



**ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΤΗΣ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ  
& ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

**ΤΜΗΜΑ  
ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ,  
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ  
ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«Ο ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ  
ΣΕ ΜΟΝΑΔΕΣ ΥΓΕΙΑΣ:  
Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΓΕΝΙΚΟΥ  
ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟΥ ΚΕΡΚΥΡΑΣ»**

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:  
ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΑΡΑΣΤΑΜΑΤΗ**

**ΚΕΡΚΥΡΑ 2023**

**ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ**  
**ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ &**  
**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

**ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ**  
**ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«Ο ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ**  
**ΣΤΙΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΥΓΕΙΑΣ:**  
**Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΓΕΝΙΚΟΥ**  
**ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟΥ ΚΕΡΚΥΡΑΣ»**

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΠΕΤΡΟΣ**  
**ΚΩΣΤΑΓΙΟΛΑΣ**

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**  
**ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΑΡΑΣΤΑΜΑΤΗ**  
**A.M. B2013019**

**ΚΕΡΚΥΡΑ 2023**

## Υπεύθυνη δήλωση

Με το παρόν κείμενο βεβαιώνω ότι εγώ η Χριστίνα Καρασταμάτη είμαι συγγραφέας της παρούσης πτυχιακής εργασίας, η οποία εκπονήθηκε στο πλαίσιο των απαιτήσεων του πτυχιακού προγράμματος σπουδών του Τμήματος Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας & Μουσειολογίας του Ιόνιου Πανεπιστήμιου και η οποία παραδόθηκε, μετά από έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή μου, σε έντυπη και ψηφιακή μορφή στη Γραμματεία του Τμήματος Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Μουσειολογίας. Επίσης δηλώνω πως κάθε πηγή που χρησιμοποίησα (βιβλιογραφία, αρθρογραφία, δικτυογραφία), για την υποστήριξη των υποθέσεων της μελέτης και της ερευνάς μου, είναι πλήρως συμβατή με τα ακολουθούμενα επιστημονικά πρότυπα και, επιπλέον, αναφέρεται ρητά, υπό μορφή αναφοράς-παραπομπής, σε όλο το φάσμα κειμένων της παρούσης εργασίας. Το αυτό ισχύει για τη χρήση δευτερογενών δεδομένων (πινάκων, διαγραμμάτων και εικόνων), ιδεών και λέξεων, τα οποία και αναφέρονται είτε ακριβώς όπως υπάρχουν στις πηγές είτε μεθερμηνεύονται από εμένα.

Κέρκυρα, Ιούλιος 2023

## Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα της πτυχιακής μου κ. Πέτρο Κωσταγιόλα που με βοήθησε σε κάθε δυσκολία και ήταν εκεί πάντα όταν τον χρειαζόμουν δίνοντάς μου την απαραίτητη καθοδήγηση. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω τους γονείς μου και τους κοντινούς μου ανθρώπους που με στήριξαν. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω τη “Χριστίνα” που δεν σταμάτησε να πιστεύει στον εαυτό της και δεν τα παράτησε ποτέ!

## Περίληψη

Εξετάζοντας το ρόλος και τη σημασία των μουσείων στην σύγχρονη κοινωνία με βάση τις τελευταίες μεθόδους προσέγγισης, δίνοντας έμφαση στα μουσεία επιστημών, έχει σκοπό την δημιουργία μια σφαιρικής προσέγγισης των παραπάνω. Η πρόταση αποσκοπεί στη δημιουργία μουσείου στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας. Η ανάλυση βασικών εννοιών που απασχολούν τα σύγχρονα μουσεία είναι το κύριο μέρος της πτυχιακής εργασίας. Αναλύοντας γενικές έννοιες γίνεται κατάληξη στις κύριες πληροφορίες που θα αποτελούν τα βασικά θεμέλια για την δημιουργία του μουσείου στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας. Καταλήγοντας στο 3ο κεφάλαιο, όπου μέσω σύγκρισης παρόμοιων μουσείων ανά τον κόσμο, δημιουργείται μια πιο ξεκάθαρη εικόνα για το πως πρέπει να είναι το σύγχρονο αυτό μουσείο. Τα σημαντικότερα ευρήματα αφορούν τα αρχικά βήματα που πρέπει να ακολουθήσει το μουσείο, ώστε να είναι επιτυχημένο. Η οικονομική διαχείριση και στελέχωση του μουσείου, η σημασία που πρέπει να δοθεί στα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα και ο άμεσος αντίκτυπος που έχουν, ώστε το μουσείο να είναι ενημερωμένο, τέλος ο ρόλος των κοινωνικών δικτύων και η βαρύτητα που πρέπει να δοθεί στο συγκεκριμένο τομέα αναφορικά με τα σύγχρονα δεδομένα, είναι τα κυριότερα ζητήματα. Συμπερασματικά, χρειάζεται να γίνει μελέτη διάφορων πλαισίων (όπου γίνεται η απαραίτητη ανάλυση στη παρούσα εργασία) ώστε να τεθούν σωστές βάσεις και να υπάρξει ποσοστό επιτυχίας για το μουσείο.

**Λέξεις κλειδιά:** Μουσείο, Μουσείο Νοσοκομείου, Μουσείο στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας, Μουσεία επιστημών, Μονάδες Υγείας.

## Abstract

Examining the role and importance of museums in modern society based on the latest methods of approach, emphasizing to science museums, aims to create a global approach to the above. This suggestion aims to create a museum at the General Hospital of Corfu. The analysis of basic concepts that preoccupied by modern museums is the main part of this thesis. Through analyzing general concepts there is a conclusion to the basic information that will form the basic foundations for museum at the General Hospital of Corfu, in order to coming into being. End up in the 3rd chapter, where through comparison between similar museums, a clearer picture of what this modern museum should be is created. The financial management and recruitment of the museum, the importance that should be given to museum educational programs and their immediate impact in order that the museum is up to date, lastly the role of social networks and the importance that should be given to this field regarding to a modern approach, are the main issues. In conclusion, it is necessary to study various contexts (where the necessary analysis is done in this thesis) in order to lay the right foundations and have a success rate for the museum.

**Keywords:** Museum, Hospital Museum, the museum in General Hospital of Corfu, Science Museums, Hospital centers.

## Περιεχόμενα

|                                                                                   |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Σελίδα τίτλου.....                                                                | i        |
| Υπεύθυνη δήλωση.....                                                              | ii       |
| Ευχαριστίες.....                                                                  | ii       |
| Περίληψη και λέξεις κλειδιά.....                                                  | iii      |
| Περιεχόμενα.....                                                                  | iv       |
| Κατάλογοι.....                                                                    | vi       |
| <b>Κεφάλαιο 1 .....</b>                                                           | <b>1</b> |
| 1.1 Εισαγωγή.....                                                                 | 1        |
| 1.1.1 Ερευνητικά ζητούμενα και στόχοι.....                                        | 1        |
| 1.1.2 Σκεπτικό δομής της εργασίας.....                                            | 2        |
| 1.1.3 Ο ρόλος του μουσείου και των επιστημών.....                                 | 2        |
| <b>Κεφάλαιο 2 Θεωρητικό υπόβαθρο.....</b>                                         | <b>6</b> |
| 2.1 Εισαγωγή κεφαλαίου.....                                                       | 6        |
| 2.2 Τα μουσεία τον 21ο αιώνα.....                                                 | 6        |
| 2.2.1 Ο ρόλος.....                                                                | 6        |
| 2.2.2 Οι προκλήσεις.....                                                          | 8        |
| 2.2.3 Οι πρακτικές.....                                                           | 9        |
| 2.3 Ταξινόμηση μουσείων.....                                                      | 10       |
| 2.3.1 Θεματικό πλαίσιο.....                                                       | 10       |
| 2.3.2 Θεσμικό - νομικό πλαίσιο.....                                               | 12       |
| 2.4 Μουσεία επιστημών.....                                                        | 14       |
| 2.5 Τεχνολογίες και υπηρεσίες μουσείων επιστημών.....                             | 19       |
| 2.6 Μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα.....                                           | 23       |
| 2.7 Ο ρόλος του διαδικτύου, η ψηφιακή παρουσία αυτών και τα κοινωνικά δίκτυα..... | 26       |

|                                                   |           |
|---------------------------------------------------|-----------|
| <b>Κεφάλαιο 3 Επισκόπηση παραδειγμάτων.....</b>   | <b>29</b> |
| 3.1 Εισαγωγή και παράθεση παραδειγμάτων.....      | 29        |
| 3.1.1 Παράθεση παραδειγμάτων.....                 | 29        |
| 3.1.2 Πρόταση δημιουργίας του μουσείου.....       | 30        |
| <b>Κεφάλαιο 4 Συμπεράσματα και τι μάθαμε.....</b> | <b>34</b> |
| 4.1 Συμπεράσματα.....                             | 34        |
| <b>Βιβλιογραφία.....</b>                          | <b>36</b> |

## Κατάλογοι

### Κατάλογος Σχημάτων:

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| Σχήμα 1. The museum experience..... | 7 |
|-------------------------------------|---|

### Κατάλογος Πινάκων:

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| Πίνακας 1. Θεματικό πλαίσιο μουσείων ..... | 10 |
| Πίνακας 2. Θεσμικό πλαίσιο μουσείων.....   | 12 |

### Κατάλογος εικόνων:

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Εικόνα 1. Κατασκευή “το πλανητικό σύστημα και το βάρος της μάζας σε κάθε πλανήτη”..... | 14 |
| Εικόνα 2. Κατασκευή “αλυσιδωτή αντίδραση”.....                                         | 15 |
| Εικόνα 3. Κατασκευή “Διαδραστικός χάρτης του αρχαίου πολιτισμού”.....                  | 20 |
| Εικόνα 4. Κατασκευή “χρησιμοποίησε τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας” .....              | 21 |
| Εικόνα 5. Μαθησιακοί τύποι.....                                                        | 25 |

# Κεφάλαιο 1

## 1.1 Εισαγωγή

Η δημιουργία μουσείου στο Γενικό νοσοκομείο της Κέρκυρας είναι μια προσπάθεια τόσο για την αναβάθμιση του ίδιου του Νοσοκομείου αλλά και μια ξεχωριστή πρόταση για ένα διαφορετικό είδος μουσείου που μέχρι τώρα δεν υπάρχει στην Ελλάδα. Υπάρχουν σχετικά μουσεία ανά τον κόσμο από τα οποία αντλήθηκαν ηλεκτρονικά πληροφορίες, ώστε να υπάρξει σύγκριση αυτών και μια ολοκληρωμένη εικόνα βασικών χαρακτηριστικών που θα έχει τελικά το μουσείο. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται ανάλυση των δύο βασικών εννοιών της παρούσας πτυχιακής οι οποίες είναι το μουσείο και οι επιστήμη της υγείας. Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μια πιο λεπτομερής αποδόμηση θεμάτων που αφορούν τα δύο παραπάνω με σκοπό την άντληση πληροφοριών και χρήση αυτών για την δημιουργία Μουσείου στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας. Αφού συγκεντρωθούν οι λεπτομέρειες που θα απαρτίζουν τη δομή της δημιουργίας του Γενικού Νοσοκομείου της Κέρκυρας στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται σύγκριση μουσείων ίδιου περιεχομένου και συντάσσονται τα τελευταία συμπεράσματα. Πιο συγκεκριμένα στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται ανάλυση βασικών εννοιών και παραμέτρων που συγκεντρωτικά δίνουν πληροφορίες για την δημιουργία του μουσείου, όπως το γενικό πλαίσιο των σύγχρονων μουσείων, η ταξινόμηση ανάλογα τις ανάγκες που εξυπηρετεί, γενικότερα ένα πλαίσιο για τα μουσεία επιστημών, τεχνολογίες, υπηρεσίες, μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα και τέλος τη σημασία των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και η γενικότερη παρουσία στα κοινωνικά δίκτυα. Ξεκινώντας από γενικά θέματα απώτερος σκοπός είναι η εμβάθυνση σε λεπτομέρειες που θα εξυπηρετούν την δημιουργία του μουσείου, την καλύτερη λειτουργία και ανάδειξή του. Στο τρίτο και τελευταίο κεφάλαιο φιλτράρονται τα σημαντικά κομμάτια και οι βασικές πληροφορίες που εξυπηρετούν στην δημιουργία του μουσείου με επιπλέον σύγκριση ηλεκτρονικών σελίδων άλλων αντίστοιχων μουσείων ανά τον κόσμο με σκοπό την δημιουργία της καλύτερης δυνατής πρότασης δημιουργίας μουσείου.

### 1.1.1 Ερευνητικά ζητούμενα και στόχοι

Στην παρούσα μελέτη ερευνητικά ζητούμενα είναι τα μουσεία ως χώροι, εστίες πολιτισμού και ο συνδυασμός που μπορούν να έχουν με τις επιστήμες, πιο συγκεκριμένα με εκείνες της Υγείας. Ένα μουσείο μπορεί να έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα, να είναι διασκεδαστικό και να αποτελεί ένα ευχάριστο διάλειμμα από την καθημερινότητα. Η ύπαρξή του σε μία μονάδα υγείας μπορεί να προσδώσει σε αυτήν και το κοινό της την ευκαιρία για γνώση, ανακάλυψη και δημιουργική απασχόληση. Η σύνδεση των δύο χώρων, μουσείου με μονάδα υγείας, μπορεί να γίνει με την ιδιότητα που προσδίδει ο όρος μουσείο σε οποιονδήποτε τομέα πρόκειται να αναδείξει. Οι μονάδες υγείας έχοντας πρωταρχικό ρόλο και μέλημα την διασφάλιση της υγείας αν “συνδυαστούν” με το μουσείο θα αποκτήσουν ενδιαφέρον πέραν του αντικειμένου τους. Οι ασθενείς και οι επισκέπτες θα μπορούν να έρθουν σε επαφή με το εκπαιδευτικό κομμάτι που μπορεί να έχει μια μονάδα υγείας. Στόχος είναι να διερευνηθούν και να απλοποιηθούν τα παραπάνω ζητούμενα χρησιμοποιώντας ορισμούς και παραδείγματα, ώστε να παρουσιαστεί μια πρότασης δημιουργίας ενός πρωτότυπου «μουσείου» στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας.

### 1.1.2 Σκεπτικό δομής εργασίας

Όσον αφορά το σκεπτικό της δομής της παρούσας μελέτης είναι να ακολουθηθεί παραγωγική συλλογιστική διαδικασία · ξεκινώντας δηλαδή την ανάλυση από το γενικό προς το ειδικό και καταλήγοντας σε ακριβή συμπεράσματα μέσω της αξιολόγησης των πηγών. Τέλος, είναι αναγκαίο να παρατεθεί μια πρόταση υλοποίησης ενός Μουσείου – βιβλιοθήκης εντός του Γενικού Νοσοκομείου Κέρκυρας. Για να καταστεί δυνατό το παραπάνω, θα εξεταστούν διεξοδικά οι δύο βασικοί παράγοντες: τα μουσεία και οι επιστήμες. Έτσι, είναι απαραίτητο αρχικά να δοθεί ανάλυση των όρων, στη συνέχεια να γίνει ανάλυση των πρακτικών που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν, για να συνυπάρξουν αρμονικά οι δύο επιστήμες δίνοντας το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα στο κοινό.

### 1.1.3 Ο ρόλος του μουσείου και των επιστημών

Επιχειρώντας μια σύντομη αναδρομή στο παρελθόν και το πως δημιουργήθηκε το ενδιαφέρον για συλλογή αντικειμένων, θα παρουσιαστεί η δημιουργία των πρώτων μουσείων και θα εξεταστεί ο ευρύτερος ορισμός του μουσείου. Στη συνέχεια, θα αποσαφηνιστεί ο όρος της επιστήμης με έμφαση στην επιστήμη της Υγείας με σκοπό να αναδειχθεί ποια είναι η σχέση της με τα μουσεία.

<sup>1</sup>Ξεκινώντας από την παλαιολιθική εποχή οι πρώτοι, πλέον, άνθρωποι με πιο εξελιγμένα χαρακτηριστικά από τους προγόνους τους αρχίζουν να έχουν τις πρώτες καλλιτεχνικές ανησυχίες, οι οποίες εκφράζονται με τις τοιχογραφίες των σπηλαίων και τη δημιουργία γλυπτών και κοσμημάτων. Στη συνέχεια, στη διάρκεια των αρχαίων αιώνων οι αφιερώσεις αντικειμένων στους θεούς - τα λεγόμενα αναθήματα - σε δημόσιους χώρους όπως και τα μνημεία λατρείας αυτών αποτέλεσαν μια πρώιμη μορφή μουσείων όσον αφορά στην «έκθεση», <sup>2</sup>των οποίων σκοπός ήταν η προσοχή και ο θαυμασμός από το κοινό. Κατά την βυζαντινή εποχή είναι φανερό η άνθιση της τέχνης με κεντρικό θέμα την θρησκεία. Τα ψηφιδωτά και οι τοιχογραφίες με έντονα χρώματα κυριαρχούν στα κτήρια. Προχωρώντας στην αναγέννηση και τα νεότερα χρόνια το ενδιαφέρον για την φύση, τον άνθρωπο και την κλασσική παιδεία αποτελεί έμπνευση για όλες τις τέχνες της εποχής. Φτάνοντας, λοιπόν, στην σύγχρονη εποχή παρατηρείται κλιμάκωση στην πνευματική εξέλιξη με σημαντικές εξελίξεις σε όλους τους τομείς. Κάποια αντικείμενα, έργα τέχνης, κτήρια κατάφεραν να παραμείνουν αναλλοίωτα στον χρόνο και να διαδέχονται τις εποχές με αποτέλεσμα να προκύψει η επιστημονική έρευνα και μελέτη αυτών.

