

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Ψηφιακά Εργαλεία και Μέσα στον Σχεδιασμό Εκπαιδευτικών Δράσεων Πολιτισμού



Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης
Μεταδιδακτορικός Ερευνητής Δ.Π.Θ.
Καθηγητής – Σύμβουλος Ε.Α.Π. – ΨΑΕ60



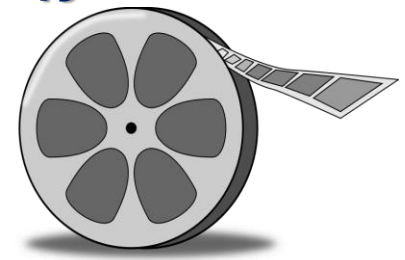
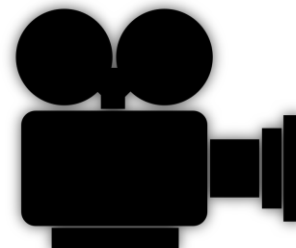
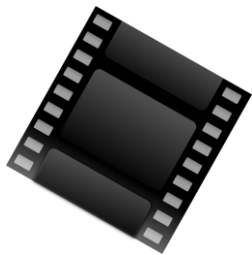
Ενότητα 6: Digital Storytelling και εφαρμογές

Τι είναι το Digital Storytelling

Το **ψηφιακό storytelling** (ψηφιακή αφήγηση) είναι η δημιουργία και η παρουσίαση ιστοριών με τη βοήθεια ψηφιακών μέσων, όπως εικόνες, ήχοι, βίντεο, γραφικά και αφηγηματικό λόγο. **Συνδυάζει την τέχνη της αφήγησης με τη δύναμη της τεχνολογίας**, επιτρέποντας στους μαθητές να εκφράσουν ιδέες, εμπειρίες και συναισθήματα με δημιουργικό και πολυτροπικό τρόπο.

Παιδαγωγική αξία της ψηφιακής αφήγησης

Η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει τη **βιωματική μάθηση**, την **κριτική σκέψη** και τη **συνεργασία**. Οι μαθητές/τριες δεν είναι παθητικοί δέκτες πληροφορίας, αλλά ενεργοί δημιουργοί περιεχομένου. **Μέσα από τη διαδικασία σχεδιασμού και παρουσίασης μιας ιστορίας, αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας, ψηφιακού γραμματισμού και ενσυναίσθησης.**



Ενότητα 6: Digital Storytelling και εφαρμογές

Στάδια δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

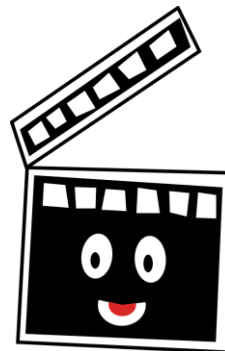
Επιλογή θέματος – π.χ. ένα ιστορικό γεγονός, ένα έργο τέχνης, ένα τοπικό μνημείο.

Έρευνα και συλλογή υλικού – φωτογραφίες, μαρτυρίες, βίντεο, ήχοι.

Σενάριο και αφήγηση – σύντομη, συγκροτημένη ιστορία με αρχή, μέση και τέλος.

Ψηφιακή δημιουργία – χρήση εργαλείων όπως Canva, Adobe Express, Genially, StoryMapJS.

Παρουσίαση και αναστοχασμός – οι μαθητές μοιράζονται και συζητούν τα έργα τους



Ενότητα 6: Digital Storytelling και εφαρμογές

Ψηφιακή αφήγηση και πολιτιστική κληρονομιά

Η τεχνική αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να «ζωντανέψουν» πολιτιστικά τεκμήρια ή ιστορίες τοπικών κοινοτήτων. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν μια αφήγηση για τη ζωή ενός ιστορικού προσώπου ή για την πορεία ενός έργου τέχνης μέσα στον χρόνο, συνδυάζοντας αυθεντικές πηγές με προσωπική δημιουργικότητα.



Παραδείγματα εφαρμογών στην τάξη

«Μια μέρα στο αρχαίο θέατρο»: οι μαθητές αφηγούνται την εμπειρία ενός αρχαίου θεατή.

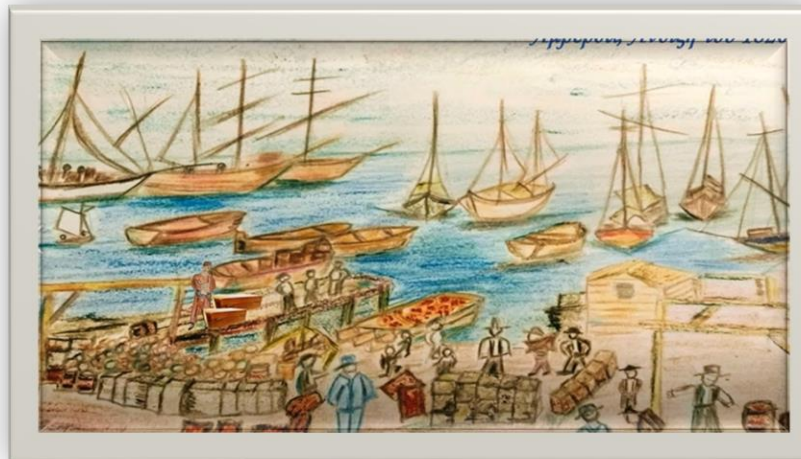
«Η γειτονιά μου τότε και τώρα»: σύγκριση παλαιών φωτογραφιών και σύγχρονων εικόνων.

