



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών

———— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 ————

Σχολή Θετικών Επιστημών
Τμήμα Ιστορίας και Φιλοσοφίας της Επιστήμης

Πτυχιακή Εργασία

Μια νύχτα στο Μουσείο

Οι νυχτερινές δράσεις στα Μουσεία:

Η περίπτωση του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου της Αθήνας

Βασιλική- Χαραλαμπία Παππά

A.M. 9986201600089

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Αναστασία Δοξανάκη

Αθήνα, Σεπτέμβριος 2020

“Real museums are places where

Time

is transformed into

Space”

-Orhan Pamuk

“I love that wherever you are in the world

You can feel at home

In a museum”

-L. C.

Περίληψη

Τα τελευταία μόλις χρόνια, έχουν αρχίσει οι νυχτερινές δράσεις να καταλαμβάνουν τη θέση τους στο πρόγραμμα δράσεων των μουσείων, σε μια προσπάθεια προσέλκυσης νέου κοινού, αλλά και δυναμικής ένταξής τους στη βιομηχανία προγραμμάτων ελεύθερου χρόνου. Η παρούσα πτυχιακή εργασία, αποτελεί προσπάθεια διερεύνησης της σημασίας υλοποίησης τέτοιων δράσεων, των τρόπων με τους οποίους αυτές υλοποιούνται, αλλά και της απήχησης που έχουν στο κοινό. Η εργασία αναπτύσσεται σε δύο μέρη, το θεωρητικό και το ερευνητικό. Στο θεωρητικό μέρος, αναφορά γίνεται στον εκπαιδευτικό ρόλο του μουσείου, στα εκπαιδευτικά προγράμματά του και στο κοινό του. Εκεί εκκινεί και η πραγμάτευση του βασικού θέματος αυτής της εργασίας, των νυχτερινών δράσεων των μουσείων σε θεωρητικό πλαίσιο και με την αναφορά παραδειγμάτων αντίστοιχων μουσειακών δράσεων. Στη συνέχεια, στο ερευνητικό μέρος, παρατίθενται τα δεδομένα που συλλέχθηκαν μέσω της μεθόδου της παρατήρησης, αλλά και της ποσοτικής έρευνας που διενεργήθηκε μέσω ερωτηματολογίων για τις δράσεις του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου- Sleepover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο», Sleepover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» και «Teddy's Night». Επιπλέον, για την διερεύνηση των δράσεων, αντλήθηκαν ποιοτικά δεδομένα μέσω συνέντευξης με την ομάδα διοργάνωσης των προαναφερθεισών δράσεων.

Περιεχόμενα

Περίληψη	3
Πίνακας Εικόνων	7
Πίνακας Γραφημάτων	10
Ευχαριστίες	12
Εισαγωγή	13
Κεφάλαιο 1: Οι νυχτερινές εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων	15
1.1. Ορισμός Μουσείου.....	15
1.2. Ο εκπαιδευτικός ρόλος του μουσείου	16
1.3. Εκπαιδευτικά προγράμματα	17
1.4. Κοινό	21
1.5. Νυχτερινές Δράσεις.....	23
1.5.1. Για ενήλικες	28
1.5.1.1. Παραδείγματα δράσεων	28
1.5.2. Για παιδιά (οικογένειες).....	30
1.5.2.1. Παραδείγματα δράσεων	31
Κεφάλαιο 2: Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου.....	33
2.1. Ιστορική Αναδρομή.....	33
2.2. Οι δράσεις του Β.Μ.Φ.....	37
Κεφάλαιο 3: Μεθοδολογία Έρευνας	38
3.1: Έρευνες Κοινού	38
3.2. Μεθοδολογία έρευνας	38
Κεφάλαιο 4: Οι δράσεις “Sleeper” του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου.....	42
4.1. Sleeper: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο».....	42
4.1.1. Στόχος της δράσης	42
4.1.2. Πριν τη δράση.....	43
4.1.3. Η δράση	45
4.1.4. Μετά τη δράση.....	53
4.1.5. Παρατηρήσεις	54
4.2. Sleeper «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες».....	57
4.2.1. Στόχος της δράσης	57
4.2.2. Πριν τη δράση.....	58
4.2.3. Η δράση	60
4.2.4. Μετά τη δράση.....	72

4.2.5. Παρατηρήσεις	72
4.3. Ποσοτική έρευνα. Περιγραφικά Αποτελέσματα Ερωτηματολογίων για τις δράσεις “Sleepover”	74
4.3.1. Σχέση των συμμετεχόντων με μουσεία και ειδικότερα με το Β.Μ.Φ.....	74
4.3.2. Κίνητρα και τρόπος συμμετοχής των οικογενειών στα Sleepover	79
4.3.3. Τρόπος Ενημέρωσης για τις δράσεις	82
4.3.4. Αξιολόγηση των Sleepovers από τους συμμετέχοντες	83
4.3.5. Δημογραφικά στοιχεία	87
4.4. Προτάσεις για τα επόμενα Sleepover	89
Κεφάλαιο 5: Η Δράση “Teddy’s Night” του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου ...	91
5.1. Teddy’s Night.....	91
5.1.1. Στόχος της δράσης	91
5.1.2. Πριν τη δράση.....	92
5.1.3. Η δράση	92
5.1.4. Μετά τη δράση.....	99
5.1.5. Παρατηρήσεις	99
5.2. Ποσοτική έρευνα. Περιγραφικά αποτελέσματα ερωτηματολογίων για τη δράση “Teddy’s Night”	101
5.2.1. Σχέση των συμμετεχόντων με μουσεία και ιδιαίτερα με το Β.Μ.Φ.	101
5.2.2. Κίνητρα για τη συμμετοχή των οικογενειών στο Teddy’s Night	104
5.2.3. Τρόπος ενημέρωσης για τις δράσεις.....	106
5.2.4. Αξιολόγηση του Teddy’s Night από τους συμμετέχοντες.....	107
5.2.5. Δημογραφικά στοιχεία	110
5.3. Προτάσεις για το Teddy’s Night	113
Συμπεράσματα	115
Βιβλιογραφία	117
Παραρτήματα.....	123
Παράρτημα 1- Χάρτες και κάρτες παιχνιδιών από τις δράσεις Sleepover του Β.Μ.Φ.....	123
Παράρτημα 2- Ποιοτική Έρευνα (Συνέντευξη)	131
Παράρτημα 3- Ερωτηματολόγιο για τη δράση Sleepover: «Μια πράσινη νύχτα στο μουσείο».....	137
Παράρτημα 4- Ερωτηματολόγιο για τη δράση Sleepover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες»	139
Παράρτημα 5- Ερωτηματολόγιο για τη δράση «Teddy’s Night»	141

Παράρτημα 6- Επιπλέον πληροφορίες για κάποιες εκ των δράσεων των Sleepover του Β.Μ.Φ.	144
Παράρτημα 7- Δελτία Τύπου για τις δράσεις Sleepover και Teddy's Night του Β.Μ.Φ.....	155
Παράρτημα 8- Λοιπά Μουσεία που διοργανώνουν νυχτερινές δράσεις.....	163

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1: Σχήμα του Hein (Hein, 2002, σ. 25).....	18
Εικόνα 2: Σχήμα του Hein στην ελληνική γλώσσα (Hein, 2016, σ. 479).....	18
Εικόνα 3: Χρονολόγιο των «πρώτων» Νυχτερινών Δράσεων που έχουν λάβει χώρα σε μουσεία και γκαλερί διεθνώς (Stockman, 2018, σ. 10)	24
Εικόνα 4: Λίστα των Μουσείων που συμμετείχαν στη δράση του Δήμου Θεσσαλονίκης, «Sleeperover – Διανουκτέρευση στα μουσεία για παιδιά» (από Δήμος Θεσσαλονίκης, 2019).....	32
Εικόνα 5: Διαδρομή 1 (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, χ.χ.).....	35
Εικόνα 6: Σημείο από το «Αεριοφυλάκιο 2».....	44
Εικόνα 7: Τραπέζι με κριτσίνια και καραμέλες στην είσοδο του κτηρίου «Δεξαμενές Καθαρισμού».	45
Εικόνα 8: Στιγμιότυπο από την κατασκευή κονκάρδας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum).	46
Εικόνα 9: Στιγμιότυπο από το Εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum).	47
Εικόνα 10: Στιγμιότυπο από την επίδειξη των εντόμων (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum).	48
Εικόνα 11: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία κατασκευής πυγολαμπίδας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum).	50
Εικόνα 12: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία τακτοποίησης του χώρου.....	53
Εικόνα 13: Ο πίνακας στην είσοδο του κτηρίου «Αεριοφυλάκιο 2», μετά το πέρας του Sleeperover.....	54
Εικόνα 14: Οι ζωγραφιές των παιδιών στο Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο».	55
Εικόνα 15: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία προετοιμασίας του χώρου («Δεξαμενές Καθαρισμού»).	58
Εικόνα 16: Κάδρο με το χαρτί καλωσορίσματος (αντιστοιχούσε ένα σε κάθε οικογένεια).	59
Εικόνα 17: Ο πίνακας που φιλοτεχνήθηκε από την εικαστικό Γεωργία Λαζάρου στην είσοδο του κτηρίου «Δεξαμενές Καθαρισμού».	59
Εικόνα 18: Το χαρτί που παρότρυνε τους συμμετέχοντες να τραβήξουν φωτογραφία μπροστά στον πίνακα.....	60
Εικόνα 19: Στιγμιότυπο από την τακτοποίηση των συμμετεχόντων στο χώρο φιλοξενίας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum).	61
Εικόνα 20: Στιγμιότυπο από την κατασκευή μάσκας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum).	61
Εικόνα 21: Στιγμιότυπο από το Εργαστήρι Θεατρικού Παιχνιδιού: «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον Πλανήτη» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum).	63
Εικόνα 22: Ο Torch- Man ή Άνθρωπος- Πυρσός (Η εικόνα στάλθηκε στη γράφουσα από την Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλοι»).....	63
Εικόνα 23: Η Wonder Woman (Η εικόνα στάλθηκε στη γράφουσα από την Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλοι»)	64

Εικόνα 24: Ο Thor (Η εικόνα στάλθηκε στη γράφουσα από την Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλοι»)	65
Εικόνα 25: Στιγμιότυπο από το Εργαστήρι Θεατρικού Παιχνιδιού (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	66
Εικόνα 26: Στιγμιότυπο από το Εργαστήρι STEAM: «Ο Πλανήτης εκπέμπει SOS» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	67
Εικόνα 27: Το τελικό αποτέλεσμα της κατασκευής που προέκυψε στο Εργαστήρι STEAM: «Ο Πλανήτης εκπέμπει SOS» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	68
Εικόνα 28: Στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού», κατά τη διάρκεια του ελεύθερου χρόνου (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	69
Εικόνα 29: Στιγμιότυπο από το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	71
Εικόνα 30: Τα καρτελάκια που επρόκειτο να συμπληρωθούν και να δεθούν στα teddies	93
Εικόνα 31: Στιγμιότυπο από την ξενάγηση στο Β.Μ.Φ. με φακούς (από το Instagram της Τεχνόπολης @technopolis_athens)	94
Εικόνα 32: Στιγμιότυπο από τη δράση Teddy's Night (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	96
Εικόνα 33: Κατά την ανάγνωση παραμυθιού στα teddies	97
Εικόνα 34: Μια εκ των φωτογραφιών που τραβήχτηκαν για το πώς πέρασαν τα teddies το βράδυ στο Β.Μ.Φ. (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	97
Εικόνα 35: Τα teddies παρακολουθούν το «Toy Story»- φωτογραφίες της δράσης (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	98
Εικόνα 36: Μια από τις φωτογραφίες των teddies (από το Facebook του Β.Μ.Φ. https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum)	99
Εικόνα 37: Ο Χάρτης που δινόταν στους συμμετέχοντες για το «δροσερό» κυνήγι θησαυρού	123
Εικόνα 38: Οι έξι κάρτες που δίνονταν στους συμμετέχοντες για το «δροσερό» κυνήγι θησαυρού (μπροστινή όψη)	124
Εικόνα 39: Οι έξι κάρτες που δίνονταν στους συμμετέχοντες για το «δροσερό» κυνήγι θησαυρού (πίσω όψη)	125
Εικόνα 40: Το αυτοκόλλητο- σταγόνα που δινόταν ως επιβράβευση για κάθε σωστή απάντηση	126
Εικόνα 41: Παράδειγμα κάρτας που έχει απαντηθεί σωστά από παιδί που συμμετείχε στο «δροσερό» κυνήγι θησαυρού («Υδαταέριο») και του έχει δοθεί η σταγόνα ως επιβράβευση	126
Εικόνα 42: Χάρτης για περιήγηση στο Β.Μ.Φ. (από gasmuseum.gr). Η κόκκινη τελεία είναι η είσοδος στο χώρο φιλοξενίας και η μπλέ, η είσοδος στο μουσειακό χώρο του ίδιου κτηρίου («Δεξαμενές Καθαρισμού»)	127
Εικόνα 43: Ο χάρτης που δινόταν στους συμμετέχοντες για το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου»	128
Εικόνα 44: Οι κάρτες- γρίφοι που δίνονταν στους συμμετέχοντες για το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου»	129

Εικόνα 45: Τα χαρτιά- στοιχείου που έβρισκαν οι συμμετέχοντες στις στάσεις κατά το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου»	130
Εικόνα 46: Ερωτηματολόγιο Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» (σελίδα 1 ^η).....	137
Εικόνα 47: Ερωτηματολόγιο Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» (σελίδα 2 ^η).....	138
Εικόνα 48: Ερωτηματολόγιο Sleeperover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» (σελίδα 1 ^η).....	139
Εικόνα 49: Ερωτηματολόγιο Sleeperover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» (σελίδα 2 ^η).....	140
Εικόνα 50: Ερωτηματολόγιο «Teddy's Night» (σελίδα 1 ^η).....	141
Εικόνα 51: Ερωτηματολόγιο «Teddy's Night» (σελίδα 2 ^η).....	142
Εικόνα 52: Το ερωτηματολόγιο του Teddy's Night σε ψηφιακή μορφή (https://forms.gle/S6Go6CB4SPxegaeNA)	143
Εικόνα 53: Αφίσες του προγράμματος «Μυρμηγκοφωλιά».....	147
Εικόνα 54: Σύντομο βιογραφικό σημείωμα του κου. Π. Παπαδόπουλου	147
Εικόνα 55: Πρόγραμμα δράσεων Ομάδας Θεάτρου «Ανεμόμυλοι», σχ. έτος 2019-2020.....	152
Εικόνα 56: Πρόγραμμα δράσεων Ομάδας Θεάτρου «Ανεμόμυλοι», σχ. έτος 2020-2021 (σελίδα 1 ^η).....	153
Εικόνα 57: Πρόγραμμα δράσεων Ομάδας Θεάτρου «Ανεμόμυλοι», σχ. έτος 2020-2021 (σελίδα 2 ^η).....	154

Πίνακας Γραφημάτων

Γράφημα 1: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την πρώτη επίσκεψη στο Β.Μ.Φ. ...	75
Γράφημα 2: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον αριθμό επισκέψεων σε Μουσεία εντός του τελευταίου έτους (12μηνου)	76
Γράφημα 3: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον τρόπο επίσκεψης Μουσείων (συνοδοί κλπ.).....	76
Γράφημα 4: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το εάν είχε υπάρξει συμμετοχή και σε άλλη δράση του Β.Μ.Φ. που διοργανώθηκε νυχτερινές ώρες.....	77
Γράφημα 5: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με ενδεχόμενη μελλοντική επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.....	78
Γράφημα 6: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την συμμετοχή σε προγενέστερο Sleeper του Β.Μ.Φ.....	79
Γράφημα 7: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τους τρεις κυριότερους λόγους συμμετοχής στο Sleeper.....	80
Γράφημα 8: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον αριθμό των παιδιών ανά συνοδό στη δράση	81
Γράφημα 9: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την ηλικία των παιδιών που συμμετείχαν στη δράση	82
Γράφημα 10: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το μέσο ενημέρωσης που οδήγησε στη συμμετοχή στα Sleeper	83
Γράφημα 11: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τον βαθμό ικανοποίησης από τον χώρο φιλοξενίας.....	84
Γράφημα 12: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τη σχέση κόστους εισιτηρίου-παροχών	84
Γράφημα 13: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την αγαπημένη δραστηριότητα των συμμετεχόντων (Sleeper: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο»).....	85
Γράφημα 14: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την αγαπημένη δραστηριότητα των συμμετεχόντων (Sleeper: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες»).....	86
Γράφημα 15: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με ενδεχόμενη μελλοντική συμμετοχή σε επόμενο Sleeper	86
Γράφημα 16: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το φύλο των ερωτηθέντων	87
Γράφημα 17: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την ηλικία των συμμετεχόντων ..	87
Γράφημα 18: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την εργασιακή κατάσταση των συμμετεχόντων	88
Γράφημα 19: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τη βαθμίδα εκπαίδευσης που έχουν ολοκληρώσει οι συμμετέχοντες	88
Γράφημα 20: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.	101
Γράφημα 21: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την επίσκεψη Μουσείων εντός του τελευταίου έτους (12μηνου)	102
Γράφημα 22: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον συνήθη τρόπο επίσκεψης σε μουσεία (συνοδοί κλπ.).....	103
Γράφημα 23: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το ενδεχόμενο μελλοντικής επίσκεψης στο Β.Μ.Φ.....	103
Γράφημα 24: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τους τρεις κυριότερους λόγους συμμετοχής στη δράση	104

Γράφημα 25: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τον αριθμό παιδιών που οι ερωτηθέντες συνόδευσαν στη δράση.....	105
Γράφημα 26: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την ηλικία των παιδιών που συμμετείχαν στο Teddy's Night	106
Γράφημα 27: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το μέσο ενημέρωσης των ερωτηθέντων για τη δράση	107
Γράφημα 28: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το βαθμό ικανοποίησης από το χώρο που πραγματοποιήθηκαν οι δραστηριότητες	108
Γράφημα 29: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τον βαθμό ικανοποίησης από τη σχέση κόστους εισιτηρίου- παροχών	108
Γράφημα 30: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το ποια ήταν η προσφιλέστερη δραστηριότητα των συμμετεχόντων (Teddy's Night).....	109
Γράφημα 31: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το ενδεχόμενο μελλοντικής συμμετοχής σε επόμενο Teddy's Night.....	110
Γράφημα 32: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το φύλο των ερωτηθέντων.....	110
Γράφημα 33: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την ηλικιακή κατηγορία στην οποία υπάγονταν οι συμμετέχοντες	111
Γράφημα 34: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την εργασιακή κατάσταση των συμμετεχόντων	112
Γράφημα 35: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την βαθμίδα εκπαίδευσης που έχουν ολοκληρώσει οι συμμετέχοντες.....	113

Όλες οι εικόνες και τα γραφήματα είναι της γράφουσας, εκτός εάν αναγράφεται κάτι διαφορετικό.

Ευχαριστίες

Θερμότερες ευχαριστίες οφείλω στην επιβλέπουσα καθηγήτρια της πτυχιακής μου εργασίας, την κ. Αναστασία Δοξανάκη, για την θετική της ενέργεια, την άποψη συνεργασία, τις συμβουλές, την έμπνευση και την εμπιστοσύνη. Θα ήθελα επιπλέον, να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές μου στο τμήμα «Ιστορίας και Φιλοσοφίας της Επιστήμης» για τις πολύτιμες γνώσεις και την υποστήριξή τους.

Θερμές ευχαριστίες οφείλω όμως και στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, για την ευκαιρία να συμμετάσχω στις δράσεις Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο», Sleeperover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» και «Teddy's Night» και να διεξάγω έρευνα σε αυτές, χωρίς την οποία η παρούσα πτυχιακή δε θα μπορούσε να υλοποιηθεί. Επιπλέον ευχαριστίες οφείλω στην κ. Μαρία Φλώρου, διευθύντρια του Μουσείου όπως και στην κ. Αργυρώ Μπατσή, μουσειοπαιδαγωγό, που μου παρεχώρησαν συνέντευξη σχετικά με τις δράσεις και που ήταν πρόθυμες να βοηθήσουν όπου χρειαζόταν. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλη την ομάδα του Μουσείου, για την συνεργασία και κυρίως την κ. Δέσποινα Ανδριοπούλου, κ. Γεωργία Λαζάρου, κ. Παναγιώτα Δούκα, κ. Παναγιώτη Κουνούδη και την κ. Έλλη Μερκούρη.

Ευχαριστίες οφείλω και στον κ. Παναγιώτη Παπαδόπουλο, υπεύθυνο του εκπαιδευτικού προγράμματος «Μυρμηγκοφωλιά» (Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο»), καθώς και τον κ. Χρήστο Χριστόπουλο, από την Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλο» (Sleeperover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες») για τα στοιχεία που μου κοινοποίησαν.

Τέλος, οφείλω πολλά «ευχαριστώ» στην οικογένεια μου για τη στήριξη και την αγάπη τους, αλλά και στους φίλους μου για την κατανόηση, τη βοήθεια και τις όμορφες στιγμές.

Εισαγωγή

Οι νυχτερινές δράσεις των μουσείων, ανήκουν στην πρόσφατη ιστορία των μουσείων, καθώς η πρώτη καταγεγραμμένη νυχτερινή δράση που αφορούσε πολιτιστικούς οργανισμούς, έλαβε χώρα μόλις το 1969 στο Ελσίνκι. Στην Ελλάδα αντίστοιχες δράσεις συναντάμε τα τελευταία χρόνια καθώς το πρώτο Sleepover για ενήλικες σε μουσειακό χώρο, πραγματοποιήθηκε μόλις το 2016, στο Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ. σε μια προσπάθεια «ανοίγματος» των μουσείων, ώστε να επικοινωνήσουν με το κοινό τους με μη- ακαδημαϊκούς όρους (Συκκά, 2016· Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ., 2016).

Όπως καθίσταται αντιληπτό από τη σύντομη ιστορία τέτοιων δράσεων, αυτές είναι ακόμη υπό διαμόρφωση και ανάπτυξη. Η παρούσα πτυχιακή εργασία φιλοδοξεί να παρουσιάσει τις νυχτερινές δράσεις των μουσείων στην παρούσα τους μορφή. Ειδικότερα, ως μελέτη περίπτωσης, επιλέχθηκαν οι νυχτερινές οικογενειακές δράσεις του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου (Β.Μ.Φ.): Sleepover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο», Sleepover «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» και «Teddy's Night».

Για τη συγγραφή της παρούσας πτυχιακής εργασίας, πραγματοποιήθηκε ποσοτική έρευνα μέσω ερωτηματολογίων στους ενήλικους συμμετέχοντες των προαναφερθεισών δράσεων, αλλά και ποιοτική, μέσω παρατήρησης κατά την διεξαγωγή αυτών καθώς και μέσω συνέντευξης προς την ομάδα διοργάνωσης τους. Επιπλέον, για το θεωρητικό σκέλος, αλλά και για την προετοιμασία της έρευνας, έγινε βιβλιογραφική αλλά και διαδικτυακή έρευνα. Η διαδικτυακή έρευνα εστίασε κυρίως στο να εντοπιστούν αντίστοιχες νυχτερινές δράσεις που εκπονούνται από μουσεία παγκοσμίως.

Στο πρώτο (1^ο) κεφάλαιο, αναπτύσσεται το θεωρητικό πλαίσιο σε σχέση με τα μουσεία, τον εκπαιδευτικό ρόλο τους, τα εκπαιδευτικά τους προγράμματα, το κοινό τους και φυσικά, τις νυχτερινές τους δράσεις.

Στο δεύτερο (2^ο) κεφάλαιο, σκιαγραφείται η ιστορία του Β.Μ.Φ., το οποίο αποτελεί και τη μελέτη περίπτωσης της παρούσας εργασίας και στο οποίο διενεργήθηκε ποσοτική και ποιοτική έρευνα για τη διερεύνηση των νυχτερινών οικογενειακών δράσεων, ενώ στο τρίτο (3^ο) κεφάλαιο παρουσιάζεται η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για την έρευνα που έλαβε χώρα.

Στο τέταρτο (4^ο) κεφάλαιο, αναλύονται οι δύο δράσεις “Sleepover” του Β.Μ.Φ. και παρουσιάζονται τα δεδομένα που προέκυψαν από την ποσοτική έρευνα που διενεργήθηκε για τις εν λόγω δράσεις, καθώς και κάποιες προτάσεις που προέκυψαν από τα ερωτηματολόγια, τα αιτήματα των συμμετεχόντων, αλλά και την παρατήρηση. Στο πέμπτο (5^ο) κεφάλαιο, αναπτύσσονται τα αντίστοιχα ζητήματα για τη δράση «Teddy’s Night».

Η εργασία ολοκληρώνεται με τα συμπεράσματα που εξήχθησαν από την παρούσα εργασία, αξιοποιώντας τόσο το θεωρητικό πλαίσιο, όσο και τα ερευνητικά δεδομένα.

Κεφάλαιο 1: Οι νυχτερινές εκπαιδευτικές δράσεις των μουσείων

1.1. Ορισμός Μουσείου

Η λέξη «μουσείο» προέρχεται από το αρχαιοελληνικό «μουσείον» που σημαίνει, ναός των Μουσών. Το μουσείο έχει διαφοροποιηθεί πολύ ως προς τη μορφή και τις λειτουργίες του με την πάροδο των ετών. Ο ορισμός που χρησιμοποιείται ευρέως είναι αυτός που δόθηκε το 2007 από το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (International Council of Museums- ICOM): «Το Μουσείο είναι ένας μη-κερδοσκοπικός, μόνιμος θεσμός/ οργανισμός, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, προβάλλει και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντός της, με στόχο την εκπαίδευση, μελέτη και ψυχαγωγία» (Desvallées & Mairesse, 2014, σσ. 89-94).

Το 2019 προτάθηκε νέος ορισμός από το ICOM, η ψηφοφορία για τον οποίο όμως αναβλήθηκε, προκειμένου να καταστεί εφικτό να συμμετάσχει όλη η μουσειακή κοινότητα όλων των χωρών στη δημιουργία του νέου ορισμού του μουσείου, μιας που ο όρος φιλοδοξεί να συμπεριλάβει την δημοκρατικοποίηση, τη συμπερίληψη και την αξία της πολυφωνίας. Ο προαναφερθείς προτεινόμενος ορισμός είναι ο ακόλουθος: «Τα μουσεία αποτελούν χώρους εκδημοκρατικοποίησης, ενσωμάτωσης και πολυφωνίας που προάγουν τον κριτικό διάλογο σχετικά με το παρελθόν και το μέλλον. Αναγνωρίζοντας και αντιμετωπίζοντας τις συγκρούσεις και τις προκλήσεις του παρόντος, φυλάσσουν αντικείμενα τέχνης και εμπιστεύονται δείγματα της κοινωνίας, διαφυλάσσουν ποικίλες μνήμες για τις μελλοντικές γενιές και εγγυώνται ίσα δικαιώματα και ισότιμη πρόσβαση για όλους τους ανθρώπους στην κληρονομιά.

Τα μουσεία δεν έχουν ως στόχο το κέρδος. Είναι συμμετοχικά και διαφανή κι εργάζονται σε ενεργό σύμπραξη με διάφορες κοινότητες και για διάφορες κοινότητες για τη συλλογή, τη διατήρηση, την έρευνα, την ερμηνεία, την έκθεση και την ενίσχυση της κατανόησης του κόσμου, με σκοπό να συμβάλλουν στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια, την κοινωνική δικαιοσύνη, την παγκόσμια ισότητα και ευημερία του πλανήτη» (ICOM, 2019).

1.2. Ο εκπαιδευτικός ρόλος του μουσείου

Το μουσείο από όταν διαμορφώθηκε με τη σύγχρονη μορφή του, απέκτησε εκπαιδευτικό ρόλο. Όμως, ήδη από τον 19^ο αιώνα εντοπίζονται αναφορές στη βιβλιογραφία για τον εκπαιδευτικό του χαρακτήρα, ακόμη και αν αυτός δεν είχε πάντα θετικές συνυποδηλώσεις. Τα μουσεία, τον 19^ο αιώνα, αν και λάμβαναν τον χαρακτηρισμό του εκπαιδευτικού ιδρύματος, δεν είχαν κάποια οργανωμένη εκπαιδευτική λειτουργία να επιδείξουν, ειδικά εάν εξετάσει κανείς το ζήτημα σε σύγκριση με τη σύγχρονη εκπαιδευτική θεωρία και τις μεθόδους που έχουν σήμερα αναπτυχθεί. Η αναγνώριση των μουσείων ως φορέων με εξειδικευμένη εκπαιδευτική λειτουργία, είναι σχετικά πρόσφατη, αφού επετεύχθη μόλις τον 20^ο αιώνα και αφού είχε ήδη προηγηθεί η ανάπτυξη της επιστημονικής, καλλιτεχνικής και εθνικής αποστολής του, με τις οποίες στη συνέχεια συμπορεύτηκε και ο εκπαιδευτικός του ρόλος (Hein, 2016, σσ. 471-474· Αντζουλάτου- Ρετσίδα, 2005, σ. 203). Πλέον, η εκπαίδευση είναι κοινός τόπος πως σχετίζεται με τα μουσεία, κάτι το οποίο μπορεί να καταστεί αντιληπτό μελετώντας τους ορισμούς του ICOM για το «μουσείο». Ειδικότερα, στον ορισμό του 2007, δίνεται έμφαση στην εκπαιδευτική λειτουργία του μουσείου «[...]με στόχο την εκπαίδευση, μελέτη και ψυχαγωγία.», όπως άλλωστε και σε αυτόν που προτάθηκε το 2019 «[...] για τη συλλογή, τη διατήρηση, την έρευνα, την ερμηνεία, την έκθεση και την ενίσχυση της κατανόησης του κόσμου [...]», αν και με διαφορετικό τρόπο, καθώς οι σύγχρονες μουσειοπαιδαγωγικές θεωρήσεις ενθαρρύνουν τους επισκέπτες του μουσείου να είναι ενεργοί και να μην αντλούν απλά γνώσεις από αυτό, αλλά να διαμορφώνουν τις δικές τους ερμηνείες γύρω από τα όσα παρατηρούν (Hein, 2016, σ. 482) .

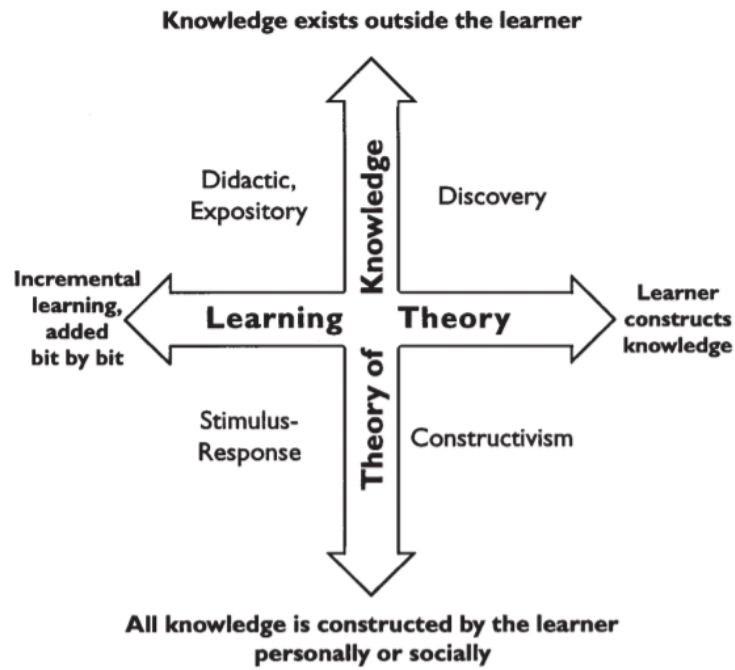
Λόγω αυτών των εξελίξεων, η εμφάνιση ειδικευμένου προσωπικού στα μουσεία ήταν αυτονόητη και έτσι, επαγγέλματα όπως αυτό του «μουσειοπαιδαγωγού» έγιναν απαραίτητα, αφού η εκπαίδευση, στη σύγχρονη ιστορία των μουσείων, άρχισε να θεωρείται ως μια από τις βασικότερες λειτουργίες τους. Η μουσειακή εκπαίδευση, δεν είναι στατική, αλλά αντίθετα, αποτελεί ένα δυναμικό, μεταβαλλόμενο και εξελισσόμενο πεδίο κι έτσι, οι επαγγελματίες που ασχολούνται με αυτό, πρέπει να βρίσκονται σε συνεχή επαγρύπνηση (Hein, 2016, σσ. 476-478).

Επιπλέον, η μουσειακή εκπαίδευση συνδέεται με την κοινωνική ευθύνη, ώστε να εξαλειφθούν οι διακρίσεις και να τονιστεί η αξία της διαφορετικότητας, στο πλαίσιο

του οράματος για μια πιο δημοκρατική κοινωνία. Αυτό αποσκοπεί στη βελτίωση της κοινωνίας και στο να γίνει πιο «προοδευτική» (Hein, 2016, σσ. 483-485· Μπούνια, 2015, σ. 169). Αυτό μπορεί να επιτευχθεί εντός των μουσειακών χώρων, όχι μόνο επειδή τα μουσεία είναι πολιτιστικά ιδρύματα και οφείλουν να προάγουν πρότυπα ισότητας, αλλά και γιατί εντός του μουσειακού χώρου όλοι οι επισκέπτες έχουν το δικαίωμα της ισότητας απέναντι στα εκθέματα. Οι διαφορές που μπορεί να παρουσιάζουν εκτός του μουσειακού χώρου δεν είναι σημαντικές καθώς, εντός αυτού, κοιτούν τα ίδια εκθέματα και έχουν το ίδιο δικαίωμα στη θέασή τους (Αντζουλάτου-Ρετσίλα, 2005, σ. 198).

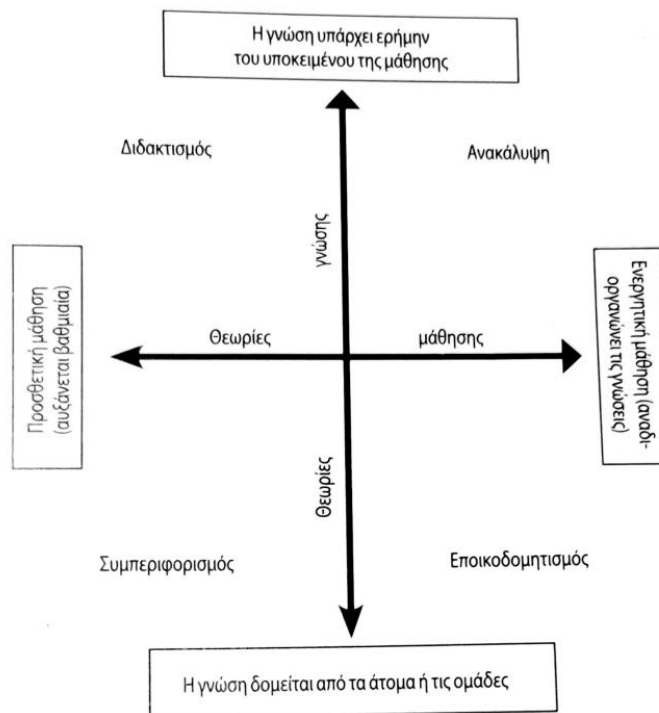
1.3. Εκπαιδευτικά προγράμματα

Οι εκπαιδευτικές πρακτικές προκύπτουν από το συνδυασμό των θεωριών μάθησης και θεωριών γνώσης, σύμφωνα με τον Hein (2002, σ. 25). Ο ίδιος, προκειμένου να εκφράσει με τρόπο αντιληπτό τις θεωρίες εκπαίδευσης, αλλά και το πώς αυτές μεταβάλλονται σύμφωνα με τις διάφορες θεωρίες μάθησης και γνώσης, δημιούργησε ένα σχήμα (Βλ. Εικόνα 1, Εικόνα 2) Κάθε τεταρτημόριο αυτού, αναπαριστά μια εκπαιδευτική θεωρία. Στην δεξιά πλευρά του σχήματος, όπου μπορεί κανείς να δει τον «Διδακτισμό» και τον «Συμπεριφορισμό», αναπαρίστανται θεωρίες πιο παθητικές για τον εκπαιδευόμενο, ενώ στην αριστερή, που αναπαρίστανται οι θεωρίες της «Ανακάλυψης» και του «Εποικοδομητισμού», έχουν τοποθετηθεί οι θεωρίες που αντιμετωπίζουν τον επισκέπτη ως ενεργό και απολύτως ικανό να μάθει μέσα από τα ερεθίσματα που λαμβάνει (Hein, 2016, σσ. 478-481).



Εικόνα 1: Σχήμα του Hein

(Hein, 2002, σ. 25)



Εικόνα 2: Σχήμα του Hein στην ελληνική γλώσσα

(Hein, 2016, σ. 479).

Με βάση την υιοθέτηση κάποιας εκ των θεωριών που εικονίζονται στο σχήμα του Hein, δομούνται συνήθως και τα εκπαιδευτικά προγράμματα των μουσείων. Ο όρος «εκπαιδευτικό πρόγραμμα» περιγράφει μια εκπαιδευτική διαδικασία που πραγματοποιείται εντός των μουσειακών χώρων, απευθύνεται σε συγκεκριμένες ομάδες επισκεπτών και μπορεί να αξιοποιεί ποικίλες μεθόδους καθώς και να συμπεριλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες. Αυτή η ποικιλία και πολλαπλότητα είναι που, όχι μόνο κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων σε ένα πρόγραμμα, αλλά και που τους επιτρέπει να συμμετέχουν σε ορισμένες περιπτώσεις, καθώς αποκρίνεται στις ιδιαιτερότητες, τα ενδιαφέροντα και τα ταλέντα τους (Νικονάνου, 2015, σσ. 51-53· Calcagnini & Testa, 2005, σ. 1). Ως επιτυχημένο μπορεί να αξιολογηθεί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα όταν ο συμμετέχων ενδιαφέρεται για αυτό, σχηματίζει προσωπικές απορίες και επιχειρεί να τις απαντήσει, επιλέγοντας συχνά να ανατρέξει στα μουσειακά εκθέματα. Η μάθηση άλλωστε στις μέρες μας, γίνεται αντιληπτή ως μια ενεργητική διαδικασία που προϋποθέτει την αλληλεπίδραση του επισκέπτη με το περιβάλλον του (Hein, 2002, σ. 6). Όλα τα τεκταινόμενα στο μουσείο επηρεάζονται από φυσικά και μη χωρικά χαρακτηριστικά. Ο κάθε επισκέπτης, αντιλαμβάνεται τον μουσειακό χώρο χρησιμοποιώντας όλες του τις αισθήσεις, αλλά και μέσα από τις προσωπικές του αντιλήψεις και εμπειρίες και έτσι μπορεί να λεχθεί πως ο κάθε ένας βιώνει έναν προσωπικό του μουσειακό «τόπο» (Χουρμουζιάδη, 2015, σσ. 175-177). Επιπλέον, συχνά επιτυγχάνεται η σύνδεση των μουσειακών αντικειμένων και παρατιθέμενων πληροφοριών με τα βιώματα και το «σήμερα» του κάθε συμμετέχοντα, κάτι που φρονείται ως ιδιαίτερα σημαντικό. Κατ' αυτό τον τρόπο καθίσταται αντιληπτή και η α-χρονικότητα της πολιτιστικής κληρονομιάς (Barron & Leask, 2017, σ. 475· Λιάκος, 2004, σ. 60). Σύμφωνα με τον Λιάκο (2004) όμως, είναι σημαντικό όχι μόνο να τίθενται ερωτήσεις, είτε από τη μεριά του επισκέπτη, είτε ακόμη και από τη μεριά των εργαζομένων σε ένα μουσείο, αλλά και να αφουγκράζεται κανείς τα ίδια τα εκθέματα, προσδοκώντας να λάβει όχι μόνο αποτελέσματα που ήδη προέβλεπε, αλλά και αποτελέσματα που δε θα μπορούσε να έχει αλλιώς σκεφτεί. Δηλαδή, αξιολογείται ως σημαντική η δυνατότητα κριτικής σκέψης όσον αφορά την πολιτιστική κληρονομιά έναντι της εκ των προτέρων παράθεσης πληροφοριών που περιορίζει τη σκέψη ως προς ένα μουσειακό αντικείμενο. Προκειμένου τα εκπαιδευτικά προγράμματα να επιτύχουν το να δώσουν πληροφορίες στους συμμετέχοντες, είναι σημαντικό να λαμβάνεται υπόψιν η διαπίστωση: «ακούω και

ξεχνώ, βλέπω και θυμάμαι, ενεργώ και καταλαβαίνω» (Αντζουλάτου- Ρετσίλα, 2005, σ. 204).

Σημαντικό είναι σε αυτό το σημείο να επισημανθεί η διαφορά σχολείου και μουσείου. Το σχολείο ανήκει στην «τυπική εκπαίδευση», ενώ το μουσείο στην «μη τυπική εκπαίδευση». Όπως πολύ εύστοχα αναφέρεται από τον François Mairesse και τον André Desvallées (et al. 2014, σ. 52), «[...] “Σε διδάσκω” λέει ο δάσκαλος- “σε βοηθώ να μάθεις” λέει ο διαμεσολαβητής [...]». Σε αυτό το σημείο τονίζεται ιδιαίτερα η ειδοποιός τους διαφορά. Η υποχρεωτική εκπαίδευση του σχολείου έναντι της οικειοθελούς εκπαίδευσης («αυτόβουλη μάθηση»¹) που μπορεί να λάβει κανείς στο μουσείο. Όπως τονίζει και η Α. Φιλιππουπολίτη (2015, σ. 41), «σε αντίθεση με τη μάθηση στα τυπικά, σχολικά περιβάλλοντα, στο σύγχρονο μουσείο δεν υπάρχει δεδομένος χρονικός περιορισμός, ούτε συγκεκριμένες ποσότητες πληροφοριών που πρέπει να μεταδοθούν, αλλά αντιθέτως υπάρχει ασυνέχεια, επιλογή, περιέργεια και εσωτερικά κίνητρα για συμμετοχή»². Το μουσείο δε «διδάσκει», αλλά παροτρύνει τους επισκέπτες να σκεφτούν οι ίδιοι και να εξάγουν το νόημα, αλληλοεπιδρώντας με τα εκθέματα και τον μουσειακό χώρο, αξιοποιώντας τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες τους (Κόκκοτας & Πηλιούρας, 2012, σ. 24· Calcagnini & Testa, 2005, σ. 1· Hooper- Greenhill, 2016, σ. 516). Σε αυτό το πλαίσιο είναι ιδιαίτερη η σημασία των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που ενισχύουν αυτή τη διαδικασία, ψυχαγωγώντας ταυτόχρονα τους συμμετέχοντες. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα διαμορφώνονται ανάλογα με το κοινό στο οποίο πρόκειται να απευθυνθεί το πρόγραμμα, τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά του καθώς και λοιπούς παράγοντες. Αυτά, όταν σχεδιάζονται για σχολικές ομάδες, δεν περιορίζονται από τα σχολικά αναλυτικά προγράμματα, αλλά ενδεχομένως σε κάποιες περιπτώσεις να δομούνται εστιάζοντας σε θεματικές που καλύπτονται και από αυτά (Νικονάνου, 2015, σσ. 94-96· Hein, 2002, σσ. 7-9· Xanthoudaki et al. 2007, σσ. 2-5· Κολιόπουλος, 2017, σσ. 157-159)³. Σε κάθε περίπτωση, μέσω των αντικειμένων που εκτίθενται στα μουσεία, οι μαθητές εμπειδώνουν καλύτερα τα όσα έχουν διδαχθεί, καθώς οι γνώσεις τους πλέον ξεπερνούν

¹ Βλ. Φιλιππουπολίτη, 2015, σ. 41

² Τα «εσωτερικά κίνητρα για συμμετοχή» ίσως να μην υπάρχουν στις περιπτώσεις σχολικών επισκέψεων.

³ Με βάση την Αντζουλάτου- Ρετσίλα (2005, σ.206), η συμφωνία των εκπαιδευτικών προγραμμάτων με το σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα δεν είναι απλά θεμιτή, αλλά απαραίτητη προϋπόθεση για τη δημιουργία εκπαιδευτικού προγράμματος που απευθύνεται σε σχολική τάξη.

το θεωρητικό επίπεδο και γίνονται απτές, πραγματικές (Αντζουλάτου- Ρετσίλα, 2005, σσ. 205-206· Calcagnini & Testa, 2005, σ. 2· Xanthoudaki et al. 2007, σ. 6· Shuh, 1999). Επιπλέον, όταν η συζήτηση στρέφεται σε εκπαιδευτικά προγράμματα σχολικών μονάδων σε μουσειακό περιβάλλον, αξιολογείται ως ιδιαίτερα σημαντική η συνεργασία με τους δασκάλους και καθηγητές των παιδιών που θα συμμετάσχουν, καθώς αυτοί γνωρίζουν τις ιδιαιτερότητες, τις ανάγκες και τις γνώσεις των μαθητών τους. Με βάση αυτές τις πληροφορίες, αλλά και με τη διενέργεια συμπληρωματικών δράσεων πριν και μετά την επίσκεψη στο μουσείο, το εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα είναι ακόμη πιο αποδοτικό και ωφέλιμο για τους μαθητές (Αντζουλάτου- Ρετσίλα, 2005, σσ. 205-207· Calcagnini & Testa, 2005).

1.4. Κοινό

Ο όρος «κοινό», αναφέρεται σε όλους τους επισκέπτες ενός μουσείου, τους συμμετέχοντες στις δράσεις του και σε όσους μπορεί να μη το έχουν επισκεφθεί, αλλά ανήκουν στον πληθυσμό στον οποίο απευθύνεται ο οργανισμός. Τα τελευταία χρόνια επιχειρείται να «ανοίξει» το μουσείο και στο ευρύτερο κοινό, απευθυνόμενο και σε άτομα που μπορεί στο παρελθόν να εξαιρούνταν (Desvallées & Mairesse, 2014, σσ. 79-82). Καίριο είναι, το μουσείο να γνωρίζει τις ιδιαιτερότητες του κοινού στο οποίο πρόκειται να απευθυνθεί, ώστε να βελτιώσει τους χώρους του και τις πρακτικές του προς αυτή την κατεύθυνση. Οι αλλαγές που γίνονται στους μουσειακούς χώρους για να είναι προσβάσιμοι από περισσότερο κόσμο, συνήθως ωφελούν και τα άτομα που ήδη συγκαταλέγονται μεταξύ των επισκεπτών του (Αντζουλάτου- Ρετσίλα, 2005, σσ. 563-572). Είναι σημαντικό όμως, οι αλλαγές αυτές που πρόκειται να γίνουν, να μην φαίνονται σαν προβλέψεις για το «ειδικό κοινό», αλλά σαν σημαντικές προσθήκες και βελτιώσεις για το σύνολο των επισκεπτών, ώστε να υπογραμμίζεται πως το μουσείο είναι προσβάσιμο από και για όλους (Μπούνια, 2015, σσ. 142-143).

Στο πλαίσιο αυτό, παρατηρείται και μια «στροφή» του μουσείου, που δίνει έμφαση στους επισκέπτες, στις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες τους (Hooper- Greenhill, 2016, σσ. 501-502). Αυτή η «στροφή», είναι δυνατό να γίνει αντιληπτή και από τον ορισμό του ICOM που προτάθηκε το 2019, «[...] και εγγυώνται ίσα δικαιώματα και ισότιμη πρόσβαση για όλους τους ανθρώπους στην κληρονομιά. [...]». Άλλωστε, το ίδιο έχει επισημανθεί και στο άρθρο 27 της Παγκόσμιας Διακήρυξης Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων: «Κάθε άτομο έχει το δικαίωμα να συμμετέχει ελεύθερα στην

πνευματική ζωή της κοινότητας, να απολαμβάνει τις καλές τέχνες και να μοιράζεται την επιστημονική πρόοδο και τα αγαθά της» (Διεθνής Αμνηστεία, χ.χ.). Αυτή η θέση, διατυπώθηκε πρώτη φορά επίσημα από την UNESCO TO 1960⁴, τονίζοντας πως «οι χώρες- μέλη της υποχρεώνονται να πάρουν τα κατάλληλα μέτρα, ώστε τα μουσεία τους να είναι ανοιχτά για όλους, χωρίς διακρίσεις στο οικονομικό ή κοινωνικό επίπεδο»⁵ (Αντζουλάτου- Ρετσίλα, 2005, σ. 201). Το μουσείο, ως πολιτιστικός οργανισμός πρέπει να είναι προσβάσιμο, τόσο σε φυσικό επίπεδο, όσο και από απόψεως ενταξιμότητας (εξάλειψη ιδρυματικών εμποδίων). Επιπλέον, οφείλει να προασπίζει την πολυπολιτισμικότητα και να ενθαρρύνει τη δημόσια λογοδοσία και κοινωνική κριτική. Εν ολίγοις, τα μουσεία καλούνται να εναντιωθούν στον κοινωνικό αποκλεισμό και να ενισχύσουν τη διαφορετικότητα (Μπούνια, 2015, σσ. 129-130). Προκειμένου το μουσείο να μπορέσει να επικοινωνήσει με το κοινό του και να αντιληφθεί τις αλλαγές που πρέπει να κάνει στο χώρο του, στον τρόπο προσέγγισής του, στα εκπαιδευτικά προγράμματα, στις δράσεις του, καθώς και στις παροχές του, πραγματοποιούνται έρευνες κοινού, οι οποίες παρουσιάζουν ιδιαίτερες προκλήσεις (Hooper- Greenhill, 2016, σσ. 502-519). Σύμφωνα με την Α. Μπούνια (2015, σ. 169), οι έρευνες κοινού δεν αποσκοπούν μόνο στο να συλλεχθούν πληροφορίες για τις προτιμήσεις και τους στόχους του, αλλά αποβλέπει κυρίως «στην εξέλιξη της κοινωνίας, στην ισότιμη συμμετοχή όλων των ομάδων κοινού, στην ανάπτυξη των κοινωνικών αξιών και στην ανθρώπινη ισότητα». Προς επίτευξη αυτών των στόχων, απαραίτητη είναι η αλλαγή πολιτιστικής πολιτικής και λειτουργίας των μουσείων.

Επίσης, σημαντική σε αυτή την κατεύθυνση, είναι η έννοια του «μουσείου χωρίς σύνορα». Δηλαδή, του μουσείου που μπορεί αυτό να «πάει» στο κοινό του, εάν αυτό δε μπορεί να έλθει στο χώρο του. Αυτό γίνεται είτε λόγω των ιδιαιτεροτήτων που παρουσιάζουν διάφορες ομάδες κοινού, είτε λόγω απόστασής τους από το μουσείο. Έτσι, το μουσείο με τη χρήση μουσειοσκευών, μουσειακών λεωφορείων ή ακόμη και

⁴ Την ίδια περίοδο, δημοσιεύθηκε από την UNESCO ένα βιβλίο που δίνει πρακτικές συμβουλές για την οργάνωση των μουσείων. Έχει ενδιαφέρον να διαβαστεί συγκρινόμενο με τη μουσειακή πρακτική που εφαρμόζεται στις μέρες μας αλλά και με τα ζητήματα που απασχολούν τα μουσεία, προκειμένου να εντοπιστούν οι ομοιότητες και οι διαφορές τους. Για το κεφάλαιο που αφορά τη σχέση του μουσείου με τους επισκέπτες του και το κεφάλαιο που αφορά την εκπαίδευση στο μουσείο, βλ. UNESCO, 1960, σσ. 73-80, 81-92.

⁵ “Considering that one of the functions of the Organization, as laid down in its Constitution, is to give fresh impulse to popular education and to the spread of culture, to collaborate in the work of advancing the mutual understanding of peoples by instituting collaboration among them to advance the ideal of equality of educational opportunity without regard to race, sex or any distinctions, economic or social, and to maintain, increase and diffuse knowledge” (UNESCO Digital Library, 1961, σ. 125).

ψηφιακά, καλύπτει αυτή την ανάγκη, «ανοίγοντας τις πόρτες» του σε μεγαλύτερες και διαφορετικές ομάδες κοινού, που ενδεχομένως αλλιώς να αποκλειόταν (Αντζουλάτου-Ρετσίλα, 2005, σσ. 207-208· Νικονάνου, 2015, σσ. 215-218· Xanthoudaki et al. 2007, σ. 6).

