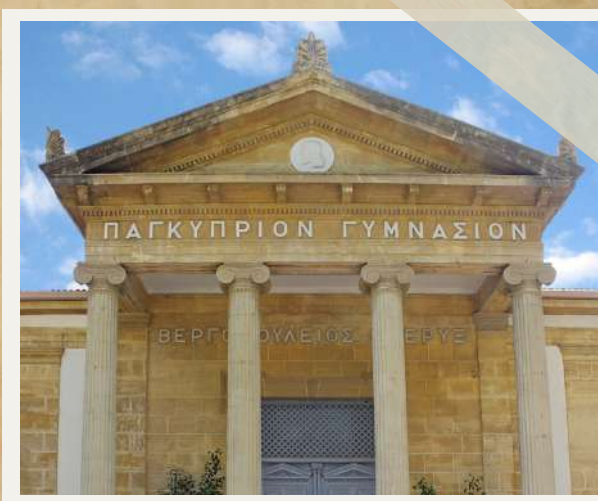


Υιοθετώ ένα έκθεμα: Μια δράση του Ολοήμερου Σχολείου Διαθεματικής και Διεπιστημονικής Μάθησης στα Μουσεία του Παγκυπρίου Γυμνασίου



Φωτεινή Θεοδούλου

MEd, PhD - Φιλολόγος, Εκπαιδευτικός στο ΟΣΔΔΜ - ftheodoulou@schools.ac.cy

Νίκη Χριστοδούλου

ΜΑ, Φιλολόγος, Γλωσσολόγος, Εκπαιδευτικός στο ΟΣΔΔΜ - nikichrist@yahoo.com

Μιχάλης Φαντάρος

Έφορος Μουσείων Παγκυπρίου Γυμνασίου - phantaros@gmail.com

Περίληψη

Στο πλαίσιο της πρόωξης σύγχρονων μεθόδων επικοινωνίας ανάμεσα στο Σχολείο και το Μουσείο, έχει αναπτυχθεί και υλοποιείται κατά την τρέχουσα σχολική χρονιά 2022-2023 από την Κατεύθυνση «Ελληνική Γλώσσα και Πολιτισμός» του Ολοήμερου Σχολείου Διαθεματικής και Διεπιστημονικής Μάθησης (ΟΣΔΔΜ) του Παγκυπρίου Γυμνασίου, σε συνεργασία με τα Μουσεία του Παγκυπρίου Γυμνασίου, η δράση με τίτλο «Υιοθετώ ένα έκθεμα». Σκοπός της δράσης είναι η καλλιέργεια της ενεργού πολιτιστικής των μαθητών/μαθητριών του Παγκυπρίου Γυμνασίου μέσω της άμεσης εμπλοκής τους στη δημιουργία σύνθετων μουσειακών εμπειριών στα Μουσεία του σχολείου τους. Ως διδακτική προσέγγιση εφαρμόζεται η μάθηση μέσω έργου (project based learning), κατά την οποία οι μαθητές/μαθήτριες μαθαίνουν συνεργατικά, μέσα από την εφαρμογή γνώσεων και δεξιοτήτων, με στόχο τη δημιουργία ενός προϊόντος που απευθύνεται στο κοινό (Imtiaz & Asif, 2012a; Rohm et al., 2021; Virtue & Hinnant-Crawford, 2019), ενώ ο σχεδιασμός της δράσης βασίζεται αφενός στην ανακαλυπτική μέθοδο, μέσω της παιγνιώδους εξερεύνησης του μουσειακού χώρου, και αφετέρου στην αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων με τη δημιουργία μιας χωροευσταθής εφαρμογής που θα έχει ως στόχο τον εμπλουτισμό της μουσειακής εμπειρίας (Hein, 2010; Γιαννούτσου, 2015; Νικονάνου, 2015). Κατά τις συναντήσεις, οι μαθητές/μαθήτριες είχαν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με την ορολογία που σχετίζεται με τα μουσεία, να περιηγηθούν ψηφιακά σε μουσεία του κόσμου και να εξερευνήσουν συγκεκριμένες συλλογές, να προσεγγίσουν με παιγνιώδη τρόπο τις συλλογές των Μουσείων του σχολείου τους και να επιλέξουν εντέλει το έκθεμα με το οποίο θα συνδιαλεγούν και για το οποίο θα παραγάγουν ένα ψηφιακό προϊόν που θα επεκτείνει κριτικά ή δημιουργικά τη μουσειακή υπόσταση του εκθέματος. Η δράση έχει προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών/μαθητριών και λειτουργεί προσθετικά αφενός στην ενίσχυση των κομβικών δεξιοτήτων, στις οποίες στοχεύει γενικά το πρόγραμμα του ΟΣΔΔΜ, και αφετέρου στην καλλιέργεια της αυτογνωσίας των μαθητών/μαθητριών ως συνεχιστών της πορείας του ιστορικότερου σχολείου της Κύπρου.

