



Culture heritage and Gamification in Education.

Πολιτιστικά μνημεία για χρήση στη σχολική αίθουσα

Erasmus+ KA 227 2020-1-EL01-KA227-SCH-094519

Culture heritage and Gamification in Education



Πολιτιστική κληρονομιά στην εκπαίδευση (CultGamEdu) / Ψηφιακή έκδοση

Επιμέλεια έκδοσης

Αλεξάνδρα Γκαρανάσιου

Βάγια Σερέτη

Χρονολογία δημοσίευσης: March 2023

ICON Greece

Επιστημονική Επιτροπή:

Καθ. Δρ. Γεώργιος Π. Τσομής, Τμήμα Φιλολογίας, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης,
Κομοτηνή Ελλάδα

Σε συνεργασία με:

Βασιλική Μαναβοπούλου

Κυριακή Σαλβερίδου

Μιχαήλ Αναστασιάδης

Χαρίσιος Ευστρατίου

Απόστολος Γαρούφος



HELLENIC REPUBLIC
DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE
SCHOOL OF CLASSICS & HUMANITIES
DEPARTMENT OF GREEK LITERATURE





Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης:

[Creative Commons Αναφορά Δημιουργού 4.0 Διεθνές](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



ΔΗΛΩΣΗ ΑΠΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΥΘΥΝΩΝ

“Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντανακλά τις απόψεις μόνον των δημιουργών, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ουδεμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που εμπεριέχονται σε αυτό”.

Πίνακας περιεχομένων

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	6
ΜΕΡΟΣ Ι: ΤΟ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	8
1. Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΙΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΚΕΨΗΣ ΥΨΗΛΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ.....	10
2. ΟΙ ΓΝΩΣΙΑΚΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΣΤΙΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕΣΩ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.....	12
3. ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ – «Η ΧΡΗΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΦΟΡΟΥΝ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ» – ΈΝΝΟΙΑ ΚΑΙ ΠΛΑΙΣΙΟ.....	15
4. ΜΑΘΗΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΜΕΝΗ ΑΠΟ ΚΙΝΗΤΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (MOBILE LEARNING) ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ.....	26
5. ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ.....	28
ΜΕΡΟΣ ΙΙ: Η ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΜΑΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ	38
ΜΝΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ	38
1. ΠΡΟΤΟΜΗ ΣΠΑΡΤΙΑΤΗ ΠΟΛΕΜΙΣΤΗ (ΛΕΩΝΙΔΑΣ).....	38
2. ΘΕΑ ΤΩΝ ΏΦΕΩΝ - ΕΙΔΩΛΙΑ.....	40
3. ΠΥΛΗ ΤΩΝ ΛΕΟΝΤΩΝ, ΜΥΚΗΝΕΣ.....	42
6. ΤΟ ΑΡΧΑΙΟ ΘΕΑΤΡΟ ΑΣΚΛΗΠΕΙΟΥ ΕΠΙΔΑΥΡΟΥ.....	48
7. ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΗΣ ΚΝΩΣΟΥ.....	50
8. ΤΑΥΡΟΚΑΘΑΨΙΑ (ΤΟΙΧΟΓΡΑΦΙΑ).....	52
9. Η ΧΡΥΣΗ ΛΑΡΝΑΚΑ ΤΟΥ ΦΙΛΙΠΠΟΥ Β.....	54
10. ΤΟ ΕΥΓΑΛΙΝΕΙΟ ΥΔΡΑΓΩΓΕΙΟ/ΟΡΥΓΜΑ ΤΗΣ ΣΑΜΟΥ.....	56
11. Ο ΕΡΜΗΣ ΚΑΙ Ο ΜΙΚΡΟΣ ΔΙΟΝΥΣΟΣ.....	58
12. Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΑΤΡΕΩΣ.....	60
13. ΑΜΦΟΡΕΑΣ ΜΕ ΤΟΝ ΑΙΑΝΤΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΧΙΛΛΕΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (Ο ΜΕΛΑΝΟΜΟΡΦΟΣ ΡΥΘΜΟΣ ΣΤΗΝ ΚΕΡΑΜΙΚΗ).....	62
14. ΝΑΟΣ ΗΦΑΙΣΤΟΥ, ΓΝΩΣΤΟΣ ΚΑΙ ΩΣ ΘΗΣΕΙΟ.....	64
15. ΚΟΡΗ ΦΡΑΣΙΚΛΕΙΑ ΚΑΙ ΚΟΥΡΟΣ.....	66
16. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΗΣ ΛΙΝΔΟΥ.....	68
17. Ο ΑΜΦΟΡΕΑΣ ΤΟΥ ΔΙΠΥΛΟΥ.....	70
18. ΤΟ ΑΣΚΛΗΠΕΙΟ ΤΗΣ ΚΩ.....	72
19. ΘΟΛΟΣ/ ΘΥΜΕΛΗ ΣΤΟ ΙΕΡΟ ΤΟΥ ΑΣΚΛΗΠΙΟΥ ΕΠΙΔΑΥΡΟΥ.....	74
20. Η ΝΙΚΗ ΤΗΣ ΣΑΜΟΘΡΑΚΗΣ.....	76
21. ΠΑΡΘΕΝΩΝΑΣ.....	78
22. ΤΟ ΜΑΝΤΕΙΟ (ΙΕΡΟ) ΤΗΣ ΔΩΔΩΝΗΣ.....	80
23. ΜΟΝΑΣΤΙΚΟ ΣΥΓΚΡΟΤΗΜΑ ΜΕΤΕΩΡΩΝ.....	82
24. ΘΡΙΑΜΒΙΚΗ ΑΨΙΔΑ ΓΑΛΕΡΙΟΥ ΣΤΗ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ (ΚΑΜΑΡΑ).....	84
25. ΚΥΚΛΑΔΙΚΑ ΕΙΔΩΛΙΑ.....	86
26. ΡΟΤΟΝΤΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ.....	88
27. ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΕΠΟΧΕΣ.....	90
28. ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΩΝ.....	92
29. Η ΈΞΟΔΟΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΛΟΓΙΟΥ.....	95
30. ΕΡΕΧΘΕΙΟΝ.....	97
ΜΝΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΙΤΑΛΙΑΣ	99
1. Ο ΚΩΔΙΚΑΣ PURPUREUS ROSSANENSIS (THE ROSSANO GOSPELS).....	99
2. ΤΑ ΧΑΛΚΙΝΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ ΤΟΥ ΡΙΑΤΣΕ.....	101
3. ΤΟ ΚΑΘΟΛΙΚΟ ΤΗΣ ΙΕΡΑΣ ΜΟΝΗΣ ΤΟΥ ΣΤΥΛΟΥ.....	103
4. Η ΚΟΙΛΑΔΑ ΤΩΝ ΝΑΩΝ.....	105
5. Ο ΚΑΘΕΔΡΙΚΟΣ ΝΑΟΣ ΤΟΥ MONREALE.....	107
6. ΕΘΝΙΚΟ ΠΑΡΚΟ ASPROMONTE.....	109
7. ΠΑΡΚΟ ΤΗΣ ΑΙΤΝΑΣ.....	111
8. ΠΟΜΠΗΙΑ.....	113
9. ΟΙ ΣΠΗΛΙΕΣ (SASSI) ΤΗΣ ΜΑΤΕΡΑ.....	115
10. ΝΟΥΡΑΓΙΟΙ.....	117
11. ΣΚΑΛΑ ΤΟΥ ΜΙΛΑΝΟΥ (TEATRO ALLA SCALA).....	119



12. ΖΥΜΑΡΙΚΑ.....	120
13. ΟΙ ΤΡΟΥΛΟΙ ΤΟΥ ΑΛΜΠΕΡΟΜΠΕΛΛΟ.....	121
14. ΤΑ ΝΗΣΙΑ ΤΡΕΜΠΙ.....	122
15. ΟΙΝΟΣ ΑΦΡΩΔΗΣ ΣΡΥΜΑΝΤΕ.....	123
16. ΤΟ ΠΑΡΚΟ ΤΩΝ ΤΕΡΑΤΩΝ ΤΟΥ ΒΟΜΑΡΖΟ.....	124
17. ΠΕΝΤΕ ΓΑΙΕΣ (CINQUE TERRE).....	126
18. ΙΤΑΛΙΚΕΣ ΔΙΑΛΕΚΤΟΙ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΕΣ.....	128
19. Η ΠΛΑΤΕΙΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ.....	130
20. ΧΡΙΣΤΟΣ ΚΕΚΑΛΥΜΜΕΝΟΣ.....	132
21. ΤΑΡΑΝΤΕΛΑ.....	134
22. ΟΠΕΡΑ.....	136
23. ΣΠΗΛΙΑ CASTELLANA.....	138
24. ΠΑΡΜΕΖΑΝΑ REGGIANO.....	140
25. PORZIUNCOLA.....	141
26. ΛΙΜΝΗ GARDA.....	143
27. ΤΟ ΠΑΝΘΕΟΝ (ΠΑΝΘΕΟΝ).....	144
28. ΚΑΠΕΛΑ ΣΙΕΤΙΝΑ.....	145
29. Ο ΜΥΣΤΙΚΟΣ ΔΕΙΠΝΟΣ ΤΟΥ ΛΕΟΝΑΡΝΤΟ ΝΤΑ ΒΙΝΤΣΙ.....	147
30. ΠΙΝΑΚΟΘΗΚΗ ΟΥΦΤΣΙ (UFFIZI).....	148

ΜΝΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΙΣΠΑΝΙΑΣ..... 150

1. ΚΑΘΕΔΡΙΚΟΣ ΝΑΟΣ ΑΓΙΑΣ ΆΝΝΗΣ.....	150
2. ΟΙ ΣΠΗΛΙΕΣ ΤΟΥ VALERON.....	151
3. ΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΤΟΥ ΑΓΙΟΥ ΓΑΒΡΙΗΛ.....	152
4. ΤΟ ΖΩΓΡΑΦΙΣΜΕΝΟ ΣΠΗΛΑΙΟ ΤΟΥ GALDAR.....	154
5. ΣΠΗΛΙΑ ΤΩΝ GUANCHES.....	155
6. EL JULAN.....	156
7. ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ «EL TANQUE».....	157
8. ΕΟΡΤΗ “DE LA RAMA”.....	158
9. ΕΟΡΤΗ ΠΡΟΣ ΤΙΜΗ ΤΟΥ ΑΓΙΟΥ ΒΑΡΘΟΛΟΜΑΙΟΥ “LOS CORAZONES DE TEJINA”.....	159
10. ΟΙ ΑΝΕΜΟΜΥΛΟΙ ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΦΟΥΕΡΤΕΒΕΝΤΟΥΡΑ.....	160
11. ΕΘΝΙΚΟ ΠΑΡΚΟ EL TEIDE.....	161
12. LA GORDEJUELA.....	162
13. Η ΠΟΛΗ LA LAGUNA.....	163
14. ΠΑΛΑΤΙ LERCARO (LA LAGUNA).....	164
15. Η ΟΙΚΙΑ ΤΩΝ ΣΤΡΑΤΗΓΩΝ.....	165
16. ΚΑΣΤΡΟ SAN FELIPE.....	166
17. SILBO GOMERO.....	167
18. CASERIO DE MASCA.....	168
19. ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΤΗΣ VEGUETA.....	169
20. VILLA DE BETANCURIA.....	170
21. ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΤΗΣ TRIANA.....	171
22. VILLA DE TEGUISE.....	172
23. ΒΟΤΑΝΙΚΟΣ ΚΗΠΟΣ.....	173
24. ΔΗΜΑΡΧΕΙΟ SANTA CRUZ DE LA PALMA.....	174
25. ΑΜΜΟΛΟΦΟΙ MASPALOMAS.....	175
26. ΚΑΣΤΡΟ SAN ANDRÉS.....	176
27. ΟΙΚΙΑ LERCARO LA OROTAVA.....	177
28. ΟΙ ΤΑΠΗΤΕΣ ΤΟΥ CORPUS CHRISTI.....	178
29. VILLA DE LA OROTAVA.....	179
30. ΡΟΔΟΜΟΡΦΟΣ.....	180

ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ: ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ..... 181

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ Ι.....	181
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΙΙ.....	185

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι..... 193

1. Η ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ H5P (HTML5 PACKAGE) – ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ.....	193
--	-----



2.ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ: ΈΡΕΥΝΕΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΙΤΑΛΙΑ ΚΑΙ ΙΣΠΑΝΙΑ..... 195

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ..... 202

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ..... 202



Πρόλογος

Το πρόγραμμα Erasmus KA2+ με τίτλο «Culture Heritage and Gamification in Education» (2021-2023) αναγνωρίζει την πολιτιστική κληρονομιά μέσω της παιχνιδοποίησης (gamification) ως ένα σημαντικό εργαλείο στην εκπαίδευση των μαθητών. Το έργο σχετίζεται με την αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση, μέσω της ενσωμάτωσης της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης στο σύγχρονο σχολείο. Καθώς η τεχνολογία επηρεάζει και επηρεάζεται από τον πολιτισμό, και σε αυτό το πλαίσιο, ο διάλογος μεταξύ τους είναι πιο επίκαιρος και επιτακτικός από ποτέ. Η ενσωμάτωση αυτής της στρατηγικής υπαγορεύεται τόσο από παιδαγωγικούς όσο και από κοινωνικοοικονομικούς λόγους, που πηγάζουν από την επίδραση της επιστήμης και της τεχνολογίας στον σύγχρονο κόσμο. Η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και η ενσωμάτωσή της σε διάφορα μαθήματα στο σχολείο θα πρέπει να συνοδεύεται από μια ολοκληρωμένη προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς που, αντί να την απομονώνει από την καθημερινή ζωή, ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ αυτής και της κοινωνίας των πολιτών.

Στο έργο συμμετέχουν οι ακόλουθοι εταίροι: ΜΚΟ I.CO.N (Inclusion in Community), Rhodes Greece (Συντονιστής), Τμήμα Φιλολογίας, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Κομοτηνή Ελλάδα, Γενικό Λύκειο Ιάσμου, σχολείο, Ροδόπη, Ελλάδα, SME V.E.M. SRL, Pellarò Calabria, Ιταλία, Istituto Istruzione Superiore "P. Mazzone" σχολείο, Roccella Ionica, Καλαβρία, Ιταλία, ΜΚΟ Associació Meraki Projectes de València, Valencia, Ισπανία, IES El Sobradillo, σχολείο, Sobradillo, Τενερίφη, Ισπανία, ΜΚΟ Edrase Chalki, Ελλάδα.

Στο πλαίσιο αυτό, η Συντονιστική Ομάδα του «Cultural Heritage and Gamification in Education» δημιούργησε την Ψηφιακή Έκδοση μνημείων με τον τίτλο «Πολιτιστικά μνημεία για χρήση στη σχολική αίθουσα». Για την εκπόνηση του υλικού συνεργάστηκαν οι παρακάτω εκπαιδευτικοί ανά σχολείο:

Γενικό Λύκειο Ιάσμου, Ελλάδα

Ολυμπία Αλάτσαρη

Ευφροσύνη Ανδρεαδάκη

Αντιόπη Δημητριάδου

Βάγια Σερέτη

Δέσποινα Τριανταφυλλίδου

IES El Sobradillo, Sobradillo, Ισπανία

Sara López Tosco

Sonia Victoria González González



Istituto Istruzione Superiore "P. Mazzone" Ιταλία

Mario Latella

Caterina Mazzaferro

Elisabetta Scali

Francesco Tripodi

Επιλέχθηκαν 90 μνημεία προς δημοσίευση από τρεις χώρες, συμπεριλαμβανομένου στο Μέρος Ι, του μεθοδολογικού πλαισίου αξιοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση μέσω της στρατηγικής της παιχνιδιοποίησης (Παιδαγωγικό πλαίσιο, βιβλιογραφία, έρευνες από Ευρώπη και Ελλάδα, Ιταλία, Ισπανία) που έχει σχεδιαστεί από το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης-Τμήμα Ελληνικής Φιλολογίας της Σχολής Κλασικών και Ανθρωπιστικών Σπουδών. Η συγκεκριμένη δράση θεωρείται ότι αποτέλεσε εξαιρετική ευκαιρία για έναν εποικοδομητικό και δημιουργικό διάλογο για θέματα κοινού ενδιαφέροντος και προβληματισμού, ως προς τις εκπαιδευτικές μεθόδους και τα εργαλεία. Ελπίζουμε ότι η Ψηφιακή Έκδοση «Πολιτιστικά μνημεία για χρήση στη σχολική αίθουσα» θα προσθέσει αξία στην αντιμετώπιση του συναρπαστικού κόσμου της εφαρμογής της παιχνιδιοποίησης στην Εκπαίδευση.



ΜΕΡΟΣ Ι: Το μεθοδολογικό πλαίσιο

Καθ. Δρ. Γεώργιος Π. Τσομής

Σε συνεργασία με:

Βασιλική Μαναβοπούλου

Κυριακή Σαλβερίδου

Μιχαήλ Αναστασιάδης

Χαρίσιος Ευστρατίου

Απόστολος Γαρούφος

Εισαγωγή

Η χρήση των παιχνιδιών αναγνωρίζεται διεθνώς ως μία ενδεδειγμένη πρακτική, η οποία ως στόχο έχει τη βαθμιαία επαύξηση τόσο του κινήτρου, όσο και της ενεργούς συμμετοχής του εκπαιδευόμενου στη μαθησιακή διαδικασία. Η παιχνιδοποίηση, δηλαδή η χρήση εκείνων των στοιχείων, τα οποία απαντούν κατά κανόνα σε περιβάλλον παιχνιδιών, χωρίς, ωστόσο, να σχετίζονται άμεσα με αυτά, βοηθά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, όπως της κριτικής σκέψης, της σύνθεσης και της ανάλυσης πληροφοριών. Η εξέλιξη και η αποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, σε συνδυασμό με την ύπαρξη κινήτρων και την ευχαρίστηση που προσφέρουν, ωθεί προς την ανάπτυξη της θεωρητικής και πρακτικής μεθοδολογίας της παιχνιδοποίησης και καλλιεργεί την έμπνευση, προάγει αλλαγές, δημιουργεί καλοπροαίρετη άμιλλα και συντονίζει τις προσπάθειες σε διάφορα περιβάλλοντα, εργασιακά και κοινωνικά. Η παιχνιδοποίηση προσφέρει ένα πλαίσιο/οδηγό σχεδιασμού διαδραστικών δραστηριοτήτων, με σκοπό τη μεγιστοποίηση των κινήτρων, τη δημιουργία μιας ευχάριστης εμπειρίας για τον εκπαιδευόμενο και τη διατήρηση του ενδιαφέροντός του σε υψηλά επίπεδα. Σε αυτό το πλαίσιο, η παιχνιδοποίηση αξιοποιεί τα παιχνίδια για σκοπούς πέραν της ψυχαγωγίας, καθώς παρέχει κίνητρα (όπως πόντοι επιβράβευσης, έπαθλα, πίνακες βαθμολογικής κατάταξης) και αποσκοπεί στην τόνωση του ενδιαφέροντος του εκπαιδευόμενου και της θέλησής του για μάθηση. Παραδείγματος χάριν, οι κινητές συσκευές, λόγω των προηγμένων λειτουργιών τους, αποτελούν αποδοτικό μέσο για την δημιουργία εφαρμογών, οι οποίες έχουν τη δυνατότητα να εμπεριέχουν στοιχεία παιχνιδοποίησης. Ειδικότερα, οι κινητές συσκευές καθιστούν μια εκπαιδευτική εφαρμογή ιδιαίτερα κατάλληλη και αποτελεσματική, ώστε να διατηρείται το κίνητρο των χρηστών συνεχώς ενεργοποιημένο. Η παιχνιδοποίηση επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο να θέτει τους δικούς του εκπαιδευτικούς στόχους και να καθοδηγείται στη διαμόρφωση στάσεων και συμπεριφορών μέσω της αυτο-παρατήρησης και της αυτοαξιολόγησης. Οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να καθορίζουν τους δικούς τους στόχους, να σχεδιάζουν μια σειρά στρατηγικών και ενεργειών, να αλληλοεπιδρούν με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο, αλλά και μεταξύ τους, και να αναγνωρίζουν άμεσα τα αποτελέσματα των ενεργειών τους, ώστε να μπορούν να αντιλαμβάνονται τις σωστές και λανθασμένες αποφάσεις τους. Τα παραπάνω αποτελούν βασικές αρχές και διαδικασίες του μοντέλου της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης, σύμφωνα με



το οποίο το ίδιο το άτομο ρυθμίζει τη συμπεριφορά του, καθορίζει τους στόχους του, παρατηρεί και κατευθύνει τις αποφάσεις του και αξιολογεί τις συνέπειες της συμπεριφοράς του.

Οι υφιστάμενες τεχνολογίες της σύγχρονης ηλεκτρονικής εκπαίδευσης ενσωματώνουν ήδη πολλά από τα παραπάνω στοιχεία προσφέροντας έτσι εξατομικευμένο περιεχόμενο και μια μαθησιακή εμπειρία ειδικά προσαρμοσμένη σε κάθε χρήστη. Η μάθηση, η οποία υποστηρίζεται από κινητές συσκευές (mobile learning) αποτελεί μια εκπαιδευτική σταθερά, κυρίως λόγω της ικανότητάς της να διατηρεί αδιάκοπη την επαφή με τον χρήστη. Μέσω του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου είναι δυνατή η διαμόρφωση ιδανικής πλατφόρμας για την εφαρμογή της στρατηγικής παιχνιδοποίησης. Κάθε μαθησιακή εργασία ή στόχος μπορεί να σχεδιαστεί ως πρόκληση για τον χρήστη μέσα σε καθορισμένο χρόνο και με την κατάλληλη επιβράβευση. Αυτό το περιβάλλον μπορεί να εξισωθεί στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού αρκετά δύσκολο, ώστε να διατηρείται μια καμπύλη μάθησης που συνδυάζει την αποτελεσματική και γρήγορη μάθηση με την ψυχαγωγία. Η εφαρμογή του κανόνα «εύκολο να μάθεις, αλλά δύσκολο να κατακτήσεις» με την ταυτόχρονη ύπαρξη μηχανισμών που αναγνωρίζουν την αριστεία και τις δεξιότητες, μπορεί να καλλιεργήσει ένα περιβάλλον συναγωνισμού που προσελκύει μαθητές και φοιτητές, οι οποίοι ενδεχομένως αναζητούν προκλήσεις. Επιπλέον, η ανάθεση ρόλων στο πλαίσιο μιας συνεργατικής μαθησιακής ομάδας σε περιβάλλον παιχνιδοποίησης, ο συντονισμός των ατομικών εργασιών και η δημιουργία συλλογικών στόχων με μεγαλύτερες επιβραβεύσεις μπορεί να προσελκύσει περισσότερους χρήστες και εκπαιδευόμενους. Σε αυτό το πλαίσιο, η παιχνιδοποίηση μπορεί να αποτελέσει ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο που αναπτύσσει τη συνεργατική μάθηση τοποθετώντας τους χρήστες σε περιβάλλον με πολλαπλούς πλέον παίκτες. Η προσομοίωση στόχο-προσηλωμένων σεναρίων επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να βιώσουν, να εξερευνήσουν και να δημιουργήσουν από κοινού, ενώ παράλληλα συναγωνίζονται μεταξύ τους ή με άλλες ομάδες. Αυτού του είδους το περιβάλλον μπορεί να ενθαρρύνει την ανταλλαγή γνώσεων και να βοηθήσει στην ανάπτυξη διαπροσωπικών δεξιοτήτων, όπως ο διάλογος, η επίλυση προβλημάτων, η συλλογική σκέψη και η συνεργατική λήψη αποφάσεων.

Προτείνουμε ένα εννοιολογικό πλαίσιο που συνδέει την παιχνιδοποίηση με το μοντέλο της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης μέσω των δυνατοτήτων των κινητών συσκευών, ώστε να παρασχεθούν ευρείες δυνατότητες χρήσης μέσω αυτής της εκπαιδευτικής μεθοδολογίας, κυρίως στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, που αφορά στην παράδοση, τις αναμνήσεις, τους φυσικούς τόπους, τα αντικείμενα και τις άυλες πεποιθήσεις και πρακτικές ως κλειδί για την ταυτότητα, την ευημερία, τις αποφάσεις και τις δράσεις.

Το πλαίσιο που προτείνεται βασίζεται στην υπάρχουσα εμπειρική αλλά και ακαδημαϊκή γνώση σχετικά με την υιοθέτηση και εφαρμογή τέτοιων πρακτικών στην εκπαίδευση. Αξιοποιώντας τις δυνατότητες των κινητών συσκευών, το εν λόγω πρόγραμμα θα συμπεριλάβει τις αρχές της παιχνιδοποίησης και θα τις εναρμονίσει με τις αρχές της αυτορρυθμιζόμενης και βασισμένης στο παιχνίδι μάθησης, προκειμένου να ενισχύσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων σκέψης υψηλού επιπέδου. Έτσι, θα δοθεί σταδιακά η δυνατότητα στην εκπαιδευτική κοινότητα να αναβαθμίσει την ποιότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας, θέτοντας τον μαθητή στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος, ώστε να ενισχυθούν τόσο τα κίνητρά του, όσο και αλληλοεπίδρασή του με το περιβάλλον και τους γύρω του. Επιπλέον, η

επαναχρησιμοποίηση του προτεινόμενου εννοιολογικού πλαισίου θα δώσει ώθηση στη συνεχώς αυξανόμενη ανάπτυξη δεξιοτήτων σκέψης υψηλού επιπέδου, γεγονός που με τη σειρά του θα αποφέρει μακροπρόθεσμα οφέλη στην εκπαίδευση, την οικονομία και την κοινωνία στο σύνολό της. Οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι: μαθαίνουν να αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους, να ακολουθούν κανόνες, να αναπτύσσουν διανοητικές λειτουργίες και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι επιτυχημένα, επειδή δυνητικά αντιμετωπίζουν τις σημερινές προκλήσεις και συμπορεύονται με τις ανάγκες της εποχής μας (Shapiro, 2018, Mariotti & Marotta, 2020, Singh 2021).

1. Η ψηφιακή μάθηση βασισμένη στις αρχές του παιχνιδιού και ο ρόλος της στην ανάπτυξη δεξιοτήτων σκέψης υψηλού επιπέδου

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η χρήση παιχνιδιών αναγνωρίζεται από την υπάρχουσα βιβλιογραφία ως μία επαρκής πρακτική για την αύξηση των κινήτρων και της συμμετοχής των εκπαιδευόμενων στη μαθησιακή διαδικασία. Τα ψηφιακά παιχνίδια, όπως παρουσιάζονται από τον Prensky (2001), επιτυγχάνουν την εναργέστερη συμμετοχή των μαθητών μέσω ενός διαδραστικού περιβάλλοντος ψυχαγωγίας και διασκέδασης. Αν και οι όροι διασκέδαση (fun) και ευχαρίστηση (enjoyment) θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν εκ παραλλήλου, ωστόσο διαφέρουν μεταξύ τους. Η διασκέδαση είναι μια ευχάριστη συναισθηματική ή ψυχολογική κατάσταση που μπορεί να έχει ένα άτομο κατά τη διάρκεια ή μετά από μια αυθόρμητη και ψυχαγωγική δραστηριότητα. Από την άλλη πλευρά, ως ευχαρίστηση (απόλαυση) νοείται η ίδια η δραστηριότητα, ανεξάρτητα από τη συναισθηματική ή ψυχολογική αλλαγή, που μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα της. Στην καθημερινή μας ζωή, υπάρχουν διάφορες δραστηριότητες που μπορούν να προσφέρουν ευχαρίστηση, απόλαυση. Ορισμένες από τις δραστηριότητες είναι προσανατολισμένες σε συγκεκριμένους στόχους, άλλες, ωστόσο, δεν είναι. Ορισμένες περιλαμβάνουν περισσότερα από ένα άτομα, άλλες μπορούν να πραγματοποιηθούν από ένα άτομο. Τόσο οι παραδοσιακές μορφές παιχνιδιών όσο και μια σχολική τάξη μπορούν και πρέπει να στοχεύουν στην ενθάρρυνση των συμμετεχόντων, ώστε να δημιουργηθεί ένα τέτοιο περιβάλλον.

Η παιχνιδοποίηση σχετίζεται άμεσα με τα ψηφιακά παιχνίδια, οι αρχές των οποίων αποτελούν τη βάση του σχεδιασμού της. Συγκεκριμένα, η μεθοδολογία της αφορά στη χρήση πρακτικών και παραμέτρων των παιχνιδιών σε επιχειρηματικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, με σκοπό την ενίσχυση των κινήτρων των χρηστών και την αποτελεσματικότερη επίτευξη του μαθησιακού ή επιχειρηματικού σκοπού.

Ο όρος «ψηφιακή μάθηση βασισμένη στις αρχές του παιχνιδιού» που διατυπώθηκε καταρχάς από τον Prensky (2001), χρησιμοποιήθηκε για να περιγράψει την πολύμορφη ψυχαγωγία, όπως δύναται να προκύψει μέσω της σύνδεσής της με ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια. Σύμφωνα με τη διεθνή βιβλιογραφία αυτά τα παιχνίδια θα πρέπει να διακρίνονται από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με τον Din (2006) θα πρέπει:

1. να είναι καθηλωτικά (immersive)
2. να έχουν κλιμακωτό βαθμό δυσκολίας
3. να είναι ελκυστικά, να θέτουν υψηλούς στόχους στους εκπαιδευόμενους και να ενισχύουν τον συναγωνισμό

4. να έχουν ξεκάθαρα διατυπωμένους εκπαιδευτικούς στόχους
5. να επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να παρακολουθούν την πρόοδο τους

Σύμφωνα με πρόσφατη οδηγία της Ε.Ε., οι δεξιότητες σκέψης υψηλού επιπέδου θεωρούνται βασικό χαρακτηριστικό για τους μαθητές του 21^{ου} αιώνα. Κατά συνέπεια, τα μαθητοκεντρικά μοντέλα εκπαίδευσης έχουν βρεθεί πλέον στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος τόσο των εκπαιδευτικών, όσο και των ερευνητών.

Ο όρος «σκέψη υψηλού επιπέδου» αναφέρεται σε λειτουργίες που λαμβάνουν χώρα στο υψηλότερο επίπεδο της ιεραρχίας της γνωστικής επεξεργασίας σύμφωνα με την (αναθεωρημένη) ταξινόμηση του Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001). Οι δεξιότητες αυτές δίνουν έμφαση στη νοητική επεξεργασία και αναφέρονται στην ικανότητα των μαθητών/ατόμων να μπορούν να διαχειρίζονται και να επεξεργάζονται πληροφορίες και ιδέες και να τις μετατρέπουν σε προτάσεις. Η διαδικασία αυτή απαιτεί ομαδοποίηση και σύγκριση γεγονότων, πρότερες γνώσεις, ανασύνθεση αποτελεσμάτων, ανάπτυξη υποθέσεων, γενίκευση και επαλήθευση συμπερασμάτων.

Τρεις από αυτές τις δεξιότητες είναι: «Επίλυση προβλήματος», «Κριτική σκέψη» και «Δημιουργικότητα».

«Επίλυση προβλήματος» είναι η διαδικασία αναζήτησης και εύρεσης του καταλληλότερου τρόπου που θα αποτρέψει το άτομο από τα εμπόδια που παρεμβάλλονται και θα το οδηγήσει με μεγαλύτερη ασφάλεια και ταχύτητα στην επίτευξη του επιδιωκόμενου και επιθυμητού στόχου. Η δεξιότητα αυτή είναι απολύτως βασική, αφού ο καθένας από μας καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του είναι προσανατολισμένος στην επίτευξη στόχων και στην επίλυση προβλημάτων (Koliadis, 2002α).

«Κριτική σκέψη» είναι η νοητική και συναισθηματική λειτουργία κατά την οποία το άτομο αξιολογεί την αξιοπιστία των πληροφοριών και αποφασίζει πώς να ενεργήσει μέσω συλλογισμού με βάση όλα τα δεδομένα που μπορεί να έχει στη διάθεσή του. Η κριτική σκέψη βοηθά τους ανθρώπους να οργανώσουν τον μεγάλο όγκο πληροφοριών που λαμβάνουν και να καταλήξουν σε έγκυρα συμπεράσματα και επιτυχείς λύσεις σε προβλήματα. Η συνεργασία και η αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών μπορεί να ενισχύσει την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης (Matsagouras, 2002).

Η «δημιουργικότητα» είναι μια σύνθετη έννοια που περιλαμβάνει την ποικιλομορφία, την ευελιξία, την καινοτομία όσον αφορά στον τρόπο σκέψης των ανθρώπων και τον συνδυασμό φαινομενικά άσχετων εννοιών για την παραγωγή ενός αποτελέσματος. Η συνεργασία μεταξύ των ανθρώπων με διαφορετικές ιδέες μπορεί να ενισχύσει την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης (Azzam, 2009).

Κοινό χαρακτηριστικό των παραπάνω δεξιοτήτων είναι ότι απαιτούν την εφαρμογή γνωστικών διαδικασιών όπως της παρατήρησης, της σκέψης, της αντίληψης, της χρήσης συλλογισμού, της σύνθεσης και της ανάλυσης πληροφοριών. Επιπλέον, για την εφαρμογή των παραπάνω λειτουργιών είναι απαραίτητο οι άνθρωποι να εξοικειωθούν με τις διαδικασίες αυτές μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους ανθρώπους.

2.Οι γνωσιακές θεωρίες μάθησης στις διαδικασίες μάθησης μέσω ψηφιακών παιχνιδιών

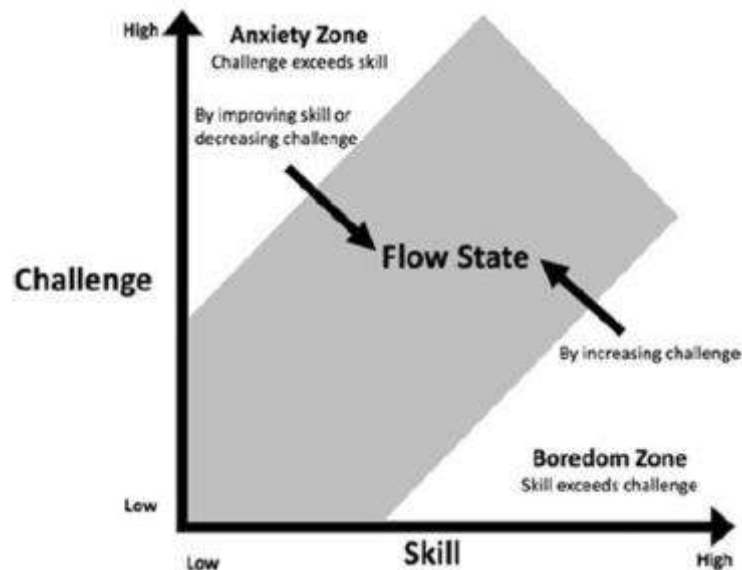
Στην υπάρχουσα βιβλιογραφία, η εφαρμογή αυτού του μοντέλου στην εκπαιδευτική διαδικασία λογίζεται ως η καλύτερη πρακτική, ώστε να ενισχυθεί η επιθυμία για μάθηση, η κριτική σκέψη και η δημιουργικότητα. Το γνωσιακό αυτό μοντέλο συνιστά ως αφητηρία το μαθητοκεντρικό μοντέλο μάθησης (Attard et al., 2010, Rott, 2010) και σύμφωνα με αυτό, η μάθηση γίνεται εμπειρία και εδράζεται στην πρόθεση, τη δράση και την βαθύτερη παρατήρηση, τον αναστοχασμό (Wilshire, 1990). Ως εκ τούτου, η εκπαιδευτική διαδικασία είναι μια συνειδητή, ενεργητική, δημιουργική πρακτική που καθοδηγείται από στόχους και επιθυμητά αποτελέσματα. Ο μαθητής από παθητικός δέκτης γίνεται ενεργός και συμμετέχει στη διαδικασία α) με τις πράξεις του, β) με τη σκέψη του και το συλλογισμό του και γ) μέσω της αλληλεπίδρασής του με τους άλλους και το περιβάλλον του, σε μια προσπάθεια να κατανοήσει εναργέστερα το προς μελέτη γνωστικό αντικείμενο. Υπό αυτό το πρίσμα, η απόκτηση της γνώσης καθίσταται προσωπική υπόθεση του κάθε ατόμου.

Η γνωσιακή θεωρία λογίζεται ως η προσφορότερη για την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων μέσω των εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, είναι ιδανική για εξατομικευμένα περιβάλλοντα μάθησης, καθώς ο εκπαιδευόμενος διαμορφώνει ο ίδιος το περιβάλλον του, αλλά μέσα σε ένα αυστηρώς καθορισμένο πλαίσιο, όπως είναι αυτό των κανόνων των παιχνιδιών. Άλλα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του γνωσιακού μοντέλου είναι ο δομημένος και ιεραρχικός καθορισμός στόχων, καθώς και η επαγωγική διαδικασία προσέγγισης του τελικού στόχου με επίπεδα, πολιτικές ανταμοιβής κ.λπ. Επιπρόσθετα, περιλαμβάνει μια σειρά από έννοιες βάσει των οποίων σχεδιάζεται η εκπαιδευτική παρέμβαση. Παρακάτω παρουσιάζονται τρία συστατικά στοιχεία αυτής της θεωρίας, τα οποία εφαρμόζονται με επιτυχία στα εκπαιδευτικά παιχνίδια.

α) Αυτοκαθορισμός

Σχετικά με τον αυτοκαθορισμό στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης, αναφέρεται ότι παρά την έμφυτη τάση για ανάπτυξη και αυτοβελτίωση που διαθέτουν οι άνθρωποι, το ίδιο το περιβάλλον πρέπει να παράσχει την κατάλληλη υποστήριξη, ώστε να μπορέσουν τα άτομα να εξελιχθούν. Η θεωρία του αυτοκαθορισμού σχετίζεται άμεσα με τη «θεωρία της ροής» του Csikszentmihalyi (2000), αντιστοιχίζοντας στοιχεία τόσο εσωτερικών, όσο και εξωτερικών κινήτρων. Η αυτονομία (χαρακτηριστικό της θεωρίας του αυτοκαθορισμού) αντιστοιχεί στην κατάσταση στην οποία ο χρήστης επιλέγει τους δικούς του στόχους και τον τρόπο με τον οποίο θα τους επιδιώξει. Ανάλογα, η έννοια της ικανότητας σχετίζεται με την ισορροπία που πρέπει να εξασφαλίζεται μεταξύ της δυσκολίας επίτευξης ενός στόχου και των ικανοτήτων των χρηστών, προκειμένου να διατηρηθεί η ροή στο σύστημα. Με τον όρο «ροή» ο Csikszentmihalyi αναφέρεται σε μια βιωματική κατάσταση κατά την οποία ο χρήστης καταφέρνει να επικεντρωθεί με αφοσίωση σε ένα απαιτητικό έργο. Στην κατάσταση ροής, οι χρήστες είναι πλήρως αφοσιωμένοι, συγκεντρωμένοι, δημιουργικοί, παραγωγικοί και με έντονη αίσθηση εσωτερικής ικανοποίησης. Η McGonigal (2011) υποστηρίζει ότι η ροή αυτή απουσιάζει σημαντικά από την καθημερινή ζωή, ωστόσο αποτελεί κυρίαρχο χαρακτηριστικό στα παιχνίδια, εκπαιδευτικά και μη. Μια πιο σύγχρονη εκδοχή της θεωρίας της ροής αναφέρεται στην κατάσταση αφοσίωσης του ατόμου σε μια και μόνο συγκεκριμένη εργασία. Σύμφωνα με τον Csikszentmihalyi, αν το έργο είναι πολύ εύκολο, τότε η κατάσταση του χρήστη μετατρέπεται σε οκνηρία. Αντίθετα, αν η εργασία είναι πολύ απαιτητική, τότε ο

χρήστης αποθαρρύνεται, αγχώνεται και συνήθως εγκαταλείπει την προσπάθεια. Για το λόγο αυτό, οι σχεδιαστές παιχνιδιών, καθώς επίσης και όσοι σχεδιάζουν συστήματα που στοχεύουν στην παρακίνηση των χρηστών θα πρέπει να λαμβάνουν σοβαρά υπόψη τους αυτή την παράμετρο και να αυξάνουν σταδιακά τη δυσκολία, ώστε, όσο ο χρήστης αποκτά εμπειρία, να παραμένει αφοσιωμένος. Όπως αναφέρουν οι Hsin-Yuan Huang και Dilip Soman (2013) η παιχνιδοποίηση δεν συνδέεται άμεσα με γνώσεις και δεξιότητες. Ωστόσο, επηρεάζει τη στάση, τη δέσμευση και τα κίνητρα των μαθητών, γεγονός που μπορεί να οδηγήσει στη βελτίωση των γνώσεων και των δεξιοτήτων.



Η θεωρία της ροής του Csikszentmihalyi (πβ. Sangkyun et.al., 2018, 9)

β) Αυτο-αποτελεσματικότητα

Ως αυτό-αποτελεσματικότητα ορίζεται η αντίληψη που έχουν οι εκπαιδευόμενοι σχετικά με την ικανότητά τους να σχεδιάζουν ένα σύνολο ενεργειών προκειμένου να επιτύχουν έναν συγκεκριμένο στόχο ή να επιλύσουν ένα πρόβλημα υπό συγκεκριμένες συνθήκες. Συγκεκριμένα, η αυτο-αποτελεσματικότητα διαρθρώνεται κατά τον Bandura (2002) ως εξής:

- ο αριθμός των ενεργειών που πρέπει να εκτελεστούν προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος,
- η αντοχή του εκπαιδευόμενου να δεχτεί κριτική και η ικανότητά του να διαχειρίζεται την μη ικανοποιητική πρόοδο και
- η ικανότητα αποτελεσματικής διαχείρισης άλλων καταστάσεων σε περιβάλλον όχι απαραίτητα εκπαιδευτικό (γενικότητα).

Το αίσθημα της αυτο-αποτελεσματικότητας επηρεάζει τις δραστηριότητες και τα σχέδια που επιλέγουν να υλοποιήσουν τα άτομα, με βάση το βαθμό δυσκολίας και την απαιτούμενη προσπάθεια. Ως εκ τούτου, η αυτο-αποτελεσματικότητα επηρεάζει σημαντικά την εσωτερική παρακίνηση του ατόμου. Τα άτομα με υψηλότερα επίπεδα αυτο-αποτελεσματικότητας

συνήθως επιλέγουν πιο δύσκολα έργα, επιδεικνύουν επιμονή, αντιμετωπίζουν την πιθανή αποτυχία με εκ νέου προσπάθεια και μεγαλύτερη αφοσίωση στους στόχους τους (Taylor, 2009). Στην περίπτωση των παιχνιδιών, η αυτό-αποτελεσματικότητα ορίζεται ως η ικανότητα του ατόμου να ολοκληρώσει το παιχνίδι με επιτυχία (Ritterfeld et al., 2009). Μέσω του παιχνιδιού η αυτο-αποτελεσματικότητα ενισχύεται, καθώς οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν και να εξερευνήσουν διαφορετικά στοιχεία του παιχνιδιού (χαρακτήρες, επίπεδο δυσκολίας κ.α.). Κατά συνέπεια, τα εσωτερικά τους κίνητρα αυξάνονται και οι παίκτες επιθυμούν να ασχοληθούν ξανά με το παιχνίδι (Bjork & Holopainen, 2005). Η αυτο-αποτελεσματικότητα ενισχύεται μέσω της συμμετοχής του ατόμου σε μικρές διαδικασίες σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας (Juul, 2005). Για τον λόγο αυτό, η θεωρία αυτή υπογραμμίζει τη σημασία του σχεδιασμού παιχνιδιών με την ενσωμάτωση μικρών και διαβαθμισμένων στόχων όσον αφορά στη δυσκολία. Επιπλέον, η παροχή άμεσης ανατροφοδότησης, η συγκριτική αξιολόγηση, η αξιολόγηση των παικτών και η δυνατότητα αλληλεπίδρασης μεταξύ τους ενισχύει, εκτός της ατομικής, και τη συλλογική αποτελεσματικότητά τους, όπως και τα κίνητρά τους (Bjork & Holopainen 2005, Bernhaupt 2010, Salen & Zimmerman 2004). Σύμφωνα με τον Bandura (2002), μεταξύ ενός συνόλου ατόμων παρόμοιας ευφυΐας και γνώσεων, τα άτομα με υψηλό αίσθημα αυτό-αποτελεσματικότητας διαπρέπουν και παρουσιάζουν αυξημένα κίνητρα και αφοσίωση στην επίτευξη των στόχων τους.

γ) Αυτορρύθμιση

Σύμφωνα με τη θεωρία του Bandura (1986), το άτομο μπορεί να προσαρμόσει τη συμπεριφορά του παρατηρώντας τις αντιδράσεις του περιβάλλοντός του. Πιο συγκεκριμένα, το άτομο διαπιστώνει τις κοινωνικά παραδεκτές ή μη συμπεριφορές και τις συνέπειές τους (ποινή ή επιβράβευση), και ρυθμίζει τη συμπεριφορά του αναλόγως. Η αυτορρύθμιση πραγματοποιείται σε τρία στάδια: α) αυτοπαρατήρηση, β) αυτοκαθοδήγηση της συμπεριφοράς, καθώς και γ) αυτό-αξιολόγηση και συνειδητή επίγνωση των πιθανών μελλοντικών συνεπειών. Οι Schunk και Zimmerman (1998) ορίζουν την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση ως εκείνη που λαμβάνει χώρα υπό την επίδραση των σκέψεων, των συναισθημάτων, των στρατηγικών και των συμπεριφορών, οι οποίες είναι προσανατολισμένες στην επίτευξη στόχων. Η θεωρία της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης βασίζεται στη μάθηση ως δυναμική και πολυδιάστατη διαδικασία, που προκύπτει ως αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης των ατομικών παραγόντων του μαθητή, του μαθησιακού πλαισίου και του μαθησιακού υλικού (Simons, Van der Linden & Duffy, 2000).

Η αυτορρυθμιζόμενη μάθηση επιτρέπει στους ανθρώπους να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες ως προς την εκπαίδευσή τους τόσο ως προς τον τρόπο όσο και ως προς το αντικείμενο και τους στόχους της εκπαίδευσής τους (Gibbons, 2002). Η αυτορρυθμιζόμενη μάθηση περιγράφει επίσης τη διαδικασία της ίδιας της εκπαιδευτικής πράξης μέσω της οποίας ο μαθητής επιδιώκει να αποκτήσει υψηλές δεξιότητες σκέψης όπως: στρατηγική σκέψη, στοχοθεσία και προγραμματισμός για την επίτευξη των στόχων.

Βασικό και κοινό χαρακτηριστικό όλων των εφαρμογών και στρατηγικών αυτορρυθμιζόμενης μάθησης που εντοπίζεται στη βιβλιογραφία είναι η ενεργοποίηση του μαθητή κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Ο μαθητής δεν είναι παθητικός αποδέκτης μηνυμάτων, ερεθισμάτων και γνώσεων, αλλά συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία, καθώς

συχνά η επιθυμία για εξερεύνηση και μάθηση ξεκινά από τον ίδιο.

Σύμφωνα με τους Zimmerman & Schunk (2001), η αυτορρυθμιζόμενη μάθηση δεν ορίζεται ως μια διανοητική δραστηριότητα που συνδέεται με συγκεκριμένη ακαδημαϊκή επίδοση, αλλά ως μια διαδικασία μέσω της οποίας οι μαθητές καταφέρνουν να μετατρέψουν τις διανοητικές τους ικανότητες σε δεξιότητες και γνώσεις. Υπό αυτό το πρίσμα, η εκπαίδευση αποκτά μια διαδικασία που ενεργοποιείται από τον ίδιο τον μαθητή και όχι από τις περιβαλλοντικές συνθήκες, όπως συμβαίνει κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος.

Η τεχνική της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης έχει εφαρμοστεί κυρίως σε περιβάλλοντα τυπικής εκπαίδευσης. Ωστόσο, λόγω του γεγονότος ότι επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να έχουν άμεση σύνδεση και έλεγχο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και να αντιλαμβάνονται άμεσα τους στόχους τους και τους τρόπους επίτευξής τους, μπορεί να αποτελέσει ένα πολύ ισχυρό εργαλείο όσον αφορά σε μη τυπικά περιβάλλοντα μάθησης (Valle et al., 2003), όπως στην περίπτωση της παρούσας έρευνας. Επιπλέον, η εκπαιδευτική χρήση της αυτορρύθμισης, ενισχύει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα των μαθητών και την κριτική σκέψη σχετικά με τη σύνδεση της γνώσης με κατάλληλα διατυπωμένες δράσεις και στρατηγικές για την επίτευξη συγκεκριμένων και σαφώς καθορισμένων στόχων.

Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό μοντέλο μας βασίζεται στη θεωρία της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης, η οποία επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο να θέτει τους δικούς του εκπαιδευτικούς στόχους και να καθοδηγείται στη διαμόρφωση στάσεων και συμπεριφορών μέσω της αυτοπαρατήρησης και της αξιολόγησης. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, η μεθοδολογία αυτή είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική σε μη τυπικά μαθησιακά περιβάλλοντα, όπως τα εκπαιδευτικά παιχνίδια και τις εφαρμογές παιχνιδοποίησης (Montalvo & Torres, 2008). Οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ευκαιρία να καθορίσουν οι ίδιοι τους στόχους τους, να σχεδιάσουν μια σειρά στρατηγικών και ενεργειών μέσω των οποίων συμμετέχουν στο εκπαιδευτικό παιχνίδι, να αλληλοεπιδράσουν με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και το εκπαιδευτικό περιβάλλον και να αναγνωρίσουν άμεσα τα αποτελέσματα των ενεργειών τους, ώστε να αντιληφθούν τη σωστή ή λανθασμένη επιλογή αποφάσεων και ενεργειών. Μέσω των εκπαιδευτικών παιχνιδιών και των εφαρμογών παιχνιδοποίησης ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αντιληφθεί άμεσα τη συσχέτιση μεταξύ της γνώσης και της πρακτικής εφαρμογής της και έχει τη δυνατότητα να καθορίσει ο ίδιος τους στόχους που επιθυμεί να επιτύχει και να σχεδιάσει ένα σχέδιο για την επίτευξη αυτών των εκπαιδευτικών στόχων. Το μοντέλο αυτό στοχεύει όχι μόνο στην απόκτηση δεξιοτήτων, αλλά κυρίως στη διαμόρφωση στάσεων και συμπεριφορών για την επίτευξη στόχων γενικότερα, όχι μόνο κατά τη σχολική εκπαίδευση, αλλά συνολικά σε πολλούς τομείς στη ζωή του κάθε ατόμου.

