

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

Σχολή Μουσικής και Οπτικοακουστικών Τεχνών | Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

ΠΜΣ «Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή»



ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

«Η χρήση του Πολιτισμού ως εργαλείο προώθησης»

Επιβλέπων καθηγητής: Ιωάννης Δεληγιάννης

Παναγιώτης Τελέκογλου

A. M.: ADA2018001

Φεβρουάριος, 2022

Κεντρική Ιδέα

Με αφορμή την ανάγκη σύζευξης του πολιτισμού, της τεχνολογίας και του τουρισμού, αναζητούνται νέες καινοτόμες πρακτικές για να φέρουν στο φως την πολιτιστική κληρονομιά και τις επιστημονικές ανακαλύψεις της Ελλάδας στον τουριστικό κλάδο, αποσκοπώντας στην ευδοκίμηση της ελληνικής κοινωνίας και της βιώσιμης οικονομίας, στην προώθηση ψυχαγωγικών και παιδαγωγικών δραστηριοτήτων βέλτιστης ποιότητας και κυρίως, στην μύηση των παιδιών σε νέες γνώσεις και δεξιότητες ακόμα και κατά την περίοδο των διακοπών τους.

Η περίπτωση μελέτης που συνδυάζει τους παραπάνω άξονες εντοπίζεται στις μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες του Μουσείου «Κώστας Κοτσανάς» Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας της Αθήνας, όπου η έρευνα επικεντρώθηκε στην δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού για την ανάδειξη των ειδικά σχεδιασμένων μουσειακών συλλογών στο τουριστικό κοινό, και ειδικότερα στα παιδιά. Χάρη σε αυτό το οπτικοακουστικό υλικό, επιχειρείται η καινοτόμα ιδέα της μετατόπισης των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων extra muros, και συγκεκριμένα σε τουριστικά καταλύματα, κάτι που θα σημάνει την ευρεία μετάδοση κι εκδημοκράτιση της πολιτιστικής πληροφορίας στα νεαρά κοινά.

Η παρούσα μελέτη καταγράφει την διαδικασία παραγωγής του υλικού, την αιτία και το κίνητρο αυτού, αλλά και τις πιθανές διόδους αξιοποίησής του σε τουριστικές υποδομές. Ο λόγος που το υλικό καθίσταται τόσο σημαντικό, είναι καθώς αποτελεί εργαλείο marketing που δύναται να προωθήσει το καινοτόμο πολιτιστικό εγχείρημα πέρα από τους μουσειακούς χώρους, σε νέα περιβάλλοντα με ευρεία επισκεψιμότητα.

Λέξεις κλειδιά : παραγωγή βίντεο, παραγωγή ήχου, τουρισμός, παιδαγωγική δραστηριότητα, πολιτισμός, μουσειακό περιεχόμενο

Πρόλογος

Η επιλογή του θέματος έγινε με σκοπό να διερευνηθεί το πεδίο μεταξύ του πολιτισμού - απόδοση μουσειακού περιεχομένου μέσω σύγχρονων πολυμέσων - και της ιστορίας, ώστε αυτοί οι τομείς να μπορούν να συνδυάζονται στην πράξη και να εξελίσσονται στα πλαίσια της σύγχρονης τουριστικής οικονομίας.

Εάν ο προαναφερθείς στόχος επιτευχθεί, τότε μία ιδέα που συνδυάζει κόπο, χρόνο, όραμα και ανθρώπινο δυναμικό προερχόμενο από διαφορετικά επαγγελματικά υπόβαθρα, θα παράγει μαθησιακό, οικονομικό και ηθικό όφελος για πολλαπλούς ενδιαφερόμενους, συμπεριλαμβάνοντας τους παραγωγούς της διαδικασίας αλλά και τους συμμετέχοντες.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω το Μουσείο «Κώστας Κοτσανάς» Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας της Αθήνας, όλη την επιστημονική ομάδα καθώς και το καταρτισμένο προσωπικό για την συμβολή σε αυτήν την προσπάθεια. Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω όλους τους γονείς και τα παιδιά αυτών που ανταποκρίθηκαν με χαρά στο κάλεσμά για συμμετοχή στις μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον καθηγητή μου, Γιάννη Δεληγιάννη και τους πολύτιμους συνεργάτες Γιώργο Κερτσόπουλο και Έλλη Κετεντζιάν για την καθοριστική τους συμβολή και βοήθεια.

Πίνακας Περιεχομένων

Κεντρική Ιδέα	2
Πρόλογος	3
Ευχαριστίες	3
Κατάλογος Εικόνων	5
Κατάλογος διαγραμμάτων	6
1. Ορισμός προβλήματος	7
1.1 Πολιτισμός και οικονομία	7
1.2 Τουρισμός	8
1.2.1 Ο βιώσιμος τουρισμός	10
1.3. Πολιτιστική κληρονομιά και τουρισμός	11
1.4 Τεχνολογία	13
2. Πρόταση σχεδιασμού	16
Συμπεράσματα	17
3. Μεθοδολογία σχεδιασμού, παραγωγής και λήψης του οπτικοακουστικού υλικού	19
3.1 Λίγα στοιχεία για το μουσείο	20
3.2 Η μεθοδολογία παραγωγής του μουσειοπαιδαγωγικού περιεχομένου	22
3.3 Η διαδικασία παραγωγής του οπτικοακουστικού υλικού	25
3.4 Η αξιολόγηση της εμπειρίας παραγωγής	29
4. Ανάπτυξη μελετών της δραστηριότητας με θέμα την Μουσική	31
5. Ανάπτυξη μελετών της δραστηριότητας με θέμα την Τεχνολογία	36
6. Ανάπτυξη μελετών των δραστηριοτήτων δια της παιδαγωγικής προσέγγισης	41
6.1 Το παιδαγωγικό υπόβαθρο της μουσικής δραστηριότητας	43
6.2 Το παιδαγωγικό υπόβαθρο της τεχνολογικής δραστηριότητας	44
Συμπεράσματα - συζήτηση	45
Περαιτέρω έρευνα	48
Βιβλιογραφία	49
Ιστότοποι	51

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1. Υδροπλάνο στο λιμάνι της Ρόδου.	9
Εικόνα 2. Αφίσα του ΕΟΤ κατά τη δεκαετία του 1930 για την διαφήμιση του Αιδηψού ως τουριστικό προορισμό.	10
Εικόνα 3. Το Μουσείο Κώστα Κοτσανά της Αθήνας.	21
Εικόνα 4. Αρχαία ελληνικά όργανα δίπλα σε όργανα φτιαγμένα με πηλό από τα παιδιά.	24
Εικόνα 5. Μηχανισμός των Αντικυθήρων, ο πρώτος φορητός υπολογιστής της ιστορίας	25
Εικόνα 6. Χρήση μη λεκτικής επικοινωνίας.	31
Εικόνα 7. Γνωριμία με την αρχαία ελληνική λύρα.	32
Εικόνα 8. Η εξέλιξη των οργάνων έως σήμερα.	33
Εικόνα 9. Παιχνίδι με κατασκευασμένα ομοιώματα αρχαίων οργάνων από πηλό.	33
Εικόνα 10. Τα παιδιά «επιβιβάζονται» και το ταξίδι ξεκινά.	36
Εικόνα 11. Η ανακάλυψη των αστερισμών.	37
Εικόνα 12. Η ανακάλυψη του ναυαγίου των Αντικυθήρων.	38
Εικόνα 13. Τα παιδιά ανασύρουν από τον «βυθό» τον μηχανισμό των Αντικυθήρων και τον κάνουν να δουλέψει ξανά.	38
Εικόνα 14. Ποιος θα είναι ο επόμενος εξερευνητής;	46
Εικόνα 15. Το ξενοδοχείο Angsana Corfu που θα φιλοξενήσει τις παιδαγωγικές δραστηριότητες.	46

Κατάλογος διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1. Διάγραμμα ροής, από την ιδέα έως την εφαρμογή.	23
Διάγραμμα 2. Software Engineering Spiral Model	34
Διάγραμμα 3. Software development process: Waterfall Model.	39

1. Ορισμός προβλήματος

Πώς μπορεί να υπάρξει εμπορική εξωστρέφεια ενός περιεχομένου μουσειακής συλλογής για παιδιά εκτός μουσειακού χώρου, και ειδικότερα σε χώρους τουριστικών καταλυμάτων; Με σκοπό την κατανόηση του ορισμένου προβλήματος, θα παρουσιαστούν και θα αναλυθούν οι βασικοί του πυλώνες και τα χαρακτηριστικά τους, με τελικό σκοπό την απάντηση στο ερώτημα.

Τα τρία σκέλη που απαρτίζουν αυτή την εξίσωση αφορούν τον Πολιτισμό και συγκεκριμένα την πολιτιστική κληρονομιά, όπως θα αναλυθεί παρακάτω, την Τεχνολογία και τον Τουρισμό. Οι τρεις αυτοί πυλώνες μπορούν κάλλιστα να συνεργαστούν και να αναπτυχθούν στο εγχώριο ελληνικό πλαίσιο, καθώς η Ελλάδα διαθέτει μια ισχυρή τουριστική βιομηχανία, ενώ το ίδιο το ιστορικό της υπόβαθρο έχει αναδείξει άπειρες πολιτιστικές και τεχνολογικές καινοτομίες στον υπόλοιπο κόσμο, καθιστώντας την έτσι ένα εύλογο σκηνικό για την τοποθέτηση του προβληματισμού.

Οι τρεις αυτοί πυλώνες λειτουργούν μέσα σε ένα κοινωνικοοικονομικό σύστημα με σαφείς κανόνες, καθώς η κοινωνία και η οικονομία είναι αυτές που ορίζουν την επιβίωση και εξέλιξή τους, τόσο εξατομικευμένα όσο και σε συνδυασμό μεταξύ τους. Η πρόταση που εξετάζεται στην παρούσα έρευνα, είναι το εάν ο αρμονικός συνδυασμός των τριών παραγόντων, είναι η απάντηση ώστε να διαιωνιστεί αυτή η εξέλιξη.

1.1 Πολιτισμός και οικονομία

Ο πολιτισμός αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία αυτοπροσδιορισμού μιας κοινωνίας στο εσωτερικό της, ενώ λειτουργεί και ως μέσο αναγνωρισιμότητας στο εξωτερικό. Αναφορικά με την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας, διαπιστώνεται πως από τον Παρθενώνα έως τα μουσικά χειρόγραφα του Χατζιδάκι, και από ένα εκκλησάκι της Σαντορίνης έως τον Λευκό Πύργο στη

Θεσσαλονίκη, η τοπική κοινωνία ταυτίζεται εθνοπολιτισμικά, ενώ αυτά τα χαρακτηριστικά πολιτισμικά στοιχεία της, γίνονται σημάδια κατατεθέν που καθιστούν τον συγκεκριμένο πολιτισμό αναγνωρίσιμο και διάκριτο ανάμεσα σε αυτούς που προέρχονται από εξωτερικές διαφοροποιημένες εθνοπολιτισμικές ομάδες.

Την ίδια στιγμή, αυτά τα στοιχεία που συνθέτουν ένα πολιτισμό έχουν άμεσο αντίκτυπο στην τοπική οικονομία¹. Σύμφωνα με τον νόμο του Μάρσαλ, όλα τα αγαθά προς κατανάλωση παύουν να είναι σε ζήτηση εφόσον ικανοποιήσουν την ανάγκη του καταναλωτή, καθιστόμενα πλέον ως μη χρήσιμα. Παρόλα αυτά, όλα τα πολιτιστικά αγαθά χρήζουν μιας ευτυχούς σπανιότητας, και για τον λόγο αυτό ξεφεύγουν από αυτό τον κανόνα. Η καμπύλη της χρησιμότητας τους δεν μηδενίζεται ποτέ, καθώς όσο περισσότερο κάποιος καταναλώνει πολιτιστικά αγαθά, αντί να νιώθει κορεσμό, νιώθει την ανάγκη να καταναλώσει ακόμη περισσότερα.

Για τον λόγο αυτό, οι μελετητές του πολιτισμού υπερασπίζονται πως ο πολιτιστικός τομέας είναι ένα κερδοφόρο πεδίο, που μπορεί να παρέχει επικερδή αγαθά, ευημερία στις τοπικές κοινωνίες όπου αξιοποιείται, αλλά και άνοιγμα στην αγορά εργασίας².

1.2 Τουρισμός

Ο τουρισμός εμπεριέχει τις δραστηριότητες ενός ατόμου που ταξιδεύει και διαμένει σε ένα μέρος εκτός του καθιερωμένου περιβάλλοντος, όχι περισσότερο από ένα χρόνο, για διασκέδαση, δουλειά και άλλες δραστηριότητες³. Ο άτυπος τουρισμός στην νεότερη Ελλάδα ξεκίνησε περίπου τον 16ο αιώνα, όπου Ευρωπαίοι περιηγητές πλούσιων οικογενειών προσέρχονταν στο ελληνικό έδαφος, επηρεασμένοι από τα πολιτικά και φιλοσοφικά ρεύματα στην Δύση, προκειμένου να δουν από κοντά ναούς, μνημεία και τοπωνύμια που περιγράφονταν ως ένδοξα μέσα στα αρχαία κείμενα⁴. Ο

¹ Marshall, A. (1891). *Principles of Economics*.

² Benhamou, F. (2017). *L'Économie de la culture*, Paris, La Découverte.

³ UN. (2018). *International Recommendations for Tourism Statistics 2008*. Department of Economic and Social Affairs Statistics Division. Studies in Methods Series M No. 83/Rev.1, p. 9.

⁴ Κωνσταντοπούλου, Χ. (2010). *Ελεύθερος χρόνος : Μύθοι και πραγματικότητες*. Εκδόσεις Παπαζήση. Σελ. 119

οργανωμένος τουρισμός στην Ελλάδα, με βάση τις πρώτες βιβλιογραφικές πηγές, ξεκίνησε στις πρώτες δεκαετίες του 19^{ου} αιώνα, όταν το 1837 συντελέστηκαν τα εγκαίνια σε ένα από τα πρώτα αθηναϊκά ξενοδοχεία, με την ονομασία «Αίολος»⁵. Είναι η εποχή που συνάδει με την εξέλιξη του όρου *περιηγητής*, εφόσον οι τεχνολογικές εξελίξεις έχουν αλλάξει πλέον την έννοια του ελεύθερου χρόνου, φέρνοντας μαζικές αλλαγές στα μέσα μεταφοράς στην Ευρώπη κι επιτρέποντας την εμφάνιση των πρώτων κέντρων παραθερισμού.