Μεθοδολογία

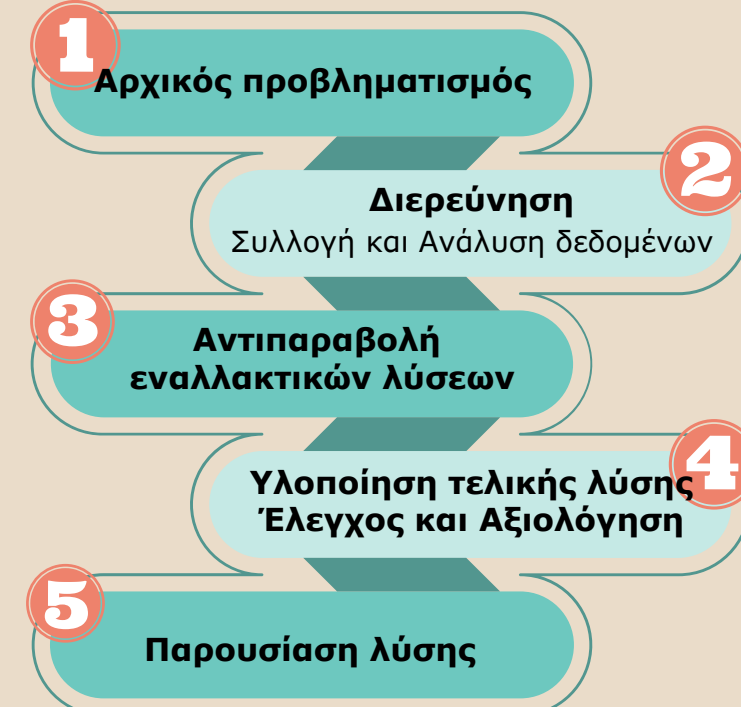
ΠΡΙΝ ΤΗΝ «ΥΙΟΘΕΣΙΑ»: Η ανακαλυπτική μέθοδος

Η θεωρία της ανακάλυψης προϋποθέτει ότι οι μαθητές/μαθήτριες συμμετέχουν ενεργά σε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα και ανακαλύπτουν τη γνώση βιωματικά (Hein, 2010). Με στόχο την προσφορά μιας τέτοιας παιγνιώδους και διασκαδαστικής μουσειακής εμπειρίας για τα παιδιά, που θα προκαλούσε το ενδιαφέρον τους και θα οδηγούσε ταχύτερα στα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα (γνώσεις, στάσεις, δεξιότητες) (Μπλέτσας, 2021; Χατζημαρκάκη & Σηφάκη, 2019), οργανώθηκαν οι δράσεις «Κυνήγι πληροφοριών στα Μουσεία του κόσμου» και «Κυνήγι πληροφοριών στα Μουσεία του Παγκυπρίου Γυμνασίου». Ως εργαλεία αξιοποιήθηκαν φύλλα εργασίας που παρακινούσαν τους/τις μαθητές/μαθήτριες να εξερευνήσουν τον χώρο (ψηφιακό και συμβατικό) και να ανακαλύψουν πληροφορίες (Νικονάνου, 2015).

