

«Δες με τα μάτια του άλλου»

Μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα για το Μουσείο Ψευδαισθήσεων

Δημήτρης Κιτσώνης: dimis_kit@hotmail.com (μουσειολόγος-μουσειογράφος)

Διαλεχτή Άνθη: dialechti22@gmail.com (αρχαιολόγος- μουσειολόγος)

Μαρία Κοσμίδου: mariakos1864@gmail.com (αρχαιολόγος)



*“Reality is
merely an
illusion albeit a
very persistent
one”*

- Albert Einstein



Το πρόγραμμα:

Ομάδα Εφαρμογής:

Έφηβοι (11-17 ετών) από διαφορετικές πολιτιστικές, θρησκευτικές και εθνοτικές ομάδες (έφηβοι πρόσφυγες, μετανάστες, από κοινωνικά αποκλεισμένων ομάδων)

Προορισμός - χώρος εφαρμογής:

Μουσείο Ψευδαισθήσεων (ή γενικότερα μουσεία ανάλογου περιεχομένου)

Προτεινόμενος αριθμός συμμετεχόντων:

10 άτομα (1 εμφυχωτής), 15-20 άτομα (2 εμφυχωτές)

Προτεινόμενη ώρα διεξαγωγής των δράσεων:

50 λεπτά- 1 ώρα.



Ο χώρος του προγράμματος

Το ταξίδι του Μουσείου από το Ζάγκρεμπ στη Θεσσαλονίκη



Το πρώτο Μουσείο Ψευδαισθήσεων, Ζάγκρεμπ, 2015-σήμερα



Μουσείο Ψευδαισθήσεων Θεσσαλονίκης, 2021-σήμερα

Ο χώρος του προγράμματος




**MUSEUM OF
ILLUSIONS**
THESSALONIKI

Συλλογή 40+ εκθεμάτων βασισμένων σε επιστημονικά πειράματα και εικαστικά έργα

Κεντρική ιδέα είναι ο συνδυασμός εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας (edutainment)

Στόχος: η δημιουργία μίας διαδραστικής εμπειρίας μέσω της αλληλεπίδρασης του κοινού με τα εκθέματα.



Ομάδα εφαρμογής του προγράμματος

«Δες με τα μάτια του άλλου»

Ομάδα εφαρμογής

- Έφηβοι (11-17 ετών) από διαφορετικές πολιτιστικές, θρησκευτικές και εθνοτικές ομάδες (έφηβοι πρόσφυγες, μετανάστες, από κοινωνικά αποκλεισμένων ομάδων)

Πηγή:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7540350/>

Χαρακτηριστικά:

- ετερόκλητα μέλη με ηλικιακές διαφορές μέσα στην ομάδα
- μετατραυματικό στρες και αίσθημα απομόνωσης
- ζητήματα που αφορούν το συναισθηματικό, συμπεριφορικό και γνωστικό επίπεδο
- ποικιλομορφία πολιτισμικού περιβάλλοντος καταγωγής, γλώσσα επικοινωνίας, μορφωτικού επιπέδου

Στοχοθεσία του Προγράμματος

Κοινωνικοί Στόχοι





Γνωστικοί Στόχοι

Γνωριμία με γνωστά επιστημονικά πειράματα οπτικής και διάσημους επιστήμονες θετικών επιστημών

Εξοικείωση με τις έννοιες: ψευδαίσθηση, προοπτική, αντανάκλαση, διάθλαση,

Εμβάθυνση στα χαρακτηριστικά της φωτογραφίας, στο νόημα της εικόνας και στη διαδικασία αποτύπωσης αυτής.



Παιδαγωγικοί Στόχοι

Ενίσχυση της
αυτοπεποίθησης και
της αυτοέκφρασης

Ενίσχυση της
πολυαισθητηριακής
αντίληψης (όραση,
αφή, ακοή)

Όξυνση της φαντασίας
και καλλιέργεια της
δημιουργικότητας και
της κριτικής σκέψης