«Αντικείμενα που αφηγούνται ιστορίες»: δημιουργία podcast ή βίντεο για ένα αντικείμενο πολιτιστικής αξίας.

Οι δραστηριότητες αυτές ενισχύουν την ιστορική σκέψη, τη δημιουργική έκφραση και τη σύνδεση του πολιτισμού με τη σύγχρονη εμπειρία.

Ενότητα 6: Digital Storytelling και εφαρμογές

Παράδειγμα Ψηφιακής Αφήγησης



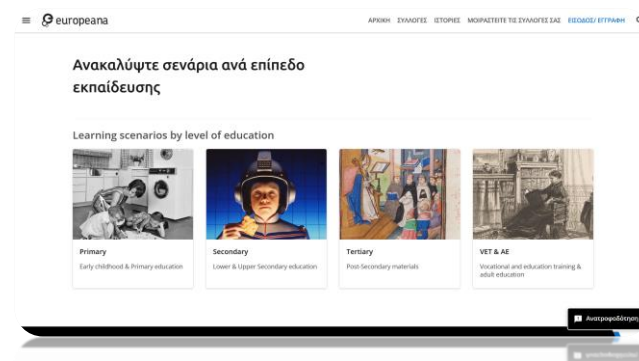
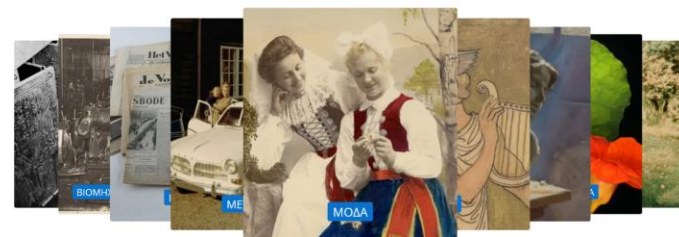
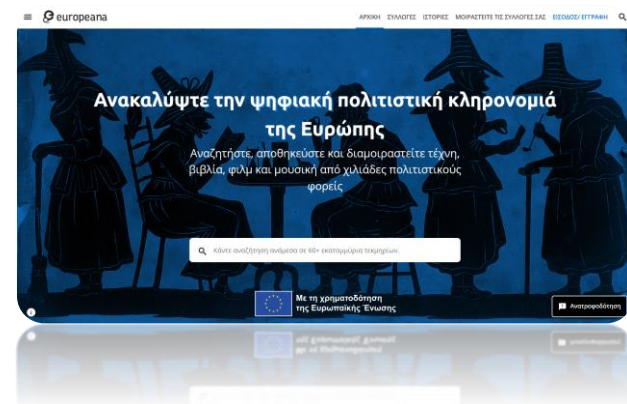
Ενότητα 7: Europeana / Google Arts & Culture / SearchCulture.gr

Ψηφιακές πλατφόρμες πολιτιστικού περιεχομένου

Οι πλατφόρμες όπως η **Europeana**, το **Google Arts & Culture** και το **SearchCulture.gr** αποτελούν πολύτιμες πηγές εκπαιδευτικού υλικού. Προσφέρουν πρόσβαση σε εκατομμύρια ψηφιοποιημένα τεκμήρια — έργα τέχνης, αρχεία, φωτογραφίες, βίντεο, ηχητικά — από μουσεία, βιβλιοθήκες και πολιτιστικά ιδρύματα όλου του κόσμου.

Europeana (<https://www.europeana.eu>)

Η Europeana είναι η επίσημη ευρωπαϊκή ψηφιακή βιβλιοθήκη πολιτιστικής κληρονομιάς. Περιλαμβάνει περισσότερα από 50 εκατομμύρια αντικείμενα από 3.000+ ιδρύματα. Διαθέτει ειδικό εκπαιδευτικό τμήμα (Europeana Classroom) με σενάρια, δραστηριότητες και έτοιμο υλικό για χρήση στη διδασκαλία. **Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν δικά τους “learning scenarios” με βάση τις συλλογές της.**



