

# Παιχνίδι στον -21

Πολιτισμός, Αξίες, Ιστορία, Χρόνος, Νέες τεχνολογίες, Ιδέες και Διδασκαλία  
στα Ιόνια Νησιά του 21ου αιώνα

Κατηγορία Πράξης: Δράσεις για τον Πολιτισμό στην Εκπαίδευση

## 1. Συνοπτική περιγραφή του αντικειμένου του έργου

Το αντικείμενο του συγκεκριμένου έργου συνοψίζεται:

- στη σχεδίαση καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων πρωτοβάθμιας (Π/θμιας) και δευτεροβάθμιας (Δ/θμιας) εκπαίδευσης με αντικείμενο την ουσιαστική επέκταση της παρεχόμενης εκπαίδευσης σε θέματα πολιτιστικής ταυτότητας και κληρονομιάς, αλλά και την υποστήριξη / διεύρυνση υφιστάμενων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και προσεγγίσεων (όπως π.χ. η βιωματική μάθηση), θεωρώντας ως βασικό μέσο και εργαλείο τον πολιτισμό.
- στην ανάπτυξη και υλοποίηση των παραπάνω εκπαιδευτικών προγραμμάτων μέσω μίας εκπαιδευτικής - διαδραστικής πλατφόρμας βιωματικής μάθησης διά μέσου του πολιτισμού, η οποία θα αξιοποιεί την υφιστάμενη στάθμη της τεχνικής στον τομέα της διαδραστικής, ψηφιακής οπτικοακουστικής αναπαράστασης και θα επιτρέπει την ενεργό συμμετοχή και εμπλοκή των μαθητών στα ανωτέρω προγράμματα.
- στην αξιολόγηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που θα αναπτυχθούν μέσω της πιλοτικής εφαρμογής τους σε σχολεία της Π/θμιας και Δ/θμιας εκπαίδευσης με στόχο την αποτύπωση της συμβολής τους α) στην βελτίωση των δεικτών της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης και β) στην εκπαίδευση σε θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς.

## 2. Αναλυτική περιγραφή του έργου

Ο θεματικός πυρήνας του έργου περιλαμβάνει την σχεδίαση νέων, Καινοτόμων Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων (Κ.Ε.Π.), τα οποία θα συμβάλλουν α) στην ουσιαστική επέκταση της παρεχόμενης εκπαίδευσης σε θέματα ανάδειξης της πολιτιστικής ταυτότητας, συνείδησης και έκφρασης και στην ευαισθητοποίηση σε θέματα προστασίας πολιτιστικής κληρονομιάς και β) στην αξιοποίηση της θεματικής του πολιτισμού ως εργαλείου για την προώθηση και εφαρμογή στην πράξη της συμμετοχικής και βιωματικής μάθησης μέσω νέων, καινοτόμων και ευέλικτων μεθόδων και τεχνολογιών διάδρασης, δικτύωσης και οπτικοακουστικής αναπαράστασης.

Πιο συγκεκριμένα, στα πλαίσια του έργου θα αναπτυχθεί μια σειρά Κ.Ε.Π., τα οποία απευθύνονται σε διαφορετικές Ηλικιακές Ομάδες των μαθητών της Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπαίδευσης, σύμφωνα με τον παρακάτω **Πίνακα 1**:

**Πίνακας 1:** Καθορισμός Ηλικιακών Ομάδων – Στόχων

Ηλικιακή Ομάδα Στόχος	Εντασσόμενοι στην Ομάδα Μαθητές
H.O.1	Νηπιαγωγείου – Α' τάξη Δημοτικού
H.O.2	Β', Γ' και Δ' τάξη Δημοτικού
H.O.3	Ε' και ΣΤ' τάξη Δημοτικού και Α' Γυμνασίου
H.O.4	Β' και Γ' τάξη Γυμνασίου
H.O.5	Α', Β' και Γ' τάξη Λυκείου

Για τις παραπάνω Ηλικιακές Ομάδες θα αναπτυχθεί ένα Καινοτόμο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα για κάθε μία από τις Εκπαιδευτικές Θεματικές (μαθησιακά αντικείμενα) που εμφανίζονται στον **Πίνακα 2**.