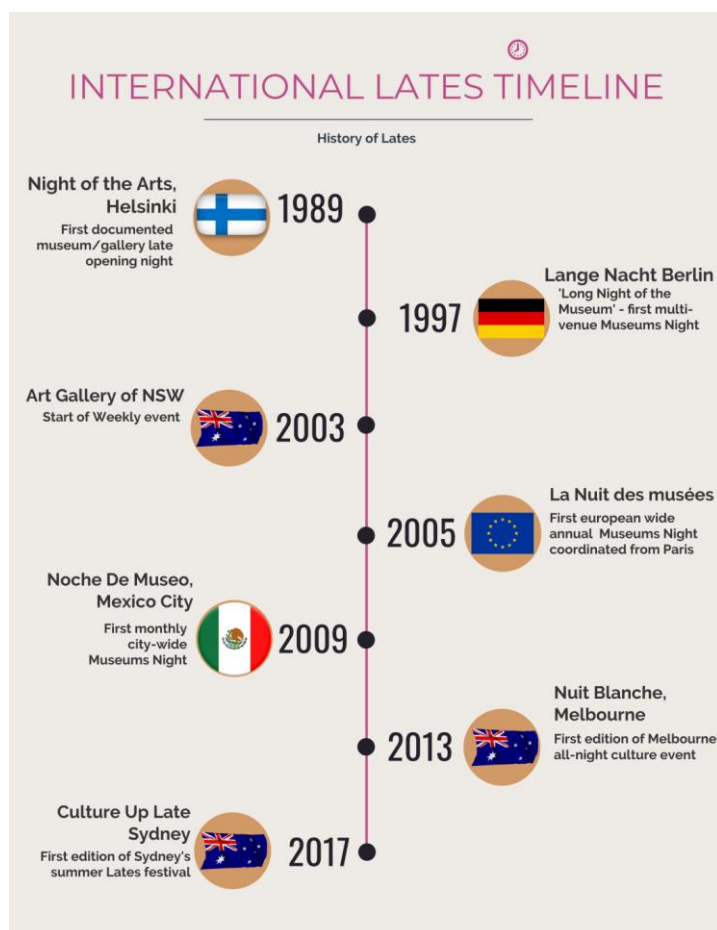
Τα τελευταία χρόνια, γίνεται συζήτηση για την έννοια του του «συμμετοχικού μουσείου»⁶. Πρόκειται για μια μορφή μουσείου, που λειτουργεί μαζί με τους επισκέπτες του. Δηλαδή, όχι μόνο δίνει τη δυνατότητα σε αυτούς να δημιουργήσουν περιεχόμενο, αλλά επιπλέον, καθιστά το χώρο του μουσείου, ένα χώρο που ευνοεί το διάλογο, δέχεται κάθε άποψη και έχουν όλοι πρόσβαση σε αυτόν (Μπούνια, 2015, σ. 131· Simon, 2010, σσ. 349-352). Σύμφωνα με τον Hein (2002, σ. 13), το να εστιάσει ένα μουσείο στους επισκέπτες του, στο πώς μαθαίνουν και κατανοούν, αλλά και στις εμπειρίες τους, πρόκειται να βοηθήσει στη δημιουργία αποτελεσματικότερων προγραμμάτων και εκθέσεων, που όχι μόνο θα βοηθήσουν στο εκπαιδευτικό έργο του μουσείου, αλλά και θα αυξήσουν την τέρψη που λαμβάνουν οι συμμετέχοντες από αυτά.

1.5. Νυχτερινές Δράσεις

Οι νυχτερινές δράσεις των μουσείων έχουν αρχίσει να υλοποιούνται τα τελευταία μόλις χρόνια, οπότε εξακολουθούν να εξελίσσονται και διαμορφώνονται. Η δράση “Late” που σύμφωνα με τον Stockman (2018, σ.10) είναι η πρώτη που καταγεγραμμένα υλοποιήθηκε, έλαβε χώρα στο Ελσίνκι στο πλαίσιο του “Night of the Arts” το 1989. Ήταν στην πραγματικότητα μια εκδήλωση «της γειτονιάς» που επεδίωκε να εμφυσήσει την αγάπη για τις τέχνες σε όσους περισσότερους ήταν εφικτό, μέσα από τις δραστηριότητες που είχαν διοργανωθεί, αλλά και από τη δυνατότητα επίσκεψης μουσείων, βιβλιοπωλείων και άλλων χώρων που επίσης παρέμειναν ανοικτοί βραδινές ώρες. Η διοργάνωση “Night Of The Arts”, συγκέντρωσε πολλούς συμμετέχοντες και έτσι, στην πορεία των ετών, επεκτάθηκε σε όλη την πόλη και στη συνέχεια σε περισσότερες πόλεις της Φινλανδίας, ενώ πλέον είναι ευρέως γνωστή και αποτελεί πολιτιστικό θεσμό (Nyberg, 2019· Helsinki, 2019). Το πρώτο “Museums Night” στο οποίο συμμετείχαν παραπάνω από ένα πολιτιστικά ιδρύματα (συγκεκριμένα, δεκαοχτώ μουσεία -18-), έλαβε χώρα στο Βερολίνο το 1997 υπό την

⁶ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το «Συμμετοχικό Μουσείο», βλ. Simon, 2010.

ονομασία “Lange Nacht Berlin” (βλ. Εικόνα 3) (Dedova, 2013, σ. 22). Με την πάροδο του χρόνου και αυτή η διοργάνωση εξελίχθηκε περαιτέρω και πλέον, στο πλαίσιο αυτής πραγματοποιούνται εκατοντάδες δράσεις σε όλη την έκταση της πόλης του Βερολίνου (goeasyberlin, 2017).



Εικόνα 3: Χρονολόγιο των «πρώτων» Νυχτερινών Δράσεων που έχουν λάβει χώρα σε μουσεία και γκαλερί διεθνώς (Stockman, 2018, σ. 10)

Στις μέρες μας, όλο και περισσότερα μουσεία διοργανώνουν και υλοποιούν νυχτερινές δράσεις στους χώρους τους⁷, σε μια προσπάθεια προσέλκυσης διαφορετικών ομάδων κοινού, που δεν επισκέπτονται τακτικά μουσεία (Stockman, 2018, σ. 11· Barron & Leask, 2017, σσ. 473-474· Dedova, 2013, σσ. 24-25), αλλά και

⁷ Σε αρκετές περιπτώσεις, πριν τη διοργάνωση της δράσης για το κοινό, λαμβάνει χώρα μια πιλοτική δράση, προκειμένου να προβλεφθούν και να επιλυθούν ζητήματα, κυρίως πρακτικής φύσεως, που ενδεχομένως θα προκύψουν. Επιπλέον, ενδέχεται βάσει της πιλοτικής δράσης να τροποποιηθεί το πρόγραμμά της, ώστε να είναι πιο αποτελεσματικό ως προς την επίτευξη των επιδιωκόμενων στόχων (βλ. ενδεικτικά, rosieclarke, Museums At Night, 2015).

σε μια προσπάθεια δυναμικής ένταξης των μουσείων και των εκπαιδευτικών τους προγραμμάτων στη βιομηχανία ελεύθερου χρόνου (Φιλίππουπολίτη, 2015, σσ. 113-114). Όπως όμως έχει φανεί μέσα από ποικίλες έρευνες που έχουν διενεργηθεί, τα άτομα που είναι πιθανότερο να συμμετάσχουν σε εκπαιδευτικές δράσεις μουσείων, συνήθως ανήκουν ήδη στο κοινό του μουσείου ή τείνουν να επισκέπτονται μουσεία γενικότερα⁸ (Νικονάνου, 2015, σ. 18· Doxanaki et al. 2020, σ. 750). Τα μουσεία, όπως αναφέρει ο Matt Ravier, δεν προσδοκούν οι συμμετέχοντες στις νυχτερινές δράσεις να ενταχθούν απαραίτητως άμεσα και στο κοινό που επισκέπτεται το μουσείο, αλλά στο να το αισθανθούν ως «δικό τους» χώρο, στον οποίο όσο μεγαλώνουν θα επιστρέφουν, θα αναμειγνύονται ενεργά με αυτόν και ίσως θα τον «γνωρίσουν» και στα παιδιά τους (Culture24, A Culture of Lates, 2018, σσ. 44-46). Επιπλέον, δράσεις σαν αυτές, διαμορφώνουν και εξελίσσουν και τους ίδιους τους πολιτιστικούς οργανισμούς που τις υλοποιούν, καθώς ενθαρρύνουν τη συνεργασία όλων των εργαζομένων σε αυτούς, τη δημιουργική σκέψη, το «άνοιγμα» σε μη μουσειακούς χώρους (λ.χ. προαύλιος χώρος ενός μουσείου) καθώς και τη συνεργασία με άλλους οργανισμούς, η οποία μπορεί να δημιουργήσει νέες ιδέες, μέσω της ανταλλαγής απόψεων και εμπειριών (Dedona, 2013, σσ. 25-26).

Οι δράσεις αυτές, όπως άλλωστε και όλες οι μουσειακές δράσεις, μπορεί να διαφέρουν ως προς το περιεχόμενο και τις επιμέρους δραστηριότητές τους, αλλά και ως προς τις ομάδες κοινού στις οποίες απευθύνονται. Μπορεί να απευθύνονται δηλαδή σε παιδιά, σε εφήβους, σε οικογένειες, σε ομάδες ενηλίκων (έως 35 ετών), σε ομάδες τρίτης ηλικίας και σε λοιπές υποδιαιρέσεις και κατηγορίες (Φιλίππουπολίτη, 2015, σ.122). Στη συνέχεια, θα αναπτυχθεί περαιτέρω η κατηγορία των ενηλίκων (έως 35 ετών) και αυτή των οικογενειών, καθώς αυτές είναι οι κατηγορίες στις οποίες απευθύνονται κυρίως οι νυχτερινές δράσεις των μουσείων. Αυτές, λαμβάνουν χώρα συνήθως τα Σαββατοκύριακα ή σε εορτές, ώστε να είναι ευκολότερο για τον κόσμο να συμμετάσχει. Επίσης, μπορεί να πραγματοποιηθούν με διάφορες αφορμές, όπως η Διεθνής Ημέρα Μουσείων (Φιλίππουπολίτη, 2015, σ. 121). Η συμμετοχή περισσότερων αριθμητικά επισκεπτών οφείλεται επίσης και στην ώρα που

⁸ Ερευνητικά, έχει υποστηριχθεί και το αντίθετο, πως δηλαδή τέτοιες δράσεις, συχνά, προσελκύουν άτομα που δεν έχουν επισκεφθεί ξανά το μουσείο που πραγματοποιεί την αντίστοιχη νυχτερινή δράση, αν και ίσως όχι πάντα σε μεγάλο ποσοστό (Culture24, 2009, σ. 4· Doxanaki et al. 2020, σ. 750).

πραγματοποιούνται οι εν λόγω δράσεις, καθώς το βράδυ, οι περισσότεροι άνθρωποι, μπορούν να επιλέξουν που θα αφιερώσουν το χρόνο τους (Stockman, 2018, σ. 11).

Ως “Lates”- όνομα με το οποίο είναι γνωστές συνήθως οι νυχτερινές δράσεις των μουσείων- ορίζονται οι δράσεις που ξεκινούν μετά τις 17:00 και πραγματοποιούνται σε μουσεία και λοιπούς χώρους πολιτισμού (λ.χ. βιβλιοθήκες, γκαλερί) (Stockman, 2018, σ. 4· Culture24, A Culture of Lates, 2018, σ. 5). Ο όρος αυτός καθιερώθηκε από την Ευρωπαϊκή Νύχτα Μουσείων που έλαβε χώρα το 2005 στη Γαλλία⁹ (Doxanaki et al. 2020, σ. 746). Έχει αποδειχθεί ερευνητικά, πως οι νυχτερινές δράσεις των μουσείων, βοηθούν ιδιαίτερα και στην ανάπτυξη του πολιτιστικού τουρισμού (Barron & Leask, 2017, σ. 474), ειδικά στην περίπτωση που αυτές γίνονται σε σταθερή χρονική βάση και όχι περιστασιακά (Stockman, 2018, σ. 44)¹⁰. Οι δράσεις αυτές, συνδυάζουν τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα των δραστηριοτήτων ελεύθερου χρόνου με τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα μιας μουσειακής επίσκεψης (edutainment¹¹). Αν και ο σχεδιασμός των δράσεων τύπου “Lates” προβλέπει οι συμμετέχοντες να παρατηρούν τα εκθέματα και να επισκέπτονται τους μουσειακούς χώρους κατά τη διάρκειά τους, στην πραγματικότητα δε φαίνεται να συμβαίνει κάτι τέτοιο, αλλά αντίθετα, οι συμμετέχοντες εστιάζουν κυρίως στον ψυχαγωγικό και κοινωνικό χαρακτήρα της δράσης. Οι επισκέψεις στους μουσειακούς χώρους είναι συνήθως σύντομες και οι αλληλεπιδράσεις με τα εκθέματα λίγες. Αξίζει να επισημανθεί πως οι μουσειακοί χώροι που σημειώνουν τη μεγαλύτερη επισκεψιμότητα, είναι οι πλησιέστεροι στους χώρους που πραγματοποιείται η δράση (Doxanaki et al. 2020, σσ. 751-752· Barron & Leask, 2017, σσ. 481-483). Λόγω αυτής της τάσης που έχει παρατηρηθεί, τα μουσεία κάνουν προσπάθειες, ώστε οι δράσεις που διοργανώνουν να έχουν και εκπαιδευτικό χαρακτήρα και έτσι να μην θεωρείται το μουσείο ως αποκλειστικά ένας χώρος για τη διεξαγωγή εκδηλώσεων (Barron & Leask, 2017, σσ. 478, 484-486).

Οι νυχτερινές αυτές δράσεις των μουσείων, μπορεί να μη λαμβάνουν χώρα μεμονωμένα, σε ένα μουσείο, αλλά να εντάσσονται στο πλαίσιο ενός φεστιβάλ ή της Διεθνούς Ημέρας Μουσείων, να υπάρχει συντονισμός ώστε να ανοίγουν παραπάνω

⁹ Το ίδιο έτος, πραγματοποιήθηκε και στο Ηνωμένο Βασίλειο συναφής δράση, υπό τον τίτλο “Museums at Night”, προκειμένου να συμπέσει με το “European Nuit Des Musées” (A Culture of Lates, 2018, σ. 10)

¹⁰ Περισσότερες πληροφορίες για αυτό στο Culture24, Late like a local, 2018.

¹¹ Βλ. Barron & Leask, 2017, σ. 474

από ένα μουσεία τις πόρτες τους νυχτερινές ώρες, σχεδιάζοντας το κάθε ένα το πρόγραμμα των δραστηριοτήτων του (Dedova, 2013· Culture24, 2009, σσ. 4-5). Σε τέτοιες περιπτώσεις, η γνωστοποίηση όλων των επιμέρους δραστηριοτήτων που πρόκειται να λάβουν χώρα, αλλά και η προσέλκυση κοινού σε αυτές, μπορεί να γίνει μέσω των σύγχρονων ψηφιακών μέσων. Δηλαδή, ενδεικτικά, μπορεί να αξιοποιηθούν οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, οι ιστοσελίδες των μουσείων, να συγγραφούν ενημερωτικά άρθρα και ακόμη να δημιουργηθούν εφαρμογές που αφορούν αποκλειστικά τη συγκεκριμένη διοργάνωση (Harvey, Elswiler, & Schaller, 2012), ώστε να διευκολύνουν τους εν δυνάμει συμμετέχοντες (Culture24, 2009, σσ. 12-25). Εννοείται, πως αντίστοιχη προβολή των δράσεων και δημιουργία συστημάτων προς διευκόλυνση των συμμετεχόντων ή για ενίσχυση της διάδρασης, μπορεί να γίνει για οποιαδήποτε μουσειακή δράση, νυχτερινή ή όχι, στην οποία εμπλέκεται ένα μουσείο ή και παραπάνω (ενδεικτικά, βλ. Γιαννούτσου, 2015, σσ. 225-252· Τορ διάκριση του Μουσείου Τηλεπικοινωνιών στα Mobile Excellence Awards 2020 για την ψηφιακή ξενάγηση με Augmented Reality, 2020).

Τα “Lates” φαίνεται να επιτυγχάνουν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των επισκεπτών, μιας που όπως καταδεχθεί και από σχετικές έρευνες, στην πλειονότητά τους, εκδηλώνουν την επιθυμία να συμμετάσχουν ξανά στο μέλλον σε αντίστοιχη δράση αλλά και να επισκεφθούν το μουσείο (Culture24, A Culture of Lates, 2018, σ. 41· Doxanaki et al. 2020, σσ. 749-750· Barron & Leask, 2017, σσ. 483-484). Παρά όμως το γεγονός ότι κερδίζουν έδαφος στις μέρες μας, φαίνεται να αποτελούν διοργανώσεις με πολλά έξοδα, ειδικά στην περίπτωση που διοργανώνονται σε παραπάνω από ένα πολιτιστικά ιδρύματα ταυτόχρονα. Το «Culture24»¹² συμμετείχε στη διοργάνωση των «Museums at Night», έως τον Ιανουάριο του 2020 όπου οι προσπάθειες για ανεύρεση χορηγών και χρηματοδότησης δεν επετεύχθησαν και έπειτα από δήλωσή τους, έπαυσαν να ασχολούνται με αυτό τον τύπο εκδηλώσεων (rosieclarke, Museums At Night, 2020).

¹² Πρόκειται για έναν Βρετανικό φιλανθρωπικό οργανισμό που διαχειρίζεται ιστοσελίδες που αφορούν τον οπτικό πολιτισμό και την πολιτιστική κληρονομιά στη Μεγάλη Βρετανία. Επιπλέον, συλλέγει δεδομένα και υποστηρίζει λοιπές πολιτιστικές ιστοσελίδες και οργανισμούς. Παρέχει συμβουλές στρατηγικής και πρακτική βοήθεια σε πολιτιστικούς οργανισμούς ανεξαρτήτως είδους και μεγέθους, με κάθε δυνατό τρόπο, εστιάζοντας στο κοινό (Culture24, χ.χ.).

1.5.1. Για ενήλικες

Οι δράσεις που διοργανώνονται για ενήλικους βράδυ, αποσκοπούν κυρίως στο να μπορέσουν να δουν ένα μουσείο και να παρακολουθήσουν δράσεις του άλλες ώρες από τις συνηθισμένες, αποκομίζοντας μια ιδιαίτερη εμπειρία. Επιπλέον, το γεγονός ότι τα παιδιά δεν μπορούν να συμμετέχουν σε δράσεις που απευθύνονται αποκλειστικά σε ενήλικους, καθώς στις περισσότερες διοργανώσεις αναφέρεται ρητά πως η είσοδος επιτρέπεται μόνο σε αυτούς, συμβάλλει θετικά στην μουσειακή εμπειρία, καθώς οι συμμετέχοντες πάνε με τους φίλους τους, τον/ την σύντροφό τους και έτσι η δραστηριότητα παύει να μοιάζει με εκπαιδευτική και προσομοιάζει περισσότερο σε δραστηριότητα ελεύθερου χρόνου (Culture24, Late like a local, 2018, σ. 6).

Οι δράσεις αυτές ποικίλλουν ως προς τη δομή, το περιεχόμενο και τους στόχους τους. Μπορεί να είναι δράσεις Sleepover, μπορεί να είναι δράσεις που περιλαμβάνουν ξεναγήσεις ή εκδηλώσεις και μπορεί ακόμη να περιλαμβάνουν DJ, δίνοντας έμφαση στη ψυχαγωγία των επισκεπτών και την κοινωνικοποίησή τους. Σε κάθε περίπτωση, οι μουσειακοί χώροι παραμένουν ανοικτοί, ώστε να υπάρχει δυνατότητα να τους επισκεφτούν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της δράσης. Οι παραπάνω ενέργειες αποσκοπούν στο να προσελκυσθούν ενήλικες στο μουσείο, κυρίως νεότεροι σε ηλικία (20- 35 ετών- Generation Y¹³)¹⁴, να δουν τους χώρους και τα εκθέματά του, να λάβουν πληροφορίες μέσα από τις δράσεις του και ίσως δυνητικά να ενταχθούν στο κοινό του (Doxanaki et al. 2020, σσ. 746-747· Barron & Leask, 2017, σσ. 476-477).

1.5.1.1. Παραδείγματα δράσεων

Ενδεικτικά, στην κατηγορία δράσεων Sleepover που αφορούν ενήλικες, αξίζει να αναφερθεί η ετήσια δράση “Dream- over” στο Rubin Museum στη Νέα Υόρκη, που έλαβε χώρα πρώτη φορά το 2011 (Rubin, 2011). Το Rubin Museum, αποτελεί το πρώτο Μουσείο παγκοσμίως που διοργάνωσε sleepover για ενήλικες εντός των εκθεσιακών του χώρων (afinelyne, 2019). Στόχος του συγκεκριμένου Sleepover ήταν η διερεύνηση

¹³ Ως “Generation Y” ή “Millennials”, αποκαλείται η γενιά ατόμων που έχουν γεννηθεί μεταξύ του τέλους της δεκαετίας του 1970 και του 2000 (Kelan, Lehnert, 2009, σ. 1). Ως προς τα έτη προσδιορισμού της Generation Y δεν υπάρχει γενική συμφωνία, αφού πολλοί την οριοθετούν σε άλλες χρονολογίες, με επικρατέστερη το 1980-1995 (Doxanaki et al., 2020, σ. 747).

¹⁴ Πιθανώς, στο μέλλον, οι δράσεις τύπου “Lates” να χρειαστεί να διαμορφωθούν κατά τρόπο τέτοιο ώστε να απευθύνονται σε ένα διευρυμένο ηλικιακό κοινό (“ageless society”), κάτι το οποίο θα βοηθήσει το μουσείο να προσελκύσει νέο κοινό, αλλά και να διατηρήσει τους παραδοσιακούς επισκέπτες του, καθιστώντας το ταυτόχρονα, πιο βιώσιμο (Barron & Leask, 2017, σ. 486).

της μυστήριας φύσης των ονείρων, η εξοικείωση και η συναισθηματική εμπλοκή με τα έργα τέχνης, αλλά και η εξέταση της επιρροής που αυτά ασκούν στα όνειρα. Σε αυτό, οι συμμετέχοντες, επρόκειτο να κοιμηθούν κάτω από έναν πίνακα που θα επιλεγόταν ειδικά για αυτούς, μετά από τη συμπλήρωση σχετικού ερωτηματολογίου. Κατά το πρωινό ξύπνημα, οι συμμετέχοντες καλούνταν να διηγηθούν τα όνειρά τους στους τελειόφοιτους σπουδαστές ψυχιατρικής, οι οποίοι θα συνέλλεγαν τις απαραίτητες πληροφορίες, ενώ οι συμμετέχοντες βρίσκονταν ακόμη μεταξύ ύπνου και ξύπνιου. Στην δράση περιλαμβάνονταν διάλεξη σχετικά με το ρόλο των ονείρων στη Θιβητιανή Βουδιστική Φιλοσοφία, ανάγνωση παραμυθιού στον κάθε συμμετέχοντα ή στο κάθε ζευγάρι, νανουρίσματα, ομαδικές συζητήσεις σχετικά με τα όνειρα, ελαφρύ βραδινό και πρωινό γεύμα. Οι συμμετέχοντες καλούνταν να πάνε στο μουσείο με τις πιτζάμες και τις παντόφλες τους, καθώς επίσης και να φέρουν μαζί τους στρώματα ύπνου, σεντόνια και ό,τι άλλο μπορεί να χρειάζονταν (The Rubin, 2016).

Ως παράδειγμα Late Night Event που πραγματοποιείται εντός των μουσειακών χώρων και εστιάζει κυρίως στην ψυχαγωγία των συμμετεχόντων αλλά και στην κοινωνική διάσταση των μουσειακών επισκέψεων, θα αναφερθεί η διοργάνωση “Let’s Be Late” του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου στην Αθήνα,. Στο πλαίσιο αυτού, έλαβαν χώρα 4 διαφορετικές θεματικές νυχτερινές δράσεις στις 01/03/2019, 17/05/2019, 01/11/2019 και 14/02/2020 και πραγματοποιήθηκαν πολλές επιμέρους δραστηριότητες που πάντα συμβάδιζαν με τη θεματική κάθε δράσης που είχε επιλεγεί (Διάστημα, Halloween, Αγίου Βαλεντίνου). Στις δράσεις αυτές υπήρχε μουσική, ενώ ο χώρος των Νέων Φούρνων¹⁵ λειτουργούσε ως «club». Εκεί βρισκόταν ο DJ καθώς και το μπαρ. Δίπλα, στο ίδιο κτήριο και σε άλλες κτηριακές εγκαταστάσεις του Μουσείου (π.χ. «Παρατηρητήριο») γίνονταν πολλές δράσεις όπως ζωγραφική προσώπου, προβολή ταινίας, διαγωνισμός φιλιού, speed dating, live action role plays και παιχνίδια μυστηρίου. Εδώ, αξίζει ενδεικτικά να αναφερθεί, πως στην πρώτη διοργάνωση της δράσης, στο κτήριο των Νέων Φούρνων, πριν την εμφάνιση του DJ, είχε δοθεί και μια stand- up comedy παράσταση. Στα Let’s Be Late διενεργούνταν έρευνα¹⁶, η οποία μεταξύ άλλων, έδειξε πως το 95,8% των ερωτηθέντων, θα επιθυμούσε να συμμετάσχει ξανά σε αντίστοιχη δράση, κάτι που δείχνει πως τέτοιου είδους δράσεις έλκουν τους

¹⁵ Βλ. Κεφάλαιο 2: Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου.

¹⁶ Για τις πληροφορίες που εξήχθησαν από την έρευνα και λοιπά στοιχεία για τις δράσεις “Let’s Be Late” βλ. Doxanaki et al. 2020.

συμμετέχοντες και άρα, επιτυγχάνουν έστω και εν μέρει τον σκοπό τους (Doxanaki et al. 2020).

Τέλος, αξίζει να αναφερθεί και το “Museums at Night”, το οποίο αποτελεί μια διοργάνωση που πραγματοποιείται στο Ηνωμένο Βασίλειο και κατά την οποία πολλά μουσεία και πολιτιστικά ιδρύματα, επεκτείνουν το ωράριό τους και λειτουργούν νυχτερινές ώρες, προσφέροντας ποικιλία δράσεων (συγκεκριμένα, στις 16/05/2009-17/05/2009 πραγματοποιήθηκαν 157 δράσεις). Σε αυτό, όπως φάνηκε από τα στατιστικά της διοργάνωσης αυτής το 2009, συμμετείχαν κυρίως ενήλικες είκοσι πέντε (25) ετών και άνω, ενώ συμμετείχε και μικρό ποσοστό νεότερων ατόμων, ηλικίας δεκαέξι (16) με είκοσι πέντε (25) ετών. Οι συμμετέχοντες, φαίνεται να απόλαυσαν την συγκεκριμένη διοργάνωση, καθώς όταν κλήθηκαν να τη βαθμολογήσουν σε μια κλίμακα από το ένα (1) έως το δέκα (10) (όπου το δέκα εκφράζει την απόλυτη ικανοποίησή τους), το 80,40%, την αξιολόγησε απαντώντας με βαθμολογία «οκτώ» (8) ή μεγαλύτερη (Culture24, 2009, σσ. 4-5, 26-27).

1.5.2. Για παιδιά (οικογένειες)

Οι δράσεις που λαμβάνουν χώρα σε πολιτιστικά ιδρύματα και αφορούν παιδιά, συνήθως χαρακτηρίζονται ως οικογενειακές, καθώς απαιτείται η συμμετοχή και κάποιου ενήλικα συνοδού. Αυτές αποσκοπούν στο να εξοικειωθούν τα παιδιά με τους μουσειακούς χώρους και να λάβουν πληροφορίες απολαμβάνοντας ταυτόχρονα μια ξεχωριστή εμπειρία και «παίζοντας». Τα τελευταία χρόνια όμως, κερδίζουν δημοτικότητα και τα προγράμματα στα οποία συμμετέχουν παιδιά κυρίως μεγαλύτερα, στην εφηβική τους ηλικία, χωρίς τη συνοδεία γονέων. Αυτές αποσκοπούν επίσης στο να ενταχθούν μελλοντικά τα παιδιά στο κοινό του μουσείου, αλλά και στην κοινωνικοποίησή και ευχαρίστησή τους, όπως και την ανάπτυξη των ικανοτήτων τους και καλλιέργεια νέων δεξιοτήτων (Φιλιππουπολίτη, 2015 σ.121).

Τέτοιες δράσεις συνήθως έχουν τη μορφή διανυκτέρευσης στο μουσείο (Sleepover), αλλά υπάρχουν και εναλλακτικές επιλογές (όπως το Teddy’s night), ανάλογα με την ηλικία των παιδιών που πρόκειται να συμμετάσχουν, αλλά και με τις δυνατότητες του χώρου στον οποίο θα πραγματοποιηθεί η δράση. Συνήθως παρατηρείται ενδιαφέρον (rosieclarke, Museums At Night, 2015) από πλευράς των παιδιών για το πώς μπορεί να είναι ένα μουσείο το βράδυ και τί συμβαίνει σε αυτό, το

οποίο ενδεχομένως έχει ενισχυθεί και από την τριλογία ταινιών “Night at the Museum” στην οποία πρωταγωνιστεί ο Ben Stiller. Τα τελευταία χρόνια, το ενδιαφέρον προς αυτή την κατεύθυνση έχει ενισχυθεί επιπλέον και έτσι έχουν κυκλοφορήσει ακόμη και παραμύθια που αναφέρονται σε Sleepover στο μουσείο (όπως το “Sleepover at the Museum”- Karen Lefrak).

Επιπροσθέτως, τέτοιες δράσεις, ενθαρρύνουν το να περάσει η οικογένεια ένα διήμερο μαζί, στο οποίο αναμένεται να εκπληρώσουν τόσο τους προσωπικούς τους στόχους, αλλά και τους εκπαιδευτικούς στόχους που έχουν τεθεί από το μουσείο.

1.5.2.1. Παραδείγματα δράσεων

Το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας που βρίσκεται στο Λονδίνο (South Kensington), διοργανώνει τα “Dino Snores (for kids)”. Πρόκειται για δράσεις της κατηγορίας “Sleepover” για οικογένειες με παιδιά επτά (7) με έντεκα (11) ετών, κατά τα οποίες, οι συμμετέχοντες κοιμούνται ανάμεσα στα ζώα που εκτίθενται ή ακόμη και κάτω από αυτά (“Or spend the night camped beneath a blue whale?”). Στην εν λόγω δράση, οι συμμετέχοντες καλούνται να εξερευνήσουν το μουσείο με φακό, να συμμετάσχουν σε ένα εργαστήριο για μπλουζάκια με δεινοσαύρους, αλλά και να παρακολουθήσουν ένα show από έναν εκ των επιστημόνων του μουσείου. Επιπλέον, τους δίνεται η δυνατότητα να παρακολουθήσουν μια ζωντανή επίδειξη με ζώα (Dino Snores for Kids, χ.χ.). Η δράση αυτή, πραγματοποιείται στο Μουσείο με διαφοροποιήσεις στο πρόγραμμα δραστηριοτήτων και για ενήλικες υπό την ονομασία “Dino Snores (for Grown-ups)” (Dino Snores for Grown-ups, χ.χ.).

Στην κατηγορία δράσεων που αφορούν οικογένειες νυχτερινές ώρες αλλά δεν περιλαμβάνουν βραδινό ύπνο, αξίζει να αναφερθεί η δράση “Museum in the dark” που πραγματοποιήθηκε στο Μουσείο Τηλεπικοινωνιών Ομίλου ΟΤΕ. Για τη δράση αυτή έχουν ανακοινωθεί και προσεχείς ημερομηνίες διοργάνωσής της (Μουσείο Τηλεπικοινωνιών Ομίλου ΟΤΕ, 2020). Στο πλαίσιο αυτής, οι οικογένειες που επέλεξαν να συμμετάσχουν (με παιδιά επτά -7- με δώδεκα -12- ετών), κλήθηκαν να εξερευνήσουν με φακούς τους χώρους του Μουσείου και να λάβουν κατ’ αυτό τον τρόπο πληροφορίες σχετικά με την ιστορία των τηλεπικοινωνιών (Μουσείο Τηλεπικοινωνιών Ομίλου ΟΤΕ, 2019).

Στην κατηγορία δράσεων που διοργανώνονται σε παραπάνω από ένα μουσεία, χρήζει αναφοράς, η δράση «Sleepover – Διανουκτέρωση στα μουσεία για παιδιά», που διοργανώνεται από τον Δήμο Θεσσαλονίκης επί σειρά ετών (το 2019 έγινε η 8^η διοργάνωση της δράσης). Το 2019, στη δράση αυτή συμμετείχαν δέκα (10) μουσεία, τα οποία αναμενόταν να φιλοξενήσουν κάποια παιδιά στους χώρους τους, ηλικίας επτά (7) με δώδεκα (12) ετών κατά προσέγγιση (το κάθε μουσείο είχε ορίσει ξεχωριστά ημερομηνίες που επρόκειτο να φιλοξενήσει τα παιδιά, ηλικίες των παιδιών και αριθμό αυτών- βλ. Εικόνα 4). Η συμμετοχή στη δράση ήταν δωρεάν και περιλάμβανε βραδινό και πρωινό γεύμα. Η δράση αυτή έχει ως σκοπό της, παιδιά από Θεσσαλονίκη και Βόρεια Ελλάδα να μπορέσουν να γνωρίσουν τα μουσεία της πόλης, βιώνοντας ταυτόχρονα την ιδιαίτερη εμπειρία που μπορεί να αποκομίσει κανείς από τη διανυκτέρευση σε μουσείο (Δήμος Θεσσαλονίκης, 2019)

Ενδεικτική αναφορά περισσότερων μουσείων που πραγματοποιούν νυχτερινές δράσεις γίνεται στο Παράρτημα 8.

Sleepover - Διανουκτέρωση στα μουσεία για παιδιά 2019				
Α/Α	ΜΟΥΣΕΙΟ	ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΔΙΩΝ	ΗΛΙΚΙΕΣ
1	ΜΟΥΣΕΙΟ ΒΥΖΑΝΤΙΝΟΥ ΠΟΛΙΤΕΜΟΥ Λεωφόρος Στρατού 2 Τ.Κ.: 54640 Θεσσαλονίκη	15 Μαρτίου 2019	20 ΠΑΙΔΙΑ	7 έως 12 ετών
2	ΜΟΥΣΕΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΟΥ ΑΓΩΝΑ Προξένου Κορομηλιά 23, Τ.Κ.: 54622, Θεσσαλονίκη	15 Μαρτίου 2019	20 ΠΑΙΔΙΑ	10 έως 12 ετών
3	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ Αγ. Δημητρίου & 3ης Σεπτεμβρίου Τ.Κ.: 54636, Θεσσαλονίκη	16 Μαρτίου 2019	20 ΠΑΙΔΙΑ	8 έως 12 ετών
4	ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ Μανώλη Ανδρονίκου 6, Θεσσαλονίκη Τ.Κ.: 546 21	29 Μαρτίου 2019	17 ΠΑΙΔΙΑ	7 έως 10 ετών
5	ΜΟΜΥΣ - (Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, Εγνατίας 154, εντός ΔΕΘ- Helexpro, Θεσσαλονίκη	30 Μαρτίου 2019	20 ΠΑΙΔΙΑ	7 έως 12 ετών
6	ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ Λιμάνι — Αποθήκη Α' Τ.Κ. 54110, Θεσσαλονίκη	5 Απριλίου 2019	15 ΠΑΙΔΙΑ	7 έως 12
7	ΜΟΥΣΕΙΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ΧΑΝΘ Ν. Γερμανού 1 – Πλατεία ΧΑΝΘ Τ.Κ.: 54621, Θεσσαλονίκη	6 Απριλίου 2019	20 ΠΑΙΔΙΑ	8 έως 12
8	ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ Γρ. Λαμπράκη 4, Τ.Κ.: 54636, Θεσσαλονίκη	12 Απριλίου 2019	15 ΠΑΙΔΙΑ	10 έως 12 ετών
9	ΦΑΡΜΑΚΕΥΤΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ Φοινίκας, Εθνικής Αντιστάσεως 173-175, Θεσσαλονίκη	12 Απριλίου 2019	20 ΠΑΙΔΙΑ	8 έως 12 ετών
10	ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ Νέα Μοναστηρίου 7Β, Τ.Κ. 56334, Θεσσαλονίκη	13 Απριλίου 2019	20 ΠΑΙΔΙΑ	7 έως 12 ετών

Εικόνα 4: Λίστα των Μουσείων που συμμετείχαν στη δράση του Δήμου Θεσσαλονίκης, «Sleepover – Διανουκτέρωση στα μουσεία για παιδιά» (από Δήμος Θεσσαλονίκης, 2019).

Κεφάλαιο 2: Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου

2.1. Ιστορική Αναδρομή

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου (Β.Μ.Φ.)¹⁷, το οποίο εγκαινιάστηκε το 2013, φιλοξενείται στο χώρο του Εργοστασίου Φωταερίου της Αθήνας που λειτούργησε για πρώτη φορά το 1857. Πρώτος ο Γάλλος François Théophile Feraldi ανέλαβε το έργο του φωτισμού της Αθήνας με φωταέριο, ενώ στην συνέχεια της ιστορίας του εργοστασίου η διοίκηση άλλαξε πολλές φορές (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 53-65). Η θέση του εργοστασίου επιλέχθηκε σκόπιμα λόγω του Ηριδανού ποταμού που περνούσε ακριβώς από κάτω (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σ. 30). Το νερό ήταν απαραίτητο σε πολλά στάδια της γραμμής παραγωγής φωταερίου. Το φωταέριο, στα τέλη του 19^{ου} αιώνα διαδόθηκε πολύ, καθώς αυτό χρησιμοποιούνταν όχι μόνο για το φωτισμό των δρόμων, αλλά και σε εργοστάσια και οικίες (για μαγείρεμα, θέρμανση και ως θερμοσίφωνα). Ήταν η περίοδος, που δημιουργήθηκαν και πολλές οικιακές συσκευές που λειτουργούσαν με φωταέριο, ενώ σε χώρες, όπως η Γερμανία, γίνονταν και σεμινάρια ώστε οι νοικοκυρές να μάθουν να τις χρησιμοποιούν (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 89- 91). Στη διάρκεια του Μεσοπολέμου, το εργοστάσιο περιήλθε στην κυριότητα του Δήμου Αθηναίων. Μεταπολεμικά, το φωταέριο άρχισε να χάνει έδαφος καθώς βρισκόταν σε ανταγωνισμό με τον ηλεκτρισμό και το φυσικό αέριο που ήταν δημοφιλή εκείνη την περίοδο. Αυτό οδήγησε σταδιακά, σε συνδυασμό με άλλους παράγοντες, όπως η ατμοσφαιρική ρύπανση που προκαλούσε, στο κλείσιμο του Εργοστασίου Φωταερίου της Αθήνας το 1984 (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 61- 55).

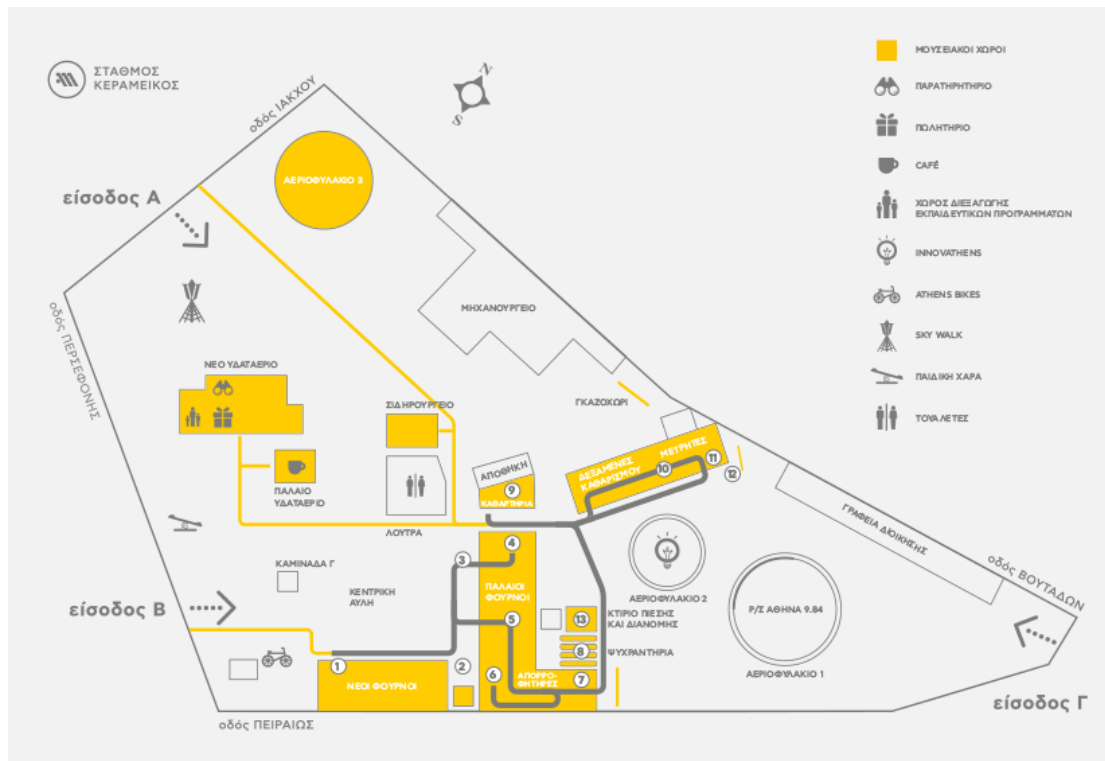
Το 1986, με απόφαση της τότε Υπουργού Πολιτισμού Μελίνας Μερκούρη, ο χώρος του εργοστασίου χαρακτηρίστηκε ως διατηρητέο ιστορικό μνημείο και άρχισαν να τίθενται προς συζήτηση προτάσεις σχετικά με την αξιοποίηση του χώρου (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 112- 115). Το 1999, ο Δήμος Αθηναίων σύστησε την Τεχνόπολη, στην οποία ανατέθηκε να διαχειριστεί το συγκρότημα κτηρίων του Εργοστασίου Φωταερίου και να αναλάβει τη διοργάνωση σε αυτό το χώρο, πολιτιστικών και καλλιτεχνικών εκδηλώσεων. Η Τεχνόπολη το 2011 ανέλαβε και τη μετατροπή των χώρων του εργοστασίου σε μουσείο, προκειμένου να καταστεί

¹⁷ Το Μουσείο βρίσκεται στην περιοχή του Κεραμεικού/ Γκαζιού (Γκαζοχωρίου, όπως ονομαζόταν κατά την περίοδο λειτουργίας του εργοστασίου), στην Αθήνα.

γνωστή η ιστορική και όχι μόνο, αξία του εν λόγω συγκροτήματος (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 116- 117).

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου είναι πολύ σημαντικό καθώς έχει ως έργο τη διάσωση, ανάπτυξη και διατήρηση μιας έκφανσης της βιομηχανικής κληρονομιάς του τόπου μας. Ανήκει στην κατηγορία των τοπικών μουσείων και συγκεκριμένα, πρόκειται για βιομηχανικό χώρο- μνημείο εν χρήσει (Κολιόπουλος, 2017, σσ. 114- 116, 241- 242). Σε αυτό, έχουν διατηρηθεί τα περισσότερα κτήρια και οι δομές (καμινάδες, αεριοφυλάκια, ψυχαντήρια, ράγες για τα τρενάκια Decauville κ.ά.) που χρησιμοποιούνταν κατά τη λειτουργία του εργοστασίου. Παράλληλα, κατά την επίσκεψη στο Μουσείο μπορεί κανείς να δει και το μεγαλύτερο μέρος του μηχανολογικού εξοπλισμού που είχε έρθει από άλλες χώρες (Γαλλία, Γερμανία, Μ. Βρετανία) και δεν αντικαταστάθηκε ποτέ. Τα περισσότερα μηχανήματα του εργοστασίου έχουν διατηρηθεί *in situ* (Κολιόπουλος, 2017, σσ. 241- 242). Ο χώρος έχει διατηρήσει και την ατμόσφαιρα του εργοστασίου, αφού ακόμη και σήμερα είναι δυνατό κανείς να οσμιστεί τις μυρωδιές του (Μπατσή, 2020).

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου χρησιμοποιεί κάποια από τα κτήρια του εργοστασίου, παρουσιάζοντας έτσι την ιστορία του. Εκ των υπολοίπων κτηρίων, υπάρχουν κάποια, που αν και έχουν επίσης αναπαλαιωθεί, δε χρησιμοποιούνται ως μουσειακοί χώροι αλλά φιλοξενούν κατά καιρούς εκδηλώσεις που λαμβάνουν χώρα στην Τεχνόπολη, όπως είναι το «Μηχανουργείο». Επιπλέον, υπάρχουν και κτήρια όπως το «Αεριοφυλάκιο 3», που δεν έχουν αλλοιωθεί καθόλου και παρουσιάζουν την εικόνα που είχαν και επί της λειτουργίας του εργοστασίου.



Εικόνα 5: Διαδρομή 1 (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, χ.χ.)

Στην Εικόνα 5 παρουσιάζεται μια κάτοψη του χώρου της Τεχνόπολης, όπου στεγάζεται και το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. Το Μουσείο, στεγάζεται σε παραπάνω από ένα κτήρια και έτσι δημιουργείται μια διαδρομή δεκατριών στάσεων (βλ. Εικόνα 5), η οποία και είναι η προτεινόμενη διαδρομή για κάποιον που θέλει να επισκεφθεί το Μουσείο και δεν έχει χρονικό περιορισμό. Οι δεκατρείς αυτές στάσεις, αποτελούν και τους μουσειακούς χώρους. Τα κτήρια «Νέοι» και «Παλαιοί Φούρνοι», χρησιμοποιούνταν για την απόσταξη του λιθάνθρακα εντός των κορνούτων, διαδικασία που θα οδηγούσε στην παραγωγή του φωταερίου. Σε αυτά τα κτήρια αντιστοιχούν δύο καμινάδες. Στο χώρο του εργοστασίου υπάρχει μια καμινάδα ακόμη, η οποία αντιστοιχούσε στο κτήριο «Φούρνων Stein», που κατεδαφίστηκε. Στο κτήριο των Παλαιών Φούρνων βρίσκονται και οι απορροφητήρες. Ένας εξ αυτών, είναι ακόμη λειτουργικός και στην ξενάγηση συνήθως επιδεικνύεται η κίνησή του για να γίνει καλύτερα αντιληπτή η χρήση του (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 20-30). Στο χώρο μπορεί κανείς να δει και τα «Ψυκρανήτρια» στα οποία, αντλώντας νερό από τον Ηριδανό ποταμό, επιτυγχανόταν η ψύξη του φωταερίου. Το φωταέριο αφού ψυχόταν, περνούσε στο στάδιο του καθαρισμού. Η διαδικασία αυτή ολοκληρωνόταν στο κτήριο «Καθαρητήρια», όπου στα μηχανήματα Pelouze- Audouin, αφαιρούνταν η

αμμωνία. Στη συνέχεια, έπρεπε να μετρηθεί ο όγκος του φωταερίου στους Μετρητές. Πληροφορίες γι' αυτό το στάδιο της διαδικασίας καθώς και μετρητές, μπορεί κανείς να βρει στην ομώνυμη στάση (11^η) στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. Έπειτα από τη μέτρηση του όγκου του φωταερίου, αυτό έπρεπε να αποθηκευτεί. Τα κτήρια στα οποία αποθηκεύονταν είναι τα «Αεριοφυλάκια». Στο κτηριακό συγκρότημα του Μουσείου βρίσκονται τρία εξ αυτών. Το «Αεριοφυλάκιο 1» φιλοξενεί τον ραδιοφωνικό σταθμό «Αθήνα 9.84», ενώ το «Αεριοφυλάκιο 2», είναι το κτήριο που σήμερα στεγάζεται και δραστηριοποιείται το «INNOVATHENS». Το «Αεριοφυλάκιο 3», είναι το μόνο που έχει παραμείνει όπως ήταν κατά τη λειτουργία του εργοστασίου, αποτελώντας μαρτυρία για αντίστοιχες κατασκευές. Ήταν το μεγαλύτερο Αεριοφυλάκιο που υπήρξε στην Ελλάδα (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 30-44).

Τέλος, και προτού το φωταέριο διοχετευθεί στα δίκτυα της πόλης, πήγαινε στο κτήριο «Πίεσης και διανομής» όπου και ρυθμιζόταν η πίεσή του προκειμένου να το λάβουν οι καταναλωτές πιο εύκολα. Στις αρχές του 20^{ου} αιώνα, στο εργοστάσιο άρχισε να παράγεται και Υδαταέριο, στο κτήριο «Παλιό Υδαταέριο», στο οποίο πλέον στεγάζεται το καφέ της Τεχνόπολης. Στο κτήριο «Νέο Υδαταέριο» όμως, που δημιουργήθηκε στην πορεία των ετών, λόγω αυξημένης ζήτησης, μπορεί κανείς να δει τον εξοπλισμό που χρησιμοποιούνταν, να λάβει πληροφορίες σχετικά και να παρακολουθήσει ένα βίντεο που αφορά στη λειτουργία του εργοστασίου γενικότερα (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σσ. 44-49).

Στο κτηριακό αυτό συγκρότημα βρίσκονται και άλλα κτήρια όπως το Σιδηρουργείο, το Μηχανουργείο και τα λουτρά του εργοστασίου, τα οποία σήμερα, χρησιμοποιούνται ως τουαλέτες. Στο κτήριο του Σιδηρουργείου, σήμερα μπορεί κανείς να δει συσκευές που λειτουργούσαν με φωταέριο, αλλά και να πληροφορηθεί σχετικά με τη χρήση αυτού στην καθημερινή ζωή (Μπατσή, 2020), ενώ το Μηχανουργείο είναι πλέον κενό και φιλοξενεί εκθέσεις και εκδηλώσεις.

Το συγκεκριμένο βιομηχανικό συγκρότημα και η αξιοποίησή του, προσέδωσε στην γύρω περιοχή του Γκαζιού τον χαρακτήρα που έχει σήμερα και βοήθησε στην ανάπτυξή της. Εν τέλει, αυτό το συγκρότημα επιτυγχάνει διατηρώντας τον ιστορικό χαρακτήρα του να συστήσει και τη σύγχρονη ταυτότητα του χώρου αλλά και να αποτελέσει τόπο συνάντησης τόσο για ποικίλες κοινωνικές ομάδες, όσο και για

ποικίλες μορφές τέχνης και πολιτισμού (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2013, σ. 116).

2.2. Οι δράσεις του Β.Μ.Φ.

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου υλοποιεί πολλές εκπαιδευτικές δραστηριότητες για ποικίλες ομάδες κοινού. Επιπλέον, στους χώρους του, φιλοξενούνται και δράσεις που διοργανώνονται από άλλους φορείς και έχουν επίσης εκπαιδευτικό χαρακτήρα ή σχετίζονται με τον πολιτισμό γενικότερα.

Το Μουσείο διοργανώνει ξεναγήσεις οι οποίες μπορεί να είναι απλές, να έχουν ταυτόχρονη μετάφραση στη νοηματική γλώσσα, να γίνονται με τη συνοδεία μουσικής (Ξενάγηση μετά μουσικής στο Β.Μ.Φ.), ή ακόμη να είναι θεατρικές (Αφηγήσεις ενός γκαζιέρη). Επιπλέον, λόγω της πανδημίας του κορωνοϊού, έχει ενισχυθεί η ψηφιακή παρουσία του Μουσείου, αφού πλέον είναι δυνατό να ξεναγηθεί κανείς σε αυτό και μέσα από την ιστοσελίδα του (<https://gasmuseum.gr/>).

Οι δράσεις που λαμβάνουν χώρα στο Μουσείο χωρίζονται σε υποκατηγορίες σύμφωνα με το κοινό που απευθύνονται αλλά και την ώρα που υλοποιούνται. Υπάρχουν δράσεις ενηλίκων που πραγματοποιούνται πρωινές ώρες (π.χ. ξεναγήσεις, «Το κυνήγι του μαύρου θησαυρού... για μεγάλους») και βραδινές ώρες (π.χ. «Let's be late!»). Αντίστοιχα, υπάρχουν οικογενειακές δράσεις που γίνονται πρωί (π.χ. «Κυριακές στο Β.Μ.Φ.», «Summer Camp», «Μια βόλτα στο μουσείο με... σακίδιο») και άλλες που γίνονται το βράδυ (π.χ. «Sleepover», «Teddy's Night»). Η παρούσα εργασία πρόκειται να εστιάσει στην τελευταία κατηγορία από τις προαναφερθείσες, δηλαδή στις οικογενειακές δράσεις που πραγματοποιούνται βραδινές ώρες.