3. Παιχνιδοποίηση – «Η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε συνθήκες που δεν αφορούν σε παιχνίδια» – Έννοια και πλαίσιο

Παιχνίδι (game) versus παίζω (play)

Ο όρος παιχνιδοποίηση αναφέρεται στον όρο «παιχνίδι» και όχι στον όρο «παίζω». Στον τομέα της μελέτης των παιχνιδιών, η διάκριση αυτή είναι απαραίτητη, καθώς το «παιχνίδι» και το «παίζω» είναι δύο εντελώς διαφορετικές έννοιες. Ο όρος «παίζω» τοποθετείται μέσα σε μία απροσδιόριστων ορίων περιοχή, μέσα στην οποία η κατασκευή φανταστικών κόσμων

είναι αποφασιστικός παράγοντας, ενώ ο όρος «παιχνίδι» αναφέρεται σε οριοθετημένο πλαίσιο, όπου επιδιώκεται η κατανόηση και η βελτιστοποίηση των κανόνων και της στρατηγικής (Kampmann, 2003). Επομένως, σύμφωνα με τους κλασικούς ορισμούς, οι έννοιες του «παιχνιδιού» και του «παίζω» διαφέρουν, καθώς το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από σαφείς κανόνες, καθώς επίσης και από τον ανταγωνισμό μεταξύ των χρηστών για την επίτευξη διακριτών στόχων και αποτελεσμάτων (Barr, 2007, Juul, 2005, Juul, 2010). Ορισμένες μελέτες έχουν επανειλημμένα τονίσει ότι οι παιχνιδοποιημένες εφαρμογές επικεντρώνονται κυρίως σε εκείνα τα στοιχεία σχεδιασμού που οριοθετούν τους κανόνες και προσανατολίζουν το παιχνίδι προς τον στόχο με ελάχιστα περιθώρια ελεύθερης ή διερευνητικής χαλάρωσης και αναψυχής (Alfrink, 2011).

Το «παιχνίδι» έχει οριστεί ως μία ενέργεια «βασισμένη σε κανόνες με καθορισμένους στόχους» (Groh, 2012, 39), «ένα σύνολο δραστηριοτήτων που περιλαμβάνουν έναν ή περισσότερους παίκτες» (Dempsey et al., 2002, 159) ή «ένα σύστημα στο οποίο οι παίκτες εμπλέκονται σε μια τεχνητή σύγκρουση, η οποία ορίζεται από κανόνες και οδηγεί σε ένα μετρήσιμο αποτέλεσμα» (Salen & Zimmerman, 2004, σ. 80).

Ο Schell (2008) απαρίθμησε πιο συγκεκριμένα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών:

- α) μπορεί κάποιος να παίξει με τη θέλησή του,
- β) τα παιχνίδια έχουν στόχους,
- γ) στα παιχνίδια υπάρχει σύγκρουση,
- δ) τα παιχνίδια έχουν κανόνες,
- ε) τα παιχνίδια έχουν νίκη και ήττα,
- στ) τα παιχνίδια είναι διαδραστικά,
- ζ) τα παιχνίδια διαθέτουν προκλήσεις,
- η) τα παιχνίδια δημιουργούν τη δική τους εσωτερική αξία,
- θ) τα παιχνίδια κινούν το ενδιαφέρον και κάνουν τους παίκτες να ασχοληθούν,
- ι) τα παιχνίδια έχουν αδιαπραγμάτευτους κανόνες.

Παιχνιδοποίηση στη μάθηση και την εκπαίδευση

Η παιχνιδοποίηση, αν και σχετίζεται άμεσα με τα ψηφιακά παιχνίδια, δεν περιλαμβάνει τη δημιουργία πραγματικών παιχνιδιών. Αντίθετα, αξιοποιεί τις βασικές αρχές των παιχνιδιών για να επιτύχει τη συναισθηματική εμπλοκή του χρήστη. Πιο συγκεκριμένα, η παιχνιδοποίηση προσφέρει ένα πλαίσιο/οδηγό για τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων για το εκπαιδευτικό παιχνίδι έτσι ώστε να ενθαρρύνεται η αλληλοεπίδραση με τον χρήστη, προκειμένου να μεγιστοποιηθεί το κίνητρο του χρήστη, να δημιουργηθεί μια ευχάριστη εμπειρία και να διατηρηθεί το ενδιαφέρον του (προσωπική συμμετοχή/εμπλοκή).

Η παιχνιδοποίηση ορίζεται ως η ευρύτερη εφαρμογή εννοιών και τεχνικών από τον κόσμο των παιχνιδιών, με στόχο την ικανοποίηση της ανάγκης του χρήστη για αλληλοεπίδραση, ψυχαγωγία και επικοινωνία σε άλλους τομείς δραστηριότητας. Αν και χρησιμοποιείται σε όλο και περισσότερους τομείς οικονομικής δραστηριότητας, με έμφαση στους τομείς της ψυχαγωγίας και των μέσων ενημέρωσης, η εφαρμογή της σε εκπαιδευτικό πλαίσιο βρίσκεται ακόμη σε πρώιμο στάδιο και επικεντρώνεται κυρίως στην προσχολική και σχολική ηλικία (Johnson et al., 2012).

Η παιχνιδοποίηση στη μάθηση και την εκπαίδευση είναι ένα σύνολο δραστηριοτήτων και διαδικασιών, που ως στόχο έχει την επίλυση των προβλημάτων, μέσω της χρήσης των μηχανισμών του παιχνιδιού. Τα «σοβαρού τύπου» παιχνίδια (serious games) για τη μάθηση και την εκπαίδευση είναι παιχνίδια που αναπτύσσονται με σκοπό την επίτευξη μαθησιακών και εκπαιδευτικών στόχων στον πραγματικό κόσμο. Οι παίκτες του παιχνιδιού μπορούν να μάθουν ενώ παίζουν το παιχνίδι και επιτυγχάνουν τους στόχους, όταν ολοκληρώνουν επιτυχώς τις αποστολές που ορίζει το παιχνίδι. Δηλαδή, τα «σοβαρού τύπου» παιχνίδια, με προβλήματα του πραγματικού κόσμου, υλοποιούνται μέσα από παραδοσιακής μορφής παιχνίδια. Από την άλλη πλευρά, ο σκοπός της παιχνιδοποίησης στη μάθηση και την εκπαίδευση είναι η δημιουργία συνθηκών πραγματικού κόσμου που ενισχύουν τη μάθηση και την επίλυση προβλημάτων. Λαμβάνοντας υπόψη τον ορισμό της παιχνιδοποίησης, τα «σοβαρού τύπου» παιχνίδια θα πρέπει να συμπεριληφθούν στην παιχνιδοποίηση, στη μάθηση και την εκπαίδευση, επειδή αποτελούν ένα σύνολο δραστηριοτήτων που ως στόχο έχουν την επίλυση προβλημάτων που σχετίζονται με τη μάθηση και την εκπαίδευση με τη χρήση ή την εφαρμογή των μηχανισμών του παιχνιδιού.

Η παιχνιδοποίηση μπορεί να ενισχύσει τις δεξιότητες σκέψης υψηλού επιπέδου (Dominguez et al., 2013), τη δηλωτική γνώση, τη διαδικαστική γνώση (Sitzmann, 2011) και τις επιδόσεις (Faria & Whiteley, 1990, Li et al., 2012, Mayo, 2009, Nah et al., 2014, Randel et al., 1992, Smith & Baker, 2011, Su & Cheng, 2015, Yildirim, 2017). Η έρευνα έδειξε ότι οι φοιτητές στα παιχνιδοποιημένα μαθήματα είχαν τουλάχιστον 7,2% καλύτερες επιδόσεις από τα μη παιχνιδοποιημένα. Πολλοί εκπαιδευτικοί αντιμετωπίζουν δυσκολίες στις τάξεις τους, επειδή οι μαθητές τους δεν έχουν κίνητρα και δεν συμμετέχουν ενεργά στις συλλογικές δραστηριότητες. Ωστόσο, το κίνητρο και η αποτελεσματικότητα των μαθημάτων που έχουν παιχνιδοποιηθεί διαφοροποιήθηκε, καθώς οι φοιτητές στα παιχνιδοποιημένα μαθήματα είχαν τουλάχιστον 7,2% καλύτερες επιδόσεις από τα μη παιχνιδοποιημένα. Ορισμένοι ερευνητές διαπίστωσαν την αποτελεσματικότητα της παιχνιδοποίησης στην πρόκληση ψυχολογικών και συμπεριφορικών αλλαγών.

Οι Hakulinen et al. (2013), Kumar & Khurana (2012), Li et al. (2012), Nah et al. (2014) και Su & Cheng (2015) υποστηρίζουν ότι η παιχνιδοποιημένη μάθηση μπορεί να ενισχύσει τα κίνητρα και την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών τους στις δραστηριότητες της τάξης. Οι ψυχολογικές και συμπεριφορικές αλλαγές που προκύπτουν από την παιχνιδοποίηση είναι πολυποικίλες. Ο Sitzmann (2011) αποκάλυψε ότι η παιχνιδοποίηση προάγει την αυτο-αποτελεσματικότητα και αυξημένη ικανότητα συγκράτησης και διατήρησης της γνώσης.

Ωστόσο, προκειμένου να οριστεί με σαφήνεια η έννοια της παιχνιδοποίησης, είναι απαραίτητο να απεριθμηθούν και να αναλυθούν οι επιμέρους έννοιες που συμπεριλαμβάνει, βάσει των οποίων δομείται η έννοιά της.

Σύμφωνα με τους Deterding et al. (2011) οι βασικές υπό-έννοιες που αποτελούν και πεδίο ανάπτυξης του όρου παιχνιδοποίηση είναι οι εξής

- Παιχνίδι: όπως ορίζεται παραπάνω

- Στοιχεία παιχνιδιών: Ενώ τα «σοβαρού τύπου» παιχνίδια περιγράφουν τον σχεδιασμό ολοκληρωμένων παιχνιδιών για μη ψυχαγωγικούς σκοπούς, οι παιχνιδοποιημένες εφαρμογές απλώς ενσωματώνουν τα στοιχεία των παιχνιδιών (Brathwaite & Schreiber, 2008). Το όριο που διαχωρίζει ένα παιχνίδι από μια εφαρμογή παιχνιδοποίησης δεν είναι συχνά σαφές. Η προσθήκη ενός επιπλέον κανόνα ή ενός κοινού στόχου μεταξύ μιας ομάδας χρηστών μπορεί να μετατρέψει μια μερικώς παιχνιδοποιημένη εφαρμογή σε πλήρες παιχνίδι.

Τα στοιχεία εκείνα που ανήκουν στο σύνολο των «στοιχείων παιχνιδιού», όπως προσδιορίστηκαν από τους Reeves & Read (2009), είναι τα εξής:

α) η αναπαράσταση του χρήστη με avatars,

β) το τρισδιάστατο περιβάλλον,

γ) το αφηγηματικό πλαίσιο,

δ) η βαθμολογία και τα επίπεδα,

ε) ο συναγωνισμός που καθορίζεται από σαφείς κανόνες,

στ) οι ομάδες,

ζ) παράλληλα επικοινωνιακά συστήματα, τα οποία μπορούν εύκολα να ρυθμιστούν και

η) διαχείριση του χρόνου.

Η έννοια του όρου Παιχνιδοποίηση

Η παιχνιδοποίηση αναφέρεται στην εφαρμογή των δυναμικών, των μηχανισμών και των χαρακτηριστικών των παιχνιδιών σε περιβάλλοντα και τομείς εκτός παιχνιδιού. Πρόκειται για τη διαδικασία προσθήκης λειτουργιών προσανατολισμένων στα παιχνίδια σε διεργασίες, προγράμματα και πλατφόρμες που παραδοσιακά δεν θα τις περιλάμβαναν. Τα τελευταία χρόνια, η παιχνιδοποίηση και οι τεχνολογία πίσω από αυτήν έχει ως στόχο την κοινωνικοποίηση και την καινοτόμο επικοινωνία. Γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ των παραγωγών αγαθών/υπηρεσιών και των καταναλωτών, η παιχνιδοποίηση έχει αποδειχθεί πολύτιμο εργαλείο για το μάρκετινγκ, τα οικονομικά, την επιχειρηματική επικοινωνία, την κατάρτιση, την πληροφορική καθώς επίσης και την αναψυχή και την ψυχαγωγία. Η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο τα παιχνίδια συνδέονται με την απόκτηση δεξιοτήτων και την κατάρτιση, αποκαλύπτει ότι διαδραματίζουν σημαντικό και εποικοδομητικό ρόλο στην εισαγωγή στοιχείων που ως στόχο έχουν την ανάπτυξη ικανοτήτων ιδιαίτερως χρήσιμων για την επιτυχία στην πραγματική ζωή, τη μαθησιακή ικανότητα και την επαγγελματική ανέλιξη.

Η παιχνιδοποίηση λειτουργεί προσφέροντας στους εκπαιδευόμενους/χρήστες αποστολές, οδηγίες και ανατροφοδότηση μέσω μηχανισμών και δραστηριοτήτων που προστίθενται σε διαδικτυακές υπηρεσίες και πλατφόρμες. Σχεδόν πάντα αποσκοπεί στη δημιουργία, διατήρηση και διαχείριση μιας εικονικής κοινότητας χρηστών που μοιράζονται κοινούς στόχους και σκοπούς. Μια συναρπαστική εμπειρία παιχνιδοποίησης μπορεί να αιχμαλωτίσει την προσοχή των συμμετεχόντων, να εγείρει κινητήρια συναισθήματα και να προβάλλει μοτίβα σκέψης προσανατολισμένα στον στόχο. Τέτοιες εμπειρίες περιλαμβάνουν εργασίες, ενέργειες και σενάρια που καταδεικνύουν την καλύτερη διαδρομή προς την ολοκλήρωση ενός βραχυπρόθεσμου ή ενός μακροπρόθεσμου στόχου. Καθώς οι συμμετέχοντες αλληλοεπιδρούν με ένα παιχνιδοποιημένο πρόγραμμα, αυξάνουν τα επίπεδα ευχαρίστησης και λαμβάνουν ανατροφοδότηση. Ενώ το πρώτο συνήθως καθοδηγείται από μια πολιτική ανταμοιβής ή ένα σύστημα κατάταξης, το δεύτερο αναφέρεται σε στατιστικά στοιχεία απόδοσης και συχνά παρέχει τις κατάλληλες πληροφορίες για αυτοαξιολόγηση. Και τα δύο στοχεύουν σε ένα βιώσιμο αίσθημα επίτευξης που δίνει κίνητρο στον χρήστη να κάνει κάτι καλύτερο και να πετύχει πιο δύσκολους στόχους.

Η παιχνιδοποίηση είναι η στρατηγική, η οποία επιδρά στη συμπεριφορά των ατόμων δημιουργώντας τους κίνητρα. Συμπεριλαμβάνει τόσο τους μαθητές όσο και άλλους εκπαιδευόμενους. Τα τελευταία χρόνια έχει αναδειχθεί σε ένα πλαίσιο εννοιών και μηχανισμών που μπορούν να εφαρμοστούν σε ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, όπου τα άτομα χρειάζονται κίνητρα προκειμένου να συμμετέχουν και να αντεπεξέρχονται σε συγκεκριμένες εργασίες, αυξάνοντας έτσι τα επίπεδα πρόκλησης και ενεργητικής εμπλοκής των εκπαιδευόμενων. Όταν ενεργοποιείται η πρόκληση, οι μαθησιακοί στόχοι γίνονται σαφέστεροι και κάθε μαθησιακό βήμα είναι πολύ πιο εύκολο να ακολουθηθεί. Οι πολιτικές ανταμοιβής και οι στρατηγικές παροχής κινήτρων είναι και οι δύο πολύ σημαντικές και πάνε χέρι-χέρι με την παιχνιδοποίηση. Εάν ο μαθητής δεν μπορεί να οραματιστεί ένα ελκυστικό τέλος, δεν υπάρχει λόγος να παράσχει κανείς παιχνιδοποιημένους μηχανισμούς. Η εστίαση δημιουργείται συνήθως μετά την αποδοχή της αξίας της ανταμοιβής. Η ανταμοιβή δεν οφείλει να είναι ένα στοιχείο που τροφοδοτεί ολόκληρη την εμπειρία μάθησης, αλλά μια σειρά από οφέλη που μπορούν να προσελκύσουν τους μαθητές. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο, αυτό που παλαιότερα ήταν ένας απλός στόχος ή ένα βραβείο, τώρα είναι δομημένο σε μια στρατηγική και πολιτική. Οι εκπαιδευτές και οι μηχανές μάθησης των παιχνιδοποιημένων πλατφορμών δεν μοιράζουν απλώς πόντους εμπειρίας (πόντους που μπορούν να κερδίσουν οι μαθητές καθώς παίζουν) ως ανταμοιβές. Υπάρχουν κανόνες και μοτίβα που πρέπει να ακολουθηθούν και να υιοθετηθούν για τη σωστή παιχνιδοποίηση ενός μαθήματος, ενός έργου ή μιας άσκησης. Για παράδειγμα, οι ανταμοιβές μπορούν να παρέχονται με τη χρήση πινάκων κατάταξης, ειδικών σημάτων επιβράβευσης, πόντων και συστημάτων κατάταξης που ενθαρρύνουν τους μαθητές να διασκεδάζουν ενώ συναγωνίζονται κατά την εκτέλεση μιας δραστηριότητας.

Οι σχεδιαστές και οι παραγωγοί παιχνιδιών, περισσότερο από όλους τους επαγγελματίες στον τομέα της ψυχαγωγίας, έχουν ερευνήσει τις μεθόδους για να ενσωματώσουν τις ιστορίες και τις εμπειρίες τους μέσα στις σκέψεις και την καθημερινή ζωή του κοινού τους. Η εκπαίδευση και η αυτοβελτίωση, τόσο όσον αφορά στην μαθησιακή πρόοδο όσο και την προσωπική ανάπτυξη, αποτελεί εξίσου, αν όχι περισσότερο, σημαντικό μέρος του καθημερινού προγράμματος όλων. Η παιχνιδοποίηση είναι σε θέση να προσφέρει συστηματικά άμεση ικανοποίηση, κοινωνική συμμετοχή και σταθερό μαθησιακό αντίκτυπο.

Τύποι παιχνιδοποίησης

Η παιχνιδοποίηση μπορεί να ταξινομηθεί σε τύπους και κατηγορίες, όταν εξετάζεται μέσα από διαφορετικές μεταβλητές.

- *Δομική παιχνιδοποίηση. Παιχνιδοποιήστε το περιεχόμενό σας:*

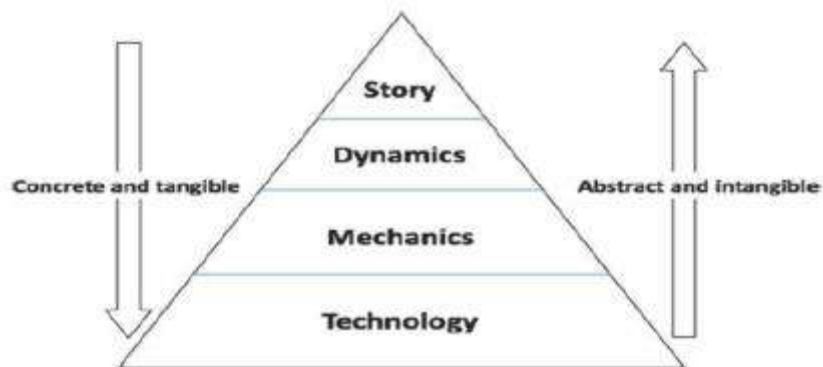
Στο πλαίσιο ενός προγράμματος μάθησης, αυτός ο τύπος παιχνιδοποίησης παρέχει μια δομή που μοιάζει με παιχνίδι στο περιεχόμενο και στη συνολική εμπειρία. Το περιεχόμενο του μαθήματος δεν μετατρέπεται σε παιχνίδι, αλλά η παρουσίαση και η μέθοδος παράδοσής του γίνονται σαν παιχνίδι. Ενώ το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και το υλικό παραμένουν τα ίδια, η παράδοση στους εκπαιδευόμενους υιοθετεί μηχανισμούς παιχνιδιού. Ως επί το πλείστον αποτελείται από μια προσέγγιση βασισμένη σε πρότυπα «plug and play» με το ήδη διαθέσιμο μαθησιακό περιεχόμενο. Με άλλα λόγια, το παιχνίδι και το εκπαιδευτικό περιεχόμενο δεν σχετίζονται, οπότε αυτό επιτρέπει μεγαλύτερη ευελιξία, μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα και ευκολότερη εφαρμογή. Αυτός ο τύπος παιχνιδοποίησης περιλαμβάνει χαρακτηριστικά όπως ειδικά σήματα επιβράβευσης, δυσκολότερα επίπεδα, αξιολογική πρόοδο κ.λπ. Σκεφτείτε το προφίλ ενός μαθητή και πώς μπορεί να του δοθεί κίνητρο ώστε να το ολοκληρώσει σε ποσοστό 100 % απλά προσθέτοντας στοιχεία όπως θέματα ενδιαφέροντος, αγαπημένα βιβλία, προτιμώμενο εκπαιδευτικό υλικό κ.λπ. χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο αξιολόγησης προόδου καθώς επίσης και διαβαθμισμένα επίπεδα.

- *Παιχνιδοποίηση περιεχομένου. Μετατρέψτε το περιεχόμενο σε παιχνίδι:*

Η παιχνιδοποίηση περιεχομένου γίνεται συχνά αντιληπτή ως «σοβαρού τύπου παιχνίδι», όπου το περιεχόμενό του μπορεί να μετατρέπεται σε παιχνίδι. Τα πραγματικά, ωστόσο, «διασκεδαστικά» στοιχεία του μαθησιακού προγράμματος συνδέονται με εφαρμογές οι οποίες αμιγώς άπτονται των παιχνιδιών. Αυτός ο τύπος παιχνιδοποίησης επενδύει περισσότερο στην επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων και, ως εκ τούτου, απαιτεί υψηλότερη διανοητική διεργασία για το σχεδιασμό και την ανάπτυξή του. Όταν το περιεχόμενο μετατρέπεται σε παιχνίδι, ξεκινά η απομάκρυνση από την παραδοσιακή εκπαιδευτική εμπειρία. Έτσι, επικεντρώνεται συχνά σε εξειδικευμένο περιεχόμενο και χρησιμοποιεί εξελιγμένα χαρακτηριστικά παιχνιδιού για την παρουσίασή του. Το παιχνιδοποιημένο υλικό κινείται γύρω από εκπαιδευτικά σενάρια λιγότερο ευέλικτα ως πλατφόρμα και απαιτούν περισσότερο χρόνο για τη δημιουργία και την παρουσίαση. Η παιχνιδοποίηση περιεχομένου έχει συγκεκριμένη δομή, φτιαγμένη άπαξ για έναν συγκεκριμένο τύπο περιεχομένου. Μόλις αναπτυχθεί, μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για τον συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο.

Το προτεινόμενο πλαίσιο Παιχνιδοποίησης: Ιστορία, Δυναμικές, Μηχανισμοί και Τεχνολογία.

Προτείνουμε ένα πλαίσιο παιχνιδοποίησης το οποίο αποτελείται από τέσσερα στοιχεία: Ιστορία, Δυναμικές, Μηχανισμοί και Τεχνολογία.



Το προτεινόμενο πλαίσιο παιχνιδιοποίησης (πβ. Sangkyun et.al., 2018, 62)

A. Ιστορία: Πρόκειται για μια αλληλουχία γεγονότων, την οποία οι χρήστες μπορούν να βιώσουν παίζοντας ένα παιχνίδι. Η ιστορία σε ένα παιχνίδι μπορεί να αναπτυχθεί με γραμμική δομή ή με δομή διακλάδωσης. Η ιστορία μπορεί να πραγματοποιηθεί αποτελεσματικά από την τεχνολογία. Τα περισσότερα παιχνίδια περιλαμβάνουν ιστορίες. Η ιστορία στην παιχνιδιοποίηση δεν διαφέρει πολύ από εκείνη των μυθιστορημάτων, των ταινιών ή των θεατρικών έργων. Η διαφορά είναι ότι οι παίκτες μπορούν να παρεμβαίνουν και να αλληλεπιδρούν. Η ιστορία ασκεί γοητευτική επίδραση και καθλώνει το χρήστη, παρέχει περιπέτειες και φαντασία που οι άνθρωποι δεν μπορούν να βιώσουν στην καθημερινή τους ζωή. Η ιστορία παίζει το ρόλο του κεντρικού άξονα που ενσωματώνει ευχάριστες εμπειρίες. Οι παίκτες μπορούν να βιώσουν την περιπέτεια, το συναγωνισμό, την ανακάλυψη ή και άλλα στοιχεία που τους γοητεύουν και σχεδιάζονται και οργανώνονται για να υποστηρίξουν την ιστορία σε ένα παιχνίδι. Το γεγονός ότι οι παίκτες μπορεί να συνεχίζουν να πιστεύουν ότι παίζουν το παιχνίδι ακόμη και όταν ξεκουράζονται, οφείλεται στην ιστορία.

B. Δυναμικές: είναι οι εμπειρίες που αποκτά ένας παίκτης μέσω ενός παιχνιδιού. Οι δυναμικές παρέχουν στους μαθητές ευχαρίστηση, όπως προκύπτει από την ιστορία. Ο σκοπός των δυναμικών είναι να παρακινήσει τους εκπαιδευόμενους να εμπλακούν στη μάθηση. Ορισμένες κατηγορίες δυναμικών είναι οι εξής: α) σαγήνη: η εμπειρία του να ξεχνά κανείς το περιβάλλον του, β) πρόκληση: η εμπειρία του να πρέπει να αναπτύξει και να ασκήσει ο εκπαιδευόμενος δεξιότητες σε μια δύσκολη κατάσταση, γ) ανταγωνισμός: η εμπειρία ανταγωνισμού/συναγωνισμού με στόχο τη νίκη έναντι του ίδιου του εαυτού του χρήστη, του αντιπάλου ή του συστήματος, δ) ολοκλήρωση: η εμπειρία της ολοκλήρωσης, του τερματισμού, ε) έλεγχος: η εμπειρία δύναμης, κυριαρχίας, ελέγχου ή δεξιοτεχνίας, στ) ανακάλυψη: η εμπειρία ανακάλυψης μιας νέας λύσης, ενός τόπου ή μίας ιδιότητας, ζ) φαντασία: η εμπειρία φαντασίας που περιλαμβάνει φανταστικές αφηγήσεις, κόσμους ή χαρακτήρες, η) προσομοίωση: η εμπειρία αντίληψης μιας αναπαράστασης της καθημερινής ζωής, θ) χαλάρωση: η εμπειρία ξεκούρασης, χαλάρωσης ή ανακούφισης από το άγχος, η ηρεμία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Γ. Μηχανισμοί: Ο όρος «μηχανισμός» περιγράφει τους κανόνες και τις διαδικασίες ενός παιχνιδιού. Καθορίζει τις συμπεριφορές των παικτών, τις ανταμοιβές και τις ποινές σε ένα παιχνίδι. Οι ανταμοιβές και οι ποινές επηρεάζουν την εξέλιξη μιας ιστορίας. Δεν υπάρχουν μηχανισμοί στα μυθιστορήματα, τις ταινίες και τα δράματα, καθώς οι αναγνώστες ή το κοινό δεν μπορούν να παρέμβουν στην εξέλιξη της ιστορίας. Οι μηχανισμοί μετουσιώνουν τη δυναμική σε επίπεδο δεδομένων και αλγόριθμων. Υπάρχουν στοιχεία που οι μαθητές

μπορούν να αναγνωρίσουν άμεσα σε ένα παιχνίδι ή σε ένα παιχνιδιοποιημένο σύστημα. Οι εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν ανατροφοδότηση και ανταμοιβές μέσω των μηχανισμών.

Οι κύριοι μηχανισμοί που χρησιμοποιούνται στην παιχνιδιοποίηση, όπως προτείνονται από τους Werbach & Hunter (2012), είναι οι εξής:

- *Συναγωνισμός*: Το πλαίσιο της παιχνιδιοποίησης περιλαμβάνει την ανάδειξη ενός νικητή, ο οποίος αναγνωρίζεται λόγω της συνολικής του απόδοσης. Αυτό δημιουργεί ένα περιβάλλον συναγωνισμού μεταξύ των παικτών/χρηστών, οι οποίοι προσπαθούν να δώσουν στο παιχνίδι τον καλύτερο εαυτό τους, προκειμένου να αυξήσουν τις πιθανότητες να ανακηρυχθούν νικητές. Η πρακτική αυτή λειτουργεί ως μηχανισμός παρακίνησης, συμπληρωματικός των πινάκων κατάταξης (που παρουσιάζονται παρακάτω), παρέχοντας περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τις επιδόσεις κάθε παίκτη (ταχύτητα ολοκλήρωσης κάθε ενέργειας ή πρόκλησης κ.λπ.).

- *Συνεργατικότητα*: Τα συστήματα παιχνιδιοποίησης συχνά ενσωματώνουν στοιχεία συνεργατικότητας. Η πρακτική αυτή ενισχύει τις δεξιότητες και τις ικανότητες των χρηστών να ενεργούν ως ομάδα και να συνεργάζονται με άλλους χρήστες του συστήματος για την επίτευξη κοινών στόχων.

- *Εμβλήματα επιβράβευσης (Badges)*: πρόκειται για μια κλίμακα πόντων που κερδίζονται κάθε φορά που ένας χρήστης ολοκληρώνει επιτυχώς μια αποστολή που του ανατίθεται από το σύστημα. Αντιπροσωπεύουν τα επιτεύγματα και την επιτυχία του χρήστη και ενθαρρύνουν τη συλλογή τους (Gnauk et al., 2012). Τα σήματα αυτά λειτουργούν επίσης ως υπενθύμιση προηγούμενων επιτευγμάτων, καθώς λειτουργούν ως τεκμήρια προηγούμενων επιτυχιών. Αυτά τα χαρακτηριστικά προσδίδουν αυτοπεποίθηση και αποτελεσματικότητα. Τα εμβλήματα αυτά μπορούν να εμπλέξουν συναισθηματικά τον χρήστη τόσο σε ατομικό όσο και σε ομαδικό επίπεδο (Antin & Churchill, 2011). Ως εκ τούτου, τα εμβλήματα επιβράβευσης ενισχύουν τόσο τα ατομικά όσο και τα κοινωνικά κίνητρα (Antin & Churchill, 2011, Halavais, 2012).

- *Πίνακες κατάταξης*: Οι πίνακες κατάταξης επιτρέπουν στους χρήστες να παρακολουθούν την πρόδο τους σε σύγκριση με άλλους παίκτες. Συνεπώς, οι πίνακες κατάταξης συμβάλλουν δπλά στον σχεδιασμό των συστημάτων παιχνιδιοποίησης, καθώς επιτρέπουν στους χρήστες να συγκρίνουν τις επιδόσεις τους, ενώ ταυτόχρονα παρέχουν κίνητρα για τη βελτίωσή τους και την ενίσχυση της συναγωνιστικότητάς τους. Ωστόσο, σύμφωνα με τους Werbach & Hunter (2012) και Zichermann (2011), στις περιπτώσεις που το σύστημα ανταμοιβής των παικτών δεν είναι σωστά σχεδιασμένο, οι πίνακες κατάταξης φαίνεται να έχουν αρνητική επίδραση όσον αφορά στη δημιουργία κινήτρων για τους παίκτες. Για παράδειγμα, ένας χρήστης που υπολείπεται συνεχώς των άλλων σε ένα σύστημα που έχει πολύ υψηλούς στόχους (τους οποίους οι συμπαίκτες του μπορούν να ολοκληρώσουν, ενώ ο ίδιος όχι) αισθάνεται απογοήτευση και είναι πιθανό να εγκαταλείψει το σύστημα.

- *Επίπεδα*: Τα επίπεδα είναι ένας άλλος τρόπος προσδιορισμού της πρόδου και της απόδοσης ενός χρήστη. Το επίπεδο ενός χρήστη συμβολίζει είτε το βαθμό προσωπικής ανάπτυξης και πρόδου είτε τη συγκριτική κατάταξη ενός παίκτη σε σχέση με όλους τους παίκτες του συστήματος (Werbach & Hunter, 2012, Zichermann, 2011). Επιπλέον,

λειτουργούν ως εργαλείο για τον καθορισμό προσωπικών στόχων σηματοδοτώντας την πρόοδο όσον αφορά στη δυσκολία και αυξάνοντας έτσι την αποτελεσματικότητα (Church et al., 2001, Covington & Omelich, 1984, Elliot, 1994). Συνεπώς, ενεργοποιούν τόσο τα ατομικά όσο και τα κοινωνικά κίνητρα.

- *Προκλήσεις*: αναφέρονται σε ενέργειες που απαιτούν ιδιαίτερη προσπάθεια από τον χρήστη προκειμένου να ολοκληρωθούν με επιτυχία (Werbach & Hunter, 2012). Σκοπός τους είναι να παρέχουν πρόσθετα κίνητρα στον χρήστη για περαιτέρω πρόοδο και επιτυχή ανταπόκριση στις αυξανόμενες απαιτήσεις του συστήματος. Στο πλαίσιο των προκλήσεων που παρουσιάζονται, στο πλαίσιο ενός περιβάλλοντος παιχνιδοποίησης, παρέχεται πρόσθετη καθοδήγηση σχετικά με τις ενέργειες που πρέπει να γίνουν από τον χρήστη (Zichermann & Cunningham, 2011).

- *Βαθμοί επιβράβευσης (πόντοι)*: Η δυνατότητα συλλογής βαθμών επιβράβευσης/πόντων είναι η πιο διαδεδομένη πρακτική, καθώς χρησιμοποιείται στο 84% των εφαρμογών παιχνιδοποίησης. Οι χρήστες κερδίζουν πόντους επιβράβευσης κάθε φορά που καταφέρνουν να ολοκληρώσουν με επιτυχία μια "αποστολή" που τους έχει ανατεθεί από το σύστημα. Οι πόντοι λειτουργούν ως βαθμολογία, ανατροφοδότηση και ένδειξη της απόδοσης και της προόδου του χρήστη. Ταυτόχρονα, η χρήση των πόντων παρέχει χρήσιμη ανατροφοδότηση στους σχεδιαστές των συστημάτων παιχνιδοποίησης για την περαιτέρω βελτίωσή τους και την ενίσχυση των κινήτρων των χρηστών.

Η χρήση πόντων αποτελεί την πιο διαδεδομένη πρακτική για το σχεδιασμό συστημάτων και εφαρμογών παιχνιδοποίησης. Αυτό οφείλεται στις σημαντικές δυνατότητες που μπορούν να προσφέρουν σε ένα σύστημα παιχνιδοποίησης, τόσο στον χρήστη όσο και στον σχεδιαστή και τον διαχειριστή. Όσον αφορά στον ίδιο το χρήστη, η συλλογή πόντων είναι ένας καλός τρόπος/εργαλείο αξιολόγησης της απόδοσής του. Κάθε φορά που ο χρήστης κερδίζει πόντους, αντιλαμβάνεται ότι η απόδοσή του είναι ικανοποιητική. Η χρήση των πόντων είναι ένας ευέλικτος τρόπος παροχής πληροφοριών ανατροφοδότησης στον χρήστη και μπορεί να χρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους: ως σύστημα βαθμολόγησης, ως δείκτης μέτρησης της προόδου και της αποτελεσματικότητας, ως κλίμακα κατάταξης, ως εργαλείο για τον καθορισμό στόχων ή ακόμη και ως ένα είδος εικονικού νομίσματος. Οι πόντοι ενθαρρύνουν την απόκτηση γνώσεων από το παιχνίδι (Bleumers et al., 2012) και πυροδοτούν το συναγωνισμό (Church et al., 2001, Elliot, 1999, Festinger, 1954). Οι Zichermann & Cunningham (2011) κατηγοριοποίησαν τις διάφορες κατηγορίες πόντων που μπορεί να κερδίσει ένας χρήστης όταν συμμετέχει σε ένα σύστημα παιχνιδοποίησης με βάση τους στόχους που εξυπηρετούν.

Ειδικότερα:

Πόντοι εμπειρίας: Οι πόντοι αυτοί αντικατοπτρίζουν την κατάταξη και την απόδοση ενός χρήστη. Για να κερδίσει πόντους εμπειρίας ο χρήστης πρέπει να ολοκληρώσει επιτυχώς μια ενέργεια που υποδεικνύεται από το σύστημα. Οι πόντοι αυτοί δεν μπορούν να εξαργυρωθούν, να χαθούν ή να μειωθούν. Αντιθέτως, αυξάνονται συνεχώς και συνήθως δεν υπάρχει ανώτατο όριο πόντων που μπορεί να συγκεντρώσει ένας χρήστης.

Εικονικά δώρα: Τα εικονικά δώρα είναι ένας από τους πιο ελκυστικούς μηχανισμούς της παιχνιδοποίησης. Τέτοια δώρα μπορούν να συνδεθούν με τα κίνητρα επίτευξης του χρήστη. Οι εκπαιδευόμενοι επιζητούν συνεχώς την επίτευξη μεγαλύτερων στόχων, καθώς προτιμούν να κερδίζουν και να έχουν στην κατοχή τους περισσότερα και καλύτερα εικονικά αγαθά. Για έναν τέτοιο μηχανισμό, ο εκπαιδευτής πρέπει να ποσοτικοποιήσει τη συμβολή του εκπαιδευόμενου και να του αποδώσει εικονικά αγαθά, όταν αυτός επιτύχει σε ένα συγκεκριμένο επίπεδο. Οι εκπαιδευτές μπορούν επίσης να παρέχουν ειδικές προκλήσεις για τους εκπαιδευόμενους που είναι πρόθυμοι να ανταγωνιστούν και να κερδίσουν ειδικά εικονικά δώρα. Τα δώρα λειτουργούν ως ενίσχυση για την καλή απόδοση ή την τακτική συμμετοχή του εκπαιδευόμενου. Ο πρακτικός στόχος για έναν σχεδιαστή είναι να παρέχει ένα εικονικό περιβάλλον ανταλλαγής ηλεκτρονικών αγαθών και να τα εμφανίζει στην προσωπική σελίδα ή στη σελίδα του προφίλ του εκπαιδευόμενου.

Εξαργυρώσιμοι πόντοι: Οι χρήστες μπορούν να ανταλλάξουν/εξαργυρώσουν αυτούς τους πόντους ή μέρος αυτών με εικονικά ή ακόμη και με πραγματικά προϊόντα (όπως δώρα, χρήματα). Η ενσωμάτωση εξαργυρώσιμων πόντων σε ένα σύστημα παιχνιδοποίησης δημιουργεί πραγματική αξία για τους συμμετέχοντες και συμβάλλει στην ανάπτυξη μιας εικονικής οικονομίας. Οι εκπαιδευτές επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν τους πόντους που συγκεντρώνουν και να τους εξαργυρώνουν π.χ. σε υλικό μαθημάτων, αντικείμενα, παιχνίδια κ.α. για να ενισχύσουν τη συμμετοχή στο μάθημα. Από την πλευρά του σχεδιαστή απαιτείται να προσφέρουν απλό και σαφές περιβάλλον χρήσης για να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να εξαργυρώσουν τα δώρα. Το περιβάλλον χρήσης αυτό θα πρέπει να εμφανίζει την κατάσταση των εξαργυρώσιμων πόντων και να περιλαμβάνει υπενθυμίσεις προς τους εκπαιδευόμενους για το πόσο μπορούν να επεκταθούν στο επόμενο επίπεδο ανταμοιβών.

Πόντοι φήμης: Αυτή η κατηγορία είναι η πιο σύνθετη, συνήθως αποτυπώνει την ικανότητα του χρήστη και χρησιμοποιείται για τη δημιουργία μιας αίσθησης αμοιβαίας εμπιστοσύνης μεταξύ των μελών του συστήματος.

Δ. Τεχνολογία: η τεχνολογία καθιστά τους μηχανισμούς απτούς και ορατούς στους εκπαιδευόμενους. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αλληλοεπιδρούν με ένα παιχνίδι ή ένα παιχνιδοποιημένο σύστημα μέσω της τεχνολογίας. Η τεχνολογία στην παιχνιδοποίηση συμπεριλαμβάνει hardware, software, διαδίκτυο κ.α.

Η παιχνιδοποίηση απαιτεί εμπειρογνώμονες από διάφορους τομείς. Ο Kapp (2012) προτείνει ένα μοντέλο σχεδιασμού ανθρώπινου δυναμικού για την παιχνιδοποίηση. Το μοντέλο αποτελείται από διάφορες ομάδες. Στον ακόλουθο πίνακα παρουσιάζονται οι ρόλοι και οι αρμοδιότητες κάθε ομάδας:

Ρόλος	Ευθύνες	Σημειώσεις
Υπεύθυνος σχεδιασμού	Διαχειρίζεται το αντικείμενο του έργου, το χρονοδιάγραμμα, το κόστος, την ποιότητα, τον προγραμματισμό του ανθρώπινου δυναμικού, την επικοινωνία, τη διαχείριση κινδύνων και την παροχή πόρων. Επικοινωνεί με τους πελάτες.	
Εμπειρογνώμονας επί του θέματος	Εργάζεται επί του περιεχομένου και ελέγχει το τελικό αποτέλεσμα.	
Σχεδιαστής οδηγιών	Σχεδιάζει στρατηγικές διδασκαλίας και μαθησιακές διαδικασίες. Καθορίζει αν η δυναμική και οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι σύμφωνοι με τις διδακτικές στρατηγικές.	
Σχεδιαστής ιστορίας	Δημιουργεί παιχνιδοποιημένες ιστορίες.	
Σχειδαστής παιχνιδιού	Σχεδιάζει τη δυναμική και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού. Καθορίζει αν τα εφαρμοζόμενα παιχνίδια και εργαλεία συνάδουν με τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.	
Προγραμματιστής	Αναπτύσσει λογισμικό παιχνιδιών. Ενσωματώνει το λογισμικό παιχνιδιών με υπάρχοντα συστήματα	Κυρίως για software
Υπεύθυνος γραφιστικών	Δημιουργεί δύο ή τριών διαστάσεων γραφιστικά, avatar, χαρακτήρες και εν γένει το γραφιστικό πλαίσιο.	
Τεχνικός ήχου και μουσικής	Συνθέτει το μουσικό πλαίσιο και τα εφέ ήχου	Κυρίως για λογισμικό παιχνιδιών
Σχεδιαστής επί μέρους εργαλείων	Αναπτύσσει εργαλεία για την παιχνιδοποίηση με τη μορφή επιτραπέζιων παιχνιδιών ή πολεμικών παιχνιδιών, καθώς επίσης και έντυπο υλικό, ζάρια, πίνακες παιχνιδιών κ.α.	Περιορισμένος ρόλος σε έργα λογισμικού παιχνιδιών
Ποιοτικός έλεγχος	Διαχειρίζεται την ποιότητα των εργασιών σε εξέλιξη και του τελικού προϊόντος. Διαχειρίζεται κάθε φάση δοκιμής (άλφα, βήτα)	
Υπεύθυνος τεχνολογίας και πληροφορίας	Γνωρίζει τα υπάρχοντα συστήματα IT και ενσωματώνει το νέο λογισμικό παιχνιδιών στα υπάρχοντα. Επιλύει θέματα ασφάλειας πληροφοριών	Κυρίως για λογισμικό παιχνιδιών

Υπεύθυνος στόχων χρηστών	Συμμετέχει σε όλες τις φάσεις ανάπτυξης και προτείνει απόψεις από τη σκοπιά του χρήστη.	Περισσότεροι υπεύθυνοι μπορούν να παρέχουν περισσότερες απόψεις
--------------------------	---	---

Προγραμματισμός ανθρώπινου δυναμικού για έργα στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης (πβ. Sangkyun et.al., 2018, 94)

4. Μάθηση υποστηριζόμενη από κινητές συσκευές (Mobile learning) και κινητές συσκευές

Η μάθηση που υποστηρίζεται από κινητές συσκευές είναι ένα ευέλικτο μοντέλο μάθησης που υποστηρίζει την άμεση παροχή εξατομικευμένου εκπαιδευτικού περιεχομένου, προσαρμοσμένου στις ανάγκες και το προφίλ του εκπαιδευόμενου και του σχετικού περιβάλλοντος (Brown, 2005). Σύμφωνα με τους Van't Hooff et al. (2007), οι κινητές τεχνολογίες υποστηρίζουν τη μάθηση σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον, με πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο από οποιοδήποτε μέρος και ανά πάσα στιγμή. Επιπλέον, η μάθηση που υποστηρίζεται από κινητές συσκευές έχει αναγνωριστεί ως μια μορφή τεχνολογικά ενισχυμένης μάθησης, η οποία υποστηρίζει αποτελεσματικά την αλληλεπίδραση του εκπαιδευόμενου με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο (Moran & Dourish, 2001).

Στο σημείο αυτό, είναι χρήσιμο να παρουσιαστούν και να αναλυθούν τα βασικά χαρακτηριστικά και οι δυνατότητες των κινητών συσκευών (Clarke, 2001):

- *Συνεχής και αδιάκοπη παρουσία:* η δυνατότητα του χρήστη να έχει πρόσβαση στο περιεχόμενο που είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο, ανά πάσα στιγμή και από οποιοδήποτε μέρος. Αυτή η δυνατότητα, σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο, μπορεί να προσφέρει σημαντικά πλεονεκτήματα και ευκαιρίες, όπως η μάθηση σε οποιοδήποτε περιβάλλον/χώρο/στιγμή, η υποστήριξη της τυπικής και της άτυπης μάθησης, αυξάνοντας έτσι τόσο την αποτελεσματικότητα, όσο και την παραγωγικότητα των εκπαιδευομένων. Επιπλέον, η δυνατότητα αυτή καθιστά δυνατή την παροχή άμεσης ανατροφοδότησης στους εκπαιδευόμενους.

- *Εντοπισμός, Προσδιορισμός θέσης:* Η δυνατότητα προσδιορισμού της γεωγραφικής θέσης του χρήστη. Μέσω των κινητών συσκευών είναι δυνατός ο εντοπισμός της γεωγραφικής θέσης του χρήστη. Η δυνατότητα αυτή παρέχει σημαντικές ευκαιρίες στον τομέα της εκπαίδευσης, όπως η δυνατότητα προσαρμογής του εκπαιδευτικού περιεχομένου (για παράδειγμα, σύνδεση του εκπαιδευτικού περιεχομένου με την τοπική κουλτούρα). Επιπλέον, προσφέρει στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να γνωρίζουν την ακριβή θέση των χρηστών κατά τη διάρκεια της αλληλεπίδρασής τους με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και να εξαγάγουν χρήσιμα συμπεράσματα για τις προτιμήσεις τους, τα οποία μπορούν να ενσωματώσουν στον συνολικό εκπαιδευτικό σχεδιασμό τους.

- *Διαδραστικότητα* (Kakihara, & Sørensen, 2001): η δυνατότητα πολλαπλών αλληλεπιδράσεων μεταξύ των εκπαιδευομένων και του εκπαιδευτή.

- *Εξατομίκευση* (Abowd & Mynatt, 2000, Lyytinen & Yoo, 2002, Rao & Minakakis, 2003): η δυνατότητα παροχής περιεχομένου με βάση τις προτιμήσεις και το προφίλ του χρήστη.

Όπως γίνεται αντιληπτό, οι κινητές συσκευές προσφέρουν πληθώρα δυνατοτήτων και ευκαιριών στον τομέα της εκπαίδευσης και, αν αξιοποιηθούν σωστά, μπορούν να βελτιώσουν σημαντικά την ποιότητα και την αποτελεσματικότητα κάθε εκπαιδευτικής προσέγγισης.

Ακολουθούν τα βασικά οφέλη που προσφέρουν οι κινητές συσκευές στην εκπαίδευση:

- *Η εκπαίδευση μπορεί να πραγματοποιηθεί από οποιοδήποτε μέρος, οποιαδήποτε στιγμή* (Shuler, 2009). Σήμερα, η πλειονότητα των εκπαιδευόμενων έχει πάντα μαζί της μια έξυπνη κινητή συσκευή, η οποία έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο. Ως εκ τούτου, μπορούν να έχουν πρόσβαση στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο ανά πάσα στιγμή, σε οποιαδήποτε γεωγραφική τοποθεσία, και δεν περιορίζεται στα όρια της αίθουσας διδασκαλίας.

- *Υποστηρίζουν την εξατομίκευση* (Shuler, 2009, Klopfer & Squire, 2008): οι έξυπνες κινητές συσκευές μπορούν να υποστηρίξουν εξατομικευμένο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, με βάση το προφίλ και τις ανάγκες του κάθε εκπαιδευόμενου, όπως αυτές καταγράφονται και προσδιορίζονται από την αλληλεπίδρασή του με την κινητή συσκευή.

- *Φορητότητα* (Pea & Maldonado, 2006): οι κινητές συσκευές, λόγω του μεγέθους τους, είναι εύκολα φορητές, ενώ σήμερα μπορούν να υποστηρίξουν σύνθετες και εξελιγμένες λειτουργίες που ενισχύουν την εκπαιδευτική διαδικασία.

- *Οι κινητές συσκευές υποστηρίζουν τόσο την τυπική όσο και την άτυπη μάθηση* (Peters, 2007).

Στον πίνακα που ακολουθεί παρουσιάζονται τα βασικά χαρακτηριστικά των κινητών συσκευών και η αντιστοίχισή τους με τη μεθοδολογία της παιχνιδοποίησης.

Δυνατότητες φορητής συσκευής	Αρχές παιχνιδοποίησης
Απομακρυσμένη, συνεχής και αδιάκοπη παρουσία	Παροχή τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης Πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο ανά πάσα στιγμή/από οποιοδήποτε μέρος. Άμεση ανατροφοδότηση
Εντοπισμός, Προσδιορισμός θέσης	Παροχή κατάλληλα διαμορφωμένου εκπαιδευτικού περιεχομένου
Διαδραστικότητα	Κοινωνικός παράγοντας της μάθησης. Κίνητρα Ενίσχυση της συνεργασίας και της συλλογικής λήψης αποφάσεων.

Εξατομίκευση	Παροχή εκπαιδευτικού περιεχομένου με βάση τις ανάγκες και το προφίλ του μαθητή.
Οι χρήστες έχουν τον έλεγχο των κινητών συσκευών	Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδό τους και να συγκρίνουν τις επιδόσεις τους με αυτές άλλων εκπαιδευομένων. Ενεργή συμμετοχή και εμπλοκή των εκπαιδευόμενων
Παρέχουν ένα περιβάλλον που καθηλώνει	Το μαθησιακό περιβάλλον πρέπει να είναι συναρπαστικό

Για την αποτελεσματική υλοποίηση μιας παιχνιδοποιημένης εκπαιδευτικής εφαρμογής σε περιβάλλοντα μάθησης που υποστηρίζονται από κινητές συσκευές, απαιτούνται τα εξής:

- η κατάλληλη χρήση μηχανισμών παιχνιδοποίησης για το σχεδιασμό και τη δόμηση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και την ενίσχυση των κινήτρων του μαθητή,
- η σύνδεση και η αξιοποίηση των χαρακτηριστικών των κινητών συσκευών. Το προτεινόμενο εννοιολογικό πλαίσιο ενσωματώνει τις αρχές της παιχνιδοποίησης εννοημάτων, των τόπων, των αντικειμένων, των καλλιτεχνικών εκφράσεων και των αξιών. Η πολιτιστική κληρονομιά εκφράζεται συχνά είτε ως άυλη είτε ως υλική πολιτιστική κληρονομιά (ICOMOS, 2002).