Με την σταδιακή απελευθέρωση των περιοχών της από τον οθωμανικό ζυγό, η Ελλάδα άρχισε να γίνεται ιδιαίτερα δημοφιλής προορισμός κατά τον 20ο αιώνα. Διάφορα ντοκουμέντα μαρτυρούν αυτήν την κινητικότητα, όπως φωτογραφία του 1920, όπου υδροπλάνα εκτελούσαν δρομολόγια μεταξύ Ιταλίας και Ρόδου⁶, ενώ σχεδόν παράλληλα (1929), ιδρύθηκε ο Ελληνικός Οργανισμός Τουρισμού⁷ υπό την εποπτεία του Υπουργείου Οικονομικών της εποχής, θέτοντας εξίσου σε εφαρμογή για πρώτη φορά την Τουριστική Αστυνομία.



Εικόνα 1. Υδροπλάνο στο λιμάνι της Ρόδου. (Πηγή : rodiaki.gr).

⁵ Στασινόπουλος, Ε. Κ. (1963). *Η Αθήνα του περασμένου αιώνα (1830 – 1900)*. Ιδιωτική Έκδοση. Αθήνα.

⁶ Λουλουδάκη, Ρ. (2020). *Όταν η Ρόδος από το 1920 είχε δρομολογημένα υδροπλάνα!* Εφημερίδα Ροδιακή. Ρόδος. (διαθέσιμο online rodiaki.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.

⁷ Ελληνικός Οργανισμός Τουρισμού (n.d.). *Ιστορία του Οργανισμού*. (διαθέσιμο online gnto.gov.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.



Εικόνα 2. Αφίσα του ΕΟΤ κατά τη δεκαετία του 1930 για την διαφήμιση του Αιδηψού ως τουριστικό προορισμό. (Πηγή : cnn.gr).

Έως σήμερα, η Ελλάδα έχει χτίσει μια πολύ ισχυρή τουριστική βιομηχανία, που δεν διακρίνεται μονάχα σε σχέση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες, αλλά αναγνωρίζεται ιδιαίτερα και σε παγκόσμιο επίπεδο. Αναφορικά με τα πιο πρόσφατα δεδομένα του νεότερου έτους, έπειτα την διετή έξαρση της πανδημίας Covid-19 που επέφερε επιπτώσεις στον εγχώριο τουρισμό, εκτιμάται πλέον η ισχυρή ανασυγκρότηση του για την θερινή σεζόν του 2022. Συγκεκριμένα, αναμένεται να καταφθάσουν στην χώρα περισσότερα εκατομμύρια τουριστών από το 2019, το έτος προ πανδημίας με την μεγαλύτερη επισκεψιμότητα⁸.

1.2.1 Ο βιώσιμος τουρισμός

Η ανάγκη του ανθρώπου για εξερεύνηση νέων τόπων, μη οικείων σε σχέση με το περιβάλλον του, είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό της φύσης του. Στην περίπτωση της Ελλάδας, αυτή η ανάγκη “μεταμόρφωσε” την κοινωνία και την οικονομία της

⁸ Υπουργείο Τουρισμού. (2022). Β. Κικίλιας: 30% αύξηση των προκρατήσεων τον Ιανουάριο σε σχέση με το 2019. Δελτίο Τύπου. (διαθέσιμο online mintour.gov.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.

χώρας, δημιουργώντας άμεσο αντίκτυπο στην τοπική αγορά εργασίας, τις υποδομές, τις μεταφορές και την ποιότητα ζωής. Παρά την θετική πλευρά του τουρισμού όμως, σοβαροί είναι οι κίνδυνοι που διατρέχονται από την μαζική τουριστική προσέλευση σε ένα μέρος, που μπορεί να διαβρώσει αρνητικά την ποιότητα ζωής των ντόπιων κατοίκων, αλλά και την ποιότητα του φυσικού οικοσυστήματος. Με δεδομένο λοιπόν τον εκδημοκρατισμό του ταξιδιού, εφόσον σήμερα ο τουρισμός είναι προσβάσιμος σε όλα τα κοινωνικά στρώματα, δημιουργήθηκε η ανάγκη ενός νέου πλαισίου που θα παρέχει ισορροπία και ασφάλεια για τις κοινωνίες των ταξιδιωτικών προορισμών, με σεβασμό στην φύση και τον άνθρωπο. Το πλαίσιο αυτό το συναντάμε στον όρο *Βιώσιμος Τουρισμός*.

Ο βιώσιμος τουρισμός καλύπτει την τουριστική εμπειρία με αίσθημα ευθύνης, λαμβάνοντας υπόψη οικονομικές, κοινωνικές και περιβαλλοντικές επεκτάσεις και αποσκοπώντας στη μείωση των αρνητικών επιπτώσεων των τουριστικών δραστηριοτήτων. Πλέον, έχει γίνει σχεδόν καθολικά αποδεκτός ως μια επιθυμητή και πολιτικά κατάλληλη προσέγγιση για την τουριστική ανάπτυξη⁹. Επιπλέον, ο Παγκόσμιος Κώδικας Ηθικών Αρχών για τον Τουρισμό είναι μία σειρά κωδικών δεοντολογίας που ορίζει ποιες είναι θεμιτές και ποιες είναι οι αθέμιτες ενέργειες στα πλαίσια των δραστηριοτήτων, προκειμένου να προστατευθούν τα οικοσυστήματα, οι ντόπιοι πληθυσμοί, οι επισκέπτες και οι εργαζόμενοι¹⁰.

Στα πλαίσια του βιώσιμου τουρισμού, που αντιτίθεται στον τουρισμό της μάζας, ενθαρρύνεται η ανταλλαγή καλών πρακτικών μεταξύ ντόπιων και επισκεπτών και η ενασχόληση με ποιοτικές δραστηριότητες (αγροτουρισμός, πολιτισμός, γαστρονομία, κλπ.) που προβάλλουν την μοναδικότητα και την αυθεντικότητα ενός προορισμού από την σκοπιά των ανθρώπων που ζουν μέσα σε αυτόν.

1.3. Πολιτιστική κληρονομιά και τουρισμός

⁹ Hall, D., Roberts, D., Mitchell, M. (2016). *New directions in rural tourism*. London. ISBN 1-351-91502-9.

¹⁰ Υπουργείο Τουρισμού, (n.d.). *Παγκόσμιος κώδικας Ηθικών Αρχών*. (διαθέσιμο online mintour.gov.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.

Στην προσπάθεια επίλυσης του προβληματισμού μας, είναι σκόπιμο να παρατηρηθεί πως ήδη δύο σκέλη, ο πολιτισμός και ο τουρισμός, συνδέονται μεταξύ τους και αξιοποιούνται συνδυαστικά σε μεγάλο βαθμό στις μέρες μας. Το συστατικό αυτό που δημιουργεί την ένωση και την αλληλεξάρτηση είναι η *κληρονομιά*, ένα στοιχείο που εκτιμούνταν ανέκαθεν από τους ταξιδιώτες που επιλέγουν έναν προορισμό, μα που πλέον είναι ακόμα πιο δημοφιλές και σε ανοδική ζήτηση.

Η πολιτιστική κληρονομιά είναι το σύνολο των στοιχείων που παράγονται από την ανθρώπινη δραστηριότητα, τα οποία ένας συγκεκριμένος πολιτισμός θεωρεί απαραίτητο να διατηρήσει για την μετάδοσή τους στις μελλοντικές γενιές, προκειμένου να διατηρήσει την ταυτότητα και τη συλλογική του μνήμη. Από ορισμένους, η πολιτιστική κληρονομιά ορίζεται ως τα πνευματικά και καλλιτεχνικά έργα που έχουν δημιουργηθεί από το υψηλό πνεύμα των διανοητικών ατόμων (intellectuals) μιας κοινότητας, και από άλλους, ως το σύνολο των πτυχών που χαρακτηρίζουν συνολικά ολόκληρη την κοινότητα, όπως η πνευματική, η ηθική και η υλική¹¹.

Η πολιτιστική κληρονομιά κάθε κοινότητας είναι ένας εν δυνάμει παραγωγός οικονομικών δραστηριοτήτων, δημιουργώντας θέσεις εργασίας και εισόδημα στην περιοχή. Κάθε περιοχή έχει διαφορετικούς παράγοντες που μπορούν να επηρεάσουν τα οικονομικά χαρακτηριστικά των τοπικών κληρονομούμενων αγαθών. Όπου κι αν κυριαρχεί το φετίχ της κληρονομιάς, το εμπόριο ευημερεί¹². Μεγάλο μέρος αυτής της ευημερίας προέρχεται από την τουριστική δραστηριότητα. Κι αυτό γιατί ο σύγχρονος άνθρωπος φαίνεται να απολαμβάνει τις επισκέψεις σε περιοχές με σημαντική κληρονομιά και ιστορική προσφορά. Έτσι, ο τουρισμός πολιτιστικής κληρονομιάς είναι αναμφισβήτητα ένας από τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους τομείς της τουριστικής βιομηχανίας¹³.

Υπάρχει μια αμφίδρομη σχέση μεταξύ ενός τόπου με πολιτιστική κληρονομιά και του τουριστικού του δυναμικού¹⁴. Η σχέση αυτή περιλαμβάνει τον παράγοντα της πολιτιστικής ακεραιότητας, δηλαδή το αν τα κατάλοιπα των κληρονομούμενων αγαθών είναι σε διατηρητέα κατάσταση, και τον παράγοντα της εμπορευσιμότητας,

¹¹ Frier, P. L. (1997). *Droit du patrimoine culturel*. Paris: Presses Universitaires de France.

¹² Benhamou, F. (2012). *Economie du patrimoine culturel*. Repères. La Découverte.

¹³ Nyaupane, G. P. & Timothy, D. J., (2009). *Cultural Heritage and Tourism in the Developing World: A Regional Perspective*. New York: Routledge.

¹⁴ du Cros, H. (2001). *A new model to assist in planning for sustainable cultural heritage tourism*. Int. J. Tourism Res., 3: 165-170. doi:10.1002/jtr.297

που καθορίζει το αν ένας τόπος μπορεί να αποτελέσει πόλο έλξης. Έτσι, τα κληρονομούμενα αγαθά υψηλού κινδύνου που δίνουν προτεραιότητα στη διατήρηση μπορεί να αντιμετωπίσουν μείωση του τοπικού τουρισμού, ενώ τα αγαθά που δίνουν προτεραιότητα στον τουρισμό, δέχονται αρκετούς επισκέπτες που μπορεί να επηρεάσουν την κατάσταση τους. Η υψηλή πολιτιστική ακεραιότητα και η υψηλή τουριστική ικανότητα αποτελούν λοιπόν το μοντέλο με την καλύτερη ισορροπία, που μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις και των δύο παραγόντων.

Παρά την κοινή σκέψη, όσον αφορά τις περιοχές που φιλοξενούν μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς, υπάρχουν διάφοροι παράγοντες που καθορίζουν την ανταγωνιστικότητά τους, κι όχι μόνο το απλό *branding*. Η άνθηση του τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς σε τοπικό επίπεδο επιτυγχάνεται με το συνδυασμό αυτών των παραγόντων, οι οποίοι περιλαμβάνουν:

1. κληρονομούμενους πόρους υψηλής πολιτιστικής αξίας,
 2. τουριστική ζήτηση (συνειδητοποίηση των προτιμήσεων των τουριστών),
 3. εξειδικευμένες τοπικές βιομηχανίες (επαγγελματίες στη συντήρηση, τα καταλύματα, κλπ.),
 4. το πλαίσιο των τοπικών συνθηκών (σε οικονομικό επίπεδο, κοινωνικό, πολιτικό, δημογραφικό, περιβαλλοντικό, τεχνολογικό, κ.λπ.),
 5. τις υποδομές και υπηρεσίες (δρόμοι, μεταφορές, ψυχαγωγία, ψώνια, εκδηλώσεις, κ.λπ.),
 6. τη δομή διακυβέρνησης (τοπικές επιχειρήσεις και φορείς ως δίοδος πρωτοβουλιών)
- και 7. το μάνατζμεντ του προορισμού (πρωτοβουλίες του ιδιωτικού τομέα σε συνδυασμό με στρατηγικές του δημόσιου τομέα)¹⁵.

Τέλος, στο επίκεντρο προσοχής των επισκεπτών δεν βρίσκονται μόνο οι υλικές παρακαταθήκες του παρελθόντος, αλλά και ο τρόπος με τον οποίο το παρελθόν συνδέεται με τη λαογραφία του παρόντος μέσω άυλων πρακτικών, όπως οι χοροί, τα τραγούδια, η μαγειρική κ.λπ.

1.4 Τεχνολογία

¹⁵ Alberti, F. G., & Giusti, J. D. (2012). *Cultural heritage, tourism and regional competitiveness: The Motor Valley cluster*. LIUC University. Italy.

Ο τρίτος κεντρικός πυλώνας του προβλήματος είναι η τεχνολογία. Με τον όρο τεχνολογία ορίζεται η εφαρμογή της επιστημονικής γνώσης για πρακτικούς σκοπούς¹⁶. Η χρήση της τεχνολογίας από την εποχή της κατάκτησης της φωτιάς έως την δημιουργία της τεχνητής νοημοσύνης, είναι ένας τομέας που βρίσκεται σε άρρηκτη σχέση με τον άνθρωπο και την επιβίωσή του.

Στην αρχαία Ελλάδα, πριν τους Ελληνιστικούς χρόνους καθώς και για μερικούς αιώνες αργότερα, συντελείται μία τεχνολογική “έκρηξη”. Από την Υπολογιστική με τον Άβακα και τον μηχανισμό των Αντικυθήρων, έως την συμβολή της τεχνολογίας στην τέχνη και τον πολιτισμό με την κατασκευή του Κινητού Αυτόματου του Ήρωνος (1ος αι. μ.Χ.)¹⁷, που ήταν ένα αυτοπλοηγούμενο όχημα-κουκλοθέατρο των αρχαίων Ελλήνων, οι τεχνολογικές εφευρέσεις έχουν εξαιρετικά σημαντική υπόσταση στην τότε εποχή.