Ανάπτυξη δεξιοτήτων
και ευκαιρία για
εξωστρέφεια και
συνεργατικότητα

Ψυχική ευεξία και
χαρά μέσα από την
ατομική και κοινωνική
δραστηριότητα

Ψυχαγωγία και
διασκέδαση



Εργαλεία του Προγράμματος

Υλικά του προγράμματος



Παιδαγωγικά- Μεθοδολογικά Εργαλεία

Παρατήρηση

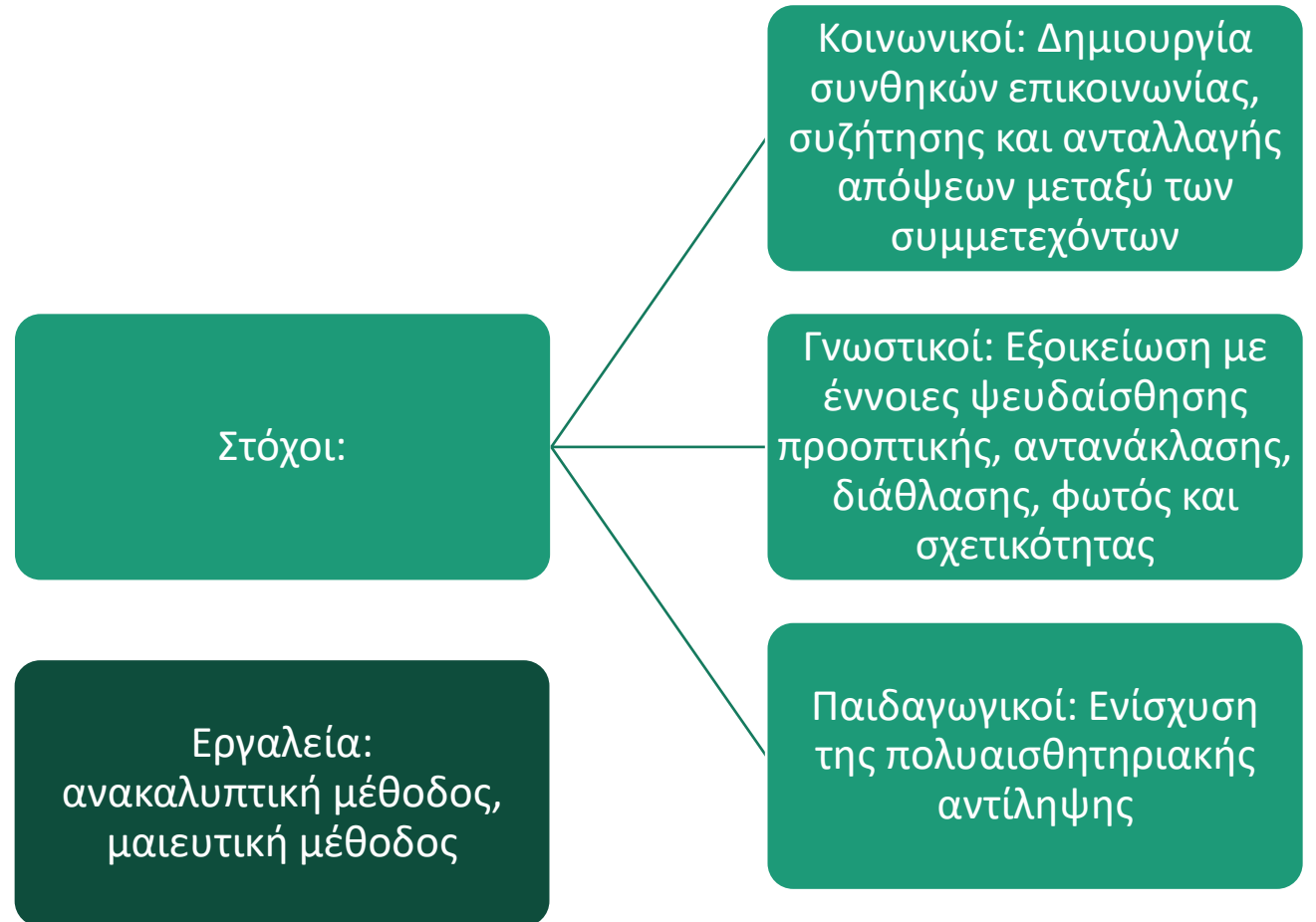
Μαιευτική
μέθοδος

Ανακαλυπτική
μέθοδος

Δομή Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας

- Αφόρμηση
- Κυρίως Μέρος:
 - Άξονας 1
 - Άξονας 2
 - Άξονας 3
- Ανατροφοδότηση- Κλείσιμο

Αφόρμηση





Τι συμβαίνει;

Η περιστρεφόμενη σήραγγα μέσω του οπτικού συστήματος δημιουργεί μια συγκρουσιακή κατάσταση στα αισθητηριακά σου συστήματα. Συγκεκριμένα, η όραση ως η πιο ανεπτυγμένη από τις ανθρώπινες αισθήσεις, παρεμβαίνει στην αίσθηση ισορροπίας, με αποτέλεσμα να προκαλείται ζάλη και ίλιγγος. Έτσι, ο εγκέφαλος σου πιστεύει ότι η γέφυρα κινείται, ενώ στην πραγματικότητα παραμένει ακίνητη σε όλη τη διάρκεια περιστροφής της σήραγγας. Επομένως, όσο περισσότερη ώρα παραμένεις στο τούνελ, τόσο πιο έντονη θα είναι η εμπειρία της «ζάλης».