5. Πολιτιστική κληρονομιά

Τι είναι η πολιτιστική κληρονομιά

Η πολιτιστική κληρονομιά είναι η έκφραση του τρόπου ζωής που αναπτύχθηκε από μια κοινότητα και μεταβιβάζεται από γενιά σε γενιά, συμπεριλαμβανομένων των εθίμων, των πρακτικών, των τόπων, των αντικειμένων, των καλλιτεχνικών εκφράσεων και των αξιών. Η πολιτιστική κληρονομιά εκφράζεται συχνά είτε ως άυλη είτε ως υλική πολιτιστική κληρονομιά (ICOMOS, 2002).

Ως μέρος της ανθρώπινης δραστηριότητας, η Πολιτιστική Κληρονομιά παράγει απτές αναπαραστάσεις των συστημάτων αξιών, των πεποιθήσεων, των παραδόσεων και του τρόπου ζωής. Ως ουσιαστικό μέρος του πολιτισμού στο σύνολό του, η Πολιτιστική Κληρονομιά, περιέχει αυτά τα ορατά και απτά ίχνη από την αρχαιότητα έως το πρόσφατο παρελθόν.

Είδη υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς:

- Μνημειακός πλούτος (κτίρια, αστικά τοπία, αρχαιολογικά κατάλοιπα)
- Φυσικό περιβάλλον (αγροτικά τοπία, ακτές και ακτογραμμές, γεωργική κληρονομιά)
- Χειροποίητα αντικείμενα, τεχνουργήματα (βιβλία και έγγραφα, αντικείμενα, εικόνες)



Κινητήρια δύναμη πίσω από όλους τους ορισμούς της Πολιτιστικής Κληρονομιάς είναι η θέση ότι πρόκειται για ανθρώπινα δημιουργήματα που προορίζονται να πληροφορήσουν (Feather, 2006).



http://www.cultureindevelopment.nl/cultural_heritage/what_is_cultural_heritage

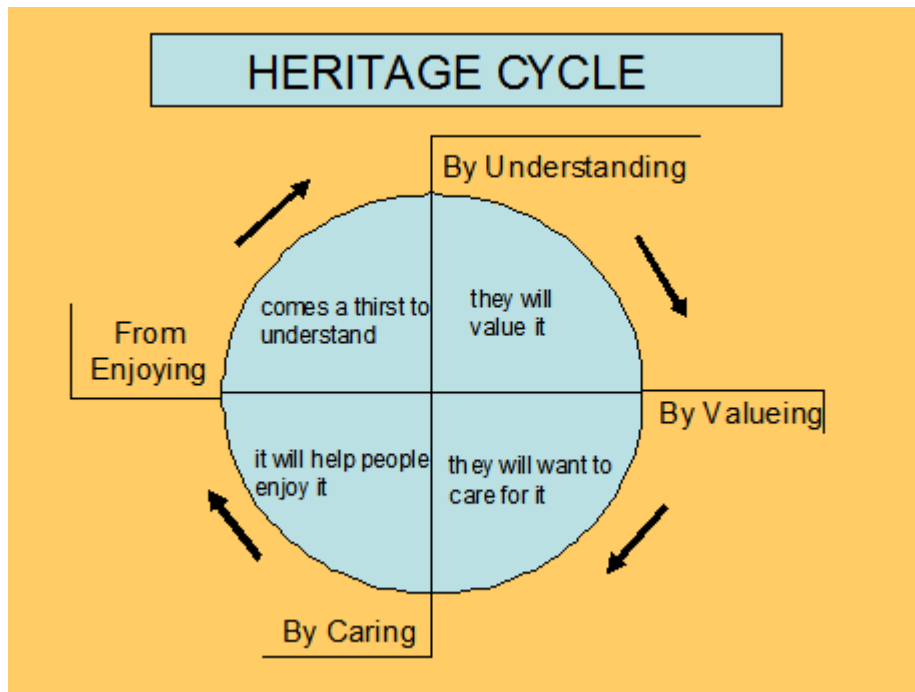
Άυλη κληρονομιά

Περιλαμβάνει τις γλώσσες, τις αξίες, τις παραδόσεις, την προφορική ιστορία. Η λαϊκή παράδοση γίνεται αντιληπτή μέσω της κουζίνας, της ένδυσης, των μορφών στέγασης, των παραδοσιακών δεξιοτήτων και τεχνολογιών, των θρησκευτικών τελετών, των παραστατικών τεχνών, της αφήγησης ιστοριών. Σήμερα, θεωρούμε ότι η υλική κληρονομιά είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την άυλη κληρονομιά. Στα προγράμματα προστασίας πολιτιστικής κληρονομιάς στοχεύουμε στη διάσωση και διατήρηση τόσο της υλικής όσο και της άυλης κληρονομιάς.

Ο Κύκλος της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Το διάγραμμα του Κύκλου της Πολιτιστικής Κληρονομιάς μας δίνει μια ιδέα για το πώς μπορούμε να κάνουμε το παρελθόν μέρος του μέλλοντός μας (Thurley, 2005). Κατά τη φορά των δεικτών του ρολογιού οι σφήνες και τα βέλη δηλώνουν:

- Με την κατανόηση (της πολιτιστικής κληρονομιάς) οι άνθρωποι την εκτιμούν
- Εκτιμώντας την οι άνθρωποι θέλουν να τη φροντίσουν
- Φροντίζοντάς την θα μπορέσουν οι άνθρωποι να την απολαύσουν
- Με το να την απολαμβάνουν έρχεται η δίψα για κατανόηση
- Κατανώντας την... κ.λπ



http://www.cultureindevelopment.nl/cultural_heritage/what_is_cultural_heritage

Η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να συνδέσει τους ανθρώπους και κυρίως στη νέα γενιά με ορισμένες κοινωνικές αξίες, πεποιθήσεις, θρησκευτικές παραδόσεις και έθιμα. Τους επιτρέπει να ταυτιστούν με άλλους με παρόμοιες νοοτροπίες και υπόβαθρα. Η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να προσφέρει μια αυτόματη αίσθηση ενότητας και το ανήκειν σε μια ομάδα και μας επιτρέπει να κατανοήσουμε καλύτερα τις προηγούμενες γενιές και την ιστορία του τόπου από τον οποίο προερχόμαστε. Ορισμένα πρόσθετα σημαντικά στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι:

- Παρέχει υποστήριξη στην κοινότητα: Όσοι ταυτίζονται έντονα με μια συγκεκριμένη κληρονομιά είναι συχνά πιο πιθανό να βοηθήσουν άλλους στην ίδια κοινότητα.
- Το πνεύμα και η κατεύθυνση ενός έθνους βρίσκονται και αντανακλώνται στην ιστορική του κληρονομιά.
- Παρέχει την αίσθηση του ανήκειν: Η πολιτιστική κληρονομιά μας κρατά συνδεδεμένους με τη θρησκεία μας, τις παραδόσεις και τις πεποιθήσεις μας και αποτρέπει τη νέα γενιά από το να ενταχθεί σε λάθος πλαίσιο. Με σημερινούς όρους αναφερόμαστε στην πολιτιστική ταυτότητα (αίσθημα) ως ομάδα ή πολιτισμό ή ως άτομο στο βαθμό που επηρεάζεται από την ένταξή του σε έναν πολιτισμό.
- Αίσθηση της ενότητας: Η κουλτούρα είναι ένα από τα βασικά μέτρα που παρέχουν αυτόματα μια αίσθηση ενότητας εντός των ομάδων. Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και ο δημόσιος πολιτισμός δηλώνουν ότι: "Ο πολιτισμός παρέχει αίσθηση ενότητας στην κοινότητα. Βοηθά τα παιδιά μας να κατανοήσουν καλύτερα τον χαρακτήρα των γονέων και των παππούδων τους. Μας βοηθά να γνωρίσουμε ανθρώπους με την ίδια νοοτροπία ή τις ίδιες αξίες". Για παράδειγμα, αν οι μελλοντικές γενιές γνωρίσουν τον μοναδικό πολιτισμό και

τις παραδόσεις μας, θα έχουν αυτόματα το αίσθημα ευθύνης και θα τον κατανοήσουν καλύτερα.

- Αίσθηση της προσωπικής ταυτότητας, ειδικά στις μεγάλες πόλεις όπου υπάρχουν μεγάλες κοινότητες με διαφορετικό πολιτισμό και υπόβαθρο.

- Ταύτιση με άλλους με παρόμοια νοοτροπία και υπόβαθρο. Η πολιτιστική κληρονομιά επιτρέπει στους ανθρώπους να γνωρίζουν στοιχεία για άλλους ανθρώπους που έχουν το ίδιο υπόβαθρο και νοοτροπία. Ο Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών (UNESCO) (2002) περιέγραψε ότι "η πολιτιστική κληρονομιά επιτρέπει την αλληλοταύτιση με βάση τα ιδιαίτερα πνευματικά, υλικά, διανοητικά και συναισθηματικά χαρακτηριστικά της κοινωνίας ή μιας κοινωνικής ομάδας και ότι περιλαμβάνει, εκτός από την τέχνη και τη λογοτεχνία, τον τρόπο ζωής, τον τρόπο συμβίωσης, τα συστήματα αξιών, τις παραδόσεις και τις πεποιθήσεις". Μέσω της πολιτιστικής κληρονομιάς μπορούμε να γνωρίσουμε εύκολα τους ανθρώπους μιας άλλης κοινότητας αναγνωρίζοντας τον πολιτισμό και τις παρόμοιες νοοτροπίες.

- Αίσθηση του σεβασμού για τον άλλον: Εφόσον η πολιτιστική κληρονομιά μας επιτρέπει να αναγνωρίζουμε διάφορους πολιτισμούς συνειδητοποιώντας και κατανοώντας τόσο τις διαφορές όσο και τις ομοιότητες μεταξύ τους, μπορούμε να δείξουμε σεβασμό προς αυτούς και ανοχή. Στις μέρες μας αυτό αποτελεί άμεση ανάγκη, ιδίως για τη νέα γενιά, καθώς τα εθνικιστικά κινήματα βρίσκονται σε έξαρση.

Βλ. επίσης:

Culture in development (2009). http://www.cultureindevelopment.nl/Cultural_Heritage/What_is_cultural_Heritage.

ICOMOS, International Council of Monuments and Sites (2002). International Cultural Tourism Charter. Principles And Guidelines For Managing Tourism At Places Of Cultural And Heritage Significance. ICOMOS.

Importance of Cultural Heritage (2013). <http://www.cultivatingculture.com>

The Importance of culture Heritage (2015). <http://www.cultivatingculture.com/2013/05/05/theimportance-of-cultural-heritage>.

Όσον αφορά στην Ελλάδα, ως αρχαία μνημεία ή αρχαιότητες νοούνται όλα τα πολιτιστικά αγαθά που χρονολογούνται από τους προϊστορικούς, αρχαίους, βυζαντινούς και μεταβυζαντινούς μέχρι το 1830. Τα νεότερα μνημεία, μεταγενέστερα του 1830, προστατεύονται λόγω της ιστορικής, καλλιτεχνικής ή επιστημονικής τους σημασίας.

Η πολιτιστική κληρονομιά ισοδυναμεί με τον ίδιο τον πολιτισμό. Και πρέπει να διατηρηθεί. Η ελληνική νομοθεσία ορίζει με σαφήνεια ότι α) η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας συνίσταται κυρίως στον εντοπισμό, την έρευνα, την καταγραφή, την τεκμηρίωση και τη μελέτη των στοιχείων της, β) τη διατήρηση και την αποτροπή της καταστροφής, της αλλοίωσης και γενικά κάθε άμεσης ή έμμεσης βλάβης της, γ) την αποτροπή της παράνομης ανασκαφής, της κλοπής και της παράνομης εξόρυξης, δ) τη



συντήρησή της και την τυχούσα αναγκαία αποκατάσταση, ε) τη διευκόλυνση της πρόσβασης του κοινού και της επικοινωνίας με αυτήν, στ) την προβολή και την ένταξή της στη σύγχρονη κοινωνική ζωή, την εκπαίδευση, ώστε να επιτευχθεί η ευαισθητοποίηση του κοινού για την πολιτιστική κληρονομιά. Η προστασία των μνημείων, των αρχαιολογικών χώρων και των ιστορικών τόπων περιλαμβάνεται στους στόχους κάθε επιπέδου χωροταξικού, αναπτυξιακού, περιβαλλοντικού και πολεοδομικού σχεδιασμού ή σχεδίων με ισοδύναμο αποτέλεσμα ή των υποκατάστατων αυτών. Ένας ιστορικός τόπος δεν είναι ιστορικός μόνο λόγω των υλικών καταλοίπων που υπάρχουν σε αυτόν, αλλά και λόγω της σημασίας και της σπουδαιότητας που εμπεριέχει, λόγω της ιστορίας (ή των ιστοριών) που φυλάσσονται σε αυτόν και λόγω της άυλης κληρονομιάς που κρύβεται από πίσω από τα υλικά κατάλοιπα. Έτσι, είναι απαραίτητο να υπάρξει ευαισθητοποίηση σχετικά με την Πολιτιστική Κληρονομιά και την ηθική φροντίδας της και να προσδιοριστούν τα μέσα και τα εργαλεία που μπορούν να αναπτυχθούν για να βοηθήσουν τις κοινότητες στην καλύτερη κατανόηση και διατήρηση της κληρονομιάς τους. Είναι προφανές ότι, μεταξύ άλλων, η πολιτιστική κληρονομιά πρέπει να μελετηθεί, οπότε η εκπαίδευση πρέπει να περιέχει υποχρεωτικά έναν τέτοιο προσανατολισμό.

Η αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση μέσω της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης βοηθά στην εξοικείωση των νέων και των ενηλίκων με συγκεκριμένα θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως η αρχαία ιστορία ή η αρχαιολογία, και αυξάνει σημαντικά τα επίπεδα ενδιαφέροντος, την εμπλοκή τους, υποστηρίζοντάς τους (ως παίκτες) προκειμένου να επιτύχουν μαθησιακούς στόχους μέσω μιας ευχάριστης εμπειρίας. Ένα παιχνίδι του τύπου του σοβαρού παιχνιδιού μπορεί να προσφέρει ευχαρίστηση μέσω διαφόρων παραγόντων, όπως της ιστορίας, των γραφικών, της χρηστικότητας των μηχανισμών συνεργασίας/συναγωνισμού και των συσκευών που ενθαρρύνουν την αλληλεπίδραση, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Θα πρέπει να εφαρμόζεται μια παιδαγωγική προσέγγιση, με την κατάλληλη δόμηση του εκπαιδευτικού περιεχομένου και την οργάνωση της παρουσιάσής του. Ένα ελκυστικό και ουσιαστικό περιβάλλον, μια συναρπαστική αφήγηση και ένα κατάλληλο και διαισθητικό παράδειγμα αλληλεπίδρασης είναι τα τρία βασικά στοιχεία για να γίνει ένα τέτοιο παιχνίδι καθηλωτικό.

Επιπλέον, τέτοια εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια για την πολιτιστική κληρονομιά φαίνονται ιδιαίτερα κατάλληλα για την ανάπτυξη συναισθημάτων. Η ταύτιση με τον χαρακτήρα και την πλοκή ενός παιχνιδιού μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη για την κατανόηση ιστορικών γεγονότων, διαφορετικών αρχαίων πολιτισμών, συναισθημάτων, προβλημάτων και συμπεριφορών άλλων ανθρώπων, αφενός, και της ομορφιάς και της αξίας του παρελθόντος, της αρχιτεκτονικής, της τέχνης και της κληρονομιάς, αφετέρου. Όπως επισημαίνεται από τους Mortara et al.(2014), τα παιχνίδια περιπέτειας είναι ιδιαίτερα κατάλληλα για την εφαρμογή της προσέγγισης της "μάθησης μέσω της πράξης" (Dewey, 1938), η οποία σχετίζεται με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού, όπου ο παίκτης μαθαίνει κατασκευάζοντας τη γνώση, ενώ κάνει μια ουσιαστική δραστηριότητα. Σε αυτή την προσέγγιση της εκπαίδευσης, ο μαθητής δεν λαμβάνει παθητικά πληροφορίες - όπως στην περίπτωση μίας απλής εξήγησης, ενός πίνακα ή μιας εικονικής αναπαράστασης, αν και συνοδεύεται από περιγραφή - αλλά κατασκευάζει ενεργά νέες γνώσεις, βρίσκοντας πληροφορίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κατανοώντας τις και στη συνέχεια εφαρμόζοντας αυτές τις νέες γνώσεις για την ολοκλήρωση των απαιτούμενων δραστηριοτήτων (Boyan & Sherry, 2011). Όπως υπογραμμίζεται στον Froschauer (2012), οι

παίχτες θυμούνται περισσότερο τις αποκτηθείσες γνώσεις που σχετίζονται με την ολοκλήρωση των απαιτούμενων δραστηριοτήτων παρά τις πληροφορίες που παρέχονται άμεσα από το παιχνίδι. Αυτά τα παιχνίδια επιτρέπουν επίσης μια εξατομικευμένη προσέγγιση της μάθησης: εκτός από τα παιχνίδια που βρίσκονται σε εκθέσεις ή έχουν σχεδιαστεί ως εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα, όλα τα άλλα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο σπίτι ή στο σχολείο ή και στα δύο- ένα παιχνίδι μπορεί ακόμη και να παιχτεί εν μέρει στο σχολείο, σε μικρές ομάδες και με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού, και εν μέρει στο σπίτι, για παράδειγμα ως εργαλείο για την εμπέδωση των αποκτηθεισών γνώσεων.

Το προτεινόμενο πλαίσιο παιχνιδοποίησης ενθαρρύνει τη δημιουργία ενός χρήσιμου, εκπαιδευτικού και ψυχαγωγικού ψηφιακού εργαλείου, το οποίο φέρνει σε επαφή τους μαθητές και τους νέους με στοιχεία της πολιτιστικής τους κληρονομιάς και ιδιαίτερα με τον μνημειακό πλούτο της, ενισχύοντας το σεβασμό για τη διατήρηση της πολιτιστικής τους κληρονομιάς και καλλιεργώντας την αναγνώριση και το σεβασμό της πολιτιστικής κληρονομιάς άλλων εθνών ως στοιχείο της κοινής μας ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς και ταυτότητας. Επιπλέον, αυτό το ψηφιακό εργαλείο θα είναι χρήσιμο για την ανάπτυξη του τουρισμού και την προβολή των μνημείων της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

Όσον αφορά στους τουριστικούς σκοπούς, έστω, για παράδειγμα, ότι βρισκόμαστε σε έναν αρχαιολογικό χώρο: οι τουρίστες μπορούν να τον επισκεφθούν και στη συνέχεια να επιστρέψουν στο σπίτι τους. Αν ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για το ιστορικό πλαίσιο ή/και αν ανήκουν σε εκείνους που γοητεύονται με τα ερείπια και τα απομεινάρια παρελθόντος μπορεί να ενδιαφερθούν περισσότερο και να επιστρέψουν για μια δεύτερη επίσκεψη ή να διεξαγάγουν τη δική τους έρευνα. Αυτό είναι δυστυχώς ένα πολύ σπάνιο φαινόμενο. Ένα εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι προσφέρει την ευκαιρία να επεκταθεί ο χρόνος των επισκεπτών στον χώρο και μπορεί να παράσχει περαιτέρω πληροφορίες σχετικά με αυτόν (ενδεχομένως πολύ περισσότερες από όσες μπορεί να παράσχει οποιοσδήποτε ξεναγός κατά τη διάρκεια μιας γενικής επίσκεψης - και παρέχοντας ψυχαγωγία ίσως σε μεγαλύτερο βαθμό από ένα βιβλίο). Επιπλέον, δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να επιλέξουν πότε θα έχουν πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες: σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορεί να γίνει πριν από την επίσκεψη, σε άλλες μετά, αλλά τίποτα δεν τους εμποδίζει να το κάνουν ακόμη και κατά τη διάρκεια της επίσκεψης. Τα παιχνίδια του τύπου σοβαρών παιχνιδιών μπορούν να προσαρμοστούν και να σχεδιαστούν έτσι ώστε να προσφέρουν προσαρμοσμένη εμπειρία στο χρόνο και τον χώρο του χρήστη, δεδομένου ότι η μεγάλη πρόκληση της εποχής μας είναι η μετάβαση από μια μαζική προσέγγιση προς μια εξατομικευμένη εμπειρία (Mortara et al., 2014). Ωστόσο, τα οφέλη των παιχνιδιών του τύπου των σοβαρών παιχνιδιών που εφαρμόζονται στην αρχαιολογική κληρονομιά δεν περιορίζονται σε μια στιγμή μετά την επίσκεψη. Όπως είδαμε, μπορούν στην πραγματικότητα να είναι εξαιρετικά πρόσφορα, ώστε να ενδιαφερθεί για αυτά μεγαλύτερο και πιο διαφοροποιημένο κοινό. Υπό αυτή την έννοια, και συνδέοντας τα τουριστικά οφέλη με τα εκπαιδευτικά, οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν σοβαρά παιχνίδια για την προετοιμασία της επίσκεψης σε έναν συγκεκριμένο χώρο ή μουσείο και, σε συγκεκριμένες περιστάσεις, μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως προσωρινό υποκατάστατο της επίσκεψης (π.χ. σε περίπτωση κακοκαιρίας κατά την επίσκεψη σε υπαίθριους αρχαιολογικούς χώρους ή σε οποιοσδήποτε άλλες αντίξοες συνθήκες).

Οι Mortara, Catalano, Bellotti, Fiucci, Houry-Panchetti, Petridis (2014) αναγνωρίζουν τη σημασία της χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών για τη διατήρηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Διακρίνουν τρεις κατηγορίες όπως φαίνεται παρακάτω και συγκεκριμένα την πολιτιστική ευαισθητοποίηση, την ιστορική ανασυγκρότηση και την ευαισθητοποίηση στην πολιτιστική κληρονομιά και αξιολογούν τα διαθέσιμα σοβαρά παιχνίδια σε αυτούς τους τομείς καθώς και τους εκπαιδευτικούς τους στόχους. Εκτός από τη γνώση πίσω από παραδοσιακές δεξιότητες, η κατηγορία της πολιτιστικής ευαισθητοποίησης περιλαμβάνει προφορικές παραδόσεις, καθώς και συνήθειες που σχετίζονται με τη φύση και τον κόσμο γενικότερα. Διάφοροι αρχαίοι πολιτισμοί διερευνώνται μέσω σοβαρών παιχνιδιών και επιτρέπουν στους χρήστες να παρατηρήσουν την επιρροή τους στους σύγχρονους πολιτισμούς ή απλώς να γνωρίσουν τα ιστορικά γεγονότα, τις διαδικασίες ή ακόμη και ολόκληρες περιόδους της ανθρώπινης ιστορίας. Επιπλέον, οι χρήστες θα μπορούσαν να εξερευνήσουν τους σύγχρονους πολιτισμούς πριν ταξιδέψουν, μέσω ψηφιακών παιχνιδιών, είτε αυτό σχετίζεται με τον μνημειακό πλούτο είτε με το φυσικό περιβάλλον. Ανάλογα με το σχεδιασμό θα μπορούσε ένα τέτοιου είδους σοβαρό παιχνίδι να παράσχει στον μελλοντικό ταξιδιώτη μία εικονική έκθεση για τον επιλεγμένο πολιτισμό, εμπλουτισμένη με πληθώρα αποστολών και δραστηριοτήτων που αφορούν σε στοιχεία πολιτισμού, όπως είναι η γλώσσα, η μουσική, ο χορός, οι θρησκευτικές τελετές, τα έθιμα και άλλα παρόμοια.



Cosovic & Ramic, 2020. <https://www.researchgate.net>.

Ας πάρουμε ένα παράδειγμα σχετικά με την απόκτηση και τον έλεγχο της γνώσης για ένα μνημείο, την ιστορία, την αρχιτεκτονική, τη λειτουργία, τη χρήση και την επιβίωσή του σε συνδυασμό με τις αξίες και τις παραδόσεις του (άυλη κληρονομιά) μέσω του προτεινόμενου πλαισίου παιχνιδοποίησης. Το μνημείο είναι το αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου, το ωραιότερο ανοιχτό θέατρο στον κόσμο και φυσικά Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO στην Ελλάδα.



Το αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου

Σύμφωνα με το πλαίσιο παιχνιδοποίησης προτείνουμε:

Ιστορία: Ο μαθητής εμπλέκεται σε μια ιστορία που τοποθετείται στην αρχαιότητα. Υπάρχει ένα αφηγηματικό πλαίσιο, π.χ. ο αφηγητής δίνει πληροφορίες για την ιστορία της Επιδαύρου, η οποία συνδέεται έντονα με τον θεό της ιατρικής Ασκληπιό, τον γιο του Απόλλωνα. Σύμφωνα με την αρχαία ελληνική μυθολογία, η Επίδαυρος ήταν η γενέτειρα του Ασκληπιού. Στην πραγματικότητα η Επίδαυρος φιλοξενούσε το πιο δημοφιλές θεραπευτικό κέντρο της αρχαιότητας. Κατά τη διάρκεια του 4^{ου} και του 3^{ου} αιώνα π.Χ., το κτήριο αυτό διευρύνθηκε και αργότερα ανακατασκευάστηκε εν μέρει και από τους Ρωμαίους. Φημισμένο ως σημαντικό θεραπευτικό κέντρο, το Ασκληπιείο της Επιδαύρου συνήθιζε να συγκεντρώνει ασθενείς από όλη την Ελλάδα. Ο μαθητής που πάσχει από κάποια δερματική ασθένεια έρχεται στην Επίδαυρο για να λάβει μια θαυματουργή θεραπεία. Πρέπει να μείνει εκεί για να επωφεληθεί ειδικά από τις θεραπείες με βάση το λουτρό και τη γυμναστική. Έχει επίσης τη δυνατότητα να συμμετάσχει ως θεατής στους αγώνες που λαμβάνουν χώρα στο στάδιο της Επιδαύρου και στις θεατρικές παραστάσεις στο Αρχαίο Θέατρο, και τα δύο στο πλαίσιο θρησκευτικών εορτασμών. Μέσα από την αφήγηση ή σε αλληλεπίδραση με άλλους χαρακτήρες (άλλους ασθενείς, αθλητές, ιερείς ή ηθοποιούς) ο μαθητής αποκτά και ελέγχει τις γνώσεις του για την αρχαία ιατρική, τις θρησκευτικές γιορτές, τον αρχαίο αθλητισμό και φυσικά για την αρχιτεκτονική του αρχαίου θεάτρου, τα μέρη του, τα έργα, τους δραματουργούς και κ.λπ.

Εναλλακτική ιστορία 1: «Μια παράσταση σε κίνδυνο». Ο μαθητής παρακολουθεί μια αρχαία παράσταση στο αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου, κατά τη διάρκεια της οποίας χάνεται ένα αντικείμενο, απαραίτητο για τη συνέχιση της παράστασης. Αναλαμβάνει να βοηθήσει στην εύρεση του αντικειμένου για να σωθεί η παράσταση. Συμμετέχει σε μια σειρά δοκιμασιών, ερχόμενος σε επαφή με άλλους θεατές, τους ηθοποιούς, τον μισθωτή του θεάτρου, τον σκηνοθέτη, τους κριτές κ.ά., οι οποίοι τον βοηθούν ή του βάζουν εμπόδια για

να βρει το χαμένο αντικείμενο. Ακολουθώντας σωστά τα υποδεικνυόμενα βήματα ή ξεπερνώντας τα εμπόδια, μαθαίνει και εδραιώνει τις γνώσεις του σχετικά με τα αρχιτεκτονικά μέρη του θεάτρου, τα μηχανήματα, τα κοστούμια, τα προσωπεία, τα μέρη του δράματος, την πλοκή του εν λόγω έργου κ.ο.κ.

Εναλλακτική ιστορία 2: «Έγκλημα στα παρασκήνια του αρχαίου θεάτρου της Επιδαύρου». Ο μαθητής ως ντετέκτιβ προσπαθεί να διαλευκάνει ένα μυστήριο σχετικά με τη δολοφονία ενός ηθοποιού μια μέρα πριν από την παρουσίαση ενός δράματος. Πρέπει να λύσει προβλήματα, να απαντήσει σε ερωτήσεις, να εμπλακεί σε μια σειρά δοκιμασιών ερχόμενος σε επαφή με τους ανθρώπους του θεάτρου που τον βοηθούν ή του βάζουν εμπόδια στο δρόμο του για να βρει το δολοφόνο.

Οι *δυναμικές* (σαγήνη, πρόκληση, ανταγωνισμός, ανακάλυψη, φαντασία, προσομοίωση) θα προσφέρουν στο μαθητή στιγμές ευχαρίστησης και ψυχαγωγίας προερχόμενες από την ιστορία και θα τον παρακινήσουν να ασχοληθεί συστηματικά με αυτό το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι.

Στους *μηχανισμούς* θα έχουμε τους κανόνες και τις διαδικασίες για αυτό το παιχνίδι. Η απάντηση σε ερωτήσεις, η εκτέλεση εργασιών, ο καθορισμός, η αξιολόγηση, η αντιμετώπιση και η επίλυση προβλημάτων με την επιλογή λύσεων συνδέονται με την ανάπτυξη της ιστορίας, ενώ οι ανταμοιβές και οι ποινές επηρεάζουν την ανάπτυξη μιας ιστορίας. Οι μαθητές θα λαμβάνουν ανατροφοδότηση και ανταμοιβές.

Τεχνολογία: Το κατάλληλο λογισμικό, το δίκτυο και η χρήση άλλων αντικειμένων θα διασφαλίσουν την αποτελεσματικότητα του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια της συνάντησης "Learning, Teaching and Training Activities" με θέμα την πολιτιστική κληρονομιά και τις εκπαιδευτικές διαστάσεις της παιχνιδοποίησης (Τενερίφη, 11-15 Οκτωβρίου 2021) όλα τα μέλη του έργου "Culture heritage and Gamification in Education", Erasmus+ KA227 - Partnerships for Creativity (κωδικός έργου 2020-1-EL01-KA227-SCH-094519) αποφάσισαν να υιοθετήσουν την πρόταση της Ισπανίας σχετικά με την ιστορία του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Και οι τρεις χώρες (Ελλάδα, Ιταλία και Ισπανία) θα μοιραστούν την ίδια ιστορία. Η αφήγηση έχει ως εξής: "Βρισκόμαστε στο έτος 2121. Έχει περάσει πάνω από ένας αιώνας από τότε που η ανθρωπότητα ξεπέρασε την τελευταία πανδημία που είχε να αντιμετωπίσει. Δυστυχώς, τους τελευταίους μήνες έχουν εμφανιστεί κρούσματα μιας παράξενης ασθένειας σε όλη την Ευρώπη: DUMBID-2121. Τα συμπτώματά της μοιάζουν με εκείνα ενός απλού κρυολογήματος. Όμως, με κάθε νέο φτέρνισμα, οι προσβεβλημένοι φαίνεται να χάνουν μέρος των νοητικών τους ικανοτήτων, μέχρι που ξεχνούν όλα όσα έχουν μάθει στη ζωή τους. Ευτυχώς, ανήκετε σε μια διεθνή σύμπραξη Ισπανών, Ελλήνων και Ιταλών γιατρών, οι οποίοι, μετά από πολλές έρευνες, κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η θεραπεία για αυτή τη νέα πρόκληση που αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα βρίσκεται στην Πολιτιστική Κληρονομιά των χωρών τους. Ως εκ τούτου, έχετε επιλεγεί ως ένας από τους μελλοντικούς σωτήρες της ανθρωπότητας. Η αποστολή σας θα είναι να περάσετε από διάφορες αντιπροσωπευτικές τοποθεσίες της Πολιτιστικής μας Κληρονομιάς, να τις εξετάσετε προσεκτικά και να βρείτε τα κλειδιά για τη θεραπεία του DUMBID-2121. Το μέλλον της χώρας σας, της Ευρώπης και ίσως του κόσμου στηρίζεται στους ώμους σας - ας είναι μαζί σας ο πολιτισμός!"

Σκοπός του σχεδιασμού αυτού του παιχνιδιού δεν είναι μόνο η απόκτηση γνώσεων ή η εμπέδωση των αποκτηθεισών γνώσεων σχετικά με ένα μνημείο, την ιστορία, την αρχιτεκτονική, τη λειτουργία, τη χρήση και την επιβίωσή του, αλλά και σε σχέση με τις αξίες και τις παραδόσεις του (άυλη κληρονομιά), η «ενεργός κοινωνική πρόνοια», δηλαδή μια πολιτιστική και συμμετοχική ανάπτυξη, η οποία οδηγεί σε μια υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά με σεβασμό στα μνημεία, το τοπίο και το περιβάλλον.



ΜΕΡΟΣ II: Η πολιτισμική μας κληρονομιά

Μνημεία της Ελλάδας

1.Προτομή Σπαρτιάτη Πολεμιστή (Λεωνίδας)

Όνομασία μνημείου	Προτομή Σπαρτιάτη Πολεμιστή (Λεωνίδας)
Είδος αντικειμένου	Έκθεμα μουσείου
Τοποθεσία	Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης, Πελοπόννησος, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	490-480 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Δεν υπάρχουν αναφορές
Περιγραφή	<p>Ο Λεωνίδας είναι ένα άγαλμα κατασκευασμένο από παριανό μάρμαρο που αναπαριστά έναν πολεμιστή. Βρέθηκε στην Ακρόπολη της Σπάρτης. Το γλυπτό φέρει κράνος με κομμάτια μάγουλου σε σχήμα κριαριού. Το χαμόγελο στο πρόσωπό του δηλώνει την υπερηφάνεια των Σπαρτιατών πολεμιστών και το θάρρος τους μπροστά στον θάνατο. Το άγαλμα ονομάστηκε «Λεωνίδας» από τον βασιλιά της Σπάρτης Λεωνίδα τον Α' που ήταν επικεφαλής των τριακοσίων Σπαρτιατών στη μάχη των Θερμοπυλών, οι οποίοι θυσιάστηκαν στο πεδίο της μάχης για να αναχαιτίσουν την κατάκτηση των ελληνικών πόλεων-κρατών από τους Πέρσες.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Ο Λεωνίδας και οι τριακόσιοι Σπαρτιάτες θαυμάζονται από όλους τους Έλληνες, γιατί θυσιάστηκαν για να εμποδίσουν την Περσική εξάπλωση στην Ελλάδα. Το άγαλμα τοποθετήθηκε αρχικά στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο στην Αθήνα και μεταφέρθηκε γύρω στο 1938 στο Αρχαιολογικό Μουσείο Σπάρτης. Είναι ένα άγαλμα αρχαϊκής εποχής και θεωρείται από τα τελειότερα γλυπτά Λακωνικής τέχνης.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, http://ebooks.edu.gr/ebooks (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p> <p>Πανεπιστήμιο Cambridge, https://museum.classics (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p> <p>Εγκυκλοπαίδεια Britannica, Battle of Thermopylae (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p>

Φωτογραφία/ες



Σπαρτιάτης πολεμιστής, ο λεγόμενος Λεωνίδας. Έκθεμα Αρχαιολογικού Μουσείου Σπάρτης

2.Θεά των Όφρων - ειδώλια

Όνομασία μνημείου	Θεά των Όφρων
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο μουσείου
Τοποθεσία	Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, Κρήτη, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Ύστερη Εποχή του Χαλκού, περ. 1600 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Δεν υπάρχουν αναφορές
Περιγραφή	Η μινωική θεά των όφρων είναι κατασκευασμένη από φαγεντιανή με επίστρωση σμάλτου. Το ύψος του αγαλματιδίου είναι 29,5 cm. Απεικονίζει μια νεαρή γυναίκα, ίσως μια θεά, να στέκεται κρατώντας φίδια στα χέρια της. Φοράει μακριά φούστα με επτά στρώσεις από πολύχρωμες λωρίδες υφάσματος και μια ποδιά. Από πάνω φοράει ένα πουκάμισο με χαμηλό κόψιμο μπροστά, που αποκαλύπτει το γυμνό στήθος της. Το πρόσωπό της είναι τριγωνικό και στο κεφάλι της φέρει κάλυμμα με έναν καθιστό πάνθηρα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η Θεά των όφρων αποτελεί εξαιρετικό δείγμα μινωικής μικρογλυπτικής. Το αγαλματίδιο βρέθηκε μαζί με ένα άλλο μεγαλύτερο (ίσως μητέρα και κόρη) στην Κνωσό. Σήμερα στεγάζεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, http://ebooks.edu.gr/ebooks (προσπελάστηκε 07/01/2022) Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 07/01/2022) Ακαδημία Khan, https://www.khanacademy.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)



Μινωικά ειδώλια, η θεά των όφρων, 1600 .Χ.,
Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, Κρήτη



Η νεότερη Θεά των Όφρων από το
παλάτι της Κνωσού. Ηράκλειο

3. Πύλη των Λεόντων, Μυκήνες

Όνομασία μνημείου	Πύλη των Λεόντων, Μυκήνες
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό Μνημείο
Τοποθεσία	Αργολίδα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	1250 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Δεν υπάρχουν αναφορές
Περιγραφή	Η Πύλη των Λεόντων, αυτό το χαρακτηριστικό μνημείο του Μυκηναϊκού Πολιτισμού είναι η κύρια πύλη της ακρόπολης στις Μυκήνες. Χτίστηκε στη βορειοδυτική πλευρά των Κυκλώπειων Τειχών που περιβάλλουν την ακρόπολη. Τέσσερις μεγάλοι ογκόλιθοι σχηματίζουν την Πύλη των Λιονταριών. Ένα γλυπτό που απεικονίζει δύο αντιμέτωπα λιοντάρια που χωρίζονται από έναν κίονα στέκεται στο κουφιστικό τρίγωνο του ανάγλυφου πάνω από την πύλη.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η πύλη είναι το μοναδικό σωζόμενο μνημείο της Ελλάδας της Εποχής του Χαλκού με εικονογραφικό μοτίβο. Αναφέρθηκε από τον αρχαίο γεωγράφο Πausανία τον δεύτερο αιώνα μ.Χ. Θεωρείται ως το πρώτο δείγμα μνημειακής γλυπτικής που γνωρίζουμε στην Ευρώπη. Αναφέρεται από τον αρχαίο γεωγράφο Πausανία τον 2ο αιώνα μ.Χ. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, http://ebooks.edu.gr/ebooks (προσπελάστηκε 07/01/2022) Το Φωτόδεντρο, Εθνικός Συσσωρευτής Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση, http://photodentro.edu.gr (προσπελάστηκε 07/01/2022) Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 07/01/2022)



Αρχαιολογικός χώρος Μυκηνών,
Πελοπόννησος



Πελοπόννησος, Μυκήνες. Πύλη των
Λεόντων



Πύλη των Λεόντων, Μυκήνες

4. Μνημείο Λυσικράτους

Όνομασία μνημείου	Μνημείο Λυσικράτους
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Βρίσκεται στη δυτική πλευρά της οδού Τριπόδων στην Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	335-334 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	<p>Λυσικράτης που έστησε το μνημείο ήταν χορηγός, δηλαδή ένας ευκατάστατος άνθρωπος που χρηματοδότησε με δικά του έξοδα την προετοιμασία της παράστασης ενός αρχαίου χορού (κυρίαρχο χαρακτηριστικό του αρχαίου ελληνικού δράματος η μουσική και η όρχηση) στο θέατρο του Διονύσου. Το έπαθλο για τους νικητές στους αγώνες χορού ήταν χάλκινος τρίποδας, δηλαδή ένα μεγάλο χάλκινο σκεύος που στηριζόταν σε τρία πόδια. Οι χορηγοί κατασκεύαζαν χορικά μνημεία (απλές βάσεις, κίονες ή οικοδομήματα που μοιάζουν με ναούς) για να επιδείξουν αυτούς τους τρίποδες νίκης. Το μνημείο του Λυσικράτη είναι ένα χορηγικό κυκλικό κτίσμα που αποτελείται από έξι κορινθιακούς κίονες από πεντελικό μάρμαρο μεταξύ των φατνωμάτων. Το γλυπτό της ζωφόρου απεικονίζει τον μύθο του Διονύσου. Μια μονολιθική στέγη διακοσμημένη με σκαλιστά φύλλα στηρίζει τη βάση του χορηγικού τρίποδα.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Το μνημείο του Λυσικράτη θεωρείται το καλύτερα διατηρημένο δείγμα αρχαίου χορηγικού μνημείου.</p> <p>Οι κίονες από πεντελικό μάρμαρο με τα κιονοκράνα είναι από τα πρώτα δείγματα του κορινθιακού ρυθμού στην Αθήνα (κιονόκρανα διακοσμημένα με φύλλα άκανθου και ειλητάρια).</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Αρχαίο Θέατρο (only in Greek language), http://ancienttheater.culture.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021)</p> <p>Ortiz, D. E. (2019) <i>Tracing a Monument: Creating Spaces</i>. [Master of arts, University of California] https://escholarship.org (προσπελάστηκε 26/12/2021)</p> <p>Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Λίνδος, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021)</p>



Φωτογραφίες



Μνημείο Λυσικράτους



Μνημείο Λυσικράτους

5.Ναός του Ολυμπίου Διός, Αθήνα

Όνομασία μνημείου	Ναός του Ολυμπίου Διός, Αθήνα
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό Μνημείο
Τοποθεσία	Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	561-527 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Αντιστάτης, Κάλλαισχος, Αντιμαχίδης, Φόρμος
Περιγραφή	<p>Ο ναός του Ολυμπίου Διός στην Αθήνα (Ολυμπιείο ή Στύλοι του Ολυμπίου Διός) είναι ένας από τους μεγαλύτερους στον αρχαίο κόσμο και στέγαζε το τεράστιο χρυσελεφάντινο άγαλμα του Δία. Είχε δύο σειρές από 20 κίονες στις μακριές πλευρές και τρεις σειρές των οκτώ στις στενές πλευρές. Σήμερα σώζονται μόνο 16 κίονες. Σύμφωνα με την παράδοση ο ναός χτίστηκε από τον Δευκαλίωνα ως αναγνώριση για τη σωτηρία του από τον μεγάλο κατακλυσμό. Ο γεωγράφος Πausanias αναφέρει ότι ο τάφος του Δευκαλίωνα βρισκόταν κοντά στον ναό. Κοντά στο Ολυμπιείο υπήρχε ένα χάσμα στο έδαφος και πίστευαν ότι μέσα από αυτό είχαν στραγγιστεί και τα τελευταία υπολείμματα του μεγάλου κατακλυσμού από τον οποίο είχε σωθεί ο Δευκαλίωνας. Σύμφωνα με τον Pausanias κάθε χρόνο έριχναν σε αυτό σιτάλευρο αναμειγμένο με μέλι.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Όπως αναφέρει ο γεωγράφος Pausanias, ιδρυτής του αρχαίου ιερού ήταν ο Δευκαλίωνας, ο μυθικός γενάρχης των Ελλήνων.</p> <p>Ο τύραννος Πεισίστρατος ο Νεότερος ξεκίνησε την κατασκευή του Ολυμπιείου το 515 π.Χ., αλλά η κατασκευή παρέμεινε ημιτελής ως ένα δαπανηρό έργο με σκοπό την αύξηση του γοήτρου των τυράννων. Ο Ρωμαίος αυτοκράτορας Αδριανός ολοκλήρωσε την κατασκευή του τον 2^ο μ.Χ.</p> <p>Ο ναός βρίσκεται περίπου 500 μέτρα νοτιοανατολικά της Ακρόπολης και σήμερα είναι ένα υπαίθριο μουσείο.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Molho, A., Raaflaub, K., Emlen, J., (Hg.), (1991) <i>City States in Classical Antiquity and Medieval Italy. Athens and Rome, Florence and Venice</i>, Stuttgart, pp. 355-380</p> <p>Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, Ψηφιακό βιβλίο, http://ebooks.edu.gr/ebooks (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p> <p>Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p> <p>World History Encyclopedia, https://www.worldhistory.org</p>

(προσπελάστηκε 07/01/2022)

Φωτογραφίες



Ναός του Ολυμπίου Διός, Αθήνα

6. Το Αρχαίο Θέατρο Ασκληπείου Επιδαύρου

Όνομασία μνημείου	Αρχαίο Θέατρο Ασκληπείου Επιδαύρου
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό Μνημείο
Τοποθεσία	Πελοπόννησος, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Περίπου 4ο αιώνα π Χ
Δημιουργός/οί	Πολύκλειτος ο Νεότερος (αρχιτέκτονας)
Περιγραφή	Το Αρχαίο Θέατρο της Επιδαύρου θεωρείται το καλύτερα διατηρημένο αρχαίο θέατρο της Ελλάδας όσον αφορά στην τέλεια ακουστική κι επιβλητική δομή του. Κατασκευάστηκε στα τέλη του 4ου αιώνα π Χ και ολοκληρώθηκε σε δύο στάδια. Αρχικά το θέατρο είχε 34 σειρές καθισμάτων και χωριζόταν σε 34 μέρη από σκάλες και διαδρόμους. Βρίσκεται κοντά στο αρχαίο ιερό του Ασκληπιού, ενός διάσημου θεραπευτικού κέντρου του αρχαίου κόσμου. Χρησιμοποιούνταν ως θεραπευτικό και θρησκευτικό κέντρο αφιερωμένο στον Ασκληπιό, τον θεό της ίασης.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το Αρχαίο Θέατρο της Επιδαύρου αντιπροσωπεύει το επιβλητικότερο και καλύτερα διατηρημένο παράδειγμα ενός κλασικού, αρχαίου ελληνικού θεάτρου. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Θεατρική αγωγή
Πηγές	Culture trip, https://theculturetrip.com/europe (προσπελάστηκε 20/12/2021) Greek Reporter, https://greekreporter.com (προσπελάστηκε 20/12/2021) Greek Travel Pages, https://www.gtp.gr/TDirectoryDetails (προσπελάστηκε 19/12/2021) Greeka, https://www.greeka.com/peloponnese (προσπελάστηκε 19/12/2021) Σχολικό βιβλίο της Ιστορίας της Α Γυμνασίου
Φωτογραφία/ες	

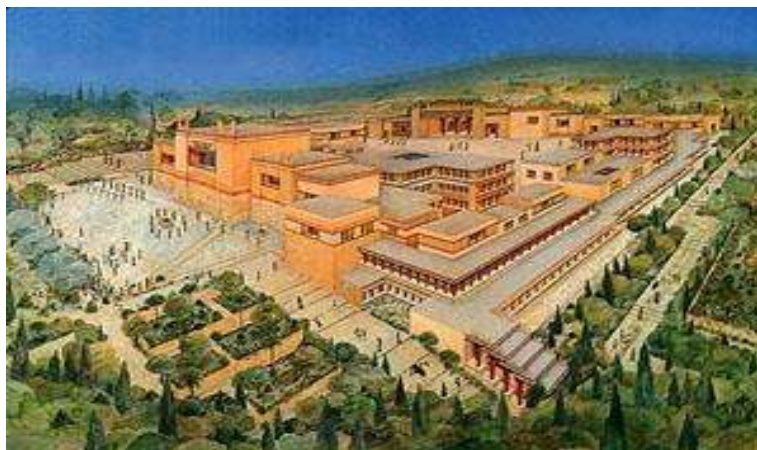




Το Αρχαίο Θέατρο Ασκληπιείου Επιδαύρου

7. Το Παλάτι της Κνωσού

Όνομασία μνημείου	Το Παλάτι της Κνωσού
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό Μνημείο
Τοποθεσία	Κρήτη, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Παλαιό Παλάτι περίπου 2000 π. Χ Νέο Παλάτι περίπου 1700 π. Χ
Δημιουργός/οί	Άγνωστοι
Περιγραφή	Το Παλάτι της Κνωσού ήταν το μεγαλύτερο και εντυπωσιακότερο από τα Μινωικά κέντρα. Είχε τέσσερις πτέρυγες που αναπτύσσονταν γύρω από παραλληλογραμμή, κεντρική Αυλή, με προσανατολισμό Βορρά - Νότο, η οποία ήταν το κέντρο ολόκληρου του συγκροτήματος. Το παλάτι ήταν πολυόροφο, πετρόχτιστο και οι τοίχοι ήταν διακοσμημένοι με εξαισίες τοιχογραφίες. Το Παλαιό Παλάτι χτίστηκε γύρω στο 2000 π. Χ. αλλά καταστράφηκε εντελώς από σεισμό το 1700 π. Χ.. Το Νέο Παλάτι, πολυπλοκότερο σε σχέδιο, που έμοιαζε έντονα με λαβύρινθο, κατασκευάστηκε αμέσως μετά.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το Παλάτι της Κνωσού ήταν η καρδιά του Μινωικού Πολιτισμού. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά.
Πηγές	Greek Travel Pages, https://www.gtp.gr (προσπελάστηκε 11/12/2021) Crete Guide, http://www.crete-guide (προσπελάστηκε 10/12/2021) Lonely Planet, https://www.lonelyplanet.com (προσπελάστηκε 10/12/2021), Δήμος Ηρακλείου, https://www.heraklion.gr (προσπελάστηκε 11/12/2021) Σχολικό βιβλίο Ιστορίας Α Γυμνασίου.