<sup>3</sup>Από την αρχή των πολιτισμών έχει παρατηρηθεί ότι ο άνθρωπος είχε την ανάγκη να συλλέγει αντικείμενα, είτε αποτελούσαν σπάνια κομμάτια, είτε προέρχονταν από κάποιο άλλο πολιτισμό. Η ανακάλυψη νέων χωρών, η δυνατότητα ταξιδιών έδωσαν μεγάλη ώθηση στην ανταλλαγή αντικειμένων από άλλους λαούς και δημιουργήθηκε η ανάγκη για συλλογή. Στο διάβα των ετών ο άνθρωπος συνεχώς εξελισσόμενος θέλησε να συλλέγει για προσωπική τέρψη. Πιθανοί λόγοι που ο άνθρωπος άρχισε να

<sup>1</sup> Illustrationhistory.org (2020). Time Periods - Illustration History. Διαθέσιμο στο: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods> [Πρόσβαση 2 Ιουνίου 2020]

<sup>2</sup> Hölscher, T. (2005) *Κλασική αρχαιολογία*. Θεσσαλονίκη: University studio press, σελ. 34.

<sup>3</sup> Kulturosupa (2015). Πώς δημιουργήθηκαν τα πρώτα μουσεία στο κόσμο; Από την ιστορική τέχνη, Οφελία Ψωμαδάκη. Διαθέσιμο στο: <https://kulturosupa.gr/art-book/mouseia-psomadaki-8928/> [Πρόσβαση 4 Ιουλίου 2023]

ενδιαφέρεται για την συγκέντρωση αντικειμένων ήταν ίσως η αγάπη που είχε για αυτά καθώς και το γεγονός ότι δεν ήθελε να τα αποχωριστεί· ένα είδος δηλαδή ενστίκτου σε συνδυασμό με την ανάγκη να παραμείνουν πίσω του κάποια υλικά αγαθά, όταν αυτός θα πέθανε. Ωστόσο, κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι αποτελούσε μια οικονομική επένδυση, εικόνα κοινωνικής καταξίωσης και καλού γούστου. Συνήθως οι εύποροι είχαν αυτή την δυνατότητα, έτσι στην συνέχεια δημιουργήθηκαν και οι πρώτες εκθέσεις στον περίγυρο αυτών.

<sup>4</sup>Στην εποχή της Αναγέννησης ήταν σύνηθες φαινόμενο τα μουσεία να είναι ιδιωτικές συλλογές πλουσίων, που αποτελούνταν από σπάνια ή περίεργα αντικείμενα, έργα τέχνης και ό,τι σχετιζόταν με την αρχαιότητα (π.χ αγάλματα, πίνακες, γλυπτά) και τον πολιτισμό. Ο ρόλος των τότε μουσείων (συλλογές πλουσίων) ήταν να «μοιραστούν» με τους επισκέπτες τα εκθέματα, να τους κεντρίσουν το ενδιαφέρον και να τα θαυμάσουν. «Το ένστικτο του συλλέγειν ακολούθησε η ανάγκη των ανθρώπων να δείξουν τις συλλογές τους και να διευρύνουν το κοινό τους. Κάπου εκεί γεννιέται και η απαρχή των πρώτων μουσείων», γράφει η ιστορικός τέχνης Οφείλια Ψωμαδάκη. Όσο περνά, όμως, ο καιρός δεν είναι αυτός ο μοναδικός σκοπός τους. Οι απαιτήσεις των επισκεπτών αλλάζουν και με το πέρασμα του χρόνου τα μουσεία εξελίσσονται, τα εκθέματα αλλάζουν όπως και τα ενδιαφέροντα. Ανάλογα με τις εποχές δημιουργούνται ξεχωριστά κινήματα, πνευματικά ρεύματα, αντιλήψεις, ενώ η παιδεία γίνεται αγαθό για μεγάλος τμήμα των ανθρώπων. Ο ρόλος των μουσείων, λοιπόν, εξελίσσεται, γίνεται εκπαιδευτικός, ψυχαγωγικός με σκοπό να εμπλουτιστούν και να διευρυνθούν οι γνώσεις, να διαδοθούν μηνύματα και να κάνουν το κοινό να μπει σε μια εσωτερική διεργασία. Αυτό κατέστη εφικτό με το άνοιγμα των μουσείων στο ευρύ κοινό τον 18ο και 19ο αιώνα.

<sup>5</sup>Ο παραδοσιακός ρόλος του μουσείου ήταν να συλλέγει αντικείμενα και υλικά από τον πολιτισμό, τις θρησκείες καθώς έκρινε ότι σημαντικά για την ιστορία, να τα προστατεύσει, να διεξάγει έρευνα για αυτά και να τα παρουσιάσει στο ευρύ κοινό με σκοπό εκπαιδευτικό. Ωστόσο, μουσείο: σύμφωνα με τον <sup>6</sup>Icom είναι ένα μη κερδοσκοπικό, μόνιμο, ίδρυμα στη διάθεση της κοινωνίας το οποίο εξελίσσεται, παραμένει ανοιχτό στο κοινό, το οποίο αποκτά, συντηρεί - διατηρεί, ερευνά, επικοινωνεί και εκθέτει την υλική - απτή και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντος για εκπαιδευτικούς σκοπούς, μελέτη και τέρψη.

Στο σημείο αυτό είναι απαραίτητο να γίνει αναφορά στον ρόλο της επιστήμης και πιο συγκεκριμένα ανάλυση αυτής, με σκοπό την την κατανόηση και σύνδεσή της με τα μουσεία.

<sup>4</sup>Lewis, G.D. (2020). *Toward the modern museum*. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Toward-the-modern-museum#ref76512> [Πρόσβαση 9 Δεκεμβρίου 2020].

<sup>5</sup> Role of museums around the world | Hashini M Devaraja (2019). Role of museums around the world. Διαθέσιμο στο: [https://www.academia.edu/67967708/Role\\_of\\_museums\\_around\\_the\\_world](https://www.academia.edu/67967708/Role_of_museums_around_the_world) [Πρόσβαση 9 Δεκεμβρίου 2020]

<sup>6</sup> ICOM, (2007). ICOM Statutes. Διαθέσιμο στο: <http://archives.icom.museum/statutes.html#3> [Πρόσβαση 25 Μαΐου 2020].

<sup>7</sup>Σκοπός των επιστημών ήταν και είναι μέσα από τα διάφορα γνωστικά αντικείμενα και πεδία να υπάρξει βαθύτερη γνώση σε συνδυασμό με βελτίωση της κοινωνικής και ατομικής ύπαρξης. Μέσα από την εξέλιξή τους δημιουργήθηκε και η ανάγκη να αποσαφηνιστεί με ακρίβεια ο όρος της επιστήμης.

Σύμφωνα με το επιστημονικό συμβούλιο,

«<sup>8</sup>Επιστήμη είναι η επιδίωξη και η εφαρμογή της γνώσης και της κατανόησης του φυσικού και του κοινωνικού κόσμου, ακολουθώντας μια συστηματική μεθοδολογία βασισμένη σε αποδεικτικά στοιχεία.

● Η επιστημονική μεθοδολογία περιλαμβάνει τα ακόλουθα: Αντικειμενική παρατήρηση: Μετρήσεις και δεδομένα (ενδεχομένως αν και όχι απαραίτητα με τη χρήση μαθηματικών)

● Απόδειξη

● Πείραμα και/ή παρατήρηση ως δείκτη αναφοράς για την εξέταση μιας υπόθεσης

● Προτροπή: συλλογισμός για τη θέσπιση γενικών κανόνων ή συμπερασμάτων από γεγονότα ή παραδείγματα

● Επανάληψη

● Κριτική ανάλυση

● Επαλήθευση και δοκιμή: κριτική έκθεση σε έλεγχο, αξιολόγηση από ομότιμους ειδικούς και εκτίμηση”

<sup>9</sup>Η επιστήμη της Υγείας αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης κοινωνίας. Οι γρήγοροι ρυθμοί, η μόλυνση του περιβάλλοντος και η εμφάνιση νέων και ψυχοφθόρων ασθενειών τοποθετεί την ανθρώπινη υγεία στο επίκεντρο της ανησυχίας. Εξαιτίας αυτών η επιστήμη καλείται να κάνει άλματα για την εύρεση λύσεων. Οι πρακτικές που χρησιμοποιεί σκοπό έχουν την διάγνωση του προβλήματος, την αντιμετώπιση αυτού και τέλος την πρόληψη. Ωστόσο, το κλασσικό μοντέλο που χρησιμοποιούν οι μονάδες Υγείας, στο ευρύτερο μέρος τους, δεν λαμβάνουν υπ’ όψιν την ψυχαγωγία ως αποτέλεσμα βελτίωσης της ψυχολογίας του ασθενή, που είναι γνωστό ότι μπορεί να επιταχύνει την ανάρρωσή του.

Βάσει των παραπάνω προκύπτει ότι τα μουσεία αλλά και οι μονάδες υγείας κατέχουν σημαντικό ρόλο στην ανθρώπινη κοινωνία. Αφενός τα μουσεία και το

<sup>7</sup> Κοντόπουλος, Γ. (2012). Οι σκοποί της επιστήμης. Διαθέσιμο στο: <https://www.ideotopos.gr/posts/science/1221-.html#> [Πρόσβαση 14 Ιουνίου 2020]

<sup>8</sup> sciencecouncil.org, (2009). Our definition of science. Διαθέσιμο στο: <https://sciencecouncil.org/about-science/our-definition-of-science//> [Πρόσβαση 14 Ιουνίου 2020]

<sup>9</sup> Gostudy.gr. Επιστήμες υγείας. Διαθέσιμο στο: <https://gostudy.gr/career/epistimes-ygeias/> [Πρόσβαση 14 Ιουνίου 2020]

σύνολο των δραστηριοτήτων τους έχει σημαντικό αντίκτυπο στην ψυχική ευεξία, μέσα από την δημιουργία εμπειριών και την ανάπτυξη γνώσεων· αφετέρου η επιστήμη της Υγείας είναι από τις κυριότερες επιστήμες που συμβάλουν από την πρόληψη ως την αποκατάσταση της ανθρώπινης υγείας. Η προσφορά των μουσείων στις μονάδες Υγείας σε συνδυασμό με αυτά που οι τελευταίες προσφέρουν, θα μπορούσε να αποτελέσει ένα εξαιρετικό παράδειγμα αλληλεπίδρασης αυτών των δύο με αποτέλεσμα έναν ξεχωριστό τρόπο «θεραπείας» και αποκατάστασης των ασθενών.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

### 2.1 Εισαγωγή

Το δεύτερο κεφάλαιο αποτελεί το κυρίως μέρος της εργασίας όπου θα γίνει εκτεταμένη ανάλυση τόσο θεμάτων που απασχολούν τα μουσεία όσο και προτάσεις πάνω σε αυτά για την δημιουργία του μουσείου στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας. Πιο συγκεκριμένα, θα αναλυθεί ο ρόλος τους στην σύγχρονη κοινωνία, πόσο σημαντικό αντίκτυπο έχουν στη ζωή των ανθρώπων, προβλήματα που προκύπτουν, όπως η συνεχής εξέλιξη της κοινωνίας και λύσεις όπως η επικοινωνία με άλλους φορείς με στόχο την πρόοδο. Θα εξεταστούν θεσμικά και ως προς το περιεχόμενο τους και με ποια κριτήρια μπορούν να καταταχθούν. Επιπρόσθετα, θα γίνει αναφορά σε παραδείγματα μουσείων επιστημών από όλο τον κόσμο αντλώντας πληροφορίες και δίνοντας μια ευρεία και σύγχρονη εικόνα. Προγράμματα και τεχνολογίες μουσείων που δίνουν επιπλέον ενδιαφέρον και προσελκύοντας τον επισκέπτη, ενώ τέλος θα μελετηθεί η παρουσία τους στα κοινωνικά δίκτυα και η αναγκαιότητα να βρίσκονται στο προσκήνιο της εποχής. Έτσι, με την συλλογή και ανάλυση των απαραίτητων πληροφοριών, θα καταστεί δυνατό το πλαίσιο σχετικά με την πρόταση για δημιουργία Μουσείου στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας.

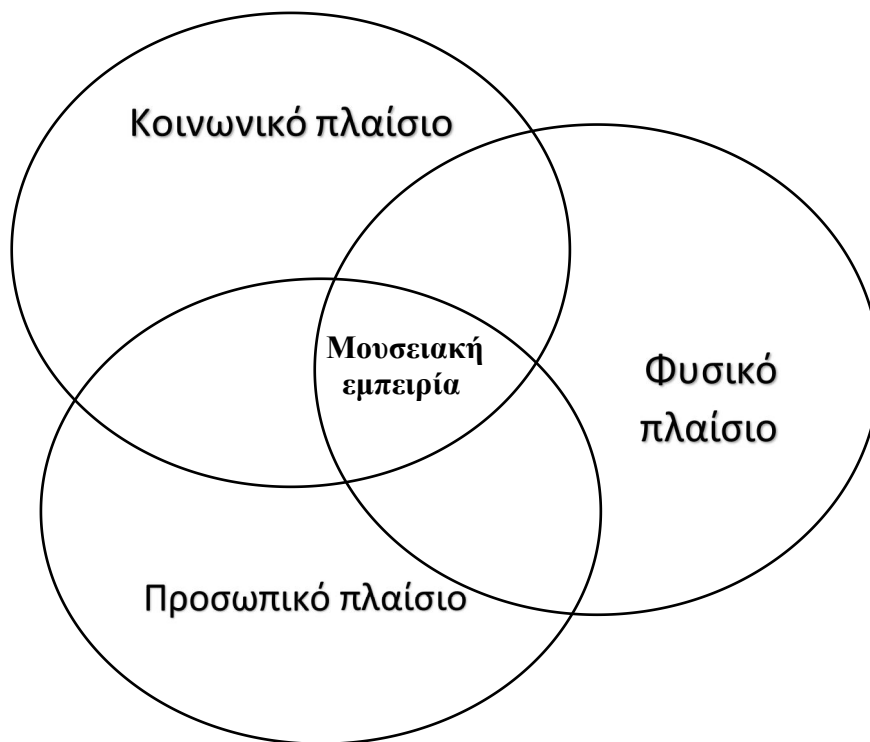
### 2.2 Τα μουσεία τον 21ο αιώνα

Στο παρόν υποκεφάλαιο θα αναλυθεί το πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος των μουσείων στην σύγχρονη κοινωνία και τον αντίκτυπο που έχουν στον επισκέπτη, τις προκλήσεις και τις πρακτικές που ακολουθούν με σκοπό να αντιμετωπίσουν τα προβλήματα που προκύπτουν.

#### 2.2.1 Ο ρόλος

Τα μουσεία αποτελούν κατάλληλα διαμορφωμένα κέντρα όπου όλες οι κοινωνικές ομάδες ανεξαρτήτως μορφωτικού επιπέδου, ηλικίας ή κοινωνικής τάξης μπορούν να επωφεληθούν. Οι γνώσεις, οι νέες εμπειρίες και τα συναισθήματα που μπορεί να προσφέρει ένα μουσείο μέσα από την επαφή με αντικείμενα, τις δραστηριότητες και τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα, είναι τα κύρια οφέλη. Η σχέση επισκέπτη-μουσείου έχει γίνει αμφίδρομη, το μουσείο μπορεί να κερδίσει όχι μόνο χρήματα αλλά και την ευκαιρία να εξελιχθεί αν «ακούσει» τον επισκέπτη που δυνητικά θα πρέπει να αποσκοπεί στο να γίνει χρήστης. Η εμπειρία του στο μουσείο πρέπει να βασίζεται στην καλή σχέση των δύο. Αυτή η σχέση δίνει αφενός εύκολη πρόσβαση στον επισκέπτη να αποκομίσει πνευματικά και υλικά αγαθά, αφετέρου στο μουσείο την δυνατότητα για μόνιμους επισκέπτες- χρήστες.

Για να καταστεί δυνατή η κατανόηση της θέσης του μουσείου στην σύγχρονη κοινωνία και της σχέσης του με τον επισκέπτη, κρίνεται να σκόπιμο να χρησιμοποιηθεί το διαδραστικό μοντέλο εμπειρίας όπως απεικονίζεται στο παρακάτω σχήμα.



Σχήμα 1. The museum experience<sup>10</sup>

<sup>11</sup> Αρχικά, υπάρχει το προσωπικό πλαίσιο, όπου εμπίπτει στην μοναδική προσωπικότητα κάθε επισκέπτη βάση του συνόλου εμπειριών, ηλικίας, μόρφωσης και άλλων παραγόντων που την έχουν συνθέσει, με αποτέλεσμα οι προσδοκίες του να είναι ανάλογες αυτών. Έτσι, το μουσείο στόχο έχει να δημιουργήσει εκθέσεις και περιεχόμενα εύκολα κατανοητά με γνώμονα τις ικανότητες αντίληψης, ώστε να μπορέσει να καλύψει ένα ευρύ φάσμα επισκεπτών. Στη συνέχεια, υπάρχει το κοινωνικό πλαίσιο το οποίο σχετίζεται με την κοινωνική κατάσταση που βρίσκεται ο επισκέπτης τόσο ως άτομο όσο και ως σύνολο ατόμων που θα έρθει σε επαφή κατά την επίσκεψή του στο μουσείο τη δεδομένη στιγμή. Έτσι, για παράδειγμα οι πιθανοί συνδυασμοί προκύπτουν από το αν:

- το επισκέπτεται μόνος, με οικογένεια, φίλους
  - βρίσκεται σε ομάδα με περισσότερα άτομα, υπό την περιήγηση με φυσικό πρόσωπο ξεναγού, χρήση ακουστικών ή μόνος
  - κατά την διάρκεια της επίσκεψης υπάρχουν λίγοι επισκέπτες ή συγχρωτισμός
- Τέλος το φυσικό πλαίσιο αποτελείται από παράγοντες που έχουν άμεση σχέση με το περιβάλλον του μουσείου και πως αυτό είναι διαμορφωμένο. Για παράδειγμα ως προς τον εξωτερικό και εσωτερικό χώρο:
- αν υπάρχει χώρος στάθμευσής ή αν το μουσείο είναι εύκολα προσβάσιμο από τα μέσα μαζικής μεταφοράς, αν είναι προσβάσιμο από άτομα με ειδικές ανάγκες
  - αν υπάρχουν καθίσματα για ξεκούραση κατά την περιήγηση, ο ευχάριστος και φιλόξενος χώρος της καφετέριας, η ευγενική καθοδήγηση από το προσωπικό και η καλή εξυπηρέτηση από το προσωπικό τουπωλητηρίου μπορούν να έχουν διαφορετική επίδραση στις εντυπώσεις του επισκέπτη.