«ζαγύζ»

τοσο πιο ελιονι θα ελασ η εμπειρια ελις
σοο μετροσοεβιμβα μαθασειακιε απο τοηλεν



Δραστηριότητα

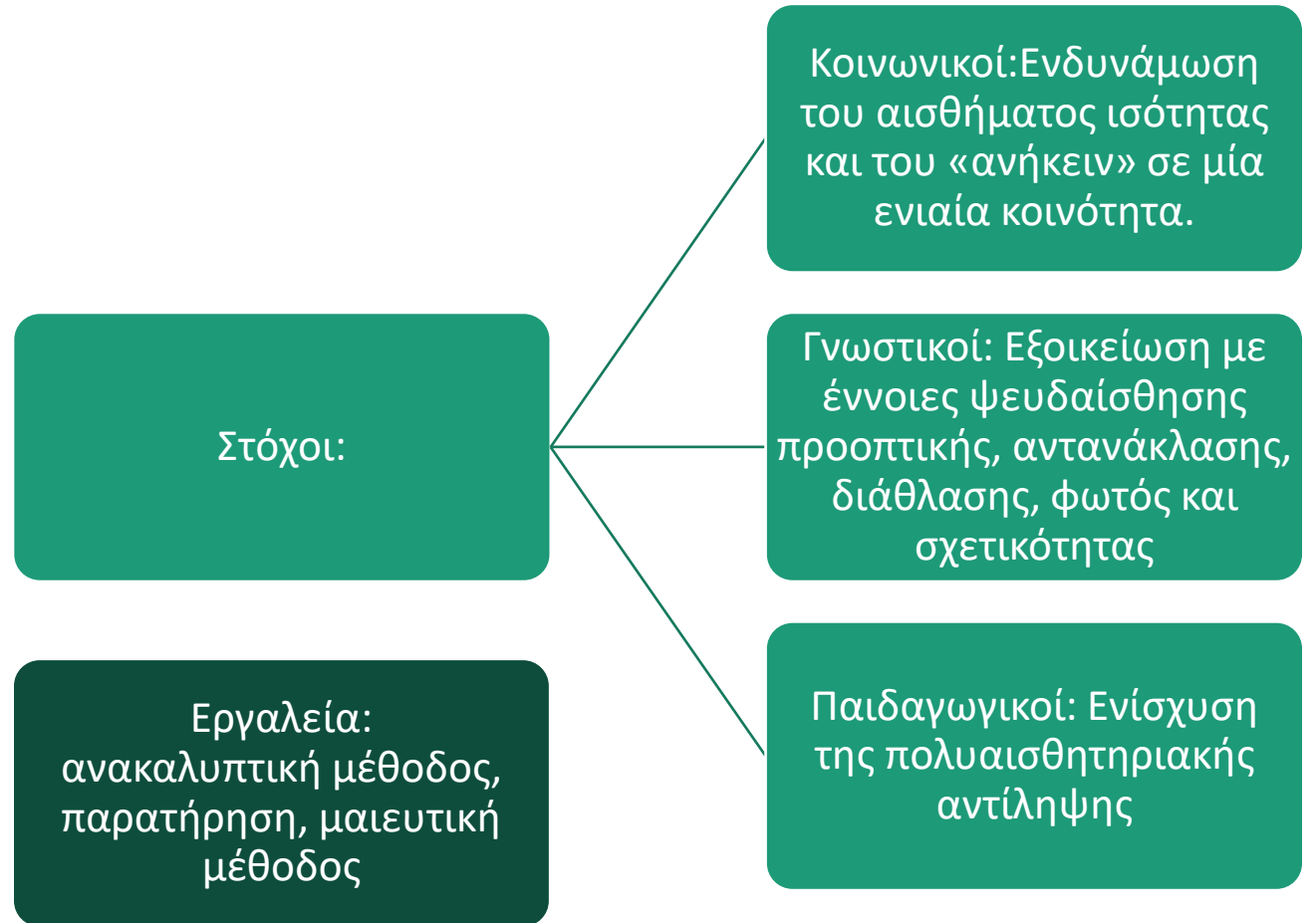
- Η ομάδα εισέρχεται στο «Τούνελ της δίνης».
- Έπειτα, ο εμπυχωτής προτρέπει τα παιδιά να εκφράσουν την εμπειρία τους χρησιμοποιώντας τα καρτελάκια συναισθημάτων/ emoticons (κώδικας μη λεκτικής επικοινωνίας).
- Έτσι, δίνεται το έναυσμα για να εξηγήσει ο εμπυχωτής, μαζί με τους συμμετέχοντες, την έννοια της «ψευδαίσθησης».