Η συνέχεια της εξέλιξης της τεχνολογίας στον σύγχρονο Ελλαδικό χώρο δεν ήταν ακόλουθη της πορείας που είχε έως τότε διαγραφεί. Μετά από πολλούς αιώνες τεχνολογικής παρακμής, πλην ορισμένων φωτεινών εξαιρέσεων, στην Ελλάδα του 21^{ου} αιώνα, μπορεί πλέον να συναντήσει κανείς παραδείγματα φορέων που παράγουν τεχνολογία αιχμής σε παγκόσμιο επίπεδο. Όπως η Gizelis Robotics, που κατάφερε το 2020 να συμπεριληφθεί στις 5 κορυφαίες εταιρείες ρομποτικής του κόσμου με εφαρμογές των υπηρεσιών της στην διεθνή βιομηχανία. Την ίδια στιγμή, το Ηράκλειο της Κρήτης έχει καταφέρει να διακριθεί με την εισαγωγή του στη λίστα του Intelligent Community Forum, που περιέχει τις 21 πιο «έξυπνες» πόλεις του πλανήτη. Αυτό συμβαίνει γιατί το Ηράκλειο διαθέτει ευρυζωνική συνδεσιμότητα, αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες στην εργασία, στηρίζει την καινοτομία, ενθαρρύνει τους πολίτες του να χρησιμοποιούν την τεχνολογία στην καθημερινότητά τους, προβάλλει τον τοπικό πολιτισμό και αξιοποιεί τεχνολογικές μεθόδους για να προβληθεί ως πόλη¹⁸.

Η συμβολή της σύγχρονης τεχνολογίας είναι επίσης αξιοσημείωτη σε έργα καλλιτεχνών. Όλο και περισσότεροι καλλιτέχνες δοκιμάζουν να δημιουργήσουν έργα πέρα των συμβατικών μοντέλων αποσκοπώντας σε νέους τρόπους έκφρασης

¹⁶ Oxford Learner's Dictionaries, (n.d). *Technology noun*. (διαθέσιμο online [oxfordlearnersdictionaries.com](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com)), πρόσβαση στις 05/02/2022.

¹⁷ Ήρων ο Αλεξανδρεύς, (1998). *Αυτοματοποιητική*. Εκδόσεις Καστανιώτη. ISBN: 978960032278.

¹⁸ Away, (2014). *5 Ελληνικές Τεχνολογικές Διακρίσεις Που Δεν Γνώριζες*. (διαθέσιμο online [away.gr](https://www.away.gr)), πρόσβαση στις 10/04/2022.

ενσωματώνοντας νέα τεχνολογικά στοιχεία στη δουλειά τους. Η τέχνη χάνει την “στατικότητα” της υιοθετώντας νέες μορφές, από την εκτύπωση ψηφιακά δημιουργούμενων γλυπτών σε 3D, μέχρι τα flash-mobs και τους φωτογράφους που παρατάσσουν εκατοντάδες εθελοντές σε τοπία. Οι σημερινοί καλλιτέχνες των νέων μέσων δεν σκέφτονται μόνο με βάση τα εργαλεία του παρόντος, αλλά δημιουργούν μάλιστα διάλογο με τους καλλιτέχνες του παρελθόντος, οι οποίοι τους προκαλούν να ξεπεράσουν τον πήχη του καθημερινού¹⁹.

Συνεπώς, η δημιουργία τεχνολογικού οπτικοακουστικού περιεχομένου μπορεί να λειτουργεί ως μέσο προώθησης του πολιτισμού. Για παράδειγμα, το βασικό τεχνολογικό χαρακτηριστικό της αρχαίας συσκευής του Ήρωνα ήταν η φορητότητα. Διακρίνεται δηλαδή διότι μπορούσε να φέρει τον μύθο του Διονύσου σε μία παράσταση κι ύστερα να τον μεταφέρει σε άλλον τόπο, μία οποιαδήποτε χρονική στιγμή για έναν οποιοδήποτε σκοπό. Το ίδιο ακριβώς επιτυγχάνει και η τεχνολογία του σήμερα, με την δημιουργία οπτικοακουστικών υλικών, που αποτυπώνουν ιδέες, παραστάσεις, δραστηριότητες. Με αυτόν τον τρόπο συντελούν στο να μεταφερθεί η πολιτιστική πληροφορία εκτός των πολιτιστικών χώρων σε νέα περιβάλλοντα με αφορμή την αναζήτηση ενός διευρυμένου κοινού.

¹⁹ Gever, E. (2012). *Technology and art: Engineering the future. Entertainment and Arts*. (διαθέσιμο online [bbc.com](https://www.bbc.com)), πρόσβαση στις 19/02/2022.

2. Πρόταση σχεδιασμού

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα ανωτέρω και επιστρέφοντας στο κεντρικό ερώτημα, επιχειρείται η εύρεση του εργαλείου που θα μπορέσει να συνδέσει τους τρεις πυλώνες της έρευνας : τον πολιτισμό, τον τουρισμό και την τεχνολογία. Η ιδέα αφορά κάποιο τεχνολογικό οπτικοακουστικό εύρημα, που θα έχει ως αντικείμενο και σημείο αναφοράς τον πολιτισμό, και συγκεκριμένα την ελληνική πολιτιστική κληρονομιά και θα απευθύνεται σε τουριστικό κοινό, με σεβασμό στην διαιώνιση του βιώσιμου τουρισμού. Ο αυτοσκοπός δεν θα είναι η μαζική προσέλευση και συμμετοχή για το κέρδος, αλλά η ανταλλαγή γνώσεων και καλών πρακτικών με παιδαγωγικό χαρακτήρα. Φυσικά, όλα αυτά θα συμβάλλουν στο ελληνικό σύνολο, μιας και η τοπική κοινωνία που εμπλέκει πολλαπλούς εμπλεκόμενους στο εγχείρημα, θα επωφελείται σε υγιή πλαίσια.

Αναζητείται λοιπόν το πως το πολιτιστικό περιεχόμενο αυτού του εργαλείου θα μπορεί να βγει έξω από το σύνηθες πλαίσιο όπου συναντάται, δηλαδή σε κάποιο μουσείο, ώστε να υπάρξει η εξωστρέφεια του σε παιδιά και οικογένειες που αλληλεπιδρούν σε χώρους τουριστικού ενδιαφέροντος.

Για τον λόγο αυτό, το εγχείρημα αποτελείται από τους εξής σκοπούς :

- Την δημιουργία ενός οπτικοακουστικού προωθητικού εργαλείου, το οποίο θα παρουσιάζει με κατάλληλο τρόπο στους ενδιαφερόμενους (κοινό, ξενοδοχειακούς φορείς) τις υφιστάμενες μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες.
- Την δημιουργία ενός οπτικοακουστικού περιεχομένου με μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες υλοποιήσιμες στους χώρους των ξενοδοχείων.
- Την κάλυψη του πολιτιστικού κενού που υπάρχει στον τομέα της παιδικής ψυχαγωγίας στα ξενοδοχεία της Ελλάδας προωθώντας την ποιοτική αναβάθμιση των ψυχαγωγικών υπηρεσιών του ξενοδοχείου, τον πολιτιστικό αντίκτυπο στο κοινό και την αξιοποίηση του βιώσιμου τουρισμού που περιλαμβάνει την ανταλλαγή πολιτιστικών πρακτικών.

- Την ανάδειξη όλων των παραπάνω μέσω της εύστοχης αποτύπωσης των αντιδράσεων των παιδιών που θα συμμετέχουν στις προωθούμενες παιδαγωγικές δραστηριότητες, με σκοπό να αποτελέσουν πειστήριο επιτυχίας του εγχειρήματος και θέλγητρο για την υλοποίηση της πρωτοβουλίας σε ξενοδοχειακούς φορείς.

Οι ανωτέρω προτάσεις εντάσσονται στο πλαίσιο της αρμονικής συνεργασίας των τριών πυλώνων του αρχικού προβλήματος της παρούσας έρευνας. Παρακάτω εξετάζεται το εάν αυτοί οι τρόποι έχουν βρει εφαρμογή σε ξενοδοχεία του εξωτερικού και με τι αποτελέσματα.

Συμπεράσματα

Η διανομή οπτικοακουστικού περιεχομένου που θα προωθεί ένα πολιτιστικό κληρονομούμενο αγαθό σε ξενοδοχειακές μονάδες, στοχεύοντας σε νεαρά κοινά και τις οικογένειές τους είναι κάτι καινοτόμο, όχι μόνο στην Ελλάδα, αλλά και οπουδήποτε αλλού. Το εγχείρημα προϋποθέτει πολλούς παράγοντες για την δημιουργία και την συντέλεσή του. Αρχικά, απαιτεί την τεχνογνωσία για την άρτια παραγωγή του περιεχομένου και την εξαιρετική πολιτιστική κατάρτιση του ανθρώπινου δυναμικού που εμπλέκεται, στηριζόμενη σε έρευνα και ακαδημαϊκό υπόβαθρο, ώστε να αποδοθεί σωστά ο σχεδιασμός των πληροφοριών σχετικά με το πολιτιστικό αγαθό. Έπειτα, απαιτείται μια παιδαγωγική προσέγγιση προσαρμοσμένη στις ιδιαιτερότητες του επιθυμητού κοινού, και τέλος, μία επαφή με την επαγγελματική πραγματικότητα στο χώρο του τουρισμού για την ικανοποίηση των αναγκών του προσδοκώμενου κοινού. Έτσι, το εγχείρημα θα μπορεί να σχεδιαστεί σωστά, έχοντας λάβει ως προσλαμβάνουσες την καταρτισμένη ποιότητα που οφείλει να παρέχει, σε συνδυασμό με την ρεαλιστική πραγματικότητα που εκτυλίσσεται στο πεδίο του τουρισμού.

Ως προς το περιεχόμενο, ο συνδυασμός μουσειακού περιεχομένου και τουριστικού καταλύματος συναντάται μέχρι στιγμής μονάχα στην Βόρεια Αγγλία, στο *The Living Museum of the North* της πόλης Beamish. Το εν λόγω μουσείο, έχοντας εξασφαλίσει κατάλληλη χρηματοδότηση, μετέτρεψε έναν χώρο του σε ξενώνα της εποχής του 1950, προσφέροντας στους επισκέπτες μια εμπειρία προβάλλει την

τεχνολογία και τον τρόπο φιλοξενίας της τότε εποχής²⁰. Παρόλα αυτά, η παρούσα έρευνα διαφοροποιείται ακόμη περισσότερο από το παραπάνω εγχείρημα, καθώς επιθυμεί να υλοποιήσει την διαδικασία αντιστρόφως, δηλαδή να μεταφέρει την μουσειακή εμπειρία σε ξενοδοχειακούς χώρους.

Τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό, υπάρχουν αναρίθμητες μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες οι οποίες συνδυάζουν λίγο έως πολύ το πολιτισμικό περιεχόμενό τους με την τεχνολογία, με σκοπό την ανάδειξη των περιεχομένων τους με πολυμεσικούς τρόπους. Παρόλα αυτά, η παρούσα έρευνα δεν εντόπισε καμία μουσειακή δραστηριότητα σε κάποιο χώρο τουριστικού καταλύματος. Όλες οι σχετικές μουσειοπαιδαγωγικές υπηρεσίες έχουν εφαρμοστεί εντός ή πέριξ του χώρου των μουσείων. Το γεγονός αυτό αποτρέπει την επικοινωνία των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων (και συνεπώς της πολιτιστικής πληροφορίας) με ένα ακόμη μεγαλύτερο εν δυνάμει κοινό.

Επομένως, το οπτικοακουστικό εγχείρημα που συντελείται κατά την παρούσα έρευνα θα μπορεί ενδεχομένως να εκπληρώσει αυτό το κενό, μιας και θα χρησιμεύει για να προωθεί ως εργαλείο μάρκετινγκ το μουσειακό περιεχόμενο, με σκοπό να το κάνει προσβάσιμο σε τουριστικά καταλύματα.

²⁰ Beamish, (2022). *Sir James Knott Trust's £150,000 funding for Beamish's Georgian developments*. The Living Museum of the North. (διαθέσιμο online beamish.org.uk/), πρόσβαση στις 24/01/2022.

3. Μεθοδολογία σχεδιασμού, παραγωγής και λήψης του οπτικοακουστικού υλικού

Ορισμός του θέματος: Δημιουργία οπτικοακουστικού περιεχομένου με σκοπό την προώθηση υφιστάμενων μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων στα τουριστικά καταλύματα.

Ορισμός του τρόπου της επικοινωνίας της ιδέας με τον αποδέκτη της: Το οπτικοακουστικό περιεχόμενο μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατευθείαν από τους πελάτες στο ξενοδοχείο που διαμένουν, την στιγμή που αναζητούν διαθέσιμες δραστηριότητες για τα παιδιά τους. Ένας άλλος τρόπος χρήσης του, είναι ως εργαλείο προβολής και μάρκετινγκ, με σκοπό να πωληθούν απευθείας στο ξενοδοχείο τα δικαιώματα της εκάστοτε μουσειοπαιδαγωγικής δραστηριότητας, με το ίδιο το ξενοδοχείο να αναλαμβάνει την ευθύνη της οργάνωσης της. Πρωταρχικά όμως, το οπτικοακουστικό περιεχόμενο θα πρέπει να συγκινεί τον θεατή (και κυρίως τα νεαρά κοινά), παρέχοντάς του μια ποιοτική ψυχαγωγική εμπειρία, που διαχωρίζεται από τις σύννητες τυποποιημένες ψηφιακές παραγωγές που αποσκοπούν στο μαζικό κέρδος και την απλοποίηση του πολιτισμού.

Με σκοπό τη δημιουργία του νέου περιεχομένου, ακολουθούνται κάποια βασικά στάδια :

Το στάδιο της ανάλυσης της διαδικασίας πριν την παραγωγή του οπτικοακουστικού υλικού, είναι ιδιαίτερα σημαντικό. Το πρώτο βήμα είναι η ανάλυση των δεδομένων. Εξετάζοντας όλους τους τομείς που λαμβάνουν μέρος στο στοχευμένο δημιούργημα, συλλέγονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες που θα χρειαστούν. Εδώ λαμβάνονται υπόψη διάφοροι παράγοντες, όπως το ποια και πόσα άτομα θα συμμετέχουν στην παραγωγή του υλικού, την διευθέτηση της ώρας και ημέρας των γυρισμάτων, την διευθέτηση των εκάστοτε αδειών που χρειάζονται, κλπ.

Το δεύτερο βήμα είναι η επεξεργασία της γνώσης και η αφομοίωση των πληροφοριών ληφθέντων από την προηγούμενη διαδικασία. Ο σκοπός δεν είναι απλά η τεχνική υλοποίηση της διαδικασίας, αλλά η παραγωγή μιας βέλτιστης εμπειρίας για το κοινό που θα αποτελέσει τον αποδέκτη (πχ. κατά την διάρκεια παραγωγής ενός

Software, ο σχεδιασμός μιας βέλτιστης εμπειρίας για τον χρήστη, δεν έχει να κάνει με χαρακτηριστικά όπως ο βιομηχανικός σχεδιασμός, η χρήση πολλαπλής αφής ή πολυεπίπεδων διεπαφών, αλλά με την υπέρβαση του υλικού. Πρόκειται για τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης ικανοποιητικής εμπειρίας μέσω μιας ψηφιακής συσκευής²¹). Εδώ λαμβάνονται υπόψη οι ανάγκες των νεαρών συμμετεχόντων, ώστε να μπορέσουν να απολαύσουν την διαδικασία, η αναζήτηση των κατάλληλων οπτικοακουστικών στοιχείων (υπότιτλοι, τραγούδι, φώτα, φίλτρα κ.α.) που θα καταστήσουν ψυχαγωγική την προβολή του περιεχομένου, κλπ.