ΜΕΤΑ ΤΗΝ «ΥΙΟΘΕΣΙΑ»:

Η μάθηση μέσω έργου

Για τη μελέτη του εκθέματος εφαρμόστηκε το μοντέλο της μάθησης μέσω έργου (project based learning). Σύμφωνα με αυτό, βασική επιδίωξη είναι η μάθηση να προκύπτει συνεργατικά, μέσα από τη διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος και να καταλήγει στη δημιουργία ενός τελικού προϊόντος που απευθύνεται στο κοινό (Barrows & Tamblyn, 1980, όπως παραθέτουν οι Sepahkar et al., 2015; Imtiaz & Asif, 2012; Rohm et al., 2021; Virtue & Hinnant-Crawford, 2019). Η μεθοδολογία της μάθησης μέσω έργου που ακολουθήθηκε παρουσιάζεται στο **Γράφημα 1**.



Γράφημα 1.
Μεθοδολογία της μάθησης μέσω έργου
(Beckett, 1999; Jalinus et al., 2017; Sepahkar et al., 2015; Siew et al., 2016).

Εισαγωγή

Το σύγχρονο μουσείο έχει ως βασικό στόχο την ουσιαστική επικοινωνία του με τον κόσμο και τη σύνδεσή του με την κοινότητα (Μπλέτσας, 2021; Χατζημαρκάκη & Σηφάκη, 2019). Τα Μουσεία του Παγκυπρίου Γυμνασίου, του αρχαιότερου σχολείου Μέσης Εκπαίδευσης της Κύπρου (1812 - Ελληνική Σχολή Λευκωσίας / 1893 - Παγκύπριον Γυμνάσιον), έχουν το πλεονέκτημα ότι συνδέονται εκ προοιμίου με την κοινότητα, εφόσον αποτελούν προέκταση ενός θεμελιώδους κοινωνικού θεσμού: του σχολείου.

Στα Μουσεία εκτίθενται οι μουσειακές συλλογές που συγκροτήθηκαν στο Παγκύπριο Γυμνάσιο από τα τέλη του 19ου αιώνα μέχρι σήμερα (ιστορική, αρχαιολογική, νομισματική, φυσικής ιστορίας, παλαιών χαρτών και όπλων, πινακοθήκη).

Μέσα από τη δράση «Υιοθετώ ένα έκθεμα», δεκατρείς ομάδες μαθητών και μαθητριών Α' Γυμνασίου του Παγκυπρίου Γυμνασίου (συνολικά 32 μαθητές/μαθήτριες) μελετούν ένα έκθεμα της επιλογής τους στα Μουσεία του σχολείου τους και δημιουργούν μια ψηφιακή προέκτασή του, δηλαδή μια παρουσίαση που θα μπορεί να δει ή/και να ακούσει ηλεκτρονικά ο επισκέπτης, για να υποστηρίξει και να διευρύνει την πολιτισμική του εμπειρία κατά τη διάρκεια της επίσκεψής του στα Μουσεία. Με αυτό τον τρόπο, όπως απαιτείται από ένα σύγχρονο μουσείο, οι ανάγκες του επισκέπτη τίθενται στο επίκεντρο και διευκολύνεται η ανάπτυξη των δικών του νοημάτων γύρω από τα μουσειακά εκθέματα (Μπλέτσας, 2021; Νικονάνου, 2015; Σηφάκη, 2012; Χατζημαρκάκη & Σηφάκη, 2019).

