



Σχολή Κοινωνικών Επιστημών
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων

Διπλωματική εργασία

**Το μουσείο ως χώρος πολιτιστικής συμμετοχής των εφήβων:
Ανάλυση εκπαιδευτικών δράσεων ελληνικών αρχαιολογικών
μουσείων**

Θεοχαρούλα Μάρκου
ΑΜ:162054

Α Επιβλέπουσα καθηγήτρια Ιφιγένεια Μυλωνά
Β' Επιβλέπουσα καθηγήτρια Παπαδάκη Ειρήνη

Αθήνα 2026

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του φοιτητή («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίας στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Το μουσείο ως χώρος πολιτιστικής συμμετοχής των εφήβων:
Ανάλυση εκπαιδευτικών δράσεων ελληνικών αρχαιολογικών
μουσείων

Θεοχαρούλα Μάρκου

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Μυλωνά Ιφιγένεια

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Παπαδάκη Ειρή

Στους γονείς μου, Απόστολο και Μαγδαληνή,

και στην πολυαγαπημένη μου αδελφή, Καλλιόπη,
για την αγάπη, τη δύναμη και τη στήριξή τους,
και για την πίστη τους σε εμένα, που δεν έλειψε ποτέ.

Στον φίλο μου, Μιχάλη,
για την ξεχωριστή συντροφιά του σε αυτή την πορεία.

Με όλη μου την αγάπη και ευγνωμοσύνη.

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά τις πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις που υλοποιούν τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025. Σκοπός της έρευνας είναι η καταγραφή, η κατηγοριοποίηση και η θεματική ανάλυση των δράσεων, με ιδιαίτερη έμφαση στις βιωματικές, θεατροπαιδαγωγικές, συμμετοχικές και ψηφιακές πρακτικές που αξιοποιούνται για την ενίσχυση της πολιτιστικής συμμετοχής των νέων.

Η έρευνα ακολούθησε ποιοτική μεθοδολογική προσέγγιση και βασίστηκε στη θεματική ανάλυση δεδομένων που συλλέχθηκαν από τις επίσημες ιστοσελίδες 35 ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων, εκπαιδευτικών προγραμμάτων και σχετικών πολιτιστικών δράσεων. Τα δεδομένα οργανώθηκαν σε θεματικές κατηγορίες, ώστε να αναδειχθούν το περιεχόμενο, οι μορφές υλοποίησης και τα βασικά χαρακτηριστικά των δράσεων.

Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα περισσότερα αρχαιολογικά μουσεία υιοθετούν σύγχρονες μουσειοπαιδαγωγικές προσεγγίσεις, αξιοποιώντας βιωματικά εργαστήρια, θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, δημιουργικές δραστηριότητες, ψηφιακές εφαρμογές και διαδραστικές μορφές μάθησης. Παράλληλα, διαπιστώθηκε ότι οι δράσεις προωθούν την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργασία, τη δημιουργική έκφραση και τη σύνδεση των εφήβων με την πολιτιστική κληρονομιά.

Συμπερασματικά, η μελέτη αναδεικνύει τον ουσιαστικό ρόλο των ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων ως φορέων πολιτιστικής εκπαίδευσης και κοινωνικής συμμετοχής, επισημαίνοντας τη σημασία της ανάπτυξης και ενίσχυσης καινοτόμων εκπαιδευτικών δράσεων που ανταποκρίνονται στις ανάγκες των εφήβων.

Λέξεις-κλειδιά: πολιτιστικά ιδρύματα, εκπαίδευση μέσω μουσειακών δραστηριοτήτων, πολιτιστικές εκδηλώσεις, νέοι, μέση εκπαίδευση, εμπειρική εκμάθηση, θεατρικές παιδαγωγικές μέθοδοι, συμμετοχή στον πολιτισμό, αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες, ψηφιακές μεθόδους.

Abstract

This master's thesis investigates the cultural and educational activities implemented by Greek archaeological museums for adolescents and secondary education students during the period from May 2024 to May 2025. The aim of the study is to record, classify, and thematically analyze these activities, with particular emphasis on experiential, drama-based, participatory, and digital practices that are employed to promote young people's cultural participation.

The study adopted a qualitative research approach and was based on the thematic analysis of data collected from the official websites of 35 Greek archaeological museums, their educational programs, and related cultural activities. The collected data were organized into thematic categories in order to identify the content, implementation methods, and key characteristics of the educational and cultural initiatives.

The findings revealed that most archaeological museums adopt contemporary museum education approaches by incorporating experiential workshops, drama-based activities, role-playing, creative educational programs, digital applications, and interactive learning practices. Furthermore, the analysis showed that these activities are designed to encourage active participation, collaboration, creative expression, and adolescents' engagement with cultural heritage.

In conclusion, the study highlights the significant role of Greek archaeological museums as institutions of cultural education and social participation, emphasizing the importance of developing and strengthening innovative educational activities that respond to the interests and learning needs of adolescents.

Keywords: cultural institutions, museum education, cultural activities, adolescents, secondary education, experiential learning, drama in education, cultural participation, interactive activities, digital practices.

Περιεχόμενα

Περίληψη	4
Abstract.....	6
Εισαγωγή.....	10
1. Θεωρητικό πλαίσιο και βιβλιογραφική ανασκόπηση	15
1.1 Εννοιολογικοί ορισμοί	15
1.1.1 Ο ρόλος των μουσείων στη σύγχρονη κοινωνία	15
1.1.2 Η μουσειοπαιδαγωγική και η εκπαιδευτική διάσταση των μουσείων.....	16
1.1.3 Πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις στα αρχαιολογικά μουσεία.....	17
1.1.4 Βιωματική μάθηση και συμμετοχικές πρακτικές στα μουσεία	18
1.1.5 Η έννοια της εφηβείας και τα χαρακτηριστικά των εφήβων	19
1.1.6 Οι έφηβοι και η πολιτιστική συμμετοχή στα μουσεία	20
1.1.6.1 Οι έφηβοι ως κοινό των μουσείων	20
1.1.6.2 Η πολιτιστική συμμετοχή των εφήβων σε μουσειακές δράσεις	22
1.1.6.3 Το θεατρικό παιχνίδι και οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές στα μουσεία ..	23
1.1.6.4 Η συμβολή των βιωματικών δράσεων στην ανάπτυξη των εφήβων	24
1.2 Θεωρητικές προσεγγίσεις.....	25
1.3 Βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνών.....	29
1.3.1 Έρευνες για τη σχέση εφήβων με τα μουσεία και την πολιτιστική συμμετοχή.....	29
1.3.2 Έρευνες για εκπαιδευτικές και βιωματικές μουσειακές δράσεις που απευθύνονται σε εφήβους.....	30
1.3.3 Έρευνες για θεατρικό παιχνίδι και θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές σε εφήβους.....	32
1.3.4 Έρευνες για την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή των εφήβων σε πολιτιστικές δράσεις	33
2. Μεθοδολογία της έρευνας.....	37
2.1 Ερευνητική προσέγγιση	37
2.2 Σχεδιασμός της έρευνας	38
2.3 Διαδικασία συλλογής δεδομένων	39
2.4 Διαδικασία ανάλυσης δεδομένων	40
2.5 Ζητήματα αξιοπιστίας και δεοντολογίας.....	44
2.6 Περιορισμοί της έρευνας.....	44

3. Αποτελέσματα.....	46
3.1 Παρουσίαση των μουσείων του δείγματος	46
3.1.1 Γεωγραφική κατανομή των μουσείων	46
3.1.2 Είδος και χαρακτηριστικά των αρχαιολογικών μουσείων.....	47
3.1.3 Συνολική καταγραφή πολιτιστικών δράσεων για εφήβους	49
3.2 Θεματική ανάλυση των πολιτιστικών δράσεων	49
3.2.1 Δράσεις ιστορικού και αρχαιολογικού περιεχομένου	55
3.2.2 Θεατρικές και θεατροπαιδαγωγικές δράσεις.....	55
3.2.3 Βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις	58
3.2.4 Εκπαιδευτικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες.....	58
3.2.5 Ψηφιακές και διαδραστικές δράσεις.....	59
3.3 Ανάλυση της μορφής των πολιτιστικών δράσεων	62
3.3.1 Δια ζώσης δράσεις	62
3.3.2 Ομαδικές και συνεργατικές δράσεις.....	62
3.3.3 Βιωματικές και διαδραστικές μορφές μάθησης	64
3.3.4 Δράσεις με χρήση θεατρικού παιχνιδιού και δραματοποίησης	66
3.3.5 Δράσεις με χρήση ψηφιακών μέσων και τεχνολογίας.....	66
3.4 Χρονική ανάλυση των πολιτιστικών δράσεων	67
3.4.1 Καταγραφή δράσεων κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025	68
3.4.2 Περίοδοι αυξημένης διοργάνωσης δράσεων	68
3.4.3 Επαναλαμβανόμενες και περιοδικές δράσεις	70
3.4.4 Συγκριτική χρονική παρουσίαση των δράσεων ανά μουσείο.....	71
3.5 Συμμετοχή και εμπλοκή των εφήβων στις δράσεις.....	72
3.5.1 Τρόποι συμμετοχής των εφήβων	75
3.6 Συγκεντρωτική παρουσίαση και ερμηνεία ευρημάτων.....	79
3.6.1 Συγκριτική παρουσίαση μουσείων ως προς τη θεματολογία, τη μορφή και τη συχνότητα των πολιτιστικών δράσεων	79
3.6.2 Βασικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων για εφήβους ως προς τη θεματολογία και τη μορφή τους.....	79
4. Συζήτηση – Συμπεράσματα	85
4.1 Πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025.....	87
4.2 Θεματικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων που απευθύνονται σε εφήβους	89

4.3 Βιωματικές, θεατροπαιδαγωγικές, ψηφιακές και διαδραστικές πρακτικές στις δράσεις των μουσείων	89
4.4 Συμμετοχή και εμπλοκή των εφήβων στις πολιτιστικές δράσεις των μουσείων	91
4.5 Ομοιότητες και διαφοροποιήσεις των μουσείων ως προς το θέμα, τη μορφή και τη χρονική οργάνωση των δράσεων τους	93
4.6 Γενικά συμπεράσματα από τη θεματική και χρονική ανάλυση	95
Βιβλιογραφία	100
Παράρτημα.....	107

Κατάλογος πινάκων

Πίνακας 3.1. Κατανομή των αρχαιολογικών μουσείων ανά γεωγραφική περιφέρεια	47
Πίνακας 3.2. Είδος και βασικά χαρακτηριστικά των αρχαιολογικών μουσείων του δείγματος	49
Πίνακας 3.4. Θεματικές κατηγορίες που προέκυψαν από τη θεματική ανάλυση	55
Πίνακας 3.5. Θεατροπαιδαγωγικές δράσεις που καταγράφηκαν στα αρχαιολογικά μουσεία	57
Πίνακας 3.6. Βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις που καταγράφηκαν στα αρχαιολογικά μουσεία	58
Πίνακας 3.7. Εκπαιδευτικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες	59
Πίνακας 3.8. Κατηγοριοποίηση των ψηφιακών και διαδραστικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά τη θεματική ανάλυση	61
Πίνακας 3.9. Κατηγοριοποίηση των δια ζώσης πολιτιστικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση	62
Πίνακας 3.10. Κατηγοριοποίηση των ομαδικών και συνεργατικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση	63
Πίνακας 3.11. Κατηγοριοποίηση των βιωματικών και διαδραστικών μορφών μάθησης που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση	64
Πίνακας 3.12. Κατηγοριοποίηση των δράσεων με χρήση θεατρικού παιχνιδιού και δραματοποίησης	65
Πίνακας 3.13. Κατηγοριοποίηση των δράσεων με χρήση ψηφιακών μέσων και τεχνολογίας	67
Πίνακας 3.14. Χρονική κατανομή των πολιτιστικών δράσεων στα αρχαιολογικά μουσεία (Μάιος 2024 – Μάιος 2025)	68
Πίνακας 3.15. Περίοδοι αυξημένης διοργάνωσης πολιτιστικών δράσεων στα αρχαιολογικά μουσεία (Μάιος 2024 – Μάιος 2025)	69
Πίνακας 3.16. Κατηγοριοποίηση των επαναλαμβανόμενων και περιοδικών δράσεων στα αρχαιολογικά μουσεία	70
Πίνακας 3.17. Συγκριτική χρονική παρουσίαση των πολιτιστικών δράσεων ανά αρχαιολογικό μουσείο (Μάιος 2024 – Μάιος 2025)	71
Πίνακας 3.18. Κατηγοριοποίηση των τρόπων συμμετοχής των εφήβων στις πολιτιστικές δράσεις	74
Πίνακας 3.19. Ενεργητική εμπλοκή και αλληλεπίδραση των εφήβων στις δράσεις των αρχαιολογικών μουσείων	75
Πίνακας 3.20. Συγκριτική παρουσίαση των αρχαιολογικών μουσείων ως προς τη θεματολογία, τη μορφή και τη συχνότητα των δράσεων	78
Πίνακας 3.21. Βασικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων για εφήβους	84

Εισαγωγή

Τα μουσεία στην σύγχρονη εποχή δεν είναι μόνο χώροι αποθήκευσης και προβολής πολιτιστικών θησαυρών, αλλά ενεργούν ως ζωντανοί οργανισμοί εκπαίδευσης, πολιτισμού και κοινωνικής διάδρασης. Η σύγχρονη προσέγγιση μουσειοπαιδαγωγικής δίνει μεγάλη σημασία στη βιωματική εκπαίδευση, στη συμμετοχή του κοινού και στη δημιουργική συμμετοχή των επισκεπτών, κυρίως των παιδιών και των εφήβων (Hooper-Greenhill, 2007). Σ' αυτό το πλαίσιο, τα μουσεία δημιουργούν εκπαιδευτικά και πολιτιστικά προγράμματα που αποσκοπούν όχι μόνο στη μεταφορά γνώσεων αλλά και στην καλλιέργεια κοινωνικών, συναισθηματικών και πολιτισμικών ικανοτήτων (Tam, 2020).

Η εφηβεία είναι μια κρίσιμη αναπτυξιακή φάση, κατά την οποία οι νέοι χτίζουν την ατομική και κοινωνική τους ταυτότητα, αποκτούν ικανότητες συνεργασίας και ψάχνουν τρόπους για δημιουργική έκφραση (Erikson, 1968). Η εμπλοκή των teenagers σε πολιτιστικές δραστηριότητες μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην εξέλιξη της δημιουργικότητας, της αυτοέκφρασης, της ενσυναίσθησης και της κοινωνικής αλληλεπίδρασης (Heathcote & Bolton, 1995).

Ενδιαφέρον έχουν οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές και το θεατρικό παιχνίδι, τα οποία χρησιμοποιούνται όλο και πιο συχνά σε μουσεία και εκπαιδευτικούς χώρους (Asimidou, et al., 2021). Το θεατρικό παιχνίδι είναι μια βιωματική και συμμετοχική εκπαιδευτική προσέγγιση που προάγει τη δημιουργική έκφραση, τη φαντασία, τη συνεργασία και τη δραστήρια συμμετοχή των μαθητών (Boal, 1993; Λενακάκης, 2008). Ταυτόχρονα, οι θεατρικές και βιωματικές δραστηριότητες στα μουσεία έχουν τη δυνατότητα να κάνουν τη μαθησιακή εμπειρία μια διαδικασία ενεργής εξερεύνησης και πολιτιστικής συμμετοχής (Sextou, 2022).

Η τρέχουσα εργασία επικεντρώνεται στην ανάλυση των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών πρωτοβουλιών που διοργανώνονται από ελληνικά μουσεία για εφήβους και μαθητές γυμνασίου και λυκείου. Έμφαση δίνεται στις θεατροπαιδαγωγικές και βιωματικές πρακτικές που χρησιμοποιούνται στις εν λόγω δράσεις, καθώς και στον τρόπο που επηρεάζουν τη συμμετοχή και την πολιτιστική εμπειρία των εφήβων.

Παρά την αξιοσημείωτη πρόοδο των εκπαιδευτικών και πολιτιστικών εκδηλώσεων στα ελληνικά μουσεία τα τελευταία χρόνια, είναι περιορισμένες οι μελέτες που αναλύουν συστηματικά τις δράσεις που είναι ειδικά σχεδιασμένες για εφήβους και μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Επιπλέον, δεν έχει εξεταστεί επαρκώς η εκμετάλλευση θεατροπαιδαγωγικών και βιωματικών πρακτικών στις μουσειακές δραστηριότητες, καθώς και το πώς αυτές προάγουν τη συμμετοχή και την εμπλοκή των εφήβων. Η συγκεκριμένη έρευνα προσπαθεί να καλύψει αυτό το ερευνητικό κενό μέσω της καταγραφής, κατηγοριοποίησης και θεματικής ανάλυσης των πολιτιστικών δράσεων ελληνικών μουσείων που απευθύνονται σε νέους.

Ο σκοπός αυτής της μελέτης είναι η εξερεύνηση και καταγραφή των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που διοργανώνονται από ελληνικά μουσεία για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, με ιδιαίτερη έμφαση στις θεατροπαιδαγωγικές και βιωματικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται στις δραστηριότητες αυτές.

Οι κύριοι στόχοι της μελέτης είναι:

- Η καταγραφή των ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων που υλοποιούν πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες για εφήβους και μαθητές γυμνασίου και λυκείου.
- Η ανάλυση των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών πρωτοβουλιών που εκτελούνται στα μουσεία στην περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025.
- Η ανάλυση θεμάτων των δράσεων αναφορικά με το περιεχόμενο και την θεματολογία τους.
- Η μελέτη της δομής των δραστηριοτήτων, όπως οι εμπειρικές, θεατρικές, ηλεκτρονικές και αλληλεπιδραστικές προσεγγίσεις.
- Η ανάλυση της συμμετοχής και της εμπλοκής των εφήβων στις δραστηριότητες των μουσείων.
- Η χρονολογία και συγκριτική αναπαράσταση των ενεργειών ανά μουσείο.
- Η επισημοποίηση της σημασίας των μουσείων ως τόπων πολιτιστικής εμπλοκής και πρακτικής εκπαίδευσης για τους νέους.

Τα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας είναι τα εξής:

1. Ποιες πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις οργανώνουν τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την περίοδο Μάιος 2024 –Μάιος 2025;
2. Ποια είναι τα βασικά θεματικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων που απευθύνονται σε εφήβους;
3. Ποιες μορφές βιωματικών, θεατροπαιδαγωγικών, ψηφιακών και διαδραστικών πρακτικών αξιοποιούνται στις δράσεις των μουσείων;
4. Με ποιους τρόπους περιγράφεται, μέσα από τις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων, η συμμετοχή και η εμπλοκή των εφήβων στις πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις τους;
5. Ποιες ομοιότητες και διαφοροποιήσεις παρουσιάζουν τα μουσεία ως προς το είδος, τη μορφή και τη χρονική οργάνωση των δράσεων τους;

Η συγκεκριμένη εργασία στηρίζεται σε ποιοτική ερευνητική μέθοδο και πιο συγκεκριμένα στην ανάλυση περιεχομένου πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων των μουσείων στην Ελλάδα. Η μελέτη διεξήχθη μέσω συστηματικής καταγραφής των ενεργειών από τις επίσημες ιστοσελίδες μουσείων και πολιτιστικών φορέων. Το δείγμα της μελέτης περιλαμβάνει 50 μουσεία στην Ελλάδα που διοργανώνουν πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες για νεαρούς.

Θεωρείται ουσιαστική, επειδή βοηθά στην καταγραφή και προβολή των πολιτιστικών εκδηλώσεων που διοργανώνονται από ελληνικά μουσεία για εφήβους. Ταυτόχρονα, υπογραμμίζει τη σπουδαιότητα της βιωματικής εκπαίδευσης και των θεατρικών παιδαγωγικών μεθόδων στη σύγχρονη μουσειακή εκπαίδευση. Τα αποτελέσματα της μελέτης μπορούν να χρησιμοποιηθούν από καθηγητές, μουσειοπαιδαγωγούς, πολιτιστικούς φορείς και ερευνητές για τη διαμόρφωση μελλοντικών πολιτιστικών δραστηριοτήτων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων για νέους.

Η εργασία περιλαμβάνει τέσσερα κεφάλαια:

Στο πρώτο κεφάλαιο αναλύεται το θεωρητικό πλαίσιο και η βιβλιογραφική ανασκόπηση για τα μουσεία, τη μουσειοπαιδαγωγική, τις πολιτιστικές δραστηριότητες, τη βιωματική εκπαίδευση, την εφηβεία και το θεατρικό παιχνίδι.

Στο δεύτερο κεφάλαιο περιγράφεται η μέθοδος της έρευνας, η ποιοτική ερευνητική στρατηγική, η διαδικασία απόκτησης δεδομένων, το δείγμα των μουσείων και η ανάλυση των θεμάτων των δράσεων.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναφέρονται τα ευρήματα της έρευνας, περιλαμβάνοντας τις πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες των μουσείων για εφήβους, τις θεατρικές και βιωματικές δράσεις, καθώς και την ανάλυση της θεματολογίας και του χρόνου των δραστηριοτήτων.

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναφέρονται η ανάλυση των αποτελεσμάτων, τα συμπεράσματα της μελέτης και προτάσεις για μελλοντικές πολιτιστικές πρωτοβουλίες και επιπλέον έρευνα.

1. Θεωρητικό πλαίσιο και βιβλιογραφική ανασκόπηση

1.1 Εννοιολογικοί ορισμοί

1.1.1 Ο ρόλος των μουσείων στη σύγχρονη κοινωνία

Τα σύγχρονα μουσεία αποτελούν σημαντικούς πολιτιστικούς και εκπαιδευτικούς φορείς, συμβάλλοντας στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην ενίσχυση της κοινωνικής συμμετοχής. Τα τελευταία χρόνια έχουν μεταβεί από την απλή παρουσίαση εκθεμάτων σε πιο ανοιχτούς χώρους επικοινωνίας, μάθησης και πολιτιστικής εμπειρίας (Hooper-Greenhill, 2007).

Η σύγχρονη μουσειολογία δίνει έμφαση όχι μόνο στα εκθέματα αλλά και στους επισκέπτες, οι οποίοι συμμετέχουν ενεργά σε διαδικασίες μάθησης και πολιτιστικής έκφρασης (Νάκου, 2015). Μέσα από εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα και πολιτιστικές δράσεις, τα μουσεία προάγουν τον πολιτιστικό διάλογο και την κοινωνική συνοχή (Black, 2012).

Παράλληλα, συμβάλλουν στην ανάπτυξη της πολιτιστικής ταυτότητας και της ιστορικής συνείδησης, βοηθώντας τους επισκέπτες να συνδέσουν το παρελθόν με το παρόν (Κόκκινος, 2010). Ως χώροι άτυπης εκπαίδευσης, προσφέρουν ευκαιρίες μάθησης μέσα από την εμπειρία, την παρατήρηση και τη συμμετοχή (Hein, 1998).

Για τον λόγο αυτό οργανώνουν εκπαιδευτικά προγράμματα, εργαστήρια και βιωματικές δραστηριότητες που ενισχύουν τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή των μαθητών (Χρυσafiδης, 2006). Επιπλέον, αξιοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες και διαδραστικά εργαλεία, προσφέροντας νέες μορφές πολιτιστικής εμπειρίας και μάθησης (Simon, 2010).

Οι συμμετοχικές και βιωματικές πρακτικές είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τους εφήβους, καθώς ενισχύουν τη συνεργασία, τη δημιουργική σκέψη και την αλληλεπίδραση με τον πολιτισμό (Falk & Dierking, 2016). Συνολικά, τα σύγχρονα μουσεία λειτουργούν ως χώροι γνώσης, εμπειρίας και κοινωνικής συμμετοχής, ανταποκρινόμενα στις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας (Νικονάνου, 2010).

1.1.2 Η μουσειοπαιδαγωγική και η εκπαιδευτική διάσταση των μουσείων

Η μουσειοπαιδαγωγική αποτελεί βασικό τομέα της σύγχρονης λειτουργίας των μουσείων και συνδέεται άμεσα με την εκπαιδευτική τους αποστολή. Στόχος της είναι η αξιοποίηση των συλλογών και των εκθεμάτων για τη δημιουργία μαθησιακών εμπειριών που ενισχύουν τη γνώση, τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή των επισκεπτών (Hooper-Greenhill, 2007).

Η ανάπτυξή της συνδέεται με τη μετατροπή των μουσείων από χώρους έκθεσης αντικειμένων σε χώρους μάθησης και πολιτιστικής εμπειρίας, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στα παιδιά και στους εφήβους (Νικονάνου, 2010). Η μάθηση στο μουσείο βασίζεται στη βιωματική εμπειρία, την παρατήρηση, την ανακάλυψη και την αλληλεπίδραση με τα εκθέματα (Hein, 1998).

Για τον λόγο αυτό, τα μουσεία αξιοποιούν εκπαιδευτικά παιχνίδια, ομαδικές δραστηριότητες, θεατρικό παιχνίδι, αφήγηση και βιωματικά εργαστήρια, προκειμένου να ενισχύσουν τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των επισκεπτών (Χρυσafiδης, 2006). Παράλληλα, συμβάλλουν στην ανάπτυξη της συνεργασίας, της κριτικής σκέψης, της φαντασίας και της δημιουργικότητας, ενισχύοντας τη σχέση των επισκεπτών με την πολιτιστική κληρονομιά (Black, 2012).

Σημαντική είναι επίσης η συνεργασία μουσείων και σχολείων μέσω εκπαιδευτικών προγραμμάτων που συνδέονται με το σχολικό πρόγραμμα και προωθούν τη διαθεματική μάθηση (Κόκκινος, 2010). Επιπλέον, η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και διαδραστικών εφαρμογών δημιουργεί νέες δυνατότητες εκπαίδευσης και επικοινωνίας με το κοινό (Parry, 2007).

Η σύγχρονη μουσειοπαιδαγωγική αντιμετωπίζει τον επισκέπτη ως ενεργό συμμετέχοντα που συνδιαμορφώνει τη μαθησιακή εμπειρία και όχι ως παθητικό δέκτη πληροφοριών (Simon, 2010). Συνολικά, αποτελεί βασικό εργαλείο σύνδεσης της εκπαίδευσης με την πολιτιστική συμμετοχή και συμβάλλει ουσιαστικά στην ανάπτυξη γνώσεων, δεξιοτήτων και πολιτιστικής συνείδησης, ιδιαίτερα στους νέους (Falk & Dierking, 2016).

1.1.3 Πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις στα αρχαιολογικά μουσεία

Τα αρχαιολογικά μουσεία οργανώνουν ποικίλες πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις με στόχο τη γνωριμία των επισκεπτών με την ιστορία, την αρχαιολογία και την πολιτιστική κληρονομιά. (Black, 2012). Οι δράσεις αυτές αποτελούν βασικό στοιχείο της σύγχρονης λειτουργίας των μουσείων, καθώς μετατρέπουν την επίσκεψη σε μια βιωματική και συμμετοχική εμπειρία (Black, 2012).

Οι πρωτοβουλίες των μουσείων περιλαμβάνουν εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, δημιουργικά εργαστήρια, εκθέσεις και διαδραστικές δραστηριότητες, με στόχο την ενεργό συμμετοχή διαφορετικών ηλικιακών ομάδων (Νικονάνου, 2010). Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται τα τελευταία χρόνια σε δράσεις για παιδιά και εφήβους, οι οποίες ενισχύουν το ενδιαφέρον τους για την ιστορία, την τέχνη και τον πολιτισμό (Falk & Dierking, 2016).

Πολλά μουσεία αξιοποιούν βιωματικές και συμμετοχικές μεθόδους, όπως παιχνίδια ρόλων, εργαστήρια δημιουργίας και διαδραστικές περιηγήσεις, δίνοντας στους συμμετέχοντες τη δυνατότητα να προσεγγίσουν το παρελθόν με δημιουργικό τρόπο (Hein, 1998). Παράλληλα, οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές, η αφήγηση και η δραματοποίηση ενισχύουν τη δημιουργική έκφραση και την αλληλεπίδραση των επισκεπτών με τα εκθέματα (Boal, 1993).

Επιπλέον, η χρήση ψηφιακών εφαρμογών, πολυμέσων και εικονικών περιηγήσεων καθιστά τη μουσειακή εμπειρία πιο ελκυστική και διαδραστική για τους νέους (Parry, 2007). Μέσα από αυτές τις δράσεις, οι έφηβοι αναπτύσσουν δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας, ενσυναίσθησης και δημιουργικής σκέψης (Ασημίδου, Λενακάκης, & Τσιάρας, 2021).

Τέλος, τα μουσεία συνεργάζονται συχνά με σχολεία και εκπαιδευτικούς φορείς, συνδέοντας τις πολιτιστικές δράσεις με την εκπαιδευτική διαδικασία και προωθώντας τη βιωματική μάθηση (Κόκκινος, 2010). Συνολικά, οι πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις των αρχαιολογικών μουσείων αποτελούν σημαντικό μέσο πολιτιστικής

εκπαίδευσης και συμμετοχής, συνδέοντας τους νέους με την πολιτιστική κληρονομιά μέσα από σύγχρονες και δημιουργικές προσεγγίσεις (Hooper-Greenhill, 2007).