Οι μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες που βιντεοσκοπήθηκαν, παραμετροποιήθηκαν έπειτα από ιδιωτική πρωτοβουλία του γράφοντος και σε σύμπραξη με την αρμόδια μουσειοπαιδαγωγική ομάδα του Μουσείου «Κώστα Κοτσανά» Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας της Αθήνας, με σκοπό την εμπορική τους αξιοποίηση. Οι εν λόγω δραστηριότητες τροποποιήθηκαν έτσι ώστε να μπορούν να πραγματοποιηθούν εκτός του μουσείου, και πιο συγκεκριμένα σε ξενοδοχειακούς χώρους διαμορφωμένους για παιδιά. Τέλος, εμπλουτίστηκαν με επικοινωνιακά εργαλεία όπως η χρήση *μη λεκτικής επικοινωνίας* (μίμηση, κίνηση, εκφραστικότητα, γλώσσα του σώματος κ.α.), με σκοπό το τελικό βίντεο να μπορεί να παρουσιαστεί σε κοινό που δεν έχει γνώση της αγγλικής ούτε καν ως δεύτερη ξένη γλώσσα (όπως π.χ. τα μικρά παιδιά που βρίσκονται σε χαμηλές τάξεις στο σχολείο).

Οι δραστηριότητες έχουν δύο θεματολογίες, την Μουσική και την Τεχνολογία, και αφορούν ηλικίες παιδιών από 6 έως 12 ετών.

3.1 Λίγα στοιχεία για το μουσείο

Αναπόσπαστο παράγοντα στην παραγωγή της διαδικασίας, αποτέλεσε η συγκατάθεση του μουσειακού φορέα *Κώστα Κοτσανά* να συμμετέχει στο εγχείρημα, δέχοντας να διαμοιράσει στο ευρύ κοινό τις γνώσεις και τις ευρεσιτεχνίες που έχει

²¹ Interaction Design Foundation. (2019). *User Experience and Experience Design*. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. 3. (διαθέσιμο online [interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)), πρόσβαση στις 14/02/2022.

κατακτήσει προσωπικά μετά από πολύχρονη έρευνα στο πεδίο των αρχαιοελληνικών ανακαλύψεων. Όπως αργότερα θα αναλυθούν οι παιδαγωγικές δραστηριότητες που αποτυπώθηκαν στον φακό, είναι πρότερο σκόπιμο να αποδοθούν κάποιες στοιχειώδεις πληροφορίες για το μουσείο, ώστε να γνωστοποιηθεί το με τι αυτό καταπιάνεται, γιατί, από πότε, που, και προς ποιους.

Ο πρώτος μόνιμος χώρος του Μουσείου Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας Κώστα Κοτσανά, ιδρύθηκε το 2003 στο Κατάκολο του νομού Ηλείας, σε χώρο που είχε παραχωρηθεί από το Δήμο Πύργου. Στην συνέχεια, ακολούθησε η συμπλήρωση του αντίστοιχου Μουσείου Αρχιμήδη το 2014 στην Αρχαία Ολυμπία, αφιερωμένο στον μεγαλύτερο μαθηματικό, φυσικό, μηχανικό, αστρονόμο και εφευρέτη της εποχής του. Μόλις τον Ιανουάριο του 2018, ολοκληρώθηκε η στελέχωση ενός τρίτου μουσείου στην Αθήνα, στην οδό Πινδάρου 6 στο Κολωνάκι, στο ιστορικό art nouveau κτίριο, όπου άλλοτε κατοικούσε η βασίλισσα Ασπασία Μάνου, σύζυγος του βασιλιά Αλέξανδρου Α'. Το τρίπτυχο των Μουσείων Κοτσανά²², έχει ως κοινό παρονομαστή την πανοραμική ανάδειξη των τεχνολογικών και πολιτιστικών ανακαλύψεων της αρχαιότητας.



Εικόνα 3. Το Μουσείο Κώστα Κοτσανά της Αθήνας. (Πηγή : kotsanasmuseum.com)

Το όραμα το οποίο ασπάζεται το μουσείο είναι η προβολή και η ανάδειξη των τεχνολογικών θαυμάτων της ελληνικής αρχαιότητας. Η έκθεση προσεγγίζει μέσα από

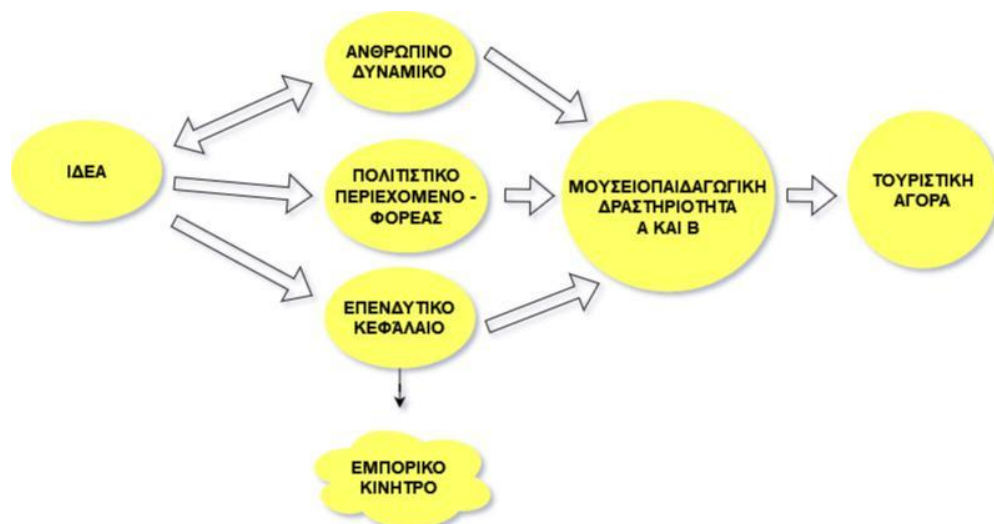
²² Μουσείο Κοτσανά (n.d.) *Το Μουσείο*. (διαθέσιμο online kotsanasmuseum.com), πρόσβαση στις 12/04/2022.

αναπαραστάσεις, πολλών ειδών εφευρέσεις κι επιστήμες, όπως η ρομποτική και η υπολογιστική, η ατμοκίνηση και η αεριοπροώθηση, η αυτοκίνηση και η αυτόματη πλοήγηση, οι αυτοματισμοί και ο προγραμματισμός, οι τηλεπικοινωνίες και η κρυπτογράφηση, η γεωδαισία και η χαρτογράφηση, η αξιοποίηση της υδραυλικής και της αιολικής ενέργειας, η εφαρμογή της ιμαντοκίνησης, της οδοντοκίνησης και της αλυσοκίνησης και η μουσική τεχνολογία, που συνολικά γνώρισαν την έκρηξή τους στην αρχαία Ελλάδα.

Ο λόγος για τον οποίο δίνεται ύψιστη σημασία στην τεχνολογία, είναι καθώς αυτή διαδραματίζει έναν πρωταρχικό ρόλο στην ανάπτυξη οποιοδήποτε πολιτισμού. Αξίζει δε να τονιστεί η αρχαιοελληνική τεχνολογία, μιας και παρέδωσε στην ανθρωπότητα δημιουργήματα που έμειναν διαχρονικά, όπως ο Μηχανισμός των Αντικυθήρων ή ο Παρθενώνας. Μέσα από το ιστορικό ταξίδι, η μουσειακή συλλογή επιχειρεί να καταλήξει στο συμπέρασμα πως η τεχνολογία που αναπτύχθηκε πριν από πολλούς αιώνες είναι η ίδια με αυτή που έχει θέση στην σημερινή πραγματικότητα, έχοντας διαιωνιστεί και πάρει πλέον μοντέρνα μορφή.

3.2 Η μεθοδολογία παραγωγής του μουσειοπαιδαγωγικού περιεχομένου

Η μεθοδολογία παραγωγής των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων είναι μία διαδικασία που εμπλέκει την γνώση με την ψυχαγωγία, την πολιτιστική κληρονομιά και τα παιδαγωγικά, ενώ στην συνέχεια διαφοροποιείται λόγω διάφορων άλλων παραγόντων. Η διαδικασία καθορίζεται από παράγοντες όπως το μουσειακό περιεχόμενο του φορέα, το εμπλεκόμενο ανθρώπινο δυναμικό κατά την παραγωγή του υλικού, τον απώτερο σκοπό της παραγωγής του υλικού, που είναι το εμπορικό κίνητρο (σε συνδυασμό με το κοινωνικό, το μαθησιακό κ.α.), αλλά και τον χώρο διεξαγωγής της δραστηριότητας. Εν προκειμένω, η παραγωγή του περιεχομένου με βάση τις δύο μουσειακές δραστηριότητες που μελετούνται στην παρούσα έρευνα, ακολούθησαν το παρακάτω διάγραμμα ροής:



Διάγραμμα 1. Διάγραμμα ροής, από την ιδέα έως την εφαρμογή.

Όπως παρατηρείται, η αρχική ιδέα μεταφέρεται σε διάφορες κατευθύνσεις, προκειμένου να εμπλέξει πολλαπλούς ενδιαφερόμενους, όπως το απαραίτητο ανθρώπινο δυναμικό (για βιντεοσκόπηση, μοντάζ, εμφύχωση των συμμετεχόντων, κ.α.), τους προβλεπόμενους συνεργάτες που αντιπροσωπεύουν πολιτιστικούς και τουριστικούς φορείς, αλλά και τους επενδυτικούς συνεργάτες που προθυμοποιούνται να πληρώσουν την παραγωγή λήψης και επεξεργασίας του περιεχομένου (οι γονείς των παιδιών που πληρώνουν για την επίσκεψη και συμμετοχή τους στις εν λόγω δραστηριότητες). Όλα αυτά συντελούνται, έχοντας κατά νου το κίνητρο, όπου είναι η μετατόπιση της μουσειακής και πολιτιστικής πληροφορίας *extra muros* προς ένα νέο τουριστικό περιβάλλον.

Εφόσον συμφωνηθεί η σύμπραξη των πολλαπλών ενδιαφερόμενων, συντελείται η παραγωγή των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων σε πραγματικό χρόνο. Στο τέλος, αφού το οπτικοακουστικό υλικό έχει περάσει από την μεταπαραγωγική διαδικασία (*post prod*) του μοντάζ, το υλικό είναι έτοιμο να κατευθυνθεί στο τουριστικό πεδίο ως εργαλείο προβολής και αξιοποίησης των δραστηριοτήτων που βιντεοσκοπήθηκαν.

Η πρώτη δραστηριότητα έχει ως θεματολογία την Μουσική δίνοντας έμφαση στα αρχαιοελληνικά όργανα και τους ευρωπαϊκούς απογόνους τους. Η δεύτερη έχει ως θεματολογία την Τεχνολογία, με αναφορές στις επιστήμες της Υπολογιστικής και

της Αστρονομίας, καθώς παρουσιάζονται οι λειτουργίες του Άβακος και του Μηχανισμού των Αντικυθήρων.

Η πρώτη μουσειοπαιδαγωγική δραστηριότητα με θέμα τα αρχαία Ελληνικά μουσικά όργανα χωρίζεται σε 4 στάδια.

- της γνωριμίας των μελών της ομάδας
- της παρουσίασης των αρχαιοελληνικών μουσικών οργάνων
- της σύνδεση των αρχαιοελληνικών μουσικών οργάνων με τους Ευρωπαϊκούς τους απογόνους
- της δημιουργίας μουσικών οργάνων από πηλό



Εικόνα 4. Αρχαία ελληνικά όργανα δίπλα σε όργανα φτιαγμένα με πηλό από τα παιδιά.

(Πηγή : Music Ark, Music Time Capsule promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...))

Η επόμενη μουσειοπαιδαγωγική δραστηριότητα με θέμα την Τεχνολογία χωρίζεται εξίσου σε τέσσερα στάδια.

- τη γνωριμία της ομάδας
- την πρώτη επαφή με τους αστερισμούς και την μέτρηση των αστερών τους με τον άβακα
- την ανακάλυψη του θησαυρού στο ναυάγιο των Αντικυθήρων

- την ανασύσταση τμημάτων του Μηχανισμού των Αντικυθήρων και την παρουσίαση των γνωστότερων λειτουργιών του κάτω από τον έναστρο ουρανό



Εικόνα 5. Μηχανισμός των Αντικυθήρων, ο πρώτος φορητός υπολογιστής της ιστορίας.

(Πηγή : Music Ark, First Laptop in History promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...))

3.3 Η διαδικασία παραγωγής του οπτικοακουστικού υλικού

Προκειμένου να υπάρξει μια ολοκληρωμένη και αποτελεσματική προσπάθεια παραγωγής οπτικοακουστικού υλικού στοχεύοντας στην προώθησή του σε τουριστικούς χώρους για την εξάπλωση της μουσειακής παιδείας αλλά και της ποιοτικής παιδικής ψυχαγωγίας, εκπονήθηκε μια κινηματογραφική παραγωγή υπό τη μορφή ταινίας μικρού μήκους με παιδαγωγικό χαρακτήρα.

Όπως σε κάθε κινηματογραφική παραγωγή, έτσι και στην συγκεκριμένη ταινία, η διαδικασία ξεκίνησε από την συγγραφή του σεναρίου, που ήταν βασισμένο στις ανάγκες των βασικών ηρώων, δηλαδή των παιδιών. Συγκεκριμένα, υπήρξε έντονη ευαισθητοποίηση ως προς την καταπολέμηση ενός συγκεκριμένου φαινομένου, το οποίο αφορά την προώθηση ψηφιακών προϊόντων διασκέδασης ταχείας κατανάλωσης σε παιδιά,.

Με δεδομένη την ευκολία με την οποία τα παιδιά αποκτούν πρόσβαση στην ψηφιακή πληροφορία σήμερα, ο τρόπος που τα μηνύματα μεταδίδονται είναι άμεσος, αφιltrάριστος και καθοριστικός. Ο βομβαρδισμός αυτός συντελείται με εντυπωσιακό τρόπο, καθώς τα ερεθίσματα προβάλλονται από πολύχρωμες, πολυμεσικές εφαρμογές, που αλλοιώνουν τις προσωπικές επιλογές, τα ήθη και την κριτική σκέψη ως προς το όφελος του καταναλωτισμού και της παγκόσμιας οικονομίας²³. Η βύθιση τους αυτή σε μια πολυμεσική “καταιγίδα”, προερχόμενη από πηγές ακαθόριστης ποιότητας, καταλήγει στην λήψη δεδομένων που στην συνέχεια θα επηρεάσουν ως ένα βαθμό τις αξίες, τις στάσεις και τον τρόπο οικοδόμησης της αυτοεικόνας τους²⁴.