Συνδυάζοντας τα παραπάνω πλαίσια γίνεται άμεσα αντιληπτό ότι για να δημιουργηθεί μια καλή εμπειρία στον επισκέπτη οι παράμετροι είναι πολλές.

<sup>10</sup> Falk, J. and Dierking, L. D., *The museum experience*. Routledge (2016) σελ. 5.

<sup>11</sup> John H. Falk and Lynn D. Dierking. (2016). *The museum experience*. 1<sup>st</sup> ed. [ebook] New York: Routledge.

Διαθέσιμο στο:

[https://books.google.gr/books?id=4a5mDAAAQBAJ&pg=PT40&hl=el&source=gbs\\_toc\\_r&cad=4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.gr/books?id=4a5mDAAAQBAJ&pg=PT40&hl=el&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false) [Πρόσβαση 17 Αυγούστου 2020]

Ο ρόλος του νοσοκομείου στην σύγχρονη εποχή είναι σημαντικός. Ένα νοσοκομείο είναι δομημένο για να προάγει την υγεία και υπάρχουν διάφορα χαρακτηριστικά που μπορεί να ταξινομηθεί (γενικό, εξειδικευμένο, για βραχεία διαμονή ή μακροχρόνια θεραπεία). Εστιάζοντας σε ένα γενικό νοσοκομείο συνήθως είναι αρμόδιο για ένα ευρύ φάσμα περιστατικών παρέχοντας άμεσα βοήθεια. Συνδυάζοντάς τον χώρο του νοσοκομείου, όπου δεν αποτελεί απαραίτητα ευχάριστο μέρος/χώρο ψυχαγωγίας, με την μουσειακή εμπειρία θα μπορούσε να θεωρηθεί μια καλύτερη πρόταση στην αποκατάσταση/αποθεραπεία του ασθενή.

Ο ρόλος του μουσείου είναι σημαντικός και η θέση που θα μπορούσε να έχει σε μία μονάδα Υγείας είναι ιδιαίτερη. Η συναναστροφή με μουσειακά αντικείμενα, η οποιαδήποτε επαφή με άλλους ασθενείς και η ανταλλαγή απόψεων για την εμπειρία τους με αυτά θα ήταν κάτι ξεχωριστό. Όπως δείχνουν τα αποτελέσματα από <sup>12</sup>έρευνες η θετική επίδραση τόσο ψυχικά όσο και πνευματικά είναι εμφανής μετά το πέρας των προγραμμάτων. Χαρακτηριστικά παραδείγματα βελτίωσης βλέπουμε σε προβλήματα όρασης, μετατραυματικό στρες, νόσο αλτσχάιμερ και ψυχικά νοσήματα.

Με βάση τα παραπάνω γίνεται σε όλους φανερό η θετική επίδραση που μπορεί να έχει η μουσειακή εμπειρία και οφείλει ο καθένας να αναγνωρίσει την καθοριστική θέση που έχουν τα μουσεία στις σύγχρονες κοινωνίες. Δεν αποτελούν μόνο χώρους έκθεσης αλλά σημεία αναφοράς για τον εμπλουτισμό γνώσεων όλων των κοινωνικών ομάδων και είναι κατάλληλα διαμορφωμένα για την προαγωγή της πολιτισμικής κληρονομιάς, τεχνολογικών εξελίξεων, των γνώσεων γενικότερα.

### 2.2.2 Οι προκλήσεις

Η κοινωνία όντας ένας ζωντανός οργανισμός με το πέρασμα των χρόνων εξελίσσεται συνεχώς. Γι' αυτό το λόγο υπάρχει πολυμορφία και πολυπλοκότητα σε όλους τους τομείς και ειδικότερα στο πολιτιστικό επίπεδο. Συνεπώς, και τα μουσεία λόγω των παραπάνω συνεχών εξελίξεων καλούνται να αντιμετωπίσουν διάφορες προκλήσεις που εμφανίζονται, όπως η παγκοσμιοποίηση, η αύξηση του πληθυσμού και η κινητικότητα, η αστικοποίηση, οι νέες τάσεις στα ενδιαφέροντα και στην τεχνολογία, το διαδίκτυο είναι ζητήματα που πρέπει να αναλυθούν περαιτέρω.

Η παγκοσμιοποίηση είναι μια περίοδος άνθισης, χωρίς σύνορα και όρια όπου οι άνθρωποι μπορούν να έρθουν σε επαφή με πληροφορίες πέραν των συνόρων που υπήρχαν. Λαμβάνοντας αυτό υπόψιν είναι να αναγκαίο να εξεταστούν οι διάφορες παράμετροι που επηρέασαν την ανάπτυξη των μουσείων, την εξάπλωση και την σημασία τους. Ο ρόλος τους γίνεται κατανοητός, αν αναλογιστεί κανείς το πόσο σημαντικά μηνύματα από το παρελθόν μπορούν να μεταδώσουν σε κάποιον κάνοντας μια απλή επίσκεψη σε αυτά. Τα μουσεία εξαπλώθηκαν φέρνοντας μαζί τους μηνύματα από παλαιότερες εποχές και πολιτισμούς με σκοπό να τα μεταφέρουν και

<sup>12</sup> Brooke DiGiovanni Evans, Heather Serrill Johnson & Carole Krucoff (2016). *Health and Wellness in our Communities: The Impact of Museums*. Διαθέσιμο στο: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10598650.2016.1169733> [Πρόσβαση 20 Αυγούστου 2020]

στους νέους. Η σημασία που διαδραματίζουν στην εξέλιξη των εποχών είναι σημαντική, αφού εκθέτουν το παρελθόν με εκπαιδευτικό, διδακτικό και διασκεδαστικό τρόπο. Η χρήση μουσειοπαιδαγωγικών προγραμμάτων είναι ένας τρόπος επίτευξης των παραπάνω. Συμπεριλαμβάνοντας και τις νέες μεθόδους ξενάγησης, όπου θα αναλυθούν εκτενέστερα σε επόμενο κεφάλαιο, είναι φανερό ότι το μουσείο καλείται να εξελίσσεται συνεχώς για το κοινό του.

<sup>13</sup>Η αύξηση του πληθυσμού και της κινητικότητας του επηρεάζουν έμμεσα τα μουσεία στον τρόπο που απευθύνονται στο κοινό. Αφενός το μουσείο θα πρέπει να αποτελεί κομμάτι της τοπικής κοινότητας και να αλληλεπιδρά αρμονικά με αυτήν, αφετέρου έχει την υποχρέωση να μπορεί να εξυπηρετεί και τις ανάγκες του ταξιδιώτη- τουρίστα. Με αφορμή την σημασία του μουσείου στην κοινότητα και την συνεισφορά του σε αυτήν αξίζει να σημειωθεί ότι η αστικοποίηση καλεί το μουσείο να προσφέρει δημιουργική ψυχαγωγία και μάθηση στο κοινό του, όχι ως αποτέλεσμα αυτής αλλά ως εξέλιξης του ίδιου. Οι νέες τάσεις, δημιουργία νέων τύπων μουσείων (για παράδειγμα μουσείο του ανθρώπινου σώματος, ψευδαισθήσεων και άλλα) και διαφορετικών τρόπων παρουσίας δεν είναι απόρροια των παραπάνω αλλαγών. Ωστόσο, μπορεί κάποιος να ισχυριστεί ότι εμπεριέχουν την ανάγκη του ανθρώπου για εξέλιξη και καινοτομία, όμως δεν μπορεί να είναι γνωστό πόσο επιτυχημένα θα είναι στο μέλλον. Τέλος, η εξάπλωση του διαδικτύου και η αυθόρμητη πλέον απαίτηση του κόσμου να έχει πρόσβαση σε οτιδήποτε επιθυμεί, ανά πάσα στιγμή φέρνουν το μουσείο σε θέση όπου οφείλει να επαναπροσδιορίσει την έννοια του εικονικού μουσείου και να προλάβει τις εξελίξεις και τις ανάγκες του κοινού.

### 2.2.3 Οι πρακτικές

Στο σημείο αυτό προκύπτει το εξής ερώτημα: πως τα μουσεία μπορούν να ανταποκριθούν στις νέες προκλήσεις; Ποιες πρακτικές θα ήταν χρήσιμο να υιοθετήσουν, ώστε να αντεπεξέλθουμε στις τρέχουσες ανάγκες;

Πρακτικές που θα μπορούσαν να υιοθετήσουν τα μουσεία με στόχο την εξέλιξή τους στο μέλλον και με βασικό άξονα τους παραπάνω προβληματισμούς αναφέρονται στην <sup>14</sup>25η γενική συνέλευση του ICOM στο δεύτερο ψήφισμα και αναλύονται ως εξής:

- Η πολυμορφία (σε πολιτιστικό, κοινωνικό και βιωτικό επίπεδο) έχει άμεση σχέση με την αστικοποίηση, την μεγάλη κινητικότητα του κόσμου και ζητήματα όπως η βιωσιμότητα έρχονται στο προσκήνιο. Το μουσείο για να μπορεί να συμβαδίζει με τις εξελίξεις έχει την “υποχρέωση” να γίνει φάρος για όλα τα παραπάνω. Να μπορεί να στηρίζει τα μέλη της κοινότητας πάντα με ηθικές και βιώσιμες πρακτικές. Η αποδοχή και προώθηση κάθε είδους πολυμορφίας από τα μουσεία θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση των νέων δεδομένων που συναντούμε, είτε σε μια κοινότητα είτε σε διεθνές επίπεδο, με αποτέλεσμα την καλύτερη αφομοίωση της πολυμορφίας από το κοινό (αναλογιζόμενοι την εκπαιδευτική σημασία του μουσείου).

<sup>13</sup> Negri, M. (2013). Report 7 - ‘New trends in museums of the 21st century’. Italy: Institute for Cultural and Natural Artistic Heritage, σελ. 16-19. Διαθέσιμο στο: <https://online.ibc.regione.emilia-romagna.it/1/libri/pdf/LEM7th-report-new-trends-in-Museums-of-the-21st-century.pdf> [Πρόσβαση 23 Σεπτεμβρίου 2020]

<sup>14</sup> ICOM. (2010). ICOM’S 25th general assembly. In: resolutions adopted by ICOM’S 25th general assembly. Shanghai: σελ. 3-4. Διαθέσιμο στο: [https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions\\_2010\\_Eng.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_2010_Eng.pdf) [Πρόσβαση 1 Οκτωβρίου 2020]

- Οι διαφορετικές κληρονομίες (φυσικές και πολιτιστικές) που υπάρχουν σε κάποιον τόπο, θα πρέπει να γίνονται αποδεκτές, ώστε να υπάρχει ειρηνική δόμηση της κοινότητας. Όλες οι ενέργειες είναι σημαντικό να στηρίζονται σε σωστά συντονισμένες συνεργασίες με άλλους φορείς, ώστε η κάθε δράση να είναι κοινωνικά αποδεκτή και η προώθησή της πιο αποτελεσματική.
- Τέλος, η ψηφιακή πρόσβαση απαιτείται να γίνει αποδεκτή και να μην θεωρείται ότι μπορεί να αντικαταστήσει την φυσική επίσκεψη. Μπορεί άλλοτε να εγείρει το ενδιαφέρον του επισκέπτη ακόμα περισσότερο και να αποτελέσει αφορμή της επίσκεψης. Ας μην λησμονείται, λοιπόν, ότι το διαδίκτυο και η ψηφιακή παρουσία των μουσείων σε αυτό είναι αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης κοινωνίας και ένας ακόμα τρόπος επικοινωνίας του κοινού με το μουσείο.

Συνοψίζοντας γίνεται κατανοητή η σημασία των μουσείων στην σύγχρονη κοινωνία και στον άνθρωπο, η επίδραση που μπορούν να έχουν στην καθημερινή του ζωή όσο και στην ψυχολογία του. Αναλογιζόμενοι πάντα τους σύγχρονους ρυθμούς της κοινωνίας και τα διάφορα προβλήματα που προκαλούν, τα μουσεία μπορούν να δώσουν λύσεις και να αποτελέσουν απαραίτητο κομμάτι της παιδείας του ανθρώπου. Έτσι το νοσοκομείο καλείται να εξελιχθεί και να συμβαδίσει με τις σύγχρονες απαιτήσεις εντάσσοντας νέες μεθόδους αποκατάστασης και θεραπείας με την παράλληλη στήριξη του μουσείου που θα ενταχθεί σε αυτό. Οι σχέσεις των δύο απαιτούν καινοτόμες ιδέες και πρακτικές για την αρμονική τους συνύπαρξη με γνώμονα πάντα τον ασθενή- επισκέπτη.

## 2.3 Ταξινόμηση μουσείων

Για να αποσαφηνιστεί καλύτερα η έννοια του μουσείου είναι χρήσιμο να εξεταστεί ειδικότερα και να το ταξινομηθεί. Θα εξεταστεί το θεματικό και το νομικό πλαίσιο, ώστε να δημιουργηθεί μια πιο συγκεκριμένη εικόνα, όπου μπορεί να διαθέτει ένα μουσείο.

### 2.3.1 Θεματικό πλαίσιο

Οι παράμετροι που πρέπει να ληφθούν υπόψη για την ταξινόμηση των μουσείων είναι πολλές, όπως το κοινό στο οποίο απευθύνεται, η περιοχή όπου βρίσκεται, η συλλογή που διαθέτει, η πηγή χρηματοδότησής του. Ωστόσο, δεν είναι δυνατόν να υπάρξει ακριβής ταξινόμηση, έτσι κρίνεται απαραίτητο να εξεταστεί η συλλογή του μουσείου που έχει άμεση σχέση και με το γενικότερο ύφος και χαρακτήρα του. Η πρώτη φάση του διαχωρισμού είναι σε γενικού περιεχομένου και σε ειδικού, δηλαδή τα μουσεία με πάνω από ένα θέμα συλλογής (πολυθεματικά ή διεπιστημονικά) και αντίστοιχα αυτά με συγκεκριμένο θέμα(μονοθεματικά). Συνεχίζοντας με τα τελευταία έχουμε άλλους πέντε τύπους: φυσικής ιστορίας και φυσικής επιστήμης, επιστήμης και τεχνολογίας, ιστορίας, τέχνης, το εικονικό- ηλεκτρονικό μουσείο και τέλος το οικομουσείο.

| Γενικό                              | Ειδικό                                   |
|-------------------------------------|------------------------------------------|
| <i>Πολυθεματικά/ διεπιστημονικά</i> | <i>Μονοθεματικά</i>                      |
| Έχουν πάνω από ένα αντικείμενο      | 1 Φυσικής ιστορίας και Φυσικών επιστημών |
|                                     | 2 Επιστήμες Τεχνολογίας                  |

|               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| ενδιαφέροντος | 3 Ιστορίας                      |
|               | 4 Τέχνης                        |
|               | 5 Εικονικό μουσείο/ Ηλεκτρονικό |
|               | 6 Οικομουσείο                   |

Πίνακας 1. Θεματικό πλαίσιο μουσείων<sup>15</sup>

Γενικά μουσεία, πολυθεματικά ή διεπιστημονικά, όπως αναφέρθηκε είναι αυτά που η συλλογή τους δεν αποτελείται από ένα συγκεκριμένο θέμα και πολλές φορές διαθέτει εξειδικευμένες συλλογές από διάφορα πεδία. Τέτοιου είδους μουσεία παρατηρούνται τον 18ο και 19ο αιώνα, όπου αποτελούν και την απαρχή των μουσείων, διατηρούνται μέχρι και σήμερα αποπνέοντας πολλές φορές και το κλίμα της εποχής. Μουσεία γενικού περιεχομένου συνήθως συναντάμε σε τοπικές κοινότητες που στόχο έχουν την ανάδειξη της κληρονομιάς, κουλτούρας του τόπου.

Τα μουσεία φυσικής ιστορίας και φυσικών επιστημών αναπτύχθηκαν τον 19ο αιώνα λόγω και της εξέλιξης των φυσικών επιστημών, ωστόσο προϋπήρχαν από τις ιδιωτικές συλλογές πλουσίων, όπως τα περισσότερα μουσεία. Οι συλλογές τους αποτελούνται από αντικείμενα των φυσικών επιστημών όπως εργαλεία, όργανα μετρήσεων και από τον φυσικό κόσμο ζώα, πουλιά, έντομα, πετρώματα, φυτά. Στην πορεία και καθώς εξελίσσονταν ασχολήθηκαν με το περιβάλλον, συλλέγοντας δεδομένα και δημιουργώντας ερευνητικά προγράμματα με στόχο την υλοποίηση συναφή προγραμμάτων. Συνεπώς, ο ρόλος τους είναι διττός και ως ερευνητικό κέντρο και ως μουσείο.

Τα μουσεία επιστήμης και τεχνολογίας αναπτύχθηκαν τον 19ο αιώνα με παρόμοιο τρόπο όπως της φυσικής ιστορίας και επιστημών. Στόχος αυτών είναι η διατήρηση των πρωτότυπων υλικών αποδείξεων, οργάνων, μηχανισμών από πειράματα επιστημόνων και τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν στο παρελθόν. Θέτουν σε εφαρμογή τα διάφορα συστήματα και όργανα, με την βοήθεια αντιγραφών μοντέλων και εργαλείων που έχουν στην συλλογή τους με σκοπό την έκθεση, παρατήρηση, εφαρμογή και ανάπτυξη από το κοινό.

Μουσεία ιστορίας είναι το σύνολο των μουσείων που σκοπό έχουν να παρουσιάσουν το υλικό τους με χρονολογικής συνέχειας. Μουσεία που εμπίπτουν σε αυτή την κατηγορία είναι τα αρχαιολογικά μουσεία, πολιτιστικής ιστορίας που συχνά βρίσκουμε σε πιο μικρές κοινωνίες και αναπαριστούν την ζωή των ανθρώπων της, υπαίθριοι χώροι που άλλαξαν χρήση ανάλογα τις ανάγκες της εποχής, ιστορικά κτήρια ή σπίτια που η χρονολογική τους εξέλιξη είναι άξια διαχείρισης και έκθεσης.