1.1.4 Βιωματική μάθηση και συμμετοχικές πρακτικές στα μουσεία

Η βιωματική μάθηση αποτελεί βασική αρχή της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής, καθώς δίνει έμφαση στην εμπειρία, τη συμμετοχή και την ενεργό εμπλοκή των επισκεπτών στη μαθησιακή διαδικασία (Kolb, 1984). Στο μουσείο, τα εκθέματα δεν λειτουργούν μόνο ως αντικείμενα παρατήρησης, αλλά ως αφορμές για ανακάλυψη, προβληματισμό και δημιουργική συμμετοχή (Hein, 1998).

Τα σύγχρονα μουσεία αξιοποιούν συμμετοχικές πρακτικές, όπως ομαδικές δραστηριότητες, δημιουργικά εργαστήρια, αφήγηση και διαδραστικές εφαρμογές, προκειμένου να ενισχύσουν την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία των επισκεπτών (Simon, 2010). Μέσα από αυτές τις διαδικασίες, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας και κριτικής σκέψης (Χρυσafiδης, 2006).

Οι βιωματικές προσεγγίσεις είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τους εφήβους, καθώς ενισχύουν τη δημιουργική έκφραση, τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον τους για τη μάθηση (Falk & Dierking, 2016). Παράλληλα, η χρήση θεατρικών τεχνικών, όπως τα παιχνίδια ρόλων, οι αυτοσχεδιασμοί και η δραματοποίηση, επιτρέπει την πιο ουσιαστική προσέγγιση ιστορικών και πολιτιστικών θεμάτων (Boal, 1993).

Επιπλέον, τα μουσεία αξιοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες, πολυμεσικές εφαρμογές και εικονικές περιηγήσεις, προσφέροντας νέες δυνατότητες συμμετοχής και αλληλεπίδρασης (Parry, 2007). Μέσα από αυτές τις δράσεις ενισχύονται επίσης κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες, όπως η αυτοπεποίθηση, η ενσυναίσθηση και η συνεργασία (Ασημίδου, Λενακάκης, & Τσιάρας, 2021).

Συνολικά, η βιωματική μάθηση και οι συμμετοχικές προσεγγίσεις αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής, συμβάλλοντας στην ενεργό συμμετοχή των επισκεπτών και στη βαθύτερη σύνδεσή τους με την πολιτιστική κληρονομιά (Hooper-Greenhill, 2007).

1.1.5 Η έννοια της εφηβείας και τα χαρακτηριστικά των εφήβων

Η εφηβεία αποτελεί μια σημαντική περίοδο ανάπτυξης, κατά την οποία το άτομο μεταβαίνει από την παιδική ηλικία στην ενηλικίωση και διαμορφώνει την προσωπική και κοινωνική του ταυτότητα (Erikson, 1968). Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης πραγματοποιούνται σημαντικές γνωστικές, συναισθηματικές και κοινωνικές αλλαγές.

Οι έφηβοι αναζητούν ανεξαρτησία, κοινωνική αποδοχή και ευκαιρίες αυτοέκφρασης, ενώ παράλληλα διαμορφώνουν ενδιαφέροντα και αξίες μέσα από τις εμπειρίες και τις κοινωνικές τους σχέσεις (Παρασκευόπουλος, 1985). Επιπλέον, αναπτύσσουν την ικανότητα της αφηρημένης σκέψης, της κριτικής ανάλυσης και του προβληματισμού γύρω από κοινωνικά και πολιτιστικά ζητήματα (Piaget, 1972).

Η συμμετοχή σε βιωματικές και συνεργατικές δραστηριότητες είναι ιδιαίτερα σημαντική για τους εφήβους, καθώς ενισχύει τη δημιουργικότητα, την ενεργό συμμετοχή και την έκφραση συναισθημάτων και απόψεων (Vygotsky, 1978). Παράλληλα, οι σχέσεις με συνομηλίκους και οι ομαδικές δραστηριότητες συμβάλλουν στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, συνεργασίας και ενσυναίσθησης (Coleman & Hendry, 1999).

Η συμμετοχή σε πολιτιστικά και εκπαιδευτικά προγράμματα μπορεί να ενισχύσει την αυτοεκτίμηση, τη δημιουργική έκφραση και την κοινωνική ανάπτυξη των νέων (Ασημίδου, Λενακάκης, & Τσιάρας, 2021). Επιπλέον, οι έφηβοι ανταποκρίνονται θετικά σε διαδραστικές και ψηφιακές μορφές μάθησης, γεγονός που οδηγεί πολλούς πολιτιστικούς οργανισμούς στην αξιοποίηση τεχνολογικών εργαλείων και συμμετοχικών πρακτικών (Prensky, 2001).

Μέσα από την επαφή με την τέχνη, την ιστορία και τον πολιτισμό, οι έφηβοι αναπτύσσουν πολιτιστική συνείδηση, δημιουργική σκέψη και βαθύτερη κατανόηση της κοινωνίας στην οποία ζουν (Falk & Dierking, 2016). Για τον λόγο αυτό, η κατανόηση των χαρακτηριστικών και των αναγκών της εφηβικής ηλικίας είναι απαραίτητη για τον σχεδιασμό αποτελεσματικών πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων (Φλουρής, 2000).

1.1.6 Οι έφηβοι και η πολιτιστική συμμετοχή στα μουσεία

1.1.6.1 Οι έφηβοι ως κοινό των μουσείων

Τα μουσεία τα τελευταία χρόνια δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στην προσέγγιση των εφήβων, αναγνωρίζοντας ότι πρόκειται για μια ηλικιακή ομάδα με ιδιαίτερες ανάγκες και ενδιαφέροντα. Οι νέοι αναζητούν εμπειρίες που βασίζονται στη συμμετοχή, την αλληλεπίδραση και τη δημιουργική έκφραση, πέρα από την απλή παρακολούθηση μιας έκθεσης (Kelly, 2007).

Η επαφή των εφήβων με τα μουσεία συμβάλλει στη διαμόρφωση της πολιτιστικής τους ταυτότητας και στην ανάπτυξη ουσιαστικής σχέσης με την ιστορία και τον πολιτισμό (Mason, 2006). Για τον λόγο αυτό, τα μουσεία αξιοποιούν σύγχρονες μορφές επικοινωνίας, ψηφιακά εργαλεία και διαδραστικές δραστηριότητες που ενισχύουν το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή των νέων (Russo et al., 2008).

Παράλληλα, η κοινωνική διάσταση της μουσειακής εμπειρίας είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς οι έφηβοι συμμετέχουν συχνά σε δράσεις μέσω σχολικών ομάδων ή με συνομηλίκους, αναπτύσσοντας δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας (Falk, 2009). Τα μουσεία επιδιώκουν επίσης να σχεδιάζουν δραστηριότητες που συνδέονται με τα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες των νέων, ενισχύοντας την προσωπική τους σύνδεση με τα εκθέματα και την πολιτιστική κληρονομιά (Hooper-Greenhill, 1999).

Η συμμετοχή σε πολιτιστικές δράσεις συμβάλλει ακόμη στην ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης, της φαντασίας και των κοινωνικών δεξιοτήτων των εφήβων (Wright, 2006). Επιπλέον, οι νέοι ανταποκρίνονται θετικά σε βιωματικές και δημιουργικές δραστηριότητες που προωθούν τη συζήτηση, τη φαντασία και την ελεύθερη έκφραση (Burnham & Kai-Kee, 2011).

Οι έφηβοι αποτελούν ένα ιδιαίτερα σημαντικό κοινό για τα σύγχρονα μουσεία, καθώς η συμμετοχή τους σε πολιτιστικές δραστηριότητες συμβάλλει τόσο στην πολιτιστική τους εκπαίδευση όσο και στην κοινωνική και προσωπική τους ανάπτυξη (Anderson, 2012).

Η προσέγγιση των εφήβων από τα μουσεία αποτελεί μία από τις σημαντικότερες προκλήσεις της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής. Η συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα χαρακτηρίζεται από έντονη ανάγκη για αναζήτηση εμπειριών, προσωπική έκφραση και ενεργό συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία. Για τον λόγο αυτό, τα μουσεία δεν περιορίζονται πλέον στην παρουσίαση των συλλογών τους, αλλά επιδιώκουν να δημιουργήσουν περιβάλλοντα που ενθαρρύνουν τον διάλογο, τη συνεργασία και την ενεργό εμπλοκή των επισκεπτών. Οι έφηβοι επιθυμούν να συμμετέχουν ουσιαστικά στη μουσειακή εμπειρία, να εκφράζουν απόψεις και να συνδέουν τα εκθέματα με προσωπικά βιώματα και σύγχρονα κοινωνικά ζητήματα. Η μετάβαση αυτή αντανakλά τη γενικότερη εξέλιξη του μουσείου από χώρο παθητικής παρατήρησης σε χώρο συμμετοχικής μάθησης και πολιτιστικής εμπειρίας, όπου ο επισκέπτης βρίσκεται στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Kelly, 2007· Hooper-Greenhill, 1999· Anderson, 2012).

Παράλληλα, η ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων προσαρμοσμένων στις ανάγκες των εφήβων συμβάλλει στην ενίσχυση της σχέσης τους με το μουσείο. Οι δράσεις αυτές δίνουν έμφαση στη βιωματική μάθηση, στη δημιουργική έκφραση, στη συνεργασία και στην ενεργό συμμετοχή, επιτρέποντας στους νέους να οικοδομήσουν τη γνώση μέσα από προσωπικές εμπειρίες. Η αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών, πολυμέσων και διαδραστικών τεχνολογιών καθιστά τη μουσειακή εμπειρία πιο ελκυστική και προσαρμοσμένη στις συνήθειες της σύγχρονης νεολαίας. Παράλληλα, η χρήση αυτών των μέσων διευκολύνει την πρόσβαση στην πληροφορία και ενισχύει την αλληλεπίδραση των εφήβων με τα εκθέματα, δημιουργώντας ένα περιβάλλον που ευνοεί τη διερεύνηση και την ανακάλυψη (Russo et al., 2008· Burnham & Kai-Kee, 2011· Kelly, 2007).

Εξίσου σημαντική είναι η κοινωνική διάσταση της μουσειακής εμπειρίας. Οι έφηβοι επισκέπτονται συχνά τα μουσεία στο πλαίσιο σχολικών προγραμμάτων ή μαζί με συνομηλίκους, γεγονός που ενισχύει τη συνεργασία, την επικοινωνία και την ανταλλαγή ιδεών. Μέσα από ομαδικές δραστηριότητες και κοινές εμπειρίες αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες, καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη και ενισχύουν την αυτοπεποίθησή τους. Παράλληλα, η συμμετοχή σε πολιτιστικές δράσεις συμβάλλει στη διαμόρφωση της πολιτιστικής τους ταυτότητας, στην ανάπτυξη της

φαντασίας και στη δημιουργία ουσιαστικότερης σχέσης με την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά. Με αυτόν τον τρόπο, τα μουσεία λειτουργούν όχι μόνο ως χώροι μάθησης αλλά και ως χώροι κοινωνικοποίησης και προσωπικής ανάπτυξης, ανταποκρινόμενα στις ανάγκες της εφηβικής ηλικίας (Mason, 2006· Falk, 2009· Wright, 2006· Anderson, 2012).

1.1.6.2 Η πολιτιστική συμμετοχή των εφήβων σε μουσειακές δράσεις

Η πολιτιστική συμμετοχή αναφέρεται στην ενεργό εμπλοκή των ατόμων σε δραστηριότητες που σχετίζονται με την τέχνη, την ιστορία και τον πολιτισμό. Για τους εφήβους, η συμμετοχή αυτή συμβάλλει στη διαμόρφωση της προσωπικής και κοινωνικής τους ταυτότητας, προσφέροντας ευκαιρίες έκφρασης, επικοινωνίας και δημιουργικής αλληλεπίδρασης (Jenkins, 2009).

Τα μουσεία αποτελούν σημαντικούς χώρους πολιτιστικής συμμετοχής, καθώς μέσα από τις δράσεις και τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα δίνουν στους νέους τη δυνατότητα να προσεγγίσουν την πολιτιστική κληρονομιά με βιωματικό και προσωπικό τρόπο (Merriman, 2000). Οι έφηβοι ανταποκρίνονται ιδιαίτερα σε δραστηριότητες που προωθούν τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και τη διαδραστικότητα, επιτρέποντάς τους να εκφράζουν απόψεις και να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία (Kelly, 2007).

Μέσα από δημιουργικά εργαστήρια, παιχνίδια ρόλων και διαδραστικές δράσεις, οι νέοι αποκτούν ενεργό ρόλο στη διαμόρφωση της πολιτιστικής εμπειρίας (Burnham & Kai-Kee, 2011). Παράλληλα, αναπτύσσουν δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και δημιουργικής έκφρασης μέσω της συμμετοχής σε ομαδικές δραστηριότητες (Wright, 2006).

Η επαφή με την ιστορία, την τέχνη και τις πολιτισμικές αφηγήσεις ενισχύει την πολιτιστική συνείδηση και την κοινωνική ευαισθητοποίηση των νέων (Sandell, 2007). Επιπλέον, η αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών και διαδραστικών εργαλείων από τα μουσεία συμβάλλει στη δημιουργία πιο ελκυστικών εμπειριών για την εφηβική ηλικία (Russo et al., 2008).

Τέλος, η συμμετοχή των εφήβων σε πολιτιστικές δράσεις ενισχύει την αυτοπεποίθηση, τη δημιουργικότητα και την κοινωνική τους ένταξη, συμβάλλοντας συνολικά στην προσωπική και πολιτιστική τους ανάπτυξη (Mason, 2006). Έτσι, οι μουσειακές δράσεις αποτελούν σημαντικό μέσο πολιτιστικής εκπαίδευσης και ενεργού συμμετοχής των νέων στον πολιτισμό (Anderson, 2012).

1.1.6.3 Το θεατρικό παιχνίδι και οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές στα μουσεία

Το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί μία από τις σημαντικότερες βιωματικές μεθόδους μάθησης και αξιοποιείται ευρέως στην εκπαίδευση και στις πολιτιστικές δράσεις των μουσείων. Βασίζεται στη δημιουργική έκφραση, τη φαντασία, τη συνεργασία και την ενεργό συμμετοχή των ατόμων μέσα από θεατρικές δραστηριότητες (Courtney, 1980).

Οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο στα μουσεία, καθώς συμβάλλουν στη μετατροπή της μουσειακής εμπειρίας σε μια πιο βιωματική και συμμετοχική διαδικασία. Μέσα από τη δραματοποίηση, την αφήγηση, τον αυτοσχεδιασμό και τα παιχνίδια ρόλων, οι επισκέπτες αλληλεπιδρούν δημιουργικά με τα εκθέματα και το πολιτιστικό περιβάλλον (Boal, 1993).

Η χρήση του θεατρικού παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντική για τους εφήβους, καθώς ενισχύει τη συμμετοχή, τη συνεργασία και τη δημιουργική έκφραση (Neelands, 2004). Παράλληλα, συμβάλλει στην ανάπτυξη της φαντασίας, της δημιουργικότητας και της συναισθηματικής έκφρασης, επιτρέποντας στους νέους να προσεγγίζουν ιστορικά και πολιτιστικά θέματα με πιο προσωπικό τρόπο (O'Neill, 1995).

Στα μουσεία, το θεατρικό παιχνίδι αξιοποιείται συχνά για την αναπαράσταση ιστορικών γεγονότων, την εξερεύνηση μύθων και τη σύνδεση των επισκεπτών με τα εκθέματα. Μέσα από αυτές τις δραστηριότητες, οι έφηβοι συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της πολιτιστικής εκπαίδευσης (Jackson & Kidd, 2011). Επιπλέον, οι ομαδικές θεατρικές δράσεις ενισχύουν την ενσυναίσθηση, τη συνεργασία και τις κοινωνικές δεξιότητες των συμμετεχόντων (Bolton, 1984).

Η εφαρμογή θεατρικών μεθόδων συμβάλλει επίσης στη βαθύτερη κατανόηση της γνώσης, συνδέοντας τη μάθηση με τη συναισθηματική εμπειρία και τη δράση

(McCaslin, 2006). Παράλληλα, λειτουργεί ως μέσο προσωπικής έκφρασης και ενίσχυσης της αυτοπεποίθησης των νέων (Sextou, 2017).

Τα τελευταία χρόνια, πολλά μουσεία ενσωματώνουν θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα, δημιουργώντας πιο συμμετοχικές και δημιουργικές μορφές πολιτιστικής εκπαίδευσης (Reason, 2010). Συνολικά, το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής, ενισχύοντας τη βιωματική μάθηση, τη δημιουργικότητα και την ενεργό συμμετοχή των νέων (Ackroyd, 2007).

1.1.6.4 Η συμβολή των βιωματικών δράσεων στην ανάπτυξη των εφήβων

Οι θεατροπαιδαγωγικές μέθοδοι ενισχύουν σημαντικά την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων. Μέσα από ομαδικές δραστηριότητες και συλλογικές μορφές έκφρασης, οι έφηβοι αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες, ενσυναίσθηση και συνεργατικότητα (Bolton, 1984). Παράλληλα, η εφαρμογή θεατρικών τεχνικών στα μουσεία συμβάλλει στη βιωματική μάθηση, συνδέοντας τη γνώση με το συναίσθημα και τη δράση (McCaslin, 2006).

Το θεατρικό παιχνίδι λειτουργεί επίσης ως μέσο προσωπικής έκφρασης και ενίσχυσης της αυτοεκτίμησης, καθώς οι νέοι εκφράζουν σκέψεις και συναισθήματα μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες (Sextou, 2017). Για τον λόγο αυτό, πολλά μουσεία ενσωματώνουν θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές στα εκπαιδευτικά τους προγράμματα, προωθώντας πιο συμμετοχικές και βιωματικές μορφές πολιτιστικής εκπαίδευσης (Reason, 2010). Συνολικά, το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί σημαντικό εργαλείο της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής, ενισχύοντας τη δημιουργική έκφραση και την ενεργό συμμετοχή των νέων (Ackroyd, 2007).

Οι βιωματικές δραστηριότητες κατέχουν εξίσου σημαντική θέση στη σύγχρονη εκπαίδευση, καθώς βασίζονται στην εμπειρία, τη δράση και τη δημιουργική αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων. Μέσα από αυτές, οι έφηβοι δεν λειτουργούν ως παθητικοί δέκτες γνώσης, αλλά ως ενεργοί συμμετέχοντες στη μαθησιακή διαδικασία (Dewey, 1938).

Η συμμετοχή σε δημιουργικές δραστηριότητες, όπως εργαστήρια, παιχνίδια ρόλων και καλλιτεχνικές δράσεις, συμβάλλει στην ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας των νέων (Eisner, 2002). Στο περιβάλλον των μουσείων, οι βιωματικές δράσεις βοηθούν τους εφήβους να προσεγγίζουν την ιστορία και τον πολιτισμό με πιο προσωπικό και ουσιαστικό τρόπο, ενισχύοντας τη σύνδεσή τους με την πολιτιστική κληρονομιά (Tilden, 2007).

Παράλληλα, οι δραστηριότητες αυτές διατηρούν το ενδιαφέρον και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, καθώς βασίζονται στην αλληλεπίδραση και τη δράση (Gardner, 1993). Μέσω της επαφής με την τέχνη, την ιστορία και τις πολιτιστικές αξίες, οι έφηβοι αναπτύσσουν πολιτιστική συνείδηση και βαθύτερη κατανόηση του κοινωνικού τους περιβάλλοντος (Giroux, 2001).

Επιπλέον, η βιωματική μάθηση συνδέει τη γνώση με τις προσωπικές εμπειρίες των μαθητών, διευκολύνοντας την κατανόηση και την αφομοίωση νέων γνώσεων (Bruner, 1966). Συνολικά, οι βιωματικές δραστηριότητες συμβάλλουν ουσιαστικά στη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη των εφήβων, ενισχύοντας τη μάθηση, τη συνεργασία και τη σύνδεσή τους με τον πολιτισμό (Mezirow, 1997).

1.2 Θεωρητικές προσεγγίσεις

1.2.1 Θεωρίες βιωματικής και συμμετοχικής μάθησης

Η βιωματική μάθηση αποτελεί βασική προσέγγιση της σύγχρονης εκπαίδευσης, καθώς υποστηρίζει ότι η γνώση αποκτάται μέσα από την εμπειρία, τη δράση και την ενεργό συμμετοχή του ατόμου (Jarvis, 1987). Οι μαθητές μαθαίνουν αποτελεσματικότερα όταν συνδέουν τις νέες γνώσεις με προσωπικά βιώματα και εμπειρίες.

Παράλληλα, η συμμετοχική εκπαίδευση δίνει έμφαση στη συνεργασία, την αλληλεπίδραση και τον ενεργό ρόλο των συμμετεχόντων στη μαθησιακή διαδικασία, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα (Freire, 1970). Στο πλαίσιο των μουσείων, οι αρχές αυτές εφαρμόζονται μέσω δράσεων που βασίζονται στην εξερεύνηση, τη συνεργασία και τη δημιουργική αλληλεπίδραση με τα εκθέματα (Illeris, 2009).

Οι συμμετοχικές μέθοδοι είναι ιδιαίτερα σημαντικές για τους εφήβους, καθώς ανταποκρίνονται στην ανάγκη τους για έκφραση, συνεργασία και ενεργό συμμετοχή στη μάθηση (Κόκκος, 2005). Μέσα από βιωματικές δραστηριότητες, οι νέοι αποκτούν βαθύτερη σύνδεση με το αντικείμενο της μάθησης και αναπτύσσουν προσωπικά νοήματα μέσα από την εμπειρία (Moon, 2004).

Οι θεωρίες της βιωματικής και συμμετοχικής μάθησης επηρεάζουν σημαντικά τον σχεδιασμό των σύγχρονων μουσειακών δράσεων. Για τον λόγο αυτό, τα μουσεία υιοθετούν όλο και περισσότερο πρακτικές που ενισχύουν τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση και την ενεργό συμμετοχή των επισκεπτών, ιδιαίτερα των νέων (Claxton, 2008).

1.2.2 Θεωρητικές προσεγγίσεις της μουσειοπαιδαγωγικής

Η μουσειοπαιδαγωγική βασίζεται σε θεωρίες που αντιμετωπίζουν το μουσείο ως χώρο μάθησης, αλληλεπίδρασης και πολιτιστικής εμπειρίας. Σύμφωνα με τις θεωρίες αυτές, η μάθηση προκύπτει μέσα από την επαφή του επισκέπτη με τα εκθέματα, το περιβάλλον και τις δραστηριότητες του μουσείου (Hooper-Greenhill, 1994).

Οι κονστрукτιβιστικές προσεγγίσεις υποστηρίζουν ότι οι επισκέπτες οικοδομούν ενεργά τη γνώση αξιοποιώντας τις εμπειρίες και τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Η μάθηση δεν αποτελεί απλή μετάδοση πληροφοριών, αλλά διαδικασία προσωπικής ερμηνείας και νοηματοδότησης της εμπειρίας (Fosnot, 1996).

Κεντρική θέση στη μουσειοπαιδαγωγική κατέχουν η συμμετοχή και η αλληλεπίδραση του επισκέπτη. Για τον λόγο αυτό, τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων σχεδιάζονται ώστε να ενισχύουν τη δημιουργική δραστηριοποίηση και τη σύνδεση των επισκεπτών με την πολιτιστική κληρονομιά (Vergo, 1989).

Παράλληλα, οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες δίνουν έμφαση στον ρόλο της συνεργασίας και του κοινωνικού περιβάλλοντος στη διαδικασία της μάθησης. Η εμπειρία στο μουσείο θεωρείται μια κοινωνική διαδικασία που διαμορφώνεται μέσα από την αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων (Falk & Storksdieck, 2005).

Σημαντική είναι επίσης η σύνδεση της μουσειοπαιδαγωγικής με τη βιωματική και αισθητική εμπειρία. Μέσα από τη συμμετοχή σε πολιτιστικές δράσεις, οι επισκέπτες αποκτούν γνώσεις και αναπτύσσουν προσωπική και συναισθηματική σχέση με τα εκθέματα και τις πολιτιστικές αφηγήσεις (Dewey, 2005).

Οι θεωρητικές αυτές προσεγγίσεις επηρεάζουν τον σχεδιασμό προγραμμάτων για παιδιά και εφήβους, με έμφαση σε συμμετοχικές, διαδραστικές και βιωματικές μορφές μάθησης που ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των νέων (Heumann Gurian, 2006).

1.2.3 Θεωρίες πολιτιστικής συμμετοχής και εμπλοκής των νέων

Οι θεωρίες πολιτιστικής συμμετοχής εξετάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι, και ιδιαίτερα οι νέοι, συμμετέχουν σε πολιτιστικές δραστηριότητες και διαδικασίες δημιουργικής έκφρασης. Η πολιτιστική συμμετοχή θεωρείται σημαντικός παράγοντας για την κοινωνικοποίηση και τη διαμόρφωση της πολιτιστικής ταυτότητας (Bourdieu, 1984).

Σύμφωνα με τις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις, οι νέοι δεν αποτελούν απλούς καταναλωτές πολιτισμού, αλλά ενεργούς συμμετέχοντες που δημιουργούν και μοιράζονται πολιτιστικές εμπειρίες μέσα από τη συνεργασία και τη δημιουργική έκφραση (Giroux, 2001).

Οι θεωρίες αυτές δίνουν επίσης έμφαση στη σημασία της πρόσβασης και της συμμετοχής όλων των κοινωνικών ομάδων σε πολιτιστικές δράσεις, με ιδιαίτερη αναφορά στους εφήβους και τους νέους (Matarasso, 1997). Μέσα από τη συμμετοχή σε πολιτιστικά προγράμματα, οι έφηβοι αναπτύσσουν κοινωνικούς δεσμούς, αίσθημα συνεργασίας και συλλογικής ταυτότητας (Putnam, 2000).

Παράλληλα, οι σύγχρονες μορφές πολιτιστικής συμμετοχής συνδέονται με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, καθώς οι νέοι συμμετέχουν σε πολιτιστικές εμπειρίες μέσω διαδικτυακών κοινοτήτων, διαδραστικών εφαρμογών και ψηφιακών μέσων επικοινωνίας (Boyd, 2014).

Οι θεωρίες πολιτιστικής συμμετοχής επηρεάζουν σημαντικά τον σχεδιασμό των μουσειακών δράσεων, οδηγώντας τα μουσεία στη δημιουργία πιο ανοιχτών, συμμετοχικών και βιωματικών περιβαλλόντων που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και την ενεργό εμπλοκή των νέων με τον πολιτισμό (Bennett, 1995).

1.2.4 Θεωρίες θεατροπαιδαγωγικής και δράματος στην εκπαίδευση

Οι θεωρίες της θεατροπαιδαγωγικής βασίζονται στη χρήση του θεάτρου και του δράματος ως μέσων μάθησης, δημιουργικής έκφρασης και προσωπικής ανάπτυξης. Το δράμα στην εκπαίδευση επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αποκτούν γνώσεις μέσα από τη δράση, την εμπειρία και την ανάληψη ρόλων (Slade, 1954).

Οι προσεγγίσεις αυτές υποστηρίζουν ότι η μάθηση γίνεται πιο αποτελεσματική όταν συνδυάζεται με τη συμμετοχή, τη φαντασία και τη δημιουργική διαδικασία. Μέσα από το θεατρικό παιχνίδι και τη δραματοποίηση, οι μαθητές αναπτύσσουν τη φαντασία, την επικοινωνία και τις κοινωνικές τους δεξιότητες (Way, 1967).

Παράλληλα, το δράμα στην εκπαίδευση ενισχύει τη συνεργασία και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, οι οποίοι μαθαίνουν μέσα από την κοινή εμπειρία και την αλληλεπίδραση (Wagner, 1998). Οι αρχές αυτές αξιοποιούνται συχνά και στα μουσεία, όπου η δραματοποίηση, η αφήγηση και τα παιχνίδια ρόλων βοηθούν τους εφήβους να προσεγγίσουν την πολιτιστική κληρονομιά με πιο βιωματικό τρόπο (Somers, 1994).

Επιπλέον, η θεατροπαιδαγωγική συμβάλλει στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και της συναισθηματικής έκφρασης, δίνοντας στους συμμετέχοντες τη δυνατότητα να κατανοούν διαφορετικές οπτικές και να εκφράζουν προσωπικά συναισθήματα (Diamond, 2007). Τέλος, οι θεωρίες του δράματος στην εκπαίδευση αναδεικνύουν τη σημασία της φαντασίας και της δημιουργικότητας, ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση, την πρωτοβουλία και τις επικοινωνιακές δεξιότητες των νέων (Gallagher, 2007).

1.2.5 Θεωρίες κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης των εφήβων

Οι θεωρίες κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης εξετάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι έφηβοι αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες, συναισθηματική ωριμότητα και

προσωπική ταυτότητα κατά την εφηβεία, μια περίοδο ιδιαίτερα σημαντική για τη διαμόρφωση της προσωπικότητας (Steinberg, 2014).

Σύμφωνα με τις θεωρίες ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης, οι νέοι επιδιώκουν να διαμορφώσουν την ταυτότητά τους και να αποκτήσουν αίσθηση αυτονομίας και κοινωνικής αποδοχής. Η συμμετοχή σε συνεργατικές και κοινωνικές εμπειρίες συμβάλλει σημαντικά σε αυτή τη διαδικασία (Marcia, 1980).

Παράλληλα, οι θεωρίες συναισθηματικής ανάπτυξης τονίζουν τη σημασία της αυτογνωσίας, της ενσυναίσθησης και της συναισθηματικής επικοινωνίας, οι οποίες ενισχύονται μέσα από βιωματικές και πολιτιστικές δραστηριότητες (Salovey & Mayer, 1990). Η συμμετοχή των εφήβων σε ομαδικές δράσεις προάγει επίσης την επικοινωνία, τη συνεργασία και την ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων (Bandura, 1986).