Κεφάλαιο 3: Μεθοδολογία Έρευνας

3.1: Έρευνες Κοινού

Τα μουσεία στον 21^ο αιώνα, επιδιώκουν περισσότερο από ποτέ να λαμβάνουν πληροφορίες για το κοινό τους, το εν δυνάμει κοινό τους, αλλά και τα άτομα που δεν το επισκέπτονται, μέσω ερευνών. Επιχειρούν να εντοπίσουν ποια στοιχεία τους έλκουν το κοινό και ποια θα μπορούσαν να διαφοροποιηθούν για την προσέλκυση επισκεπτών. Μέσω της έρευνας κοινού, όχι μόνο είναι δυνατό να αντληθούν χρήσιμες πληροφορίες όπως οι προαναφερθείσες που αναφέρθηκαν ενδεικτικά, αλλά ενισχύεται και η επικοινωνία του μουσείου με τους επισκέπτες του γενικότερα.

Οι μέθοδοι έρευνας ποικίλλουν και αυτή που θα επιλεγεί τελικά για την έρευνα εξαρτάται από το κοινό στο οποίο θα απευθυνθεί, τους στόχους της, το είδος της πληροφορίας που αναμένεται να προκύψει, καθώς και άλλους παράγοντες. Σε πολλές περιπτώσεις οι έρευνες κοινού συνδυάζουν ποιοτικά και ποσοτικά δεδομένα, ώστε να επιτευχθεί η βαθύτερη κατανόηση του προς διερεύνηση ζητήματος. Κάποιοι εκ των τρόπων συλλογής δεδομένων είναι τα ερωτηματολόγια, οι συνεντεύξεις, οι νοητικοί χάρτες και η παρατήρηση (Μπούνια, 2015, σσ. 151-171).

3.2. Μεθοδολογία έρευνας

Η μεθοδολογία της έρευνας που επιλέχθηκε για την διερεύνηση των νυχτερινών οικογενειακών δράσεων του Β.Μ.Φ. ήταν συνδυασμός ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας ώστε να υπάρξει μία συνολική εικόνα και αξιολόγησή τους. Οι δράσεις οι οποίες διερευνήθηκαν είναι οι εξής: «Sleepover: Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» (09/11/2019- 10/11/2019), «Teddy's Night» (22/11/2019- 23/11/2019) και «Sleepover: Πλανήτη Γη καλεί σούπερ ήρωες» (22/02/2020- 23/02/2020).

Η ποιοτική έρευνα διεξήχθη με τη μορφή συνεντεύξεων ανοιχτού τύπου στην ομάδα σχεδιασμού και έλαβε χώρα στις 23/12/2019, στα γραφεία του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου. Η συνέντευξη αυτή έγινε με την κα Μαρία Φλώρου, διευθύντρια του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου και την κα Αργυρώ Μπατσή, μουσειοπαιδαγωγό (βλ. Παράρτημα 2.). Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε προκειμένου να αντληθούν πληροφορίες σχετικά με το πώς διοργανώνεται μια τέτοια δράση, με βάση ποια κριτήρια επιλέγεται το κοινό στο οποίο αυτή θα απευθύνεται και

τι επιθυμεί να επιτύχει το μουσείο με την υλοποίησή της. Επιπλέον, τέθηκαν ερωτήσεις σε σχέση με το πως αξιολογεί η ομάδα σχεδιασμού την έκβαση των δράσεων και αν θεωρεί ότι επιτεύχθηκαν τα αποτελέσματα που προσδοκούσε. Η συνέντευξη εστίασε στο *Sleepover*: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» και στο «Teddy's Night», καθώς το *Sleepover*: «Πλανήτης Γη καλεί σουπερ ήρωες», δεν είχε ακόμη πραγματοποιηθεί.

Για την αξιολόγηση των εν λόγω δράσεων χρησιμοποιήθηκε και η μέθοδος της συμμετοχικής παρατήρησης, καθώς η γράφουσα συμμετείχε και στις τρεις δράσεις, καταγράφοντας με λεπτομέρεια κάθε στάδιο αυτών, καθώς και τις αντιδράσεις των συμμετεχόντων. Η μέθοδος αυτή της παρατήρησης, μπορεί να πάρει διάφορες μορφές, ανάλογα με την έρευνα που πρόκειται να διενεργηθεί. Χρησιμοποιείται συνήθως για τη συγκέντρωση στοιχείων που αφορούν τη συμπεριφορά των επισκεπτών στους μουσειακούς χώρους ή και κατά τη διάρκεια ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Παράλληλα, διενεργήθηκε και ποσοτική έρευνα με τη διανομή ερωτηματολογίων στα ενήλικα μέλη των οικογενειών που συμμετείχαν στις δράσεις. Επιλέχθηκαν ενήλικα άτομα καθώς η συμπλήρωσή του ερωτηματολογίου από τα ίδια τα παιδιά δε θεωρείται κατάλληλη (Μπούνια, 2015, σσ. 158, 164), αφού γι' αυτά ενδείκνυνται άλλες μέθοδοι, όπως για παράδειγμα οι ζωγραφιές που κάνουν στο πλαίσιο της κάθε δράσης (βλ. «*Sleepover*: Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο»). Η δημιουργία των ερωτηματολογίων στηρίχθηκε στις πληροφορίες για τις δράσεις, όπως αυτές δόθηκαν από το Β.Μ.Φ.

Στόχος της ποσοτικής έρευνας ήταν να σκιαγραφηθεί το προφίλ των συμμετεχόντων στις δράσεις, τα κίνητρα συμμετοχής τους, καθώς και η εμπειρία που αποκόμισαν. Ειδικότερα, η έρευνα αφορούσε στις προαναφερθείσες νυχτερινές δράσεις του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου και αποσκοπούσε στο να διερευνήσει τρία επιμέρους ζητήματα, τα οποία και σχετίζονταν με το μουσειακό κοινό. Συγκεκριμένα, οι ερωτήσεις αποσκοπούσαν στο να εντοπίσουν, εάν οι συμμετέχοντες είχαν επισκεφθεί το Μουσείο πριν τη δράση, εάν είχαν σκοπό να το επισκεφθούν ξανά στο πλαίσιο μιας αντίστοιχης δράσης ή και εκτός αυτής, αλλά και το πόσες φορές επισκέφθηκαν κάποιο Μουσείο το τελευταίο έτος. Επιπλέον, υπήρχαν ερωτήσεις σχετικά με τη συμμετοχή στη συγκεκριμένη νυχτερινή δράση, όπως οι λόγοι που επέλεξαν να συμμετάσχουν σε αυτή με τα παιδιά τους, το ποια ήταν η αγαπημένη τους δραστηριότητα από αυτές που έλαβαν χώρα, όπως και το βαθμό ικανοποίησής τους από αυτή τη δράση (χώρος φιλοξενίας, σχέση κόστους/ παροχών). Τέλος, υπήρχαν οι

δημογραφικές ερωτήσεις που εξέταζαν το φύλο, την ηλικία, την εργασιακή κατάσταση και το επίπεδο εκπαίδευσης.

Το ερωτηματολόγιο που δόθηκε στους συμμετέχοντες προς συμπλήρωση, ήταν ανώνυμο και προσαρμοζόταν κάθε φορά στις απαιτήσεις της κάθε δράσης. Οι ερωτήσεις ήταν κλειστού τύπου, δηλαδή οι ερωτηθέντες μπορούσαν να επιλέξουν μεταξύ απαντήσεων που είχαν εκ των προτέρων προβλεφθεί, σε μορφή ερωτήσεων πολλαπλών επιλογών (Πλιάκος, 1987, σσ. 101- 106). Στα ερωτηματολόγια, υπήρξαν και ερωτήσεις που επέτρεπαν στον ερωτηθέντα να συμπληρώσει κάποια επιπλέον απάντηση, σε περίπτωση που χρειαζόταν. Τα ερωτηματολόγια ήταν μικρά σε έκταση, ώστε ο συμμετέχων στην έρευνα να χρειάζεται να αφιερώσει περίπου πέντε (5) λεπτά για τη συμπλήρωσή τους. Στην περίπτωση του “Teddy’s Night”, το ερωτηματολόγιο στάλθηκε και σε ψηφιακή μορφή, μέσω του Google Forms, λόγω του γεγονότος πως με τη λήξη της δράσης δεν ήρθαν όλοι οι συμμετέχοντες, καθώς δόθηκαν και εναλλακτικές ημέρες άφιξης για παραλαβή του teddy.

Παράλληλα, υπήρξε μέριμνα ώστε οι ερωτήσεις να είναι κατανοητές και η μορφοποίηση του ερωτηματολογίου να ακολουθεί κανόνες που θα διευκόλυναν την συμπλήρωσή του. Οι ερωτήσεις συνεπώς ήταν τυπωμένες με εντονότερα γράμματα ώστε να μην υπάρξει περίπτωση σύγχυσης με τις απαντήσεις, ενώ για τον ίδιο λόγο σε παρενθέσεις υπήρχαν οδηγίες για τον τρόπο με τον οποίο θα συμπληρώνονταν οι απαντήσεις από τους ερωτηθέντες. Πρόβλεψη υπήρξε επίσης, ώστε το ερωτηματολόγιο να είναι αισθητικά άρτιο, αλλά και να δίνει πληροφορίες σχετικά με την έρευνα, με μια μικρή παράγραφο που συντάχθηκε και τοποθετήθηκε προ των ερωτήσεων. Αντίστοιχη μέριμνα υπήρξε και για το ψηφιακό ερωτηματολόγιο, με την επιλογή ήρεμου χρώματος στο φόντο, γραμματοσειράς που είναι ξεκούραστη και μιας σχετικής με τη δράση εικόνας (Βλ. Παράρτημα 3, Παράρτημα 4, Παράρτημα 5).

Παρά το γεγονός ότι το ερωτηματολόγιο μοιράστηκε στους συμμετέχοντες και δεν απαντήθηκε με τη μορφή προσωπικών συνεντεύξεων, η παρουσία της γράφουσας κρίθηκε σκόπιμη, προκειμένου να δοθεί το ερωτηματολόγιο στους συμμετέχοντες και να απαντηθούν οι όποιες απορίες τυχόν προέκυπταν. Επιπλέον, λόγω της προσωπικής γνωριμίας με τους συμμετέχοντες κατά τη διεξαγωγή των δράσεων, ήταν πιο πιθανό οι συμμετέχοντες των δράσεων να απαντήσουν στην έρευνα.

Συνολικά συγκεντρώθηκαν πενήντα έξι (56) ερωτηματολόγια. Ειδικότερα, στο Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο», συγκεντρώθηκαν είκοσι έξι (26) ερωτηματολόγια, στο Teddy's Night, είκοσιένα (21) και στο Sleepover «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες», εννέα (9).

Κεφάλαιο 4: Οι δράσεις “Sleepover” του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου

4.1. Sleepover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο»

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου το Σαββατοκύριακο 09-10/11/2019 διοργάνωσε το 3^ο κατά σειρά Sleepover για οικογένειες με παιδιά από 7 ετών. Το συγκεκριμένο Sleepover είχε τον τίτλο «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» καθώς είχε ως θεματική το περιβάλλον (βλ. Δελτίο Τύπου στο Παράρτημα 7). Οι οικογένειες, όπως προβλεπόταν και από το πρόγραμμα, συγκεντρώθηκαν στο Μουσείο, στις 18:00 το Σάββατο και έφυγαν την Κυριακή, μετά τη λήξη των δράσεων του Sleepover στις 10:30 ή παρέμειναν στο χώρο του Μουσείου και παρακολούθησαν άλλες δράσεις που λάμβαναν χώρα και στις οποίες είχαν τη δυνατότητα να συμμετέχουν δωρεάν, λόγω της συμμετοχής τους στο Sleepover.

Το κόστος ήταν 65€ για τη συμμετοχή ενός γονέα και ενός παιδιού. Στην τιμή περιλαμβάνονταν οι δράσεις, τα γεύματα, τα στρώματα ύπνου και τα sleeping bag. Επίσης, στους συμμετέχοντες γινόταν έκπτωση 10% στο Industrial Gas Museum Shop. Οι κρατήσεις θέσεων γίνονταν μέσω τηλεφωνικής επικοινωνίας.

Στη δράση συμμετείχαν πενήντα επτά (57) άτομα, εκ των οποίων τα είκοσι εννέα (29) ήταν γονείς- συνοδοί και τα είκοσι οκτώ (28) παιδιά.

4.1.1. Στόχος της δράσης

Τα Sleepover, ως οικογενειακές δράσεις στοχεύουν μεταξύ άλλων στο να ικανοποιήσουν την ανάγκη των οικογενειών να περάσουν ποιοτικό χρόνο όλοι μαζί, γονείς και παιδιά, ώστε να ψυχαγωγηθούν αλλά να λάβουν και νέα πληροφορία, να αποκτήσουν γνώσεις. Επίσης, υπήρχε σαν στόχος εκ μέρους του Μουσείου, το συγκεκριμένο κοινό, οι οικογένειες, να εξοικειωθούν με τους μουσειακούς χώρους. Ο στόχος όμως του κάθε sleepover διαφοροποιείται από αυτό των προηγούμενων ανάλογα με τη θεματική που έχει επιλεγεί για το κάθε ένα.

Πιο συγκεκριμένα, όπως αναφέρθηκε και στη συνέντευξη που έγινε από τη γράφουσα με την κα Μαρία Φλώρου και την κα Αργυρώ Μπατσή (βλ. Παράρτημα 2), το Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο», που είχε ως θέμα το περιβάλλον,

στόχευε στο να κατατάξει το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου μεταξύ των μουσείων που έχουν μια ευαισθησία για αυτό (το περιβάλλον).

Επιπλέον, ως στόχος όλων των δράσεων που διοργανώνονται από το Μουσείο, είναι η γνωστοποίηση στο ευρύτερο κοινό και ιδιαίτερος στα παιδιά, της ύπαρξης του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου αλλά και της σημασίας αυτού του βιομηχανικού συγκροτήματος εν γένει, για την πόλη της Αθήνας.

4.1.2. Πριν τη δράση

Πριν από την υλοποίηση της εν λόγω δράσης ήταν σημαντικό να διευθετηθούν ζητήματα τα οποία σχετίζονταν με το κόστος, τις χορηγίες, την επικοινωνιακή πολιτική αλλά και τον χρόνο και χώρο που θα επιλέγονταν από την ομάδα σχεδιασμού. Επίσης, έπρεπε να οριστούν οι χώροι που ήταν διαθέσιμοι για τη δράση.

Μια ημέρα πριν την υλοποίηση της δράσης, την Παρασκευή 08/11/2019, έγινε η προετοιμασία των χώρων φιλοξενίας. Οι συμμετέχοντες θα χωρίζονταν σε δύο ομάδες, τις «Γάτες» και τα «Σκαθάρια». Η ομάδα «Γάτες» θα κοιμόταν στο «Αεριοφυλάκιο 2» και η ομάδα «Σκαθάρια» στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού». Αφού καθαρίστηκαν οι χώροι που θα χρησιμοποιούνταν για τη δράση, τοποθετήθηκαν τα φουσκωτά στρώματα από την εταιρεία TERRAmare, χορηγό της εκδήλωσης. Τα στρώματα τοποθετήθηκαν έτσι ώστε τα μέλη μιας οικογένειας να είναι κοντά, ενώ να απέχουν λίγο από αυτά των άλλων οικογενειών. Τα στρώματα φουσκώθηκαν και πάνω σε αυτά τοποθετήθηκαν τα sleeping bag της ίδιας εταιρείας. Στο κενό που απέμενε μεταξύ των στρωμάτων της κάθε οικογένειας, τοποθετήθηκαν μικρές ξύλινες και πλαστικές κατασκευές που θα χρησίμευαν ως μικρά κομοδίνα. Πάνω στα κομοδίνα τοποθετήθηκαν καραμέλες και φωτάκια. Στους τοίχους κολλήθηκαν κατασκευές που είχαν ήδη φτιαχτεί από την ομάδα του Μουσείου και την εικαστικό Γεωργία Λαζάρου. Στους τοίχους του «Αεριοφυλακίου 2» κολλήθηκαν γάτες (βλ. Εικόνα 6) από χαρτόνι, ενώ στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού», κολλήθηκαν σκαθάρια από το ίδιο υλικό. Κατ' αυτόν τον τρόπο διαχωριζόταν και ο χώρος όπου θα κοιμούνταν τα μέλη της κάθε ομάδας.



Εικόνα 6: Σημείο από το «Αεριοφυλάκιο 2».

Έπειτα, πίσω από κάθε στρώμα τοποθετήθηκαν πάνω στα στρώματα κάδρα με τα ονόματα των μελών της οικογενείας που θα χρησιμοποιούσε τα συγκεκριμένα στρώματα. Επιπλέον, και στα δύο κτήρια, πίσω από παραβάν ήταν τοποθετημένη μια κρεμάστρα δαπέδου, ώστε να μπορούν να αφήσουν οι συμμετέχοντες τα μπουφάν τους. Στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού» στον τοίχο πάνω από τη σκάλα κολλήθηκε χαρτί, ώστε να μπορούν να ζωγραφίσουν τα παιδιά που θα φιλοξενούνταν στον χώρο. Επίσης, κόπηκε ένα μπλε χαλί, ώστε να ταιριάζει στο χώρο και πάνω τοποθετήθηκαν χρωματιστές καρεκλίτσες και πουφ. Εκεί τοποθετήθηκε κι ένα κουτί με μαρκαδόρους. Στο βάθος της αίθουσας τοποθετήθηκαν ξύλινες κατασκευές και από πάνω μετρητές που χρησιμοποιούνταν κατά την περίοδο λειτουργίας του εργοστασίου. Στο κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2», τοποθετήθηκαν σε εμφανές σημείο χαρτιά και μαρκαδόροι. Σε αυτό το κτήριο επίσης, αναλογούσε ένα πολύμπριζο ανά οικογένεια, ενώ στο άλλο κτήριο δεν υπήρχε αυτή η ευχέρεια. Στον πρώτο όροφο του ίδιου κτηρίου, τοποθετήθηκαν χρωματιστά τραπέζια, καρέκλες και καρεκλίτσες, πουφ και πολύχρωμα μαξιλάρια, προκειμένου να χρησιμοποιηθούν από τους συμμετέχοντες.

Και στα δύο κτήρια υπήρξε μέριμνα ώστε να υπάρχουν ψύκτες προς εξυπηρέτηση των συμμετεχόντων. Επιπλέον, μέριμνα υπήρξε ώστε οι τουαλέτες να είναι επανδρωμένες με τα απαραίτητα είδη υγιεινής. Εντός των χώρων φιλοξενίας, υπήρχαν επιτραπέζια, παιδικά βιβλία και καλαθάκια με κεράσματα (βλ. Εικόνα 7).

Στην είσοδο των δύο αυτών κτηρίων τοποθετήθηκαν μαυροπίνακες που καλωσόριζαν τους συμμετέχοντες στο Sleeperover, ενώ στο ισόγειο του «Αεριοφυλακίου 2» και στο υπόγειο του κτηρίου «Δεξαμενές Καθαρισμού» τοποθετήθηκαν υλικά για τις κατασκευές που θα λάμβαναν χώρα, αλλά και τραπέζια και καρέκλες.



Εικόνα 7: Τραπέζι με κριτσίνια και καραμέλες στην είσοδο του κτηρίου «Δεξαμενές Καθαρισμού».

4.1.3. Η δράση

Σάββατο 09/11/2019

Την ίδια ημέρα, προ της άφιξης των οικογενειών, ελέγχθηκαν οι χώροι όπου επρόκειτο να λάβουν χώρα οι δραστηριότητες και αφέθηκαν διαφημιστικά φυλλάδια των χορηγών της εκδήλωσης αλλά και άλλων δράσεων της Τεχνόπολης, στην είσοδο αυτών.

Εξοικείωση με τον χώρο (18:00)

Κατά την άφιξή τους, οι οικογένειες που συμμετείχαν στις δράσεις, ενημερώνονταν από το προσωπικό του Μουσείου σε ποιο κτήριο επρόκειτο να φιλοξενηθούν και κατευθύνονταν στον χώρο όπου είχαν τοποθετηθεί τα στρώματα που προοριζόνταν γι' εκείνους. Εκεί, είχαν την ευχέρεια να τακτοποιήσουν τα πράγματά τους και να εξοικειωθούν με τον χώρο.

Κατασκευή Κονκάρδας (18:30- 19:00)

Έπειτα, οι οικογένειες προσέρχονταν στο «Αεριοφυλάκιο 2». Εκεί, το προσωπικό του Μουσείου έδινε ένα λευκό ταμπελάκι σε κάθε παιδί ώστε να γράψει το όνομά του και να φτιάξει την κονκάρδα του. Όσοι επρόκειτο να φιλοξενηθούν στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού» ήταν *Σκαθάρια*, ενώ όσοι επρόκειτο να φιλοξενηθούν στο «Αεριοφυλάκιο 2» ήταν *Γάτες*. Έτσι, οι οικογένειες έφτιαχναν κονκάρδες ώστε να μοιάζουν με σκαθάρια ή με γάτες, ανάλογα με την ομάδα στην οποία ανήκαν.

Σε κάθε τραπεζάκι υπήρχαν όλα τα απαραίτητα υλικά για την κατασκευή της κονκάρδας. Με την ολοκλήρωση αυτής, τοποθετούνταν στα μπλουζάκια των παιδιών. Στην κατασκευή συμμετείχαν και αρκετοί από τους γονείς που συνόδευαν τα παιδιά, αλλά και η ομάδα του Μουσείου (βλ. Εικόνα 8).

Ο στόχος ήταν η κάθε κονκάρδα να δημιουργηθεί σε περίπου 5 λεπτά. Ωστόσο η διαδικασία διήρκεσε περισσότερο χρόνο, καθώς τα παιδιά επιθυμούσαν να αφιερώσουν επιπλέον χρόνο στην κατασκευή τους προκειμένου να γίνει αυτή όπως ήθελαν. Έπειτα έγιναν οι συστάσεις των οικογενειών με το προσωπικό του Μουσείου και ενημερώθηκαν οι συμμετέχοντες για τη δράση και τη χρησιμότητά της από τη Διευθύντρια του Μουσείου κα Μ. Φλώρου.



Εικόνα 8: Στιγμιότυπο από την κατασκευή κονκάρδας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά» (19:00- 20:00)

Στη συνέχεια, οι ομάδες χωρίστηκαν για την επόμενη δράση. Η ομάδα «Σκαθάρια», θα παρακολουθούσε το εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά»¹⁸ στο «Αεριοφυλάκιο 2» και η ομάδα «Γάτες» το εργαστήρι STEAM «Πυγολαμπίδες στο Μουσείο» στις «Δεξαμενές Καθαρισμού». Η γράφουσα σε όλη τη διάρκεια του Sleepover ακολούθησε την ομάδα «Σκαθάρια».

Τα «Σκαθάρια» ανέβηκαν στον 2^ο όροφο του ίδιου κτηρίου («Αεριοφυλάκιο 2») όπου τους περίμενε η ομάδα «Μυρμηγκοφωλιά Project».

Στόχος της δράσης ήταν τα παιδιά να εξοικειωθούν με τα έντομα ώστε να μη τα φοβούνται, αλλά και να μάθουν τη χρησιμότητά τους στο οικοσύστημα. Γονείς και παιδιά κάθισαν γύρω από δύο μεγάλα τραπέζια. Στην οθόνη που υπήρχε στην αίθουσα προβλήθηκε μια παρουσίαση power point από τον περιβαλλοντολόγο κ. Παναγιώτη Παπαδόπουλο και έναν συνεργάτη του (βλ. Εικόνα 9). Η παρουσίαση πραγματευόταν ζητήματα σχετικά με τα οφέλη των εντόμων και τα είδη τους αλλά και λοιπές πληροφορίες. Παιδιά και γονείς παρακολουθούσαν με μεγάλη προσοχή και αμείωτο ενδιαφέρον. Όποτε τα παιδιά τύχαινε να χάνουν τη συγκέντρωσή τους, ο ομιλητής, κ. Παπαδόπουλος έλεγε «Μικροί μου επιστήμονες!» και τα παιδιά αμέσως ησύχαζαν και παρακολουθούσαν ξανά.



Εικόνα 9: Στιγμιότυπο από το Εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

¹⁸ Για επιπλέον πληροφορίες σχετικά, βλ. Παράρτημα 6.

Έπειτα οι υπεύθυνοι τοποθέτησαν ένα κουτί στο κάθε τραπέζι όπου, έβαζαν κάθε φορά και ένα έντομο για να το δουν από κοντά οι συμμετέχοντες. Στη συνέχεια, όσοι ήθελαν, είχαν τη δυνατότητα να το αγγίξουν. Αυτό αποτελούσε και τον εκπαιδευτικό στόχο του προγράμματος, καθώς αποσκοπούσε στο να ξεπεράσουν τα παιδιά το φόβο τους για τα έντομα. Τα έντομα τα οποία παρουσιάστηκαν αρχικά, ήταν μυρμήγκια σε μυρμηγκοφωλιά και το μυρμήγκι Βασίλισσα. Σε αυτό το σημείο, επισημάνθηκε και το πόσα μπορεί να μας διδάξει μια αποικία μυρμηγκιών. Στην συνέχεια παρουσιάστηκαν και άλλα έντομα, όπως το έντομο κλαδί (αρσενικό και θηλυκό) και έντομα από την οικογένεια των ανακυκλωτών, όπως η Κατσαρίδα Μαδαγασκάρης και η Χιλιοποδαρούσα από το Κονγκό. Τα παιδιά, είχαν πολύ έντονες αντιδράσεις. Κοιτούσαν όλα με μεγάλο ενδιαφέρον, έτρεχαν από το ένα τραπέζι στο άλλο, ώστε να δουν όλα τα έντομα και κάποια ζητούσαν να τα αγγίξουν (βλ. Εικόνα 10). Λίγα εξ αυτών, φώναζαν ή απομακρύνονταν, αλλά και όσα το έκαναν, στη συνέχεια πλησίαζαν και άρχιζαν να θέτουν ερωτήσεις.



Εικόνα 10: Στιγμιότυπο από την επίδειξη των εντόμων (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Μετά τη λήξη της δράσης, οι συμμετέχοντες δεν ήθελαν να φύγουν και οι περισσότεροι παρέμειναν στον χώρο συζητώντας με τους υπεύθυνους του προγράμματος και την ομάδα του Μουσείου, θέτοντας επιπλέον ερωτήσεις. Ο

ενθουσιασμός ήταν διάχυτος. Οι συμμετέχοντες επαναλάμβαναν συνεχώς πόσο ωραία ήταν αυτή η δράση και ευχαριστούσαν γι' αυτή, ενώ το μόνο που είχαν να παρατηρήσουν σε αυτό το σημείο, είναι πως θα ήθελαν να μπορούσαν να της αφιερώσουν περισσότερο χρόνο.

Δείπνο (20:00- 21:00)

Στον πρώτο όροφο του «Αεριοφυλακίου 2» σερβιρίστηκε το δείπνο¹⁹ για όλη την ομάδα. Με την ολοκλήρωσή του, οι ομάδες χωρίστηκαν ξανά, για παρακολουθήσουν την επόμενη δράση· η ομάδα «Γάτες» τη δράση «Μυρμηγκοφωλιά» και η ομάδα «Σκαθάρια» το εργαστήρι STEAM: «Πυγολαμπίδες στο Μουσείο», από την εικαστικό κα. Γεωργία Λαζάρου.

Εργαστήρι STEAM: «Πυγολαμπίδες στο Μουσείο» (21:00- 22:00)

Υπεύθυνοι του εργαστηρίου STEAM: «Πυγολαμπίδες στο Μουσείο» ήταν η κα. Γεωργία Λαζάρου και ο κ. Παναγιώτης Κουνούδης.

Στόχος της δράσης ήταν τα παιδιά να πληροφορηθούν σχετικά με τον χώρο, να μάθουν για το φωταέριο και να κατασκευάσουν μια πυγολαμπίδα. Η πυγολαμπίδα, σχετίζεται τόσο με το θέμα του Sleeperover, δηλαδή με το περιβάλλον, αλλά και με το Εργοστάσιο Φωταερίου της Αθήνας, καθώς αμφότερα δίνουν φως.

Η δράση ξεκίνησε με ένα σύντομο θεατρικό παιχνίδι, κατά τη διάρκεια του οποίου ο ένας ρωτούσε τον άλλο με ποιο τρόπο θα έπρεπε να μοιράσουν τα υλικά. Οι επιλογές ήταν είτε να μοιραστούν τα υλικά όλα μαζί ή να τα διεκδικήσουν οι συμμετέχοντες. Αποφασίστηκε εν τέλει να τα διεκδικήσουν οι συμμετέχοντες με ένα παιχνίδι γνώσεων. Οι συμμετέχοντες, με βάση τα τραπέζια στα οποία είχαν καθίσει, χωρίστηκαν σε δύο ομάδες. Τα υλικά μοιράζονταν σε όποια ομάδα απαντούσε την ερώτηση που της γινόταν, καθώς τίθονταν ταυτόχρονα ερωτήσεις και στις δύο ομάδες. Οι ερωτήσεις ήταν συναφείς με τη φύση του Μουσείου και την προηγούμενη χρήση του ως εργοστασίου φωταερίου. Όταν οι συμμετέχοντες οδηγήθηκαν στο να δώσουν την απάντηση «Φωταέριο», τέθηκε η τελευταία ερώτηση «ποιο είναι το ζώο που παράγει φως από τη φύση του». Η απάντηση ήταν η πυγολαμπίδα. Με αυτόν τον τρόπο έγινε η σύνδεση του Μουσείου, του περιεχομένου της εν λόγω δράσης και της

¹⁹ Το δείπνο ήταν χορηγία της εταιρείας catering, COOKOOBAROI.

θεματικής του Sleepover που σχετιζόταν με το περιβάλλον. Στο παιχνίδι γνώσεων, συμμετείχαν με μεγάλο ενθουσιασμό τα περισσότερα παιδιά.

Στη συνέχεια, με ένα πλαστικό μπουκάλι, χρωματιστές ζελατίνες, σύρμα, ένα ηλεκτρικό κύκλωμα και μπαταρίες, τα παιδιά κατασκεύασαν τις πυγολαμπίδες τους. Όταν ολοκληρώθηκε η κατασκευή, έκλεισαν τα φώτα της αίθουσας και τα παιδιά κλήθηκαν να σηκώσουν ψηλά τις πυγολαμπίδες τους και να τις κουνήσουν. Σε αυτό το σημείο, υπήρξαν πολλά επιφωνήματα θαυμασμού από αυτά, καθώς ο χώρος φωτιζόταν από τις χρωματιστές πυγολαμπίδες που είχαν δημιουργήσει (βλ. Εικόνα 11).



Εικόνα 11: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία κατασκευής πυγολαμπίδας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Ελεύθερος Χρόνος (22:00- 22:30)

Έπειτα από τη δράση, οι οικογένειες είχαν ελεύθερο χρόνο ως τις 22:30- 23:00 να περιηγηθούν στο χώρο της Τεχνόπολης ή και να κάνουν μια βόλτα στην περιοχή του Γκαζιού. Προτάθηκε στους συμμετέχοντες να επισκεφθούν το Meet Market και το Vinyl Market που τις ίδιες ημέρες φιλοξενούνταν στον χώρο ή ακόμη και να επισκεφθούν το καφέ της Τεχνόπολης.

Τελικά, το Vinyl Market και το Meet Market την ώρα που δόθηκε ο ελεύθερος αυτός χρόνος έκλειναν και έτσι οι περισσότεροι επέλεξαν κάποια από τις άλλες προτάσεις.

Ύπνος (23:00)

Στις 23:00 είχε ανακοινωθεί στους συμμετέχοντες πως θα έσβηναν τα φώτα για τον ύπνο. Σε κάθε επικοινωνία με τους συμμετέχοντες, τονιζόταν πως οι χώροι που επρόκειτο να κοιμηθούμε, είναι ιστορικοί.

Τα φώτα έσβησαν όταν είχαν μαζευτεί οι περισσότερες οικογένειες και είχαν ετοιμαστεί για να κοιμηθούν. Λίγο αργότερα, κλειδώθηκαν και οι πόρτες των κτηρίων ώστε να εξασφαλιστεί η ασφάλεια των συμμετεχόντων.

Κυριακή 10/11/2019

Το πρωί, γύρω στις 08:00- 08:30 άρχισαν να χτυπούν τα ξυπνητήρια όλων και στις δύο αίθουσες και οι συμμετέχοντες ετοιμάζονταν για το πρωινό και τις επικείμενες δράσεις, ενώ επίσης, οι περισσότεροι μάζευαν τα πράγματά τους.

Πρωινό Γεύμα (08:30- 09:30)

Το πρωινό σερβιρίστηκε στο «Αεριοφυλάκιο 2» και όλες οι οικογένειες συγκεντρώθηκαν εκεί.

Ενεργειακό Κυνήγι Θησαυρού (09:30- 10:30)

Αφού όλοι οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν το πρωινό γεύμα, συμμετείχαν στη δράση «Ενεργειακό Κυνήγι Θησαυρού» που αφορούσε και τις δύο ομάδες.

Στόχος της δράσης ήταν η εξοικείωση με τους μουσειακούς χώρους και με την πρώτη χρήση και ιστορία του Μουσείου. Η εν λόγω δράση, χρησιμοποιώντας το νερό ως συνδετικό κρίκο, επιχειρούσε να συνδέσει το θέμα του Sleeper, το περιβάλλον, με το Μουσείο.

Μοιράστηκαν στους συμμετέχοντες ένας χάρτης (βλ. Παράρτημα 1-Εικόνα 37), έξι κάρτες- στοιχεία (βλ. Παράρτημα 1- Εικόνα 38, Εικόνα 39) και μια χρωματιστή ξυλομπογιά. Ο χάρτης τούς καλωσόριζε στο κυνήγι θησαυρού και τους έδειχνε που βρίσκεται η κάθε στάση που θα έπρεπε να επισκεφθούν. Η κάθε στάση, αντιστοιχούσε σε μία κάρτα. Στην κάθε μία εξ αυτών των στάσεων περίμενε κάποιος από την ομάδα του Μουσείου ώστε να κολλήσει το αυτοκόλλητο- σταγόνα σε όσα παιδιά έδιναν τη σωστή απάντηση στην ερώτηση της αντίστοιχης στάσης (βλ. Παράρτημα 1- Εικόνα 40,

Εικόνα 41). Στόχος ήταν να ανακαλύψουν οι συμμετέχοντες τα «κρυμμένα μυστικά του εργοστασίου» και να συγκεντρώσουν όλες τις σταγόνες.

Η πρώτη στάση ήταν η *Καμινάδα Β'*, στην οποία καλούνταν τα παιδιά να παρατηρήσουν τον Ατμολέβητα. Η δεύτερη στάση ήταν στο κτήριο των *Παλαιών Φούρνων*, στο πατάρι, όπου η προσοχή εστιαζόταν στις «Παγίδες». Η τρίτη στάση ήταν τα *Ψυκραντήρια*, όπου οι συμμετέχοντες καλούνταν να εντοπίσουν στις πληροφορίες πως το εργοστάσιο έπαιρνε νερό από τον ποταμό Ηριδανό που περνούσε από την περιοχή. Η τέταρτη στάση ήταν οι *τουαλέτες*, προκειμένου τα παιδιά να εντοπίσουν το ποια ήταν η χρήση του εν λόγω χώρου κατά τη λειτουργία του εργοστασίου. Τέλος, στην 5^η στάση, στο κτήριο του *Νέου Υδαταερίου*, στον Πύργο του εργοστασίου, όπως περιγραφόταν στις κάρτες, τα παιδιά καλούνταν να εντοπίσουν πώς λεγόταν το αέριο που παραγόταν εκεί. Η 6^η κάρτα, έδινε συγχαρητήρια στους συμμετέχοντες για την επιτυχή επίλυση των γρίφων και τους πληροφορούσε πως, σε περίπτωση που είχαν συγκεντρώσει όλες τις σταγόνες, θα μπορούσαν να προμηθευτούν αναμνηστικά από το Industrial Gas Museum Shop με έκπτωση.

Οι συμμετέχοντες σε αυτή τη δράση έδειξαν πολύ μεγάλο ενδιαφέρον για τους μουσειακούς χώρους και ήταν πρόθυμοι να ακούσουν επιπλέον πληροφορίες και να παρακολουθήσουν ένα βίντεο από το αρχείο της ΕΡΤ που παρουσίαζε την ιστορία του Εργοστασίου Φωταερίου της Αθήνας (στο Νέο Υδαταέριο), ενώ επιπλέον εξέφραζαν απορίες. Επίσης, μετά την ολοκλήρωσή της, οι περισσότεροι επισκέφθηκαν το Industrial Gas Museum Shop έτσι ώστε να επωφεληθούν της έκπτωσης που τους δόθηκε με τη συμμετοχή τους.

Λήξη Sleepover (10:30)

Με το πέρας αυτής της δράσης, ολοκληρώθηκε το Sleepover. Στους συμμετέχοντες, ζητήθηκε προτού αποχωρήσουν, να επισκεφθούν το κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2», ώστε να απαντήσουν στην ποσοτική έρευνα που διενεργήθηκε από τη γράφουσα σχετικά με το πρόγραμμα.

Επιπλέον δράσεις

Οι οικογένειες, σε περίπτωση που το επιθυμούσαν, μπορούσαν μετά τη δράση να παραμείνουν στο χώρο της Τεχνόπολης, καθώς στο κτήριο «Παλαιοί Φούρνοι» είχαν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν δωρεάν τη δράση «Οδηγός επιβίωσης στη

φύση» (11:00- 12:00) και το δρώμενο «Θεατρικές αφηγήσεις από έναν Γκαζιέρη» (12:00- 13:30).

Οι περισσότεροι εκ των συμμετεχόντων, παρέμειναν στο χώρο και παρακολούθησαν και αυτές τις δράσεις, ενώ ακόμη και μετά το πέρας αυτών, οι οικογένειες περιηγούνταν στο Meet Market και στο Vinyl Market, κάθονταν στο καφέ της Τεχνόπολης ή ακόμη και έπαιζαν με τα παιδιά τους στην παιδική χαρά ή στο Skywalk. Όπως εύστοχα επεσήμανε και η κα Αργυρώ Μπατσά, «ενώ το πρόγραμμα μπορεί να ολοκληρώνεται στις 11:00 το πρωί της Κυριακής, δε ξεκολλάνε από το χώρο, μένουν εδώ, παίζουν στο Skywalk, τους ξαναβλέπεις το μεσημέρι με αφορμή κάτι άλλο... Ναι, θέλουν να μείνουν!» (Βλ. Παράρτημα 2).

4.1.4. Μετά τη δράση

Μετά τη λήξη του Sleepover έγιναν οι απαραίτητες ενέργειες ώστε να μαζευτούν οι χώροι και να επανέλθουν στην προτέρα κατάσταση. Όλα τα αντικείμενα, συγκεντρώθηκαν είτε στην αποθήκη, στο κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2», είτε στην είσοδο του κτηρίου «Δεξαμενές Καθαρισμού» (βλ. Εικόνα 12), ώστε στη συνέχεια να τοποθετηθούν τα αντικείμενα στη θέση που βρίσκονταν προ της δράσης.



Εικόνα 12: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία τακτοποίησης του χώρου.

Στους πίνακες που είχαν τοποθετηθεί στις εισόδους των δύο κτηρίων, το μήνυμα είχε σβηστεί και τα παιδιά που συμμετείχαν είχαν γράψει «Ευχαριστούμε» και «Σας αγαπάμε» (βλ Εικόνα 13).



Εικόνα 13: Ο πίνακας στην είσοδο του κτηρίου «Αεριοφυλάκιο 2», μετά το πέρας του Sleeperover.

4.1.5. Παρατηρήσεις

Οι συμμετέχοντες πέρα από το εμφανές ενδιαφέρον τους για τις επιμέρους δράσεις του Sleeperover αλλά και για το εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο σύνολό του, συχνά δήλωναν ευχαριστημένοι από τη συνεργασία με την ομάδα του Μουσείου, όπως επίσης και από τη διακόσμηση και τη διεύθυνση των χώρων όπου φιλοξενήθηκαν.

Όσον αφορά την επιτυχία των δράσεων, αξίζει να σημειωθεί πως στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού», στο χαρτί του μέτρου, κάποια από τα παιδιά που συμμετείχαν στο Sleeperover, είχαν ζωγραφίσει, μεταξύ άλλων, και διάφορα έντομα, τα οποία και ονομάτιζαν (βλ. Εικόνα 14). Τα συγκεκριμένα έντομα που τα παιδιά επέλεξαν να ζωγραφίσουν, ήταν αυτά τα οποία είχαν την ευκαιρία να δουν και από κοντά ή να λάβουν σχετικές πληροφορίες, μέσα από τη δράση «Μυρμηγκοφωλιά», γεγονός που φανερώνει πόσο τα εντυπωσίασε (Μπούνια, 2015, σ. 166). Το ίδιο συμπέρασμα, μπορεί να εξαχθεί και από τα ερωτηματολόγια τα οποία συγκεντρώθηκαν, καθώς η συντριπτική πλειονότητα (68%), επέλεξε την εν λόγω δράση, ως την πλέον αγαπημένη της. Επίσης, στον ίδιο χώρο υπήρξε και η απεικόνιση μιας πυγολαμπίδας, γεγονός που ενδεχομένως παραπέμπει και στο εργαστήρι STEAM, κατά το οποίο τα παιδιά ασχολήθηκαν με την κατασκευή ενός τέτοιου εντόμου.



Εικόνα 14: Οι ζωγραφιές των παιδιών στο Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο».

Οι οικογένειες, έδειχναν μεγάλο ενδιαφέρον για τους μουσειακούς χώρους και έθεταν σχετικά ερωτήματα, ενώ είχαν την διάθεση να περιηγηθούν εντός των χώρων του παλαιού εργοστασίου, να διαβάσουν τις πληροφορίες, να δουν το οπτικοακουστικό υλικό, αλλά και να εξερευνήσουν την αισθητηριακή διαδρομή του Μουσείου, μέσα από τα κίτρινα κουτιά που υπήρχαν στις στάσεις. Επιπλέον, οι περισσότερες εκ των συμμετεχουσών οικογενειών επισκέφθηκαν το Industrial Gas Museum Shop κατά τη διάρκεια του Sleeperover, κυρίως μετά τη δράση «Κυνήγι Θησαυρού», κατά την οποία κέρδισαν έκπτωση στα προϊόντα του.

Σχετικά με το δείπνο, οι γνώμες δίσταντο. Αρκετοί εκ των συμμετεχόντων, μεταξύ των οποίων ήταν και άτομα που είχαν συμμετάσχει και σε προηγούμενα Sleeperover, επιδοκίμασαν την επιλογή. Υπήρξε, όμως, και η αντίθετη άποψη, την οποία εξέφρασαν και άτομα που επίσης είχαν συμμετάσχει σε παρελθόντα Sleeperover, τα οποία δήλωσαν προτίμηση για την ύπαρξη μπουφέ. Για το πρωινό γεύμα, τα σχόλια ήταν θετικά.

Εκ των συμμετεχόντων, διατυπώθηκαν κάποιες πολύ ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις. Αρχικά, αν και το θέμα του Sleeperover αφορούσε το περιβάλλον, στον χώρο όπου πραγματοποιήθηκε αλλά και πλησίον αυτού, δεν υπήρχε κάποιος κάδος ανακύκλωσης. Επιπλέον εκφράστηκε η επιθυμία στα επόμενα Sleeperover, να

αφιερώνεται επιπλέον χρόνος στις επιμέρους δραστηριότητες. Επισημάνθηκε επίσης, πως σε επόμενα Sleeperover και λοιπές οικογενειακές δράσεις, θα ήθελαν να υπάρχει καλύτερη ενημέρωση, ώστε να μπορέσουν να συμμετάσχουν ξανά.

Πολλά από τα ζητήματα που έθιξαν οι συμμετέχοντες, ήταν κυρίως πρακτικής φύσεως. Για παράδειγμα, αν και θεώρησαν πολύ βολικά τα sleeping bag, τα φουσκωτά στρώματα δεν τα αξιολόγησαν ως τόσο άνετα, ενώ επίσης, ανέφεραν πως η θερμοκρασία στους χώρους φιλοξενίας θα ήταν θεμιτό να ήταν χαμηλότερη. Επιπλέον, πρότειναν την επόμενη φορά να υπάρχουν περισσότερες καρέκλες προς χρήση, ειδικά κατά τη διάρκεια των γευμάτων.

Εν κατακλείδι, οι συμμετέχοντες φαίνεται να πέρασαν πολύ καλά στο Sleeperover με τις οικογένειές τους και να δημιούργησαν φιλικούς δεσμούς με τις λοιπές οικογένειες που συμμετείχαν. Προς επίρρωση των παραπάνω, το 95,8% απάντησε σε σχετική ερώτηση πώς θα επιθυμούσε να έρθει και σε επόμενη αντίστοιχη δράση του Μουσείου.

4.2. Sleeperover «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες»

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου το Σαββατοκύριακο 22-23/02/2020 διοργάνωσε το 5^ο Sleeperover για οικογένειες με παιδιά από 7 ετών. Το εν λόγω Sleeperover συνέπεσε με τις αποκριές κι έτσι επιλέχθηκε να έχει ως θέμα του τους σούπερ ήρωες. Για αυτό και έλαβε την ονομασία «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» (βλ. Δελτίο Τύπου στο Παράρτημα 7).

Οι οικογένειες συγκεντρώθηκαν στο Μουσείο στις 18:00 το απόγευμα του Σαββάτου και αποχώρησαν, όπως οριζόταν και βάσει προγράμματος, στις 10:00 το πρωί της Κυριακής. Το κόστος συμμετοχής ήταν 65€ για ένα παιδί και έναν γονέα-συνοδό, ενώ περιελάμβανε τις δράσεις, τα γεύματα, τα στρώματα ύπνου και τους υπνόσακους. Στους συμμετέχοντες παρεχόταν έκπτωση 10% στο Industrial Gas Museum Shop και δωρεάν είσοδο στους χώρους του Μουσείου.

Στη δράση συμμετείχαν τριάντα τέσσερα (34) άτομα, εκ των οποίων τα δεκαοχτώ (18) ήταν γονείς- συνοδοί και τα δεκαέξι (16) παιδιά.

4.2.1. Στόχος της δράσης

Το Sleeperover «Πλανήτης γη καλεί σούπερ ήρωες», που είχε ως θέμα τους υπερήρωες και καλούσε τα παιδιά που συμμετείχαν να πουν τι υπερδυνάμεις θα ήθελαν τα ίδια να έχουν, είχε κυρίως ψυχαγωγικό χαρακτήρα- και λόγω αποκριών- αλλά επίσης στόχευε στο να δείξει στα παιδιά πως τα ίδια μπορούν να γίνουν η αλλαγή που θέλουν να δουν στον κόσμο. Επίσης σε αυτό το Sleeperover, έμφαση δόθηκε και στα στοιχεία της φύσης.

Πρόκειται για μια δράση του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου που απευθύνεται σε οικογένειες που επιθυμούν να περάσουν καλά και να λάβουν γνώσεις ταυτόχρονα (βλ. Παράρτημα 2). Επιπλέον, αποτελεί και μια ξεχωριστή εμπειρία, καθώς το να κοιμηθεί κανείς στο Μουσείο και να το δει βράδυ, είναι κάτι το πρωτόγνωρο και συνάμα θελκτικό.

4.2.2. Πριν τη δράση

Η προετοιμασία για αυτό το Sleepover, ως προς τα πρώτα στάδια της διοργάνωσης ήταν παρεμφερής με αυτή που έγινε για το προηγούμενο . Οι χώροι που επρόκειτο να χρησιμοποιηθούν ήταν επίσης κοινοί, το κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού» και το «Αεριοφυλάκιο 2». Σε αυτό το Sleepover χρησιμοποιήθηκαν και οι δύο όροφοι του κτηρίου «Δεξαμενές Καθαρισμού» για να κοιμηθούν οι συμμετέχουσες οικογένειες (βλ. Εικόνα 15), ενώ το κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2» χρησιμοποιήθηκε για τη δράση «Εργαστήριο STEAM: Ο Πλανήτης εκπέμπει SOS» και για το βραδινό και πρωινό γεύμα.



Εικόνα 15: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία προετοιμασίας του χώρου («Δεξαμενές Καθαρισμού»).

Στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού», όπου θα ήταν και ο κύριος χώρος φιλοξενίας, τοποθετήθηκαν τα στρώματα και τα sleeping bag αφού ο χώρος καθαρίστηκε. Επίσης, οι ξύλινες κατασκευές χρησιμοποιήθηκαν ξανά ως κομοδίνα, ενώ πάνω σε κάθε κομοδίνο τοποθετήθηκε από ένας μετρητής- μουσειακό αντικείμενο και σε αρκετά εξ αυτών, λαμπάκια. Στο κέντρο της αίθουσας, στρώθηκε το ίδιο μπλε χαλί και πάνω του τοποθετήθηκαν πολύχρωμες καρέκλες και μαξιλάρια. Στον κάτω όροφο του ίδιου κτηρίου, τοποθετήθηκε ένας ψύκτης προς χρήση των συμμετεχόντων και στις τουαλέτες αφέθηκαν καλαθάκια με πετσέτες, υγρομάντηλα, κρέμες χεριών, πετσέτες, σαπούνια και άλλα αντικείμενα.

Σε εμφανές σημείο του χώρου, υπήρχαν βιβλία και επιτραπέζια κατάλληλα για την ηλικία των παιδιών που συμμετείχαν στη δράση. Επίσης, πάνω στο χαλί μπορούσε κανείς να βρει ένα κουτί με μαρκαδόρους και λευκά χαρτιά. Τα μικρά ψάθινα καλάθια

γέμισαν με καραμέλες και τοποθετήθηκαν στις εισόδους των χώρων. Πάνω στα στρώματα κάθε οικογένειας, υπήρχε κάδρο με το χαρτί καλωσορίσματος (βλ. Εικόνα 16)²⁰.



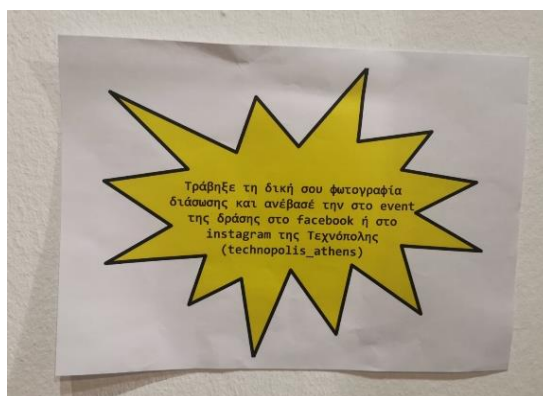
Εικόνα 16: Κάδρο με το χαρτί καλωσορίσματος (αντιστοιχούσε ένα σε κάθε οικογένεια).

Ο χώρος ήταν διακοσμημένος έτσι ώστε να δίνεται η αίσθηση μιας αποκριάτικης ατμόσφαιρας. Στην είσοδο του χώρου φιλοξενίας, υπήρχε ένας πολύ μεγάλου μεγέθους πίνακας σε καμβά, που φιλοτεχνήθηκε από την εικαστικό κα Γεωργία Λαζάρου. Ο πίνακας εικόνιζε μια πόλη, το βράδυ (βλ. Εικόνα 17). Πάνω στον πίνακα κολλήθηκαν φούσκες ομιλίας από κόμιξ, ενώ δίπλα από αυτόν κολλήθηκε ένα χαρτί που παρότρυνε τους συμμετέχοντες να φωτογραφηθούν με την οικογένειά τους μπροστά από τον προς συζήτηση πίνακα και να το αναρτήσουν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης επισημαίνοντας (κάνοντας tag) την Τεχνόπολη (@technopolis_athens) (βλ. Εικόνα 18).



Εικόνα 17: Ο πίνακας που φιλοτεχνήθηκε από την εικαστικό Γεωργία Λαζάρου στην είσοδο του κτηρίου «Δεξαμενές Καθαρισμού».

