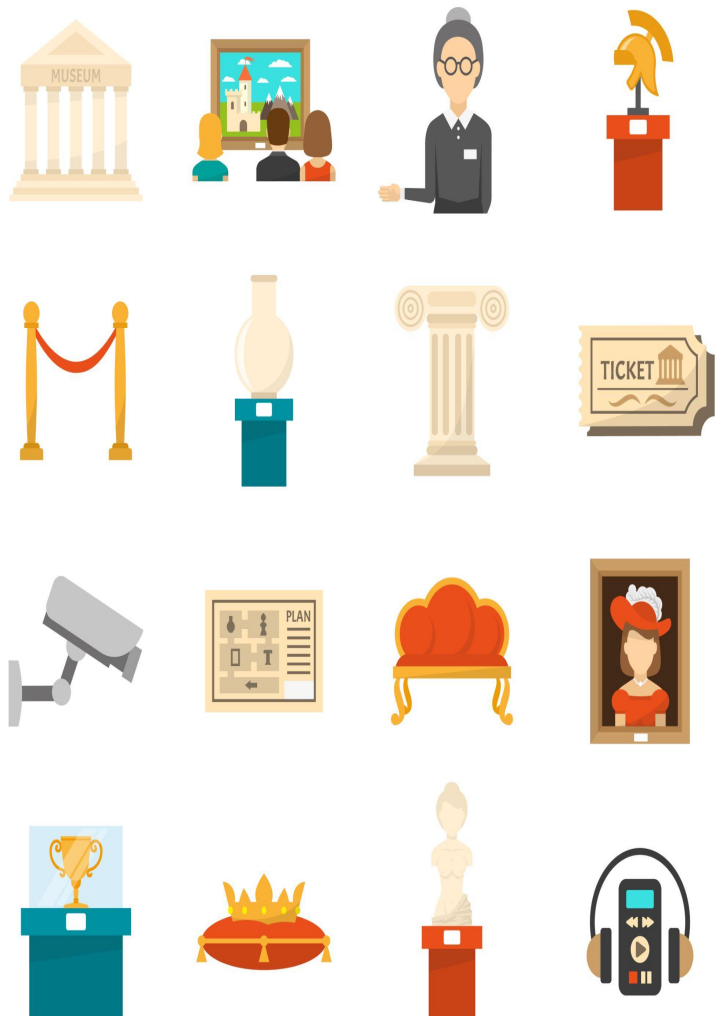




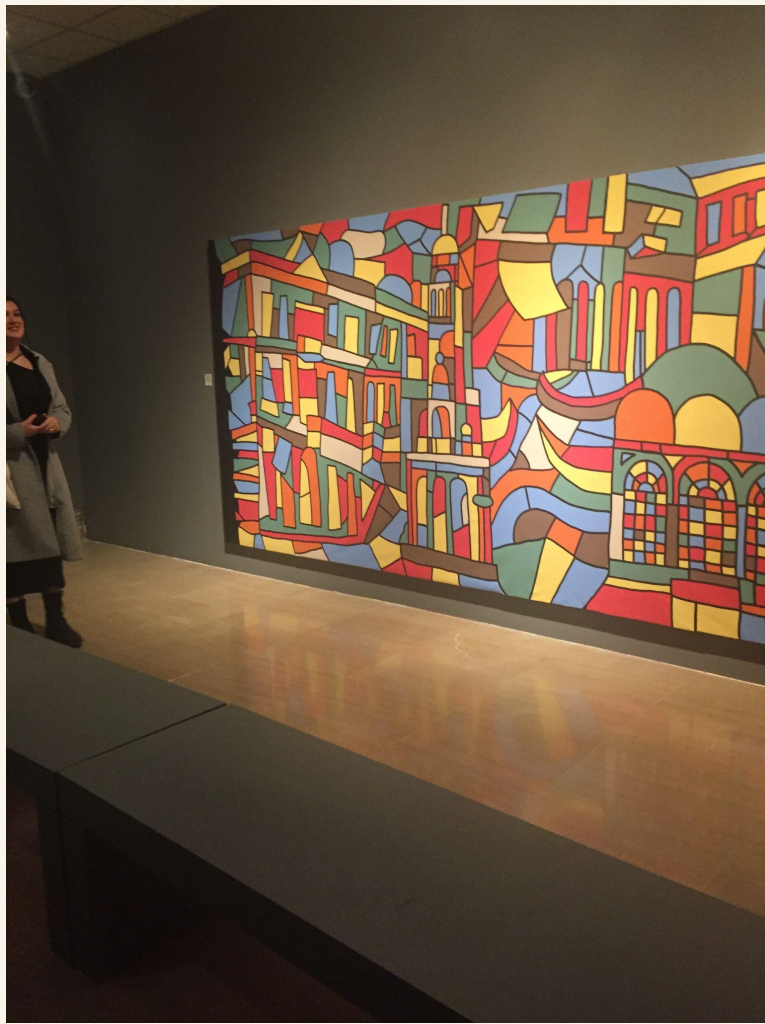
Μουσεία ως Χώροι Διά Βίου Μάθησης

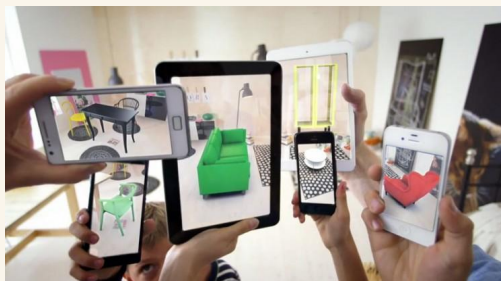
