**Φιλοσοφία – Σκοπιμότητα του προγράμματος**

Τα **μουσεία** είναι **μη κερδοσκοπικοί οργανισμοί, ανοιχτοί στο κοινό**, που εργάζονται για την ανάπτυξη της κοινωνίας (ICOM, 2007). Ως τέτοιοι οργανισμοί ενέχουν τα **στοιχεία της εξερεύνησης, της έρευνας, της παρατήρησης, της κριτικής σκέψης και του διαλόγου** (Hein, 2006). Στις συλλογές των μουσείων υπάρχουν αντικείμενα- ενθυμήματα του ανθρώπινου πολιτισμού, τα οποία βοηθούν τα άτομα να δημιουργήσουν νοήματα και να σχηματίσουν ταυτότητα και αντίληψη του κόσμου (Μπούνια, 2015). Ο **ρόλος** τους, επομένως, είναι **περισσότερο εκπαιδευτικός παρά πληροφοριακός** και ο **χώρος** των μουσείων- πραγματικός ή εικονικός- αποτελεί **εκπαιδευτικό περιβάλλον**. Υπό αυτή την έννοια η παιδαγωγική, η οποία εφαρμόζεται στον χώρο του μουσείου, ορίζεται ως **μουσειακή εκπαίδευση** (Νάκου, 2001). Μπορεί να συμβαίνει είτε εντός είτε εκτός του χώρου ενός μουσείου (μέσα και από το Μουσείο), εμπεριέχει στοιχεία **των πέντε λειτουργιών των Μουσείων (Συλλογή, Συντήρηση, Έρευνα, Έκθεση και Ερμηνεία),** προσφέρεται για ατομική ή ομαδική δουλειά, παρέχει πρόσβαση σε ποικίλα υλικά και, λαμβάνοντας υπόψη τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης, συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων των παιδιών όπως είναι η επίλυση προβλημάτων και η δημιουργία έργων σε διαφορετικούς πολιτιστικούς χώρους (Βεργέτη & Χριστοπούλου, 2020, Χατζηπιερή, 2017). Χαρακτηρίζεται ως μία μετασχηματική εμπειρία, κατά την οποία ο/η επισκέπτης/τρια αναπτύσσει νέες στάσεις, ενδιαφέροντα, αξίες ή στάσεις ζωής και υποστηρίζεται από τα ερμηνευτικά μέσα, τα πολυαισθητηριακά εκθέματα και τα διαδραστικά πολυμέσα (Lord, 2007).

Αντιπαραβάλλοντας τη **Μουσειακή Εκπαίδευση** με την **Εκπαίδευση που είναι προσανατολισμένη στις Δεξιότητες** και με την **Εκπαίδευση για την Αειφορία** παρατηρείται ότι **και οι τρεις τύποι** εκπαίδευσης **συντελούνται, σε ένα ευρύ φάσμα πλαισίων**, **στοχεύουν** στην **καλλιέργεια δεξιοτήτων** απαραίτητων σε μαθητές/τριες όσον αφορά στην προσωπική τους ολοκλήρωση και ανάπτυξη, στην κοινωνική τους ένταξη και στην ενεργή συμμετοχή τους, ως πολιτών, στην κοινωνία (Σμυρναίου, 2021) αλλά και στην **καλλιέργεια αξιών** όπως είναι η αλληλεγγύη, η ισότητα, η οικολογική και πολιτισμική βιωσιµότητα (Χριστοπούλου κ.ά., 2008). Η **σύνδεση εννοιών και στοιχείων** όπως είναι τα είδη και οι λειτουργίες των μουσείων, οι διαστάσεις της Αειφόρου Ανάπτυξης, η αξιοποίηση των σταδίων επίσκεψης σε ένα μουσείο (πριν, κατά και μετά την επίσκεψη) και η επεξεργασία των ανάλογων ενοτήτων/ κεφαλαίων των προγραμμάτων σπουδών (Π.Σ.) **εμπλουτίζουν το περιεχόμενο των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών** και συντελούν στην απόκτηση γνώσεων, δεξιοτήτων και αξιών από τους/τις μαθητές/τριες.