Σχηματική αναπαράσταση του ανακτόρου της Κνωσού



Κνωσός, Το δωμάτιο των δελφινιών



Κνωσός, το ανάκτορο

8. Ταυροκαθάψια (τοιχογραφία)

Όνομασία μνημείου	Ταυροκαθάψια (τοιχογραφία)
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο μουσείου
Τοποθεσία	Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, Ηράκλειο, Κρήτη, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Περίπου 1500 – 1400 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	<p>Η τοιχογραφία των Ταυροκαθαψιών είναι η καλύτερα αποκαταστημένη από αρκετές ζωγραφισμένες σε γυψοκονία, οι οποίες ήταν αρχικά σε άνω όροφο και αποτελούσαν μέρος τοίχου της ανατολικής πλευράς του Μεγάλου Παλατιού της Κνωσού στην Κρήτη.</p> <p>Μετά την αποκατάσταση οι διαστάσεις της είναι 78,2 εκ. επί 104,5 εκ. Η τοιχογραφία παρουσιάζει έναν νέο άντρα να εκτελεί κυβίστηση πάνω από έναν ταύρο εν κινήσει, καθώς δύο νέες γυναίκες φαίνονται να τον περιορίζουν εμπροσθεν και όπισθεν.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η τοιχογραφία ανακαλύφθηκε σε κομμάτια από τον Βρετανό αρχαιολόγο Άρθουρ Έβανς κατά τη διάρκεια των ανασκαφών του στην Κνωσό της Κρήτης. Ο Άρθουρ Έβανς αναγνώρισε ότι η παράδοση των Ταυροκαθαψιών παρουσιάζεται και σε άλλες τοποθεσίες στην Κρήτη, καθώς επίσης στο Αιγαίο και στη ηπειρωτική Ελλάδα. Ο ταύρος αποτελούσε σημαντικό μέρος του Μινωικού πολιτισμού και είναι άμεσα συνυφασμένος με την Κνωσό.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Ancient World Magazine, https://www.ancientworldmagazine.com (προσπελάστηκε 01/10/2021)</p> <p>Heraklion Archaeological Museum, https://heraklionmuseum.gr (προσπελάστηκε 02/10/2021)</p> <p>Khan Academy, https://www.khanacademy.org (προσπελάστηκε 01/10/2021)</p>

Φωτογραφίες



Ταυροκαθάψια,
λεπτομέρεια



Ταυροκαθάψια, γενική άποψη



Γραμματόσημο με την
τοιχογραφία των
ταυροκαθαψιών



Ταυροκαθάψια,
λεπτομέρεια



Δαχτυλίδι - σφραγίδα που
απεικονίζει ταυροκαθάψια

9. Η Χρυσή Λάρνακα του Φιλίππου Β

Όνομασία μνημείου	Η Χρυσή Λάρνακα του Φιλίππου Β
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο Μουσείου
Τοποθεσία	Μουσείο Βασιλικών Τάφων Αιγών, Πελοπόννησος
Χρονολογία δημιουργίας	336 π Χ
Δημιουργός/οί	Άγνωστος (χρυσοχόος)
Περιγραφή	Η Χρυσή Λάρνακα (φέρετρο) βρέθηκε στον ασύλητο τάφο του Έλληνα Βασιλιά Φιλίππου Β στη Βεργίνα, Μακεδονία, Βόρεια Ελλάδα. Εμπριείχε τα οστά του δολοφονημένου βασιλιά και το ολόχρυσο στεφάνι βελανιδιάς που φορέθηκε από τον νεκρό άνδρα. Η Χρυσή Λάρνακα είναι φτιαγμένη από 7.820 γρ σφυρηλατημένο απόφιο χρυσάφι. Το κάλυμμά της διακοσμείται από το σύμβολο του αστεριού 16 ακτίνων (Ήλιος της Βεργίνας) και δύο ροζέτες. Το εσωτερικό του ήταν από μπλε σμάλτο. Τα πόδια είναι διακοσμημένα από ροζέτες και καταλήγουν σε πατούσες λιονταριού.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Βρέθηκε στον τάφο του Έλληνα Βασιλιά Φιλίππου Β, πατέρα του Μεγάλου Αλεξάνδρου, και φέρει το Πανελλήνιο σύμβολο του Ήλιου της Βεργίνας που χρησιμοποιούνταν ευρέως στο Βασίλειο της Μακεδονίας. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Discover Greece, https://www.discovergreece.com (προσπελάστηκε 16/12/2021) Σχολικό βιβλίο: Αρχαία Ιστορία της Α Γυμνασίου Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 15/12/2021) Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 15/12/2021)

Φωτογραφίες



Η Χρυσή Λάρνακα του
Φιλίππου Β

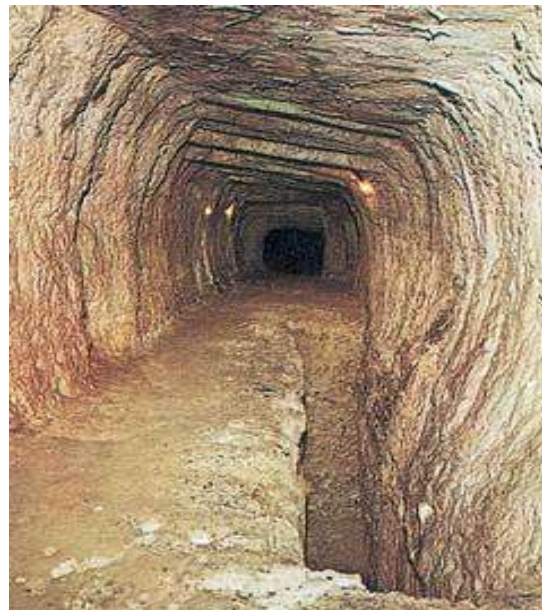


Το στεφάνι και η Χρυσή Λάρνακα
του Φιλίππου Β

10. Το Ευπαλίνειο Υδραγωγείο/Όρυγμα της Σάμου

Όνομασία μνημείου	Το Ευπαλίνειο Υδραγωγείο/Όρυγμα της Σάμου
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό Μνημείο
Τοποθεσία	Σάμος, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Περίπου 550-540 π Χ
Δημιουργός/οί	Ευπαλίνος (αρχιτέκτονας)
Περιγραφή	Το Ευπαλίνειο Υδραγωγείο/Όρυγμα θεωρείται ως ένα από τα πιο σημαντικά επιτεύγματα μηχανικής της αρχαιότητας. Είναι μια σήραγγα 1036 μ. στην Σάμο, Ελλάδα. Χτίστηκε γύρω στο 550 π. Χ. και χρησίμευε ως υδραγωγείο παρέχοντας φρέσκο νερό στην πόλη της Σάμου (Πυθαγόρειον). Ο Μηχανικός Ευπαλίνος έχτισε μια σήραγγα κάτω από ένα βουνό, ξεκινώντας να σκάβει ταυτόχρονα από δύο εκ διαμέτρου αντίθετες πλευρές. Όλες οι μετρήσεις που εφαρμόστηκαν σε μαθηματικά και γεωμετρία είναι εξαιρετικά ακριβείς.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το Ευπαλίνειο Υδραγωγείο/Όρυγμα είναι ένα ελληνικό επίτευγμα της μηχανικής εξέχουσας σημασίας, καθώς ήταν η πρώτη φορά στην ιστορία της ανθρωπότητας που κάποιος είχε προσπαθήσει να φέρει εις πέρας ένα έργο τέτοιας σπουδαιότητας άνευ προηγουμένου. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Greek Tunnelling Society, https://www.eupalinos-tunnel.gr/ (προσπελάστηκε 27/11/2021) Samos Island Explorer, https://www.samosin.gr/el (προσπελάστηκε 27/11/2021) Σχολικό βιβλίο της Ιστορίας της Α Γυμνασίου Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 27/11/2021)

Φωτογραφία/ες



Το Ευπαλίνειο Υδραγωγείο/Ορυγμα της Σάμου

11.Ο Ερμής και ο μικρός Διόνυσος

Όνομασία μνημείου	Ο Ερμής και ο μικρός Διόνυσος (αλλιώς Ο Ερμής του Πραξιτέλη ή ο Ερμής της Ολυμπίας)
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο μουσείου
Τοποθεσία	Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Περίπου 240-230 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Πραξιτέλης, Αθηναίος γλύπτης (4 ^{ος} αιώνας π.Χ.)
Περιγραφή	Το μαρμάρινο σύμπλεγμα (2,13 μ. ύψος) απεικονίζει τον Ερμή να κρατά τον μικρό Διόνυσο στο αριστερό του χέρι. Ο Ερμής παριστάνεται σαν νέος άνδρας χωρίς γενειάδα, που στέκεται στο δεξί του πόδι και στηρίζεται σε έναν κορμό δέντρου στα αριστερά, γέρνοντας προς τα πίσω και αγγίζοντας το έδαφος με τα δάχτυλα του αριστερού ποδιού. Στο δεξί χέρι που λείπει, ο Ερμής κρατούσε πιθανώς ένα τσαμπί σταφύλια, σύμβολο του Διόνυσου, το οποίο έδειχνε στον μικρό θεό.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Γερμανοί ανασκαφείς ανακάλυψαν το σύμπλεγμα στο Ναό της Ήρας στην Ολυμπία στις 26 Απριλίου/ 8 Μαΐου 1877, αρκετά μέτρα κάτω από το έδαφος. Βρέθηκε εκεί όπου ο Πausanias, ο περιηγητής, το είδε ο ίδιος γύρω στο 175 μ.Χ.</p> <p>Παρόλο που στις μέρες μας οι αρχαιολόγοι έχουν αποφασίσει χωρίς αμφιβολία ότι πρόκειται για ένα πρωτότυπο ελληνικό κλασικό έργο, τα πρώτα χρόνια της ανακάλυψής του, προβληματίστηκαν σχετικά με το αν ήταν πρωτότυπο, αν είχε ξαναδουλευτεί στα ύστερα ελληνιστικά χρόνια ή αν ήταν ρωμαϊκό αντίγραφο.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Antonsson, O. (1937). <i>The Praxiteles Marble Group in Olympia</i>. New York: Cambridge University Press. http://assets.cambridge.org (προσπελάστηκε 02/10/2021)</p> <p>Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 02/10/2021)</p>



<http://odysseus.culture.gr>



<http://odysseus.culture.gr>



Ο Ερμής και ο μικρός Διόνυσος,
λεπτομέρεια



Ο Ερμής και ο μικρός
Διόνυσος, πίσω μέρος

12. Ο θησαυρός του Ατρέως

Όνομασία μνημείου	Ο Θησαυρός του Ατρέως (ο Θολωτός τάφος του Ατρέως)
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Μυκήνες, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	μεταξύ του 1350 και του 1250 π.Χ. και παρέμεινε σε χρήση για μια μεγάλη περίοδο, όχι με ακρίβεια προσδιορισμένη
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	Ένα μακρύ στόμιο (μήκους 5,40 μ.), το οποίο ήταν φραγμένο με σωρευμένες μικρές πέτρες, οδηγεί στην είσοδο του τάφου. Η πρόσοψη (10,50 x 6 μ.) είχε πλούσια διακόσμηση. Η είσοδος είχε ξύλινη δίφυλλη πόρτα. Το υπέρθυρο είναι κατασκευασμένο από δύο τεράστιες πλάκες γρανίτη (η εσωτερική 120 τόνων βαριά). Η θόλος ή στρογγυλός θάλαμος είναι κατασκευασμένη από τριάντα τρεις επάλληλους δακτυλίους από συμπαγείς πέτρες και στεγάζεται με κωνικό θόλο, που μοιάζει με κυψέλη. Υπάρχει, επίσης, ένας πλάγιος θάλαμος λαξευμένος στον βράχο. Η όλη κατασκευή καλυπτόταν με τύμβο.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο θολωτός τάφος του Ατρέα, γνωστός και ως «θησαυρός του Ατρέως» ή «τάφος του Αγαμέμνονα», δέσποζε στα νοτιοδυτικά της ακρόπολης των Μυκηνών, στον οδικό άξονα, που συνέδεε τις Μυκήνες με το Ηραίο του Άργους. Χρησιμοποιήθηκε για την ταφή κάποιου σημαντικού μέλους της βασιλικής οικογένειας των Μυκηνών. Ήδη από την εποχή του περιηγητή Πausανία (2 ^{ος} αιώνας μ.Χ.) οι κάτοικοι της περιοχής γνώριζαν το μνημείο ως «θησαυρό», δηλαδή ως θησαυροφυλάκιο του ιδρυτή της μυθικής μυκηναϊκής ακρόπολης. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Encyclopædia Britannica, https://www.britannica.com (προσπελάστηκε 19/12/2021) Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 19/12/2021)

Φωτογραφία/ες



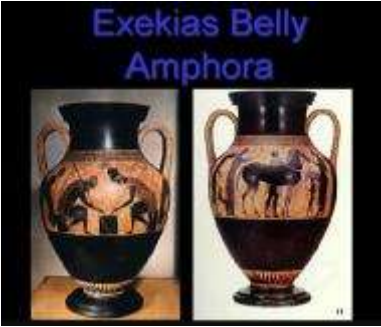
<http://ebooks.edu.gr>



Ο θησαυρός του Ατρέως, "Greece-0445" by archer10 (Dennis) is licensed under CC BY-SA 2.0

13.Αμφορέας με τον Αίαντα και τον Αχιλλέα που παίζουν ένα παιχνίδι (ο μελανόμορφος ρυθμός στην κεραμική)

Ονομασία μνημείου	Αμφορέας με τον Αίαντα και τον Αχιλλέα που παίζουν ένα παιχνίδι (ο μελανόμορφος ρυθμός στην κεραμική)
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο από μουσείο
Τοποθεσία	Γρηγοριανό - Ετρουσκικό Μουσείο, Βατικανό, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	περίπου 540-520 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Εξηκίας, Αθηναίος αγγειοπλάστης από το 2 ^ο ήμισυ 6 ^{ου} αιώνα π.Χ
Περιγραφή	Ο αμφορέας αυτός (0,61 μ.) έχει σώμα ωοειδές, όχι πολύ ψηλό κυλινδρικό λαιμό και μεγάλες λαβές από το λαιμό μέχρι την κοιλιά. Ο αμφορέας καλύπτεται με μαύρο βερνίκι και λίγες λωρίδες γεωμετρικών σχεδίων και έχει δύο φαρδιές ορθογώνιες ανοιχτόχρωμες μετόπες. Η «μπροστινή» είναι διακοσμημένη με τους δύο ήρωες Αχιλλέα και Αίαντα να παίζουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στο περιθώριο του Τρωικού πολέμου. Κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλο, οπλισμένοι αλλά έχουν αφήσει κράνος και ασπίδα στο πλευρό τους. Απορροφημένοι από το παιχνίδι, ξεστομίζουν το σκορ τους στα ζάρια (τέσσερα/τρία). Η «πίσω» μετόπη δείχνει την επιστροφή των Διοσκούρων στο πατρικό τους σπίτι με τους γονείς τους να τους καλωσορίζουν.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο αμφορέας ανακαλύφθηκε στο Vulci της Ιταλίας το 1834 και φέρει την επιγραφή: «HEXSEKIAS EPOIESEN» [δηλ. Ο Εξηκίας το (ή με) έκανε] αποκαλύπτοντας τον δημιουργό του. Ο Εξηκίας είναι ένας από τους μεγαλύτερους Έλληνες αγγειογράφους του δεύτερου μισού του 6ου αιώνα π.Χ., ο οποίος πρέπει να είχε εργαστήριο κεραμικής. Είναι ένας από τους τεχνίτες που οδηγεί τον μελανόμορφο ρυθμό στην κορύφωση της εξέλιξής του. Αυτή η τεχνική παρουσιάζει τις φιγούρες σε μαύρο χρώμα σε ανοιχτόχρωμο φόντο. Το μαύρο χρώμα είναι ένα βερνίκι, που βάζουν στο αγγείο πριν το ψήσιμο, και κατά το ψήσιμο γίνεται μαύρο. Η πιο ενδιαφέρουσα καινοτομία αυτής της τεχνικής είναι ότι οι τεχνίτες άρχισαν να χαράζουν γραμμές, που τους επέτρεψαν να προσθέτουν περισσότερες λεπτομέρειες στα σχέδιά τους. Από το εργαστήριο του Εξηκία μάλλον προήλθε ο εφευρέτης του ερυθρόμορφου ρυθμού, της δεύτερης στη σειρά τεχνικής που χρησιμοποιήθηκε για τη διακόσμηση αγγείων. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά, Αρχαία Ελληνική Γραμματεία
Πηγές	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, https://www.namuseum.gr (προσπελάστηκε 29/12/2021) Khan Academy, Exekias, amphora with Ajax and Achilles playing a game

	<p>https://www.khanacademy.org (προσπελάστηκε 29/12/2021)</p> <p>Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα, Η ακμή του αττικού μελανόμορφου ρυθμού: ο «ζωγράφος του Άμασι» και ο Εξηκίας https://www.greek-language.gr (προσπελάστηκε 29/12/2021)</p> <p>Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα, Η αρχή του ερυθρόμορφου ρυθμού, https://www.greek-language.gr (προσπελάστηκε 29/12/2021)</p>
<p>Φωτογραφία/ες</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Μελανόμορφος Αμφορέας http://ebooks.edu.gr</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Ερυθρόμορφος Αμφορέας http://ebooks.edu.gr</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>https://slidetodoc.com</p> </div>

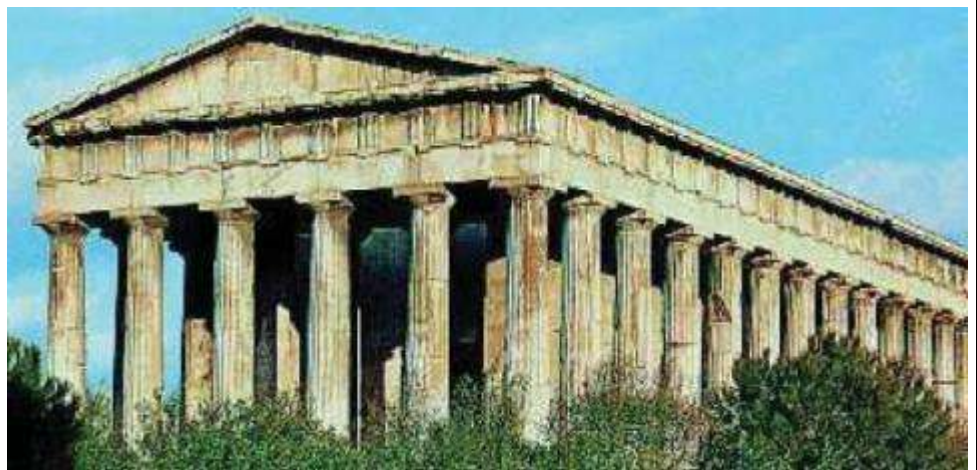
14. Ναός Ηφαίστου, γνωστός και ως Θησείο

Όνομασία μνημείου	Ναός Ηφαίστου, γνωστός και ως Θησείο
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Μεταξύ 460 π.Χ.- 420 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Άγνωστος αρχιτέκτονας
Περιγραφή	Το Θησείο είναι ένας δωρικός ναός από μάρμαρο από την Πεντέλη, ένα βουνό της Ατικής. Είναι ο καλύτερα διατηρημένος αρχαιοελληνικός ναός στον κόσμο, αλλά είναι πολύ λιγότερο γνωστός από τον επιφανή γείτονά του, τον Παρθενώνα. Εξωτερικά περιβαλλόταν από δωρική κιονοστοιχία (πρόκειται, δηλαδή, για περίπτερο ναό) με έξι κίονες στις στενές πλευρές και δεκατρείς κίονες στις μεγαλύτερες πλευρές. Στην ανατολική πλευρά των μετόπων απεικονίζονται εννέα από τους άθλους του Ηρακλή, ενώ στη βόρεια και τη νότια πλευρά απεικονίζονται τέσσερις από τους άθλους του Θησέα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο ναός βρίσκεται περίπου 500 μέτρα βορειοδυτικά της Ακρόπολης των Αθηνών, σε μια συνοικία που περιείχε πολλά χυτήρια και καταστήματα μεταλλουργίας. Αφιερώθηκε, λοιπόν, στον Ήφαιστο και την Αθηνά ως προστάτες των τεχνών και των χειροτεχνιών. Όμως, καθώς μερικά από τα γλυπτά του αντιπροσωπεύουν τα κατορθώματα του ήρωα Θησέα, ήταν γνωστό ως «Θησείο» από τον Μεσαίωνα. Τον έβδομο αιώνα μ.Χ. ο ναός μετατράπηκε σε εκκλησία αφιερωμένη στον Άγιο Γεώργιο Ακαμάτη, και έτσι παρέμεινε σε χρήση μέχρι την απελευθέρωση της Ελλάδας από την Τουρκοκρατία Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Εγκυκλοπαίδεια Britannica, https://www.britannica.com (προσπελάστηκε 21/12/2021) Hellenica world, Ναός Ηφαίστου, http://www.hellenicaworld.com/Greece (προσπελάστηκε 21/12/2021) Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Ναός του Ηφαίστου, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 21/12/2021)

Φωτογραφία/ες



<http://odysseus.culture.gr>



Ναός Ηφαίστου <http://ebooks.edu.gr>



15.Κόρη Φρασίκλεια και κούρος

Όνομασία μνημείου	Κόρη Φρασίκλεια και κούρος
Είδος αντικειμένου	Έκθεμα σε μουσείο
Τοποθεσία	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Αρχαϊκή Περίοδος, 540 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Αριστίων, ένας Παριανός γλύπτης
Περιγραφή	Πρόκειται για ένα επιτύμβιο άγαλμα μιας Αρχαϊκής «κόρης», μιας νεαρής ανύπαντρης κοπέλας, με αδύνατη και νεανική σιλουέτα. Το όνομά της, που είναι χαραγμένο στο βάθρο του αγάλματος, είναι Φρασίκλεια. Απεικονίζεται σε μετωπική στάση και φοράει έναν μακρύ χιτώνα. Με το δεξί της χέρι ανασηκώνει τη δεξιά πλευρά του χιτώνα της και με το αριστερό κρατάει ένα μπουμπούκι λωτού μπροστά στο στήθος. Ένα ανθισμένο στεφάνι στολίζει την περίτεχνη κόμμωσή της και κοσμήματα ομορφαίνουν τον λαιμό και τα χέρια της. Το άγαλμα ανακαλύφθηκε θαμμένο μαζί με τον λεγόμενο «κούρο της Μερέντας».
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο «Κούρος» και η «κόρη» είναι οι κυρίαρχοι τύποι αγαλμάτων που συναντάμε στην Ελλάδα κατά την αρχαϊκή περίοδο (δηλαδή από το τέλος του 7ου ως τις αρχές του 5ου αιώνα π.Χ.). Ο όρος «Κούροι» αναφέρεται σε όρθια αγάλματα νέων ανδρών, γυμνών ως επί το πλείστον και ο όρος «κόραι» σε όρθια αγάλματα νεαρών ανύπαντρων κοριτσιών ή γυναικών, που είναι πάντα ντυμένες με πολυτελή ρούχα με χρωματιστή διακόσμηση και φέρουν κοσμήματα. Κοινά στοιχεία και στους δύο τύπους αγαλμάτων αποτελούν η νεότητα, η περίτεχνη κόμμωση, η ομορφιά και το πλούτος. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση
Πηγές	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, https://www.namuseum.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021) Η Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα, Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα, Η μνημειακή πλαστική και η χρήση του μαρμάρου, https://www.greek-language.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021) Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Κόρη Φρασίκλεια, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021) Ψηφιακό Υλικό (video) σχετικό με κούρους και κόρες από τον ιστότοπο Khan Academy, Lady of Auxerre: https://www.khanacademy.org (προσπελάστηκε 26/12/2021) Ψηφιακό Υλικό (video) σχετικό με κούρους και κόρες από τον ιστότοπο Khan Academy, Marble statue of a kouros: https://www.khanacademy.org (προσπελάστηκε 26/12/2021)

Φωτογραφία/ες



Αριστερά: Ο κούρος της Μερώντας <https://www.namuseum.gr>
Δεξιά: η κόρη Φρασίκλεια <https://www.namuseum.gr>

16. Η Ακρόπολη της Λίνδου

Όνομασία μνημείου	Η Ακρόπολη της Λίνδου
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικός χώρος
Τοποθεσία	Λίνδος, Ρόδος, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Υπάρχουν κάποιες ενδείξεις που συνδέουν την ακρόπολη της Λίνδου με τη Μυκηναϊκή και τη Γεωμετρική εποχή. Η πόλη ωστόσο ήκμασε κατά την αρχαϊκή εποχή (7 ^{ος} - 6 ^{ος} αιώνας π.Χ.).
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	Η Ακρόπολη της Λίνδου βρίσκεται σε μια βραχώδη προεξοχή πάνω από την αρχαία πόλη της Λίνδου. Το σημαντικότερο μνημείο είναι τα ερείπια του δωρικού ναού της Αθηνάς Λινδίας. Ο τύραννος της Λίνδου, Κλεόβουλος, ένας από τους επτά σοφούς της αρχαιότητας, έχτισε τον αρχαϊκό ναό τον 6ο αιώνα π.Χ. Στην είσοδο της Ακρόπολης υπάρχει η ανάγλυφη παράσταση τριημιολίας (είδος πολεμικού πλοίου). Το έργο αυτό φιλοτέχνησε ο διάσημος γλύπτης Πυθόκριτος, που δημιούργησε επίσης το περίφημο γλυπτό της Νίκης της Σαμοθράκης.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η Λίνδος ήταν μια από τις σημαντικότερες αρχαίες ελληνικές πόλεις της Ρόδου και του Νοτιοανατολικού Αιγαίου. Η Λίνδος συμμετείχε στην αποικιακή εξάπλωση των Ελλήνων. Η Λίνδος, η Ιαλυσός, η Κάμειρος στο νησί της Ρόδου, η Κως στο νησί της Κω, η Αλικαρνασσός και η Κνίδος στη Μικρά Ασία αποτελούσαν τη Δωρική Εξάπολη. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Ε.Μ.Ι. Ιερά Μητρόπολις Ρόδου, Η τριημιολία, http://www.lindosmuseum.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021) Higbie, C. (2003) <i>The Lindian Chronicle and the Greek Creation of Their Past</i> , Oxford University Press Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Λίνδος, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021)

Φωτογραφία/ες



Ανάγλυφη παράσταση τριημιολίας



Λίνδος, γενική άποψη

17.Ο Αμφορέας του Δίπυλου

Όνομασία μνημείου	Ο Αμφορέας του Δίπυλου
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο από μουσείο
Τοποθεσία	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Ύστερη Γεωμετρική Εποχή/ Πρώιμη Αρχαϊκή Εποχή, 760 π.Χ. - 750 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Ο επονομαζόμενος «Ζωγράφος του Δίπυλου»
Περιγραφή	Πρόκειται για έναν ακέραιο επιτάφιο αμφορέα (1,6 μ.) εξαιρετικό δείγμα της ελληνικής γεωμετρικής κεραμικής. Το αγγείο έχει ωοειδές σώμα, ψηλό κυλινδρικό λαιμό και μικρές λαβές ψηλά στο ύψος της κοιλιάς. Στη βάση του υπάρχει οπή για τις χοές προς τιμήν του νεκρού. Ολόκληρη η επιφάνειά του καλύπτεται με οριζόντιες ταινίες από γεωμετρικά διακοσμητικά μοτίβα, κυρίως μαιάνδρους σε διάφορες παραλλαγές, γραμμές και ταινίες με σχηματοποιημένα ζώα και πτηνά. Μια ορθογώνια μετόπη στο ύψος των λαβών παριστάνει μια επικήδεια σκηνή, την «πρόθεση»: ο νεκρός κείται στο νεκρικό κρεβάτι με το σάβανο του, περιστοιχισμένος από θρηνηδούς με χέρια υψωμένα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο άγνωστος δημιουργός πήρε το συμβατικό όνομά του από αυτό το αγγείο. Ο αμφορέας ανακαλύφθηκε στο νεκροταφείο του Δίπυλου, στον Κεραμεικό. Σχολικά μαθήματα: Αρχαία Ελληνική Γραμματεία, Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Γεωμετρική περίοδος, https://www.namuseum.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021) Khanacademy, Αμφορέας του Δίπυλου, https://www.khanacademy.org (προσπελάστηκε 26/12/2021) Οδυσσεύς, Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Ο αμφορέας του Δίπυλου, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021)

Φωτογραφία/ες



Ο Αμφορέας του Δίπυλου, <https://www.namuseum.gr>

18. Το Ασκληπιείο της Κω

Όνομασία μνημείου	Το Ασκληπιείο της Κω
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικός χώρος
Τοποθεσία	Κως, Δωδεκάνησα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Η παλαιότερη χρήση του χώρου χρονολογείται κατά τη μυκηναϊκή και γεωμετρική εποχή. Το ιερό ωστόσο ήκμασε κατά τους ελληνοιστικούς και ρωμαϊκούς χρόνους και απέκτησε πανελλήνια φήμη μετά το 242 π.Χ. .
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	Πρόκειται για θεραπευτικό κέντρο του αρχαίου κόσμου αφιερωμένο στον θεό Ασκληπιό, τον γιο του θεού Απόλλωνα. Μέχρι τους ελληνοιστικούς χρόνους οι ασθενείς μετά από μία φάση που περιλάμβανε ανάπαυση, δίαιτα, λουτρά, επισκέψεις στο γυμναστήριο και θυσίες, λάμβαναν την παραδοσιακή θεραπεία, που βασιζόταν στη θαυματουργή παρέμβαση του θεού, ο οποίος εμφανιζόταν στα όνειρα των ασθενών και τους υποδείκνυε τη θεραπεία. Αργότερα φαίνεται ότι υπήρχαν επαγγελματίες γιατροί που χρησιμοποιούσαν επιστημονικές μεθόδους και χειρουργικά εργαλεία για να θεραπεύσουν τους ασθενείς. Η επιστημονική ιατρική αναπτύχθηκε ιδιαίτερα στο Ασκληπιείο της Κω χάρη στη σχολή που ίδρυσε στο νησί ο Ιπποκράτης, ο πατέρας της Ιατρικής.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το ιερό ήταν ένα από τα σημαντικότερα Ασκληπιεία (θεραπευτικά κέντρα) της αρχαιότητας στην Ελλάδα. Άκμασε κατά την ελληνοιστική και ρωμαϊκή περίοδο, ιδιαίτερα μετά το 242 π.Χ., όταν αποδόθηκε στην Κω το δικαίωμα της εκχειρίας, της προστασίας δηλαδή του ιερού από πολέμους ή άλλες εχθρικές ενέργειες και καθιερώθηκε η γιορτή των Μεγάλων Ασκληπιείων, κάθε πέντε χρόνια, με μουσικούς και γυμνικούς αγώνες, στους οποίους συμμετείχαν όλες οι ελληνικές πόλεις. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Askitoroulou, H., Konsolaki, E., Ramoutsaki, I. A., Anastassaki M. (2002). Surgical cures under sleep induction in the Asclepieion of Epidaurus. <i>International Congress Series</i> , 1242, s11–s17. https://doi.org/10.1016/s0531-5131(02)00717-3 (προσπελάστηκε 26/12/2021) Christopoulou-Aletra, H., Togia, A., Varlami, C. (2010) The “smart” Asclepieion: A total healing environment, <i>Archives of Hellenic Medicine</i> , 27(2):259-263 http://mednet.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021) Kanellou, V. (2004). Ancient Greek medicine as the foundation of contemporary medicine. <i>Techniques in coloproctology</i> , 8 Suppl 1, s3–s4. https://doi.org/10.1007/s10151-004-0095-z (προσπελάστηκε 26/12/2021)



Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, <http://odysseus.culture.gr>
(προσπελάστηκε 26/12/2021)



Ασκληπιείο Κω



Ασκληπιείο Κω



"File:Asklepieion (Kos) 11.jpg" by Michael Schmalenstroer is licensed under CC BY-SA 4.0

Φωτογραφία/ες

19.Θόλος/ Θυμέλη στο Ιερό του Ασκληπιού Επιδαύρου

Όνομασία μνημείου	Θόλος/ Θυμέλη στο Ιερό του Ασκληπιού Επιδαύρου
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Επίδαυρος, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Μεταξύ των ετών 365 και 335 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Αρχιτέκτονας της Θόλου ήταν ο Πολύκλειτος από το Άργος
Περιγραφή	Η Θόλος ήταν ένα κυκλικό περίστυλο κτήριο, μέρος του συγκροτήματος του Ασκληπιείου της Επιδαύρου. Εξωτερικά υπήρχε περίσταση από 26 κίονες δωρικού ρυθμού. Εσωτερικά υπήρχε κυκλική κιονοστοιχία από 14 κίονες με κορινθιακό κιονόκρανο. Το δάπεδο ήταν εντυπωσιακό με άσπρα και μαύρα πλακάκια σε σχήμα ρόμβου. Το πιο αινιγματικό μέρος του κτηρίου είναι το υπόγειο. Στο υπόγειο τρεις ομόκεντροι κύκλοι δημιουργούσαν λαβυρινθώδεις διαδρόμους με περάσματα. Η Θόλος στέγαζε την υπόγεια κατοικία του Ασκληπιού, ενός χθόνιου θεού, ο οποίος θεράπευε τους πιστούς του μέσα από τη γη.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η Θόλος της Επιδαύρου θεωρείται το τελειότερο κυκλικό οικοδόμημα της αρχαίας ελληνικής αρχιτεκτονικής. Αποτελεί μέρος του Ασκληπιείου της Επιδαύρου, του μεγαλύτερου θεραπευτηρίου του αρχαίου κόσμου. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά, Αρχαία Ελληνική Γραμματεία.
Πηγές	Αργολική Αρχαιική Βιβλιοθήκη Ιστορίας και Πολιτισμού, https://argolikivivliothiki.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021) Robinson, A. M. (1978) The Cult of Asklepius and the Theatre. <i>Educational Theatre Journal</i> 30, no. 4, 530–42. https://doi.org/10.2307/3206048 (προσπελάστηκε 26/12/2021) Υπουργείο Πολιτισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 26/12/2021)



<http://odysseus.culture.gr>

Φωτογραφία/ες



Η Θόλος

20. Η Νίκη της Σαμοθράκης

Όνομασία μνημείου	Η Νίκη της Σαμοθράκης
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο μουσείου
Τοποθεσία	Μουσείο Λούβρου, Παρίσι, Γαλλία
Χρονολογία δημιουργίας	Περίπου 220-190 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Ο Πυθόκριτος από τη Ρόδο
Περιγραφή	<p>Το άγαλμα φτιαγμένο από λευκό μάρμαρο Πάρου έχει ύψος 3,28 μ. μαζί με τα φτερά. Η βάση και το βάθρο είναι από γκρι μάρμαρο Ρόδου με λευκές φλέβες.</p> <p>Η γυναικεία φτερωτή μορφή αναπαριστά τη θεά της Νίκης που μόλις πατά σε ένα πλοίο και φέρνει το μήνυμα της νίκης μετά από μια ναυμαχία. Οι νικητές, ίσως οι κάτοικοι του νησιού της Ρόδου, έστησαν το άγαλμα της νίκης στη Σαμοθράκη για να ευχαριστήσουν τους Μεγάλους Θεούς του νησιού, τους Καβείρους, που λατρεύονταν στον ελληνικό κόσμο και ήταν προστάτες της γονιμότητας και των ναυτικών.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η Φτερωτή Νίκη της Σαμοθράκης είναι ένα αριστούργημα της Ελληνιστικής Τέχνης. Το άγαλμα της Νίκης ανακαλύφθηκε στη Σαμοθράκη, ένα ελληνικό νησί στα βόρεια του Αιγαίου Πελάγους το 1863 από τον Κάρολο Σαμπουαζό, ερασιτέχνη αρχαιολόγο, υποπρόξενο της Γαλλίας στην Αδριανούπολη στην Ανατολική Θράκη. Τον ίδιο χρόνο ο Σαμπουαζό έστειλε το άγαλμα στο Παρίσι. Αναπαριστά τη Νίκη, θεότητα των αρχαίων Ελλήνων και πρόκειται για αφιέρωμα στο Ιερό των Μεγάλων Θεών, των Καβείρων στη Σαμοθράκη.</p> <p>Σχολικά Μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Khan Academy, https://www.khanacademy.org (προσπελάστηκε 26/12/2021)</p> <p>Μουσείο Λούβρου, https://www.louvre.fr (προσπελάστηκε 26/12/2021)</p> <p>Μουσείο Λούβρου (Μόνο στα Γαλλικά), https://focus.louvre.fr (προσπελάστηκε 26/12/2021)</p> <p>Stewart A. (2016). The Nike of Samothrace: Another View. <i>American Journal of Archaeology</i>, 120(3), 399. https://doi.org/10.3764/aja.120.3.0399</p>

Φωτογραφία/ες



Η Νίκη της Σαμοθράκης



Η Νίκη της Σαμοθράκης

21. Παρθενώνας

Όνομασία μνημείου	Παρθενώνας, Ακρόπολη Αθηνών
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Ακρόπολη Αθηνών, Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	447-438 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Αρχιτέκτονες: Ικτίνος και Καλλικράτης Γλύπτης: Φειδίας
Περιγραφή	Ο Παρθενώνας, ναός αφιερωμένος στην Αθηνά Παρθένο – προστάτιδα της πόλης, αποτελεί το λαμπρότερο δημιούργημα της αθηναϊκής δημοκρατίας. Πρόκειται για ναό δωρικού ρυθμού με πολλά ιωνικά στοιχεία, γεγονός που μαρτυρά την υψηλή αισθητική και πνευματική καλλιέργεια της αθηναϊκής κοινωνίας του 5 ^{ου} αιώνα π.Χ. Ο πλούσιος γλυπτός διάκοσμός του αφηγείται μύθους και δημόσια γεγονότα της πόλης των Αθηνών, αλλά και μύθους ευρύτερα διαδεδομένους στον ελληνικό κόσμο. Είναι φτιαγμένος από λευκό μάρμαρο, πάνω στο οποίο αντανακλάται το φως του αττικού ουρανού προσδίδοντας στο οικοδόμημα μια υπερκόσμια λάμψη. Το 1987 το μνημείο εντάχθηκε στον Κατάλογο Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο Παρθενώνας έχει χαρακτηριστεί ως «θαύμα» αρχιτεκτονικής σύνθεσης και σαφήνειας, διεθνές σύμβολο της Κλασικής Ελλάδας, το οποίο αποτέλεσε πρότυπο έμπνευσης και αξιολόγησης της τέχνης για πολλούς αιώνες. Ο χαρακτηρισμός αυτός οφείλεται αφ' ενός στην αρμονία των αναλογιών -παντού συναντάται ο κανόνας της Χρυσής Τομής- και αφ' ετέρου στις «οπτικές διορθώσεις» που εφάρμοσαν οι αρχιτέκτονές του. Ο Παρθενώνας, το αρτιότερο σε αναλογίες και εναρμόνιση με το περιβάλλον κτίσμα της παγκόσμιας αρχιτεκτονικής, εκφράζει με τον πιο τέλειο τρόπο το αισθητικό ιδεώδες του «κλασικού πνεύματος». Δυστυχώς, μεγάλο μέρος του γλυπτού του διακόσμου, στις αρχές του 19 ^{ου} αιώνα, αποκολλήθηκε βίαια και μεταφέρθηκε στη Μ. Βρετανία, όπου σήμερα εκτίθεται στο Βρετανικό Μουσείο. Η επιστροφή των «μαρμάρων του Παρθενώνα» στη γη που τα δημιούργησε είναι πλέον απαίτηση της παγκόσμιας κοινότητας, όχι μόνο του ελληνικού λαού. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά, Αρχαία Ελληνική Γραμματεία
Πηγές	Ancient Athens 3D (τρισεδιάστατη αναπαράσταση του Παρθενώνα) https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 07/12/21) Μουσείο Ακροπόλεως, Η αίθουσα του Παρθενώνα, https://www.theacropolismuseum.gr (προσπελάστηκε 07/12/21)

Neils J. (2005), *The Parthenon, from antiquity to the present*, Cambridge University Press

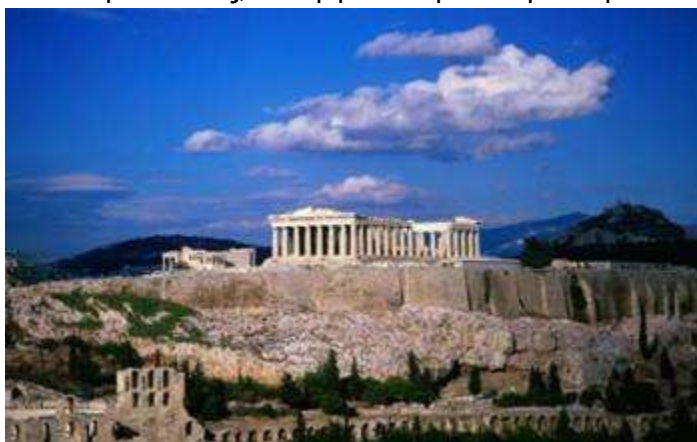
Ντοκιμαντέρ «Τα μουσικά του Παρθενώνα» από την Ομάδα Ελλώ, <https://www.youtube.com> (προσπελάστηκε 07/12/21)

Υπουργείο Πολιτισμό και Αθλητισμού («Παρθενών», μια ταινία του Κ. Γαβρά), <https://www.youtube.com> (προσπελάστηκε 07/12/21)

Φωτογραφία/ες



Παρθενώνας, άποψη από τη δυτική πλευρά



Ακρόπολη Αθηνών, όπου δεσπόζει ο Παρθενώνας

22. Το Μαντείο (Ιερό) της Δωδώνης

Όνομασία μνημείου	Το Μαντείο (Ιερό) της Δωδώνης
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικός Χώρος (σύνολο μνημείων)
Τοποθεσία	Δωδώνη, Ήπειρος, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Εποχή του Χαλκού / 4 ^{ος} αιώνας π.Χ.
Δημιουργός/οί	Άγνωστος / Σύμφωνα με τον μύθο: δυο μαύρα περιστέρια που πέταξαν από τη Θήβα της Αιγύπτου
Περιγραφή	Αρχικά το Ιερό συνδεόταν με τη λατρεία της Θεάς Γαίας. Αργότερα κυριάρχησε η λατρεία του Δία και της συζύγου του, Διώνης. Στην πρώτη του μορφή το Ιερό ήταν υπαίθριο, ενώ τα περισσότερα οικοδομήματα, όπως το θέατρο, το βουλευτήριο, το πρυτανείο και το στάδιο, φαίνεται να χτίστηκαν επί βασιλείας του Πύρρου (3 ^{ος} αιώνας π.Χ.). Το Ιερό από νωρίς λειτούργησε και ως μαντείο. Οι ιερείς του, γνωστοί ως Σελλοί ή Ελλοί, χρησιμοδοτούσαν στους πιστούς ερμηνεύοντας άλλοτε το θρόισμα των φύλλων της ιερής βελανιδιάς και άλλοτε το πέταγμα των πουλιών που φώλιαζαν σ' αυτή.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη («Μετεωρολογικά») ο χώρος της Δωδώνης αποτελούσε το λίκνο των Ελλήνων, καθώς ταυτίζεται με τον τόπο καταγωγής του μυθικού ήρωα Έλληνας, προπάτορα των Ελλήνων και γιου του Δευκαλίωνα. Η συσχέτιση του Έλληνας με τη Δωδώνη γίνεται μέσω των πρώτων κατοίκων της περιοχής, των Σελλών ή Ελλών. Αργότερα το όνομα αυτό έλαβαν οι ιερείς του Δωδωναίου Διός, της κυρίαρχης θεότητας του Μαντείου. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Γεωγραφία
Πηγές	«Ακουστική Περιήγηση στην αρχαία Δωδώνη», https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 01/12/21) Δάκαρης Σ. (1998), <i>Δωδώνη: αρχαιολογικός οδηγός</i> , Ιωάννινα Μουσείο Ακρόπολης, περιοδική έκθεση «Δωδώνη το Μαντείο των ήχων», 2016-2017, https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 01/12/21)

Φωτογραφία/ες



Μαντείο Δωδώνης, Η ιερή βελανιδιά (φηγός)



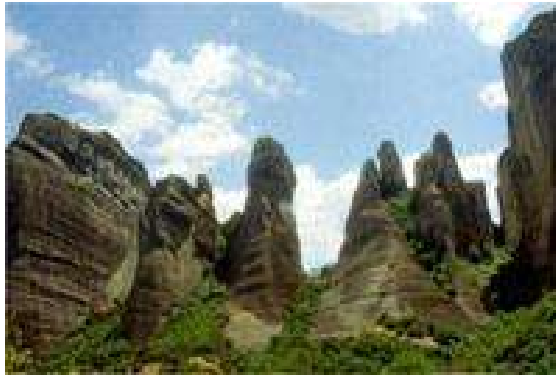
Μαντείο Δωδώνης, Το θέατρο



Μαντείο Δωδώνης, χάλκινο έλασμα

23. Μοναστικό συγκρότημα Μετεώρων

Όνομασία μνημείου	Μοναστικό συγκρότημα Μετεώρων
Είδος αντικειμένου	Μνημείο θρησκευτικού ενδιαφέροντος
Τοποθεσία	Μετέωρα, Καλαμπάκα, Θεσσαλία, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Από τον 11 ^ο έως τον 15 ^ο αιώνα μ.Χ.
Δημιουργός/οί	Μοναχοί που μόνασαν στην περιοχή από τον 11 ^ο έως το 16 ^ο αιώνα.
Περιγραφή	Σε μια έκταση 30 περίπου χιλιομέτρων υπάρχουν συγκεντρωμένοι μοναδικοί ψαμμικοί βράχοι -ύψους έως και 400 μέτρων- οι οποίοι συνθέτουν ένα μοναδικό γεωλογικό φαινόμενο. Αυτή την ιδιαίτερη τοποθεσία επέλεξαν για ασκητισμό ορθόδοξοι μοναχοί του 11 ^{ου} αιώνα μ.Χ., ιδρύοντας σταδιακά σχεδόν 30 μοναστήρια. Σε αρκετά από αυτά υπάρχουν υπέροχες τοιχογραφίες του 15 ^{ου} και 16 ^{ου} αιώνα, λαμπρό δείγμα της μεταβυζαντινής μνημειακής ζωγραφικής στον ελλαδικό χώρο. Σήμερα είναι συντηρημένα και επισκέψιμα 6 από τα μοναστήρια αυτά. Η περιοχή έχει συμπεριληφθεί στον Κατάλογο Μνημείων Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO από το 1988.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Τα Μετέωρα αποτελούν μέχρι και σήμερα τη δεύτερη μεγαλύτερη και σημαντικότερη μοναστική κοινότητα στον ορθόδοξο ελλαδικό χώρο μετά το Άγιο Όρος. Η συνεχής ίδια χρήση του χώρου από τον 11 ^ο αιώνα και εξής διατηρεί την θρησκευτική παράδοση στην περιοχή. Παράλληλα, η συντήρηση, μελέτη και δημοσίευση των τοιχογραφιών των μονών προσέφερε αφ' ενός στην επιστημονική κοινότητα σπουδαία δείγματα της μεταβυζαντινής μνημειακής ζωγραφικής και αφ' ετέρου στους επισκέπτες την ευκαιρία για αισθητική απόλαυση αυτής. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Γεωγραφία, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Daniilia, S., Minoroulou, E., Andrikopoulos, K. S., Tsakalof, A., Bairachtari, K. (2008), From Byzantine to post-Byzantine art: the painting technique of St Stephen's wall paintings at Meteora, Greece, <i>Journal of Archaeological Science</i> , Vol. 35, Issue 9, p. 2474-2485 Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 30/11/21) UNESCO Greece, https://whc.unesco.org/en/list/455/ (προσπελάστηκε 30/11/21)



Μετέωρα, γενική άποψη



Μετέωρα, Μονή Υπαπαντής



Μετέωρα, Μονή Μεγάλου Μετεώρου



Μονή Αγ. Νικόλαου Αναπαιυσά, τοιχογραφία

24.Θριαμβική αψίδα Γαλέριου στη Θεσσαλονίκη (Καμάρα)

Όνομασία μνημείου	Θριαμβική αψίδα Γαλέριου στη Θεσσαλονίκη (Καμάρα)
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Θεσσαλονίκη, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Περί το 305 μ.Χ.
Δημιουργός/οί	Άγνωστος ο αρχιτέκτονας. Χτίστηκε πιθανότατα κατά παραγγελία του Καίσαρα Γαλέριου.
Περιγραφή	Η Θριαμβική Αψίδα του Γαλέριου χτίστηκε στη Θεσσαλονίκη ύστερα από την οριστική νίκη του επί των Περσών στις αρχές του 4 ^{ου} αιώνα π.Χ. Στην αρχική του μορφή ήταν ένα οκτάπυλο οικοδόμημα με ισάριθμα τόξα και έναν χαμηλό σφαιροειδή θόλο ως επιστέγασμα. Αποτελούσε τμήμα του λαμπρού οικοδομικού συγκροτήματος της πόλης και συνδεόταν τόσο με την Ροτόντα όσο και με τα ανάκτορα του Καίσαρα Γαλέριου. Σήμερα σώζονται μόνο οι δύο κύριοι πεσσοί και ένας δευτερεύων, που συνδέονται μεταξύ τους με πλίνθινο τόξο, καθώς και μέρος του ανάγλυφου διακόσμου που φέρουν.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Αετώματα, κόγχες με αγάλματα, ορθομαρμαρώσεις και ανάγλυφες παραστάσεις κοσμούσαν το όλο οικοδόμημα, ο προορισμός του οποίου δεν ήταν πρακτικός, αλλά τιμητικός και αναμνηστικός. Ο Καίσαρ Γαλέριος, διοικητής του τμήματος εκείνου της Ρωμαϊκής Τετραρχίας που περιελάμβανε και την ελληνική χερσόνησο, ήθελε να μείνει αναλλοίωτη στη μνήμη των επερχόμενων γενεών η νίκη του επί των Περσών και η μεγάλη πολιτική του ισχύς. Αυτό τουλάχιστον μαρτυρούν οι σωζόμενες ανάγλυφες παραστάσεις των πεσσών. Σήμερα, η Αψίδα του Γαλέριου - γνωστή και ως «Καμάρα»- αποτελεί το πλέον αναγνωρίσιμο μνημείο της Θεσσαλονίκης, μετά τον Λευκό Πύργο. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Αναπαράσταση του γαλεριανού ανακτορικού συγκροτήματος στη Θεσσαλονίκη, https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 22/12/21) Polyzou, E.A., Balanika, M. and Konstantinou, M. (2017). Unification of archaeological monuments: the case of Rotunda and the Arch of Galerius, Thessaloniki. <i>Acta Hortic. 1189</i> , 181-184.