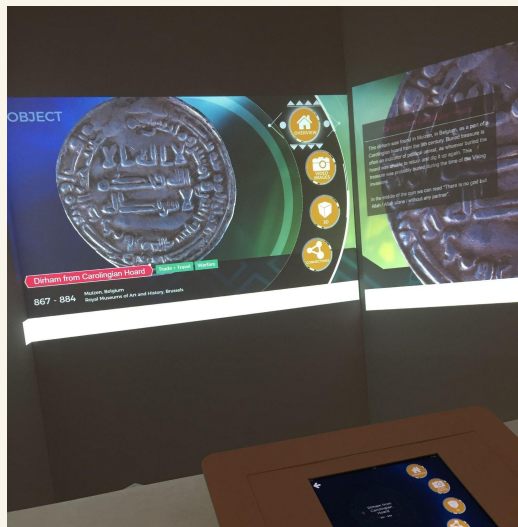
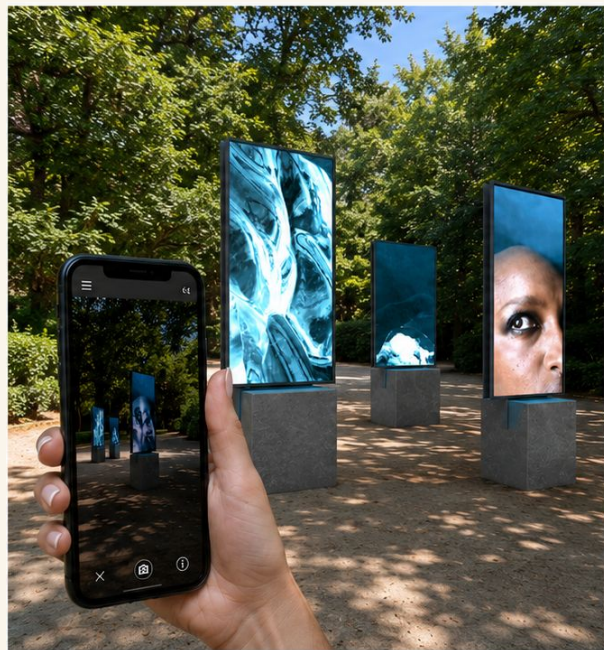
Ψηφιακές Τεχνολογίες και Εκπαίδευση
Ενηλίκων