Μουσεία τέχνης ή αλλιώς γκαλερί (gallery) ονομάζονται οι χώροι που στόχο έχουν να εκθέσουν έργα τέχνης όπως πίνακες, γλυπτά ή άλλου είδους εικαστικά έργα. Στόχος τους είναι τα εκθέματα να έχουν αισθητική επίδραση και να λειτουργούν ως μέσο επικοινωνίας οπτικά και πνευματικά με τον επισκέπτη. Στους συγκεκριμένους χώρους δίνεται μεγάλη προσοχή στον χώρο έκθεσης, ώστε να μπορεί να μεταδώσει το κλίμα της περιόδου ή το σκεπτικό του καλλιτέχνη ανάλογα το μήνυμα που θέλει να περάσει ο επιμελητής και που χρειάζεται να δώσει προσοχή. Εκκλησίες ή κατοικίες

<sup>15</sup> Museum - General, Regional, Specialized | Britannica (2019). Type of museums. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-of-museums> [Πρόσβαση 6 Οκτωβρίου 2020]

αποτελούν αρκετές φορές χώρους έκθεσης λόγω του πιο ιδιαίτερου ύφους τους. Άλλος ένας τρόπος καλύτερης προσέγγισης είναι τα οπτικοακουστικά μέσα ως μέσο καλύτερης κατανόησης. Τέλος, παρατηρούνται στην σύγχρονη τέχνη που βρίσκεται συνεχώς σε εξέλιξη και τέτοιου είδους εκθέσεις συνήθως αποτελούν συμπληρωματικό κομμάτι σε ήδη υπάρχοντες εκθέσεις ως περιοδικές.

Τα εικονικά μουσεία έχουν στην συλλογή τους τεκμήρια που είτε έχουν δημιουργηθεί ψηφιακά ή φυσικά τεκμήρια τα οποία έχουν ψηφιοποιηθεί. Κύρια χαρακτηριστικά είναι η διαδραστικότητα και η εφαρμογή πολυμέσων για την πλοήγηση στον χώρο του μουσείου. Ως οργανισμοί συνήθως υπόκεινται σε άλλα μουσεία με θεσμικό χαρακτήρα λόγω της φύσης των συλλογών τους. Ωστόσο, κάποια από αυτά μπορούν να αποτελέσουν σπουδαίες πηγές πληροφοριών, αφού έχουν την δυνατότητα πρόσβασης σε μεγάλο αριθμό δεδομένων.

Το οικομουσείο αποτελεί συχνά μια υπαίθρια περιοχή ιστορικού, μορφολογικού κάλλους που έχει δημιουργηθεί από τον άνθρωπο ή/και τα φυσικά φαινόμενα στο πέρασμα το χρόνου. Δεν περιορίζεται ως χώρος όπως τα κοινά μουσεία και η επαφή του επισκέπτη με το φυσικό περιβάλλον προσδίδει ένα επιπλέον ενδιαφέρον στην εμπειρία της επίσκεψης.

### 2.3.2 Θεσμικό - νομικό πλαίσιο.

Περνώντας στο θεσμικό κομμάτι και τον τρόπο που μπορούν να ταξινομηθούν ανάλογα με το νομικό πλαίσιο προκύπτουν τέσσερις κατηγορίες: μουσεία ως τμήματα σε νομικά πρόσωπα, μουσεία ως παραρτήματα, μουσεία ως μη κερδοσκοπικοί ή φιланθρωπικοί οργανισμοί και τέλος ιδιωτικά μουσεία. Θα αναλυθούν συνοπτικά δημιουργώντας ένα πίνακα με τα κύρια χαρακτηριστικά τους.

| <b>Μουσεία</b>   | Τμήματα σε νομικά πρόσωπα                                        | Παραρτήματα                                                                                          | Μη κερδοσκοπική ή φιλανθρωπική οργάνωση                                      | Ιδιωτικά                          |
|------------------|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Στελέχωση</b> | Δημόσιους λειτουργούς ή άτομα του νομικού προσώπου που υπάγονται | Δημόσιους λειτουργούς ή άτομα του μουσείου ή μέσω πρόσληψης                                          | Άτομα που έχουν επιλεγεί από το Συμβούλιο.                                   | Από προσωπικό ιδιωτικού χαρακτήρα |
| <b>Διεύθυνση</b> | Από τον οργανισμό που υπάγεται                                   | Από το συμβούλιο διοίκησης όπου αποτελείται από αντιπροσώπους του μουσείου ή άτομα από το ευρύ κοινό | Συμβούλιο όπου έχει εκλεγεί από τα μέλη του οργανισμού ή από διορισμένα μέλη | Από τον ιδιοκτήτη                 |
|                  | Από τον οργανισμό                                                | Μέσω ετήσιας επιχορήγησης,                                                                           | Από τον δημόσιο ή                                                            | Από έσοδα ή από τον               |

|                          |                       |                                |                                 |                          |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| <b>Χρηματοδότηση</b>     | που υπάγεται          | από άλλους φορείς ή το δημόσιο | ιδιωτικό τομέα χωρίς περιορισμό | ιδιοκτήτη                |
| <b>Θετικά ή Αρνητικά</b> | Δεν υπάρχει αυτονομία |                                |                                 | Δεν προσελκύει εθελοντές |

Πίνακας 2. Θεσμικό πλαίσιο μουσείων<sup>16</sup>

Βάσει των παραπάνω προκύπτει ότι το μουσείο μπορεί να ταξινομηθεί ανάλογα με τις ανάγκες και τους σκοπούς που επιθυμεί να εξυπηρετήσει. Το θεματικό πλαίσιο δείχνει τον ουσιαστικό σκοπό της συλλογής που διαθέτει, ενώ το θεσμικό - νομικό την νομική φύση απέναντι στο κράτος, τις οικονομικές του δραστηριότητες και την στελέχωση.

Περνώντας στα νοσοκομεία θα παρατεθούν εν συντομία χαρακτηριστικά και κριτήρια ταξινόμησης.

- Στην πλειοψηφία η ιδιοκτησία και η λειτουργία τους στις περισσότερες χώρες του κόσμου είναι κυρίως κρατική.
- Υπάρχουν δημόσια και ιδιωτικά νοσοκομεία.  
Υπάρχουν νοσοκομεία που συνεργάζονται με πανεπιστήμια.
- Η χρηματοδότηση για την λειτουργία τους προέρχεται από το κράτος.
- Υπάρχουν υποδιαιρέσεις στην βαθμίδα της διοίκησης ανάλογα με τα τμήματα κάθε νοσοκομείου, ωστόσο την οικονομική διαχείριση εκτελεί ο γενικός διευθυντής.
- Τα γενικά νοσοκομεία παρέχουν βασικές υπηρεσίες υγείας. Η δομή, το προσωπικό και οι παροχές εμπίπτουν σε περιστατικά βραχείας νοσηλείας.
- Ενώ υπάρχουν και εξειδικευμένα νοσοκομεία όπου μεταφέρονται οι ασθενείς από τα γενικά όταν χρειάζεται για μακροχρόνια νοσηλεία.

Καταλήγοντας τα κριτήρια ταξινόμησης μουσείων και νοσοκομείων είναι ξεχωριστά. Ανάλογα με το είδος του φορέα, την χρηματοδότηση που δέχεται, την εσωτερική οργάνωση της διοίκησης φαίνεται ότι υπάρχουν χαρακτηριστικά που μπορούν συνδυαστικά να χρησιμοποιηθούν με στόχο την δημιουργία μουσείου στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας.

Στην περίπτωση του γενικού νοσοκομείου Κέρκυρας έχουμε τα εξής χαρακτηριστικά που μπορούν να συνδυαστούν για την δημιουργία μουσείου. Αρχικά το νοσοκομείο βρίσκεται σε ένα πολυσύχναστο από τουρίστες νησί, αλλά και ο γενικός πληθυσμός είναι αρκετά μεγάλος, άρα η επισκεψιμότητα είναι αυξημένη. Το Ιόνιο πανεπιστήμιο από την άλλη με το τμήμα αρχαιονομία, βιβλιοθηκονομίας και μουσειολογίας μπορεί να βοηθήσει στην δημιουργία τμήματος μουσείου. Η δημιουργία μουσείου μπορεί να αναβαθμίσει τον χώρο του νοσοκομείου και να του προσδώσει το επιπλέον χαρακτηριστικό ότι οι ασθενείς κατά την παραμονή τους εκεί μπορούν να έρθουν σε επαφή με αντικείμενα, να ξεναγηθούν και η νοσηλεία να γίνει ευχάριστη και δημιουργική.

<sup>16</sup> Dexter-Lord, G. and Lord, B. (2018). *Εγχειρίδιο διοίκησης μουσείων*. Αθήνα: Δίαιγμα, σελ. 14-18.

## 2.4 Μουσεία επιστημών

Τα μουσεία επιστημών αποτελούν ένα ιδιαίτερο τύπο μουσείων λόγω της εξειδικευμένης φύσης τους. Οι χώροι έκθεσης είναι διαδραστικοί σε σχέση με άλλα μουσεία, για αυτόν τον λόγο καλούνται να συμβαδίζουν στις τάσεις και στις εξελίξεις της εποχής συνάμα με το περιεχόμενό τους. Στην προσπάθεια αυτή τα μουσεία επιστημών χρειάζονται στήριξη από μεγάλους φορείς που μπορούν να τους παρέχουν προνόμια και οφέλη. Θα αναλύσουμε τέσσερις φορείς, όπου τα μουσεία μπορούν να υπαχθούν, με σκοπό να τα κατευθύνουν προς την εξέλιξη και να προωθήσουν το έργο τους. Αυτοί είναι: ο οργανισμός Science Europe, το δίκτυο ευρωπαϊκών οργανισμών μουσείων (Network of European Museums Organizations, NEMO), το διεθνές συμβούλιο των μουσείων (International Council of Museums, ICOM) και το ευρωπαϊκό δίκτυο επιστημονικών κέντρων και μουσείων (European Network Science Centers and Museums).

Συνηθίζεται η συλλογή των μουσείων επιστημών να αποτελείται από αντικείμενα τα οποία είναι προς έκθεση και συνάμα κατασκευές - πειράματα προς επίλυση μέσω των οποίων οι επισκέπτες μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα νόμους της φυσικής και άλλα τεχνολογικά επιτεύγματα. Η εμπειρία της εκμάθησης μέσω της πράξης είναι μια διαφορετική οπτική εξετάζοντας τα μουσεία παρατηρείται μια μονόπλευρη δράση, ο επισκέπτης διαβάζει μια λεζάντα και βλέπει μπροστά του το έκθεμα, ενώ στα μουσεία επιστημών υπάρχει δράση, αντίδραση και ένα αποτέλεσμα μέσω του οποίου ο επισκέπτης μπορεί να αφομοιώσει καλύτερα την πληροφορία που δέχθηκε. Ως παραδείγματα μπορούμε να πάρουμε το <sup>17</sup>NOHSIS - κέντρο διάδοσης επιστημών και μουσείο τεχνολογίας, που βρίσκεται στην Θεσσαλονίκη και το <sup>18</sup>Nemo science center στο Άμστερνταμ. Στα δύο μουσεία υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά στον τρόπο έκθεσης των συλλογών, όπου ο επισκέπτης μπορεί να αγγίξει, να παίξει και να αλληλεπιδράσει με τα εκθέματα. Στο πρώτο μπορεί να μετρήσει το βάρος του υποθέτοντας πως βρίσκεται σε έναν διαφορετικό πλανήτη από την γη χρησιμοποιώντας μια στρογγυλή κατασκευή με ειδικά ρυθμισμένες ζυγαριές και το όνομα κάθε πλανήτη.



Εικόνα 1. Κατασκευή “το πλανητικό σύστημα και το βάρος της μάζας σε κάθε πλανήτη”

<sup>17</sup> NOHSIS - Κέντρο διάδοσης επιστημών και μουσείο τεχνολογίας. NOESIS: Αρχική Σελίδα. Διαθέσιμο στο: <https://www.noesis.edu.gr/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

<sup>18</sup> NEMO science museum. NEMO Science Museum in Amsterdam. Διαθέσιμο στο: <https://www.nemosciencemuseum.nl/en/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Στο δεύτερο μπορεί να παίξει μαθαίνοντας και χρησιμοποιώντας ανανεώσιμες πηγές ενέργειας για να μετακινήσει ένα αντικείμενο σε μια κατασκευή ή να παρακολουθήσει την “αλυσιδωτή αντίδραση”, μια κατασκευή η οποία καταλαμβάνει μεγάλο χώρο όπου αντικείμενα διαφόρων ειδών έχουν στηθεί με τρόπο ώστε όταν το ένα ακουμπά το άλλο να υπάρχει αλυσιδωτή αντίδραση (όπως εμφανίζεται και στην εικόνα που ακολουθεί).



Εικόνα 2. Κατασκευή “αλυσιδωτή αντίδραση”

Αποδεικνύεται, λοιπόν, ότι για να υπάρχει εξέλιξη στο συγκεκριμένο τύπο μουσείων η δια βίου μάθηση είναι απαραίτητη, ώστε να μπορούν να προωθούν στο κοινό –όσο αυτό είναι εφικτό- τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις.

Τα βασικά ερωτήματα που θα απαντήσουμε είναι: η ονομασία και έτος ίδρυσης, το είδος του φορέα που αντιπροσωπεύουν, 1 ποιόι μπορούν να συμμετέχουν, 2 το όφελος των συμμετεχόντων, 3 ποιά είναι η αλληλεπίδραση αυτών με τα μουσεία, 4 τι προσφέρουν στα μουσεία. Συμβουλευόμενοι το διαδικτυακό λεξικό του Cambridge θα αποφασηγίσουμε τους όρους: σύνδεσμος, δίκτυο, επιτροπή, ώστε να κατανοήσουμε τους παρακάτω φορείς.

- ◆ Σύνδεσμος είναι ένα σύνολο ανθρώπων που δουλεύουν μαζί σε έναν κοινό οργανισμό για συγκεκριμένο σκοπό.
- ◆ Δίκτυο είναι ένα σύνολο ανθρώπων ή οργανισμών σε διαφορετικά μέρη που δουλεύουν μαζί και μοιράζονται πληροφορίες.

Επιτροπή είναι μία μικρή ομάδα ανθρώπων επιλεγμένοι από έναν μεγαλύτερο οργανισμό και είτε παίρνουν αποφάσεις ή συλλέγουν πληροφορίες για αυτόν.

Ο οργανισμός Science Europe<sup>19</sup> ιδρύθηκε το 2011 και είναι ένας σύνδεσμος που απαρτίζεται από 41 μέλη, υπάγεται στο διοικητικό συμβούλιο της επιστήμης της Ευρώπης, όπου από κοινού αποφασίζουν για τον σύνδεσμο.

1. Μπορούν να συμμετέχουν:
  - εθνικοί, δημόσιοι οργανισμοί που πραγματοποιούν έρευνα ή/και χρηματοδοτούν γι' αυτήν μπορούν να γίνουν μέλη του συνδέσμου.
2. Το όφελος των μελών είναι ότι συνεργάζονται μαζί του με σκοπό την καλύτερη έκβαση των ερευνών.
3. Η αλληλεπίδραση με τα μουσεία επιτυγχάνεται αφού:
  - αποτελεί τον συνδετικό κρίκο μεταξύ των μελών που διαθέτει βοηθώντας τα να επικοινωνούν μεταξύ τους για την καλύτερη έκβαση των ερευνών και ανακοινώνει τα αποτελέσματα μέσα από το ετήσιο συμπόσιο που διοργανώνει.
  - ο σύνδεσμος συλλέγει επιστημονική γνώση με σκοπό την παράδοσή της στην κοινωνία συνυπολογίζοντας όλα τα οφέλη αυτής.
4. Η προσφορά του στα μουσεία είναι να:
  - συλλέγει αδιάκοπα διαφορετικές απόψεις, συμβουλές και τις προσαρμόζει στην ποικιλομορφία των δραστηριοτήτων της.

Το δίκτυο ευρωπαϊκών οργανισμών μουσείων<sup>20</sup> (Network of European Museums Organizations, NEMO) ιδρύθηκε το 1992 με ανεξάρτητη δράση και αντιπροσωπεύει την μουσειακή κοινότητα των μελών του ευρωπαϊκού συμβουλίου αναγνωρίζοντας την κοινωνική αξία των μουσείων εκπαιδευτικά, οικονομικά και πολιτισμικά.

1. Υπάρχουν τέσσερα είδη μελών που μπορούν να συμμετέχουν στο δίκτυο:
  - *πλήρες μέλος* ένα ανά ευρωπαϊκή χώρα και απευθύνεται σε φορείς που είναι υπεύθυνοι για μουσεία.
  - *Μέλη δικτύου* απευθύνεται σε οργανισμούς, επιτροπές, συνδέσμους, δίκτυα που εκπροσωπούν πάνω από ένα μουσεία.
  - *Μεμονωμένοι οργανισμοί* όπως μουσεία, ομάδες ενδιαφέροντος, οργανισμούς που εξυπηρετούν συμφέροντα των μουσείων.
  - *Επιχειρήσεις που σχετίζονται με το μουσείο* αποτελεί μια νέα προσθήκη μέλους όπου δημιουργήθηκε το 2020 ως αποτέλεσμα των αυξημένων αιτήσεων για συμμετοχή από επιχειρήσεις που σχετίζονται με μουσεία.
2. Τα οφέλη των συμμετεχόντων είναι πολλά:
  - δωρεάν συμμετοχή σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες με στόχο την ανάπτυξη των επαγγελματικών δεξιοτήτων σε διεθνές επίπεδο.
  - Εγγραφή σε ομάδες εργασίας για εκπαίδευση και δικτύωση με επιπλέον όφελος τις δωρεάν επισκέψεις για μελέτη.
  - Όσοι πάρουν μέρος στην γενική συνέλευση μπορούν να συμμετέχουν δωρεάν δύο μέλη του προσωπικού τους στην ετήσια ευρωπαϊκή σύσκεψη των μουσείων και έκπτωση για επιπλέον συμμετέχοντες.
  - Καθιέρωση συνεργασιών, επαφής με μουσεία εκτός συνόρων και επιπλέον εξατομικευμένη υποστήριξη.

