάθησης μέσω εκθέσεων και προσέγγιση των σχολείων στην πολιτιστική εκπαίδευση και κληρονομιά **35**

Αξιοποιώντας τις εκθέσεις για την ανάπτυξη δεξιοτήτων **35**

Χρήση της έκθεσης για την υποστήριξη μαθητών που αντιμετωπίζουν μαθησιακές προκλήσεις **42**

Πώς μπορούν οι εκθέσεις να στηρίξουν τους μαθητές με δυσκολίες; **45**

Τάσεις στον σχεδιασμό εκθέσεων και ψηφιακών διαδραστικών πρακτικών (συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης για το ψηφιακό μέλλον) **48**

Σχεδιασμός εκθέσεων **50**

Ψηφιακές πρακτικές **53**

Επίλογος **55**

Καλές πρακτικές **56**

Το Μουσείο της Ακρόπολης **56**

Αλληλογραφία «σε περιορισμό» (Βαρκελώνη) **56**

Culture chez nous **57**

CYENS Κέντρο Αριστείας (πρώην RISE) **57**

Ιστοσελίδες Google **58**

«I am a Curator» **58**

«Kid Curators» **59**

Μουσείο Λούβρου (Παρίσι, Γαλλία) **59**

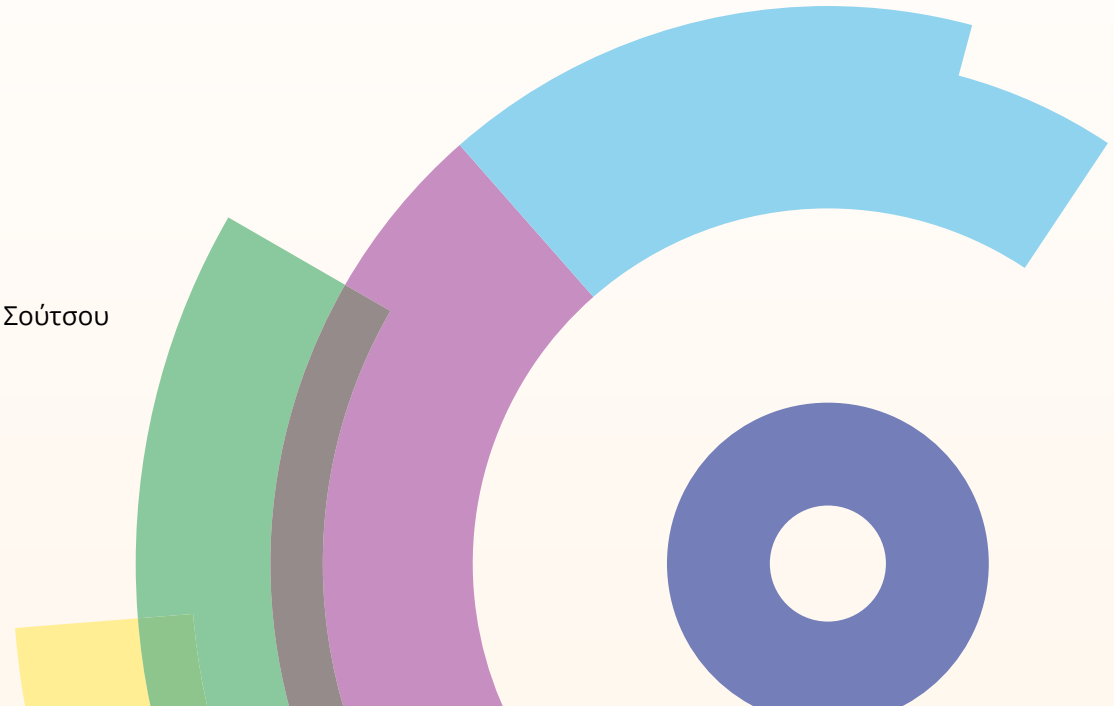
Εθνική Πινακοθήκη - Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου **60**

«Occupy White Walls» (OWW) **60**

Πινακοθήκη Shutdown **61**

VSMS **61**

Βιβλιογραφία **62**

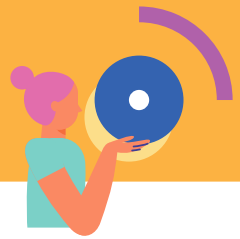


Σχετικά με τον παρόντα οδηγό

Είστε επαγγελματίας στον τομέα της εκπαίδευσης; Σας αρέσει να χρησιμοποιείτε τις εκθέσεις για μαθησιακούς σκοπούς; Σας αρέσει να εξερευνάτε καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας; Αν ναι, τότε αυτός ο «Εκπαιδευτικός Οδηγός Πολιτιστικών Εκθέσεων» είναι για εσάς!

Είναι σχεδιασμένος για να σας εφοδιάζει με πρακτικές πληροφορίες για το πώς να βοηθήσετε τους μαθητές να επωφεληθούν από την ενεργό μάθηση μέσω των εκθέσεων.

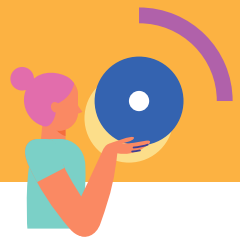
Ο οδηγός εξηγεί τη σημασία και την πρόσθετη αξία της μάθησης μέσω της εξερεύνησης εκθέσεων και υπογραμμίζει τη δυνατότητα ανάπτυξης δεξιοτήτων και ικανοτήτων που προσφέρει αυτή η διαδικασία στους μαθητές. Περιγράφει τι είδους εκθέσεις περιλαμβάνονται και πώς μπορούν να υλοποιηθούν δραστηριότητες σε διαφορετικά περιβάλλοντα (ψηφιακά, εικονικά, σε εξωτερικούς χώρους, μουσεία, σχολεία κ.λπ.). Αυτός ο οδηγός παρουσιάζει μια επισκόπηση των διαφορετικών τύπων εκθέσεων που χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση και σε διαφορετικές περιστάσεις και πώς πραγματοποιείται η μάθηση σε κάθε περιβάλλον. Τέλος, παρουσιάζει την υφιστάμενη κατάσταση αναφορικά με τη χρήση εκθέσεων σε σχολεία και συνιστά τρόπους πλήρους αξιοποίησης της μάθησης μέσω εκθέσεων, με πρακτικά παραδείγματα και ορθές πρακτικές.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτή η έκδοση στοχεύει να προωθήσει την αξιοποίηση της δημιουργίας εκθέσεων για μαθησιακούς σκοπούς στα σχολεία και σε άλλους μαθησιακούς χώρους σε όλη την Ευρώπη. Αποτελεί το αποτέλεσμα συνεντεύξεων με ειδικούς της εκπαίδευσης και των εκθέσεων, ερευνών βασισμένων σε στοιχεία και προηγούμενων εμπειριών των εταίρων του προγράμματος από έξι χώρες της ΕΕ.

Αυτός ο οδηγός αποτελεί μέρος ενός συνόλου πηγών που παράχθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος VX Designers και τις οποίες συνιστούμε να εξερευνήσετε, ώστε να βρείτε ακόμα περισσότερο υλικό για τον σχεδιασμό των μαθησιακών εμπειριών σας. Οι πηγές διατίθενται δωρεάν σε πέντε γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, πολωνικά, ισπανικά και ελληνικά) στην ιστοσελίδα του προγράμματος: https://vxdesigners.eu/resources/

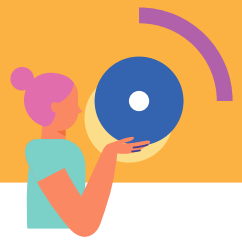


Σχετικά με το πρόγραμμα VX Designers

Στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, οι εκθέσεις μπορούν να λειτουργήσουν ως μια καθοριστική και ουσιαστική στρατηγική διδασκαλίας, η οποία μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να επιτύχουν συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα και να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες, για παράδειγμα στην επικοινωνία, την έρευνα, την ομαδική εργασία, τον προγραμματισμό, το διαδικτυακό αλφαβητισμό και τις ατομικές δεξιότητες. Ωστόσο, σε ολόκληρη την Ευρώπη, ο πιο συνηθισμένος τρόπος αξιοποίησης των εκθέσεων στα σχολεία είναι μέσω της επίσκεψης, η οποία έχει μια εμφανώς θετική μαθησιακή αξία σε διάφορες δομές (υπαίθριες, μουσεία, προσωρινές εκθέσεις κ.λπ.) ή περιβάλλοντα και σε μια ευρεία ποικιλία θεμάτων (τέχνη, ιστορία, επιστήμες, κ.λπ.). Ωστόσο, αυτή η πρακτική παραμένει μια αρκετά παθητική μαθησιακή εμπειρία, καθώς ακολουθείς μια συγκεκριμένη διαδρομή που αποφασίζεται από κάποιον άλλο, δηλαδή τον επιμελητή του μουσείου.

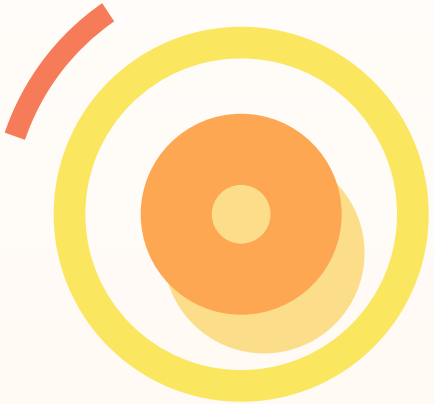
Αυτή η παθητική πτυχή δεν είναι η ιδανική μαθησιακή διαδικασία και δημιουργεί σημαντικές διαφορές στη λήψη και την ενσωμάτωση της μάθησης: ορισμένοι μαθητές, συχνά οι πιο δυνατοί ή αυτοί με το υψηλότερο πολιτιστικό κεφάλαιο, ενδέχεται να συμμετάσχουν, ενώ είναι πολύ πιθανόν άλλοι που δεν συνδέονται με την έκθεση να απέχουν. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και του πληθυσμού, καθίσταται προφανές ότι είναι σημαντικό να παρέχουμε στους νέους πιο ουσιαστικές εμπειρίες και εκπαίδευση.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο το πρόγραμμα VX Designers στοχεύει στη δημιουργία μιας μεθοδολογίας που αξιοποιεί στο έπακρο τις εκθέσεις ως παιδαγωγικό εργαλείο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών, με ενταξιακό τρόπο όσον αφορά συγκεκριμένες μαθησιακές διαταραχές και πολιτιστικές διαφορές, καθώς και με στόχο να παράσχει στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές τα εργαλεία για τη δημιουργία της δικής τους εικονικής έκθεσης για μάθηση και καινοτόμο παιδαγωγική. Παράλληλα, στόχος είναι να επωφεληθούν οι μαθητές από την ανάπτυξη τεχνολογικών μέσων, όπως ο πολλαπλασιασμός των τερματικών και η δημοσίευση κλασικών έργων τέχνης στο διαδίκτυο, ώστε να τους δοθεί η δυνατότητα να γίνουν οι σχεδιαστές της δικής τους έκθεσης, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία με μια ουσιαστική και καινοτόμο μη-τυπική προσέγγιση στη μάθηση.



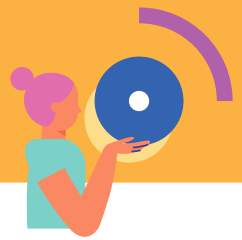
ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος του προγράμματος VX Designers είναι να θέσει τους εκπαιδευόμενους πραγματικά στο επίκεντρο της διαδικασίας ανάπτυξης της έκθεσης, να μεγιστοποιήσει το ενδιαφέρον τους μέσω μιας μαθησιακής δραστηριότητας βάσει προγράμματος: συν-επιμέλεια μιας έκθεσης. Οι εταίροι του προγράμματος από την Πολωνία, την Ισπανία, το Βέλγιο, τη Γαλλία, την Κύπρο και την Ελλάδα, πιστεύουν ακράδαντα ότι η ανάπτυξη και (συν) δημιουργία μιας έκθεσης είναι μια ολοκληρωμένη διαδικασία, η οποία προσθέτει αξία στη μάθηση και την προσωπική ανάπτυξη των νέων και προσφέρει πραγματικές ευκαιρίες απόκτησης και χρήσης γνώσεων για τη δημιουργία ιδεών και την παρουσίαση πραγμάτων με μοναδικό τρόπο. Οι πρακτικές, αντικειμενοστραφείς προσεγγίσεις μάθησης είναι πολλά υποσχόμενες για να βοηθήσουν τα παιδιά και τους νέους να αναπτύξουν την κατανόηση θεμελιωδών εννοιών και να ενισχύσουν το κίνητρό τους, ώστε να διατηρήσουν το ενδιαφέρον τους για τον χώρο του μουσείου.



Τι είναι η έκθεση;

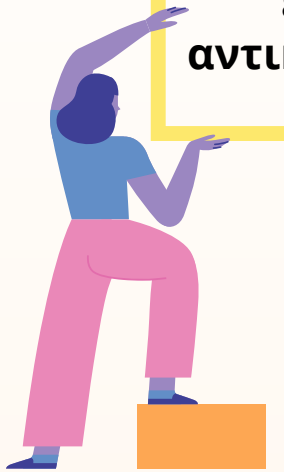
Όταν μας έρχεται στο μυαλό η λέξη «έκθεση», συνήθως φανταζόμαστε μια οργανωμένη παρουσίαση ή επίδειξη μιας συλλογής αντικειμένων (εκθέματα ή ιδέες). Οι σύγχρονες εκθέσεις έχουν να κάνουν με τη διατήρηση, την εκπαίδευση και την αναπαράσταση, ωστόσο παλαιότερα οι εκθέσεις ήταν σχεδιασμένες για να προκαλούν το ενδιαφέρον του κοινού και την περιέργεια. Η ιδέα της έκθεσης είναι αρκετά ευρεία. Συνήθως περιλαμβάνει πολλές πλευρές, γι' αυτό τον λόγο θα θέλαμε να παρουσιάσουμε τα πιο χρήσιμα θέματα σε αυτή τη σύντομη εισαγωγή.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

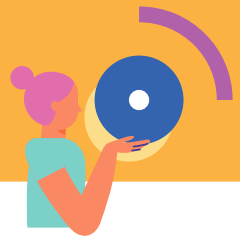
Οι κύριες πτυχές μιας έκθεσης περιλαμβάνουν σημαντικούς λόγους για τους οποίους δημιουργείται η έκθεση, όπως η επιθυμία να παρουσιαστούν αντικείμενα (εκθέματα), φαινόμενα ή ιδέες. Σκοπός της μπορεί να είναι η πληροφόρηση, η εκπαίδευση (η επιρροή στη διαμόρφωση μιας άποψης, συμπεριφοράς ή ιδέας) ή η αναπαράσταση.

Το θέμα της μπορεί να είναι



- **ένα αντικείμενο**
- **ένα γεγονός**
- **μια κατάσταση**
- **ένα πρόβλημα**
- **μια ιδέα**

Το οπτικό μέσο μπορεί να έχει πνευματική ή συναισθηματική επίδραση στον αποδέκτη. Η εντύπωση που προκαλεί ίσως να έχει καλλιεργηθεί από το κοινωνικό και πολιτιστικό κεφάλαιο του αποδέκτη. Ο χρόνος και ο ρυθμός αποτελούν επίσης σημαντικούς παράγοντες.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

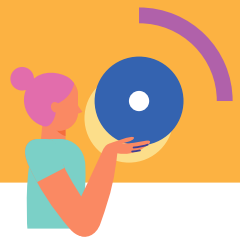
Μπορούμε να χωρίσουμε τις εκθέσεις σε δύο κατηγορίες σύμφωνα με το σκοπό και τους στόχους τους:

1. Παρουσιάσεις

– εκθέσεις επικεντρωμένες στην παρουσίαση εκθεμάτων. Οι εμπορικές εκθέσεις είναι εκθέσεις αγαθών που οργανώνονται για διαφημιστικούς και εμπορικούς σκοπούς. Στην περίπτωση αυτή, οι πλέον σημαντικοί στόχοι είναι η ενημέρωση, η παρουσίαση και η αναπαράσταση.

2. Θεματικές εκθέσεις – έχουν στόχο την κοινή ανταλλαγή ιδεών, περιεχομένου ή πληροφοριών.