**Πίνακας 2:** Καθορισμός Εκπαιδευτικών Θεματικών – Μαθησιακών Αντικειμένων

Κωδικός Εκπαιδευτικής Θεματικής	Τίτλος Εκπαιδευτικής Θεματικής
Ε.Θ.1	Ιστορία
Ε.Θ.2	Ελληνική Γλώσσα (Δημιουργική Γραφή) και Ξένες Γλώσσες (Αγγλικά, Γαλλικά Γερμανικά)
Ε.Θ.3	Μαθηματικά και Πληροφορική
Ε.Θ.4	Πολιτισμός: ανθρωπογενές και φυσικό περιβάλλον
Ε.Θ.5	Καλές Τέχνες με έμφαση στην μουσική και την ζωγραφική

Κάθε Κ.Ε.Π. αποτελείται από μια σειρά Διαδραστικών Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων (Δ.Ε.Δ.). Οι συμμετέχοντες μαθητές μίας τάξης, οργανωμένοι σε ολιγομελείς ομάδες, θα καλούνται να ολοκληρώσουν τις Δ.Ε.Δ. ενός συγκεκριμένου Κ.Ε.Π. Η ολοκλήρωση όλων των Δ.Ε.Δ. και τα αποτελέσματα που θα παράγονται από αυτήν στην συνέχεια θα πρέπει να αξιοποιηθούν συνδυαστικά για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων του Κ.Ε.Π. Παράλληλα, κάποιες από τις Δ.Ε.Δ. θα σχεδιαστούν με τέτοιο τρόπο ώστε να παρέχεται η δυνατότητα πραγματοποίησης των αντίστοιχων δράσεων από Μαθητές με Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες (ΜμεΕΑ), συμπεριλαμβανομένων των ΑμεΑ και ΑμΕΑ. Εφόσον αυτό κριθεί απαραίτητο, οι Δ.Ε.Δ. αυτές θα τροποποιηθούν και θα εμπλουτιστούν κατάλληλα, ώστε να δημιουργηθούν κλώνοι τους, οι οποίοι θα είναι προσαρμοσμένοι προς αυτήν την κατεύθυνση.

Το περιεχόμενο των Δ.Ε.Δ. θα εξαρτάται από την Εκπαιδευτική Θεματική στην οποία ορίζεται. Παρόλα αυτά, το γενικότερο πλαίσιο ορισμού του περιεχομένου των Δ.Ε.Δ. όλων των Εκπαιδευτικών Θεματικών θα συμπεριλάβει συμπληρωματικά και άλλους κλάδους της επιστήμης, με απώτερο στόχο κυρίως την ενίσχυση της διαδραστικότητας και της βιωματικής / συμμετοχικής μάθησης. Προς την κατεύθυνση αυτή, ενδεικτικά αναφέρονται οι κλάδοι α) της ακουστικής οικολογίας, όπου με την χρήση της έννοιας και την υλοποίηση αυθεντικών ηχοτοπίων θα καταστεί εφικτή η ενίσχυση της εμπύθισης των μαθητών στο οπτικοακουστικό περιβάλλον των Δ.Ε.Δ., αλλά και η ταυτόχρονη μετάδοση σύνθετων μηνυμάτων / πληροφορίας μέσω του ακουστικού καναλιού β) της εμπειρικής αρχαιολογίας, η οποία έχει στο παρελθόν εφαρμοστεί επιτυχώς για την υλοποίηση εκπαιδευτικών βιωματικών δραστηριοτήτων και η οποία αναμένεται να δώσει χρήσιμα στοιχεία σεναρίου για τις δράσεις που θα αναπτυχθούν στο πλαίσιο της συγκεκριμένης πρότασης γ) της μουσικής εκτέλεσης, σύνθεσης και παιδαγωγικής, ως εργαλείο για την διαθεματική προσέγγιση και τον εμπλουτισμό των διαδραστικών σεναρίων όλων των Εκπαιδευτικών Θεματικών δ) της ζωγραφικής με ψηφιακά μέσα σε φυσικό περιβάλλον με βασικότερο σκοπό την ανάδειξη μίας προσωπικής σχέσης με τις όψεις των μνημείων που οπτικοποιούνται αλλά και της ταυτόχρονης, ουσιαστικότερης επαφής με τη φύση (π.χ. φωτοσκιάσεις που αλλάζουν) ε) της φωτογραφίας και των σύγχρονων δυνατοτήτων επεξεργασίας των ψηφιακών παραγωγών αυτής και στ) της χρήσης της τέχνης της λογοτεχνίας στη δημιουργική ενσωμάτωση στοιχείων της ιστορίας και στην πολύγλωσση απόδοση του κειμένου.