<sup>19</sup> Science Europe. Science Europe. Διαθέσιμο στο: <https://www.scienceeurope.org/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

<sup>20</sup> Network of European Museum Organisations. Home: NEMO - Network of European Museum Organisations. Διαθέσιμο στο: <https://www.ne-mo.org/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

- Λήψη πληροφοριών και συνεχής ενημέρωση για σχετικές πολιτικές στην ευρωπαϊκή ένωση, χρηματοδοτικά προγράμματα, συναφή ενέργειες και τρέχουσες τάσεις στα μουσεία.
- Προώθηση της δουλειάς του μουσείου παγκοσμίως.

Τέλος, το μουσείο μπορεί να χρησιμοποιεί το λογότυπο της συμμετοχής του στο NEMO που εκπροσωπεί ευρωπαϊκά τα μουσεία.

3. Η αλληλεπίδραση του NEMO με τα μουσεία είναι πως:

- μοιράζεται πληροφορίες ευκαιρίες συνεργασίας με τους συμμετέχοντες.

4. Η προσφορά του στα μουσεία είναι:

- η σύνδεση με τους εθνικούς οργανισμούς αυτών
- βοηθά στην ψηφιακή ανάπτυξη που έχει θέσει η Ευρωπαϊκή Ένωση
- αξιοποιεί την δια βίου μάθηση του προσωπικού του μουσείου με στόχο την ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων με αποτέλεσμα την βέλτιστη εμπειρία των επισκεπτών.

Το διεθνές συμβούλιο των μουσείων (International Council of Museums, ICOM) δημιουργήθηκε μεταξύ 1946- 1947. Με το πέρασμα των χρόνων εξελίχθηκε με βάση τις ανάγκες που είχαν οι επαγγελματίες του χώρου, έτσι το 1972 ιδρύει μια διεθνή επιτροπή για μουσεία και συλλογές που αφορούν την επιστήμη και τις τεχνολογίες (ICOM International Committee for Museums and Collections of Science and Technology, CIMUSET<sup>21</sup>).

1. Για να γίνει κάποιος μέλος του CIMUSET, θα πρέπει πρώτα να έχει γίνει μέλος του ICOM,

- στη συνέχεια υπάρχει η δυνατότητα να γίνει κάποιος μέλος ατομικά αρκεί να εργάζεται ή να έχει εργαστεί ως προσωπικό, επαγγελματίας ή συμβουλευτικά σε μουσείο, ωστόσο δεν αφορά άτομα που προωθούν εξοπλισμό ή άλλα προϊόντα για μουσεία.
- Η δεύτερη δυνατότητα συμμετοχής είναι ως θεσμικό μέλος και αυτό αφορά οργανισμούς όπου ανήκουν ή εξαρτώνται από μουσεία και πληρούν τα κριτήρια του ορισμού που έχει συντάξει ο ICOM για το μουσείο.

2. Τα μέλη έχουν την δυνατότητα να διευρύνουν τα σύνορα και να χτίσουν ένα δικό τους δίκτυο παγκοσμίως. Η σύνδεση με ειδικούς από όλο τον κόσμο και οι διασκέψεις που διοργανώνονται ετησίως είναι το κλειδί της εξέλιξης και την εκπλήρωση των στόχων.

3. Το ICOM έχει δημιουργήσει το ICOMMUNITY ένα forum με σκοπό την παροχή πληροφοριών, ανταλλαγή απόψεων και γνώσεων μεταξύ των εργαζομένων των μουσείων. Τα μέλη μπορούν να ανταλλάσσουν επιστημονικές πληροφορίες, να υλοποιούν έργα κοινού ενδιαφέροντος, να καταρτίζονται επαγγελματικά συμμετέχοντας σε διεθνείς επιτροπές του ICOM.

4. Όλα τα παραπάνω διεξάγονται πάντα με την ορθή χρήση της πολιτικής του ICOM, ωστόσο η επιτροπή παρέχει επιπλέον συμβουλές σε αυτόν στο ειδικό επίπεδο που ασχολείται.

<sup>21</sup> CIMUSET ICOM International Committee for Museums and Collections of Science and Technology. CIMUSET ICOM International Committee for Museums and Collections of Science and Technology. Διαθέσιμο στο: <http://cimuset.mini.icom.museum/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2020]

Το Ευρωπαϊκό δίκτυο επιστημονικών κέντρων και μουσείων ECSITE<sup>22</sup> (European Network Science Centers and Museums) ιδρύθηκε το 1989. Συνδέει τα επιστημονικά κέντρα και τα μουσεία.

1 Τα μέλη κατατάσσονται σε τρεις κατηγορίες:

- τα *πλήρη μέλη* όπου μπορούν να είναι επιστημονικοί μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί και να βρίσκονται στην Ευρώπη.
- Μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί που βρίσκονται εκτός Ευρώπης αποτελούν τα *συνδεδεμένα μέλη*.
- Τέλος, τα *υποστηριζόμενα μέλη* που είναι επιστημονικοί κερδοσκοπικοί οργανισμοί.

2. Ανάμεσα στα οφέλη των συμμετεχόντων είναι

- οι εκπώσεις (σε επιμορφωτικά προγράμματα, έξοδα εγγραφής),
- δωρεάν παροχή του περιοδικού
- δυνατότητα προώθησης των δράσεων στα φόρουμ των μελών.

3. Ένας από τους βασικούς στόχους του δικτύου είναι

- η ανταλλαγή απόψεων, γνώσεων και οι συνεργασίες μεταξύ των μελών εμπνέοντας ο ένας τον άλλο.

4. Κύριες αρμοδιότητες είναι

- οι ανοιχτές συζητήσεις,
- η συνεργασία,
- η ανταλλαγή ιδεών,
- συμμετοχή και συμβολή των πολιτών στην επιστήμη μέσα από έρευνες, συνέδρια
- φέροντας κοντά την κοινότητα με τις επιστημονικές ομάδες - μέλη του δικτύου, έτσι τα μέλη έχουν την ξεχωριστή ευκαιρία να έρθουν πιο κοντά στην κοινότητα με όλα τα οφέλη που συνεπάγεται αυτή η επαφή.

Αποδεικνύεται, λοιπόν, ότι υπάρχουν αρκετά κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ των φορέων. Τα μουσεία επιστημών μέσα από επιμορφωτικά προγράμματα, συχνές συναντήσεις και συνεχής διάλογους γίνονται πιο ανταγωνιστικά, δημιουργούν καινούριες εμπειρίες για το κοινό και έχουν έναν σύμμαχο στην εξέλιξή τους. Έτσι μπορεί και το νοσοκομείο να συμμετάσχει, να εξελιχθεί εντάσσοντας ένα εκπαιδευτικό μουσείο στο κτήριο του και παράλληλα να βοηθηθεί από φορείς για την ανάδειξή του.

Τα νοσοκομεία γενικότερα κατέχουν εργαλεία και εξοπλισμό που αντικαθίσταται ανά καιρούς. Αυτά τα παλαιά αντικείμενα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως έκθεση του μουσείου. Η αλληλεπίδραση των ασθενών, επισκεπτών είναι αυτή που θα το κάνει ξεχωριστό. Όλα αυτά βέβαια θα επιτευχθούν με σωστό πλάνο και οργάνωση όπου οι παραπάνω φορείς μπορούν να συνεισφέρουν.

<sup>22</sup> Ecsite. Ecsite | The European network of science centres and museums. Διαθέσιμο στο: <https://www.ecsite.eu/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

## 2.5 Τεχνολογίες και υπηρεσίες μουσείων επιστημών

Σε μια κοινωνία όπου η τεχνολογία αποτελεί μέρος της καθημερινότητάς των ανθρώπων, τα μουσεία μπορούν να κερδίσουν από αυτήν. Η τεχνολογία στην σύγχρονη εποχή αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας του κάθε ανθρώπου. Τόσο ο χρόνος που αφιερώνει ο άνθρωπος στο κινητό τηλέφωνο, τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές, όσο και οι ανάγκες της σύγχρονης ζωής, τον έχουν οδηγήσει στην εξοικείωση με αυτά. Τα ερεθίσματα που δέχεται είναι πολλά με αποτέλεσμα να αυξάνονται οι απαιτήσεις του κοινού για περισσότερες πληροφορίες. Τα μουσεία μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτό ως πλεονέκτημα και να εντάξουν τις νέες τεχνολογίες στο πλάνο ξενάγησης. Στόχος των μουσείων είναι να μπορεί να προσελκύει περισσότερους επισκέπτες.

Οι υπηρεσίες που προσφέρει ένα μουσείο είναι αρκετές και όλες μαζί έχουν κοινό σκοπό να προσφέρουν μια ολοκληρωμένη εμπειρία στον επισκέπτη. Το προσωπικό στην υποδοχή, το πωλητήριο, το εστιατόριο - καφέ αποτελούν μια ιδανική ολοκληρωμένη εμπειρία. Στις υπηρεσίες μουσείων θα μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε το ανθρώπινο δυναμικό, την εξυπηρέτηση που μπορεί να προσφέρει και το αναντικατάστατο κομμάτι της άμεσης επικοινωνίας που έχει ο επισκέπτης κατά την άφιξή του. Ωστόσο, είναι ανάγκη να εξεταστούν στην παρούσα εργασία υπηρεσίες που έχουν σχέση με την τεχνολογία που έχει το μουσείο για την εξυπηρέτηση- ξενάγηση και την αλληλεπίδραση που έχουν με το κοινό και πώς μπορούν να συμβάλουν στην εμπειρία κατά την περιήγηση του επισκέπτη στο μουσείο.

Ξεκινώντας την είσοδό του στο μουσείο ο επισκέπτης θα ρωτήσει πληροφορίες για την περιήγησή του στον χώρο και σε αυτό θα τον εξυπηρετήσει το προσωπικό στην υποδοχή. Η ξενάγηση του μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους. Στη συνέχεια, ενδεχομένως να θέλει να επισκεφθεί το εστιατόριο – αναψυκτήριο, για να περάσει και εκεί χρόνο μέχρι να συνεχίσει την περιήγησή του ή και να ολοκληρώσει την επίσκεψή του. Τέλος, το πωλητήριο είναι άλλη μια υπηρεσία που ο επισκέπτης μπορεί να προμηθευτεί αναμνηστικά αντικείμενα και δώρα, ώστε να θυμάται την επίσκεψή του. Όλα αυτά αποτελούν την ιδανική επίσκεψη σε ένα μουσείο. Υπάρχουν, ωστόσο, τεχνολογίες που προσφέρουν υπηρεσίες για την ξενάγηση και εξυπηρέτηση του επισκέπτη.

Τα μουσεία δεν έχουν μόνο την ανάγκη από νέους επισκέπτες αλλά και τη δημιουργία σχέσης χρήστη – μουσείου, ώστε να αποτελέσει ένα χώρο δια βίου μάθησης. Οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να προσελκύσουν τον επισκέπτη και να τον φέρουν σε επαφή με το μουσείο χρησιμοποιώντας τρόπους πιο ελκυστικούς. Βασικά χαρακτηριστικά στις τεχνολογίες θα πρέπει να είναι η αλληλεπίδραση και η διαδραστικότητα, προσφέροντας έτσι στον επισκέπτη μια πολυδιάστατη εμπειρία. Η περιήγηση στο χώρο θα μπορούσε να γίνεται μέσω εφαρμογής από το κινητό τηλέφωνο του επισκέπτη ή tablet που θα παρέχει το ίδιο το μουσείο. Με τα πολυμέσα της εφαρμογής που περιηγείται, ο επισκέπτης θα μπορέσει να κατανοήσει πιο εύκολα τα εκθέματα και να αλληλεπιδράσει με έναν διαφορετικό και ξεχωριστό τρόπο.

Καθώς έγινε αναφορά των βασικών χαρακτηριστικών που πρέπει να έχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι σκόπιμο να αναφερθούν μερικές από τις οποίες συναντά κάποιος σε ένα μουσείο, να αναλυθεί η χρησιμότητα και τα οφέλη που προσφέρουν.

Α) Το πιο συχνό εργαλείο είναι οι συσκευές ακουστικής ξενάγησης<sup>23</sup>, όπου ο επισκέπτης δέχεται πληροφορίες επιλέγοντας την γλώσσα που θέλει, ενώ στέκεται μπροστά σε ένα έκθεμα. Αποτελεί μια εύκολη εναλλακτική στην ξενάγηση και περιήγηση στον χώρο, ωστόσο υπάρχουν άλλες τεχνολογίες που έχουν μεγαλύτερη αλληλεπίδραση με τον χρήστη και προσφέρουν περισσότερα.

Β) Εφαρμογές που απευθύνονται σε κινητά τηλέφωνα ή tablet παρέχουν πληροφορίες αλλά μπορούν να συμπεριλάβουν και παιχνίδια. Είναι μία εναλλακτική και αν συνδυαστεί με επιπλέον παραμέτρους όπως η ηλικία μπορούν να έχουν πιο στοχευμένο αποτέλεσμα.

Γ) Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για επιμορφωτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα οποία έχουν την θεματική του μουσείου και ο επισκέπτης να μπορεί να λάβει πληροφορίες με έναν πιο ευχάριστο τρόπο.

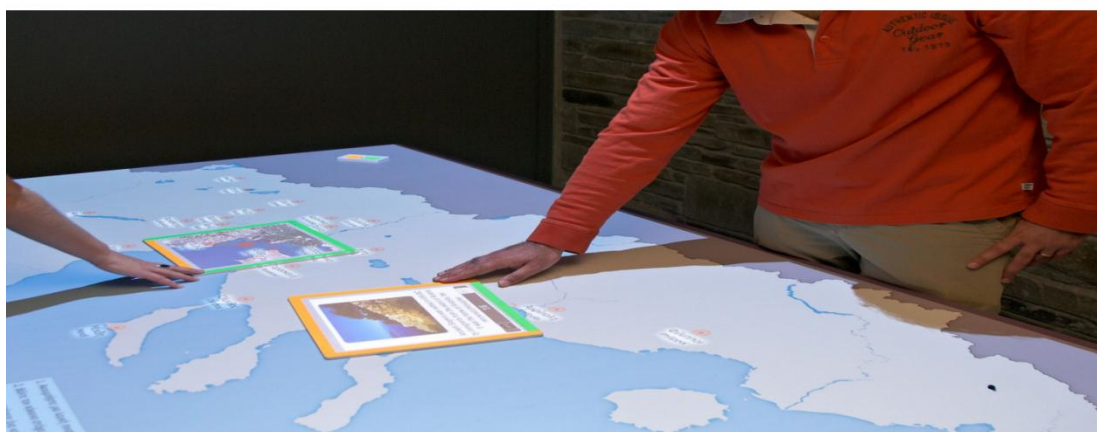
Δύο μεγάλα μουσεία και επιστημονικά κέντρα το Nemo science center στην Ολλανδία και το ΝΟΗΣΙΣ στην Θεσσαλονίκη έχουν πληθώρα τεχνολογικών παραδειγμάτων που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο επισκέπτης κατά την επίσκεψή του. Θα δοθεί ωστόσο και ένα παράδειγμα από το αρχαιολογικό μουσείο Θεσσαλονίκης.

Δ) Οι εικονοπροβολείς είναι ένα εργαλείο προβολής εικόνων και βίντεο, ωστόσο συνδυασμένο με άλλες τεχνολογίες μπορεί να γίνει ένα διαδραστικό μέσο.

Παράδειγμα στο αρχαιολογικό μουσείο Θεσσαλονίκης υπάρχει μια αίθουσα όπου ένας εικονοπροβολέας αντικατοπτρίζει επάνω σε μία οριζόντια επιφάνεια έναν χάρτη του αρχαίου πολιτισμού. Υπάρχουν επάνω του σημεία που ακουμπώντας τα ο επισκέπτης εμφανίζονται περισσότερες πληροφορίες για την περιοχή, τον πολιτισμό.

Είναι μια διαφορετική προσέγγιση στην μετάδοση πληροφοριών και εξυπηρετεί και το διαδραστικό κομμάτι που είναι ζητούμενο. Παρόμοιος εικονοπροβολέας βρίσκεται στο NEMO science center και προβάλλεται βίντεο ο πλανήτης Γη από το διάστημα.

Οι επισκέπτες πρέπει να συνεργαστούν κρατώντας ο καθένας ορθογώνιες επιφάνειες σαν “ασπίδες” και να αποτρέψουν την “εισβολή” επικίνδυνων υλών στην ατμόσφαιρα της Γης. Τόσο η εικόνα όσο και το βίντεο φαίνεται να προσφέρουν ξεχωριστή εμπειρία.



Εικόνα 3. Κατασκευή “Διαδραστικός χάρτης του αρχαίου πολιτισμού”

<sup>23</sup> Το μουσείο της Ακρόπολης. Ακουστική ξενάγηση | Επίσημος ιστοχώρος. Διαθέσιμο στο: <https://www.theacropolismuseum.gr/akoustiki-xenagisi> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Ε) Ο προσομοιωτής είναι άλλο ένα μέσο όπου μπορεί να παρουσιάσει στον χρήστη μια πραγματική κατάσταση σε διαμορφωμένο περιβάλλον για να γίνει όσο το δυνατόν πιο αληθινό. Παράδειγμα στο ΝΟΗΣΙΣ ο επισκέπτης μπορεί να «κάνει βόλτα» στο Σινικό<sup>24</sup> τείχος και την αρχαία αγορά της Κίνας με παραδοσιακή άμαξα. Ουσιαστικά είναι μια ταινία σε συνδυασμό με χρήση τρισδιάστατων γυαλιών, η εμπειρία γίνεται πιο ζωντανή αφού οι θέσεις που κάθεται ο επισκέπτης κουνιούνται σύμφωνα με την κίνηση του βίντεο.

Ζ) Προσχέδια διάφορων κατασκευών όπου μπορεί ο επισκέπτης να περιεργαστεί και να μάθει με την αλληλεπίδραση που θα έχει με αυτά. Παράδειγμα στο ΝΕΜΟ υπάρχουν κλειστές κατασκευές όπου ο επισκέπτης με την χρήση μοχλών<sup>25</sup> κινεί διάφορα εξαρτήματα μέσα σε αυτήν. Κατανοεί την δύναμη του αέρα, του νερού, της βαρύτητας κατανέμοντας την κάθε ενέργεια στο σημείο που υποδεικνύεται και πετυχαίνοντας την σωστή ολοκλήρωση της διαδικασίας.