Συνεπώς, η ανάγκη που έπρεπε να καλυφθεί, ήταν η παροχή ποιοτικής ψυχαγωγίας και η εκδημοκρατισμός της πολιτιστικής πληροφορίας σε νεαρά κοινά. Άλλωστε, ο τουρισμός και οι χώροι αυτού μπορούν να αποτελέσουν αρωγούς υψίστης ψυχοποιητικής και μαθησιακής σημασίας, καθώς οι διακοπές αποτελούν ένα ευάρεστο πλαίσιο για τα παιδιά, όπου είναι ανοιχτά στην μη τυπική μάθηση νέων πραγμάτων. Έτσι, καταλήγουν να ποιούν το πνεύμα τους σε μια παραγωγική και χαλαρή δεδομένη χρονική περίοδο, όπου δεν υφίστανται τις αρνητικές πιέσεις και απαιτήσεις του σχολικού και οικογενειακού περιβάλλοντος.

Σε ένα τέτοιο πλαίσιο αυτονομίας, τα παιδιά αποκτούν έναν ενεργό ρόλο στην μάθηση και στην λήψη αποφάσεων και επιλέγουν το πως θα εξετάσουν τους πόρους και τη σχέση που αυτοί θα διαμορφώσουν στο νοητικό τους πλαίσιο. Επιτρέποντας τους την πρόσβαση σε αυτά τα εναλλακτικά μονοπάτια πληροφόρησης, θα δημιουργήσουν δικές τους συνδέσεις και κόμβους, και θα έχουν έτσι την ευκαιρία να συσχετίσουν τις γνώσεις από τις πρότερες εμπειρίες τους με τα νέα μηνύματα βασιζόμενοι στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους²⁵.

Η συγγραφή του σεναρίου της ταινίας υπό την μορφή ντοκιμαντέρ, διήρκησε περίπου τέσσερις μήνες. Ομολογουμένως, ένα σενάριο μπορεί να αντιμετωπίζει δυσκολία στην εύρεση ενός καθορισμένου πλαισίου δρομολόγησης, καθ’ότι το φάσμα που μελετάται είναι ευρύς. Παρόλα αυτά, με γνώμονα τις ανάγκες των παιδιών

²³ Conlon, T. (2000). *Visions of change: information technology, education and postmodernism*. British Journal of Educational Technology, 31(2), 109-116.

²⁴ Αγγελίδου, Γ. (2015). *Υλοποίηση Εκπαιδευτικών Πολυμεσικών Ιστοριών για Παιδιά Προσχολικής Ηλικίας: Χιούμορ και Γλώσσα*. Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης.

²⁵ Hazzan, O. & Tomayko, (2004). *J.E. Reflection processes in the teaching and learning of human aspects of software engineering*. Proceedings of the 17th Conference on Software Engineering Education and Training, 32 - 38.

που αποτελούν το προσδοκώμενο κοινό, οι λεπτομερείς χειρισμοί καθορίζονται στην μετέπειτα εξέλιξη. Άλλωστε, η έλλειψη στο ντοκιμαντέρ ενός αυστηρού καθοδηγητικού σεναρίου²⁶, ανοίγει ένα πεδίο ελεύθερης δημιουργικότητας, πειραματισμού, αλλά παράλληλα και ευθύνης και ανησυχίας για το τελικό αποτέλεσμα.

Κατά την εξέλιξη της προκειμένης διαδικασίας, ορίστηκε πως το σενάριο θα είναι ελεύθερης βούλησης και αυτοσχεδιαστικό, με μια ροή όμως που θα έχει στόχο την διασκέδαση των νέων, το θέλγητρο για την κινητοποίηση τουριστικών φορέων, αλλά και την υιοθέτηση μιας ρουτίνας που προάγει την περιέργεια για την διεύρυνση των πολιτιστικών οριζόντων.

Συνεπώς, ως σενάριο καθορίστηκε μια φυσιολογική μέρα στο Μουσείο Κώστα Κοτσανά, με τους παιδαγωγούς και τους εμπυχωτές να υποδέχονται ένα γκρουπ μαθητών, ερχόμενο για να συμμετάσχει σε κάποια εκπαιδευτική δραστηριότητα. Κατά την διάρκεια της επίσκεψης όλα τα παιδιά μιλούν, εκφράζουν τις εντυπώσεις τους γύρω από την διαδικασία, σχολιάζουν, γελάνε με ό,τι θεωρούν αστείο, παίζουν κινούνται και δοκιμάζουν τα αντανakλαστικά τους. Ταυτόχρονα, οι παιδαγωγοί παρουσιάζονται ως υποστηρικτικοί, καθοδηγητικοί, με ήπιες κινήσεις και ομιλία και γλυκή έκφραση, φιλική προς τα παιδιά. Αξίζει δε να υπενθυμιστεί πως όλα αυτά τα στοιχεία αποδίδονται μέσω της *μη λεκτικής επικοινωνίας* για λόγους σεβασμού προς τις ιδιαιτερότητες του επιθυμητού κοινού.

Η διαδικασία παραγωγής συνεχίστηκε με τον σχεδιασμό συγκεκριμένων πλάνων και λήψεων. Το στάδιο αυτό της παραγωγής ήταν περισσότερο οργανωτικό και η ολοκλήρωσή του διασφάλισε την εξοικονόμηση χρόνου στο γύρισμα και την ορθή διαχείριση των διαθέσιμων πόρων. Μέσα στην οργάνωση και το σχεδιασμό του προπαρασκευαστικού μέρους ήταν η εξασφάλιση αδειών κινηματογράφησης εντός του μουσειακού χώρου, όπως και η άδεια κινηματογράφησης των παιδικών προσώπων για την αποφυγή τυχόν απρόοπτων δυσκολιών αναφορικά με τα πνευματικά δικαιώματα του χώρου και την προσωπικών δεδομένων ανηλίκων.

Εφόσον η οργάνωση και ο σχεδιασμός του γυρίσματος ολοκληρώθηκε, τότε κατέστη δυνατή η κινηματογράφηση στην πράξη. Δόθηκε μεγάλη σημασία στη λήψη

²⁶ Καρακάσης, Α. κ.α. (2015). *Εφόδιο για νέους ντοκιμαντερίστες*. ΣΕΑΒ. Αθήνα. ISBN: 978-960-603-375-9

σταθερών και καθαρών πλάνων, που με την χρήση της κινηματογραφικής γλώσσας αποτύπωσαν εννοιολογικά στο φακό το ελεύθερο σενάριο του βίντεο. Το μοντέλο κάμερας με το οποίο έγιναν οι λήψεις ήταν το *SONY A7rii*. Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε ήταν αρκετά απλός, όπως μια κάμερα με *ISO*, που επέτρεψαν την λήψη φωτεινών πλάνων. Ο φωτισμός αποτυπώθηκε θερμός με σκοπό την δημιουργία ζεστών τόνων και κατ' επέκταση συναισθημάτων, όπως αρμόζει σε ένα βίντεο με θεατές τα παιδιά.

Στη διάρκεια των γυρισμάτων υπήρξε επίβλεψη της διαδικασίας, ώστε να μεταδοθεί η σκηνοθετική ματιά και το όραμα στον φακό. Η συμμετοχή του γράφοντος ήταν ενεργή καθ όλη την δημιουργική διαδικασία, υπενθυμίζοντας την πρέπουσα αισθητική ως προς υιοθέτηση για το οπτικοακουστικό υλικό. Κατά συνέπεια, τονίστηκε και ο τελικός σκοπός της δραστηριότητας αυτής, δηλαδή την εξαγωγή και την προώθηση του πολιτιστικού μουσειακού περιεχομένου σε τουριστικούς χώρους ως προς παιδαγωγική αξιοποίηση.

Κατά την μεταπαραγωγική διαδικασία, το μοντάζ που ακολούθησε είχε ως στόχο να ενώσει τις αποθηκευμένες λήψεις προσδίδοντάς τους ένα συγκεκριμένο ρυθμό, ικανό να κρατήσει το ενδιαφέρον του παιδικού κοινού ακέραιο. Κάποιες δυσαναλογίες στις λήψεις που εμφανίστηκαν στο μοντάζ επιλύθηκαν επιτυχώς με εφεδρικό υλικό που είχε συγκεντρωθεί στη διάρκεια των γυρισμάτων. Το μοντάζ συντελέστηκε μέσω του λογισμικού *Final cut pro*.

Χάρη στον ρεαλιστικό ρυθμό που βασίζεται στην αλληλουχία, το μοντάζ πέτυχε την δημιουργία ενός κλασικού βίντεο. Ως όρος κλασικό²⁷, εννοείται ως η κλασική χολλυγουντιανή μονταζιακή προσέγγιση συνέχειας, που αξιοποιείται σε ταινίες και ντοκιμαντέρ και υποβάλλει την κινηματογραφική αφήγηση σε έναν ρεαλιστικό χαρακτήρα. Αυτός ο τρόπος μοντάζ του υλικού επιτρέπει τη δημιουργία μιας λογικής σύνδεσης μεταξύ των πλάνων. Αντιθέτως, το καλλιτεχνικό μοντάζ των *avant garde* έργων βασίζεται στην ασυνέχεια²⁸ και χαρακτηρίζεται από το γεγονός πως οι κανόνες του μοντάζ μπορούν να παραβιαστούν με στόχο το “ξάφνιασμα” του θεατή με σκοπό την ανακύκλωση του ενδιαφέροντος.

²⁷ Bazin, A. (1971). *What Is Cinema? Volume II*. University of California Press; New Ed edition.

²⁸ Orpen, V. (2003). *Film Editing: The Art of the Expressive*. Short Cuts. Wallflower Press.

Το μοντάζ συμπληρώθηκε με αγγλικούς υπότιτλους προκειμένου να είναι άμεσο και κατανοητό στο ευρές κοινό εκτός Ελλάδας, που δεν γνωρίζει το ιστορικό υπόβαθρο των πολιτιστικών δραστηριοτήτων. Τέλος, ένας εύρυθμος ήχος αποδόθηκε και στα δύο βίντεο, που κάλυψε τις φωνές και τους διαλόγους που υπήρχαν κατά τις λήψεις, ώστε να εμβαθύνει στην σημασία που κατέχει η κατανόηση για το ευρές, μη μονάχα ελληνόφωνο κοινό. Αποδόθηκε λοιπόν μια χαρούμενη μουσική, κατάλληλη να ψυχαγωγήσει τα παιδιά και να κερδίσει το ενδιαφέρον και τις εντυπώσεις τους.

3.4 Η αξιολόγηση της εμπειρίας παραγωγής

Αρχικά, προηγήθηκε η επικοινωνία με την διεύθυνση του μουσείου, όπου επικοινωνήθηκε και παρουσιάστηκε η ιδέα, ως προς την κινηματογράφηση των δραστηριοτήτων με κίνητρο την προώθησή τους στον τουριστικό τομέα, αλλά και την ποιοτική ψυχαγωγία των παιδιών. Έπειτα, διαμορφώθηκε η ομάδα παραγωγής, που αποτελείτο από τον γράφοντα, έναν σκηνοθέτη κι έναν εμψυχωτή.

Σημαντικό σκέλος για την δρομολόγηση της διαδικασίας αποτέλεσε η εξασφάλιση παιδικών προσώπων. Για τον λόγο αυτό, ακολούθησε η επαφή με τους γονείς των παιδιών ηλικίας 6-12 ετών, που θα έρχονταν σύντομα στο χώρο του μουσείου για να πάρουν μέρος στις δραστηριότητές. Εφόσον οι γονείς έδωσαν την συγκατάθεσή τους, προγραμματίστηκαν οι ημέρες και οι ώρες κινηματογράφησης.

Η ομάδα παραγωγής, αποτελούμενη από τον σκηνοθέτη, τον γράφον και τον εμψυχωτή σε ρόλο υποστηρικτικό προχώρησαν στην συγγραφή του δρομολογητικού σεναρίου ελεύθερης ερμηνείας, με σκοπό να υπηρετήσουν στο μέγιστο την αιτία που ενέπνευσε την ιδέα, αλλά και να προσεγγίσουν τα επιθυμητά αποτελέσματα αξιοποίησης. Πάνω σε αυτό το σενάριο βασίστηκαν όταν κλήθηκαν να εκτελέσουν τις δραστηριότητες σε πραγματικό χρόνο. Τα πλάνα κινηματογραφήθηκαν υπό τις οδηγίες του σκηνοθέτη, βήμα βήμα, με προσοχή και ευαισθητοποίηση στις ανάγκες των νεαρών συμμετεχόντων. Κάθε δραστηριότητα βιντεοσκοπήθηκε με επιτυχία και το αποτέλεσμα ήταν ικανοποιητικό για όλους.

Αρχικά, το πλάνο προέβλεπε τα γυρίσματα των δύο διαφορετικών δραστηριοτήτων σε μία μέρα, κάτι που θα συνέβαλε σε 2 ώρες γυρίσματος για την

κάθε μουσειοπαιδαγωγική δραστηριότητα. Ωστόσο, κατά την διάρκεια των λήψεων, θεωρήθηκε μη σκόπιμη η τήρηση ενός αυστηρού χρονικού πλαισίου, εφόσον αυτό που έχριζε σημασίας ήταν η λήψη ποικίλων παιδικών αντιδράσεων μέσα από την επαφή με τις δραστηριότητες. Έτσι, οι συντελεστές επέτρεψαν στα παιδιά να παίζουν και να ασχοληθούν με το παιδαγωγικό περιεχόμενο για όσο αυτά επιθυμούσαν. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα το να ληφθούν πολλά διαφορετικά πλάνα σε ένα πιο ανοιχτό, αυτόνομο και δημιουργικό πλαίσιο. Λόγω αυτής της απόφασης, κατά την πρώτη μέρα γυρισμάτων βιντεοσκοπήθηκε μονάχα η μουσική δραστηριότητα.

Στην συνέχεια, προγραμματίστηκε μια διαφορετική συνάντηση για κάποια άλλη μέρα, ώστε να συντελεστούν τα γυρίσματα της τεχνολογικής δραστηριότητας, όπου επίσης ακολουθήθηκε αυτό το διαδικαστικό μοτίβο αυτονομίας και ανοιχτής έκφρασης.