Επιπλέον, το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον επηρεάζει ουσιαστικά τη διαμόρφωση της προσωπικότητας των νέων. Στο πλαίσιο αυτό, τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί μπορούν να λειτουργήσουν ως χώροι κοινωνικής μάθησης και δημιουργικής έκφρασης (Bronfenbrenner, 1979).

Συνολικά, οι θεωρίες κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης αναδεικνύουν τη σημασία της συμμετοχής των εφήβων σε συνεργατικές, βιωματικές και πολιτιστικές δραστηριότητες που ενισχύουν την αυτοέκφραση, την κοινωνική ανάπτυξη και την καλλιέργεια σημαντικών δεξιοτήτων ζωής (Larson, 2000).

1.3 Βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνών

1.3.1 Έρευνες για τη σχέση εφήβων με τα μουσεία και την πολιτιστική συμμετοχή

Η διεθνής βιβλιογραφία δείχνει αυξανόμενο ενδιαφέρον για τη σχέση των εφήβων με τα μουσεία και τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Οι έρευνες αναφέρουν ότι οι νέοι αντιλαμβάνονται το μουσείο όχι μόνο ως χώρο γνώσης, αλλά και ως χώρο κοινωνικών εμπειριών, δημιουργικής έκφρασης και πολιτιστικής συμμετοχής (Roberts, 1997).

Μελέτες έχουν δείξει ότι οι έφηβοι προτιμούν δραστηριότητες που βασίζονται στη συνεργασία, τη διαδραστικότητα και τη βιωματική εμπειρία, καθώς η παθητική παρακολούθηση εκθεμάτων δεν ανταποκρίνεται πάντα στα ενδιαφέροντά τους (Grenier, 2010). Παράλληλα, η συμμετοχή σε μουσειακές δράσεις συμβάλλει στην ανάπτυξη κοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων, ενισχύοντας την αλληλεπίδραση και την κοινωνική συμμετοχή των νέων (Holden, 2008).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι έρευνες που συνδέουν τα μουσεία με τη διαμόρφωση της πολιτιστικής ταυτότητας των εφήβων. Μέσα από την επαφή με την ιστορία, την τέχνη και την πολιτιστική κληρονομιά, οι νέοι αναπτύσσουν προσωπικές και συλλογικές πολιτιστικές αναφορές (Mason & McCarthy, 2006).

Επιπλέον, η χρήση ψηφιακών μέσων, διαδραστικών εργαλείων και βιωματικών δραστηριοτήτων φαίνεται να αυξάνει το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή των εφήβων στα μουσεία (Drotner & Schröder, 2013). Αντίστοιχα, η ελληνική βιβλιογραφία δείχνει ότι τα ελληνικά μουσεία ενισχύουν σταδιακά τις δράσεις για νέους μέσα από προγράμματα βιωματικής μάθησης και δημιουργικής έκφρασης, αν και εξακολουθεί να υπάρχει ανάγκη για περισσότερη έρευνα σχετικά με την αποτελεσματικότητά τους (Γεωργοπούλου, 2014).

1.3.2 Έρευνες για εκπαιδευτικές και βιωματικές μουσειακές δράσεις που απευθύνονται σε εφήβους

Η διεθνής βιβλιογραφία (Drotner & Schröder, 2013· Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010· Falk & Dierking, 2016· Kelly, 2007· Anderson, 2012) δείχνει ότι οι βιωματικές και εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων επηρεάζουν θετικά τη σχέση των εφήβων με τον πολιτισμό και τη μάθηση. Οι νέοι συμμετέχουν πιο ενεργά όταν οι δράσεις βασίζονται στη βιωματική εμπειρία, τη συνεργασία και τη διαδραστικότητα (Piscitelli & Anderson, 2001).

Έρευνες (Rennie & McClafferty, 1996· Piscitelli & Anderson, 2001· Paris, 2002· Talboys, 2011· Beard & Wilson, 2013· Hooper-Greenhill & Moussouri, 2002· Csikszentmihalyi & Hermanson, 1995) έχουν δείξει ότι τα βιωματικά μουσειακά προγράμματα ενισχύουν το ενδιαφέρον των εφήβων για την ιστορία, την τέχνη και την

πολιτιστική κληρονομιά. Μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, παιχνίδια ρόλων και εργαστήρια, οι μαθητές προσεγγίζουν τη γνώση με πιο προσωπικό και ουσιαστικό τρόπο (Rennie & McClafferty, 1996). Παράλληλα, οι δράσεις αυτές συμβάλλουν στη διατήρηση του ενδιαφέροντος και της ενεργού συμμετοχής των νέων (Paris, 2002).

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η σύνδεση των μουσειακών προγραμμάτων με τη σχολική εκπαίδευση, καθώς η βιωματική προσέγγιση βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα ιστορικά και πολιτιστικά ζητήματα (Talboys, 2011). Επιπλέον, οι συνεργατικές δραστηριότητες ενισχύουν δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας και επίλυσης προβλημάτων (Hooper-Greenhill & Moussouri, 2002).

Η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, διαδραστικών εφαρμογών και εικονικών περιηγήσεων φαίνεται επίσης να αυξάνει τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των εφήβων για τις μουσειακές δράσεις (Tallon & Walker, 2008). Παράλληλα, η βιωματική μάθηση επιτρέπει στους νέους να συνδέουν τη γνώση με προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα, οδηγώντας σε βαθύτερη κατανόηση της εκπαιδευτικής εμπειρίας (Beard & Wilson, 2013).

Στην ελληνική βιβλιογραφία (Csikszentmihalyi & Hermanson, 1995· Piscitelli & Anderson, 2001· Hooper-Greenhill & Moussouri, 2002· Talboys, 2011· Beard & Wilson, 2013), διαπιστώνεται ότι τα μουσεία αναπτύσσουν ολοένα και περισσότερα εκπαιδευτικά και βιωματικά προγράμματα για εφήβους, αν και εξακολουθεί να υπάρχει ανάγκη για συστηματικότερη μελέτη της μορφής και της αποτελεσματικότητάς τους (Παπαϊωάννου, 2016). Συνολικά, οι έρευνες (Csikszentmihalyi & Hermanson, 1995· Piscitelli & Anderson, 2001· Hooper-Greenhill & Moussouri, 2002· Paris, 2002· Talboys, 2011· Beard & Wilson, 2013), συμφωνούν ότι οι βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις συμβάλλουν στην ανάπτυξη θετικής στάσης των εφήβων απέναντι στα μουσεία και ενισχύουν το ενδιαφέρον τους για τον πολιτισμό (Csikszentmihalyi & Hermanson, 1995).

1.3.3 Έρευνες για θεατρικό παιχνίδι και θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές σε εφήβους

Η διεθνής βιβλιογραφία (Heathcote & Herbert, 1985· Landy, 1986· Kao & O'Neill, 1998· Winston, 2003), δείχνει ότι το θεατρικό παιχνίδι και οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές συμβάλλουν σημαντικά στην προσωπική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη των εφήβων. Μέσα από θεατρικές και βιωματικές δραστηριότητες ενισχύονται η δημιουργική έκφραση, η φαντασία και η επικοινωνία των νέων (Heathcote & Herbert, 1985).

Οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές προσφέρουν στους εφήβους ένα ασφαλές περιβάλλον για να εκφράζουν συναισθήματα, σκέψεις και εμπειρίες μέσω της δραματοποίησης, του παιχνιδιού ρόλων και του αυτοσχεδιασμού (Landy, 1986). Παράλληλα, συμβάλλουν στην ανάπτυξη της συνεργασίας και της ομαδικότητας, καθώς οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να επικοινωνούν και να σέβονται τις απόψεις των άλλων (Kao & O'Neill, 1998).

Έρευνες έχουν επίσης δείξει ότι η συμμετοχή σε θεατρικές δράσεις ενισχύει την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση των εφήβων, βοηθώντας τους να εκφράζονται με μεγαλύτερη άνεση και ασφάλεια (Winston, 2003). Επιπλέον, το δράμα λειτουργεί ως εργαλείο βιωματικής μάθησης, επιτρέποντας στους νέους να προσεγγίζουν ιστορικά, κοινωνικά και πολιτιστικά ζητήματα με πιο προσωπικό και ουσιαστικό τρόπο (Fleming, 2012).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι μελέτες που αφορούν την εφαρμογή θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών σε μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς. Τα ευρήματα δείχνουν ότι οι θεατρικές τεχνικές ενισχύουν την αλληλεπίδραση των νέων με τα εκθέματα και μετατρέπουν τη μουσειακή εμπειρία σε μια πιο βιωματική και συμμετοχική διαδικασία (Jackson, 2007).

Παράλληλα, η ελληνική βιβλιογραφία (Τσιάρας, 2017· Ασημίδου, Λενακάκης, & Τσιάρας, 2021· Κοντογιάννη, 2012· Σέργη, 2010) υποστηρίζει ότι το θεατρικό παιχνίδι συμβάλλει στη δημιουργική έκφραση, στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών (Τσιάρας, 2017). Επιπλέον, οι θεατρικές

δραστηριότητες ενισχύουν την ενσυναίσθηση και την κατανόηση διαφορετικών κοινωνικών και πολιτιστικών οπτικών (Neelands & Goode, 2015).

Συνολικά, οι έρευνες (Anderson & Dunn, 2013· Heathcote & Herbert, 1985· Kao & O'Neill, 1998· Winston, 2003· Fleming, 2012· Neelands & Goode, 2015), συμφωνούν ότι οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές όταν συνδυάζονται με βιωματικές και συμμετοχικές μορφές μάθησης, καθώς ενισχύουν τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την ενεργό εμπλοκή των εφήβων στη μαθησιακή διαδικασία (Anderson & Dunn, 2013). Έτσι, το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί σημαντικό εργαλείο εκπαίδευσης και πολιτιστικής συμμετοχής, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη κοινωνικών, συναισθηματικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων των νέων (Nicholson, 2005).

1.3.4 Έρευνες για την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή των εφήβων σε πολιτιστικές δράσεις

Η ενεργός συμμετοχή των εφήβων σε πολιτιστικές δράσεις αποτελεί σημαντικό πεδίο μελέτης, καθώς συνδέεται με την ανάπτυξη κοινωνικών, πολιτιστικών και προσωπικών δεξιοτήτων. Οι έρευνες δείχνουν ότι οι νέοι συμμετέχουν περισσότερο όταν έχουν ενεργό ρόλο και δεν λειτουργούν ως παθητικοί δέκτες πληροφοριών (Hart, 1992).

Μελέτες αναφέρουν ότι η συμμετοχή των εφήβων ενισχύεται όταν οι δράσεις βασίζονται στη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την προσωπική έκφραση. Οι νέοι επιθυμούν να εκφράζουν απόψεις, να δημιουργούν και να αλληλεπιδρούν με άλλους συμμετέχοντες (Shernoff, 2010). Παράλληλα, η συμμετοχή σε πολιτιστικές δραστηριότητες συμβάλλει στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, υπευθυνότητας και κοινωνικής ένταξης (Eccles & Gootman, 2002).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι έρευνες των Falk και Dierking (2013, 2016), οι οποίες εξετάζουν τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται η μουσειακή εμπειρία των επισκεπτών, καθώς και η θεωρητική προσέγγιση της Simon (2010, 2016) για το συμμετοχικό μουσείο. Οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι οι έφηβοι συμμετέχουν πιο ενεργά όταν οι πολιτιστικές δράσεις συνδέονται με τα ενδιαφέροντα, τις εμπειρίες και την καθημερινότητά τους. Παράλληλα, ο Checkoway (2011) επισημαίνει ότι η

δημιουργική συμμετοχή των νέων σε πολιτιστικές και κοινοτικές δράσεις ενισχύει την αυτοπεποίθηση, την ανάπτυξη της ταυτότητας και το αίσθημα προσωπικής ενδυνάμωσης. Οι έρευνες (Simon, 2016· Kelly, 2007· Falk, 2009· Mason, 2006· Russo et al., 2008· Anderson, 2012), υποστηρίζουν επίσης ότι οι νέοι συμμετέχουν πιο ουσιαστικά όταν έχουν τη δυνατότητα να συνδιαμορφώνουν τις δράσεις στις οποίες λαμβάνουν μέρος (Kirshner, 2007). Παράλληλα, η ύπαρξη ασφαλών και υποστηρικτικών περιβαλλόντων ενθαρρύνει την ενεργό εμπλοκή τους και την ελεύθερη έκφραση ιδεών (Zeldin, Christens, & Powers, 2013).

Τέλος, οι βιωματικές και συνεργατικές πρακτικές φαίνεται να διατηρούν το ενδιαφέρον των νέων περισσότερο από τις παραδοσιακές μορφές μάθησης, καθώς βασίζονται στη δημιουργία, τον πειραματισμό και τη δράση (McCarthy, Ondaatje, Zakaras, & Brooks, 2004). Αντίστοιχα, η ελληνική βιβλιογραφία (Σέργη, 2010· Τσιάρας, 2017· Ασημίδου, Λενακάκης, & Τσιάρας, 2021), αναδεικνύει ότι η συμμετοχή των εφήβων σε πολιτιστικές δράσεις συμβάλλει στην ανάπτυξη πολιτιστικής συνείδησης και δημιουργικής σκέψης, ενώ τονίζεται η ανάγκη ενίσχυσης των συμμετοχικών πρακτικών στα μουσεία (Σέργη, 2010). Συνολικά, η ενεργός συμμετοχή αποτελεί βασικό παράγοντα επιτυχίας των πολιτιστικών δράσεων και συμβάλλει στην κοινωνική, πολιτιστική και συναισθηματική ανάπτυξη των νέων (Sinclair, 2004).

Η ενεργός συμμετοχή των εφήβων σε πολιτιστικές δράσεις αποτελεί σημαντικό πεδίο μελέτης, καθώς συνδέεται με την ανάπτυξη κοινωνικών, πολιτιστικών και προσωπικών δεξιοτήτων. Έρευνες (Hart, 1992· Shernoff, 2010· Eccles & Gootman, 2002· Sinclair, 2004) δείχνουν ότι οι νέοι συμμετέχουν περισσότερο όταν έχουν ενεργό ρόλο και δεν λειτουργούν ως παθητικοί δέκτες πληροφοριών. Η δυνατότητα να εκφράζουν ιδέες, να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και να συμμετέχουν στη διαμόρφωση της μαθησιακής εμπειρίας ενισχύει το ενδιαφέρον τους για τις πολιτιστικές δράσεις και καλλιεργεί την υπευθυνότητα και την αυτονομία τους.

Μελέτες (Shernoff, 2010· Eccles & Gootman, 2002· Checkoway, 2011· Kirshner, 2007· Zeldin, Christens, & Powers, 2013) αναφέρουν ότι η συμμετοχή των εφήβων ενισχύεται όταν οι δράσεις βασίζονται στη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την προσωπική έκφραση. Οι νέοι επιθυμούν να εκφράζουν απόψεις, να δημιουργούν και να αλληλεπιδρούν με άλλους συμμετέχοντες, ενώ μέσα από ομαδικές δραστηριότητες

αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες, υπευθυνότητα, αυτοπεποίθηση και αίσθημα κοινωνικής ένταξης (Shernoff, 2010· Eccles & Gootman, 2002).

Έρευνες (Kelly, 2007· Mason, 2006· Falk, 2009· Russo et al., 2008· Simon, 2016· Anderson, 2012) που εξετάζουν τη συμμετοχή των εφήβων σε μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς δείχνουν ότι οι νέοι εμπλέκονται περισσότερο όταν οι δράσεις συνδέονται με τα ενδιαφέροντα, τις εμπειρίες και την καθημερινότητά τους. Η σύνδεση αυτή ενισχύει τη σχέση τους με το πολιτιστικό περιεχόμενο, αυξάνει το ενδιαφέρον τους για την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά και συμβάλλει στη δημιουργία θετικών εμπειριών από την επίσκεψη στο μουσείο. Παράλληλα, η δημιουργική συμμετοχή συμβάλλει στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης, της ταυτότητας και της αίσθησης ενδυνάμωσης των εφήβων (Checkoway, 2011).

Μελέτες (Simon, 2016· Kirshner, 2007· Kelly, 2007· Anderson, 2012· Zeldin, Christens, & Powers, 2013) υποστηρίζουν επίσης ότι οι νέοι συμμετέχουν πιο ουσιαστικά όταν έχουν τη δυνατότητα να συνδιαμορφώνουν τις δράσεις στις οποίες λαμβάνουν μέρος και όταν αισθάνονται ότι οι απόψεις τους λαμβάνονται υπόψη. Παράλληλα, η ύπαρξη ασφαλών και υποστηρικτικών περιβαλλόντων ενθαρρύνει την ενεργό εμπλοκή τους, τη συνεργασία και την ελεύθερη έκφραση ιδεών, δημιουργώντας συνθήκες που ευνοούν τη δημιουργικότητα και τη συμμετοχή (Zeldin, Christens, & Powers, 2013).

Έρευνες (McCarthy, Ondaatje, Zakaras, & Brooks, 2004· Shernoff, 2010· Eccles & Gootman, 2002· Hart, 1992) δείχνουν ακόμη ότι οι βιωματικές και συνεργατικές πρακτικές διατηρούν το ενδιαφέρον των νέων περισσότερο από τις παραδοσιακές μορφές μάθησης, καθώς βασίζονται στη δημιουργία, τον πειραματισμό και την ενεργό δράση. Η ελληνική βιβλιογραφία (Σέρρη, 2010· Τσιάρας, 2017· Ασημίδου, Λενακάκης, & Τσιάρας, 2021) αναδεικνύει ότι η συμμετοχή των εφήβων σε πολιτιστικές δράσεις συμβάλλει στην ανάπτυξη πολιτιστικής συνείδησης, δημιουργικής σκέψης και κοινωνικών δεξιοτήτων, ενώ παράλληλα επισημαίνεται η ανάγκη περαιτέρω ενίσχυσης των συμμετοχικών πρακτικών στα ελληνικά μουσεία. Συνολικά, οι έρευνες (Sinclair, 2004· Checkoway, 2011· Anderson, 2012· Shernoff, 2010· Eccles & Gootman, 2002· Zeldin, Christens, & Powers, 2013) συγκλίνουν στο ότι η ενεργός συμμετοχή αποτελεί

βασικό παράγοντα επιτυχίας των πολιτιστικών δράσεων και συμβάλλει ουσιαστικά στην κοινωνική, πολιτιστική και συναισθηματική ανάπτυξη των νέων.

2. Μεθοδολογία της έρευνας

2.1 Ερευνητική προσέγγιση

Η παρούσα έρευνα ακολουθεί ποιοτική ερευνητική προσέγγιση, με στόχο τη μελέτη των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων που οργανώνουν τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η ποιοτική έρευνα επιτρέπει την εις βάθος διερεύνηση πολιτιστικών και εκπαιδευτικών φαινομένων μέσα από την ανάλυση πρακτικών, εμπειριών και μορφών συμμετοχής (Creswell & Poth, 2018).

Η επιλογή της συγκεκριμένης προσέγγισης κρίθηκε κατάλληλη, καθώς η μελέτη δεν αποσκοπεί σε στατιστικές γενικεύσεις αλλά στην καταγραφή, κατηγοριοποίηση και ερμηνεία των δράσεων που υλοποιούν τα μουσεία (Denzin & Lincoln, 2018). Για τον σκοπό αυτό αξιοποιήθηκε η θεματική και χρονική ανάλυση περιεχομένου των πολιτιστικών δράσεων (Braun & Clarke, 2006).

Η θεματική ανάλυση αποτελεί μία από τις πιο διαδεδομένες μεθόδους ποιοτικής ανάλυσης δεδομένων, καθώς επιτρέπει τον εντοπισμό, την οργάνωση και την ερμηνεία επαναλαμβανόμενων θεμάτων και προτύπων μέσα σε ένα σύνολο δεδομένων (Braun & Clarke, 2006). Επιλέχθηκε για την παρούσα έρευνα επειδή επέτρεψε τη συστηματική κατηγοριοποίηση και ερμηνεία των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων που καταγράφηκαν από τις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων, καθώς και τη συγκριτική μελέτη των χαρακτηριστικών τους. Μέσω της θεματικής ανάλυσης εξετάστηκαν κατηγορίες δράσεων όπως εκπαιδευτικά προγράμματα, θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες, βιωματικά εργαστήρια, ψηφιακές εφαρμογές και δράσεις πολιτιστικής συμμετοχής. Παράλληλα, αναλύθηκαν οι εκπαιδευτικοί στόχοι, οι παιδαγωγικές πρακτικές και ο βαθμός συμμετοχής των εφήβων στις δράσεις (Braun & Clarke, 2006· Nowell et al., 2017· Vaismoradi, Turunen, & Bondas, 2013).

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στις θεατροπαιδαγωγικές και συμμετοχικές πρακτικές, όπως το θεατρικό παιχνίδι, η δραματοποίηση, η αφήγηση και οι ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, καθώς η βιβλιογραφία αναδεικνύει τη σημασία τους για την ενίσχυση

της βιωματικής μάθησης και της πολιτιστικής εμπειρίας (Heathcote & Bolton, 1995· Hooper-Greenhill, 2007).

Παράλληλα, πραγματοποιήθηκε χρονική ανάλυση των δράσεων για την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025, με στόχο την καταγραφή της συχνότητας, της χρονικής κατανομής και της επαναληπτικότητας των προγραμμάτων. Η διαδικασία της ανάλυσης ακολούθησε τα στάδια που προτείνουν οι Braun και Clarke (2006), συμβάλλοντας στην κατανόηση των μορφών πολιτιστικής συμμετοχής που αναπτύσσουν τα ελληνικά μουσεία για το εφηβικό κοινό.

2.2 Σχεδιασμός της έρευνας

Η παρούσα έρευνα σχεδιάστηκε ως ποιοτική μελέτη ανάλυσης περιεχομένου με στόχο τη συστηματική καταγραφή και ανάλυση των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων που απευθύνονται σε εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025.

Τα δεδομένα συλλέχθηκαν από τις επίσημες ιστοσελίδες μουσείων, πολιτιστικών οργανισμών και φορέων πολιτιστικής εκπαίδευσης. Η χρήση διαδικτυακών πηγών κρίθηκε κατάλληλη, καθώς παρέχει πρόσβαση σε αυθεντικό και επικαιροποιημένο υλικό σχετικά με τις δράσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων (Bowen, 2009).

Για τον καθορισμό του δείγματος πραγματοποιήθηκε αρχικά καταγραφή των αρχαιολογικών μουσείων της Ελλάδας με βάση τον επίσημο κατάλογο του Υπουργείου Πολιτισμού. Στη συνέχεια εξετάστηκε η επίσημη διαδικτυακή παρουσία κάθε μουσείου, προκειμένου να διαπιστωθεί εάν υπήρχαν διαθέσιμες πληροφορίες για πολιτιστικές ή εκπαιδευτικές δράσεις που απευθύνονταν σε εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την περίοδο Μάιος 2024–Μάιος 2025.

Η τελική επιλογή των 35 μουσείων έγινε με σκοπούμενη δειγματοληψία. Ως κριτήρια ένταξης ορίστηκαν: α) το μουσείο να περιλαμβάνεται στον επίσημο κατάλογο αρχαιολογικών μουσείων του Υπουργείου Πολιτισμού, β) να διαθέτει επίσημη διαδικτυακή παρουσία, γ) να υπάρχουν δημοσιευμένες πληροφορίες για δράσεις που αφορούν εφήβους ή μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την εξεταζόμενη

περίοδο και δ) οι διαθέσιμες πληροφορίες να είναι επαρκείς για την καταγραφή και ανάλυση της δράσης. Με την εφαρμογή των παραπάνω κριτηρίων προέκυψε το τελικό δείγμα των 35 αρχαιολογικών μουσείων.

Η ανάλυση επικεντρώθηκε στη θεματολογία, στις μορφές δράσεων, στις βιωματικές και θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές, καθώς και στη συχνότητα και χρονική οργάνωση των προγραμμάτων. Παράλληλα, εξετάστηκε ο τρόπος με τον οποίο τα μουσεία λειτουργούν ως χώροι πολιτιστικής συμμετοχής, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και την ενεργό εμπλοκή των εφήβων (Simon, 2010).

2.3 Διαδικασία συλλογής δεδομένων

Η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε μέσω συστηματικής διαδικτυακής αναζήτησης στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων. Για κάθε μουσείο εξετάστηκαν οι ενότητες “Εκπαιδευτικά προγράμματα”, “Δράσεις”, “Εκδηλώσεις”, “Νέα” και “Ανακοινώσεις”, ανάλογα με τη δομή της εκάστοτε ιστοσελίδας. Για τον εντοπισμό των σχετικών δράσεων χρησιμοποιήθηκαν επίσης λέξεις-κλειδιά, όπως “έφηβοι”, “δευτεροβάθμια εκπαίδευση”, “Γυμνάσιο”, “Λύκειο”, “εκπαιδευτικά προγράμματα”, “εργαστήρια” και “δράσεις”.

Στην καταγραφή συμπεριλήφθηκαν δράσεις που αφορούσαν την περίοδο Μάιος 2024–Μάιος 2025 και απευθύνονταν σε εφήβους ή μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Για κάθε δράση καταγράφηκαν το μουσείο, ο τίτλος της δράσης, η ημερομηνία ή περίοδος υλοποίησης, η ηλικιακή ομάδα, η θεματολογία, η μορφή της δράσης, οι παιδαγωγικές πρακτικές που περιγράφονταν και η επίσημη διαδικτυακή πηγή από την οποία αντλήθηκαν οι πληροφορίες. Τα στοιχεία οργανώθηκαν σε συγκεντρωτικό πίνακα, ώστε να ακολουθείται η ίδια διαδικασία καταγραφής για όλα τα μουσεία.

Η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε μέσω συστηματικής διαδικτυακής αναζήτησης και καταγραφής πληροφοριών από τις επίσημες ιστοσελίδες των ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων. Για κάθε μουσείο καταγράφηκαν η ονομασία του, οι πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις που απευθύνονταν σε εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς και οι αντίστοιχες ηλεκτρονικές διευθύνσεις από τις οποίες αντλήθηκαν τα στοιχεία. Η αναλυτική παρουσίαση των

μουσείων, των δράσεων και των σχετικών ιστοσελίδων παρατίθεται στο Παράρτημα, σε συγκεντρωτικό πίνακα.

Αρχικά πραγματοποιήθηκε συστηματική καταγραφή όλων των αρχαιολογικών μουσείων της Ελλάδας με βάση τον επίσημο κατάλογο του Υπουργείου Πολιτισμού. Στη συνέχεια εξετάστηκε ξεχωριστά η επίσημη ιστοσελίδα κάθε μουσείου, καθώς και οι ενότητες που αφορούσαν τα εκπαιδευτικά προγράμματα, τις δράσεις, τις ανακοινώσεις και τις εκδηλώσεις. Παράλληλα, χρησιμοποιήθηκαν λέξεις-κλειδιά όπως «έφηβοι», «δευτεροβάθμια εκπαίδευση», «Γυμνάσιο», «Λύκειο», «εκπαιδευτικά προγράμματα», «εργαστήρια» και «δράσεις», ώστε να εντοπιστούν προγράμματα που απευθύνονταν στη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα. Για κάθε μουσείο καταγράφηκαν ο τίτλος της δράσης, η χρονική περίοδος υλοποίησης, η θεματολογία, η ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθυνόταν, οι παιδαγωγικές πρακτικές που αξιοποιούνταν και οι αντίστοιχες ηλεκτρονικές διευθύνσεις από τις οποίες αντλήθηκαν τα στοιχεία (Bowen, 2009).

Η διαδικτυακή αναζήτηση και η συστηματική καταγραφή των δεδομένων πραγματοποιήθηκαν κατά το διάστημα από 10 Ιουνίου έως 15 Ιουλίου 2026. Η αναζήτηση αφορούσε πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις των αρχαιολογικών μουσείων που είχαν δημοσιευθεί ή υλοποιηθεί κατά την εξεταζόμενη περίοδο Μάιος 2025–Μάιος 2026.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην καταγραφή δράσεων που αξιοποιούν βιωματικές, διαδραστικές και θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές, καθώς οι προσεγγίσεις αυτές ενισχύουν την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή των εφήβων στη μαθησιακή διαδικασία (Heathcote & Bolton, 1995).

2.4 Διαδικασία ανάλυσης δεδομένων

Η ανάλυση των δεδομένων πραγματοποιήθηκε με τη μέθοδο της θεματικής ανάλυσης περιεχομένου, η οποία χρησιμοποιείται ευρέως στην ποιοτική έρευνα για τον εντοπισμό και την ερμηνεία βασικών θεμάτων μέσα σε ένα σύνολο δεδομένων (Braun & Clarke, 2006).

Αρχικά πραγματοποιήθηκε η μελέτη και οργάνωση του υλικού που συλλέχθηκε από τις ιστοσελίδες των μουσείων. Στη συνέχεια οι δράσεις κατηγοριοποιήθηκαν με βάση τη θεματολογία και τα χαρακτηριστικά τους, όπως εκπαιδευτικά προγράμματα, βιωματικά εργαστήρια, θεατροπαιδαγωγικές δράσεις, ψηφιακές εφαρμογές και συμμετοχικές δραστηριότητες.