Εικόνα 4. Κατασκευή “χρησιμοποίησε τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας”

Όλα τα παραπάνω είναι τεχνολογίες στην διάθεση των μουσείων, ψηφιακές ή μη. Είναι φανερό ότι κάθε μουσείο μπορεί να εντάξει κάποιου είδους τεχνολογία στο πρόγραμμά περιήγησης, να επωφεληθεί και χωρίς ιδιαίτερο πάντα κόστος. Η χρήση τους μάλιστα μπορεί να αυξήσει την επισκεψιμότητα του κοινού. Οι υπηρεσίες που προσφέρει σε συνδυασμό με τις τεχνολογίες μπορούν να το κάνουν ανταγωνιστικό σε άλλες εμπειρίες που συχνά επιλέγει ο επισκέπτης.

Το νοσοκομείο όπως αναφέρθηκε και παραπάνω έχει εργαλεία που δεν χρησιμοποιεί. Μέσω τη ανάδειξης αυτών μπορεί να προσφέρει υπηρεσίες στο κοινό

<sup>24</sup> ΝΟΗΣΙΣ - Κέντρο διάδοσης επιστημών και μουσείο τεχνολογίας. Σινικό τείχος - Noesis. Διαθέσιμο στο: <https://www.noesis.edu.gr/schools/siniko-teixos/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

<sup>25</sup> NEMO science museum. Energize - Exhibitions - NEMO Science Museum. Διαθέσιμο στο: <https://www.nemosciencemuseum.nl/en/activities-at-nemo/exhibitions/energize/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

του. Η παρουσίαση, ξενάγηση στην έκθεση και στα αντικείμενα είναι μια βασική υπηρεσία που μπορεί να προσφέρει το μουσείο- νοσοκομείο στους επισκέπτες- ασθενείς. Με σωστή διαχείριση των αντικειμένων, όπως μέσα από την ψηφιοποίηση, έκθεση και με κατάλληλη διαχείριση τεχνολογιών μπορεί να παρουσιάσει με εικονοπροβολείς την ιστορία των αντικειμένων, με προσχέδια μηχανημάτων να φέρει σε επαφή το κοινό του και στην διαδικασία να τα περιεργαστούν, ηλεκτρονικούς υπολογιστές για επιπλέον αναζήτηση πληροφοριών. Αυτή μπορεί να είναι μια ολοκληρωμένη προσέγγιση της έκθεσης χρησιμοποιώντας τεχνολογίες και τις ανάλογες υπηρεσίες.

## 2.6 Μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα

Τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα είναι ένας σχετικά νέος τρόπος προσέγγισης των μουσείων και των εκθέσεων γενικότερα. Στο πέρασμα των χρόνων η αξία των μουσείων έχαιρε βαρύνουσας σημασίας σε σχέση με τον εκπαιδευτικό τους χαρακτήρα. Έτσι, δημιουργήθηκαν νέες προσδοκίες από αυτά. Τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα είναι το κλειδί στην πληρέστερη κατανόηση των μουσείων από το ευρύ κοινό, ένας ευφάνταστος τρόπος να μνησθεί κάποιος στον κόσμο των μουσείων ευχάριστα και συνάμα αποκτώντας εμπειρίες και γνώση.

Ανατρέχοντας στην εποχή του Διαφωτισμού παρατηρείται ότι αναθεωρούνται και προστίθενται αξίες ιδανικά και αντιλήψεις. Ο Διαφωτισμός<sup>26</sup> διαδραματίστηκε μεταξύ 17ου και 18ου αιώνα στην Ευρώπη. Πηγή έμπνευσης υπήρξε η κλασσική λογοτεχνία και η μελέτη αυτής ως απώτερο σκοπό την καλύτερη ποιότητα ζωής του ανθρώπου. Μέσα από συλλογισμούς για καίρια ζητήματα όπως η θρησκεία, ο κόσμος, η πολιτική, οι φιλόσοφοι δημιουργήθηκαν και διανθίστηκαν νέες απόψεις και έννοιες για την εποχή. Απόρροια όλων ήταν η δημιουργία σημείων γνώσης όπως τα πανεπιστήμια και οι βιβλιοθήκες, δίνοντας βαρύτητα στην εκπαίδευση.

Πολλοί ήταν οι φιλόσοφοι που επηρέασαν την εποχή. Ωστόσο, αξίζει να γίνει αναφορά στον Ζαν Ζακ Ρουσσώ και πιο συγκεκριμένα το βιβλίο του «Περί παιδείας ή Εμιλιανός<sup>27</sup>» που θα αποτελέσει πηγή έμπνευσης σε σχέση με το θέμα της ενότητας. Οι απόψεις του για την Παιδεία είναι αρκετά προοδευτικές για την τότε περίοδο, ωστόσο φαίνεται να έχουν αντίκτυπο και στην μουσειοπαιδαγωγική, μια επιστήμη που στόχος της είναι να βοηθήσει τον επισκέπτη και κυρίως τα μικρά παιδιά να γνωρίσουν τον χώρο του μουσείου μέσα από δραστηριότητες και προγράμματα ειδικά διαμορφωμένα στις ανάγκες τους.

Θα παραθέσουμε κάποιες από τις απόψεις του Ζαν Ζακ Ρουσσώ και συνδέοντάς τις με την έννοια της μουσειοπαιδαγωγικής θα έχουμε ως αποτέλεσμα την ερμηνεία της επιστήμης. Κύριο μέλημα του μουσειοπαιδαγωγού είναι η άρτια επιμέλεια και σχεδίαση των προγραμμάτων δίνοντας στον επισκέπτη ακατέργαστη πληροφορία, τα σωστά στοιχεία, ερεθίσματα, για να έρθει σε επαφή, να αγαπήσει την επιστήμη και συνάμα έχοντας στη διάθεσή του τα κατάλληλα εργαλεία, να την ανακαλύψει και να γοητευτεί από αυτό το παιχνίδι. Επιπλέον, οφείλει να δώσει χώρο στον επισκέπτη να παρατηρήσει τα εκθέματα, να αφουγκραστεί τις σκέψεις και τους προβληματισμούς του και να τον βοηθήσει να ανακαλύψει την εν δυνάμει γνώση που μπορεί να αποκομίσει ο καθένας ξεχωριστά. Επομένως, η μουσειοπαιδαγωγική κρύβει μέσα της την έννοια της εκπαίδευσης. Αν η γνώση και τα συμπεράσματα προκύψουν μέσα από την παρατήρηση, τότε σίγουρα το πρόγραμμα θα έχει πετύχει τον σκοπό του.

<sup>26</sup> Britannica. *Reason and religion*. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/event/Enlightenment-European-history/Reason-and-religion> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

<sup>27</sup> Public Library UK (2002). *Public Library UK*. Διαθέσιμο στο: <http://public-library.uk/pdfs/5/419.pdf> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023] Σημείωση: Σελ. 132

Έχοντας στο νου τα παραπάνω αξίζει να σημειώσουμε πέντε βασικά χαρακτηριστικά που θα κάνουν ένα μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα αποτελεσματικό:

Οι αισθήσεις είναι ένας τρόπος άμεσης επαφής με το μουσειακό περιβάλλον. Ο επισκέπτης κατά την διάρκεια της περιήγησης θα χρησιμοποιήσει την αφή, θα αγγίξει εκθέματα (σε περίπτωση που επιτρέπεται), διαδραστικά παιχνίδια που απαιτούν την αφή, θα νιώσει τον χώρο πιο οικείο. Θα χρησιμοποιήσει την ακοή σε δραστηριότητες με μουσική ή στην παρακολούθηση ενημερωτικού οπτικοακουστικού υλικού. Την όραση στο γενικότερο πλαίσιο του μουσείου, ώστε να μπορέσει να κατανοήσει, να λάβει την γνώση και μέσα από το δικό του πρίσμα να καταλήξει σε κάποιο συμπέρασμα, πληροφορία.

Το μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα θα πρέπει να έχει σχεδιαστεί με τρόπο ώστε τα ερεθίσματα που θα δεχθεί ο επισκέπτης και οι δραστηριότητες που θα κάνει να είναι ευφάνταστες και διασκεδαστικές, με αποτέλεσμα την καλύτερη δυνατή εμπειρία.

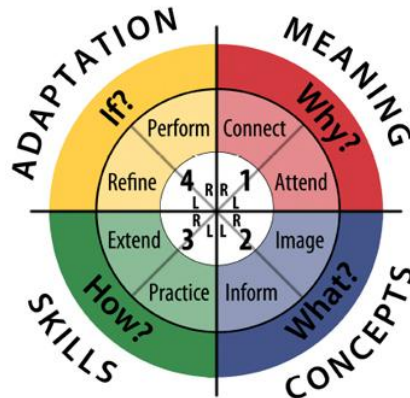
Η ψυχαγωγία είναι ένα σημαντικό κομμάτι και απαραίτητο ώστε ο επισκέπτης να ολοκληρώσει την περιήγησή του ευχάριστα, ωστόσο το μουσείο να είναι ικανό να του προσφέρει κίνητρα για να θέλει να επιστρέψει ανακαλύπτοντας κάτι καινούριο.

Τέλος ο επισκέπτης μαθαίνει χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια αλλά με σωστή καθοδήγηση και οργάνωση όλα τα παραπάνω, αφού έχει δουλέψει μόνος του για να την αποκτήσει. Έτσι φεύγει με τις καλύτερες αναμνήσεις, τις οποίες θα μοιραστεί και θα θέλει να επιστρέψει πάλι για νέα γνώση.

Αναλύοντας τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα είναι χρήσιμο να γίνει αναφορά της διαδικασίας που ακολουθεί ο άνθρωπος δεχόμενος την πληροφορία και την εξέλιξη αυτής. Θα χρησιμοποιηθεί το πλάνο που σχεδίασε ο Bernice McCarthy<sup>28</sup> εξετάζοντας τέσσερις παραμέτρους, οι οποίες διαδέχονται η μια την άλλη καταλήγοντας στην κατασταλαγμένη πληροφορία που έχει πλέον ο επισκέπτης. Το συγκεκριμένο πλάνο είναι χρήσιμο τόσο κατά την δημιουργία ενός μουσειοπαιδαγωγικού προγράμματος όσο και για τον έλεγχο να πληρεί βασικές προϋποθέσεις που να το χαρακτηρίζουν αποδοτικό. Ξεκινώντας ο επισκέπτης έρχεται σε επαφή με διάφορα ερεθίσματα και οι αισθήσεις του τον βοηθούν να συλλέξει πληροφορίες, όπου στη συνέχεια θα δημιουργηθεί η εμπειρία που αποκόμισε από το μουσείο. Θα επεξεργαστεί, θα μετατρέψει αυτά τα ερεθίσματα σε πληροφορίες και η εμπειρία θα γίνει γνώση. Αυτή η διαδικασία απαντάται με τέσσερα ερωτήματα σύμφωνα με το μοτίβο, τα οποία είναι: γιατί; τί; πώς; άν;. Ο επισκέπτης ακούγοντας και λαμβάνοντας ερεθίσματα εμπειρικά στην πρώτη επαφή με το έκθεμα και τον χώρο συναντά το γιατί. Συνεχίζοντας προσπαθεί να αποκωδικοποιήσει τι είναι αυτό που θέλει να εξετάσει και να δώσει απάντηση στο αρχικό ερώτημα συλλέγοντας εικόνες και πληροφορίες. Χρησιμοποιεί τις δεξιότητες ή γνώσεις που ήδη έχει για να επεκτείνει την σκέψη του και να δει πως μπορεί μέσω της εξάσκησης ή ανάλυσης να καταλήξει στο συμπέρασμα του σκεπτικού που ακολούθησε παραπάνω. Απαντώντας στο αν γίνουν οι παραπάνω ενέργειες και υιοθετώντας την καινούρια πληροφορία την κάνει δική του γνώση και εμπειρία.

<sup>28</sup> 4 MAT 4 Learning. What Is The 4MAT - 4MAT Learning Model And Styles. Διαθέσιμο στο: <https://4mat4learning.com.au/what-is-4mat/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου]

Το μοντέλο αναλύθηκε με βάση τις ανάγκες του μουσείου, ωστόσο ο αρχικός σχεδιασμός του απαντά στους διαφορετικούς τύπους χαρακτηριστικών που έχουν οι άνθρωποι για να λαμβάνουν καλύτερα πληροφορίες. Είναι γνωστό ότι ο εγκέφαλος έχει δύο ημισφαίρια τα οποία ανταποκρίνονται σε διαφορετικά ερεθίσματα. Στην παρακάτω εικόνα το μοντέλο χρησιμοποιεί τις συντομογραφίες L (left) για το αριστερό και R (right) για το δεξί ημισφαίριο, έτσι ξεχωρίζει τα ερεθίσματα που λαμβάνει καλύτερα το κάθε ένα απαντώντας τα τέσσερα κύρια ερωτήματα όπως προαναφέρθηκαν. Καταλήγοντας ότι τα ερεθίσματα που δέχεται κάποιος για να λάβει καλύτερα μια πληροφορία πρέπει να ανταποκρίνονται και στα δύο ημισφαίρια.



Εικόνα 5. Μαθησιακοί τύποι

Ας δούμε πως θα μπορούσαν να εφαρμοστούν τα παραπάνω στον χώρο του νοσοκομείου. Αρχικά θα δοθεί βάση στη σωστή σχεδίαση του προγράμματος που θα ακολουθεί ο επισκέπτης. Λόγω της φύσης του το νοσοκομείο χρειάζεται πιο ελκυστικές μεθόδους ώστε ο επισκέπτης- ασθενής να θέλει να λάβει μέρος στην εμπειρία του μουσείου- νοσοκομείου. Οι αισθήσεις όπως προαναφέρθηκε είναι σημαντικό κομμάτι και σε συνδυασμό με το πλάνο 4MAT του Bernice McCarthy δημιουργώντας και απαντώντας στα τέσσερα ερωτήματα μπορεί να καταστεί ένα πρόγραμμα επιτυχημένο. Με επιπλέον βαρύτητα καλείται το μουσείο να προσφέρει εμπειρίες μέσω των αισθήσεων στους επισκέπτες- ασθενείς με ιδιαίτερη βάση στους τελευταίους, όπου η εμπειρία του μουσείου μπορεί να προσφέρει ευχάριστη ανάρρωση, ίσως και ταχύτερη, μέσα από την επαφή, τη διάδραση και εμπειρία του μουσείου.

## 2.7 Ο ρόλος του διαδικτύου, η ψηφιακή παρουσία αυτών και τα κοινωνικά δίκτυα

Το διαδίκτυο έχει καταλάβει σημαντική θέση στην σύγχρονη ζωή των ανθρώπων, είναι ένα μέσο όπου μπορούν να επικοινωνούν, να μαθαίνουν τις νέες εξελίξεις σε όλο τον κόσμο, να μοιράζονται την γνώμη τους. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης συμπεριλαμβάνουν όλα τα παραπάνω. Τα μουσεία μπορούν να γίνουν μέρος της καθημερινότητας χρησιμοποιώντας πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, να προσελκύσουν μεγαλύτερο κοινό και να βρίσκονται σε επαφή με άλλους οργανισμούς.

Πρόσβαση στο διαδίκτυο έχει το σύνολο των ηλεκτρονικών συσκευών που συνδέονται σε αυτό ενσύρματα ή ασύρματα, έτσι πολλά δίκτυα που συνδέονται μεταξύ τους δημιουργούν το διαδίκτυο. Υπάρχουν δύο τύποι δικτύων που μπορούν να συνδέσουν έναν υπολογιστή σε ένα δίκτυο. Τα τοπικής περιοχής δίκτυα (local area networks, LAN<sup>29</sup>) και ευρείας περιοχής δίκτυα (wide-area networks). Το διαδίκτυο δημιουργεί έναν καινούριο “κόσμο” μέσω της τεχνολογίας που φέρνει σε επαφή τους χρήστες του. Η διάδοση του την δεκαετία του 2000 ήταν ραγδαία ώσπου φτάνοντας στο σήμερα το εξήντα τρία τοις εκατό του συνολικού πληθυσμού της γης χρησιμοποιεί το διαδίκτυο. Ο μέσος όρος ημερήσιας χρήσης του διαδικτύου για το έτος 2022<sup>30</sup> είναι τετρακόσια τρία λεπτά, δηλαδή έξι ώρες και σαραντατρία λεπτά. Συνυπολογίζοντας το ποσοστό των χρηστών και την διάρκεια παραμονής είναι εμφανές ότι η χρήση του διαδικτύου καταλαμβάνει μεγάλο μέρος της ζωής των ανθρώπων. Τα ερεθίσματα που δέχονται είναι πολλά και ο αντίκτυπος μεγάλος. Αποτελεί ένα εύκολο μέσο χρήσης που έχει πολλά να προσφέρει, όπως διασκέδαση, μόρφωση, επικοινωνία, διάδραση, εργασία.

