

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

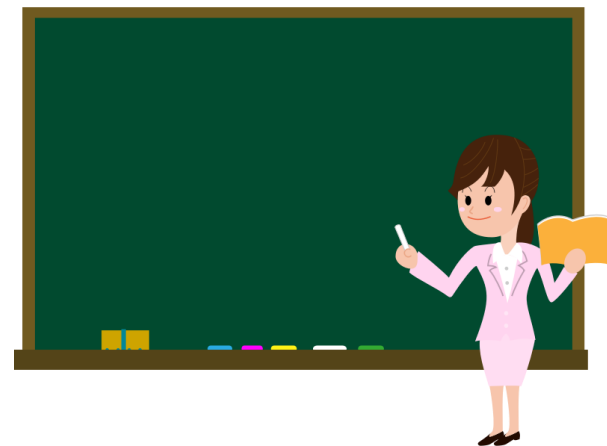
Ενότητα 10: Πίνακας Αρχών (Μαθητοκεντρική, Εξατομικευμένη, Προσαρμοστική κ.ά.)

Η φιλοσοφία της μαθητοκεντρικής προσέγγισης

Η εκπαίδευση μετατοπίζεται από τη διδασκαλία στη **μάθηση**. Ο μαθητής είναι στο επίκεντρο: συμμετέχει ενεργά, ερευνά, δημιουργεί και συνεργάζεται. Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **καθοδηγητής και συντονιστής** της μαθησιακής διαδικασίας.

Εξατομικευμένη και προσαρμοστική μάθηση

Με τη βοήθεια των ψηφιακών τεχνολογιών, η μάθηση μπορεί να **προσαρμόζεται** στις ανάγκες και τον ρυθμό κάθε μαθητή. Εργαλεία όπως οι ψηφιακές πλατφόρμες μάθησης ή οι εφαρμογές quiz παρέχουν **άμεση ανατροφοδότηση** και εξατομικευμένες προτάσεις δραστηριοτήτων.



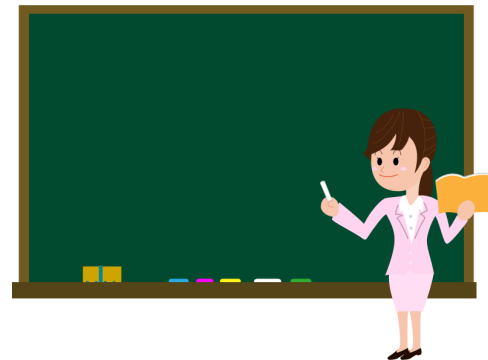
Ενότητα 10: Πίνακας Αρχών (Μαθητοκεντρική, Εξατομικευμένη, Προσαρμοστική κ.ά.)

Συνεργατική και κοινωνικο-πολιτισμική μάθηση

Η γνώση οικοδομείται μέσα από **αλληλεπίδραση** και **κοινότητες μάθησης**. Οι ψηφιακές τεχνολογίες διευκολύνουν την ομαδική εργασία (π.χ. κοινή συγγραφή, διαδικτυακές εκθέσεις, συνεργατικά έργα) και ενισχύουν τη δεξιότητα της συνεργασίας – θεμέλιο της σύγχρονης εκπαίδευσης.

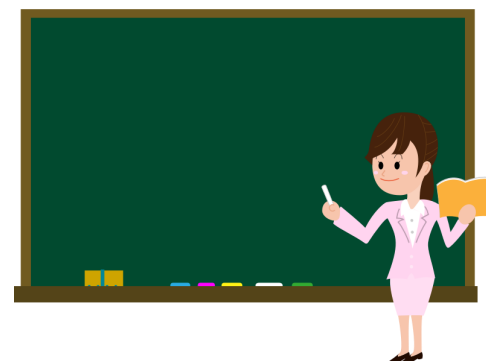
Δημιουργική και διερευνητική μάθηση

Η τεχνολογία παρέχει πλαίσια για **πειραματισμό, διερεύνηση και δημιουργία**. Οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν ψηφιακές ιστορίες, να φτιάξουν δικά τους παιχνίδια ή να σχεδιάσουν εικονικά μουσεία. Έτσι, ο πολιτισμός γίνεται αντικείμενο **προσωπικής ανακάλυψης** και **έμπνευσης**.