Κύριο Μέρος

1^{ος} Θεματικός Άξονας: **Ισότητα**

- Οι εμπυχωτές θα αξιοποιήσουν τρία εκθέματα του μουσείου που μπορούν να συσχετιστούν με την έννοια της ισότητας.
- Μέσω της παρατήρησης, η ομάδα θα κατανοήσει ότι ο καθένας, ανεξάρτητα από το πολιτισμικό και κοινωνικό υπόβαθρο, βλέπει και αντιλαμβάνεται με τον ίδιο τρόπο τις ψευδαισθήσεις.

Εκτιμώμενος Χρόνος: 15 λεπτά





«ΤΟ ΤΥΦΛΟ ΣΗΜΕΙΟ»

Τι συμβαίνει;

Το φαινόμενο του τυφλού σημείου πρόκειται για μια ψευδαίσθηση του νου που παίζει με την ευαισθησία του αμφιβληστροειδούς σου. Κάθε μάτι περιέχει μια περιοχή που δεν έχει φωτοϋποδοχείς επειδή καταλαμβάνεται από το οπτικό νεύρο. Η άσκηση αυτή λοιπόν έχει δημιουργηθεί για να απομονώσει κάποιος το τυφλό του σημείο. Για αυτό, αν εστιάσεις για μεγάλο διάστημα, καλό θα ήταν να ξεκουράσεις τα μάτια σου.



«ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΤΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ»

Τι συμβαίνει;

Οι τρεις προβολείς αποτελούνται από δέσμες φωτός των τριών βασικών χρωμάτων της τεχνολογίας (κόκκινο, πράσινο, μπλε/RGB) που βρίσκονται τοποθετημένοι σε έναν μαύρο τοίχο. Όταν τα τρία αυτά χρώματα ενωθούν στο κέντρο του απέναντι λευκού τοίχου σε ίσες ποσότητες συνθέτουν το λευκό φως. Όταν κάποιο σώμα τοποθετηθεί στο σημείο τομής των τριών βασικών χρωμάτων λειτουργεί ως πρίσμα με αποτέλεσμα να απορροφά μία ποσότητα φωτός και από τους τρεις προβολείς. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται το φαινόμενο της διάθλασης και το φως διαχωρίζεται και πάλι σε τρία δευτερεύοντα χρώματα (ματζέντα, κίτρινο και κυανό). Αυτό συμβαίνει γιατί το σώμα εμποδίζει τουλάχιστον μία δέσμη πρωτογενούς φωτός και οι άλλες δύο σχηματίζουν μια σκιά που δημιουργείται λόγω της ανάμειξης των βασικών χρωμάτων.



«Η ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΤΗΣ ΥΠΝΩΣΗΣ»

Τι συμβαίνει;

Σύμφωνα με μελέτη που έγινε για την συγκεκριμένη ψευδαίσθηση, η οπτική οξύτητα εξαρτάται, όχι μόνο από την οπτική του ματιού, αλλά και από τα πρώτα στάδια της επεξεργασίας των οπτικών ερεθισμάτων από τον εγκέφαλο. Ως αποτέλεσμα προκύπτει ένα «κινούμενο μετείκασμα», δηλαδή η αίσθηση ότι η εικόνα που έχεις δει παραμένει στο μάτι σου, χωρίς να την κοιτάξεις πλέον.



Δραστηριότητα 1:

- Πρώτα οι συμμετέχοντες γνωρίζουν το «**τυφλό τους σημείο**» με τη βοήθεια του εκθέματος
- Έπειτα, ο εμπυχωτής μεταφέρει την ομάδα μπροστά στις πλατφόρμες.
- Μοιράζει στα παιδιά κάρτες από διάσημους πίνακες (π.χ. Έναστρο Νύχτα- Van Gogh)
- Παρακινεί τα παιδιά να παρατηρήσουν την πλατφόρμα για 20 δευτερόλεπτα.
- Παρατηρούν, έτσι, την εικόνα του πίνακα να κινείται στα μάτια τους (**κινούμενο μετείκασμα**)



Δραστηριότητα 2:

- Ο εμπυχωτής προτρέπει τα παιδιά να μπουν ένα-ένα στο δωμάτιο με τα χρώματα και να παρατηρήσουν τους συνδυασμούς των χρωμάτων, που δημιουργούνται μέσω του **φαινομένου της διάθλασης**.
- Η παλέτα των χρωμάτων παραμένει ίδια, ανεξαρτήτως ύψους, φύλου, χρώματος κ.ο.κ., περνώντας το μήνυμα της ισότητας.
- Έπειτα με τη βοήθεια του εμπυχωτή θα εντοπίσουν το σωστό σημείο **προοπτικής για τη λήψη της φωτογραφίας των χρωμάτων** (εισαγωγή στην έννοια προοπτικής- φωτογραφίας).

Κύριο Μέρος

2^{ος} Θεματικός Άξονας: Προοπτική

- Οι εμπυχωτές θα αξιοποιήσουν πέντε από τα εκθέματα του μουσείου (τρία οπτικά + δύο φωτογραφικά).
- Η ομάδα μέσω της ενεργούς συμμετοχής, θα εξοικειωθεί με έννοιες όπως η προοπτική και τον ρόλο τους δημιουργία των ψευδαισθήσεων και πως πολλές φορές .

Εκτιμώμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Στόχοι:

Εργαλεία:
ανακαλυπτική μέθοδος, παρατήρηση,
μειωτική μέθοδος

Κοινωνικοί: Άρση κοινωνικού αποκλεισμού - ενδυνάμωση της συμπερίληψης
Καλλιέργεια αισθήματος σεβασμού και αποδοχής του "άλλου"

Γνωστικοί: Γνωριμία με γνωστά επιστημονικά πειράματα οπτικής και διάσημους επιστήμονες θετικών επιστημών
Εμβάθυνση στα χαρακτηριστικά της φωτογραφίας, στο νόημα της εικόνας και στη διαδικασία αποτύπωσης αυτής

Παιδαγωγικοί: Ψυχική ευεξία και χαρά μέσα από την ατομική και κοινωνική δραστηριότητα
Ανάπτυξη δεξιοτήτων και ευκαιρία για εξωστρέφεια και συνεργατικότητα



«ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ»

Τι συμβαίνει;

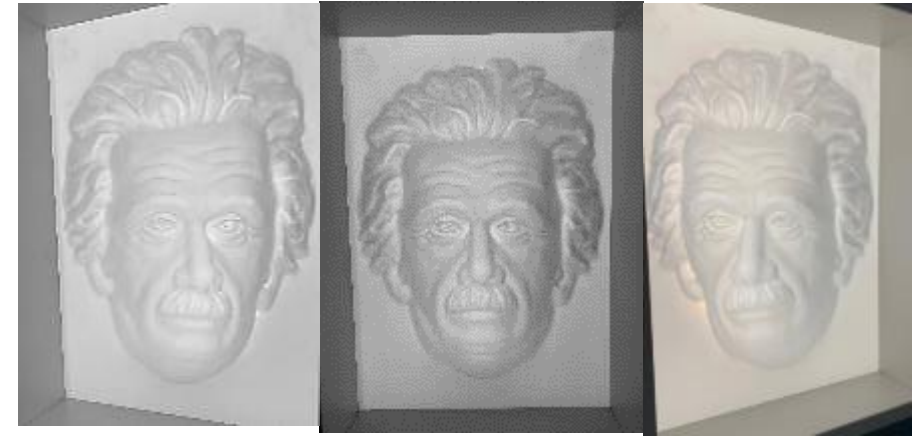
Ο τρισδιάστατος πίνακας έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε από μεγάλη απόσταση να φαίνεται ως μια επίπεδη επιφάνεια με προοπτική. Αυτό επιτυγχάνεται με την ύπαρξη ανάγλυφων προεξοχών στον πίνακα, οι οποίες απεικονίζουν το βάθος της ζωγραφικής παράστασης, με αποτέλεσμα το μάτι του θεατή να μην μπορεί πλέον να τις εντοπίσει. Ωστόσο, μόλις ο θεατής μετακινήσει το κεφάλι του ακόμη και ελαφρώς, η τρισδιάστατη επιφάνεια τονίζει το βάθος της εικόνας πολύ περισσότερο από ό,τι επιτρέπει κανονικά ο εγκέφαλος. Αυτό παρέχει μια ισχυρή και συχνά αποπροσανατολιστική εντύπωση βάθους και κίνησης.



«Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ»

Τι συμβαίνει;

Σύμφωνα με την έννοια του "χαμένου αντικειμένου", που χρησιμοποιείται στην ψυχανάλυση, ο άνθρωπος συχνά εντοπίζει πρόσωπα σε σημεία που δεν υπάρχουν, όπως στα σύννεφα ή σε διάφορα άλλα αντικείμενα και αφηρημένα τοπία, θέλοντας να δώσει μια λογική εξήγηση. Πάνω σε αυτό βασίστηκε και ο δημιουργός του συγκεκριμένου έργου, ο Ιταλός καλλιτέχνης Gianni Sarcone, με αποτέλεσμα να φαίνεται το πρόσωπο του Albert Einstein από απόσταση.



«ΚΟΙΛΑ ΠΡΟΣΩΠΑ»

Τι συμβαίνει;

Πρόκειται για μία ψευδαίσθηση που επικαλείται τον τρόπο με τον οποίο ο εγκέφαλος σου επεξεργάζεται τον ορατό κόσμο. Αυτό σημαίνει ότι ο εγκέφαλος σου μέσω των ματιών "σκανάρει" τον κόσμο από κάτω προς τα πάνω και αντίστροφα και έπειτα συνδέει τις νέες εικόνες με προηγούμενες και οικείες σε αυτόν εμπειρίες. Επομένως, ο εγκέφαλος έχει απομνημονεύσει την πληροφορία ότι το πρόσωπο των ανθρώπων είναι κυρτό, οπότε, κάθε φορά που βλέπουμε ένα πρόσωπο, αυτόματα πιστεύουμε ότι βγαίνει προς τα έξω. Η απόσταση ενισχύει την ψευδαίσθηση αυτή, καθώς συμβάλλει στο να μην αντιληφθεί κάποιος τις σκιές που δημιουργούνται στο εσωτερικό των κοίλων προσώπων εξαιτίας του βάθους που έχουν στην πραγματικότητα.