4ο Διεθνές Επιστημονικό Συνέδριο
ΟΠΑ και ΙΝΟΕΚ | Αθήνα,
Σεπτέμβριος 2026



Δρ. Σοφία Μπακογιάννη
Αρχαιολόγος- Ιστορικός Τέχνης
Δ/ση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς, ΥΠΠΟ
sophia.bakogianni@gmail.com
<https://sophiabakogianni.net/>







Ψηφιακές Τεχνολογίες στη Μουσειακή Εμπειρία

Πρόσβαση

Επέκταση πέρα από τον φυσικό χώρο της έκθεσης

Εξερεύνηση

Τρισδιάστατα αντικείμενα, εικονικά περιβάλλοντα

Ερμηνεία

Επιλογή πληροφοριών ανάλογα με τα
ενδιαφέροντα

Συμμετοχή

Χρήση εφαρμογών πριν και μετά την επίσκεψη

Πώς, όμως, αξιολογούνται αυτές οι δυνατότητες;

Τι μετράμε όταν αξιολογούμε;



Συνήθεις δείκτες

- Ευχρηστία
- Ικανοποίηση
- Χρόνος παραμονής
- Αριθμός αλληλεπιδράσεων



Τι μένει εκτός

- Μάθηση
- Κριτικός στοχασμός
- Προσωπική νοηματοδότηση
- Εξέλιξη της εμπειρίας στον χρόνο

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Με ποιους τρόπους μπορούν οι ψηφιακές τεχνολογίες να υποστηρίξουν τη βιωματική μάθηση, την προσωπική νοηματοδότηση, τον κριτικό στοχασμό και την ευεξία των ενήλικων επισκεπτών;

1

Κριτική επισκόπηση

2

Εννοιολογικό πλαίσιο

3

Τρία παραδείγματα

4

Αρχές σχεδιασμού
και αξιολόγησης

Το Μουσείο ως Χώρος Διά Βίου Μάθησης



Προσωπικό πλαίσιο

Γνώσεις, αναμνήσεις και
επιδιώξεις του επισκέπτη

Κοινωνικό πλαίσιο

Σχέσεις και συνομιλίες με
άλλους ανθρώπους

Φυσικό πλαίσιο

Χώρος, αντικείμενα και μέσα ερμηνείας

Συμφραστικό Μοντέλο Μάθησης: η μουσειακή μάθηση δεν προσεγγίζεται ως γραμμική διαδικασία μεταφοράς γνώσης, αλλά ως δυναμική και βαθιά προσωπική διεργασία νοηματοδότησης, η οποία αρχίζει πριν από την επίσκεψη και μπορεί να συνεχίζεται μετά από αυτήν (Falk & Dierking, 2000).

Οι Ενήλικες Επισκέπτες



Οι ενήλικες δεν αποτελούν ένα ενιαίο σύνολο. Διαφέρουν ως προς:

- Ηλικία, γνώσεις και κίνητρα
- Ψηφιακές δεξιότητες
- Συνθήκες πρόσβασης
- Προτίμηση αυτόνομης εξερεύνησης ή συζήτησης

Ο σχεδιασμός για ενήλικες αφορά τόσο στο **τι** παρουσιάζεται όσο και στο **πώς** μπορούν να συμμετέχουν.

Στην έρευνα της Sachatello-Sawyer το 1995, με 110 στελέχη μουσειακής εκπαίδευσης στις Ηνωμένες Πολιτείες, το 94% δήλωσε ότι το μουσείο του προσέφερε κάποιο πρόγραμμα για ενήλικες. Κατά μέσο όρο, όμως, μόνο το 27% των προγραμμάτων σχεδιαζόταν για ενήλικες, έναντι 49% για παιδιά και 24% για οικογένειες (Sachatello-Sawyer et al., 2002).