Η κατηγοριοποίηση βασίστηκε στη θεματική κωδικοποίηση των δεδομένων. Για κάθε δράση καταγράφηκαν η μορφή της, η θεματολογία, η ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθυνόταν, καθώς και οι παιδαγωγικές πρακτικές και οι προβλεπόμενες μορφές συμμετοχής, όπως αυτές περιγράφονταν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων. Η διαδικασία αυτή επέτρεψε τη συστηματική οργάνωση και συγκριτική ανάλυση των χαρακτηριστικών των δράσεων.

Η διαδικασία ακολούθησε τα στάδια που προτείνουν οι Braun και Clarke (2006): εξοικείωση με τα δεδομένα, δημιουργία αρχικών κωδίκων, ανάπτυξη θεματικών κατηγοριών και ερμηνεία των ευρημάτων. Μέσα από τη διαδικασία αυτή διαμορφώθηκαν οι βασικοί θεματικοί άξονες της έρευνας, οι οποίοι χρησιμοποιήθηκαν για την παρουσίαση και ανάλυση των αποτελεσμάτων.

Σύμφωνα με τη μεθοδολογία της θεματικής ανάλυσης, οι θεματικές κατηγορίες προέκυψαν μέσα από τη συστηματική κωδικοποίηση των δεδομένων και την ομαδοποίηση δράσεων με κοινά χαρακτηριστικά (Braun & Clarke, 2006). Παράλληλα, η διαμόρφωσή τους βασίστηκε στη σχετική βιβλιογραφία για τη μουσειοπαιδαγωγική, τη βιωματική μάθηση και την πολιτιστική συμμετοχή των νέων (Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010· Heathcote & Bolton, 1995).

Πιο συγκεκριμένα, οι βασικοί θεματικοί άξονες της ανάλυσης ήταν:

- α) δράσεις ιστορικού και αρχαιολογικού περιεχομένου,
- β) θεατρικές και θεατροπαιδαγωγικές δράσεις,
- γ) βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις,
- δ) εκπαιδευτικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες και
- ε) ψηφιακές και διαδραστικές δράσεις.

Οι θεματικοί άξονες χρησιμοποιήθηκαν για την κατηγοριοποίηση και ερμηνεία των πολιτιστικών δράσεων των μουσείων, καθώς και για τη συγκριτική παρουσίαση των πρακτικών που αξιοποιούνται για την πολιτιστική συμμετοχή των εφήβων. Εξετάστηκαν στοιχεία όπως ο βαθμός ενεργητικής συμμετοχής, η χρήση βιωματικών και θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών, η αξιοποίηση ψηφιακών μέσων και η σύνδεση των δράσεων με την πολιτιστική εκπαίδευση (Braun & Clarke, 2006· Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010).

Παράλληλα, πραγματοποιήθηκε χρονική ανάλυση των δράσεων για την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025, με στόχο την καταγραφή της συχνότητας και της χρονικής οργάνωσής τους. Για κάθε δράση καταγράφηκαν η ημερομηνία ή η χρονική περίοδος υλοποίησης, η διάρκεια (όπου αυτή αναφερόταν), καθώς και η εποχή ή ο μήνας πραγματοποίησής της, σύμφωνα με τις πληροφορίες που ήταν διαθέσιμες στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων. Στη συνέχεια, τα χρονικά δεδομένα οργάνωθηκαν σε πίνακα καταγραφής και ομαδοποιήθηκαν ανά μήνα και περίοδο υλοποίησης, ώστε να εντοπιστούν επαναλαμβανόμενα πρότυπα, περίοδοι αυξημένης δραστηριότητας και πιθανές διαφοροποιήσεις μεταξύ των μουσείων. Η ανάλυση αυτή επέτρεψε τη συγκριτική διερεύνηση της χρονικής κατανομής των δράσεων και την ανάδειξη των περιόδων κατά τις οποίες τα μουσεία ανέπτυσαν εντονότερη εκπαιδευτική και πολιτιστική δραστηριότητα για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η διαδικασία ολοκληρώθηκε με τη συγκριτική παρουσίαση των μουσείων και την ερμηνεία των ευρημάτων, ώστε να αναδειχθεί ο ρόλος τους ως χώρων πολιτιστικής συμμετοχής και βιωματικής μάθησης για τους εφήβους (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Για τη διαμόρφωση των θεματικών κατηγοριών αξιοποιήθηκαν μελέτες σχετικές με τη μουσειοπαιδαγωγική, τη συμμετοχή των νέων και τη βιωματική μάθηση (Braun & Clarke, 2006· Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010). Επιπλέον, για την κατηγοριοποίηση των θεατροπαιδαγωγικών και βιωματικών δράσεων χρησιμοποιήθηκαν έρευνες που αναδεικνύουν τη συμβολή του θεατρικού παιχνιδιού στην ανάπτυξη κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων των εφήβων (Heathcote & Bolton, 1995· Asimidou, Lenakakis, & Tsiaras, 2021).

Στο πλαίσιο της θεματικής ανάλυσης, μετά την αρχική κωδικοποίηση των δεδομένων, τα ευρήματα οργανώθηκαν σε επιμέρους θεματικές κατηγορίες, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν για τη συστηματική παρουσίαση και ερμηνεία των αποτελεσμάτων. Οι κατηγορίες αυτές αφορούσαν τη μορφή των δράσεων, τις παιδαγωγικές πρακτικές που περιγράφονταν στις επίσημες ανακοινώσεις των μουσείων και τις προβλεπόμενες μορφές συμμετοχής των εφήβων στις δραστηριότητες. Η οργάνωση των δεδομένων σε θεματικές κατηγορίες επέτρεψε τη συγκριτική ανάλυση των δράσεων μεταξύ των μουσείων και την ανάδειξη κοινών χαρακτηριστικών και διαφοροποιήσεων, σύμφωνα με τη μεθοδολογία της θεματικής ανάλυσης (Braun & Clarke, 2006· Hooper-Greenhill, 2007). Πιο συγκεκριμένα, μετά την αρχική ανάγνωση των δεδομένων εντοπίστηκαν κοινά χαρακτηριστικά ως προς τον τρόπο υλοποίησης των δράσεων, με αποτέλεσμα να διαμορφωθούν οι ακόλουθες κατηγορίες:

- α) δια ζώσης δράσεις,
- β) ομαδικές και συνεργατικές δράσεις,
- γ) βιωματικές και διαδραστικές μορφές μάθησης,
- δ) δράσεις με χρήση θεατρικού παιχνιδιού και δραματοποίησης και
- ε) δράσεις με χρήση ψηφιακών μέσων και τεχνολογίας.

Η κατηγορία των δια ζώσης δράσεων περιλάμβανε προγράμματα που υλοποιούνταν με φυσική παρουσία των μαθητών στους χώρους των μουσείων. Οι ομαδικές και συνεργατικές δράσεις αφορούσαν δραστηριότητες που βασίζονταν στην επικοινωνία, τη συνεργασία και τη συλλογική συμμετοχή των εφήβων. Παράλληλα, οι βιωματικές και διαδραστικές μορφές μάθησης περιλάμβαναν δράσεις ενεργητικής συμμετοχής, δημιουργικής έκφρασης και αλληλεπίδρασης με τα εκθέματα και το πολιτιστικό υλικό.

Ξεχωριστός άξονας ανάλυσης αποτέλεσαν οι δράσεις που αξιοποιούσαν θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, αφήγηση και θεατροπαιδαγωγικές τεχνικές, καθώς η βιβλιογραφία αναδεικνύει τη συμβολή τους στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της ενσυναίσθησης και της πολιτιστικής συμμετοχής των εφήβων (Heathcote & Bolton, 1995· Asimidou, Lenakakis, & Tsiaras, 2021). Επιπλέον, καταγράφηκαν δράσεις που αξιοποιούσαν ψηφιακά μέσα, διαδραστικές εφαρμογές και τεχνολογίες πολυμέσων, καθώς τα ψηφιακά εργαλεία αποτελούν σημαντικό στοιχείο της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής πρακτικής (Simon, 2010).

Τέλος, πραγματοποιήθηκε χρονική ανάλυση των δράσεων κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025, με στόχο την καταγραφή της συχνότητας και της χρονικής κατανομής τους. Μέσα από τη διαδικασία αυτή αναδείχθηκαν οι περίοδοι αυξημένης πολιτιστικής δραστηριότητας, η επαναληπτικότητα συγκεκριμένων προγραμμάτων και οι διαφοροποιήσεις μεταξύ των μουσείων ως προς τη δραστηριότητά τους για το εφηβικό κοινό.

2.5 Ζητήματα αξιοπιστίας και δεοντολογίας

Η αξιοπιστία της έρευνας ενισχύθηκε μέσω της συστηματικής συλλογής και ανάλυσης δεδομένων από επίσημες ιστοσελίδες μουσείων και πολιτιστικών οργανισμών, οι οποίες αποτελούν έγκυρες και αξιόπιστες πηγές πληροφόρησης. Παράλληλα, η καταγραφή και κατηγοριοποίηση των δράσεων πραγματοποιήθηκε με ενιαία κριτήρια, διασφαλίζοντας τη συνέπεια της ανάλυσης. Η εφαρμογή της θεματικής ανάλυσης συνέβαλε στη συστηματική οργάνωση και ερμηνεία των δεδομένων (Braun & Clarke, 2006).

Σε επίπεδο δεοντολογίας, η έρευνα βασίστηκε αποκλειστικά σε δημόσια διαθέσιμο υλικό και δεν περιλάμβανε συλλογή προσωπικών δεδομένων ή συμμετοχή ανηλίκων. Ως εκ τούτου, δεν απαιτήθηκε διαδικασία ανωνυμοποίησης ή λήψη συγκατάθεσης. Παράλληλα, τηρήθηκαν οι αρχές της ακαδημαϊκής δεοντολογίας μέσω της ορθής χρήσης και αναφοράς των πηγών που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα.

2.6 Περιορισμοί της έρευνας

Η παρούσα έρευνα παρουσιάζει ορισμένους περιορισμούς που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την ερμηνεία των ευρημάτων. Αρχικά, η συλλογή δεδομένων βασίστηκε αποκλειστικά σε πληροφορίες που ήταν διαθέσιμες στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων. Ως αποτέλεσμα, ενδέχεται ορισμένες δράσεις να μην είχαν δημοσιοποιηθεί ή να μην ήταν διαθέσιμες κατά την περίοδο συλλογής των δεδομένων.

Ακόμη, η έρευνα δεν περιλάμβανε άμεση συμμετοχή εφήβων, εκπαιδευτικών ή μουσειοπαιδαγωγών μέσω συνεντεύξεων, ερωτηματολογίων ή άλλων μεθόδων πρωτογενούς συλλογής δεδομένων. Ως εκ τούτου, δεν ήταν δυνατό να διερευνηθούν οι

απόψεις, οι εμπειρίες ή ο βαθμός ικανοποίησης των συμμετεχόντων, ούτε να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών δράσεων ως προς τα μαθησιακά τους αποτελέσματα. Η ανάλυση βασίστηκε αποκλειστικά στις πληροφορίες που ήταν διαθέσιμες στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων και αφορούσε τον σχεδιασμό, το περιεχόμενο, τις παιδαγωγικές πρακτικές και τα χαρακτηριστικά των δράσεων, όπως αυτά παρουσιάζονταν από τους ίδιους τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Επομένως, τα ευρήματα αποτυπώνουν τον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία σχεδιάζουν και παρουσιάζουν τις δράσεις τους και όχι τον πραγματικό βαθμό συμμετοχής ή την εκπαιδευτική τους αποτελεσματικότητα.

Τέλος, η έρευνα περιορίστηκε χρονικά στο διάστημα Μάιος 2024 – Μάιος 2025, γεγονός που σημαίνει ότι μεταγενέστερες δράσεις ή αλλαγές στα προγράμματα των μουσείων δεν περιλαμβάνονται στην παρούσα μελέτη.

3. Αποτελέσματα

3.1 Παρουσίαση των μουσείων του δείγματος

3.1.1 Γεωγραφική κατανομή των μουσείων

Το δείγμα της έρευνας αποτελούνταν από 35 αρχαιολογικά μουσεία από διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές της Ελλάδας. Η επιλογή τους εξασφάλισε την εκπροσώπηση μουσείων από την ηπειρωτική και τη νησιωτική χώρα, ώστε να αποτυπωθεί όσο το δυνατόν πληρέστερα η εικόνα των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων που απευθύνονται σε εφήβους κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025. Η γεωγραφική κατανομή των μουσείων παρουσιάζεται στον Πίνακα 3.1.

Πίνακας 3.1. Κατανομή των αρχαιολογικών μουσείων ανά γεωγραφική περιφέρεια

Περιφέρεια	Αριθμός μουσείων	Μουσεία
Αττική	2	Μουσείο Ακρόπολης, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο
Κεντρική Μακεδονία	2	Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, Αρχαιολογικό Μουσείο Σερρών
Ανατολική Μακεδονία και Θράκη	4	Αρχαιολογικά Μουσεία Καβάλας, Δράμας, Ξάνθης, Κομοτηνής
Δυτική Μακεδονία	2	Αρχαιολογικά Μουσεία Κοζάνης, Φλώρινας
Ήπειρος	1	Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων
Θεσσαλία	4	Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας, Αρχαιολογικά Μουσεία Βόλου, Καρδίτσας, Τρικάλων
Στερεά Ελλάδα	4	Αρχαιολογικά Μουσεία Θηβών, Χαλκίδας, Λαμίας, Δελφών
Πελοπόννησος	7	Αρχαιολογικά Μουσεία Άργους, Τρίπολης, Ολυμπίας, Μεσσηνίας (Καλαμάτας), Σπάρτης, Ναυπλίου, Πύργου*
Δυτική Ελλάδα	2	Αρχαιολογικά Μουσεία Πατρών, Αγρινίου
Ιόνια Νησιά	1	Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας
Κρήτη	2	Αρχαιολογικά Μουσεία Ηρακλείου, Χανίων
Νότιο Αιγαίο	3	Αρχαιολογικά Μουσεία Ρόδου, Μυκόνου, Θήρας
Σύνολο	35	

Ο Πίνακας 3.1 παρουσιάζει την κατανομή των μουσείων ανά γεωγραφική περιφέρεια. Παρατηρείται ότι τα μουσεία του δείγματος κατανέμονται σε ολόκληρη την ελληνική επικράτεια, με μεγαλύτερη εκπροσώπηση στην Πελοπόννησο, τη Θεσσαλία, τη Στερεά Ελλάδα και την Ανατολική Μακεδονία και Θράκη. Παράλληλα, στο δείγμα περιλαμβάνονται μουσεία από νησιωτικές περιοχές, όπως η Κρήτη, το Νότιο Αιγαίο και τα Ιόνια Νησιά, καθώς και από την Αττική, την Ήπειρο και τη Δυτική Μακεδονία. Η γεωγραφική αυτή κατανομή ενισχύει την αντιπροσωπευτικότητα του δείγματος και επιτρέπει την αποτύπωση διαφορετικών πρακτικών πολιτιστικής και μουσειοπαιδαγωγικής δραστηριότητας που εφαρμόζονται σε αρχαιολογικά μουσεία της χώρας.

3.1.2 Είδος και χαρακτηριστικά των αρχαιολογικών μουσείων

Τα 35 αρχαιολογικά μουσεία που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας διαφέρουν ως προς το μέγεθος, τη θεματολογία, τη γεωγραφική τους θέση και τη φυσιογνωμία τους. Ωστόσο, όλα αποτελούν δημόσιους πολιτιστικούς οργανισμούς με βασική αποστολή τη διαφύλαξη, την ανάδειξη και την προβολή της αρχαιολογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας. Παράλληλα, τα τελευταία χρόνια αναπτύσσουν εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις, αξιοποιώντας σύγχρονες μουσειοπαιδαγωγικές προσεγγίσεις που απευθύνονται σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, μεταξύ των οποίων και οι έφηβοι.

Τα μουσεία του δείγματος περιλαμβάνουν τόσο μεγάλα εθνικά και διαχρονικά μουσεία, όπως το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο και το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, όσο και περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία που παρουσιάζουν την ιστορία και τα αρχαιολογικά ευρήματα συγκεκριμένων περιοχών της χώρας. Παρά τις επιμέρους διαφοροποιήσεις τους, όλα αξιοποιούν εκπαιδευτικά προγράμματα, ξεναγήσεις, εργαστήρια, θεματικές δράσεις ή άλλες μορφές πολιτιστικής εκπαίδευσης.

Η ποικιλία αυτή κρίθηκε ιδιαίτερα σημαντική για την παρούσα έρευνα, καθώς επέτρεψε τη διερεύνηση διαφορετικών πρακτικών πολιτιστικής συμμετοχής και μουσειοπαιδαγωγικής, καθώς και τη σύγκριση των δράσεων που υλοποιούνται για εφήβους σε μουσεία διαφορετικού μεγέθους και χαρακτήρα.

Ο Πίνακας 3.2 παρουσιάζει συνοπτικά τα βασικά χαρακτηριστικά των μουσείων που συμπεριλήφθηκαν στο δείγμα.

Πίνακας 3.2. Είδος και βασικά χαρακτηριστικά των αρχαιολογικών μουσείων του δείγματος

A/A Μουσείο	Είδος μουσείου	Βασικό αντικείμενο
1 Μουσείο Ακρόπολης	Αρχαιολογικό	Ευρήματα Ακρόπολης
2 Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο	Εθνικό αρχαιολογικό	Αρχαιότητες από όλη την Ελλάδα
3 Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	Αρχαιολογικό	Μακεδονικός πολιτισμός
4 Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου	Αρχαιολογικό	Μινωικός πολιτισμός
5 Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών	Αρχαιολογικό	Αχαΐα – Ρωμαϊκή περίοδος
6 Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας	Αρχαιολογικό	Αρχαιότητες Κέρκυρας
7 Αρχαιολογικό Μουσείο Ρόδου	Αρχαιολογικό	Αρχαιότητες Δωδεκανήσων
8 Αρχαιολογικό Μουσείο Άργους	Αρχαιολογικό	Αργολίδα
9 Αρχαιολογικό Μουσείο Χανίων	Αρχαιολογικό	Δυτική Κρήτη
10 Αρχαιολογικό Μουσείο Μυκόνου	Αρχαιολογικό	Κυκλαδικός πολιτισμός
11 Αρχαιολογικό Μουσείο Θήρας	Αρχαιολογικό	Προϊστορική Θήρα
12 Αρχαιολογικό Μουσείο Καβάλας	Αρχαιολογικό	Ανατολική Μακεδονία
13 Αρχαιολογικό Μουσείο Δράμας	Αρχαιολογικό	Αρχαιότητες Δράμας
14 Αρχαιολογικό Μουσείο Σερρών	Αρχαιολογικό	Αρχαιότητες Σερρών
15 Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών	Αρχαιολογικό	Βοιωτία
16 Αρχαιολογικό Μουσείο Χαλκίδας	Αρχαιολογικό	Εύβοια
17 Αρχαιολογικό Μουσείο Τρίπολης	Αρχαιολογικό	Αρκαδία
18 Αρχαιολογικό Μουσείο Αγρινίου	Αρχαιολογικό	Αιτωλοακαρνανία
19 Αρχαιολογικό Μουσείο Πύργου	Αρχαιολογικό	Ηλεία
20 Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας	Αρχαιολογικό	Φθιώτιδα
21 Αρχαιολογικό Μουσείο Κοζάνης	Αρχαιολογικό	Δυτική Μακεδονία
22 Αρχαιολογικό Μουσείο Φλώρινας	Αρχαιολογικό	Φλώρινα
23 Αρχαιολογικό Μουσείο Ξάνθης	Αρχαιολογικό	Θράκη

Α/Α Μουσείο	Είδος μουσείου	Βασικό αντικείμενο
24 Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής	Αρχαιολογικό	Ροδόπη
25 Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης	Αρχαιολογικό	Έβρος
26 Αρχαιολογικό Μουσείο Καρδίτσας	Αρχαιολογικό	Θεσσαλία
27 Αρχαιολογικό Μουσείο Τρικάλων	Αρχαιολογικό	Θεσσαλία
28 Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας	Διαχρονικό	Θεσσαλία από την προϊστορία έως σήμερα
29 Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων	Αρχαιολογικό	Ήπειρος
30 Αρχαιολογικό Μουσείο Βόλου	Αρχαιολογικό	Μαγνησία
31 Αρχαιολογικό Μουσείο Δελφών	Αρχαιολογικό	Ιερό των Δελφών
32 Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας	Αρχαιολογικό	Αρχαία Ολυμπία
33 Αρχαιολογικό Μουσείο Μεσσηνίας (Καλαμάτα)	Αρχαιολογικό	Μεσσηνία
34 Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης	Αρχαιολογικό	Λακωνία
35 Αρχαιολογικό Μουσείο Ναυπλίου	Αρχαιολογικό	Αργολίδα

Ο Πίνακας 3.2 παρουσιάζει το είδος και τα βασικά χαρακτηριστικά των 35 αρχαιολογικών μουσείων του δείγματος. Διαπιστώνεται ότι η πλειονότητα αποτελεί περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία, ενώ στο δείγμα περιλαμβάνονται και μεγάλα εθνικά ή διαχρονικά μουσεία, όπως το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο και το Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας. Παρότι τα μουσεία διαφοροποιούνται ως προς το θεματικό τους αντικείμενο και την περιοχή που εκπροσωπούν, όλα έχουν ως κοινό χαρακτηριστικό την ανάδειξη της αρχαιολογικής κληρονομιάς και την ανάπτυξη εκπαιδευτικών και πολιτιστικών δράσεων. Η ποικιλία αυτή προσφέρει τη δυνατότητα σύγκρισης διαφορετικών μουσειοπαιδαγωγικών πρακτικών και μορφών πολιτιστικής συμμετοχής που απευθύνονται στο εφηβικό κοινό.

3.1.3 Συνολική καταγραφή πολιτιστικών δράσεων για εφήβους

Στο πλαίσιο της έρευνας πραγματοποιήθηκε συστηματική καταγραφή των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων που διοργάνωσαν τα 35 αρχαιολογικά

μουσεία του δείγματος κατά τη χρονική περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025. Για κάθε μουσείο εξετάστηκαν οι διαθέσιμες πληροφορίες που αναρτήθηκαν στις επίσημες ιστοσελίδες του, με στόχο την καταγραφή των δράσεων που απευθύνονταν σε εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Η καταγραφή περιλάμβανε στοιχεία σχετικά με το είδος των δράσεων, όπως εκπαιδευτικά προγράμματα, βιωματικά εργαστήρια, θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες, ξεναγήσεις, ψηφιακές και διαδραστικές εφαρμογές, καθώς και άλλες μορφές πολιτιστικής συμμετοχής. Η συστηματική αυτή καταγραφή αποτέλεσε τη βάση για τη θεματική και χρονική ανάλυση που ακολούθησε στα αποτελέσματα της έρευνας.

Στον Πίνακα 3.3 παρουσιάζονται συνοπτικά τα μουσεία που συμπεριλήφθηκαν στην έρευνα και οι βασικές κατηγορίες δράσεων που εντοπίστηκαν σε καθένα από αυτά.

Πίνακας 3.3. Συνολική καταγραφή πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων των αρχαιολογικών μουσείων του δείγματος για εφήβους (Μάιος 2024 – Μάιος 2025)

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Ονομασίες / τίτλοι δράσεων για εφήβους	Περίοδος
1	Μουσείο Ακρόπολης	«Ακρόπολη: μια ιστορία δίχως τέλος» · «Τα γλυπτά του Παρθενώνα» · «Τα μνημεία της Ακρόπολης» · «Αττικές γιορτές: γιόρτασε σαν αρχαίος Αθηναίος» · «Παρθενώνας: Δίκαιος λόγος – οι περιπέτειες των γλυπτών»	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
2	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Διαδραστικά εκπαιδευτικά προγράμματα αρχαίου πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και συμμετοχική προσέγγιση	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
3	Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια αρχαιολογίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Ονομασίες / τίτλοι δράσεων για εφήβους	Περίοδος
4	Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και διαδραστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια αρχαιολογίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
5	Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια αρχαιολογίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
6	Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια πολιτισμού και ιστορίας · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
7	Αρχαιολογικό Μουσείο Ρόδου	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια πολιτισμού και ιστορίας · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
8	Αρχαιολογικό Μουσείο Άργους	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
9	Αρχαιολογικό Μουσείο Χανίων	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
10	Αρχαιολογικό Μουσείο Μυκόνου	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Ονομασίες / τίτλοι δράσεων για εφήβους	Περίοδος
11	Αρχαιολογικό Μουσείο Θήρας	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
12	Αρχαιολογικό Μουσείο Καβάλας	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
13	Αρχαιολογικό Μουσείο Δράμας	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
14	Αρχαιολογικό Μουσείο Σερρών	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
15	Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
16	Αρχαιολογικό Μουσείο Χαλκίδας	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
17	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρίπολης	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Ονομασίες / τίτλοι δράσεων για εφήβους	Περίοδος
18	Αρχαιολογικό Μουσείο Αγρινίου	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες · Θεματικές ξεναγήσεις και πολιτιστικές δράσεις · Βιωματικά εργαστήρια ιστορίας και πολιτισμού · Εκπαιδευτικές δράσεις με αφήγηση και ενεργό συμμετοχή	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
19	Αρχαιολογικό Μουσείο Πύργου	Εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις για μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
20	Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας	Εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
21	Αρχαιολογικό Μουσείο Κοζάνης	Εκπαιδευτικά προγράμματα και πολιτιστικές δράσεις	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
22	Αρχαιολογικό Μουσείο Φλώρινας	Δράσεις πολιτιστικής εκπαίδευσης και γνωριμίας με την αρχαιολογική κληρονομιά της περιοχής	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
23	Αρχαιολογικό Μουσείο Ξάνθης	Βιωματικές και διαδραστικές δράσεις πολιτιστικής κατανόησης	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
24	Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής	Εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις για την ιστορία και τον πολιτισμό της Θράκης	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
25	Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης	Εκπαιδευτικές και συμμετοχικές δράσεις πολιτιστικής εμπειρίας	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
26	Αρχαιολογικό Μουσείο Καρδίτσας	Πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις με βιωματικές και δημιουργικές πρακτικές	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
27	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρικάλων	Δράσεις πολιτιστικής εκπαίδευσης και βιωματικής μάθησης	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
28	Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας	Εκπαιδευτικά προγράμματα και πολιτιστικές δράσεις με βιωματική και συμμετοχική μάθηση	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
29	Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων	Πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις για την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά της Ηπείρου	Μάιος 2024 – Μάιος 2025

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Ονομασίες / τίτλοι δράσεων για εφήβους	Περίοδος
30	Αρχαιολογικό Μουσείο Βόλου	Εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις για την ιστορία και τον πολιτισμό της Μαγνησίας	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
31	Αρχαιολογικό Μουσείο Δελφών	Εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις για την ιστορία και την αρχαιολογική σημασία των Δελφών	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
32	Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας	Εκπαιδευτικές και βιωματικές δράσεις για την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων και τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
33	Αρχαιολογικό Μουσείο Μεσσηνίας (Καλαμάτας)	Εκπαιδευτικά προγράμματα και βιωματικές δράσεις για την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά της Μεσσηνίας	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
34	Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης	Πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις για την ιστορική γνώση και τη βιωματική συμμετοχή των μαθητών	Μάιος 2024 – Μάιος 2025
35	Αρχαιολογικό Μουσείο Ναυπλίου	Εκπαιδευτικά και βιωματικά προγράμματα για την ιστορία και τον πολιτισμό της Αργολίδας	Μάιος 2024 – Μάιος 2025

Ο Πίνακας 3.3 παρουσιάζει το σύνολο των 35 αρχαιολογικών μουσείων που συμπεριλήφθηκαν στο δείγμα της παρούσας έρευνας, καθώς και τις ενδεικτικές εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις που απευθύνονται σε εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025. Για κάθε μουσείο καταγράφονται οι βασικές δράσεις που αναφέρονται στις επίσημες ιστοσελίδες ή στις αντίστοιχες εκπαιδευτικές ενότητες των μουσείων.

Από τα στοιχεία του πίνακα προκύπτει ότι όλα τα μουσεία του δείγματος υλοποιούν εκπαιδευτικές δράσεις, με τη συνηθέστερη μορφή να είναι τα εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες, οι θεματικές ξεναγήσεις και τα βιωματικά εργαστήρια. Σε ορισμένα μεγάλα μουσεία, όπως το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, καταγράφεται μεγαλύτερη ποικιλία δράσεων, οι οποίες περιλαμβάνουν θεματικά εκπαιδευτικά προγράμματα, διαδραστικές δραστηριότητες και βιωματικές προσεγγίσεις της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αντίθετα,

στα περισσότερα περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία οι διαθέσιμες πληροφορίες αφορούν κυρίως γενικά εκπαιδευτικά προγράμματα και οργανωμένες επισκέψεις για σχολικές ομάδες.

Η καταγραφή αυτή αποτέλεσε τη βάση για τη θεματική και χρονική ανάλυση που ακολουθεί στα επόμενα υποκεφάλαια, καθώς επέτρεψε τη συγκριτική διερεύνηση του είδους, της μορφής και της έκτασης των πολιτιστικών δράσεων που οργανώνουν τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία για το εφηβικό κοινό.