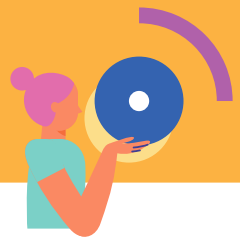
Σε αυτή την περίπτωση, είναι σημαντικό να δημιουργηθεί ένα σύνολο εκθεμάτων και ένα κομμάτι είναι μόνο ένα στοιχείο από ολόκληρη την έκθεση. Ένα κομμάτι δεν έχει κανένα νόημα μόνο του, μόνο ως μέρος του συνόλου. Το περιεχόμενό του δομείται αναπτύσσοντας το θέμα, όπως ένα θεατρικό έργο. Το θέμα αναπτύσσεται μέσω της δημιουργίας μιας ιστορίας και προτύπων. Ο επισκέπτης πρέπει να το δει με μια συγκεκριμένη σειρά, ακολουθώντας ένα καθορισμένο πρόγραμμα. Μια θεματική έκθεση ασχολείται συχνά με ένα δύσκολο, προβληματικό θέμα και ο καλλιτέχνης ή ο επιμελητής, μέσω της δουλειάς τους, θέτει στο κοινό ερωτήματα ή τους αναγκάζει να προβληματιστούν σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα, που είναι συχνά ο στόχος μιας έκθεσης.



Μια άλλη κατηγοριοποίηση εκθέσεων είναι ο διαχωρισμός μεταξύ μόνιμων και προσωρινών εκθέσεων.

Επίσης, τα τελευταία χρόνια μπορεί να παρατηρηθεί μια σημαντική ανάπτυξη διαδικτυακών εκθέσεων.
Τα περισσότερα μουσεία και γκαλερί παρέχουν διαδικτυακές επιλογές για να αυξήσουν τον αριθμό των επισκεπτών και να έχουνπιο ενταξιακό χαρακτήρα. Ορισμένες εκθέσεις παρουσιάζονται αποκλειστικά μέσω διαδικτύου.

Οι υπαίθριες εκθέσεις (σε δημόσιο χώρο π.χ. η τέχνη του δρόμου) ή οι εκθέσεις σε κλειστό χώρο (σε εστιατόρια, μαγαζιά, βιβλιοθήκες κ.λπ.) αποτελούν άλλη δημοφιλή επιλογή.

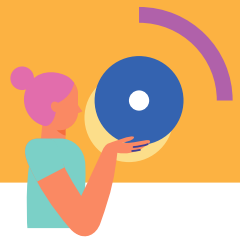


Ιστορία του σχεδιασμού εκθέσεων

Η ιδέα της έκθεσης, δηλαδή της συλλογή και παρουσίασης αντικειμένων, τόσο έργων τέχνης όσο και αντικειμένων από τον κόσμο της επιστήμης ή της τεχνολογίας, είναι σχεδόν τόσο παλιά όσο και ο ίδιος ο πολιτισμός της ανθρωπότητας. Ωστόσο, αρχικά αυτές οι συλλογές δεν είχαν καμία γνωστική ή εκπαιδευτική σημασία. Έργα τέχνης, ενδιαφέροντα δείγματα της φύσης ή άλλα αντικείμενα ενδιαφέροντος συλλέγονταν για διάφορους σκοπούς. Αυτή η ιδέα προέκυψε στα αρχαία χρόνια, ωστόσο η πλήρης συνύπαρξη μεταξύ μουσειακών συλλογών και επιστημονικών-ερευνητικών ιδρυμάτων εμφανίστηκε στην ύστερη αρχαιότητα. Ονομαζόταν «Μουσείον». Η Πινακοθήκη στην Ακρόπολη Αθηνών ή το Μουσείο της Αλεξάνδρειας αποτελούσαν δείγματα της λέξης «Μουσείον».

Η ιστορία αντιμετώπιζε όλα αυτά τα αρχαία μουσεία με βάναυσο τρόπο. Οι συλλογές τους λεηλατούνταν και καταστρέφονταν ολοσχερώς. Η Χριστιανική Ευρώπη δεν δημιούργησε θεσμούς που να αντιστοιχούν ιδεολογικά στο «Μουσείον» για μεγάλο χρονικό διάστημα. Η ιδέα της συλλογής και παρουσίασης διαφόρων ενδιαφερόντων στοιχείων επέστρεψε μόνο τον 11ο αιώνα. Η οργάνωση γινόταν σε αυτό που αποτελούσε το κέντρο ζωής εκείνη την εποχή, δηλαδή στους μεσαιωνικούς καθεδρικούς ναούς.

Αξίζει να σημειωθεί ότι, με βάση τις μάλλον ελάχιστες γνώσεις που έχουμε σήμερα, το αρχαίο «μουσείον» ήταν περισσότερο ένα επιστημονικό ίδρυμα. Μόνο μια μικρή ομάδα, όπως θα λέγαμε σήμερα, οι «ειδικοί» είχαν πρόσβαση σε αυτά. Όμως ο καθεδρικός ναός ήταν ευρέως διαθέσιμος, οπότε ένας εκπαιδευτικός ρόλος προστέθηκε στην ιδέα της συλλογής και αναζήτησης πραγμάτων. Από την άλλη πλευρά, η Αναγέννηση έφερε μια εντελώς διαφορετική ιδέα και ρόλο συλλογής - εμφανίστηκαν οι ιδιωτικοί συλλέκτες. Οι ιδιωτικές συλλογές που βρίσκονται σε ιδιωτικά παλάτια έγιναν το σύμβολο του μεγαλείου μιας οικογένειας. Ωστόσο, αυτή η στιγμή θα μπορούσε να οριστεί ως η αρχή της αποκλειστικότητας των συλλογών τέχνης, η οποία έφτασε στο απόγειό της τους επόμενους αιώνες.



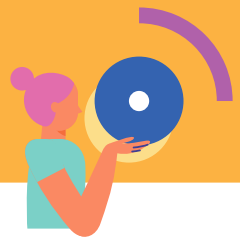
ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τον 18ο αιώνα είχε αρχίσει να πραγματοποιείται αργά η διαδικασία ανοίγματος των ιδιωτικών συλλογών και διάθεσής τους στο ευρύτερο κοινό. Παράλληλα, στο δεύτερο μισό του 18ου αιώνα, ιδρύθηκαν τα πρώτα μεγάλα ευρωπαϊκά μουσεία, όπως το Βρετανικό Μουσείο και η Ιταλική Πινακοθήκη Uffizi. Το αποτέλεσμα της Γαλλικής Επανάστασης ήταν η άνοδος ενός δημόσιου μουσείου που βασίζεται στις συλλογές βασιλιάδων - του Λούβρου.

Ταυτόχρονα, στα τέλη του 17ου αιώνα, διάφορες προσωρινές εκθέσεις έργων καλλιτεχνών άρχισαν να οργανώνονται σε διάφορες ευρωπαϊκές πόλεις. Η πιο γνωστή ήταν το παρισινό σαλόνι Académie des Beaux-Art, το οποίο διοργανωνόταν κάθε χρόνο από το 1769. Το Βρετανικό Ίδρυμα διοργανώνει συνήθως δύο προσωρινές εκθέσεις στο Λονδίνο κάθε χρόνο από το 1805 έως το 1867. Ο Πύργος του Άιφελ κατασκευάστηκε ειδικά για την έκθεση Exposition Universelle το 1889.

Η ιστορία των παγκόσμιων εκθέσεων ξετυλίγεται με ένα τελείως διαφορετικό τρόπο. Η πρωτοποριακή εκδήλωση για αυτό το κομμάτι της ιστορίας των εκθέσεων ήταν η Μεγάλη Έκθεση των Βιομηχανικών Έργων όλων των Εθνών. Εγκαινιάστηκε την 1η Μαΐου 1851 στο Crystal Palace στο Λονδίνο. Ήταν μια διεθνής, ολοκληρωμένη παράσταση σύγχρονης παραγωγής, ιδιαίτερα ως προς την καλλιτεχνική δεξιοτεχνία και τις τεχνικές δυνατότητες, η οποία άνοιξε μια νέα εποχή απέναντι στις εκθέσεις και τον ρόλο τους. Οι εκθέσεις έφτασαν στο αποκορύφωμά τους τον 19ο αιώνα.

Εάν μεταφερθούμε στο σήμερα στη σύντομη ιστορία των εκθέσεων, οι ψηφιακές τεχνολογίες επιτρέπουν τη διοργάνωση εκθέσεων με ένα εντελώς διαφορετικό τρόπο, σε έναν εικονικό χώρο. Αυτές περιλαμβάνουν και τις εκθέσεις που διοργανώνονται για την προβολή αντικειμένων στο διαδίκτυο ή την εικονική «περιοδεία» ενός μουσείου ή διαδικτυακές εκθέσεις ψηφιακών έργων τέχνης. Η ιδέα των διαδραστικών εκθέσεων και των εκθέσεων με πολυμέσα γίνεται όλο και πιο κοινή μορφή που χρησιμοποιείται από τους επαγγελματίες των μουσείων στην πράξη. Και μερικές φορές οι διαδικτυακές δραστηριότητες προετοιμάζονται από μουσεία για να εμπλουτίσουν και να συμπληρώσουν τις φυσικές τους συλλογές. Άρχισαν να δημιουργούνται μουσεία εξ ολοκλήρου εικονικά.



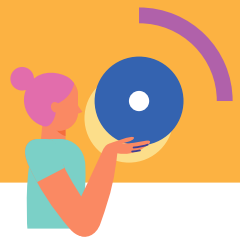
Εισαγωγή στον σχεδιασμό εκθέσεων (βασικά θέματα)

Κατά τον σχεδιασμό μιας έκθεσης, υπάρχουν βασικές έννοιες που είναι σημαντικές στη διαδικασία:

- **το σενάριο της έκθεσης**
- **ο προγραμματισμός της διοργάνωσης της έκθεσης**
- **τι πρόκειται να παρουσιαστεί (εκθέματα)**
- **«η διαδρομή» της έκθεσης**
- **τα μέσα έκφρασης (οπτικά, ακουστικά, κτλ.)**
- **ειδικά μέσα έκφρασης - σύμβολα, αντιθέσεις**

Το πρώτο βήμα που απαιτείται για την υλοποίηση της έκθεσης είναι η προετοιμασία ενός σεναρίου που περιλαμβάνει γραπτώς την ιδέα, το θέμα και το περιεχόμενο της έκθεσης. Το σενάριο περιέχει πληροφορίες σχετικά με τον σκοπό της έκθεσης, τον τρόπο οργάνωσής της, τη φύση της έκθεσης, το περιεχόμενό της και τον κατάλογο των εκθεμάτων. Περιλαμβάνει επίσης τον τρόπο με τον οποίο το υλικό της έκθεσης θα χωριστεί σε τμήματα ή ομάδες και καθορίζει τη σειρά για τη διαδρομή της έκθεσης.

Το επόμενο βήμα είναι ο προγραμματισμός της **διοργάνωσης της έκθεσης**. Αυτή είναι μια σειρά ιστοριών για το θέμα της έκθεσης, η οποία δημιουργείται μελετώντας το υλικό που θα εκτεθεί και αποφασίζοντας σχετικά με τον τρόπο έκφρασης του περιεχομένου δημιουργικά. Ο προγραμματισμός της διοργάνωσης μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: μέσω ενός θεατρικού σεναρίου (εισαγωγή, προσδιορισμός του ζητήματος, ανάπτυξη του θέματος, δημιουργία εντυπώσεων, «κρίση», νέες προοπτικές, τέλος) ή μέσω της δημιουργίας ενός μοντέλου.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Με τη δημιουργία ενός μοντέλου εννοούμε:

1. Ταξινόμηση

- δημιουργία ομάδων, απόφαση σχετικά με τη σειρά τους, διαστρωμάτωση.

2. Έμφαση

- επιλογή επισημάνσεων, υπογραμμίζοντας τα πιο σημαντικά στοιχεία

3. Ισορροπία

- καθορισμός κατάλληλης αναλογίας μεταξύ των διαφόρων μερών και στοιχείων του περιεχομένου

Η διαδρομή της έκθεσης είναι ένα άλλο σημαντικό στοιχείο της δημιουργίας της. Αυτό το βήμα ισχύει για θεματικές εκθέσεις και διασφαλίζει την προβολή όλης της έκθεσης.

Είναι σημαντικό να χρησιμοποιήσετε τα κατάλληλα **μέσα** σε μια έκθεση. Αυτά περιλαμβάνουν: τα εκθέματα, μια οπτική παράσταση (ζωγραφική, γραφικά, ταινία, πολυμέσα), μια περιγραφή (κείμενο) ή ένα λεκτικό σχολιασμό.

Τα σύμβολα και οι αντιθέσεις είναι πολύ σημαντικά μέσα έκφρασης. Ένα σύμβολο είναι ένα αντικείμενο ή ένα σημάδι που αντιπροσωπεύει μέσω συσχέτισης μια έννοια ή ένα άλλο αντικείμενο. Διευκολύνει άμεσα την κατανόηση του περιεχομένου της έκθεσης. Η αντίθεση χρησιμοποιείται για να δώσει έμφαση στις διαφορές ή τα αντίθετα, το οποίο έχει συναισθηματική επίδραση στον θεατή ή τον επισκέπτη.

ΜΕΡΟΣ 1

Η αξιοποίηση των εκθέσεων για μαθησιακούς σκοπούς: Διάφορα είδη εκθέσεων, τρόποι αξιοποίησης των εκθέσεων για μαθησιακούς σκοπούς και οφέλη

Η έκθεση ως εργαλείο μάθησης

Ο ρόλος των εκθέσεων και των μουσείων στη μάθηση, τη δέσμευση και τη συλλογική μνήμη

Κατά τις δύο τελευταίες δεκαετίες, σημειώθηκαν σημαντικές εξελίξεις στον τομέα της πολιτιστικής μάθησης. Σε μουσεία, γκαλερί, εκθέσεις και σε πολλές άτυπες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, τα παιδιά και οι ενήλικες παροτρύνονται να αναγνωρίσουν, να εξερευνήσουν και να γιορτάσουν την πολιτιστική κληρονομιά τους σε μια προσπάθεια καταπολέμησης του κοινωνικού αποκλεισμού και προώθησης της ατομικής και συλλογικής ευημερίας. Οι εκθέσεις και τα μουσεία προσφέρουν ευκαιρίες κριτικής ενασχόλησης με σημαντικά θέματα γύρω από την ιστορία, τη μνήμη και την ταυτότητα.

Μία από τις πιο σημαντικές θεωρίες μάθησης για τα μουσεία ή τουλάχιστον μία που αναφέρεται πιο συχνά για την οικογενειακή μάθηση στα μουσεία, είναι το έργο του Vygotsky (1978). Ο Vygotsky πίστευε, μέσω της κοινωνικοπολιτισμικής του θεωρίας, ότι η μάθηση ήταν η ενσωμάτωση τόσο προσωπικών όσο και κοινωνικών παραγόντων, καθιστώντας την μια αμοιβαία εμπειρία μεταξύ της προσωπικής εμπειρίας ενός ατόμου και του κοινωνικού του περιβάλλοντος.

Η εμπλοκή, η έμπνευση και η ενεργός μάθηση αποτελούν ύφιοτη προτεναιραιότητα για μουσεία και γκαλερί που προσπαθούν να τονώσουν τις σχέσεις μεταξύ των επισκεπτών και της πολιτιστικής τους κληρονομιάς. Λειτουργούν ως ενδιάμεσοι φορείς, ένα μέσο παρουσίασης και ένωσης ανθρώπων με το παρελθόν και ενίσχυσης της συλλογικής μνήμης. Τα μουσεία είναι ιδρύματα που διατηρούν, επικοινωνούν και διερευνούν συλλογικές μνήμες και την ιστορία. Η ιστορία παρέχει πρόσβαση σε αναπαραστάσεις του παρελθόντος, δηλαδή σε ερμηνείες για αυτό το παρελθόν, μοιράζοντας συλλογικές μνήμες (Wertsch, 2004). Σε περιόδους αβεβαιότητας, αυτή η συλλογική μνήμη μπορεί να βοηθήσει τα άτομα να επιβεβαιώσουν τη θέση τους στον κόσμο, να συνδεθούν με μια έννοια που είναι οικεία.

Μουσεία και εκθέσεις τέχνης σε γκαλερί ή αλλού δίνουν φωνή σε πολλές οντότητες και άτομα (Wertsch, 1991). Με την αλληλεπίδραση ή τη δυνατότητα να συσχετίσει τη θεωρητική γνώση με πραγματικά αντικείμενα, το κοινό βρίσκει νόημα, ασχολείται με την τέχνη και την ιστορία και προωθεί τον αλφαβητισμό και την προσωπική του ανάπτυξη. Οι άνθρωποι γοητεύονται από όργανα και αντικείμενα (McRainey & Russick, 2010; Russick, 2010). Αυτή η εμπειρία συμβάλλει μαζικά στη μαθησιακή διαδικασία σε όλα τα πλαίσια, καθώς συμβαίνει με τις περισσότερες μορφές μάθησης. Η πραγματική οπτικοποίηση και αλληλεπίδραση με το αντικείμενο ή την κατάσταση σε σχέση με τις θεωρητικές βασικές πληροφορίες, ενισχύει την κατανόηση και δημιουργεί ενδιαφέρουσες ερωτήσεις, οι οποίες με τη σειρά τους μπορούν να οδηγήσουν σε περισσότερες γνώσεις.