²⁰ Πάνω στα στρώματα βρισκόταν επίσης και μία συσκευασία με μπισκότα OREO mini, που ήταν και ένας εκ των χορηγών του Sleeperover.



Εικόνα 18: Το χαρτί που παρότρυνε τους συμμετέχοντες να τραβήξουν φωτογραφία μπροστά στον πίνακα.

Στους χώρους του «Αεριοφυλακίου 2» όπου επρόκειτο να γίνουν οι κατασκευές, τοποθετήθηκαν τα υλικά, ενώ στο ισόγειο του ίδιου κτηρίου κάποια εκ των υλικών μοιράστηκαν στα διάφορα τραπεζάκια.

Και στα δύο κτήρια, τοποθετήθηκε ένας μαυροπίνακας που καλωσόριζε τις οικογένειες στο Sleepover. Στον μαυροπίνακα υπήρχαν και κιμωλίες, προκειμένου τα παιδιά να μπορέσουν να δημιουργήσουν πάνω σε αυτόν, κάτι που συνήθως πράγματι απολαμβάνουν να κάνουν. Επιπλέον και στους δύο χώρους υπήρχαν αντισηπτικά, λόγω του κορωνοϊού που είχε αρχίσει να συζητείται έντονα εκείνη την περίοδο, ενώ οι οικογένειες παροτρύνονταν στο να τα χρησιμοποιούν.

4.2.3. Η δράση

Σάββατο 22/02/2020

Εξουκείωση με τον χώρο (18:00)

Οι οικογένειες άρχισαν να συγκεντρώνονται στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού». Πρώτα πήγαιναν στον χώρο που είχαν τοποθετηθεί τα στρώματα και τακτοποιούσαν τα πράγματά τους (βλ. Εικόνα 19). Στη συνέχεια, προχωρούσαν προς στο «Αεριοφυλάκιο 2», προκειμένου να ξεκινήσουν την πρώτη δράση του Sleepover, που ήταν η κατασκευή μάσκας σούπερ ήρωα.



Εικόνα 19: Στιγμιότυπο από την τακτοποίηση των συμμετεχόντων στο χώρο φιλοξενίας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Κατασκευή μάσκας σούπερ ήρωα (18:30- 19:00)

Στο ισόγειο του κτηρίου «Αεριοφυλάκιο 2», πάνω στα τραπεζάκια υπήρχαν υλικά για την κατασκευή μάσκας σούπερ ήρωα. Κάθε παιδί έπαιρνε μια μαύρη πλαστική μάσκα στην οποία καλούνταν να κολλήσει χαρτιά και χαρτόνια, ώστε αυτή να αντιπροσωπεύει κάποιο στοιχείο της φύσης (βλ. Εικόνα 20). Για παράδειγμα, πολλά από τα παιδιά επέλεξαν να είναι κεραυνοί ή ανεμοστρόβιλοι.



Εικόνα 20: Στιγμιότυπο από την κατασκευή μάσκας (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Στόχος της εν λόγω δράσης ήταν η εξοικείωση των παιδιών και των συμμετεχόντων με το προσωπικό του Μουσείου αλλά και τον χώρο αυτού. Η κατασκευή που επιλέχθηκε, ήταν επίκαιρη ίσως και λόγω της περιόδου των αποκριών.

Μετά την ολοκλήρωσή της, έγιναν οι συστάσεις των οικογενειών με το προσωπικό του Μουσείου από την Διευθύντρια αυτού, κα Μαρία Φλώρου, η οποία στη συνέχεια οδήγησε την ομάδα στο χώρο διεξαγωγής της επόμενης δράσης. Σε αυτό το σημείο, υπήρχε η πρόβλεψη να γίνει και ο χωρισμός των συμμετεχόντων σε ομάδες,

«Φωτιά» και «Νερό», αλλά εν τέλει, καθώς η προσέλευση του κόσμου ήταν μικρότερη από αυτή που αναμενόταν (συμμετείχαν 34 άτομα συνολικά), συστάθηκε μία μεγάλη ομάδα.

Εργαστήρι Θεατρικού Παιχνιδιού «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον Πλανήτη» (19:00- 20:00)

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες παρακολούθησαν το Εργαστήρι Θεατρικού Παιχνιδιού «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον Πλανήτη»²¹ που παρουσιάστηκε από την ομάδα θεάτρου «Ανεμόμυλοι» και συγκεκριμένα από τον εμψυχωτή κ. Αναστάση Χριστοφιλόπουλο.

Στόχος της δράσης ήταν τα παιδιά να ξεναγηθούν στο Μουσείο και να μάθουν πληροφορίες για αυτό, με έναν πιο διασκεδαστικό τρόπο που ενθάρρυνε την συμμετοχή του σώματος και της φαντασίας.

Σημείο εκκίνησης του εν λόγω εργαστηρίου ήταν το κτήριο «Παλαιοί Φούρνοι» (βλ. Εικόνα 21). Εκεί, ζητήθηκε από τα παιδιά να σχηματίσουν έναν κύκλο και στη συνέχεια να πουν με τη σειρά, το όνομά τους και το αγαπημένο τους στοιχείο της φύσης, το οποίο χρησιμοποίησαν για να φτιάξουν τις μάσκες τους. Μαζί με το όνομα, έπρεπε να κάνουν μια συγκεκριμένη κίνηση, όποια ήθελαν, και οι υπόλοιποι γύρω από τον κύκλο έπρεπε να τους μιμηθούν. Όταν αυτό ολοκληρώθηκε, τα παιδιά κάθισαν κάτω, στον κύκλο, και ο εμψυχωτής άρχισε να τους μιλά για τον χώρο όπου βρίσκονταν, για τις υψηλές θερμοκρασίες που αναπτύσσονταν εκεί κατά τη διάρκεια λειτουργίας του εργοστασίου, για την αναγκαιότητα του φωτός και άρα του φωταερίου και να τους θέτει ερωτήσεις. Τους ζήτησε να του πουν έναν σούπερ ήρωα που σχετιζόταν με τη διαδικασία που τους περιγράφηκε. Τα παιδιά στην αρχή φαντάζονταν ικανότητες και ιδιότητες που έπρεπε να έχει ένας τέτοιος σούπερ ήρωας και στη συνέχεια έκαναν υποθέσεις για το ποιος μπορεί να ήταν. Τελικά, παρουσιάστηκε μια εικόνα ενός σούπερ ήρωα που σχετιζόταν με τη θερμότητα και το φως, ο Human Torch ή Άνθρωπος Πυρσός (βλ. Εικόνα 22). Ζητήθηκε από τα παιδιά στη συνέχεια, να σκεφτούν με ποιο τρόπο μπορεί να βοηθούσε η αντοχή του συγκεκριμένου σούπερ ήρωα στη φωτιά, στην καθημερινή μας ζωή. Εκείνα πρότειναν ιδέες και κάποιες εξ αυτών, «ζωντάνεψαν», με τον εμψυχωτή και τα παιδιά σε ρόλο ηθοποιού. Έπειτα οι

²¹ Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά, βλ. Παράρτημα 6.

συμμετέχοντες σχημάτισαν δύο σειρές και στάθηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε τα άτομα της μιας σειράς να κοιτάζουν αυτά της άλλης. Ο εμπνευστής έδειξε συγκεκριμένες κινήσεις που έπρεπε να μιμηθεί κάθε ομάδα. Η μια ομάδα ήταν το «Νερό» και η άλλη η «Φωτιά». Όποτε φώναζε ένα από τα δύο προαναφερθέντα στοιχεία της φύσης η κάθε ομάδα έπρεπε να κάνει την καθορισμένη κίνησή της. Όποιος μπερδευόταν, άλλαζε ομάδα. Το παιχνίδι ήταν πολύ «ζωντανό», ενώ και τα παιδιά ήταν ενθουσιασμένα. Σε αυτό το παιχνίδι, συμμετείχαν και πολλοί γονείς μαζί με τα παιδιά, ενώ στα αρχικά παιχνίδια οι γονείς καθόντουσαν γύρω- γύρω και παρακολουθούσαν ή έβγαιναν για λίγο εκτός του κτηρίου των Παλαιών Φούρνων.



Εικόνα 21: Στιγμιότυπο από το Εργαστήρι Θεατρικού Παιχνιδιού: «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον Πλανήτη» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).



Εικόνα 22: Ο Torch- Man ή Άνθρωπος- Πυρσός (Η εικόνα στάλθηκε στη γράφουσα από την Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλοι»)

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες οδηγήθηκαν στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού»²², όπου η συζήτηση περιστράφηκε γύρω από έναν άλλο σούπερ ήρωα, τη Wonder Woman (βλ. Εικόνα 23). Τα παιδιά, αναζήτησαν και σε αυτή την περίπτωση ιδέες σχετικά με το πως η συγκεκριμένη σούπερ ήρωας- αμαζόνα, θα μπορούσε να βοηθήσει στην προστασία του περιβάλλοντος. Η συζήτηση συνδέθηκε και με τον τρόπο λειτουργίας του εργοστασίου, τις συνθήκες εργασίας αλλά και τους λόγους για τους οποίους ο χώρος είχε μια συγκεκριμένη μυρωδιά. Εκεί ζητήθηκε από τα παιδιά να μαζευτούν και ο εμπυχωτής τα φώναζε ανά τέσσερα- πέντε μαζί του, ώστε να φωτογραφηθούν, ποζάροντας ως σούπερ ήρωες, πλάι στα μηχανήματα και να έχουν έτσι τη φωτογραφία αυτή ως αναμνηστικό του Sleepover.



Εικόνα 23: Η Wonder Woman (Η εικόνα στάλθηκε στη γράφουσα από την Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλοι»)

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες οδηγήθηκαν στον ανοικτό χώρο που λειτουργεί και ως parking πίσω από το κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2». Εκεί χωρίστηκαν σε δύο ομάδες, αποτελούμενες από παιδιά και ενήλικες. Στα άτομα κάθε ομάδας δόθηκε ένας αριθμός. Έτσι, μόλις ο εμπυχωτής φώναζε τον συγκεκριμένο αριθμό τα άτομα από τις δύο ομάδες που τον είχαν, έτρεχαν στο κέντρο προκειμένου να πιάσουν το αντικείμενο που ήταν τοποθετημένο εκεί, πρώτοι. Εν τω μεταξύ, στους συμμετέχοντες γίνονταν ερωτήσεις γνώσεων που αφορούσαν τόσο το αντικείμενο του Μουσείου, όσο και γενικές γνώσεις, ενώ τέθηκαν ακόμη και ερωτήσεις που αφορούσαν δημοφιλείς

²² Πρόκειται για μουσειακό χώρο στο ίδιο κτήριο στο οποίο φιλοξενήθηκαν οι συμμετέχοντες και γι' αυτό έχει την ίδια ονομασία. Η είσοδος στο χώρο φιλοξενίας είναι διαφορετική από αυτή στο μουσειακό χώρο (Βλ. Παράρτημα 1- Εικόνα 42).

τηλεοπτικές σειρές, προκειμένου να μην χαθεί το ενδιαφέρον, αλλά και να «ξεκουραστούν» τα παιδιά που απαντούσαν.

Έπειτα, ο εμπυχωτής παρότρυνε τους συμμετέχοντες να ψάξουν να βρουν στον χώρο τους «μαγικούς κρυστάλλους» που είχε κρύψει. Τα παιδιά τούς ανακάλυψαν στην είσοδο του «Κτηρίου Πίεσης και Διανομής». Στη συνέχεια, τα παιδιά εισήλθαν εντός αυτού του κτηρίου, όπου εντόπισαν και άλλους μαγικούς κρυστάλλους- των οποίων τον ρόλο επιτελούσαν οι καραμέλες. Η συζήτηση περιστράφηκε πάλι γύρω από τη λειτουργία του χώρου, αλλά και από σούπερ- ήρωες και συγκεκριμένα, τον Thor (βλ. Εικόνα 24). Επιπλέον, κλήθηκαν τα παιδιά να σκεφτούν πώς θα μπορούσε να συνεισφέρει ο Thor στην προστασία του περιβάλλοντος με τη δύναμή του να ελέγχει τις καιρικές συνθήκες (κεραυνός). Έπειτα τα παιδιά κλήθηκαν να ζωγραφίσουν την δύναμη και την αδυναμία του δικού τους σούπερ- ήρωα (βλ. Εικόνα 25).



Εικόνα 24: Ο Thor (Η εικόνα στάλθηκε στη γράφουσα από την Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλοι»)



Εικόνα 25: Στιγμιότυπο από το Εργαστήρι Θεατρικού Παιχνιδιού (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Στη διάρκεια της εν λόγω δράσης, τα περισσότερα παιδιά συμμετείχαν με ενθουσιασμό. Ωστόσο ορισμένα από αυτά, μεγαλύτερα σε ηλικία, (κάποια εκ των παιδιών που ήταν μεταξύ 9 με 12 ετών) δε συμμετείχαν σε κάθε στάδιο της. Προς τη λήξη της, τα περισσότερα παιδιά, αν και φαινόταν να απολαμβάνουν τις επιμέρους δραστηριότητες, εξέφραζαν την επιθυμία τους να φάνε και να συνεχιστεί έπειτα η δράση.

Δείπνο (20:00- 21:00)

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες επέστρεψαν στο «Αεριοφυλάκιο 2» όπου και προσφέρθηκε το δείπνο από το καφέ της Τεχνόπολης. Το δείπνο ήταν σε μορφή μπουφέ ενώ, μεταξύ άλλων, διέθετε σαλάτες, σουβλάκια και πίτσες. Οι συμμετέχοντες εξέφρασαν την ικανοποίησή τους από αυτή την επιλογή.

Εργαστήριο STEAM «Ο Πλανήτης εκπέμπει SOS» (21:00- 22:00)

Στη συνέχεια, και αφού όλοι ολοκλήρωσαν το δείπνο τους, οι οικογένειες οδηγήθηκαν στον δεύτερο όροφο του κτηρίου «Αεριοφυλάκιο 2».

Σε αυτό τον χώρο, επρόκειτο να πραγματοποιηθεί το Εργαστήριο STEAM «Ο Πλανήτης εκπέμπει SOS» της εικαστικού κας. Γεωργίας Λαζάρου (βλ. Εικόνα 26). Εκεί, η κα. Γεωργία Λαζάρου μαζί με τον κ. Παναγιώτη Κουνούδη, ο οποίος είναι συνεργάτης του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου στο πρόγραμμα «Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία» μαζί με την κα. Παναγιώτα Δούκα, έδωσαν οδηγίες με τη μορφή διαλόγου, για την κατασκευή που επρόκειτο να κάνουν τα παιδιά, καθώς και κάποιες άλλες ιδέες. Εκεί τα παιδιά, θα ζωγράφιζαν την ιστορία του δικού τους σούπερ ήρωα, ώστε να είναι σαφές το ποιος είναι ο ήρωάς τους, σε τί βοηθάει, ποιο είναι το σήμα του,

ποιες οι δυνάμεις και οι αδυναμίες του αλλά και ποιος είναι ο εχθρός του. Σε έναν πίνακα που υπήρχε στον χώρο, είχαν γραφτεί κάποιες λέξεις/ φράσεις- κλειδιά που θα βοηθούσαν τα παιδιά να σκεφτούν την ιστορία που θα ζωγράφιζαν, όπως «Και τότε...», «Στη συνέχεια...», «Ξαφνικά...» αλλά και κάποιες βασικές οδηγίες για την κατασκευή.



Εικόνα 26: Στιγμιότυπο από το Εργαστήριο STEAM: «Ο Πλανήτης εκπέμπει SOS» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Για την κατασκευή μοιράστηκε ένα κουτί, κομμένο στη μια του πλευρά και επιπλέον δόθηκε ρυζόχαρτο σε ρολά, προκειμένου τα παιδιά να ζωγραφίσουν σε αυτό. Όταν τα παιδιά ολοκλήρωσαν τη ζωγραφική, οι δύο άκρες του χαρτιού κολλήθηκαν και στη συνέχεια τυλίχτηκαν γύρω από δυο ξυλάκια τα οποία και περάστηκαν μέσα στο κουτί. Επίσης, μέσα στο κουτί μπήκε ένα ηλεκτρικό κύκλωμα με λαμπάκι και μπαταρίες. Με την ολοκλήρωση της κατασκευής, ήταν δυνατό τα παιδιά στρίβοντας τα ξυλάκια τους να βλέπουν την ιστορία που τα ίδια ζωγράρισαν να ξετυλίγεται, φωτιζόμενη από το λαμπάκι που είχε τοποθετηθεί εντός του χαρτόκουτου (βλ. Εικόνα 27).



Εικόνα 27: Το τελικό αποτέλεσμα της κατασκευής που προέκυψε στο Εργαστήρι STEAM: «Ο Πλανήτης εκπέμπει SOS» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Ως στόχος της εν λόγω δράσης μπορεί να θεωρηθεί η καλλιέργεια επιπλέον δεξιοτήτων των παιδιών, τα οποία καλούνταν να δημιουργήσουν μια δική τους ιστορία και να την εκφράσουν μέσω εικόνων αλλά και συχνά, έπειτα από προτροπή των εμπυχωτών, των γονέων τους ή και άλλων παιδιών που συμμετείχαν, να τη διηγηθούν. Κάποια από τα παιδιά, εξέφρασαν την επιθυμία να γράψουν την ιστορία τους αντί να τη ζωγραφίσουν, αλλά παροτρύνθηκαν στο να γράψουν μερικές μόνο λέξεις, εάν το ήθελαν, και να προσπαθήσουν να απεικονίσουν αυτό που σκέφτονταν.

Ελεύθερος χρόνος (22:00- 23:00)

Μετά το πέρας του Εργαστηρίου STEAM, δόθηκε ελεύθερος χρόνος για τις οικογένειες, ώστε να επισκεφθούν το καφέ της Τεχνόπολης, να κάνουν βόλτα στην περιοχή του Γκαζιού ή ακόμη, και να πάνε στο χώρο φιλοξενίας, να ξεκουραστούν, να παίξουν κάποιο επιτραπέζιο ή και να διαβάσουν ένα παραμύθι (βλ. Εικόνα 28).



Εικόνα 28: Στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού», κατά τη διάρκεια του ελεύθερου χρόνου (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Ύπνος (23:00)

Στη συνέχεια, στις 23:00, επέστρεψαν στους χώρους φιλοξενίας όπου και προετοιμάστηκαν για τον βραδινό ύπνο. Οι συμμετέχοντες, ζήτησαν εάν ήταν δυνατό να χαμηλώσουν ακόμη περισσότερο τα φώτα στους χώρους όπου επρόκειτο να κοιμηθούν, αίτημα που ικανοποιήθηκε άμεσα. Επίσης, κάποιοι εκ των συμμετεχόντων, αναζήτησαν κάποια πρίζα, προκειμένου να φορτίσουν τη συσκευή τους, ενώ κάποιοι ρώτησαν εάν στους χώρους του Μουσείου υπήρχε Wi-Fi. Στο συγκεκριμένο κτήριο, δεν υπάρχουν πρίζες σε αρκετά σημεία, ικανοποιήθηκε όμως η επιθυμία των συμμετεχόντων. Ως προς το ερώτημα για το Wi-Fi, οι συμμετέχοντες πληροφορήθηκαν πως υπάρχει δίκτυο Wi-Fi στους χώρους της Τεχνόπολης (“Technopolis”), το οποίο ήταν ανοικτό και μπορούσαν να το χρησιμοποιήσουν.

Κυριακή 23/02/2020

Το πρωί, τα ξυπνητήρια όλων των συμμετεχόντων ήχησαν και εκείνοι άρχισαν να σηκώνονται, να ετοιμάζονται και να μαζεύουν τα πράγματά τους. Από τις πλέον συχνές ερωτήσεις τις πρωινές ώρες ήταν το εάν έπρεπε να πάρουν μαζί τα πράγματά τους ή εάν μπορούσαν να τα αφήσουν στον χώρο. Προτάθηκε στους συμμετέχοντες να μαζέψουν μεν τα πράγματα και τα sleeping bag τους, αλλά να τα αφήσουν στον χώρο προκειμένου να παρακολουθήσουν με άνεση τη δράση που επρόκειτο να λάβει χώρα στη συνέχεια. Επίσης, παροτρύνθηκαν να πάρουν το χαρτί καλωσορίσματος από τα ξύλινα κάδρα.

Πρωινό Γεύμα (08:30- 09:30)

Ο μπουφές του πρωινού γεύματος είχε ετοιμαστεί στο κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2», από το καφέ της Τεχνόπολης και είχε τόσο αλμυρές (μπέικον, αυγά, σάντουιτς, κλπ.) αλλά και γλυκές επιλογές (κρουασάν, μαρμελάδα, μέλι, δημητριακά με γάλα, κλπ.). Προσφερόταν επίσης καφές, τσάι και χυμός²³.

Παιχνίδι Μυστηρίου «Διαρροή Φωταερίου» (09:30- 10:00)

Μετά το πέρας του πρωινού γεύματος, οι συμμετέχοντες του Sleepover οδηγήθηκαν στο κτήριο των «Παλαιών Φούρνων», απ' όπου και επρόκειτο να αρχίσει το παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου».

Στόχος της δράσης ήταν μέσω ενός ψυχαγωγικού παιχνιδιού, το οποίο ενθαρρύνει την ανάμειξη όλης της οικογένειας, οι συμμετέχοντες να λάβουν πληροφορίες για το Εργοστάσιο Φωταερίου της Αθήνας αλλά και να περιηγηθούν στους μουσειακούς χώρους.

Στους συμμετέχοντες δινόταν ένας χάρτης (βλ. Παράρτημα 1- Εικόνα 43) και πέντε κάρτες με γρίφους (βλ. Παράρτημα 1- Εικόνα 44) μαζί με ένα μολύβι σε μία λευκή χαρτοσακούλα, ενώ σε κάθε στάση του παιχνιδιού μυστηρίου υπήρχε σε ένα σημείο κρυμμένο ένα κλειστό χαρτόκουτο με μια οπή, όπου εάν έβαζε κανείς το χέρι του, μπορούσε να πάρει ένα χαρτί- στοιχείο (βλ. Παράρτημα 1- Εικόνα 45), το οποίο τον ενημέρωνε εάν πράγματι, στο κτήριο που βρισκόταν είχε καταφέρει να εντοπίσει την διαρροή (βλ. Εικόνα 29).

²³ Μεταξύ των επιλογών του πρωινού γεύματος, ήταν και το ταχίνι, τα σνακ και ο χαλβός της επωνυμίας «ΟΛΥΜΠΙΟΣ», αλλά και κρέμες τυριού της επωνυμίας «PHILADELPHIA» και αλλαντικά από την εταιρεία «NIKAS». Επιπλέον, στους συμμετέχοντες δόθηκαν συσκευασίες με τσίχλες «Trident». Οι προαναφερθείσες εταιρείες, όπως και η «OREO», τα μπισκότα της οποίας είχαν δοθεί την περασμένη ημέρα, απετέλεσαν και τους χορηγούς του Sleepover. Τα προϊόντα «ΟΛΥΜΠΙΟΣ 1949» και «NIKAS» δόθηκαν από την εταιρεία «LITE LIME SA», ενώ τα προϊόντα «PHILADELPHIA», «OREO» και «Trident» από την εταιρεία «Mondelēz».



Εικόνα 29: Στιγμιότυπο από το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου» (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>)

Ο πρώτος γρίφος, στο κτήριο των «Παλαιών Φούρνων» ζητούσε από του συμμετέχοντες να εντοπίσουν την σχέση του αριθμού 1000 με το φωταέριο. Η απάντηση ήταν στους βαθμούς ψήσιμάς του. Ο δεύτερος γρίφος που έπρεπε να επιλύσουν οι συμμετέχοντες, αφορούσε το ασθενολόγιο και συγκεκριμένα το σε τί αναφερόταν η εγγραφή υπ' αριθμόν 1774 και τί μπορεί να σήμαινε αυτό. Οι συμμετέχοντες, κοιτώντας στην προθήκη που περιείχε μεταξύ άλλων αρχεία του εργοστασίου, εντόπιζαν πως η εν λόγω καταχώρηση αναφερόταν στον «τοκετό», κάτι που οδηγούσε τις οικογένειες στο να αντιληφθούν πως στο εργοστάσιο, κατά την περίοδο λειτουργίας του, εργάζονταν και γυναίκες. Στον τρίτο γρίφο, οι οικογένειες κλήθηκαν να διαβάσουν τις πληροφορίες στα *Ψυχραντήρια*, ώστε να λύσουν έναν μαθηματικό γρίφο κι έτσι, να οδηγηθούν να βρουν τον αριθμό μιας στάσης του παιχνιδιού, που θα τους χρειαζόταν στη συνέχεια. Η απάντηση ήταν ο αριθμός «13». Ο τέταρτος γρίφος οδήγησε τις οικογένειες στο «Σιδηρουργείο», όπου μπορεί κανείς να δει πληροφορίες για τη χρήση του φωταερίου στην οικιακή κατανάλωση. Στον μουσειακό αυτό χώρο, ζητήθηκε στους συμμετέχοντες να βρουν και να καταγράψουν δύο συσκευές από αυτές που μπορούσαν να δουν στην έκθεση, που δε λειτουργούν με φωταέριο, όπως για παράδειγμα ο ανεμιστήρας που υπήρχε μεταξύ των εκθεμάτων. Όλα τα στοιχεία που είχαν συγκεντρώσει οι συμμετέχοντες, μέχρι το σημείο αυτό, τους κατήθυναν στην επόμενη στάση όπου χρειαζόταν να ελέγξουν για την ύπαρξη διαρροής και να επιλύσουν τον γρίφο. Η επόμενη στάση, δεν τους γνωστοποιούνταν

με βάση τον αριθμό της, παρά τους καλούσε να θυμηθούν τον αριθμό που είχαν βρει σε απάντηση προηγούμενου γρίφου. Επρόκειτο για τον αριθμό 13, που τους παρέπεμπε στο κτήριο «Πίεσης και Διανομής». Εκεί, αφού οι συμμετέχοντες σημείωσαν τους τέσσερις βασικούς δρόμους (δηλαδή την Πειραιώς, τη Συγγρού, την Κολοκυνθούς και την Ερμού) στους οποίους οδηγούνταν οι σωλήνες που μπορούσαν να τους δουν να περνάνε κάτω από τα πόδια τους, πήραν και το τελευταίο στοιχείο, από το οποίο πληροφορήθηκαν πως είχαν καταφέρει να βρουν τη διαρροή και πως χάρη σε αυτούς η βλάβη θα διορθωθεί. Μέσω του ίδιου του στοιχείου, παροτρύνονταν οι συμμετέχοντες να τραβήξουν μια φωτογραφία με φόντο την πόλη όταν φωτιζόταν με φωταέριο, προ εξήντα ετών. Επίσης, ενημέρωνε τους συμμετέχοντες πως με την παράδοση των καρτών στο Industrial Gas Museum Shop θα τους γίνονταν εκπτώσεις σε επιλεγμένα είδη.

4.2.4. Μετά τη δράση

Με τη λήξη του παιχνιδιού μυστηρίου, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να επιστρέψουν στο «Αεριοφυλάκιο 2», όπου και απάντησαν στο ερωτηματολόγιο της γράφουσας σχετικά με τη δράση. Έπειτα, το Sleepover έληξε και οι οικογένειες επέστρεψαν στο κτήριο «Δεξαμενές Καθαρισμού» από όπου και αποχώρησαν. Πολλοί όμως, παρέμειναν στην Τεχνόπολη, είτε για να κάνουν μια βόλτα στο Μουσείο, είτε για να παρακολουθήσουν κάποια από τις άλλες δράσεις που λάμβαναν χώρα στο Μουσείο την ίδια ημέρα («Θεατρικές αφηγήσεις ενός Γκαζιέρη», «Κυριακές στην Τεχνόπολη»). Επίσης αρκετοί πήγαν με τα παιδιά τους στο SkyWalk, στο καφέ της Τεχνόπολης και στο Industrial Gas Museum Shop.

Το προσωπικό του μουσείου παρέμεινε στον χώρο ώστε να μαζέψει τα αντικείμενα που είχαν χρησιμοποιηθεί για τις δράσεις. Στον πίνακα, το «Ευχαριστούμε» που είχαν γράψει οι συμμετέχοντες φεύγοντας, αντικαταστάθηκε από ένα μήνυμα σχετικά με το που θα έπρεπε να τακτοποιηθούν τα αντικείμενα που είχαν μαζευτεί.

4.2.5. Παρατηρήσεις

Οι δράσεις του Sleepover «Πλανήτη Γη καλεί σούπερ ήρωες» φάνηκε να ενδιαφέρουν αλλά και να διασκεδάζουν τους συμμετέχοντες, οι οποίοι συχνά έδειχναν ευχαριστημένοι με αυτές. Οι οικογένειες έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για τους

μουσειακούς χώρους και κυρίως για τα διαδραστικά εκθέματα που βρίσκονται σε αυτούς. Για παράδειγμα κατά τη διάρκεια του θεατρικού παιχνιδιού και αφού τα παιδιά είχαν ολοκληρώσει τη ζωγραφιά τους στο κτήριο «Πίεσης και Διανομής», κάποια σηκώνονταν και κοιτούσαν το έκθεμα-τηλεόραση στο οποίο μπορούσαν να δουν τη διαδρομή των σωλήνων για τη διανομή του φωταερίου. Επίσης, άλλα παιδιά, άγγιζαν τα μηχανήματα και έκαναν ερωτήσεις σχετικά με αυτά.

Στο Sleepover οι οικογένειες γνωρίστηκαν μεταξύ τους και δημιουργήθηκε κλίμα οικειότητας, γεγονός που διευκολύνθηκε και από το ότι σχηματίστηκε μόνο μια ομάδα.

Καταληκτικά, οι συμμετέχοντες πέρασαν πολύ καλά και έδειξαν την επιθυμία να συμμετάσχουν και σε άλλες δράσεις του Μουσείου, ενώ οι παρατηρήσεις τους αφορούσαν κυρίως πρακτικά ζητήματα. Προσωπικά, θεωρώ πολύ ενδιαφέρουσα την παρότρυνση που δόθηκε σε αυτό το Sleepover για να τραβήξουν οι συμμετέχοντες φωτογραφίες και να τις αναρτήσουν στα κοινωνικά τους δίκτυα, τόσο στον πίνακα που υπήρχε στον χώρο, όσο και στο τέλος του Παιχνιδιού Μυστηρίου μπροστά στην πόλη που φωτιζόταν με το φωταέριο, καθώς αυτό επέτρεπε την προσωπική εμπλοκή τους με το Μουσείο και τον χώρο, αλλά και ενδεχομένως μέσω των social media τους, να μάθουν ακόμη περισσότερα άτομα για τη δράση Sleepover του Μουσείου, αλλά και για την ύπαρξη του ίδιου του Μουσείου (εμπλοκή-προσέλκυση επισκεπτών). Επιπλέον, αυτό φαίνεται να ακολουθεί την τάση ενσωμάτωσης νέων ψηφιακών τεχνολογιών στις μουσειοπαιδαγωγικές δράσεις, με απώτερο στόχο να εμπλουτιστεί και να υποστηριχθεί η εμπειρία του επισκέπτη (Γιαννούτσου, 2015, σσ. 225-252). Αντίστοιχη παρότρυνση για λήψη φωτογραφίας, έγινε και στο πλαίσιο του Εργαστηρίου Θεατρικού Παιχνιδιού «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον Πλανήτη» (βλ. Κεφ. 4.2.3.).

4.3. Ποσοτική έρευνα. Περιγραφικά Αποτελέσματα

Ερωτηματολογίων για τις δράσεις “Sleepover”

Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» και «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες»

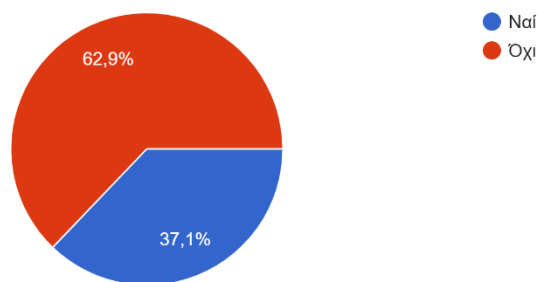
Στην έρευνα που έλαβε χώρα στα Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» και «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» συγκεντρώθηκαν συνολικά τριάντα πέντε (35) ερωτηματολόγια, εκ των οποίων τα είκοσι έξι (26) συγκεντρώθηκαν στο πρώτο Sleepover και τα εννέα (9) στο δεύτερο. Στο πρώτο Sleepover η συμμετοχή στην έρευνα κυμάνθηκε γύρω στο 89,6% (στη δράση συμμετείχαν είκοσι εννέα -29- ενήλικες), ενώ στο δεύτερο, ήταν ανάλογη του 50% (στη δράση συμμετείχαν δεκαοχτώ -18- ενήλικες). Συνολικά και στα δύο Sleepover συμμετείχαν σαράντα επτά (47) ενήλικες, με ποσοστό απόκρισης στο ερωτηματολόγιο, 74,5%.

Η έρευνα στόχευε στο να εντοπίσει τη σχέση των συμμετεχόντων με τα Μουσεία γενικότερα και ειδικότερα με το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. Επιπλέον, στόχευε στο να αντλήσει πληροφορίες σχετικά με τα κίνητρα συμμετοχής στα Sleepovers καθώς και τον βαθμό ικανοποίησης των συμμετεχόντων από τη δράση που παρακολούθησαν. Τέλος, υπήρχαν και ερωτήσεις που αφορούσαν κάποια δημογραφικά στοιχεία, ώστε να προσδιοριστεί το κοινό των οικογενειακών νυχτερινών δράσεων στο Β.Μ.Φ.

4.3.1. Σχέση των συμμετεχόντων με μουσεία και ειδικότερα με το Β.Μ.Φ.

Η ερώτηση *Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.*; επιχειρούσε να εντοπίσει, εάν τα άτομα που συμμετείχαν στις δράσεις των δύο sleepover είχαν ήδη επισκεφθεί το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, ή εάν η πρώτη τους επίσκεψη σε αυτό έγινε με αφορμή τις συγκεκριμένες δράσεις. Ήταν διχοτομική ερώτηση κλειστού τύπου. Το 62.9% απάντησε πως δεν ήταν η πρώτη φορά που επισκέπτονταν το Β.Μ.Φ., ενώ κάποιοι προσέθεσαν διευκρινιστικά, πως τα παιδιά τους είχαν συμμετάσχει και στο Summer Camp του Μουσείου και άρα ήταν ήδη εξοικειωμένα με τον χώρο.

1. Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.;
35 απαντήσεις

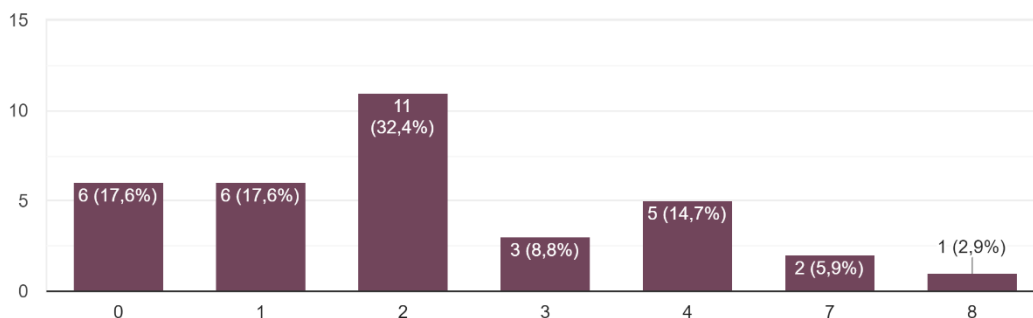


Γράφημα 1: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την πρώτη επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.

Η ερώτηση *Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο)*; τέθηκε προκειμένου να διευκρινιστεί η συχνότητα επίσκεψης μουσείων από τους συμμετέχοντες, εντός των τελευταίων 12 μηνών. Στόχος ήταν να διερευνηθεί το εάν οι συμμετέχοντες επισκέπτονται γενικώς μουσεία ή εάν ο λόγος που επισκέφθηκαν το Β.Μ.Φ. ήταν αποκλειστικά το περιεχόμενο και η φύση των *Sleepover*. Το 32,4% απάντησε πως το τελευταίο έτος είχε επισκεφθεί 2 μουσεία, ενώ το επόμενο μεγαλύτερο ποσοστό ήταν το 35,2%, που μοιράστηκε ισόποσα (17,6%) στις απαντήσεις «0» και «1». Το 14,7% των λοιπών συμμετεχόντων, απάντησε πως είχε επισκεφθεί 4 μουσεία στο εξεταζόμενο χρονικό διάστημα, ενώ το 8,8% δήλωσε πως το τελευταίο έτος είχε επισκεφθεί 3 μουσεία. Στη συνέχεια, ακολούθησε το 5,9%, με επίσκεψη σε 7 μουσεία και το 2,9%, με έναν συμμετέχοντα (2,9%) να απαντά, πως είχε επισκεφθεί 8 μουσεία. Βάσει των απαντήσεων, είναι φανερό πως οι συμμετέχοντες ήταν εξοικειωμένοι με την επίσκεψη σε μουσεία.

2. Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο);

34 απαντήσεις

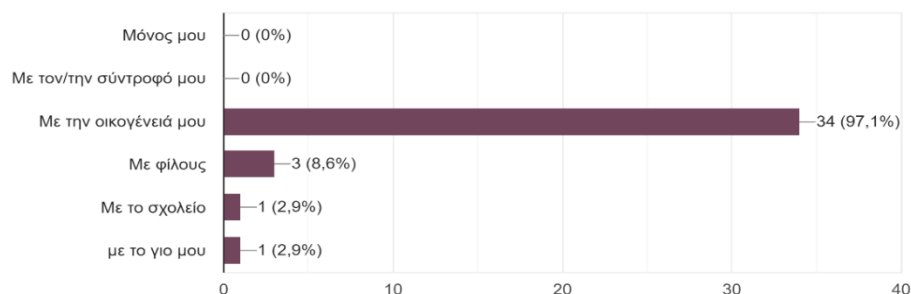


Γράφημα 2: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον αριθμό επισκέψεων σε Μουσεία εντός του τελευταίου έτους (12μηνου)

Η ερώτηση *Μουσεία επισκέπτεστε συνήθως...* σχετίζεται με την κοινωνική διάσταση της επίσκεψης στο μουσείο. Η ερώτηση αυτή ήταν κλειστή, με τέσσερις απαντήσεις. Επίσης, υπήρχε και η επιλογή «άλλο», σε περίπτωση που οι ερωτώμενοι δε καλύπτονταν από τις δοθείσες επιλογές. Η συντριπτική πλειονότητα των συμμετεχόντων, δηλαδή το 97,1%, απάντησε πως μουσεία επισκέπτεται συνήθως με την οικογένεια. Αυτό, δικαιολογεί και την συμμετοχή τους στις εν λόγω οικογενειακές δράσεις του Μουσείου. Δυο εκ των συμμετεχόντων (5,8%), σημείωσαν την επιλογή «άλλο» προσθέτοντας «με το γιό μου» στη μια περίπτωση και «με το σχολείο», στην άλλη.

3. Μουσεία επισκέπτεστε συνήθως

35 απαντήσεις

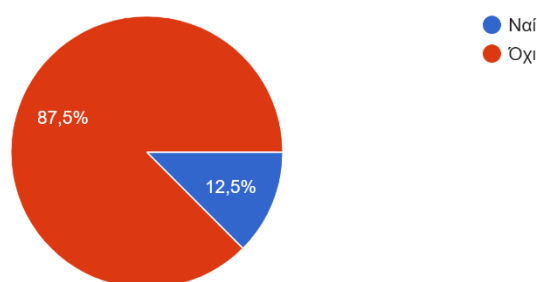


Γράφημα 3: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον τρόπο επίσκεψης Μουσείων (συννοδί κλπ.)

Η ερώτηση *Είχατε έρθει και σε κάποια άλλη εκδήλωση στο Β.Μ.Φ. που διοργανώθηκε βραδινές ώρες;* αποσκοπούσε στο να διερευνήσει τη συμμετοχή των συμμετεχόντων στις νυχτερινές δράσεις του Β.Μ.Φ., όπως για παράδειγμα στη δράση “Let’s Be Late”²⁴.

Τα αποτελέσματα κατέδειξαν ότι η συντριπτική πλειοψηφία (87,5%), δεν είχε συμμετάσχει σε άλλη νυχτερινή δράση.

14. Είχατε έρθει και σε κάποια άλλη εκδήλωση του Β.Μ.Φ. που διοργανώθηκε βραδινές ώρες;
(Let’s Be Late)
24 απαντήσεις



Γράφημα 4: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το εάν είχε υπάρξει συμμετοχή και σε άλλη δράση του Β.Μ.Φ. που διοργανώθηκε νυχτερινές ώρες

Η ερώτηση *Σκέφτεστε να επισκεφτείτε το Β.Μ.Φ. μέσα στους επόμενους μήνες;* αποσκοπούσε στο να διαπιστωθεί εάν οι συμμετέχουσες οικογένειες έχουν την πρόθεση να επισκεφθούν το Μουσείο ξανά, ακόμη και εκτός του πλαισίου κάποιας δράσης.

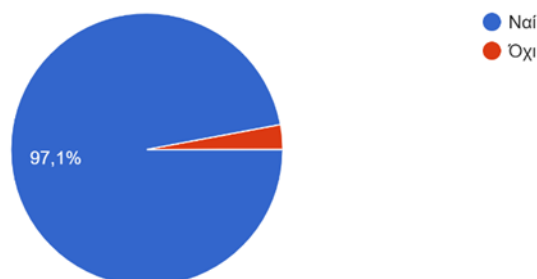
Αυτή η ερώτηση, ήταν κλειστού τύπου. Η συντριπτική πλειονότητα, δηλαδή το 97,1% των συμμετεχόντων, αποκρίθηκε πως θα επισκεπτόταν ξανά το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου.

Η πρόθεση επόμενης επίσκεψης αποδεικνύει αφενός το θετικό αποτύπωμα των εν λόγω δράσεων στις οικογένειες και φανερώνει ότι τέτοιες δράσεις συμβάλουν στη μεγαλύτερη εξοικείωση των συμμετεχουσών οικογενειών με το μουσείο,

²⁴ Η εν λόγω ερώτηση υπήρχε μόνο στα ερωτηματολόγια του Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» και όχι στο 2^ο Sleeperover, λόγω αναπροσαρμογής του ερωτηματολογίου.

δημιουργώντας στενότερους δεσμούς και πιθανώς συμβάλλοντας στην επανάληψη της επίσκεψης.

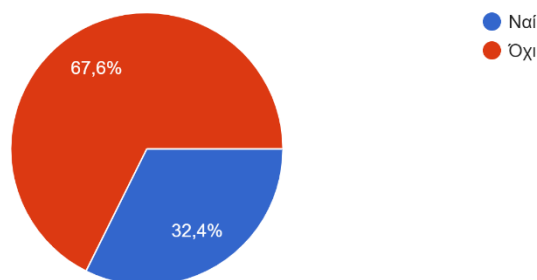
15. Σκέφτεστε να επισκεφθείτε το Β.Μ.Φ. μέσα στους επόμενους μήνες;
34 απαντήσεις



Γράφημα 5: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με ενδεχόμενη μελλοντική επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.

Η ερώτηση, *Είχατε έρθει σε κάποιο Sleepover που διοργάνωσε το Β.Μ.Φ. τα τελευταία έτη;* ήταν διχοτομική κλειστού τύπου. Επιχειρούσε να ανιχνεύσει το εάν οι συμμετέχοντες στα Sleepover του Μουσείου, έχουν συμμετάσχει στο παρελθόν σε αντίστοιχες δράσεις Sleepover του Β.Μ.Φ.. Το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων, δηλαδή το 67,6%, δήλωσε πως δεν είχε συμμετάσχει ξανά σε Sleepover του Μουσείου, όμως ένα σημαντικό ποσοστό (32,4%) απάντησε πως είχε συμμετάσχει σε αντίστοιχη δράση στο παρελθόν. Αυτό ενδεχομένως φανερώνει πως τέτοιες δράσεις απευθύνονται και αφορούν ένα συγκεκριμένο κοινό, το οποίο τείνει να έρχεται ξανά στο Μουσείο. Αυτή η ερώτηση σε συνάρτηση με τις ερωτήσεις 9, 10 και 13 (βλ. Γράφημα 11, Γράφημα 12, Γράφημα 15), ενδεχομένως μπορεί να καταδείξει την τάση των συμμετεχόντων να συμμετάσχουν και σε άλλα sleepover στο μέλλον.

4. Είχατε έρθει σε κάποιο από τα Sleepover που διοργάνωσε το Β.Μ.Φ. τα περασμένα έτη;
34 απαντήσεις



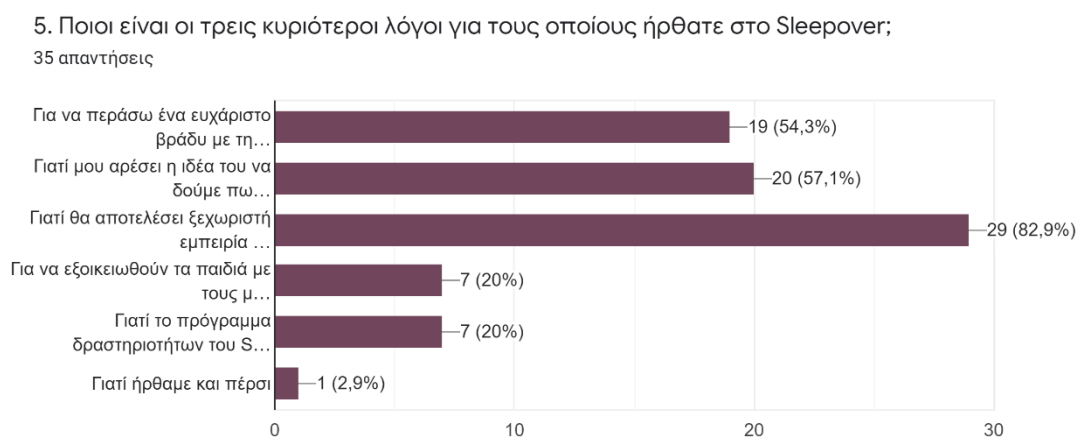
Γράφημα 6: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την συμμετοχή σε προγενέστερο Sleepover του Β.Μ.Φ.

4.3.2. Κίνητρα και τρόπος συμμετοχής των οικογενειών στα Sleepover

Η ερώτηση *Ποιοι είναι οι τρεις κυριότεροι λόγοι για τους οποίους ήρθατε στο Sleepover;* επιχειρούσε να κατανοήσει τα κίνητρα συμμετοχής των οικογενειών στα Sleepover, προκειμένου να μπορέσουν να αξιοποιηθούν και στο μέλλον για το σχεδιασμό και την υλοποίηση παρόμοιων δράσεων. Επίσης, είναι σημαντική, διότι μέσω αυτής μπορεί να φανεί εάν ο στόχος των δράσεων από την πλευρά του Μουσείου, συμπίπτει με τα κίνητρα συμμετοχής από τις οικογένειες.

Το μεγαλύτερο ποσοστό των ερωτηθέντων, δηλαδή το 82,9%, απάντησε πως συμμετείχε καθώς θεωρεί «πως θα αποτελέσει μια ξεχωριστή εμπειρία για τα παιδιά», ενώ το αμέσως μικρότερο ποσοστό- το 57,1%, αποκρίθηκε πως επέλεξαν τη συγκεκριμένη δράση «γιατί τους αρέσει η ιδέα του να δουν πώς είναι ένα Μουσείο το βράδυ». Η απάντηση «για να περάσω ένα ευχάριστο βράδυ με την οικογένειά μου, επιλέχθηκε 19 φορές, συγκεντρώνοντας το 54,3%. Στη συνέχεια, οι επιλογές «για να εξοικειωθούν τα παιδιά με τους μουσειακούς χώρους» και «γιατί το πρόγραμμα δραστηριοτήτων του Sleepover μας ενδιέφερε ιδιαίτερα», συγκέντρωσαν αμφότερες ένα ποσοστό 20%. Επίσης, υπήρξε και μια απάντηση (2,9%), στην επιλογή «άλλο», η οποία αιτιολογούσε τη συμμετοχή στο Sleepover λέγοντας πως επέλεξαν να συμμετάσχουν «γιατί ήρθαμε και πέρσι».

Οι αιτίες που ώθησαν τις οικογένειες να συμμετάσχουν στις δράσεις Sleepover του Β.Μ.Φ., φαίνεται να συνάδουν με κάποιους από τους στόχους που είχε θέσει το Μουσείο για τις δράσεις. Για παράδειγμα, η απάντηση «Για να περάσω ένα ευχάριστο βράδυ με την οικογένειά μου» (54,3%), ανταποκρίνεται στην κοινωνική διάσταση της δράσης και στην επιδίωξη του Μουσείου να δημιουργήσει το πλαίσιο εντός του οποίου η κάθε οικογένεια θα μπορεί να υλοποιήσει τους δικούς της στόχους, αφού τα μέλη της περνούν ποιοτικό χρόνο μαζί, κατά τον οποίο ψυχαγωγούνται χωρίς όμως να απουσιάζει και ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των δράσεων. Στην ίδια κατεύθυνση είναι και οι απαντήσεις που έλαβαν τα υψηλότερα ποσοστά, δηλαδή, η απάντηση «Γιατί θα αποτελέσει ξεχωριστή εμπειρία για τα παιδιά» (82,9%) και η απάντηση «Γιατί μου αρέσει η ιδέα να δούμε πως είναι ένα μουσείο το βράδυ» (57,1%). Η απάντηση «Για να εξοικειωθούν τα παιδιά με τους μουσειακούς χώρους», ενδεχομένως θα αναμενόταν να λάβει μεγαλύτερο ποσοστό από το 20%, βάσει και των επιδιώξεων του Μουσείου, όμως αυτό πιθανώς συνέβη, διότι οι ερωτηθέντες θεώρησαν ότι οι προαναφερθείσες δημοφιλέστερες απαντήσεις συμπεριελάμβαναν κι αυτόν τον παράγοντα.

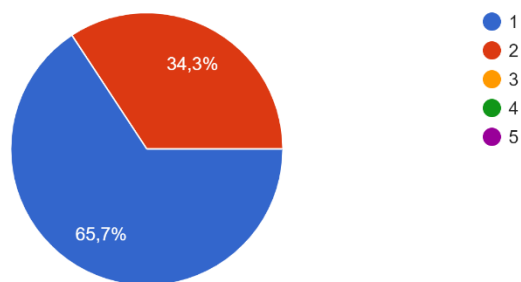


Γράφημα 7: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τους τρεις κυριότερους λόγους συμμετοχής στο Sleepover

Η εν ερώτηση *Με πόσα παιδιά συμμετέχετε στη δράση;* επιχειρούσε να διερευνήσει στοιχεία σε σχέση με το εάν στη δράση συμμετέχουν οικογένειες με πολλά παιδιά, ή εάν η γενικότερη τάση είναι να συμμετέχουν στη δράση συνοδεύοντας ένα ή δύο παιδιά.

Όπως ήταν αναμενόμενο και πιθανώς για οικονομικούς λόγους, το 65,7% των συμμετεχόντων αποκρίθηκε πως συνόδευε ένα παιδί, ενώ ένα μικρότερο ποσοστό (34,3%) πως συνόδευε στη δράση δύο παιδιά.

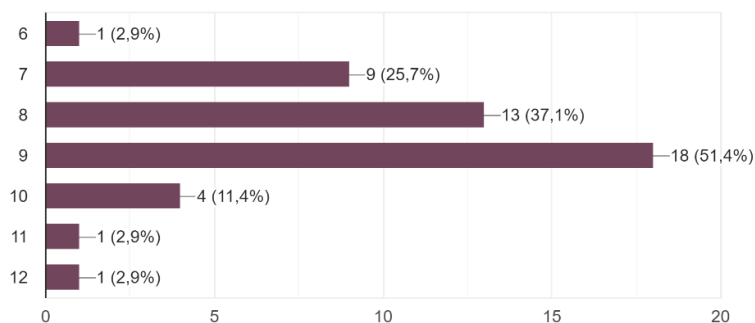
6. Με πόσα παιδιά συμμετέχετε στη δράση;
35 απαντήσεις



Γράφημα 8: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον αριθμό των παιδιών ανά συνοδό στη δράση

Τα δύο Sleepovers απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας από 7 ετών και άνω. Στόχος της ερώτησης *Πόσων ετών είναι;* ήταν να σκιαγραφηθεί σαφέστερα το ηλικιακό κοινό των παιδιών που εν τέλει συμμετείχαν στις δράσεις. Το 51,4% των παιδιών που συμμετείχαν στα Sleepovers ήταν 9 ετών, ενώ το αμέσως μικρότερο ποσοστό, δηλαδή ένα 37,1% ήταν 8 ετών. Ακολουθούν κατά σειρά σε ποσοστά, τα παιδιά ηλικίας 7 ετών (25,7%), 10 ετών (11,4%), ενώ ποσοστό 2,9% συγκεντρώθηκε για απαντήσεις που αφορούν ηλικίες 6, 11 και 12 ετών.