**Σκοπός** του συγκεκριμένου προγράμματος είναι η **εξοικείωση των μαθητών/τριών της Γ΄ τάξης** του Δημοτικού Σχολείου, **με τα μουσεία**, η **κατανόηση** της μεγάλης **παιδευτικής τους αξίας,** εστιασμένης στο **περιεχόμενο και στους στόχους της Αειφόρου Ανάπτυξης, όπως αυτοί αποτυπώνονται στα Προγράμματα Σπουδών (Π.Σ.) της Γ΄ Δημοτικού και η καλλιέργεια δεξιοτήτων μάθησης, ζωής και νου μέσα από έναν συμμετοχικό διαθεματικό, διεπιστημονικό και ερευνητικό τρόπο μάθησης.**

**Πληροφορίες Υλοποίησης του Προγράμματος**

Το πρόγραμμα **απευθύνεται** στη **Γ΄ τάξη του Δημοτικού Σχολείου**, με δυνατότητα εφαρμογής, όσον αφορά στη φιλοσοφία του και με τις αναγκαίες τροποποιήσεις, σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης.

Περιλαμβάνει επτά (**7) εργαστήρια δεξιοτήτων δίωρης διάρκειας το καθένα**, τα οποία συνδέονται με τα **Π.Σ.** της Γ΄ δημοτικού **(Γλώσσα, Ιστορία και Μελέτη του Περιβάλλοντος)** και καλό είναι να γίνονται σε **συνεχόμενο δίωρο**. Προτείνονται συγκεκριμένες Ενότητες/ Κεφάλαια των Π.Σ. για αξιοποίηση από τον/την εκπαιδευτικό **(Παράρτημα 1).** Στα εργαστήρια αναφέρονται και **εναλλακτικές προτάσεις διεπιστημονικής υλοποίησης**, σε *συνεργασία με τους/τις εκπαιδευτικούς ειδικοτήτων του σχολείου* (οπότε κάποια εργαστήρια, αν κρίνουν οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επεκταθούν χρονικά).

Οι **στοχευόμενες δεξιότητες του προγράμματος** είναι οι: δεξιότητες 21ου αιώνα (4cs) (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα), ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον- Ψηφιακή Δημιουργικότητα), Παραγωγική μάθηση μέσω των τεχνών και της δημιουργικότητας, δεξιότητες ζωής (Κοινωνικές Δεξιότητες, Ενσυναίσθηση, Πολιτειότητα, Υπευθυνότητα), δεξιότητες του νου (Μελέτη περιπτώσεων και Επίλυση προβλημάτων).

Οι **τρεις πυλώνες της Αειφόρου Ανάπτυξης** είναι το **Φυσικό Περιβάλλον, η Κοινωνία και η Οικονομική Ζωή.** Οι στόχοι της Αειφόρου Ανάπτυξης που προσεγγίζονται μέσω των εργαστηρίων είναι: καλή υγεία και ευημερία, ποιοτική εκπαίδευση, αξιοπρεπής εργασία και οικονομική ανάπτυξη, λιγότερες ανισότητες, βιώσιμες πόλεις και κοινότητες.

Στο πλαίσιο ενός **ευρύτερου σχεδίου εργασίας (project)** αξιοποιούνται **ομαδοσυνεργατικές** και **βιωματικές μεθοδολογικές στρατηγικές**, οι οποίες περιγράφονται συνοπτικά **(Παράρτημα 2).** Η ομάδα της τάξης δύναται να αριθμεί **έως 25 μαθητές/τριες** και προτείνεται, στο πλαίσιο του εφικτού, η **διαμόρφωση της αίθουσας** έτσι ώστε να επιτρέπεται η **συνεργασία** των μαθητών/τριών (ομάδες, κύκλος συζήτησης, αβίαστη μετακίνηση). Επειδή **το πρόγραμμα στηρίζεται σημαντικά στη δυνατότητα προβολής και χρήσης ψηφιακών μέσων,** προτείνεται, αν δεν υπάρχει ο κατάλληλος εξοπλισμός στην αίθουσα, να αξιοποιηθεί το εργαστήριο πληροφορικής ή όποιος άλλος χώρος διατίθεται από το σχολείο.