Θριαμβική Αψίδα Γαλέριου (Καμάρα),
γενική άποψη



Ανάγλυφη διακόσμηση του κύριου πεσσού



Λεπτομέρεια ανάγλυφου

25.Κυκλαδικά ειδώλια

Όνομασία μνημείου	Κυκλαδικά ειδώλια
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενα Μουσείου
Τοποθεσία	Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	3000-1700 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Ανώνυμοι Κυκλαδίτες γλύπτες – τεχνίτες
Περιγραφή	<p>Τα μαρμάρινα ειδώλια αποτελούν τη σημαντικότερη δημιουργία της κυκλαδικής τέχνης. Στην πλειονότητά τους αναπαριστούν γυμνές γυναικείες μορφές με διπλωμένα χέρια πάνω από την κοιλιά, ελαφρώς λυγισμένα γόνατα και το κεφάλι ελαφρώς ανασηκωμένο προς τα πίσω («κανονικός» τύπος). Τα περισσότερα έχουν μήκος 20-30 εκ. Οι κεφαλές των ειδωλίων είναι συνήθως σχηματικές, με τη μύτη μόνο να προεξέχει από την ενιαία καμπύλη του προσώπου. Άλλα σημεία -όπως τα αυτιά, το στήθος ή το μόριο- μπορεί να αποδίδονται επίσης ανάγλυφα. Ωστόσο, σε αρκετά ειδώλια οι λεπτομέρειες -όπως τα μάτια και τα μαλλιά- συνήθως δηλώνονται με βαφή ερυθρή, κυανή ή μελανή. Υπάρχουν, ακόμη, γυναικεία ειδώλια με μεγάλη σχηματοποίηση, γνωστά ως «βιολόσχημα». Η ανδρική μορφή αναπαρίσταται σπάνια, κυρίως σε ομοιώματα μουσικών ή πολεμιστών. Η χρήση τους συνδέεται συνήθως με ταφικές ή λατρευτικές τελετουργίες, αν και οι ερμηνείες που έχουν προταθεί ποικίλλουν (π.χ. Μητέρα-Θεά της γονιμότητας).</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Τα κυκλαδικά ειδώλια αποτέλεσαν το βασικό αισθητικό πρότυπο της εικαστικής πρωτοπορίας των αρχών του 20^{ου} αιώνα, η οποία αναζητούσε τον μινιμαλισμό και τη διάσπαση της μορφής, στοχεύοντας στην υπέρβαση του ρεαλιστικού και την ανάδειξη της εσωτερικής έκφρασης. Τα στοιχεία αυτά υπήρχαν εγγενή στις μαρμάρινες μορφές της κυκλαδικής τέχνης, που ενέπνευσαν έργα γλυπτών όπως οι Brancusi, Modigliani, Archipenko, Lipchitz, Giacometti, Barbara Hepworth και Henry Moore, γεγονός που καθιστά τον ελλαδικό χώρο λίκνο της σύγχρονης γλυπτικής τέχνης.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, https://cycladic.gr (προσπελάστηκε 15/10/21)</p> <p>Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης (YouTube Channel), https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 15/10/21)</p> <p>Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης (YouTube Channel),</p>

<https://www.youtube.com> (προσπελάστηκε 15/10/21)

Σταμπολίδης, Ν. Χ., Σωτηρακοπούλου, Π., (2007), *Αιγαίου Κύματα, Έργα του Πρωτοκυκλαδικού πολιτισμού στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης της Αθήνας*, Ίδρυμα Ν. Π. Γουλανδρή, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, Αθήνα.



Μαρμάρινο Γυναικείο Ειδώλιο,
Πρωτοκυκλαδική II Περίοδος



Βιολόσχημο ειδώλιο,
Πρωτοκυκλαδική I
Περίοδος



Ο Αρπιστής της Κέρου,
Πρωτοκυκλαδική II
Περίοδος



Ασβεστολιθική
Γυναικεία προτομή,
του Α. Μοντιλιάνι,

Φωτογραφία/ες

26.Ροτόντα Θεσσαλονίκης

Όνομασία μνημείου	Ροτόντα, Θεσσαλονίκη
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό και θρησκευτικό μνημείο
Τοποθεσία	Θεσσαλονίκη, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	Περί το 306 μ.Χ.
Δημιουργός/οί	Άγνωστος ο αρχιτέκτονας. Χτίστηκε πιθανότατα κατά παραγγελία του Καίσαρα Γαλέριου.
Περιγραφή	Η Ροτόντα ανήκει στα περίκεντρα οικοδομήματα. Χτίστηκε ως ναός του Δία ή του Κάβειρου ή κατ' άλλους ως Μαυσωλείο του Καίσαρα Γαλέριου. Κατά τη διάρκεια των παλαιοχριστιανικών χρόνων μετατράπηκε σε χριστιανικό ναό, αφιερωμένο πιθανότατα στους Ασωμάτους ή Αρχαγγέλους. Στην παλαιοχριστιανική φάση του μνημείου ανήκουν τα εξαιρετικά ψηφιδωτά που κοσμούν το εσωτερικό του. Ακόμη και σήμερα η λαμπρότητα των χρωμάτων, η ποικιλία των θεμάτων και η εξαιρετική τεχνική τους εντυπωσιάζουν τον επισκέπτη, παρ' όλο που σώζονται αποσπασματικά. Από το 1988 η Ροτόντα ανήκει στον Κατάλογο Μνημείων Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η Ροτόντα βρίσκεται στη Θεσσαλονίκη, πόλη με σπουδαία στρατηγική και γεωπολιτική θέση, καθώς ενώνει το Αιγαίο Πέλαγος με τη Βαλκανική Χερσόνησο και την υπόλοιπη Ευρώπη. Ήδη από τη ρωμαϊκή εποχή εκτιμήθηκε η θέση της, γι' αυτό ο τετράρχης Γαλέριος την επέλεξε ως έδρα το 298 μ.Χ. κοσμώντας την με ένα λαμπρό οικοδομικό συγκρότημα, μέρος του οποίου είναι και το εξεταζόμενο μνημείο. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Εφορεία Αρχαιοτήτων Πόλης Θεσσαλονίκης, ταινία "ΡΟΤΟΝΤΑ" 2016, https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 20/12/2021) Μανιτάκης Α. (2015), <i>Η ΡΟΤΟΝΤΑ, ΣΥΜΒΟΛΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΤΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ</i> , Πανεπιστήμιο Νεάπολης, Αποθετήριο ΗΦΑΙΣΤΟΣ Ψηφιακή αναπαράσταση του συγκροτήματος του γαλεριανού παλατιού, https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 20/12/2021)



Ροτόντα, γενική άποψη



Ροτόντα, το εσωτερικό του μνημείου



Ροτόντα, λεπτομέρεια ψηφιδωτού

27. Οι τέσσερις εποχές

Όνομασία μνημείου	Οι τέσσερις εποχές
Είδος αντικειμένου	Πίνακας ζωγραφικής-αντικείμενο ιδιωτικής συλλογής
Τοποθεσία	Ιδιωτική Συλλογή Κ. Δοξιάδη, Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	1969
Δημιουργός/οί	Γιάννης Τσαρούχης
Περιγραφή	Πρόκειται για σχεδόν μνημειακό πίνακα ζωγραφικής (160x300 εκ.) που αποδίδει τις τέσσερις εποχές του χρόνου με έναν ιδιαίτερο τρόπο, καθώς μια μορφή κοινού θνητού ενσαρκώνει την κάθε εποχή. Η Άνοιξη και το Φθινόπωρο αποδίδονται με μορφή νεαρής γυναίκας, ενώ το Καλοκαίρι και ο Χειμώνας με μορφή νεαρού άντρα. Οι 4 φιγούρες -στον τύπο του μεσογειακού ανθρώπου με σταρένιο δέρμα, μαύρα μαλλιά και καστανά μάτια- στέκονται όρθιες μπροστά σε ένα τραπέζι γεμάτο με ποικιλία μεσογειακών επίσης φρούτων, αντιπροσωπευτικών της κάθε εποχής. Στο φόντο υπάρχουν αντίστοιχα οι επιγραφές ΑΝΟΙΞΗ, ΘΕΡΟΣ, ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ, ΧΕΙΜΩΝΑΣ.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο πίνακας «Οι τέσσερις εποχές» θεωρείται από τους πλέον σημαντικούς της σύγχρονης ελληνικής ζωγραφικής τέχνης. Αποκωδικοποιώντας τους συμβολισμούς της κατά τα άλλα απλής, σχεδόν γραμμικής παράστασης, πίσω από τις μορφές «διαβάζουμε» τον κύκλο του χρόνου έτσι όπως τον ζούμε εμείς οι Έλληνες στη μεσογειακή γωνιά μας. Οι άνθρωποι-εποχές συγκεντρωμένοι μπροστά στο μεγάλο και γεμάτο καρπούς τραπέζι παραπέμπουν στην ελληνική παράδοση που θεωρεί τη στιγμή του φαγητού και της οικογενειακής συνάθροισης ιερή. Έτσι, μέσα από απλές, καθημερινές αναφορές ο καλλιτέχνης υμνεί τον απλό, καθημερινό άνθρωπο του λαού που κοπιάζει όλο τον χρόνο να επιβιώσει. Σχολικά μαθήματα: Καλλιτεχνικά
Πηγές	Βίντεο παρουσίαση των έργων «Οι 4 εποχές» και «Οι 12 μήνες του χρόνου», https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 27/12/2021)

Φωτογραφία/ες



Γ. Τσαρούχης, Τέσσερις Εποχές

28. Αρχαιολογικός Χώρος Φιλίππων

Όνομασία μνημείου	Αρχαιολογικός Χώρος Φιλίππων
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικός Χώρος (σύνολο μνημείων)
Τοποθεσία	Κρηνίδες, Καβάλα, Αν. Μακεδονία & Θράκη, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	356 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Ιδρύθηκε από τον Μακεδόνα Βασιλιά Φίλιππο Β΄ (πατέρα του Μ. Αλεξάνδρου)
Περιγραφή	Ο Αρχαιολογικός Χώρος των Φιλίππων βρίσκεται στους πρόποδες μιας ακρόπολης στη βορειοανατολική Ελλάδα στην αρχαία διαδρομή που συνδέει την Ευρώπη με την Ασία, την Εγνατία Οδό. Η πόλη των Φιλίππων, που ιδρύθηκε εκ νέου από τον Φίλιππο Β σε μια πρώην αποικία των Θασίων το 356 π.Χ., αναδιαμορφώθηκε από τους Ρωμαίους σε μια "μικρή Ρώμη" με την αναβάθμισή της σε Colonia Augusta της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας τις δεκαετίες μετά τη Μάχη του Φιλίππων. Η ζωντανή ελληνιστική πόλη του Φιλίππου Β΄, από την οποία φαίνονται τα τείχη και οι πύλες τους, το θέατρο και το ταφικό Ηρώον (ναός), στολίστηκε με ρωμαϊκά δημόσια κτίρια, όπως η Αγορά και μια μνημειώδη περιοχή με ναούς στα βόρεια της. Αργότερα, μετά την επίσκεψη και διδασκαλία του Αποστόλου Παύλου το 49/50 μ.Χ., η πόλη έγινε κέντρο χριστιανικής πίστης και προσκυνήματος. Τα λείψανα των χριστιανικών βασιλικών και της οκταγωνικής εκκλησίας μαρτυρούν τη σημασία της ως μητροπολιτικής έδρας.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο Αρχαιολογικός Χώρος των Φιλίππων είναι ένα από τα πολλά ελληνικά μνημεία που περιλαμβάνονται στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO. Είναι επίσης ένα από τα σημαντικότερα μνημεία της Βόρειας Ελλάδας καθώς αποτελεί έναν τόπο όπου έλαβαν χώρα σημαντικά γεγονότα κατά την ελληνιστική, ρωμαϊκή και παλαιοχριστιανική εποχή. Επίσης, οι Φίλιπποι είναι το πρώτο ευρωπαϊκό έδαφος όπου διδάχθηκε ποτέ η χριστιανική πίστη από τον Απόστολο Παύλο και εν συνεχεία διαδόθηκε στην υπόλοιπη Ευρώπη. Σχολικά μαθήματα: Θρησκευτική εκπαίδευση, Ιστορία
Πηγές	Νικολαΐδου-Πατέρα, Μ. (2011β). <i>Φίλιπποι</i> . Αθήνα: Ταμείο Αρχαιολογικών Πόρων. Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, http://odysseus.culture.gr (προσπελάστηκε 10/10/2021) Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού https://www.youtube.com/ (video in Greek language) (προσπελάστηκε 10/10/2021)

UNESCO Greece, <https://whc.unesco.org/en/list/1517/> (προσπελάστηκε 10/10/2021)

Φωτογραφία/ες



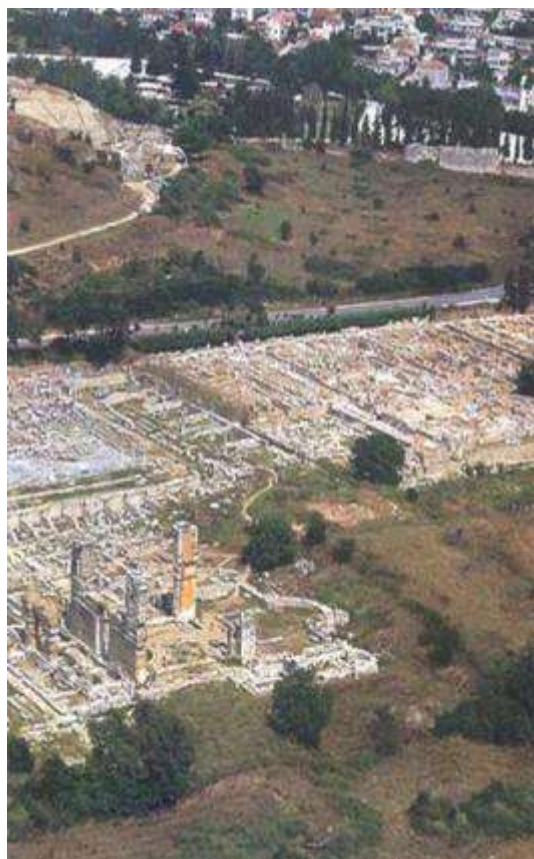
Η Βασιλική



Η Ρωμαϊκή αγορά



Το θέατρο



Αρχαιολογικός Χώρος Φιλίππων, γενική άποψη

29. Η Έξοδος του Μεσολογγίου

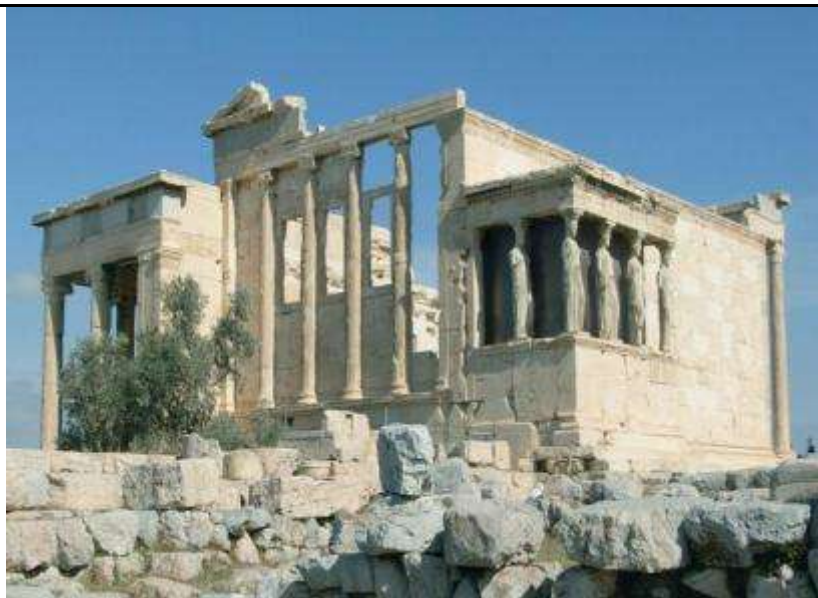
Ονομασία μνημείου	Η Έξοδος του Μεσολογγίου
Είδος αντικειμένου	Πίνακας ζωγραφικής – Έκθεμα σε πινακοθήκη
Τοποθεσία	Εθνική Πινακοθήκη – Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου, Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	1853
Δημιουργός/οί	Θεόδωρος Βρυζάκης
Περιγραφή	Ο πίνακας απομνημονεύει την ηρωική έξοδο των κατοίκων του Μεσολογγίου τη νύχτα της 10 ^{ης} Απριλίου 1826. Η σύνθεση χωρίζεται σε δύο επίπεδα: στην ουράνια και την επίγεια ζώνη. Στο ουράνιο τμήμα -στο κέντρο της σύνθεσης- βλέπουμε τον Παντοκράτορα να ευλογεί τους αγωνιστές. Στο επίγειο τμήμα της σύνθεσης, πάνω σε μια ξύλινη γέφυρα οι Έλληνες αγωνιστές ορμούν έξω από την πύλη. Ακολουθούν τα γυναικόπαιδα. Οι Τούρκοι πάνοπλοι περιμένουν τους ηρωικούς αγωνιστές. Ταραχή, ένταση και μεγάλη δραματικότητα επικρατούν.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το έργο προκάλεσε μεγάλη εντύπωση για το αγωνιστικό του φρόνημα. Μετά την πτώση του Μεσολογγίου, το φιλελληνικό κίνημα γνώρισε νέα άνθιση στη Δυτική Ευρώπη και την Αμερική. Χαρακτηριστικά αναφερόταν ότι το Μεσολόγγι ήταν η μεγαλύτερη ήττα των Ελλήνων και συγχρόνως η μεγαλύτερη νίκη τους. Για το ίδιο ιστορικό γεγονός, την πολιορκία του Μεσολογγίου, ο εθνικός ποιητής των Ελλήνων συνέθεσε το ποίημα με τον οξύμωρο τίτλο «Ελεύθεροι Πολιορκημένοι». Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Chania Culture ΚΕΠΠΕΔΗΧ – ΚΑΜ, σύντομη παρουσίαση έργων του Θ. Βρυζάκη, https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 30/12/2021) Εθνική Πινακοθήκη-Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου/National Gallery, Βίντεο - παρουσίαση του πίνακα), https://www.facebook.com/watch (προσπελάστηκε 30/12/2021)

Φωτογραφία/ες



Θ. Βρυζάκης, Η Έξοδος του Μεσολογγίου

Όνομασία μνημείου	Ερέχθειον, Ακρόπολη Αθηνών
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Ακρόπολη Αθηνών, Αθήνα, Ελλάδα
Χρονολογία δημιουργίας	421-406 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Αρχιτέκτονας: Μνησικλής (πιθανόν) Γλύπτης: Αλκαμένης ή Καλλίμαχος
Περιγραφή	Το Ερέχθειο οφείλει το όνομά του στον ήρωα Ερεχθέα, μυθικό βασιλιά της Αθήνας. Πρόκειται για ναό ιωνικού ρυθμού με ιδιότυπο αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, λόγω της μορφολογίας τους εδάφους και της ανάγκης στέγασης διαφορετικών λατρειών: Αθηνάς, Ποσειδώνα, Ερεχθέα κ.α. Εμβληματικό τμήμα του ναού αποτελεί η «Πρόσταση των Καρυάτιδων», μια στοά σε σχήμα Π, όπου τη θέση των κίονων καταλαμβάνουν 6 γυναικεία αγάλματα. Οι μορφές, παρά το βάρος της υπερκείμενης κατασκευής, στέκουν με χάρη, καθώς το νεανικό τους σώμα διαγράφεται κάτω από το σχεδόν διάφανο δωρικό πέπλο τους. Η παρουσία τους εκεί ερμηνεύεται ως το υπέργειο μνημείο του ήρωα Κέκροπα, του οποίου ο τάφος βρίσκεται ακριβώς από κάτω.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το Ερέχθειο, χάρη στην πολύπλοκη οικοδομική του σύνθεση και τον πλούσιο γλυπτό του διάκοσμο, κατέχει εξέχουσα θέση στην ιστορία της αρχαίας ελληνικής αρχιτεκτονικής. Αλλά και στη σύγχρονη εποχή το μνημείο γίνεται άμεσα αναγνωρίσιμο διεθνώς από την πρωτότυπη σε σύλληψη και κατασκευή «Πρόσταση των Καρυάτιδων». Πέντε από τις κόρες αυτές φιλοξενούνται σήμερα στο Μουσείο της Ακρόπολης (Αθήνα), ενώ η έκτη βρίσκεται στο Βρετανικό Μουσείο, αποσπασμένη βίαια από τον λόρδο Έλγιν στις αρχές του 19 ^{ου} αιώνα. Το Ερέχθειο, ως ένα ακόμη οικοδόμημα της δημοκρατικής Αθήνας, αντανakλά το αισθητικό, πνευματικό και πολιτικό επίπεδο της αθηναϊκής κοινωνίας του 5 ^{ου} αιώνα π.Χ. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Gerding H. (2006), The Erechtheion and the Panathenaic Procession, <i>American Journal of Archaeology</i> , vol. 110, No3, pp. 389-401 Μουσείο Ακροπόλεως (Το Ερέχθειο), https://vimeo.com (προσπελάστηκε 17/11/2021) Μουσείο Ακρόπολης, φωτογραφική συλλογή Καρυάτιδων, https://www.theacropolismuseum.gr (προσπελάστηκε 17/11/2021)



Ερέχθειο, γενική άποψη



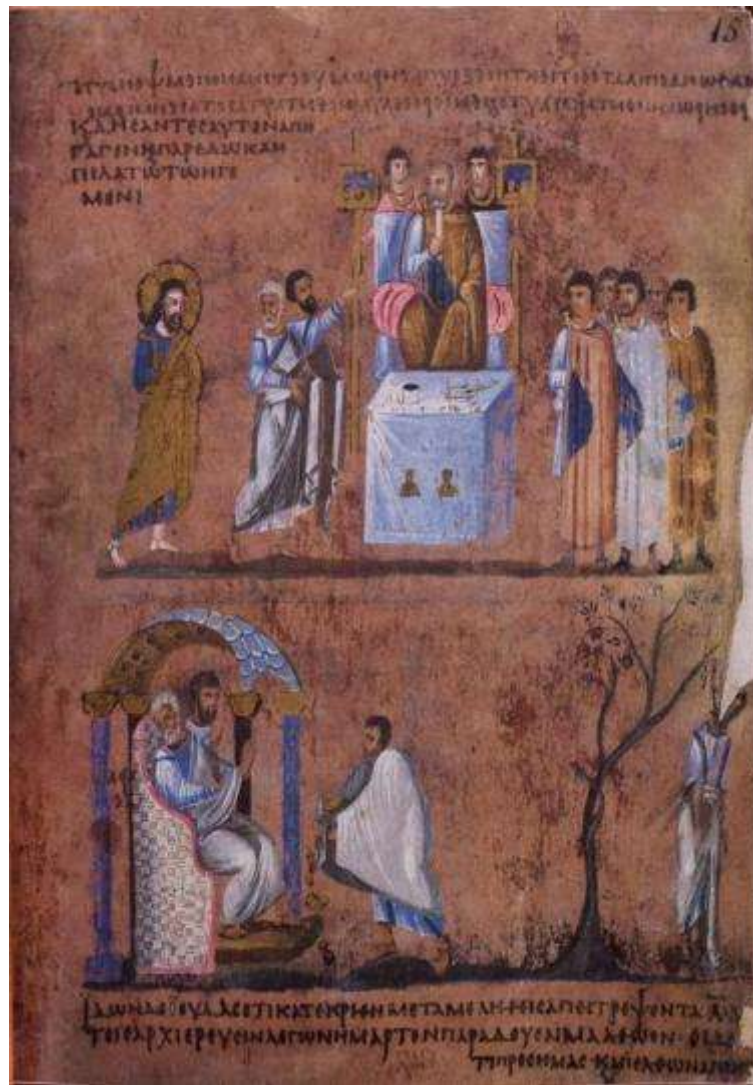
Το Ερέχθειο, Πρόσταση Καρυάτιδων

Μνημεία της Ιταλίας

1.Ο κώδικας Purpureus Rossanensis (The Rossano Gospels)

Όνομασία μνημείου	The Rossano Gospels (Codex purpureus Rossanensis)
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο/έκθεμα από μουσείο
Τοποθεσία	Rossano (Cosenza, Ιταλία), Επισκοπικό Μουσείο
Χρονολογία δημιουργίας	5 ^{ος} – 6 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	<p>Ο <i>Codex purpureus Rossanensis</i> είναι ένα από τα παλαιότερα ευαγγελικά κείμενα στον κόσμο, ένα από τα τέσσερα σωζόμενα ελληνόγλωσσα εικονογραφημένα χειρόγραφα από την Ανατολή. Οφείλει το όνομά του στο χαρακτηριστικό πορφυρό χρώμα των σελίδων, στις οποίες είναι χαραγμένες εκλεπτυσμένες βυζαντινές μικρογραφίες, που απεικονίζουν επεισόδια από τη ζωή του Χριστού. Ο κώδικας πιθανότατα δημιουργήθηκε κατά παραγγελία της αυτοκρατορικής οικογένειας, δεδομένης της ιδιαιτερότητας της χρήσης του πορφυρού χρώματος. Από το 2015 έχει εγγραφεί από την UNESCO στο μητρώο "Μνήμης του Κόσμου".</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η παρουσία του Κώδικα στο Επισκοπικό Μουσείο του Rossano μαρτυρεί τη ζωτικότητα και τη διάδοση του βυζαντινού πολιτισμού στη Νότια Ιταλία κατά τους ύστερους αρχαίους και μεσαιωνικούς αιώνες, ιδίως στην Καλαβρία, όπου προφανώς το πολύτιμο χειρόγραφο μεταφέρθηκε από την Ανατολή λόγω του στενού πολιτιστικού και θρησκευτικού δεσμού που συνέδεε τον ανατολικό μοναχισμό με τις περιοχές της Νότιας Ιταλίας.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Χημεία, Θρησκευτική εκπαίδευση.</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα αφιερωμένη στον κώδικα, https://www.codexrossanensis.it (προσπελάστηκε 10/1/2022)</p> <p>Ιστοσελίδα του Επισκοπικού Μουσείου (με εικονική περιήγηση στο εσωτερικό του), https://www.museocodexrossano.it (προσπελάστηκε 10/1/2022)</p> <p>Σελίδα στον ιστότοπο του δήμου Rossano, http://www.rossano.eu/il-codex-purpureus (προσπελάστηκε 10/1/2022)</p> <p>Σελίδα για τον Κώδικα στον ιστότοπο της Unesco, https://en.unesco.org (προσπελάστηκε 10/1/2022)</p>

Φωτογραφία/ες



Ο κώδικας Purpureus Rossanensis

2. Τα χάλκινα αγάλματα του Ριάτσε

Όνομασία μνημείου	Τα χάλκινα αγάλματα του Riace (άγαλμα Α και άγαλμα Β ή Αναπαράσταση δύο πολεμιστών)
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο/έκθεμα από μουσείο
Τοποθεσία	Αρχαιολογικό Μουσείο Ρέτζιο Καλαβρία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	Κλασική περίοδος: «Αυστηρός ρυθμός», 450 π.Χ.
Δημιουργός/οί	Γλύπτες: Αγελάδας (γλυπτό Α) και Αλκαμένης (γλυπτό Β)
Περιγραφή	Το άγαλμα Α απεικονίζει έναν νεαρό άνδρα με μακριά μαλλιά και σγουρή γενειάδα, έναν πολεμιστή χωρίς ασπίδα και όπλα. Το δεξί χέρι είναι τεντωμένο κατά μήκος του γοφού, το αριστερό είναι λυγισμένο. Το κεφάλι είναι στραμμένο αποφασιστικά προς τα δεξιά. Το άγαλμα Β έχει ληφθεί στην ίδια θέση με το συνοδευτικό άγαλμα, αλλά το υπογάστριο είναι εύκαμπτο και καμπυλωτό και το κεφάλι έχει μόνο μια μικρή μετατόπιση προς τα δεξιά του. Και τα δύο χάλκινα αγάλματα έχουν μάτια από πέτρα και ελεφαντόδοντο, ενώ τα χείλη και οι θηλές είναι από κόκκινο χαλκό. Είναι πιθανό ότι τα δύο αγάλματα ήταν χρωματισμένα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Τα χάλκινα αγάλματα του Ριάτσε είναι δύο χάλκινα αγάλματα ελληνικής προέλευσης που χρονολογούνται από τον 5ο αιώνα π.Χ. και έχουν βρεθεί διατηρημένα σε εξαιρετική κατάσταση. Τα δύο αγάλματα -που βρέθηκαν στις 16 Αυγούστου 1972 κοντά στη Riace Marina, στην επαρχία Reggio Calabria- θεωρούνται από τα σημαντικότερα γλυπτά αριστουργήματα της ελληνικής τέχνης. Οι υποθέσεις σχετικά με την προέλευση και τους δημιουργούς των αγαλμάτων είναι διαφορετικές, αλλά δεν υπάρχουν ακόμη στοιχεία που να μας επιτρέπουν να αποδώσουμε τα έργα με βεβαιότητα σε συγκεκριμένο γλύπτη. Τα χάλκινα αγάλματα βρίσκονται στο Εθνικό Μουσείο του Reggio στην Καλαβρία, όπου επανήλθαν στις 12 Δεκεμβρίου 2014, αφού μεταφέρθηκαν και παρέμειναν για τρία χρόνια (με σχετικές εργασίες αποκατάστασης) στο Palazzo Campanella, έδρα του περιφερειακού συμβουλίου της Καλαβρίας, λόγω των εργασιών ανακαίνισης του μουσείου. Τα χάλκινα αγάλματα έχουν γίνει ένα από τα σύμβολα της πόλης Reggio στην Καλαβρία. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Χημεία.
Πηγές	Αρχαιολογικό Μουσείο του Reggio στην Καλαβρία, https://www.museoarcheologico (προσπελάστηκε 11/01/2022) ENEA - Εθνικός Οργανισμός Νέων Τεχνολογιών, Ενέργειας και Βιώσιμης Οικονομικής Ανάπτυξης https://www.enea (προσπελάστηκε 11/01/2022) Ιταλική Εγκυκλοπαίδεια των Επιστημών, των Γραμμάτων και των Τεχνών που ξεκίνησε από το Ινστιτούτο Giovanni Treccani, https://www.treccani.it (προσπελάστηκε 11/01/2022)



Το γλυπτό Α, <https://www.museoarcheologicoreggiocalabria.it>

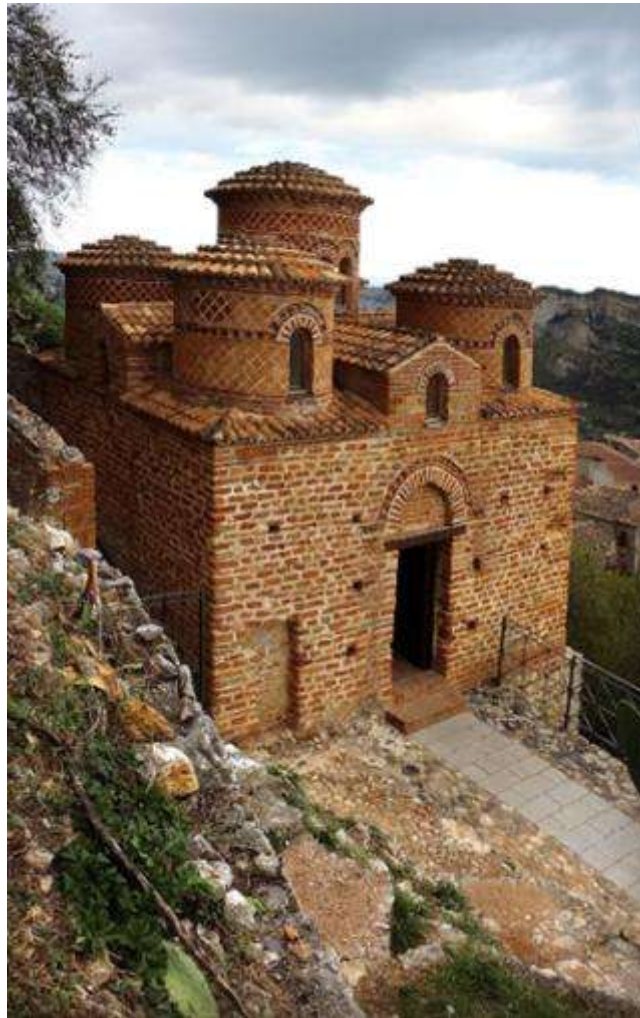


Το γλυπτό Β, <https://www.museoarcheologicoreggiocalabria.it>

3. Το Καθολικό της Ιεράς Μονής του Στύλου

Όνομασία μνημείου	Το Καθολικό της Ιεράς Μονής του Στύλου (μικρή βυζαντινή εκκλησία)
Είδος αντικειμένου	Θρησκευτικό μνημείο
Τοποθεσία	Δήμος Στύλου (Stilo), Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	Μεταξύ 9 ^{ου} και 10 ^{ου} αιώνα
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	Το καθολικό της Ιεράς Μονής του Στύλου είναι βυζαντινής αρχιτεκτονικής, που μιμείται την κλασική βυζαντινή εκκλησία σταυροειδούς ρυθμού, (τυπική αρχιτεκτονική της μεσοβυζαντινής περιόδου). Στο εσωτερικό τέσσερις στύλοι χωρίζουν τον χώρο σε εννέα μέρη περίπου ίσου μεγέθους. Το κεντρικό τμήμα σε σχήμα τετραγώνου και οι γωνιακές περιοχές καλύπτονται από θόλους πάνω σε κίονες ίσης διαμέτρου, αλλά ο κεντρικός θόλος είναι ελαφρώς υψηλότερος και έχει μεγαλύτερη διάμετρο. Στην ανατολική πλευρά υπάρχουν τρεις αφίδες.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η κατασκευή της Καθολικής Εκκλησίας είναι έργο μοναχών εξ Ανατολής, οι οποίοι εγκαταστάθηκαν στις πλαγιές του όρους Consolino κατά την τελευταία περίοδο της βυζαντινής κυριαρχίας, τον 10^ο και 11^ο αιώνα. Ζούσαν σε συστάδες φυσικών σπηλαίων που πήραν το όνομα Iaura, τα οποία υπάρχουν ακόμη στην περιοχή και μερικά διατηρούν ίχνη αρχαίων τοιχογραφιών. Όπως συνέβη σε ολόκληρη την Καλαβρία, το Stilo επωφελήθηκε επίσης από τον πολιτιστικό εμπλουτισμό που έφεραν οι βυζαντινοί μοναχοί. Οι επιπτώσεις φάνηκαν σε όλες τις πτυχές της οικονομικής, κοινωνικής και καλλιτεχνικής ζωής.</p> <p>Αργότερα έγινε ο προορισμός των περισσότερων μελετητών που αφιερώθηκαν στην έρευνα των μεσαιωνικών μνημείων της νότιας Ιταλίας.</p> <p>Σύμφωνα με την πιο εμπειριστατωμένη άποψη, το καθολικό ανήκει σε μοναστήρι, πιθανότατα αφιερωμένο στην Κοίμηση της Θεοτόκου, όπως προκύπτει από την ετυμολογία του και από την αναφορά "per dexeteram Catholici".</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία της Τέχνης, Θρησκευτική εκπαίδευση</p>
Πηγές	<p>FAI-Ιταλικό Ταμείο Περιβάλλοντος, https://fondoambiente.it (προσπελάστηκε 11/01/2022)</p> <p>Κέντρο Μουσείων της Καλαβρίας, https://musei.calabria.beniculturali.it (προσπελάστηκε 11/01/2022)</p> <p>Το πάρκο της Cattolica, https://www.visitstilo.it (προσπελάστηκε 11/01/2022)</p>

Φωτογραφία/ες

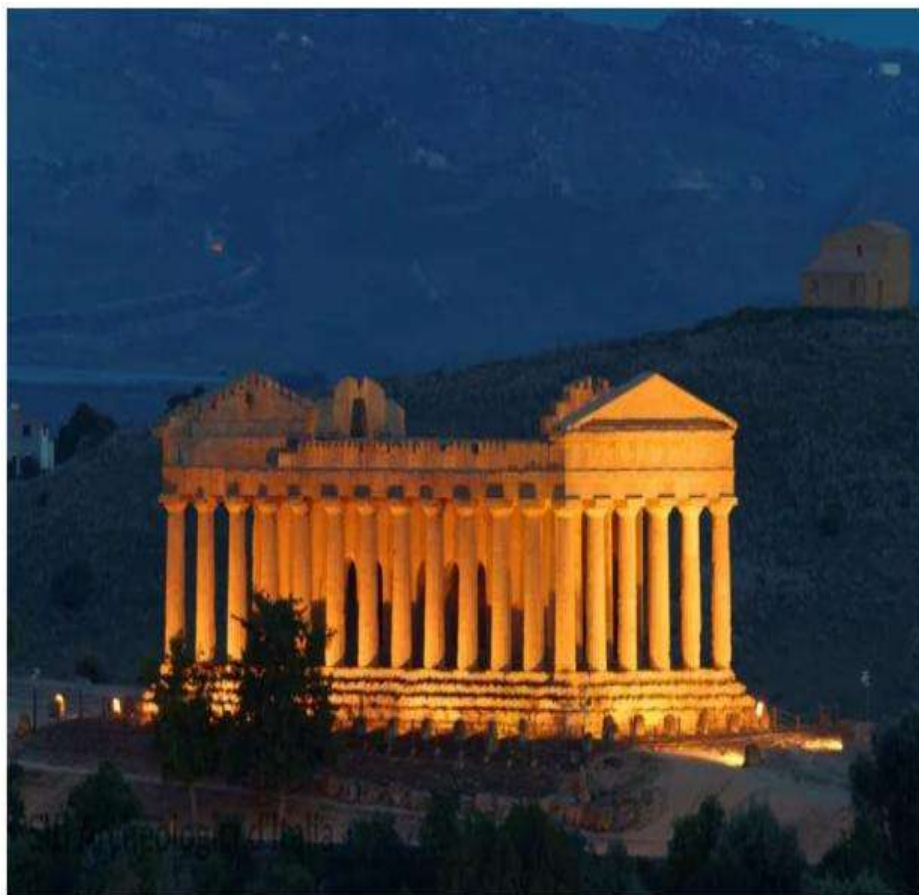


Το Καθολικό της Ιεράς Μονής του Στύλου

4. Η Κοιλιάδα των Ναών

Όνομασία μνημείου	Η Κοιλιάδα των Ναών (Αρχαιολογικό Πάρκο Σικελίας)
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Ακράγαντας (Agrigento), Σικελία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	Μεταξύ 6 ^{ου} και 2 ^{ου} αιώνα π.Χ.
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	Η Κοιλιάδα των Ναών περιλαμβάνει τα ερείπια έντεκα ναών δωρικού ρυθμού, τριών ιερών, μεγάλη συγκέντρωση νεκροπόλεων (Montelusa, Mosè, Pezzino, ρωμαϊκή νεκρόπολη και τάφος του Θήρωνα, παλαιοχριστιανική περίοδος, Acrosoli), υδραυλικά έργα (κήπος της Κολυμπήθρας και η Υπόγεια), οχυρώσεις, τμήμα μιας ελληνοιστικής ρωμαϊκής συνοικίας χτισμένης σε ελληνικό σχέδιο, δύο σημαντικούς χώρους συνάντησης: την Κάτω Αγορά (όχι μακριά από τα ερείπια του ναού του Ολυμπίου Διός) και την Άνω Αγορά (που βρίσκεται εντός του μουσειακού συγκροτήματος) - ένα Ολύμπειο και ένα Βουλευτήριο (αίθουσα συμβουλίου) της ρωμαϊκής περιόδου σε ελληνικό σχέδιο.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η πόλη του Ακράγαντα, που περιγράφεται από τον Έλληνα ποιητή Πίνδαρο ως "η ομορφότερη πόλη των θνητών", ιδρύθηκε από αποίκους που έφτασαν εν μέρει από τη Γέλα και εν μέρει από τη Ρόδο το 580 π.Χ.</p> <p>Η Κοιλιάδα των Ναών, σποραδικά κατοικημένη, προοριζόταν για γεωργική και βιοτεχνική παραγωγή, όπως τα εργαστήρια κεραμικής, που τεκμηριώνονται από την παρουσία ορισμένων κλιβάνων. Με την πάροδο των αιώνων τα μνημεία της κλασικής πόλης απογυμνώθηκαν σταδιακά από τα υλικά τους, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή των κτηρίων του Girgenti και της αρχαίας προβλήτας του Porto Empedocle.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία της τέχνης</p>
Πηγές	<p>Αρχαιολογικοί χώροι στην Ιταλία, https://www.sitiarcheologiciditalia.it (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p> <p>Η Κοιλιάδα των Ναών, https://www.lavalledeitempli.it (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p> <p>Πάρκο της Κοιλιάδας των Ναών, https://www.parcovalledeitempli.it (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p>

Φωτογραφίες



Ο Ναός της Concordia (Ομόνοια), <https://www.sitiarcheologiciditalia.it>

5.Ο Καθεδρικός ναός του Monreale

Όνομασία μνημείου	Ο Καθεδρικός ναός του Monreale
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Monreale, Παλέρμο, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	1172 περίπου
Δημιουργός/οί	Γουλιέλμος Β' της Αλταβίλλης
Περιγραφή	Ο καθεδρικός ναός του Monreale, δήμου της μητροπολιτικής περιοχής του Παλέρμο στη Σικελία, χτίστηκε από το 1172 και μετά με πρωτοβουλία του βασιλιά Γουλιέλμου Β' της Altavilla. Το εξωτερικό του κτηρίου παρουσιάζει μία μεγάλη μείξη αρχιτεκτονικών και διακοσμητικών ρυθμών, με τη συνολική δομή και τους πύργους της πρόσοψης να είναι τυπικά νορμανδικές και τις διακοσμήσεις των αψίδων να είναι καθαρά αραβικές. Στο εσωτερικό του καθεδρικού ναού, με τα τρία κλίτη σε σχήμα λατινικού σταυρού, υπάρχουν πολλά τυπικά βυζαντινά ψηφιδωτά εξαιρετικής κατασκευής, που δημιουργήθηκαν μεταξύ του 12 ^{ου} και 13 ^{ου} αιώνα, συμπεριλαμβανομένου του Χριστού Παντοκράτορα στην αψίδα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ο καθεδρικός ναός του Μονρεάλε είναι ένα πραγματικό σύμβολο ενσωμάτωσης διαφορετικών τεχνοτροπιών, ένα από σημάδι του μεσογειακού χωνευτηρίου που ήταν η Σικελία κατά τον Μεσαίωνα. Η συνύπαρξη στο ίδιο κτήριο διαφορετικών αρχιτεκτονικών και διακοσμητικών ρυθμών, οι οποίοι μπορούν να αποδοθούν στις διαφορετικές κυριαρχίες που έλαβαν χώρα στο νησί κατά τη διάρκεια των αιώνων (βυζαντινές, αραβικές, νορμανδικές, ισπανικές), αποτελεί παράδειγμα του πολυεθνικού και πολυπολιτισμικού χαρακτήρα στον οποίο θεμελιώθηκε η τέχνη και ο πολιτισμός της Σικελίας και της Ιταλίας γενικότερα. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης
Πηγές	Ιστοσελίδα του δήμου Monreale, http://www.comune.monreale.pa.it (προσπελάστηκε 10/1/2022) Ιστοσελίδα του δήμου Monreale, http://www.monrealeuomo.it (προσπελάστηκε 10/1/2022) Kitzinger, E. (1991). <i>I mosaici di Monreale</i> , Palermo, Flaccovio Editore. Πολιτιστικό Ηλεκτρονικό Δίκτυο Διαδικτυακής Δέσμευσης Διαλειτουργικά Χρήσιμα Πολυμέσα, http://cenobium.isti.cnr.it (προσπελάστηκε 11/1/2022)

Φωτογραφία/ες



Ο Καθεδρικός ναός του Monreale,
<http://www.monrealeuomo.it>



Ο Καθεδρικός ναός του Monreale, εσωτερική
άποψη, <http://www.monrealeuomo.it>

6.Εθνικό Πάρκο Aspromonte

Όνομασία μνημείου	Εθνικό Πάρκο Aspromonte
Είδος αντικειμένου	Άλλο: Φυσική κληρονομιά
Τοποθεσία	Καλαβρία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Το Εθνικό Πάρκο Aspromonte βρίσκεται ανάμεσα στο Ιόνιο και το Τυρρηνικό Πέλαγος. Οι απότομοι τοίχοι και οι στενές, γραφικές κοιλάδες ζωντανεύουν από ορμητικούς χειμάρρους που μετατρέπονται σε συναρπαστικούς καταρράκτες. Το πάρκο χαρακτηρίζεται από τεράστια βιοποικιλότητα ζώων και φυτών. Εδώ υπάρχουν πικροδάφνες και αρμυρίκια, μαύρες λεύκες, ιπές και μαύρα σκλήθρα, υπέροχα δάση οξιάς και πεύκης. Υπάρχουν επίσης ζώα όπως ο λύκος, η αγριόγατα, ο λαγοκέφαλος, το αγριογούρουνο και ο μαύρος σκίουρος. Προσφέρει στους επισκέπτες του συναρπαστικές διαδρομές μέσα από την παρθένα φύση και όμορφες ιστορικές και πολιτιστικές διαδρομές.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η οροσειρά Aspromonte βρίσκεται στο νότιο τμήμα της Καλαβρίας-Πελοριτανίας και συνδέεται με τα γεωλογικά γεγονότα της Κεντρικής Μεσογείου, τα οποία εξαρτώνται κυρίως από την αλληλεπίδραση μεταξύ της Ευρωπαϊκής και της Αφρικανικής πλάκας. Η ιδιαίτερη γεωλογία της είναι το αποτέλεσμα μιας γεωδυναμικής και σεισμικής εξέλιξης που ξεκίνησε πριν από περισσότερα από 500 εκατομμύρια χρόνια και συνεχίζεται ακόμη. Ένα μείγμα βουνών, κορυφογραμμών και οροπεδίων εναλλάσσεται με βαθιές κοιλάδες που σμιλεύονται από φυσικά ρεύματα που ονομάζονται "fiumate", τα οποία με την πάροδο του χρόνου έχουν διαμορφώσει τον βράχο και έχουν δημιουργήσει θεαματικούς καταρράκτες. Βρίσκεται στο κέντρο της Μεσογείου και διαθέτει μια αξιοσημείωτη ιστορική, καλλιτεχνική και αρχαιολογική παρουσία, μαρτυρώντας τον αρχαϊκό, κλασικό, ελληνικό, μεσαιωνικό και σύγχρονο πολιτισμό.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Φυσικές επιστήμες, Γεωγραφία, Ιστορία, Ιστορία της τέχνης</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα του Εθνικού Πάρκου Aspromonte με συλλογή φωτογραφιών και βίντεο, http://www.parconazionaleaspromonte.it/ (προσπελάστηκε 13/1/2022)</p> <p>Σχετική σελίδα στον ιστότοπο της UNESCO, https://www.unesco.it (προσπελάστηκε 13/1/2022)</p>

Φωτογραφία/ες



Pietra Carrara: ο μεγαλύτερος μολύβος στην Ευρώπη
<https://www.parconazionaleaspromonte.it>



Γεωλογικός χώρος του καταρράκτη Mundu,
<https://www.parconazionaleaspromonte.it>

7.Πάρκο της Αίτνας

Όνομασία μνημείου	Πάρκο της Αίτνας
Είδος αντικειμένου	Άλλο: Φυσική κληρονομιά
Τοποθεσία	Σικελία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Το Πάρκο της Αίτνας, το οποίο περιβάλλει το υψηλότερο ενεργό ηφαίστειο της Ευρώπης, βρίσκεται στην ανατολική ακτή της Σικελίας και περιλαμβάνει ένα μοναδικό φυσικό περιβάλλον με έναν σπάνιο συνδυασμό τοπιών, γεωποικιλότητας και ηφαιστειακών φαινομένων. Εδώ λόγω των κλιματικών και καιρικών παραγόντων και της μορφολογίας υπάρχουν τοπία από λάβα που εναλλάσσονται με βραχώδη στρώματα και πλαγιές, άγριες και τραχιές, κώνοι σκωρίας και βαθιές κοιλάδες με ογκώδη τοιχώματα λάβας. Υπάρχουν δάση, υγρότοποι, λιβάδια, βραχώδεις κορυφογραμμές που σχηματίζουν ένα μοναδικό περιβαλλοντικό μωσαϊκό, καθώς και μια πλούσια και ποικίλη πανίδα.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η γένεση της Αίτνας συνδέεται με τη γεωδυναμική εξέλιξη της λεκάνης της Μεσογείου. Χάρη στα 2700 χρόνια εκρηκτικής δραστηριότητας, το μέγιστο ύψος του ηφαιστειακού κώνου ξεπερνά σήμερα τα 3300 μέτρα. Επιπλέον, η δομή της, η χημεία των ηφαιστειακών πετρωμάτων, οι κλιματικές συνθήκες και η παρουσία φυτών και ζώων, που αλληλεπιδρούν με το υπόστρωμα, έχουν καθορίσει την εξελικτική ιστορία των οικοσυστημάτων που υπάρχουν στις πλαγιές της Αίτνας.</p> <p>Υπάρχουν επίσης μύθοι που συνδέονται με την Αίτνα, όπως εκείνος σύμφωνα με τον οποίο η δραστηριότητα του ηφαιστείου, οι εκρήξεις τέφρας και λάβας είναι η πύρινη "ανάσα" του γίγαντα Εγκέλαδου, ο οποίος είναι παγιδευμένος για πάντα σε μια υπόγεια φυλακή κάτω από την Αίτνα, και ότι οι σεισμοί προκαλούνται από την περιστροφή του, καθώς είναι αλυσσοδεμένος.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Φυσικές επιστήμες, Χημεία, Γεωγραφία, Ιστορία, Λογοτεχνία</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα για τα πάρκα στην Ιταλία, http://www.parks.it (προσπελάστηκε 13/1/2022)</p> <p>Ιστοσελίδες με συλλογή φωτογραφιών και βίντεο</p> <p>Τα πάρκα της Σικελίας, https://www.siciliaparchi.it (προσπελάστηκε 14/1/2022)</p>

Το πάρκο της Αίτνας, <https://parcoetna.it> (προσπελάστηκε 13/1/2022)
Unesco, <https://whc.unesco.org> (προσπελάστηκε 13/1/2022)



Αίτνα, <https://images.app.goo.gl>

Φωτογραφία/ες



Πάρκο της Αίτνας, <https://images.app.goo.gl>

8. Πομπηία

Όνομασία μνημείου	Πομπηία
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικός χώρος
Τοποθεσία	Καμπανία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	7 ^{ος} - 6 ^{ος} π.Χ.
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Η Πομπηία, με έκταση 66 εκταρίων, από τα οποία έχουν ανασκαφεί περίπου 50 (συμπεριλαμβανομένων των προαστιακών περιοχών), είναι ένα μοναδικό σύνολο αστικών και ιδιωτικών κτηρίων, μνημείων, γλυπτών, ζωγραφικών έργων και ψηφιδωτών τέτοιας σημασίας για την ιστορία της αρχαιολογίας και της αρχαιότητας που έχει αναγνωριστεί ως μνημείο παγκόσμιας κληρονομιάς της UNESCO. Οι στάχτες και οι λαπίλλες που έθαψαν την πόλη μετά την έκρηξη του Βεζούβιου το 79 μ.Χ., όπως αναφέρεται στις δύο διάσημες επιστολές του Πλίνιου του νεότερου, επέτρεψαν στην πραγματικότητα τη διατήρησή της με εξαιρετικό τρόπο, παρέχοντας μια ζωντανή εικόνα της οργάνωσης των ρωμαϊκών πόλεων.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η αρχαία πόλη βρίσκεται σε ένα οροπέδιο που ελέγχει την κοιλάδα του ποταμού Sarno, στις εκβολές του οποίου υπήρχε λιμάνι. Σήμερα, οι επισκέπτες μπορούν να εισέλθουν σε αυτήν από μία από τις αρχαίες πύλες κατά μήκος των τειχών (είσοδος Porta Marina), περπατώντας στους αρχαίους πλακόστρωτους δρόμους της, όπου μπορούν να επισκεφθούν τόσο ταπεινές όσο και πλούσιες κατοικίες με διακοσμήσεις τοίχων και δαπέδων, καταστήματα, την Αγορά με τους δημόσιους χώρους και τα κτήριά της, ιερούς χώρους, ιαματικά λουτρά και κτήρια για παραστάσεις στη θεατρική συνοικία και το αμφιθέατρο. Η προέλευση του οικισμού είναι αβέβαιη, πιθανότατα ετρουσκική, και μόνο χάρη στις αρχαιολογικές έρευνες κατέστη δυνατόν να εντοπιστούν τα παλαιότερα ερείπια, τα οποία χρονολογούνται μεταξύ του τέλους του 7^{ου} και του πρώτου μισού του 6^{ου} αιώνα π.Χ., όταν χτίστηκαν τα πρώτα τείχη της πόλης από τοπικό γκριζό τούφο, γνωστό ως "parramonte", οριοθετώντας μια έκταση 63,5 εκταρίων. Η κατασκευή μιας νέας οχύρωσης από ασβεστόλιθο του Sarno χρονολογείται από τον 5^ο αιώνα π.Χ., η οποία πρέπει να ακολούθησε παρόμοια πορεία με την προηγούμενη- αλλά μόνο κατά τη σαμνική περίοδο η Πομπηία έλαβε ισχυρή ώθηση στην αστικοποίηση. Προς το τέλος του 4^{ου} αιώνα π.Χ., μετά τη νέα πίεση από τους Σαμνίτες προς την ακτή, η Ρώμη επεκτάθηκε σταδιακά στη νότια Ιταλία: συστήματα συμμαχιών και νικηφόρες στρατιωτικές εκστρατείες την κατέστησαν τελικά ηγεμονική σε όλη την Καμπανία (343-290 π.Χ.). Η Πομπηία έγινε έτσι εταίρος (σύμμαχος) στην πολιτική οργάνωση της ρωμαϊκής respublica, εναντίον της οποίας επαναστάτησε το 90-89 π.Χ., μαζί με άλλους ιταλικούς λαούς, οι οποίοι</p>