3.2 Θεματική ανάλυση των πολιτιστικών δράσεων

3.2.1 Δράσεις ιστορικού και αρχαιολογικού περιεχομένου

Η θεματική ανάλυση εφαρμόστηκε στα δεδομένα που συλλέχθηκαν από τις επίσημες ιστοσελίδες των αρχαιολογικών μουσείων, ακολουθώντας τα στάδια που προτείνουν οι Braun και Clarke (2006). Αρχικά πραγματοποιήθηκε εξοικείωση με το υλικό και δημιουργία αρχικών κωδίκων, οι οποίοι βασίστηκαν στο περιεχόμενο, τους εκπαιδευτικούς στόχους και τη μορφή κάθε δράσης. Στη συνέχεια, οι κώδικες ομαδοποιήθηκαν σε ευρύτερες θεματικές κατηγορίες, οι οποίες παρουσιάζονται στον Πίνακα 3.4. Η κατηγοριοποίηση αυτή αποτέλεσε το αναλυτικό πλαίσιο για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων που ακολουθούν, επιτρέποντας τη συστηματική σύγκριση των δράσεων μεταξύ των μουσείων.

Πίνακας 3.4. Θεματικές κατηγορίες που προέκυψαν από τη θεματική ανάλυση

Θεματική κατηγορία	Κριτήρια ένταξης	Ενδεικτικά παραδείγματα δράσεων
Δράσεις ιστορικού και αρχαιολογικού περιεχομένου	Δράσεις που παρουσιάζουν ιστορικά γεγονότα, αρχαιολογικά ευρήματα, εκθέματα και πολιτιστική κληρονομιά	Θεματικές ξεναγήσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα ιστορίας, παρουσιάσεις συλλογών
Θεατροπαιδαγωγικές δράσεις	Δράσεις που αξιοποιούν θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, αφήγηση ή παιχνίδι ρόλων	Θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση μύθων, αφήγηση

Θεματική κατηγορία	Κριτήρια ένταξης	Ενδεικτικά παραδείγματα δράσεων
Βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις	Δράσεις ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών μέσω συνεργασίας και δημιουργικής έκφρασης	Βιωματικά εργαστήρια, ομαδικές δραστηριότητες, δημιουργικά παιχνίδια
Εκπαιδευτικά εργαστήρια	Δομημένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες με συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους	Εργαστήρια κεραμικής, συντήρησης, αρχαιολογικής έρευνας
Ψηφιακές και διαδραστικές δράσεις	Δράσεις που αξιοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες και πολυμέσα	Ψηφιακές εφαρμογές, εικονικές περιηγήσεις, διαδραστικές οθόνες

Ο Πίνακας 3.4 παρουσιάζει τις θεματικές κατηγορίες που διαμορφώθηκαν στο πλαίσιο της θεματικής ανάλυσης των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων των 35 αρχαιολογικών μουσείων που συμμετείχαν στην έρευνα. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε μετά τη συστηματική μελέτη του υλικού που συλλέχθηκε από τις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων, ακολουθώντας τα στάδια της θεματικής ανάλυσης που προτείνουν οι Braun και Clarke (2006).

Για κάθε θεματική κατηγορία παρουσιάζονται τα βασικά κριτήρια βάσει των οποίων εντάχθηκαν οι δράσεις, καθώς και ενδεικτικά παραδείγματα εκπαιδευτικών και πολιτιστικών προγραμμάτων. Η διαδικασία αυτή επέτρεψε την οργάνωση του ερευνητικού υλικού σε ομοιογενείς ομάδες, διευκολύνοντας τη συγκριτική ανάλυση των δράσεων μεταξύ των μουσείων.

Οι θεματικές κατηγορίες που προέκυψαν περιλαμβάνουν δράσεις ιστορικού και αρχαιολογικού περιεχομένου, θεατροπαιδαγωγικές δράσεις, βιωματικές και συμμετοχικές δραστηριότητες, εκπαιδευτικά εργαστήρια, καθώς και ψηφιακές και διαδραστικές εφαρμογές. Οι κατηγορίες αυτές αποτέλεσαν το βασικό αναλυτικό πλαίσιο της έρευνας και χρησιμοποιήθηκαν για την παρουσίαση και ερμηνεία των αποτελεσμάτων που ακολουθούν στα επόμενα υποκεφάλαια.

3.2.2 Θεατρικές και θεατροπαιδαγωγικές δράσεις

Στο πλαίσιο της θεματικής ανάλυσης εξετάστηκε η παρουσία θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών στα εκπαιδευτικά και πολιτιστικά προγράμματα των αρχαιολογικών μουσείων. Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλάμβανε δράσεις που αξιοποιούσαν τεχνικές όπως το θεατρικό παιχνίδι, η δραματοποίηση, το παιχνίδι ρόλων, η αφήγηση και άλλες βιωματικές μορφές έκφρασης. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε με βάση το περιεχόμενο των δράσεων, τους εκπαιδευτικούς στόχους και τις παιδαγωγικές τεχνικές που περιγράφονταν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων, σύμφωνα με τις αρχές της θεματικής ανάλυσης (Braun & Clarke, 2006). Ο Πίνακας 3.5 παρουσιάζει τις βασικές μορφές θεατροπαιδαγωγικών δράσεων που εντοπίστηκαν, καθώς και τα χαρακτηριστικά τους.

Πίνακας 3.5. Θεατροπαιδαγωγικές δράσεις που καταγράφηκαν στα αρχαιολογικά μουσεία

Είδος θεατροπαιδαγωγικής δράσης	Στόχος της δράσης	Ενδεικτικές εφαρμογές στα μουσεία
Θεατρικό παιχνίδι	Ενεργός συμμετοχή και δημιουργική έκφραση	Δραστηριότητες με κίνηση, αυτοσχεδιασμό και ομαδικό παιχνίδι
Δραματοποίηση	Βιωματική προσέγγιση της ιστορίας και της αρχαιολογίας	Αναπαράσταση ιστορικών γεγονότων, μύθων και αρχαίων ιστοριών
Παιχνίδι ρόλων	Ανάπτυξη ενσυναίσθησης και κατανόηση ιστορικών προσώπων	Υποδύσεις αρχαιολόγων, ιστορικών προσώπων και κατοίκων της αρχαιότητας
Αφήγηση (Storytelling)	Σύνδεση των εκθεμάτων με αφηγήσεις και μύθους	Αφήγηση μύθων, ιστορικών γεγονότων και τοπικών παραδόσεων
Δημιουργικές θεατρικές δραστηριότητες	Καλλιέργεια δημιουργικότητας και συνεργασίας	Ομαδικοί αυτοσχεδιασμοί, δραματοποιημένες ξεναγήσεις

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, βάσει των Braun και Clarke (2006), Heathcote & Bolton (1995), Hooper-Greenhill (2007) και Asimidou, Lenakakis και Tsiaras (2021).

Ο Πίνακας 3.5 παρουσιάζει τις βασικές μορφές θεατροπαιδαγωγικών δράσεων που καταγράφηκαν κατά την ανάλυση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των

αρχαιολογικών μουσείων. Από τα ευρήματα προκύπτει ότι οι θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές αξιοποιούνται κυρίως για την ενίσχυση της βιωματικής μάθησης και της ενεργού συμμετοχής των εφήβων. Ειδικότερα, το θεατρικό παιχνίδι, η δραματοποίηση, το παιχνίδι ρόλων και η αφήγηση αποτελούν τις συχνότερες τεχνικές που χρησιμοποιούνται, καθώς επιτρέπουν στους μαθητές να προσεγγίσουν την ιστορία, την αρχαιολογία και την πολιτιστική κληρονομιά μέσα από τη δημιουργική συμμετοχή και τη βιωματική εμπειρία. Παράλληλα, οι δράσεις αυτές συμβάλλουν στην ανάπτυξη της συνεργασίας, της επικοινωνίας, της δημιουργικής σκέψης και της ενσυναίσθησης, στοιχεία που αποτελούν βασικούς στόχους της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής. Οι θεματικές κατηγορίες που παρουσιάζονται στον πίνακα αποτέλεσαν τη βάση για την ερμηνεία των ευρημάτων και τη συγκριτική ανάλυση των πρακτικών που εφαρμόζονται στα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία.

3.2.3 Βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις

Στο πλαίσιο της θεματικής ανάλυσης εξετάστηκαν οι βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις που οργανώνονται από τα αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η συγκεκριμένη θεματική κατηγορία περιλάμβανε δραστηριότητες που προωθούν την ενεργό εμπλοκή των συμμετεχόντων μέσω της συνεργασίας, της δημιουργικής έκφρασης, της διερευνητικής μάθησης και της άμεσης αλληλεπίδρασης με τα εκθέματα και το πολιτιστικό περιβάλλον. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με τις αρχές της θεματικής ανάλυσης (Braun & Clarke, 2006), λαμβάνοντας υπόψη τη μορφή των δράσεων, τους παιδαγωγικούς στόχους και τις μεθόδους συμμετοχής που περιγράφονταν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων. Στον Πίνακα 3.6 παρουσιάζονται οι βασικές μορφές βιωματικών και συμμετοχικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση του ερευνητικού υλικού.

Πίνακας 3.6. Βιωματικές και συμμετοχικές δράσεις που καταγράφηκαν στα αρχαιολογικά μουσεία

Μορφή δράσης	Στόχος	Ενδεικτικές δραστηριότητες
Βιωματικά εργαστήρια	Ενεργός συμμετοχή και μάθηση μέσω εμπειρίας	Κατασκευές, κεραμική, ψηφιδωτά
Ομαδικές δραστηριότητες	Ανάπτυξη συνεργασίας και επικοινωνίας	Ομαδικά παιχνίδια, συνεργατικές ασκήσεις

Μορφή δράσης	Στόχος	Ενδεικτικές δραστηριότητες
Διερευνητικές δραστηριότητες	Ανάπτυξη κριτικής σκέψης	Αναζήτηση πληροφοριών, παρατήρηση εκθεμάτων
Δημιουργική έκφραση	Καλλιέργεια φαντασίας και δημιουργικότητας	Εικαστικές δημιουργίες, δημιουργική γραφή
Διαδραστική μάθηση	Ενεργητική εμπλοκή με τα εκθέματα	Διαδραστικά παιχνίδια, εκπαιδευτικές εφαρμογές

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006) και τη σχετική βιβλιογραφία για τη βιωματική μάθηση και τη μουσειοπαιδαγωγική (Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010).

Ο Πίνακας 3.6 παρουσιάζει τις βασικές μορφές βιωματικών και συμμετοχικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των αρχαιολογικών μουσείων. Από τα ευρήματα προκύπτει ότι τα περισσότερα μουσεία επιδιώκουν να μετατρέψουν τους εφήβους από παθητικούς παρατηρητές σε ενεργούς συμμετέχοντες της μαθησιακής διαδικασίας. Οι συνηθέστερες μορφές δράσεων περιλαμβάνουν βιωματικά εργαστήρια, συνεργατικές δραστηριότητες, δημιουργικές εφαρμογές και διαδραστικές εκπαιδευτικές πρακτικές, οι οποίες ενθαρρύνουν την ανακάλυψη της γνώσης μέσω της προσωπικής εμπειρίας. Παράλληλα, οι δράσεις αυτές προάγουν τη συνεργασία, την επικοινωνία, τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη, ενώ ενισχύουν τη σύνδεση των νέων με την πολιτιστική κληρονομιά και τη μουσειακή εμπειρία. Οι κατηγορίες που παρουσιάζονται στον πίνακα αποτέλεσαν τη βάση για την ερμηνεία των αποτελεσμάτων και τη συγκριτική αξιολόγηση των πρακτικών που εφαρμόζονται στα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία.

3.2.4 Εκπαιδευτικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες

Η θεματική ανάλυση ανέδειξε ως διακριτή κατηγορία τα εκπαιδευτικά εργαστήρια και τις δημιουργικές δραστηριότητες που υλοποιούνται από τα αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους. Οι δράσεις αυτές αποτελούν βασικό στοιχείο της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής, καθώς δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, συνδυάζοντας τη θεωρητική γνώση με την πρακτική εφαρμογή. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με τις αρχές της θεματικής ανάλυσης (Braun & Clarke, 2006), λαμβάνοντας υπόψη τους εκπαιδευτικούς στόχους, τη μορφή των δραστηριοτήτων και τον τρόπο με τον οποίο

περιγράφονταν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων. Στον Πίνακα 3.7 παρουσιάζονται οι βασικές μορφές εκπαιδευτικών εργαστηρίων και δημιουργικών δραστηριοτήτων που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση του ερευνητικού υλικού.

Πίνακας 3.7. Εκπαιδευτικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες

Κατηγορία δράσης	Εκπαιδευτικός στόχος	Ενδεικτικές δραστηριότητες
Εργαστήρια αρχαιολογίας	Γνωριμία με την αρχαιολογική έρευνα	Προσομοίωση ανασκαφής, αναγνώριση ευρημάτων
Εικαστικά εργαστήρια	Δημιουργική έκφραση και καλλιέργεια αισθητικής	Ζωγραφική, κατασκευές, ψηφιδωτά
Εργαστήρια κεραμικής	Εξοικείωση με τις αρχαίες τεχνικές	Κατασκευή και διακόσμηση αγγείων
Εργαστήρια πολιτιστικής κληρονομιάς	Κατανόηση της ιστορίας και του πολιτισμού	Μελέτη εκθεμάτων, ιστορικές δραστηριότητες
Δημιουργικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες	Ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης και συνεργασίας	Δημιουργική γραφή, ομαδικές εργασίες, παιχνίδια γνώσεων

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006) και τη σχετική βιβλιογραφία για τη μουσειοπαιδαγωγική (Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010).

Ο Πίνακας 3.7 παρουσιάζει τις βασικές κατηγορίες εκπαιδευτικών εργαστηρίων και δημιουργικών δραστηριοτήτων που καταγράφηκαν κατά τη θεματική ανάλυση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των αρχαιολογικών μουσείων. Από τα ευρήματα προκύπτει ότι τα εκπαιδευτικά εργαστήρια αποτελούν μία από τις συχνότερες μορφές δράσεων που απευθύνονται σε εφήβους, καθώς προσφέρουν τη δυνατότητα ενεργού συμμετοχής και βιωματικής προσέγγισης της γνώσης. Οι δραστηριότητες αυτές περιλαμβάνουν εργαστήρια αρχαιολογίας, εικαστικές δημιουργίες, εφαρμογές παραδοσιακών τεχνικών, καθώς και ομαδικές δημιουργικές ασκήσεις που συνδέονται με τα εκθέματα και την πολιτιστική κληρονομιά. Μέσα από αυτές τις δράσεις επιδιώκεται η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της συνεργασίας, της κριτικής σκέψης και της σύνδεσης των μαθητών με την ιστορία και τον πολιτισμό. Παράλληλα, τα εκπαιδευτικά εργαστήρια λειτουργούν ως μέσο εμπλουτισμού της μουσειακής εμπειρίας, ενισχύοντας τη συμμετοχή των εφήβων και τη μετατροπή της επίσκεψης στο μουσείο σε μια ουσιαστική μαθησιακή διαδικασία.

3.2.5 Ψηφιακές και διαδραστικές δράσεις

Στο πλαίσιο της θεματικής ανάλυσης καταγράφηκαν και κατηγοριοποιήθηκαν οι ψηφιακές και διαδραστικές δράσεις που υλοποιούν τα αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η κατηγοριοποίηση βασίστηκε στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, στον βαθμό αλληλεπίδρασης με τους επισκέπτες και στον εκπαιδευτικό σκοπό κάθε δράσης. Οι επιμέρους κατηγορίες που προέκυψαν από την ανάλυση παρουσιάζονται στον Πίνακα 3.8.

Πίνακας 3.8. Κατηγοριοποίηση των ψηφιακών και διαδραστικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά τη θεματική ανάλυση

Κατηγορία δράσης	Εκπαιδευτικός στόχος	Ενδεικτικές εφαρμογές
Ψηφιακές εφαρμογές	Ενίσχυση της αλληλεπίδρασης με τα εκθέματα	Εφαρμογές κινητών τηλεφώνων, ψηφιακοί οδηγοί
Διαδραστικά εκθέματα	Ενεργός συμμετοχή των μαθητών	Οθόνες αφής, διαδραστικά τραπέζια
Εικονικές περιηγήσεις	Εξοικείωση με τον μουσειακό χώρο και τις συλλογές	Virtual tours, τρισδιάστατες περιηγήσεις
Πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό	Υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας	Βίντεο, ηχητικό υλικό, ψηφιακές παρουσιάσεις
Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια	Βιωματική και συνεργατική μάθηση	Quiz, παιχνίδια γνώσεων, εκπαιδευτικές εφαρμογές

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006) και τη σχετική βιβλιογραφία (Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010).

Από τον Πίνακα 3.8 προκύπτει ότι τα αρχαιολογικά μουσεία αξιοποιούν ολοένα και περισσότερο τις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών τους δράσεων. Οι ψηφιακές εφαρμογές, τα διαδραστικά εκθέματα, οι εικονικές περιηγήσεις και το πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό χρησιμοποιούνται με στόχο να ενισχύσουν τη συμμετοχή των εφήβων και να καταστήσουν τη μαθησιακή διαδικασία πιο ελκυστική και βιωματική. Παράλληλα, η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών συμβάλλει στην ευκολότερη κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, στη διεύρυνση της πρόσβασης στο πολιτιστικό περιεχόμενο και στην ανάπτυξη σύγχρονων μορφών μουσειακής εκπαίδευσης που ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του εφηβικού κοινού.

3.3 Ανάλυση της μορφής των πολιτιστικών δράσεων

3.3.1 Δια ζώσης δράσεις

Στο πλαίσιο της ανάλυσης της μορφής των πολιτιστικών δράσεων εξετάστηκε ο τρόπος υλοποίησής τους, με ιδιαίτερη έμφαση στις δράσεις που πραγματοποιούνται με φυσική παρουσία των μαθητών στους χώρους των αρχαιολογικών μουσείων. Οι δια ζώσης

δράσεις αποτελούν την κυρίαρχη μορφή εκπαιδευτικών προγραμμάτων, καθώς προσφέρουν στους εφήβους τη δυνατότητα άμεσης επαφής με τα εκθέματα, συμμετοχής σε βιωματικές δραστηριότητες και αλληλεπίδρασης με τους μουσειοπαιδαγωγούς. Η κατηγοριοποίηση των δράσεων πραγματοποιήθηκε με βάση τον τρόπο υλοποίησής τους και τα βασικά χαρακτηριστικά τους, όπως παρουσιάζεται στον Πίνακα 3.9.

Πίνακας 3.9. Κατηγοριοποίηση των δια ζώσης πολιτιστικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση

Μορφή δια ζώσης δράσης	Βασικά χαρακτηριστικά	Ενδεικτικές εφαρμογές
Εκπαιδευτικές ξεναγήσεις	Παρουσίαση εκθεμάτων με φυσική παρουσία	Θεματικές ξεναγήσεις, σχολικές επισκέψεις
Βιωματικά εργαστήρια	Συμμετοχικές δραστηριότητες μέσα στο μουσείο	Κατασκευές, κεραμική, ψηφιδωτά
Θεατροπαιδαγωγικές δράσεις	Χρήση θεατρικών τεχνικών και δραματοποίησης	Θεατρικό παιχνίδι, παιχνίδι ρόλων
Δημιουργικές δραστηριότητες	Ενεργός συμμετοχή και δημιουργική έκφραση	Εικαστικές δραστηριότητες, ομαδικές εργασίες
Εκπαιδευτικά προγράμματα	Οργανωμένες μαθησιακές δράσεις για σχολικές ομάδες	Θεματικά εκπαιδευτικά προγράμματα, μουσειοπαιδαγωγικά προγράμματα

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006).

Από τον Πίνακα 3.9 προκύπτει ότι οι δια ζώσης δράσεις αποτελούν τη βασικότερη μορφή πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στα αρχαιολογικά μουσεία που εξετάστηκαν. Η φυσική παρουσία των μαθητών στον μουσειακό χώρο δίνει τη δυνατότητα άμεσης επαφής με τα εκθέματα και δημιουργεί τις προϋποθέσεις για βιωματική μάθηση, συνεργασία και ενεργό συμμετοχή. Παράλληλα, οι δράσεις αυτές συνδυάζουν διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, όπως εκπαιδευτικές ξεναγήσεις, εργαστήρια, θεατροπαιδαγωγικές τεχνικές και δημιουργικές δραστηριότητες, συμβάλλοντας στην ουσιαστικότερη κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας των εφήβων.

3.3.2 Ομαδικές και συνεργατικές δράσεις

Στο πλαίσιο της ανάλυσης της μορφής των πολιτιστικών δράσεων εξετάστηκαν οι ομαδικές και συνεργατικές δραστηριότητες που υλοποιούνται από τα αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνει δράσεις που βασίζονται στη συνεργασία των συμμετεχόντων, στην ανταλλαγή ιδεών, στην ομαδική επίλυση προβλημάτων και στη συλλογική δημιουργία γνώσης. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε με βάση τον τρόπο συνεργασίας των μαθητών και τους παιδαγωγικούς στόχους των δράσεων, όπως παρουσιάζεται στον Πίνακα 3.10.

Πίνακας 3.10. Κατηγοριοποίηση των ομαδικών και συνεργατικών δράσεων που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση

Μορφή συνεργατικής δράσης	Βασικά χαρακτηριστικά	Ενδεικτικές εφαρμογές
Ομαδικά εκπαιδευτικά προγράμματα	Συνεργασία μικρών ομάδων μαθητών	Σχολικά εκπαιδευτικά προγράμματα
Ομαδικά βιωματικά εργαστήρια	Κοινή συμμετοχή σε δημιουργικές δραστηριότητες	Κατασκευές, εικαστικά εργαστήρια
Παιχνίδια συνεργασίας	Επίλυση προβλημάτων μέσω ομαδικής εργασίας	Εκπαιδευτικά παιχνίδια, αναζήτηση στοιχείων
Ομαδικές θεατροπαιδαγωγικές δράσεις	Συλλογική δραματοποίηση και παιχνίδι ρόλων	Θεατρικό παιχνίδι, ομαδικός αυτοσχεδιασμός
Συνεργατικές διερευνητικές δραστηριότητες	Συλλογική παρατήρηση και ανάλυση εκθεμάτων	Μελέτη αντικειμένων, συζήτηση και παρουσίαση συμπερασμάτων

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006).

Από τον Πίνακα 3.10 προκύπτει ότι οι ομαδικές και συνεργατικές δράσεις αποτελούν βασικό στοιχείο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των αρχαιολογικών μουσείων. Η πλειονότητα των δράσεων οργανώνεται με τρόπο που ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, την ανταλλαγή απόψεων και την από κοινού επίλυση δραστηριοτήτων. Μέσα από τη συνεργατική μάθηση οι έφηβοι αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας, ομαδικότητας, υπευθυνότητας και κριτικής σκέψης, ενώ

παράλληλα ενισχύεται η ενεργός συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία. Η ανάλυση δείχνει ότι τα αρχαιολογικά μουσεία αξιοποιούν σε μεγάλο βαθμό συνεργατικές παιδαγωγικές πρακτικές, επιδιώκοντας να μετατρέψουν την επίσκεψη στο μουσείο σε μια συλλογική εμπειρία μάθησης και δημιουργικής αλληλεπίδρασης.

3.3.3 Βιωματικές και διαδραστικές μορφές μάθησης

Στο πλαίσιο της ανάλυσης της μορφής των πολιτιστικών δράσεων εξετάστηκαν οι βιωματικές και διαδραστικές μορφές μάθησης που αξιοποιούνται στα εκπαιδευτικά προγράμματα των αρχαιολογικών μουσείων. Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνει δράσεις που δίνουν έμφαση στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών, στην προσωπική εμπειρία, στη διερεύνηση και στην αλληλεπίδραση με τα εκθέματα και το πολιτιστικό περιεχόμενο. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε με βάση τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις και τα κοινά χαρακτηριστικά των δράσεων, όπως παρουσιάζεται στον Πίνακα 3.11.

Πίνακας 3.11. Κατηγοριοποίηση των βιωματικών και διαδραστικών μορφών μάθησης που εντοπίστηκαν κατά την ανάλυση

Μορφή δράσης	Βασικά χαρακτηριστικά	Ενδεικτικές εφαρμογές
Βιωματικά εκπαιδευτικά εργαστήρια	Μάθηση μέσω προσωπικής εμπειρίας	Εργαστήρια αρχαιολογίας, κεραμικής, ψηφιδωτού
Διαδραστικές ξεναγήσεις	Ενεργός συμμετοχή κατά την περιήγηση	Ερωτήσεις, ανακάλυψη εκθεμάτων, διάλογος
Παιχνίδια ανακάλυψης	Διερευνητική και συνεργατική μάθηση	Κυνήγι θησαυρού, εκπαιδευτικά παιχνίδια
Δημιουργικές βιωματικές δραστηριότητες	Σύνδεση γνώσης και δημιουργικής έκφρασης	Καλλιτεχνικές κατασκευές, δημιουργική γραφή
Διαδραστικές ψηφιακές εφαρμογές	Αξιοποίηση τεχνολογίας για συμμετοχική μάθηση	Ψηφιακά παιχνίδια, εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας (AR), οθόνες αφής

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006).

Από τον Πίνακα 3.11 προκύπτει ότι οι βιωματικές και διαδραστικές μορφές μάθησης αποτελούν βασικό χαρακτηριστικό των εκπαιδευτικών δράσεων που οργανώνουν τα

αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους. Οι περισσότερες δράσεις στηρίζονται στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών, στη διερεύνηση, στη συνεργασία και στην προσωπική εμπλοκή τους με τα εκθέματα και τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Παράλληλα, η αξιοποίηση βιωματικών εργαστηρίων, παιχνιδιών ανακάλυψης, δημιουργικών δραστηριοτήτων και διαδραστικών ψηφιακών εφαρμογών συμβάλλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της συνεργασίας, ενώ καθιστά τη μαθησιακή διαδικασία περισσότερο ελκυστική και ουσιαστική για το εφηβικό κοινό. Η ανάλυση αναδεικνύει ότι οι βιωματικές και διαδραστικές προσεγγίσεις αποτελούν πλέον βασική συνιστώσα της σύγχρονης μουσειοπαιδαγωγικής πρακτικής στα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία.

3.3.4 Δράσεις με χρήση θεατρικού παιχνιδιού και δραματοποίησης

Στο πλαίσιο της ανάλυσης της μορφής των πολιτιστικών δράσεων εξετάστηκαν οι δράσεις που αξιοποιούν το θεατρικό παιχνίδι, τη δραματοποίηση και άλλες θεατροπαιδαγωγικές τεχνικές ως βασικό μέσο μάθησης και συμμετοχής των εφήβων. Οι δράσεις αυτές ενσωματώνουν στοιχεία δημιουργικής έκφρασης, παιχνιδιού ρόλων, αφήγησης και αυτοσχεδιασμού, επιτρέποντας στους μαθητές να προσεγγίσουν την ιστορία, την αρχαιολογία και την πολιτιστική κληρονομιά μέσα από βιωματικές εμπειρίες. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε με βάση τις θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές που περιγράφονταν στις δράσεις των μουσείων, όπως παρουσιάζεται στον Πίνακα 3.12.

Πίνακας 3.12. Κατηγοριοποίηση των δράσεων με χρήση θεατρικού παιχνιδιού και δραματοποίησης

Μορφή δράσης	Βασικά χαρακτηριστικά	Ενδεικτικές εφαρμογές
Θεατρικό παιχνίδι	Δημιουργική έκφραση και ενεργός συμμετοχή	Παιχνίδια κίνησης, αυτοσχεδιασμοί
Δραματοποίηση ιστορικών γεγονότων	Βιωματική προσέγγιση της ιστορίας	Αναπαράσταση ιστορικών σκηνών και μύθων
Παιχνίδι ρόλων	Ανάλυση και διερεύνηση διαφορετικών ρόλων	Υποδύσεις ιστορικών προσώπων και αρχαιολόγων
Αφήγηση και δραματοποιημένη ξενάγηση	Σύνδεση των εκθεμάτων με αφηγηματικές τεχνικές	Δραματοποιημένες παρουσιάσεις εκθεμάτων

Μορφή δράσης	Βασικά χαρακτηριστικά	Ενδεικτικές εφαρμογές
Θεατροπαιδαγωγικά εργαστήρια	Συνδυασμός θεάτρου και βιωματικής μάθησης	Ομαδικές θεατρικές ασκήσεις και δημιουργικές δραστηριότητες

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006), καθώς και τη σχετική βιβλιογραφία για τη θεατροπαιδαγωγική (Heathcote & Bolton, 1995· Asimidou, Lenakakis, & Tsiaras, 2021).

Από τον Πίνακα 3.12 προκύπτει ότι οι δράσεις που αξιοποιούν το θεατρικό παιχνίδι και τη δραματοποίηση αποτελούν σημαντικό μέρος των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των αρχαιολογικών μουσείων. Οι συγκεκριμένες πρακτικές χρησιμοποιούνται για να ενισχύσουν τη βιωματική μάθηση, την ενεργό συμμετοχή και τη δημιουργική έκφραση των εφήβων, μετατρέποντας τη μουσειακή επίσκεψη σε μια συμμετοχική εμπειρία. Η χρήση τεχνικών όπως το παιχνίδι ρόλων, η δραματοποίηση ιστορικών γεγονότων και οι δραματοποιημένες ξεναγήσεις συμβάλλει στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, της συνεργασίας και της κριτικής σκέψης, ενώ παράλληλα διευκολύνει την ουσιαστικότερη κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και της ιστορικής γνώσης.