Τι μένει μετά την επίσκεψη;



Εξασθενούν

- Ονομασίες αντικειμένων
- Χρονολογίες

Διατηρούνται

- Επεισόδια της επίσκεψης
- Συναισθηματικές εμπειρίες
- Ερμηνείες και αξιολογικές κρίσεις

Θεωρητικό πλαίσιο



Ανδραγωγική

Αυτονομία, εμπειρία
ως πόρος, εσωτερικά
κίνητρα

*Knowles, 1980; Knowles et al.,
2015*



Βιωματική μάθηση

Εμπειρία, στοχασμός,
ενοιολόγηση,
πειραματισμός

Dewey, 1938; Kolb, 1984



Μετασχηματίζουσα μάθηση

Πλαίσια αναφοράς,
αποπροσανατολιστικό
δίλημμα, κριτικός
στοχασμός

Mezirow, 1991, 2000



Ευεξία

Διάσταση και πιθανή
έκβαση της εμπειρίας,
όχι θεωρία μάθησης

Chatterjee & Noble, 2013

Το ερευνητικό κενό

7%

των 51 μελετών για εικονική και
επαυξημένη πραγματικότητα στη
μουσειακή μάθηση εστίαζε σε ενήλικες
εκτός φοιτητών

Zhou et al., 2022

Li et al., 2024

Λίγες διαχρονικές μελέτες για τη μάθηση, τις στάσεις και τις συμπεριφορές

Song & Evans, 2024

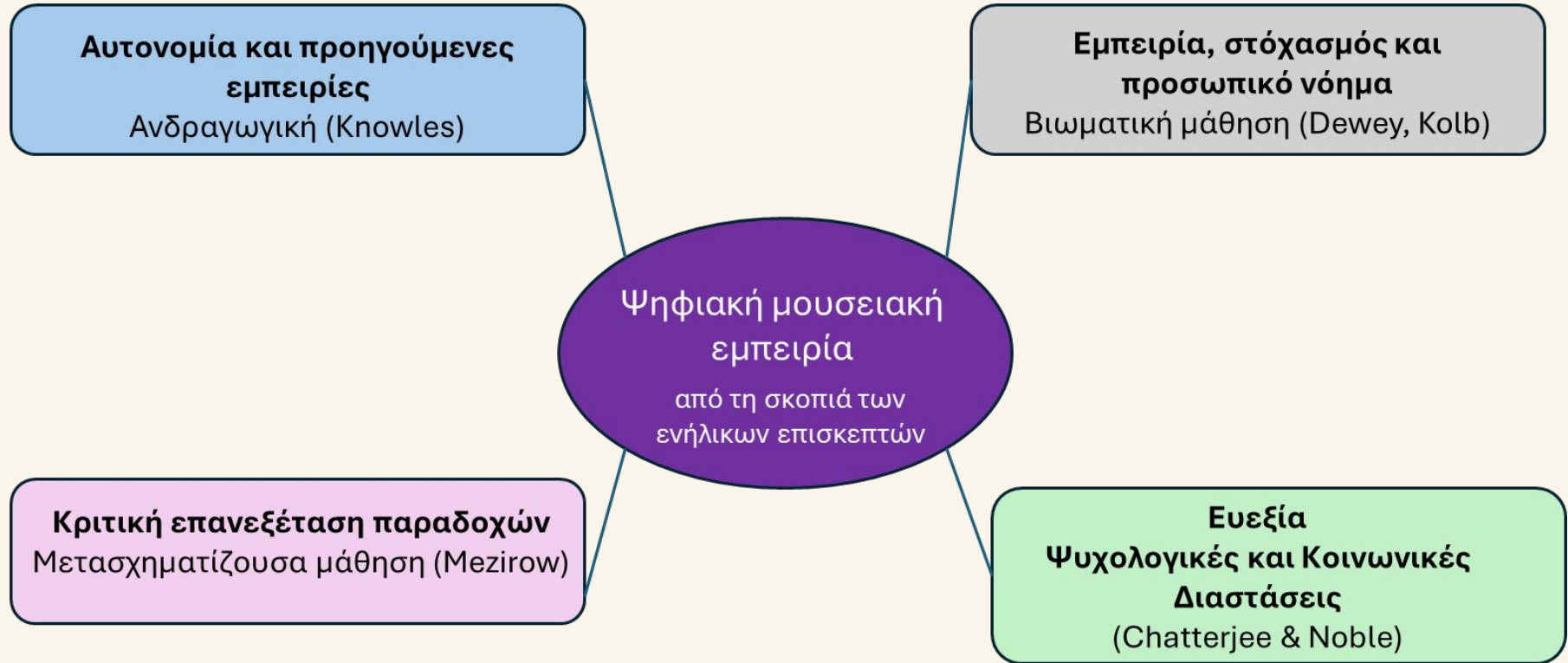
22 επαγγελματίες, χωρίς έρευνα με επισκέπτες