Και παρόλο που οι σχολικές επισκέψεις σε μουσεία ή εκθέσεις είναι συνηθισμένες, αυτοί οι χώροι δεν απευθύνονται αποκλειστικά σε μαθητές, αλλά σε όλους. Ανεξάρτητα από το πόσο διαφορετικό είναι αυτό το κοινό, η επίσκεψη και η αλληλεπίδραση με κάποιο τρόπο με τις συλλογές βελτιώνει το κίνητρο του επισκέπτη για μη τυπική μάθηση (Dodd, 1999).

Οφέλη για το κοινό: Σε τυπικό πλαίσιο:

Τα σχολεία αποτελούν χώρους παραγωγής γνώσης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης ύψιστης σημασίας. Είναι ένας χώρος για παιδιά όπου οι ταυτότητες, οι χαρακτήρες και οι προσωπικότητες διαμορφώνονται και διαδραματίζουν εξαιρετικά σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση μιας κοινωνίας.
Οι εκπαιδευτικοί που είναι υπεύθυνοι για την πολιτιστική εκπαίδευση και την ιστορία μπορούν να διαδραματίσουν βασικό ρόλο στην ανάπτυξη και παράδοση δραστηριοτήτων που φέρνουν τους μαθητές σε πραγματική επαφή με τις τέχνες και τον τρόπο με τον οποίο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αναπαράσταση του παρελθόντος, του παρόντος ή του μέλλοντος.

Φυσικά, το καθήκον της σύνδεσης της τάξης με τον έξω κόσμο δεν είναι, και δεν πρέπει να είναι, αποκλειστική ευθύνη των εκπαιδευτικών των τεχνών ή της ιστορίας, όσο προφανές κι αν μπορεί αυτό να φαίνεται. Η πολιτιστική εκπαίδευση, και σε μεγάλο βαθμό, οι ενημερωτικές επισκέψεις και η συμμετοχή σε μουσεία και εκθέσεις, μπορεί να είναι χρήσιμη για πολλούς κλάδους. Για να αναφέρουμε ορισμένους, υπάρχει μια σαφής σχέση μεταξύ των Τεχνών και των Μαθηματικών, της Γεωμετρίας, της Βιολογίας, της Φυσικής, της Γεωγραφίας και φυσικά όλων των Ανθρωπιστικών Επιστημών. Τι καλύτερος τρόπος υπάρχει για να κατανοήσετε τον κόσμο της φύσης από μια επίσκεψη σε ένα Μουσείο Φυσικών Επιστημών; Μιλάτε για λογοτεχνία και οργανώνετε μια επίσκεψη για να δείτε το χειρόγραφο ενός βιβλίου; Η γεωμετρία θα μπορούσε να εξετάζει κινήματα τέχνης, όπως ο κυβισμός ή να εξετάζει τις αναλογίες κτιρίων, όπως ο Παρθενώνας των Αθηνών, διάσημος για τον αρχιτεκτονικό του σχεδιασμό.
Οι εκπαιδευτικοί και οι υπεύθυνοι προγραμμάτων σπουδών πρέπει να λάβουν υπόψη ότι η μάθηση δεν βασίζεται σε αυτά που λέει ο δάσκαλος αλλά βασίζεται στη χρήση των γνωστικών συνιστωσών των εκπαιδευομένων, στις προσωπικές τους δεξιότητες και στην επίλυση προβλημάτων, στη διατύπωση υποθέσεων, με τη βοήθεια και την καθοδήγηση ενός εκπαιδευτή που γίνεται ο καθοδηγητής αλλά όχι το κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Η εκμάθηση έξω από την τάξη προσθέτει αξία στην ακαδημαϊκή και προσωπική ανάπτυξη κάθε ατόμου και πρέπει να ενσωματωθεί στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών.

Οφέλη για το κοινό: Σε μη τυπικό πλαίσιο

Η άτυπη μάθηση αναγνωρίζεται σίγουρα ως ένας σημαντικός τρόπος απόκτησης γνώσεων και ενίσχυσης των δεξιοτήτων κάποιου σε διάφορους τομείς. Τα επίσημα εκπαιδευτικά μονοπάτια μπορεί να είναι περιοριστικά από πολλές απόψεις, χωρίς να ικανοποιούν τις προσδοκίες και τα ενδιαφέροντα όλων, ωστόσο η άτυπη μάθηση μπορεί να πραγματοποιηθεί παντού, ακόμη και ασυνείδητα, και να εμπλουτίσει τις γνώσεις, τις αντιλήψεις και την κατανόηση διαφορετικών θεμάτων.
Η αξία της άτυπης μάθησης έχει αναγνωριστεί εδώ και καιρό από την Ευρωπαϊκή Ένωση ως τρόπος προώθησης της «οικοδόμησης χωρίς αποκλεισμούς, καινοτόμων και ανακλαστικών κοινωνιών». Η δημιουργία ευρωπαϊκών κοινωνιών που μπορούν να διερευνήσουν με κριτικό πνεύμα τις «ιστορικές, πολιτιστικές και κανονιστικές ρίζες» της Ευρώπης, οι οποίες είναι πρόθυμες να προωθήσουν αποτελεσματικές μορφές συμμετοχής για τους διάφορους πολίτες της και των οποίων η δημιουργικότητα, η ανθεκτικότητα και η ανοχή θα δημιουργήσει μια Ευρώπη ενωμένη με την πολυμορφία της (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2013) αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής ατζέντας της ΕΕ.

Το παρελθόν των μαθητών διαμορφώνεται σε μεγάλο βαθμό από δυνάμεις εκτός του πλαισίου της επίσημης εκπαίδευσης (Lévesque, Létourneau, & Gani, 2013). Οι καθημερινές ιστορικές μνήμες που μεταφέρονται από μαθητές, όπως ήταν μέσα στο μυαλό τους, αντικατοπτρίζουν ή απηχούν μια ευρύτερη δημόσια κουλτούρα. Αυτή είναι μια σημαντική διόρθωση των συνηθισμένων ισχυρισμών ότι οι νέοι στις σύγχρονες κοινωνίες δεν γνωρίζουν ή δεν ενδιαφέρονται για την ιστορία και μια σαφής ένδειξη των περιορισμών που υπάρχουν στα σχολικά προγράμματα για την ιστορία ως πρακτικό εργαλείο για την οικοδόμηση της κοινωνικής ταυτότητας. Στην αλληλεπίδραση με μουσεία και εκθέσεις, η γνώση δεν είναι πλέον μόνο ονόματα και λέξεις, αλλά πραγματικά αντικείμενα. Το συναίσθημα της ολοκλήρωσης μιας εξέτασης ή μιας εργασίας είναι πολύ διαφορετικό από την ολοκλήρωση ενός εκθέματος, το οποίο μπορούν να παρατηρούν πολλοί άνθρωποι και να βοηθήσει στη μετάδοση γνώσεων και κατανόησης.

Κατά τον σχεδιασμό παιδαγωγικών εργασιών, σε ένα πλαίσιο τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης, πρέπει να σχεδιάζονται διαφοροποιημένες εργασίες, δραστηριότητες που οι μαθητές δεν μπορούν να πραγματοποιήσουν αυτόνομα, αλλά απαιτούν συνεργατική εργασία (Cesar, 2008, 2009, 2013a).
Μελέτες δείχνουν (Cesar, 2008) ότι τόσο οι πιο ικανοί συμμαθητές όσο και οι λιγότερο ικανοί συνομήλικοι σημειώνουν πρόοδο με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή ότι οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και η συνεργατική εργασία έχουν περισσότερες δυνατότητες. Από παιδαγωγικής άποψης, αυτή η πτυχή είναι απαραίτητη, ειδικά όταν τα καθήκοντα σχεδιάζονται με βάση τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ συμμαθητών και συνεργατικής εργασίας. Η παροχή δραστηριοτήτων που βασίζονται στη συνεργασία και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ οικογενειών, φίλων ή συνομηλίκων, σε ένα πλαίσιο μη τυπικής εκπαίδευσης, όπως στα μουσεία, είναι ένας τρόπος εργασίας.

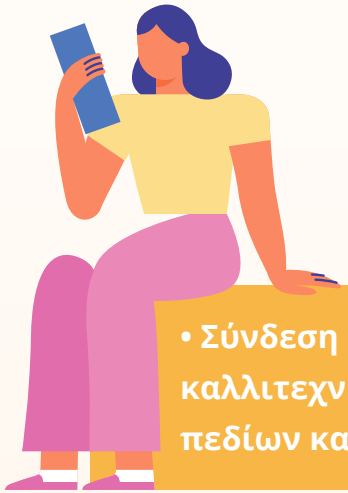
Πώς τα σχολεία χρησιμοποιούν ήδη τις εκθέσεις για μαθησιακούς σκοπούς

Είδη εκθέσεων σε διαφορετικά μαθησιακά πλαίσια

Τα σχολεία μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον εκθεσιακό χώρο για να αναλύσουν ένα θέμα και να εφαρμόσουν τις δεξιότητες που αναπτύσσονται στην τάξη: κριτική σκέψη, ανάλυση εικόνας, χρήση λεξιλογίου, αλλά και για τη δημιουργία ανταλλαγών και συζητήσεων.
Για να διευκολύνει την ικανότητα του μαθητή να φανταστεί ένα έργο πέρα από την εικόνα που δίνεται, ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει τον εκθεσιακό χώρο. Η πρόκληση είναι να βρούμε τι θα είναι κατάλληλο, ώστε να τονώσει τον προβληματισμό των μαθητών και να τους κάνει να θέλουν να συμμετάσχουν σε αυτή την εξερεύνηση.
Ο εκθεσιακός χώρος μπορεί να είναι εντός ή εκτός σχολείου.

Η έκθεση σε σχολικό πλαίσιο

Το έργο της εξερεύνησης που συνδέεται με την **ανταλλαγή και ανάλυση μιας επίσκεψης στο μουσείο** συνίσταται στο να βοηθά τους μαθητές να βασίσουν τις γνώσεις τους πάνω στην εμπειρία τους, κατακτώντας τις έννοιες που αναφέρονται στην έκθεση.



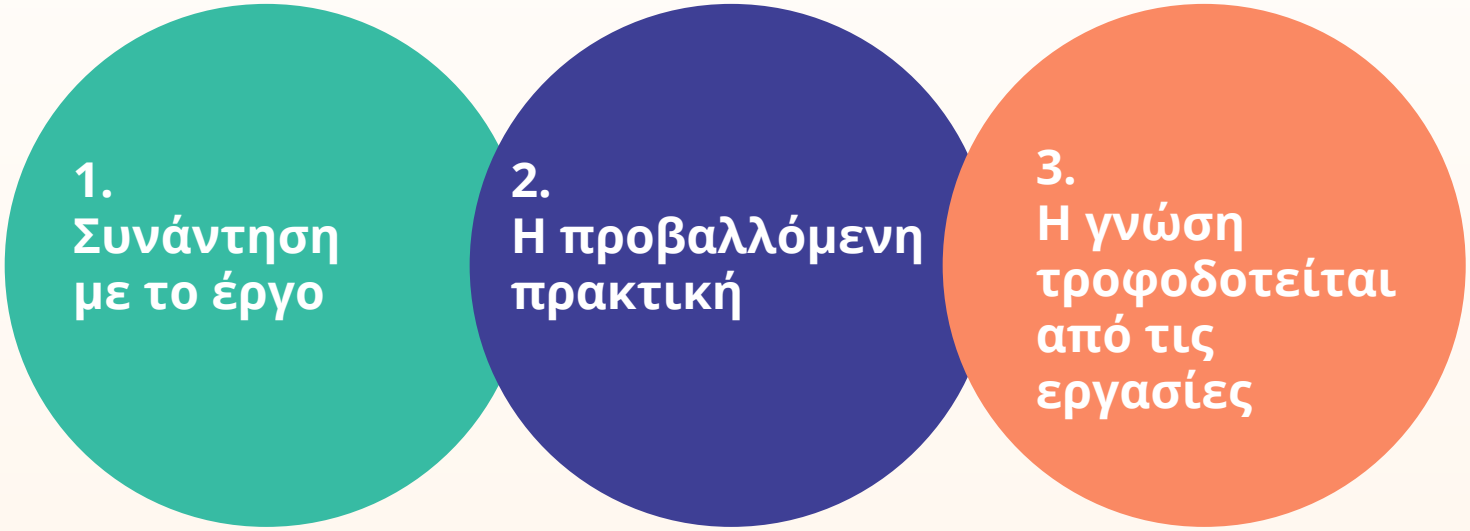
Αυτό το έργο μπορεί να πραγματοποιηθεί σε διαφορετικές συμπληρωματικές κατευθύνσεις:

- **Βιβλιογραφική έρευνα: σχετικά με τον καλλιτέχνη, τα έργα, το ιστορικό ή γεωγραφικό πλαίσιο**
- **Εμβάθυνση της ανάλυσης και σύνδεση κάθε έργου**
- **Σύνδεση μεταξύ καλλιτεχνικών πεδίων και κλάδων**
- **Εξάσκηση στις πλαστικές τέχνες: Μπορεί να γίνει στο πλαίσιο της έκθεσης**
- **Ανάλυση των έργων τέχνης: Συνήθως γίνεται στο τέλος του μαθήματος, βάσει της ιδέας ότι οι μαθητές μπορούν να δουν τα έργα τέχνης με διαφορετικό μάτι και να τα συγκρίνουν με τα έργα τέχνης που έχουν δει.**

Ανεξάρτητα από τη δουλειά που έχει γίνει, είναι σημαντική η διατήρηση σχετικού αρχείου και η ενσωμάτωσή του μέσα σε μια εργασία.

Πράγματι, είναι δύσκολο για τους μαθητές να αναπτύξουν μόνο εννοιολογικούς δεσμούς. Η οικειοποίηση αυτής της γνώσης απαιτεί τη διαμόρφωση και την αφομοίωση εργασιών που πρέπει να γίνουν τόσο από εκπαιδευτικούς όσο και από μαθητές. Μιλώντας για να μοιραστούν τις αντιλήψεις τους, οι μαθητές μοιράζονται τις σκέψεις και τις προοπτικές τους. Αυτή η συλλογική τους ματιά συμβάλλει στην κατανόηση των έργων, ενθαρρύνοντας την επικοινωνία. Η αναφορά της εμπειρίας μετατρέπεται σε μια συλλογική συζήτηση που δημιουργεί ερωτήματα και νέες προσδοκίες.

Η εργασία που βασίζεται στην επίσκεψη στο πολιτιστικό κέντρο έχει διδακτικές και παιδαγωγικές προεκτάσεις. Ενισχύει το κίνητρο των μαθητών, προσφέροντας τη δυνατότητα εναλλαγής της μαθησιακής διαδικασίας. Αυτός ο μηχανισμός είναι μέρος της καλλιτεχνικής και πολιτιστικής εκπαιδευτικής διαδρομής, όπου αμφισβητούνται οι τρεις πυλώνες:

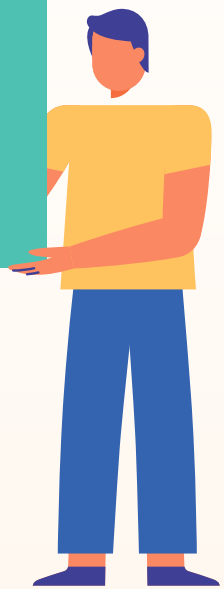


Αυτές οι εργασίες δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να γίνουν πολιτιστικοί διαμεσολαβητές, παρουσιάζοντας, όπως ένας μεσολαβητής, τα έργα που ανακάλυψαν στην έκθεση. Επίσης ενισχύουν τους δεσμούς μεταξύ σχολείων και μουσείων. Αυτή η ενέργεια περιλαμβάνει ένα έργο οικειοποίησης, ερμηνείας και εφαρμογής μιας τελικής ανταπόδοσης

Η γκαλερί και η έκθεση μπορούν να μετατραπούν και **να εξαχθούν στον σχολικό κόσμο:**

• Διαμεσολαβητής στο σχολείο: Ορισμένα πολιτιστικά κέντρα, όπως το Παιδαγωγικό Μουσείο της Χάγης, προσφέρουν την ευκαιρία συνάντησης με ένα μεσολαβητή μουσείου στο σχολείο τους, μαζί με ειδικά σχεδιασμένο εκθεσιακό υλικό.