7. Πόσων ετών είναι;
35 απαντήσεις



Γράφημα 9: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την ηλικία των παιδιών που συμμετείχαν στη δράση

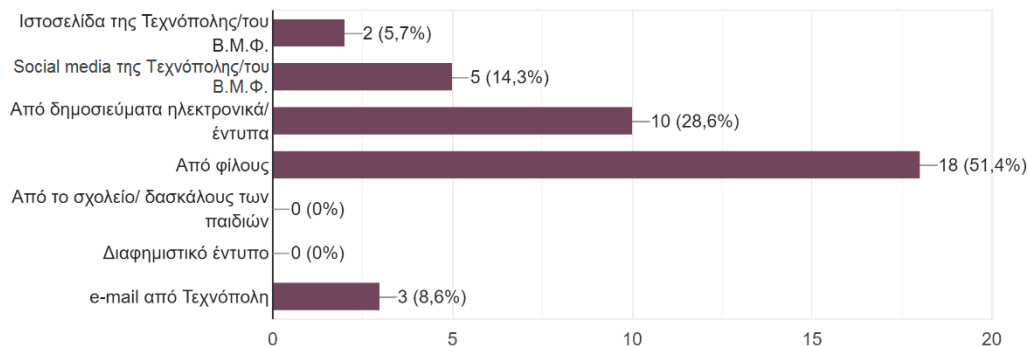
4.3.3. Τρόπος Ενημέρωσης για τις δράσεις

Η ερώτηση *Από που ενημερωθήκατε για την εκδήλωση;* αποσκοπούσε στο να εξάγει συμπεράσματα σχετικά με την αποτελεσματικότητα κάποιων μέσων, έναντι κάποιων άλλων στο να προσελκύσουν το κοινό-στόχο στις δράσεις. Ειδικότερα, επιχειρούσε να διερευνήσει ποιο από τα μέσα με τα οποία προβλήθηκε η δράση από το Μουσείο ήταν πιο αποτελεσματικό για την προσέγγιση των οικογενειών. Η ερώτηση ήταν κλειστού τύπου, υπήρχε, όμως και η επιλογή «άλλο». Σε αυτή την επιλογή τρεις φορές (8,6%) δόθηκε η απάντηση «e-mail από την Τεχνόπολη».

Η πιο συχνή απάντηση, δηλαδή το 51,4%, ήταν η ενημέρωση μέσω φίλων. Το 28,6%, απάντησε πως είχε ενημερωθεί για τη δράση από δημοσιεύματα ηλεκτρονικά/ έντυπα, 5 άτομα (14,3%) αποκρίθηκαν πως ενημερώθηκαν μέσω των social media του Μουσείου και της Τεχνόπολης, ενώ 2 (5,7%) δήλωσαν πως ενημερώθηκαν μέσω της ιστοσελίδας της Τεχνόπολης/ του Β.Μ.Φ.. Κανείς εκ των συμμετεχόντων δεν αποκρίθηκε πως έλαβε γνώση σχετικά με τη δράση μέσω διαφημιστικού εντύπου ή πως ενημερώθηκε από το σχολείο των παιδιών του.

8. Από που ενημερωθήκατε για την εκδήλωση;

35 απαντήσεις



Γράφημα 10: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το μέσο ενημέρωσης που οδήγησε στη συμμετοχή στα Sleepover

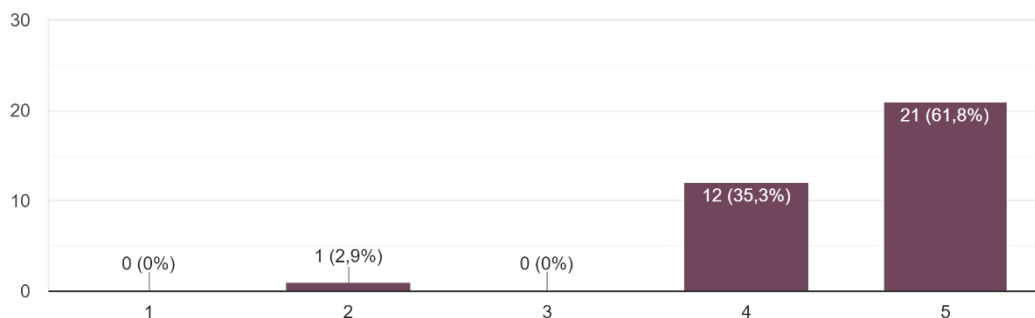
4.3.4. Αξιολόγηση των Sleepovers από τους συμμετέχοντες

Με την ερώτηση *Πόσο ικανοποιημένοι είστε από το χώρο που φιλοξενηθήκατε;* καλούνταν οι συμμετέχοντες να εκφράσουν τον βαθμό ικανοποίησής τους από τους χώρους στους οποίους φιλοξενήθηκαν κατά τη διάρκεια της δράσης. Η διαβάθμιση της ερώτησης ακολούθησε μια πενταβάθμια κλίμακα (από το «καθόλου ικανοποιημένος» έως το «πάρα πολύ ικανοποιημένος»).

Το 61,8% των ερωτηθέντων απάντησε πως είναι «πάρα πολύ ικανοποιημένο» από τον χώρο, ενώ το 35,3% αποκρίθηκε πως είναι «πολύ ικανοποιημένο». Ένα πολύ μικρό ποσοστό (2,9%), αποκρίθηκε πως είναι «σχεδόν καθόλου ικανοποιημένο».

9. Πόσο ικανοποιημένοι είστε από το χώρο που φιλοξενηθήκατε;

34 απαντήσεις

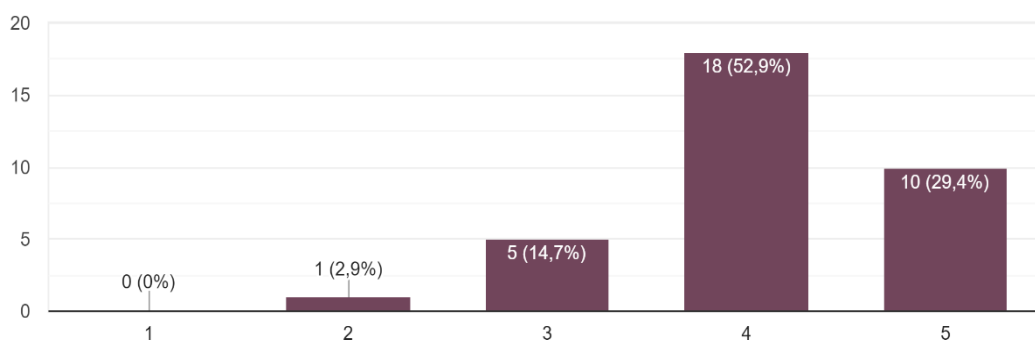


Γράφημα 11: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τον βαθμό ικανοποίησης από τον χώρο φιλοξενίας

Η ερώτηση *Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη σχέση κόστους εισιτηρίου-παροχών*; επιχειρεί με μια πενταβάθμια κλίμακα να ανιχνεύσει τον βαθμό ικανοποίησης των συμμετεχόντων, από τη σχέση εισιτηρίου και παροχών. Το μεγαλύτερο ποσοστό, το 52,9% δήλωσε «πολύ ικανοποιημένο», το 29,4% δήλωσε «πάρα πολύ ικανοποιημένο», ενώ το 14,7% φαίνεται να είναι «μέτρια ικανοποιημένο». Υπήρξε και σε αυτή την περίπτωση ένας συμμετέχων (2,9%), που δήλωσε «σχεδόν καθόλου ικανοποιημένος» (2).

10. Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη σχέση κόστους εισιτηρίου- παροχών;

34 απαντήσεις

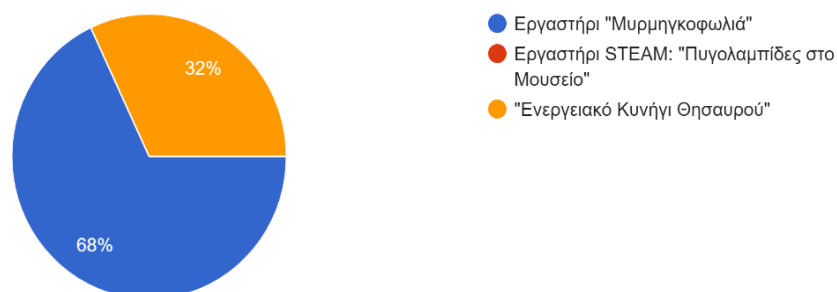


Γράφημα 12: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τη σχέση κόστους εισιτηρίου- παροχών

Η ερώτηση *Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα;* στόχευε στο να εξετάσει ποια εκ των επιμέρους δραστηριοτήτων ήταν η αγαπημένη των οικογενειών. Η ερώτηση αυτή ήταν κλειστού τύπου και έδινε τρεις επιλογές, μια για κάθε επιμέρους δραστηριότητα που έλαβε χώρα κατά τη διάρκεια των Sleepover.

Στο Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο», η αγαπημένη δραστηριότητα των συμμετεχόντων αναδείχτηκε το Εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά», αφού αυτό επέλεξε το 68%. Το υπόλοιπο 32%, επέλεξε ως αγαπημένη τους τη δράση «Ενεργειακό Κυνήγι Θησαυρού». Αξιοσημείωτο είναι ότι κανείς δεν επέλεξε το «Εργαστήριο STEAM: Πυγολαμπίδες στο Μουσείο». Ενδεχομένως, αυτή η δραστηριότητα να μην επιλέχθηκε ως αγαπημένη από κανέναν εκ των ερωτηθέντων, επειδή απαντούσαν οι ενήλικες. Πιθανώς, στην περίπτωση που αξιολογούσαν τις δραστηριότητες τα ίδια τα παιδιά, τα αποτελέσματα να ήταν διαφορετικά, μιας που φάνηκε να απολαμβάνουν την κατασκευή.

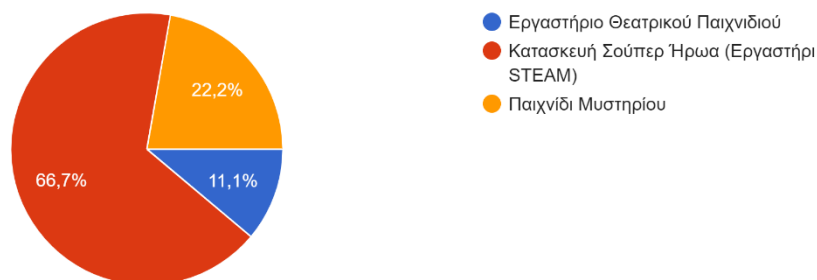
11. Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα; (Για το Sleepover "Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο")
25 απαντήσεις



Γράφημα 13: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την αγαπημένη δραστηριότητα των συμμετεχόντων (Sleepover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο»)

Στο Sleepover «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» η δραστηριότητα που αξιολογήθηκε από τους συμμετέχοντες ως η πλέον αγαπημένη τους (66,7%), ήταν η «Κατασκευή Σούπερ Ήρωα (εργαστήρι STEAM)» και ως η δεύτερη αγαπημένη τους, με ποσοστό 22,2%, η δράση «Παιχνίδι Μυστηρίου».

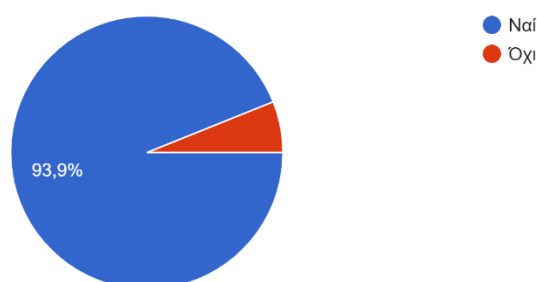
12. Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα; (Για το Sleepover "Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες")
9 απαντήσεις



Γράφημα 14: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την αγαπημένη δραστηριότητα των συμμετεχόντων (Sleepover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες»)

Η ερώτηση *Θα σας ενδιέφερε να έρθετε και σε κάποιο επόμενο Sleepover;*, ήταν διχοτομική κλειστού τύπου, της μορφής «Ναι/ Όχι». Σε αυτή, η συντριπτική πλειονότητα, δηλαδή το 93,9%, αποκρίθηκε πως θα ερχόταν ξανά σε αντίστοιχη δράση. Αυτό μπορεί να εκληφθεί και ως θετική αξιολόγηση της συγκεκριμένης δράσης, και ως θετική απάντηση στην περίπτωση επανάληψής της.

13. Θα σας ενδιέφερε να έρθετε και σε κάποιο επόμενο Sleepover;
33 απαντήσεις

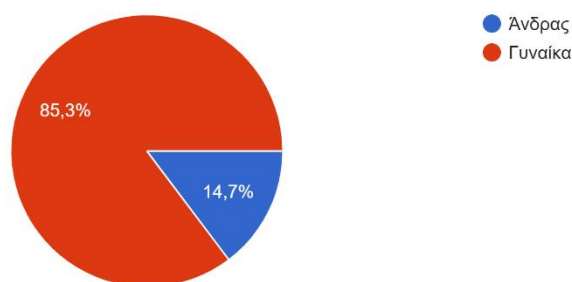


Γράφημα 15: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με ενδεχόμενη μελλοντική συμμετοχή σε επόμενο Sleepover

4.3.5. Δημογραφικά στοιχεία

Όπως μπορούσε να παρατηρήσει κανείς και κατά τη διάρκεια των δράσεων, το Φύλο με τη μεγαλύτερη συμμετοχή ήταν το γυναικείο, γεγονός το οποίο επιβεβαιώνεται και από τα ερωτηματολόγια, τα οποία σε ποσοστό 85,3% απαντήθηκαν από γυναίκες.

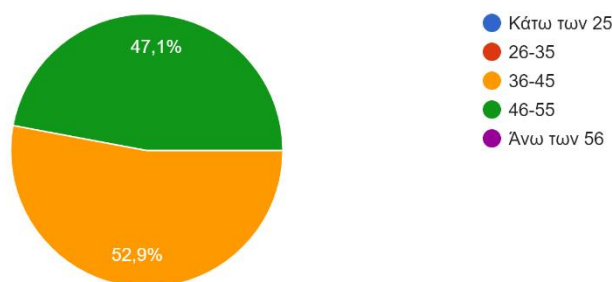
16. Φύλο
34 απαντήσεις



Γράφημα 16: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το φύλο των ερωτηθέντων

Ως προς τις ηλικιακές κατηγορίες των συμμετεχόντων το 52,9% δήλωσε πως βρισκόταν μεταξύ των 36 και 45 ετών, ενώ το 47,1%, μεταξύ 46 και 55 ετών.

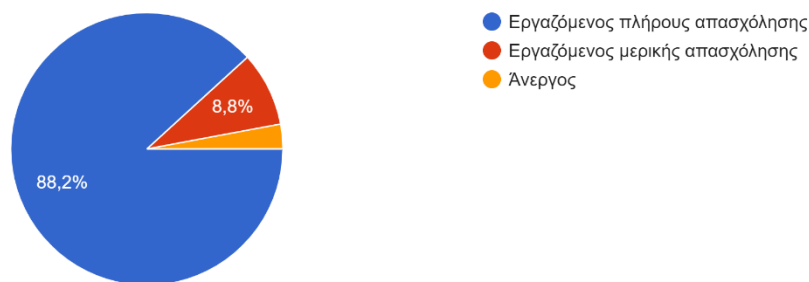
17. Σε ποια από τις παρακάτω ηλικιακές κατηγορίες ανήκετε;
34 απαντήσεις



Γράφημα 17: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την ηλικία των συμμετεχόντων

Το 88,2% των συμμετεχόντων απάντησε πως *εργάζεται* με πλήρες ωράριο, ενώ το 8,8%, αποκρίθηκε πως ανήκει στους εργαζομένους μερικής απασχόλησης. Το υπολειπόμενο 3% αποκρίθηκε πως δεν εργάζεται κάπου αυτή τη στιγμή.

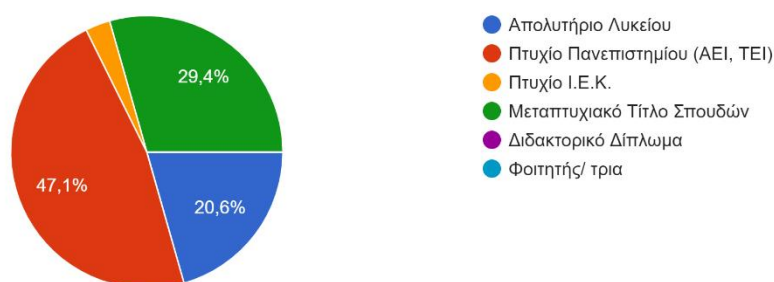
18. Είστε...
34 απαντήσεις



Γράφημα 18: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την εργασιακή κατάσταση των συμμετεχόντων

Ως προς το *επίπεδο εκπαίδευσης*, το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων, δηλαδή το 47,1%, δήλωσε πως έχει πτυχίο Πανεπιστημίου, ενώ το 29,4% κατέχει και Μεταπτυχιακό Τίτλο Σπουδών. Το 20,6%, έχει απολυτήριο Λυκείου, ενώ ένας συμμετέχων, σημείωσε πως έχει λάβει πτυχίο από Ι.Ε.Κ. Είναι επομένως φανερό ότι οι γονείς που συμμετέχουν σε αντίστοιχες δράσεις με τα παιδιά τους έχουν ως επί το πλείστον, υψηλό επίπεδο εκπαίδευσης.

19. Από εκπαίδευση έχετε/ είστε...
34 απαντήσεις



Γράφημα 19: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τη βαθμίδα εκπαίδευσης που έχουν ολοκληρώσει οι συμμετέχοντες

Τέλος, σε ορισμένα ερωτηματολόγια κάποιοι συμμετέχοντες σημείωσαν *παρατηρήσεις* (παρά το γεγονός ότι δεν υπήρχε σχετική ερώτηση στο ερωτηματολόγιο).

Έτσι υπήρξε η σημείωση από δύο συμμετέχοντες, πως τα παιδιά τους, είχαν συμμετάσχει και στο Summer Camp του Β.Μ.Φ.. Από αυτό συνεπάγεται όχι μόνο πως τα παιδιά είχαν επισκεφθεί ξανά το Μουσείο και ήταν ιδιαίτερα εξοικειωμένα με αυτό, αλλά και ότι οι γονείς δείχνουν ενδιαφέρον για τις οικογενειακές δράσεις του Μουσείου και επιδιώκουν το παιδί τους να συμμετάσχει σε αρκετές εξ αυτών. Επίσης, υπήρξε σημείωση σε ένα ερωτηματολόγιο, σχετικά με το φαγητό που προσφέρθηκε στο Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» και βάσει της οποίας, το βραδινό φαγητό θα ήταν προτιμότερο να έχει τη μορφή μπουφέ.

4.4. Προτάσεις για τα επόμενα Sleepover

Βάσει των στοιχείων που παρατέθηκαν παραπάνω, μπορούν να γίνουν κάποιες προτάσεις, ώστε η εμπειρία των συμμετεχόντων να είναι ακόμη καλύτερη σε μελλοντικές διοργανώσεις κάποιας παρεμφερούς με τα Sleepover δράσης.

Όσον αφορά στα πρακτικά ζητήματα, η αλλαγή των φουσκωτών στρωμάτων και η αντικατάστασή τους από άλλου είδους στρώματα ή φουσκωτά στρώματα μεγαλύτερου μεγέθους, σύμφωνα με αξιολογήσεις των συμμετεχόντων, θα συνέβαλε θετικά στην αύξηση της άνεσής τους κατά τη δράση. Επιπλέον, είχαν ως αίτημα, την επόμενη φορά, η θερμοκρασία στους χώρους φιλοξενίας να είναι χαμηλότερη και ει δυνατόν, να υπάρχουν περισσότερες πρίζες στις οποίες να μπορούν να φορτίζουν τις κινητές συσκευές τους. Θα ήταν χρήσιμο, επίσης, να υπάρχουν περισσότερες διαθέσιμες καρέκλες για χρήση από τους συμμετέχοντες, κυρίως κατά τη διάρκεια των γευμάτων. Κάτι επιπλέον, που αναφέρθηκε στο Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο», είναι πως αν και το θέμα του Sleepover σχετιζόταν με το περιβάλλον, δεν υπήρχαν κάδοι ανακύκλωσης πλησίον των χώρων φιλοξενίας. Σε επανάληψη της δράσης, θα ήταν καλό να υπάρξει μέριμνα και για αυτό. Στο ίδιο Sleepover, επιπροσθέτως, ελέχθη από κάποιους εκ των συμμετεχόντων, πως θα ήταν προτιμότερο, το δείπνο να είναι σε μορφή μπουφέ. Στο Sleepover «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» που ακολούθησε, το αίτημα αυτό ικανοποιήθηκε.

Όσον αφορά στις δράσεις και αφού βάσει παρατήρησης οι οικογένειες έδειξαν ενδιαφέρον για το Μουσείο, θα μπορούσαν αυτές να εστιάσουν ακόμη περισσότερο στους μουσειακούς χώρους στο μέλλον. Επιπλέον, θα ήταν ίσως χρήσιμο να αφιερώνεται περισσότερος χρόνος στις επιμέρους δραστηριότητες, εκτός εάν αυτές περιλαμβάνουν έντονη κίνηση και δράση, κάτι που θα κουράσει τα παιδιά πιο σύντομα

από ότι ένα εργαστήριο. Βάσει παρατήρησης στο Sleeperover «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες», τα μόνα που κατά την κρίση μου θα μπορούσαν να διαφοροποιηθούν στις δράσεις, είναι πρώτον, στο «εργαστήριο STEAM» να υπάρχει εναλλακτική επιλογή κατασκευής, που να αφορά τη συγγραφή μιας ιστορίας και όχι απαραίτητα την απεικόνισή της ή να συνδυάζει και τις δύο αυτές μορφές έκφρασης και δεύτερον οι δράσεις να ευνοούν περισσότερο τη διάδραση μεταξύ των παιδιών και των γονέων τους.

Όσον αφορά στις προτάσεις των συμμετεχόντων, κάποιοι ζήτησαν να υπάρχει καλύτερη ενημέρωση για τις δράσεις, ώστε να μπορέσουν στο μέλλον να συμμετάσχουν ξανά. Επίσης, αναφορικά με το ζήτημα της ενημέρωσης, αξιολογείται ως σημαντικό, το να διευκρινίζεται στους συμμετέχοντες καλύτερα η φύση της δράσης, ώστε να έρχονται κατάλληλα προετοιμασμένοι. Στο Sleeperover «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες», αναφέρθηκε από κάποιους εκ των γονέων, πως δεν είχαν κατανοήσει πως ακριβώς θα ήταν διαμορφωμένοι οι χώροι φιλοξενίας αλλά και η διαδικασία του ύπνου και λόγω αυτού δεν είχαν φέρει άλλα ρούχα μαζί τους.

Επιπλέον, όπως προέκυψε και από την ανάλυση των ερωτηματολογίων, κανένας εκ των συμμετεχόντων δεν ενημερώθηκε για τα Sleeperover από το σχολείο των παιδιών του. Αυτό, μελλοντικά ίσως θα μπορούσε να αλλάξει, με αποστολή ενημερωτικών δελτίων από το Β.Μ.Φ. σχετικά με τις οικογενειακές δράσεις του, στις σχολικές μονάδες.

Η παρότρυνση στο Sleeperover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» να τραβήξουν οι συμμετέχοντες φωτογραφίες και να τις αναρτήσουν στα κοινωνικά τους δίκτυα, κατά την προσωπική μου άποψη, ήταν πολύ ενδιαφέρουσα. Θεωρώ, ότι θα μπορούσε να ενισχυθεί αυτή η διάδραση συμμετεχόντων- Μουσείου, με την επιβράβευση αυτών που θα αναρτούσαν φωτογραφία από το Sleeperover με κάποια κλήρωση, στην οποία θα λάμβαναν μέρος κάνοντας την ανάρτηση και βάζοντας κάποιο hashtag ή ακόμη επισημαίνοντας στη φωτογραφία την Τεχνόπολη και το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. Η κλήρωση πιθανώς θα μπορούσε να αφορά τη δωρεάν συμμετοχή του νικητή σε κάποια μελλοντική δράση του Μουσείου ή στην απόκτηση κάποιου αντικειμένου από το Industrial Gas Museum Shop. Επιπρόσθετα, θα ήταν θετικό το χαρτί με τα ονόματα των συμμετεχόντων να τους δίνεται μαζί με το μικρό κάδρο στο οποίο ήταν τοποθετημένο, ως ενθύμιο του Sleeperover.

Κεφάλαιο 5: Η Δράση “Teddy’s Night” του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου

5.1. Teddy’s Night

Η εν λόγω δράση απετέλεσε μια πρωτότυπη δράση του Μουσείου, η οποία υλοποιήθηκε για πρώτη φορά στους χώρους του. Σε αυτή, συμμετείχαν οικογένειες με παιδιά ηλικίας τριών με έξι (3-6) ετών, που καλούνταν να φέρουν ένα κουκλάκι μαζί τους στο Μουσείο και να το αφήσουν εκεί, ώστε τα κουκλάκια να κάνουν Sleeperover στους μουσειακούς χώρους.

Η δράση έλαβε χώρα στο «Αεριοφυλάκιο 2» και η συμμετοχή σε αυτή, κόστιζε 15€ ανά παιδί, με έναν συνοδό. Στην τιμή περιλαμβανόταν ελαφρύ σνακ για όλους τους συμμετέχοντες αλλά και καφές για τους συνοδούς. Οι συνοδοί στις περισσότερες των περιπτώσεων ήταν γονείς, αλλά υπήρχαν και περιπτώσεις συνοδών που ήταν θείοι, παππούδες και νονοί των παιδιών που συνόδευαν.

Στη δράση συμμετείχαν ογδόντα έξι (86) άτομα, από τα οποία τα σαράντα πέντε (45) ήταν συνοδοί και τα σαράντα ένα, παιδιά (41).

5.1.1. Στόχος της δράσης

Η δράση «Teddy’s Night» συγκαταλέγεται μεταξύ των οικογενειακών δράσεων (βλ. Δελτίο Τύπου στο Παράρτημα 7). Σε αυτή την κατηγορία δράσεων, ένας από τους πρώτους και βασικότερους στόχους είναι να δημιουργηθούν οι συνθήκες ώστε οι οικογένειες να περάσουν χρόνο μαζί, στον οποίο όχι μόνο θα ψυχαγωγηθούν, αλλά θα αποκτήσουν και νέες γνώσεις. Επίσης, σε αυτό το πλαίσιο, είναι σημαντικό να δοθεί «χώρος» στις οικογένειες να ικανοποιήσουν τους στόχους που οι ίδιες έχουν θέσει και προς ικανοποίηση αυτών επέλεξαν να συμμετάσχουν στη δράση. Το ίδιο το Μουσείο, στοχεύει στο να προσελκύσει το συγκεκριμένο κοινό, δηλαδή τις οικογένειες και να τις βοηθήσει μέσω των δράσεων να εξοικειωθούν με τους μουσειακούς χώρους.

Η συγκεκριμένη δράση, έχει την ιδιαιτερότητα ότι απευθύνεται σε παιδιά μικρότερης ηλικίας, τα οποία δεν επισκέπτονται εύκολα μουσειακούς χώρους. Μέσω αυτής της δράσης όμως, που προσφέρει και ποικιλία επιμέρους δραστηριοτήτων, τα παιδιά επισκέπτονται το μουσειακό χώρο, μαθαίνουν για το Βιομηχανικό Μουσείο

Φωταερίου και αντιλαμβάνονται γιατί ο χώρος αυτός αποτελεί τοπόσημο για την πόλη της Αθήνας (Βλ. Παράρτημα 2).

5.1.2. Πριν τη δράση

Πριν την δράση είχε προηγηθεί μακρά περίοδος διοργάνωσής της, αλλά και προβολής της στα social media και στην ιστοσελίδα της Τεχνόπολης και του Β.Μ.Φ., αλλά και σε διάφορα ειδησεογραφικά- ενημερωτικά site, όπως το «Αθηνόγραμμα» και το «CultureNow».

Ο χώρος διαμορφώθηκε κατάλληλα με χρωματιστές καρέκλες, πουφ και μαξιλάρια μαζί με χρωματιστά τραπέζια. Τοποθετήθηκαν, επίσης, τα υλικά των κατασκευών και στην υποδοχή, ταμπελάκια για να γράψουν τα παιδιά τα ονόματά τους, καραμέλες και διαφημιστικά φυλλάδια.

Η ομάδα του Μουσείου, είχε φορέσει μια κονκάρδα με ένα αρκουδάκι, προκειμένου να είναι αναγνωρίσιμη από τους συμμετέχοντες. Επίσης, είχε προηγηθεί η προετοιμασία για τα καρτελάκια των teddy που έγραφαν: «Είμαι... Και ανήκω...». Αυτά τα ταμπελάκια προορίζονταν να δεθούν πάνω στο teddy κάθε παιδιού προκειμένου να μη μπερδευτεί με τα υπόλοιπα, αλλά και να γνωρίζουν οι εμπυχωτές πως να του... απευθύνουν τον λόγο. Ακόμα, είχαν ήδη δημιουργηθεί δύο μεγάλα χάρτινα κουτιά που επρόκειτο να χρησιμοποιηθούν στην κατασκευή κρεβατιού για το teddy των παιδιών.

5.1.3. Η δράση Παρασκευή 22/11/2019

Προσέλευση στο χώρο του Μουσείου (16:30- 17:30)

Την Παρασκευή, στις 16:30-17:30, οι οικογένειες άρχισαν να συγκεντρώνονται στο Μουσείο. Κατά την είσοδό τους, έπαιρναν ένα λευκό αυτοκόλλητο ταμπελάκι προκειμένου να γράψει το παιδί τους το όνομά του αλλά και ένα από τα ταμπελάκια που επρόκειτο να δεθούν πάνω στο teddy (βλ. Εικόνα 30). Έπειτα, παρέμεναν στο «Αεριοφυλάκιο 2» ώστε να εξοικειωθούν με τον χώρο, ενώ κατά την διάρκεια της αναμονής, καθοριστικός ήταν ο ρόλος της «οικοδέσποινας του Μουσείου», κας Έλλης Μερκούρη, η οποία γνωρίστηκε με τα παιδιά και τα απασχόλησε μέχρι να συγκεντρωθούν όλες οι οικογένειες και να ξεκινήσει η πρώτη δράση.



Εικόνα 30: Τα καρτελάκια που επρόκειτο να συμπληρωθούν και να δεθούν στα teddies.

Η κα Έλλη Μερκούρη, που όπως ήδη αναφέρθηκε, είχε το ρόλο της «οικοδέσποινας του Μουσείου», είχε ντυθεί κατά τρόπο τέτοιο ώστε να θυμίζει τη Mary Poppins, κάτι που εντυπωσίασε ιδιαίτερα τα παιδιά.

Ανακαλύπτουμε με φακούς το Εργοστάσιο Φωταερίου και τα παράξενα μηχανήματά του (17:00- 18:00)

Μόλις συγκεντρώθηκαν οι συμμετέχοντες, η κα Μαρία Φλώρου, διευθύντρια του Μουσείου, καλωσόρισε τους συμμετέχοντες και μίλησε σχετικά με τις δράσεις που επρόκειτο να λάβουν χώρα.

Στη συνέχεια, τα παιδιά πήραν ανά χείρας το φακό που είχαν φέρει από το σπίτι για να χρησιμοποιηθεί στην πρώτη δράση, κατά την οποία επρόκειτο να εξερευνήσουν το Μουσείο με φακούς. Φτάνοντας στο κτήριο «Παλαιοί Φούρνοι- Απορροφητήρες» ζητήθηκε από τα παιδιά να καθίσουν κάτω, σε κύκλο (βλ. Εικόνα 31). Εκεί, άρχισαν να δίνονται κάποιες πληροφορίες για το χώρο, αλλά και να ερωτώνται τα παιδιά σχετικά με αυτόν, με τη μορφή διαλόγου- θεατρικού παιχνιδιού, μεταξύ της οικοδέσποινας του Μουσείου, κας Έλλης και της μουσειοπαιδαγωγού κας Αργυρούς Μπατσή. Οι ερωτήσεις γίνονταν με τρόπο που να διασκεδάζει τα παιδιά, όπως για παράδειγμα η αντιδιαστολή του «κοκ» των ζαχαροπλασטיών, με το «κοκ» που χρησιμοποιούνταν στο Εργοστάσιο Παραγωγής Φωταερίου.

Ο χώρος των Παλαιών Φούρνων ήταν στολισμένος χριστουγεννιάτικα, λόγω της προετοιμασίας της διοργάνωσης εκείνη την περίοδο στην Τεχνόπολη του φεστιβάλ «Η επέλαση των ξωτικών», ενόψει των Χριστουγέννων. Έτσι, στην αρχή της προς συζήτησης δράσης, όταν τα παιδιά κλήθηκαν να ανοίξουν τους φακούς τους και να κοιτάξουν το χώρο ώστε να μαντέψουν που βρίσκονταν, υπήρξαν κάποια που νόμισαν πως βρισκόμασταν στο *χωριό του Αγίου Βασίλη*. Στη συνέχεια βέβαια, και έπειτα από καθοδήγηση από τις μουσειοπαιδαγωγούς, προσδιορίστηκε η χρήση του χώρου ως φούρνων του εργοστασίου, που βρίσκονταν στο πρώτο στάδιο παραγωγής φωταερίου. Δόθηκαν και επιπλέον πληροφορίες για το χώρο και τη χρήση του, με τον ίδιο τρόπο, δηλαδή μέσω ερωτήσεων και θεατρικού παιχνιδιού.



Εικόνα 31: Στιγμιότυπο από την ξενάγηση στο Β.Μ.Φ. με φακούς (από το Instagram της Τεχνόπολης @technopolis_athens)

Στόχος της δραστηριότητας αυτής, ήταν τα παιδιά να λάβουν πληροφορίες για το Εργοστάσιο Φωταερίου της Αθήνας, αλλά και να επισκεφτούν κάποιους από τους μουσειακούς χώρους. Η φύση της εν λόγω δραστηριότητας, με τους φακούς και το θεατρικό παιχνίδι, βοηθούσε στην εξοικείωση των παιδιών με τους μουσειακούς χώρους.

Δείπνο (18:00- 19:00)

Μετά το πέρας της πρώτης δράσης, οι συμμετέχοντες επέστρεψαν στο κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2», όπου και υπήρχε μπουφές με ελαφριά σνακ για όλους αλλά και καφές για τους συνοδούς. Στον χώρο αυτό, επρόκειτο να λάβει χώρα και η επόμενη δράση.

Κατασκευή κρεββατιού για το teddy μας (19:00- 20:00)

Στην αρχή της επόμενης δράσης, της κατασκευής κρεββατιού για το Teddy των παιδιών, ζητήθηκε από εκείνα, να μαζευτούν στο κέντρο της αίθουσας και να καθίσουν σχηματίζοντας έναν κύκλο (βλ. Εικόνα 32). Εκεί, η οικοδέσποινα του Μουσείου και η εικαστικός κα. Γεωργία Λαζάρου, εξήγησαν στα παιδιά τον τρόπο κατασκευής κρεββατιού για να κοιμηθούν τα teddies. Στη συνέχεια, όσοι συμμετείχαμε στην ομάδα του Μουσείου, πήραμε από δύο μεγάλα χάρτινα κουτιά με μια οπή, στην οποία καλούνταν τα παιδιά να βάλουν το χέρι τους. Στο ένα κουτί υπήρχε ένα σκληρό, αγκαθωτό υλικό, ενώ στο δεύτερο κουτί, υπήρχε απαλό βαμβάκι. Σε αυτό το σημείο τα παιδιά, έπρεπε να επιλέξουν ποιο από τα δύο υλικά επιθυμούσαν να χρησιμοποιήσουν για το μαξιλάρι του teddy. Τα περισσότερα επέλεξαν το βαμβάκι. Τους δινόταν έπειτα ένα ύφασμα το οποίο γεμίζαν με το βαμβάκι, ώστε να δημιουργήσουν το μαξιλάρι για το teddy. Τα παιδιά, είχαν πάρει ένα κουτί, που στο πάνω μέρος του, το καπάκι, ήταν ελαφρά κομμένο. Αυτό προοριζόταν να είναι το κρεβάτι του teddy τους. Το μέρος του καπακιού του κουτιού που είχε παραμείνει, θα ήταν το πάπλωμα. Στη συνέχεια, δόθηκε ύφασμα στα παιδιά, ως κατωσέντονο, το οποίο κολλούσαν στο κουτί με τη βοήθεια των ταινιών διπλής όψεως που ήταν ήδη κολλημένες στον πάτο του. Εκεί, έβαζαν το μαξιλάρι και στη συνέχεια το αρκουδάκι τους να ξαπλώσει.

Στόχος της εν λόγω δράσης ήταν τα παιδιά να δημιουργήσουν το κρεβάτι για το teddy τους, αλλά και μέσω αυτού, να αποδεχθούν το ότι θα κοιμηθεί στο Μουσείο, χωρίς εκείνα, για ένα βράδυ. Επιπλέον, καλούνταν να περιποιηθούν ιδιαίτερος τον φίλο τους, αφού στο πλαίσιο της δράσης έπρεπε να επιλέξουν το κατάλληλο υλικό για να γεμίσουν το μαξιλάρι του, να στρώσουν το κρεβάτι του και να το διακοσμήσουν σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους.



Εικόνα 32: Στιγμιότυπο από τη δράση Teddy's Night (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Κατά τη διάρκεια της κατασκευής, τα περισσότερα παιδιά σηκώθηκαν από το πάτωμα και πήγαν στα τραπεζάκια στα οποία κάθονταν και οι γονείς τους. Εκεί, ολοκλήρωσαν και την κατασκευή, αφού με μαρκαδόρους, ζωγράρισαν το πάπλωμα του teddy, δηλαδή το πάνω μέρος του κουτιού, με όποιο τρόπο ήθελαν. Με την ολοκλήρωση και του παπλώματος, τα teddies ήταν πλέον έτοιμα να πάνε για ύπνο.

Τα παιδιά ανέβηκαν με τα teddies στον δεύτερο όροφο του «Αεριοφυλακίου 2», τα τοποθέτησαν στο πάτωμα, κοντά στην καρέκλα όπου καθόταν η Οικοδέσποινα του Μουσείου. Όταν τοποθετήθηκαν όλα τα teddies κοντά της, εκείνη, άρχισε να τους διαβάζει ένα παραμύθι (βλ. Εικόνα 33). Στο μεταξύ, ενώ διάβαζε, ζητήθηκε από τα παιδιά να καληνυχτίσουν τα teddies και να φύγουν ήσυχα, για να μη τα ξυπνήσουν. Τα παιδιά έφυγαν ακροπατώντας, με μεγάλη αγωνία για το πώς θα περνούσαν τα teddies τους.



Εικόνα 33: Κατά την ανάγνωση παραμυθιού στα teddies

Στη συνέχεια, και αφού είχαν αποχωρήσει όλες οι οικογένειες, ανέλαβε δράση ο φωτογράφος που συνεργάζεται με το Μουσείο (Studio Kominis), ο οποίος μαζί με τη βοήθεια της κας. Γεωργίας Λαζάρου και όλης της ομάδας του Μουσείου που είχε παραμείνει στο χώρο, φωτογράφησε τα teddies σε διάφορα σημεία του Μουσείου: να πηγαίνουν τουαλέτα, να βλέπουν ταινία και να κατεβαίνουν τις σκάλες (βλ. Εικόνα 34). Επίσης, κάθε teddy φωτογραφήθηκε ξεχωριστά μέσα στους Παλαιούς Φούρνους. Κάποιες από τις φωτογραφίες, χρησιμοποιήθηκαν για να δημιουργηθεί ένα βίντεο που έδειχνε το πώς πέρασαν τα teddies το βράδυ στο Μουσείο και το οποίο θα προβαλλόταν την επόμενη ημέρα. Τέλος, τα αρκουδάκια επέστρεψαν στις θέσεις τους, για να τα βρουν τα παιδιά στον χώρο που τα είχαν αφήσει.



Εικόνα 34: Μια εκ των φωτογραφιών που τραβήχτηκαν για το πώς πέρασαν τα teddies το βράδυ στο Β.Μ.Φ. (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

Σάββατο 23/11/2019

Παραλαβή του teddy μας και πώς τα πέρασε τη νύχτα στο Μουσείο;

Προκειμένου να παραλάβουν τα teddies οι οικογένειες από το Μουσείο, αλλά και να μάθουν πώς αυτά «πέρασαν το βράδυ», μπορούσαν να περάσουν από το Μουσείο το Σάββατο 23/11/2019 12:00- 13:00 ή τη Δευτέρα 25/11/2019.

Το Σάββατο, ημέρα παραλαβής του teddy, οι οικογένειες έρχονταν στο κτήριο «Αεριοφυλάκιο 2». Στις οθόνες, προβάλλονταν εικόνες από το πώς πέρασαν τα teddies στο Μουσείο (βλ. Εικόνα 35, Εικόνα 36). Σε κάθε οικογένεια που ερχόταν, δινόταν ένα εισιτήριο ανά παιδί, προκειμένου να επισκεφθεί δωρεάν το χριστουγεννιάτικο πάρκο: «Η επέλαση των ξωτικών» που επρόκειτο ανοίξει τις πόρτες του λίγες μέρες μετά, εντός της Τεχνόπολης. Μαζί, δινόταν και μια φωτογραφία με το teddy του κάθε παιδιού. Επιπλέον, οι οικογένειες έπαιρναν και το ίδιο το teddy αλλά και το κρεβατάκι στο οποίο αυτό είχε κοιμηθεί, τα οποία βρίσκονταν στον πάνω όροφο του ίδιου κτηρίου. Η γράφουσα, ενώ οι οικογένειες απολάμβαναν το βίντεο με τις νυχτερινές περιπέτειες των teddies, μοίραζε στους συνοδούς ερωτηματολόγια αναφορικά με τη δράση, με την παρότρυνση να το συμπληρώσουν όταν θα έχουν δει και το βίντεο.



Εικόνα 35: Τα teddies παρακολουθούν το «Toy Story»- φωτογραφίες της δράσης (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>)

Οι αντιδράσεις γονέων και παιδιών βλέποντας το βίντεο και τις φωτογραφίες ήταν πολύ ενθουσιώδεις. Κάποια εκ των παιδιών μάλιστα, απόρησαν με το πώς το αρκουδάκι τους ήταν τόσο άτακτο αλλά και με το πώς του επετράπη να βγει από το κτήριο και να πάει σε αυτό των Νέων Φούρνων όπου και «πόζαρε» στη φωτογραφία. Επίσης, αρκετά παιδιά, αναζητούσαν την οικοδέσποινα του Μουσείου, η οποία το

Σάββατο δεν ήταν εκεί, φοβούμενα μάλιστα για την τύχη της, αφού πέρασε το βράδυ με τόσα teddies.



Εικόνα 36: Μια από τις φωτογραφίες των teddies (από το Facebook του Β.Μ.Φ. <https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum>).

5.1.4. Μετά τη δράση

Το Σάββατο, η διαδικασία παραλαβής των teddies είχε καθοριστεί πως θα ολοκληρωνόταν στη 13:00. Περίπου μισή ώρα μετά, τα teddies με τα κρεββάτια τους, οι φωτογραφίες και τα εισιτήρια μεταφέρθηκαν στα γραφεία του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου από όπου και θα τα παραλάμβαναν οι οικογένειες τη Δευτέρα 25/11/2019, ή κάποια άλλη ημέρα, έπειτα από συνεννόηση με το Μουσείο.

5.1.5. Παρατηρήσεις

Στο Teddy's Night αυτό που κυρίως εντυπωσίασε τους συμμετέχοντες ήταν η ιδέα ενός «Sleepover», που επέτρεψε σε παιδιά μικρής ηλικίας (3-6 ετών) να επισκεφθούν μουσειακούς χώρους αλλά και να ξεναγηθούν σε αυτούς. Επίσης, τα παιδιά στο πλαίσιο αυτής της δράσης, είχαν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε κατασκευές, αλλά πήραν και τη φωτογραφία- αναμνηστικό στη λήξη του Sleepover ώστε να κατανοήσουν και τη σημασία του χώρου στον οποίο φιλοξενήθηκε το teddy τους. Κατά την προσωπική μου άποψη, οι φωτογραφίες που δόθηκαν και παρουσιάστηκαν την επόμενη μέρα της δράσης, ήταν προϊόντα μιας εξαιρετικής ιδέας, που λειτούργησε πολύ θετικά στο σύνολο της μουσειακής εμπειρίας.

Αυτό που φάνηκε να δυσχεραίνει την εν λόγω δράση ήταν ο αριθμός των συμμετεχόντων. Ο χώρος στον οποίο γίνονταν οι κατασκευές φάνηκε ότι δεν επαρκούσε για τόσα πολλά άτομα (86 συμμετέχοντες εκ των οποίων οι 45 ήταν συνοδοί και τα 41 παιδιά). Επίσης δεν υπήρχε πρόβλεψη για χώρο όπου οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να αφήσουν τα πράγματά τους (πανωφόρια, τσάντες κτλ.), με αποτέλεσμα, πολλοί να τα εναποθέτουν στο πάτωμα.

Συμπερασματικά, η δράση, αν και έλαβε χώρα πρώτη φορά στο Μουσείο, είχε μεγάλη επιτυχία και τόσο οι επιμέρους δράσεις, όσο και οι φωτογραφίες των teddies που δόθηκαν την επόμενη ημέρα, αξιολογήθηκαν θετικά από τις οικογένειες. Εκτιμώ πως οι περαιτέρω επισημάνσεις ήταν μικρές και πως σίγουρα σε επόμενη διοργάνωση αντίστοιχης ή παρεμφερούς δράσης, εάν ληφθούν υπόψιν, η συνολική εμπειρία του “Teddy’s Night” θα είναι ακόμη καλύτερη, καθώς θα υπάρχει και το στοιχείο της άνεσης σε ορισμένα επιπλέον επίπεδα, από αυτά που υπήρχε αυτή την φορά.

5.2. Ποσοτική έρευνα. Περιγραφικά αποτελέσματα ερωτηματολογίων για τη δράση “Teddy’s Night”

Στα ερωτηματολόγια που αφορούν τη δράση Teddy’s Night απάντησε το 46,6% των ενήλικων συμμετεχόντων, συνολικά δηλαδή συγκεντρώθηκαν είκοσι ένα (21) απαντημένα ερωτηματολόγια από τους σαράντα πέντε (45) συνοδούς που συμμετείχαν στη δράση.

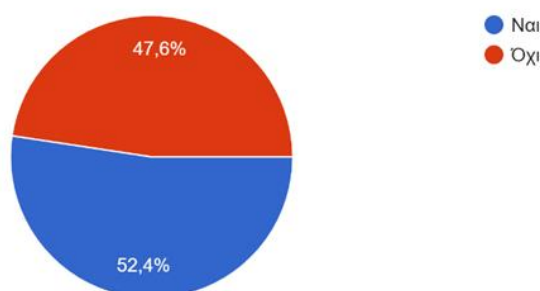
5.2.1. Σχέση των συμμετεχόντων με μουσεία και ιδιαίτερα με το Β.Μ.Φ.

Η ερώτηση *Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου;* επιχειρεί να αντλήσει πληροφορίες σχετικά με το εάν οι συμμετέχοντες ήρθαν στη δράση λόγω ειδικού ενδιαφέροντος για αυτή ή εάν ανήκαν ήδη στο μουσειακό κοινό και απλά τείνουν να επιστρέφουν στο Μουσείο με διάφορες αφορμές.

Η ερώτηση αυτή ήταν διχοτομική, κλειστού τύπου. Σε αυτή, το 52,4% αποκρίθηκε πως ήταν η πρώτη του επίσκεψη στο Μουσείο, ενώ το 47,6%, με μικρή διαφορά, σημείωσε πως το είχε επισκεφθεί ξανά.

1. Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου;

21 απαντήσεις



Γράφημα 20: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.

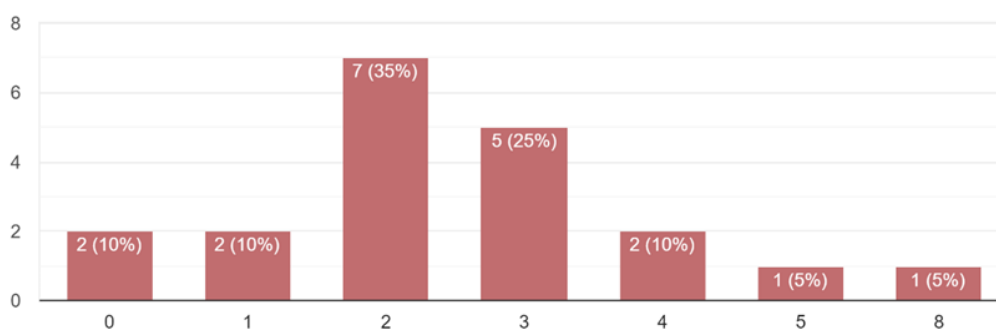
Η ερώτηση *Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο);* ήταν ανοικτού τύπου, αν και η απάντηση δεν απαιτούσε ανάπτυξη, αλλά απλή καταγραφή του αριθμού, έστω κατά προσέγγιση, των επισκέψεων σε μουσεία εντός

του τελευταίου 12μήνου. Μια τέτοια ερώτηση θα βοηθούσε στο σκιαγραφηθεί η σχέση των συμμετεχόντων με τα μουσεία.

Η απάντηση την οποία έδωσαν οι περισσότεροι εκ των ερωτηθέντων (35%), ήταν πως το τελευταίο έτος επισκέφθηκαν 2 μουσεία. Η αμέσως επόμενη βάσει ποσοστού (25%), ήταν η επίσκεψη σε 3 μουσεία. Στη συνέχεια, με ποσοστό 10%, δόθηκαν οι απαντήσεις για επίσκεψη σε 0, 1 και 4 μουσεία. Με ποσοστό 5%, δόθηκε η απάντηση για επίσκεψη σε 5 και σε 8 Μουσεία.

2. Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο);

20 απαντήσεις



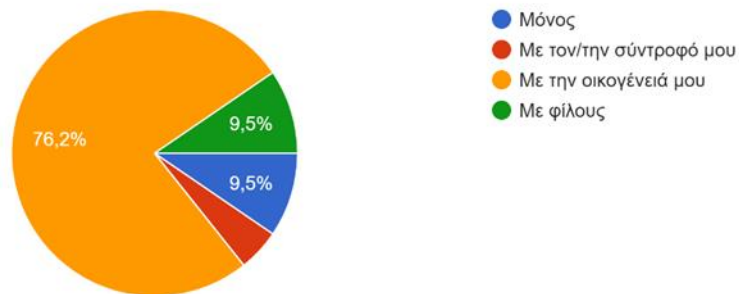
Γράφημα 21: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την επίσκεψη Μουσείων εντός του τελευταίου έτους (12μηνο)

Η ερώτηση *Μουσεία επισκέπτεστε συνήθως...* ήταν κλειστού τύπου με τέσσερις εναλλακτικές επιλογές, και με την επιλογή «άλλο». Μέσω αυτής της ερώτησης, αποτυπώνεται ο τρόπος με τον οποίο συνηθίζουν να επισκέπτονται μουσεία οι συμμετέχοντες στη δράση, το οποίο συνεισφέρει στη συζήτηση περί της κοινωνικοποίησης εντός των μουσειακών χώρων.

Όπως ήταν αναμενόμενο, λόγω της φύσης της δραστηριότητας στην οποία συμμετείχαν οι ερωτηθέντες, το 76,2% αποκρίθηκε πως τείνει να επισκέπτεται μουσεία με την οικογένειά του. Οι δύο επόμενες δημοφιλέστερες απαντήσεις, ήταν πως συνηθίζουν να επισκέπτονται μουσεία μόνοι (9,5%) ή με φίλους (9,5%). Τέλος, ένας συμμετέχων (4,8%) αποκρίθηκε πως επισκέπτεται συνήθως μουσεία με τον/ την σύντροφό του.