Πρέπει επίσης να σημειωθεί στο σημείο αυτό ότι ο διαχωρισμός των Δ.Ε.Δ. / Κ.Ε.Π. σε Ηλικιακές Ομάδες δεν εμποδίζει την ευέλικτη διαμόρφωση και προσαρμογή ενός συγκεκριμένου Κ.Ε.Π. για μία τάξη μαθητών η οποία θα συμμετέχει στην δράση. Αντιθέτως, μετά από συνεννόηση με τους εκπαιδευτικούς που θα συμμετέχουν στην δράση και οι οποίοι γνωρίζουν επακριβώς τις

ιδιαιτερότητες της τάξης τους, θα παρέχεται η δυνατότητα ευέλικτης προσαρμογής ενός Κ.Ε.Π. από Δ.Ε.Δ. διαφορετικών Ηλικιακών Ομάδων, εφόσον αυτό κριθεί απαραίτητο.

Η υλοποίηση των Δ.Ε.Δ. σε τεχνολογικό επίπεδο θα πραγματοποιηθεί αξιοποιώντας την στάθμη της τεχνικής στους τομείς των διαδραστικών πολυμέσων, των γραφικών μοντέλων και της σχεδιοκίνησης (animation) σε δύο (2D) και τρεις (3D) διαστάσεις, του διαδραστικού ηχητικού σχεδιασμού (sonic interaction design) και της ηχητικής αναπαράστασης δεδομένων (data sonification), και της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Η χρήση των παραπάνω τεχνολογιών για την διαδραστική – ψηφιακή αναπαράσταση του εκπαιδευτικού περιεχομένου των Δ.Ε.Δ. συμπληρώνεται από την δυνατότητα ενός ολοκληρωμένου πλαισίου διάδρασης που θα υλοποιηθεί εκμεταλλευόμενοι αισθητήρια στοιχεία που παρέχουν οι σύγχρονες φορητές συσκευές (π.χ. πυξίδες, επιταχυνσιόμετρα κ.λπ), αλλά και τη διάθεση / ολοκλήρωση με δικτυωμένα υπολογιστικά συστήματα, προσδίδοντας στην συνολική δράση έναν ιδιαίτερα καινοτόμο χαρακτήρα που απορρέει από την ολοκλήρωση σύγχρονων Τεχνολογιών της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) και υψηλής ποιότητας διαδραστικού εκπαιδευτικού περιεχομένου.

### 2.1 Χώροι υλοποίησης των Κ.Ε.Π.

Κάθε Κ.Ε.Π. θα περιλαμβάνει έναν ελάχιστο αριθμό Δ.Ε.Δ., οι οποίες θα υλοποιούνται σε διαφορετικά σημεία επιλεγμένων χώρων ιδιαίτερου πολιτιστικού ενδιαφέροντος εντός της Περιφέρειας Ιονίων Νήσων. Οι χώροι αυτοί είναι:

- το **Παλιό Φρούριο στην πόλη της Κέρκυρας**, το οποίο αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα μνημεία της πόλης,
- το **Κέντρο Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Κ.Π.Ε.) Κέρκυρας**, το οποίο βρίσκεται στο χώρο των παλαιών αλυκών στην περιοχή της Λευκίμμης, με δυνατότητα ανάπτυξης εκπαιδευτικών – βιωματικών δραστηριοτήτων και έρευνας πεδίου, τόσο στις κτιριακές του εγκαταστάσεις (Βενετσιάνικα κτίρια), όσο και στον περιβάλλοντα χώρο (περιοχή NATURA GR2230003),
- το **Εθνικό Θαλάσσιο Πάρκο Ζακύνθου**, το οποίο καταλαμβάνει μία μεγάλη έκταση (προστατευόμενη περιοχή Natura) στη Νότια Ζάκυνθο, και αποτελεί το πρώτο πάρκο τέτοιου είδους που ιδρύθηκε στην Ελλάδα αλλά και την Μεσόγειο για την προστασία της θαλάσσιας χελώνας Καρέττα Καρέττα,
- το **Κάστρο του Αγίου Γεωργίου στα Περατάτα** στην Κεφαλονιά, έναν σημαντικό αρχαιολογικό χώρο - Βυζαντινό κάστρο με μεταγενέστερες επεμβάσεις κύρια ενετικές του 16ου αιώνα. Το κάστρο αποτέλεσε πρωτεύουσα του νησιού μέχρι το 1757 και στο εσωτερικό του (καθώς και στο προάστιο - borgo ανατολικά της εισόδου) σώζονται εκκλησίες και κτίσματα.
- το **Κάστρο της Αγίας Μαύρας** στην Λευκάδα, το οποίο δεσπόζει στην είσοδο του νησιού είναι ένα από τα πιο επιβλητικά μεσαιωνικά κτίσματα στην Ελλάδα και αποτελεί πρότυπο οχυρωματικής τέχνης εκείνης της εποχής
- η **Παλαιόχωρα** (περιοχή Περαχωρίου Ιθάκης), ένας μεσαιωνικός οικισμός όπου βρίσκονται εκκλησιές με βυζαντινές τοιχογραφίες.