• Δανεισμός έργων τέχνης: Με τον ίδιο τρόπο που μια βιβλιοθήκη δανείζει βιβλία και διαδίδει την ανάγνωση. Αυτή είναι η περίπτωση μιας υπερσύγχρονης βιβλιοθήκης, ενός πολιτιστικού εργαλείου που προσφέρει μια προνομιακή και άμεση συνάντηση μεταξύ ενός έργου τέχνης και προσώπων, με την ενίσχυση ενός έργου διαμεσολάβησης.



Έκθεση εκτός σχολικού χώρου

Η εκδρομή, ως εμπειρία συνάντησης σε ένα νέο μέρος, μεταφέρει συναισθήματα αλλαγής, έκπληξης και συναισθημάτων. Το σχολείο και το μουσείο συναντιούνται στον χώρο της μάθησης, αλλά στο πλαίσιο του μουσείου, το παιδί ή ο έφηβος περνά από τον ρόλο του μαθητή στον ρόλο του επισκέπτη.

Ο δάσκαλος πρέπει να λάβει υπόψη αυτές τις φάσεις που παρουσιάζουν εκπαιδευτικό ενδιαφέρον για την **επίσκεψη σε μια έκθεση:**

- **Πριν και κατά τη διάρκεια: δημιουργία των κατάλληλων συνθηκών προώθησης της ανακάλυψης και καταστάσεων ευνοϊκών για τη μάθηση.**

- **Μετά: ανάλυση και ανατροφοδότηση για την επίσκεψη.**

Πρέπει να σημειωθεί ότι μια επίσκεψη έκθεσης με επικεφαλής έναν λέκτορα ευνοεί μια ευαίσθητη προσέγγιση στα έργα και διαφωτίζει τους μαθητές σχετικά με τα θέματα. Βασίζεται στην ικανότητα των μαθητών να μιλούν και στις ανταλλαγές που προκύπτουν από την ανακάλυψη των έργων.

Συνάντηση με ένα καλλιτέχνη: Επιτρέπει την ανάλυση μιας έκθεσης, των έργων τέχνης, καθώς και της προσέγγισης του καλλιτέχνη. Είναι επίσης ενδιαφέρον να αντιμετωπίσουμε την ιστορία πίσω από τα έργα με τις ιστορίες που φαντάζονται οι μαθητές. Αυτή η συνάντηση μπορεί να οργανωθεί στο μουσείο ή κατά τη διάρκεια μιας επίσκεψης στο στούντιο του καλλιτέχνη, για παράδειγμα.

Ορισμένα πλεονεκτήματα μιας συνάντησης με τον καλλιτέχνη είναι τα εξής:

- **Προετοιμάζει τους μαθητές να επισκέπτονται εκθεσιακούς χώρους, δίνοντάς τους τα μέσα να είναι ανοιχτοί στην καλλιτεχνική δημιουργία**
- **Αυξάνει την ευαισθητοποίηση των μαθητών για τις μουσειακές συλλογές και εκθέσεις μέσω της παρατήρησης και της ανάλυσης των έργων**
- **Συμβάλλει στη δημιουργία ενός γενικότερου πολιτισμού**
- **Είναι επίσης δυνατό να εμπλακούν οι μαθητές σε μια φάση καλλιτεχνικού πειραματισμού και προσωπικής έκφρασης ασκώντας, υπό την επίβλεψη του καλλιτέχνη, τις διάφορες καλλιτεχνικές τεχνικές που παρουσιάζονται.**

Οι δραστηριότητες διαδραματίζουν βασικό ρόλο στις εμπειρίες και στη μνήμη του ανθρώπου. Δεν αρκεί πάντα να ακούει κανείς προσεκτικά και να παρατηρεί. Η μάθηση μέσα από την πράξη μπορεί να είναι μέρος της διαδικασίας. Οι πρακτικές δραστηριότητες γύρω από μια έκθεση θα διαφέρουν ανάλογα με το αν ο χώρος θεωρείται χώρος για συγγραφή ή συλλογή πληροφοριών. Οι σπουδαστές θα είναι σε θέση να συσχετίσουν αυτό που αισθάνονται ή βλέπουν. Θα έχουν τη δυνατότητα μέσα από αυτές τις πρακτικές δραστηριότητες να παρατηρούν και να διαχειρίζονται τη δημιουργικότητα και τη δεξιοτεχνία ενός καλλιτέχνη.

Ποιες μεθοδολογίες και παιδαγωγικές πτυχές είναι σχετικές σε αυτό το πλαίσιο;

Στο πλαίσιο του προγράμματος VX Designers θέλουμε να ενθαρρύνουμε όσο το δυνατόν περισσότερες εκπαιδευτικές μεθοδολογίες, αλλά με σαφή έμφαση σε εκείνες που είναι: καθοδηγούμενες από τον μαθητή, ευέλικτες, προωθούν την ενεργό μάθηση, εξαιρετικά σχεσιακές, προάγουν τη διαφορετικότητα και τη συμμετοχή, προσπαθούν για συνεχή αξιολόγηση, μια προσέγγιση πολλαπλών δεξιοτήτων για μάθηση (Learn Life Alliance). Επιπλέον, ενθαρρύνουμε τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και διαδικτυακών πόρων, καθώς αυτά είναι ελκυστικά για τους νέους και μπορούν να προσφέρουν: προσβασιμότητα, προσαρμοστικότητα, σχέση κόστους-αποτελεσματικότητας και συμβάλλουν στην απόκτηση των απαραίτητων δεξιοτήτων σε έναν ψηφιοποιημένο κόσμο.

Τι εκπαιδευτικές μεθοδολογίες προωθεί το πρόγραμμα VX designers;

Η εκπαίδευση βασιζόταν σε καθοδηγούμενες από εκπαιδευτικούς οδηγίες. Αυτή η μονόδρομη μεθοδολογία θεωρούνταν από καιρό παρωχημένη και αντικαταστάθηκε από μια μεγάλη ποικιλία παιδαγωγικών μεθοδολογιών που θέτουν τις ανάγκες του μαθητή στο επίκεντρο. Στο πλαίσιο του προγράμματος VX Designers και χρησιμοποιώντας τις εκθέσεις για μαθησιακούς σκοπούς, ορίζουμε εδώ 10 μεθοδολογίες που θεωρούμε πιο σχετικές:

1. Σχεδιαστική σκέψη
2. Με βάση την εργασία
3. Με βάση το μέρος
4. Με βάση το παιχνίδι
5. Με βάση την πρόκληση
6. Με βάση την εμπειρία
7. Βαθύτερη γνώση
8. Με βάση την έρευνα
9. Κινητή μάθηση (ψηφιακή & online)
10. Μάθηση μεταξύ συνομηλίκων και κοινωνική μάθηση

Αυτές οι μαθησιακές μεθοδολογίες προέρχονται από μια λίστα 25 βέλτιστων διδακτικών πρακτικών από όλο τον κόσμο, που συγκεντρώθηκαν από το „Learn Life Alliance".

Η εφαρμογή διαφόρων μεθοδολογιών κατά την προσέγγιση του σχεδιασμού εκθέσεων ή επισκέψεων, συμβάλλει στο να συμπεριλαμβάνονται οι διαφορετικές ανάγκες μιας ομάδας μαθητών. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διευκολύνουν την τόνωση των μαθησιακών εμπειριών και να παρέχουν ευελιξία στους μαθητές, ώστε να διευρύνουν καλύτερα τις προσωπικές τους δεξιότητες και ικανότητες. Η ταυτόχρονη χρήση διαφορετικών μεθοδολογιών ενθαρρύνει τους μαθητές να είναι ευέλικτοι και τους εφοδιάζει ώστε να είναι ανοικτοί σε πολλά διαφορετικά μονοπάτια σταδιοδρομίας.

Ποιες μεθοδολογίες χρησιμοποιούνται στον σχεδιασμό εκθέσεων σε σχολεία (διαδικτυακά και δια ζώσης);

Όπως έχει δείξει η έρευνα του προγράμματος VX Designers, **πολλά σχολεία χρησιμοποιούν συνήθως μια ποικιλία μορφών έκθεσης** στην καθημερινή ανάπτυξη μαθημάτων, όπως: κρεμαστά έργα σε τοίχους, παρουσιάσεις (προφορικές ή γραπτές), οπτικοακουστικά μέσα, έντυπα μέσα, διαδικτυακοί ψηφιακοί χώροι, τρισδιάστατα μοντέλα ή καλλιτεχνικές παραστάσεις. Ειδικά στο δημοτικό σχολείο, η έκθεση εργασιών των μαθητών είναι ένας συνηθισμένος τρόπος παρουσίασης της προόδου και ενθάρρυνσης της δημιουργικότητας. Στο γυμνάσιο οι σχολικές εκθέσεις είναι εκλεπτυσμένες, γίνονται θεματικές και βασίζονται σε εργασίες, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα άρτια δομημένο έργο, καλλιεργώντας το αίσθημα του «ανήκειν» στην ομάδα. Ωστόσο, συχνά δεν δίνεται έμφαση στον σχεδιασμό μιας συνεκτικής και ουσιαστικής έκθεσης μέσα στην τάξη, απλά παραμένει ως μια συλλογή διαφορετικών εκθεμάτων γύρω από ένα ή περισσότερα θέματα.

Επιπλέον, ορισμένα **σχολεία χρησιμοποιούν τον σχεδιασμό εκθέσεων ως μια μέθοδο** όπου οι μαθητές μαθαίνουν νέες δεξιότητες: ορίζοντας το θέμα της έκθεσης, συγκεντρώνοντας ή διαμορφώνοντας το περιεχόμενο, συντάσσοντας το περιεχόμενο και παρουσιάζοντάς το σε διαφορετικές μορφές (εικόνα, ήχος, κείμενο, κτλ.), ομαδική εργασία, συζητήσεις, κρίσιμες αναλύσεις, εξειδικευμένη κατανόηση και σχεδίαση, γραφιστική, αφήγηση και άλλα αφηγηματικά στυλ, τεχνικές πτυχές, χρησιμοποιώντας διαφορετικά εργαλεία και πολλά άλλα, εφαρμόζοντας πολλές από τις μεθοδολογίες μάθησης που αναφέρονται παραπάνω.

Σε σχέση με τον σχεδιασμό των εκθέσεων, πολλά σχολεία περιλαμβάνουν τώρα νέες τεχνολογίες μέσα στις τάξεις, χρησιμοποιώντας online πλατφόρμες, όπου το σχολείο μπορεί να ελέγχει ότι το εν λόγω υλικό παραμένει εντός της ομάδας (για θέματα προστασίας των παιδιών). Εδώ οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν και να παρουσιάσουν την εργασία τους στην ομάδα τους, με συνομηλίκους και με τον δάσκαλο.

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID19, οι διαδικτυακοί χώροι ήταν μια εξαιρετική πηγή για κοινή χρήση και δημιουργία νέων συζητήσεων. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα ιστολόγια, οι εφαρμογές και άλλοι διαδικτυακοί χώροι είναι νέοι και εύκολα προσβάσιμοι εκθεσιακοί χώροι. Τα κοινωνικά δίκτυα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενεργή αλληλεπίδραση με τους μαθητές. Αυτός ο τρόπος συλλογής κομματιών και κοινής χρήσης τους σε μια πλατφόρμα κοινωνικών μέσων, έγινε πολύ δημοφιλής και πολλά σχολεία τον χρησιμοποιούν, αν και οι χώροι για κριτική αλληλεπίδραση με το δημοσιευμένο υλικό χρειάζονται ακόμη περαιτέρω ανάπτυξη.

Ποιες μεθοδολογίες χρησιμοποιούνται στον σχεδιασμό εκθέσεων εκτός σχολείου (διαδικτυακά και δια ζώσης);

Τα σχολεία έχουν χρησιμοποιήσει για πολύ καιρό εξωτερικούς πόρους, όπως μουσεία και γκαλερί, για να εμπλουτίσουν τις τάξεις τους. **Η επίσκεψη σε εκθέσεις** είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την εκπαίδευση, και όπως συμβαίνει με πολλές μαθησιακές εμπειρίες, είναι υπέροχο όταν απαιτούν αλληλεπίδραση που προκαλεί νέες σκέψεις:

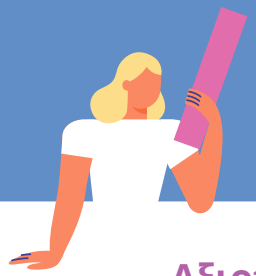
- **Περιλαμβάνει την έξοδο από το συνηθισμένο μαθησιακό περιβάλλον και την εμπλοκή με κάτι νέο**
- **Προσελκύει περισσότερους μαθητές με το περιβάλλον τους**
- **Μπορεί να πραγματοποιηθεί σε πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα και μορφές και να μιλήσει στο κοινό σε πολλά διαφορετικά επίπεδα αισθητηρίων οργάνων: όραση, ακοή, όσφρηση, αφή και κάποια ακόμη και γεύση.**

Πολλοί **εκθεσιακοί χώροι προσφέρουν δραστηριότητες** για σχολικές επισκέψεις που σχετίζονται με την έκθεση, για να επικεντρώσουν την προσοχή σε συγκεκριμένες πτυχές ή να εξηγήσουν συγκεκριμένα θέματα. Περιλαμβάνουν συχνά προκλήσεις, παιχνίδια και κουίζ για να δημιουργήσουν ένα πρόσθετο κίνητρο για τους μαθητές. Πολλές εκθέσεις προσφέρουν περιεχόμενο κειμένου, περαιτέρω ανάγνωση, πρόσθετο υλικό, για να προσελκύσουν το κοινό τους πέρα από την καθαρή εμπειρία των αισθήσεων, διεγείροντας το πνεύμα των μαθητών και των επισκεπτών. Η παροχή νέων εμπειριών είναι για ορισμένους μαθητές εποικοδομητική, αλλά μπορεί να είναι αποθαρρυντική για άλλους. Οι επισκέψεις σε εκθέσεις είναι μια επιπλέον βοήθεια για τους εκπαιδευτικούς στο να κάνουν τα μαθήματα πιο ενδιαφέροντα, αλλά απαιτούν επίσης κάποια επιπλέον προσοχή για την προετοιμασία και την παρουσίαση της επίσκεψης στους μαθητές.

Τα σχολεία **χρησιμοποιούν επίσης τις ξεναγήσεις** στην πόλη ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Ανακαλύπτοντας την πόλη και τη θέση κάποιου μέσα σε αυτή ως μέρος ενός εκπαιδευτικού έργου, μπορεί να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να ανακαλύψετε ότι το νόημα δεν είναι ποτέ σταθερό και οι αφηγήσεις αλλάζουν συνεχώς. Ομοίως, ταξιδεύοντας στον χώρο της πόλης, μπορούμε να ταξιδέψουμε στον ψηφιακό χώρο, ως μέρος μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας, και να αλληλεπιδράσουμε με τα υπάρχοντα «εκθέματα», για να φανταστούμε εκ νέου, να δημιουργήσουμε ξανά, να παρέμβουμε, να προσθέσουμε, να αλλάξουμε ή απλά να ανακαλύψουμε και να αναρωτηθούμε.
Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων στο πλαίσιο της έρευνας του προγράμματος VX Designers, οι εκπαιδευτικοί παρατήρησαν ότι οι σχολικές επισκέψεις σε εκθεσιακούς χώρους είναι συχνά δύσκολο να οργανωθούν, καθώς απαιτείται ειδική άδεια και μόνο ένας περιορισμένος αριθμός μπορεί να πραγματοποιηθεί ετησίως. Ανέφεραν επίσης ότι μπορεί να υπάρχει κίνδυνος αποκλεισμού μαθητών που προέρχονται από φτωχό περιβάλλον λόγω σχετικού κόστους.
Κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID19, οι σχολικές εκδρομές έπρεπε να ακυρωθούν εντελώς για λόγους υγείας, γεγονός που δημιούργησε ένα μεγάλο κενό. Αυτό θα μπορούσε να καλυφθεί από διαδικτυακούς πόρους που καθιστούν δυνατή **την επίσκεψη σε εκθέσεις υπό την ασφάλεια του σχολείου**. Σε πολλά σχολεία υπάρχουν ψηφιακοί πίνακες ή άλλες οθόνες για να διευκολύνουν τις online επισκέψεις. Ωστόσο, η έλλειψη πληροφόρησης για τα υπάρχοντα μέσα για τους εκπαιδευτικούς και τις επιλογές online ή ψηφιακών εκθέσεων αποτελεί ακόμα εμπόδιο για πολλούς εκπαιδευτικούς. Ορισμένοι εκθεσιακοί χώροι έχουν ξεπεράσει αυτά τα εμπόδια μέσω προγραμμάτων προσέγγισης.