3.3.5 Δράσεις με χρήση ψηφιακών μέσων και τεχνολογίας

Στο πλαίσιο της ανάλυσης της μορφής των πολιτιστικών δράσεων εξετάστηκαν οι δράσεις που αξιοποιούν ψηφιακά μέσα και σύγχρονες τεχνολογίες για την υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας και την ενίσχυση της συμμετοχής των εφήβων. Η κατηγορία αυτή περιλαμβάνει δράσεις που χρησιμοποιούν ψηφιακές εφαρμογές, πολυμεσικό υλικό, εικονικές περιηγήσεις, διαδραστικές οθόνες και άλλες τεχνολογικές εφαρμογές με στόχο την αποτελεσματικότερη παρουσίαση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η κατηγοριοποίηση πραγματοποιήθηκε με βάση τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών εργαλείων και τον τρόπο αξιοποίησής τους στις εκπαιδευτικές δράσεις, όπως παρουσιάζεται στον Πίνακα 3.13.

Πίνακας 3.13. Κατηγοριοποίηση των δράσεων με χρήση ψηφιακών μέσων και τεχνολογίας

Μορφή δράσης	Βασικά χαρακτηριστικά	Ενδεικτικές εφαρμογές
Ψηφιακές εφαρμογές	Παροχή πληροφοριών μέσω φορητών συσκευών	Εφαρμογές κινητών τηλεφώνων, ψηφιακοί οδηγοί
Διαδραστικές εφαρμογές	Ενεργός συμμετοχή μέσω ψηφιακής αλληλεπίδρασης	Οθόνες αφής, διαδραστικοί χάρτες
Εικονικές περιηγήσεις	Ψηφιακή εξερεύνηση των εκθεσιακών χώρων	Virtual tours, τρισδιάστατες απεικονίσεις
Πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό	Υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας	Βίντεο, ηχητικές αφηγήσεις, παρουσιάσεις
Εφαρμογές επαυξημένης ή εικονικής πραγματικότητας	Εμπλουτισμός της μουσειακής εμπειρίας	AR και VR εφαρμογές, ψηφιακές αναπαραστάσεις

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006) και τη σχετική βιβλιογραφία για την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στη μουσειακή εκπαίδευση (Hooper-Greenhill, 2007· Simon, 2010· Tallon & Walker, 2008).

Από τον Πίνακα 3.13 προκύπτει ότι η αξιοποίηση ψηφιακών μέσων και σύγχρονων τεχνολογιών αποτελεί πλέον σημαντικό στοιχείο των εκπαιδευτικών δράσεων που αναπτύσσουν τα αρχαιολογικά μουσεία. Οι περισσότερες δράσεις αξιοποιούν ψηφιακές εφαρμογές, πολυμεσικό υλικό και διαδραστικές τεχνολογίες για να ενισχύσουν τη συμμετοχή των μαθητών και να προσφέρουν πιο ελκυστικές και πολυδιάστατες εμπειρίες μάθησης. Παράλληλα, η χρήση εικονικών περιηγήσεων, εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας και άλλων ψηφιακών εργαλείων διευκολύνει την κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, αυξάνει την προσβασιμότητα στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο και συμβάλλει στον εκσυγχρονισμό της μουσειοπαιδαγωγικής πρακτικής.

3.4 Χρονική ανάλυση των πολιτιστικών δράσεων

3.4.1 Καταγραφή δράσεων κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025

Στο πλαίσιο της χρονικής ανάλυσης εξετάστηκε η κατανομή των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων που οργανώθηκαν από τα αρχαιολογικά μουσεία κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025. Η καταγραφή βασίστηκε στις πληροφορίες που αναρτήθηκαν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων και αφορούσε τη χρονική

περίοδο υλοποίησης των δράσεων, τη συχνότητα εμφάνισής τους και τη διάρκεια πραγματοποίησής τους. Για τη συστηματική παρουσίαση των δεδομένων δημιουργήθηκε χρονολογική καταγραφή των δράσεων ανά μήνα, όπως παρουσιάζεται στον Πίνακα 3.14.

Πίνακας 3.14. Χρονική κατανομή των πολιτιστικών δράσεων στα αρχαιολογικά μουσεία (Μάιος 2024 – Μάιος 2025)

Μήνας	Ενδεικτική συχνότητα δράσεων	Κύριες μορφές δράσεων
Μάιος 2024	Υψηλή	Εκπαιδευτικά προγράμματα, σχολικές επισκέψεις
Ιούνιος 2024	Μέτρια	Βιωματικά εργαστήρια, θεματικές ξεναγήσεις
Ιούλιος 2024	Χαμηλή	Θερινές εκπαιδευτικές δράσεις
Αύγουστος 2024	Χαμηλή	Περιορισμένες δράσεις
Σεπτέμβριος 2024	Υψηλή	Εκπαιδευτικά προγράμματα, σχολικές επισκέψεις
Οκτώβριος 2024	Υψηλή	Βιωματικά εργαστήρια, θεατροπαιδαγωγικές δράσεις
Νοέμβριος 2024	Μέτρια	Δημιουργικές και εκπαιδευτικές δράσεις
Δεκέμβριος 2024	Μέτρια	Εορταστικές και εκπαιδευτικές δράσεις
Ιανουάριος 2025	Μέτρια	Θεματικές ξεναγήσεις, εργαστήρια
Φεβρουάριος 2025	Υψηλή	Βιωματικά και συνεργατικά προγράμματα
Μάρτιος 2025	Υψηλή	Εκπαιδευτικά εργαστήρια, σχολικές δράσεις
Απρίλιος 2025	Υψηλή	Θεματικές δράσεις, εκπαιδευτικές επισκέψεις
Μάιος 2025	Υψηλή	Εκπαιδευτικά προγράμματα και δράσεις πολιτιστικής συμμετοχής

Πηγή: Επεξεργασία δεδομένων της παρούσας έρευνας από τις επίσημες ιστοσελίδες των 35 αρχαιολογικών μουσείων.

Από τον Πίνακα 3.14 προκύπτει ότι οι πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις παρουσιάζουν εποχική διακύμανση κατά τη διάρκεια του έτους. Η μεγαλύτερη συγκέντρωση δράσεων καταγράφεται κατά τους μήνες που συμπίπτουν με τη λειτουργία των σχολείων, όπως ο Μάιος, ο Σεπτέμβριος, ο Οκτώβριος, ο Φεβρουάριος, ο Μάρτιος και ο Απρίλιος, περίοδοι κατά τις οποίες πραγματοποιείται ο μεγαλύτερος αριθμός σχολικών επισκέψεων και οργανωμένων εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Αντίθετα, κατά τους θερινούς μήνες, και ιδιαίτερα τον Ιούλιο και τον Αύγουστο, παρατηρείται αισθητή μείωση των δράσεων που απευθύνονται σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, γεγονός που συνδέεται με τη διακοπή της σχολικής λειτουργίας. Η χρονική αυτή κατανομή δείχνει ότι ο προγραμματισμός των δράσεων ακολουθεί σε μεγάλο βαθμό το σχολικό ημερολόγιο, προσαρμόζοντας τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες στις ανάγκες του μαθητικού πληθυσμού.

3.4.2 Περίοδοι αυξημένης διοργάνωσης δράσεων

Στο πλαίσιο της χρονικής ανάλυσης εξετάστηκαν οι χρονικές περίοδοι κατά τις οποίες παρατηρήθηκε αυξημένη διοργάνωση πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων από τα αρχαιολογικά μουσεία. Η ανάλυση βασίστηκε στη συχνότητα πραγματοποίησης των δράσεων κατά τη διάρκεια της περιόδου Μάιος 2024 – Μάιος 2025, με στόχο να εντοπιστούν οι μήνες κατά τους οποίους τα μουσεία ανέπτυξαν εντονότερη εκπαιδευτική δραστηριότητα. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται στον Πίνακα 3.15.

Πίνακας 3.15. Περίοδοι αυξημένης διοργάνωσης πολιτιστικών δράσεων στα αρχαιολογικά μουσεία (Μάιος 2024 – Μάιος 2025)

Περίοδος	Επίπεδο διοργάνωσης δράσεων	Ενδεικτικά χαρακτηριστικά
Σεπτέμβριος – Οκτώβριος 2024	Πολύ υψηλό	Έναρξη σχολικού έτους, εκπαιδευτικά προγράμματα, σχολικές επισκέψεις
Ιανουάριος – Φεβρουάριος 2025	Υψηλό	Βιωματικά εργαστήρια, θεματικές ξεναγήσεις
Μάρτιος – Μάιος 2025	Πολύ υψηλό	Εκπαιδευτικές δράσεις, πολιτιστικά προγράμματα, συμμετοχικές δραστηριότητες

Πηγή: Επεξεργασία δεδομένων της παρούσας έρευνας από τις επίσημες ιστοσελίδες των 35 αρχαιολογικών μουσείων.

Από τον Πίνακα 3.15 προκύπτει ότι οι περίοδοι με τη μεγαλύτερη συγκέντρωση πολιτιστικών δράσεων ήταν ο Σεπτέμβριος–Οκτώβριος 2024 και ο Μάρτιος–Μάιος 2025, ενώ αυξημένη δραστηριότητα καταγράφηκε και κατά τους μήνες Ιανουάριο–Φεβρουάριο 2025. Οι περίοδοι αυτές συμπίπτουν με τη λειτουργία των σχολικών μονάδων και χαρακτηρίζονται από αυξημένο αριθμό σχολικών επισκέψεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Τα ευρήματα δείχνουν ότι τα αρχαιολογικά μουσεία προγραμματίζουν το μεγαλύτερο μέρος των δράσεών τους σε χρονικές περιόδους κατά τις οποίες υπάρχει αυξημένη συμμετοχή μαθητών, γεγονός που αναδεικνύει τη στενή σύνδεση των εκπαιδευτικών τους προγραμμάτων με το σχολικό ημερολόγιο.

3.4.3 Επαναλαμβανόμενες και περιοδικές δράσεις

Στο πλαίσιο της χρονικής ανάλυσης εξετάστηκε επίσης ο βαθμός επαναληψιμότητας των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων που υλοποιήθηκαν από τα αρχαιολογικά μουσεία κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025. Η ανάλυση επικεντρώθηκε στον εντοπισμό δράσεων που πραγματοποιούνταν σε τακτική βάση, είτε σε συγκεκριμένες χρονικές περιόδους είτε επαναλαμβανόμενα κατά τη διάρκεια του έτους. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται στον Πίνακα 3.16.

Πίνακας 3.16. Κατηγοριοποίηση των επαναλαμβανόμενων και περιοδικών δράσεων στα αρχαιολογικά μουσεία

Κατηγορία δράσης	Μορφή επανάληψης	Ενδεικτικά παραδείγματα
Εκπαιδευτικά προγράμματα	Επαναλαμβανόμενα καθ' όλη τη σχολική χρονιά	Προγράμματα για σχολικές ομάδες
Θεματικές ξεναγήσεις	Περιοδική διοργάνωση	Ξεναγήσεις σε μόνιμες και περιοδικές εκθέσεις
Βιωματικά εργαστήρια	Επαναλαμβανόμενη υλοποίηση	Εργαστήρια αρχαιολογίας, κεραμικής, δημιουργικών δραστηριοτήτων
Θεατροπαιδαγωγικές δράσεις	Περιοδική διοργάνωση	Θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση
Επετειακές και θεματικές εκδηλώσεις	Διοργάνωση σε συγκεκριμένες ημερομηνίες	Διεθνής Ημέρα Μουσείων, Ευρωπαϊκές Ημέρες Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Πηγή: Επεξεργασία δεδομένων της παρούσας έρευνας από τις επίσημες ιστοσελίδες των 35 αρχαιολογικών μουσείων.

Από τον Πίνακα 3.16 προκύπτει ότι σημαντικό μέρος των πολιτιστικών δράσεων των αρχαιολογικών μουσείων έχει επαναλαμβανόμενο χαρακτήρα. Τα περισσότερα μουσεία υλοποιούν εκπαιδευτικά προγράμματα και βιωματικά εργαστήρια σε σταθερή βάση κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, ενώ παράλληλα οργανώνουν περιοδικές θεματικές ξεναγήσεις και θεατροπαιδαγωγικές δράσεις. Επιπλέον, αρκετές πολιτιστικές εκδηλώσεις συνδέονται με ετήσιους θεσμούς και επετειακές διοργανώσεις, γεγονός που καταδεικνύει ότι τα αρχαιολογικά μουσεία διατηρούν έναν σταθερό προγραμματισμό εκπαιδευτικών και πολιτιστικών δραστηριοτήτων καθ' όλη τη διάρκεια του έτους.

3.4.4 Συγκριτική χρονική παρουσίαση των δράσεων ανά μουσείο

Στο πλαίσιο της χρονικής ανάλυσης πραγματοποιήθηκε συγκριτική παρουσίαση των πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων που υλοποίησαν τα 35 αρχαιολογικά μουσεία κατά την περίοδο **Μάιος 2024 – Μάιος 2025**. Η σύγκριση βασίστηκε στη χρονική διάρκεια υλοποίησης των δράσεων, στη συχνότητα διοργάνωσής τους και στα βασικά χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που αναρτήθηκαν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων. Με τον τρόπο αυτό κατέστη δυνατή η ανάδειξη ομοιοτήτων και διαφορών ως προς τον χρονικό προγραμματισμό και το είδος των δράσεων που αναπτύχθηκαν για το εφηβικό κοινό. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται στον Πίνακα 3.17.

Πίνακας 3.17. Συγκριτική χρονική παρουσίαση των πολιτιστικών δράσεων ανά αρχαιολογικό μουσείο (Μάιος 2024 – Μάιος 2025)

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Περίοδος υλοποίησης δράσεων	Συχνότητα δράσεων	Χαρακτηριστικά των δράσεων
1	Μουσείο Ακρόπολης	Μάιος 2024 – Μάιος 2025	Συνεχής	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια
2	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο	Μάιος 2024 – Μάιος 2025	Συνεχής	Εκπαιδευτικά προγράμματα, περιοδικές εκθέσεις, δημιουργικά εργαστήρια
3	Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	Μάιος 2024 – Μάιος 2025	Συνεχής	Θεατροπαιδαγωγικές δράσεις, βιωματικά εργαστήρια, ψηφιακές εφαρμογές

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Περίοδος υλοποίησης δράσεων	Συχνότητα δράσεων	Χαρακτηριστικά των δράσεων
4	Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου	Μάιος 2024 – Μάιος 2025	Συνεχής	Εκπαιδευτικά εργαστήρια, ψηφιακές δράσεις, θεματικές ξεναγήσεις
5	Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Σχολικά εκπαιδευτικά προγράμματα και ξεναγήσεις
6	Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικές επισκέψεις και θεματικές δράσεις
7	Αρχαιολογικό Μουσείο Ρόδου	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά προγράμματα και βιωματικές δραστηριότητες
8	Αρχαιολογικό Μουσείο Άργους	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Ξεναγήσεις και σχολικά προγράμματα
9	Αρχαιολογικό Μουσείο Χανίων	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες
10	Αρχαιολογικό Μουσείο Μυκόνου	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Θεματικές ξεναγήσεις και εκπαιδευτικές δράσεις
11	Αρχαιολογικό Μουσείο Θήρας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Σχολικές επισκέψεις και εκπαιδευτικά προγράμματα
12	Αρχαιολογικό Μουσείο Καβάλας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Βιωματικά εργαστήρια και ξεναγήσεις
13	Αρχαιολογικό Μουσείο Δράμας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικές δραστηριότητες και δημιουργικά εργαστήρια
14	Αρχαιολογικό Μουσείο Σερρών	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολεία
15	Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Θεματικές ξεναγήσεις και εκπαιδευτικές δράσεις
16	Αρχαιολογικό Μουσείο Χαλκίδας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Βιωματικές δράσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα
17	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρίπολης	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Σχολικά προγράμματα και εργαστήρια
18	Αρχαιολογικό Μουσείο Αγρινίου	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικές επισκέψεις και θεματικές παρουσιάσεις
19	Αρχαιολογικό Μουσείο Πύργου	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά προγράμματα και βιωματικές δράσεις
20	Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Δημιουργικά εργαστήρια και σχολικές επισκέψεις
21	Αρχαιολογικό Μουσείο Κοζάνης	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικές δράσεις και ξεναγήσεις

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Περίοδος υλοποίησης δράσεων	Συχνότητα δράσεων	Χαρακτηριστικά των δράσεων
22	Αρχαιολογικό Μουσείο Φλώρινας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Σχολικά προγράμματα και βιωματικά εργαστήρια
23	Αρχαιολογικό Μουσείο Ξάνθης	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά προγράμματα και δημιουργικές δραστηριότητες
24	Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Ξεναγήσεις και εκπαιδευτικές δράσεις
25	Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Βιωματικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες
26	Αρχαιολογικό Μουσείο Καρδίτσας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά εργαστήρια και σχολικές επισκέψεις
27	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρικάλων	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Θεματικά εκπαιδευτικά προγράμματα
28	Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά προγράμματα, δημιουργικά εργαστήρια
29	Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Βιωματικές δράσεις και εκπαιδευτικές επισκέψεις
30	Αρχαιολογικό Μουσείο Βόλου	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά προγράμματα και θεματικές ξεναγήσεις
31	Αρχαιολογικό Μουσείο Δελφών	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Σχολικά προγράμματα και πολιτιστικές δράσεις
32	Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικές δράσεις και βιωματικά εργαστήρια
33	Αρχαιολογικό Μουσείο Μεσσηνίας	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικά προγράμματα και θεματικές ξεναγήσεις
34	Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Δημιουργικές δράσεις και σχολικά προγράμματα
35	Αρχαιολογικό Μουσείο Ναυπλίου	Σεπτέμβριος – Μάιος	Περιοδική	Εκπαιδευτικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες

Από τον Πίνακα 3.17 προκύπτει ότι όλα τα αρχαιολογικά μουσεία που συμπεριλήφθηκαν στην έρευνα ανέπτυξαν εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δράσεις για εφήβους κατά την εξεταζόμενη περίοδο, ωστόσο παρατηρούνται διαφοροποιήσεις ως προς τη χρονική τους οργάνωση και τα χαρακτηριστικά τους. Τα μεγαλύτερα αρχαιολογικά μουσεία, όπως το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Αρχαιολογικό Μουσείο

Ηρακλείου, παρουσιάζουν συνεχή εκπαιδευτική δραστηριότητα καθ' όλη τη διάρκεια του έτους, προσφέροντας ποικιλία εκπαιδευτικών προγραμμάτων, θεματικών ξεναγήσεων και βιωματικών εργαστηρίων. Αντίθετα, η πλειονότητα των υπόλοιπων μουσείων επικεντρώνει τις δράσεις της κυρίως κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, με έμφαση σε σχολικές επισκέψεις, εκπαιδευτικά προγράμματα και δημιουργικές δραστηριότητες. Συνολικά, τα ευρήματα δείχνουν ότι ο χρονικός προγραμματισμός των δράσεων ακολουθεί σε μεγάλο βαθμό το σχολικό ημερολόγιο, γεγονός που επιβεβαιώνει τον εκπαιδευτικό προσανατολισμό των αρχαιολογικών μουσείων και τον σημαντικό τους ρόλο στην πολιτιστική εκπαίδευση των εφήβων.

3.5 Συμμετοχή και εμπλοκή των εφήβων στις δράσεις

3.5.1 Τρόποι συμμετοχής των εφήβων

Στο πλαίσιο της θεματικής ανάλυσης εξετάστηκαν οι τρόποι με τους οποίους οι έφηβοι συμμετέχουν στις πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις των αρχαιολογικών μουσείων. Η ανάλυση βασίστηκε στις περιγραφές των δράσεων που αναρτήθηκαν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων και επικεντρώθηκε στις μορφές συμμετοχής που προωθούν την ενεργό εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία. Οι επιμέρους τρόποι συμμετοχής που εντοπίστηκαν παρουσιάζονται στον **Πίνακα 3.18**.

Πίνακας 3.18. Κατηγοριοποίηση των τρόπων συμμετοχής των εφήβων στις πολιτιστικές δράσεις

Τρόπος συμμετοχής	Χαρακτηριστικά	Ενδεικτικές δράσεις
Ενεργός συμμετοχή	Άμεση εμπλοκή των εφήβων στις δραστηριότητες	Βιωματικά εργαστήρια, θεατρικό παιχνίδι
Συνεργατική συμμετοχή	Εργασία σε ομάδες και αλληλεπίδραση	Ομαδικές δραστηριότητες, παιχνίδια ρόλων
Δημιουργική συμμετοχή	Παραγωγή δημιουργικού έργου	Κατασκευές, εικαστικά εργαστήρια, δημιουργική γραφή
Διερευνητική συμμετοχή	Αναζήτηση και επεξεργασία πληροφοριών	Εκπαιδευτικά παιχνίδια, αναζήτηση εκθεμάτων
Ψηφιακή συμμετοχή	Αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών και τεχνολογίας	Διαδραστικές εφαρμογές, ψηφιακά παιχνίδια, εικονικές περιηγήσεις

Πηγή: Θεματική ανάλυση της παρούσας έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές των Braun και Clarke (2006).

Από τον Πίνακα 3.18 προκύπτει ότι η συμμετοχή των εφήβων στις δράσεις των αρχαιολογικών μουσείων δεν περιορίζεται στην απλή παρακολούθηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, αλλά βασίζεται κυρίως στην ενεργό εμπλοκή τους σε ποικίλες μαθησιακές δραστηριότητες. Οι περισσότερες δράσεις ενθαρρύνουν τη συνεργασία, τη δημιουργική έκφραση, τη διερεύνηση και την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων, ενισχύοντας τη βιωματική μάθηση και την ουσιαστική αλληλεπίδραση με την πολιτιστική κληρονομιά. Τα ευρήματα δείχνουν ότι τα αρχαιολογικά μουσεία υιοθετούν συμμετοχικές παιδαγωγικές πρακτικές που μετατρέπουν τους εφήβους από παθητικούς δέκτες πληροφοριών σε ενεργούς συνδιαμορφωτές της εκπαιδευτικής εμπειρίας.

3.5.2 Ενεργητική εμπλοκή και αλληλεπίδραση

Στο πλαίσιο της ανάλυσης εξετάστηκε ο βαθμός ενεργητικής εμπλοκής και αλληλεπίδρασης που προωθούσαν οι πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις των 35 αρχαιολογικών μουσείων. Η αξιολόγηση βασίστηκε στις περιγραφές των δράσεων που ήταν διαθέσιμες στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων και αφορούσε τον τρόπο με τον οποίο οι δράσεις ενθάρρυναν τη συμμετοχή, τη συνεργασία, τη δημιουργική έκφραση και την αλληλεπίδραση των εφήβων με τα εκθέματα και το μουσειακό περιβάλλον. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται συγκριτικά στον Πίνακα 3.19.

Πίνακας 3.19. Ενεργητική εμπλοκή και αλληλεπίδραση των εφήβων στις δράσεις των αρχαιολογικών μουσείων

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Βαθμός ενεργητικής εμπλοκής	Μορφές αλληλεπίδρασης
1	Μουσείο Ακρόπολης	Πολύ υψηλός	Βιωματικά εργαστήρια, θεματικές ξεναγήσεις, ομαδικές δραστηριότητες
2	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο	Πολύ υψηλός	Δημιουργικά εργαστήρια, εκπαιδευτικά προγράμματα
3	Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	Πολύ υψηλός	Θεατροπαιδαγωγικές δράσεις, βιωματικά εργαστήρια
4	Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου	Πολύ υψηλός	Ψηφιακές εφαρμογές, εργαστήρια, ξεναγήσεις
5	Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών	Υψηλός	Εκπαιδευτικά προγράμματα, σχολικές δραστηριότητες

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Βαθμός ενεργητικής εμπλοκής	Μορφές αλληλεπίδρασης
6	Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας	Υψηλός	Ξεναγήσεις, ομαδικές δραστηριότητες
7	Αρχαιολογικό Μουσείο Ρόδου	Υψηλός	Βιωματικές δράσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα
8	Αρχαιολογικό Μουσείο Άργους	Υψηλός	Σχολικές επισκέψεις, δημιουργικές δραστηριότητες
9	Αρχαιολογικό Μουσείο Χανίων	Υψηλός	Εκπαιδευτικά εργαστήρια
10	Αρχαιολογικό Μουσείο Μυκόνου	Υψηλός	Θεματικές ξεναγήσεις
11	Αρχαιολογικό Μουσείο Θήρας	Υψηλός	Εκπαιδευτικά προγράμματα
12	Αρχαιολογικό Μουσείο Καβάλας	Υψηλός	Βιωματικές δραστηριότητες
13	Αρχαιολογικό Μουσείο Δράμας	Υψηλός	Δημιουργικά εργαστήρια
14	Αρχαιολογικό Μουσείο Σερρών	Υψηλός	Εκπαιδευτικά προγράμματα
15	Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών	Υψηλός	Θεματικές ξεναγήσεις
16	Αρχαιολογικό Μουσείο Χαλκίδας	Υψηλός	Βιωματικές δράσεις
17	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρίπολης	Υψηλός	Εκπαιδευτικά εργαστήρια
18	Αρχαιολογικό Μουσείο Αγρινίου	Μέτριος	Σχολικές επισκέψεις
19	Αρχαιολογικό Μουσείο Πύργου	Μέτριος	Εκπαιδευτικά προγράμματα
20	Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας	Μέτριος	Δημιουργικές δραστηριότητες
21	Αρχαιολογικό Μουσείο Κοζάνης	Μέτριος	Θεματικές ξεναγήσεις
22	Αρχαιολογικό Μουσείο Φλώρινας	Μέτριος	Βιωματικές δράσεις
23	Αρχαιολογικό Μουσείο Ξάνθης	Μέτριος	Εκπαιδευτικά προγράμματα
24	Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής	Μέτριος	Ξεναγήσεις
25	Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης	Μέτριος	Εκπαιδευτικές δράσεις

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Βαθμός ενεργητικής εμπλοκής	Μορφές αλληλεπίδρασης
26	Αρχαιολογικό Μουσείο Καρδίτσας	Μέτριος	Σχολικά προγράμματα
27	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρικάλων	Μέτριος	Θεματικές δράσεις
28	Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας	Υψηλός	Δημιουργικά εργαστήρια, εκπαιδευτικά προγράμματα
29	Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων	Υψηλός	Βιωματικές δράσεις
30	Αρχαιολογικό Μουσείο Βόλου	Υψηλός	Θεματικές ξεναγήσεις, εργαστήρια
31	Αρχαιολογικό Μουσείο Δελφών	Υψηλός	Εκπαιδευτικά προγράμματα
32	Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας	Υψηλός	Βιωματικά εργαστήρια
33	Αρχαιολογικό Μουσείο Μεσσηνίας	Υψηλός	Δημιουργικές δραστηριότητες
34	Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης	Υψηλός	Εκπαιδευτικά προγράμματα
35	Αρχαιολογικό Μουσείο Ναυπλίου	Υψηλός	Βιωματικά εργαστήρια, εκπαιδευτικές ξεναγήσεις

Πηγή: Επεξεργασία δεδομένων της παρούσας έρευνας από τις επίσημες ιστοσελίδες των 35 αρχαιολογικών μουσείων.

Από τον Πίνακα 3.19 προκύπτει ότι τα περισσότερα αρχαιολογικά μουσεία σχεδιάζουν δράσεις που προωθούν την ενεργητική εμπλοκή των εφήβων μέσα από βιωματικές, συνεργατικές και δημιουργικές δραστηριότητες. Ιδιαίτερα τα μεγαλύτερα μουσεία εμφανίζουν υψηλό ή πολύ υψηλό βαθμό αλληλεπίδρασης, αξιοποιώντας εκπαιδευτικά εργαστήρια, θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές, ψηφιακές εφαρμογές και ομαδικές δραστηριότητες. Αντίθετα, ορισμένα περιφερειακά μουσεία περιορίζονται κυρίως σε εκπαιδευτικές ξεναγήσεις και σχολικές επισκέψεις, γεγονός που οδηγεί σε μικρότερο βαθμό ενεργητικής συμμετοχής των εφήβων. Συνολικά, η ανάλυση δείχνει ότι η ενεργητική εμπλοκή αποτελεί βασική επιδίωξη των περισσότερων αρχαιολογικών μουσείων, αν και ο βαθμός εφαρμογής της διαφοροποιείται ανάλογα με την οργάνωση και τις διαθέσιμες εκπαιδευτικές δράσεις κάθε μουσείου.

3.6 Συγκεντρωτική παρουσίαση και ερμηνεία ευρημάτων

3.6.1 Συγκριτική παρουσίαση μουσείων ως προς τη θεματολογία, τη μορφή και τη συχνότητα των πολιτιστικών δράσεων

Στο πλαίσιο της συγκεντρωτικής παρουσίασης των αποτελεσμάτων πραγματοποιήθηκε συγκριτική ανάλυση των 35 αρχαιολογικών μουσείων ως προς τη θεματολογία, τη μορφή και τη συχνότητα των πολιτιστικών δράσεων που αναπτύχθηκαν κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025. Η σύγκριση βασίστηκε στα δεδομένα που προέκυψαν από τη θεματική και χρονική ανάλυση και αποσκοπεί στην ανάδειξη των βασικών τάσεων που χαρακτηρίζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων. Τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα παρουσιάζονται στον Πίνακα 3.20.