Το μουσείο είναι ένας χώρος που έχει δημιουργηθεί με στόχο την προβολή του. Οι εκθέσεις του είναι ειδικά διαμορφωμένες για την προσέλευση κοινού με σκοπό την καλύτερη ξενάγηση σε αυτό. Ωστόσο με το πέρασμα των χρόνων η φυσική παρουσία των επισκεπτών έχει μετατραπεί και σε εικονική. Πολλά είναι τα μουσεία που έχουν ηλεκτρονική παρουσία στο διαδίκτυο. Η χρήση ψηφιακών εικόνων αλλά και οπτικοακουστικού υλικού προσφέρουν μια ξεχωριστή εμπειρία ξενάγησης. Σίγουρα δεν αντικαθιστούν την φυσική προσέλευση του κοινού, όμως φαίνεται χρήσιμο σε ιδιαίζουσες περιπτώσεις όπου ο επισκέπτης δεν έχει την δυνατότητα να παρευρεθεί στο χώρο του μουσείου. Το διαδίκτυο έχει να προσφέρει εξ ίσου θετικά αποτελέσματα, αφού είναι ο διαμεσολαβητής μεταξύ επισκεπτών και μουσείου. Συνήθως ένα μουσείο στεγάζεται σε φυσικό χώρο και συνάμα έχει ηλεκτρονική παρουσία όπου ο επισκέπτης το εξερευνεί μέσω του διαδικτύου. Βασικές πληροφορίες, όπως το ωράριο λειτουργίας, η διεύθυνση, το κόστος των εισιτηρίων, πρέπει να βρίσκονται στην ηλεκτρονική σελίδα του μουσείου. Επιπλέον πληροφορίες μπορούν να βοηθήσουν τον επισκέπτη πριν, κατά την άφιξή του και να κάνουν πιο ευχάριστη την εμπειρία προσφέροντάς του

<sup>29</sup> Hemmendinger, D. (2023, May 12). local area network. Encyclopedia Britannica. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/technology/local-area-network> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

<sup>30</sup> Oberlo (2022). HOW MUCH TIME DOES THE AVERAGE PERSON SPEND ON THE INTERNET?. Διαθέσιμο στο: <https://www.oberlo.com/statistics/how-much-time-does-the-average-person-spend-on-the-internet> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

ευελιξία οργάνωσης. Τέτοιου είδους πληροφορίες αφορούν τους τρόπους επίσκεψης του μουσείου, αν για παράδειγμα εξυπηρετούν μέσα μαζικής μεταφοράς, αν υπάρχει δυνατότητα προπληρωμής εισιτηρίου για αποφυγή αναμονής στην ουρά. Η ύπαρξη επιπλέον εγκαταστάσεων του κτηρίου, όπως το πωλητήριο, η καφετέρια, το εστιατόριο, είναι χρήσιμες για την οργάνωση της επίσκεψης. Πιο εξειδικευμένες πληροφορίες βοηθούν το επισκέπτη να έχει μια διευρυμένη εικόνα κατά την άφιξή του και αυτές είναι αν το μουσείο διαθέτει μόνιμη έκθεση, αν φιλοξενεί κάποια περιοδική, επερχόμενες εκδηλώσεις, άλλες δραστηριότητες. Το μουσείο μπορεί να έχει ψηφιοποιήσει μέρος της συλλογής ή/και ολόκληρο τον χώρο, να χρησιμοποιεί ψηφιακές εικόνες ή/και κινούμενες εικόνες (video), να έχει περιγραφές των εκθεμάτων γραπτά ή ακουστικά. Έτσι ο επισκέπτης έχει την δυνατότητα να ξεναγηθεί ηλεκτρονικά. Η πρόσβαση είναι ολική ή μερική, εξαρτάται από την προβολή των εκθεμάτων που επιθυμεί το μουσείο. Έτσι ψηφιοποιεί ανάλογα το περιεχόμενο που θέλει να εμφανίζεται ηλεκτρονικά. Για παράδειγμα μια ολική ηλεκτρονική πρόσβαση ιδανικά περιέχει εικόνες, περιγραφή των εκθεμάτων, κινούμενες εικόνες (video) καθώς και περιμετρική προβολή (360 μοιρών) των χώρων του μουσείου. Ωστόσο υπάρχουν μουσεία που είναι εξολοκλήρου εικονικά, όπου ο επισκέπτης τα επισκέπτεται μόνον ηλεκτρονικά.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δημιουργήθηκαν με σκοπό την αλληλεπίδραση των χρηστών τους αρχικά με μηνύματα (κείμενο) και στη συνέχεια διευρύνθηκαν με εικόνες κινούμενες ή μη, με ήχο ή χωρίς.<sup>31</sup> Στα πρώτα στάδια της δημιουργίας τους ξεκίνησαν από μικρές ομάδες, φτάνοντας στο σήμερα να αντιπροσωπεύουν και να εξυπηρετούν χρήστες παγκοσμίως ανάλογα με το περιεχόμενό τους. Οι συνδυασμοί επιλογών αλληλεπίδρασης είναι πολλοί: εικόνα, κείμενο, ήχο, μικρού ή μεγάλου μήκος κινούμενη εικόνα. Έγιναν ευρέως διαδεδομένα μετά το 2000 και συνέχισαν να αναπτύσσονται ανοδικά έως σήμερα. Η δομή τους είναι σχεδιασμένη ώστε να είναι εύχρηστη και κατανοητή από όλους, για αυτό τον λόγο το πλαίσιό τους είναι παρόμοια σχεδιασμένο. Μερικά από τα πιο γνωστά μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι το Facebook, Instagram, Tik Tok, Messenger, YouTube. Όλα τους έχουν παρόμοια χαρακτηριστικά, ωστόσο εξυπηρετούν διαφορετικές ανάγκες χρηστών. Οι πληροφορίες και τα ερεθίσματα που λαμβάνουν οι χρήστες είναι πολλά και έχοντας κατά νου τον μέσο όρο χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για το 2022, όπου ήταν εκατόν σαράντα επτά λεπτά, γίνεται αντιληπτό ότι αφιερώνεται καθημερινά χρόνος στην χρήση μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Εν κατακλείδι, η χρήση του διαδικτύου στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων φαίνεται να είναι σημαντική, μέσω της οποίας ενημερώνονται, ψυχαγωγούνται, εργάζονται. Η μεταφορά δεδομένων είναι αυτή που έχει κάνει το διαδίκτυο τόσο δημοφιλές, αφού μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα η πληροφορία μπορεί να μεταδοθεί και να γίνει δημόσια, κάνοντάς το εργαλείο ενημέρωσης. Ένα μουσείο χρησιμοποιώντας ηλεκτρονική σελίδα, μέσα κοινωνικής δικτύωσης συμβαδίζει και ανταποκρίνεται στις ανάγκες της εποχής έχοντας επικοινωνία με το κοινό, αλληλεπιδρά, λαμβάνει σχόλια ή παράπονα και μπορεί να βελτιώνεται. Η ψηφιακή παρουσία είναι απαραίτητη τόσο για το κοινό όσο και για το ίδιο το μουσείο δείχνοντας ότι ακολουθεί τα δρώμενα και είναι σε επαφή με άλλους

<sup>31</sup> Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2023, July 2). social media. Encyclopedia Britannica. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/topic/social-media> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

φορείς. Με κατάλληλη διαχείριση η ηλεκτρονική του παρουσία μπορεί να το κάνει ανταγωνιστικό, να προσελκύσει μεγαλύτερο κοινό, να εμπνεύσει, να χτίσει συνεργασίες, να μοιραστεί τα νέα και τι επιτυχίες του.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

### 3.1 Εισαγωγή και παράθεση παραδειγμάτων

Στο δεύτερο κεφάλαιο η λεπτομερής έρευνα κύριων θεμάτων που απασχολούν ένα σύγχρονο μουσείο αποσκοπεί στην ευρεία ενημέρωση και ως απώτερο σκοπό την πρόταση δημιουργίας μουσείου στο Γενικό νοσοκομείο Κέρκυρας. Συνδέοντας τα στοιχεία που έχουν συγκεντρωθεί δίνονται απαντήσεις σε ζητήματα όπως το είδος φορέα που μπορεί να έχει ένα μουσείο, η οικονομική διαχείριση, τα μέσα προβολής και επικοινωνίας, οι τεχνολογίες που βοηθούν στην καλύτερη εμπειρία, τα προγράμματα περιήγησης στο μουσείο. Αξιοποιώντας τις πληροφορίες από όλες τις ενότητες αλλά και τα τρία παραδείγματα μουσείων ανά τον κόσμο θα δοθεί μια αναλυτική πρόταση δημιουργίας μουσείου στο γενικό νοσοκομείο Κέρκυρας. Με πληροφορίες από τις επίσημες ιστοσελίδες τριών μουσείων υγείας θα αντληθούν όσες περισσότερες πληροφορίες είναι δυνατόν ώστε να δημιουργηθεί μια γενική εικόνα αντίστοιχων μουσείων.

#### 3.1.1 Παράθεση παραδειγμάτων

Παράδειγμα 1. Το νοσοκομείο στο βράχο<sup>32</sup> δημιουργήθηκε σε ένα πυρηνικό καταφύγιο, όπως ονομάζεται (Hospital in the Rock Nuclear Bunker Museum), βρίσκεται στην Ουγγαρία και υπάγεται στο κοινωφελές ίδρυμα “The Rock” όπου είναι ένας ανεξάρτητος οργανισμός που χρηματοδοτεί το μουσείο με δικά του έξοδα. Κύριος στόχος του μουσείου είναι να προάγει την ιστορία του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου με γεγονότα και στοιχεία δείχνοντας τις επιπτώσεις του πολέμου μέσω της αλληλεγγύης των ανθρώπων που γιάτρευαν τα θύματα αυτού. Το μουσείο στεγάζεται σε έκταση δύο χιλιάδων τετραγωνικών μέτρων και ξεκίνησε να κατασκευάζεται το 1941 σε υπόγειες σπηλιές που χρησιμοποιούνταν ήδη ως καταφύγια. Το μουσείο αποτελείται από διαφορετικές εκθέσεις που αφορούν την περίοδο του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου, τα εργαλεία που χρησιμοποιούσαν για τους ασθενείς και την ιστορία τους στον χρόνο, την ιστορία της περιοχής, τα σημαντικά πρόσωπα και την δράση τους. Η ιστοσελίδα παρέχει επίσης πληροφορίες για τα ωράρια, τιμές εισιτηρίων, τηλέφωνο επικοινωνίας και email, έχει αναλυτικό κατάλογο με τα αντικείμενα που διαθέτει στο πωλητήριο. Τέλος έχει δημοσιευμένα βίντεο με εικονική ξενάγηση και πληροφορίες για το μουσείο στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του YouTube και Facebook. Η δομή της ιστοσελίδας είναι άρτια σχεδιασμένη παρέχοντας περισσότερες πληροφορίες από τις βασικές κάνοντας τον εν δυνάμει επισκέπτη να μπορεί να οργανώσει την επίσκεψη του με ευκολία.

Παράδειγμα 2. Το βασιλικό μουσείο του νοσοκομείου του Πέρθ (Royal Perth Hospital Museum<sup>33</sup>) ιδρύθηκε το 1988 και στεγάζεται δίπλα στο αρχικό νοσοκομείο της αποικίας του Πέρθ που λειτούργησε το 1855. Αρχικά εξυπηρετούσε τους φτωχούς κατοίκους της περιοχής με ελάχιστους οικονομικούς

<sup>32</sup> Hospital in the Rock Nuclear Bunker Museum. Hospital in the Rock Nuclear Bunker Museum: Home. Διαθέσιμο στο: <https://www.sziklakorhaz.eu/en> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

<sup>33</sup> Royal Perth Hospital (2022). Museum - Royal Perth Hospital. Διαθέσιμο στο: <https://rph.health.wa.gov.au/About-us/Museum> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

πόρους ενώ στο πέρασμα των αιώνων εκσυγχρονίζεται σε μεθόδους ιατρικής και θεραπείας. Όπως αναφέρεται είναι από τα παλαιότερα νοσοκομεία της δυτικής Αυστραλίας και στη συλλογή του έχει ιδιαίτερα αντικείμενα της τότε ιατρικής εποχής, όπως εξοπλισμό ακτίνων χ του δεκάτου ενάτου αιώνα, ιατρικές συσκευές φτιαγμένες κατά παραγγελία, πρωτότυπες στολές προσωπικού. Στην ξενάγηση υπάρχουν αρχεία σημαντικών προσώπων για το μουσείο, έκθεση των επιδημιών από το παρελθόν έως σήμερα, οπτικοακουστικό υλικό. Η ιστοσελίδα του νοσοκομείου παρέχει αρκετές πληροφορίες και παραπέμπει με ηλεκτρονικό σύνδεσμο στο ίδιο το μουσείο, στο οποίο δίνονται περισσότερες πληροφορίες για τη ιστορία του μέσα από φωτογραφικό- γραπτό υλικό, αναφέρει τους οργανισμούς που συνεργάζεται και φιλοξενεί μέρος αυτών στη συλλογή του, τους κεντρικούς άξονες πληροφόρησης του μουσείου, για σημαντικά αντικείμενα συλλογής, τα ωράρια λειτουργίας, διεύθυνση, τοποθεσία τηλέφωνο επικοινωνίας, email αλλά δεν έχει ηλεκτρονική παρουσία σε μέσα κοινωνική δικτύωσης. Γενικά η οργάνωση της ιστοσελίδας είναι αρκετά κατατοπιστική και άρτια δομημένη με πλούσιο φωτογραφικό υλικό συνοδευόμενο από ιστορικά γεγονότα.

Παράδειγμα 3. Το μουσείο του νοσοκομείου του Καρκόαρ (Carcoar Hospital Museum<sup>34</sup>) είναι το τρίτο που θα αναλυθεί. Χτίστηκε το 1861 με παραδοσιακά μέσα και φιλοξενεί στη συλλογή του χειρουργικά εργαλεία, φωτογραφικό υλικό και σημαντικότερο έκθεμα τον χώρο του χειρουργείου που έχει διατηρηθεί με το σύνολο του εξοπλισμού που είχε από το 1980 όταν έκλεισε οριστικά. Τέσσερις εθελοντές άνοιξαν το νοσοκομείο ως μουσείο το 2011. Δεν υπάρχει κεντρική σελίδα για το μουσείο, ωστόσο φιλοξενούνται πληροφορίες σε άλλες ηλεκτρονικές σελίδες με φωτογραφικό υλικό και γενικές πληροφορίες, όπως τιμές εισιτηρίων, ωράρια λειτουργίας, διεύθυνση, τηλέφωνα επικοινωνίας, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και ηλεκτρονική σελίδα στο Facebook, όχι όμως ενημερωμένη.

### 3.1.2 Πρόταση δημιουργίας του μουσείου

Έχοντας συγκεντρώσει πληροφορίες και αναλύσει ένα ευρύ φάσμα παραμέτρων για τα μουσεία θα δοθεί μια πρόταση για την δημιουργία μουσείου στο Γενικό νοσοκομείο τη Κέρκυρας. Χρησιμοποιώντας όλες τις πληροφορίες των κεφαλαίων θα παρατεθεί ένα πλάνο και επιλέγοντας την ίδια θεματική σειρά των ενοτήτων θα αποκομιστούν τα κύρια στοιχεία που εξυπηρετούν στην πρόταση της δημιουργίας μουσείου.

Ο ρόλος του μουσείου στο νοσοκομείο της Κέρκυρας είναι σημαντικός αναλογίζοντας τον τουρισμό που δέχεται κάθε χρόνο το νησί και τον μεγάλο αριθμό μόνιμων κατοίκων του. Αποτελούν και τα δύο αναπόσπαστα κομμάτια της σύγχρονη κοινωνίας και ο συνδυασμός τους ξεχωριστό εγχείρημα τόσο για το νησί όσο και για την χώρα, αφού δεν υπάρχει αντίστοιχό του σε αυτήν. Μέσω του μουσείου οι επισκέπτες- ασθενείς θα έρχονται σε επαφή με την ιστορία του νησιού αλλά και αντικείμενα της σύγχρονης και παλαιάς ιατρικής. Η επαφή των ασθενών με μουσειακά αντικείμενα μπορεί να βοηθήσει με ταχύτερη αποκατάσταση και ανάρρωση. Επίσης η επαφή με άλλους επισκέπτες δημιουργεί

<sup>34</sup> Carcoar Hospital Museum - MGNSW (2013). Carcoar Hospital Museum. Διαθέσιμο στο: <https://mgnsw.org.au/organisations/carcoar-hospital-museum/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

έδαφος συναναστροφής, ανταλλαγής απόψεων και εμπειριών. Οι γρήγοροι ρυθμοί της εποχής μπορούν να αποφορτιστούν ευχάριστα μέσα από την επίσκεψη στο μουσείο. Οι γνώσεις θα διευρυνθούν και η εμπειρία θα δημιουργήσει ανάγκη επικοινωνίας και με άλλους για την επίσκεψη στο μουσείο.

Το μουσείο στο νοσοκομείο της Κέρκυρας θα παρουσιάζει μέρος της ιστορίας του νησιού, θα εκθέτει αντικείμενα της ιατρικής και εργαλεία τα οποία δεν χρησιμοποιεί από το παρελθόν και το σήμερα. Σε συνεργασία με το Ιόνιο πανεπιστήμιο και τα τμήματα αυτού μπορεί να δημιουργήσει την έκθεση. Το μουσείο θα είναι γενικό, πολυθεματικό και τα αντικείμενα που θα πραγματεύεται θα είναι η ιστορία και η επιστήμη της ιατρικής. Το παραπάνω αποτελεί το θεματικό πλαίσιο του μουσείου. Όσον αφορά το θεσμικό πλαίσιο το μουσείο είναι πιο εφικτό να αποτελεί παράρτημα του νοσοκομείου και του πανεπιστημίου, αφού οι δύο φορείς είναι δημόσιοι, το οικονομικό βάρος θα μοιράζεται και η επίτευξή του θα είναι πιο εφικτή. Η στελέχωση και διεύθυνση μπορεί να μοιράζεται και στους δύο φορείς και η χρηματοδότηση να γίνεται από το κράτος ή άλλους φορείς που συνεργάζονται.