Η επιλογή των παραπάνω χώρων πραγματοποιήθηκε με τον καθορισμό συγκεκριμένων κριτηρίων και την μετέπειτα διερεύνηση των διαθέσιμων εναλλακτικών στα διάφορα νησιά. Στόχος της

παραπάνω διαδικασίας επιλογής ήταν η μεγιστοποίηση της συμμετοχής των μαθητών και η υλοποίηση των δράσεων στο ανοικτό πεδίο.

## 2.2 Εκπαιδευτικό Υλικό Προετοιμασίας

Πριν την επιτόπου επίσκεψη και υλοποίηση των αντίστοιχων εκπαιδευτικών δράσεων, κρίνεται σκόπιμη η κατάλληλη προετοιμασία των ομάδων των μαθητών. Η προετοιμασία αυτή αποσκοπεί τόσο στην εξοικείωση με την διαδραστική πλατφόρμα βιωματικής μάθησης (π.χ. με τον τρόπο διάδρασης, την διεπαφή του λογισμικού κ.λπ.), όσο και με την καθεαυτού εξοικείωση και κατανόηση των εκπαιδευτικών θεμάτων. Για τον λόγο αυτό θα αναπτυχθεί πρόσθετο εκπαιδευτικό υλικό προετοιμασίας των συμμετεχόντων μαθητών, καθώς και του εκπαιδευτικού, υπό την μορφή:

- Εγχειρίδιου χρήσης πλατφόρμας διαμόρφωσης Κ.Ε.Π. για τον Εκπαιδευτικό σε ηλεκτρονική μορφή.
- Εγχειρίδιου χρήσης Εκπαιδευτικής – Διαδραστικής Πλατφόρμας Βιωματικής Μάθησης σε ηλεκτρονική μορφή.
- Πιλοτικών Παραδειγμάτων Κ.Ε.Π (ένα ανά Ηλικιακή Ομάδα – στόχο) το οποίο θα χρησιμοποιηθεί για την δοκιμαστική χρήση της Εκπαιδευτικής – Διαδραστικής Πλατφόρμας στο χώρο του σχολείου.
- Ηλεκτρονικού Τετράδιου Μαθητή (ένα ανά Ηλικιακή Ομάδα και για όλες τις Εκπαιδευτικές Θεματικές), το οποίο θα περιλαμβάνει την παρουσίαση του πλαισίου γνώσεων που απαιτείται για την επιτυχή ολοκλήρωση του αντίστοιχου Κ.Ε.Π. που έχει επιλεγεί
- Ηλεκτρονικού Τεύχους Προετοιμασίας Εκπαιδευτικού (ένα ανά Ηλικιακή Ομάδα και για όλες τις Εκπαιδευτικές Θεματικές), το οποίο θα χρησιμοποιείται για την βέλτιστη προετοιμασία των συνοδών εκπαιδευτικών.

Το παραπάνω υλικό θα είναι διαθέσιμο σε ηλεκτρονική μορφή, καθώς θα περιέχει στοιχεία διάδρασης και μη-γραμμικής αφήγησης, ούτως ώστε να επιτυγχάνεται η βέλτιστη δυνατή πρόσβαση στο αντίστοιχο περιεχόμενο.