	<p>διεκδικούσαν ίση κοινωνικοπολιτική αξιοπρέπεια έναντι της Ρώμης.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία</p>
<p>Πηγές</p>	<p>Ιστοσελίδες με γκαλερί φωτογραφιών και βίντεο</p> <p>Αξιοθέατα της Πομπηίας, http://pompeiiites.org (προσπελάστηκε 22/2/2022)</p> <p>Ιστοσελίδα αφιερωμένη στην Πομπηία, https://www.pompei.it (προσπελάστηκε 22/2/2022)</p> <p>Unesco, https://www.unesco.it (προσπελάστηκε 22/2/2022)</p>
<p>Φωτογραφία/ες</p>	<div data-bbox="434 667 1394 1211" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="708 1223 1123 1256">Πομπηία, https://artbonus.gov.it</p> <div data-bbox="523 1294 1305 1816" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="708 1827 1123 1861">Πομπηία, https://artbonus.gov.it</p>

9.Οι σπηλιές (Sassi) της Ματέρα

Όνομασία μνημείου	Οι σπηλιές (Sassi) της Ματέρα
Είδος αντικειμένου	Πολιτιστικό τοπίο
Τοποθεσία	Basilicata, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	Νεολιθική περίοδος
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	Οι σπηλιές της Matera είναι δύο γειτονιές της Matera, το Sasso Caveoso και το Sasso Barisano, που σχηματίζονται από κτίσματα και βραχώδη αρχιτεκτονήματα λαξευμένα στους βράχους της Murgia materana και κατοικούνται από τους προϊστορικούς χρόνους. Μαζί με τη συνοικία Civita (που είναι χτισμένη στην προεξοχή που χωρίζει τα δύο Sassi), αποτελούν το ιστορικό κέντρο της πόλης Matera.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Οι σπηλιές της Matera είναι ένας αστικός οικισμός που προήλθε από τις διάφορες μορφές εκπολιτισμού και εξανθρωπισμού που έλαβαν χώρα με την πάροδο του χρόνου, από τη νεολιθική περίοδο ως την εγκατάσταση του ανατολικού πολιτισμού (9 ^{ος} - 11 ^{ος} αιώνας), που αποτελούν το αστικό υπόστρωμα των γειτονιών "Sassi", με τους διαδρόμους, τα κανάλια και τις δεξαμενές. Ο χώρος αποτελούσε πάντοτε έναν σημαντικό κόμβο της πόλης της Matera από την εποχή της αρχαίας πόλης Δυτικορομανδο-σουαβικής προέλευσης (11 ^{ος} - 13 ^{ος} αιώνας), με τις οχυρώσεις της ως στις αλληπάλληλες επεκτάσεις της την εποχή της Αναγέννησης (15 ^{ος} -16 ^{ος} αιώνας) και την αστική ανάπτυξη την εποχή του Μπαρόκ (17 ^{ος} -18 ^{ος} αιώνας). Και, τέλος, από την κοινωνική - υγειονομική παρακμή του 19 ^{ου} και του πρώτου μισού του 20 ^{ου} αιώνα μέχρι τις εκτοπίσεις που διατάχθηκαν με εθνικό νόμο τη δεκαετία του 1950 ως τη σημερινή ανάκαμψη που ξεκίνησε με τον νόμο του 1986. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης
Πηγές	Ιστοσελίδες με γκαλερί φωτογραφιών και βίντεο Ιστοσελίδα "Sassi di Matera", https://www.isassidimatera.com (προσπελάστηκε 22/2/2022) Τουριστικό πορτάλ "Matera", http://www.matera.cloud/it (προσπελάστηκε 22/2/2022)

Φωτογραφίες



Οι σπηλιές (Sassi) της Ματέρα, <https://www.interno.gov.it>



Οι σπηλιές (Sassi) της Ματέρα, <https://www.isassidimatera.com>

10.Νουράγιοι


Όνομασία μνημείου	Νουράγιοι
Είδος αντικειμένου	Πολιτιστικό τοπίο
Τοποθεσία	Σαρδηνία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	2 ^η χιλιετία π.Χ.
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Πρόκειται για πέτρινες κατασκευές σε σχήμα κώνου που βρίσκονται σε διαφορετικές συγκεντρώσεις σε όλη τη Σαρδηνία. Είναι μοναδικά και αντιπροσωπευτικά στοιχεία του πολιτισμού των Νουράγιων. Περίπου επτά χιλιάδες (σύμφωνα με ορισμένες πηγές οκτώ χιλιάδες) παραμένουν όρθια, διάσπαρτα σε όλο το νησί, κατά μέσο όρο ένα ανά 3 km ² , και χαρακτηρίζουν έντονα το τοπίο της Σαρδηνίας.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Σχετικά με τη λειτουργία τους οι απόψεις των μελετητών δίστανται, οι περισσότεροι όμως πιστεύουν ότι χτίστηκαν κατά τη δεύτερη χιλιετία π.Χ., από το 1800 π.Χ. έως το 1100 π.Χ.. Ορισμένες κατασκευές είναι πιο πολύπλοκες και αρθρωτές, πραγματικά κάστρα Nuraghi με τον ψηλότερο πύργο σε ορισμένες περιπτώσεις να φθάνει σε ύψος μεταξύ είκοσι πέντε και τριάντα μέτρων. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ωστόσο, πρόκειται για στενούς πύργους, ύψους 10 έως 20 μέτρων, με διάμετρο στη βάση τους μεταξύ 8 και 10 μέτρων.</p> <p>Σε ορισμένες περιοχές βρίσκονται σε απόσταση λίγων εκατοντάδων μέτρων μεταξύ τους, όπως στην κοιλάδα του Nuraghi στην ιστορική περιοχή Logudoro-Meilogu, ή στις περιοχές Trexenta και Marmilla.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδες με γκαλερί φωτογραφιών και βίντεο</p> <p>Ιστοσελίδα αφιερωμένη στα κάστρα Νουράγιοι, https://www.nuraghi.com (προσπελάστηκε 23/2/2022)</p> <p>Περιφέρεια της Σαρδηνίας, http://www.sardegna.cultura.it (προσπελάστηκε 23/2/2022)</p>

Φωτογραφία/ες




Νουράγιοι, <https://www.nuraghi.com>


11. Σκάλα του Μιλάνου (Teatro alla scala)

Όνομασία μνημείου	Σκάλα του Μιλάνου
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Μιλάνο, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	03/08/1778
Δημιουργός/οί	Giuseppe Piermarini
Περιγραφή	Η Σκάλα του Μιλάνου είναι χτισμένο σύμφωνα με το επαναλαμβανόμενο σχέδιο πολλών Ιταλικών θεάτρων του τέλους του 18 ^{ου} αιώνα. Διαθέτει πεταλόσχημη διάταξη, πολλά επίπεδα θεωρείων και καμαρινιών: η διάταξη των χώρων λαμβάνει υπόψη τις λειτουργίες για τις οποίες προορίζονται. Το Teatro della Scala είναι ένα από τα πιο διάσημα θέατρα στον κόσμο και είναι γνωστό ως ο ναός της όπερας.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η Σκάλα του Μιλάνου στο Μιλάνο πήρε το όνομά του από την πλατεία στην οποία χτίστηκε, την Piazza della Scala. Η πλατεία αυτή ονομάζεται έτσι, επειδή εκεί βρισκόταν από το 1381 η εκκλησία Santa Maria alla Scala. Το θέατρο είναι ιδιαίτερα διάσημο σήμερα, επειδή θεωρείται η σημαντικότερη όπερα της Ιταλίας. Κάθε χρόνο στις 7 Δεκεμβρίου ανοίγει η σεζόν της όπερας: η πρεμιέρα της Σκάλας είναι ένα «must» για όλους τους λάτρεις της όπερας. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Γεωγραφία, Μουσική, Ιστορία της Τέχνης
Πηγές	Ιστοσελίδα αφιερωμένη στην ιστορία της Σκάλας του Μιλάνου, https://www.focus.it/cultura (προσπελάστηκε 27/11/2021) Ιστοσελίδα της Σκάλας του Μιλάνου, www.teatroallascala.org (προσπελάστηκε 27/11/2021)
Φωτογραφία/ες	 Σκάλα του Μιλάνου, εσωτερική άποψη, https://milanoevents.it/2021


12.Ζυμαρικά

Ονομασία μνημείου	Ζυμαρικά
Είδος αντικειμένου	Οιλική και γαστρονομική παράδοση
Τοποθεσία	Κεντρική και Νότια Ιταλία και Κίνα (χώρα προέλευσης)
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Τα ζυμαρικά είναι ένα πιάτο με βάση το αλεύρι που προέρχεται από την κεντρική και νότια Ιταλία.</p> <p>Υπάρχουν διάφοροι τύποι ζυμαρικών, οι οποίοι διακρίνονται ανάλογα με το σχήμα τους. Θεωρείται αναπόσπαστο μέρος της ιταλικής ζωής και κουλτούρας, καθώς η κατανάλωση γεύματος και δείπνου αποτελεί μέρος της καθημερινής ζωής.</p> <p>Μπορεί να παρασκευαστεί με τη διέλαση ζυμαρικών μέσω χάλκινων μητρώων, την έλαση και στη συνέχεια την ξήρανση της ζύμης που έχει παρασκευαστεί με σιμιγδάλι και νερό.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Σύμφωνα με την παράδοση, ο Μάρκο Πόλο ήταν αυτός που σύστησε τα ζυμαρικά στους Δυτικούς, αφού τα δοκίμασε στην Κίνα. Στις αρχές του 14^{ου} αιώνα, υπάρχουν μαρτυρίες για εργοστήρια ζυμαρικών στη Γένοβα. Η κατανάλωση ζυμαρικών αρχικά δεν εξαπλώθηκε στις φτωχότερες τάξεις, λόγω του υψηλού τους κόστους τους εκείνη την εποχή.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Χημεία, Ιστορία, Γεωγραφία</p>
Πηγές	<p>Διαδικτυακή Εγκυκλοπαίδεια TRECCANI, https://www.treccani.it/enciclopedia (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p> <p>Εγκυκλοπαίδεια Britannica, https://www.britannica.com (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p> <p>Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://en.wikipedia.org (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p>
Φωτογραφία/ες	


13. Οι Τρούλοι του Αλμπερομπέλλο

Όνομασία μνημείου	Τρούλοι
Είδος αντικειμένου	Πολιτιστική κληρονομιά
Τοποθεσία	Alberobello στη νότια Απουλία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	Κατά τα μέσα του 16 ^{ου} αιώνα
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Οι Trulli είναι παραδοσιακές καλύβες από ξερολιθιές με στέγη από ενσωματωμένες πλάκες. Έχουν χαρακτηριστική ορθογώνια δομή με κωνική στέγη από ενσωματωμένες πέτρες. Μια πόρτα και μικρά παράθυρα ανοίγουν στους διπλούς τοίχους. Οι στέγες έχουν διπλή στρώση: ένα εσωτερικό θολωτό κάλυμμα από κωνικούς λίθους, που καταλήγει σε έναν ακρογωνιαίο λίθο, και έναν εξωτερικό στεγανό κώνο από ασβεστολιθικές πλάκες. Οι στέγες των κτηρίων καταλήγουν σε μια διακοσμητική κορυφή που προοριζόταν να απομακρύνει τις κακές επιρροές ή την κακοτυχία.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πριν από περίπου χίλια χρόνια (1.000 π.Χ.) στην περιοχή του σημερινού Alberobello στη νότια Απουλία υπήρχαν αγροτικοί οικισμοί που αργότερα εξελίχθηκαν στις σημερινές περιοχές Aia Piccola και Monti. Μέχρι τα μέσα του 16 ^{ου} αιώνα, η περιοχή Monti διέθετε περίπου 40 trulli, αλλά ο οικισμός άρχισε να επεκτείνεται μόλις το 1620. Με την πάροδο του χρόνου, ο ρυθμός κατασκευής των καινούργιων trulli μειώθηκε σημαντικά. Μεταξύ 1909 και 1936, τμήματα του Alberobello χαρακτηρίστηκαν ως προστατευόμενα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της τέχνης
Πηγές	Σχετική σελίδα στον ιστότοπο της Ουνέσκο https://whc.unesco.org/en/list/787/ (προσπελάστηκε 23/2/2022) Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://en.wikipedia.org/wiki/Trullo (προσπελάστηκε 23/2/2022)
Φωτογραφία/ες	

14. Τα Νησιά Tremiti

Όνομασία μνημείου	Τα Νησιά Tremiti
Είδος αντικειμένου	Φυσική κληρονομιά
Τοποθεσία	Απουλία, Επαρχία Foggia, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Τα νησιά Tremiti είναι ένα σύμπλεγμα νησιών της Αδριατικής θάλασσας. Ένα μέρος της επικράτειάς τους από το 1989 βρίσκεται στο «θαλάσσιο φυσικό καταφύγιο των Νησιών Τρέμιτι». Κατά τη ρωμαϊκή εποχή τα νησιά ήταν γνωστά ως Trimerus και εκεί ο αυτοκράτορας Αύγουστος εξόρισε την ανιψιά του Ιουλία. Σε αυτό το έδαφος χτίστηκε από του Βενεδικτίνους μοναχούς το πρώτο θρησκευτικό κέντρο των νησιών της Αδριατικής. Κατά τον 11 ^ο αιώνα το συγκρότημα έφτασε στο απόγειό του και το 1045 έγινε ανοικοδόμηση από τον επίσκοπο Δραγωνάρας. Κατά τη διάρκεια της φασιστικής περιόδου εξορίστηκαν σε αυτά τα νησιά ο Sandro Pertini και ο Amerigo Dumini.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Τα νησιά Tremiti αντιπροσωπεύουν μέρος της τεράστιας ιταλικής κληρονομιάς πολιτιστικού και καλλιτεχνικού ενδιαφέροντος. Από την αρχαιότητα αποτέλεσαν ένα περιζήτητο μέρος για τους Λατίνους. Από την άλλη, στη νεότερη εποχή μια σειρά από πολύ σημαντικές προσωπικότητες, όπως για παράδειγμα ο Sandro Pertini πέρασαν από αυτό τον τόπο για διάφορους λόγους. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Θρησκευτική εκπαίδευση, Γεωγραφία
Πηγές	Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://it.wikipedia.org (προσπελάστηκε 11/1/2022) Ιστοσελίδα της Περιφέρειας Puglia, http://www.comune.isoletremiti (προσπελάστηκε 11/1/2022)
Φωτογραφία/ες	

15. Οίνος αφρώδης Spumante

Ονομασία μνημείου	Οίνος αφρώδης Spumante
Είδος αντικειμένου	Προϊόν Οινογαστρονομίας
Τοποθεσία	Piemonte, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	19 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Αδελφοί Gancia
Περιγραφή	Το Spumante είναι ένας είδος αφρώδους οίνου. Ο όρος «spumante» αναφέρεται στην ανάπτυξη του αφρού που εκδηλώνεται με τον αναβρασμό. Για την παραγωγή του κλασικού αφρώδους οίνου χρησιμοποιούνται ουδέτερες ποικιλίες σταφυλιών, δηλαδή δεν τείνουν ούτε προς το ερυθρό ούτε προς το λευκό, αλλά τείνουν στο "ροζέ".
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το ιταλικό αφρώδες κρασί οφείλει τη γέννησή του στους αδερφούς Gancia που ήθελαν να πειραματιστούν με τη μέθοδο «champenoise» σε τοπικές ποικιλίες σταφυλιών του Piemonte. Ήδη από την εποχή των Ρωμαίων ήταν γνωστό ως «κρασί του αφρού». Κατά την περίοδο της Αναγέννησης έχουμε μερικές ακόμη ενδείξεις για την παραγωγή αφρωδών οίνων. Οι μεγάλοι παραγωγοί, Αδελφοί Gancia, οι οποίοι εξακολουθούν να είναι διάσημοι ακόμη και σήμερα, έζησαν τον 19 ^ο αιώνα. Σήμερα, ο αφρώδης οίνος αποτελεί βασικό μέρος των ιταλικών εορτασμών. Σχολικά μαθήματα: Χημεία, Γεωγραφία, Ιστορία, Λογοτεχνία
Πηγές	Ιστοσελίδα για την Ιστορία του ιταλικού spumante, Cosa bisogna sapere sulla storia (προσπελάστηκε 11/1/2022) Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://it.wikipedia.org (προσπελάστηκε 11/1/2022)
Φωτογραφία/ες	 Φωτογραφία

16. Το Πάρκο των Τεράτων του Bomarzo

Όνομασία μνημείου	Το Πάρκο των Τεράτων του Bomarzo
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Bomarzo, Επαρχία Viterbo, Lazio, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	1547
Δημιουργός/οί	Pirro Ligorio
Περιγραφή	Το Πάρκο των Τεράτων του Bomarzo (Sacro Bosco di Bomarzo ή Parco dei Mostri) είναι το παλαιότερο πάρκο γλυπτικής στον σύγχρονο κόσμο. Μέσα σε αυτό το δάσος υπάρχει μια εκπληκτική διαδρομή από μυθολογικά ζώα και γιγάντια πέτρινα τέρατα, σουρεαλιστικά κτήρια, επιγραφές, αινίγματα και λογοτεχνικά αποσπάσματα, από τις Μεταμορφώσεις του Οβιδίου μέχρι τη Θεία Κωμωδία και το Δεκαήμερο. Σχεδιάστηκε από τον αρχιτέκτονα Pirro Ligorio και παραγγέλθηκε από τον πρίγκιπα Pier Francesco Orsini.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το Πάρκο Τεράτων βρίσκεται στην κοιλάδα του Τίβερη, μεταξύ του Λάτσιο και της Ούμπρια, και καλύπτει μια έκταση περίπου 3 εκταρίων σε ένα δάσος κωνοφόρων και φυλλοβόλων δέντρων. Πρόκειται για ένα είδος παραμυθένιας όασης που χρονολογείται από τον 16 ^ο αιώνα. Τα αξιοθέατά του είναι γεμάτα συμβολισμούς, με συνεχείς αναφορές στη μυθολογία και τον κόσμο της φαντασίας. Τα γλυπτά είναι κατασκευασμένα από βασάλτη, ένα υλικό που είναι διαθέσιμο σε μεγάλες ποσότητες στην περιοχή, και πολλά από αυτά φέρουν αινιγματικές και μυστηριώδεις επιγραφές. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Λογοτεχνία
Πηγές	Ιστοσελίδα για το Πάρκο των Τεράτων του Μπομάρτσο, https://www.bomarzo.net (προσπελάστηκε 21/2/ 2022) Η ιστοσελίδα του Πάρκου των τεράτων του Μπομάρτσο, https://www.sacrobosco.eu/ (προσπελάστηκε 21/2/2022) Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://en.wikipedia.org (προσπελάστηκε 21/2/2022)

Φωτογραφία/ες



Το Πάρκο των Τεράτων του Bomarzo



Το Πάρκο των Τεράτων του Bomarzo

17. Πέντε Γαίες (Cinque Terre)

Όνομασία μνημείου	Πέντε Γαίες (Cinque Terre)
Είδος αντικειμένου	Φυσική τοποθεσία
Τοποθεσία	Liguria, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	6 ^{ος} αιώνας π. Χ
Δημιουργός/οί	Έλληνες άποικοι
Περιγραφή	Οι Πέντε Γαίες (Cinque Terre) είναι αρχαία χωριά ψαράδων που βρίσκονται κατά μήκος της ακτής της Λιγουρικής Ριβιέρας, στην Επαρχία La Spezia. Σε αυτή την περιοχή υπάρχουν πέντε χωριά: Monterosso al Mare, Vernazza, Corniglia, Manarola και Riomaggiore. Αυτά τα χωριά είναι γνωστά σε όλο τον κόσμο για τη σπάνια ομορφιά τους και θεωρούνται από τα πιο ελκυστικά τουριστικά θέρετρα της Ιταλίας. Από το 1997 ανήκουν στον Κατάλογο της Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Unesco.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η ιστορία του Μοντερόσσο ανάγεται στους ρωμαϊκούς χρόνους της Δημοκρατίας, ωστόσο ο αρχαιότερος οχυρωμένος πυρήνας του χρησιμοποιήθηκε επίσης κατά την εισβολή των Λομβαρδών. Η ίδρυση της Vernazza χρονολογείται κατά τους ρωμαϊκούς χρόνους. Η Vernazza είναι γνωστή για την αστική της δομή, η οποία χαρακτηρίζεται από πυργόσπιτα που παρατάσσονται κατά μήκος της διαδρομής της κοιλάδας. Την ίδια περίοδο ιδρύθηκε και το χωριό Corniglia. Το όνομα Corniglia προέρχεται από τους δύο πρώτους κατοίκους της: την Κορνηλία και τον γιο της, τον Κορνήλιο. Η Manarola αποτελεί μέρος του δήμου Riomaggiore, ωστόσο η ίδρυσή της ανάγεται σε αρχαιότερη εποχή, ακόμα και από την ρωμαϊκή εποχή.</p> <p>Μερικά σπίτια βρίσκονται πάνω σε έναν γραφικό και σκουρόχρωμο βράχο, δίπλα στη θάλασσα. Τα υπόλοιπα σπίτια είναι παρατεταγμένα κατά μήκος του καναλιού Rio di Gorro. Το Riomaggiore χτίστηκε από μια ομάδα Ελλήνων αποίκων.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Γεωγραφία, Ιστορία της Τέχνης</p>
Πηγές	<p>Τουριστικό πορτάλ για τις Πέντε Γαίες, https://cinqueterre.a-turist.com (προσπελάστηκε 21/2/2022)</p> <p>Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://it.wikipedia.org (προσπελάστηκε 21/2/2022)</p>


Φωτογραφίες



18. Ιταλικές διάλεκτοι και γλώσσες

Όνομασία μνημείου	Ιταλικές διάλεκτοι και γλώσσες
Είδος αντικειμένου	Άυλη κληρονομιά
Τοποθεσία	Όλες οι περιοχές της Ιταλίας
Χρονολογία δημιουργίας	Από τον Πρώιμο Μεσαίωνα
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Μετά την πτώση της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας και τον κατακερματισμό της χερσονήσου σε πολλά διαφορετικά περιφερειακά κράτη κατά τον Μεσαίωνα, την Αναγέννηση και μέχρι τον 19 ^ο αιώνα, η Ιταλία διατήρησε στην επικράτειά της μια τεράστια ποικιλία γλωσσών, οι οποίες διέφεραν από περιοχή σε περιοχή και από επαρχία σε επαρχία, μερικές από τις οποίες θεωρούνται διάλεκτοι ή περιφερειακές παραλλαγές της ιταλικής, ενώ άλλες θεωρούνται μειονοτικές γλώσσες, όπως στην περίπτωση της λαδινής, της σαρδηνικής, της φριουλιανής, της αλβανικής και της ελληνικής της Καλαβρίας.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η παρουσία μιας τέτοιας ποικιλίας γλωσσών στην ιταλική επικράτεια αποτελεί σημάδι της πολιτικής ιστορίας και του πολυπολιτισμικού παρελθόντος της χώρας. Οι γλωσσικές μειονότητες, που εξακολουθούν να υπάρχουν στη χώρα, μαρτυρούν τους λαούς που, στο διάβα των αιώνων, πέρασαν από το έδαφός της, αναμείχθηκαν με τον ντόπιο πληθυσμό και δημιούργησαν ένα εξαιρετικά πρωτότυπο εθνικό και γλωσσικό μείγμα. Ακόμη και οι διάλεκτοι, τόσο πολυάριθμες και ποικιλόμορφες, είναι αποτέλεσμα της πολιτικής ιστορίας της Ιταλίας, η οποία έπρεπε να περιμένει μέχρι τον 19^ο αιώνα για την πολιτική και γλωσσική της ενότητα.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Ιταλική γλώσσα</p>
Πηγές	<p>Δημοφιλές βίντεο για ιταλικές διαλέκτους, https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 22/02/2022)</p> <p>Διαδραστικός χάρτης διαλέκτων, https://www.localingual.com (προσπελάστηκε 22/02/2022)</p>


19. Η Πλατεία των Θαυμάτων

Όνομασία μνημείου	Η Πλατεία των Θαυμάτων
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Πίζα, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	12 ^{ος} - 13 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Διάφοροι αρχιτέκτονες, καλλιτέχνες, γλύπτες
Περιγραφή	Η αποκαλούμενη Πλατεία των Θαυμάτων (το πραγματικό της όνομα είναι Piazza del Duomo) της πόλης της Πίζας της Τοσκάνης είναι πολύ διάσημη και αποτελεί μνημείο παγκόσμιας κληρονομιάς της UNESCO από το 1987. Η πλατεία ονομάστηκε έτσι λόγω των τεσσάρων μνημείων που βρίσκονται σε αυτήν και τα οποία ο ποιητής Gabriele D'Annunzio αποκάλεσε "θαύματα": ο Καθεδρικός Ναός, το Βαπτιστήριο του San Giovanni, το Μνημειακό Νεκροταφείο και το Campanile, γνωστότερο ως ο περίφημος κεκλιμένος πύργος της Πίζας, που έχει γίνει εδώ και καιρό το σύμβολο της πόλης.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η πλατεία των Θαυμάτων αποτελεί με τα τέσσερα μνημεία της ένα εξαιρετικό παράδειγμα ιταλικού ρομανικού και γοθικού ρυθμού, που μαρτυρά τη σημασία της πόλης της Πίζας κατά την εποχή των Ναυτικών Δημοκρατιών και κατά την περίοδο των κοινοτικών αγώνων κατά τον 13 ^ο και 14 ^ο αιώνα στην Ιταλία, όταν η Πίζα ήταν ο σκληρός αντίπαλος ορισμένων από τις σημαντικότερες ιταλικές πόλεις της εποχής. Σχολικά μαθήματα: Ιταλική γλώσσα, Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Εικονική περιήγηση, https://www.opapisa.it/virtual-tour-della-torre/ (προσπελάστηκε 22/02/2022) Τρισδιάστατη προβολή, https://www.google.it/maps (προσπελάστηκε 22/02/2022)
Φωτογραφία/ες	 Η Πλατεία των Θαυμάτων, https://commons.wikimedia.org . Guglielmo Giambartolomei.



Ο κεκλιμένος πύργος της Πίζας, <https://it.wikipedia.org>

20.Χριστός Κεκαλυμμένος

Όνομασία μνημείου	Χριστός Κεκαλυμμένος
Είδος αντικειμένου	Αντικείμενο μουσείου
Τοποθεσία	Νάπολη, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	1753
Δημιουργός/οί	Giuseppe Sanmartino
Περιγραφή	Ο Χριστός Κεκαλυμμένος είναι ένα από τα πιο διάσημα και υποβλητικά έργα στον κόσμο και βρίσκεται στο κέντρο του ναού του παρεκκλησίου Sansevero στη Νάπολη. Το έργο ανατέθηκε από τον Raimondo di Sangro σε έναν νεαρό Ναπολιτάνο καλλιτέχνη, τον Giuseppe Sanmartino, ο οποίος κατάφερε δουλεύοντας σε ένα ενιαίο μαρμάρινο όγκο, να σμιλέψει ένα άγαλμα σε φυσικό μέγεθος που παριστάνει το άψυχο σώμα του Ιησού Χριστού ξαπλωμένο σε ένα κρεβάτι, καλυμμένο από διάφανο μαρμάρινο πέπλο, το οποίο αποκαλύπτει το σώμα που υποφέρει από κάτω.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το παρεκκλήσι του San Severo βρίσκεται στην καρδιά της πόλης της Νάπολης και βυθίζει τον επισκέπτη στο μεγαλείο του ναπολιτάνικου μπαρόκ. Το παρεκκλήσι είναι ένας θησαυρός από γλυπτά, μάρμαρα και διακοσμητικά στοιχεία και στεγάζει στο κέντρο του ενιαίου κλίτους τον Κεκαλυμμένο Χριστό, σκαλισμένο σε έναν ενιαίο μαρμάρινο όγκο. Ο Ναπολιτάνος γλύπτης κατάφερε μέσα από το πέπλο που αποκαλύπτει τα σημάδια του μαρτυρίου, να αποδώσει τα βάσανα που βίωσε ο Χριστός. Στα πόδια του γλυπτού ο καλλιτέχνης χάραξε επίσης τα όργανα βασανισμού: το ακάνθινο στεφάνι, μια τσιμπίδα και καρφιά. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Ιστοσελίδα αφιερωμένη στο έργο, https://www.analisedellopera.it (προσπελάστηκε 11/1/2022) Ιστοσελίδα “Παράθυρα στην τέχνη”, https://www.finestresullarte (προσπελάστηκε 11/1/2022) Μουσείο Cappella San Severo, https://www.museosansevero.it (προσπελάστηκε 11/1/2022)
Φωτογραφία/ες	



Χριστός Κεκαλυμμένος <https://www.museosansevero.it>

21.Ταραντέλα

Ονομασία μνημείου	Ταραντέλα
Είδος αντικειμένου	Χορός
Τοποθεσία	Νότια Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	17 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Ο όρος ταραντέλα χρησιμοποιείται για να ορίσει ορισμένους παραδοσιακούς χορούς και τις αντίστοιχες μουσικές μελωδίες της Νότιας Ιταλίας, οι οποίες είναι κυρίως σε γρήγορο ρυθμό και σε διάφορα μέτρα: οι διάφοροι τύποι έχουν μελωδική γραμμή και ρυθμό σε 6/8, 12/8 ή 4/4, είτε σε μείζονα είτε σε ελάσσονα τρόπο, ανάλογα με την τοπική χρήση. Στη Σικελία η ταραντέλα είναι πολύ διαδεδομένη και χορεύεται με πολύ όμορφα κοστούμια τυπικά κάθε περιοχής. Κάθε επαρχία έχει τις δικές της παραδόσεις στο θέμα αυτό.</p> <p>Η Σικελική ταραντέλα χορεύεται σχεδόν πάντα σε ζευγάρια, σε αντίθεση με τη Ναπολιτάνικη και την Απουλιανή.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η πρώτη ιστορική πηγή χρονολογείται στις αρχές του 17^{ου} αιώνα και από την πρώτη του εμφάνιση ο χορός συνδέθηκε με το σύνθετο και τελετουργικό φαινόμενο του ταραντισμού στην Απουλία.</p> <p>Το όνομα προέρχεται από τον Taranta. Στις τοπικές διαλέκτους της νότιας Ιταλίας, ο όρος αυτός προσδιορίζει την Lycosa tarentula, μια δηλητηριώδη αράχνη, ευρέως διαδεδομένη στη νότια Ευρώπη. Συγκεκριμένα, συναντάται στην ύπαιθρο του Τάραντα.</p> <p>Ο χορός ταραντέλα συνδέεται σε αυτές τις περιοχές με το δάγκωμα της ταραντούλας. Η παράδοση, μάλιστα, συνδέει διαφορετικές επιπτώσεις στην υγεία με το δηλητήριο αυτής της αράχνης, ανάλογα με τις τοπικές πεποιθήσεις. Οι επιπτώσεις αυτές κυμαίνονταν από μελαγχολία έως σπασμούς, ακόμη και διέγερση και σωματικό πόνο. Η εκτέλεση του χορού βοηθούσε στην αποβολή του δηλητηρίου μέσω του ιδρώτα και των υγρών.</p> <p>Φυσικά, δεν σχετίζονταν όλες οι μορφές χορού με αυτό το φαινόμενο. Ο χορός εκτελείτο επίσης σε δημόσιες περιστάσεις (θρησκευτικές γιορτές, προσκυνήματα σε ιερά, γεωργικές εκδηλώσεις) και σε ιδιωτικές περιστάσεις (βαπτίσεις, γάμους κ.λπ.) ως έκφραση θρησκευτικότητας και χαράς.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της μουσικής, Χορός</p>

Πηγές	<p>Δήμος Σορέντο, https://www.comune.sorrento.na.it (προσπελάστηκε 24/2/2022)</p> <p>Διαδικτυακή κοινότητα Σικελών, https://www.siciliafan.it (προσπελάστηκε 24/2/2022)</p> <p>Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://en.wikipedia.org (προσπελάστηκε 24/2/2022)</p>
Φωτογραφία/ες	 <p>Λεόν Περώ, Η ταραντέλα (1879)</p>

22.Όπερα

Όνομασία μνημείου	Όπερα
Είδος αντικειμένου	Άλλο: Άυλη κληρονομιά
Τοποθεσία	Φλωρεντία, Ρώμη, Βενετία, Νάπολη, Μιλάνο κ.λπ., Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	16 ^{ος} – 17 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Η όπερα είναι ένα ιδιαίτερο μουσικό είδος που, πριν εξαπλωθεί σε όλη την Ευρώπη, γεννήθηκε στην Ιταλία στα τέλη του 16^{ου} και στις αρχές του 17^{ου} αιώνα, όταν ορισμένοι συνθέτες και άνθρωποι των γραμμάτων πειραματίστηκαν με μια νέα μορφή μουσικού θεάτρου σε μια προσπάθεια να αναδημιουργήσουν την ίδια σχέση μεταξύ μουσικής και λόγου που φαντάζονταν ότι διέπει τα έργα της αρχαίας ποίησης, ιδίως το ελληνικό θέατρο. Με την πάροδο των αιώνων η ιταλική όπερα και το ιταλικό στυλ "belcanto" απέκτησαν διεθνή φήμη και ένα πολύ υψηλό επίπεδο τεχνικής χάρη στα έργα συνθετών όπως ο Rossini, ο Bellini, ο Donizetti, ο Verdi και ο Puccini.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η όπερα γεννήθηκε ως ένα τυπικά ιταλικό πνευματικό προϊόν και τα Ιταλικά ήταν η επίσημη γλώσσα αυτού του μουσικού είδους για πολλούς αιώνες, ακόμη και όταν ξένοι συνθέτες δοκίμασαν να ασχοληθούν με αυτό. Πριν γίνει ευρωπαϊκό προϊόν, ήταν στην πραγματικότητα η Φλωρεντία, η Ρώμη, η Βενετία και η Νάπολη οι πόλεις στις οποίες το είδος αυτό καθιερώθηκε και εδραιώθηκε.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιταλική γλώσσα, Ιστορία, Ιστορία της Μουσικής, Ιστορία της Τέχνης</p>
Πηγές	<p>Google Arts & Culture, το Θέατρο της Όπερας της Ρώμης, https://artsandculture.google.com (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p> <p>Ιστοσελίδα της Σκάλας του Μιλάνου, https://www.teatroallascala.org (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p> <p>Λεξικό <i>New Grove της όπερας</i> (1992), εκδ. Stanley Sadie</p>



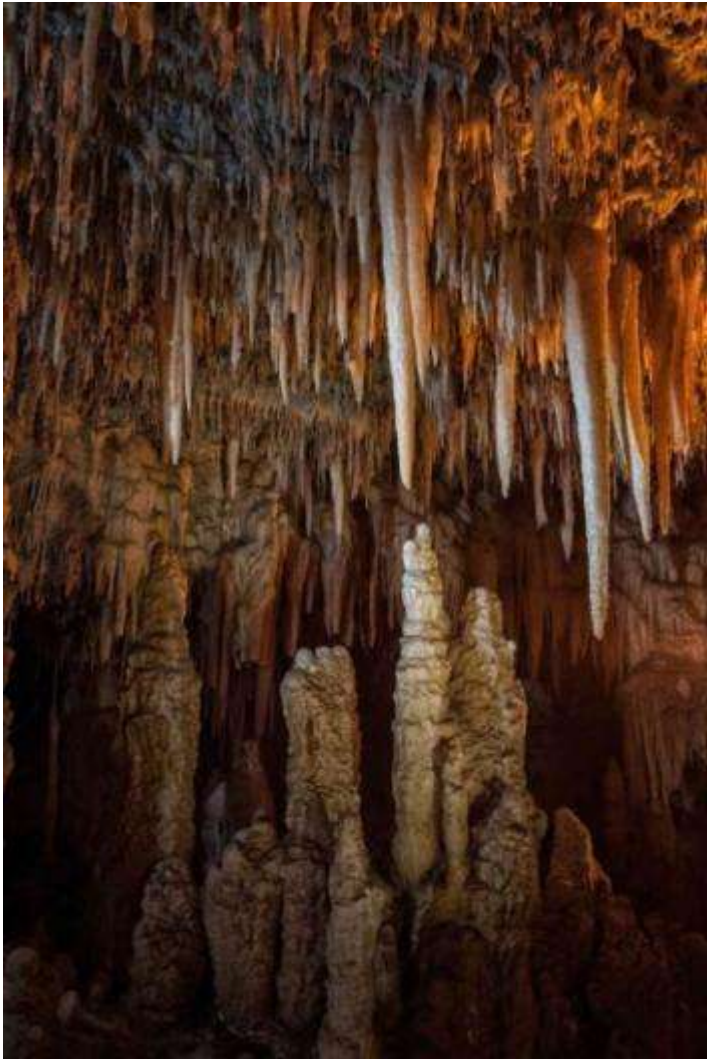
Σκάλα του Μιλάνο, εικόνα από <https://it.wikipedia.org>



Εικόνα από παράσταση Όπερας <https://it.wikipedia.org>

23.Σπήλαια Castellana

Όνομασία μνημείου	Σπήλαια Castellana
Είδος αντικειμένου	Τοπίο
Τοποθεσία	Σπήλαια Castellana στην Απουλία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	Ύστερη Κρητιδική περίοδος (πριν από ενενήντα - εκατό εκατομμύρια χρόνια)
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Τα σπήλαια Castellana, ένα σύμπλεγμα υπόγειων κοιλοτήτων καρστικής προέλευσης, έχουν μήκος 3348 μέτρα και φτάνουν σε μέγιστο βάθος 122 μέτρων από την επιφάνεια της γης. Η θερμοκρασία του εσωτερικού χώρου είναι περίπου 16,5°C.</p> <p>Το τμήμα των σπηλαίων που είναι προσβάσιμο στο κοινό αποτελείται από αίθουσες που ποικίλλουν σε σχήμα και μέγεθος. Σταλακτίτες, σταλαγμίτες, κουρτίνες, στήλες και πολύτιμοι κρύσταλλοι βρίσκονται παντού. Τα ονόματα των σχηματισμών που περιβάλλουν τα σπήλαια είναι καρπός της φαντασίας των πρώτων εξερευνητών: η Λύκαινα, τα Μνημεία, η Κουκουβάγια, η Madonnina, ο Βωμός, ο Βράχος, ο Διάδρομος της Ερήμου, η Αντεστραμμένη Στήλη, ο Κόκκινος Διάδρομος, ο Θόλος. Τέλος, το τελευταίο και πιο όμορφο σπήλαιο του υπόγειου αυτού συστήματος, η Grotta Bianca (Λευκό Σπήλαιο), που διακρίνεται από τον πλούτο και τη λευκότητα του αλάβαστρου, είναι το πιο όμορφο στον κόσμο.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η ιστορία του Τάφου, του βαθέως χάσματος στην είσοδο των σπηλαίων, ξεκινά από την Ύστερη Κρητιδική περίοδο (πριν από ενενήντα εκατομμύρια χρόνια).</p> <p>Κατά τη διάρκεια εκατομμυρίων ετών, η αποικία των μαλακίων που κατοικούσε στον βυθό της θάλασσας δημιούργησε μια μεγάλη συσσώρευση κοχυλιών που μαζί με την άμμο σχημάτισαν ένα μείγμα, το οποίο με την πάροδο του χρόνου έγινε όλο και πιο βαρύ, σχηματίζοντας ένα στρώμα ασβεστόλιθου μήκους αρκετών χιλιομέτρων.</p> <p>Η περιοχή της Απουλίας αναδύθηκε κυριολεκτικά από τον πυθμένα της θάλασσας πριν από περίπου 65 εκατομμύρια χρόνια, με αποτέλεσμα να αναδυθεί και αυτό το ασβεστολιθικό κοίτασμα.</p> <p>Δεδομένου ότι ο ασβεστόλιθος είναι ένα υλικό με μικρή ελαστικότητα και επομένως εξαιρετικά άκαμπτο, η ασβεστολιθική μάζα άρχισε να διασπάζεται, δημιουργώντας ρωγμές στις οποίες το νερό της βροχής κατάφερε να διεισδύσει και, με τη διαβρωτική του δραστηριότητα, συνέβαλε στο σχηματισμό των σπηλαίων όπως τα γνωρίζουμε σήμερα.</p>

	Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Ιστορία της Τέχνης, Γεωγραφία
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα των σπηλαίων Castellana, https://www.grottedicastellana.it (προσπελάστηκε 24/2/2022)</p> <p>Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://it.wikipedia.org (προσπελάστηκε 24/2/2022)</p> <p>Υπουργείο Πολιτισμού, https://www.beniculturali.it (προσπελάστηκε 24/2/2022)</p>
Φωτογραφία/ες	 <p>Σπήλαια Castellana, https://www.grottedicastellana.it</p>

24. Παρμεζάνα Reggiano

Όνομασία μνημείου	Παρμεζάνα Reggiano
Είδος αντικειμένου	Οινογαστρονομική σπεσιαλιτέ
Τοποθεσία	Βόρεια Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	07/08/1612
Δημιουργός/οί	Βενεδικτίνιοι και ΚιστερκIANOί μοναχοί
Περιγραφή	Είναι ένα 100% φυσικό τυρί χωρίς συντηρητικά ή λακτόζη και είναι κατάλληλο για όλες τις ηλικίες. Έχει κυλινδρικό σχήμα και χρυσοκίτρινη κρούστα. Έχει σκληρή σύσταση και αρωματική, λεπτή και νόστιμη γεύση. Έχει ελάχιστη ωρίμανση 12 μηνών και μέγιστη 40 μηνών. Είναι ένα τέλειο τυρί για να το απολαύσει κανείς στην πιο αγνή του μορφή ή να το βάλει σε ζυμαρικά και να το χρησιμοποιήσει στη ζαχαροπλαστική.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Η προέλευση της παρμεζάνας χρονολογείται από τον Μεσαίωνα. Τα πρώτα τυροκομεία ιδρύθηκαν στα μοναστήρια των Βενεδικτίνων της Πάρμας και του Ρέτζιο Εμίλια. Στις αρχές της δεκαετίας του 1900 η επεξεργασία του Parmigiano Reggiano συνέβαλε σε καινοτομίες στην παραγωγή γαστρονομικών προϊόντων. Σχολικά μαθήματα: Ιστορία, Γεωγραφία, Χημεία
Πηγές	Ercoli, food blog, https://ercoli1928.com (προσπελάστηκε 11/1/2022) Ιστοσελίδα Magnaparma, https://www.magnaparma.com (προσπελάστηκε 11/1/2022) Ιστοσελίδα Parmigiano, Terre alte, https://parmigiano (προσπελάστηκε 11/1/2022)
Φωτογραφία/ες	 <p>Παρμεζάνα Reggiano, https://www.labasilicadisanformaggio.it</p>

25.Porziuncola

Όνομασία μνημείου	Porziuncola
Είδος αντικειμένου	Θρησκευτικό μνημείο
Τοποθεσία	Ασίζη, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	4 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Το εκκλησάκι της Santa Maria degli Angeli (Αγία Μαρία των Αγγέλων) ονομάστηκε Porziuncola επειδή, κυριολεκτικά, υποδηλώνει το μικρό κομμάτι γης στο οποίο κτίστηκε. Η ανέγερσή του τοποθετείται τον 4^ο αιώνα και, αφού εγκαταλείφθηκε για μεγάλο χρονικό διάστημα, αποκαταστάθηκε από τον Άγιο Φραγκίσκο μετά την "εντολή" που έλαβε από τον Εσταυρωμένο του San Damiano. Εδώ ήταν που ο Άγιος Φραγκίσκος κατάλαβε την κλίση του και ίδρυσε το Τάγμα των Μινωριτών Αδελφών (1209). Το μικρό κτήριο έχει διαστάσεις μόλις 4 επί 7 μέτρα και το εσωτερικό του αποτελείται από μια ενιαία αίθουσα με μια μικρή αφίδα και μια αγιογραφία που χρονολογείται από το 1393. Μεταξύ 1569 και 1679, η Βασιλική χτίστηκε για να στεγάσει την Porziuncola, σε σχέδιο του Galeazzo Alessi από την Περούτζια.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Ο Φραγκισκανισμός γεννήθηκε στο κέντρο της Ιταλίας, στην Ούμπρια, μια περιοχή πλούσια σε δάση, ερημητήρια, μοναστήρια και μεσαιωνικά χωριά, σε μια εποχή που αναδυόταν ο ιταλικός πολιτισμός. Μετά τη μεταστροφή του ο Άγιος Φραγκίσκος, προστάτης της Ιταλίας και των οικολόγων, φόρεσε τα ρούχα του μετανοημένου και άρχισε να περιπλανιέται στους δρόμους της Ασίζης και των γειτονικών πόλεων, προσευχόμενος, υπηρετώντας τους φτωχότερους, παρηγορώντας τους λεπρούς και ανοικοδομώντας, εκτός από τον Άγιο Δαμιανό, τις ερειπωμένες εκκλησίες του San Pietro alla Spira και της Porziuncola. Το 1208, κατά την τέλεση της Θείας Λειτουργίας στην Portiuncula, ακούγοντας το Ευαγγέλιο, κατάλαβε ότι έπρεπε να αφιερωθεί στην ανανέωση της Εκκλησίας και έτσι ξεκίνησε την αποστολική του δραστηριότητα, υμνευόμενος την "Madonna Povertà" (Παναγία Πτώχεια), σε τέτοιο βαθμό ώστε αργότερα χαρακτηρίστηκε ως "ο Πτωχός της Ασίζης".</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Ιστορία της Τέχνης, Θρησκευτική εκπαίδευση, Λογοτεχνία, Ιστορία</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα για τον Άγιο Φραγκίσκο, https://www.sanfrancescopatronoditalia.it (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p> <p>Ιστοσελίδα του ναού Porziuncola, https://www.porziuncola.org (προσπελάστηκε 11/1/2022)</p>




Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, <https://it.wikipedia.org>
(προσπελάστηκε 11/1/2022)

Φωτογραφία/ες




Porziuncola <https://images.app.goo.gl>


26.Λίμνη Garda

Όνομασία μνημείου	Λίμνη Garda
Είδος αντικειμένου	Φυσικό τοπίο
Τοποθεσία	Λομβαρδία, Βενέτο και Τρέντο, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Η λίμνη Garda, εντυπωσιακή και εκπληκτική στην όψη, κάθε φορά είναι διαφορετική. Κορυφογραμμές και κοιλάδες σκιαγραφούν την περίμετρό της. Τα χωριά στις όχθες διακόπτουν την επέκταση της πλούσιας βλάστησης, η οποία χαρακτηρίζει την περιοχή. Εδώ θα βρείτε απηχήσεις της ιστορίας, υπέροχα κάστρα και μαγευτικές κατοικίες σε άρτια συγχρονία με το παρόν. Ποικίλες δραστηριότητες λαμβάνουν χώρα, και τοπικά εξαιρετικής ποιότητας προϊόντα, όπως το λάδι, το κρασί και τα εσπεριδοειδή ανήκουν στην τοπική διατροφική κληρονομιά.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Η λίμνη Garda είναι η μεγαλύτερη ιταλική λίμνη. Το φύσει φωτεινό περιβάλλον, το ήπιο κλίμα, η πλούσια χλωρίδα, που αποτελείται κυρίως από ελαιόδεντρα, φοίνικες, κυπαρίσσια, λεμόνια, πικροδάφνες και πορτοκάλια, σε συνδυασμό με το μεγαλείο των τοπίων, αποτελούν το σκηνικό για τα ενδιαφέροντα ιστορικά και πολιτιστικά στοιχεία που είναι διάσπαρτα σε όλη την επικράτειά της. Το διαυγές και σε έντονο μπλε χρώμα νερό της το οποίο δύσκολα συναντά κανείς, καθιστούν τη λίμνη Garda μοναδικό προορισμό.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Λογοτεχνία</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα με πληροφορίες για αξιοθέατα και φυσικές ομορφιές της Ιταλίας, https://www.italia.it/it/lago-di-garda (προσπελάστηκε 21/2/2022)</p> <p>Τουριστικό πορτάλ για τη λίμνη Garda, https://www.visitgarda.com (προσπελάστηκε 21/2/2022)</p>
Φωτογραφία/ες	 <p>Λίμνη Garda https://www.google.com</p>

27. Το Πάνθεον (Pantheon)

Ονομασία μνημείου	Το Πάνθεον (Pantheon)
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Ρώμη, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	1 ^{ος} αιώνας π.Χ. – 2 ^{ος} αιώνας μ.Χ.
Δημιουργός/οί	Απολλόδωρος ο Δαμασκηνός
Περιγραφή	Το Pantheon (αρχαία ελληνικά: Πάνθεον [ιερόν], "[ναός] όλων των θεών"), στα κλασικά λατινικά Pantheon, είναι ένα κτήριο της αρχαίας Ρώμης που βρίσκεται στη συνοικία Pigna στο ιστορικό κέντρο, χτισμένο ως ναός αφιερωμένος σε όλους τους θεούς του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. Ιδρύθηκε το 27 π.Χ. από τον Μάρκο Βιψάνιο Αγρίππα, γαμπρό του Αυγούστου.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Σε σύγκριση με τον πανθεισμό των άλλων θρησκειών, ο ελληνορωμαϊκός πανθεισμός δεν ήταν ένας "τέλειος" πανθεισμός, επειδή παραδεχόταν μια θεότητα ανώτερη από όλες τις άλλες σε δύναμη και σοφία. Το λατινικό <i>dīvus</i> (Θεός) προέρχεται επίσης από την ίδια ρίζα, και αυτή η κοινή πτυχή με την εβραϊκή θρησκεία θα αποδοθεί αργότερα στον χριστιανικό Θεό Πατέρα. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Ιστοσελίδα για τα μουσεία της Ιταλίας, https://www.rome-museum.com (προσπελάστηκε 26/2/2022). Ιστοσελίδα για τα μουσεία της Ρώμης, https://www.museumsrome.com/it (προσπελάστηκε 26/2/2022).
Φωτογραφία/ες	 https://www.rome-museum.com