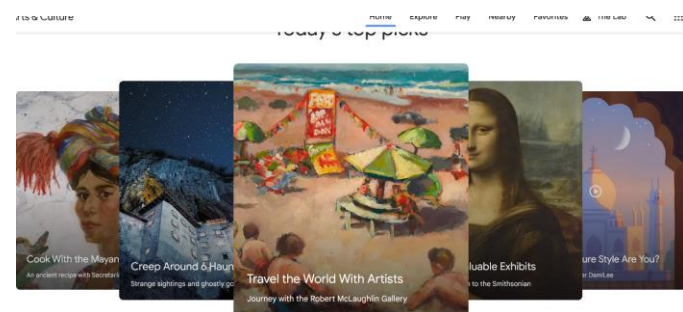
Ενότητα 7: Europeana / Google Arts & Culture / SearchCulture.gr

Google Arts & Culture (<https://artsandculture.google.com>)

Η πλατφόρμα της Google παρέχει εικονικές περιηγήσεις σε μουσεία, υψηλής ανάλυσης απεικονίσεις έργων τέχνης, και θεματικές εκθέσεις. Εργαλεία όπως το **Art Projector** ή το **Art Selfie** επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των μαθητών με το περιεχόμενο. Οι δραστηριότητες μπορούν να συνδυάσουν τέχνη, ιστορία και τεχνολογία, κάνοντας τη μάθηση διασκεδαστική και πολυαισθητηριακή.

SearchCulture.gr (Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης)

Πρόκειται για την ελληνική πύλη ανοικτής πρόσβασης σε ψηφιακό πολιτιστικό περιεχόμενο. Φιλοξενεί συλλογές από μουσεία, αρχεία, πινακοθήκες και πολιτιστικούς φορείς της Ελλάδας. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναζητούν θεματικά αντικείμενα (π.χ. παραδοσιακή φορεσιά, αρχαία κεραμική) και να τα εντάσσουν σε διαθεματικά σχέδια διδασκαλίας ή δραστηριότητες ψηφιακής αφήγησης.



Ενότητα 7: Europeana / Google Arts & Culture / SearchCulture.gr

Εκπαιδευτικές ιδέες αξιοποίησης

Δημιουργία **εικονικής έκθεσης** μαθητών με αντικείμενα από τη Europeana.

Σύγκριση έργων τέχνης από διαφορετικές εποχές μέσω **Google Arts & Culture**.

Αναζήτηση πολιτιστικών στοιχείων της περιοχής στο **SearchCulture.gr** και δημιουργία **διαδραστικού χάρτη**.

Μέσα από αυτές τις δραστηριότητες, οι μαθητές αναπτύσσουν **δεξιότητες έρευνας, παρατήρησης και πολιτιστικής συνείδησης**.



Search Culture.gr



Αναζήτηση και πλοήγηση περιεχομένου

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ
του εθνικού συσσωρευτή
ψηφιακού πολιτιστικού
περιεχομένου



https://www.ekt.gr/sites/ekt-site/files/reports/SearchCulture_UserGuide.pdf

Ενότητα 8: VR, AR, MR και Εκτεταμένη Πραγματικότητα (XR)

Ορισμοί και διαφορές

VR (Virtual Reality): πλήρως εικονικό περιβάλλον στο οποίο ο χρήστης «βυθίζεται» μέσω ειδικής συσκευής.

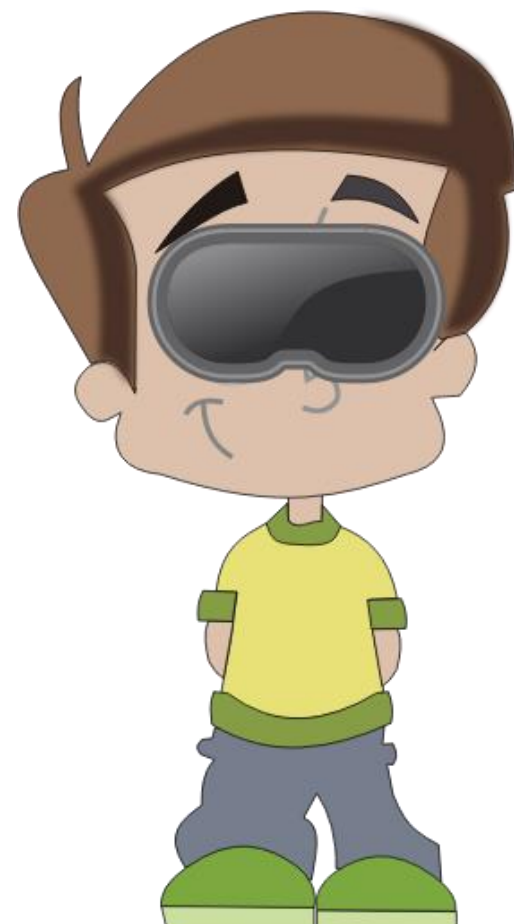
AR (Augmented Reality): επαυξημένη πραγματικότητα – προσθήκη ψηφιακών στοιχείων πάνω στον πραγματικό κόσμο (π.χ. μέσω κινητού).