## 2.3 Υλοποίηση Κ.Ε.Π.

Το κάθε Κ.Ε.Π. που θα επιλεγεί από κάποια τάξη μαθητών, θα υλοποιείται από τους μαθητές χωρισμένους σε ομάδες 4 – 5 ατόμων. Οι ομάδες αυτές θα κινούνται ανεξάρτητα η κάθε μία στο χώρο της επίσκεψης, όπου με την βοήθεια συστημάτων πλοήγησης θα οδηγούνται με πλήρως ελεγχόμενο τρόπο μεταξύ των προκαθορισμένων σημείων ενδιαφέροντος, στα οποία θα εκτυλίσσονται οι επιμέρους Δ.Ε.Δ. Κάθε ομάδα ιδανικά θα πρέπει να έχει τον εκπαιδευτικό - συνοδό της μέσα στο χώρο ενδιαφέροντος.

Η ολοκλήρωση της κάθε Δ.Ε.Δ. θα σηματοδοτεί, πέραν της επίτευξης κάποιων επιμέρους μαθησιακών στόχων, τη συλλογή κάποιων πληροφοριών, ή και εμπειριών, οι οποίες στην συνέχεια θα χρησιμοποιηθούν μετά το πέρας της ολοκλήρωσης όλων των Δ.Ε.Δ. για την επίτευξη των συνολικών μαθησιακών στόχων του Κ.Ε.Π. Με τον τρόπο αυτό, η συνολική εκπαιδευτική δράση αποκτά έναν αθροιστικό χαρακτήρα από άποψη εμπειριών και γνώσεων. Παράλληλα, η χρήση σύγχρονων τεχνολογιών εντοπισμού θέσης και πλοήγησης, καθώς και ψηφιακής οπτικοακουστικής αναπαράστασης των δεδομένων και των δραστηριοτήτων εκτιμάται ότι θα

αποτελέσουν βασικό συστατικό στοιχείο για την προσήλωση των μαθητών στην ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.

### 3. Συμμετέχοντες Φορείς

- Φορέας Υλοποίησης του έργου είναι το **Ιόνιο Πανεπιστήμιο**. Η εξειδίκευση των γνωστικών αντικειμένων των σπουδών του συνόλου των Τμημάτων του Ιονίου Πανεπιστημίου καλύπτει ένα ιδιαίτερα μεγάλο μέρος των επιστημονικών πεδίων τα οποία προσδιορίζουν παραμέτρους και συνθέτουν το συνολικό αντικείμενο του έργου, τεκμηριώνοντας έτσι την επάρκεια του φορέα για την επιτυχή υλοποίησή του.
- Η **Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Ιονίων Νήσων**. Η συμμετοχή της Δ/σης στην υλοποίηση του έργου είναι κομβικής σημασίας, καθώς μέσω αυτής θα πραγματοποιηθεί η συμμετοχή έμπειρων στελεχών της Π/θμιας και Δ/θμιας γενικής και τεχνικής εκπαίδευσης σε όλα τα στάδια σχεδίασης, ανάπτυξης και αξιολόγησης του εκπαιδευτικού υλικού και των Κ.Ε.Π., εξασφαλίζοντας υψηλή ποιότητα περιεχομένου, συμβατού με την διδασκαλία που πραγματοποιείται στις σχολικές μονάδες και, κυρίως, προσαρμοσμένου στην εμπειρία που έχει αναπτυχθεί μέσω των δράσεων που έχουν ήδη υλοποιηθεί στο χώρο της Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπαίδευσης στα Ιόνια Νησιά.
- Ο **Φορέας Διαχείρισης του Εθνικού Θαλάσσιου Πάρκου Ζακύνθου**, ως συμπράττων φορέας, αρμόδιος για τη διαχείριση και λειτουργία του αντίστοιχου ομώνυμου χώρου ενδιαφέροντος. Υλοποιεί δράσεις, στις οποίες περιλαμβάνονται ο τουρισμός και η αναψυχή σύμφωνα με τις αρχές της αειφορίας, η περιβαλλοντική εκπαίδευση, η πληροφόρηση και η ευαισθητοποίηση στις φυσιολατρικές δραστηριότητες του κοινού, η διαφύλαξη των παραδοσιακών χρήσεων (αλιείας, βόσκησης, γεωργίας κ.λπ.) και η διατήρηση του φυσικού και πολιτιστικού τοπίου.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