3. Μουσεία επισκέπτεστε συνήθως

21 απαντήσεις



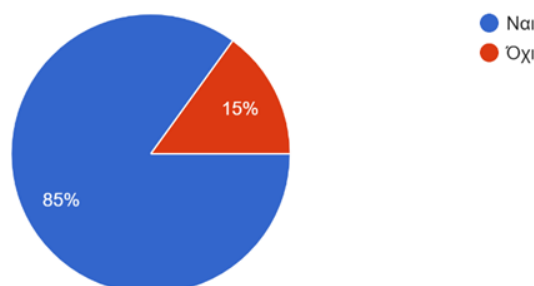
Γράφημα 22: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τον συνήθη τρόπο επίσκεψης σε μουσεία (συννοδοί κλπ)

Η ερώτηση *Σκέφτεστε να επισκεφθείτε το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου μέσα στους επόμενους μήνες; επιχειρεί να καταδείξει το εάν οι συμμετέχοντες σε τέτοιες δράσεις ενδιαφέρονται για τους μουσειακούς χώρους και έχουν την πρόθεση να επανέλθουν σε αυτούς ακόμη και χωρίς να πραγματοποιείται κάποια δράση κατά την επίσκεψή τους.*

Το 85% των ερωτηθέντων, αποκρίθηκε σε αυτή την ερώτηση πως έχει την πρόθεση να επισκεφθεί ξανά το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, ενώ το υπόλοιπο 15% απάντησε πως δεν προγραμματίζει μελλοντική επίσκεψη.

12. Σκέφτεστε να επισκεφθείτε το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου μέσα στους επόμενους μήνες;

20 απαντήσεις



Γράφημα 23: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το ενδεχόμενο μελλοντικής επίσκεψης στο Β.Μ.Φ.

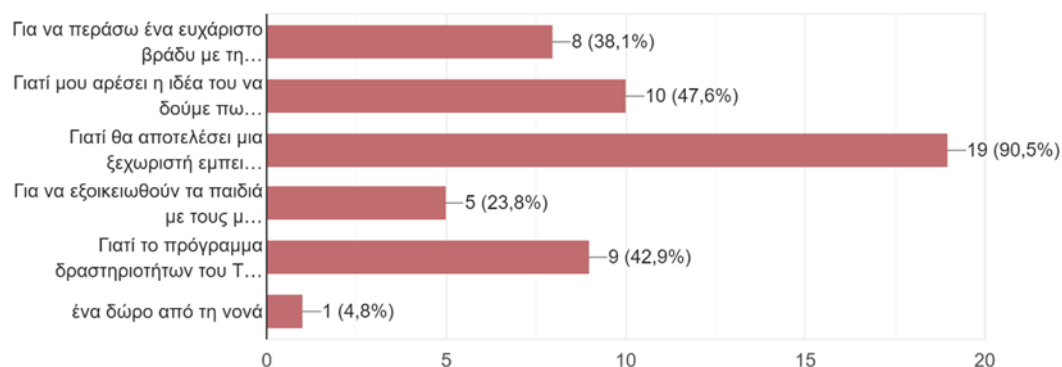
5.2.2. Κίνητρα για τη συμμετοχή των οικογενειών στο Teddy's Night

Η ερώτηση *Ποιοι είναι οι τρεις κυριότεροι λόγοι για τους οποίους ήρθατε στο Teddy's Night*; ήταν κλειστού τύπου με πέντε εναλλακτικές επιλογές συν την επιλογή «άλλο». Σκοπός της ερώτησης ήταν να αντιληφθούμε τους λόγους για τους οποίους επέλεξαν οι οικογένειες να συμμετάσχουν σε αυτή τη δράση.

Η δημοφιλέστερη μεταξύ των απαντήσεων ήταν η επιλογή «Γιατί θα αποτελέσει μια ξεχωριστή εμπειρία για τα παιδιά», την οποία επέλεξε το 90,5% των ερωτηθέντων. Η απάντηση που συγκέντρωσε το αμέσως μικρότερο ποσοστό, δηλαδή το 47,6%, ήταν «Γιατί μου αρέσει η ιδέα του να δούμε πως είναι ένα Μουσείο το βράδυ». Ο τρίτος δημοφιλέστερος λόγος ήταν, με ποσοστό 42,9% «Γιατί το πρόγραμμα δραστηριοτήτων του Sleepover μάς ενδιέφερε ιδιαίτερα». Αξίζει να αναφερθεί πως στην επιλογή «άλλο», ένας εκ των ερωτηθέντων (4,8%) σημείωσε πως επρόκειτο για «ένα δώρο από τη νονά».

4. Ποιοι είναι οι τρεις κυριότεροι λόγοι για τους οποίους ήρθατε στο Teddy's Night (σημειώστε έως 3 απαντήσεις)

21 απαντήσεις



Γράφημα 24: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με τους τρεις κυριότερους λόγους συμμετοχής στη δράση

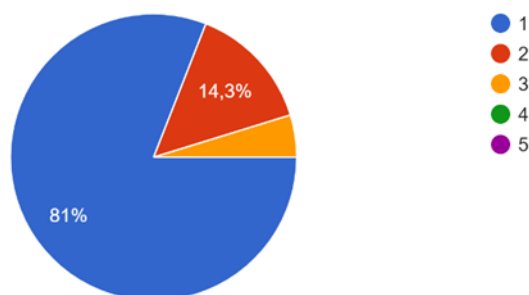
Η ερώτηση *Με πόσα παιδιά συμμετέχετε στη δράση*; ήταν ανοικτού τύπου, που δεν απαιτούσε όμως ανάπτυξη και επιχειρούσε να αποτυπώσει τον αριθμό των παιδιών που συνοδεύει συνήθως κανείς σε τέτοιες δράσεις. Αυτό ίσως δε συνεπάγεται πως όλα τα παιδιά συνοδεύονταν από τους γονείς τους, αφού θα μπορούσε κάποιος να συνοδεύσει στην εν λόγω δράση παιδί, με το οποίο έχει άλλη σχέση, όπως για παράδειγμα, ένας

παππούς, το εγγόνι του. Αξίζει να αναφερθεί πως είχε δοθεί σαν οδηγία από το Μουσείο, σε κάθε παιδί που συμμετείχε στη δράση, να αντιστοιχεί ένας ενήλικος συνοδός, οπότε στη συγκεκριμένη ερώτηση εξετάζεται το πόσα παιδιά που ανήκουν στην οικογένειά του καθενός συμμετείχαν στη δράση και όχι το πόσα συνόδευε ο κάθε ενήλικος συμμετέχων.

Η πλέον συνήθης απάντηση, που έδωσε το 81% των συμμετεχόντων ήταν ένα παιδί και η δεύτερη πιο συνήθης, με ποσοστό 14,3%, ήταν τα δύο παιδιά. Ένας συμμετέχων (4,8%), σημείωσε πως στη δράση συνόδευε τρία παιδιά.

5. Με πόσα παιδιά συμμετείχατε στη δράση;

21 απαντήσεις



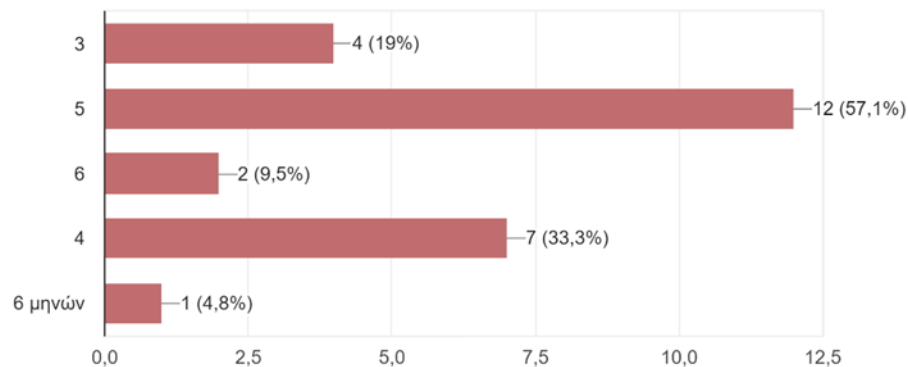
Γράφημα 25: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τον αριθμό παιδιών που οι ερωτηθέντες συνόδευσαν στη δράση

Στην ερώτηση *Παρακαλώ σημειώστε την ηλικία των παιδιών που συνοδεύατε*, οι ερωτηθέντες καλούνταν να σημειώσουν την ηλικία των παιδιών που συνόδευαν στην δράση Teddy's Night. Η δράση απευθυνόταν σε παιδιά ηλικίας 3-6 ετών.

Όπως προκύπτει από τα ερωτηματολόγια, το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών που συμμετείχαν στη δράση, δηλαδή το 57,1%, ήταν 5 ετών, ενώ το αμέσως μικρότερο ποσοστό ήταν το 33,3% και αφορούσε τα παιδιά ηλικίας 4 ετών.

6. Παρακαλώ συμπληρώστε την ηλικία των παιδιών που συνοδεύατε

21 απαντήσεις



Γράφημα 26: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την ηλικία των παιδιών που συμμετείχαν στο Teddy's Night

5.2.3. Τρόπος ενημέρωσης για τις δράσεις

Η 7^η κατά σειρά ερώτηση *Από που ενημερωθήκατε για την εκδήλωση;* ήταν κλειστού τύπου, με έξι εναλλακτικές επιλογές, ενώ υπήρχε και μια εναλλακτική επιλογή, «άλλο», που απαιτούσε περαιτέρω διευκρίνιση.

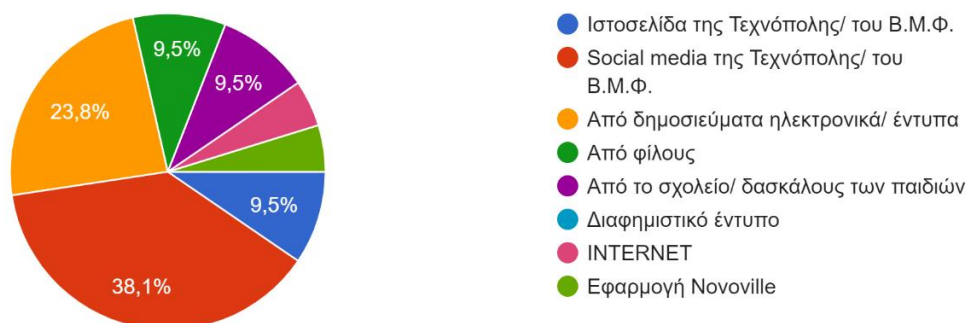
Η απάντηση που επιλέχθηκε από την πλειονότητα των ερωτηθέντων (38,1%) ήταν πως ενημερώθηκαν μέσω των Social Media της Τεχνόπολης και του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου. Στη συνέχεια, το 23,8% των συμμετεχόντων δήλωσε πως ενημερώθηκε για τη δράση μέσω ηλεκτρονικών ή έντυπων δημοσιευμάτων. Το 28,5% των ερωτηθέντων μοιράστηκε σε τρεις κατηγορίες στην ενημέρωση μέσω φίλων, μέσω των δασκάλων/ σχολείου των παιδιών και μέσω της ιστοσελίδας της Τεχνόπολης και του Β.Μ.Φ.. Δυο εκ των συμμετεχόντων (9,6%) επέλεξαν την επιλογή «άλλο». Ο ένας, ως διευκρίνιση έγραψε «INTERNET» κάτι το οποίο υποδεικνύει ότι ίσως εντάσσεται σε κάποια από τις ήδη αναφερθείσες κατηγορίες ή και σε όλες όσες αφορούν ηλεκτρονικά μέσα. Ο δεύτερος, συμπλήρωσε πως ενημερώθηκε για την εκδήλωση μέσω της εφαρμογής Nononville, δηλαδή της εφαρμογής του Δήμου Αθηναίων.

Στις απαντήσεις της συγκεκριμένης ερώτησης, υπήρξε έντονη διαφοροποίηση σε σχέση με τις απαντήσεις που συγκεντρώθηκαν από τα Sleeperover (Βλ. Γράφημα 10). Σε εκείνες τις δράσεις η πλειονότητα (51,4%) αποκρίθηκε πως ενημερώθηκε για την δράση μέσω φίλων. Ενδεχομένως η συγκεκριμένη διαφοροποίηση να οφείλεται στο γεγονός ότι

το Teddy's Night πραγματοποιήθηκε για πρώτη φορά και έτσι δεν μπορούσε να γίνει αντίστοιχη πρόταση μεταξύ φίλων ως μια δράση που αξίζει να συμμετάσχει κανείς.

7. Από που ενημερωθήκατε για την εκδήλωση;

21 απαντήσεις



Γράφημα 27: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το μέσο ενημέρωσης των ερωτηθέντων για τη δράση

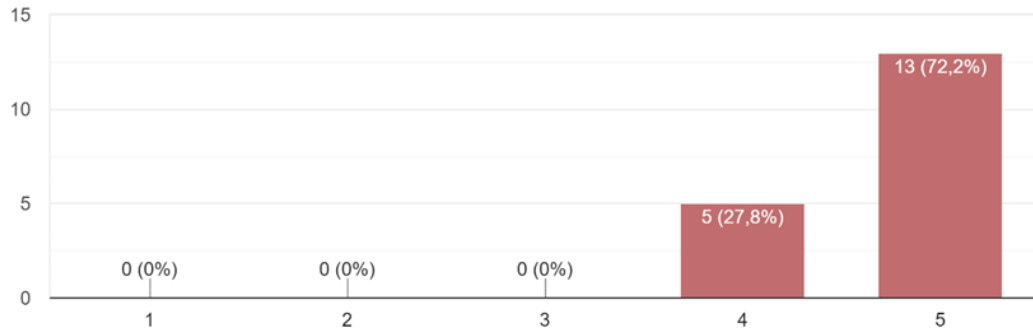
5.2.4. Αξιολόγηση του Teddy's Night από τους συμμετέχοντες

Η ερώτηση *Πόσο ικανοποιημένοι είστε από το χώρο που έλαβαν χώρα οι δραστηριότητες;*, όπως και η επόμενη (9^η βλ. Γράφημα 29), σε μια πενταβάθμια κλίμακα (από το 1-«καθόλου ικανοποιημένος» έως το 5- «πάρα πολύ ικανοποιημένος») επιχειρούν να απεικονίσουν τον βαθμό ικανοποίησης των συμμετεχόντων από τον χώρο όπου πραγματοποιήθηκαν οι δραστηριότητες, αλλά και από τη σχέση κόστους εισιτηρίου- παροχών.

Το 72,2% εξέφρασε την πάρα πολύ μεγάλη ικανοποίησή του από τον χώρο. Το 27,8% των ερωτηθέντων εξέφρασε επίσης την ικανοποίησή του απαντώντας ότι είναι «πολύ ικανοποιημένο».

8. Πόσο ικανοποιημένοι είστε από το χώρο που έλαβαν χώρα οι δραστηριότητες;

18 απαντήσεις

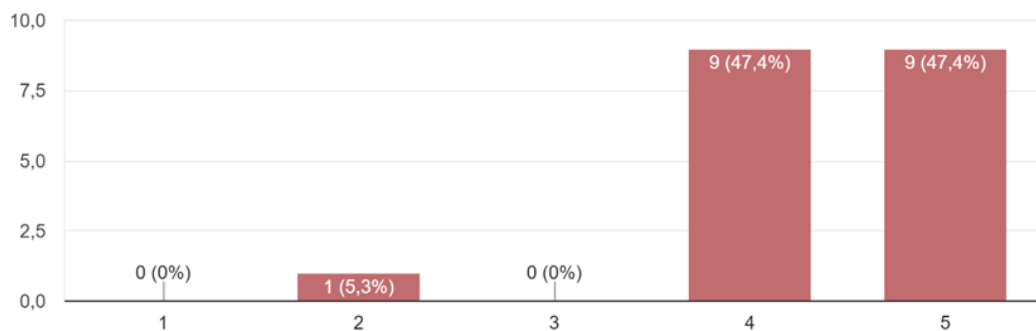


Γράφημα 28: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το βαθμό ικανοποίησης από το χώρο που πραγματοποιήθηκαν οι δραστηριότητες

Ως προς τον βαθμό ικανοποίησης από τη σχέση κόστους εισιτηρίου-παροχών, στην ερώτηση *Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη σχέση κόστους εισιτηρίου- παροχών*; το 47,4% απάντησε ότι είναι «πάρα πολύ ικανοποιημένο» και αντίστοιχα το ίδιο ποσοστό δήλωσε «πολύ ικανοποιημένο» ενώ μόνο ένας συμμετέχων (5,3%) επέλεξε ως βαθμό ικανοποίησής του το 2- «σχεδόν καθόλου ικανοποιημένος».

9. Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη σχέση κόστους εισιτηρίου-παροχών;

19 απαντήσεις



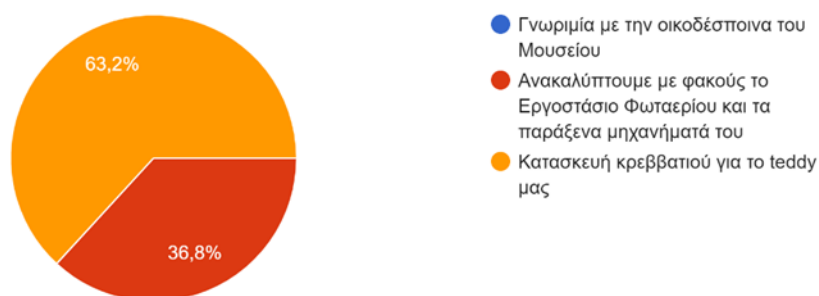
Γράφημα 29: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με τον βαθμό ικανοποίησης από τη σχέση κόστους εισιτηρίου- παροχών

Η ερώτηση *Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα;* ήταν κλειστού τύπου, με τρεις επιλογές, όσες δηλαδή και οι δραστηριότητες που έλαβαν χώρα. Με τη συγκεκριμένη ερώτηση μπορεί να βοηθηθεί το Μουσείο και να διοργανώσει το πρόγραμμα μελλοντικά, με βάση τις προτιμήσεις των συμμετεχόντων.

Το 63,2% εκ των ερωτηθέντων επέλεξε ως αγαπημένη του δράση την «Κατασκευή κρεββατιού για το teddy», ενώ το 36,8%, τη δράση «Ανακαλύπτουμε με φακούς το Εργοστάσιο Φωταερίου και τα παράξενα μηχανήματά του». Δεν υπήρξε κάποιος που να επέλεξε ως αγαπημένη του τη «Γνωριμία με την οικοδέσποινα του Μουσείου», ίσως επειδή αυτή δεν ήταν σαφώς διαχωρισμένη από τις άλλες και δεν την αντιλήφθηκαν ως ξεχωριστή δράση²⁵.

10. Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα;

19 απαντήσεις



Γράφημα 30: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το ποια ήταν η προσφιλέστερη δραστηριότητα των συμμετεχόντων (Teddy's Night)

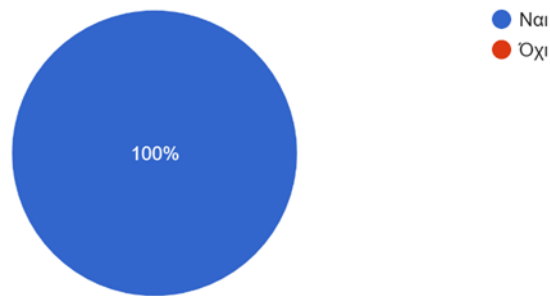
Η ερώτηση *Θα σας ενδιέφερε να έρθετε και σε κάποιο επόμενο Teddy's Night;* Ήταν διχοτομική, κλειστού τύπου και μέσω αυτής επιχειρούνταν να ελεγχθεί συνολικά η επιτυχία της δράσης, η οποία είναι στενά συνυφασμένη με το εάν οι συμμετέχοντες έχουν την επιθυμία να συμμετάσχουν ξανά σε αυτή.

²⁵ Οι φωτογραφίες που δόθηκαν στους συμμετέχοντες, καθώς και το βίντεο που προβλήθηκε τη δεύτερη ημέρα της δράσης, δεν εντάχθηκαν σε αυτή την ερώτηση, αν και βάσει της παρατήρησης φάνηκε να ενθουσίασαν τους συμμετέχοντες, διότι κατά την διαμόρφωση του ερωτηματολογίου δεν είχαν αναφερθεί ως ξεχωριστή δράση από το Μουσείο.

Τα αποτελέσματα της προς συζήτηση ερώτησης έδειξαν με απόλυτη σαφήνεια πως άρεσε και ενδιέφερε αυτούς που συμμετείχαν, αφού το σύνολο των ερωτηθέντων αποκρίθηκε πως θα έρχονταν ξανά στη δράση.

11. Θα σας ενδιέφερε να έρθετε και σε κάποιο επόμενο Teddy's Night;

19 απαντήσεις



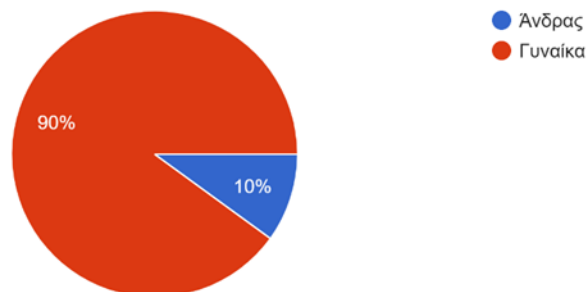
Γράφημα 31: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με το ενδεχόμενο μελλοντικής συμμετοχής σε επόμενο Teddy's Night

5.2.5. Δημογραφικά στοιχεία

Σε αυτή τη δράση, όπως και στις οικογενειακές δράσεις Sleeper που συζητήθηκαν σε άλλο σημείο, οι γυναίκες υπερτερούν. Προς επίρρωσιν αυτού, στην προς συζήτηση δράση, το 90% των ερωτηθέντων, στην ερώτηση που αφορούσε το Φύλο, απάντησαν πως ήταν γυναίκες.

13. Φύλο

20 απαντήσεις

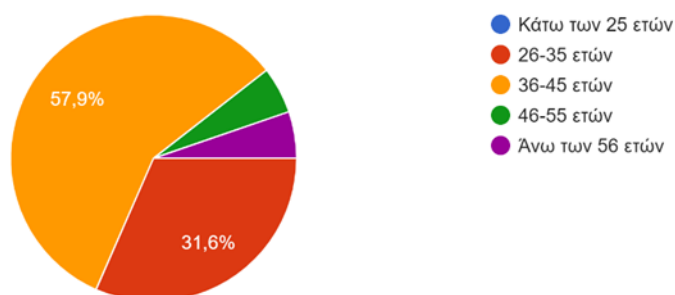


Γράφημα 32: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με το φύλο των ερωτηθέντων

Στην ερώτηση *Σε ποια από τις παρακάτω ηλικιακές κατηγορίες ανήκετε;* η πλειονότητα των ερωτηθέντων, και συγκεκριμένα το 57,9% αυτών, αποκρίθηκε πως ήταν μεταξύ των 36 και 45 ετών, ενώ το αμέσως μικρότερο ποσοστό, ήταν το 31,6% και αντιστοιχούσε σε άτομα ηλικίας 26- 35 ετών. Με ποσοστό 5,3% επιλέχθηκαν αμφότερες οι ηλικιακές κατηγορίες «46-55 ετών» και «Άνω των 56 ετών».

14. Σε ποια από τις παρακάτω ηλικιακές κατηγορίες ανήκετε;

19 απαντήσεις

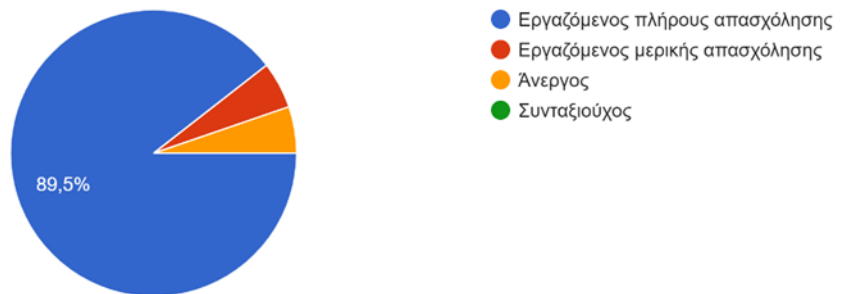


Γράφημα 33: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την ηλικιακή κατηγορία στην οποία υπάγονταν οι συμμετέχοντες

Η ερώτηση *Είστε... (Δραστηριότητα)* επιχειρούσε να αντλήσει πληροφορίες σχετικά με τη δραστηριότητα των συμμετεχόντων στον εργασιακό τομέα. Η πλειονότητα αυτών (89,5%) αποκρίθηκε πως εντάσσεται στην κατηγορία των «Εργαζομένων Πλήρους Απασχόλησης». Το λοιπό 10,5% μοιράστηκε στις επιλογές «Εργαζόμενος Μερικής Απασχόλησης» και «Άνεργος».

15. Είστε...

19 απαντήσεις



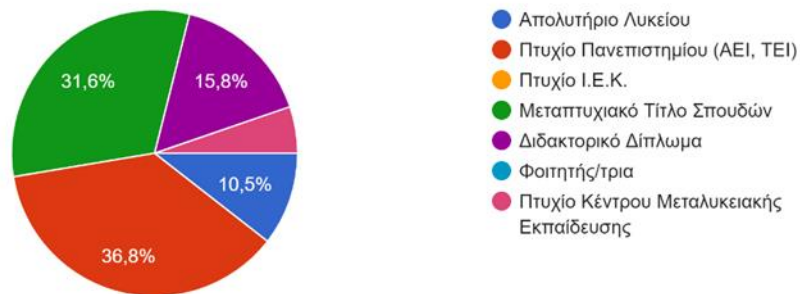
Γράφημα 34: Κατανομή απαντήσεων σχετικά με την εργασιακή κατάσταση των συμμετεχόντων

Η 16^η και τελευταία ερώτηση σχετιζόταν με το επίπεδο εκπαίδευσης των ερωτώμενων. Η ερώτηση *Από εκπαίδευση είστε/ έχετε...* ήταν κλειστού τύπου, με έξι επιλογές. Δεν υπήρχε η επιλογή «άλλο», όμως σε ένα εκ των ερωτηματολογίων συμπληρώθηκε από έναν συμμετέχοντα ως επίπεδο εκπαίδευσης το «Πτυχίο Κέντρου Μεταλυκειακής Εκπαίδευσης» (5,3%), το οποίο έχει συμπεριληφθεί και στο γράφημα που ακολουθεί.

Η απάντηση που δόθηκε από το 36,8% των συμμετεχόντων, ήταν το Πτυχίο Πανεπιστημίου (ΑΕΙ, ΤΕΙ) και στη συνέχεια από το 31,6%, ο Μεταπτυχιακός Τίτλος Σπουδών. Το αμέσως μικρότερο ποσοστό εκ των ερωτηθέντων, το 15,8%, σημείωσε πως έχει Διδακτορικό Δίπλωμα Σπουδών και στη συνέχεια, το 10,5% αποκρίθηκε πως έχει Απολυτήριο Λυκείου. Οι επιλογές «Πτυχίο Ι.Ε.Κ.» και «Φοιτητής/τρια», δεν επιλέχθηκαν από κανέναν συμμετέχοντα.

16. Από εκπαίδευση, έχετε/ είστε...

19 απαντήσεις



Γράφημα 35: Κατανομή απαντήσεων σε σχέση με την βαθμίδα εκπαίδευσης που έχουν ολοκληρώσει οι συμμετέχοντες

5.3. Προτάσεις για το Teddy's Night

Βάσει των στοιχείων που συλλέχθηκαν από την έρευνα, η δράση μπορεί να αξιολογηθεί ως ιδιαίτερος επιτυχημένη. Στη συνέχεια, παρατίθενται κάποιες προτάσεις, προκειμένου αυτή, σε μελλοντική διοργάνωσή της, να ικανοποιήσει ακόμη περισσότερες ανάγκες των συμμετεχόντων.

Θα ήταν ωφέλιμο ίσως σε κάποια ανάλογη δράση, οι κατασκευές να είναι πιο εστιασμένες στο μουσειακό αντικείμενο, ώστε να αντιληφθούν εξ αρχής τα παιδιά την αρχική λειτουργία αλλά και τη σημασία του χώρου στον οποίο βρίσκονται. Επίσης, ενδεχομένως θα ήταν σκόπιμο η εν λόγω δράση να μην διοργανώνεται παράλληλα με κάποια άλλη, όπως σε αυτή την περίπτωση με το «Christmas Factory: Η Επέλαση των Ξωτικών», καθώς όχι μόνο επηρέασε τις απαντήσεις και την κατανόηση των παιδιών κατά την ξενάγηση, αλλά δυσχέρανε και τις μετακινήσεις των συμμετεχουσών οικογενειών εντός της Τεχνόπολης. Από την άλλη όμως, το χριστουγεννιάτικο κλίμα που επικρατούσε, συνέβαλε θετικά στην όμορφη διάθεση που επικρατούσε.

Θίγοντας πιο πρακτικά ζητήματα, θα ήταν ίσως θεμιτό οι συμμετέχοντες να είναι λιγότεροι, ή να χωριστούν σε δύο επιμέρους ομάδες (βλ. Sleepover «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο») για την καλύτερη εξυπηρέτησή τους. Επίσης, θα ήταν χρήσιμο να υπάρχει ειδικά διαμορφωμένος χώρος προκειμένου οι συμμετέχοντες να αποθέσουν τα πανωφόρια τους, αλλά και να αφήσουν τα πράγματά τους. Επιπροσθέτως, θα

συντελούσε θετικά στη συνολική εμπειρία η παροχή των φακών από το Μουσείο, ώστε να μην χρειάζεται τα παιδιά να φέρουν τους δικούς τους.

Ακόμη, θα μπορούσε ίσως την επόμενη ημέρα να γίνεται κάποια συμπληρωματική δράση με τη συμμετοχή της οικοδέσποινας του μουσείου, επιπλέον της παραλαβής του Teddy, στην οποία τα παιδιά θα πληροφορούνταν πως πέρασαν τα teddies τους, ώστε να συνεχιστεί το όμορφο κλίμα που είχε αναπτυχθεί από την προηγούμενη ημέρα.

Συμπεράσματα

Με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας αλλά και με βάση ερευνητικά δεδομένα που έχουν συλλεχθεί από νυχτερινές δράσεις μουσείων παγκοσμίως, τα μουσεία φαίνεται να πετυχαίνουν έστω μερικούς από τους στόχους που θέτουν. Συγκεκριμένα, έχοντας υπόψη τα δεδομένα της εν λόγω έρευνας των οικογενειακών νυχτερινών δράσεων του Β.Μ.Φ., φαίνεται ότι το Μουσείο μέσω αυτών των δράσεων προσελκύει κόσμο που παραδοσιακά, δεν εντάσσεται στο κοινό του. Στις δράσεις Sleepover, το 37,1% δήλωσε πως επισκεπτόταν το Β.Μ.Φ. για πρώτη φορά, ενώ στη δράση Teddy's Night το αντίστοιχο ποσοστό ήταν μεγαλύτερο και συγκεκριμένα ανερχόταν στο 52,4%. Όμως, οι συμμετέχοντες φαίνεται να συγκαταλέγονται στους επισκέπτες μουσείων, αφού μόνο το 17,6% στη μια και το 10% στην άλλη περίπτωση αποκρίθηκαν πως δεν έχουν επισκεφθεί κανένα μουσείο το τελευταίο έτος (12μηνο). Επιπλέον, φαίνεται να επιτυγχάνεται και ο στόχος προσέλκυσης συγκεκριμένου ηλικιακού κοινού (Generation Y), αφού μεγάλο μέρος των ενήλικων συμμετεχόντων ανήκει σε αυτό. Συγκεκριμένα, τα μεγαλύτερα ποσοστά συμμετοχής στις δράσεις Sleepover ήταν από ηλικίες 36-45 ετών (52,9 %) και ηλικίες 46-55 (47,1%), ενώ στο Teddy's Night, το συγκεκριμένο ηλικιακό κοινό, ανταποκρίθηκε ακόμη περισσότερο, ώστε τα μεγαλύτερα ποσοστά συμμετοχής να είναι από άτομα ηλικίας 36-45 (57,9%) και 26-35 (31,6%).

Ως προς το στόχο που αφορά στο να συμπεριληφθούν οι συμμετέχοντες στο κοινό του Μουσείου, φαίνεται επίσης να επιτυγχάνεται, αφού το 97,1% στα Sleepover και το 85% στο Teddy's Night, εξέφρασε την επιθυμία να επισκεφθεί ξανά το Μουσείο. Επίσης, η συντριπτική πλειονότητα και στις δύο περιπτώσεις, με ποσοστά 93,9% και 100% δήλωσε πως θα συμμετείχε ξανά σε αντίστοιχες δράσεις, οπότε αυτό αποδεικνύει πως ελκύουν όντως το ενδιαφέρον. Προς επίρρωσιν αυτού, στις δράσεις Sleepover το 32,4% αποκρίθηκε πως είχε συμμετάσχει σε παρεμφερή δράση του Β.Μ.Φ. και στο παρελθόν. Αξίζει επίσης να αναφερθεί το ότι στις δράσεις Sleepover, το 51,4% των συμμετεχόντων είχε ενημερωθεί μέσω φίλων για αυτές, κάτι που υποδεικνύει πως λόγω της ικανοποίησης που άντλησαν από αυτή τη δράση, τη συνέστησαν και σε άτομα από τον κύκλο τους. Δε συνέβη κάτι αντίστοιχο στο Teddy's Night, πιθανώς επειδή ήταν η πρώτη φορά που έλαβε χώρα αυτή η δράση.

Βάσει των αποτελεσμάτων από τις έρευνες που πραγματοποιήθηκαν, οι δράσεις αυτές στο Β.Μ.Φ. θα μπορούσαν να αξιολογηθούν ως επιτυχείς. Σίγουρα όμως, θα ήταν σημαντικό στο μέλλον να διενεργηθούν επιπλέον έρευνες ως προς το εάν όντως οι συμμετέχοντες στις εν λόγω νυχτερινές δράσεις, εντάχθηκαν στο κοινό του Μουσείου (Β.Μ.Φ.).

Καταλήγοντας, οι νυχτερινές δράσεις των μουσείων, ανεξαρτήτως του κοινού στο οποίο απευθύνονται κάθε φορά, λόγω του ευχάριστου χαρακτήρα τους, που προσομοιάζει σε δράσεις ελεύθερου χρόνου, αλλά και των εκπαιδευτικών τους στόχων, που ικανοποιούν τις ανάγκες των συμμετεχόντων για νέες γνώσεις, επιτυγχάνουν να αιχμαλωτίσουν το ενδιαφέρον και έτσι, μέσα στην πρόσφατη ιστορία τους, έχουν κερδίσει πλήθος υποστηρικτών. Ίσως στο μέλλον, σε περαιτέρω ανάπτυξή τους, να υλοποιηθούν μέσω αυτών ακόμη περισσότεροι στόχοι.

Βιβλιογραφία

- Io Sleepover για ενήλικες στην Ελλάδα*. 2016. Διαθέσιμο στο:
<https://www.teloglion.gr/el/node/18104> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- afinelyne. 2019. *#DreamOver at The Rubin Museum of Art on December 7 ~ 8*. Διαθέσιμο στο: <https://gothamto.com/dreamover-at-the-rubin-museum-of-art-on-december-7-8/> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Αντζουλάτου- Ρετσίλα, Ε. 2005. *Πολιτιστικά και Μουσειολογικά Σύμμεικτα*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση.
- Barron, P., & Leask, A. 2017. Visitor engagement at museums: Generation Y and ‘Lates’ events at the National Museum of Scotland. Στο *Museum Management and Curatorship*, 473- 490. Διαθέσιμο στο:
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09647775.2017.1367259>
(τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)
- Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. *χ.χ. Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου/ Industrial Gas Museum*. [Facebook]. Διαθέσιμο στο:
<https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum> (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)
- Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. 2013. *Το Εργοστάσιο Φωταερίου της Αθήνας*. Αθήνα: Τεχνόπολις Δήμου Αθηναίων.
- Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. 2019. *Μία πράσινη νύχτα... στο Μουσείο*. Διαθέσιμο στο: <https://gasmuseum.gr/index.php/draseis-tou-mouseiou/item/167-mia-prasini-nixta-sto-mouseio> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2020. *Sleepover στο ΒΜΦ*. Διαθέσιμο στο:
<https://gasmuseum.gr/index.php/draseis-tou-mouseiou/item/174-sleepover-sto-vfm> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. *χ.χ. Επίσκεψη στο Μουσείο*. Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου. Διαθέσιμο στο:
<https://gasmuseum.gr/index.php/episkepsi-sto-mouseio/diadromes-viomixanikou-mouseiou> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Γιαννούτσου, Ν. 2015. Αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη μουσειοπαιδαγωγική. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 225-252. Διαθέσιμο στο:
<http://hdl.handle.net/11419/721> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Calcagnini, S., & Testa, M. 2005. *Practical aspects of a museum visit*. Διαθέσιμο στο:
<https://www.semanticscholar.org/paper/Practical-aspects-of-a-museum-visit-Calcagnini-Testa/532d79ee9b5defceb104d4e4ef35bd57e222dde4> (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)

- Culture24. 2009. *Museums at Night 2009*. Διαθέσιμο στο: <https://www.culture24.org.uk/sector-info/art70421> (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)
- Culture24. 2018. *Late like a local*. Διαθέσιμο στο: <https://weareculture24.org.uk/lates-research/> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Culture24. 2018. *Lates Research*. Διαθέσιμο στο: <https://weareculture24.org.uk/lates-research/> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Culturenow.gr. 2019. *Teddy's Night στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου*. Διαθέσιμο στο: <https://www.culturenow.gr/teddy-s-night-sto-viomixaniko-mouseiio-fotaerioy/> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Dedova, M. 2013. *Development of Public Cultural Services Management: Study of the Night of Museums*. Διαθέσιμο στο: https://www.researchgate.net/publication/299354178_Development_of_Public_Cultural_Services_Management_Study_of_the_Night_of_Museums (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (Επιμ.). 2014. *Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας*. ICOM- Ελληνικό Τμήμα. Διαθέσιμο στο: http://icom-greece.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/38/2018/12/Museology_WEB.pdf (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)
- Δήμος Θεσσαλονίκης. 2019. *Sleepover - Διανυκτέρευση στα μουσεία για παιδιά 2019* Διαθέσιμο στο: <https://thessaloniki.gr/events/sleepover-2019/> (τελευταία επίσκεψη 28/09/2020)
- Διεθνής Αμνηστία. χ.χ. *Η ιστορία της Οικουμενικής Διακήρυξης των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου*. Διαθέσιμο στο: <https://www.amnesty.gr/universal-declaration-of-human-rights> (τελευταία επίσκεψη: 21/08/2020)
- Doxanaki, A., Demitzaki, K., Tzortzi, K., Florou, M., & Andriopoulou, D. 2020. *Experiencing a Museum After Dark: The Practice of 'Lates' in the Industrial Gas Museum of Athens*. Στο *Strategic Innovative Marketing and Tourism*, επιμ. Α. Kavoura, Ε. Kefallonitis, & P. Theodoridis. Springer, 745-754. Διαθέσιμο στο: https://doi.org/10.1007/978-3-030-36126-6_82 (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)
- DREAM-OVER 2016- A SLEEPOVER FOR ADULTS*. 2016. Διαθέσιμο στο: <https://rubinmuseum.org/events/event/dream-over-2016> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Harvey, M., Elswiler, D., & Schaller, R. 2012. *Out and About on Museums Night: Investigating Mobile Search Behaviour for Leisure Events*. Διαθέσιμο στο: https://www.researchgate.net/publication/267422410_Out_and_About_on_Museums_Night_Investigating_Mobile_Search_Behaviour_for_Leisure_Events (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)

- Hein, G. 2002. *Learning in the Museum*. Taylor & Francis e-Library. Διαθέσιμο στο: <https://www.taylorfrancis.com/books/9780203028322> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Hein, G. 2016. Μουσειακή Εκπαίδευση. Στο *Μουσείο και Μουσειακές Σπουδές Ένας Πλήρης Οδηγός*, επιμ. S. Macdonald. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, 471-500
- Hooper- Greenhill, E. 2016. Μελετώντας τους Επισκέπτες. Στο *Μουσείο και Μουσειακές Σπουδές Ένας Πλήρης Οδηγός*, επιμ. S. Macdonald. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, 501-521.
- ICOM. 2019. *ICOM announces the alternative museum definition that will be subject to a vote*. Διαθέσιμο στο: <https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/> (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)
- Kelan, E., Lehnert, M. 2009. *The Millennial Generation: Generation Y and the Opportunities for a Globalised, Networked Educational System*. Διαθέσιμο στο: https://www.researchgate.net/publication/255588891_The_Millennial_Generation_Generation_Y_and_the_Opportunities_for_a_Globalised_Networked_Educational_System (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Κόκκοτας, Π., Πηλιούρας. Π. 2012. *Το Μουσείο ως χώρος εκπαίδευσης στις Φυσικές Επιστήμες: Σύγχρονες τάσεις και προοπτικές. Στο Μουσειοπαιδαγωγική και Εκπαίδευση στις Φυσικές Επιστήμες*, επιμ. Π. Κόκκοτας, Κ. Πλακίτση. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 17-43.
- Κολιόπουλος, Δ. 2017. *Η διδακτική προσέγγιση του μουσείου φυσικών επιστημών*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Λιάκος, Α. 2004. *Να ρωτάμε ή να αφουγκραζόμαστε; Οι πολιτικές της πολιτιστικής κληρονομιάς*. Cogito (01), 58-61.
- Μουσείο Τηλεπικοινωνιών Ομίλου ΟΤΕ. 2019. *01 & 15 Δεκεμβρίου 2019: Museum in the dark*. Διαθέσιμο στο: <https://mailchi.mp/49fd096057e0/museum-in-the-dark?e=41ac7569de> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Μουσείο Τηλεπικοινωνιών Ομίλου ΟΤΕ. 2020. *Οκτώβριος- Νοέμβριος- Απρίλιος / Μουσειοπαιδαγωγική δράση Museum in the Dark*. Διαθέσιμο στο: https://www.otegroupmuseum.gr/portal/educational_programs/family_visits/closeup/-/article/91264507/view_article (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Μπατσή, Α. 2020. *Ξεναγήση στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου (English subtitles) #HTexnoroliSpitiSou* [video online]. Διαθέσιμο στο: https://www.youtube.com/watch?v=jUPAZT_vNRk (τελευταία επίσκεψη: 21/08/2020)
- Μπούνια, Α. 2015. Έρευνα επισκεπτών και αξιολόγηση: Η «φωνή» του κοινού. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα:

- Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 151-171. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/718> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Μπούνια, Α. 2015. Προσεγγίζοντας διαφορετικές κοινότητες: Δράσεις κοινωνικής ένταξης, διαπολιτισμικής αγωγής και διεύρυνσης της προσβασιμότητας για εμποδιζόμενα άτομα. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 129-149. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/717> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- National History Museum. *χ.χ. Dino Snores for Grown-ups*. Διαθέσιμο στο: <https://www.nhm.ac.uk/events/dino-snores-for-grown-ups.html> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Natural History Museum. *χ.χ. Dino Snores for Kids*. Διαθέσιμο στο: <https://www.nhm.ac.uk/events/dino-snores-for-kids.html> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Νικονάνου, Ν. 2015. Εισαγωγή: Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα.. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 13-23. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/843> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Νικονάνου, Ν. 2015. Εκπαιδευτικά εργαλεία: Έντυπα και υλικά. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 203-224. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/720> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Νικονάνου, Ν. 2015. Μουσεία και τυπική εκπαίδευση. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 89-112. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/715> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Νικονάνου, Ν. 2015. Μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι: Συμμετοχή-εμπειρία-δημιουργία. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 51-85. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/714> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Nyberg, N. 2019. *Everything You Need to Know About Night of The Arts in Helsinki*: Διαθέσιμο στο: <https://globuzzer.mn.co/posts/everything-you-need-to-know-about-night-of-the-arts-in-helsinki> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Πλιάκος, Χ. 1987. *Εισαγωγή στα συστήματα πληροφοριών και την έρευνα στο σύγχρονο Marketing*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εξαγωγικών Σπουδών.
- rosieclarke. 2015. *Case Study: Developing Sleepovers at the Novium Museum*. Διαθέσιμο στο: <https://museumsatnight.org.uk/case-studies/case-study-developing-sleepovers-at-the-novium-museum/> (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)

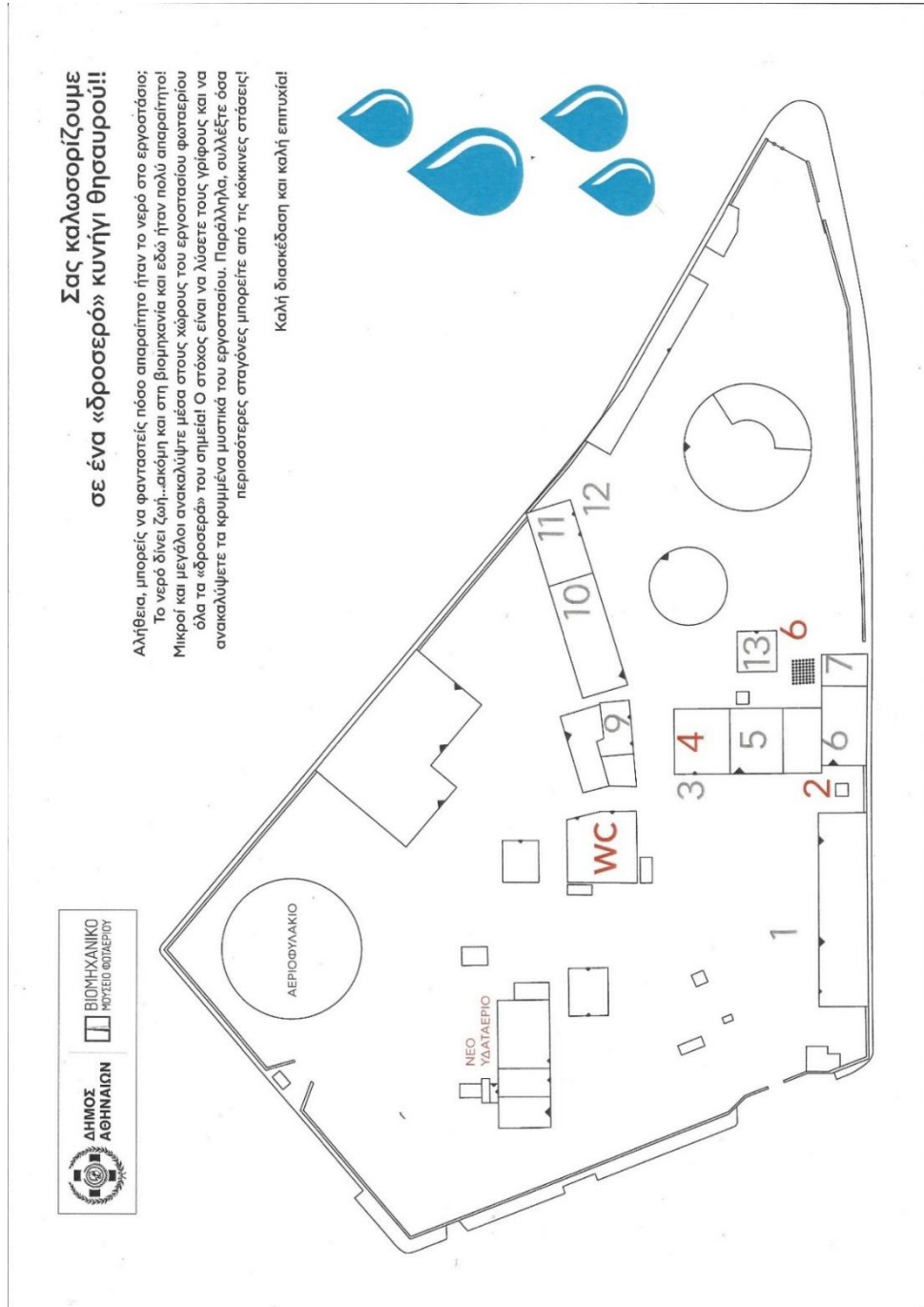
- rosieclarke. 2020. *It's Goodnight to Museums at Night*. Διαθέσιμο στο:
<http://museumsatnight.org.uk/news/its-goodnight-to-museums-at-night/#.X1abp3kzZPb> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- S Stockman, N. 2018. *Lates research*. Διαθέσιμο στο:
<https://weareculture24.org.uk/lates-research/> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Shuh, J. H. 1999. *Teaching Yourself to Teach with Objects*. Στο *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge. Διαθέσιμο στο:
<https://vdocuments.site/john-hennigar-shuh-teaching-yourself-to-teach-with-objects-copypdf.html> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Simon, N. 2010. *The Participatory Museum*. California: museum 2.0. Διαθέσιμο στο:
<http://www.participatorymuseum.org/> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- The long night of museums in Berlin*. 2017. Διαθέσιμο στο:
<https://goeasyberlin.de/en/blog/no-category/night-of-museums-berlin/>
(τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Το διάκριση του Μουσείου Τηλεπικοινωνιών στα Mobile Excellence Awards 2020 για την ψηφιακή ξενάγηση με Augmented Reality*. 2020. Διαθέσιμο στο:
https://www.otegroupmuseum.gr/portal/news/closeup/-/article/95255619/view_article (τελευταία επίσκεψη: 09/10/2020)
- Φιλιππουπολίτη, Α. 2015. Εκπαιδευτικές Θεωρίες και Μουσειακή Μάθηση. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 27-49. Διαθέσιμο στο:
<http://hdl.handle.net/11419/713> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- Φιλιππουπολίτη, Α. 2015. Προγράμματα ελεύθερου χρόνου: Οικογένειες, παιδιά, ενήλικες. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 113-127. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/716> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)
- UNESCO Digital Library. 1961. *Records of the General Conference, 11th session, Paris, 1960*: Διαθέσιμο στο:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000114583.page=124> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- UNESCO. 1960. *The Organization of Museums. Paris: Imprimerie Union*. Διαθέσιμο στο: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000071061> (τελευταία επίσκεψη 26/09/2020)
- Xanthoudaki, M., Tirelli, B., Calcagnini, S., & Cerutti, P. 2007. *Museums for science education: can we make the difference? The case of the EST*. Διαθέσιμο στο:
https://www.researchgate.net/publication/237665705_Museums_for_science_education_can_we_make_the_difference_The_case_of_the_EST (τελευταία επίσκεψη 08/09/2020)

Χουρμουζιάδη, Α. 2015. Η παιδαγωγική του μουσειακού χώρου. Στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 175-201. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/719> (τελευταία επίσκεψη 07/09/2020)

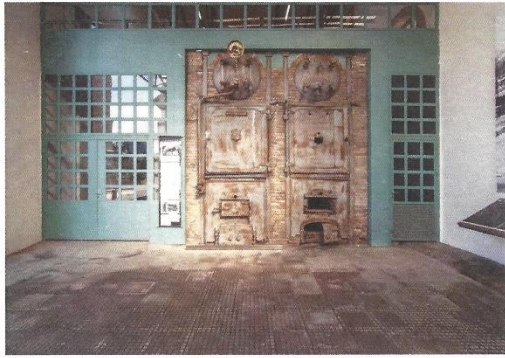
Παράρτημα

Παράρτημα 1- Χάρτες και κάρτες παιχνιδιών από τις δράσεις Sleepover του Β.Μ.Φ.