Ένα μουσείο επιστημών πρέπει να αναδεικνύει την συλλογή του σε συνάρτηση με τις τάσεις της εποχής για να μπορέσει να προσελκύσει περισσότερο κοινό. Στην προσπάθειά του αυτή χρειάζονται φορείς για να το στηρίξουν, επιστημονικές ομάδες προώθησης και εξέλιξης. Στην τέταρτη ενότητα του δευτέρου κεφαλαίου αναλύθηκαν οι οργανισμοί Science Europe, το δίκτυο ευρωπαϊκών οργανισμών μουσείων (Network of European Museums Organizations, NEMO), το διεθνές συμβούλιο των μουσείων (International Council of Museums, ICOM) και το ECSITE το ευρωπαϊκό δίκτυο επιστημονικών κέντρων και μουσείων (European Network Science Centers and Museums). Το μουσείο του νοσοκομείου με βάση τα χαρακτηριστικά αυτών μπορεί να συμμετέχει στο ευρωπαϊκό δίκτυο επιστημονικών κέντρων και μουσείων (ECSITE), διότι πληρεί τις προϋποθέσεις ένταξης ως επιστημονικού οργανισμού που βρίσκεται στην Ευρώπη. Έτσι το μουσείο θα μπορεί να συμμετέχει σε επιμορφωτικά προγράμματα, να προβάλλεται το έργο του σε αντίστοιχους οργανισμούς και να γίνεται γνωστό. Οι συνδεδεμένοι οργανισμοί του δικτύου μπορούν να ανταλλάσσουν πληροφορίες, γνώσεις και να δημιουργούν συνεργασίες. Ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματα είναι πως ο οργανισμός προωθεί την συμμετοχή των πολιτών σε έρευνες, συνέδρια και ως αποτέλεσμα το μουσείο έρχεται σε επαφή με την κοινότητα, αφουγκράζεται οποιεσδήποτε πληροφορίες έχει να του δώσει και βελτιώνεται σταδιακά. Όλα τα παραπάνω βοηθούν στην ανάδειξη του μουσείου σαν επιστημονικό κέντρο. Η οργάνωση που θα έχει στις συλλογές του πρέπει να συμβαδίζει με αντίστοιχων μουσείων. Η ψηφιοποίηση υλικού και η παρουσίασή του με εικονοπροβολείς είναι ένα είδος έκθεσης οπτικοακουστικού υλικού που βοηθάει συχνά στην ευκολότερη κατανόηση πληροφοριών. Η δημιουργία αντιγράφων από ιατρικά εργαλεία ή άλλους μηχανισμούς, η χρήση των μηχανημάτων που εκτίθενται και οποιοδήποτε αντικείμενο του νοσοκομείου δεν χρησιμοποιείται μπορεί να γίνει μέρος της έκθεσης. Η φυσική επαφή με τα εκθέματα από τους επισκέπτες-ασθενείς δημιουργεί ενεργητική συμμετοχή κατά την περιήγηση και κάνει την εμπειρία του μουσείου ενδιαφέρουσα και διαδραστική. Η εγκατάσταση ηλεκτρονικών υπολογιστών που υπάρχουν στην διάθεση του νοσοκομείου αλλά δεν χρησιμοποιούνται μπορεί να προσφέρει περαιτέρω έρευνα μέσω διαδικτύου. Είναι φανερό ότι το Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας μπορεί να χρησιμοποιήσει

πολλές από τις παραπάνω πρακτικές και συνάμα να αξιοποιήσει ήδη υπάρχουσες εγκαταστάσεις που έχει για δημιουργία καλύτερης εμπειρίας του μουσείου. Αυτές είναι, ο μεγάλος χώρος στάθμευσης που διαθέτει, το κυλικείο στο οποίο μπορούν να προστεθούν αναμνηστικά συναφή του νοσοκομείου και να λειτουργεί και ως πωλητήριο και γενικότερα η χρήση αιθουσών που δεν χρησιμοποιούνται. Όλα τα παραπάνω είναι εύκολες και όχι δαπανηρές πρακτικές που μπορούν να εφαρμοστούν για την δημιουργία του μουσείου.

Τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα έρχονται για να ολοκληρώσουν το κομμάτι της δημιουργίας της έκθεσης δίνοντας βάση στον εκπαιδευτικό χαρακτήρα αυτής. Χρησιμοποιώντας το πλάνο του Bernice McCarthy σε συνδυασμό με πέντε βασικές παραμέτρους αισθήσεις, δραστηριότητες, ψυχαγωγία, αναμνήσεις, εμπειρία θα δοθεί πλάνο εφαρμογής για το Μουσείο του Γενικού Νοσοκομείου της Κέρκυρας. Ο επισκέπτης- ασθενής ξεκινά την περιήγηση χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις του. Με την όραση αντιλαμβάνεται το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται και τα αντικείμενα που το απαρτίζουν. Σε περίπτωση που υπάρχει η δυνατότητα της αφής, έρχεται σε άμεση επαφή με το αντικείμενο και προσπαθεί να το 'ανακαλύψει'. Διαβάζει ή ακούει (οπτικοακουστικό υλικό) πληροφορίες για αυτό και έρχεται ένα βήμα πιο κοντά σε καινούρια γνώση. Δραστηριότητες με λύσεις γρίφων, παιχνίδια μνήμης ή δραστηριότητες που εμπεριέχουν την συμμετοχή του επισκέπτη αποτελούν το ψυχαγωγικό μέρος του προγράμματος που βοηθά στην δημιουργία της εμπειρίας και αναμνήσεων. Εξετάζοντας το κομμάτι των ασθενών επισκεπτών οι οποίοι έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με την εμπειρία του μουσείου κατά την διάρκεια της παραμονής στο νοσοκομείο, τους δίνεται η ευκαιρία να περάσουν δημιουργικά τον χρόνο τους εκεί και να έρθουν σε επαφή με αντικείμενα και δραστηριότητες που θα του βοηθήσουν να αναρρώσουν γρηγορότερα και ευχάριστα. Όλα όμως τα παραπάνω επιτυγχάνονται με μέσω της ενεργής συμμετοχής που καλείται να λάβει ο επισκέπτης- ασθενής. Με σωστό σχεδιασμό του προγράμματος καταλήγει στην αποκόμιση γνώσης που ο ίδιος έχει συμβάλει για να δημιουργηθεί μέσα από την συμμετοχή του στις δραστηριότητες του μουσείου. Αυτό που κάνει το μουσειοπαιδαγωγικό πρόγραμμα επιτυχημένο είναι η δημιουργία αναμνήσεων και εμπειριών που ο επισκέπτης- ασθενής θα μοιραστεί και θα θέλει να συμμετάσχει ξανά.

Αναλύοντας τα παραδείγματα των τριών νοσοκομείων- μουσείων υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ τους και σημεία που θα μπορούσαν να βελτιώσουν σχετικά με την παρουσία τους στον χώρο του διαδικτύου. Έτσι φαίνεται η σημασία της δημιουργίας ιστοσελίδας και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης είναι αναγκαία για το Νοσοκομείο στο Γενικό Νοσοκομείο της Κέρκυρας. Αρχικά στην ιστοσελίδα του Μουσείου θα πρέπει να φιλοξενοούνται οι βασικές πληροφορίες λειτουργίας του, οι οποίες είναι το ωράριο λειτουργίας, η τιμή του εισιτηρίου (αν υπάρχει), η τοποθεσία, τηλέφωνα- ηλεκτρονικές διευθύνσεις επικοινωνίας και εν συνεχεία πως μπορεί κάποιος να φτάσει στο Μουσείο χρησιμοποιώντας τα μέσα μαζικής μεταφοράς, ότι υπάρχει επίσης δωρεάν μεγάλος χώρος στάθμευσης, κυλικείο (αν έχουν δημιουργηθεί αναμνηστικά προς πώληση να αναφέρεται) και τέλος να υπάρχει φωτογραφικό υλικό του χώρου και μερικών εκθεμάτων, σημαντικά ψηφιοποιημένα αρχεία που μπορεί να διαθέτει, ώστε ο επισκέπτης- ασθενής να μπορεί να έχει μια πρώτη εικόνα του μουσείου αλλά και βασικές πληροφορίες για την οργάνωση της επίσκεψής του. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης θα συμπληρώσουν την διαδικτυακή εμπειρία με υλικό,

δράσεις, εκδηλώσεις και συχνές ενημερώσεις με τα δρώμενα του Μουσείου, έτσι θα δημιουργήσει μια πιο άμεση σχέση με τον επισκέπτη- ασθενή.

#### 4. Συμπεράσματα

Στην παρούσα εργασία εξετάστηκαν και αναλύθηκαν τα δύο βασικά χαρακτηριστικά που την απαρτίζουν, ο ρόλος των μουσείων σε μέσα στις μονάδες υγείας. Με βάση τα δεδομένα που συλλέχθηκαν με την ανάλυση της κάθε υποενότητας στόχος ήταν η δημιουργία μιας σφαιρικής εικόνας που πρέπει να έχει ένα σύγχρονο μουσείο μέσα σε μια μονάδα υγείας. Αποτελεί μια πρωτότυπη ιδέα για την Ελλάδα και μέσω εκτενέστερης έρευνας να μπορέσει να πραγματοποιηθεί το μουσείο στο γενικό νοσοκομείο της Κέρκυρας. Συμπερασματικά για να δημιουργηθεί το μουσείο θα ακολουθήσουν οι εξής προτάσεις ως απόρροια των ενοτήτων που προηγήθηκαν. Το μουσείο για να συμβαδίζει με την εποχή θα πρέπει να έχει να ταξινομηθεί ως γενικό μουσείο και πιο συγκεκριμένα πολυθεματικό, αφού θα φιλοξενεί παράλληλα τεκμήρια ιστορικά και από την επιστήμη της υγείας. Οικονομικά προτείνεται να λειτουργεί ως παράρτημα σε σχέση με το νοσοκομείο, η στελέχωση θα μπορεί αν απαρτίζεται είτε από δημόσιους λειτουργούς ή από άτομα που απαρτίζουν το μουσείο ή μέσω πρόσληψης. Τη διεύθυνση θα έχει το συμβούλιο διοίκησης όπου θα αποτελείται από αντιπροσώπους του μουσείου ή άτομα από το ευρύ κοινό. Τέλος στα έσοδα του μουσείου θα μπορούν να συμβάλουν το δημόσιο ή άλλοι φορείς με ετήσιες επιχορηγήσεις. Εν συνεχεία η συμμετοχή και συσχέτιση με οργανισμούς και ομάδες όπου δραστηριοποιούνται στο χώρο της έρευνας και βοηθούν αντίστοιχους φορείς και οργανισμούς να συνδεθούν και να εξελιχθούν κρίνεται απαραίτητο, ώστε να υπάρξει άμεση εξέλιξη και να μπορεί να αναβαθμιστεί. Οι τεχνολογίες που θα χρησιμοποιεί θα πρέπει αν είναι διαδραστικές, αφού είναι μουσείο επιστημών, σε συνδυασμό και με τα μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα θα δημιουργήσει ένα ελκυστικό περιβάλλον προς τους επισκέπτες με ευφάνταστα παιχνίδια και δραστηριότητες, όπως σε αντίστοιχα μουσεία. Η παρουσίαση της ιστορίας και των εργαλείων θα γίνεται με εκπαιδευτικό και διασκεδαστικό τρόπο. Στην μετάδοση των παραπάνω σημαντικό ρόλο παίζουν τα κοινωνικά δίκτυα, όπου το μουσείο θα πρέπει να έχει ενεργό ρόλο όσο και με την δημιουργία ιστοσελίδας με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες. Όλα τα παραπάνω αποτελούν την βάση για την δημιουργία του μουσείου με γενικές έννοιες και πληροφορίες που συλλέχθηκαν, ώστε να υπάρχει μια αρχική βιβλιογραφία για μετέπειτα έρευνα και υλοποίηση. Τέλος κρίνεται απαραίτητη η εθελοντική εργασία από τους φοιτητές όλων των τμημάτων, αφού μπορούν να βοηθήσουν και να ανταποκριθούν σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα.

## Βιβλιογραφία:

- Hölscher, T. (2005) Κλασική αρχαιολογία. Θεσσαλονίκη: University studio press, σελ. 34.
- Falk, J. and Dierking, L. D., The museum experience. Routledge (2016) σελ. 5.
- Dexter-Lord, G. and Lord, B. (2018). Εγχειρίδιο διοίκησης μουσείων. Αθήνα: Δίσιγμα, σελ. 14-18.
- Public Library UK (2002). *Public Library UK*. Διαθέσιμο στο: <http://public-library.uk/pdfs/5/419.pdf> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023] Σημείωση: σελ. 132.
- ICOM, (2007). ICOM Statutes. Διαθέσιμο στο: <http://archives.icom.museum/statutes.html#3> [Πρόσβαση 25 Μαΐου 2020].
- sciencecouncil.org (2009). Our definition of science. Διαθέσιμο στο: <https://sciencecouncil.org/about-science/our-definition-of-science/> [Πρόσβαση 14 Ιουνίου 2020]
- ICOM. (2010). ICOM'S 25th general assembly. In: resolutions adopted by ICOM'S 25th general assembly. Shanghai: σελ. 3-4. Διαθέσιμο στο: [https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions\\_2010\\_Eng.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_2010_Eng.pdf) [Πρόσβαση 1 Οκτωβρίου 2020]
- Κοντόπουλος, Γ. (2012). Οι σκοποί της επιστήμης. Διαθέσιμο στο: <https://www.ideotopos.gr/posts/science/1221-.html#> [Πρόσβαση 14 Ιουνίου 2020]
- Carcoar Hospital Museum - MGNSW (2013). Carcoar Hospital Museum. Διαθέσιμο στο: <https://mgns.org.au/organisations/carcoar-hospital-museum/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]
- Negri, M. (2013). Report 7 - 'New trends in museums of the 21st century'. Italy: Institute for Cultural and Natural Artistic Heritage, σελ. 16-19. Διαθέσιμο στο: <https://online.ibc.regione.emilia-romagna.it/I/libri/pdf/LEM7th-report-new-trends-in-Museums-of-the-21st-century.pdf> [Πρόσβαση 23 Σεπτεμβρίου 2020]
- Kulturosupa (2015). Πώς δημιουργήθηκαν τα πρώτα μουσεία στο κόσμο; Από την ιστορικό τέχνης, Οφελία Ψωμαδάκη. Διαθέσιμο στο: <https://kulturosupa.gr/art-book/mouseia-psomadaki-8928/> [Πρόσβαση 4 Ιουλίου 2023]
- Brooke DiGiovanni Evans, Heather Serrill Johnson & Carole Krucoff (2016). Health and Wellness in our Communities: The Impact of Museums. Διαθέσιμο στο: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10598650.2016.1169733> [Πρόσβαση 20 Αυγούστου 2020]
- John H. Falk and Lynn D. Dierking. (2016). The museum experience. 1st ed. [ebook] New York: Routledge. Διαθέσιμο στο: [https://books.google.gr/books?id=4a5mDAAAQBAJ&pg=PT40&hl=el&source=gbs\\_toc\\_r&cad=4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.gr/books?id=4a5mDAAAQBAJ&pg=PT40&hl=el&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false) [Πρόσβαση 17 Αυγούστου 2020]
- Role of museums around the world | Hashini M Devaraja (2019). Role of museums around the world. Διαθέσιμο στο: [https://www.academia.edu/67967708/Role\\_of\\_museums\\_around\\_the\\_world](https://www.academia.edu/67967708/Role_of_museums_around_the_world) [Πρόσβαση 9 Δεκεμβρίου 2020]
- Museum - General, Regional, Specialized | Britannica (2019). Type of museums. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-of-museums> [Πρόσβαση 6 Οκτωβρίου 2020]
- Illustrationhistory.org (2020). Time Periods - Illustration History. Διαθέσιμο στο: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods> [Πρόσβαση 2 Ιουνίου 2020]
- Lewis, G.D. (2020). Toward the modern museum. Διαθέσιμο στο:

<https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Toward-the-modern-museum#ref76512> [Πρόσβαση 9 Δεκεμβρίου 2020].

Royal Perth Hospital (2022). Museum - Royal Perth Hospital. Διαθέσιμο στο: <https://rph.health.wa.gov.au/About-us/Museum> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Gostudy.gr. Επιστήμες υγείας. Διαθέσιμο στο: <https://gostudy.gr/career/epistimes-ygeias> [Πρόσβαση 14 Ιουνίου 2020]

ΝΟΗΣΙΣ - Κέντρο διάδοσης επιστημών και μουσείο τεχνολογίας (2023). NOESIS: Αρχική Σελίδα. Διαθέσιμο στο: <https://www.noesis.edu.gr/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

NEMO science museum. NEMO Science Museum in Amsterdam. Διαθέσιμο στο: <https://www.nemosciencemuseum.nl/en/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Science Europe. Science Europe. Διαθέσιμο στο: <https://www.scienceeurope.org/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Network of European Museum Organisations. Home: NEMO - Network of European Museum Organisations. Διαθέσιμο στο: <https://www.ne-mo.org/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

CIMUSET ICOM International Committee for Museums and Collections of Science and Technology (2023). CIMUSET ICOM International Committee for Museums and Collections of Science and Technology. Διαθέσιμο στο: <http://cimuset.mini.icom.museum/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2020]

Ecsite (2023). Ecsite | The European network of science centres and museums. Διαθέσιμο στο: <https://www.ecsite.eu/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Το μουσείο της Ακρόπολης. Ακουστική ξενάγηση | Επίσημος ιστοχώρος. Διαθέσιμο στο: <https://www.theacropolismuseum.gr/akoystiki-xenagisi> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

ΝΟΗΣΙΣ - Κέντρο διάδοσης επιστημών και μουσείο τεχνολογίας. Σινικό τείχος - Noesis. Διαθέσιμο στο: <https://www.noesis.edu.gr/schools/siniko-teixos/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

NEMO science museum. Energize - Exhibitions - NEMO Science Museum. Διαθέσιμο στο: <https://www.nemosciencemuseum.nl/en/activities-at-nemo/exhibitions/energize/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Britannica. *Reason and religion*. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/event/Enlightenment-European-history/Reason-and-religion> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

4 MAT 4 Learning. What Is The 4MAT - 4MAT Learning Model And Styles. Διαθέσιμο στο: <https://4mat4learning.com.au/what-is-4mat/> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου ]

Hemmendinger, D. (2023, May 12). local area network. Encyclopedia Britannica. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/technology/local-area-network> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Oberlo (2022). HOW MUCH TIME DOES THE AVERAGE PERSON SPEND ON THE INTERNET?. Διαθέσιμο στο: <https://www.oberlo.com/statistics/how-much-time-does-the-average-person-spend-on-the-internet> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. social media. Encyclopedia Britannica. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/topic/social-media> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

Hospital in the Rock Nuclear Bunker Museum. Hospital in the Rock Nuclear Bunker Museum: Home. Διαθέσιμο στο: <https://www.sziklakhaz.eu/en> [Πρόσβαση 2 Ιουλίου 2023]