ΔΩΜΑΤΙΟ ΤΟΥ AMES

Τι συμβαίνει;

Το δωμάτιο έχει πάρει το όνομά του από τον Αμερικανό οφθαλμίατρο Adelbert Ames, Jr., ο οποίος κατασκεύασε ένα τέτοιο δωμάτιο, για πρώτη φορά, το 1946. Το δωμάτιο είναι κατασκευασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε από συγκεκριμένη οπτική γωνία να φαίνεται σαν κύβος, παρόλο που στην πραγματικότητα είναι εξάεδρο. Ταυτόχρονα, λόγω του ανηφορικού εδάφους του όταν ένα άτομο στέκεται στη πάνω γωνία φαίνεται στον παρατηρητή σαν να είναι "γίγαντας", ενώ όταν το άλλο άτομο στέκεται στην κάτω γωνία φαίνεται σαν "νάνος" και το πάτωμα που πατάνε ίσιο. Η ψευδαισθήση είναι τόσο πειστική, ώστε, αν ένας άνθρωπος περπατήσει από την αριστερή γωνία προς τα δεξιά ή αντίστροφα, φαίνεται να μεγαθύνεται ή να συρρικνώνεται αντίστοιχα.



ΨΕΥΔΑΙΣΘΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΡΕΚΛΑΣ

Τι συμβαίνει;

Το συγκεκριμένο έκθεμα δημιουργήθηκε από τον Γάλλο ψυχολόγο Jean Beuchet το 1963. Στον χώρο έχουν τοποθετηθεί διάφορα αντικείμενα που, με μία πρώτη ματιά, δεν έχουν κάποιο συγκεκριμένο και ολοκληρωμένο νόημα. Παρόλα αυτά, με τη βοήθεια της προοπτικής, όταν σταθεί κάποιος σε ένα συγκεκριμένο σημείο (μαρκαρισμένο σημείο με την κάμερα) και κοιτάξει μέσα από έναν φωτογραφικό φακό θα διαπιστώσει πως δημιουργείται μία καρέκλα. Το άτομο που κάθεται στην πλατφόρμα στο βάθος φαίνεται πολύ μικρότερο σε μέγεθος, καθώς βρίσκεται σε μεγαλύτερη απόσταση από την κάμερα. Αντίθετα, το άτομο που πατάει στο μαρκαρισμένο σημείο με τα πατουσάκια, βρίσκεται πιο κοντά στον φωτογραφικό φακό και φαίνεται να έχει μεγαλύτερες διαστάσεις.



Δραστηριότητα 1:

- Ο εμπυχωτής συγκεντρώνει την ομάδα μπροστά από το έκθεμα «**των κοίλων προσώπων**».
- Ζητάει να περιγράψουν τα πρόσωπα που βλέπουν από το σημείο που βρίσκονται.
- Με **ερωταπαντήσεις** κατευθύνει τη συζήτηση στο συμπέρασμα ότι η ερμηνεία των πραγμάτων εξαρτάται από τη θέση που βρισκόμαστε.
- Τι θα συμβεί όμως αν δούμε με τα μάτια του άλλου;
- Το πείραμα επαναλαμβάνεται με την κινούμενη εικόνα.

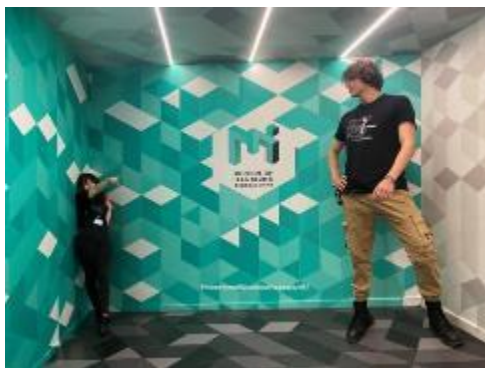


Δραστηριότητα 2:

- Ο εμπυχωτής οδηγεί τα παιδιά μπροστά από το έκθεμα «**Άρχοντας των Αριθμών**».
- Ζητάει αρχικά να **παρατηρήσουν** το έκθεμα.
- Κατόπιν, προτείνει στην ομάδα να ανοίξουν την κάμερα του κινητού και να ξανακοιτάξουν την εικόνα μέσα από την κάμερα.
- Έπειτα, παρακινεί τα παιδιά να παρατηρήσουν ξανά την εικόνα από απόσταση. **Τι συμβαίνει; Τι διαφορές εντοπίζουν;**