SLEEPOVER: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο»



Εικόνα 37: Ο Χάρτης που δινόταν στους συμμετέχοντες για το «δροσερό» κυνήγι θησαυρού



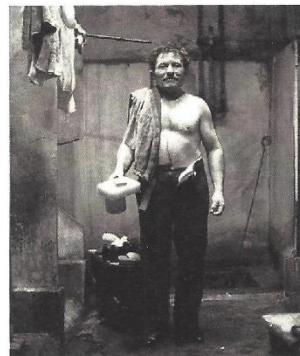
Κόλλησε
εδώ το
αυτοκόλλητο
σταγόνα



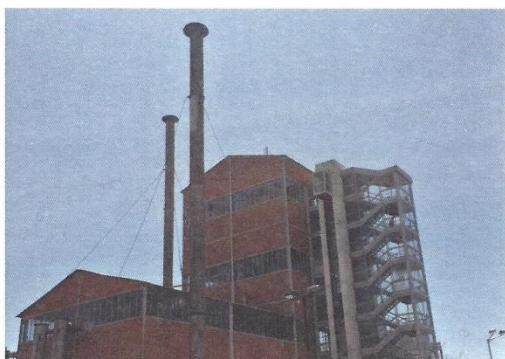
Κόλλησε
εδώ το
αυτοκόλλητο
σταγόνα



Κόλλησε
εδώ το
αυτοκόλλητο
σταγόνα



Κόλλησε
εδώ το
αυτοκόλλητο
σταγόνα



Κόλλησε
εδώ το
αυτοκόλλητο
σταγόνα



Εικόνα 38: Οι έξι κάρτες που δίνονταν στους συμμετέχοντες για το «δροσερό» κυνήγι θησαυρού (μπροστινή όψη)

1 Κυνήγι θησαυρού

Ξεκίνα από την Καμινάδα Β, στη στάση 2.

Βρες κάτω από τη στεγασμένη καμινάδα το μηχάνημα της φωτογραφίας. Λέγεται ατμολέβητας, έκανε την ίδια δουλειά με ένα θερμοσίφωνα, δημιουργούσε ατμό, βράζοντας, τι άλλο, νερό. Αλήθεια μπορείς να φανταστείς τι τον θέλαμε παλιά τον ατμό στο εργοστάσιο; Για να σε βοηθήσω, σκέψου τι έκανε παλιά ο ατμός στα τρέινα!

Σημείωσε την απάντησή σου και ζήτησε την πρώτη σου σταγόνα!

ΕΔΩ Η ΟΤΗ

2 Κυνήγι θησαυρού

Έκανες μία πολύ καλή αρχή! Τώρα πήγαινε στο κτίριο των Π. Φούρνων, στη στάση 4, βρίσκεται στο Πατάρι!

Ανακάλυψε τις δεξαμενές της φωτογραφίας. Λέγονται παγίδες και βρίσκονται ψηλά, στο πάνω μέρος των φούρνων. Το φωταέριο που γεννιέται στους φούρνους του εργοστασίου ταξιδεύει από τους κάθετους αγωγούς και μπαίνει μέσα στις δεξαμενές όπου παγιδεύεται και δεν επιστρέφει πίσω!

Ανακάλυψε και σημείωσε τι περιέχουν μέσα οι παγίδες και πάρε ακόμη μία σταγόνα.

3 Κυνήγι θησαυρού

Τα πας πολύ καλά! Τώρα βγες έξω από το κτίριο των φούρνων και ανακάλυψε τη στάση 6!

Βρες τους αγωγούς της φωτογραφίας, ονομάζονται Ψυχραντήρια. Από το όνομά τους φαίνεται ότι η δουλειά τους ήταν να ψυχραίνουν το αέριο. Το φωταέριο ταξιδεύει μέσα στους αγωγούς και σίγα σιγά κρυώνει με τη βοήθεια του νερού. Πού φαντάζεσαι ότι το εργοστάσιο έβρισκε τόσο πολύ νερό;

Βρες την απάντηση και κέρδισε ακόμη μία σταγόνα!

4 Κυνήγι θησαυρού

Συνέχισε έτσι, τα πας εξαιρετικά! Κάνουμε ένα διάλειμμα για τουαλέτα; Να Ξέρεις έχει κι αυτή την ιστορία της!

Οι εργάτες του εργοστασίου λερώνονταν πολύ από την σκόνη και το κάρβουνο. Έπρεπε στο τέλος της βάρδιας τους να κάνουν ένα μπάνιο για να φύγουν καθαροί όπως ήρθαν να πιάσουν δουλειά. Ανακάλυψε τη χρήση του χώρου παλιά, εδώ σίγουρα υπήρχε πολύ νερό!

Σημείωσε την απάντησή και πάρε ακόμη μία σταγόνα.

5 Κυνήγι θησαυρού

Φτάνουμε στο τέλος.

Βρες το ψηλότερο κτίριο της Τεχνόπολης όπως φαίνεται και στη φωτογραφία. Το κτίριο αυτό ονομάζεται Πύργος. Ανακάλυψε εκεί πώς λεγόταν το αέριο που παραγόταν. Το όνομά του θυμίζει νερό...!

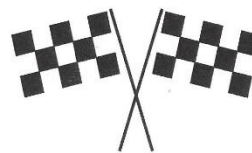
Σημείωσε την απάντησή και πάρε την τελευταία σταγόνα.

6 Κυνήγι θησαυρού

Συγχαρητήρια!

Ευχαριστούμε πολύ για τη συμμετοχή σας!

**Δείτε τις σταγόνες σας στο Industrial Gas Museum Shop!
Σας περιμένουν αναμνηστικά σε πολύ καλές τιμές!*



Εικόνα 39: Οι έξι κάρτες που δίνονταν στους συμμετέχοντες για το «δροσερό» κυνήγι θησαυρού (πίσω όψη)



Εικόνα 40: Το αυτοκόλλητο- σταγόνα που δινόταν ως επιβράβευση για κάθε σωστή απάντηση



5 Κυνήγι θησαυρού

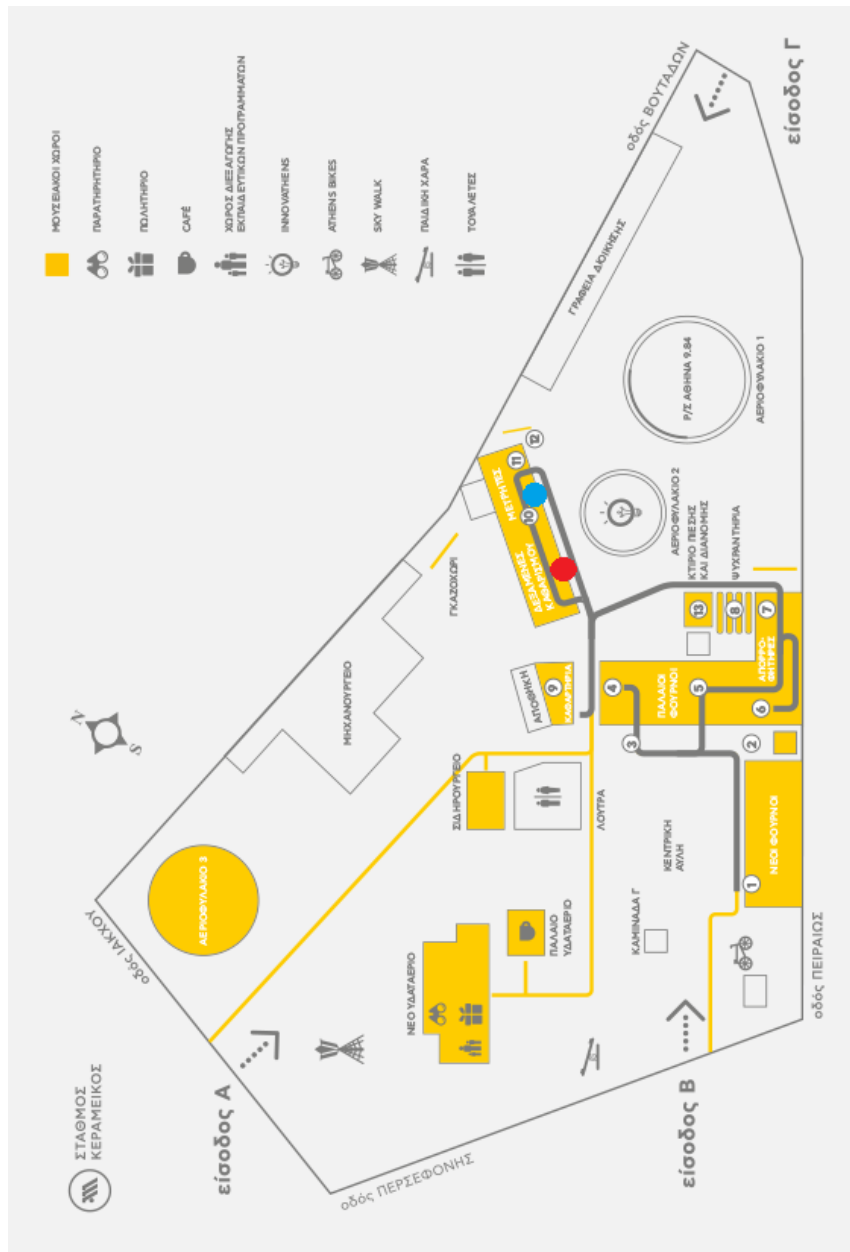
Φτάνουμε στο τέλος.
Βρες το ψηλότερο κτίριο της Τεχνόπολης όπως φαίνεται και στη φωτογραφία. Το κτίριο αυτό ονομάζεται Πύργος. Ανακάλυψε εκεί πώς λεγόταν το αέριο που παραγόταν. Το όνομά του θυμίζει νερό...!
Σημείωσε την απάντησή και πάρε την τελευταία σταγόνα.

Υδαταέριο

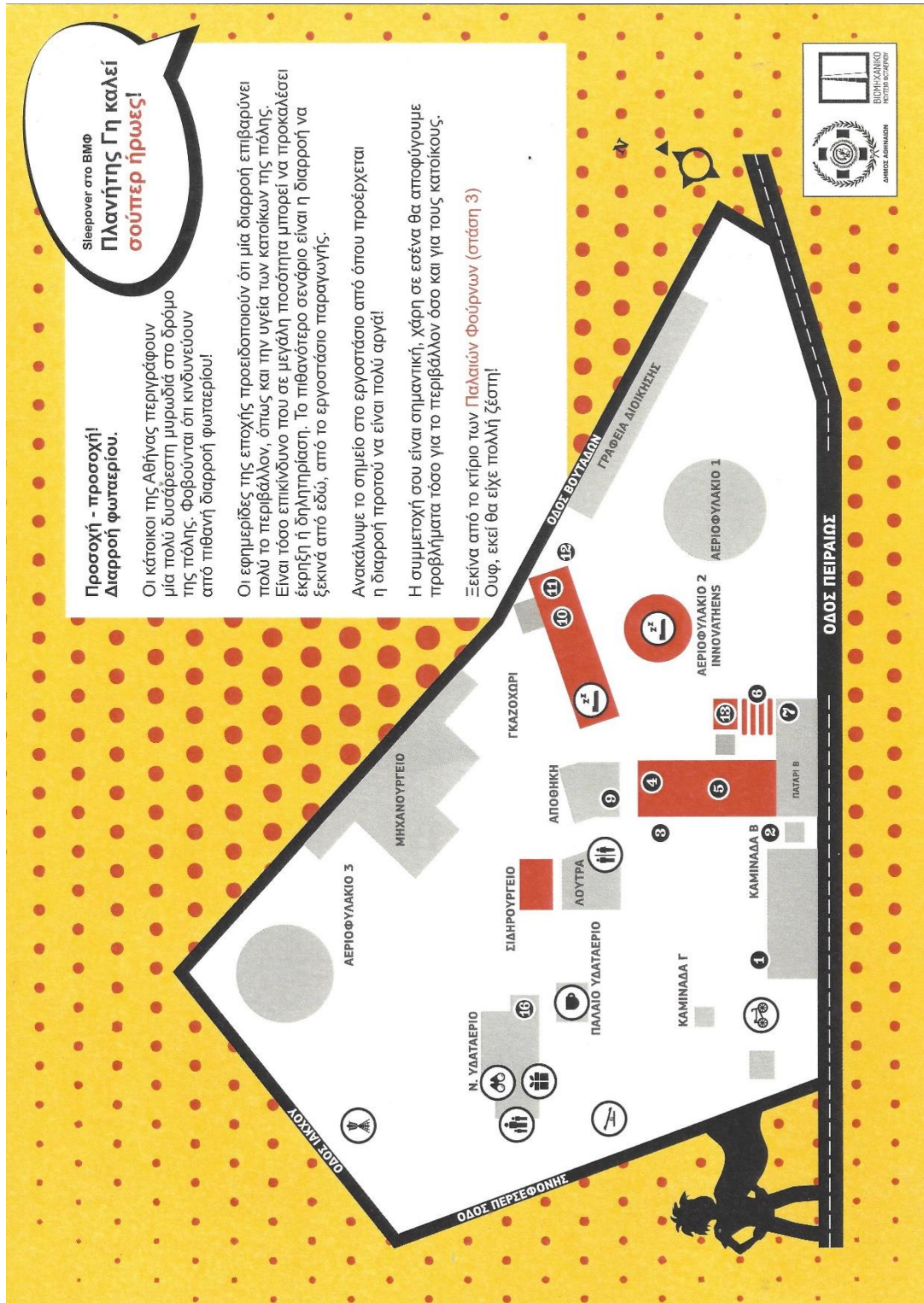


Εικόνα 41: Παράδειγμα κάρτας που έχει απαντηθεί σωστά από παιδί που συμμετείχε στο «δροσερό» κυνήγι θησαυρού («Υδαταέριο») και του έχει δοθεί η σταγόνα ως επιβράβευση

SLEEPOVER: «Πλανήτης Γη καλεί Σούπερ ήρωες»



Εικόνα 42: Χάρτης για περιήγηση στο Β.Μ.Φ. (από gasmuseum.gr). Η κόκκινη τελεία είναι η είσοδος στο χώρο φιλοξενίας και η μπλέ, η είσοδος στο μουσειακό χώρο του ίδιου κτηρίου («Δεξαμενές Καθαρισμού»)
(Η σήμανση έγινε από τη γράφουσα).



Εικόνα 43: Ο χάρτης που δινόταν στους συμμετέχοντες για το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου»



Εικόνα 44: Οι κάρτες- γρίφοι που δίνονταν στους συμμετέχοντες για το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου»



Εικόνα 45: Τα χαρτιά- στοιχείου που έβρισκαν οι συμμετέχοντες στις στάσεις κατά το Παιχνίδι Μυστηρίου: «Διαρροή Φωταερίου»

Παράρτημα 2- Ποιοτική Έρευνα (Συνέντευξη)

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΤΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ

ΤΟΥ Β.Μ.Φ.

(23/12/2019)

(Συνέντευξη με την κα. Μαρία Φλώρου, διευθύντρια του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου και την κα. Αργυρώ Μπατσή, μουσειοπαιδαγωγό.)

Η συνέντευξη έλαβε χώρα στις 23/12/2019, στα γραφεία διοίκησης του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου

Πώς προέκυψε η αρχική ιδέα για τη διοργάνωση των Sleepovers στο Β.Μ.Φ.;

Μ.Φ.: Η ιδέα προέκυψε 2 χρόνια πριν, σε μια αναζήτηση δραστηριοτήτων για να εμπλουτίσουμε τις οικογενειακές δράσεις που έχουμε στο Μουσείο. Κάθε φορά που θέλουμε κάτι καινούργιο να εισάγουμε, κάνουμε σχετική έρευνα, βλέπουμε σε άλλα μουσεία τι υπάρχει, τι γίνεται, τί ίσως έχει επιτυχία. Είδαμε ότι τα Sleepovers γενικά συνηθίζονται στα αγγλικά μουσεία. Μας άρεσε πολύ σαν ιδέα. Έχουμε χώρους που μπορούμε να διαθέσουμε και να φιλοξενήσουμε οικογένειες οπότε έτσι χτίστηκε το πρώτο και εν συνεχεία και τα επόμενα Sleepovers.

Και αντίστοιχα και για το Teddy's Night;

Μ.Φ.: Ακριβώς, και για το Teddy's Night. Η αλήθεια είναι ότι το Teddy's Night κάπως προέκυψε πάλι σε μια αναζήτηση για να φρεσκάρουμε λίγο το περιεχόμενο των Sleepovers πέσαμε στον όρο «Teddy's Night», οπότε το ψάξαμε λίγο περισσότερο, να δούμε τι ακριβώς είναι αυτό. Μόλις καταλάβαμε περί τίνος πρόκειται, σκεφτήκαμε πάλι ότι είναι μια ωραία οικογενειακή δράση, που μάλιστα αφορά παιδιά μικρότερης ηλικίας που δεν έρχονται εύκολα σε μουσειακούς χώρους γενικότερα.

Α.Μ.: Να συμπληρώσω σε αυτό. Θέλαμε να δώσουμε μέσα από τις δραστηριότητες, μια ευκαιρία στις οικογένειες να δράσουν κάνοντας κάτι πρωτότυπο στο Μουσείο.

Διοργανώθηκε πρώτα κάποιο πιλοτικό event ώστε να εξασφαλιστεί η επιτυχία των Sleepovers;

Μ.Φ.: Όχι, το Sleepover διοργανώθηκε εξ αρχής χωρίς να έχουμε φτιάξει κάποιο πιλότο. Σίγουρα ήταν... Το πρώτο αποτελεί πάντα πιλότο γι' εμάς. Μαζεύουμε όσο πιο πολλά data μπορούμε, είμαστε προσεκτικοί, ίσως και λίγο πιο συγκρατημένοι στο τι

είναι αυτό που θα προσφέρουμε, για να δούμε λιγάκι πως θα προχωρήσει. Αλλά επειδή βλέπαμε ότι η εμπειρία σε άλλα μουσεία ήταν πολύ καλή, τα αποτελέσματα κι εκείνων των μουσείων ήταν καλά και επειδή ούτως ή άλλως είχαμε την εκπαιδευτική εμπειρία από προγράμματα που κάνουμε καθημερινά, θεωρούσαμε ότι ήταν κάτι που ήταν σχεδόν εξασφαλισμένη η επιτυχία. Δε συμβαίνει σε πολλά προγράμματά μας αυτό, αλλά το Sleeperover έτσι το είχαμε δει νομίζω. Ήμασταν πολύ ενθουσιασμένες και ήμασταν σίγουρες ότι θα πάει καλά.

A.M.: Πιο πιλοτικά νομίζω ήταν το Teddy's, ήταν η πρώτη χρονιά και όντως είπαμε να δούμε πως θα πάει, πώς θα ανταποκριθούν οι οικογένειες, πώς θα ανταποκριθούν τα μικρότερα παιδιά και νομίζω ότι όλοι τελικά... Το πως διαμορφώθηκε τελικά αυτή η εκδήλωση, μας έδειξε ότι αξίζει να το ξανακάνουμε και να το καθιερώσουμε κιόλας στο ετήσιο πρόγραμμα του Μουσείου.

Πότε έλαβε χώρα το πρώτο Sleeperover στο Μουσείο και πόσα έχουν διοργανωθεί έως σήμερα;

A.M.: Το 2017 έλαβε χώρα το πρώτο Sleeperover, όταν γιορτάζαμε στην ουσία τα 160 χρόνια από την δημιουργία του παλαιού εργοστασίου Φωταερίου και σε ένα σύνολο δράσεων που κατέληγε σε μια περιοδική έκθεση -θα το θυμάσαι κι εσύ- μέσα σε αυτό το σύνολο δράσεων υπήρχε και το Sleeperover για οικογένειες στο Μουσείο για παιδιά από 7 έως 11 ετών. Το πρώτο Sleeperover δεν είχε κάποια συγκεκριμένη θεματική, ήταν δραστηριότητες στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, βράδυ, και αυτή τη στιγμή έχει γίνει ένα το 2017, ένα διπλό το 2018, εξαιτίας της μεγάλης ανταπόκρισης του κόσμου και το 2019, το τελευταίο που έγινε τώρα.

Ποια ήταν η ανταπόκριση του κοινού στα προηγούμενα Sleepovers;

M.Φ.: Κάθε φορά το κοινό δείχνει τον ίδιο ενθουσιασμό, ίσως και λίγο καλύτερα γιατί και εμείς κάθε φορά βελτιώνουμε τις δραστηριότητές μας, αλλά το γεγονός βέβαια ότι κάθε φορά κάνουμε και διαφορετικές δραστηριότητες, αυτό προσδίδει τη δική του ταυτότητα σε κάθε πρόγραμμα κάθε φορά. Αλλά υπάρχει μια αυξητική τάση στις συμμετοχές, οπότε ξέρουμε ότι έχει πάει καλά και ότι έχει καλή ανταπόκριση, ακούγεται πολύ. Το γεγονός επίσης ότι κλείνει ένα Sleeperover πολύ σύντομα με το που ανακοινώνεται, μερικές μέρες μετά έχουν κλείσει οι συμμετοχές, είναι δείγμα ότι το θέλουν πολλοί και ότι έχει πάει καλά.

A.M.: Το βράδυ πάντα με τις δραστηριότητες, -εντάξει- εκτός αν κάποιος έχουν έρθει ως παρέα, γνωρίζοντας τον άλλο από πριν, είναι πάντα λίγο όλοι πιο συγκρατημένοι.

Την επόμενη μέρα το πρωί, και στα τέσσερα Sleepovers, είναι έντονη η θέρμη του κοινού και για το πώς πέρασαν και για το πώς ανταποκρίθηκε η ομάδα του Μουσείου στη διοργάνωση αυτή και για τις μεταξύ τους σχέσεις, που αυτό είναι το καλύτερο- το ότι φεύγουν και έχουν κάνει παρέες. Και ενώ το πρόγραμμα μπορεί να ολοκληρώνεται στις 11:00 το πρωί της Κυριακής, δε ξεκολλάνε από το χώρο, μένουν εδώ, παίζουν στο Skywalk, τους ξαναβλέπεις το μεσημέρι με αφορμή κάτι άλλο... Ναι, θέλουν να μείνουν!

Ποιος ήταν ο στόχος των δύο εκδηλώσεων, του Sleepover και του Teddy's Night;

Μ.Φ.: Το Sleepover επειδή είχε ήδη προηγηθεί 2-3 φορές, τώρα το βάρος έπεφτε στο διαφορετικό θέμα, άρα μιλώντας για πράσινο και για κλιματική αλλαγή, όλα αυτά, θέλαμε να δώσουμε το στίγμα ενός Μουσείου που έχει μια ευαισθησία ως προς το περιβάλλον, ενώ το Teddy's, όπως είπαμε, επειδή γινόταν πρώτη φορά ήταν κάπως- ο στόχος του ήταν να διαγνώσουμε, εάν το συγκεκριμένο κοινό είναι θετικό σε μια τέτοια πρόσκληση πρωτότυπη όπως είναι το Teddy's. Δηλαδή, δε στηριχθήκαμε τόσο πολύ στο θέμα, όσο στην ίδια τη δράση ως δράση.

Α.Μ.: Πώς θα ανταποκριθούν οι οικογένειες σε μια τέτοια δράση.

Ποιες προσδοκίες είχατε από αυτές τις δυο εκδηλώσεις;

Μ.Φ.: Ουσιαστικά, αυτό που ήδη είπαμε. Δηλαδή το ένα ήταν να πάει καλά, να ευαισθητοποιήσουμε τα παιδιά και τους γονείς για τον πλανήτη μας, γενικότερα, με τα μηνύματα που περνάμε για την προστασία του, ενώ το δεύτερο, να έχουμε τέτοιο feedback που να μας δείξει ότι μπορούμε να το ξανακάνουμε και τι είναι αυτό που θα βελτιώναμε. Δηλαδή να είναι ξεκάθαρο αυτό το μήνυμα.

Με βάση ποια κριτήρια αποφασίσατε να διοργανώσετε αυτές τις δύο εκδηλώσεις που απευθύνονται και οι δύο σε οικογένειες και όχι -ας πούμε- σε κάποιο άλλο κοινό;

Μ.Φ.: Τώρα πάμε λίγο πάλι στην αρχική μας πρόταση ότι διοργανώνουμε και τα δύο αυτά event γιατί θέλουμε να προσελκύσουμε οικογένειες. Οι οικογένειες είναι ένα κοινό που αναζητούν μια πιο ποιοτική- έναν πιο ποιοτικό τρόπο ψυχαγωγίας αλλά ταυτόχρονα να λάβουν και γνώση, να λάβουν καινούργια πληροφορία. Δηλαδή, οι γονείς έχουν πάντα στο μυαλό τους ότι θέλουν τα παιδιά τους να τα εκπαιδεύσουν, όχι μόνο να τα ψυχαγωγήσουν. Επομένως, προσεγγίζοντας αυτό το κοινό, εμείς τους δίνουμε αυτό, περνάμε τα δικά μας μηνύματα και ταυτόχρονα κι εκείνοι πετυχαίνουν τους δικούς τους στόχους, τους οικογενειακούς.

A.M.: Ακριβώς. Και επειδή γίνονται και άλλες δράσεις για ενήλικες βράδυ στο Μουσείο, δηλαδή δε θέλαμε να κάνουμε ένα Sleepover ή μια τέτοια δράση που δε θα αφορά οικογένειες, καλύπτουμε δηλαδή άλλα κοινά και groups μέσα από άλλες δράσεις. Οπότε αυτές οι δράσεις, είναι αμιγώς οικογενειακές αν και υπάρχει ζήτηση για Sleepover με ομάδες παιδιών μέσα από συλλόγους γονέων και κηδεμόνων. Που μπορεί, για παράδειγμα, να θέλουν να κάνουν εδώ ένα πάρτι αποφοίτησης -μας έχει ζητηθεί κι αυτό- ή να θέλουν να κάνουν ένα ταξίδι στην Αθήνα και μια βραδιά να την περάσουν στο Μουσείο ακολουθώντας αυτό το πρόγραμμα δραστηριοτήτων που είναι στα πλαίσια του Sleepover.

M.Φ.: Ο απώτερος στόχος πάντως όλων αυτών των εκδηλώσεων είναι να μάθουν όλοι, και ιδιαίτερα τα παιδιά, την ύπαρξη του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου, τί ήταν αυτός ο χώρος παλιά, γιατί αποτελεί τοπόσημο για την Αθήνα -δεν είναι απλά ένας χώρος που γίνονται συναυλίες- και προσπαθούμε αυτό να το δώσουμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Υπάρχει κάποιο πλάνο ώστε στο μέλλον να γίνει και για ενήλικες ή και για άλλο κοινό όπως είπαμε πριν -ας πούμε για τους αποφοίτους που αναφέρατε- ή και για κάποια άλλη θεματική ως πούμε, εκτός της πράσινης νύχτας;

A.M.: Θεματική, σίγουρα...

M.Φ.: Η θεματική ναι, είναι κάτι που το αναζητούμε γιατί θέλουμε να έχει διαφορετική θεματική κάθε φορά. Ο τρόπος είναι ο ίδιος. Γίνεται ένα Sleepover, δηλαδή γίνεται εδώ μια διανυκτέρευση στο Μουσείο, γίνονται κάποιες δραστηριότητες. Δηλαδή ακολουθούμε ένα συγκεκριμένο μοτίβο δραστηριοτήτων. Απ' εκεί και πέρα, αλλάζουμε τη θεματική ώστε να γίνεται πιο ενδιαφέρον. Τώρα σε ποια άλλα κοινά θα επεκταθούμε, αυτό θα το δούμε και ανάλογα και με τις ανάγκες των κοινών κάθε φορά. Δηλαδή, δε ξέρω αν θα κάναμε διανυκτέρευση για ενήλικες στο Μουσείο. Θα ήταν μάλλον πιο δύσκολο διαχειρίσιμο, οπότε θα ψάξουμε να βρούμε μια άλλη, καινούργια-πρωτότυπη δράση για να προσεγγίσουμε τους ενήλικες.

A.M.: Όπως τα Late, ακριβώς σε αυτό αναφερόμαστε.

Το κοινό που συμμετέχει σε αυτά, έχετε δει μετά να έρχεται στο Μουσείο, σαν επισκέπτης (κλπ.);

M.Φ.: Ναι! Το κοινό που συμμετέχει σε αυτά είναι κοινό είτε που συμμετέχει ήδη σε άλλες οικογενειακές δράσεις, είτε σε άλλες οικογενειακές δράσεις γενικότερα της Τεχνόπολης όπως είναι το φεστιβάλ του Π100, είτε μπορεί να είναι κοινό που μας

γνωρίζει ας πούμε μέσω του Summercamp, μπορεί όχι άμεσα επειδή έχουν στείλει το παιδί τους εδώ, αλλά έχουν ακούσει ότι το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου κάνει Summercamp το καλοκαίρι, οπότε αυτό, τους προδιαθέτει θετικά ότι οι άνθρωποι του Μουσείου γνωρίζουνε πώς να οργανώσουν τέτοιου είδους δράσεις.

A.M.: Είναι και το εξής παράδοξο. Προηγήθηκε το Sleepover και μετά ήταν το Teddy's Night. Υπήρχαν οικογένειες που φέραν τα μεγάλα τους παιδιά στο Sleepover και μετά τα μικρά τους παιδάκια στο Teddy's. Είχαμε κι αυτό το παράδειγμα.

M.Φ.: Οπότε, αυτό μας επιβεβαιώνει αυτό το δεδομένο που έχουμε.

A.M.: Την αξιολόγηση την θετική

Υπήρξε κάποια αλλαγή στον τρόπο διοργάνωσης που να βασίζεται στα προηγούμενα Sleepovers που είχαν γίνει; Δηλαδή κάποιες αλλαγές που έγιναν με γνώμονα τα όσα παρατηρήθηκαν στα προηγούμενα;

A.M.: Κάποια επιμέρους ζητήματα, αλλά πολύ μικρά. Δηλαδή, η ώρα του φαγητού για να μην αφήνουμε τα μικρότερα παιδιά που πεινάνε νωρίς..

M.Φ.: Ναι, και πάντα ανάλογα με τις συμμετοχές που έχουμε.

A.M.: Ναι, και ανάλογα με τις συμμετοχές.

M.Φ.: Δηλαδή, πολλές φορές ο όγκος των συμμετοχών καθορίζει και τη διάρθρωση του προγράμματος.

A.M.: Ακριβώς, αν είναι δύο groups ή ένα.

M.Φ.: Αυτό εξυπακούεται ότι πρέπει να το κάνεις, όχι ότι βασίστηκε σε αξιολόγηση απαραίτητα.

Ποιος είναι ο μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων που προτείνετε να έρχεται στα Sleepovers, στα Teddy's αντίστοιχα, υπάρχει κάποιο όριο στον αριθμό των ατόμων που μπορούν να έρθουν;

M.Φ.: Ναι, ανάλογα πάλι με τη διαθεσιμότητα των χώρων που έχουμε κάθε φορά. Αν έχουμε δύο χώρους για να μπορούν να διανυκτερεύσουν οι γονείς με τα παιδιά, τότε ο αριθμός είναι περίπου στα 65-70 άτομα, σύνολο -μικροί/ μεγάλοι-. Για τα Teddy's είχαμε πει, επειδή ήταν η πρώτη φορά, διαγνωστικά θα το πάμε μέχρι 40 και τόσο νομίζω είχαμε.

A.M.: Ήταν 41 άτομα στα Teddy's.. Θα δούμε! Ή θα πρέπει... Εντάξει, και αυτό πάει ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων, το πώς θα διαρθρωθεί το πρόγραμμα, θα μπορούσε να είναι περισσότερα και να σπάσουν σε δύο ομάδες ή λιγότερα και να γίνεται πιο συχνά η δράση. Το βλέπουμε αυτό.

Με ποιους τρόπους είχαν διαφημιστεί οι συγκεκριμένες δράσεις;

Μ.Φ.: Μέσω social media κυρίως, δελτία τύπου στα μέσα ενημέρωσης, το ραδιόφωνο σε κάποια Sleeperover.

Α.Μ.: Το ραδιόφωνο σίγουρα..

Μ.Φ.: Φέτος νομίζω όχι, δε το άκουσα!

Α.Μ.: Όχι, φέτος δε το καταφέραμε.

Μ.Φ.: Αυτά είναι κυρίως τα μέσα που χρησιμοποιούμε.

Α.Μ.: Και το newsletter, γι' αυτό έρχονται συνήθως και συμμετέχοντες που είτε ήταν παλιά στο Summercamp, είτε στις Κυριακές στην Τεχνόπολη, είτε στο Π100.

Σκέφτεστε μελλοντικά να συνεργαστείτε και με άλλα Μουσεία γι' αυτές τις δράσεις ή και με άλλες εταιρείες από αυτές που συνεργαστήκατε, ας πούμε, φέτος;

Μ.Φ.: Ναι, με άλλες εταιρείες σίγουρα. Πάντα οι συνεργασίες είναι καλοδεχούμενες, γιατί είναι συνεργασίες- χορηγίες. Με άλλα Μουσεία εννοείται θα θέλαμε αλλά είναι δύσκολο εγχείρημα οργανωτικά. Δηλαδή, στην Αθήνα, είναι πολύ δύσκολο να γίνει αυτό. Στη Θεσσαλονίκη έχει γίνει, αλλά στην Αθήνα είναι πιο δύσκολο να πραγματοποιηθεί. Θα το θέλαμε όμως! Δεν είμαστε αρνητικοί σε κάτι τέτοιο..

Β-Χ Π.: Ευχαριστώ πολύ!

Παράρτημα 3- Ερωτηματολόγιο για τη δράση Sleeponer: «Μια πράσινη νύχτα στο μουσείο»

SLEEPONER

☼ Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο ☼

Καλησπέρα! Είμαι η Βίκη-Χαρά Παππά και είμαι φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Αθηνών στο τμήμα Ιστορίας και Φιλοσοφίας της Επιστήμης.

Κάνω μια έρευνα για το Sleeponer του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου στο πλαίσιο της πτυχιακής μου εργασίας και θα με βοηθούσατε πολύ εάν μου λέγατε τη γνώμη σας!

- Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.;
 ΝΑΙ ΟΧΙ
- Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο);
 Καμίαφορές
- Μουσεία επισκέπτεστε συνήθως (επιλέγете 1 απάντηση)
 Μόνος μου
 Με τον/τη σύντροφο μου
 Με την οικογένειά μου
 Με φίλους
 Άλλο.....
- Είχατε έρθει σε κάποιο από τα Sleeponer που διοργάνωσε το Β.Μ.Φ. τα παρασμένα έτη;
 ΝΑΙ ΟΧΙ
- Ποιοι είναι οι τρεις κυριότεροι λόγοι για τους οποίους ήρθατε στο Sleeponer;
 Για να περάσω ένα ευχάριστο βράδυ με την οικογένειά μου
 Γιατί μου αρέσει η ιδέα του να δούμε πως είναι ένα Μουσείο το βράδυ
 Γιατί θα αποτελέσει μια ξεχωριστή εμπειρία για τα παιδιά
 Για να εξοικειωθούν τα παιδιά με τους μουσειακούς χώρους
 Γιατί το πρόγραμμα δραστηριοτήτων του Sleeponer μας ενδιέφερε ιδιαίτερα
 Άλλο
- Με πόσα παιδιά συμμετέχετε στη δράση;
.....
- Πόσων ετών είναι;
Παιδί 1.....
Παιδί 2.....
Παιδί 3.....
.....
- Από που ενημερωθήκατε για την εκδήλωση; (επιλέγете 1 απάντηση)
 Ιστοσελίδα της Τεχνόπολης/ του Β.Μ.Φ.
 Social media της Τεχνόπολης/ του Β.Μ.Φ.
 Από δημοσιεύματα ηλεκτρονικά/ έντυπα
 Από φίλους
 Από το σχολείο/ δασκάλους των παιδιών
 Διαφημιστικό έντυπο
 Άλλο

Εικόνα 46: Ερωτηματολόγιο Sleeponer: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» (σελίδα 1^η)

9. Παρακαλώ να σημειώσετε το βαθμό ικανοποίησης
(1 «καθόλου ικανοποιημένος» και 5 «πάρα πολύ ικανοποιημένος»)

	1	2	3	4	5
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από το χώρο που φιλοξενηθήκατε;					
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη σχέση κόστους εισιτηρίου-παροχών;					

10. Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα; (επιλέγεται 1 απάντηση)

- Εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά»
 Εργαστήρι STEAM «Πυρολαμπίδες στο Μουσείο»
 «Ενεργειακό κυνήγι θησαυρού»

11. Θα σας ενδιέφερε να έρθετε και σε κάποιο επόμενο Sleeperover;

- ΝΑΙ ΟΧΙ

12. Είχατε έρθει και σε κάποια άλλη εκδήλωση του Β.Μ.Φ. που διοργανώθηκε βραδινές ώρες; (Let's be Late!)

- ΝΑΙ ΟΧΙ

13. Σκέφτεστε να επισκεφθείτε το Β.Μ.Φ. μέσα στους επόμενους μήνες;

- ΝΑΙ ΟΧΙ

14. Φύλο

- Άνδρας Γυναίκα

15. Σε ποια από τις παρακάτω ηλικιακές κατηγορίες ανήκετε;

- Κάτω των 25
 26-35
 36-45
 46-55
 Άνω των 56

16. Είστε...

- Εργαζόμενος πλήρους απασχόλησης
 Εργαζόμενος μερικής απασχόλησης
 Άνεργος

17. Από εκπαίδευση, έχετε/ είστε...

- Απολυτήριο Λυκείου
 Πτυχίο Πανεπιστημίου (ΑΕΙ, ΤΕΙ)
 Πτυχίο Ι.Ε.Κ.
 Μεταπτυχιακό Τίτλο Σπουδών
 Διδακτορικό Δίπλωμα
 Φοιτητής/τρια

Σας ευχαριστώ*

Εικόνα 47: Ερωτηματολόγιο Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο» (σελίδα 2^η)

Παράρτημα 4- Ερωτηματολόγιο για τη δράση Sleeper: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες»

SLEEPER

☼ Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες! ☼

Καλησπέρα! Είμαι η Βίκη- Χαρά Παπά και είμαι φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Αθηνών στο τμήμα Ιστορίας και Φιλοσοφίας της Επιστήμης.

Κάνω μια έρευνα για το Sleeper του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου στο πλαίσιο της πτυχιακής μου εργασίας και θα με βοηθούσατε πολύ εάν μου λέγατε τη γνώμη σας

- Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.;
 ΝΑΙ ΟΧΙ
- Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο);
 Καμίαφορές
- Μουσεία επισκέπτεστε συνήθως
 Μόνος μου
 Με τον/ τη σύντροφο μου
 Με την οικογένειά μου
 Με φίλους
 Άλλο.....
- Είχατε έρθει σε κάποιο από τα Sleeper που διοργάνωσε το Β.Μ.Φ. τα περασμένα έτη;
 ΝΑΙ ΟΧΙ
- Ποιοι είναι οι τρεις κυριότεροι λόγοι για τους οποίους ήρθατε στο Sleeper;
 Για να περάσω ένα ευχάριστο βράδυ με την οικογένειά μου
 Γιατί μου αρέσει η ιδέα του να δούμε πως είναι ένα Μουσείο το βράδυ
 Γιατί θα αποτελέσει μια ξεχωριστή εμπειρία για τα παιδιά
 Για να εξοικειωθούν τα παιδιά με τους μουσειακούς χώρους
 Γιατί το πρόγραμμα δραστηριοτήτων του Sleeper μας ενδιέφερε ιδιαίτερα
 Άλλο
- Με πόσα παιδιά συμμετέχετε στη δράση;
.....
- Πόσων ετών είναι;
Παιδί 1.....
Παιδί 2.....
Παιδί 3.....
.....
- Από που ενημερωθήκατε για την εκδήλωση;
(επιλέγεται 1 απάντηση)
 Ιστοσελίδα της Τεχνόπολης/ του Β.Μ.Φ.
 Social media της Τεχνόπολης/ του Β.Μ.Φ.
 Από δημοσιεύματα ηλεκτρονικά/ έντυπα
 Από φίλους
 Από το σχολείο/ δασκάλους των παιδιών
 Διαφημιστικό έντυπο
 Άλλο

Εικόνα 48: Ερωτηματολόγιο Sleeper: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» (σελίδα 1^η)

9. Παρακαλώ στις κάτωθι ερωτήσεις σημειώστε το βαθμό ικανοποίησης (όπου 1 «καθόλου ικανοποιημένος» και 5 «πάρα πολύ ικανοποιημένος»)

	1	2	3	4	5
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από το χώρο που φιλοξενηθήκατε;					
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη σχέση κόστους- παροχών;					

10. Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα;

- Εργαστήριο Θεατρικού Παιχνιδιού
 Κατασκευή Σούπερ Ηρώα
 Παιχνίδι Μυστηρίου

11. Θα σας ενδιέφερε να έρθετε και σε κάποιο επόμενο Sleeperover;

- ΝΑΙ ΟΧΙ

12. Σκέφτεστε να επισκεφθείτε το Β.Μ.Φ. μέσα στους επόμενους μήνες;

- ΝΑΙ ΟΧΙ

13. Φύλο

- Άνδρας Γυναίκα

14. Σε ποια από τις παρακάτω ηλικιακές κατηγορίες ανήκετε;

- Κάτω των 25
 26-35
 36-45
 46-55
 Άνω των 56

15. Είστε...

- Εργαζόμενος πλήρους απασχόλησης
 Εργαζόμενος μερικής απασχόλησης
 Συνταξιούχος
 Άνεργος

16. Από εκπαίδευση, έχετε/ είστε...

- Απολυτήριο Λυκείου
 Πτυχίο Πανεπιστημίου (ΑΕΙ, ΤΕΙ)
 Πτυχίο Ι.Ε.Κ.
 Μεταπτυχιακό Τίτλο Σπουδών
 Διδακτορικό Δίπλωμα
 Φοιτητής
 Άλλο.....

Σας ευχαριστώ!

Εικόνα 49: Ερωτηματολόγιο Sleeperover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες» (σελίδα 2^η)

Παράρτημα 5- Ερωτηματολόγιο για τη δράση «Teddy's Night»

SLEEP-OVER

☼ Teddy's Night ☼

Καλησπέρα! Είμαι η Βίκη- Χαρά Παππά και είμαι φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Αθηνών στο τμήμα Ιστορίας και Φιλοσοφίας της Επιστήμης.
Κάνω μια έρευνα για το Teddy's Night του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου στο πλαίσιο της πτυχιακής μου εργασίας και θα με βοηθούσατε πολύ εάν μου λέγατε τη γνώμη σας!

1. Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Β.Μ.Φ.;
 ΝΑΙ ΟΧΙ
2. Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο);
 Καμίαφορές
3. Μουσεία επισκέπτεστε συνήθως (επιλέγεται 1 απάντηση)
 Μόνος μου
 Με τον/ τη σύντροφο μου
 Με την οικογένειά μου
 Με φίλους
 Άλλο.....
4. Ποιοι είναι οι τρεις κυριότεροι λόγοι για τους οποίους ήρθατε στο Teddy's Night;
 Για να περάσω ένα ευχάριστο βράδυ με την οικογένειά μου
 Γιατί μου αρέσει η ιδέα του να δούμε πως είναι ένα Μουσείο το βράδυ
 Γιατί θα αποτελέσει μια ξεχωριστή εμπειρία για τα παιδιά
 Για να εξοικειωθούν τα παιδιά με τους μουσειακούς χώρους
 Γιατί το πρόγραμμα δραστηριοτήτων του Teddy's Night μας ενδιέφερε ιδιαίτερα
 Άλλο
5. Με πόσα παιδιά συμμετέχετε στη δράση;
.....
6. Πόσων ετών είναι;
Παιδί 1.....
Παιδί 2.....
Παιδί 3.....
.....
7. Από που ενημερωθήκατε για την εκδήλωση; (επιλέγεται 1 απάντηση)
 Ιστοσελίδα της Τεχνόπολης/ του Β.Μ.Φ.
 Social media της Τεχνόπολης/ του Β.Μ.Φ.
 Από δημοσιεύματα ηλεκτρονικά/ έντυπα
 Από φίλους
 Από το σχολείο/ δασκάλους των παιδιών
 Διαφημιστικό έντυπο
 Άλλο

Εικόνα 50: Ερωτηματολόγιο «Teddy's Night» (σελίδα 1^η)

8. Παρακαλώ να σημειώσετε το βαθμό ικανοποίησης
(1 «καθόλου ικανοποιημένος» και 5 «πάρα πολύ ικανοποιημένος»)

	1	2	3	4	5
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από το χώρο που έλαβαν χώρα οι δραστηριότητες;					
Πόσο ικανοποιημένοι είστε από τη σχέση κόστους εισιτηρίου-παροχών;					

9. Ποια ήταν η αγαπημένη σας δραστηριότητα; (επιλέγετε 1 απάντηση)

- Γνωριμία με την οικοδέσποινα του Μουσείου
 Ανακαλύπτουμε με φακούς το Εργοστάσιο Φωταερίου και τα παράξενα μηχανήματά του
 Κατασκευή κρεββατιού για το teddy μας

10. Θα σας ενδιέφερε να έρθετε και σε κάποιο επόμενο Teddy's Night;

- ΝΑΙ ΟΧΙ

11. Σκέφτεστε να επισκεφθείτε το Β.Μ.Φ. μέσα στους επόμενους μήνες;

- ΝΑΙ ΟΧΙ

12. Φύλο

- Άνδρας Γυναίκα

13. Σε ποια από τις παρακάτω ηλικιακές κατηγορίες ανήκετε;

- Κάτω των 25
 26-35
 36-45
 46-55
 Άνω των 56

14. Είστε...

- Εργαζόμενος πλήρους απασχόλησης
 Εργαζόμενος μερικής απασχόλησης
 Άνεργος

15. Από εκπαίδευση, έχετε/ είστε...

- Απολυτήριο Λυκείου
 Πτυχίο Πανεπιστημίου (ΑΕΙ, ΤΕΙ)
 Πτυχίο Ι.Ε.Κ.
 Μεταπτυχιακό Τίτλο Σπουδών
 Διδακτορικό Δίπλωμα
 Φοιτητής/τρια

Σας ευχαριστώ!

Εικόνα 51: Ερωτηματολόγιο «Teddy's Night» (σελίδα 2^η)



Δράση "Teddy's night"

Θα ήταν πολύ βοηθητικό για εμάς, εάν απαντούσατε σε αυτή την έρευνα που αφορά τη δράση "Teddy's Night" του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου.

Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου είναι ανώνυμη και δε θα διαρκέσει πάνω από 5 λεπτά.

Ευχαριστούμε πολύ!

1. Είναι η πρώτη σας επίσκεψη στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου;

Ναι

Όχι

2. Πόσες φορές επισκεφθήκατε Μουσεία κατά το τελευταίο έτος (12μηνο); [Εάν δεν επισκεφθήκατε κανένα Μουσείο το τελευταίο έτος, απαντήστε "0"]

.. . . .

Εικόνα 52: Το ερωτηματολόγιο του Teddy's Night σε ψηφιακή μορφή (<https://forms.gle/S6Go6CB4SPxegaeNA>)

Παράρτημα 6- Επιπλέον πληροφορίες για κάποιες εκ των δράσεων των Sleeperover του Β.Μ.Φ.

Sleeperover: «Μια πράσινη νύχτα στο Μουσείο»

Εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά»

Παρατίθεται το Δελτίο Τύπου, όπως ο κ. Παναγιώτης Παπαδόπουλος, περιβαλλοντολόγος και υπεύθυνος της δράσης «Μυρμηγκοφωλιά», συνήθως το αποστέλλει στα σχολεία.

«Καλημέρα σας,

Αφορμή για αυτό το mail είναι η παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος «[Η μυρμηγκοφωλιά²⁶](#)» εν όψη του σχολικού προγραμματισμού για το τρέχον έτος.

Η μυρμηγκοφωλιά είναι ένα πρόγραμμα διάρκειας δύο σχολικών ωρών που αξιοποιεί ζωντανά έντομα και αυθεντικά απολιθώματα πολλών εκατομμυρίων ετών για να μεταφέρει στους μαθητές πληροφορίες μέσα από έναν επιστημονικό αλλά ταυτόχρονα διασκεδαστικό και πρωτότυπο τρόπο. Μέσα από την συζήτηση, την παρατήρηση και το άγγιγμα οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τον ιδιαίτερο κόσμο των εντόμων και εμπνέονται από αυτά.

Πώς η δύναμη της συνεργασίας και της εργατικότητας κάνει ένα τόσο μικρό ζώο όπως το μυρμήγκι να είναι ένα από τα πιο πετυχημένα είδη του πλανήτη; Τί προσφέρουν οι μύγες, οι κατσαρίδες και τα κουνούπια; Γιατί είναι σημαντικά τα έντομα; Πού πάνε τα έντομα τον χειμώνα; Αυτές αλλά και πολλές άλλες ερωτήσεις και απαντήσεις σε ένα βιωματικό πρόγραμμα σχεδιασμένο για όλες τις τάξεις του Δημοτικού. Οι πληροφορίες αλλά και η δομή του προγράμματος είναι προσαρμοσμένα ώστε να καλύψουν τις ανάγκες από διαφορετικές ηλικιακές ομάδες.

Ένα εργαστήριο με κεντρικό θέμα την ίδια την ζωή!

Γιατί η ζωή είναι μοναδική και υπέροχη ανεξάρτητα από το πόσο μικρή είναι.

²⁶ Το παρόν, οδηγεί στο ακόλουθο URL: <https://www.facebook.com/project.mirmigofolia/>

Συνολικά το πρόγραμμα στοχεύει στην κατανόηση της σημαντικότητας των εντόμων για το περιβάλλον (φυσικοί ανακυκλωτές της οργανικής ύλης, σημαντική θέση στην τροφική αλυσίδα, επικονιαστές των φυτών) ενώ παράλληλα μέσα από την παρατήρηση και την συζήτηση για τα μυρμήγκια τα παιδιά αντιλαμβάνονται με βιωματικό τρόπο την αξία της συνεργασίας και της εργατικότητας μέσα σε μία ομάδα.

Μέχρι στιγμής το πρόγραμμα όπου έχει παρουσιαστεί έχει ενθουσιάσει εκπαιδευτικούς, γονείς και παιδιά και έχει πραγματοποιηθεί σε δημοτικά σχολεία, παιδικές βιβλιοθήκες, φεστιβάλ, ΚΔΑΠ, νηπιαγωγεία κ.α. Φιλοξενήθηκε τις δύο τελευταίες χρονιές στην Διεθνή Έκθεση Βιβλίου ως επιλεγμένη δράση ενώ το πρόγραμμα παρουσιάστηκε στην Κεντρική Παιδική Βιβλιοθήκη του δήμου Θεσσαλονίκης στα πλαίσια των δράσεων της Ε.Β.Ε και του Ιδρύματος Σταύρος Νιάρχος.

Είπαν για το πρόγραμμα:

«Μαγικό πρόγραμμα! Ακόμη και όσοι δεν αγαπάτε τα μυρμήγκια θα ενθουσιαστείτε. Ο δημιουργός του γνήσιος παιδαγωγός» .

Ελένη Χοντολίδου, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, Τμήμα Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής του ΑΠΘ

«Εξαιρετικό πρόγραμμα που εξιτάρει και ενθουσιάζει τα παιδιά! Συγχαρητήρια!»
Χριστίνα Τράπτσιου, Βιβλιοθηκονόμος, Περιφερειακή Βιβλιοθήκη Χαριλάου

« Από τα ωραιότερα εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουμε παρακολουθήσει! Τα πιτσιρίκια ενθουσιασμένα! Είδαν, άκουσαν, έμαθαν, ρώτησαν, άγγιξαν, γέλασαν... ένα απολαυστικό δώρο, ευχαριστούμε κ. Παναγιώτη!»

Κατερίνα Κουτσάκη, Μητέρα

«Συνόδεψα τον γιο μου σε μία παρουσίαση της μυρμηγκοφωλιάς και αποφάσισα να παρακολουθήσω κι εγώ το πρόγραμμα. Ενθουσιαστήκαμε και οι δύο! Ο κ. Παπαδόπουλος έχει τόσο πάθος αλλά και μεταδοτικότητα σε αυτό που κάνει που πραγματικά ρουφήξαμε πολλές πολλές πληροφορίες. Ειδικά

τα παιδιά 'τρελάθηκαν' με τα αληθινά απολιθώματα εκατομμυρίων ετών, τη συλλογή με τα βαλσαμωμένα έντομα και μη. Και μετά περάσαμε και στα ζωντανά σκαθάρια, μυρμηγκια και στα έντομα κλαδιά με το απίστευτο καμουφλάζ! Το συστήνω ανεπιφύλακτα σε όλους. Και ελπίζω και τα σχολεία να το αγκαλιάσουν και να το υποστηρίξουν όπως κάνουμε όλοι εμείς που το ζήσαμε!»

Κική Καλούδη, Μητέρα

Μην χάσετε την ευκαιρία να παρακολουθήσετε ένα βιωματικό πρόγραμμα με ζωντανά έντομα και αυθεντικά απολιθώματα εκατομμυρίων ετών.