MR (Mixed Reality): συνδυασμός φυσικού και ψηφιακού περιβάλλοντος με δυναμική αλληλεπίδραση.

XR (Extended Reality): ομπρέλα που περιλαμβάνει όλα τα παραπάνω.

Εκπαιδευτικές δυνατότητες της XR

Η XR μετατρέπει τη μάθηση σε **εμπειρία**. Οι μαθητές μπορούν να «περπατήσουν» μέσα σε μια αρχαία πόλη, να δουν σε τρισδιάστατη μορφή έργα τέχνης ή να εξερευνήσουν μνημεία που δεν είναι φυσικά προσβάσιμα. Η αίσθηση παρουσίας και αλληλεπίδρασης ενισχύει την κατανόηση και τη μνήμη.



Ενότητα 8: VR, AR, MR και Εκτεταμένη Πραγματικότητα (XR)

Εργαλεία και πλατφόρμες XR

CoSpaces Edu – δημιουργία εικονικών κόσμων και εκπαιδευτικών σεναρίων.

Artsteps – σχεδίαση εικονικών εκθέσεων και περιηγήσεων.

Google Expeditions / VR Tour Creator – εικονικά ταξίδια σε ιστορικούς και πολιτιστικούς τόπους.

ThingLink – επαυξημένες εικόνες ή βίντεο με διαδραστικά σημεία πληροφορίας.



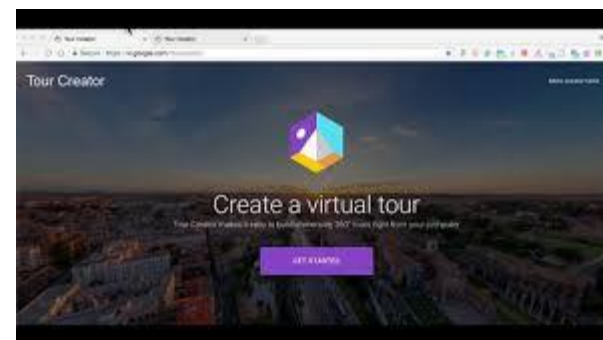
Google Expeditions

Οφέλη για την πολιτιστική εκπαίδευση

Προσφέρει **εμβύθιση** και βιωματική μάθηση.
Δημιουργεί **συναισθηματική σύνδεση** με το αντικείμενο μελέτης.

Ενθαρρύνει την **ανακαλυπτική μάθηση** και την **πολυαισθητηριακή εμπλοκή**.

Μπορεί να συνδυαστεί με ψηφιακές αφηγήσεις ή μουσειοπαιδαγωγικές



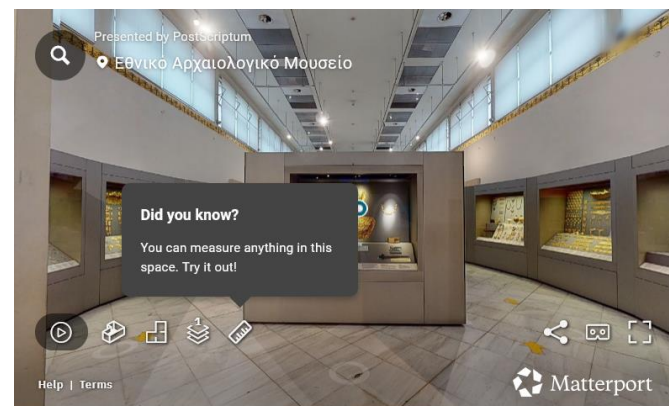
Ενότητα 8: VR, AR, MR και Εκτεταμένη Πραγματικότητα (XR)

Παράδειγμα δραστηριότητας

Θέμα: «Περιηγηθείτε ψηφιακά σε 36 αίθουσες του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου και γνωρίστε καλύτερα 86 από τα εκθέματά του.».

Οι μαθητές χρησιμοποιούν το Artsteps ή το CoSpaces Edu για να αναπαραστήσουν τον αρχαιολογικό χώρο, προσθέτουν πληροφορίες, εικόνες και αφήγηση, και δημιουργούν έναν διαδραστικό περίπατο.