ΜΕΡΟΣ 2

Προώθηση καινοτόμων πρακτικών μάθησης μέσω εκθέσεων και προσέγγιση των σχολείων στην πολιτιστική εκπαίδευση και κληρονομιά



Αξιοποιώντας τις εκθέσεις για την ανάπτυξη δεξιοτήτων

Σε μια εποχή κοινωνικών αλλαγών που χαρακτηρίζεται από την εμφάνιση της μετανάστευσης και της παγκοσμιοποίησης, την τεχνολογική πρόοδο και τις ταχέως μεταβαλλόμενες κοινωνικές στάσεις, πρέπει κανείς να χρησιμοποιεί μια σειρά δεξιοτήτων για να συμβαδίζει με τον σύγχρονο τρόπο ζωής.
Η συμμετοχή και η εμπλοκή με δημιουργικά έργα, μπορεί να τονώσει την ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων και να βοηθήσει την κριτική παρατήρηση του κόσμου και τις πολιτιστικές του διαφορές. Οι μαθητές μπορούν να πάρουν εκπληκτικές πληροφορίες για το πώς οι προσεγγίσεις στη μελέτη της τέχνης και του πολιτισμού έχουν αλλάξει με την πάροδο του χρόνου και πώς έχει αναπτυχθεί το τρέχον πλαίσιο. Οι μαθητές πρέπει να χρησιμοποιούν αντικείμενα πέρα από το γνωστικό επίπεδο, να προσπαθούν να κατανοήσουν την υλικότητά τους και να τα βιώνουν με πολλές αισθήσεις, πέρα από τα «δεδομένα» και τους «φορείς πληροφοριών» (Dudley 2012; Sansi 2015). Οι πρακτικές δραστηριότητες μάθησης έξω από την τάξη συχνά οδηγούν σε μεγαλύτερα επιτεύγματα, πρότυπα, κίνητρα, προσωπική ανάπτυξη και συμπεριφορά (OFSTED, 2008).
Η μάθηση για την πολιτιστική κληρονομιά προάγει την αυτοεκτίμηση, την καλή ψυχική υγεία και την αλληλεγγύη της κοινότητας, επειδή κοινωνικοποιεί ανθρώπους με κοινές ιστορικές εμπειρίες οι οποίοι, με τη σειρά τους, προωθούν ορισμένες αξίες, διαθέσεις και μια αίσθηση του «ανήκειν» (Phinney, Horenczyk, Liebkind, & Vedder, 2001; Waterton, 2010). Τα σχολικά ταξίδια και οι εκπαιδευτικές επισκέψεις είναι θετικά εργαλεία που βοηθούν στην ενίσχυση της κοινωνικής, προσωπικής και συναισθηματικής ανάπτυξης των μαθητών. Η δημιουργία μιας έκθεσης παρέχει έναν πραγματικό σκοπό στη μάθηση των μαθητών και συμβάλλει στη δημιουργία κινήτρων και στην επικέντρωση στην εργασία τους. Η ενθάρρυνση της ενασχόλησης με νέα πεδία μπορεί να είναι ιδιαίτερα ευεργετική για τους μαθητές και μπορεί να βοηθήσει στη διδασκαλία της ζωής και των κοινωνικών δεξιοτήτων, και να βελτιώσει την ανεξαρτησία και την αυτοπεποίθηση. Ενσωματώνοντας τις δραστηριότητες που σχετίζονται με την καριέρα στο πρόγραμμα σπουδών, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν την κατανόηση, τις δεξιότητες και τα χαρακτηριστικά που χρειάζονται για να λάβουν θετικές αποφάσεις για τη σταδιοδρομία καθόλη τη διάρκεια της ζωής τους.

Μερικές από τις βασικές δεξιότητες που μπορούν να ενισχυθούν χρησιμοποιώντας εκθέσεις στη μαθησιακή διαδικασία είναι:

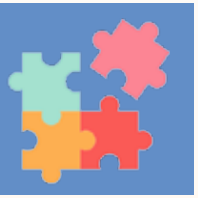
Χρησιμοποιώντας τις εκθέσεις για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών

1. Κίνητρο & Πρωτοβουλία
Οι εκθέσεις παρακινούν τους μαθητές να εκφράσουν τις σκέψεις, τις απόψεις και τις ιδέες τους, καθώς και να αναλάβουν πρωτοβουλίες και την ευθύνη για το έργο τους.

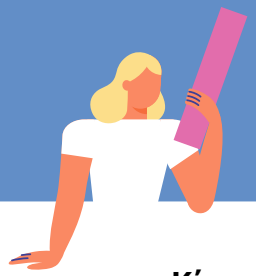
2. Ανεξάρτητη και συμμετοχική μάθηση
Οι εκθέσεις μπορούν να βοηθήσουν στη συγκέντρωση ποικίλων γνώσεων, τις οποίες οι μαθητές πρέπει να συνδυάσουν, χρησιμοποιώντας τη δική τους κρίση και τη συμμετοχική σκέψη. Αυτό βοηθάει τους μαθητές να συνδέσουν τη μάθηση με συγκριτικό και κριτικό τρόπο.

3. Κριτική σκέψη
Τους δίνει την ευκαιρία να αναγνωρίζουν τα καλά και τα κακά επιχειρήματα, ενισχύοντας έτσι την ικανότητά τους να κάνουν συλλογισμούς, να δημιουργούν δεσμούς με το περιβάλλον και να αποδίδουν νόημα στις πληροφορίες μέσω της ανάλυσης.

4. Επίλυση προβλημάτων
Η μάθηση μέσω των εκθέσεων απαιτεί και προσφέρει τη δυνατότητα επίλυσης προβλημάτων συλλογικά ή/και ανεξάρτητα. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να συνεργάζονται για να ξεπερνούν τα εμπόδια μέσω καινοτόμων λύσεων



5. Ομαδική εργασία/συνεργασία
Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να εκφράζουν τις ανησυχίες τους, τις δυσκολίες τους και τις καινοτόμες ιδέες για τη δική τους μάθηση. Οι μαθητές μπορούν να βοηθήσουν την ομάδα τους να οργανώσει μια έκθεση από την αρχή έως το τέλος και να μοιραστεί πολλές ιδέες για να αυξήσει την ποικιλομορφία.



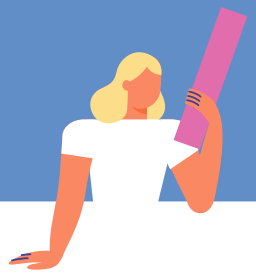
Κίνητρο και πρωτοβουλία

Η συμμετοχή στη διδακτέα ύλη και η εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες, όπως η διοργάνωση μιας έκθεσης, είναι ένας υπέροχος τρόπος προώθησης της πρωτοβουλίας και κινητοποίησης των μαθητών για να εκφράσουν τις σκέψεις, τις απόψεις και τις ιδέες τους.

Η χρήση της τεχνολογίας, με την οποία οι περισσότεροι νέοι μαθητές είναι πολύ εξοικειωμένοι, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ψηφιακών δραστηριοτήτων, οι οποίες προσθέτουν ενδιαφέρον και απόλαυση για τους μαθητές που μπορούν να κάνουν χρήση των ψηφιακών τους δεξιοτήτων.. Κατά τη συνέντευξη καθηγητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για τους σκοπούς αυτού του προγράμματος, έγινε προφανές πόσο οι μαθητές απολαμβάνουν τη δυνατότητα να είναι προδραστικοί, να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και ευθύνες. Το κίνητρο είναι βασικό στοιχείο της μαθησιακής διαδικασίας και είναι ένα κοινό κίνητρο για παιδιά και ενήλικες όταν πρόκειται για τη μάθηση. Η ευθύνη για τη διαχείριση του δικού τους έργου, ως επικεφαλής ή βασικοί παίκτες μιας ομάδας που έχει τον ίδιο στόχο, ενισχύει το αίσθημα ανεξαρτησίας των μαθητών και τους διδάσκει πώς να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες που θα συμβάλουν στην επίτευξη αυτού του κοινού στόχου.

Ανεξάρτητη, συμμετοχική μάθηση

Συνήθως, τα σχολεία τείνουν να επικεντρώνονται σε ομάδες προκαθορισμένων γνώσεων, δομημένων σε συγκεκριμένα κεφάλαια που ακολουθούν ένα καθιερωμένο πρόγραμμα σπουδών. Λίγα πράγματα μπορεί να κάνει ένας δάσκαλος για να ξεφύγει από τις κατευθυντήριες οδηγίες και μικρό περιθώριο έχουν οι μαθητές στο να εμπλακούν σε μια ανεξάρτητη, κριτική σκέψη που απομακρύνεται από το βιβλίο. Οι εκθέσεις μπορούν να βοηθήσουν στη συγκέντρωση ποικίλων γνώσεων, τις οποίες οι μαθητές πρέπει να ενώσουν, χρησιμοποιώντας τη δική τους κρίση και τη συμμετοχική σκέψη. Η επιμέλεια μιας έκθεσης μπορεί να προωθήσει έναν διάλογο μεταξύ γενεών και να συνδέσει τους μαθητές με τη μάθηση με συγκριτικό και κριτικό τρόπο. Μέσω της διαδικασίας κοινής ανάπτυξης της έκθεσης, δημιουργείται ένας διάλογος που θίγει τόσο τα ιστορικά γεγονότα όσο και τον ευρύτερο αντίκτυπό τους στις κοινότητες, την κοινωνική αλλαγή, τα γεγονότα, τις ιδέες και τους ανθρώπους που επηρεάζουν την κοινωνική μεταρρύθμιση και πώς αυτό διαμορφώνει το παρόν. Οι μαθητές που διοργανώνουν μια έκθεση θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν και να διευρύνουν τις υπάρχουσες γνώσεις τους και να τις συνδέσουν με τρόπο που να έχει νόημα για τον επισκέπτη. Αυτό απαιτεί ανεξάρτητη σκέψη και εμπλέκει όλους τους εμπλεκόμενους: η μάθηση συμβαίνει εθελοντικά για να ικανοποιήσει την ανάγκη των μαθητών για μάθηση. Η διαδικασία επιμέλειας μιας έκθεσης προσφέρει ευκαιρίες καλλιέργειας δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, διεύρυνσης των γνώσεών τους, καθώς και εύρεσης νέων χόμπι και ενδιαφερόντων.

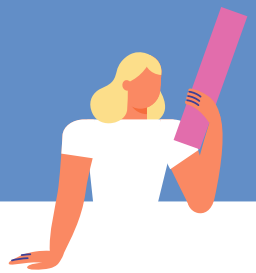


Κριτική σκέψη

Η κριτική σκέψη είναι ένας τρόπος σκέψης, κατανόησης και έκφρασης του εαυτού μας και είναι σημαντική, προκειμένου οι άνθρωποι να μπορούν να αναλύουν και να κατανοούν τις πληροφορίες. Η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να έχουν καλύτερες επιδόσεις στο σχολείο, να είναι πιο δημιουργικά και να είναι καλύτερα στη λήψη ορθών κρίσεων. Σχετίζεται με το να είναι κανείς ενεργός στη μάθησή του και να αμφισβητεί ιδέες, επιχειρήματα και ευρήματα. "Η καλή κριτική σκέψη περιλαμβάνει την αναγνώριση καλών επιχειρημάτων ακόμη και όταν είμαστε αντίθετοι προς αυτά και κακών επιχειρημάτων ακόμη και όταν αυτά υποστηρίζουν τη δική μας άποψη" (Cottrell, 2005). Με άλλα λόγια, πρόκειται για τη χρήση της ικανότητάς μας να σκεφτόμαστε λογικά.

Όταν επισκέπτονται μέρη όπως μουσεία ή ακόμα καλύτερα όταν οργανώνουν μια έκθεση, οι μαθητές συνδέουν το έργο τέχνης με τις αναμνήσεις που ανακαλούν στη μνήμη τους και με αυτό που αυτά αντιπροσωπεύουν, ανακαλώντας και συζητώντας τη διαδικασία ανάπτυξης της έκθεσης. Κατά την ανάλυση των εκθεμάτων, οι μαθητές καλούνται να κάνουν παρατηρήσεις, να μελετήσουν την εμπειρία και να εξετάσουν προσεκτικά τους λόγους και την ακρίβεια. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ενθαρρύνουν την περιέργεια των μαθητών, ζητώντας τους να ερευνήσουν και να κάνουν ερωτήσεις, να σκεφτούν κριτικά τι βλέπουν ή διαβάζουν και να πειραματιστούν με τις θεωρίες τους. Πειραματίζονται με νέα μοτίβα, συνδέσεις και νέες προοπτικές.

Η διαδικασία συλλογής πληροφοριών και αξιολόγησης πηγών όχι μόνο θα βοηθήσει τους μαθητές να επιτύχουν αλλά και θα ενθαρρύνει την κριτική σκέψη για την πηγή πληροφοριών, σε σχέση με τις υπάρχουσες γνώσεις και σημασία τους. Αυτό με τη σειρά του θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν μια κριτική νοοτροπία, μια από τις πιο σημαντικές δεξιότητες που μπορεί να διαθέτει κανείς στον σύγχρονο κόσμο, όπου συνεχώς βομβαρδιζόμαστε με πληροφορίες και ψεύτικες ειδήσεις.

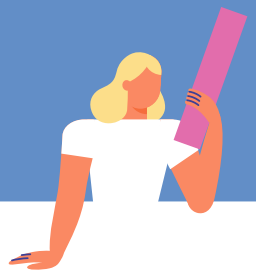


Λήψη αποφάσεων & Επίλυση προβλημάτων

Η ανεξάρτητη επίλυση προβλημάτων και η συνεργασία μεταξύ συνομηλίκων έχει ύψιστη σημασία για τη μάθηση και κατευθύνεται μέσω της συζήτησης. Τα μουσεία και οι εκθέσεις χρησιμεύουν ως ιδανικοί χώροι για την υλοποίησή τους. Καθώς οι μαθητές αναπτύσσουν τις καλλιτεχνικές και αναλυτικές τους δεξιότητες συμμετέχοντας σε μια έκθεση, μαθαίνουν πώς να βλέπουν τα προβλήματα ως μια πρόκληση που μπορούν να αντιμετωπίσουν. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση εκθέσεων είναι μια διαδικασία όπου οι μαθητές πρέπει να σκεφτούν τα υλικά και τους πόρους που χρειάζονται, τη σειρά με την οποία γίνονται και τοποθετούνται τα πράγματα, τις πρακτικές και υλικοτεχνικές διευθετήσεις, τους ανθρώπινους πόρους και τυχόν πιθανά ζητήματα που ενδέχεται να προκύψουν. Η διαδικασία τους δίνει τη δυνατότητα να ανακαλύψουν ότι διαφορετικά έργα τέχνης/εκθέματα προκαλούν συγκεκριμένα συναισθήματα ή προκλήσεις που απαιτούν από αυτούς να εξετάσουν πού πρέπει να τοποθετηθούν στην έκθεση, για να εξασφαλίσουν ρευστότητα και μια πραγματική εμπειρία για τον χρήστη. Οι μαθητές μπορεί να χρειαστεί να έρθουν αντιμέτωποι με διαφωνίες και να λάβουν αποφάσεις σχετικά με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο ενίσχυσης της συνεργασίας, προσφέροντας παράλληλα ένα αποτέλεσμα υψηλής ποιότητας. Αυτό, με τη σειρά του, απαιτεί στρατηγική λήψη αποφάσεων και ικανότητα επίλυσης προβλημάτων - ανεξάρτητα και συλλογικά - για να ξεπεραστούν τα εμπόδια με καινοτόμες λύσεις που ανταποκρίνονται στις ανάγκες όλων των ενδιαφερομένων.