28. Καπέλα Σιξτίνα

Όνομασία μνημείου	Καπέλα Σιξτίνα
Είδος αντικειμένου	Θρησκευτικός χώρος
Τοποθεσία	Ρώμη, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	16 ^{ος} αιώνας μ.Χ.
Δημιουργός/οί	Michelangelo Buonarroti (Μιχαήλ Άγγελος)
Περιγραφή	Η Καπέλα Σιξτίνα, λατ.: Sacellum Sixtinum, είναι αφιερωμένη στην Κοίμηση της Θεοτόκου και την ανάληψή της στους Ουρανοί και αποτελεί το κύριο παρεκκλήσι του Αποστολικού Παλατιού, καθώς επίσης και έναν από τους πιο διάσημους πολιτιστικούς και καλλιτεχνικούς θησαυρούς της πόλης του Βατικανού και των συμπεριλαμβανομένων σε αυτό μουσείων.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Είναι γνωστή σε όλο τον κόσμο τόσο για το γεγονός ότι αποτελεί τον τόπο σύγκλησης του Κονκλάβιου, καθώς επίσης και άλλων επίσημων παπικών τελετών, συμπεριλαμβανομένων κατά καιρούς και στέψεων, όσο και για το γεγονός ότι είναι διακοσμημένη με διάσημα έργα τέχνης μεταξύ των οποίων οι περίφημες τοιχογραφίες του Μιχαήλ Άγγελου, οι οποίες καλύπτουν τον θόλο (1508-1512) και τον πίσω τοίχο (της Τελικής Κρίσης) πάνω από την Αγία Τράπεζα (1535-1541). Θεωρείται ίσως η πληρέστερη και σημαντικότερη έκφανση της οπτικής θεολογίας, της Βίβλου των φτωχών, Biblia pauperum. Οι τοίχοι είναι διακοσμημένοι με μια σειρά από τοιχογραφίες μερικών από τους μεγαλύτερους Ιταλούς καλλιτέχνες του δεύτερου μισού του 15ου αιώνα (Sandro Botticelli, Pietro Perugino, Pinturicchio, Domenico Ghirlandaio, Luca Signorelli, Piero di Cosimo, Cosimo Rosselli) κ.α.. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Καλλιτεχνικά, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Ιστοσελίδα του μουσείου του Βατικανού, https://www.museivaticani.va (προσπελάστηκε 26/2/2022). Ιστοσελίδα με πληροφορίες για τα μουσεία (εισιτήρια κ.ά.), https://www.musement.com (προσπελάστηκε 26/2/2022).
Φωτογραφία/ες	 Καπέλα Σιξτίνα, το εσωτερικό https://www.museivaticani.va



Λεπτομέρεια τοιχογραφίας, <https://www.museivaticani.va>

29.Ο Μυστικός Δείπνος του Λεονάρντο Ντα Βίντσι

Όνομασία μνημείου	Ο Μυστικός Δείπνος του Λεονάρντο Ντα Βίντσι
Είδος αντικειμένου	Μουσειακό έκθεμα
Τοποθεσία	Μιλάνο, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	16 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Λεονάρντο Ντα Βίντσι
Περιγραφή	Ο Μυστικός Δείπνος είναι μια τοιχογραφία με μικτή ξηρή τεχνική σε γύψο (460×880 cm) του Λεονάρντο ντα Βίντσι, που χρονολογείται μεταξύ 1494-1498 και φιλοτεχνήθηκε κατά παραγγελία του Ludovico Maria Sforza επονομαζόμενου και Μογο στην τραπεζαρία του μοναστηριού που γειτνιάζει με το ιερό της Santa Maria delle Grazie στο Μιλάνο.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Πρόκειται για την πιο διάσημη αναπαράσταση του Μυστικού Δείπνου, ένα αριστούργημα του Λεονάρντο και της ιταλικής Αναγέννησης γενικότερα. Παρ' όλα αυτά, το έργο - λόγω της μοναδικής πειραματικής τεχνικής που χρησιμοποίησε ο Λεονάρντο, ασύμβατης με την υγρασία του περιβάλλοντος- βρισκόταν επί αιώνες σε κακή κατάσταση συντήρησης, η οποία αντιμετωπίστηκε, στο μέτρο του δυνατού, κατά τη διάρκεια μιας από τις μακροβιότερες αναστηλώσεις στην ιστορία, η οποία διήρκεσε από το 1978 έως το 1999 με τη χρήση των πιο προηγμένων τεχνικών του τομέα συντήρησης μνημείων τέχνης.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Λογοτεχνία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα με πληροφορίες για τα μουσεία (εισιτήρια κ.ά.), https://www.musement.com/it (προσπελάστηκε 26/2/2022)</p> <p>Ιστοσελίδα με χρήσιμες πληροφορίες για τους επισκέπτες, https://cenacolovinciano.org (προσπελάστηκε 26/2/2022)</p> <p>Κατατοπιστικό βίντεο του leonardoamilano.com που αναλύει το έργο, https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 26/2/2022).</p>
Φωτογραφία/ες	

30.Πινακοθήκη Ουφίτσι (Uffizi)

Όνομασία μνημείου	Πινακοθήκη Ουφίτσι (Uffizi)
Είδος αντικειμένου	Μουσείο
Τοποθεσία	Φλωρεντία, Ιταλία
Χρονολογία δημιουργίας	16 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Giorgio Vasari
Περιγραφή	Η Πινακοθήκη Ουφίτσι είναι ένα κρατικό μουσείο στη Φλωρεντία, το οποίο αποτελεί μέρος του μουσειακού συγκροτήματος που ονομάζεται Γκαλερί Ουφίτσι και περιλαμβάνει, εκτός από την προαναφερθείσα πινακοθήκη, τον διάδρομο Vasari, τις συλλογές του Palazzo Pitti και τους Κήπους Boboli, τα οποία όλα μαζί συγκροτούν, τόσο λόγω της ποσότητας, όσο και λόγω της ποιότητάς τους, ένα από τα σημαντικότερα μουσεία στον κόσμο.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Στεγάζει τη μεγαλύτερη υπάρχουσα συλλογή έργων του Ραφαήλ και του Μιποτισέλι, καθώς και σημαντικές ομάδες έργων των Τζιόττο, Τιτσιάνο, Ποντόρμο, Μπρονζινο, Αντρέα ντελ Σάρτο, Καραβάτζιο, Ντύρερ, Ρούμπενς, Λεονάρντο ντα Βίντσι και άλλων. Ενώ τα εικαστικά έργα του 16^{ου} αιώνα και του μπαρόκ, καθώς επίσης και έργα του 19^{ου} και 20^{ου} αιώνα στην Ιταλία συγκεντρώνονται στο Palazzo Pitti, ο διάδρομος Vasari φιλοξενούσε μέχρι το 2018 μέρος της συλλογής αυτοπροσωπογραφιών (πάνω από 1.700), οι οποίες στη συνέχεια θα συμπεριληφθούν στο εκθεσιακό πρόγραμμα της Πινακοθήκης Αγαλμάτων και Ζωγραφικής. Το μουσείο φιλοξενεί μια συλλογή ανεκτίμητων εικαστικών έργων, τα οποία προέρχονται κατά κανόνα από τις συλλογές των Μεδίκων, οι οποίες εμπλουτίστηκαν με την πάροδο των αιώνων από κληροδοτήματα, ανταλλαγές και δωρεές, μεταξύ των οποίων μια σημαντική ομάδα θρησκευτικών έργων, τα οποία προήλθαν από την κατάργηση των μοναστηριών και των μονών μεταξύ του 18^{ου} και του 19^{ου} αιώνα. Χωρισμένη σε διάφορες αίθουσες που έχουν διαμορφωθεί κατά σχολές και τεχνοτροπίες με χρονολογική σειρά, η έκθεση παρουσιάζει έργα από τον 12^ο έως τον 18^ο αιώνα. Πρόκειται για την καλύτερη συλλογή στον κόσμο έργων της Φλωρεντιανής Αναγέννησης.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Καλλιτεχνικά</p>
Πηγές	<p>Επίσημη ιστοσελίδα της πινακοθήκης, https://www.uffizi.it/ (προσπελάστηκε 26/2/2022)</p> <p>Ιστοσελίδα των μουσείων της Ιταλίας, https://www.florence-museum.com/it (προσπελάστηκε 26/2/2022)</p>

Φωτογραφίες




Πινακοθήκη Ουφίτσι (Uffizi) <https://www.uffizi.it>




Πινακοθήκη Ουφίτσι

Μνημεία της Ισπανίας

1. Καθεδρικός Ναός Αγίας Άννης

Όνομασία μνημείου	Καθεδρικός Ναός Αγίας Άννης
Είδος αντικειμένου	Θρησκευτικό μνημείο
Τοποθεσία	Γκραν Κανάρια, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	16 ^{ος} – 17 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Diego Alonso de Montaude, Pedro de Llerena, Juan de Palacios, Martí de Narea y Pedro de Narea, Diego Nicolás Eduardo, José Luján Pérez, etc
Περιγραφή	Ο καθεδρικός ναός διαθέτει καλλιτεχνικά έργα αναμφισβήτητης αξίας, αν και πολλοί από τους θησαυρούς του λεηλατήθηκαν κατά τη διάρκεια πειρατικών επιδρομών. Μεταξύ των γλυπτών μπορούμε να θαυμάσουμε μια Virgen del Pino του 18 ^{ου} αιώνα, την εικόνα του San Pedro του 17 ^{ου} αιώνα, έναν Εσταυρωμένο Χριστό, μια Dolorosa, έναν San José και ένα γλυπτό της Nuestra Señora de la Antigua που φιλοτέχνησε ο Luján Pérez. Οι μεγάλοι πίνακες που ανήκουν στην «Οδό του Μαρτυρίου» είναι του José Rodríguez Lozada. Η κύρια αγιογραφία είναι γοθικής τεχνοτροπίας των αρχών του 16 ^{ου} αιώνα και προέρχεται από τη συλλογική εκκλησία του Seo de Urgel.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	 <p>Καθεδρικός Ναός Αγίας Άννης</p>

2. Οι σπηλιές του Valerón

Όνομασία μνημείου	Οι σπηλιές του Valerón (Cenobio de Valerón)
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικό πάρκο
Τοποθεσία	Γουία, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Εποχή των Ιθαγενών
Δημιουργός/οί	Ιθαγενείς Κανάριων Νήσων
Περιγραφή	<p>Οι σπηλιές του Valerón είναι μια αρχαία σιταποθήκη η οποία προστατεύεται σήμερα ως αρχαιολογικό πάρκο. Αυτό που κάνει αυτήν την προ-ισπανική σιταποθήκη διαφορετική είναι το γεγονός ότι είναι ανασκαμμένη σε μια σπηλιά. Εκτιμάται ότι είναι ηλικίας άνω των οκτακοσίων και πλέον ετών. Οι ιθαγενείς οι οποίοι κατοικούσαν στην περιοχή χρησιμοποιούσαν πέτρινα και ξύλινα εργαλεία, για να χαράξουν τον βράχο. Με αυτά έχτισαν περίπου 300 θαλάμους ή σιλό, για να αποθηκεύουν με ασφάλεια τα σιτηρά από τις σοδειές τους.</p> <p>Η καθετότητα των τοίχων του και η κλιμακωτή διάταξη των θαλάμων του εκπλήσσουν τον επισκέπτη.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Πολιτιστικό ενδιαφέρον.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα μεταφορών στις Καναρίους νήσους, https://www.canarian-transfer.com (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p> <p>Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p>
Φωτογραφία/ες	

3. Το Κάστρο του Αγίου Γαβριήλ


Όνομασία μνημείου	Το Κάστρο του Αγίου Γαβριήλ
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Νησί Lanzarote, Δήμος Arrecife, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1572
Δημιουργός/οί	Gaspar de Salcedo
Περιγραφή	Χτισμένο σε ένα μικρό νησάκι στον κόλπο της πόλης Arrecife, το κάστρο του Αγίου Γαβριήλ κατασκευάστηκε για να προστατεύσει το νησί από τις επιδρομές κυρίως των Βόρειο-Αφρικανών. Στο πέρασμα των χρόνων Βρετανοί, Γάλλοι και Ολλανδοί πειρατές ήρθαν αντιμέτωποι με τα κανόνια του. Το 1586 πυρπολήθηκε κατά τη διάρκεια τουρκοαλγερινής επίθεσης. Από τότε το νησάκι πάνω στο οποίο κατασκευάστηκε το κάστρο αναφέρεται και ως το Καμένο νησάκι (El Quemado). Στη συνέχεια ανακατασκευάστηκε και σήμερα στεγάζει το Ιστορικό Μουσείο της Arrecife.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Το κάστρο του Αγίου Γαβριήλ αποτελεί πόλο έλξης των επισκεπτών όχι μόνο για τα εκθέματα του μουσείου (αντικείμενα των Ιθαγενών του νησιού, έγγραφα σχετικά με την εξέλιξη της πρωτεύουσας κ.ά.), αλλά και για τη μοναδική θέα που προσφέρει προς την πρωτεύουσα του νησιού και τον απέραντο Ατλαντικό Ωκεανό. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)




Φωτογραφία/ες




4. Το Ζωγραφισμένο σπήλαιο του Gáldar

Όνομασία μνημείου	Το Ζωγραφισμένο σπήλαιο του Gáldar
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογική ζώνη
Τοποθεσία	Gáldar, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Εποχή των Ιθαγενών
Δημιουργός/οί	Ιθαγενείς Κανάριων Νήσων
Περιγραφή	Το Ζωγραφισμένο σπήλαιο του Gáldar είναι ο σημαντικότερος χώρος με βραχογραφίες στις Καναρίους Νήσους. Ανακαλύφθηκε τυχαία το 1873 κατά τη διάρκεια γεωργικών εργασιών. Ο περίβολος είναι λαξευμένος στον ηφαιστειακό τόφφο, σχηματίζοντας έναν μεγάλο ορθογώνιο χώρο. Οι βραχογραφίες βρίσκονται σε τρεις από τους τοίχους. Τα μοτίβα που απεικονίζονται είναι αμιγώς γεωμετρικά, με τα πιο συνηθισμένα σχήματα να είναι ομόκεντροι κύκλοι, τρίγωνα που αντικρίζουν το ένα το άλλο στη βάση τους, τετράγωνα και ευθείες γραμμές. Τα χρώματα που χρησιμοποίησαν οι αρχαίοι Κανάριοι για να δώσουν μορφή σε αυτές τις σκηνές, και τα οποία διατηρούνται ακόμη σε καλή κατάσταση, ήταν το κόκκινο, το λευκό και το μαύρο.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


5. Σπήλαιο των Guanches

Όνομασία μνημείου	Σπήλαιο των Guanches
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογική ζώνη
Τοποθεσία	Icod de los Vinos, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Εποχή των Ιθαγενών
Δημιουργός/οί	Ιθαγενείς Κανάριων Νήσων
Περιγραφή	Σε αυτήν την περιοχή έχουν βρεθεί οικισμοί των αυτόχθονων κατοίκων του νησιού, των Guanches. Στις αρχές της δεκαετίας του 1990, ανασκάφηκε μία από τις πλευρικές εισόδους του σπηλαίου, με αποτέλεσμα την ανακάλυψη μιας “δεύτερης” ατομικής ταφής. Στον ταφικό λάκκο είχε εναποτεθεί τμήμα του κάτω σκελετού ενός ατόμου καθώς και ένα σύνολο στοιχείων σχετικών με την εργασιακή κουλτούρα των Ιθαγενών παρόμοιο με αυτό που είχε ανακτηθεί σε προηγούμενες ανασκαφές. Στην εξωτερική περιοχή καταγράφηκε ένα σύνολο τεχνητών κατασκευών, κυκλικών και ωειδών περιβόλων, χτισμένων με ξηρόλιθους, οι οποίοι θα μπορούσαν να συνδεθούν με κτηνοτροφική δραστηριότητα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


6.El Julan

Όνομασία μνημείου	El Julan
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογική ζώνη
Τοποθεσία	El Pinar, El Hierro, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία	Εποχή των ιθαγενών: ανακαλύφθηκε το 1873
Δημιουργός/οί	Ιθαγενείς Κανάριων Νήσων
Περιγραφή	Αυτή η απότομη πλαγιά, η οποία βρίσκεται στη νότια κλιτύ του νησιού, διασώζει σημαντικά λείψανα ενός πρωτόγονου οικισμού ιθαγενών, των Bimbache, με χαραγμένες πλάκες, όστρακα και χώρους συνάντησης. Ως πολιτιστικό πάρκο, το El Julan διαθέτει δύο κατοικίες για τη στέγαση ερευνητών και ένα Κέντρο Πληροφόρησης με εκθέματα για τη ζωή των ιθαγενών. Υπάρχουν πετρογλυφικά ανυπολόγιστης ιστορικής αξίας που υποδηλώνουν τα σημαντικά πολιτιστικά επιτεύγματα των αρχαίων κατοίκων.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία.
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


7. Πολιτιστικός χώρος «El Tanque»

Όνομασία μνημείου	Πολιτιστικός χώρος «El Tanque»
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Σάντα Κρουζ, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1939
Δημιουργός/οί	CEPSA (πετρελαϊκή εταιρεία)
Περιγραφή	<p>Η δεξαμενή 69 χρησιμοποιήθηκε για πολλά χρόνια για τη διύλιση και την αποθήκευση αργού πετρελαίου, ενσωματωμένη στο διυλιστήριο CEPSA. Πρόκειται για ένα κυλινδρικό συμπαγές σώμα διαμέτρου 50 μέτρων και ύψους σχεδόν 20 μέτρων, το οποίο αποτελεί ένα από τα τελευταία απομεινάρια μιας βιομηχανίας που αποτέλεσε μέρος της αστικής γεωγραφίας της Σάντα Κρουζ. Μετά από μια ανακαίνιση το 1996 η δεξαμενή άρχισε να χρησιμοποιείται ως πολιτιστικός χώρος, αφιερωμένος σε σύγχρονες και εναλλακτικές καλλιτεχνικές εκφράσεις κάθε είδους και προέλευσης. Διατηρεί τόσο την αρχική εξωτερική, όσο και εσωτερική του εμφάνιση, έχοντας προσαρμοστεί στη νέα πολιτιστική του χρήση με ελάχιστη αρχιτεκτονική παρέμβαση.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Πολιτιστικό ενδιαφέρον.</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Χημεία, Ιστορία</p>
Πηγές	<p>Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p>
Φωτογραφία/ες	

8.Εορτή “de la rama”

Όνομασία μνημείου	Εορτή “de la rama”
Είδος αντικειμένου	Θρησκευτική εορταστική εκδήλωση
Τοποθεσία	Agaete, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1972
Δημιουργός/οί	Εποχή των ιθαγενών
Περιγραφή	Η λατρεία της Παρθένου Μαρίας στον δήμο Santa María de Guía χρονολογείται από τον 16 ^ο αιώνα, όταν ο κατακτητής Sancho de Vargas έχτισε ένα παρεκκλήσι αφιερωμένο στη λατρεία της Παναγίας. Αρχικά, οι ιθαγενείς συνήθιζαν να κατεβαίνουν από το βουνό Tirma στη θάλασσα λαμβάνοντας μέρος σε ιεροτελεστία, για να ζητήσουν από τους θεούς βροχή σε περιόδους ξηρασίας. Σήμερα η γιορτή της Agaete πραγματοποιείται προς τιμήν της Παρθένου των de las Nieves. Χιλιάδες άνθρωποι χορεύουν στους δρόμους στους ρυθμούς της μουσικής, ενώ ανεμίζουν κλαδιά στον αέρα μέχρι να φτάσουν στο ιερό της Παρθένου. Οι χοροί αυτοί πραγματοποιούνται μία φορά τον χρόνο, στις 4 Αυγούστου.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Λογοτεχνία, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


9.Εορτή προς τιμή του Αγίου Βαρθολομαίου “Los corazones de Tejina”

Όνομασία μνημείου	Εορτή προς τιμή του Αγίου Βαρθολομαίου Los corazones de Tejina
Είδος αντικειμένου	Εορταστική εκδήλωση
Τοποθεσία	Tejina, San Cristóbal de La Laguna, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Δεύτερο μισό του 19 ^{ου} αιώνα
Δημιουργός/οί	Άγνωστος
Περιγραφή	Η γιορτή αυτή προς τιμήν του Αγίου Βαρθολομαίου τελείται συνήθως την τελευταία Κυριακή του Αυγούστου. Μέρους πριν τη γιορτή κάθε μία από τις τρεις γειτονιές της πόλης στήνει μια σταυροειδή κατασκευή με δύο ξύλινες καρδιές, η μία μεγαλύτερη από την άλλη, και πάνω της στερεώνονται λουλούδια, φρούτα και ειδικά διακοσμημένοι άρτοι. Οι κάτοικοι της πόλης υπερήφανοι μεταφέρουν τις καρδιές μέχρι την πλατεία της εκκλησίας. Μόλις τις σηκώσουν, αρχίζει ένα διασκεδαστικό τελετουργικό κατά το οποίο κάθε γειτονιά χλευάζει τις καρδιές των άλλων. Οι καρδιές παραμένουν κρεμασμένες καθ' όλη τη διάρκεια της Κυριακής και εν μέρει της Δευτέρας. Το απόγευμα της Δευτέρας, ένας νεαρός άνδρας ανεβαίνει στην κατασκευή και πετάει τα φρούτα και μερικά κουπόνια - που μπορούν να εξαργυρωθούν για τους άρτους- σε ένα πλήθος νέων που σπρώχνονται για το τρόπαιο, τον άρτο. Το πρωί της Τρίτης τις κατεβάζουν.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Εξαιρετικό πολιτιστικό ενδιαφέρον. Πρόκειται για ένα από τα πιο εντυπωσιακά έθιμα του νησιού, γι' αυτό και οι κάτοικοι της πόλης Tejina θέλουν να το διατηρήσουν ζωντανό. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Θρησκευτική εκπαίδευση
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, Περιουσιακά στοιχεία Πολιτιστικού Ενδιαφέροντος, Bienes de Interés Cultural (προσπελάστηκε 07/01/2022) Ιστοσελίδα της Ένωσης Καρδιές της Tejina, http://www.corazonedetejina.com (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


10. Οι ανεμόμυλοι στο νησί της Φουερτεβεντούρα

Όνομασία μνημείου	Οι ανεμόμυλοι στο νησί της Φουερτεβεντούρα
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Διάφοροι δήμοι στη Φουερτεβεντούρα, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	18 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Αγροτικοί πληθυσμοί
Περιγραφή	Οι ανεμόμυλοι έχουν ενσωματωθεί στο νησιωτικό τοπίο, σιωπηλοί μάρτυρες του παρελθόντος, καθώς έπαιζαν σημαντικό ρόλο στην οικονομική ανάπτυξη των νησιών. Στην περίπτωση της Φουερτεβεντούρα, υπήρχαν σε αφθονία, διότι αυτός ο τύπος ανεμόμυλου αναπτύχθηκε κυρίως σε άνυδρες ή άγονες περιοχές. Γινόταν αξιοποίηση του ανέμου ως πηγής ενέργειας, για να αντισταθμιστεί η έλλειψη υδάτινων ρευμάτων. Σε αυτό συνέβαλαν η σχεδόν μόνιμη παρουσία των αέριων ρευμάτων στα νησιά και το ανάγλυφο της γεωγραφίας του νησιού, το οποίο χαρακτηρίζεται από τις εκτεταμένες πεδιάδες που διακόπτονται μόνο από αυτούς τους ιδιόμορφους ανεμόμυλους. Απαντούν ανεμόμυλοι δύο τύπων, αλλά μόνο ο ένας από αυτούς υπερτερεί αριθμητικά.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

11.Εθνικό Πάρκο El Teide

Όνομασία μνημείου	Εθνικό Πάρκο El Teide
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικός χώρος και φυσικό πάρκο
Τοποθεσία	La Orotava, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	<p>Το όρος Teide είναι η υψηλότερη κορυφή στην Ισπανία, βρίσκεται στην Τενερίφη και έχει ύψος 3.715 μέτρα πάνω από τη στάθμη της θάλασσας και 7.500 μέτρα πάνω από τον πυθμένα του ωκεανού. Το υψόμετρο του πάρκου «El Teide» καθιστά το νησί της Τενερίφης το δέκατο υψηλότερο νησί στον κόσμο. Η μαύρη λάβα που καλύπτει τον ηφαιστειακό κώνο οφείλεται στην τελευταία έκρηξη του «El Teide» και χρονολογείται μεταξύ του 7^{ου} και 10^{ου} αιώνα. Το Teide αποτελεί μέρος του ομώνυμου εθνικού πάρκου, το οποίο ανακηρύχθηκε Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς από την Unesco στις 28 Ιουνίου 2007. Είναι επίσης προστατευόμενη φυσική περιοχή στην κατηγορία του φυσικού μνημείου που περιλαμβάνει το ηφαιστειακό σύμπλεγμα Teide-Pico Viejo.</p>
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	<p>Εθνικό Πάρκο και Παγκόσμια Κληρονομιά</p> <p>Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία</p>
Πηγές	<p>Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://es.wikipedia.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)</p>
Φωτογραφία/ες	


12. La Gordejuela

Όνομασία μνημείου	La Gordejuela
Είδος αντικειμένου	Ερείπια
Τοποθεσία	Los Realejos, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Η κατασκευή του έργου εγκρίθηκε το 1903 και το έργο ολοκληρώθηκε μεταξύ του 1904 και του 1906 για να ανυψώνει το νερό στην κορυφή του γκρεμού, 270 μέτρα πάνω από τη στάθμη της θάλασσας.
Δημιουργός/οί	Ο José Galván Balaguer ήταν ο δημιουργός των αρχικών σχεδίων.
Περιγραφή	Η La Gordejuela είναι ένας παλιός ανελκυστήρας νερού, ένα υδραυλικό αντλιοστάσιο που σήμερα είναι ερειπωμένο, αλλά εξακολουθεί να αποτελεί ένα γραφικό μέρος στην άκρη ενός γκρεμού και του οποίου η λειτουργία ήταν η χρήση του αντλούμενου νερού.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Επιλεγμένο ως ένα από τα πιο εντυπωσιακά υπολείμματα κτηρίων της Ισπανίας. Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα “Κόκκινη Λίστα της Ισπανίας” για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τα στοιχεία κληρονομιάς της ισπανικής επικράτειας που κινδυνεύουν με εξαφάνιση, https://listaropatrimonio.org/ficha/elevador-aguas-gordejuela/ (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

13. Η πόλη La Laguna

Όνομασία μνημείου	Η πόλη La Laguna
Είδος αντικειμένου	Ιστορική πόλη/ Αρχαιολογικός χώρος
Τοποθεσία	La Laguna, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Η πόλη La Laguna εμφανίζεται μετά την κατάκτηση του νησιού, η οποία ολοκληρώνεται το 1497.
Δημιουργός/οί	Η πόλη μετράει για περισσότερους από πέντε αιώνες την ύπαρξή της, όταν το 1494 ο Alonso Fernandez De Lugo ενσωμάτωσε το νησί στο Στέμμα της Καστίλλης. Τρία χρόνια αργότερα, το 1497 ιδρύθηκε το San Cristóbal στις όχθες μιας εσωτερικής λίμνης που βρίσκεται στα βόρεια του νησιού.
Περιγραφή	Ήταν η πρώτη αποικιακή πόλη χωρίς τείχη που διατήρησε σχεδόν ανέπαφη την αρχική της διάταξη του 15 ^{ου} αιώνα, η οποία αποτέλεσε πρότυπο για πολλές αποικιακές πόλεις στην Αμερική. Οι δρόμοι της, που σφύζουν από ζωή προσφέροντας εμπειρίες γύρω από δραστηριότητες εμπορικές, γαστρονομικές και ψυχαγωγικές, είναι γεμάτοι από μνημεία και ιστορικά κτήρια.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Παγκόσμια Κληρονομιά Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, Περιουσιακά στοιχεία Πολιτιστικού Ενδιαφέροντος, Bienes de Interés Cultural (gobiernodecanarias.org) (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

14. Παλάτι Lercaro (La Laguna)

Όνομασία μνημείου	Παλάτι Lercaro (La Laguna)
Είδος αντικειμένου	Μνημείο
Τοποθεσία	La Laguna, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Τέλη του 16 ^{ου} αιώνα
Δημιουργός/οί	Francisco Lercaro de León, Υπολοχαγός της Τενερίφης
Περιγραφή	Η οικία των Lercaro είναι ένα από τα κτήρια του Μουσείου Ιστορίας και Ανθρωπολογίας (MIA). Αυτό το κτήριο βρίσκεται στο ιστορικό κέντρο του Δήμου San Cristobal de La Laguna, μιας πόλης που ανακηρύχθηκε Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς από την Unesco το 1999 και χρονολογείται από τα τέλη του 16 ^{ου} αιώνα, όταν οι Lercaro, μια οικογένεια Γενοβέζων εμπόρων έφτασαν στο νησί μετά την Κατάκτηση, οπότε και ξεκίνησε η κατασκευή του.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, Περιουσιακά στοιχεία Πολιτιστικού Ενδιαφέροντος, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022) Ιστοσελίδα των Μουσείων της Τενερίφης, https://www.museosdetenerife.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	 Παλάτι Lercaro (La Laguna)


15. Η οικία των Στρατηγών

Όνομασία μνημείου	Η οικία των Στρατηγών
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	La Laguna, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1624- 1631
Δημιουργός/οί	Στρατηγός της Τενερίφης, D. Diego de Alvarado Bracamonte
Περιγραφή	Αυτή η οικία, γνωστή και ως οικία του Alvaro Bracamonte, χτίστηκε μεταξύ του 1624 και του 1631 από τον τότε στρατηγό της Τενερίφης, D. Diego de Alvarado Bracamonte. Αργότερα, θα γινόταν η κατοικία των στρατηγών των Καναρίων Νήσων, κι έτσι το κτήριο έγινε ευρέως γνωστό ως η οικία των Στρατηγών.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


16.Κάστρο San Felipe

Όνομασία μνημείου	Κάστρο San Felipe
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό μνημείο
Τοποθεσία	Λιμάνι de la Cruz, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Ολοκληρώθηκε το έτος 1655
Δημιουργός/οί	Alonso Dávila Guzmán
Περιγραφή	Το κάστρο του Σαν Φελίπε βρίσκεται στο στόμιο της ομώνυμης ρεματιάς, πάνω σε βράχους. Η κατασκευή του χρονολογείται τον 17 ^ο αιώνα και ολοκληρώνεται το 1655. Η κατασκευή έχει πολυγωνικό σχήμα και η πρόσβαση σε αυτήν γινόταν μέσω μιας ξύλινης γέφυρας και μιας συρόμενης γέφυρας πάνω από μια τάφρο. Το θαλασσίνο νερό εισερχόταν στην τάφρο κατά τη διάρκεια της παλίρροιας, πριν από την πλημμύρα που σημειώθηκε το 1826. Στα δεξιά της πόρτας εισόδου βρισκόταν το φυλάκιο και στα αριστερά η πυριτιδαποθήκη. Ο δεύτερος όροφος χρησιμοποιήθηκε για τη στέγαση της φρουράς. Το φρουραρχείο βλέπει προς τη θάλασσα, με μία είσοδο, μία πολεμίστρα, πλίνθο, γείσο και φινίρισμα με κόκκινο χρώμα. Στην πρόσοψη ξεχωρίζει το οικόσημο του Φιλίππου Δ΄.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


17. Silbo gomero

Όνομασία μνημείου	Silbo gomero
Είδος αντικειμένου	Γλώσσα και τρόπος επικοινωνίας
Τοποθεσία	La Gomera, Κανάρια Νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	Οι κάτοικοι του νησιού La Gomera
Περιγραφή	Πρόκειται για σφύριγμα που χρησιμοποιείται από τους κατοίκους του νησιού La Gomera για αιώνες και λειτουργεί ως γλώσσα και τρόπος επικοινωνίας. Έχει ανακηρυχθεί από την Unesco Προφορική, Πολιτιστική και Άυλη Κληρονομιά της Ανθρωπότητας.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Άυλη πολιτιστική κληρονομιά Σχολικά μαθήματα: Γλώσσα, Ιστορία
Πηγές	Φύση και Πολιτισμός, Μεγάλη Εγκυκλοπαίδεια εικονική των Καναρίων νήσων, https://www.gevic.net/info (προσπελάστηκε 07/01/2022) Βίντεο του διεθνούς Μέσου Μαζικής Ενημέρωσης Deutsche Welle (DW) για το σφύριγμα Silbo gomero https://www.youtube.com (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


18.Caserio de Masca

Όνομασία μνημείου	Caserío de Masca
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό συγκρότημα
Τοποθεσία	Buenvista del Norte, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Η ιστορική τοποθεσία της Masca βρίσκεται μέσα στην οροσειρά Teno, του παλαιότερου γεωλογικού σχηματισμού στο νησί της Τενερίφης, δίπλα στην οροσειρά Anaga. Τη διασχίζουν βαθιές χαράδρες, οι οποίες προήλθαν από χιλιετή ηφαιστειακή αδράνεια και από τη συνεχή δράση της διάβρωσης λόγω των βροχοπτώσεων.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστική κληρονομιά Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


19.Γειτονιά της Vegueta

Όνομασία μνημείου	Γειτονιά της Vegueta
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό συγκρότημα
Τοποθεσία	Las Palmas, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1478
Δημιουργός/οί	Juan Rejón, κατακτητής του νησιού Γκραν Κανάρια
Περιγραφή	Η Vegueta είναι η πρώτη γειτονιά που ιδρύθηκε στην ισπανική πόλη Las Palmas των Καναρίων νήσων και ανήκει στην περιφέρεια της Vegueta, Cono Sur και Tarifa. Ανακηρύχθηκε Εθνικός χώρος ιστορικής και καλλιτεχνικής σημασίας με το Διάταγμα της 5 ^{ης} Απριλίου του 1973. Η περιοχή οφείλει το όνομά της στην εύφορη πεδιάδα που εκτεινόταν γύρω από τη Βασιλική οχύρωση του στρατοπέδου που ίδρυσε ο Juan Rejón, κατακτητής του νησιού. Αρχικά η γειτονιά ονομαζόταν «La Vegueta της Αγίας Άννης». Έκτοτε αποτελεί το κέντρο της πολιτικής, θρησκευτικής και διοικητικής λειτουργίας του νησιού.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022) Wikipedia, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια, https://es.wikipedia.org/wiki/Vegueta (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


20.Villa de Betancuria

Όνομασία μνημείου	Villa de Betancuria
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό συγκρότημα
Τοποθεσία	Fuerteventura, Κανάρια Νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1404
Δημιουργός/οί	Jean de Béthencourt, κατακτητής του νησιού Fuerteventura
Περιγραφή	Η Betancuria είναι μία από τις πιο παλιές πόλεις που ίδρυσαν οι Ευρωπαίοι στα Κανάρια νησιά. Ήταν η ιστορική πρωτεύουσα του νησιού της Fuerteventura από το 1405 έως το 1834. Ιδρύθηκε στην ενδοχώρα λόγω του εύφορου εδάφους και για λόγους προστασίας από τις συνεχείς πειρατικές επιθέσεις που έπληγαν τη Φουερτεβεντούρα εκείνη την εποχή. Η Παναγία της Reña θεωρείται η προστάτιδα του νησιού και τον Σεπτέμβριο γίνεται προσκύνημα προς τιμή της με μεγάλη λαϊκή συμμετοχή.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


21.Γειτονιά της Triana

Όνομασία μνημείου	Γειτονιά της Triana
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό συγκρότημα
Τοποθεσία	Las Palmas, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	15 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Λίγο μετά την ίδρυσή του, το αστικό κέντρο της πόλης Las Palmas de Gran Canaria (η συνοικία Vegueta) επεκτάθηκε, διασχίζοντας τη χαράδρα Gupiguada. Έτσι γεννήθηκε η γειτονιά Τριάνα, μια εμπορική περιοχή με κύριο άξονα τον ομώνυμο δρόμο. Από τις αρχές του 20 ^{ου} αιώνα άρχισε να πραγματοποιείται ριζική αρχιτεκτονική ανακαίνιση στην Τριάνα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία.
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


22. Villa de Teguisse

Όνομασία μνημείου	Villa de Teguisse
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό συγκρότημα
Τοποθεσία	Teguisse, Lanzarote, Κανάρια Νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	16 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Maciot de Bethencourt
Περιγραφή	Το Teguisse ήταν η πρωτεύουσα του νησιού Lanzarote πριν μεταφερθεί στο Arrecife στα μέσα του 18 ^{ου} αιώνα. Η πόλη έχει όμορφα κτήρια, πλακόστρωτα δρομάκια και πολλή ιστορία. Το Teguisse είναι γνωστό σε πολλούς για την κυριακάτικη αγορά, η οποία είναι τεράστια. Το παλιό τμήμα της πόλης είναι χτισμένο γύρω από μια πλατεία με ακανόνιστη διάταξη, όπου βρίσκεται η πρόσοψη της εκκλησίας Nuestra Señora de Guadalupe και γύρω από την οποία βρίσκονται τα σημαντικότερα κτήρια της πόλης. Ανάμεσά τους είναι η Casa Spinola, που χτίστηκε μεταξύ 1730 και 1780 από τον Don José Feo Peraza, ένα σπίτι οργανωμένο γύρω από μια κεντρική αυλή και πρόσοψη με συμμετρικό σχέδιο, με κεντρική πόρτα με επένδυση και πέτρινο πλαίσιο που υψώνεται σε τρία σκαλοπάτια. Ανακαινίστηκε το 1974 και διακοσμήθηκε από τον καλλιτέχνη César Manrique.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


23.Βοτανικός κήπος


Όνομασία μνημείου	Βοτανικός κήπος
Είδος αντικειμένου	Ιστορικός κήπος
Τοποθεσία	Puerto de la Cruz, Tenerife, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	17 Αυγούστου 1788
Δημιουργός/οί	Alfonso de Nava y Grimón and Benítez de Lugo
Περιγραφή	Ο Βοτανικός κήπος δημιουργήθηκε σύμφωνα με το Βασιλικό Διάταγμα του Βασιλιά Καρόλου του Γ', και παραγγέλθηκε από τον κ. Alonso de Nava y Grimón y Benítez de Lugo για να καλύψει την ανάγκη καλλιέργειας τροπικών ειδών από τις περιοχές της Αμερικής και του νοτίου ημισφαιρίου στην ισπανική επικράτεια. Βρίσκεται στην κοιλάδα La Orotava της Τενερίφης και περιλαμβάνει φυτά, δέντρα και λουλούδια κυρίως από τις τροπικές και υποτροπικές περιοχές, συμπεριλαμβανομένων των Agaceae και Bromeliaceae, πολύτιμα φυτά που η φύση φαινόταν να έχει παραχωρήσει αποκλειστικά στα τυχερά κλίματα των τροπικών περιοχών.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


24.Δημαρχείο Santa Cruz de La Palma

Όνομασία μνημείου	Δημαρχείο Santa Cruz de La Palma
Είδος αντικειμένου	Μνημείο
Τοποθεσία	Santa Cruz de la Palma, La Palma, Κανάρια Νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1559- 1563
Δημιουργός/οί	Alonso Fernández de Lugo
Περιγραφή	Το δημαρχείο είναι το σημαντικότερο δημόσιο κτήριο του νησιού. Χτίστηκε μεταξύ 1559 και 1563, αντικαθιστώντας ένα προηγούμενο, το οποίο πυρπολήθηκε από Γάλλους πειρατές το 1553. Το κτήριο είναι αναγεννησιακού ρυθμού και αποτελείται από δύο τμήματα. Το κατώτερο είναι μια γαλαρία από στοές και ημικυκλικές καμάρες που οδηγούν στο αίθριο. Το δεύτερο, που χωρίζεται από ένα γείσο, περιέχει παράθυρα με λεπτοδουλεμένα υπέρθυρα και μια λεπτή στήλη στη μέση. Η διακόσμηση ολοκληρώνεται με το οικόσημο της Καστίλης, το οικόσημο της La Palma, ένα μετάλλιο με το προφίλ του Φιλίππου Β' και ένα επιστέγασμα από υδρορροές που απεικονίζουν λιοντάρια. Στο εσωτερικό μπορεί κανείς να θαυμάσει την τοιχογραφία "La Romería", του ζωγράφου Manuel González Méndez από τη La Palma.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022) Ιδρύμα/Παγκόσμιο Αποθεματικό Βιόσφαιρας Καναρίων Νήσων Λα Πάλμα https://lapalmabiosfera.es (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


25.Αμμόλοφοι Maspalomas

Όνομασία μνημείου	Αμμόλοφοι Maspalomas
Είδος αντικειμένου	Άλλο: Προστατευόμενη φυσική περιοχή
Τοποθεσία	San Bartolomé de Tirajana, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	-
Δημιουργός/οί	-
Περιγραφή	Οι αμμόλοφοι Maspalomas αποτελούν προστατευόμενη φυσική περιοχή στην κατηγορία του Ειδικού Φυσικού Καταφυγίου από το 1994, αλλά για πρώτη φορά ανακηρύχθηκε προστατευόμενη περιοχή το 1987. Αυτή η απέραντη θάλασσα από άμμο βρίσκεται στα νότια του νησιού Γκραν Κανάρια και καταλαμβάνει σχεδόν 404 εκτάρια. Μαζί με την όαση Maspalomas και την ομώνυμη λίμνη σχηματίζουν ένα σύμπλεγμα του οποίου τα διαφορετικά οικοσυστήματα έχουν μια φυσική και αισθητική αξία μοναδική στον κόσμο. Πρόκειται για μία καλοδιατηρημένη περιοχή, της οποίας το περιβάλλον επηρεάζεται έντονα από την ανθρώπινη παρουσία, γεγονός που αποτελεί σοβαρή απειλή για την επιβίωσή της.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Ειδική προστατευόμενη περιοχή Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, https://www3.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	


Όνομασία μνημείου	Κάστρο San Andrés
Είδος αντικειμένου	Μνημείο
Τοποθεσία	Santa Cruz de Tenerife, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1706
Δημιουργός/οί	Διοικητής D. Agustín de Robles
Περιγραφή	Το κυκλικό του σχήμα είναι ακόμα και σήμερα ορατό με μια ανασυρόμενη γέφυρα στην πύλη εισόδου. Χρησίμευε για την υπεράσπιση της παραλίας του San Andrés και για την προστασία των πλοίων από πειρατικές επιθέσεις. Διέθετε καταλύματα για τη φρουρά, μια μικρή πυριπιδαποθήκη, μία δεξαμενή και την εξέδρα για πέντε κανόνια, όπου ήταν τοποθετημένο και ένα καμπαναριό. Κατά τη μάχη της Σάντα Κρουζ ντε Τενερίφη το 1797, το κάστρο έπαιξε σημαντικό ρόλο, καθώς πυροβολισμοί από το κάστρο κατέστρεψαν τον ιστό και τα ξάρτια του Θησέα, του πλοίου του ναύαρχου Οράτιο Νέλσον.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

Όνομασία μνημείου	Οικία Lercaro La Orotava
Είδος αντικειμένου	Μνημείο
Τοποθεσία	La Orotava, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	16 ^{ος} αιώνας
Δημιουργός/οί	Ο πρώτος ιδιοκτήτης του ήταν ο Jerónimo de Ponte-Fonte y Pagés
Περιγραφή	Η οικία ανήκε σε μια οικογένεια ευγενών της εποχής. Το οικόσημο της οικογένειας, το οποίο φαίνεται σκαλισμένο σε μάρμαρο πάνω από το παράθυρο του τρίτου ορόφου, αποτυπώνει την κοινωνική αναγνώριση της οικογένειας και την ευγενική καταγωγή των μελών της. Το σπίτι έχει ασύμμετρη κάτοψη σε σχήμα U, με μπαλκόνια στον δεύτερο και τρίτο όροφο στην κύρια πρόσοψη. Η πόρτα είναι το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο στο ισόγειο, στα δεξιά δύο μικρά παράθυρα, δύο παράθυρα στα αριστερά, όπως αυτά του πρώτου ορόφου, εφοδιασμένα με περβάζι και παντζούρια που ανοίγουν προς τα έξω (από κάτω προς τα πάνω). Το μπαλκόνι του πρώτου ορόφου έχει σκαλιστή ξύλινη βάση και σφυρήλατο σιδερένιο κιγκλίδωμα.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

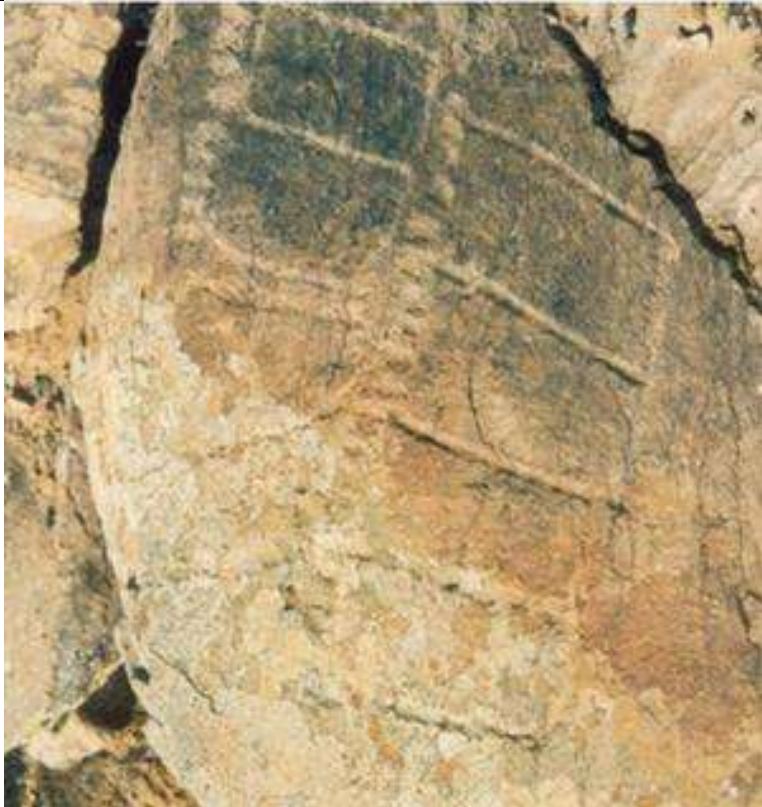
28. Οι Τάπητες του Corpus Christi

Όνομασία μνημείου	Οι Τάπητες του Corpus Christi
Είδος αντικειμένου	Άλλο: Σημείο Πολιτιστικού Ενδιαφέροντος
Τοποθεσία	La Orotava, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	1847
Δημιουργός/οί	Κληρονόμος της πρώτης ανθοκομικής κληρονομιάς της κυρίας Leonor Castell
Περιγραφή	Τα χαλιά με λουλούδια της La Orotava, σήμα κατατεθέν της καλλιτεχνικής ταυτότητας της πόλης κατασκευάζονται από το 1844 στο πλαίσιο της θρησκευτικής εορτής του "Corpus Christi". Κάθε χρόνο τον Ιούνιο, μωσαϊκά «χαλιών» διακοσμούν τους δρόμους της πόλης για το πέρασμα του Παναγίου Σώματος του Χριστού (Most Holy Corpus Christi). Για την κατασκευή τους χρησιμοποιούνται μόνο λουλούδια και άλλα φυτικά στοιχεία όπως μουστάκια από κεχρί, βρύα ή ρείκια, τα οποία φιλοκόβονται και ψήνονται για να αποκτήσουν τρεις αποχρώσεις, του πράσινου, της ώχρας και του μαύρου χρώματος, ανάλογα με τον χρόνο ψησίματος. Οι άνθινοι τάπητες είναι ένα καλλιτεχνικό έργο που απαιτεί σχέδιο και γι' αυτό οι δημιουργοί των ταπήτων τα ξημερώματα πριν από την εορτή του Corpus Christi καταλαμβάνουν από πολύ νωρίς τους χώρους που τους έχουν παραδοσιακά ανατεθεί προκειμένου να αρχίσουν το έργο τους στα όρια που έχει αναλάβει ο καθένας.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

29.Villa de La Orotava

Όνομασία μνημείου	Villa de La Orotava
Είδος αντικειμένου	Ιστορικό συγκρότημα
Τοποθεσία	La Orotava, Τενερίφη, Κανάρια νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Από το 1498 και μετά
Δημιουργός/οί	Alonso Fernández de Lugo
Περιγραφή	Ένα μικρό παρεκκλήσι που κατασκευάστηκε στα τέλη του 15ου αιώνα, ήταν ο πυρήνας γύρω από τον οποίο αρχικά αναπτύχθηκε η πόλη και εξελίχτηκε στη συνέχεια σε ένα από τα οικονομικά και θρησκευτικά κέντρα της εξουσίας στην Τενερίφη. Η La Orotava είναι η πόλη των μεγάλων σπιτιών και των πλακόστρωτων δρόμων, μια πόλη βυθισμένη στην καρδιά της ομώνυμης κοιλάδας. Αποτελούσε μέρος του «menceyato του Ταογο», του πλουσιότερου και μεγαλύτερου από τα εννέα βασίλεια στα οποία ήταν χωρισμένο το νησί.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

30.Podomorfos

Όνομασία μνημείου	Podomorfos
Είδος αντικειμένου	Αρχαιολογικός χώρος
Τοποθεσία	La Oliva, Fuerteventura, Κανάρια Νησιά, Ισπανία
Χρονολογία δημιουργίας	Εποχή των Ιθαγενών
Δημιουργός/οί	Ιθαγενείς
Περιγραφή	Οι βραχογραφίες με ποδομορφικά μοτίβα είναι επιγραφές (συνήθως σε βράχο) με τη μορφή ενός ποδιού ή δύο ή περισσότερων ποδιών ενωμένων μεταξύ τους, που αποδίδονται στον πολιτισμό των Ιθαγενών του νησιού. Εντοπίζονται στο βουνό Tindaya, και αποτελούν έναν από τους πιο εντυπωσιακούς και αιγιματικούς αρχαιολογικούς χώρους των Καναρίων Νήσων, που αξίζουν τη μέγιστη δυνατή νομική προστασία.
Σύνδεση με τη χώρα μου, τα σχολικά μαθήματα	Πολιτιστικό ενδιαφέρον Σχολικά μαθήματα: Γεωγραφία, Ιστορία, Καλλιτεχνικά
Πηγές	Ιστοσελίδα του Συμβουλίου Παιδείας, Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, Πολιτισμού και Αθλητισμού της Κυβέρνησης των Καναρίων, http://www.gobiernodecanarias.org (προσπελάστηκε 07/01/2022)
Φωτογραφία/ες	

ΜΕΡΟΣ III: Ενδεικτικά σενάρια διδασκαλίας

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ I

A. Χαρακτηριστικά

Τίτλος: Θεραπευτές /Γιατροί της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Λίγα λόγια για το σενάριο: Τα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν εφαρμόζουν το εννοιολογικό πλαίσιο για την αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση μέσω της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης. Το πλαίσιο αυτό συνδέει τη μεθοδολογία gamification με το μοντέλο της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης και τις δυνατότητες των κινητών συσκευών με στόχο να παρέχει νέες δυνατότητες για την ευρύτερη χρήση της μεθοδολογίας αυτής στην εκπαίδευση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλής σκέψης.