[Η μυρμηγκοφωλιά στην Δικτυακή Εκπαιδευτική Πύλη του Υ.Π.Ε.Θ.](#)

[Η μυρμηγκοφωλιά στην ΕΡΤ3²⁷](#) (youtube link)

Με εκτίμηση,

Παναγιώτης Παπαδόπουλος

Περιβαλλοντική εκπαίδευση

[Η Μυρμηγκοφωλιά](#)

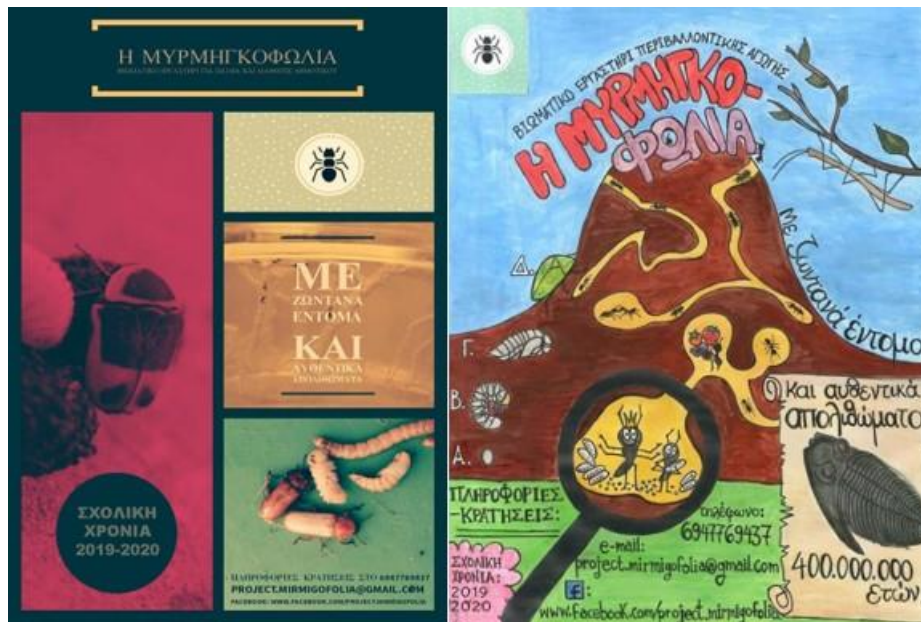
(+30) 694 7769 437

*Το πρόγραμμα πραγματοποιείται με επίσκεψη στο χώρο του σχολείου σε κάθε τμήμα χωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες και διευκρινίσεις μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας. Η συνεργασία με τα σχολεία από 01.08.17 καλύπτεται κάτω από τις παραγράφους 2β και 12 του άρθρου 16 [του Προεδρικού Διατάγματος 79/2017 ΦΕΚ 109/Α/1-8-1](#) ²⁸»

²⁷ Ο σύνδεσμος αυτός, οδηγεί στο ακόλουθο URL:

<https://www.facebook.com/watch/?v=1507367946040297>

²⁸ Ο σύνδεσμος που υπάρχει εδώ, οδηγεί στο αντίστοιχο έγγραφο pdf (http://dipe-v-ath.att.sch.gr/Aug2017/28/PD_NIP_DIM79%202017.pdf)



Εικόνα 53: Αφίσες του προγράμματος «Μυρμηγκοφωλιά»

ΣΥΝΤΟΜΟ ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ



Οι βασικές μου σπουδές ολοκληρώθηκαν στο ΤΕΙ Μεσολογγίου στην σχολή Τεχνολόγων Γεωπόνων. Μέσω υποτροφίας παρακολούθησα 2 ακαδημαϊκά εξάμηνα στην Escola Superior Agraria de Viseu (Πορτογαλία) ενώ με το τέλος των σπουδών μου έκανα την πρακτική μου άσκηση στον βοτανικό κήπο της Λισαβόνας. Το 2007-08 παρακολούθησα μαθήματα μεταπτυχιακού επιπέδου με βασικό άξονα την οικολογία και την διαχείριση φυτικών πόρων στο Norwegian University of Life Sciences (Νορβηγία) και στο Sokoine University of Tanzania (Τανζανία).

Έχω εργαστεί σε 5 διαφορετικές χώρες (Ελλάδα, Πορτογαλία, Νορβηγία, Κόστα Ρίκα και Παναμά) και το φάσμα εργασίας μου καλύπτει την έρευνα, την περιβαλλοντική εκπαίδευση και την ανάπτυξη οικολογικού προφίλ για εταιρίες. Το 2008-2009 εργάστηκα ως εξωτερικός συνεργάτης στο CATIE (Centro Agronómico Tropical de Investigación y Enseñanza) στα πλαίσια του ερευνητικού προγράμματος 'αφροτοβόρες πεταλούδες ως δείκτες για την κλιματική αλλαγή'.

Με την επιστροφή μου στην Ελλάδα το 2010 ξεκίνησα την συνεργασία μου με την εταιρία BioCopal (οικολογικά προϊόντα καθαρισμού για επαγγελματικούς χώρους) ως υπεύθυνος επικοινωνίας και εταιρικής εικόνας. Μετά από δύο χρόνια (2012) παραιτήθηκα για να αναλάβω την θέση του υπεύθυνου εκπαιδευτικού προγράμματος στην πρότυπη εκπαιδευτική έκθεση ζωντανών εντόμων και ερπετών insectoria. Στην έκθεση παρέμεινα μέχρι και το κλείσιμο της τον Φεβρουάριο του 15. Στα τρία χρόνια που εργάστηκα στην insectoria ξενόγησα περισσότερους από 5.000 μαθητές και μαθήτριες.



Εικόνα 54: Σύντομο βιογραφικό σημείωμα του κου. Π. Παπαδόπουλου

Sleeperover: «Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες»

Εργαστήρι Θεατρικού Παιχνιδιού «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον Πλανήτη»

Παρατίθεται το αναλυτικό πλάνο της δράσης, όπως στάλθηκε από τον κ. Χρήστο Χριστόπουλο, ηθοποιό και ερμηνευτή της Ομάδας Θεάτρου «Ανεμόμυλοι». Το πλάνο ενδέχεται να παρουσιάζει διαφοροποιήσεις από τη δράση, όπως αυτή παρουσιάστηκε στο Κεφ. 4.2.3., καθώς ο εμπνευστής την τροποποιεί ανάλογα με τις επιθυμίες και ανάγκες της ομάδας αλλά και τις συνθήκες. Το ρόλο του εμπνευστή στη συγκεκριμένη δράση είχε ο Αναστάσης Χριστοφιλόπουλος.



«Εργαστήριο Θεατρικού Παιχνιδιού στο Sleep Over 2020

Σούπερ ήρωες: Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον πλανήτη!

Διάρκεια: 60 λεπτά

Περιγραφή

Α μέρος – Φωτιά / Παλαιοί Φούρνοι

Εισαγωγή / παιχνίδι γνωριμίας της ομάδας, ενεργοποίηση και ζέσταμα

«Θα επισκεφτούμε τρεις από τις αίθουσες του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου και σε κάθε μία, θα έχουμε την ευκαιρία να γνωρίζουμε έναν σούπερ ήρωα και φυσικά να παίξουμε. Βρισκόμαστε στους Παλαιούς Φούρνους! Και είναι τόσο παλιοί, όσο περίπου και το εργοστάσιο. Από το 1887 υπάρχουν! Μέσα σε αυτούς τους φούρνους μπαίνει ο άνθρακας ο οποίος καίγεται (ή θερμαίνεται) σε θερμοκρασία 1000 βαθμών Κελσίου! Σε τέτοιες θερμοκρασίες μόνο ένας σούπερ ήρωας θα μπορούσε να αντέξει!

Και αυτός είναι ο Human Torch (δείχνει καρτέλα) ή σε ελεύθερη μετάφραση Ανθρώπινος Πυρσός. Ο Human Torch είναι μέλος της ομάδας των Fantastic Four και μπορεί να πυρακτώσει με φλόγες το σώμα του, να πετάξει και να δημιουργήσει εστίες φωτιάς γύρω του.

Απέκτησε τις υπερδυνάμεις του όταν εκτέθηκε σε κοσμική ακτινοβολία.»

Αναπαριστούμε πώς ο Human Torch απέκτησε τις υπερδυνάμεις του. Προχωράμε αμέριμνοι και ξαφνικά μας χτυπάει κοσμική ακτινοβολία. Τώρα προχωράμε και πετάμε φωτιές, δημιουργούμε φωτιές, τυλίγουμε στις φλόγες το σώμα μας και φυσικά περνάμε άφοβα δίπλα από τους φούρνους, όπου καίγεται ο άνθρακας στους 1000 βαθμούς Κελσίου. Για να δημιουργήσει φωτιά ο Human Torch φωνάζει δυνατά: «Flame on!». Προχωράμε στο χώρο κανονικά και μόλις χτυπάω παλαμάκι φωνάζουμε «Flame on!» και δημιουργούμε φωτιά.

Και πως θα μπορούσε να βοηθήσει την προστασία του περιβάλλοντος ο Human Torch; Πως θα μπορούσε να είναι χρήσιμος ένας ήρωας που δημιουργεί φωτιά και που είναι ανθεκτικός στη φωτιά; (τα παιδιά σκέφτονται, δίνουν ιδέες και αναπαριστούμε κάποια από αυτές τις δράσεις που προτείνουν, αρκεί να συνδέεται με την προστασία του περιβάλλοντος. Αν δεν προκύψει γρήγορα κάποια ιδέα, δίνουμε εμείς.) Θα μπορούσε να αγωνίζεται ενάντια στην κλιματική αλλαγή! Θα μπορούσε να προσφέρει θερμότητα στα σπίτια το χειμώνα και έτσι να ξοδεύουμε λιγότερη ενέργεια για να ζεσταθούμε. Θα μπορούσε να βρίσκεται στην καρδιά μιας δασικής πυρκαγιάς (αφού είναι ανθεκτικός στη φωτιά) και να βοηθάει την πυροσβεστική να αντιμετωπίσει τα μέτωπα της φωτιάς!

Ζωντανεύουμε κάτι από όλα αυτά.

B μέρος – Γη / Δεξαμενές Καθαρισμού

Βρισκόμαστε στις Δεξαμενές Καθαρισμού. Εδώ βλέπουμε τις δεξαμενές καθαρισμού, οι οποίες περιέχουν ξύλινες σχάρες. Στις σχάρες τοποθετούσαν χώμα και καθώς το φωταέριο περνούσε μέσα από αυτές καθαριζόταν! Κάθε τόσο έβγαζαν το χώμα στην αυλή και το άφηναν να πάρει αέρα. Τότε βρωμούσε πολύ σε όλο το εργοστάσιο και μόνο ένας σούπερ ήρωας θα άντεχε τη μυρωδιά. Αν νιώθετε σούπερ ήρωας, μυρίστε εδώ! (μυρίζουν τα κουτιά της αισθητηριακής διαδρομής)

Για να μπει καινούριο χρώμα, τα καπάκια ανοίγουν με τη βοήθεια αυτής της τροχαλίας (δείχνει), που στηρίζεται πάνω στη γερανογέφυρα (δείχνει). Χρειάζονται περίπου 6 δυνατοί άντρες για να το κάνουν αυτό ή ένας σούπερ ήρωας, ακόμα και γυναίκα! Αυτή! (δείχνει την καρτέλα) Η Wonder Woman στην καταγωγή είναι Αμαζόνα.

Λέγεται ότι μητέρα της ήταν η Βασίλισσα Ιππολύτη και η θεά Αθηνά της έδωσε ζωή, ενώ οι Ολύμπιοι θεοί της έδωσαν υπεράνθρωπες δυνάμεις ως δώρα. Άλλοι λένε πως είναι θυγατέρα του Δία. Ποιος ξέρει....

Το σίγουρο όμως είναι πως έχει θεϊκές αλλά και γήινες δυνάμεις. Γι' αυτό τη συναντάμε εδώ που χρησιμοποιείται η γη, το χρώμα, στον καθαρισμό του φωταερίου.

Η Wonder Woman είναι αθλήτρια, ακροβάτισσα, μαχήτρια και στρατηγός, εκπαιδευμένη στη μάχη, κατέχει τις πολεμικές τέχνες των Αμαζόνων. Έχει γνώσεις ψυχολογίας, όπως και οι Αμαζόνες αδερφές της. Χρησιμοποιεί τα Αμαζόνια βραχιόλια της για να σταματήσει τις σφαίρες ή τα βέλη και φυσικά χρησιμοποιεί το χρυσό λάσο που έχει στην κατοχή της.

Κινητικά παιχνίδια με φανταστικό λάσο. Το δένω / το πετάω / πιάνω κάτι / το φέρνω κοντά μου.

Παίρνω στάσεις εμπνευσμένες από την WW, αθλητικές, ακροβατικές, μαχητικές.

Δοκιμή με αληθινό σχοινί / λάσο.

Πως θα μπορούσε να είναι χρήσιμη μία ηρωίδα με αυτά τα χαρακτηριστικά, στον αγώνα για την προστασία του περιβάλλοντος; (τα παιδιά σκέφτονται, δίνουν ιδέες και αναπαριστούμε κάποια από αυτές τις δράσεις που προτείνουν, αρκεί να συνδέεται με την προστασία του περιβάλλοντος. Αν δεν προκύψει γρήγορα κάποια ιδέα, δίνουμε εμείς.) Θα μπορούσε να αγωνίζεται για την επιβίωση κάποιων ζώων που απειλούνται με εξαφάνιση! Να σταματάει με τα βραχιόλια της τις σφαίρες των παράνομων κυνηγών! Να πιάνει με το λάσο της, τους εχθρούς των ζώων που βρίσκονται υπό εξαφάνιση, έτσι ώστε να βοηθά την ανάπτυξη του πληθυσμού τους.

Ζωντανεύουμε κάτι από όλα αυτά.

Γ μέρος – Αέρας / Κτήριο Πίεσης και Διανομής

Για να ξεκινήσουμε εδώ που είμαστε, βρείτε και φέρτε μου 6 εικόνες με πόρτες και 6 κρίκους με κλειδιά. (ψάχνουν/φέρνουν). Εδώ που είμαστε άρχισε το ταξίδι του το φωταέριο από το εργοστάσιο στην πόλη. Υπάρχει ένας σούπερ ήρωας που θα μπορούσε να πετάξει πάνω από την πόλη μας. Λίγο Θεός και λίγο ήρωας... Ο Thor δημιουργήθηκε από τον ομώνυμο θεό των Νορβηγών και είναι ο θεός του κεραυνού. Διαθέτει ένα μαγεμένο σφυρί το οποίο του επιτρέπει να πετάει και να χειρίζεται τον καιρό. Αυτό είναι το σφυρί του Thor και είναι πάαααααα πολύ βαρύ. Ένας ένας το κουβαλάει δείχνοντάς μας πόσο βαρύ είναι... (δράση)

Πως θα μπορούσε να είναι χρήσιμος ένας ήρωας που ελέγχει τις καιρικές συνθήκες, στον αγώνα για την προστασία του περιβάλλοντος; (τα παιδιά σκέφτονται, δίνουν ιδέες και αναπαριστούμε κάποια από αυτές τις δράσεις που προτείνουν, αρκεί να συνδέεται με την προστασία του περιβάλλοντος. Αν δεν προκύψει γρήγορα κάποια ιδέα, δίνουμε εμείς.) Θα μπορούσε να δημιουργεί βροχές όταν έχουν ξεσπάσει δασικές πυρκαγιές! Θα μπορούσε να δημιουργεί βροχές σε περιοχές με μεγάλη ξηρασία και έλλειψη νερού! Θα μπορούσε να μειώσει τη θερμοκρασία της γης, η οποία έχει αυξηθεί πολύ τα τελευταία χρόνια.

Ζωντανεύουμε κάτι από όλα αυτά.

Κλείσιμο του προγράμματος.

Υλικά

3 καρτέλες με τους 3 σούπερ ήρωες

Σχοινί (για λάσο)

12 καρτελάκια με πόρτες και κλειδιά

Το σφυρί του Thor

ANEMOMYΛΟΙ

Αστική Μη Κερδοσκοπική Εταιρία

ΟΜΑΔΑ ΘΕΑΤΡΟΥ

ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 33 - ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ 163 43

ΑΦΜ: 997097479 - ΔΟΥ: ΗΛΙΟΥΠΟΛΗΣ

Επικοινωνία: Χρήστος Χριστόπουλος, 6977 741330, anemomiloiTG@gmail.com»

Ακολουθούν κάποιες από τις δράσεις που η Ομάδα Θεάτρου «Ανεμόμυλοι» πρότεινε για τη σχολική χρονιά 2019- 2020, καθώς και οι δράσεις που προτείνει για την τρέχουσα σχολική χρονιά, 2020- 2021.



Η Ομάδα θεάτρου Ανεμόμυλοι, για τη σχολική χρονιά 2019-2020, ετοίμασε και προτείνει μια σειρά προγραμμάτων, θεατρικών δραστηριοτήτων και παραστάσεων.

“Πίκο και Λόλα – Η παράσταση” - Παράσταση κουκλοθεάτρου
Μια πρωτότυπη κουκλοθεατρική παράσταση βασισμένη στη σειρά βιβλίων «Πίκο και Λόλα» της Λίνας Σωτηροπούλου (Εκδόσεις Μεταίχμιο).
Η Λόλα έχει παράξενες ιδέες. Τη μία θέλει να ταξιδέψει στο φεγγάρι, την άλλη αποφασίζει να γιορτάζει τα γενέθλιά της κάθε μέρα. Ο Πίκο συχνά νυστάζει και θέλει να πάει για ύπνο ή καμιά φορά είναι λιγάκι άρρωστος ή κάνει ετοιμασίες για την εκδρομή που θα πάει με τη Λόλα.
Και κάπως έτσι μπλέκουν σε απίθανες περιπέτειες...
Μια κουκλοθεατρική παράσταση φτιαγμένη από διασκεδαστικές ιστορίες γραμμένες σε απλά και λιτά στιχάκια, μέσα από τις οποίες ξεδιπλώνεται ένας χρωματιστός, μαγικός κόσμος. Πρωταγωνιστές του ο Πίκο και η Λόλα, δύο διαφορετικοί αλλά αχώριστοι φίλοι, που με τις περιπέτειές τους βοηθούν τα παιδιά να αντιληφθούν έννοιες όπως η φιλία, η αποδοχή και η συνεργασία, να αναπτύξουν τη φαντασία τους και φυσικά να γελάσουν!
Κείμενο: Λίνα Σωτηροπούλου / Διασκευή - Σκηνοθεσία: Χρήστος Χριστόπουλος / Φωτογραφίες: Σωτηρία Ψαρού
Κινησιολογική επιμέλεια: Έλιο Φαίβος Μπέικο / Κατασκευές: Μαργαρίτα Δημητρούση
Εμφύχωση: Μαργαρίτα Δημητρούση, Κωνσταντίνος Καλαβρυτινός / Χρήστος Χριστόπουλος / Διάρκεια: 40’

“Ολιβερ” - Διαδραστικό θεατρικό παιχνίδι
Ο Όλιβερ ένωθε λίγο διαφορετικός. Απολάμβανε τη μοναξιά του. Ώσπου μια μέρα, κυνηγώντας ένα μπαλάκι του τένις, γνώρισε την Ολίβια!
Μια γλυκιά ιστορία της Birgitta Sif (Εκδόσεις Ίκαρος) για όποιον έχει νιώσει κάποτε διαφορετικός.
Στο πρόγραμμα χρησιμοποιείται η τεχνική του θεάτρου με σκιάς. Το παιχνίδι με το φως και τη σκιά λειτουργεί ως μέσο για την ανακάλυψη της σωματικής εικόνας, τον έλεγχο των κινήσεων και την ψυχοκινητική ανάπτυξη του παιδιού.
Σχεδιασμός: Χρήστος Χριστόπουλος / Υλοποίηση: Ελένη Ζαφείρη, Παύλος Σιμάτης / Διάρκεια: 50’

“Ένα δώρο για τον καθένα” - Κουκλοθεατρική παράσταση (Χριστούγεννα)
Πόσα δώρα μπορεί να φτιάξει κανείς μ’ ένα ρολό ύφασμα που είναι κοκκίνο, ζεστό και τόσο, μα τόσο Χριστουγεννιάτικο; Αμέτρητα! Μια ζεστή, τρυφερή ιστορία της Birdie Black (Εκδόσεις Ίκαρος), που μιλάει για την αξία του δώρου και τη χαρά που νιώθει ο καθένας μας όταν δίνει.
Μια νέα κουκλοθεατρική παράσταση μας μεταφέρει τη μαγεία των Χριστουγέννων και τη χαρά της προσφοράς.
Διασκευή: Χρήστος Χριστόπουλος / Κατασκευές: Μαργαρίτα Δημητρούση
Εμφύχωση: Μαργαρίτα Δημητρούση, Ηρώ Σούνδια / Διάρκεια: 40’

“Τα Χριστούγεννα του Λύκου Ζαχαρία” - Διαδραστική θεατρική αφήγηση (Χριστούγεννα)
Στον Λύκο Ζαχαρία δεν αρέσουν καθόλου τα Χριστούγεννα! Τριγυρίζει μωτρωμένος ψάχνοντας παρέα για να παίξει χιονοπόλεμο. Όλοι όμως είναι απασχολημένοι με τις προετοιμασίες των γιορτών.
Ευτυχώς οι φίλοι του θα τον βοηθήσουν να μπει κι αυτός στο γιορτινό κλίμα των ημερών. Φυσικά στο τέλος τον περιμένει μια υπέροχη έκπληξη!
Μια διαδραστική αφήγηση του αγαπημένου παραμυθιού της Orienne Lallemand με την ενεργό συμμετοχή των παιδιών στους ρόλους των φίλων του λύκου Ζαχαρία.
Σχεδιασμός: Χρήστος Χριστόπουλος / Υλοποίηση: Ομάδα Θεάτρου Ανεμόμυλοι / Διάρκεια: 50’

“Μια Αποκριά, μια Ιστορία” - Διαδραστικό θεατρικό πρόγραμμα (Απόκριες)
Είσαι καλεσμένος σε αποκριάτικο πάρτι και δεν ξέρεις τι να ντυθείς; Μπορείς να εμπνευστείς από την Αρχαία Ελλάδα, το Βυζάντιο ή την παλιά Αθήνα! Εμείς αναλαμβάνουμε να σε ταξιδέψουμε στη μαγική ιστορία της Αποκριάς με θεατρικό παιχνίδι, αυτοσχεδιασμούς, μεταμφιέσεις, μουσική και φυσικά χορό, ζωντανεύοντας έθιμα και συνήθειες από κάθε εποχή.
Το πρόγραμμα έχει σχεδιάσει η θεατρολόγος Μαρία Νομικού και υλοποιεί η Ομάδα Θεάτρου Ανεμόμυλοι
Διάρκεια: 60’

Χρήσιμες πληροφορίες

- Όλες οι δράσεις πραγματοποιούνται σε σχολεία και χώρους εκδηλώσεων.
- Ο μέγιστος αριθμός παιδιών για τις διαδραστικές παραστάσεις & τα εργαστήρια είναι 40 παιδιά.

Είμαστε στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε πληροφορία.

 Ανεμόμυλοι - Ομάδα θεάτρου

 6977741330

 anemomiloiTG@gmail.com

Εικόνα 55: Πρόγραμμα δράσεων Ομάδας Θεάτρου «Ανεμόμυλοι», σχ. έτος 2019- 2020



Πίκο και Λόλα, Η παράσταση - Παράσταση κουκλοθεάτρου

Μια πρωτότυπη κουκλοθεατρική παράσταση βασισμένη στη σειρά βιβλίων "Πίκο και Λόλα" της Λίνας Σωτηροπούλου (Εκδόσεις Μεταίχμιο).

Η Λόλα έχει παράξενες ιδέες. Τη μία θέλει να ταξιδέψει στο φεγγάρι, την άλλη αποφασίζει να γιορτάζει τα γενέθλιά της κάθε μέρα.

Ο Πίκο συχνά νυστάζει και θέλει να πάει για ύπνο. Καμιά φορά είναι λιγάκι άρρωστος ή κάνει ετοιμασίες για την εκδρομή που θα πάει με τη Λόλα. Και κάπως έτσι μπλέκουν σε απίθανες περιπέτειες...

Μια κουκλοθεατρική παράσταση φτιαγμένη από διασκεδαστικές ιστορίες γραμμένες σε απλά και λιτά στιχάκια, μέσα από τις οποίες ξεδιπλώνεται ένας χρωματιστός, μαγικός κόσμος. Πρωταγωνιστές του ο Πίκο και η Λόλα, δύο διαφορετικοί αλλά αχώριστοι φίλοι, που με τις περιπέτειές τους βοηθούν τα παιδιά να αντιληφθούν έννοιες όπως η φιλία, η αποδοχή και η συνεργασία, να αναπτύξουν τη φαντασία τους και φυσικά να γελάσουν!

Κείμενο: Λίνα Σωτηροπούλου / Διασκευή - Σκηνοθεσία: Χρήστος Χριστόπουλος
Φωτογραφίες: Σωτηρία Ψαρού Κατασκευές: Μαργαρίτα Δημητρούση / Εμφύχωση: Μαργαρίτα Δημητρούση, Χρήστος Χριστόπουλος / Διάρκεια: 40' / **Για παιδιά από 4 ετών**



Όλιβερ - Θεατρική αφήγηση & θεατρικό παιχνίδι

Ο Όλιβερ ένιωθε λίγο διαφορετικός. Απολάμβανε τη μοναξιά του.

Ώσπου μια μέρα, κυνηγώντας ένα μπαλάκι του τένις, γνώρισε την Ολιβία!

Μια γλυκιά ιστορία της Birgitta Sif (Εκδόσεις Ίκαρος) για όποιον έχει νιώσει κάποτε διαφορετικός.

Στο πρόγραμμα χρησιμοποιούνται τεχνικές θεατρικού παιχνιδιού καθώς και τεχνικές θεάτρου με σκιάς. Το παιχνίδι με το φως και τη σκιά λειτουργεί ψυχαγωγικά αλλά και ως μέσο για την ανακάλυψη της σωματικής εικόνας, τον έλεγχο των κινήσεων και την ψυχοκινητική ανάπτυξη του παιδιού.

Σχεδιασμός: Χρήστος Χριστόπουλος / Υλοποίηση: Ελένη Ζαφείρη, Παύλος Σιμάτης / Διάρκεια: 50'

Για παιδιά από 5 ετών



Ένα δώρο για τον καθένα - Κουκλοθεατρική παράσταση (Χριστούγεννα)

Πόσα δώρα μπορεί να φτιάξει κανείς μ' ένα ρολό ύφασμα που είναι κόκκινο, ζεστό και τόσο, μα τόσο Χριστουγεννιάτικο; Αμέτρητα! Μια ζεστή, τρυφερή ιστορία της Birdie Black (Εκδόσεις Ίκαρος), που μιλάει για την αξία του δώρου και τη χαρά που νιώθει ο καθένας μας όταν δίνει.

Η κουκλοθεατρική μεταφορά του αγαπημένου παραμυθιού, μας μεταφέρει τη μαγεία των Χριστουγέννων και τη χαρά της προσφοράς.

Διασκευή: Χρήστος Χριστόπουλος / Κατασκευές: Μαργαρίτα Δημητρούση

Εμφύχωση: Μαργαρίτα Δημητρούση, Ηρώ Σούνδια / Διάρκεια: 40' / **Για παιδιά από 4 ετών**



Τα Χριστούγεννα του λύκου Ζαχαρία - Διαδραστική θεατρική παράσταση (Χριστούγεννα)

Στον λύκο Ζαχαρία δεν αρέσουν καθόλου τα Χριστούγεννα!

Τριγυρίζει μουτρωμένους ψάχνοντας παρέα για να παίξει χιονοπόλεμο.

Όλοι όμως είναι απασχολημένοι με τις προετοιμασίες των γιορτών.

Ευτυχώς οι φίλοι του θα τον βοηθήσουν να μπει κι αυτός στο γιορτινό κλίμα των ημερών. Φυσικά στο τέλος τον περιμένει μια υπέροχη έκπληξη!

Μια διαδραστική θεατρική διασκευή του αγαπημένου παραμυθιού της Orianne Laillemard (Εκδόσεις Παπαδόπουλος) με την ενεργό συμμετοχή των παιδιών στους ρόλους των φίλων του λύκου Ζαχαρία.

Σχεδιασμός: Χρήστος Χριστόπουλος / Υλοποίηση: Ελένη Ζαφείρη,

Σοφία Νικολοπούλου / Διάρκεια: 50' / **Για παιδιά από 5 ετών**





Μια Αποκρία, μια Ιστορία - Διαδραστικό θεατρικό πρόγραμμα (Απόκριες)
Είσαι καλεσμένος σε αποκριάτικο πάρτι και δεν ξέρεις τι να ντυθείς;
Μπορείς να εμπνευστείς από την Αρχαία Ελλάδα, το Βυζάντιο
ή την παλιά Αθήνα! Εμείς αναλαμβάνουμε να σε ταξιδέψουμε
στη μαγική ιστορία της Αποκριάς με θεατρικό παιχνίδι, αυτοσχεδιασμούς,
μεταμφιέσεις, μουσική και φυσικά χορό, ζωντανεύοντας έθιμα και συνήθειες
από κάθε εποχή. Σχεδιασμός προγράμματος: Μαρία Νομικού
Υλοποίηση: Ομάδα θεάτρου Ανεμόμυλοι / Διάρκεια: 60' / Για παιδιά από 6 ετών



Ντετέκτιβ Κλουζ / Η μύτη της θεάς - Διαδραστικό θεατρικό παιχνίδι
Όλοι οι ντετέκτιβ του κόσμου ονειρεύονται μια φορά τουλάχιστον
στη ζωή τους να δουλέψουν στο Λονδίνο, στο Παρίσι ή στη Νέα Υόρκη.
Στους δρόμους αυτών των πόλεων το κακό παραμονεύει σε κάθε γωνιά.
Ένας επαγγελματίας όπως ο Κλουζ θα είχε εκεί δουλειές με φούντες.
Αλλά πώς ήρθαν τα πράγματα και βρέθηκε να κυνηγάει παρανόμους στην Αθήνα;
Σε μια πόλη όπου δεν μπορεί να διαβάσει ούτε τις πινακίδες στους δρόμους;
Καλύτερα να πάρουμε την ιστορία από την αρχή...
Παιχνίδι και μυστήριο σε ένα να διασκεδαστικό θεατρικό πρόγραμμα με τον
αγαπημένο ήρωα των παιδιών, Ντετέκτιβ Κλουζ και την πρόσφατη περιπέτειά του
"Η μύτη της θεάς" (Εκδόσεις Μεταίχμιο).
Σχεδιασμός - υλοποίηση: Χρήστος Χριστόπουλος / Διάρκεια: 60' / Για παιδιά από 7 ετών



Γκάζι... και φύγαμε! - Εκπαιδευτικό πρόγραμμα
Τι δουλειά έχει ένας γιατρός μέσα στο εργοστάσιο φωταερίου;
Ποιους περιμένουμε από τη Γαλλία και την Ιταλία;
Πώς φωταερίζουν τον λιθάνθρακα;
Τι δουλειά κάνει ο φανοκόρος;
Μέσα από ένα ξεχωριστό διαδραστικό πρόγραμμα, δύο επιχειρηματίες
του παλιού εργοστασίου, ένας εργάτης παραγωγής, ένας γκαζιέρης
κι ένας γιατρός, ζωντανεύουν μπροστά στα μάτια μας και μας αφηγούνται
συναρπαστικές ιστορίες. Μαζί με τον ηθοποιό-ερμηνευτή, κάνουμε ένα
ταξίδι στον χρόνο και, μέσα από τις τεχνικές του museum theatre, τη διάδραση και το παιχνίδι, γνωρίζουμε
λίγο καλύτερα το εργοστάσιο φωταερίου της Αθήνας αλλά και τη νεότερη ιστορία της Αθήνας.
Σχεδιασμός: Χρήστος Χριστόπουλος / Υλοποίηση: Αναστάσιος Χριστοφιλόπουλος ή Χρήστος Χριστόπουλος
Διάρκεια: 60' / Για παιδιά από 8 ετών
Το πρόγραμμα πραγματοποιείται σε συνεργασία με το **Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου** και υλοποιείται
στους χώρους του Μουσείου (Τεχνόπολη), ή στη σχολική αίθουσα κατόπιν συνεννόησης.
Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου: 213 0109325, 213 0109300 / gasmuseum@athens-technopolis.gr



Have a gas! - Θεατρική ξενάγηση στα Αγγλικά, στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου
Ο ηθοποιός-ξενάγος μας, αλλάζει ρόλους και μας ταξιδεύει στο χρόνο,
από την εποχή της ίδρυσης του εργοστασίου τη δεκαετία του 1850,
μέχρι τις μέρες μας. Τι είναι το φωταέριο; Πώς παράγεται; Μέσα από
μια ζωντανή και πρωτότυπη ξενάγηση στο Μουσείο, μέσα από τις
ιστορίες των ανθρώπων που δούλεψαν στο εργοστάσιο,
οι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν την ιστορία και τη λειτουργία
του εργοστασίου φωταερίου που έδωσε φως κι ενέργεια
στην πόλη της Αθήνας για περισσότερο από 130 χρόνια!
Σχεδιασμός: Χρήστος Χριστόπουλος / Υλοποίηση: Γιάννης Ασκάρογλου / Διάρκεια: 75'
Για μαθητές Γυμνασίου-Λυκείου και ομάδες ενηλίκων
Η θεατρική ξενάγηση πραγματοποιείται στα Αγγλικά στο χώρο του **Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου**
(Τεχνόπολη). Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου: 213 0109325, 213 0109300 / gasmuseum@athens-technopolis.gr



Παράρτημα 7- Δελτία Τύπου για τις δράσεις Sleeperover και Teddy's Night του Β.Μ.Φ.

Δελτίου τύπου Β.Μ.Φ. για το Sleeperover:

«Μία πράσινη νύχτα... στο Μουσείο»



Μία πράσινη νύχτα... στο Μουσείο

Sleeperover για οικογένειες με παιδιά

Σάββατο 9 έως Κυριακή 10 Νοεμβρίου 2019

Sleeperover καλεί... περιβάλλον!

Το πιο αγαπημένο sleeperover, για γονείς και παιδιά, επιστρέφει για 3η φορά στο Β.Μ.Φ. που μεταμορφώνεται για ένα βράδυ στον πιο συναρπαστικό χώρο παιχνιδιού, διασκέδασης και εξερεύνησης... του φυσικού περιβάλλοντος!

Το **Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου** και το **INNOVATHENS powered by Samsung**, που έχει αφιερώσει τη φετινή χρονιά στο περιβάλλον με την ενότητα “Greenability”, ενώνουν τις δυνάμεις τους και ανοίγουν τις πόρτες τους για ένα ξεχωριστό sleeperover για οικογένειες και παιδιά από 7 ετών. Από το Σάββατο 9 Νοεμβρίου μέχρι και το πρωί της επόμενης, Κυριακής 10 Νοεμβρίου, θα έχουμε την ευκαιρία, μικροί και μεγάλοι, να κάνουμε ένα συναρπαστικό ταξίδι στη γη μέσα από πολλές και απολαυστικές δραστηριότητες με θέμα –ποιο άλλο;- το περιβάλλον!

Which side are you on? Το απόγευμα του Σαββάτου, λίγο πριν πέσει η νύχτα, οι μικροί και μεγάλοι μας φίλοι θα μοιραστούν σε δύο ομάδες: τα Σκαθάρια και τις Γάτες! Παίρνοντας πρώτα τη σκυτάλη τα Σκαθάρια θα έχουν τη δυνατότητα να

θαυμάσουν ζωντανά μυρμήγκια και σκαθάρια αλλά και αυθεντικά απολιθώματα εκατομμυρίων ετών, ανακαλύπτοντας το μαγικό κόσμο των εντόμων και το ρόλο τους στο οικοσύστημα.

Και όλα αυτά την ίδια ώρα που οι Γάτες παρακολουθώντας ένα ξεχωριστό εικαστικό εργαστήριο STEAM θα φτιάξουν τα δικά τους φωτεινά ζουζούνια! Οι πρωτότυπες κατασκευές από ανακυκλώσιμα μπουκάλια νερού και φυσικά πολλή φαντασία θα συντροφεύουν τα παιδιά στον ύπνο τους.

Κι αν σκέφτεσαι σε ποια ομάδα να μπει, μην αγχώνεσαι, γιατί Σκαθάρια και Γάτες θα απολαύσουν εναλλάξ τα εργαστήρια για να μη χάσουν κανένα, αφού μοιραστούν παρέα ένα γεύμα για να πάρουν δύναμη. Και μετά... ύπνος φυσικά!

Ξυπνήσατεεε;! Η επόμενη μέρα ξεκινά δυναμικά με ένα πλούσιο πρωινό για Σκαθάρια και Γάτες με πολλή όρεξη γιατί έχουμε... κυνήγι θησαυρού! Όλοι μαζί, θα ανακαλύψουμε τα κλειδιά που μας δίνουν ενέργεια μέσα στο χώρο του παλιού εργοστασίου, θα μάθουμε διασκεδάζοντας ποιες είναι οι παλαιότερες μορφές ενέργειας και θα ξεκλειδώσουμε το μυστικό που θα μας βοηθήσει να κάνουμε το περιβάλλον γύρω μας βιώσιμο!

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου και το INNOVATHENS powered by SAMSUNG σε καλούν σε ένα μοναδικό sleeperover για το περιβάλλον! Εσύ θα λείπεις;

#my_igm

#20yrsTechnopolis

Αναλυτικά το πρόγραμμα:

Σάββατο 9 Νοεμβρίου

18.00

Φτάνουμε στο Μουσείο και σχηματίζουμε ομάδες.

18.30-19.00

Στρώνουμε τα κρεβάτια μας, γνωριζόμαστε και ζεσταινόμαστε παίζοντας!

19.00-20.00

Ομάδα Σκαθάρια: εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά»

Ομάδα Γάτες: εργαστήρι STEAM «Πυγολαμπίδες στο Μουσείο» από την εικαστικό

Γεωργία Λαζάρου

20.00-21.00

Τρώμε όλοι μαζί παρέα ένα ελαφρύ βραδινό.

21.00-22.00

Ομάδα Σκαθάρια: εργαστήρι STEAM «Πυγολαμπίδες στο Μουσείο» από την
εικαστικό Γεωργία Λαζάρου

Ομάδα Γάτες: εργαστήρι «Μυρμηγκοφωλιά»

Κυριακή 10 Νοεμβρίου

8.30-9.30

Ξεκινάμε τη μέρα μας με ένα πλούσιο θρεπτικό πρωινό!

9.30-10.30

«Ενεργειακό κυνήγι θησαυρού» στο Μουσείο για όλες τις ομάδες

Πληροφορίες:

Πότε: Σάββατο 9 (18:00) έως Κυριακή 10 Νοεμβρίου (10:30)

Πού: Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου

Είσοδος: 65€ γονιός και παιδί, στην τιμή περιλαμβάνονται οι δράσεις, τα γεύματα και
τα στρώματα ύπνου

Κρατήσεις & πληροφορίες: 2130109325, Δευτ.-Παρ., 11:00-17:00

*Οι θέσεις είναι περιορισμένες. Απαραίτητη η τηλεφωνική κράτηση.

**Την Κυριακή 10 Νοεμβρίου, οι συμμετέχοντες στο sleeper θα έχουν έκπτωση
10% στο **IndustrialGasMuseumShop** ενώ γι' αυτούς η είσοδος στους μουσειακούς
χώρους θα είναι ελεύθερη, καθώς και στο θεατρικό δρώμενο «Αφηγήσεις από έναν...
Γκαζιέρη» στις 12:00-13:30.

Χορηγός -->



BOYNO • ΘΑΛΑΣΣΑ • CAMPING

Από (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2019)

Για Sleepover:
«Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες!»:
Sleepover στο ΒΜΦ



Πλανήτης Γη καλεί σούπερ ήρωες!

Το Σάββατο 22 Φεβρουαρίου κοιμόμαστε στο ΒΜΦ

Το πιο αγαπημένο sleepover για γονείς και παιδιά επιστρέφει για μια... νύχτα στο μουσείο και προσκαλεί τους επίδοξους σούπερ ήρωες να σώσουν τον πλανήτη!

Open call για σούπερ ήρωες:

Βάλτε τη στολή σας, ακονίστε τη φαντασία σας, εξασκείστε τις ικανότητές σας και ελάτε στην [Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων](#), στο πιο συναρπαστικό sleepover για οικογένειες και παιδιά (από 7 ετών) που διοργανώνει για 3η συνεχόμενη χρονιά το [Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου](#).

Από το Σάββατο 22 Φεβρουαρίου 2020(18.00) μέχρι και το πρωί της Κυριακής 23 Φεβρουαρίου (10.30), μικροί και μεγάλοι θα έχουν την ευκαιρία να συμμετέχουν σε μια σειρά από απίθανες δραστηριότητες με θέμα τους σούπερ ήρωες και το περιβάλλον και να εξερευνήσουν, μέσα από άφθονο παιχνίδι και διασκέδαση, τον πλανήτη γη!

Το απόγευμα του Σαββάτου, λίγο πριν πέσει η νύχτα, οι μικροί μας φίλοι θα λάβουν μέρος σε ένα απολαυστικό εργαστήριο θεατρικού παιχνιδιού, εμπνευσμένο από γνωστούς σούπερ ήρωες που, με τις υπερδυνάμεις τους (τη γη, τον αέρα και τη φωτιά), προστατεύουν τον πλανήτη που εκπέμπει SOS.

Στη συνέχεια, θα κατασκευάσουν τον δικό τους σούπερ ήρωα στην πιο κινηματογραφική αυτοσχέδια διάσωση! Πρόκειται για ένα ξεχωριστό εικαστικό εργαστήριο που αξιοποιεί τις τεχνικές του STEAM. Όσοι βρεθούν εκεί θα απολαύσουν παρέα ένα βραδινό γεύμα για να πάρουν σούπερ δυνάμεις. Και μετά... ύπνος φυσικά!

Η επόμενη μέρα θα ξεκινήσει δυναμικά, με ένα πλούσιο πρωινό γεμάτο ενέργεια, αφού η συνέχεια επιφυλάσσει... παιχνίδι μυστηρίου! Όλοι μαζί θα εμποδίσουμε, παίζοντας, μία έκρηξη στο παλιό εργοστάσιο φωταερίου, η οποία θα μπορούσε να αποβεί μοιραία για τη γειτονιά του Γκαζοχωρίου και για την πόλη της Αθήνας!

Το Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου σε καλεί σε ένα μοναδικό sleeperover για το περιβάλλον! Εσύ θα λείπεις;

#IndustrialGasMuseum
#my_igm
#KatheMeraTexnopoli

Αναλυτικά το πρόγραμμα:

Σάββατο 22 Φεβρουαρίου

18.00

Φτάνουμε στο Μουσείο και σχηματίζουμε ομάδες.

18.30-19.00

Στρώνουμε τα κρεβάτια μας, γνωριζόμαστε και ζεσταινόμαστε παίζοντας!

19.00-20.00

Ομάδα Φωτιά: Εργαστήρι θεατρικού παιχνιδιού: «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον πλανήτη!» από την ομάδα θεάτρου Ανεμόμυλοι.

Ομάδα Νερό: Εικαστικό εργαστήριο STEAM «Ο πλανήτης εκπέμπει SOS» από την εικαστικό Γεωργία Λαζάρου.

20.00-21.00

Τρώμε όλοι μαζί παρέα ένα ελαφρύ βραδινό.

21.00-22.00

Ομάδα Φωτιά: Εικαστικό εργαστήριο STEAM «Ο πλανήτης εκπέμπει SOS» από την εικαστικό Γεωργία Λαζάρου.

Ομάδα Νερό: Εργαστήρι θεατρικού παιχνιδιού: «Οι σούπερ δυνάμεις σώζουν τον πλανήτη!» από την ομάδα θεάτρου Ανεμόμυλοι.

Κυριακή 23 Φεβρουαρίου

8.30-9.30

Ξεκινάμε τη μέρα μας με ένα πλούσιο θρεπτικό πρωινό!

9.30-10.30

«Διαρροή φωταερίου» παιχνίδι μυστηρίου στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου για όλες τις ομάδες.

Πληροφορίες:

Πότε: Σάββατο 22 Φεβρουαρίου (18:00) έως Κυριακή 23 Φεβρουαρίου (10:30)

Πού: Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου

Είσοδος:65€ γονιός και παιδί (στην τιμή περιλαμβάνονται οι δράσεις, τα γεύματα, τα στρώματα ύπνου κι οι υπνόσακοι)

Κρατήσεις & πληροφορίες:213-0109325, Δευτ.-Παρ., 11:00-17:00.

*Οι θέσεις είναι περιορισμένες. Απαραίτητη η τηλεφωνική κράτηση από τη Δευτέρα 3 Φεβρουαρίου.

**Οι συμμετέχοντες στο sleeperover θα έχουν έκπτωση 10% στο [Industrial Gas Museum Shop](#) και δωρεάν είσοδο στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου.

Από (Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου, 2020)

“Teddy’s night” στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου

Ένα πρωτότυπο sleeperover για τους χνουδωτούς φίλους του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου.



CULTURENOW

Το **Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου** επιστρέφει ξανά με μία ιδιαίτερα πρωτότυπη δράση που θα θυμόμαστε για καιρό! Από την Παρασκευή 22 έως το Σάββατο 23 Νοεμβρίου, έρχεται το **Teddy’s night**, ένα αλλιώτικο βράδυ για μεγάλους και μικρούς, ένα συναρπαστικό sleeperover για τους αγαπημένους χνουδωτούς μας φίλους! Τα λούτρινα ζώακια μας, αρκουδάκια, χελωνάκια, ψάρια ή ό,τι άλλο μπορείς να φανταστείς, περνούν ένα βράδυ στο Μουσείο κι εμείς, την επόμενη μέρα, ανακαλύπτουμε πώς τα πέρασαν, αν έκαναν νέους φίλους, ποιο μηχάνημα τους άρεσε περισσότερο, αν ήταν ήσυχοι ή όχι!

Τι θα κάνουμε ακριβώς; Κρατάς μυστικό; Το απόγευμα της Παρασκευής, φτάνουμε στο Μουσείο μαζί με το λούτρινο κουκλάκι μας και ξεκινάμε την βραδινή μας περιήγηση με φακούς στο παλιό εργοστάσιο φωταερίου της Αθήνας για να ανακαλύψουμε κάθε κρυφή γωνιά του, κάθε παράξενο μηχάνημα, κάθε σκοτεινή ιστορία που κρύβει...

Έχει κι άλλο; Μα και βέβαια! Μετά, αφήνουμε τη φαντασία μας ελεύθερη και φτιάχνουμε με τα χέρια μας το πιο όμορφο σπιτάκι και το πιο αναπαυτικό κρεβάτι για τη χνουδωτή μας παρέα. Πώς; Με χαρτόκουτα, κολάζ, χρώματα, χρυσόσκονη, υφάσματα κι ό,τι άλλο βάλει ο νους σου!

Ε, και δεν θα κοιμηθούμε μαζί; Κι όμως, αυτό είναι το πιο σημαντικό: θα αποχαιρετήσουμε τον κολλητό μας φίλο για ένα βράδυ, αφού βέβαια τον φροντίσουμε καλά και τον βάλουμε για ύπνο. Μη νομίζεις, βέβαια, ότι δεν θα μάθεις τι έκανε κατά τη διάρκεια της νύχτας... Οι άνθρωποι του Μουσείου θα είναι εκεί και θα έχουν φροντίσει να αποτυπώσουν τα πάντα και, την επόμενη μέρα το πρωί, θα μας εξιστορήσουν ό,τι συνέβη μαζί με... αδιάσειστα στοιχεία!

Θέλεις, λοιπόν, να χαρίσεις στον αγαπημένο σου χνουδωτό φίλο ή στη αγαπημένη σου κούκλα μία ξεχωριστή Teddy’s night;

Σε περιμένουμε στο Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου και στην Τεχνόπολη, εκεί που όλα όσα μπορούμε να φανταστούμε μπορούν να συμβούν!

Πληροφορίες:

Για οικογένειες με παιδιά από 3 έως 6 ετών

**Οι θέσεις είναι περιορισμένες. Απαραίτητη η τηλεφωνική κράτηση*

Ταυτότητα Εκδήλωσης

Ημερομηνία:

- 22/11/2019

- 23/11/2019

Παρασκευή 17.00 - 20.00 | Σάββατο 12.00 - 13.00

Τοποθεσία:

INNOVATHENS powered by Samsung - Αεριοφυλάκιο 2, Τεχνόπολη Δήμου
Αθηναίων, Πειραιώς 100, Γκάζι

- Βιομηχανικό Μουσείο Φωταερίου

Εισιτήρια:

15 ευρώ/παιδί (Στην τιμή περιλαμβάνεται ελαφρύ σνακ για όλους και καφές για τους
γονείς)

Πληροφορίες / Κρατήσεις:

Τηλ.: 213 0109325 (Δευτέρα έως Παρασκευή, 11:00 – 17.00) | www.gasmuseum.gr

Από (Culturenow.gr, 2019)

Παράρτημα 8- Λοιπά Μουσεία που διοργανώνουν νυχτερινές δράσεις
Άλλα μουσεία, εκτός του Βιομηχανικού Μουσείου Φωταερίου, σε Ελλάδα και εξωτερικό που διοργανώνουν Sleepover και νυχτερινές δράσεις. Ο κατάλογος που ακολουθεί, είναι ενδεικτικός.

SLEEPOVER

ΕΛΛΑΔΑ

- Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (Θεσσαλονίκη)
- Αρχαιολογικό Μουσείο Πάτρας (Πάτρα)
- Αρχαιολογικό Μουσείο Πέλλας (Πέλλα)
- Ίδρυμα Β. & Μ. Θεοχαράκη (Αθήνα)
- MOMUS- Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης (Θεσσαλονίκη)
- Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού (Θεσσαλονίκη)
- Μουσείο Κινηματογράφου (Θεσσαλονίκη)
- Μουσείο Μακεδονικού Αγώνα (Θεσσαλονίκη)
- Μουσείο Μπάσκετ (Θεσσαλονίκη)
- Ολυμπιακό Μουσείο (Θεσσαλονίκη)
- Πολεμικό Μουσείο (Θεσσαλονίκη)
- Σιδηροδρομικό Μουσείο (Θεσσαλονίκη)
- Φαρμακευτικό Μουσείο (Θεσσαλονίκη)

Λοιπές νυχτερινές δράσεις λαμβάνουν χώρα σε πολλά μουσεία.

Ενδεικτικά: Μουσείο της Ακρόπολης, Μουσείο Τηλεπικοινωνιών Ομίλου ΟΤΕ και Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ

- American Museum of Natural History (New York City)
- Australian Museum (Sydney)
- British Museum (London)
- California Academy of Sciences (San Francisco)
- Carnegie Science Center (Pittsburgh)
- Chabot Space and Science Center (Oakland- California)
- Cheyenne Mountain Zoo (Colorado)
- Field Museum of National History (Chicago)
- HMS (Belfast)
- International Spy Museum (Washington DC)
- Intrepid Sea, Air and Space Complex (New York)
- La Musée National Du Sport (Saint-Isidore)
- Les Temps des Cerises (Issy-les-Moulineaux)
- Monterey Bay Aquarium (Monterey)
- Museum of Flight (Seattle)
- Museum of London (London)
- Museum of Science and Industry (Oregon, Chicago)
- National Archives Museum (Washington D.C.)
- National Baseball Hall of Fame and Museum (New York City)
- National Children's Museum (Washington DC)
- National History Museum (London)
- National Marine Aquarium (Plymouth, UK)

- National Museum of American History- Smithsonian (Washington D.C.)
- Natural History Museum (London)
- Peggy Notebaert Museum (Chicago)
- Royal Ontario Museum <ROM> (Toronto)
- Rubin Museum of Art (New York)
- San Diego Zoo Safari Park (San Diego)
- Science Museum (London, UK)
- Sea Life Loch Lomond (Loch Lomond, UK)
- Shedd Aquarium (Chicago)
- The Hepworth Wakefield (West Yorkshire)
- The Novium Museum (West Sussex- UK)
- The Penn Museum (Philadelphia)
- ZSL London Zoo (London)

Λοιπές νυχτερινές δράσεις λαμβάνουν χώρα σε πολλά μουσεία.

Ενδεικτικά: Musée Henri Prades de Lattes (Montpellier, France), London Transport Museum.

Επίσης, A night at the Louvre | Airbnb