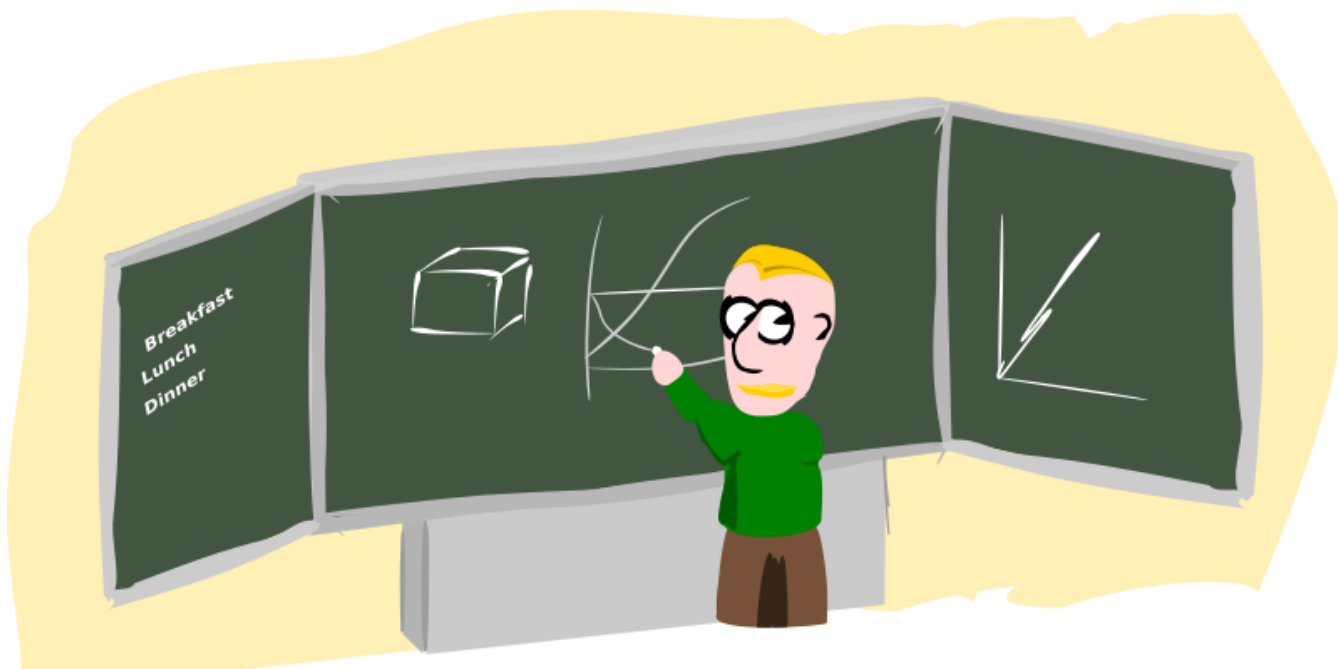
Η δραστηριότητα αυτή προάγει τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την κατανόηση της ιστορικής συνέχειας μέσα από την τεχνολογία.



Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Η σημασία του παιδαγωγικού σχεδιασμού

Ο σχεδιασμός μαθησιακών δραστηριοτήτων με χρήση ψηφιακών τεχνολογιών απαιτεί σαφείς **παιδαγωγικές αρχές**. Η τεχνολογία δεν πρέπει να προηγείται του σκοπού· είναι το μέσο για την επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Ο εκπαιδευτικός οφείλει να απαντά σε βασικά ερωτήματα: ***τι θέλω να μάθουν οι μαθητές, πώς θα το μάθουν, με ποια εργαλεία και γιατί.***

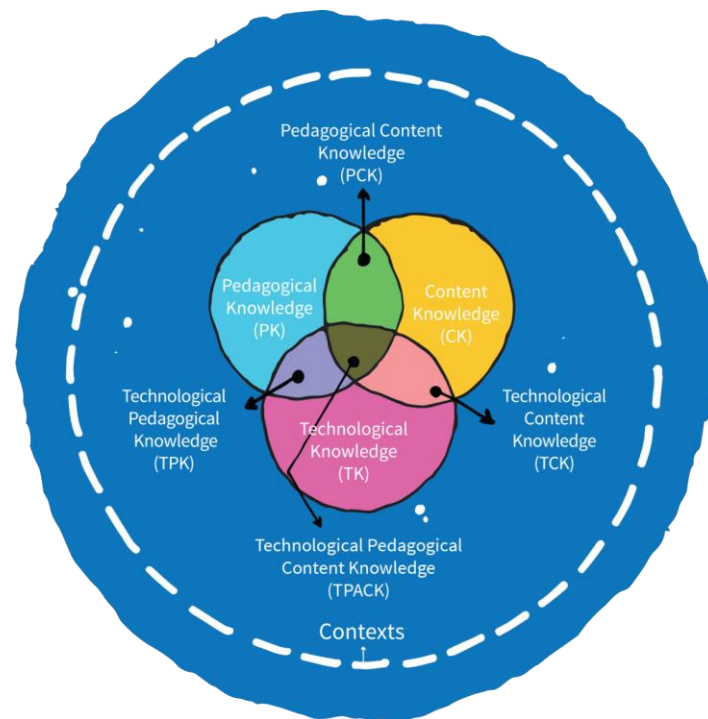


Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Μοντέλα διδακτικού σχεδιασμού

Τα πιο γνωστά μοντέλα, όπως το **TPACK** και το **SAMR**, βοηθούν στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην εκπαίδευση.

TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge): ισορροπεί ανάμεσα στο περιεχόμενο, την παιδαγωγική και την τεχνολογία.



SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition): δείχνει τα επίπεδα αξιοποίησης της τεχνολογίας – από απλή αντικατάσταση έως πλήρη επαναπροσδιορισμό της μαθησιακής εμπειρίας.



Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Σχεδιασμός με βάση τη μάθηση μέσω δράσης

Η μάθηση είναι πιο αποτελεσματική όταν οι μαθητές **δημιουργούν** κάτι. Ο εκπαιδευτικός σχεδιάζει δραστηριότητες που:

- ✓ έχουν **σαφές πρόβλημα ή στόχο**,
- ✓ εμπλέκουν τους μαθητές σε **ανακάλυψη και συνεργασία**,
- ✓ και οδηγούν σε **προϊόν** (π.χ. παρουσίαση, ψηφιακή αφήγηση, εικονική έκθεση).

Ενσωμάτωση πολιτιστικού περιεχομένου

Ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων με βάση την πολιτιστική κληρονομιά απαιτεί **σύνδεση με το τοπικό και παγκόσμιο πολιτισμικό πλαίσιο**. Οι μαθητές μπορούν να διερευνούν πολιτιστικά θέματα μέσα από αυθεντικά δεδομένα, να συνδέουν το παρελθόν με το παρόν και να εκφράζονται δημιουργικά.

Αναστοχασμός και αξιολόγηση

Κάθε δραστηριότητα πρέπει να περιλαμβάνει στάδιο **αναστοχασμού**, όπου οι μαθητές σκέφτονται τι έμαθαν, πώς συνεργάστηκαν και πώς θα βελτιώσουν τη δουλειά τους. Η αξιολόγηση είναι **διαμορφωτική**, με έμφαση στη διαδικασία και στη δημιουργικότητα

Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Μοντέλο TPACK – Technological, Pedagogical, Content Knowledge

Το TPACK προτείνει ότι ο εκπαιδευτικός χρειάζεται **τρεις αλληλένδετες μορφές γνώσης**:

Content Knowledge (CK) – γνώση του περιεχομένου

→ Π.χ. ιστορία της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς, μουσειακά εκθέματα, παραδόσεις.

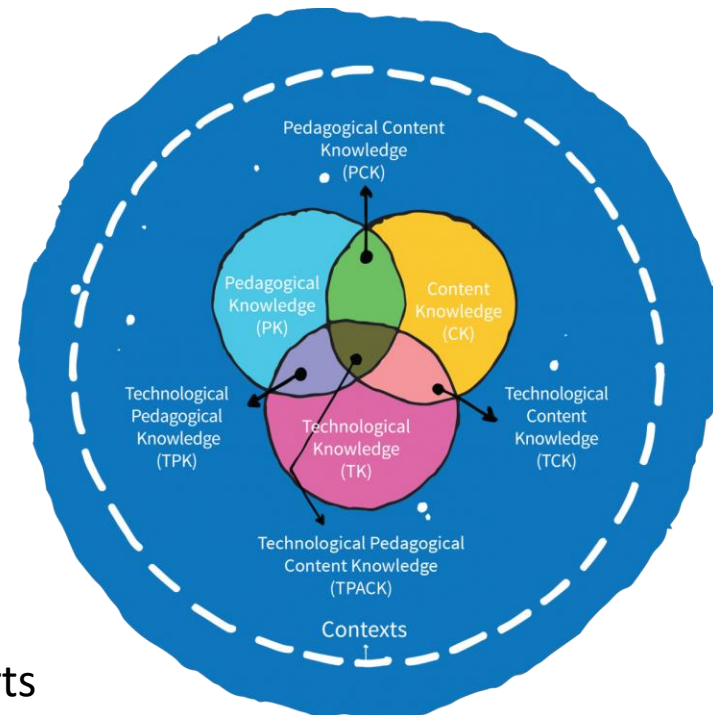
Pedagogical Knowledge (PK) – γνώση παιδαγωγικών προσεγγίσεων

→ Π.χ. συνεργατική μάθηση, διερευνητική διδασκαλία, project-based learning.

Technological Knowledge (TK) – γνώση των ψηφιακών εργαλείων

→ Π.χ. χρήση Genially, Artsteps, Canva, Padlet, Google Arts & Culture κ.ά.

Η αποτελεσματική ενσωμάτωση της τεχνολογίας προκύπτει **όταν ο εκπαιδευτικός συνδυάζει** αυτές τις τρεις περιοχές, δημιουργώντας **νέες μορφές διδασκαλίας και μάθησης**.



Ενότητα 10: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Βήματα Εφαρμογής του TRACK στην Εκπαιδευτική Πράξη

Βήμα 1: Καθορισμός του περιεχομένου (CK)

Επιλέγω το γνωστικό αντικείμενο ή πολιτισμικό θέμα (π.χ. «Παραδοσιακές ενδυμασίες της περιοχής μου»).

Καθορίζω τους μαθησιακούς στόχους (π.χ. κατανόηση πολιτισμικών διαφορών, ανάπτυξη σεβασμού για την παράδοση).