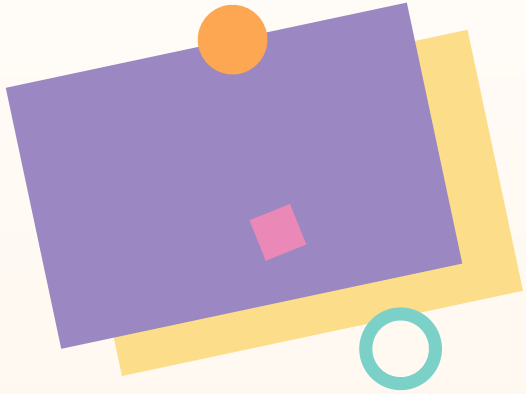
Ομαδική εργασία, συγκρότηση ομάδων και συνεργασία

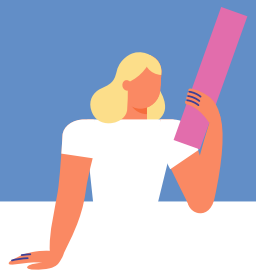
Τέλος, οι εκθέσεις αναπτύσσουν τις δεξιότητες των μαθητών στη συγκρότηση ομάδων, την ομαδική εργασία και τη συνεργασία. Αυτές οι διαδικασίες τείνουν να συνυπάρχουν και συνεπάγονται εργασία προς έναν κοινό στόχο, είτε ενδυναμώνουν το ομαδικό πνεύμα ή/και επιτυγχάνουν έναν τελικό στόχο σε μια ομάδα. Η διαδικασία σχεδιασμού, συν -δημιουργίας και χρήσης εκθέσεων για μάθηση ενισχύει και τις τρεις δεξιότητες. Η ομαδική εργασία είναι εγγενής στη συν-δημιουργία, καθώς οι μαθητές πρέπει να βοηθήσουν την ομάδα τους στην επιμέλεια μιας έκθεσης από την αρχή έως το τέλος, διαιρώντας τις εργασίες και συνεργαζόμενοι για την παραγωγή του τελικού προϊόντος. Αυτό απαιτεί «εξέταση ενός έργου από κάθε άποψη, σκέψη έξω τα συνηθισμένα, δημιουργία εύχρηστων λύσεων και ενίσχυση της ομαδικής εργασίας. Όταν συν-δημιουργείτε, συνεργάζεστε με τα μέλη της ομάδας σας, εξετάζοντας τις προοπτικές ο ένας του άλλου και βελτιώνοντας τη διαδικασία» (Emerge, 2017). Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές συμμετέχουν σε μια συμμετοχική διαδικασία, όπου τους παρέχεται εκπροσώπηση και δύναμη μέσω της ομαδικής εργασίας.



Η μεταφορά και η ανταλλαγή γνώσεων γίνονται πιο ομαδικά μέσα στη διαδικασία καθώς «αλλάζουν οι δυνάμεις, όταν διαλύονται τα κοινωνικά όρια μεταξύ μαθητών και δασκάλων και οι μαθητές αρχίζουν να κάνουν ερωτήσεις που συνήθως δεν είναι αποδεκτές» (Rogers and Rock, 2016:73). Επιπλέον, αυτό τους βοηθά να προετοιμαστούν για ένα πραγματικό εργασιακό περιβάλλον όπου διαφορετικές ικανότητες, απόψεις και προσωπικότητες μαθαίνουν να συνυπάρχουν, μαθαίνοντας παράλληλα ο ένας από τον άλλο.

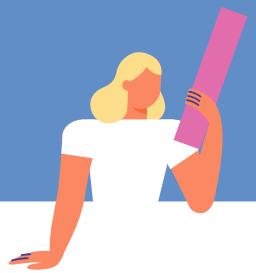
Η έκφραση είναι επίσης κλειδί για τη μαθησιακή διαδικασία όπου οι μαθητές μπορούν να εξασκήσουν και να εκτελέσουν την ανταλλαγή περιεκτικών (και συχνά διαφορετικών) απόψεων και πληροφοριών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Αυτό είναι πολύτιμο για τη μαθησιακή εμπειρία, καθώς βοηθά στην ανάπτυξη κοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων, εφόσον οι μαθητές ανακαλύπτουν τις φωνές τους και τις φωνές των άλλων, μαθαίνοντας να είναι διακριτικοί και προσαρμόζοντας τις σκέψεις τους σε ένα δεδομένο πλαίσιο. Το να μπορεί κάποιος να εργάζεται αποτελεσματικά μέσα σε μια ομάδα δεν είναι δεδομένο και ευκαιρίες όπως η επιμέλεια εκθέσεων προσφέρει μια εξαιρετική ευκαιρία για να το κάνει. Η γεφύρωση διαφορετικών απόψεων και η δημιουργία ενός παιδαγωγικού εργαλείου από το μηδέν θεωρείται ως η απόλυτη εμπειρία μάθησης.





Χρήση της έκθεσης για την υποστήριξη μαθητών που αντιμετωπίζουν μαθησιακές προκλήσεις

Εξετάζοντας τα οφέλη της έκθεσης στις ατομικές και ομαδικές δεξιότητες, δεν μπορούμε να παραλείψουμε να συμπεριλάβουμε τον κρίσιμο ρόλο τους στην ένταξη και την υποστήριξη μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες και αναπηρίες. Στις επόμενες σελίδες, θα δούμε πώς οι εκθέσεις είναι σχετικές για μαθητές με συγκεκριμένες μαθησιακές ανάγκες, όπως διαγνωσμένες ή μη διαγνωσμένες μαθησιακές δυσκολίες, αναπηρίες ή έλλειψη εγκεφαλικών ή κινητικών δεξιοτήτων, καθώς και για μαθητές με υψηλό μαθησιακό δυναμικό (HP) ή για όσους έχουν διαφορετικό πολιτιστικό υπόβαθρο, οι οποίοι αντιμετωπίζουν οικονομικά και κοινωνικά εμπόδια. Υπάρχουν πολλές ευκαιρίες που μπορούν να προσφέρουν οι εκθέσεις για να δημιουργήσουν μια περιεκτική προσέγγιση μάθησης για όλους αυτούς τους μαθητές.



Στην υπάρχουσα βιβλιογραφία, το θέμα της ένταξης στη μάθηση μέσω της συμμετοχής στην έκθεση, της επίσκεψης και της δημιουργίας δεν αναλύεται σε μεγάλο βαθμό. Έτσι, οι εταίροι του προγράμματος VX Designers έχουν απευθυνθεί σε ειδικούς και καθηγητές στο δίκτυό τους για να συζητήσουν περαιτέρω τα ευρήματα στη βιβλιογραφία και να δώσουν μια σύνοψη των πλεονεκτημάτων της χρήσης εκθέσεων για την υποστήριξη μαθητών με αναπηρίες. Μεταξύ των ειδικών, υπάρχουν πολλοί εξειδικευμένοι στις Ειδικές Μαθησιακές Διαταραχές (ΕΜΔ), οι οποίοι έχουν μια νευροβιολογική αιτία που επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ο εγκέφαλος επεξεργάζεται τις πληροφορίες. Πρόκειται για συγκεκριμένες, θεσμικές δυσκολίες που μπορεί να επηρεάσουν κάποιον ή όλους τους τομείς ανάπτυξης - σωματική, νοητική, συναισθηματική, κοινωνική, γλωσσική, καθώς και γλωσσικό αισθητήριο και αισθητηριακή - και μπορεί να επηρεάσει τη φυσιολογική διαδικασία της μάθησης. Οι μαθητές με ΕΜΔ αποτελούν το 10 έως 12% του πληθυσμού, πράγμα που σημαίνει ότι σε κάθε τάξη υπάρχει πιθανώς ένας μαθητής με παρόμοια μαθησιακή διαταραχή.

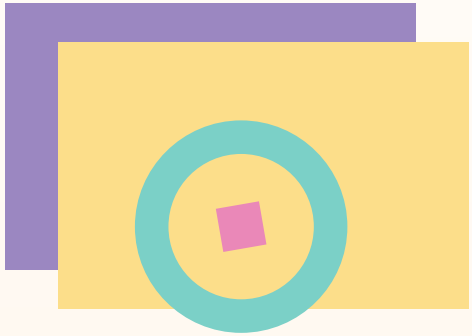
Εν ολίγοις, οι διάφοροι τύποι ΕΜΔ περιλαμβάνουν **δυσλεξία, δυσγραφία, δυσαριθμησία, δυσφασία και δυσπραξία**. Η πλέον γνωστή και συχνή διαταραχή είναι η δυσλεξία που προκαλεί δυσκολίες στην ανάγνωση και στις δεξιότητες επεξεργασίας της γλώσσας. Η δυσγραφία επηρεάζει την ικανότητα ενός ατόμου στη γραφή και τις λεπτές κινητικές δεξιότητες και συχνά συγχέεται με τη δυσλεξία, καθώς και οι δύο διαταραχές επηρεάζουν την ικανότητα γραφής. Η δυσαριθμησία επηρεάζει την ικανότητα ενός ατόμου να κατανοεί τους αριθμούς και να μαθαίνει μαθηματικά γεγονότα. Η δυσφασία συνήθως περιλαμβάνει δυσκολίες στην ομιλία και στην κατανόηση των προφορικών λέξεων, έτσι οι μαθητές με δυσφασία αγωνίζονται όταν κάνουν προφορικές ασκήσεις και παρουσιάσεις που απαιτούνται συχνά μέσα στην τάξη. Επίσης, η δυσφασία - όπως και οι περισσότερες διαταραχές - οδηγεί σε δυσκολίες των παραγωγικών, ληπτικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών. Τέλος, η δυσπραξία αναφέρεται σε δυσκολίες κίνησης και συντονισμού, γλώσσας και λόγου.
Οι μαθητές με ΕΜΔ καταβάλλουν μια επιπλέον προσπάθεια για να αντιμετωπίσουν τη μαθησιακή δυσκολία τους. Χρειάζεται επίσης να εργάζονται με διαφορετικό ρυθμό, καθώς έχουν πιο αργό ρυθμό μάθησης. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο είναι απαραίτητο να προσεγγίσετε τη μάθηση με τρόπους προσαρμοσμένους στις ικανότητες και το στυλ μάθησης των μαθητών με ΕΜΔ.

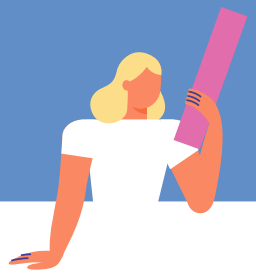
Μια περιεκτική προσέγγιση στη μάθηση μέσω εκθέσεων θεωρείται ότι είναι πολύ ωφέλιμη για όλους τους μαθητές, ανεξάρτητα από τις μαθησιακές διαφορές και ανάγκες τους. Επιπλέον, υπάρχουν συγκεκριμένα στοιχεία που είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες και αναπηρίες, όπως οι ΕΜΔ.

Πώς μπορούν οι εκθέσεις να στηρίξουν τους μαθητές με δυσκολίες;

Πρώτον, η μάθηση μέσω εκθέσεων είναι ένας τύπος μη τυπικής προσέγγισης στη μάθηση. Αυτό ισχύει επειδή συμβαίνει εκτός του τυπικού μαθησιακού περιβάλλοντος (δηλ. σχολείου), αλλά εξακολουθεί να βρίσκεται στο πλαίσιο κάποιας οργανωμένης δραστηριότητας, για παράδειγμα σε μια επίσκεψη σε μουσείο (Συμβούλιο της Ευρώπης). Σε αυτή τη διαδικασία η μάθηση συμβαίνει είτε με πρωτοβουλία του μαθητή είτε ως αποτέλεσμα της συμμετοχής του μαθητή σε κάποια άλλη δραστηριότητα (ΟΟΣΑ). Η μάθηση είναι, επομένως, σκόπιμη και μπορεί να υπάρχουν σαφείς μαθησιακοί στόχοι. Ταυτόχρονα, η ενδυνάμωση και η απελευθέρωση των μαθητών είναι ένα σημαντικό στοιχείο αυτής της διαδικασίας (Kedrayate, 2012). Έτσι, η μαθησιακή εμπειρία γίνεται πιο ελκυστική, χαρούμενη και δημιουργική για τους μαθητές, καθώς τους επιτρέπει να «ξεφεύγουν» από τους «περιορισμούς» του συνηθισμένου μαθησιακού τους περιβάλλοντος.

Αυτό το περιβάλλον είναι εξαιρετικά ευεργετικό για όλους τους μαθητές, αλλά ιδιαίτερα για τους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, ΕΜΔ και άλλες αναπηρίες, καθώς το επίσημο περιβάλλον ενός σχολείου δημιουργεί συχνά ένα άγχος σε αυτούς τους μαθητές λόγω των περιορισμών στον χρόνο, το πλαίσιο και το πρόγραμμα. Αυτό κατέστη ιδιαίτερα εμφανές μέσα από την εμπειρία των εκπαιδευτικών-εμπειρογνωμόνων σε μαθητές με ΕΜΔ, οι οποίοι ρωτήθηκαν στο πλαίσιο συνέντευξης για τους σκοπούς αυτού του προγράμματος. Συγκεκριμένα, οι ειδικοί συμφώνησαν ότι οι μαθητές γενικά απολαμβάνουν να συμμετέχουν σε μια ενεργή εμπειρία εκτός της κανονικής σχολικής ζωής και του προγράμματος. Επιπλέον, οι μαθητές με δυσκολίες και ΕΜΔ, οι οποίοι συχνά τείνουν να ασχολούνται λιγότερο με τη σχολική μάθηση, είναι αυτοί που αντιδρούν πιο θετικά σε αυτό το εναλλακτικό, μη τυπικό περιβάλλον μάθησης. Κατά συνέπεια, η μη τυπική μάθηση μέσα από τις εκθέσεις προσφέρει περισσότερες ευκαιρίες για δέσμευση και απόλαυση στη μάθηση, καθώς και λιγότερο άγχος στην εκτέλεση.



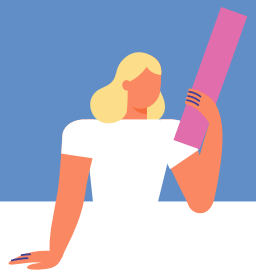


Εκτός από αυτό, οι εκθέσεις παρέχουν συχνά ένα ήσυχο μαθησιακό περιβάλλον, με διέγερση όλων των αισθήσεων. Αυτός είναι ένας θεμελιώδης παράγοντας για μαθητές με δυσκολίες, ΕΜΔ ή σοβαρότερα σύνδρομα, καθώς και για μαθητές με υψηλό μαθησιακό δυναμικό, καθώς η χρήση των οπτικών εικόνων τους προσελκύει και τους βοηθά να επικεντρωθούν και να κατανοήσουν αυτό που βλέπουν και μαθαίνουν.
Επιπλέον, όπως έχει ήδη επισημανθεί νωρίτερα σε αυτόν τον οδηγό, οι εκθέσεις μπορούν να ενθαρρύνουν την ενεργό μάθηση και συμμετοχή, την ομαδική εργασία και συνεργασία. Οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες και άλλες αναπηρίες μπορούν να επωφεληθούν ιδιαιτέρως από μια ομαδική δραστηριότητα, καθώς μπορούν να βοηθήσουν στην επίτευξη πραγμάτων μέσα στην ομάδα, όπου μπορούν επίσης να έχουν ευκαιρίες να εκφράσουν διαφορετικές προοπτικές μέσω συζητήσεων και εργασιών γύρω από μια ιδέα ή πρακτικές. Αυτή η αξία της ομάδας και η επίγνωση των διαφορετικών προοπτικών ενισχύει σε μεγάλο βαθμό την αποδοχή των διαφορών. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκθέσεις μπορούν να υποστηρίξουν μαθητές με διάφορες αναπηρίες και μαθησιακές διαφορές, καθιστώντας τους πιο σίγουρους και αναπτύσσοντας την αυτοεκτίμησή τους, η οποία συχνά είναι χαμηλή λόγω των περιορισμένων ικανοτήτων τους.

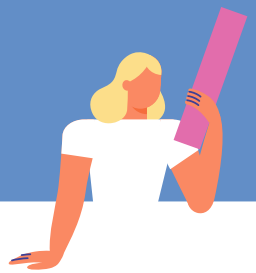
Συγκεκριμένα, ένας ειδικός μουσειακής εκπαίδευσης που συμμετείχε σε μια συνέντευξη για τη δημιουργία αυτού του οδηγού σημείωσε ότι η απόκτηση γνώσεων μέσω εκθέσεων είναι μια μεγάλη ευκαιρία για τους μαθητές με ΕΔΜ για να «επανασυνδεθούν» με αυτό το είδος πολιτιστικών και πιο επίσημων ιδρυμάτων. Αυτή είναι μια πολύ σημαντική πτυχή, καθώς λόγω των περιορισμών τους, οι μαθητές με ΕΜΔ τείνουν να «προσκαλούνται» λιγότερο σε επίσημο πλαίσιο και πολιτιστικές εκδηλώσεις σε πολλές περιπτώσεις. Υπό αυτήν την έννοια, η επίσκεψη αλλά ακόμα καλύτερα, η δημιουργία εκθέσεων, είναι μια πρακτική μάθησης που μπορεί να υποστηρίξει αυτούς τους μαθητές να αναπτύξουν τις κοινωνικές και ατομικές τους δεξιότητες και την αυτοπεποίθηση, όντας παράλληλα δημιουργικοί και απολαμβάνοντας επίσης τη μαθησιακή εμπειρία.