Ενότητα 10: Πίνακας Αρχών (Μαθητοκεντρική, Εξατομικευμένη, Προσαρμοστική κ.ά.)

Αρχή	Περιγραφή	Παράδειγμα Εφαρμογής
Μαθητοκεντρική	Ο μαθητής στο επίκεντρο	Δημιουργία δικών του εκθέσεων στο Artsteps
Εξατομικευμένη	Προσαρμογή στο προφίλ κάθε μαθητή	Δραστηριότητες σε Padlet με επιλογές
Συνεργατική	Μάθηση σε ομάδες	Κοινά projects με Genially ή Google Slides
Διερευνητική	Έρευνα & ανακάλυψη	Χρήση SearchCulture.gr για ιστορικά θέματα
Δημιουργική	Παραγωγή πολιτιστικού περιεχομένου	Digital storytelling με Canva ή Adobe Express



Ενότητα 11: Προσβασιμότητα & Συμπερίληψη

Τι σημαίνει προσβασιμότητα

Η προσβασιμότητα αναφέρεται στη **δυνατότητα όλων των μαθητών** να έχουν ίσες ευκαιρίες συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία, ανεξάρτητα από αναπηρίες, πολιτισμικό υπόβαθρο ή τεχνολογικές δυνατότητες. Οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να ενισχύσουν ή να εμποδίσουν αυτήν την ισότητα, ανάλογα με το πώς χρησιμοποιούνται.

Συμπερίληψη στην εκπαίδευση

Η συμπερίληψη σημαίνει **ενσωμάτωση της ποικιλίας** μέσα στο σχολείο. Αντί να προσαρμόζουμε το άτομο στο σύστημα, προσαρμόζουμε το εκπαιδευτικό περιβάλλον στις ανάγκες όλων. Η τεχνολογία μπορεί να λειτουργήσει ως **εργαλείο ενδυνάμωσης** (π.χ. εφαρμογές ανάγνωσης, φωνητικής υποστήριξης, πολυμεσικά εργαλεία για μαθητές με δυσλεξία).



Ενότητα 11: Προσβασιμότητα & Συμπερίληψη

Κατευθυντήριες αρχές προσβάσιμου σχεδιασμού

Χρήση **καθαρού και ευανάγνωστου κειμένου**.

Ενσωμάτωση **υποτίτλων και περιγραφών** σε βίντεο.

Επιλογή **αντιθέσεων χρωμάτων** για άτομα με οπτικές δυσκολίες.

Παροχή **πολλαπλών τρόπων πρόσβασης** στη γνώση (ήχος, εικόνα, κείμενο).

Εξασφάλιση **συμβατότητας** με βοηθητικές τεχνολογίες (screen readers).

Πολιτιστική και κοινωνική διάσταση της συμπερίληψης

Η προσβασιμότητα δεν είναι μόνο τεχνικό ζήτημα, αλλά και **πολιτισμικό**. Περιλαμβάνει τον σεβασμό στη διαφορετικότητα, στη γλωσσική πολυμορφία και στη συμμετοχή όλων στην πολιτιστική εμπειρία. Ένα συμπεριληπτικό περιβάλλον δίνει φωνή σε κάθε μαθητή και αναγνωρίζει τις εμπειρίες του ως μέρος του συλλογικού πολιτισμού.

Παραδείγματα συμπεριληπτικών πρακτικών

Δημιουργία **πολυτροπικών παρουσιάσεων** (με εικόνα, ήχο και κείμενο).

Συνεργατικά έργα όπου κάθε μαθητής συμβάλλει με τις δικές του δεξιότητες.

Προβολή **ποικιλίας πολιτισμών και ταυτοτήτων** μέσα από τις ψηφιακές αφηγήσεις.

Ενίσχυση μαθητών με αναπηρίες μέσω εργαλείων προσβασιμότητας (Immersive Reader, dictation tools κ.ά.).