Luck & Sayer, 2024

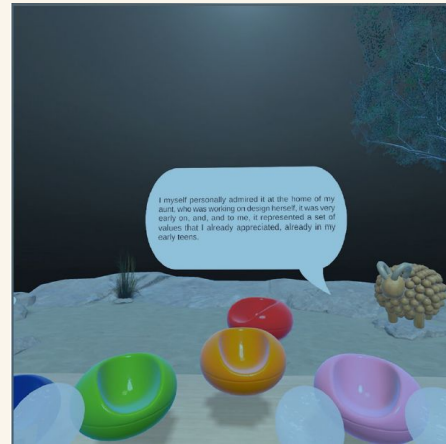
34 ενήλικες, άμεσες μετρήσεις ευεξίας, χωρίς μεταγενέστερη μέτρηση

Η ηλικία λειτουργεί ως δημογραφικό χαρακτηριστικό, όχι ως αφετηρία για τη μάθηση των ενηλίκων.

Εννοιολογικό Πλαίσιο



Pop-up VR Museum, Design Museum Ελσίνκι



<https://player.vimeo.com/video/861555800>

Pop-up VR Museum: Τι Δείχνουν τα Δεδομένα

Θετικά

Μεγαλύτεροι σε ηλικία χρήστες αφιέρωναν περισσότερο χρόνο στις προσωπικές ιστορίες. Αντικείμενα και αφηγήσεις συνδέθηκαν με δικές τους αναμνήσεις. Ενεργός ρόλος στην ερμηνεία.

Δυσκολίες

Αρκετοί χρήστες χρειάστηκαν υποστήριξη διαμεσολαβητών. Δυσφορία από τη συσκευή, δυσκολία ανάγνωσης. Άγνωστο αν τα αποτελέσματα διατηρήθηκαν σε βάθος χρόνου.

Η προσβασιμότητα και η ανθρώπινη υποστήριξη αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της μαθησιακής εμπειρίας.
(Díaz-Kommonen et al., 2024; Vishwanath, 2023)

Dimensions in Testimony, USC Shoah Foundation



<https://www.youtube.com/watch?v=D9tZnC4NGNg&t=1147s>

Pinkus: 7:06 - 9:55

Eva & Aaron: 18:20 - 19:05



Dimensions in Testimony



Διαδραστική εφαρμογή είτε σε επίπεδη οθόνη είτε σε κατάλληλα διαμορφωμένη αίθουσα (auditorium)