Τάσεις στον σχεδιασμό εκθέσεων και ψηφιακών διαδραστικών πρακτικών (συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης για το ψηφιακό μέλλον)

Η ψηφιακή τεχνολογία έχει ενσωματωθεί σε όλες τις μορφές διδασκαλίας ως μέσο μάθησης, επιτρέποντάς μας να απεικονίσουμε μια εμπειρία, ένα φαινόμενο ή μια διαδικασία με διαφορετικό τρόπο. Στη Γαλλία, σύμφωνα με το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας, Νεότητας και Αθλητισμού, «το σχολείο συμβάλλει στο έργο της κοινωνίας της πληροφορίας και της επικοινωνίας για όλους». Εκπαιδεύει τους μαθητές να αποκτήσουν αυτά τα ψηφιακά εργαλεία και τους μελλοντικούς πολίτες για να ζήσουν σε μια κοινωνία της οποίας το τεχνολογικό περιβάλλον εξελίσσεται συνεχώς. Αντιμέτωποι με την εμφάνιση μεταξύ των μαθητών μιας σημαντικής χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας ως μέσου πληροφόρησης, ψυχαγωγίας και πολιτισμού, το σχολείο πρέπει να εκτιμήσει την εισαγωγή αυτού του μέσου σε όλα τα θέματα με συνετό και προσεκτικό τρόπο. Το ψηφιακό κομμάτι πρέπει να ενσωματωθεί σε μια μαθησιακή δραστηριότητα και αυτό μπορεί να εφαρμοστεί μέσω της ενεργού παιδαγωγικής. Ο στόχος των λεγόμενων ενεργών μεθόδων διδασκαλίας είναι να καταστήσουν τον μαθητή πρωταγωνιστή της μάθησής του, έτσι ώστε μέσω της αναζήτησης να χτίζει τις γνώσεις του. Αυτό ονομάζεται βιωματική μάθηση, δηλ. «μαθαίνω στην πράξη». Η ενεργή παιδαγωγική βασίζεται σε πραγματικά πλαίσια που έχουν νόημα για τον μαθητή, τα οποία μπορούν να ενισχύσουν το επίπεδο κινητοποίησής του για τις προτεινόμενες εργασίες. Αντί να απαιτεί βραχυπρόθεσμη μνήμη, προωθεί τη διαρκή μάθηση.



Σήμερα τα διαδικτυακά και **ψηφιακά εργαλεία χρησιμοποιούνται συχνά** στην ίδια μορφή με τα προηγούμενα μη διαδικτυακά και όχι στο μέγιστο των δυνατοτήτων τους. Όπως υποστηρίζει η Catherine Devine από τη Microsoft, «Το μέλλον των μουσείων δεν χρειάζεται να είναι επιλογή μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού. [...] Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία για τις εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας (VR) και επαυξημένης πραγματικότητας (AR), όπου το επίκεντρο πρέπει πάντα να είναι η χρήση καινοτομίας για την ενίσχυση ή τη συμπλήρωση της εμπειρίας αντί να κυριαρχεί η συζήτηση». Αυτό ισχύει τόσο για τον σχεδιασμό της έκθεσης όσο και για τις μεθοδολογίες μάθησης γενικά: το μέλλον βρίσκεται σε καλή ισορροπία μεταξύ γνωστών πρακτικών και καινοτόμων προσεγγίσεων, συμπεριλαμβανομένης της αξιοποίησης των ψηφιακών δυνατοτήτων. Στην εκπαίδευση όπως σε μουσεία ή σε άλλους εκθεσιακούς χώρους, η τάση είναι προς ένα **νέο πρότυπο**, με έμφαση στην **οικοδόμηση κοινοτήτων** και στην προώθηση θετικών κοινωνικών αλλαγών (Mindsets for Museums of the Future).



Σχεδιασμός εκθέσεων

Η αφθονία των εικόνων με τις οποίες ερχόμαστε αντιμέτωποι καθημερινά, καθιστά απαραίτητη την εξάσκηση των ματιών από πολύ μικρή ηλικία, προκειμένου να αναπτυχθεί ένα κριτικό μυαλό. Για να γίνει αυτό, όλο και περισσότερες εκθέσεις σε μουσεία ή πολιτιστικά κέντρα διαμορφώνονται και στοχεύουν **άμεσα σε ένα νέο κοινό**. Με σκηνογραφία πάνω σε προσαρμοσμένα πάνελ, αλλά και συντάσσοντας κείμενα που παρουσιάζουν τα έργα.
Στόχος είναι η ευαισθητοποίηση των νέων, δίνοντάς τους τις αναφορές και τα εργαλεία για να αποκωδικοποιήσουν και να κατανοήσουν. Η επίσκεψη γίνεται εκπαιδευτική και διδακτική για την ανάπτυξη δεξιοτήτων στην παρατήρηση, την ανάλυση, την έκφραση και την κριτική σκέψη. Υπάρχει επίσης μια ποικιλία μέσων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Όλο και περισσότερο τώρα στις εκθέσεις χρησιμοποιούνται διαφορετικά υποστηρικτικά μέσα: δεν είναι πλέον απλά πάνελ, είναι εργαλεία διαμεσολάβησης που μας επιτρέπουν να σκεφτόμαστε τον επισκέπτη κατά την επίσκεψή του (συγκεκριμένα εργαλεία, παιχνίδια, αποστολή που θέλουμε να αναθέσουμε κ.λπ.) και αυτό εξελίσσεται σύμφωνα με το περιεχόμενο, το θέμα. Η επίσκεψη γίνεται διασκεδαστική και παρακινητική, ξεπερνά το σχολικό πλαίσιο.

Η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων στο εκπαιδευτικό περιβάλλον μπορεί να αυξήσει δεκαπλάσια την εμπειρία της πολιτιστικής κληρονομιάς στα σχολεία. Στο Διαδίκτυο, μία από τις πιο δημοφιλείς μεθόδους είναι η **εικονική επίσκεψη**. Πράγματι, πολλά μουσεία και πολιτιστικοί οργανισμοί προσφέρουν δωρεάν και βελτιωμένο διαδικτυακό υλικό.

Οι εικονικές περιηγήσεις επιτρέπουν στους επισκέπτες να εξερευνούν τα μουσεία μέσω πανοραμικής προβολής, να μετακινούνται κατά βούληση από το ένα δωμάτιο στο άλλο και να μεγεθύνουν ένα έργο που εκτίθεται για να ανατρέξουν σε μια γραπτή ή προφορική εξήγηση. Το πλεονέκτημα της εικονικής επίσκεψης είναι ότι απευθύνεται σε ένα ευρύτερο κοινό και δίνει τη δυνατότητα επίσκεψης σε μια στιγμή που επιλέγει ο θεατής. Στην τάξη, μπορείτε να προετοιμάσετε μια επίσκεψη στο μουσείο ή να δημιουργήσετε ένα μάθημα χάρη σε αυτό το εικονικό περιεχόμενο. Σε συνδυασμό με ένα σετ ακουστικών εικονικής πραγματικότητας ή τη χάρτινη έκδοσή του για κινητά τηλέφωνα, η ανακάλυψη γίνεται διασκέδαση. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να εμπλουτίσουν τα μαθήματά τους με εικόνες που να είναι όσο το δυνατόν πιο συναφείς με την επίσκεψη.
Η χρήση της εικονικής επίσκεψης καθιστά δυνατή την αύξηση των εμπειριών κατά τη διάρκεια του έτους. Στην πραγματικότητα, μπορεί κάποιος να εκμεταλλευτεί τη δυνατότητα σύνδεσης σε πραγματικό χρόνο της ώρας του μαθήματος μέσα στην τάξη με τον χρόνο παρατήρησης.

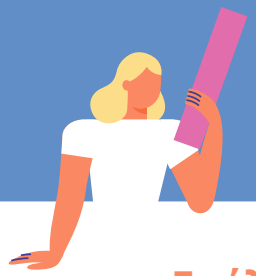
Οι μαθητές μπορούν επίσης να γίνουν ξεναγοί: μια ομάδα εξερευνά την έκθεση εικονικά και αναλαμβάνει τον ρόλο του ξεναγού της τάξης κατά την επίσκεψη, με κάθε μαθητή να είναι υπεύθυνος για την παρουσίαση μιας εργασίας. Τέλος, οι εικονικές εκθέσεις είναι ιστότοποι χωρίς εικονικό περιεχόμενο, συγκεντρώνοντας ψηφιοποιημένα έργα σε ένα συγκεκριμένο θέμα. Αυτή η ομαδοποίηση έργων από μια δεδομένη περίοδο ή θέμα προσφέρει σημαντικές δυνατότητες για χρήση μέσα στην τάξη.

Οι εκπαιδευτικές εκδρομές σε πολιτιστικούς χώρους δείχνουν συχνά ότι δεν υπάρχει σύνδεση μεταξύ μαθητών και τέχνης. Οι μαθητές ακούνε προσεκτικά και με ευγένεια, αλλά συγκρατούν λίγα. Οι επισκέψεις παραμένουν απαραίτητες για την καλλιτεχνική και πολιτιστική εκπαίδευση, αλλά οι εργασίες για την αφομοίωση πρέπει να πραγματοποιούνται παράλληλα. Η παιδαγωγική που εφαρμόζεται με τη δημιουργία εικονικών γκαλερί καλεί τους μαθητές να συμμετάσχουν και να δημιουργήσουν ένα Πρόγραμμα Καλλιτεχνικής και Πολιτιστικής Εκπαίδευσης (PEAC). Οι μαθητές μπορούν να παρατηρήσουν και να πειραματιστούν ως δημιουργοί εικονικών εκθέσεων. Συμμετέχουν σε μια εργασία, αντλώντας στοιχεία από το δικό τους σύμπαν και από τις αναπαραστάσεις τους, τροφοδοτούμενοι από το πλήθος ακίνητων ή κινούμενων εικόνων. Σε αυτό τον χώρο πειραματισμού, το έργο τέχνης δεν βρίσκεται σε απόσταση, αλλά απαιτεί προβληματισμό και αναπτύσσει σταδιακά την αυτονομία του μαθητή σε σχέση με την τέχνη. Ο μαθητής ανοίγει τα μάτια του, αναπτύσσει την περιέργεια για τις διάφορες προσεγγίσεις των καλλιτεχνών και γίνεται εξερευνητής τέχνης. Δεν είναι θέμα σύνδεσης μιας πρακτικής με μια περίοδο ή ένα έργο, αλλά με τη δημιουργία δεσμών μεταξύ έργων και πολιτισμών για να ανοίξει ο δρόμος προς τη δημιουργία της τέχνης. Πολλά διαδικτυακά εργαλεία καθιστούν δυνατή τη δημιουργία μιας εικονικής έκθεσης. Αυτή είναι η περίπτωση του Google Art Project, το οποίο καθιστά δυνατή την ομαδοποίηση έργων ζωγραφικής από ένα συγκεκριμένο κίνημα, καλλιτέχνη ή συγκεκριμένο συναίσθημα στην προτεινόμενη ομάδα δωρεάν έργων, αλλά και του FrameVR, ενός συνεργατικού χώρου που καθιστά δυνατή τη συνεργασία πάνω στο ίδιο έργο. Ένα κουτί λεκτικής και ηχητικής επικοινωνίας σάς επιτρέπει να εργάζεστε σε συγχρονισμό με ένα συνομήλικο και κάνει την εμπειρία ακόμη πιο διαδραστική. Η εφαρμογή σάς επιτρέπει να παίζετε με τις διαστάσεις και να επανατοποθετείτε τα εισαγόμενα έργα (εικόνες, φωτογραφίες, PDF, βίντεο, τρισδιάστατα μοντέλα ή φωτογραφίες 360 °) κατά βούληση.

Ψηφιακές πρακτικές

Εδώ και αρκετά χρόνια, μουσεία, γκαλερί και πολιτιστικά ιδρύματα αναπτύσσουν εκθέσεις, τις οποίες μπορεί κανείς να προσεγγίσει εξ αποστάσεως, με τη μορφή συλλογών έργων, βίντεο κάψουλας ή προσομοιωμένων εικονικών επισκέψεων. Αυτές οι μορφές είναι ένα στοιχείο πάνω στο οποίο πρέπει να επενδύσουμε για να εμπλουτίσουμε μια συνέχεια, όπως η καλλιτεχνική και πολιτιστική εκπαιδευτική διαδρομή (PEAC) του μαθητή. Το τρέχον πλαίσιο για την υγεία καθιστά τις ενέργειες που αναλαμβάνονται από επαγγελματίες που είναι υπεύθυνοι για τη διαμεσολάβηση ή την προώθηση συλλογών ακόμη πιο ορατές. Ο στόχος εδώ είναι να επεκταθούν οι χώροι τέχνης και πολιτισμού πέρα από τα τείχη, προσφέροντας στους χρήστες του Διαδικτύου άυλη πρόσβαση στις πηγές τους, συχνά δωρεάν. Η πρόσβαση σε έργα διαδικτυακά μέσω πλατφορμών ή κοινωνικών δικτύων επιτρέπει μια διαφορετική προσέγγιση στα έργα των μουσείων. Οι πηγές ήχου και οπτικοακουστικών μέσων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με TNI, τάμπλετ, φορητές συσκευές αναπαραγωγής πολυμέσων και ENT διατίθενται σε πλατφόρμες μουσείων (π.χ. Réunion des musées nationaux, BNF, MuCem κ.λπ.). Προσφέρουν διαφημιστικά εκθέσεων, συνεντεύξεις και αναλύσεις έργων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο σχολικό περιβάλλον. Αυτά μπορούν να έχουν τη μορφή πρακτικών εργαστηρίων με τη μορφή εκπαιδευτικών βίντεο που επιτρέπουν στους μαθητές να ανακαλύψουν ένα έργο και στη συνέχεια να φτιάξουν τη δική τους δημιουργία, αφηγήσεων ιστοριών που παρουσιάζονται στα έργα, ανακαλύπτοντας τα μυστικά των έργων μέσω των αγαπημένων βίντεο των καθηγητών ή προβάλλοντας τον εαυτό τους μέσα σε ένα έργο, κάνοντάς το να κινείται χάρη στον φωτοαισθητήρα ενός τηλεφώνου.

Τα έργα των εκθέσεων περιλαμβάνουν μια σειρά δεξιοτήτων (διαχείριση έργων, διάλογος κ.λπ.) που θα είναι χρήσιμες για τους μαθητές σε όλη τη ζωή τους και τις οποίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν σε διάφορους τομείς. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κινητοποιηθούν για να κάνουν αυτήν την εμπειρία διαθεματική. Η υλοποίηση έργων τέχνης είναι ένα πολύ απαιτητικό στοιχείο στο πρόγραμμα σπουδών. Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση να ξεπεράσουν την παθητικότητα, να είναι προσεκτικοί ως προς το περιεχόμενο, ως προς τους άλλους, ως προς αυτό που μεταδίδουν, αυτό που επιστρέφουν και τι θα κάνουν με αυτό αργότερα.
Για να γίνει αυτό, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να **αναπτύξουν και να φανταστούν νέες προσεγγίσεις στην ψηφιακή εκπαίδευση, χάρη στην ψηφιακή τεχνολογία**. Εκτός από τον καινοτόμο χαρακτήρα των τεχνολογιών στις οποίες βασίζονται τα ψηφιακά έργα, η καινοτομία βρίσκεται επίσης στο συνεργατικό και ψηφιακό περιβάλλον που προσφέρεται στους φορείς υλοποίησης των εργασιών. Σε αυτό το πλαίσιο, οι μαθητές εμπλέκονται σε μια συγκεκριμένη προσέγγιση του έργου και ενημερώνονται για τα διάφορα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι νέοι ψηφιακοί επιχειρηματίες. Από την ιδέα του ψηφιακού έργου έως την υλοποίησή του, οι μαθητές βιώνουν τα διάφορα στάδια της διαχείρισης του έργου. Η συνάντηση με τους ψηφιακούς επαγγελματίες επιτρέπει επίσης στους μαθητές να γνωρίσουν τα νέα επαγγέλματα και να ενσωματώσουν τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσει ο κόσμος στον οποίο θα εξελιχθούν ως ενήλικες.



Επίλογος

Ο σχεδιασμός της έκθεσης σε μια σχολική διαδικασία θα μπορούσε να είναι μια μοναδική μέθοδος συνδυασμού μετάδοσης γνώσεων και κατασκευής μαζί με την προσωπική, κοινωνική και φυσική δέσμευση. Επιπλέον, ο σχεδιασμός εικονικής έκθεσης βοηθά στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών και αυξάνει τα κίνητρα και τα ενδιαφέροντά τους στα μαθήματα και τη μάθηση. Η χρήση διαφόρων εργαλείων και εννοιών θα μπορούσε να προκαλέσει αλληλεπιδράσεις, να δημιουργήσει ενδιαφέρουσες αφηγήσεις και να κάνει την απόκτηση γνώσεων πολύ πιο ελκυστική. Ανοίγει νέους δρόμους για την ανάπτυξη ικανοτήτων στον τομέα της λογικής του σχεδιασμού, συμπεριλαμβανομένων ανάλογων προδιαθέσεων, όπως το είναι κανείς ανοικτός απέναντι στους ανθρώπους και στις ανάγκες τους, η περιέργεια για το καινούριο, το θάρρος στη λήψη πρωτοβουλιών και τη δημιουργία νέων λύσεων, καθώς και η αποφασιστικότητα στην επίτευξη ενός στόχου.