Λέξεις - Κλειδιά

Μουσειοπαιδαγωγική Εκπαιδευτικό πρόγραμμα Καινοτόμος διδακτική πρακτική Μάθηση μέσω έργου Αξιοποίηση ψηφιακών μέσων

Δεαστηριότητες

ΠΡΙΝ ΤΗΝ «ΥΙΟΘΕΣΙΑ»

- Συμμετοχή σε **κουίζ γενικών γνώσεων** γύρω από τα μουσεία με χρήση της εφαρμογής «Kahoot» - Συνακόλουθη συζήτηση για τον ρόλο και τη σημασία των μουσείων.
- **Ψηφιακή περιήγηση σε μουσεία του κόσμου** με χρήση της εφαρμογής «Google Arts and Culture» για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και φορητές συσκευές.
- **Παρακολούθηση διάλεξης** από τον Έφορο των Μουσείων του Παγκυπρίου Γυμνασίου με θέμα την ιστορία των Μουσείων, την επιλογή των εκθεμάτων και τον τρόπο προσέγγισής τους από το κοινό
- Συμμετοχή σε ομαδικό «**Κυνήγι πληροφοριών**» στα Μουσεία του Παγκυπρίου Γυμνασίου, για το οποίο απαιτούνταν ο προσανατολισμός στις αίθουσες, η αξιοποίηση των καταποιστικτών σημειωμάτων και η προσεκτική παρατήρηση για την ανακάλυψη και την καταγραφή συγκεκριμένων πληροφοριών.
- **Δημιουργία σύντομου βίντεο** για προώθηση της δράσης «Υιοθετώ ένα έκθεμα» στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του ΟΣΔΔΜ (<https://fb.watch/k4e9eR1kWP/>)

Εκθέματα που υιοθετήθηκαν

<https://padlet.com/photinith/padlet-ayp75ra5859gr5j4s>



ΜΕΤΑ ΤΗΝ «ΥΙΟΘΕΣΙΑ»

- 1. Αρχικός προβληματισμός**
Διατύπωση ερευνητικών ερωτημάτων
- 2. Διερεύνηση α. Βιβλιογραφική ανασκόπηση** με χρήση ψηφιακών πηγών και συμβατικών βιβλιοθηκών
 - **Πραγματοποίηση επίσκεψης στην ιστορική Σεβέριο Βιβλιοθήκη** (Έτος ίδρυσης: 1812), συμμετοχή σε ξενάγηση από τις βιβλιοθηκονόμους, αναζήτηση, εύρεση και μελέτη υλικού σχετικού με το κάθε έκθεμα
 - **Παρακολούθηση παρουσιάσεως σχετικά με το αρχαιολογικό υλικό του σχολείου** (το οποίο βρίσκεται στη διαδικασία ψηφιοποίησης) και αναζήτηση πηγών πληροφοριών σχετικών με το κάθε έκθεμα
- β. Συλλογή δεδομένων**
 - **Επικοινωνία με ειδικούς** για το κάθε έκθεμα (συγγραφή αυθεντικών επικοινωνιακών κειμένων [π.χ. επιστολών], καταρτισμός ερωτηματολογίου, διενέργεια συνεντεύξεων, τήρηση σημειώσεων, απομαγνητοφώνηση πληροφοριών)
 - **Επισκέψεις σε χώρους ενδιαφέροντος** (παρατήρηση, τήρηση σημειώσεων, διατύπωση ερωτήσεων, φωτογράφιση χώρου/αντικειμένων και βίντεοσκόπηση παρουσιάσεων)
- γ. Ανάλυση δεδομένων** (αξιολόγηση και οργάνωση πληροφοριών βάσει των ερευνητικών ερωτημάτων)
- 3. Αντιπαραβολή εναλλακτικών λύσεων για την παρουσίαση του τελικού προϊόντος, υλοποίηση επιλεγείας λύσης, έλεγχος και αξιολόγηση της.**
- 4. Παρουσίαση λύσης**
 - με τη **δημιουργία ψηφιακού υλικού** (ντοκιμαντέρ/ρεπορτάζ, podcast, διαδραστική εικόνα, ιστοσελίδα)
 - με την **παροχή διαδικτυακής πρόσβασης στο υλικό** αυτό (και συνεπώς, τη δημιουργία μιας χωροευσταθής εφαρμογής, όπως εξηγεί η Γιαννούτσου[2015]) μέσω Επικέτας Γρήγορης Ανταπόκρισης (QR Code: Quick Response Code).