<https://vimeo.com/1170745626>



Συμβατική κινηματογραφική προβολή με μαρτυρίες επιζώντων

Dimensions in Testimony: Ευρήματα και Όρια

Διαδραστική εφαρμογή

Υψηλότερη αυτοαξιολόγηση
μάθησης και ικανοποίησης από
τους επισκέπτες

Κινηματογραφημένες μαρτυρίες

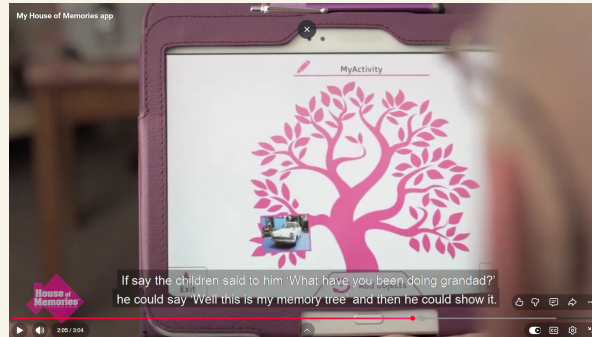
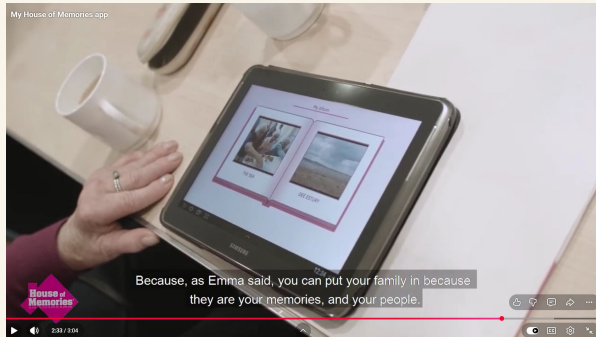
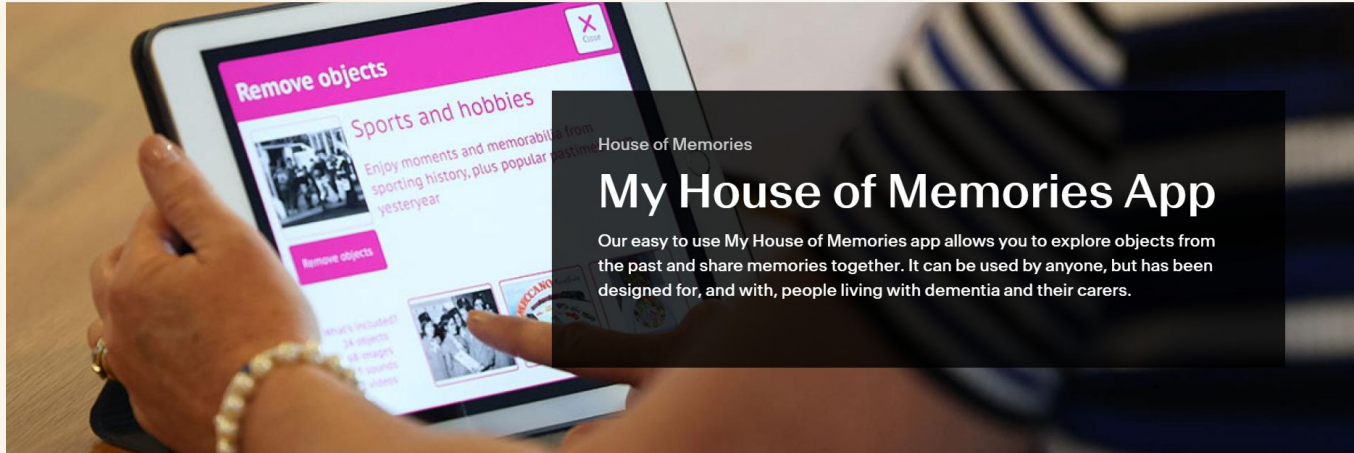
Εντονότερες αντιδράσεις λύπης,
θυμού, φόβου και σοκ

Ενσυναίσθηση

Δεν διαπιστώθηκε σαφής διαφορά
μεταξύ των δύο μορφών

Οι απαντήσεις αμέσως μετά την επίσκεψη δεν δείχνουν αν άλλαξαν οι παραδοχές ή η συμπεριφορά αργότερα (Browning et al., 2025).