Η «Έρευνα για το μέλλον των θέσεων εργασίας 2018» που διενεργήθηκε από το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ δείχνει το σύνολο των δεξιοτήτων που θα αποκτήσουν σημασία το 2022, συγκρίνοντας τη ζήτηση για δεξιότητες το 2018 έναντι του 2022. Αυτά είναι: κριτική, αναλυτική και καινοτόμος σκέψη, ενεργητική και στρατηγική μάθηση, δημιουργικότητα, πρωτοτυπία και ανάληψη πρωτοβουλίας, ικανότητα σχεδιασμού και προγραμματισμού τεχνολογιών, ικανότητα επίλυσης σύνθετων προβλημάτων, συναισθηματική νοημοσύνη και, τέλος, ηγετικές ικανότητες και ικανότητα άσκησης κοινωνικής επιρροής. Όπως έχουμε δει στις σελίδες αυτού του οδηγού, όλες αυτές οι ικανότητες θα μπορούσαν να αναπτυχθούν κατά τη διαδικασία σχεδιασμού εκθέσεων στο σχολικό περιβάλλον.

Οι ψηφιακές στρατηγικές για τον εμπλουτισμό της εκπαίδευσης και της ερμηνείας πρέπει να αποτελούν μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς παρέχουν νέα μοντέλα μάθησης που βοηθούν στην υπέρβαση των ορίων του παραδοσιακού σχολείου. Ο σχεδιασμός εκθέσεων μπορεί να γίνει μια ενδιαφέρουσα πρακτική στο μαθησιακό οικοσύστημα και να γεφυρωθεί το χάσμα μεταξύ επίσημης, μη τυπικής και άτυπης μάθησης. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο τα αποτελέσματα του προγράμματος VX Designers θα μπορούσαν να είναι ένα εξαιρετικά χρήσιμο στοιχείο της καθημερινής εκπαίδευσης.

Καλές πρακτικές

Το Μουσείο της Ακρόπολης

Αυτό το Μουσείο θεωρείται καλή πρακτική λόγω του μεγάλου αριθμού εφαρμογών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος «Δημιουργία του Ψηφιακού Μουσείου Ακρόπολης», το οποίο παρέχει πολυδιάστατο προσανατολισμό και ψυχαγωγία, παρέχει όλες τις συλλογές του ανοιχτές και προσβάσιμες στη διεθνή κοινότητα και αποτελεί ελκυστικό περιβάλλον, σχεδιασμένο ειδικά για παιδιά.

+πληροφορίες **www.theacropolismuseum.gr/en**

Αλληλογραφία «σε περιορισμό» (Βαρκελώνη)

Εικονική έκθεση/ιστολόγιο στο «Ιστορία της Μετανάστευσης στο Μουσείο της Καταλονίας» (MhiC) - Βαρκελώνη 2020). Φίλοι του Mhic μοιράστηκαν με το Μουσείο κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID19 επιστολές, συνταγές, εικόνες, σκέψεις, αναμνήσεις ... Δημιουργούν μαζί μια εικονική έκθεση ως το πρώτο δείγμα του #PatrimonisConfinats (κληρονομιά «σε περιορισμό»). Αυτή είναι μια καλή πρακτική για να δημιουργήσετε με απλά ψηφιακά εργαλεία μια διαδικτυακή έκθεση που προάγει την αλληλεπίδραση με το κοινό και παρέχει χώρο για ανταλλαγή και μάθηση μεταξύ συνομηλίκων.

+πληροφορίες **http://www.mhic.net/exposicio-virtual-corerspondencies-de-confinament/**

Culture chez nous

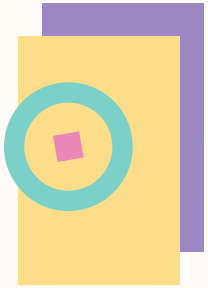
Αυτή η ιστοσελίδα συγκεντρώνει σε έναν ενιαίο εικονικό χώρο σχεδόν 700 διαδικτυακές προτάσεις περιεχομένου από 500 πολιτιστικούς και καλλιτεχνικούς πρωταγωνιστές σε όλη τη Γαλλία: εκθέσεις, μουσεία, ταινίες, ντοκιμαντέρ, podcasts, συναυλίες, θεατρικά βιβλία, βιντεοπαιχνίδια, καλλιτεχνικές πρακτικές... Αυτή η δωρεάν πλατφόρμα είναι ένας επιπλέον τρόπος πρόσβασης στην ποικιλομορφία και τον πλούτο της γαλλικής πολιτισμικής προσφοράς. Η ιστοσελίδα προσφέρει εκπαιδευτικούς πόρους (διαδικτυακά μαθήματα, ψηφιακά βιβλία, διδακτικό υλικό κ.λπ.) που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για όλους τους εκπαιδευτικούς σκοπούς.
+πληροφορίες **https://www.culturecheznous.gouv.fr/**

CYENS Κέντρο Αριστείας (πρώην RISE)

Αυτό το ερευνητικό κέντρο επικεντρώνεται στις αναδυόμενες τεχνολογίες και στην παραγωγή διαδραστικών λύσεων για διάφορους τομείς και θέματα. Επί του παρόντος βρίσκεται σε εξέλιξη ένα έργο όπου πειραματίζονται με διαφορετικές τεχνολογίες, όπως επαυξημένη/μικτή πραγματικότητα, εικονική πραγματικότητα και ολογραφικές παραστάσεις για εκθέσεις μουσείων στην Κύπρο. Αυτό σχετίζεται ιδιαίτερα με τους στόχους του VX-DESIGNERS και τα παραδείγματά τους θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τη διαμόρφωση της πλατφόρμας εκθέσεων.
+πληροφορίες **https://www.cyens.org.cy/en-gb/research/projects/the-future-of-technologies-in-museums/**

Ιστοσελίδες Google

Ένα δομημένο εργαλείο δημιουργίας σελίδων wiki και ιστοσελίδων που περιλαμβάνονται ως μέρος της δωρεάν σειράς Google Docs Editors που προσφέρεται από την Google. Θεωρείται μια καλή πρακτική, καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για τη δημιουργία μιας ηλεκτρονικής έκθεσης, ανεβάζοντας τις εργασίες των μαθητών, όπως στο παράδειγμα που περιγράφεται εδώ.
+πληροφορίες **https://sites.google.com/new**



«I am a Curator»

Ένα εκθεσιακό έργο που βασίζεται στη διαδικασία από τον καλλιτέχνη Per Hüttner που πραγματοποιήθηκε στην Πινακοθήκη Chisenhale, Λονδίνο, Ηνωμένο Βασίλειο, 5 Νοεμβρίου –14 Δεκεμβρίου 2003. Κατά τη διάρκεια έξι εβδομάδων διαφορετικοί άνθρωποι ή ομάδες χωρίς προηγούμενη εμπειρία στην επιμέλεια, σχεδίασαν εθελοντικά 36 εκθέσεις (μία κάθε μέρα), με βάση 57 διαθέσιμα έργα τέχνης. Αυτή η καλή πρακτική ενίσχυσε την κριτική σκέψη, την πρακτική μάθηση και την καινοτομία στην επιμέλεια, καθώς προσέφερε στο ευρύ κοινό την ευκαιρία να ανακαλύψει τι μπορεί να σημαίνει ο σχεδιασμός της έκθεσης και απέδειξε ότι με τα ίδια 57 έργα τέχνης πολλοί διαφορετικοί συνδυασμοί, ερμηνείες και μηνύματα θα μπορούσαν να δημιουργηθούν.
+πληροφορίες **http://www.perhuttner.com/projects/i-am-a-curator/**

«Kid Curators»

Τα παιδιά ως επιμελητές εκθέσεων υποστηρίζουν εκπαιδευτικούς που θέλουν να αναπτύξουν νέες γνώσεις και δεξιότητες στους μαθητές τους μέσω της ανάπτυξης καινοτόμων εκθέσεων σε σχολικά μουσεία. Με τη συμμετοχή των μαθητών στην από κοινού ανάπτυξη εργασιών, αυτή η καλή πρακτική ενισχύει τη μάθηση κάνοντας και επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν νέες δεξιότητες μέσα τους.

+πληροφορίες **https://kidcurators.com**

Μουσείο Λούβρου (Παρίσι, Γαλλία)

Το παλάτι του Λούβρου, το οποίο στεγάζει το μουσείο, ξεκίνησε ως φρούριο από τον Φίλιππο ΙΙ τον 12ο αιώνα για να προστατεύσει την πόλη από Άγγλους στρατιώτες που βρίσκονταν στη Νορμανδία. Άρχισε να λειτουργεί ως μουσείο το 1793. Σήμερα το Λούβρο αποτελεί ένα από τα πλέον ιστορικά μουσεία τέχνης παγκοσμίως. Το Λούβρο διαθέτει επί του παρόντος 7 εικονικές γκαλερί, όπως:

1. Η «Έλευση του Καλλιτέχνη» — συμπεριλαμβανομένων έργων των Delacroix, Rembrandt και Tintoretto
2. Αιγυπτιακές Αρχαιότητες — με συλλογές από τη Φαραωνική περίοδο
3. Ερείπια της τάφρου του Λούβρου - οι επισκέπτες μπορούν να περπατήσουν γύρω από την αυθεντική περιμετρική τάφρο και να δουν τους κίονες που στήριζαν τις κινητές γέφυρες που χρονολογούνται από το 1190

+πληροφορίες **https://www.louvre.fr/en/online-tours#tabs**

Εθνική Πινακοθήκη - Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

Η Εθνική Πινακοθήκη, προκειμένου να επιτύχει τον σύγχρονο κοινωνικό της ρόλο, έχει ενσωματώσει τις νέες τεχνολογίες στην πρακτική της και προσφέρει πολλαπλές ψηφιακές εκπαιδευτικές, μαθησιακές και ψυχαγωγικές υπηρεσίες. Τα Εκπαιδευτικά προγράμματα και το Παιδικό Εργαστήριο που οργανώνονται στις εγκαταστάσεις του μουσείου, στοχεύουν στην εξοικείωση των παιδιών με την Τέχνη και, ως εκ τούτου, θα μπορούσαν να υποστηρίξουν μαθητές και δασκάλους στο σχολείο στη δημιουργία εκθέσεων.
+πληροφορίες **www.nationalgallery.gr/en**

«Occupy White Walls» (OWW)

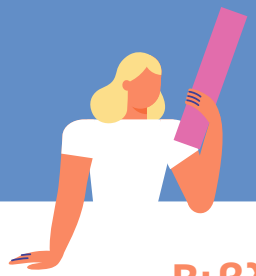
Μια εφαρμογή ψηφιακού παιχνιδιού που επιτρέπει στους παίκτες να σχεδιάσουν τον δικό τους χώρο τέχνης με αρθρωτά αρχιτεκτονικά μπλοκ, με πάνω από 2.300 αρχιτεκτονικά στοιχεία και χιλιάδες ακόμη που βρίσκονται «υπό κατασκευή». Είναι ένα καλό παράδειγμα επιμέλειας ψηφιακής έκθεσης, που χρησιμοποιείται ήδη από το Μουσείο & την Πινακοθήκη του Birmingham (BMAG), καθιστώντας το ως το πρώτο επίσημο μουσείο που συνεργάζεται με την πλατφόρμα τέχνης και τεχνητής νοημοσύνης, η οποία επιτρέπει στους χρήστες να εξερευνήσουν έναν ταχέως αναπτυσσόμενο κόσμο της φαντασίας!
+πληροφορίες **https://www.oww.io/**

Πινακοθήκη Shutdown

Εικονική πινακοθήκη σύγχρονης τέχνης, η οποία είναι άρτια δομημένη, μινιμαλιστική και εύκολη στην πλοήγηση. Αποτελεί έργο του Γερμανού σχεδιαστή Patrik Hübner, ο οποίος έχει θέσει ως στόχο να προσθέσει μια νέα διάσταση στην πολιτιστική ζωή σε περιόδους κοινωνικής απόστασης. Η πινακοθήκη SHUTDOWN.αποτελεί ένα εμπνευσμένο βήμα προς την κατανόηση του αναλογικού και ψηφιακού κόσμου μαζί. Η ψηφιακή πινακοθήκη προσαρμόζεται στη φυσική κατάσταση του θεατή και είναι δωρεάν προσβάσιμη και από κινητές συσκευές. Ο επισκέπτης μπορεί να δει την αίθουσα απευθείας και από όλες τις προοπτικές, μετακινώντας τη συσκευή ελεύθερα μέσα στην αίθουσα - τα όρια μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού εξαφανίζονται ξαφνικά και ενστικτωδώς.
+πληροφορίες **https://shutdown.gallery/**

VSMS

Χρήση εικονικής πραγματικότητας (VR) σε μουσεία της Κύπρου, βάσει της εμπειρίας και της αντίληψης του επισκέπτη. Το έργο επικεντρώνεται στην εικονική πραγματικότητα και στην εφαρμογή της στην πολιτιστική κληρονομιά που συνδέεται στενά με τα εικονικά εκθέματα, τα οποία στοχεύει να παράξει το πρόγραμμα VX-DESIGNERS και, συνεπώς, θα μπορούσε να επωφεληθεί από αυτό.
+πληροφορίες **https://vsmslab.com/project/virtual-reality-in-museums-exploring-the-experiences-of-museum-professionals-2019-2020/**



Βιβλιογραφία

1. "How can museums support learning?" ABC of Working with Schools
2. "Museums as avenues of learning for children: a decade of research" SpringerLink, 2016
3. "Why Co-Creation is the New Collaboration", EMERGE Interactive 2017, https://www.emergeinteractive.com/insights/detail/why-co-creation-is-the-new-collaboration/#:~:text=It's%20looking%20at%20a%20project,to%20create%20a%20dynamic%20solution.
4. Cambridge Academic Content Dictionary (2021), "Teamwork", Cambridge University Press, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/teamwork
5. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus (2021), "Team building", Cambridge University Press, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/team-building
6. Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty. San Francisco: Jossey Bass.
7. Council of Europe. Formal, non-formal and informal learning. https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true
8. Cultural Skills Research - Preliminary research for the museum sector in Greece, British Council, 2014
9. Devine, Catherine, "The future of museums doesn't have to be a choice between the physical and the digital" MuseumNext.com, (24 September 2020) https://www.museumnext.com/article/future-of-museums-physical-and-the-digital/
10. Dumitrescu, G., Lepadatu, C. and Ciurea, C. (2014) "Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development", Informatica Economica, Vol. 18, No. 1.
11. Kedrayate, A. (2012). Non-formal education: Is it relevant or obsolete. International Journal of Business, Humanities and Technology, 2(4), 1-5.

12. Khattak, P., Shah, M.W. and Shah, M.H. (2020) "Impact of Knowledge Sharing and Teamwork on Team Performance with the Moderating Role of Supervisor Support", British Journal of Research, Vol. 7, No. 2(57).
13. Learn Life Alliance (learning methodologies https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm/diversifying-methodologies and new learning paradigm https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm
14. Mindsets for Museums of the Future https://museumofthefuture.the-liminal-space.com/
15. OECD. Recognition of Non-formal and Informal Learning - Home. http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm
16. Rogers, A. and Rock, J. (2016) "Community co-creation of exhibitions within a museum setting", Connections, Issue 2, Center for Science Communication, University of Otago, Dunedin New Zealand, https://www.researchgate.net/publication/320779510_Community_co-creation_of_exhibitions_within_a_museum_setting
17. Sobel, Daniel and Knott, Wendy. (2014). Differentiation for SEN students: tips for boosting attainment. The Guardian. https://www.theguardian.com/teacher-network/teacher-blog/2014/apr/09/special-educational-needs-tips-boosting-attainment
18. The Teagle Foundation (2019) Teaching and Learning with Museum Exhibitions, The Teagle Foundation, New York http://www.teaglefoundation.org/How-We-Grant/Project-Profile/Profiles/Teaching-and-Learning-with-Museum-Exhibitions
19. UNESCO (2014), "Educational Policy Brief (Vol. 2): Skills for holistic human development", Bangkok (Asia-Pacific regional bureau for education), November 2014, https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/filt=all/id=577
20. University College London. (2013). Learning disabilities affect up to 10 percent of children. https://www.sciencedaily.com/releases/2013/04/130418142309.htm
21. Veldhuizen, A. "Education Toolkit", October 2017

VX designers

#VXdesigners
vxdesigners.eu