Οι **δραστηριότητες των μαθητών/τριών**, ανάλογα με το είδος τους, μπορούν να **αξιοποιηθούν** με τη μορφή **ταμπλό στην τάξη**, στο **portfolio** των μαθητών/τριών ή/και με **ψηφιακή αποτύπωση**. Τα υλικά που θα χρειαστούν κατά την υλοποίηση των εργαστηρίων είναι: χαρτί του μέτρου, χρωματιστά κανσόν, κόλλες Α4 και Α3, μαρκαδόροι, φύλλα ντοσιέ, χαρτοταινία, post it.

**Εκπαιδευτικό Υλικό:** Οι **προτάσεις** που γίνονται ανά εργαστήριο είναι **ενδεικτικές**. Το **πρόγραμμα** είναι **ανοιχτό**, με σκοπό να μπορεί να προσαρμόζεται (α) στους εκάστοτε στόχους που τίθενται από τον/την εκπαιδευτικό, (β) στις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών/τριών και (γ) στις τοπικές και άλλες δυνατότητες του κάθε σχολείου και της εκπαιδευτικής συγκυρίας. **Ιδέες μπορούν να αντληθούν από τις ιστοσελίδες των Μουσείων και το προτεινόμενο εποπτικό υλικό (Εργαστήριο 1\_Εποπτικό Υλικό- Σύνδεσμοι)**

**Τρόποι υλοποίησης της Μουσειακής Εκπαίδευσης**: (α) Επιτόπια ξενάγηση, (β) Συμμετοχή σε εκπαιδευτικά προγράμματα, (γ) Δανεισμός μουσειοσκευών, (δ) Επίσκεψη μουσειοπαιδαγωγών στην τάξη- εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Μουσείου στο σχολείο, και (ε) Ψηφιακή προσέγγιση (εικονικές περιηγήσεις, video, παρουσιάσεις, Φύλλα εργασίας, on line παιχνίδια κλπ.). **Σημαντικό!!! Έγκαιρος προγραμματισμός, κυρίως για τις δια ζώσης δραστηριότητες.**

**Κατά τη διάρκεια** και **με την ολοκλήρωση του προγράμματος**– εργαστήρι 7, κάνοντας χρήση τεχνικών, κυρίως, **περιγραφικής αξιολόγησης** αξιολογείται **ο/η αντίκτυπος/ αποδοχή του προγράμματος** στους/στις μαθητές/τριες, ο **βαθμός επίτευξης της καλλιέργειας των στοχευόμενων δεξιοτήτων** και η **ατομική** τους **ανταπόκριση**.

**Επισημαίνεται ότι** το **εποπτικό** ή όποιο άλλο **υλικό προτείνεται** κατά την υλοποίηση των εργαστηρίων είναι **ενδεικτικό** και **ο/η εκπαιδευτικός** μπορεί, ανά πάσα στιγμή, **να το αντικαταστήσει** με άλλο που να συνάδει, όμως, με τη λογική και τη φιλοσοφία του προγράμματος!

**Παράρτημα 1.**

**Σύνδεση Π.Σ. με το Πρόγραμμα Δεξιοτήτων «Μουσεία και Αειφόρος Ανάπτυξη»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Εργαστήρι** | **Π.Σ.** | **Ενότητα/Κεφάλαιο/Τίτλος** |
| **1**  **2** | **Μελέτη του Περιβάλλοντος**  **Ιστορία** | Ε7. Κ1. Ο πολιτισμός των αρχαίων Ελλήνων.  Κ4. Ο πολιτισμός σε κάθε βήμα.  Κυκλαδικός Πολιτισμός, Μινωικός Πολιτισμός, Μυκηναϊκός Πολιτισμός |
| **3** | **Γλώσσα** | Ε3. Στη Γη και στη θάλασσα |
| **4** | **Μελέτη του Περιβάλλοντος** | Ε3. Κ3. Κυκλοφορώ με ασφάλεια |
| **5** | **Μελέτη του Περιβάλλοντος** | Ε4. Κ1. Φυτά του τόπου μας (α) |
| **6** | **Μελέτη του Περιβάλλοντος** | Ε2. Ο τόπος μας  Ε8. Κ1. Επικοινωνούμε και ενημερωνόμαστε |
| **7** | **Μελέτη του Περιβάλλοντος** | Ε8. Κ5. Το διαδίκτυο, ένας πολύπλοκος κόσμος! – Οι εφημερίδες και τα περιοδικά μας ενημερώνουν |