Αποτελέσματα



Μεταβολή της στερεοτυπικής αντίληψης των παιδιών – συχνά και των ενηλίκων – για το Μουσείο

Εξοικείωση των μαθητών/μαθητριών με το Μουσείο και τη Βιβλιοθήκη

Ανάπτυξη γραπτού και προφορικού λόγου σε πραγματικές επικοινωνιακές περιστάσεις για κάλυψη πραγματικών αναγκών

Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων

Εξάσκηση στην ικανότητα συνεργασίας, με καταμερισμό εργασιών στα μέλη των ομάδων και συλλογική λήψη αποφάσεων για την πορεία εργασίας

Εξεύρεση τρόπων επίλυσης προβλημάτων και διαχείρισης συγκρουσιακών καταστάσεων

Πρόωθηση της αυτενέργειας, της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της αυτοεκτίμησης των μαθητών/μαθητριών

Προσφορά έργου στην κοινωνία, με την προσθήκη περιεχομένου στα εκθέματα του Μουσείου

Διεύρυνση γνωστικών και προσωπικών οριζώντων

Ανάπτυξη της συλλογικής συνείδησης των μαθητών/μαθητριών

Συμπεράσματα

Το μουσείο μπορεί να αξιοποιηθεί ελκυστικά και με παιγνιώδη τρόπο, κάτι που θα οδηγήσει στην καλλιέργεια κουλτούρας εκτίμησης του ρόλου και της σημασίας του, ιδιαίτερα από τους νέους και τις νέες. Μέσα από τη δράση «Υιοθετώ ένα έκθεμα», οι μαθητές και οι μαθήτριες παρακινήθηκαν να εργαστούν με ιδιαίτερο **ενδιαφέρον**, αφού ασχολήθηκαν με δική τους πρωτοβουλία με το έκθεμα της επιλογής τους και εκφράστηκαν δημιουργικά σύμφωνα με τις κλίσεις τους, προσέκτησαν **γνώσεις** μόνιμες, εφόσον τις ανακάλυψαν βιωματικά, και ανέπτυξαν **δεξιότητες** τις οποίες θα μπορούσαν να μεταφέρουν και σε άλλα περιβάλλοντα. Επιπρόσθετα, μέσα από αυτή την εμπειρία του προγράμματος μουσειακής αγωγής, οι μαθητές και οι μαθήτριες ανέπτυξαν δεσμούς με την ομάδα, με την κοινότητα και με την κοινωνία ευρύτερα, καλλιεργώντας εξωστρέφεια χρήσιμη για το μέλλον σε προσωπικό, ακαδημαϊκό και επαγγελματικό περιβάλλον. Τέλος, επειδή τα συγκεκριμένα Μουσεία, στα οποία εφαρμόστηκε το πρόγραμμα, αφορούν την κυπριακή ιστορία και παιδεία, οι μαθητές και οι μαθήτριες συνειδητοποίησαν τη συνέχεια που μας χαρακτηρίζει ως λαό και τοποθέτησαν τον εαυτό τους ως μέλος του συνόλου. Οι καρποί του προγράμματος «Υιοθετώ ένα έκθεμα» θα παραμείνουν εγκατεστημένοι στα Μουσεία του Παγκυπρίου Γυμνασίου, εμπλουτίζοντάς τα. Έτσι, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα αφήσουν το αποτύπωμά τους ως ενεργοί πολίτες.