Βήμα 2: Επιλογή της παιδαγωγικής προσέγγισης (PK)

Ενσωματώνω συνεργατικές, διερευνητικές ή βιωματικές μεθόδους.

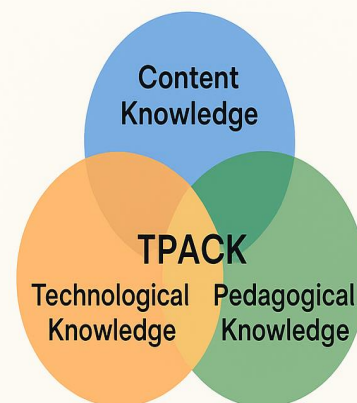
Παράδειγμα: οι μαθητές σε ομάδες ερευνούν φωτογραφίες, συνεντεύξεις, ή τοπικά μουσεία.

Βήμα 3: Επιλογή των κατάλληλων ψηφιακών εργαλείων (TK)

Ανάλογα με το σκοπό, επιλέγω εργαλεία που **υποστηρίζουν ενεργή μάθηση**.

- ✓ Artsteps για εικονικές εκθέσεις.
- ✓ Canva ή Adobe Express για ψηφιακές αφηγήσεις.
- ✓ Padlet για συνεργατική ανάρτηση ευρημάτων.

TRACK



- Ισορροπία περιεχομένου, παιδαγωγικής και τεχνολογίας

Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Βήματα Εφαρμογής του TRACK στην Εκπαιδευτική Πράξη

Βήμα 4: Συνδυασμός όλων (TRACK Integration)

Δημιουργώ δραστηριότητες όπου οι μαθητές:

- ✓ Μαθαίνουν **περιεχόμενο** (CK),
- ✓ Μέσα από **κατάλληλη παιδαγωγική μέθοδο** (PK),
- ✓ Με **ενεργό χρήση τεχνολογίας** (TK).

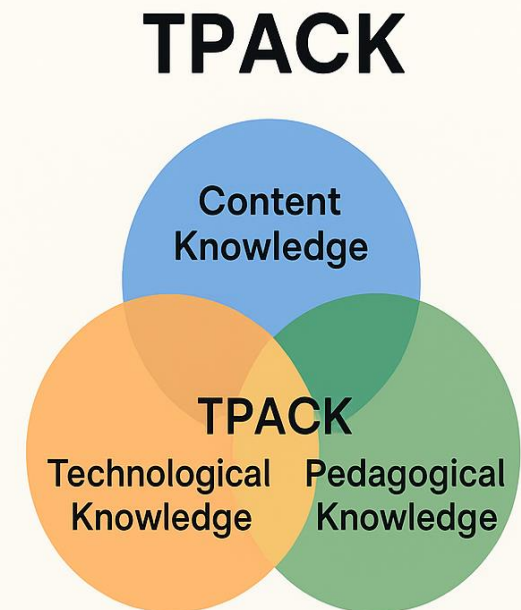
Παράδειγμα: Δημιουργία εικονικής έκθεσης για τα τοπικά μνημεία με αφήγηση των μαθητών.

Βήμα 5: Αξιολόγηση & αναστοχασμός

Αξιολογώ την ισορροπία ανάμεσα στα τρία στοιχεία.

Εξετάζω: “Πέτυχα τον μαθησιακό στόχο ή επικράτησε η τεχνολογία;”

Αναστοχάζομαι για βελτίωση του σχεδιασμού



- Ισορροπία περιεχομένου, παιδαγωγικής και τεχνολογίας

Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Το μοντέλο SAMR – Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition

(R. Puentedura, 2006) περιγράφει **τέσσερα επίπεδα** χρήσης της τεχνολογίας στη διδασκαλία.

Κάθε επίπεδο αντιπροσωπεύει έναν **βαθμό μετασχηματισμού** της μαθησιακής εμπειρίας.

Επίπεδο	Περιγραφή	Παράδειγμα στην Πολιτιστική Εκπαίδευση
S – Substitution (Αντικατάσταση)	Η τεχνολογία αντικαθιστά απλώς ένα παραδοσιακό εργαλείο, χωρίς αλλαγή στη λειτουργία.	Οι μαθητές διαβάζουν ένα άρθρο PDF αντί για έντυπο φυλλάδιο.
A – Augmentation (Ενίσχυση)	Προστίθενται μικρές λειτουργικές βελτιώσεις.	Οι μαθητές διαβάζουν άρθρο PDF με ενσωματωμένα links ή βίντεο για ένα μουσείο.
M – Modification (Τροποποίηση)	Η δραστηριότητα επανασχεδιάζεται ουσιαστικά χάρη στην τεχνολογία.	Οι μαθητές δημιουργούν δική τους ψηφιακή αφίσα ή παρουσίαση για ένα πολιτιστικό θέμα με πολυμέσα.
R – Redefinition (Επαναπροσδιορισμός)	Δημιουργούνται νέες εμπειρίες μάθησης που δεν ήταν δυνατές χωρίς την τεχνολογία.	Οι μαθητές σχεδιάζουν εικονική έκθεση ή 3D περιήγηση σε πολιτιστικό χώρο με Artsteps ή CoSpaces.

Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Βήματα Εφαρμογής του SAMR στην Πράξη

Βήμα 1: Ξεκίνα με μια υπάρχουσα δραστηριότητα

Π.χ. “Περιγραφή τοπικού μνημείου μέσα στην τάξη”.

Βήμα 2: Εφάρμοσε το επίπεδο Substitution

Μετατρέπω τη δραστηριότητα σε ψηφιακή μορφή (π.χ. Word ή PDF παρουσίαση).

Βήμα 3: Πρόσθεσε στοιχεία Augmentation

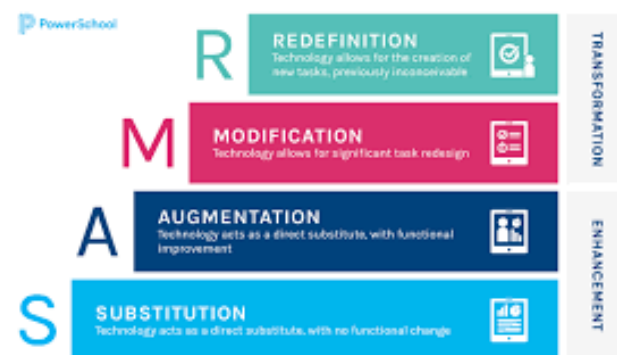
Προσθέτω συνδέσμους, εικόνες, QR codes, βίντεο ή ήχο για να εμπλουτίσω το περιεχόμενο.

Βήμα 4: Ανασχεδίασε στο επίπεδο Modification

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και δημιουργούν **διαδραστικό περιεχόμενο** (π.χ. χάρτης στο Genially με σημεία πολιτιστικού ενδιαφέροντος).

Βήμα 5: Φτάσε στο επίπεδο Redefinition

Οι μαθητές δημοσιεύουν **ψηφιακή έκθεση ή εικονική περιήγηση**, ανοιχτή στο κοινό ή σε άλλες τάξεις, ενσωματώνοντας πολυμέσα, αφηγήσεις και συνεργασία.



Ενότητα 9: Αρχές Σχεδιασμού Μαθησιακών

Συνδυασμός TPACK & SAMR στην Πρακτική Εφαρμογή

Τα δύο μοντέλα μπορούν να λειτουργήσουν **συμπληρωματικά**:

Το **TPACK** βοηθά να σχεδιάσουμε τις παιδαγωγικές, τεχνολογικές και γνωστικές ισορροπίες της διδασκαλίας.

Το **SAMR** δείχνει πώς εξελίσσεται η ενσωμάτωση της τεχνολογίας βήμα-βήμα.

Παράδειγμα ολοκληρωμένης εφαρμογής:

Μάθημα «Η ζωή στην Αρχαία Ελλάδα»

CK: Ιστορικό περιεχόμενο – καθημερινή ζωή στην Αθήνα.

PK: Συνεργατική διερεύνηση – ομάδες μελέτης.

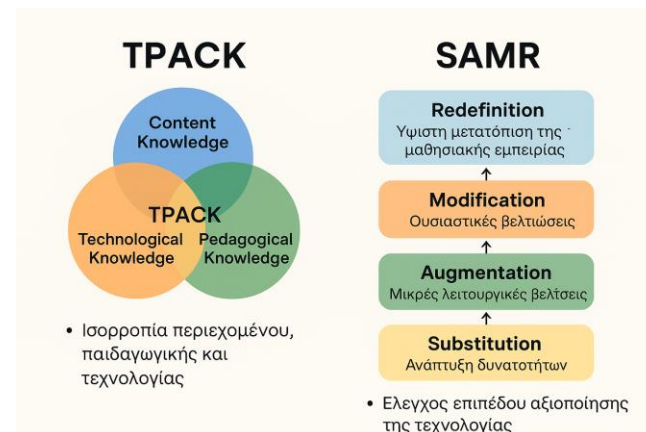
TK: Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης.

→ Substitution: Ανάγνωση κειμένου PDF.

→ Augmentation: Ενσωμάτωση εικόνων/συνδέσμων.

→ Modification: Δημιουργία πολυμεσικής παρουσίασης.

→ Redefinition: Εικονική περιήγηση “Μια μέρα στην αρχαία αγορά” στο Artsteps



ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Ψηφιακά Εργαλεία και Μέσα στον Σχεδιασμό Εκπαιδευτικών Δράσεων Πολιτισμού



Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης
Μεταδιδακτορικός Ερευνητής Δ.Π.Θ.
Καθηγητής – Σύμβουλος Ε.Α.Π. – ΨΑΕ60