Ο γράφον συντόνισε την όλη ενέργεια και κυρίως, φρόντισε να την μοιραστεί και να την καταστήσει σαφή σε όλα τα εμπλεκόμενα μέρη, όπως τα παιδιά, την υπόλοιπη ομάδα παραγωγής και τους παιδαγωγούς που εμπύχωσαν τις συναντήσεις. Εκτός από μέτοχος στην διαδικασία παραγωγής του ψηφιακού περιεχομένου, ανέλαβε επίσης και την περαίωση του μοντάζ, αποδίδοντας την επιθυμητή χροιά των δραστηριοτήτων σε δύο βίντεο. Από την άλλη, ο σκηνοθέτης καταπιάστηκε με την την ποιότητα των λήψεων. Ο τελευταίος συντελεστής της ομάδας παραγωγής ανέλαβε την εμπύχωση του εγχειρήματος.

Πρόσωπο Α	Πρόσωπο Β	Πρόσωπο Γ
σκηνοθεσία υπεύθυνος σεναρίου εικονοληψία	υπεύθυνος παραγωγής συνδημιουργία σεναρίου μοντάζ	εμπύχωση συνδημιουργία σεναρίου

Η καθυστέρηση στην διαδικασία των γυρισμάτων, αν και πήγε πίσω την διαδικασία παραγωγής, δεν επέφερε καμία απώλεια στο όλο εγχείρημα. Συγκεκριμένα, δεν υπήρξε καμία οικονομική επίπτωση στον προϋπολογισμό, όπως θα συνέβαινε λογικά σε κάποια άλλη κινηματογραφική παραγωγή με περιορισμένο budget.

4. Ανάπτυξη μελετών της δραστηριότητας με θέμα την Μουσική

Η μουσειοπαιδαγωγική δραστηριότητα με θεματολογία την Μουσική και ειδικότερα τα μουσικά όργανα της Αρχαίας Ελλάδας, είναι μία δημιουργική σύνθεση μεταξύ των ζωντανών αρχαίων μουσικών οργάνων, των Ευρωπαϊκών τους απογόνων καθώς και των χειροποίητων οργάνων που κατασκευάζουν τα παιδιά που επισκέπτονται το μουσείο.

Η μουσειοπαιδαγωγική δραστηριότητα δημιουργήθηκε από το *Μουσείο Κώστα Κοτσανά Αρχαίας Ελληνικής Τεχνολογίας* και στην συνέχεια εμπλουτίστηκε και διαμορφώθηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να συμπεριληφθεί στο οπτικοακουστικό εγχείρημα που θα την προωθούσε σε ξενοδοχειακούς χώρους προς εμπορική αξιοποίηση.

- Πρώτο στάδιο : η γνωριμία

Τα παιδιά έχουν μόλις μπει στον χώρο και εγκατασταθεί στην αίθουσα διεξαγωγής της δραστηριότητας. Απαιτείται λοιπόν μία “προθέρμανση”, ώστε να νιώσουν οικεία και να γνωριστούν καλά με τους εμψυχωτές της διαδικασίας. Γι αυτό το λόγο η έναρξη συντελείται με μια υποδραστηριότητα, που έχει ως στόχο να “σπάσει τον πάγο” με δημιουργικό τρόπο.

Τα παιδιά καλούνται να συμμετέχουν στην γνωριμία με δύο τρόπους. Είτε γράφοντας το όνομά τους σε χαρτί και τοποθετώντας το πάνω τους σε εμφανές σημείο, είτε επιλέγοντας έναν ήχο ο οποίος θα τα συνοδεύσει στο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.



Εικόνα 6. Χρήση μη λεκτικής επικοινωνίας. (Πηγή : Music Ark. Music Time Capsule promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com))

- Δεύτερο στάδιο : η γνωριμία με τα όργανα

Στο στάδιο της γνωριμίας με τα αρχαία Ελληνικά όργανα, τα παιδιά ταξιδεύουν πίσω στον χρόνο και έχουν την ευκαιρία να ακούσουν, να αγγίξουν και να παίξουν με τα όργανα της αρχαίας εποχής. Τα όργανα αυτά είναι σύγχρονες αντιγραφές, κατασκευασμένες υπό την τεχνογνωσία και την διεξοδική επιστημονική έρευνα των υπευθύνων του μουσείου. Σε αυτό το σημείο τα παιδιά μυσούνται στην αρχαιοελληνική μουσική, μαθαίνουν τα ονόματα των οργάνων, τον τρόπο παιξίματος τους και ανακαλύπτουν τον ήχο που παράγουν.



Εικόνα 7. Γνωριμία με την αρχαία ελληνική λύρα. (Πηγή : Music Ark. Music Time Capsule promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com)).

- Τρίτο στάδιο : η συσχέτιση με τα όργανα του σήμερα

Τα παιδιά επιστρέφουν στο σήμερα, όπου έρχονται σε επαφή με τα σύγχρονα μουσικά όργανα, από τα οποία πιθανόν να γνωρίζουν ήδη κάποια. Αυτό που ίσως δεν γνωρίζουν, είναι πως τα μοντέρνα αυτά όργανα είναι οι απόγονοι των αρχαίων οργάνων, που μόλις έχουν γνωρίσει. Σε αυτό το σημείο, οι δύο ομάδες οργάνων βρίσκονται σε δύο ξεχωριστά μπαούλα και οι νεαροί συμμετέχοντες καλούνται να τα διαχωρίσουν και να τα συσχετίσουν σε ζευγάρια παλιών-μοντέρνων που έχουν μεταξύ τους συγγένεια.



Εικόνα 8. Η εξέλιξη των οργάνων έως σήμερα. (Πηγή : Music Ark. Music Time Capsule promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com)).

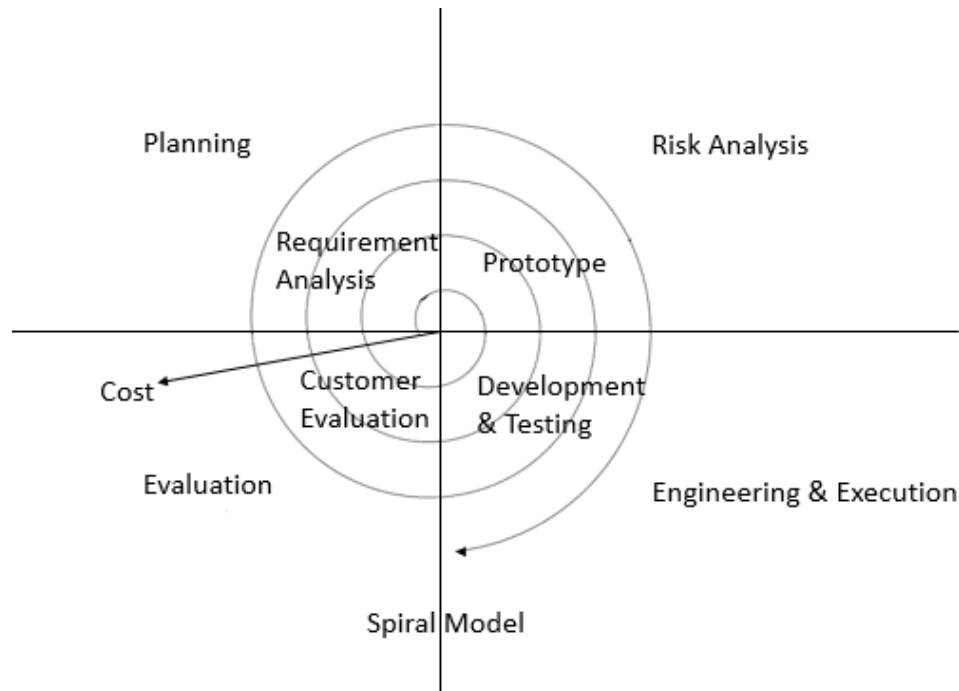
- Τέταρτο στάδιο : η κατασκευή οργάνων

Η μουσειοπαιδαγωγική δραστηριότητα ολοκληρώνεται με ένα δημιουργικό παιχνίδι, αυτό της κατασκευής μουσικών οργάνων από πηλό και χρώμα. Εδώ, οι συμμετέχοντες είναι ελεύθεροι να αποτυπώσουν τα όργανα με τον δικό τους τρόπο, με βάση όσα χαρακτηριστικά έχουν συγκεράσει από τις προηγούμενες δραστηριότητες. Φυσικά, η ενασχόληση αυτή εξυπηρετεί στο να έχουν τα παιδιά μια πιο προσωπική εμπειρία και σχέση με τα όργανα, καθώς έτσι, φεύγοντας από το μουσείο, έχουν πιο πολλές πιθανότητες να συγκεράσουν τα ονόματα των οργάνων και όσα άλλα χρήσιμα έχουν μάθει.



Εικόνα 9. Παιχνίδι με κατασκευασμένα ομοιώματα αρχαίων οργάνων από πηλό. (Πηγή : Music Ark. Music Time Capsule promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...)).

Ως μεθοδολογικό εργαλείο για την δημιουργία κατάλληλου οπτικοακουστικού περιεχομένου το οποίο παρουσιάζει την συγκεκριμένη δραστηριότητα, χρησιμοποιήθηκε το Spiral Model²⁹ από το Software Engineering.



Διάγραμμα 2. Software Engineering | Spiral Model (Πηγή : Testingfreak testingfreak.com).

Μέσω αυτού έγιναν οι ακόλουθες δράσεις:

- Εντοπισμός και καθορισμός στόχων,
- Προσδιορισμός και επίλυση κινδύνων,
- Δημιουργία και test περιεχομένου,
- Ανάπτυξη της επόμενης έκδοσης του οπτικοακουστικού περιεχομένου.

Οι συντελεστές της δημιουργίας του οπτικοακουστικού περιεχομένου με θεματολογία την Μουσική είναι:

- Project Manager, Παραγωγή: Παναγιώτης Τελέκογλου
- Σκηνοθεσία: Γιώργος Κερτσόπουλος

²⁹ Naveen, (2015). *What is Spiral Model in software testing and what are advantages and disadvantages of Spiral Model*. (διαθέσιμο online testingfreak.com), πρόσβαση στις 20/03/2022

- Μουσική: Roman Senyk Music / Royalty Free Music
- Επιστημονικοί Υπεύθυνοι: Μίνα Μητσομπόνου (Διευθύντρια μουσείου *Κώστας Κοτσανάς* της Αθήνας), Άννα Καρβαίνη (Αρχαιολόγος Ιστορικός)
- Museum and Music Educators: Ειρήνη Βασιλάκου, Έλλη Κετεντζιάν, Παναγιώτης Τελέκογλου

Ονόματα παιδιών που συμμετείχαν:

- Ντομούνκο Ντάρια-Μαρία
- Ντομούνκο Αριάνα-Έλενα
- Πιλίδη Σοφία
- Πιλίδη Κατερίνα
- Παπαδοπούλου Νεφέλη
- Ροδίτη Δέσποινα
- Ροδίτης Δημήτρης

5. Ανάπτυξη μελετών της δραστηριότητας με θέμα την Τεχνολογία

Η δραστηριότητα με θεματολογία την Τεχνολογία είναι μία μουσειοπαιδαγωγική δημιουργική απασχόληση κατά την οποία τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την Αστρονομία και την Υπολογιστική της αρχαίας εποχής. Η εν λόγω δραστηριότητα χωρίζεται σε τέσσερα στάδια.

- Πρώτο στάδιο : η γνωριμία

Τα παιδιά αναγράφουν το όνομά τους σε χαρτάκια και τα τοποθετούν πάνω τους σε εμφανές σημείο, ώστε να αναγνωρίζονται άμεσα από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες κι εμψυχωτές. Ύστερα επιδίδονται σε ένα κινητικό παιχνίδι, μέσω του οποίου αποκτάται η τριβή μεταξύ τους, εκτονώνεται η ενέργεια μέσω του “ζεστάματος”, κι έτσι οι συμμετέχοντες εισηγούνται με όρεξη στην διαδικασία της δραστηριότητας και της αλληλεπίδρασης.

- Δεύτερο στάδιο : η επιβίβαση στο πλοίο

Σε αυτό το σημείο, τα παιδιά καλούνται να αναλάβουν τον ρόλο του εξερευνητή, αυτό μάλιστα είναι το κέντρο βάρους στον σχεδιασμό της δραστηριότητας. Το ταξίδι ξεκινά με τα παιδιά να περιβάλλονται από ηχητικά και οπτικά ερεθίσματα, κι έτσι να πλοηγούν το τραπέζι τους (το οποίο με λίγη φαντασία έχει μετατραπεί σε πλοίο), αντικρίζοντας για πρώτη φορά προσεκτικά τα αναπαριστάμενα σχήματα των αστερισμών στον ουρανό.



Εικόνα 10. Τα παιδιά «επιβιβάζονται» και το ταξίδι ξεκινά. (Πηγή : Music Ark. *First Laptop in History* promo video.[youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...)).

- Τρίτο στάδιο : η εξερεύνηση των αστερισμών

Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τα ονόματα των αστερισμών, τα οποία βασίζονται στις απεικονίσεις που έχει προσδώσει ο σχηματισμός τους. Οι συμμετέχοντες μαθαίνουν ότι όλες οι φωτεινές κουκίδες, πλην των κοντινών μας πλανητών, δεν είναι παρά ήλιοι. Εάν υπολογίσουν το σωστό αριθμό των ήλιων ενός αστερισμού με τον Άβακα και ενώσουν στο χαρτί τους ήλιους, θα σχηματιστεί ο αστερισμός που θα τους οδηγήσει στον ναυάγιο των Αντικυθήρων.



Εικόνα 11. Η ανακάλυψη των αστερισμών. (Πηγή : Music Ark. First Laptop in History promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com)).

- Τέταρτο στάδιο : η συναρμολόγηση του μηχανισμού των Αντικυθήρων

Στο τέταρτο και τελευταίο στάδιο, τα παιδιά βουτούν στο βυθό της θάλασσας και ανάμεσα στα θραύσματα των αγγείων, ανακαλύπτουν θραύσματα από τον Μηχανισμό των Αντικυθήρων, του πρώτου φορητού υπολογιστή όλων των εποχών. Υπό τις οδηγίες των μουσειοπαιδαγωγών, ενώνουν τα κομμάτια του και τον καθιστούν ξανά λειτουργικό. Πριν να τελειώσουν το ταξίδι, μαθαίνουν πως ο μηχανισμός των Αντικυθήρων υπό τον έναστρο ουρανό, μπορεί να αποκαλύψει με ακρίβεια τα μυστικά, την κίνηση και τα φαινόμενα όλων των αστερισμών.



Εικόνα 12. Η ανακάλυψη του ναυαγίου των Αντικυθήρων. (Πηγή : Music Ark. First Laptop in History promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com)).