Ενότητα 12: Μουσειοπαιδαγωγική & Storytelling

Η Μουσειοπαιδαγωγική ως παιδαγωγική του πολιτισμού

Η μουσειοπαιδαγωγική ασχολείται με την **εκπαιδευτική αξιοποίηση των μουσείων και των πολιτιστικών φορέων**. Δεν περιορίζεται στη μετάδοση γνώσεων, αλλά επιδιώκει τη **βιωματική και συμμετοχική μάθηση** μέσω της επαφής με πολιτιστικά τεκμήρια, αντικείμενα και αφηγήσεις.

Στόχος: η ανάπτυξη **πολιτισμικής συνείδησης, αισθητικής καλλιέργειας και κριτικής σκέψης**.

Ψηφιακά μουσεία και εικονικές περιηγήσεις

Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν μεταμορφώσει την εμπειρία του μουσείου. Εικονικές περιηγήσεις, 3D αναπαραστάσεις και ψηφιακές εκθέσεις (π.χ. *Google Arts & Culture*, *Artsteps*) επιτρέπουν στους μαθητές να εξερευνούν τον πολιτισμό **διαδραστικά και εξ αποστάσεως**, ενισχύοντας το ενδιαφέρον και την ενεργή συμμετοχή



Ενότητα 12: Μουσειοπαιδαγωγική & Storytelling

Storytelling ως εργαλείο μάθησης

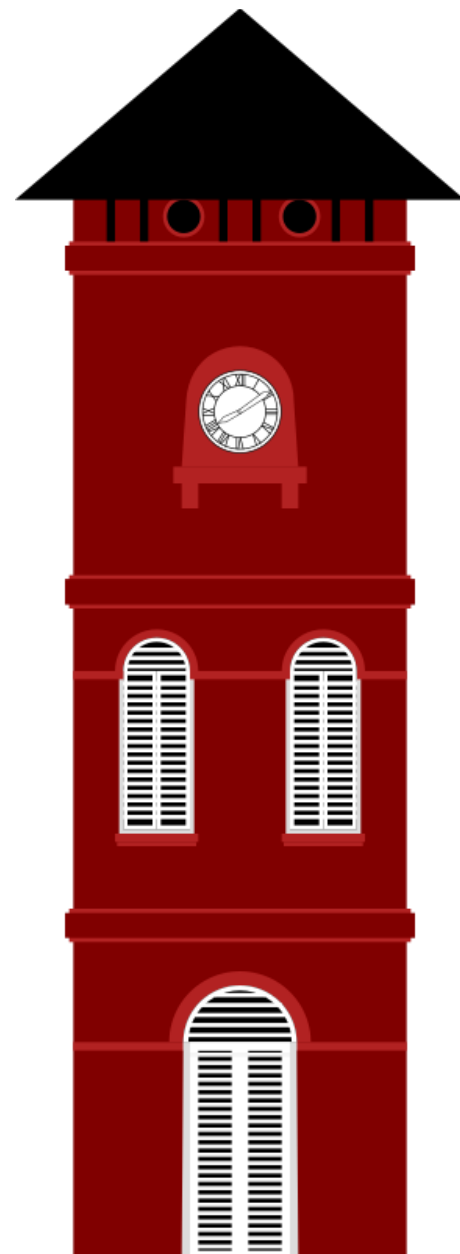
Το **storytelling (αφήγηση ιστοριών)** είναι θεμελιώδες παιδαγωγικό εργαλείο. Μέσα από ιστορίες, οι μαθητές **συνδέουν συναισθηματικά** το παρελθόν με το παρόν και δίνουν νόημα στη γνώση.

Η **ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling)** συνδυάζει λόγο, εικόνα, ήχο και βίντεο για να δημιουργήσει μια ολοκληρωμένη εμπειρία μάθησης.

Δημιουργία μαθητικών ιστοριών

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν εργαλεία όπως **Canva, Adobe Express, Genially, ή StoryJumper** για τη δημιουργία σύντομων αφηγήσεων που βασίζονται σε πολιτιστικά θέματα.

Παράδειγμα: «Η ιστορία ενός αγγείου» — οι μαθητές “δίνουν φωνή” σε ένα αντικείμενο από μια εικονική συλλογή.