**Παράρτημα 2**

**Μεθοδολογικές Στρατηγικές**

**Παιχνίδι γνωριμίας - Χωρισμός σε ομάδες:** Υπάρχουν πολλές τεχνικές εκτός από τις προτεινόμενες, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί, αν το επιθυμεί, σε κάθε εργαστήριο να επιλέγει και διαφορετική τεχνική χωρισμού σε ομάδες.

**Θέσπιση Κανόνων Συνεργασίας:** Οι κανόνες είναι πάντα καταφατικοί, όχι αρνητικοί και σε περίπτωση που έχουν ήδη δουλευτεί στην τάξη αρκεί μόνο μια υπενθύμιση και όχι ολόκληρη δραστηριότητα (για αυτό αναφέρεται ως επαναπλαισίωση).

**Ταμπλό:** Μπορούν να αποτυπωθούν σε χαρτί του μέτρου ή κανσόν και με διάφορες μορφές: κολλάζ λόγων και εικόνων, αραχνογράμματα με τη βασική έννοια στη μέση ή στην κορυφή, ζωγραφική κλπ.

**Ιδεοθύελλα (brainstorming):** Οι μαθητές/τριες καλούνται να πουν τις ιδέες τους για κάποιο θέμα. Ο/Η εκπαιδευτικός τις καταγράφει στον πίνακα, χωρίς να σχολιάζει, να ερμηνεύει ή να παραφράζει. Στη συνέχεια προκαλεί τον διάλογο με στόχο να γίνει ένα πρώτο ξεκαθάρισμα της «θύελλας των ιδεών». Όλες οι ιδέες συζητούνται, εντοπίζονται ομοιότητες και αντιθέσεις. Επικρατούν οι ιδέες που είναι πλειοψηφικά πιο ισχυρές. Σε μια άλλη εκδοχή, ο/η εκπαιδευτικός γράφει στον πίνακα μια λέξη- κλειδί και σημειώνει γύρω της κάθε άλλη λέξη που οι μαθητές/τριες θεωρούν σχετική. Η τάξη αποφασίζει ποιες από αυτές είναι οι σημαντικότερες για την εργασία τους.

**Επίλυση Προβλήματος:** Ένα πρόβλημα/ απόφαση δεν προσεγγίζεται με μια έτοιμη απάντηση από τον/την εκπαιδευτικό αλλά είναι σημαντικό οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν τι πρέπει να κάνουν, για ποιο λόγο και με ποιες κατάλληλες πράξεις θα οδηγηθούν στη λύση του προβλήματος. Στάδια: Παρουσίαση του προβλήματος, Σχεδιασμός Στρατηγικής για την Επίλυση, Συλλογή και Οργάνωση Πληροφοριών, Εύρεση λύσης- απάντησης, Παρακολούθηση και ‘Ελεγχος, Αξιολόγηση.

**Παγκόσμιες Ημέρες:** Ευρωπαϊκές Ημέρες Πολιτιστικής Κληρονομιάς (**τελευταίο ΠΣΚ Σεπτεμβρίου**), **18 Μαΐου**, Διεθνής Ημέρα Μουσείων, **21 Μαΐου**, Παγκόσμια Ημέρα Πολιτιστικής Ποικιλομορφίας για την Ανάπτυξη και τον Διάλογο, **5 Ιουνίου**,Παγκόσμια Ημέρα Περιβάλλοντος,