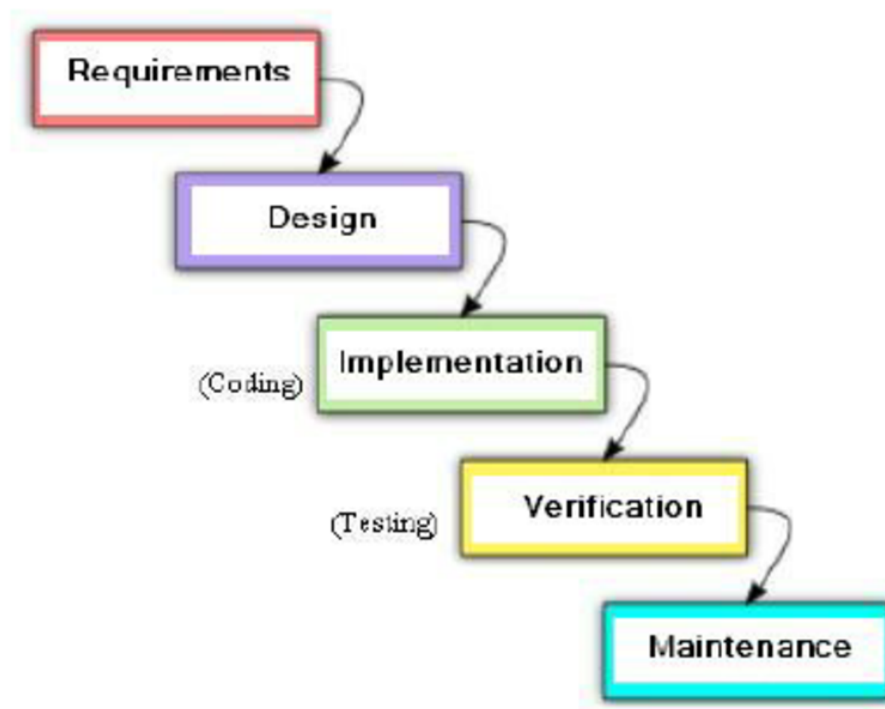


Εικόνα 13. Τα παιδιά ανασύρουν από τον «βυθό» τον μηχανισμό των Αντικυθήρων και τον κάνουν να δουλέψει ξανά. (Πηγή : Music Ark. First Laptop in History promo video. [youtube.com](https://www.youtube.com)).

Ως μεθοδολογικό εργαλείο για την δημιουργία κατάλληλου οπτικοακουστικού περιεχομένου για την παρουσίαση της συγκεκριμένης δραστηριότητας,

χρησιμοποιήθηκε το Waterfall Software Development³⁰. Μέσω αυτού έγιναν οι ακόλουθες δράσεις:

- Συντήρηση, εντοπισμός και υπολογισμός των δεδομένων,
- Σχεδιασμός σκελετού και επιμέρους δράσεων,
- Υλοποίηση έργου,
- Επαλήθευση του αποτελέσματος των δράσεων,
- Διασφάλιση της ποιότητας του παραχθέντος περιεχομένου.



Διάγραμμα 3. Software development process: Waterfall Model. (Πηγή : Researchgate [researchgate.net](https://www.researchgate.net)).

Οι συντελεστές της δημιουργίας του οπτικοακουστικού περιεχομένου με θεματολογία την Μουσική είναι:

- Project Manager, Παραγωγή: Παναγιώτης Τελέκογλου
- Σκηνοθεσία: Γιώργος Κερτσόπουλος
- Μουσική: Roman Senyk Music / Royalty Free Music

³⁰ Hilaire, V. et al. (2013). *K-CRIO: An Ontology for Organizations Involved in Product Design*. Conference: International Conference on Digital Information and Communication Technology and Its Applications. DOI:10.1007/978-3-642-22027-2_30

- Επιστημονικοί Υπεύθυνοι: Μίνα Μητσομπόνου (Διευθύντρια μουσείου *Κοτσανάς* της Αθήνας), Άννα Καρβαΐνη (Αρχαιολόγος-ιστορικός)
- Museum and Music Educators: Ειρήνη Βασιλάκου, Έλλη Κετεντζιάν

Ονόματα παιδιών που συμμετείχαν:

- Λινάρδου Αριάδνη
- Παπαδοπούλου Νεφέλη
- Ροδίτη Δέσποινα
- Ροδίτης Δημήτρης
- Τζανακοπούλου Αριάδνη
- Τρίμπαλη Ιφιγένεια
- Φραγγέα Χρύσπα.

6. Ανάπτυξη μελετών των δραστηριοτήτων δια της παιδαγωγικής προσέγγισης

Οι δραστηριότητες στις οποίες συμμετείχαν τα παιδιά ήταν σχεδιασμένες με βάση τις αρχές της εκπαιδευτικής θεωρίας *learning by doing*³¹. Πρόκειται για μια πρακτική προσέγγιση της μάθησης, που σημαίνει ότι οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους προκειμένου να προσαρμοστούν και να μάθουν μέσα από αυτό. Το *learning by doing* σηματοδοτεί την καθιέρωση πρακτικών προοδευτικής εκπαίδευσης, μιας και μετατοπίζεται από τις παραδοσιακές πρακτικές τυπικής μάθησης, καθιστώντας την εκπαιδευτική διαδικασία ενδιαφέρουσα, διαδραστική και βιωματική.

Στην περίπτωση των δύο δραστηριοτήτων στο μουσείο *Κώστα Κοτσανά*, αυτή η αρχή επιβεβαιώνεται από το γεγονός πως τα παιδιά κατάφεραν να μάθουν τα μουσικά όργανα και τους αστερισμούς μέσα σε ειδικά διαμορφωμένες αίθουσες, περιβαλλόμενα από αναπαραστασιακά αντικείμενα που μπορούσαν να αγγίζουν και οπτικοακουστικά ερεθίσματα στο σκηνικό της αίθουσας με τα οποία μπορούσαν να αλληλεπιδράσουν. Όλα αυτά συντέλεσαν στην διαμόρφωση ενός εκπαιδευτικού και ταυτόχρονα αλληλεπιδραστικού περιβάλλοντος.

Την ίδια στιγμή, οι δύο δραστηριότητες ακολούθησαν εξίσου την αρχή της μη *τυπικής μάθησης*. Πρόκειται για μια κατάσταση μάθησης που δεν περιλαμβάνει πρόγραμμα σπουδών, διδακτέα ύλη και απόδοση διακρίσεων και βαθμών. Η δομή της συνδέεται με την *άτυπη μάθηση*, η οποία συνήθως λαμβάνει χώρα φυσικά και αυθόρμητα στο πλαίσιο άλλων δραστηριοτήτων³². Αυτές ορίζονται ως οι μαθησιακές δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα εκτός οργανωμένου εκπαιδευτικού πλαισίου, σε όλη τη διάρκεια της ζωής του ανθρώπου, στο πλαίσιο του ελεύθερου χρόνου ή των επαγγελματικών, κοινωνικών και πολιτιστικών περιστάσεων. Περιλαμβάνει τις κάθε είδους δραστηριότητες αυτομόρφωσης, όπως η αξιοποίηση έντυπου υλικού,

³¹ Dewey, J. (2018). *Education: Impact & Theory*. (διαθέσιμο online [study.com](https://www.study.com)), πρόσβαση στις 17/04/2022.

³² Wikipedia, (n.d.). Non Formal learning. (διαθέσιμο online [wikipedia.org/](https://www.wikipedia.org/)), πρόσβαση στις 17/04/2022.

διαδικτύου, ή ποικίλων εκπαιδευτικών υποδομών, καθώς και τις γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που αποκτά το άτομο από την εμπειρία του³³.

Όσον αφορά την σύνδεση αυτής της αρχής με τις δύο μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες, αυτή επιβεβαιώνεται με το γεγονός πως οι μαθητές επιμορφώθηκαν κι έλαβαν νέες γνώσεις και ερεθίσματα σε σχέση με την αρχαία μουσική και τεχνολογία μέσα στα πλαίσια μιας εκπαιδευτικής επίσκεψης του ελεύθερου τους χρόνου, χωρίς να υπόκεινται σε αξιολόγηση. Αντιθέτως, η όλη διαδικασία συντελέστηκε με σκοπό την προώθηση της χαράς της μάθησης, χωρίς σχολικά εγχειρίδια, απομνημόνευση και ασκήσεις.

Πέρα όμως από τις δύο γενικές αρχές των δραστηριοτήτων, το περιεχόμενο αυτών υπόκειται επίσης σε θεμελιωμένες παιδαγωγικές θεωρίες. Οι θεωρίες που αφορούν το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων αναγνωρίζονται από τις μελέτες της αισθητικής αγωγής, ενός παιδαγωγικού κλάδου που βασίζει την εκπαίδευση στις αισθητικές εμπειρίες, την γνωριμία και την τριβή με τον πολιτισμό. Οι μελέτες της αισθητικής αγωγής αφορούν την παρούσα έρευνα, καθώς οι δύο δραστηριότητες του μουσείου *Κώστας Κοτσανάς* χρησιμοποίησαν την πολιτιστική εμπειρία με σκοπό την παραγωγή μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Σύμφωνα με τις θεωρίες της αισθητικής αγωγής, οι σχεδιασμένες παιδαγωγικές δραστηριότητες πολιτιστικού χαρακτήρα συνήθως εντάσσονται σε κάποια συγκεκριμένα υπόβαθρα³⁴. Πιο συγκεκριμένα :

- το αναπαραστασιακό και εκφραστικοκεντρικό υπόβαθρο, με δραστηριότητες που οδηγούν τα παιδιά στην αναγνώριση, κατανόηση και ερμηνεία ενός θέματος, έχοντας πρώτα δημιουργήσει αληθοφανείς εμπειρίες με βάση την φαντασία τους. Οι δραστηριότητες επικεντρώνονται σε ένα θέμα με το οποίο οι τα παιδιά καλούνται να αλληλεπιδράσουν μέσω της αναπαράστασης και της μίμησης.
- το εκφραστικοκεντρικό και γνωσιακό υπόβαθρο, με δραστηριότητες που συμβάλλουν στην κάλυψη μιας εσωτερικής ανθρώπινης ανάγκης, που

³³ EACEA, (2022). *Επικύρωση της Μη τυπικής και Άτυπης Μάθησης*. (διαθέσιμο online eacea.ec.europa.eu/), πρόσβαση στις 17/04/2022.

³⁴ Γρίβα, Α. (2019). *Η διδασκαλία της Εικαστικής φόρμας μέσω της χρήσης των Σχολικών Εγχειριδίων στο Δημοτικό Σχολείο*. Πανεπιστήμιο Πατρών.

δικαιώνεται μέσα από την έκφραση. Με αυτές τις δραστηριότητες τα παιδιά οδηγούνται στην απόδοση ελεύθερων νοημάτων ενός θέματος, προσδίδοντάς τους την δική τους ερμηνευτική και συγκινησιακή προσέγγιση.

- το *πραγματιστικό* και *πλαισιακό* υπόβαθρο, με δραστηριότητες που αναδεικνύουν την κοινωνικο-πολιτισμική διάσταση ενός θέματος. Τα παιδιά μπορούν να τοποθετήσουν το θέμα μέσα σε ένα πλαίσιο, με τα νοήματα και τις αναπαραστάσεις του να οδηγούν σε συμπεράσματα σχετικά με την κοινωνική σημασία του, την ιστορία του και τις συνθήκες γύρω από αυτό.
- το *φορμαλιστικό* υπόβαθρο, με δραστηριότητες που αναζητούν τα στοιχεία ενός θέματος και τους τρόπους που αυτά συνθέτουν ένα σύνολο. Τα παιδιά ερευνούν χαρακτηριστικά όπως η δομή, η μορφική ποικιλία, οι αισθητικές ποιότητες και τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα μέσα από ένα παιχνίδι που έχει ως αυτοτελή σκοπό την ικανοποίηση του ίδιου του παιχνιδιού.

Με βάση τα παραπάνω υπόβαθρα, μπορεί να γίνει η διάκριση, η αξιολόγηση και η συσχέτιση των περιεχομένων κάθε δραστηριότητας.

6.1 Το παιδαγωγικό υπόβαθρο της μουσικής δραστηριότητας

Στάδιο	Υπόβαθρο	Αιτιολόγηση
Η γνωριμία	Φορμαλιστικό	Τα παιδιά επιλέγουν με ποια μορφή θα παρουσιάσουν τους εαυτούς τους, είτε με επιγραφή πάνω σε χαρτάκι, είτε με ήχο. Ο μόνος σκοπός είναι η διεξαγωγή ενός ικανοποιητικού παιχνιδιού για λόγους προθέρμανσης.
Η γνωριμία με τα όργανα	Αναπαραστασιακό Εκφραστικοκεντρικό	Η μάθηση των αρχαιοελληνικών οργάνων συντελείται μέσα από την αλληλεπίδραση με τις αναπαραστάσεις τους.
Η συσχέτιση με τα	Πραγματιστικό	Τα αρχαία όργανα αποκτούν ιστορικό και

όργανα του σήμερα	Πλαισιακό	κοινωνικό πλαίσιο, μέσα από την συσχέτιση τους με τους μοντέρνους απογόνους τους.
Η κατασκευή οργάνων	Εκφραστικοκεντικό Γνωσιακό	Τα παιδιά αφομοιώνουν καλύτερα τα όργανα που έχουν μόλις γνωρίσει, μέσω της καλλιτεχνικής αναπαραγωγής τους που οδηγεί στην ελεύθερη ερμηνεία και απόδοση τους.

6.2 Το παιδαγωγικό υπόβαθρο της τεχνολογικής δραστηριότητας

Στάδιο	Υπόβαθρο	Αιτιολόγηση
Η γνωριμία	Φορμαλιστικό	Τα παιδιά παρουσιάζουν τους εαυτούς τους με τη μορφή της επιγραφής του ονόματός τους πάνω σε χαρτάκι. Διεξάγεται ένα κινητικό παιχνίδι για λόγους προθέρμανσης.
Η επιβίβαση στο πλοίο	Αναπαραστασιακό Εκφραστικοκεντικό	Η πρώτη επαφή με τους αστερισμούς συντελείται γύρω από ένα τραπέζι όπου με τη φαντασία αναπαρίσταται ως πλοίο. Ηχητικά και οπτικά ερεθίσματα πλαισιώνουν την διαδικασία.
Η εξερεύνηση των αστερισμών	Πραγματιστικό Πλαισιακό	Η ένωση των κουκίδων μεταξύ των αστεριών οδηγεί στην παρατήρηση των σηματισμών. Τα παιδιά αποκτούν συνείδηση γύρω από το διαστημικό πλαίσιο και αντιλαμβάνονται την θέση των αστερισμών στον ουράνιο χώρο.
Η συναρμολόγηση του μηχανισμού των Αντικυθήρων	Εκφραστικοκεντικό Γνωσιακό	Η ανάσυρση των θραυσμάτων του μηχανισμού των Αντικυθήρων δίνει την θέση του στην ανασύνθεση και αναδημιουργία του ευρήματος. Η παραγωγική διαδικασία βοηθά στην κατανόηση της σημαντικότητας και της μοναδικότητας του πρωτοποριακού έργου.