Πίνακας 3.20. Συγκριτική παρουσίαση των αρχαιολογικών μουσείων ως προς τη θεματολογία, τη μορφή και τη συχνότητα των δράσεων

A/A	Αρχαιολογικό Μουσείο	Κύρια θεματολογία	Μορφή δράσεων	Συχνότητα δράσεων
1	Μουσείο Ακρόπολης	Αρχαία Ελλάδα και Ακρόπολη	Βιωματικές δράσεις, ξεναγήσεις, εργαστήρια	Συνεχής
2	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο	Αρχαιολογία και ιστορία	Εκπαιδευτικά προγράμματα, εργαστήρια	Συνεχής
3	Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	Μακεδονικός πολιτισμός	Θεατροπαιδαγωγικές, βιωματικές, ψηφιακές	Συνεχής
4	Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου	Μινωικός πολιτισμός	Βιωματικές, ψηφιακές, ξεναγήσεις	Συνεχής
5	Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)

6	Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
7	Αρχαιολογικό Μουσείο Ρόδου	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
8	Αρχαιολογικό Μουσείο Άργους	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
9	Αρχαιολογικό Μουσείο Χανίων	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
10	Αρχαιολογικό Μουσείο Μυκόνου	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
11	Αρχαιολογικό Μουσείο Θήρας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
12	Αρχαιολογικό Μουσείο Καβάλας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις,	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)

			βιωματικά εργαστήρια	
13	Αρχαιολογικό Μουσείο Δράμας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
14	Αρχαιολογικό Μουσείο Σερρών	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
15	Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
16	Αρχαιολογικό Μουσείο Χαλκίδας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
17	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρίπολης	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
18	Αρχαιολογικό Μουσείο Αγρινίου	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
19	Αρχαιολογικό Μουσείο Πύργου	Τοπική αρχαιολογία και	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)

		πολιτιστική κληρονομιά	ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	
20	Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
21	Αρχαιολογικό Μουσείο Κοζάνης	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
22	Αρχαιολογικό Μουσείο Φλώρινας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
23	Αρχαιολογικό Μουσείο Ξάνθης	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
24	Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
25	Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)

26	Αρχαιολογικό Μουσείο Καρδίτσας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
27	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρικάλων	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
28	Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
29	Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
30	Αρχαιολογικό Μουσείο Βόλου	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
31	Αρχαιολογικό Μουσείο Δελφών	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)
32	Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις,	Περιοδική (Σεπτέμβριος–Μάιος)

			βιωματικά εργαστήρια	
33	Αρχαιολογικό Μουσείο Μεσσηνίας	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
34	Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)
35	Αρχαιολογικό Μουσείο Ναυπλίου	Τοπική αρχαιολογία και πολιτιστική κληρονομιά	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια	Περιοδική (Σεπτέμβριος– Μάιος)

Από τον Πίνακα 3.20 προκύπτει ότι όλα τα αρχαιολογικά μουσεία που εξετάστηκαν αναπτύσσουν πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις με επίκεντρο την ανάδειξη της αρχαιολογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς. Ωστόσο, διαφοροποιούνται ως προς τη θεματολογία, τη μορφή και τη συχνότητα υλοποίησης των δράσεων. Τα μεγαλύτερα και περισσότερο οργανωμένα μουσεία, όπως το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, παρουσιάζουν συνεχή εκπαιδευτική δραστηριότητα, αξιοποιώντας ποικίλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, όπως βιωματικά εργαστήρια, θεατροπαιδαγωγικές τεχνικές και ψηφιακές εφαρμογές. Αντίθετα, τα περισσότερα περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία επικεντρώνουν τις δράσεις τους κυρίως κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς και δίνουν μεγαλύτερη έμφαση σε εκπαιδευτικές ξεναγήσεις, σχολικά προγράμματα και δημιουργικά εργαστήρια.

Συνολικά, η συγκριτική ανάλυση αναδεικνύει ότι, παρά τις επιμέρους διαφοροποιήσεις, τα αρχαιολογικά μουσεία ακολουθούν κοινές μουσειοπαιδαγωγικές

κατευθύνσεις, δίνοντας έμφαση στη βιωματική μάθηση, στην ενεργό συμμετοχή των εφήβων, στη συνεργατική εκπαιδευτική διαδικασία και στην αξιοποίηση σύγχρονων παιδαγωγικών και ψηφιακών πρακτικών. Παράλληλα, διαπιστώνεται ότι η συχνότητα υλοποίησης των δράσεων συνδέεται άμεσα με τη σχολική περίοδο, γεγονός που επιβεβαιώνει τον εκπαιδευτικό προσανατολισμό των αρχαιολογικών μουσείων και τον σημαντικό τους ρόλο στην πολιτιστική εκπαίδευση των νέων.

3.6.2 Βασικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων για εφήβους ως προς τη θεματολογία και τη μορφή τους

Η συγκεντρωτική ανάλυση των δεδομένων ανέδειξε τα βασικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων που υλοποιούν τα αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους. Η θεματική και συγκριτική επεξεργασία των δράσεων έδειξε ότι, παρά τις διαφοροποιήσεις μεταξύ των μουσείων, διαμορφώνονται ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά ως προς τη θεματολογία, τη μορφή υλοποίησης και τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονται. Οι δράσεις εστιάζουν κυρίως στην ανάδειξη της αρχαιολογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς, αξιοποιώντας βιωματικές, συνεργατικές και δημιουργικές μορφές μάθησης που ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή των εφήβων. Τα βασικά χαρακτηριστικά παρουσιάζονται συγκεντρωτικά στον Πίνακα 3.21.

Πίνακας 3.21. Βασικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων για εφήβους

Άξονας ανάλυσης	Κύρια ευρήματα
Θεματολογία	Αρχαιολογία, ιστορία, μυθολογία, πολιτιστική κληρονομιά, τοπική ιστορία
Εκπαιδευτικός προσανατολισμός	Βιωματική μάθηση, διερευνητική προσέγγιση, συμμετοχική εκπαίδευση
Μορφή δράσεων	Εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις, βιωματικά εργαστήρια, θεατροπαιδαγωγικές δράσεις, δημιουργικές δραστηριότητες
Τρόπος συμμετοχής	Ομαδική εργασία, συνεργατική μάθηση, ενεργός συμμετοχή, δημιουργική έκφραση
Χρήση τεχνολογίας	Ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικό υλικό, πολυμέσα, εικονικές περιηγήσεις
Κοινό στόχευσης	Μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου, σχολικές ομάδες εφήβων
Εκπαιδευτικοί στόχοι	Ανάπτυξη ιστορικής σκέψης, πολιτιστικής συνείδησης, συνεργασίας, δημιουργικότητας και κριτικής σκέψης

Πηγή: Επεξεργασία δεδομένων της παρούσας έρευνας.

Από τον Πίνακα 3.21 προκύπτει ότι οι πολιτιστικές δράσεις των αρχαιολογικών μουσείων παρουσιάζουν σημαντικές ομοιότητες ως προς τη θεματολογία και τον τρόπο υλοποίησής τους. Η πλειονότητα των μουσείων οργανώνει δράσεις που σχετίζονται με την αρχαιολογία, την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά, αξιοποιώντας βιωματικές και συμμετοχικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις. Κυρίαρχες μορφές δράσεων αποτελούν τα εκπαιδευτικά προγράμματα, οι θεματικές ξεναγήσεις, τα δημιουργικά εργαστήρια και οι θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες, ενώ αρκετά μουσεία ενσωματώνουν και ψηφιακά μέσα για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας. Συνολικά, τα ευρήματα αναδεικνύουν ότι τα αρχαιολογικά μουσεία προσανατολίζονται στη δημιουργία δράσεων που προωθούν την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργασία και τη βιωματική μάθηση, συμβάλλοντας στην ουσιαστικότερη γνωριμία των εφήβων με την πολιτιστική κληρονομιά και στην ανάπτυξη γνώσεων, δεξιοτήτων και θετικών στάσεων απέναντι στον πολιτισμό.

4. Συζήτηση – Συμπεράσματα

4.1 Πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων για εφήβους και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025

Η παρούσα έρευνα έδειξε ότι τα ελληνικά μουσεία αναπτύσσουν πλήθος πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων για εφήβους, δίνοντας έμφαση στη βιωματική μάθηση, τη συμμετοχή και την πολιτιστική εμπειρία. Τα ευρήματα συμφωνούν με τη σύγχρονη μουσειοπαιδαγωγική προσέγγιση των Hooper-Greenhill (2007) και Hein (1998), σύμφωνα με τις οποίες το μουσείο λειτουργεί ως χώρος εμπειρίας, αλληλεπίδρασης και οικοδόμησης γνώσης.

Η έρευνα ανέδειξε επίσης ότι τα αρχαιολογικά μουσεία προσαρμόζουν τις δράσεις τους στις ανάγκες των εφήβων, καθώς από την ανάλυση των 35 μουσείων προέκυψε ότι η πλειονότητα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων περιλάμβανε βιωματικά εργαστήρια, θεματικές ξεναγήσεις, ομαδικές και συνεργατικές δραστηριότητες, θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές, δημιουργικές δράσεις και, σε αρκετές περιπτώσεις, αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών και διαδραστικών μέσων (βλ. Πίνακες 3.5–3.13). Επιπλέον, διαπιστώθηκε ότι οι περισσότερες δράσεις απευθύνονταν σε σχολικές ομάδες Γυμνασίου και Λυκείου και είχαν σχεδιαστεί με τρόπο που ενθάρρυνε την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργασία και τη βιωματική προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν με τους Falk και Dierking (2013), οι οποίοι υποστηρίζουν ότι η μουσειακή εμπειρία γίνεται περισσότερο ουσιαστική όταν συνδέεται με προσωπικές εμπειρίες και ενεργό συμμετοχή. Παράλληλα, διαπιστώθηκε η στενή συνεργασία μουσείων και σχολείων, καθώς οι περισσότερες δράσεις σχεδιάζονται για οργανωμένες σχολικές ομάδες και συνδέονται με τους στόχους της σχολικής εκπαίδευσης. Το εύρημα αυτό επιβεβαιώνει τη σημασία της συνεργασίας μουσείου και σχολείου που έχει αναδείξει η Hooper-Greenhill (1999).

Σημαντικό εύρημα της έρευνας αποτελεί η εκτεταμένη αξιοποίηση βιωματικών δραστηριοτήτων, θεατροπαιδαγωγικών τεχνικών και δημιουργικών εργαστηρίων από τα αρχαιολογικά μουσεία. Ειδικότερα, από τη θεματική ανάλυση των δράσεων

προέκυψε ότι η πλειονότητα των μουσείων υλοποιεί εκπαιδευτικά εργαστήρια, θεματικές ξεναγήσεις, παιχνίδια ρόλων, θεατροπαιδαγωγικές δραστηριότητες και δημιουργικές κατασκευές, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών (βλ. Πίνακες 3.5–3.13). Παράλληλα, από τη συγκριτική παρουσίαση των μουσείων (Πίνακες 3.17, 3.20 και 3.21) διαπιστώθηκε ότι οι περισσότερες δράσεις οργανώνονται σε μικρές ομάδες, βασίζονται στη συνεργασία και προωθούν τη βιωματική προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν με τις θεωρίες των Dewey (1938) και Kolb (1984) για τη βιωματική μάθηση, καθώς και με τις προσεγγίσεις των Boal (1993), Heathcote και Bolton (1995) και Asimidou, Lenakakis και Tsiaras (2021) σχετικά με τη συμβολή των θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών στην ανάπτυξη των νέων.

Η έρευνα ανέδειξε επίσης ότι αρκετά από τα αρχαιολογικά μουσεία αξιοποιούν ψηφιακά μέσα για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών τους δράσεων. Συγκεκριμένα, από την ανάλυση των δράσεων προέκυψε η χρήση ψηφιακών εφαρμογών, διαδραστικών οθονών, πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού, εικονικών περιηγήσεων και, σε ορισμένες περιπτώσεις, εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας (βλ. Πίνακες 3.8, 3.13 και 3.21). Τα εργαλεία αυτά αξιοποιούνται για την παρουσίαση των εκθεμάτων, την υποστήριξη της εκπαιδευτικής ξενάγησης, την παροχή διαδραστικών πληροφοριών και την ενίσχυση της ενεργού συμμετοχής των μαθητών κατά τη διάρκεια των δράσεων. Το εύρημα αυτό συμφωνεί με τις μελέτες των Parry (2007), Tallon και Walker (2008) και Russo et al. (2008), οι οποίες αναδεικνύουν τον μετασχηματιστικό ρόλο των ψηφιακών τεχνολογιών στη μουσειακή εκπαίδευση.

Παράλληλα, από την ανάλυση των δράσεων προέκυψε ότι η πλειονότητά τους οργανώνεται με τρόπο που ευνοεί τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, την επικοινωνία, την ανταλλαγή απόψεων, τη συλλογική επίλυση δραστηριοτήτων και τη δημιουργική έκφραση μέσα από ομαδικές εργασίες και βιωματικές ασκήσεις (βλ. Πίνακες 3.10, 3.11, 3.18 και 3.19). Αν και η παρούσα έρευνα δεν αξιολόγησε άμεσα τις επιδράσεις των δράσεων στους ίδιους τους εφήβους, τα χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών προγραμμάτων δείχνουν ότι έχουν σχεδιαστεί ώστε να ενισχύουν την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργατική μάθηση και την αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων. Η διαπίστωση αυτή συνδέεται με τη θεωρία του Vygotsky (1978), ενώ

η έμφαση στη συμμετοχή και στη συνεργασία συμφωνεί με την προσέγγιση της Simon (2010) για το συμμετοχικό μουσείο.

Τέλος, η συγκεντρωτική ανάλυση των 35 αρχαιολογικών μουσείων έδειξε ότι οι περισσότερες δράσεις χαρακτηρίζονται από βιωματικό, δημιουργικό και συμμετοχικό προσανατολισμό, ενώ η συχνότερη μορφή υλοποίησής τους είναι τα εκπαιδευτικά προγράμματα, οι θεματικές ξεναγήσεις, τα δημιουργικά εργαστήρια και οι ομαδικές δραστηριότητες (βλ. Πίνακες 3.20 και 3.21). Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν με τις έρευνες των Black (2012), Kelly (2007), Burns, Jensen και Læssøe (2007) και Sandell (2007), σύμφωνα με τις οποίες οι νέοι ανταποκρίνονται περισσότερο σε δημιουργικές, βιωματικές και συμμετοχικές εμπειρίες. Συνολικά, η ανάλυση δείχνει ότι τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία επιδιώκουν να διαμορφώσουν εκπαιδευτικά περιβάλλοντα που προωθούν την ενεργό συμμετοχή των εφήβων, αξιοποιώντας ποικίλες παιδαγωγικές και τεχνολογικές προσεγγίσεις.

4.2 Θεματικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών δράσεων που απευθύνονται σε εφήβους

Η θεματική ανάλυση έδειξε ότι οι περισσότερες πολιτιστικές δράσεις για εφήβους επικεντρώνονται στην ιστορία, την πολιτιστική κληρονομιά, την τέχνη, τη μυθολογία, τη δημιουργική έκφραση και τη βιωματική εμπειρία. Συγκεκριμένα, και τα 35 αρχαιολογικά μουσεία που εξετάστηκαν υλοποιούσαν εκπαιδευτικά προγράμματα σχετικά με την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά, ενώ σε 29 από τα 35 μουσεία εντοπίστηκαν βιωματικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες. Επιπλέον, σε 18 μουσεία καταγράφηκαν θεατροπαιδαγωγικές τεχνικές, αφήγηση ή δραματοποίηση ιστορικών γεγονότων και σε 15 μουσεία εντοπίστηκε αξιοποίηση ψηφιακών ή διαδραστικών μέσων στις εκπαιδευτικές δράσεις (βλ. Πίνακες 3.5–3.13 και 3.21). Παράλληλα, αρκετά μουσεία εμπλούτιζαν τις παραδοσιακές θεματικές με πιο σύγχρονες και διαδραστικές προσεγγίσεις. Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν με τη θεωρία της βιωματικής μάθησης του Kolb (1984), σύμφωνα με την οποία η μάθηση γίνεται αποτελεσματικότερη όταν συνδέεται με την εμπειρία και την ενεργό συμμετοχή.

Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην πολιτιστική ταυτότητα, την ιστορική μνήμη και την κατανόηση του παρελθόντος μέσα από σύγχρονες παιδαγωγικές πρακτικές. Το

στοιχείο αυτό διαπιστώθηκε στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Μουσείου Ακρόπολης, του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου, του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, του Αρχαιολογικού Μουσείου Ηρακλείου, καθώς και στα περισσότερα περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία, όπου οι δράσεις οργανώνονταν γύρω από τη γνωριμία με την τοπική ιστορία, τα αρχαιολογικά ευρήματα και την πολιτιστική κληρονομιά (βλ. Πίνακες 3.17, 3.20 και 3.21). Τα αποτελέσματα συμφωνούν με την προσέγγιση της Hooper-Greenhill (2007), σύμφωνα με την οποία τα μουσεία λειτουργούν ως χώροι πολιτιστικής εμπειρίας και κοινωνικής διαπραγμάτευσης της γνώσης.

Παράλληλα, σε 29 από τα 35 μουσεία καταγράφηκαν δημιουργικά εργαστήρια, όπως εικαστικές δραστηριότητες, κατασκευές, κεραμική, δημιουργική έκφραση και ομαδικές καλλιτεχνικές δραστηριότητες, ενώ σε 18 μουσεία εντοπίστηκαν παιχνίδια ρόλων και θεατροπαιδαγωγικές δράσεις. Οι πρακτικές αυτές παρατηρήθηκαν κυρίως στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου και στο Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας. Η δημιουργική συμμετοχή των μαθητών συμφωνεί με τις απόψεις των Burnham και Kai-Kee (2011), οι οποίοι υποστηρίζουν ότι οι δημιουργικές πρακτικές ενισχύουν τη μουσειακή εμπειρία των νέων.

Η έρευνα ανέδειξε επίσης τη σημασία της μυθολογίας, της αφήγησης και της δραματοποίησης ιστορικών γεγονότων. Συγκεκριμένα, δράσεις με στοιχεία αφήγησης, μυθολογίας ή δραματοποίησης εντοπίστηκαν σε 18 από τα 35 μουσεία, κυρίως στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου. Παράλληλα, βιωματικά εργαστήρια, παιχνίδια ρόλων και ομαδικές δραστηριότητες καταγράφηκαν στα περισσότερα μουσεία της έρευνας (βλ. Πίνακες 3.5, 3.6, 3.10, 3.11 και 3.12), επιβεβαιώνοντας τις θεωρίες του Dewey (1938) για τη σημασία της εμπειρίας στην εκπαίδευση και του Bruner (1996) για τον ρόλο της αφήγησης στη μάθηση.

Σημαντικό εύρημα αποτελεί και η ενσωμάτωση ψηφιακών εφαρμογών, διαδραστικών ξεναγήσεων και πολυμεσικών εργαλείων. Από την ανάλυση προέκυψε ότι 15 από τα 35 μουσεία αξιοποιούσαν ψηφιακά μέσα, όπως ψηφιακούς οδηγούς, διαδραστικές οθόνες, πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό, εικονικές περιηγήσεις και εκπαιδευτικές

εφαρμογές, με χαρακτηριστικά παραδείγματα το Μουσείο Ακρόπολης, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου (βλ. Πίνακες 3.8, 3.13 και 3.21). Τα αποτελέσματα συμφωνούν με τις έρευνες των Parry (2007) και Tallon και Walker (2008), σύμφωνα με τις οποίες οι ψηφιακές τεχνολογίες δημιουργούν νέες μορφές πολιτιστικής εμπειρίας και αυξάνουν τη συμμετοχή των νέων στα μουσεία.

Παράλληλα, σε αρκετά μουσεία οι δράσεις συνδέονταν με ζητήματα που αφορούν τη σύγχρονη κοινωνία, τη συνεργασία, την πολιτιστική ταυτότητα και τη δημιουργική έκφραση, επιδιώκοντας να συνδέσουν την πολιτιστική κληρονομιά με τις εμπειρίες των νέων. Η προσέγγιση αυτή παρατηρήθηκε κυρίως στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, όπου οι δράσεις συνδύαζαν ιστορικά θέματα με σύγχρονες παιδαγωγικές πρακτικές και συμμετοχικές δραστηριότητες. Η διαπίστωση αυτή συμφωνεί με τη συμμετοχική μουσειοπαιδαγωγική της Simon (2010), σύμφωνα με την οποία το μουσείο λειτουργεί ως χώρος κοινωνικού διαλόγου και αλληλεπίδρασης.

Τα παραπάνω ευρήματα συμφωνούν επίσης με τις έρευνες των Black (2012), Kelly (2007) και Falk, Moussouri και Coulson (1998), καθώς από την παρούσα έρευνα προέκυψε ότι η πλειονότητα των μουσείων δίνει έμφαση σε εκπαιδευτικά προγράμματα, βιωματικά εργαστήρια, δημιουργικές δραστηριότητες, συνεργατικές μορφές μάθησης και ενεργό συμμετοχή των μαθητών (βλ. Πίνακες 3.20 και 3.21). Συνολικά, η ανάλυση των 35 αρχαιολογικών μουσείων δείχνει ότι, παρά τις επιμέρους διαφοροποιήσεις ως προς τη θεματολογία και τη συχνότητα των δράσεων, τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία προωθούν σύγχρονες, δημιουργικές και συμμετοχικές μορφές πολιτιστικής εκπαίδευσης, με στόχο την ουσιαστικότερη εμπλοκή των εφήβων στη μαθησιακή διαδικασία.

4.3 Βιωματικές, θεατροπαιδαγωγικές, ψηφιακές και διαδραστικές πρακτικές στις δράσεις των μουσείων

Η παρούσα έρευνα έδειξε ότι οι πολιτιστικές δράσεις των ελληνικών αρχαιολογικών μουσείων βασίζονται σε μεγάλο βαθμό σε βιωματικές, θεατροπαιδαγωγικές, ψηφιακές

και διαδραστικές πρακτικές. Συγκεκριμένα, από την ανάλυση των 35 μουσείων προέκυψε ότι σε 29 μουσεία υλοποιούνταν βιωματικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες, σε 18 μουσεία καταγράφηκαν θεατροπαιδαγωγικές δράσεις, όπως θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, αφήγηση και παιχνίδι ρόλων, ενώ σε 15 μουσεία εντοπίστηκε αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών, διαδραστικών μέσων ή πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού (βλ. Πίνακες 3.5–3.13 και 3.21). Τα ευρήματα δείχνουν ότι τα μουσεία αξιοποιούν ποικίλες παιδαγωγικές προσεγγίσεις που δίνουν έμφαση στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών και συμφωνούν με τη θεωρία της βιωματικής μάθησης του Dewey (1938), σύμφωνα με την οποία η μάθηση αποκτά ουσιαστικό νόημα μέσα από την εμπειρία και τη δράση.

Ιδιαίτερα σημαντική ήταν η παρουσία βιωματικών πρακτικών, όπως εργαστήρια δημιουργικής έκφρασης, εικαστικές δραστηριότητες, κατασκευές και ομαδικές εκπαιδευτικές δράσεις. Οι πρακτικές αυτές εντοπίστηκαν στην πλειονότητα των μουσείων και ιδιαίτερα στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου. Τα ευρήματα συμφωνούν με τη θεωρία του Kolb (1984) και με τα ευρήματα των Falk και Dierking (2016), οι οποίοι αναδεικνύουν τη σημασία της βιωματικής μάθησης στα μουσεία.

Η έρευνα ανέδειξε επίσης τη σημαντική παρουσία θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών. Δράσεις που αξιοποιούσαν θεατρικό παιχνίδι, αφήγηση, παιχνίδι ρόλων και δραματοποίηση ιστορικών γεγονότων εντοπίστηκαν σε 18 από τα 35 μουσεία, με χαρακτηριστικά παραδείγματα το Μουσείο Ακρόπολης, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου και το Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας. Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν με τις θεωρίες των Boal (1993), Heathcote και Bolton (1995), καθώς και με τις έρευνες των Asimidou, Lenakakis και Tsiaras (2021) και Sextou (2022).

Ιδιαίτερα σημαντική ήταν και η χρήση ψηφιακών και διαδραστικών πρακτικών. Από την ανάλυση των δεδομένων προέκυψε ότι 15 από τα 35 μουσεία αξιοποιούσαν ψηφιακές εφαρμογές, πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό, διαδραστικές οθόνες, εικονικές περιηγήσεις ή εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας. Οι πρακτικές αυτές καταγράφηκαν κυρίως στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Αρχαιολογικό Μουσείο

Θεσσαλονίκης και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου και χρησιμοποιούνταν για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και την παρουσίαση των εκθεμάτων. Τα ευρήματα συμφωνούν με τις έρευνες των Parry (2007), Tallon και Walker (2008) και Russo et al. (2008).

Παράλληλα, από την ανάλυση των εκπαιδευτικών δράσεων προέκυψε ότι πολλά μουσεία συνδυάζαν βιωματικά εργαστήρια, συνεργατικές δραστηριότητες, δημιουργική έκφραση και ψηφιακά μέσα στο ίδιο εκπαιδευτικό πρόγραμμα (βλ. Πίνακες 3.10, 3.11, 3.13, 3.18 και 3.19). Το εύρημα αυτό δείχνει ότι τα μουσεία υιοθετούν συμμετοχικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, γεγονός που συμφωνεί με τη θεωρία της Simon (2010) για το συμμετοχικό μουσείο.

Τα ευρήματα συγκρίνονται επίσης με τις έρευνες των Black (2012), Kelly (2007) και Falk, Moussouri και Coulson (1998), καθώς και στη δική μας έρευνα διαπιστώθηκε ότι οι περισσότερες εκπαιδευτικές δράσεις συνδυάζουν δημιουργικές δραστηριότητες, βιωματικά εργαστήρια, συνεργατικές πρακτικές και, όπου είναι διαθέσιμες, ψηφιακές εφαρμογές, αποτελώντας τις κυρίαρχες μορφές δράσεων στα αρχαιολογικά μουσεία.

Τέλος, η έρευνα έδειξε ότι οι βιωματικές, θεατροπαιδαγωγικές και διαδραστικές πρακτικές αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των μουσείων που εξετάστηκαν. Η διαπίστωση αυτή βασίζεται στην καταγραφή των δράσεων και όχι στην αξιολόγηση της αποτελεσματικότητάς τους στους μαθητές, καθώς η παρούσα έρευνα δεν περιλάμβανε συμμετοχή εφήβων ή εκπαιδευτικών. Ωστόσο, τα χαρακτηριστικά των δράσεων συμφωνούν με τη θεωρία του Vygotsky (1978) και με την έρευνα του Sandell (2007), οι οποίες αναδεικνύουν τη σημασία της συνεργασίας και της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στη μαθησιακή διαδικασία.

4.4 Συμμετοχή και εμπλοκή των εφήβων στις πολιτιστικές δράσεις των μουσείων

Η παρούσα έρευνα ανέδειξε ότι η συμμετοχή και η ενεργητική εμπλοκή των εφήβων αποτελούν βασικό χαρακτηριστικό του σχεδιασμού των πολιτιστικών δράσεων που υλοποιούν τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία. Από την ανάλυση των 35 μουσείων προέκυψε ότι η πλειονότητα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων περιλαμβάνει

βιωματικές δραστηριότητες, ομαδικές εργασίες, δημιουργικά εργαστήρια, θεματικές ξεναγήσεις και συνεργατικές μορφές μάθησης, οι οποίες, σύμφωνα με τις περιγραφές των ίδιων των μουσείων, έχουν σχεδιαστεί ώστε να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών (βλ. Πίνακες 3.18, 3.19, 3.20 και 3.21). Η διαπίστωση αυτή συμφωνεί με τη θεωρία της κοινωνικοπολιτισμικής μάθησης του Vygotsky (1978), σύμφωνα με την οποία η γνώση οικοδομείται μέσα από τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση.

Παράλληλα, από τη θεματική ανάλυση προέκυψε ότι σε 29 από τα 35 μουσεία καταγράφηκαν βιωματικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες, ενώ σε μεγάλο αριθμό μουσείων οι δράσεις οργανώνονταν με βάση τη συνεργασία των μαθητών, την επίλυση δραστηριοτήτων σε ομάδες και τη δημιουργική έκφραση. Τα στοιχεία αυτά δείχνουν ότι οι περισσότερες εκπαιδευτικές δράσεις έχουν σχεδιαστεί με συμμετοχικό χαρακτήρα και συμφωνούν με τη θεωρία της βιωματικής μάθησης του Kolb (1984), καθώς και με τις μελέτες των Falk και Dierking (2013), οι οποίες υποστηρίζουν ότι οι βιωματικές εμπειρίες αποτελούν βασικό στοιχείο της μουσειακής εκπαίδευσης.

Ιδιαίτερα σημαντική ήταν η παρουσία θεατροπαιδαγωγικών πρακτικών. Συγκεκριμένα, σε 18 από τα 35 μουσεία καταγράφηκαν δράσεις που αξιοποιούσαν θεατρικό παιχνίδι, δραματοποίηση, αφήγηση και παιχνίδι ρόλων. Οι πρακτικές αυτές εντοπίστηκαν κυρίως στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου και στο Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας και αποτελούσαν μέρος των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που απευθύνονταν σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Τα ευρήματα συμφωνούν με τις θεωρίες των Boal (1993), Heathcote και Bolton (1995), καθώς και με τις έρευνες των Asimidou, Lenakakis και Tsiaras (2021) και Sextou (2022).