My House of Memories - National Museums Liverpool



<https://www.youtube.com/watch?v=RzFgVYuRets>

Αρχές σχεδιασμού και αξιολόγησης



Σχεδιασμός

- Αφετηρία οι ανάγκες, τα κίνητρα και η ψηφιακή εξοικείωση των ενηλίκων
- Συμμετοχή ενηλίκων στον σχεδιασμό και στη δοκιμή
- Προσβασιμότητα και τεχνική υποστήριξη
- Ουσιαστικές επιλογές και διαδραστικότητα που ενθαρρύνει την ερμηνεία
- Ένταξη σε εκπαιδευτική δράση με ανθρώπινη διαμεσολάβηση



Αξιολόγηση

- Ευχρηστία: αναγκαία, όχι επαρκής
- Επιλογές, σύνδεση με εμπειρίες, διαφορετικές οπτικές
- Συνδυασμός ποσοτικών και ποιοτικών μεθόδων
- Επαναληπτικές έρευνες σε μεταγενέστερο χρόνο

Συμπεράσματα

1

Η αξία δεν καθορίζεται από την τεχνολογία, αλλά από τον σχεδιασμό, το περιεχόμενο, το κοινωνικό πλαίσιο και τη συμμετοχή.

2

Οι δυνατότητες δεν αποδεικνύουν μάθηση, μετασχηματισμό ή ευεξία. Χρειάζεται εμπειρική διερεύνηση.

3

Οι ενήλικες ως διακριτή αλλά ετερογενής ομάδα επισκεπτών.

Περιορισμοί

- Κριτική επισκόπηση, όχι συστηματική ανασκόπηση ή πρωτογενής έρευνα
- Ερμηνευτική σύνδεση παραδειγμάτων και θεωριών
- Πλαίσιο χωρίς εμπειρικό έλεγχο ακόμη

Σας ευχαριστώ πολύ για την προσοχή σας!

Δρ. Σοφία Μπακογιάννη

sophia.bakogianni@gmail.com

Βιβλιογραφία

Browning, M. H. E. M., et al. (2025). *Holocaust Studies*, 31(4), 580–607.

Chatterjee, H. J., & Noble, G. (2013). *Museums, health and well-being*. Ashgate.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.

Díaz-Kommonen, L., et al. (2024). *Collections*, 20(1), 77–95.

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (1992). *The museum experience*. Whalesback Books.

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums*. AltaMira Press.

Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy* (Rev. ed.). Cambridge Books.

Knowles, M. S., Holton, E. F., III, & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner* (8th ed.). Routledge.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning*. Prentice Hall.

Li, J., et al. (2024). *Computers in Human Behavior*, 161, 108407.

Luck, A., & Sayer, F. (2024). *Heritage & Society*, 17(2), 169–190.

Mezirow, J. (1991). *Transformative dimensions of adult learning*. Jossey-Bass.

Mezirow, J., & Associates. (2000). *Learning as transformation: Critical perspectives on a theory in progress*. Jossey-Bass.

Motalebi, P., et al. (2024). *House of Memories Cymru*. National Museums Liverpool.

Sachatello-Sawyer, B., et al. (2002). *Adult museum programs*. AltaMira Press.

Song, Z., & Evans, L. (2024). *Frontiers in Virtual Reality*, 5, 1396280.

Vishwanath, G. (2023). *IMX '23*, 150–156. ACM.

Zhang, X., & Zhang, C. (2026). *Tourism Management*, 115, 105391.

Zhou, Y., Chen, J., & Wang, M. (2022). *Educational Research Review*, 36, 100454.

Η παρουσίαση δημιουργήθηκε εν μέρει με τη χρήση του Gamma και του Claude. Οι φωτογραφίες των διαφανειών 2 και 3 είναι της ομιλήτριας και προέρχονται από το Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο. Η φωτογραφία της διαφάνειας 8 προέρχεται από τη σελίδα Facebook του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου. Οι εικόνες των διαφανειών 13, 15–16 και 18 είναι στιγμιότυπα από τις αντίστοιχες ψηφιακές εφαρμογές.