Ενότητα 12: Μουσειοπαιδαγωγική & Storytelling

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **εμπυχωτής**, καθοδηγώντας τους μαθητές στη διερεύνηση και αφήγηση.

Ενθαρρύνει τη **συνεργασία**, την **κριτική σκέψη** και τη **δημιουργική έκφραση**.

Το storytelling δεν είναι απλώς τεχνική – είναι **μέσο ενδυνάμωσης της φωνής των μαθητών** και σύνδεσης με τον πολιτισμό.



Ενότητα 13: Παιγνιοποίηση & Serious Games

Τι είναι η παιγνιοποίηση (Gamification)

Παιγνιοποίηση είναι η **ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού** (πόντοι, επιβραβεύσεις, προκλήσεις) σε μη παιχνιδιακά περιβάλλοντα, όπως η μάθηση.

Σκοπός: να **ενισχύσει το κίνητρο**, τη **συμμετοχή** και τη **δέσμευση** των μαθητών.

Serious Games και εκπαίδευση

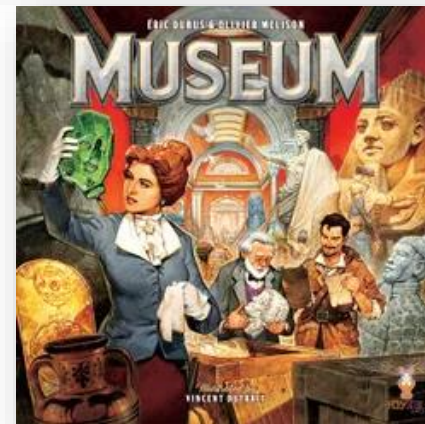
Τα **σοβαρά παιχνίδια (serious games)** είναι εκπαιδευτικά παιχνίδια σχεδιασμένα με **παιδαγωγικούς στόχους**.

Παραδείγματα:

“Mission US” (ιστορικά γεγονότα μέσα από ρόλους)

“Valiant Hearts” (Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος με συναισθηματική αφήγηση)

“The Museum Game” (εξερεύνηση εικονικού μουσείου με αποστολές)



Ενότητα 13: Παιγνιοποίηση & Serious Games

Πλεονεκτήματα παιγνιοποίησης

Αυξάνει την **εμπλοκή και τον ενθουσιασμό** των μαθητών.
Πρωθεί τη **συνεργασία και την επίλυση προβλημάτων**.
Επιτρέπει **άμεση ανατροφοδότηση** και αυτοαξιολόγηση.
Συνδέει τη μάθηση με **θετικά συναισθήματα και περιέργεια**.

Εργαλεία παιγνιοποίησης

Kahoot, Quizizz, Classcraft – για διαδραστικά κουίζ.

Genially, Educaplay – για δημιουργία αποστολών και escape rooms.

Minecraft Education Edition – για βιωματική εξερεύνηση πολιτιστικών θεμάτων (π.χ. αναπαράσταση αρχαίας πόλης).

Εφαρμογή στην πολιτιστική εκπαίδευση

Η παιγνιοποίηση μπορεί να “ζωντανέψει” την πολιτιστική κληρονομιά:
Αναζήτηση “θησαυρού” σε εικονικά μουσεία.
Ψηφιακά escape rooms βασισμένα σε μύθους ή ιστορικά γεγονότα.
Συλλογή “ψηφιακών αντικειμένων” από πλατφόρμες όπως το Europeana.



Ενότητα 14: Αναστοχασμός & Συμπεράσματα

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην ψηφιακή εποχή

Ο εκπαιδευτικός μετατρέπεται από “μεταδότη γνώσης” σε **σχεδιαστή εμπειριών μάθησης**.

Χρησιμοποιεί την τεχνολογία με **κριτικό, δημιουργικό και ανθρωποκεντρικό** τρόπο.

Μαθητής ως δημιουργός

Οι μαθητές δεν είναι πλέον παθητικοί δέκτες, αλλά **συνδημιουργοί πολιτισμού**.

Μαθαίνουν να αφηγούνται, να σχεδιάζουν, να διερευνούν και να αναστοχάζονται.