Βιβλιογραφία

- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based Learning: An Approach to Medical Education*. Springer.
- Beckett, G. H. (1999). *Project-based instruction in a Canadian secondary school's ESL classes: goals and evaluations*. <https://open.library.ubc.ca/collections/831/items/1.0078180>
- Hein, G. E. (2010). The Role Of Museums In Society: Education And Social Action. *Curator: The Museum Journal*, 48(4), 357–363.
- Imtiaz, S., & Asif, S. I. (2012a). "I almost learnt to learn": Promoting Learner's Autonomy through Project Based Learning in Access Classrooms. *Language in India*, 12(1), 24–45.
- Jalinus, N., Nabawi, R. A., & Mardin, A. (2017). The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students BT - *Proceedings of the International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017)*. 251–256.
- Rohm, A. J., Stefl, M., & Ward, N. (2021). Future Proof and Real-World Ready: The Role of Live Project-Based Learning in Students' Skill Development. *Journal of Marketing Education*, 43(2), 204–215.
- Sepahkar, M., Hendessi, F., & Nabiollahi, A. (2015). Defining Project Based Learning steps and evaluation method for software engineering students. *International Journal of Computer Science and Information Security (IJCSIS)*, 13(10), 48–55.
- Siew, N. M., Henry, G., & Fauziyah, S. (2016). Integrating STEM in an engineering design process: The learning experience of rural secondary school students in an outreach challenge program. *Journal of Baltic Science Education*, 15(4), 477–493.
- Virtue, E. E., & Hinnant-Crawford, B. N. (2019). "We're doing things that are meaningful": Student Perspectives of Project-based Learning Across the Disciplines. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 13(2), 1–11.
- Γιαννούτσου, Ν. (2015). Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική. In N. Νικονάνου (Ed.), *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία στον 21ο αιώνα*. (pp. 225–252). ΣΕΑΒ.
- Μπλέτσας, Α. (2021). *Μουσειακή αγωγή και ανάπτυξη περιβαλλοντικής συνείδησης των παιδιών της σχολικής ηλικίας. Η περίπτωση του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας Μετεώρων και Μουσείου Μαντιναρών*. <https://apothesis.eap.gr/archive/item/157731>
- Νικονάνου, Ν. (2015). *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. ΣΕΑΒ.
- Σηφάκη, Ε. (2012). *Θεωρητικές και μεθοδολογικές προτάσεις για το σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων και επισκέψεων σε Μουσεία και χώρους πολιτισμικής αναφοράς*. <http://users.sch.gr/pantala/museum.pdf>
- Χατζημαρκάκη, Δ., & Σηφάκη, Ε. (2019). Τα εκπαιδευτικά προγράμματα ως μέσο επικοινωνίας του μουσείου με το μαθητικό κοινό. Ευαισθητοποίηση και συμμετοχή της σχολικής κοινότητας στο χώρο του μουσείου. *Πρακτικά του 10ου Συνεδρίου Για Την Ανακίτη Και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/opednu/article/download/2305/2569/6288>

Σκοπός

Βασικός σκοπός της δράσης «Υιοθετώ ένα έκθεμα» είναι **οι μαθητές και οι μαθήτριες να εμπλακούν στενά με τον χώρο και τα εκθέματα του Μουσείου ως ενεργητικοί παρατηρητές και –κατ' επέκταση– δημιουργοί σύνθετων μουσειακών εμπειριών στα Μουσεία του σχολείου τους.**

Επιμέρους στόχοι της δράσης είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να εξοικειωθούν με τις βασικές έννοιες, την ιστορία, τα διαφορετικά είδη, τον τρόπο λειτουργίας και τη σημασία των Μουσείων για την ανθρωπότητα.
- να χρησιμοποιήσουν το έκθεμα ως έναυσμα για διενέργεια έρευνας.
- να διευρύνουν το έκθεμα, συνδέοντάς το με τις χρονικές, κοινωνικές και ανθρώπινες διαστάσεις του.
- να εμπλουτίσουν την εμπειρία των μελλοντικών επισκεπτών του Μουσείου.
- να λειτουργήσουν ως ενεργά μέλη της κοινότητάς τους.