Συμπεράσματα - συζήτηση

Η διαδικασία παραγωγής οπτικοακουστικού περιεχομένου είναι απόλυτα συνυφασμένη με την συνεργασία και την συνέπεια των συντελεστών του. Ο χρόνος μετράει πολύ σημαντικά τόσο για λόγους απόδοσης των συμμετεχόντων, όσο και για λόγους κόστους. Η κατάλληλη σκηνοθεσία και διαχείριση όλου του ανθρώπινου δυναμικού παίζει καθοριστικό ρόλο στο εικονιζόμενο αποτέλεσμα. Τέλος, η διαδικασία του μοντάζ και η ορθή επιλογή χρήσης του ήχου, είναι οι πιο βασικές πινελιές του εκάστοτε έργου, διότι αυτό είναι που θα καθορίσει τον βαθμό αποτελεσματικότητας ως προς την επίτευξη του πρωταρχικού στόχου.

Η ολοκλήρωση της δημιουργίας των βίντεο σήμανε την δημοσίευσή τους, με σκοπό την μετέπειτα αξιοποίησή τους. Τα αποτελέσματα είναι ανεβασμένα στο Youtube κανάλι *Music Ark* :

[Music Time Capsule promo video](#)

[First Laptop in History promo video](#)

Αναζητήθηκε το κατά πόσο τα παιδιά που συμμετείχαν απόλαυσαν τις ανωτέρω δραστηριότητες με σκοπό να εκτιμηθεί εν συνεχεία το κατά πόσο οι υπόλοιποι ενδιαφερόμενοι (παιδιά και οικογένειες που διαμένουν σε καταλύματα - ξενοδοχειακοί φορείς) θα ενδιαφερόντουσαν να λάβουν μέρος σε αυτή την εμπειρία.

Αναφορικά με την αξιολόγηση της εμπειρίας των παιδιών, ο μοναδικός τρόπος αποτύπωσης του βιωματικού αποτελέσματος, ήταν η βιντεοσκόπηση των αντιδράσεων τους κατά την διάρκεια των μουσειοπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων.



Εικόνα 14. Ποιος θα είναι ο επόμενος εξερευνητής; (Πηγή : Music Ark. *First Laptop in History* promo video. youtu.be).

Έπειτα, αναζητήθηκε το κατά πόσο κάποιος ξενοδοχειακός φορέας θα ενδιαφέρονταν να συνεργαστεί με το εγχείρημα, ώστε να συμπεριλάβει τις εν λόγω δραστηριότητες στα προσφερόμενα προγράμματα απασχόλησης παιδιών. Ύστερα από γνωστοποίηση των βίντεο σε ενδιαφερόμενους, το οπτικοακουστικό υλικό πέτυχε το σκοπό του. Σε πρώτη φάση, το ξενοδοχείο *Angsana Corfu*, δέχτηκε να είναι ένας από τους φορείς που σκοπεύει να το συμπεριλάβει στην τουριστική θερινή σεζόν του 2022.



Εικόνα 15. Το ξενοδοχείο Angsana Corfu που θα φιλοξενήσει τις παιδαγωγικές δραστηριότητες.

(Πηγή: Vakon constructions. vakon.gr)

Από την γνωστοποίηση των βίντεο στα παιδιά που συμμετείχαν και τις οικογένειές τους προέκυψε πολύ θετική ανατροφοδότηση. Οι γονείς, εφόσον τα παιδιά τους είχαν συμμετέχει σε μόνο μία από τις δραστηριότητες, εξέφρασαν το ενδιαφέρον να τα εγγράψουν και στην άλλη. Αναφορικά με τους επισκέπτες των ξενοδοχείων της Κέρκυρας που έχουν ενδιαφερθεί να συμμετέχουν στα εν λόγω προγράμματα, δεν έχουν ακόμα εξαχθεί τα απαραίτητα συμπεράσματα. Η ανατροφοδότηση θα είναι εφικτή μετά το πέρας των πρώτων εφαρμογών των δραστηριοτήτων κατά την θερινή περίοδο. Βάση όλων των ανωτέρω, η υλοποίηση των οπτικοακουστικών περιεχομένων έχει μέχρι στιγμής ικανοποιητικά αποτελέσματα ως προς τον αρχικό σκοπό της, εφόσον κατάφερε να συνδυάσει ποικίλες ομάδες εμπλεκομένων στην διαδικασία, εξασφαλίζοντας το ενδιαφέρον τους.

Μπορεί να υπάρχουν εκατοντάδες μουσειοπαιδαγωγικές δράσεις στα μουσεία της Αθήνας και των άλλων περιοχών της χώρας. Οι δράσεις αυτές όμως, δεν μπορούν να βρουν αποδέκτες εκτός των μουσειακών χώρων, και πόσο μάλλον εντός των τουριστικών καταλυμάτων. Απόδειξη για αυτό αποτελεί το γεγονός πως δεν έχει βρεθεί βιβλιογραφία που να αποδεικνύει κάτι ανάλογο. Όταν δημιουργηθεί ένα περιεχόμενο μιας υφιστάμενης μουσειοπαιδαγωγικής δράσης, προσαρμοσμένο στις συνθήκες των ξενοδοχειακών δομών, τότε πιθανόν να βρει ανταπόκριση στην αγορά, όπως ακριβώς συνέβη με τις μουσειοπαιδαγωγικές δραστηριότητες του μουσείου *Κώστα Κοτσανά*. Φυσικά, όποιος μουσειακός φορέας επιθυμεί μετατοπιστεί *extra muros*, έχει στην διάθεσή του την παρούσα έρευνα ως εργαλείο, η οποία καθιστά ως απόλυτα σημαντικό παράγοντα για την εκτέλεση του εγχειρήματος, την ύπαρξη ενός προωθητικού μηχανισμού ως θέλγητρο. Στην παρούσα περίπτωση, το οπτικοακουστικό υλικό λειτούργησε ως επιτυχημένο εργαλείο προώθησης.

Περαιτέρω έρευνα

Τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν στην παρούσα έρευνα έχουν ήδη συντελέσει μια ολοκληρωμένη πρόταση και ο σχεδιασμός επισημαίνει την σημαντικότητα των εξής παραγόντων : άρτια επιστημονική προετοιμασία της εκάστοτε δραστηριότητας από ειδικούς του πολιτισμού ή/και των παιδαγωγικών και άρτιο οπτικοακουστικό παρασκεύασμα για την προώθηση της πρωτοβουλίας σε εμπορικούς συνεργάτες. Η ενέργεια αυτή αποτελεί μία win to win κίνηση, καθώς τα δικαιώματα και τα τυχόν οικονομικά οφέλη που ίσως προκύψουν, μπορούν να διαμοιραστούν ανάμεσα στους ειδικούς των μουσείων, τους ξενοδοχειακούς φορείς και τους παραγωγούς του προωθητικού υλικού.

Η δημιουργία του κατάλληλου οπτικοακουστικού περιεχομένου ως μέθοδος προώθησης του Ελληνικού πολιτισμού στο ευρύ κοινό, μπορεί να εφαρμοστεί εμπορικά και σε άλλους χώρους και δομές, εκτός των καταλυμάτων, όπως σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους αεροδρομίων, όπου συνήθως οι οικογένειες αναμένουν την πτήση τους, σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους επιβατικών πλοίων, αλλά και σε επίσημους φορείς που αντιπροσωπεύουν έναν τόπο, όπως ένα γραφείο τουρισμού κάποιου Δήμου.

Αυτό που θα μπορούσε να ερευνηθεί εν συνέχεια είναι :

- η ανατροφοδότηση των επισκεπτών που θα λάβουν μέρος στην εμπειρία
- η τυχόν εκδήλωση ενδιαφέροντος από φορείς που δραστηριοποιούνται εκτός των καταλυμάτων (αεροπορικές και ναυτικές εταιρείες, δήμους, κ.α)
- η οπτικοακουστική εξέλιξη του προωθητικού περιεχομένου από νέους παραγωγούς, με προσθήκες και βελτιώσεις
- η δημιουργία δραστηριοτήτων αποκλειστικά σχεδιασμένη για κάθε τόπο και προορισμό (πχ. για τον Μηχανισμό των Αντικυθήρων στα Αντικύθηρα, για τα μουσικά όργανα της Κέρκυρας στην Κέρκυρα, κ.α.).

Βιβλιογραφία

Ξενόγλωσση

Alberti, F. G., & Giusti, J. D. (2012). *Cultural heritage, tourism and regional competitiveness: The Motor Valley cluster*. LIUC University. Italy.

Bazin, A. (1971). *What Is Cinema? Volume II*. University of California Press; New Ed edition.

Benhamou, F. (2017). *L'Économie de la culture*. Paris, La Découverte.

Benhamou, F. (2012). *Economie du patrimoine culturel*. Repères. La Découverte.

Conlon, T. (2000). *Visions of change: information technology, education and postmodernism*. British Journal of Educational Technology, 31(2), 109-116.

du Cros, H. (2001). *A new model to assist in planning for sustainable cultural heritage tourism*. Int. J. Tourism Res., 3: 165-170. doi:10.1002/jtr.297

Frier, P. L. (1997). *Droit du patrimoine culturel*. Paris: Presses Universitaires de France.

Hall, D., Roberts, D., Mitchell, M. (2016). *New directions in rural tourism*. London. ISBN 1-351-91502-9.

Hazzan, O. & Tomayko, (2004). *J.E. Reflection processes in the teaching and learning of human aspects of software engineering*. Proceedings of the 17th Conference on Software Engineering Education and Training, 32 - 38.

Hilaire, V. et al. (2013). *K-CRIO: An Ontology for Organizations Involved in Product Design*. Conference: International Conference on Digital Information and Communication Technology and Its Applications. DOI:10.1007/978-3-642-22027-2_30

Marshall, A. (1891). *Principles of Economics*.

Nyaupane, G. P. & Timothy, D. J., (2009). *Cultural Heritage and Tourism in the Developing World: A Regional Perspective*. New York: Routledge.

Orpen, V. (2003). *Film Editing: The Art of the Expressive*. Short Cuts. Wallflower Press.

UN. (2018). *International Recommendations for Tourism Statistics 2008*. Department of Economic and Social Affairs Statistics Division. Studies in Methods Series M No. 83/Rev.1, p. 9.

Ελληνική

Αγγελίδου, Γ. (2015). *Υλοποίηση Εκπαιδευτικών Πολυμεσικών Ιστοριών για Παιδιά Προσχολικής Ηλικίας: Χιούμορ και Γλώσσα*. Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης.

Γρίβα, Α. (2019). *Η διδασκαλία της Εικαστικής φόρμας μέσω της χρήσης των Σχολικών Εγχειριδίων στο Δημοτικό Σχολείο*. Πανεπιστήμιο Πατρών.

Ήρων ο Αλεξανδρεύς, (1998). *Αυτοματοποιητική*. Εκδόσεις Καστανιώτη. ISBN: 978960032278.

Καρακάσης, Α. κ.α. (2015). *Εφόδιο για νέους ντοκιμαντερίστες*. ΣΕΑΒ. Αθήνα. ISBN: 978-960-603-375-9

Κωνσταντοπούλου, Χ. (2010). *Ελεύθερος χρόνος : Μύθοι και πραγματικότητες*. Εκδόσεις Παπαζήση.

Στασινόπουλος, Ε. Κ. (1963). *Η Αθήνα του περασμένου αιώνα (1830 – 1900)*. Ιδιωτική Έκδοση. Αθήνα.

Ιστότοποι

Ξενόγλωσσος

Beamish, (2022). *Sir James Knott Trust's £150,000 funding for Beamish's Georgian developments*. The Living Museum of the North. (διαθέσιμο online beamish.org.uk/), πρόσβαση στις 24/01/2022.

Dewey, J. (2018). *Education: Impact & Theory*. (διαθέσιμο online study.com), πρόσβαση στις 17/04/2022.

Gever, E. (2012). *Technology and art: Engineering the future. Entertainment and Arts*. (διαθέσιμο online bbc.com), πρόσβαση στις 19/02/2022.

Interaction Design Foundation. (2019). *User Experience and Experience Design*. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. 3. (διαθέσιμο online interaction-design.org), πρόσβαση στις 14/02/2022.

Naveen, (2015). *What is Spiral Model in software testing and what are advantages and disadvantages of Spiral Model*. (διαθέσιμο online testingfreak.com), πρόσβαση στις 20/03/2022

Oxford Learner's Dictionaries, (n.d). *Technology noun*. (διαθέσιμο online oxfordlearnersdictionaries.com), πρόσβαση στις 05/02/2022.

Wikipedia, (n.d.). *Non Formal learning*. (διαθέσιμο online wikipedia.org), πρόσβαση στις 17/04/2022.

Ελληνικοί

Away, (2014). *5 Ελληνικές Τεχνολογικές Διακρίσεις Που Δεν Γνώριζες*. (διαθέσιμο online away.gr), πρόσβαση στις 10/04/2022.

Ελληνικός Οργανισμός Τουρισμού (n.d.). *Ιστορία του Οργανισμού*. (διαθέσιμο online gnto.gov.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.

EACEA, (2022). *Επικύρωση της Μη τυπικής και Άτυπης Μάθησης*. (διαθέσιμο online eacea.ec.europa.eu), πρόσβαση στις 17/04/2022.

Λουλουδάκη, Ρ. (2020). *Όταν η Ρόδος από το 1920 είχε δρομολογημένα υδροπλάνα!* Εφημερίδα Ροδιακή. Ρόδος. (διαθέσιμο online rodiaki.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.

Μουσείο Κοτσανά (n.d.) *Το Μουσείο*. (διαθέσιμο online kotsanasmuseum.com), πρόσβαση στις 12/04/2022.

Υπουργείο Τουρισμού. (2022). *Β. Κικίλιας: 30% αύξηση των προκρατήσεων τον Ιανουάριο σε σχέση με το 2019*. Δελτίο Τύπου. (διαθέσιμο online mintour.gov.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.

Υπουργείο Τουρισμού, (n.d.). *Παγκόσμιος κώδικας Ηθικών Αρχών*. (διαθέσιμο online mintour.gov.gr), πρόσβαση στις 21/01/2022.