Ο πολιτισμός ως ζωντανό μαθησιακό πεδίο

Η πολιτιστική κληρονομιά λειτουργεί ως **γέφυρα** ανάμεσα στο παρελθόν και το μέλλον, στην παράδοση και στην καινοτομία.

Η τεχνολογία δίνει νέες δυνατότητες για **αναπαράσταση, πρόσβαση και δημιουργία**.



Ενότητα 14: Αναστοχασμός & Συμπεράσματα

Προκλήσεις και ευκαιρίες

Προκλήσεις: τεχνολογικές ανισότητες, προσβασιμότητα, ανάγκη επιμόρφωσης.

Ευκαιρίες: συνεργατική μάθηση, διεθνή δίκτυα, διαπολιτισμικός διάλογος.

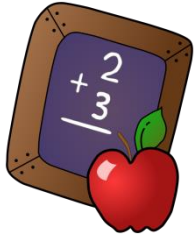
Απαραίτητη η **συνεχής επαγγελματική ανάπτυξη** των εκπαιδευτικών.

Τελικός αναστοχασμός

Ο ψηφιακός πολιτισμός δεν είναι απλώς εργαλείο, αλλά **νέος τρόπος σκέψης και έκφρασης**.

Η εκπαίδευση καλείται να διαμορφώσει πολίτες ικανούς να **κατανοούν, να δημιουργούν και να μοιράζονται πολιτισμό** με υπευθυνότητα και φαντασία.





Προτεινόμενες
εκπαιδευτικές
δραστηριότητες

Δραστηριότητα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Θέμα: Ενσωμάτωση Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδασκαλία του Πολιτισμού

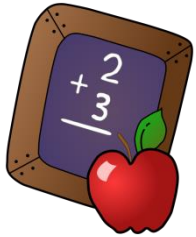
Διάρκεια: 30 λεπτά

Ομάδα στόχος: Εκπαιδευτικοί Πρωτοβάθμιας & Δευτεροβάθμιας
Εκπαίδευσης

Μορφή: Συνεργατική – βιωματική δραστηριότητα σε ομάδες

Σκοπός

Οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν πώς μπορούν να ενσωματώσουν τα μοντέλα **TPACK** και **SAMR** στον σχεδιασμό μιας μαθησιακής δραστηριότητας που αξιοποιεί ψηφιακά εργαλεία και υλικό πολιτιστικής κληρονομιάς.



Προτεινόμενες
εκπαιδευτικές
δραστηριότητες

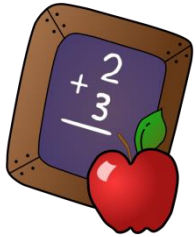
Δραστηριότητα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Θέμα: Ενσωμάτωση Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδασκαλία του Πολιτισμού

Βήματα Δραστηριότητας Εισαγωγή (5')

Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σύντομα τα δύο μοντέλα:
TPACK: Ισορροπία ανάμεσα σε γνώση περιεχομένου,
παιδαγωγικής και τεχνολογίας.

SAMR: Τέσσερα επίπεδα αξιοποίησης της τεχνολογίας
(Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition).

Στόχος: Οι εκπαιδευτικοί να αναγνωρίσουν το πού βρίσκονται στο
φάσμα του SAMR και ποιες διαστάσεις του TPACK εφαρμόζουν
ήδη.



Προτεινόμενες
εκπαιδευτικές
δραστηριότητες

Δραστηριότητα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών **Θέμα: Ενσωμάτωση Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδασκαλία** **του Πολιτισμού**

Σχεδιασμός δραστηριότητας σε ομάδες (15')

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες (3-4 άτομα) και ακολουθούν τα βήματα:

Επιλογή θέματος πολιτιστικής κληρονομιάς

(π.χ. τοπικό μουσείο, μνημείο, παράδοση, έργο τέχνης από το *Google Arts & Culture* ή το *SearchCulture.gr*).

Καθορισμός στόχου μάθησης

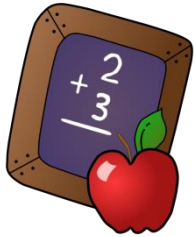
Τι θέλω να μάθουν οι μαθητές; (π.χ. να γνωρίσουν ένα πολιτισμικό στοιχείο, να συγκρίνουν εποχές, να δημιουργήσουν ένα έργο).