Δραστηριότητα 3:

- **Μπες στη θέση του άλλου!** Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ζευγάρια.
- Το ένα ζευγάρι μπαίνει στο δωμάτιο (με τον πιο μικρόσωμο επάνω και τον μεγαλύτεσωμο κάτω)
- Ένα άλλο ζευγάρι μπαίνει επιχειρεί να τραβήξει τη φωτογραφία με τις οδηγίες του εμπυχωτή.
- Μήπως τα πάντα είναι θέμα οπτικής;



Δραστηριότητα 4:

- Σε συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας, τα ζευγάρια καλούνται να «φτιάξουν» την εικόνα μίας καρέκλας συμμετέχοντας και οι ίδιοι σε αυτό.
- Ο ένας κάθεται και το δεύτερο άτομο στέκεται πιο μπροστά σε κοντινή απόσταση στον φωτογράφο.
- Μήπως η προοπτική μεταξύ των δύο σωμάτων αλλά και των κομματιών της καρέκλας κάνει κάποιον να δει μία παράδοξη φαινομενικά εικόνα;

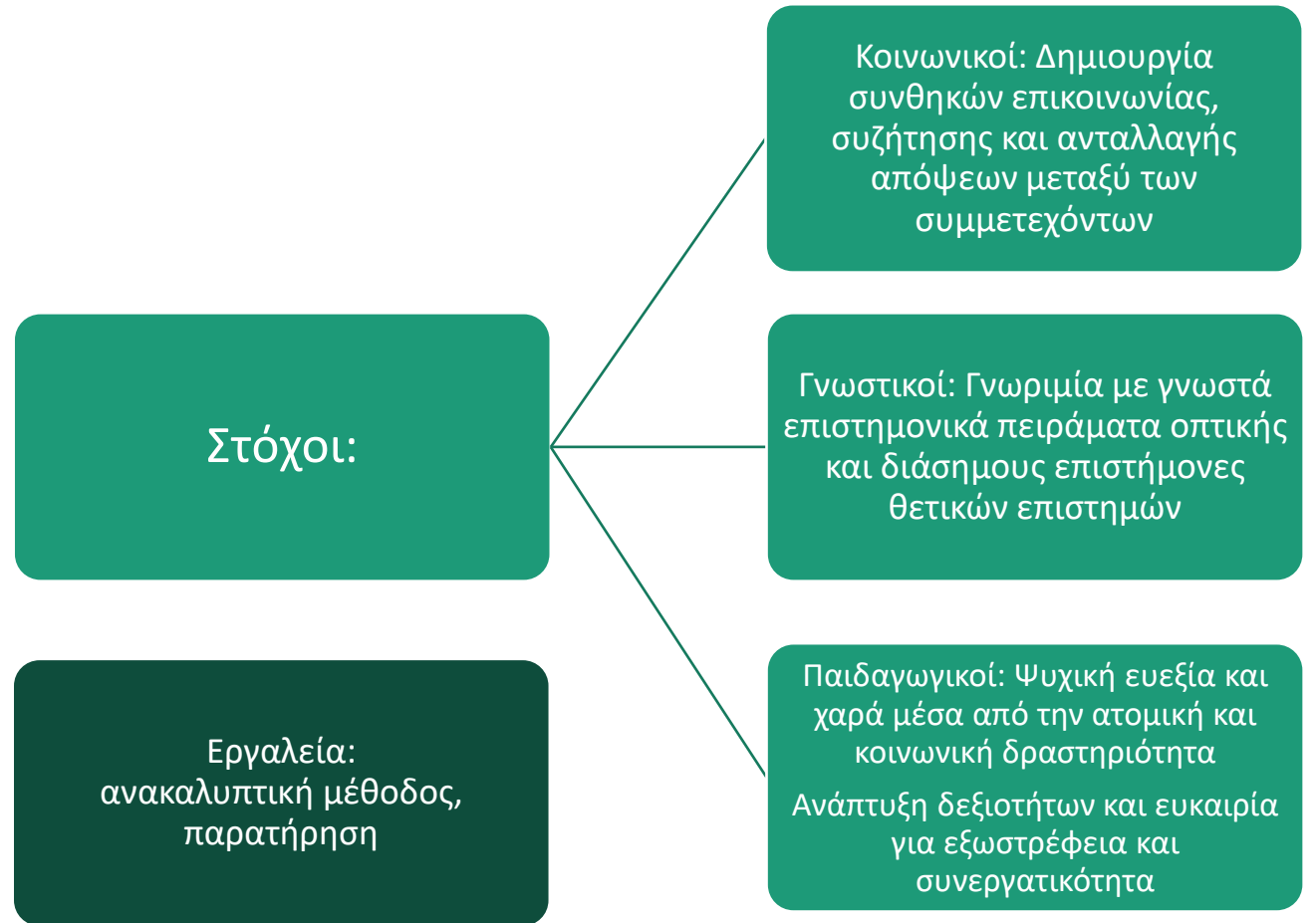


Κύριο Μέρος

Άξονας 3: Εξερεύνηση

Οι συμμετέχοντες καλούνται οι ίδιοι να εξερευνήσουν το μουσείο μέσα από ένα διαδραστικό παιχνίδι που τους παροτρύνει να γνωρίσουν τον κόσμο των ψευδαισθήσεων.

Εκτιμώμενος χρόνος: 10-15 λεπτά



Δραστηριότητα

Εξερεύνηση οπτικών εκθεμάτων!

- Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε δύο ομάδες.
- Ο εμπυχωτής θα μοιράσει κάρτες με εκθέματα που όμοια τους υπάρχουν μέσα στο Μουσείο.
- Η κάθε ομάδα θα έχει στην διάθεση της από 5-6 κάρτες.
- Οι ομάδες καλούνται να ανακαλύψουν με ποια εκθέματα ταιριάζουν οι κάρτες που τους έχουν δοθεί και να τοποθετήσουν την αντίστοιχη κάρτα δίπλα από αυτά .
- Με αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται η συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων καθώς και η εξερεύνηση περισσότερων εκθεμάτων του Μουσείου.



Ανατροφοδότηση:

- Συζήτηση και αποτίμηση του προγράμματος
- Θετικά από την εμπειρία
- Αναμνηστική φωτογραφία



Αξιολόγηση

ΜΕΡΟΣ Α΄ : ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

Εργαλείο Αξιολόγησης: ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

α) Δομημένη:

- Συγκεκριμένες ερωτήσεις με καθορισμένο αριθμό σειρά και περιεχόμενο.