Η έρευνα ανέδειξε επίσης την αξιοποίηση ψηφιακών και διαδραστικών μέσων στις εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων. Από την καταγραφή των διαθέσιμων προγραμμάτων προέκυψε ότι 15 από τα 35 μουσεία χρησιμοποιούσαν ψηφιακές εφαρμογές, πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό, διαδραστικές οθόνες, ψηφιακούς οδηγούς ή εικονικές περιηγήσεις, κυρίως για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και την παρουσίαση των εκθεμάτων. Οι πρακτικές αυτές

καταγράφηκαν κυρίως στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου και συμφωνούν με τις έρευνες των Parry (2007), Tallon και Walker (2008) και Russo et al. (2008), σύμφωνα με τις οποίες οι ψηφιακές τεχνολογίες διευρύνουν τις δυνατότητες της μουσειακής εκπαίδευσης.

Παράλληλα, η συγκριτική ανάλυση των δράσεων έδειξε ότι τα περισσότερα μουσεία συνδυάζουν περισσότερες από μία παιδαγωγικές προσεγγίσεις στο ίδιο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, όπως βιωματικά εργαστήρια, συνεργατικές δραστηριότητες, δημιουργική έκφραση, θεατροπαιδαγωγικές τεχνικές και, όπου είναι διαθέσιμες, ψηφιακές εφαρμογές (βλ. Πίνακες 3.18–3.21). Το εύρημα αυτό συμφωνεί με τις μελέτες των Black (2012) και Kelly (2007), οι οποίες υποστηρίζουν ότι τα σύγχρονα μουσεία αξιοποιούν πολυδιάστατες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις για την ενίσχυση της συμμετοχικής μάθησης.

Τέλος, η παρούσα έρευνα έδειξε ότι οι βιωματικές, θεατροπαιδαγωγικές, συνεργατικές, ψηφιακές και διαδραστικές πρακτικές αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών δράσεων που υλοποιούν τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία για εφήβους. Η διαπίστωση αυτή βασίζεται στην ανάλυση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων και των διαθέσιμων πληροφοριών που αναρτήθηκαν στις επίσημες ιστοσελίδες των μουσείων και όχι στην αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των δράσεων από τους ίδιους τους συμμετέχοντες. Συνεπώς, τα συμπεράσματα αφορούν τα χαρακτηριστικά και τον σχεδιασμό των δράσεων, τα οποία συμφωνούν με τη θεωρία της συμμετοχικής μουσειοπαιδαγωγικής της Simon (2010) και με τη θεωρία του Vygotsky (1978), που αναδεικνύουν τη σημασία της ενεργού συμμετοχής, της συνεργασίας και της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στη μαθησιακή διαδικασία.

4.5 Ομοιότητες και διαφοροποιήσεις των μουσείων ως προς το θέμα, τη μορφή και τη χρονική οργάνωση των δράσεων τους

Η συγκριτική ανάλυση των 35 αρχαιολογικών μουσείων ανέδειξε τόσο σημαντικές ομοιότητες όσο και επιμέρους διαφοροποιήσεις ως προς τη θεματολογία, τη μορφή και τη χρονική οργάνωση των πολιτιστικών δράσεων για εφήβους. Από την επεξεργασία των δεδομένων προέκυψε ότι όλα τα μουσεία οργανώνουν εκπαιδευτικές δράσεις με

επίκεντρο την ανάδειξη της αρχαιολογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς, ενώ παράλληλα αξιοποιούν διαφορετικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις ανάλογα με τη φυσιογνωμία των συλλογών και τους εκπαιδευτικούς τους στόχους (βλ. Πίνακες 3.20 και 3.21). Η διαπίστωση αυτή συμφωνεί με τη θεωρία της συμμετοχικής μουσειοπαιδαγωγικής της Simon (2010) και με τις απόψεις των Falk και Dierking (2016), σύμφωνα με τις οποίες η μουσειακή εμπειρία οργανώνεται γύρω από την ενεργό συμμετοχή του επισκέπτη.

Ως προς τη θεματολογία, παρατηρήθηκαν διαφοροποιήσεις ανάλογα με το περιεχόμενο των συλλογών κάθε μουσείου. Το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου ανέπτυξαν εκπαιδευτικά προγράμματα με ιδιαίτερη έμφαση στην ιστορία, την αρχαιολογία, τη μυθολογία και την πολιτιστική κληρονομιά, ενώ τα περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία επικεντρώνονταν περισσότερο στην ανάδειξη της τοπικής ιστορίας, των αρχαιολογικών ευρημάτων και της πολιτιστικής ταυτότητας της περιοχής τους. Η διαφοροποίηση αυτή συμφωνεί με την προσέγγιση της Hooper-Greenhill (2007), σύμφωνα με την οποία η φυσιογνωμία κάθε μουσείου επηρεάζει τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών του δράσεων.

Διαφοροποιήσεις εντοπίστηκαν επίσης ως προς τη μορφή των εκπαιδευτικών δράσεων. Από την ανάλυση προέκυψε ότι σε 29 από τα 35 μουσεία υλοποιούνταν βιωματικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες, ενώ σε 18 μουσεία αξιοποιούνταν θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές, όπως θεατρικό παιχνίδι, αφήγηση, παιχνίδι ρόλων και δραματοποίηση. Παράλληλα, 15 μουσεία χρησιμοποιούσαν ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικά μέσα ή πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων τους (βλ. Πίνακες 3.5–3.13 και 3.21). Τα ευρήματα αυτά συμφωνούν με τις θεωρίες των Boal (1993), Heathcote και Bolton (1995), καθώς και με τις έρευνες των Parry (2007) και Tallon και Walker (2008).

Διαφοροποιήσεις παρατηρήθηκαν και ως προς τη χρονική οργάνωση των δράσεων. Η συγκριτική ανάλυση έδειξε ότι το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου παρουσίαζαν συνεχή εκπαιδευτική δραστηριότητα κατά την περίοδο Μάιος 2024 – Μάιος 2025, ενώ τα περισσότερα περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία

οργάνωναν τις δράσεις τους κυρίως κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, από τον Σεπτέμβριο έως τον Μάιο (βλ. Πίνακες 3.15 και 3.17). Η χρονική αυτή κατανομή συνδέεται με την πραγματοποίηση οργανωμένων σχολικών επισκέψεων και συμφωνεί με τις διαπιστώσεις της Black (2012) σχετικά με τον εκπαιδευτικό προσανατολισμό των μουσείων.

Παρά τις επιμέρους διαφοροποιήσεις, κοινό χαρακτηριστικό όλων των μουσείων αποτελεί η προσπάθεια σχεδιασμού δράσεων που βασίζονται στη βιωματική μάθηση, στη συνεργασία, στη δημιουργική έκφραση και στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών. Η διαπίστωση αυτή προκύπτει από την παρουσία βιωματικών εργαστηρίων, δημιουργικών δραστηριοτήτων, θεματικών ξεναγήσεων, ομαδικών εργασιών και συμμετοχικών πρακτικών στο μεγαλύτερο μέρος των μουσείων που εξετάστηκαν. Τα ευρήματα συμφωνούν επίσης με τις έρευνες των Kelly (2007) και Sandell (2007), οι οποίες αναδεικνύουν τη σημασία της συμμετοχής, της δημιουργικότητας και της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στη μουσειακή εκπαίδευση.

Συνολικά, η συγκριτική ανάλυση δείχνει ότι, παρά τις διαφοροποιήσεις που σχετίζονται με το περιεχόμενο των συλλογών, το μέγεθος και την οργάνωση κάθε μουσείου, τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία ακολουθούν κοινό προσανατολισμό ως προς τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών τους δράσεων. Η έμφαση στη βιωματική μάθηση, στις συμμετοχικές παιδαγωγικές πρακτικές και στη σύνδεση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τις εμπειρίες των μαθητών αποτελεί το κυρίαρχο χαρακτηριστικό των δράσεων που καταγράφηκαν στην παρούσα έρευνα.

4.6 Γενικά συμπεράσματα από τη θεματική και χρονική ανάλυση

Η παρούσα έρευνα έδειξε ότι τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία αναπτύσσουν ένα ευρύ φάσμα πολιτιστικών και εκπαιδευτικών δράσεων για εφήβους, με έμφαση στη βιωματική μάθηση, τη συμμετοχή και τη δημιουργική έκφραση. Από την ανάλυση των 35 μουσείων προέκυψε ότι όλα υλοποιούν εκπαιδευτικά προγράμματα που σχετίζονται με την αρχαιολογία, την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά, ενώ η πλειονότητα αξιοποιεί βιωματικά εργαστήρια, δημιουργικές δραστηριότητες και συνεργατικές μορφές μάθησης (βλ. Πίνακες 3.20 και 3.21). Τα στοιχεία αυτά δείχνουν ότι τα μουσεία

σχεδιάζουν δράσεις με περισσότερο συμμετοχικό και διαδραστικό χαρακτήρα σε σχέση με τις παραδοσιακές μορφές ξενάγησης.

Η θεματική ανάλυση έδειξε ότι οι περισσότερες δράσεις σχετίζονται με την ιστορία, την πολιτιστική κληρονομιά, την αρχαιολογία, τη μυθολογία και τη δημιουργική έκφραση. Επιπλέον, σε αρκετά μουσεία εντοπίστηκαν δράσεις που συνέδεαν την πολιτιστική κληρονομιά με ζητήματα πολιτιστικής ταυτότητας, συνεργασίας και δημιουργικής έκφρασης των μαθητών (βλ. Πίνακες 3.3, 3.4 και 3.21). Τα ευρήματα συμφωνούν με τη θεωρία της βιωματικής μάθησης του Kolb (1984), σύμφωνα με την οποία η γνώση οικοδομείται μέσα από την εμπειρία και την ενεργό συμμετοχή.

Η έρευνα ανέδειξε επίσης ότι οι βιωματικές, θεατροπαιδαγωγικές, ψηφιακές και διαδραστικές πρακτικές αποτελούν βασικό χαρακτηριστικό των σύγχρονων εκπαιδευτικών δράσεων των αρχαιολογικών μουσείων. Συγκεκριμένα, σε 29 από τα 35 μουσεία καταγράφηκαν βιωματικά εργαστήρια και δημιουργικές δραστηριότητες, σε 18 μουσεία εντοπίστηκαν θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές, όπως θεατρικό παιχνίδι, αφήγηση και παιχνίδι ρόλων, ενώ σε 15 μουσεία αξιοποιούνταν ψηφιακές εφαρμογές, διαδραστικά μέσα και πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό (βλ. Πίνακες 3.5–3.13 και 3.21). Τα ευρήματα συμφωνούν με τις θεωρίες των Dewey (1938), Boal (1993) και Heathcote και Bolton (1995).

Παράλληλα, η ανάλυση έδειξε ότι οι ψηφιακές και διαδραστικές τεχνολογίες χρησιμοποιούνται κυρίως για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, την παρουσίαση των εκθεμάτων και την ανάπτυξη διαδραστικών μορφών ξενάγησης. Οι πρακτικές αυτές καταγράφηκαν κυρίως στο Μουσείο Ακρόπολης, στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου και συμφωνούν με τις έρευνες των Parry (2007), Tallon και Walker (2008) και Russo et al. (2008).

Η χρονική ανάλυση έδειξε ότι οι περισσότερες δράσεις πραγματοποιούνται κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, κυρίως από τον Σεπτέμβριο έως τον Μάιο, ενώ αυξημένη συγκέντρωση εκπαιδευτικών προγραμμάτων παρατηρήθηκε κατά τους μήνες Σεπτέμβριο–Οκτώβριο και Μάρτιο–Μάιο (βλ. Πίνακες 3.15–3.17). Η

διαπίστωση αυτή συνδέεται με τη συνεργασία των μουσείων με σχολικές μονάδες και με τον εκπαιδευτικό προσανατολισμό των δράσεών τους.

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε επίσης σημαντικές ομοιότητες αλλά και επιμέρους διαφοροποιήσεις μεταξύ των μουσείων. Τα μεγαλύτερα αρχαιολογικά μουσεία, όπως το Μουσείο Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, παρουσιάζουν μεγαλύτερη ποικιλία εκπαιδευτικών προγραμμάτων και αξιοποιούν συχνότερα θεατροπαιδαγωγικές και ψηφιακές πρακτικές. Αντίθετα, τα περισσότερα περιφερειακά αρχαιολογικά μουσεία επικεντρώνονται κυρίως σε εκπαιδευτικά προγράμματα, θεματικές ξεναγήσεις και βιωματικά εργαστήρια που αναδεικνύουν την τοπική πολιτιστική κληρονομιά. Παρά τις διαφοροποιήσεις αυτές, κοινός προσανατολισμός όλων των μουσείων είναι η ανάπτυξη συμμετοχικών και βιωματικών μορφών μάθησης.

Τα αποτελέσματα συμφωνούν με τη θεωρία της συμμετοχικής μουσειοπαιδαγωγικής της Simon (2010) και με τις έρευνες των Falk και Dierking (2016), σύμφωνα με τις οποίες η μουσειακή εμπειρία οργανώνεται γύρω από την ενεργό συμμετοχή και την αλληλεπίδραση του επισκέπτη με το πολιτιστικό περιεχόμενο.

Τέλος, η παρούσα έρευνα κατέδειξε ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα των αρχαιολογικών μουσείων σχεδιάζονται με τρόπο που δίνει έμφαση στη συνεργασία, στη δημιουργική έκφραση, στη βιωματική μάθηση και στη συμμετοχική προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η διαπίστωση αυτή βασίζεται στην ανάλυση των χαρακτηριστικών των δράσεων και όχι στην αξιολόγηση της αποτελεσματικότητάς τους στους ίδιους τους εφήβους, καθώς η παρούσα έρευνα δεν περιλάμβανε συλλογή δεδομένων από συμμετέχοντες. Συνολικά, τα ευρήματα δείχνουν ότι τα ελληνικά αρχαιολογικά μουσεία υιοθετούν σύγχρονες μουσειοπαιδαγωγικές προσεγγίσεις, οι οποίες συνδυάζουν την ιστορική γνώση με βιωματικές, συνεργατικές και δημιουργικές εκπαιδευτικές πρακτικές.

Βιβλιογραφία

Ελληνική

Ασημίδου, Α., Λενακάκης, Α., & Τσιάρας, Α. (2021). Η συμβολή της δραματικής παιδαγωγικής στην ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης των εφήβων: Μελέτη περίπτωσης. *NJ Drama Australia Journal*, 45(1), 45–58.
<https://doi.org/10.1080/14452294.2021.1978145>

Γεωργοπούλου, Μ. (2014). *Μουσεία και πολιτιστική εκπαίδευση στην Ελλάδα*. Παπαζήσης.

Κόκκινος, Γ. (2010). *Ιστορία και εκπαίδευση: Προσεγγίσεις της ιστορικής σκέψης*. Μεταίχμιο.

Κόκκος, Α. (2005). *Εκπαίδευση ενηλίκων: Ανιχνεύοντας το πεδίο*. Μεταίχμιο.

Λενακάκης, Α. (2008). *Θέατρο και εκπαίδευση*. Τόπος.

Νάκου, Ε. (2015). *Μουσεία: Εμείς, τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Νήσος.

Νικονάνου, Ν. (2010). *Μουσειοπαιδαγωγική: Από τη θεωρία στην πράξη*. Πατάκης.

Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση. (2020). *Θεατροπαιδαγωγικές πρακτικές και βιωματική μάθηση στην εκπαίδευση*. Πανελλήνιο Δίκτυο για το Θέατρο στην Εκπαίδευση.

Παπαϊωάννου, Ν. (2016). *Μουσειοπαιδαγωγικές προσεγγίσεις στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. Δίσιγμα.

Παρασκευόπουλος, Ι. Ν. (1985). *Εξελικτική ψυχολογία*. Αυτοέκδοση.

Σέργη, Λ. (2010). *Πολιτιστική εκπαίδευση και νέοι*. Gutenberg.

Τσιάρας, Α. (2017). *Θεατροπαιδαγωγικές εφαρμογές στη σχολική εκπαίδευση*. Gutenberg.

Τσιάρας, Α. (2019). *Θέατρο και εκπαίδευση: Θεωρητικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις*. Gutenberg.

Φλουρής, Γ. (2000). *Η ψυχολογία της εφηβείας*. Ελληνικά Γράμματα.

Χρυσafίδης, Κ. (2006). *Βιωματική μάθηση και σύγχρονη διδασκαλία*. Gutenberg.

Χρυσafίδης, Κ. (2017). *Βιωματική-επικοινωνιακή διδασκαλία: Η εισαγωγή της μεθόδου project στο σχολείο* (12η έκδ.). Gutenberg.

Ξένη

- Ackroyd, J. (2007). *Applied theatre: Problems and possibilities*. Trentham Books.
- Anderson, D. (2012). *A common wealth: Museums and learning in the United Kingdom*. Museums Association.
- Anderson, M., & Dunn, J. (2013). *How drama activates learning*. Bloomsbury.
- Asimidou, A., Lenakakis, A., & Tsiaras, A. (2021). The contribution of drama pedagogy in developing adolescents' self-confidence: A case study. *NJ Drama Australia Journal*, 45(1), 45–58. <https://doi.org/10.1080/14452294.2021.1978145>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2013). *Experiential learning: A handbook for education, training and coaching* (3rd ed.). Kogan Page.
- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: History, theory, politics*. Routledge.
- Black, G. (2012). *Transforming museums in the twenty-first century*. Routledge.
- Boal, A. (1993). *Theatre of the oppressed*. Theatre Communications Group.
- Bolton, G. (1984). *Drama as education*. Longman.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Harvard University Press.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Burnham, R., & Kai-Kee, E. (2011). *Teaching in the art museum: Interpretation as experience*. Getty Publications.
- Burns, T., Jensen, E., & Læssøe, J. (2007). *Environmental learning and museums: Understanding the visitor experience*. MuseumsEtc.

- Checkoway, B. (2011). What is youth participation? *Children and Youth Services Review*, 33(2), 340–345. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2010.09.017>
- Claxton, G. (2008). *What's the point of school?* Oneworld Publications.
- Coleman, J. C., & Hendry, L. (1999). *The nature of adolescence* (3rd ed.). Routledge.
- Courtney, R. (1980). *Drama and intelligence*. McGill-Queen's University Press.
- Csikszentmihalyi, M., & Hermanson, K. (1995). Intrinsic motivation in museums: Why does one want to learn? In J. H. Falk & L. D. Dierking (Eds.), *Public institutions for personal learning* (pp. 67–77). American Association of Museums.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Diamond, D. (2007). *Theatre for living*. Trafford Publishing.
- Drotner, K., & Schrøder, K. C. (2013). *Museum communication and social media*. Routledge.
- Eccles, J., & Gootman, J. A. (2002). *Community programs to promote youth development*. National Academy Press.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. Norton.
- Falk, J. H. (2009). *Identity and the museum visitor experience*. Left Coast Press.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The museum experience revisited*. Routledge.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge.
- Falk, J. H., Moussouri, T., & Coulson, D. (1998). The effect of visitors' agendas on museum learning. *Curator: The Museum Journal*, 41(2), 107–120. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.1998.tb00822.x>
- Falk, J. H., & Storksdieck, M. (2005). Learning science from museums. *Historia, Ciencias, Saude-Manguinhos*, 12(Suppl.), 117–143.
- Fleming, M. (2012). *The arts in education: An introduction to aesthetics, theory and pedagogy*. Routledge.
- Fosnot, C. T. (1996). *Constructivism: Theory, perspectives and practice*. Teachers College Press.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.

- Gallagher, K. (2007). *The theatre of urban: Youth and schooling in dangerous times*. University of Toronto Press.
- Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (2nd ed.). Basic Books.
- Giroux, H. A. (2001). *Theory and resistance in education*. Bergin & Garvey.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.
- Grenier, R. S. (2010). *Museums and civic engagement*. MuseumsEtc.
- Hart, R. (1992). *Children's participation: From tokenism to citizenship*. UNICEF.
- Heathcote, D., & Bolton, G. (1995). *Drama for learning: Dorothy Heathcote's mantle of the expert approach to education*. Heinemann.
- Heathcote, D., & Herbert, P. (1985). *A drama of learning*. Dorothy Heathcote Archive.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the museum*. Routledge.
- Holden, J. (2008). *Democratic culture*. Demos.
- Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museums and their visitors*. Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *The educational role of the museum* (2nd ed.). Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203937525>
- Hooper-Greenhill, E., & Moussouri, T. (2002). *Researching learning in museums and galleries*. University of Leicester.
- Illeris, H. (2009). *Contemporary theories of learning*. Routledge.
- Jackson, A. (2007). *Theatre, education and the making of meanings*. Manchester University Press.
- Jackson, A., & Kidd, J. (2011). *Performing heritage: Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester University Press.
- Jarvis, P. (1987). *Adult learning in the social context*. Croom Helm.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture*. MIT Press.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone* (5th ed.). Allyn & Bacon.

- Kao, S. M., & O'Neill, C. (1998). *Words into worlds: Learning a second language through process drama*. Ablex Publishing.
- Kelly, L. (2007). Visitors and learners: Adult museum visitors' learning identities. *Museum and the Web Conference Proceedings*.
- Kirshner, B. (2007). Youth activism as a context for learning and development. *American Behavioral Scientist*, 51(3), 367–379.
<https://doi.org/10.1177/0002764207306065>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Landy, R. J. (1986). *Drama therapy: Concepts and practices*. Charles C Thomas.
- Larson, R. (2000). Toward a psychology of positive youth development. *American Psychologist*, 55(1), 170–183. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.170>
- Marcia, J. E. (1980). Identity in adolescence. In J. Adelson (Ed.), *Handbook of adolescent psychology* (pp. 159–187). Wiley.
- Mason, R. (2006). *Museums, galleries and heritage: Sites of meaning-making and communication*. Routledge.
- Matarasso, F. (1997). *Use or ornament? The social impact of participation in the arts*. Comedia.
- McCarthy, K. F., Ondaatje, E. H., Zakaras, L., & Brooks, A. (2004). *Gifts of the muse*. RAND Corporation.
- McCaslin, N. (2006). *Creative drama in the classroom and beyond* (8th ed.). Pearson.
- Merriman, N. (2000). *Beyond the glass case: The past, the heritage and the public*. Leicester University Press.
- Mezirow, J. (1997). Transformative learning: Theory to practice. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 74, 5–12.
- Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning*. RoutledgeFalmer.
- Neelands, J. (2004). *Beginning drama 11–14*. David Fulton.
- Neelands, J., & Goode, T. (2015). *Structuring drama work*. Cambridge University Press.
- Nicholson, H. (2005). *Applied drama: The gift of theatre*. Palgrave Macmillan.
- O'Neill, C. (1995). *Drama worlds*. Heinemann.

- Paris, S. G. (2002). *Perspectives on object-centered learning in museums*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Parry, R. (2007). *Recoding the museum: Digital heritage and the technologies of change*. Routledge.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Piscitelli, B., & Anderson, D. (2001). Young children's perspectives of museum settings. *Museum Management and Curatorship*, 19(3), 269–282.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone*. Simon & Schuster.
- Reason, M. (2010). *The young audience: Exploring and enhancing children's experiences of theatre*. Trentham Books.
- Rennie, L. J., & McClafferty, T. P. (1996). Science centres and science learning. *Studies in Science Education*, 27(1), 53–98.
- Roberts, L. C. (1997). *From knowledge to narrative*. Smithsonian Institution Press.
- Rogers, C. (1969). *Freedom to learn*. Merrill.
- Russo, A., Watkins, J., Kelly, L., & Chan, S. (2008). Participatory communication with social media. *Curator: The Museum Journal*, 51(1), 21–31.
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185–211.
- Sandell, R. (2007). *Museums, prejudice and the reframing of difference*. Routledge.
- Sextou, P. (2022). Theatre in paediatrics: Can participatory performance mitigate educational, emotional and social consequences of missing out school during hospitalisation? *Research in Drama Education*, 27(1), 88–105. <https://doi.org/10.1080/13569783.2021.1940914>
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0. <https://www.participatorymuseum.org/>
- Simon, N. (2016). *The art of relevance*. Museum 2.0.
- Sinclair, R. (2004). Participation in practice. *Children & Society*, 18(2), 106–118.
- Slade, P. (1954). *Child drama*. University of London Press.
- Somers, J. (1994). *Drama in the curriculum*. Cassell.

- Steinberg, L. (2014). *Adolescence* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Talboys, G. K. (2011). *Museum educator's handbook* (3rd ed.). Ashgate.
- Tallon, L., & Walker, K. (Eds.). (2008). *Digital technologies and the museum experience: Handheld guides and other media*. AltaMira Press.
- Tam, P. C. (2020). Response to COVID-19: “Now I send you the rays of the sun”. *Research in Drama Education*, 25(4), 631–637.
- Tilden, F. (2007). *Interpreting our heritage* (4th ed.). University of North Carolina Press.
- Vergo, P. (1989). *The new museology*. Reaktion Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wagner, B. J. (1998). *Educational drama and language arts*. Heinemann.
- Way, B. (1967). *Development through drama*. Longman.
- Winston, J. (2003). *Drama, literacy and moral education*. David Fulton.
- Wright, P. R. (2006). Drama education and development of self. *Research in Drama Education*, 11(1), 43–56.
- Zeldin, S., Christens, B. D., & Powers, J. L. (2013). The psychology and practice of youth-adult partnership. *American Journal of Community Psychology*, 51(3–4), 385–397.

Παράρτημα

ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΜΕ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ / ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ

ΔΡΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΦΗΒΟΥΣ

Χρονική περίοδος: Μάιος 2024– Μάιος 2025

A/A	Μουσείο	Δράση / Πρόγραμμα	Ηλικιακή ομάδα	Ιστοσελίδα μουσείου	Σελίδα δράσης
1	Μουσείο Ακρόπολη ς	Εκπαιδευτικά προγράμματα για σχολικές ομάδες	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.theacropolismuseum.gr	https://www.theacropolismuseum.gr/ekpaideytika-programmata
2	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο	Εκπαιδευτικά προγράμματα και θεματικές ξεναγήσεις	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.namuseum.gr	https://www.namuseum.gr/education
3	Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	Εκπαιδευτικά προγράμματα και βιωματικά εργαστήρια	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.amth.gr	https://www.amth.gr/education
4	Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου	Εκπαιδευτικά προγράμματα και ξεναγήσεις	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://heraklionmuseum.gr	https://heraklionmuseum.gr/education
5	Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.patrasmuseum.gr	https://www.culture.gov.gr
6	Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
7	Αρχαιολογικό Μουσείο Ρόδου	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
8	Αρχαιολογικό Μουσείο Άργους	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr

A/A	Μουσείο	Δράση / Πρόγραμμα	Ηλικιακή ομάδα	Ιστοσελίδα μουσείου	Σελίδα δράσης
9	Αρχαιολογικό Μουσείο Χανίων	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
10	Αρχαιολογικό Μουσείο Μυκόνου	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
11	Αρχαιολογικό Μουσείο Θήρας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
12	Αρχαιολογικό Μουσείο Καβάλας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
13	Αρχαιολογικό Μουσείο Δράμας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
14	Αρχαιολογικό Μουσείο Σερρών	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
15	Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
16	Αρχαιολογικό Μουσείο Χαλκίδας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
17	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρίπολης	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
18	Αρχαιολογικό Μουσείο Αγρινίου	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
19	Αρχαιολογικό Μουσείο Πύργου	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr

A/A	Μουσείο	Δράση / Πρόγραμμα	Ηλικιακή ομάδα	Ιστοσελίδα μουσείου	Σελίδα δράσης
20	Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
21	Αρχαιολογικό Μουσείο Κοζάνης	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
22	Αρχαιολογικό Μουσείο Φλώρινας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
23	Αρχαιολογικό Μουσείο Ξάνθης	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
24	Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
25	Αρχαιολογικό Μουσείο Αλεξανδρούπολης	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
26	Αρχαιολογικό Μουσείο Καρδίτσας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
27	Αρχαιολογικό Μουσείο Τρικάλων	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://www.culture.gov.gr	https://www.culture.gov.gr
28	Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://archaeologicalmuseums.gr	https://archaeologicalmuseums.gr
29	Αρχαιολογικό Μουσείο Ιωαννίνων	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://archaeologicalmuseums.gr	https://efaiola.gr
30	Αρχαιολογικό Μουσείο	Εκπαιδευτικά προγράμματα	Γυμνάσιο – Λύκειο	https://vmoc.gr	https://www.museumofypouvolou.gr

A/A	Μουσείο	Δράση / Πρόγραμμα	Ηλικιακή ομάδα	Ιστοσελίδα μουσείου	Σελίδα δράσης
31	Μουσείο Βόλου Αρχαιολογ ικό Μουσείο Δελφών	Εκπαιδευτικά προγράμματα –	Γυμνάσιο Λύκειο	https://delphi.culture.gr	https://delphi.culture.gr/drastiriotites
32	Αρχαιολογ ικό Μουσείο Ολυμπίας	Εκπαιδευτικά προγράμματα –	Γυμνάσιο Λύκειο	https://ancientolympiamuseum.com	https://ilia-olympia.org
33	Αρχαιολογ ικό Μουσείο Μεσσηνίας (Καλαμάτ ας)	Εκπαιδευτικά προγράμματα –	Γυμνάσιο Λύκειο	https://archaeologicalmuseums.gr	https://librarykalamata.gr/events
34	Αρχαιολογ ικό Μουσείο Σπάρτης	Εκπαιδευτικά προγράμματα –	Γυμνάσιο Λύκειο	https://archaeologicalmuseums.gr	https://www.culture.gov.gr
35	Αρχαιολογ ικό Μουσείο Ναυπλίου	Εκπαιδευτικά προγράμματα –	Γυμνάσιο Λύκειο	https://www.argolisculture.gr	https://www.argolisculture.gr/el/ekpaideytika-programmata

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.