Επιλογή ψηφιακού εργαλείου

(π.χ. Canva, Genially, Padlet, Artsteps, Thinglink).

Εφαρμογή του TRACK

Συζητήστε και συμπληρώστε:



Προτεινόμενες
εκπαιδευτικές
δραστηριότητες

Δραστηριότητα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών **Θέμα: Ενσωμάτωση Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδασκαλία** **του Πολιτισμού**

Σχεδιασμός δραστηριότητας σε ομάδες (15')

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε μικρές ομάδες (3-4 άτομα) και ακολουθούν τα βήματα:

Επιλογή θέματος πολιτιστικής κληρονομιάς

(π.χ. τοπικό μουσείο, μνημείο, παράδοση, έργο τέχνης από το *Google Arts & Culture* ή το *SearchCulture.gr*).

Καθορισμός στόχου μάθησης

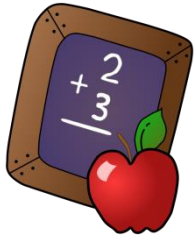
Τι θέλω να μάθουν οι μαθητές; (π.χ. να γνωρίσουν ένα πολιτισμικό στοιχείο, να συγκρίνουν εποχές, να δημιουργήσουν ένα έργο).

Επιλογή ψηφιακού εργαλείου

(π.χ. Canva, Genially, Padlet, Artsteps, Thinglink).

Εφαρμογή του TRACK

Συζητήστε και συμπληρώστε:



Προτεινόμενες
εκπαιδευτικές
δραστηριότητες

Δραστηριότητα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Θέμα: Ενσωμάτωση Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδασκαλία του Πολιτισμού

Εφαρμογή του TRACK

Συζητήστε και συμπληρώστε:

Περιεχόμενο: Τι γνώση μεταδίδω;

Παιδαγωγική: Με ποια μέθοδο (συνεργατική, διερευνητική, project);

Τεχνολογία: Πώς υποστηρίζει τη μάθηση το εργαλείο;

Αξιολόγηση με βάση το SAMR

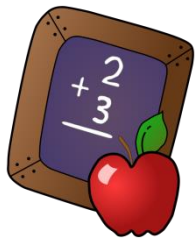
Σε ποιο επίπεδο τοποθετείται η δραστηριότητα;

Substitution → απλή χρήση τεχνολογίας

Augmentation → λειτουργική βελτίωση

Modification → επανασχεδιασμός δραστηριότητας

Redefinition → νέα, καινοτόμα εμπειρία μάθησης



Προτεινόμενες
εκπαιδευτικές
δραστηριότητες

Δραστηριότητα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών Θέμα: Ενσωμάτωση Ψηφιακών Τεχνολογιών στη Διδασκαλία του Πολιτισμού

Παρουσίαση και συζήτηση (10')

Κάθε ομάδα παρουσιάζει σε 2 λεπτά τη δραστηριότητά της.

Ο εκπαιδευτής συντονίζει **αναστοχαστική συζήτηση**:

Ποιες προκλήσεις αναδείχθηκαν;

Πώς η τεχνολογία αναβάθμισε τη μαθησιακή εμπειρία;

Πώς θα μπορούσε να γίνει πιο συμπεριληπτική ή προσβάσιμη;

Αναμενόμενα Αποτελέσματα

Οι εκπαιδευτικοί θα έχουν **πειραματιστεί βιωματικά** με τα μοντέλα TRACK & SAMR.

Θα έχουν σχεδιάσει ένα **πλαίσιο διδασκαλίας** που ενσωματώνει πολιτισμικό περιεχόμενο και ψηφιακά εργαλεία.

Θα έχουν **αναστοχαστεί** πάνω στις δικές τους πρακτικές.

Υπολογιστής ή tablet με σύνδεση στο διαδίκτυο

Πρόσβαση σε ιστότοπους:

<https://www.google.com/culturalinstitute>

<https://www.searchculture.gr>

Έντυπο σχεδιασμού δραστηριότητας (παρέχεται)

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