- Επιτρέπει τη στατιστική ανάλυση των δεδομένων.

Τα παιδιά θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν για ακόμη μία φορά τα καρτελάκια των συναισθημάτων για να απαντήσουν σε ερωτήσεις των εμπυχωτών.

Παράδειγμα:

- ✓ *Με ποιο συναίσθημα θα περιγράφατε τη συνολική εμπειρία σας στο Μουσείο; (χαρά, λύπη, άγχος ή ενθουσιασμό)*
- ✓ *Ποιο συναίσθημα θα εξέφραζε την επαφή σας με τον κόσμο των ψευδαισθήσεων;*

• β) Άτυπη:

Οι ερωτήσεις της άτυπης συνέντευξης, εκτός από το γνωστικό επίπεδο, π.χ.

- *Ποια ήταν η πιο ενδιαφέρουσα πληροφορία του εκπαιδευτικού προγράμματος;*
- *Μπορείς να αναφέρεις κάτι που έμαθες σήμερα που δεν το γνώριζες πριν από την επίσκεψη;*

θα αξιολογούν και τη συναισθηματική και βιωματική διάσταση της επίσκεψης

- *Πώς ένιωσες όταν άλλαξες ύψος και έγινες κομμάτι της ψευδαισθήσης;*
- *Ποια ψευδαισθήση σε εντυπωσίασε περισσότερο;*

Αξιολόγηση

ΜΕΡΟΣ Β΄ : ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Εργαλείο Αξιολόγησης: ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

- Τα ερωτηματολόγια θα απευθύνονται **στους υπεύθυνους εκπαιδευτικούς και συνοδούς** των παιδιών, με σκοπό να υπάρχει μια ολοκληρωμένη και εις βάθος αξιολόγηση για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα.
- Θα αποστέλλονται μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και θα έχουν τη μορφή δομημένης συνέντευξης με επιπλέον σχόλια ανοιχτού τύπου (Οι ερωτήσεις έχουν καθοριστεί από πριν, αλλά θα δίνεται και η επιλογή ανοιχτών απαντήσεων, οπότε είναι πιθανό να ληφθούν και ασυνήθιστες απαντήσεις).

- Παράδειγμα:

Ποια μηνύματα πιστεύετε ότι πέρασε το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στους μαθητές;

- 1) Ισότητα
- 2) Ελευθερία έκφρασης συναισθημάτων
- 3) Όλα τα παραπάνω
- 4) Σχόλιο: _____

Θα αλλάζατε κάτι στον τρόπο διεξαγωγής του προγράμματος;

- 1) Το περιεχόμενο
- 2) Το χρονικό πλαίσιο
- 3) Τον τρόπο διεξαγωγής
- 4) Άλλο/Σχόλιο: _____



Σας ευχαριστούμε πολύ!