Τα εκπαιδευτικά σενάρια έχουν σχεδιαστεί γύρω από ένα διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων για την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας, της Ισπανίας και της Ιταλίας, με το οποίο επιδιώκεται να εξοικειωθούν οι μαθητές με την πολιτιστική κληρονομιά των τριών χωρών, να κατανοήσουν την έννοια και τις διαφορετικές μορφές της αλλά και την έννοια μιας κοινής ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς και να προωθήσει το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη. Ως απώτερος σκοπός τίθεται η συνειδητοποίηση από τους μαθητές της αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς για τη διαμόρφωση και τη διατήρηση της συλλογικής και ατομικής ταυτότητας. Τέλος, τα σενάρια εστιάζουν στην ανάπτυξη γνωστικών, κοινωνικών και παραγόντων κινήτρων της αυτορρύθμισης των εκπαιδευομένων αλλά και συνδυαστικών δεξιοτήτων οπτικού, ψηφιακού και κριτικού γραμματισμού και στην κινητοποίηση της σκέψης του μαθητή.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «SAVE THE WORLD»

Το παιχνίδι «Save the world» που σχεδιάστηκε σε ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον (Moodle) και αποτελεί μία περιήγηση μνημείων με ερωτήσεις, προκειμένου οι μαθητές να κερδίσουν πόντους, έχει ως σκοπό όχι μόνο την απόκτηση γνώσεων ή την παγίωση των αποκτηθεισών γνώσεων για ένα μνημείο, την ιστορία του, την αρχιτεκτονική του, τη λειτουργία και την μετέπειτα χρήση του, αλλά και τη σχέση του με τις αξίες και τις παραδόσεις, δηλαδή την άυλη κληρονομιά. Αποσκοπεί στην ενεργό κοινωνική προστασία, δηλαδή σε μια πολιτιστική συμμετοχική ανάπτυξη, η οποία οδηγεί σε μια υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά με σεβασμό στα μνημεία, στο τοπίο και στο περιβάλλον.

Δημιουργός/οί: Βασιλική Μαναβοπούλου, Γεώργιος Τσομής

Ηλικιακή ομάδα: 13-16

Σύνδεση με γνωστικό αντικείμενο: ΤΠΕ, Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία, Ευρωπαϊκές Σπουδές

Εκτιμώμενος χρόνος: 2 διδακτικές ώρες: συνδυασμός σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας

Υποστηρικτικό υλικό και μέσα: διαδικτυακό παιχνίδι, υπολογιστές-κινητές συσκευές με σύνδεση στο διαδίκτυο, πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης (eClass), φύλλα εργασίας, ψηφιακός προβολέας, πίνακας

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για την υλοποίηση του σεναρίου

- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο
- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση των εργαλείων της πλατφόρμας eClass αλλά και με τη χρήση των προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου και εικόνας

B. Στόχοι

Τα εκπαιδευτικά σενάρια στοχεύουν στο να ασχοληθούν οι μαθητές με το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς με έναν διασκεδαστικό τρόπο μέσω του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, να μπορέσουν να κατανοήσουν την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς και της αξίας της στη ζωή τους αλλά και να εξερευνήσουν τις πολιτιστικές ομοιότητες μεταξύ των ανθρώπων που ζουν σε διαφορετικές χώρες της Ευρώπης, καθώς και τα στοιχεία της κοινής πολιτιστικής κληρονομιάς τους. Επίσης, να ενισχυθεί το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη και το αίσθημα της συμμετοχής τους σε αυτήν μέσω εξερεύνησης της πολύμορφης πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης.

Όσον αφορά στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, αναμένεται οι μαθητές να αναγνωρίζουν παραδείγματα πολιτιστικής κληρονομιάς τόσο της δικής τους χώρας όσο και των άλλων δύο ευρωπαϊκών χωρών και να κατανοούν την πολιτιστική κληρονομιά και τις διαφορετικές μορφές της. Επίσης, αναμένεται να είναι σε θέση να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας μέσω της εξάσκησης στην ομαδική εργασία και να αναστοχάζονται αποτιμώντας την πορεία των ενεργειών τους με βάση πιθανές δυσκολίες που αντιμετώπισαν και τις λύσεις τις οποίες επέλεξαν.

Γ. Βήματα/οδηγίες

Στα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν οι μαθητές προσεγγίζουν το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω του μοντέλου αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (self-regulation learning) στο πλαίσιο της Παιχνιδοποίησης (gamification) αλλά και της χρήσης των ΤΠΕ. Υλοποιούνται με συνδυασμό ασύγχρονης και σύγχρονης διδασκαλίας σύμφωνα με το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης (flipped classroom). Η βασική ροή κάθε σεναρίου αποτελείται από πέντε φάσεις. Πρόκειται για τις φάσεις της αφόρμησης, της δραστηριότητας, της επικοινωνίας και συνεργασίας, της αξιολόγησης και της συζήτησης- αναστοχασμού. Στον πυρήνα των φάσεων αυτών εφαρμόζονται και οι τρεις φάσεις του κυκλικού μοντέλου της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης του Zimmerman (2000): η προπαρασκευαστική (Forethought), η εκτελεστική (performance) και η φάση του αναστοχασμού (self-reflection).

Σε αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο, το διαδικτυακό παιχνίδι «SAVE THE WORLD» έχει ως στόχο να λειτουργήσει ως εισαγωγή στο πρώτο μάθημα για την πολιτιστική κληρονομιά και ως αφορμή για συζήτηση γύρω από την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς.



Δραστηριότητα 1

Στην πρώτη φάση, αυτήν της αφόρμησης, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το θέμα και το παιχνίδι. Στη συνέχεια, προβάλλεται στην τάξη μέσω ψηφιακού προβολέα και παρουσιάζεται από τον εκπαιδευτικό το αρχείο της παρουσίασης των έντεκα στοιχείων πολιτιστικής της χώρας τους, στα οποία αναφέρονται οι ερωτήσεις του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης οι μαθητές ενθαρρύνονται να υποβάλουν σχετικές με το θέμα ερωτήσεις και σχόλια. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 2

Στη δεύτερη φάση, οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι στο σπίτι τους. Ο εκπαιδευτικός τους έχει ενημερώσει ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια μηχανή αναζήτησης για να αντλήσουν πληροφορίες από το διαδίκτυο και να αξιοποιήσουν το πληροφοριακό υλικό που διατίθεται στα αρχεία παρουσίασης των μνημείων των τριών χωρών και έχει αναρτήσει στη σελίδα του στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης. Επίσης, γνωστοποιείται στα παιδιά ότι νικητής θα ανακηρυχθεί όποιος απαντήσει ορθά σε όλες τις ερωτήσεις στον ταχύτερο χρόνο. Η φάση αυτή διαρκεί 40 λεπτά.

Δραστηριότητα 3

Στην τρίτη φάση και κατά τη διά ζώσης διδασκαλία, διανέμεται στους μαθητές φύλλο εργασίας με σύντομες ερωτήσεις σχετικές με τα μνημεία της χώρας τους αλλά και των άλλων δύο χωρών, με στόχο να αναδειχθεί ο βαθμός εξοικείωσης των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά των χωρών τους και τις ποικίλες μορφές της. Με αφορμή τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις των μαθητών ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να διατυπώνουν ερωτήσεις, να εκφράζουν γνώμες και απόψεις έτσι ώστε να αναδειχθεί το θέμα της πολιτιστικής λήθης. Ο εκπαιδευτικός προτείνει στα παιδιά να επισκεφτούν και πάλι την ιστοσελίδα του παιχνιδιού στο σπίτι τους, να περιηγηθούν στα τρία μαθήματα που αντιστοιχούν στα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς των τριών χωρών και να μελετήσουν τις εικόνες και το πληροφοριακό υλικό όσων μνημείων θεωρούν ότι δεν θυμούνται. Η φάση αυτή διαρκεί 10 λεπτά.

Δραστηριότητα 4

Στην τέταρτη φάση, ο εκπαιδευτικός στην τάξη ζητά από τους μαθητές να χωρίσουν μια σελίδα στο τετράδιό τους σε δύο στήλες. Στην αριστερή στήλη, καλούνται να γράψουν τρία στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς καθεμιάς από τις τρεις χώρες τα οποία μπορούν να ανακαλέσουν. Στη δεξιά στήλη, θα πρέπει να εξηγήσουν σύντομα γιατί συγκράτησαν στη μνήμη τους τα συγκεκριμένα μνημεία, τι είναι αυτό που τους έκανε να τα θυμούνται. Ο εκπαιδευτικός ζητά από όποιον το επιθυμεί να διαβάσει ένα στοιχείο από τη λίστα του. Σε συζήτηση που ακολουθεί για τις ομοιότητες και τις διαφορές ανάμεσα στις λίστες πολιτιστικής κληρονομιάς, ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να προβούν σε διαπιστώσεις σε σχέση με την λειτουργία της πολιτιστικής μνήμης ανάλογα με την προσωπικότητα και τα ενδιαφέροντα του καθενός. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 5

Στην πέμπτη και τελευταία φάση, πραγματοποιείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης με στόχο την ανατροφοδότηση και τον αναστοχασμό. Με τη δημιουργία κατάλληλου παιδαγωγικού κλίματος ενθαρρύνονται οι μαθητές να εμπλακούν και να συμμετέχουν ενεργά στην ολομέλεια της τάξης μέσα από διαδικασίες διατύπωσης ερωτημάτων και απόψεων, έκφρασης γνώμης με επιχειρήματα για την θεματική της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός θέτει συγκεκριμένα διερευνητικά ερωτήματα σχετικά με την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς, την εμπειρία εξοικείωσης με το υλικό που διαχειρίστηκαν οι μαθητές και το παιχνίδι, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν.

Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές αξιολογούν των εαυτό τους μέσα από ένα quiz αυτοαξιολόγησης. Ελέγχουν αν κατόρθωσαν να ανταποκριθούν στον ρόλο που ανέλαβαν ως γιατροί πολιτιστικής κληρονομιάς, εξετάζουν κατά πόσο ενισχύθηκε η πολιτιστική τους μνήμη, αν βελτιώθηκε η σχέση τους με την πολιτιστική κληρονομιά και αν άλλαξαν οι απόψεις που είχαν πριν την έναρξη του μαθήματος πάνω στο θέμα αυτό. Στο τέλος της φάσης αυτής είναι σε θέση να αποκτήσουν το βραβείο του γιατρού της πολιτιστικής κληρονομιάς που τους παρέχεται. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δ. Οδηγίες για τον εκπαιδευτικό. Προτάσεις/επεκτασιμότητα

Η διάρκεια κάθε φάσης των σεναρίων επιλέγεται από τον εκπαιδευτικό ανάλογα με τις δυνατότητες και τις ανάγκες της τάξης του.

Ως εναλλακτική δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να προτείνει τα εξής θέματα: 1) Η πολιτιστική κληρονομιά στο τραγούδι, 2) Η πολιτιστική κληρονομιά στην ποίηση, 3) Η πολιτιστική κληρονομιά στη ζωγραφική, 4) Η πολιτιστική κληρονομιά στη φωτογραφία, 5) Η πολιτιστική κληρονομιά στον κινηματογράφο. Καλεί τους μαθητές να περιηγηθούν στο διαδίκτυο και να ακούσουν τραγούδια, να διαβάσουν ποιήματα και να δουν πίνακες ζωγραφικής, φωτογραφίες ή σκηνές από ταινίες που αναφέρονται σε στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας τους και της Ευρώπης. Στη συνέχεια, να επιλέξουν ένα τραγούδι, ένα ποίημα, έναν πίνακα, μια φωτογραφία ή μια σκηνή από ταινία και να κάνουν μια ανάρτηση στο Ιστολόγιο του μαθήματος στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης. Η ανάρτηση θα φέρει τίτλο, θα συνοδεύεται από σύντομο κείμενο παρουσίασης και αιτιολόγησης της επιλογής ή των επιλογών και θα κλείνει με παράθεση των συνδέσμων που οδηγούν στις επιλογές τους. Η δραστηριότητα μπορεί να ανατεθεί ατομικά ή ομαδικά.

Παρόμοιες δράσεις έχουν μεγάλη σημασία και αξίζουν τον κόπο και την προσπάθεια, καθώς η ουσία του ψηφιακού γραμματισμού δεν έγκειται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων απλής χρήσης των όποιων ψηφιακών εργαλείων και δυνατοτήτων αλλά στην καλλιέργεια δεξιοτήτων ορθολογικής διαχείρισης, κριτικής και δημιουργικής αξιοποίησης των δυνατοτήτων αυτών. Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός οφείλει να βρίσκεται σταθερά σε ρόλο καθοδηγητή και υποστηρικτή των εκπαιδευόμενων.

A. Χαρακτηριστικά

Τίτλος: Θεραπευτές /Γιατροί της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Λίγα λόγια για το σενάριο: Τα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν εφαρμόζουν το εννοιολογικό πλαίσιο για την αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση μέσω της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης. Το πλαίσιο αυτό συνδέει τη μεθοδολογία gamification με το μοντέλο της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης και τις δυνατότητες των κινητών συσκευών με στόχο να παρέχει νέες δυνατότητες για την ευρύτερη χρήση της μεθοδολογίας αυτής στην εκπαίδευση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλής σκέψης.

Τα εκπαιδευτικά σενάρια έχουν σχεδιαστεί γύρω από ένα διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων για την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας, της Ισπανίας και της Ιταλίας, με το οποίο επιδιώκεται να εξοικειωθούν οι μαθητές με την πολιτιστική κληρονομιά των τριών χωρών, να κατανοήσουν την έννοια και τις διαφορετικές μορφές της αλλά και την έννοια μιας κοινής ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς και να προωθήσει το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη. Ως απώτερος σκοπός τίθεται η συνειδητοποίηση από τους μαθητές της αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς για τη διαμόρφωση και τη διατήρηση της συλλογικής και ατομικής ταυτότητας. Τέλος, τα σενάρια εστιάζουν στην ανάπτυξη γνωστικών, κοινωνικών και παραγόντων κινήτρων της αυτορρύθμισης των εκπαιδευομένων αλλά και συνδυαστικών δεξιοτήτων οπτικού, ψηφιακού και κριτικού γραμματισμού και στην κινητοποίηση της σκέψης του μαθητή.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «SAVE THE WORLD»

Το παιχνίδι «Save the world» που σχεδιάστηκε σε ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον (Moodle) και αποτελεί μία περιήγηση μνημείων με ερωτήσεις, προκειμένου οι μαθητές να κερδίσουν πόντους, έχει ως σκοπό όχι μόνο την απόκτηση γνώσεων ή την παγίωση των αποκτηθεισών γνώσεων για ένα μνημείο, την ιστορία του, την αρχιτεκτονική του, τη λειτουργία και την μετέπειτα χρήση του, αλλά και τη σχέση του με τις αξίες και τις παραδόσεις, δηλαδή την άυλη κληρονομιά. Αποσκοπεί στην ενεργό κοινωνική προστασία, δηλαδή σε μια πολιτιστική συμμετοχική ανάπτυξη, η οποία οδηγεί σε μια υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά με σεβασμό στα μνημεία, στο τοπίο και στο περιβάλλον.

Δημιουργός/οί: Βασιλική Μαναβοπούλου, Γεώργιος Τσομής

Ηλικιακή ομάδα: 13-16

Σύνδεση με γνωστικό αντικείμενο: ΤΠΕ, Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία, Ευρωπαϊκές Σπουδές

Εκτιμώμενος χρόνος: 2 διδακτικές ώρες: συνδυασμός σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας

Υποστηρικτικό υλικό και μέσα: : διαδικτυακό παιχνίδι, υπολογιστές-κινητές συσκευές με σύνδεση στο διαδίκτυο, πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης (eClass), φύλλα εργασίας, ψηφιακός προβολέας, πίνακας

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για την υλοποίηση του σεναρίου

- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο
- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση των εργαλείων της πλατφόρμας eClass αλλά και με τη χρήση των προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου και εικόνας

B. Στόχοι

Τα εκπαιδευτικά σενάρια στοχεύουν στο να ασχοληθούν οι μαθητές με το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς με έναν διασκεδαστικό τρόπο μέσω του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, να μπορέσουν να κατανοήσουν την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς και της αξίας της στη ζωή τους αλλά και να εξερευνήσουν τις πολιτιστικές ομοιότητες μεταξύ των ανθρώπων που ζουν σε διαφορετικές χώρες της Ευρώπης, καθώς και τα στοιχεία της κοινής πολιτιστικής κληρονομιάς τους. Επίσης, να ενισχυθεί το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη και το αίσθημα της συμμετοχής τους σε αυτήν μέσω εξερεύνησης της πολύμορφης πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης.

Όσον αφορά στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, αναμένεται οι μαθητές να αναγνωρίζουν παραδείγματα πολιτιστικής κληρονομιάς τόσο της δικής τους χώρας όσο και των άλλων δύο ευρωπαϊκών χωρών και να κατανοούν την πολιτιστική κληρονομιά και τις διαφορετικές μορφές της. Επίσης, αναμένεται να είναι σε θέση να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας μέσω της εξάσκησης στην ομαδική εργασία και να αναστοχάζονται αποτιμώντας την πορεία των ενεργειών τους με βάση πιθανές δυσκολίες που αντιμετώπισαν και τις λύσεις τις οποίες επέλεξαν.

Γ. Βήματα/οδηγίες

Στα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν οι μαθητές προσεγγίζουν το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω του μοντέλου αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (self-regulation learning) στο πλαίσιο της Παιχνιδοποίησης (gamification) αλλά και της χρήσης των ΤΠΕ. Υλοποιούνται με συνδυασμό ασύγχρονης και σύγχρονης διδασκαλίας σύμφωνα με το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης (flipped classroom). Η βασική ροή κάθε σεναρίου αποτελείται από πέντε φάσεις. Πρόκειται για τις φάσεις της αφόρμησης, της δραστηριότητας, της επικοινωνίας και συνεργασίας, της αξιολόγησης και της συζήτησης- αναστοχασμού. Στον πυρήνα των φάσεων αυτών εφαρμόζονται και οι τρεις φάσεις του κυκλικού μοντέλου της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης του Zimmerman (2000): η προπαρασκευαστική (Forethought), η εκτελεστική (performance) και η φάση του αναστοχασμού (self-reflection).

Δραστηριότητα 1

Στη φάση της αφόρμησης εφαρμόζεται η ασύγχρονη διδασκαλία στο σπίτι (flipped classroom/ανεστραμμένη τάξη). Στην αρχή, λοιπόν, της εκπαιδευτικής παρέμβασης οι εκπαιδευόμενοι με τα προσωπικά τους στοιχεία πρόσβασης (το όνομα χρήστη και τον κωδικό) κάνουν την είσοδο τους στο ηλεκτρονικό μάθημα της πλατφόρμας Moodle. Στην αρχική σελίδα, αφού διαβάσουν την ιστορία του παιχνιδιού, επιλέγουν τον χαρακτήρα του



γιατρού που αντιστοιχεί στη χώρα τους, εισέρχονται στην αντίστοιχη περιοχή και μελετούν το αρχείο της παρουσίασης των έντεκα στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας τους. Στη συνέχεια, επαναλαμβάνουν τη διαδικασία επισκεπτόμενοι τις άλλες δύο περιοχές και επιλέγοντας τον αντίστοιχο χαρακτήρα γιατρού. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 2

Στη δεύτερη φάση και κατά τη διά ζώσης διδασκαλία στην τάξη, διανέμεται στους μαθητές φύλλο εργασίας με σύντομες ερωτήσεις σχετικές με τα μνημεία της χώρας τους αλλά και των άλλων δύο χωρών, με τα οποία ήρθαν σε επαφή έχοντας μελετήσει στο σπίτι το αρχείο της παρουσίασης στην προηγούμενη φάση. Με τις απαντήσεις των μαθητών αναμένεται να αναδειχθεί ο βαθμός εξοικείωσης των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά των χωρών τους και τις ποικίλες μορφές της. Με αφορμή τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις των μαθητών ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να διατυπώνουν ερωτήσεις, να εκφράζουν γνώμες και απόψεις έτσι ώστε να αναδειχθεί το θέμα της πολιτιστικής λήθης. Ο εκπαιδευτικός συντονίζοντας τη συζήτηση προτείνει το διαδικτυακό παιχνίδι « SAVE THE WORLD» ως έναν ευχάριστο τρόπο να ενισχυθεί ο βαθμός εξοικείωσης των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 3

Στην τρίτη φάση ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων, οι οποίες συντίθενται από μέλη ανομοιογενή ως προς τις γλωσσικές και ψηφιακές τους δεξιότητες. Κάθε ομάδα θα επιλέξει ένα μέλος της ως εκπρόσωπο. Όλες οι ομάδες θα μεταβούν στον σύνδεσμο του παιχνιδιού «SAVE THE WORLD». Θα ξεκινήσουν το παιχνίδι επιλέγοντας πρώτα τον χαρακτήρα του γιατρού που αντιστοιχεί στη χώρα τους. Στον χάρτη της χώρας τους που εμφανίζεται επιλέγοντας τις διάφορες αριθμημένες περιοχές και απαντώντας ορθά στις ερωτήσεις, θα μπορούν να ξαναδιαβάσουν τις πληροφορίες για το μνημείο, θα λαμβάνουν τα σήματα επιβράβευσης και θα προχωρούν στο επόμενο επίπεδο. Αν η απάντησή τους είναι λανθασμένη, θα μπορούν να επαναλάβουν την προσπάθειά τους. Νικήτρια θα ανακηρυχτεί η ομάδα που θα απαντήσει ορθά σε όλες τις ερωτήσεις στον ταχύτερο χρόνο. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού από όλες τις ομάδες, οι εκπρόσωποί τους ανακοινώνουν τα αποτελέσματα στην ολομέλεια και ανακηρύσσεται η νικήτρια ομάδα.

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι μετά την ολοκλήρωσή του τα μέλη των ομάδων θα συσχεφτούν και θα συζητήσουν προκειμένου να παρουσιάσουν την εμπειρία τους από το παιχνίδι και τη συνεργασία τους. Για τον σκοπό αυτό καλούνται να συντάξουν ένα σύντομο σχετικό κείμενο στο οποίο θα καταθέσουν τις εντυπώσεις τους, τις πιθανές δυσκολίες που συνάντησαν αλλά και θα σχολιάζουν τα αποτελέσματά τους. Το κείμενο θα παρουσιαστεί στην ολομέλεια από μέλος της ομάδας που θα οριστεί ως παρουσιαστής. Οι ομάδες που ολοκληρώνουν το παιχνίδι πρώτες, καλούνται να αρχίζουν άμεσα τη σύσκεψη.

Τέλος, οι μαθητές καλούνται να επαναλάβουν τη διαδικασία του παιχνιδιού ατομικά ο καθένας στο σπίτι του επιλέγοντας τους χαρακτήρες – γιατρούς εκπροσώπους των άλλων δύο χωρών.

Στη συνέχεια, οι παρουσιαστές παρουσιάζουν τα κείμενα των ομάδων στην ολομέλεια καταγράφοντας στον πίνακα λέξεις-έννοιες κλειδιά, οι οποίες σηματοδοτούν τα κείμενά τους. Αφού ολοκληρωθούν οι παρουσιάσεις, διενεργείται δημοσκόπηση, οι ερωτήσεις της οποίας μοιράζονται από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές. Οι μαθητές ψηφίζουν ποιας

ομάδας τα κείμενα και η παρουσίαση θεωρούν είχε το καλύτερο επικοινωνιακό αποτέλεσμα και αιτιολογούν την απάντησή τους. Επισημαίνεται στους μαθητές ότι η αξιολόγηση των ομάδων θα είναι ανεξάρτητη από τη θέση που κάθε ομάδα έλαβε στην κατάταξη των αποτελεσμάτων του παιχνιδιού. Η φάση αυτή διαρκεί 45 λεπτά.

Δραστηριότητα 4

Στην τέταρτη φάση, αυτήν της αξιολόγησης, πραγματοποιείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης κατά την οποία ανακοινώνονται και σχολιάζονται τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης. Οι μαθητές, σχολιάζουν σύντομα, προφορικά ή γραπτά τις παρουσιάσεις. Ο εκπαιδευτικός εκφέρει και αυτός την δική του γνώμη σχολιάζοντας θετικά ή επεμβαίνοντας διορθωτικά.

Η φάση αυτή ολοκληρώνεται με την ανάθεση εργασιών για το σπίτι. Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν την εργασία που θα αναλάβουν ατομικά από μια ποικιλία προτεινόμενων θεμάτων. Συγκεκριμένα, εμπνεόμενοι από την ιστορία του παιχνιδιού «SAVE THE WORLD», μπορούν να συντάξουν ένα σύντομο μήνυμα για τη διάσωση της πολιτιστικής κληρονομιάς και συνδυάζοντάς το με σχετικό οπτικό υλικό που θα αντλήσουν από το παιχνίδι ή και από το διαδίκτυο, να δημιουργήσουν μίαν αφίσα, η οποία θα αναρτηθεί στη σχολική αίθουσα και στο ιστολόγιο ή την ιστοσελίδα του σχολείου τους. Εναλλακτικά, μπορούν να επιλέξουν ένα τοπικό μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς της περιοχής τους, που θεωρούν χαρακτηριστικό και πραγματοποιώντας σχετική επιτόπια ή και διαδικτυακή έρευνα, να συντάξουν ένα άρθρο αφιερωμένο σε αυτό. Επίσης, μπορούν να επιλέξουν από τα μνημεία των άλλων δύο χωρών αυτό που τους εντυπωσίασε ή τους άγγιξε περισσότερο και εμπνεόμενοι από αυτό να συντάξουν ένα κείμενο ποιητικό ή πεζό.

Τα κείμενα προορίζονται για ανάρτηση στο ιστολόγιο της τάξης. Οι εργασίες των μαθητών/-τριών αξιολογούνται περιγραφικά από τον εκπαιδευτικό με αναλυτικό σχολιασμό μέσω της ενεργοποίησης του εργαλείου Σχόλια του word. Αποστέλλονται μέσω της πλατφόρμας τηλεκπαίδευσης σε κάθε μαθητή/-τρια ατομικά. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 5

Στην πέμπτη και τελευταία φάση, πραγματοποιείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης με στόχο την ανατροφοδότηση και τον αναστοχασμό. Με τη δημιουργία κατάλληλου παιδαγωγικού κλίματος ενθαρρύνονται οι μαθητές να εμπλακούν και να συμμετέχουν ενεργά στην ολομέλεια της τάξης μέσα από διαδικασίες διατύπωσης ερωτημάτων και απόψεων, έκφρασης γνώμης με επιχειρήματα για την θεματική της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός θέτει συγκεκριμένα διερευνητικά ερωτήματα σχετικά με την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς, την εμπειρία εξοικείωσης με το υλικό που διαχειρίστηκαν οι μαθητές και το παιχνίδι, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν.

Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές αξιολογούν των εαυτό τους μέσα από ένα quiz αυτοαξιολόγησης. Ελέγχουν αν κατόρθωσαν να ανταποκριθούν στον ρόλο που ανέλαβαν ως γιατροί πολιτιστικής κληρονομιάς, εξετάζουν κατά πόσο ενισχύθηκε η πολιτιστική τους μνήμη, αν βελτιώθηκε η σχέση τους με την πολιτιστική κληρονομιά και αν άλλαξαν οι απόψεις που είχαν πριν την έναρξη του μαθήματος πάνω στο θέμα αυτό. Στο τέλος της φάσης αυτής είναι σε θέση να αποκτήσουν το βραβείο του γιατρού της πολιτιστικής κληρονομιάς που τους παρέχεται. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δ. Οδηγίες για τον εκπαιδευτικό. Προτάσεις/επεκτασιμότητα

Η διάρκεια κάθε φάσης των σεναρίων επιλέγεται από τον εκπαιδευτικό ανάλογα με τις δυνατότητες και τις ανάγκες της τάξης του.

Ως εναλλακτική δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να προτείνει τα εξής θέματα: 1) Η πολιτιστική κληρονομιά στο τραγούδι, 2) Η πολιτιστική κληρονομιά στην ποίηση, 3) Η πολιτιστική κληρονομιά στη ζωγραφική, 4) Η πολιτιστική κληρονομιά στη φωτογραφία, 5) Η πολιτιστική κληρονομιά στον κινηματογράφο. Καλεί τους μαθητές να περιηγηθούν στο διαδίκτυο και να ακούσουν τραγούδια, να διαβάσουν ποιήματα και να δουν πίνακες ζωγραφικής, φωτογραφίες ή σκηνές από ταινίες που αναφέρονται σε στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας τους και της Ευρώπης. Στη συνέχεια, να επιλέξουν ένα τραγούδι, ένα ποίημα, έναν πίνακα, μια φωτογραφία ή μια σκηνή από ταινία και να κάνουν μια ανάρτηση στο Ιστολόγιο του μαθήματος στην πλατφόρμα τηλεεκπαίδευσης. Η ανάρτηση θα φέρει τίτλο, θα συνοδεύεται από σύντομο κείμενο παρουσίασης και αιτιολόγησης της επιλογής ή των επιλογών και θα κλείνει με παράθεση των συνδέσμων που οδηγούν στις επιλογές τους. Η δραστηριότητα μπορεί να ανατεθεί ατομικά ή ομαδικά.

Παρόμοιες δράσεις έχουν μεγάλη σημασία και αξίζουν τον κόπο και την προσπάθεια, καθώς η ουσία του ψηφιακού γραμματισμού δεν έγκειται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων απλής χρήσης των όποιων ψηφιακών εργαλείων και δυνατοτήτων αλλά στην καλλιέργεια δεξιοτήτων ορθολογικής διαχείρισης, κριτικής και δημιουργικής αξιοποίησης των δυνατοτήτων αυτών. Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός οφείλει να βρίσκεται σταθερά σε ρόλο καθοδηγητή και υποστηρικτή των εκπαιδευόμενων.

ΣΤ. Πολυμεσικό υλικό/Ενδεικτική βιβλιογραφία

<https://cultureheritagegamification.com/my/>

Κολιάδης, Ε. (2006). *Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη, Κοινωνικογνωστικές θεωρίες: Αυτορρύθμιση της συμπεριφοράς και της μάθησης*, τ. Β. Αθήνα: Αυτοέκδοση.

Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing student intrinsic motivation and self- efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research (Online)*, 7(4), 291.

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L.E., Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. In *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, BC, Canada. Available at: <http://hci.usask.ca/publications/view.php?id=219> (20/1/2016)

Din, H. W.-H. (2006). *Play to learn: exploring online educational games in museums*. Paper presented at the International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques.

Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., and Martinez-Herraz, J. J. (2013). "Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes," *Computers & Education* (63), pp. 380- 392.

- Korhonen, H., Montola, M., and Arrasvuori, J. (2009). *Understanding Playful User Experiences Through Digital Games*. Proc. DPPI2009, ACM Press, 274-285.
- Miller, W. R., & Brown, J. M. (1991). Self-regulation as a conceptual basis for the prevention and treatment of addictive behaviours. In N. Heather, W. R.
- Miller & J. Greeley (Eds.) (1991), *Self-control and the addictive behaviours* (pp. 3-79). Sydney: Maxwell Macmillan Publishing Australia.
- Pintrich, P. R. (2000). The Role of Goal Orientation in Self-regulated Learning. In Monique
- Tang, L. M., & Kay, J. (2014). Gamification: metacognitive scaffolding towards long term goals?. *Personalization Approaches in Learning Environments*, 63.
- Zimmerman, B. J. (1989). Models of self-regulated learning and academic achievement. In B. J.
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary educational psychology*, 25(1), 82-91.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: ΤΟ ΥΛΙΚΟ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. Το αρχείο της παρουσίασης των μνημείων (ενδεικτικά μια σελίδα):



2. Οι ερωτήσεις του φύλλου εργασίας (ενδεικτικές):

I. Σας είναι γνώριμα τα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας σας, τις περιγραφές των οποίων μελετήσατε;

A) Όλα

B) Πολλά

Γ) Μερικά

Δ) Κανένα

II. Σας είναι γνώριμα τα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς των δύο άλλων χωρών, τις περιγραφές των οποίων μελετήσατε;

A) Όλα

B) Πολλά

Γ) Μερικά

Δ) Κανένα

III. Μετά από τη μελέτη των περιγραφών των στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς θεωρείτε ότι αυτή αποτελείται από:

A) Κτίρια, μνημεία, χειροποίητα αντικείμενα, αρχεία, ενδυμασίες, έργα τέχνης, βιβλία, μηχανήματα, ιστορικές πόλεις, αρχαιολογικοί χώροι κ.λπ. — υλική κληρονομιά

Β) Πρακτικές, αναπαραστάσεις, εκφράσεις, γνώσεις, δεξιότητες, αντικείμενα και πολιτιστικοί χώροι που οι άνθρωποι τιμούν, όπως τα φεστιβάλ. Εκτός από τη γλώσσα και τις προφορικές παραδόσεις, τέχνες του θεάματος και παραδοσιακές τέχνες κ.λπ. — άυλη κληρονομιά

Γ) Τοπία και γεωγραφικές περιοχές όπου η φύση φέρει στοιχεία για τις πολιτιστικές πρακτικές και τις παραδόσεις

Δ) Πόροι που δημιουργήθηκαν σε ψηφιακή μορφή (για παράδειγμα ψηφιακή τέχνη και κινούμενα σχέδια) ή που έχουν ψηφιοποιηθεί με στόχο τη διατήρησή τους (συμπεριλαμβανομένων κειμένων, εικόνων, βίντεο και ηχογραφήσεων) — ψηφιακή κληρονομιά

Ε) Όλα τα παραπάνω

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

1. Η πλατφόρμα H5P (HTML5 Package) – Δραστηριότητες

Η πλατφόρμα που θα χρησιμοποιηθεί για αυτό το ψηφιακό παιχνίδι με θέμα την "Πολιτιστική Κληρονομιά" είναι το H5P (HTML5 Package). Το H5P προσφέρει έναν εύκολο και γρήγορο τρόπο για τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου. Το H5P βασίζεται στην HTML5 και οι εφαρμογές τρέχουν απρόσκοπτα σε τάμπλετ και smart phones. Πρόκειται για δωρεάν λογισμικό ανοικτού κώδικα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί με τουλάχιστον 2 τρόπους:

- δημιουργώντας έναν λογαριασμό στον ιστότοπο του H5P, δημιουργώντας μια δραστηριότητα και ενσωματώνοντάς την στον ιστότοπο
- εγκατάσταση του πρόσθετου H5P και δημιουργία περιεχομένου στο wordpress, moodle και drupal κ.λπ.

Πρότυπο δραστηριοτήτων

Ανάλογα με τις δραστηριότητες που θα επιλεγούν για τη διαμόρφωση του παιχνιδιού, έχουν επιλεγεί επτά μαθησιακά αντικείμενα.

1. Σετ μονής επιλογής

Περιγραφή

Το σύνολο μονής επιλογής επιτρέπει στους σχεδιαστές περιεχομένου να δημιουργούν σύνολα ερωτήσεων με μία σωστή εναλλακτική απάντηση ανά ερώτηση, μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Ο χρήστης λαμβάνει άμεση ανατροφοδότηση μετά την υποβολή κάθε απάντησης.

Χαρακτηριστικά

- Ηχητικά εφέ για το σωστό και το λάθος (τα ηχητικά εφέ μπορούν να απενεργοποιηθούν)
- Πλήρως ανταποκρινόμενος σχεδιασμός
- Σύνοψη στο τέλος με τη σωστή απάντηση σε όλες τις ερωτήσεις
- Τα σύνολα μεμονωμένων επιλογών μπορούν να συμπεριληφθούν σε τύπους περιεχομένου Παρουσίασης και Διαδραστικού βίντεο.

2. Πολλαπλή επιλογή

Περιγραφή

Οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής μπορούν να αποτελέσουν ένα αποτελεσματικό εργαλείο αξιολόγησης. Ο εκπαιδευόμενος λαμβάνει άμεση ανατροφοδότηση για την επίδοσή του. Οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής του H5P μπορούν να έχουν μία ή περισσότερες σωστές επιλογές ανά ερώτηση.

3. Ερώτηση σωστού/λάθους

Περιγραφή

Η Ερώτηση Σωστού/Λάθους είναι ένας απλός και ξεκάθαρος τύπος περιεχομένου που μπορεί να λειτουργήσει από μόνος του ή να συνδυαστεί με άλλους τύπους περιεχομένου. Μια πιο σύνθετη ερώτηση μπορεί να δημιουργηθεί με την προσθήκη μιας εικόνας ή ενός βίντεο.

4. Αλληλουχία εικόνων

Περιγραφή

Ένας δωρεάν τύπος περιεχομένου με βάση την HTML5 που επιτρέπει στους συγγραφείς να προσθέτουν μια ακολουθία των δικών τους εικόνων (και προαιρετικά την περιγραφή της εικόνας) στο παιχνίδι με συγκεκριμένη σειρά. Η σειρά των εικόνων θα είναι τυχαία και οι χρήστες θα πρέπει να τις αναδιατάξουν στη σωστή σειρά με βάση την ερώτηση.

5. Hotspots εικόνας

Περιγραφή

Τα hotspots εικόνας καθιστούν δυνατή τη δημιουργία μιας εικόνας με διαδραστικά hotspots. Όταν ο χρήστης πατήσει ένα hotspot, εμφανίζεται ένα αναδυόμενο παράθυρο που περιέχει μια κεφαλίδα και κείμενο ή βίντεο. Χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή H5P, μπορείτε να προσθέσετε όσα hotspots θέλετε. Τα ακόλουθα είναι διαμορφώσιμα:

- Ο αριθμός των hotspots
- Η τοποθέτηση κάθε hotspot και το σχετικό περιεχόμενο του αναδυόμενου παραθύρου.
- Το χρώμα του hotspot.

6. Σύρετε τις λέξεις

Περιγραφή

Ένας δωρεάν τύπος ερωτήσεων βασισμένος σε HTML5 που επιτρέπει τη δημιουργία κειμένου με κενά, στα οποία οι χρήστες πρέπει να σύρουν λέξεις.

7. Drag and Drop (Σύρετε και Αποθέστε)

Περιγραφή

Το Drag and Drop επιτρέπει στο μαθητή να συνδέσει δύο ή περισσότερα στοιχεία και να κάνει λογικές συνδέσεις με οπτικό τρόπο (χρησιμοποιώντας τόσο κείμενο όσο και εικόνες, οι οποίες μπορούν να σύρονται). Το Drag and Drop υποστηρίζει ερωτήσεις - απαντήσεις μία προς μία, μία προς πολλές, πολλές προς μία και πολλές προς πολλές.

2.Παιχνιδοποίηση και Πολιτιστική Κληρονομιά: Έρευνες και Δραστηριότητες στην Ελλάδα, Ιταλία και Ισπανία

Προκειμένου να αντιμετωπιστεί η έλλειψη κινήτρων και εμπλοκής του μαθητικού σώματος στις εκπαιδευτικές διαδικασίες έχουν προκύψει νέες μεθοδολογικές στρατηγικές με στόχο να φέρουν τις εκπαιδευτικές διαδικασίες πιο κοντά στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των μαθητών του 21ου αιώνα. Ο καλύτερος τρόπος για να εμπλακούν οι μαθητές στη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης είναι η δημιουργία κινήτρων. Η παιχνιδοποίηση είναι, κατά συνέπεια, μια ιδανική μεθοδολογία για την παρακίνηση των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία (Zichermann & Cunningham, 2011).

Όσον αφορά σε θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς, της οποίας η σημασία για τους νέους αναδείχθηκε παραπάνω σε αυτή τη μελέτη, αξίζει να σημειώσουμε ότι κατά τις τελευταίες δεκαετίες οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν κυριαρχήσει στην παραγωγή της γενικότερης αρχαιολογικής γνώσης, τόσο όσον αφορά στη συλλογή δεδομένων, στην ανάλυση και ερμηνεία τους, όσο και στην αλληλεπίδραση με το κοινό (Hugget 2019, Morgan 2019). Οι αρχαιολόγοι για μεγάλο χρονικό διάστημα πειραματίστηκαν με ψηφιακά δεδομένα, κι αυτό διότι το αρχαιολογικό αρχείο είναι συχνά δύσκολο να διαβαστεί και να μπορεί να είναι σε θέση να εξηγηθεί στο απλό κοινό και ιδιαίτερα μαθητές. Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν βοηθήσει τους αρχαιολόγους να καλύψουν το επικοινωνιακό κενό ανάμεσα στα πολιτιστικά αρχεία του παρελθόντος και της σύζευξής τους με το παρόν και το μέλλον, μια αναγκαιότητα που κερδίζει όλο και περισσότερο χώρο με την πάροδο των χρόνων. Τα τελευταία χρόνια έχει συζητηθεί και ερευνηθεί η αξιοποίηση της μεθοδολογίας της παιχνιδοποίησης για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς με στόχο τη βελτιστοποιημένη πολιτισμική εμπειρία των χρηστών. Τα μουσεία αποτελούν πρωτίστως ένα χώρο, ο οποίος ενθαρρύνει την υλοποίηση τέτοιων εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Καθώς τα τελευταία χρόνια η παιχνιδοποίηση στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί αντικείμενο έρευνας και θέμα μελετών, δημοσιεύσεων και συνεδρίων, παρουσιάζονται μερικά δείγματα αυτών των δραστηριοτήτων στις χώρες Ελλάδα, Ιταλία και Ισπανία, οι οποίες συμμετέχουν στο πρόγραμμα, με έμφαση και σε θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ελλάδα

Σχετικά με την παιχνιδοποίηση έχουν εκπονηθεί διάφορες εργασίες και μελέτες. Ανάμεσά τους ξεχωρίζουμε την διπλωματική εργασία με τίτλο «*Μεθοδολογία αξιοποίησης gamification για την ενίσχυση high order thinking skills*» (2016) της Άννας Κασσιμάτη. Η ερευνήτρια προτείνει ένα νέο εννοιολογικό πλαίσιο, ενσωματώνει και συνδέει τις αρχές της γνωσιακής θεωρίας μέσω της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης, με τις βασικές αρχές των εκπαιδευτικών παιχνιδιών, τους βασικούς μηχανισμούς gamification και με την αξιοποίηση των δυνατοτήτων και χαρακτηριστικών που προσφέρουν οι κινητές συσκευές. Το πλαίσιο αυτό έχει στόχο να αποτελέσει μια καλή πρακτική στο χώρο της αξιοποίησης τεχνικών

gamification για εκπαιδευτικούς σκοπούς μέσα από κινητές συσκευές, η οποία θα μπορεί να εφαρμοστεί αποτελεσματικά σε περισσότερους από έναν εκπαιδευτικούς κλάδους για την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλής σκέψης. Ο Χρ. Αλεβίζος (2021) στην μεταπτυχιακή διπλωματική του εργασία «*Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση*» αναφέρεται τόσο στην έννοια του παιχνιδιού όσο και σε αυτή της παιχνιδοποίησης. Σκιαγραφεί τα βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών και κάνει εκτενή αναφορά στους τύπους παιχνιδιών για παιχνιδοποίηση, στις συνέπειες αυτής καθώς και στις θεωρίες παιχνιδοποίησης στη μάθηση και την εκπαίδευση. Αναφέρεται επίσης στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης, τις καλές πρακτικές για την υλοποίηση ενός παιχνιδοποιημένου περιβάλλοντος αλλά και την διαθέσιμη τεχνολογία για την πραγματοποίηση τέτοιων έργων παιχνιδοποίησης. Επίσης, παρουσιάζονται περιπτώσεις παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση και ακόμη πιο εξειδικευμένες πλατφόρμες παιχνιδοποιημένης εκπαίδευσης με προσανατολισμό στις τέχνες, στις κοινωνικές επιστήμες καθώς και στις εφαρμοσμένες επιστήμες και στην τεχνολογία. Στην παιχνιδοποίηση αναφέρεται και ο Δημητριάδης Σταύρος (2016) στο εκτενές πόνημά του με τίτλο «*Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*».

Στο 8th Conference on Informatics in Education (8th CIE2016), παρουσιάστηκε η εργασία των Κοτίνη και Τζελέπη (2016) με τίτλο «*Η μεθοδολογία Agile και η εφαρμογή της στην μαθησιακή διαδικασία ενισχύουν την Υπολογιστική Σκέψη*» όπου παρουσιάζεται ένα θεωρητικό παιγνιώδες πλαίσιο (gamification) ενίσχυσης της μάθησης και καλλιέργειας της Υπολογιστικής Σκέψης που βασίζεται στις σύγχρονες ευέλικτες (agile) τεχνικές ανάπτυξης συστήματος.

Στο 5ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας με θέμα την «Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη Διδακτική Πράξη» (Ειδική θεματική ενότητα: «Τεχνολογίες, Τέχνες & Πολιτισμός στην Εκπαίδευση», Θεσσαλονίκη 2018) παρουσιάστηκε η εργασία της Μαριρένα Περάκη με τίτλο «*Παιχνιδοποίηση και αυτορρυθμιζόμενη μάθηση*», στην οποία εξετάστηκε αν ένα εκπαιδευτικό σενάριο σε ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον (Moodle) βασισμένου στην θεωρία της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (self-regulation learning) και της τεχνικής της Παιχνιδοποίησης (gamification) μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη γνωστικών, κοινωνικών και παραγόντων κινήτρων της αυτορρύθμισης των εκπαιδευομένων.

Η διπλωματική εργασία της Βασιλικής Γούλα (2019) με τίτλο «*Παιχνιδοποίηση (gamification) και διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε μαθητές Β' Δημοτικού*» αφορά στην παιχνιδοποίηση και τη διαπολιτισμική εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα, ασχολείται με τη μελέτη εφαρμογών με στοιχεία παιχνιδοποίησης όπως πόντοι, πίνακες κατάταξης, κτλ, σε μία διαπολιτισμική τάξη μαθητών Β' Δημοτικού, οι οποίοι προέρχονται από διαφορετικές χώρες και ως εκ τούτου, η ελληνική δεν αποτελεί την μητρική τους γλώσσα.

Στο 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020), παρουσιάστηκε η εργασία των Μαρίας Αθανασέκου και Ευμορφίας Λεβέντη (2020) με τίτλο «*Η τέχνη στο παιχνίδι – Το παιχνίδι στην τέχνη*» για τον ρόλο του παιχνιδιού στην τέχνη και στον ρόλο της τέχνης στο παιχνίδι. Η εργασία της Δέσποινας Αμαραντίδου «*Η παιχνιδοποίηση ως μέσο κινητοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο Δημοτικό Σχολείο*» στο πλαίσιο του ίδιου συνεδρίου εστιάζει στην ανάπτυξη μέσα από το παιχνίδι σεναρίων που εφαρμόζονται σε πραγματικές καταστάσεις, κινητοποιώντας συγκεκριμένες συμπεριφορές σε πλαίσια του παιχνιδιού. Η εργασία του Νικολάου Αποστόλου στο ίδιο

συνέδριο «*Δημιουργώντας παιγνιώδη ψηφιακά κουίζ με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την αρχαία ελληνική γλώσσα*» έχει ως βασικό σκοπό να παρουσιάσει μία ενδιαφέρουσα διδακτική πρόταση, η οποία θα διευκολύνει την εξοικείωση των μαθητών και μαθητριών της Α΄ Γυμνασίου με την αρχαία ελληνική γλώσσα με τη δημιουργία των εκπαιδευτικών παιχνιδιών-κουίζ που φιλοδοξούν να αποτελέσουν μία ευχάριστη εμπειρία, από την οποία θα προκύψουν σημαντικά παιδαγωγικά οφέλη.

Στο 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «*Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό*» (National Centre of research and preservation of school material, 2021), παρουσιάστηκε το άρθρο του Άγγελου Αθανασόπουλου με τίτλο «*Ψηφιακό Ευρωπαϊκό Μουσείο Πολιτισμού*», στο οποίο προτείνει ένα πανευρωπαϊκό πρόγραμμα (An Erasmus+ KA3 Project about digital cultural heritage) σχετικά με την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, η οποία ολοκληρώθηκε επιτυχώς σε ευρωπαϊκό επίπεδο με την ανάρτηση του παραδοτέου υλικού (πόννημα) σε ψηφιακό φόρουμ. Στόχο του έχει τον πολιτισμό σαν παράγοντα συνοχής της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ακόμα, προσβλέπει στη δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου (Europa square), όπου η νεολαία της Ευρώπης θα καταθέσει ένα ψηφιακό αφήγημα, εμπνευσμένο από την περιοχή στην οποία ζει και αφορά στην πολιτιστική προσφορά – κληρονομιά μιας άλλης ευρωπαϊκής χώρας.

Στο Διεθνές Συνέδριο για την Ψηφιακή Κληρονομιά (Digital Heritage International Congress, 2015) παρουσιάστηκε η μελέτη των Κοντογιάννη και Γεωργόπουλου με τίτλο «*A realistic Gamification attempt for the Ancient Agora of Athens*», μια πρώτη προσπάθεια να δημιουργηθεί ένα «*Serious Game*» για την Αρχαία Αγορά της Αθήνας. Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να βοηθήσει μη ειδικούς, όπως είναι οι μαθητές σχολείου, οι φοιτητές, οι τουρίστες, οι επισκέπτες μουσείων κ.α. να αποκτήσουν απλές γνώσεις για την Αγορά και τα μνημεία της.

Στο 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «*Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση*» (National Centre of research and preservation of school material, 2020), παρουσιάστηκε η εργασία της Α. Παγουλάτου με τίτλο «*Τα μουσικά της Πάτρας: Ένα χώρο - ευαίσθητο παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης και πολιτισμικής διαμεσολάβησης στην τάξη της γαλλικής ως ξένης γλώσσας*», η οποία εστιάζει στη διαδικασία σχεδιασμού, ανάπτυξης περιεχομένου και αξιολόγησης ενός διάχυτου παιχνιδιού για φορητές συσκευές. Το παιχνίδι αναπτύχθηκε στο πλαίσιο ενός σχεδίου πολιτιστικής δράσης που είχε ως στόχο να προαγάγει τη διαδραστικότητα (interactivity), την πολιτισμική «περιέργεια» (cultural curiosity) και τη διαμεσολάβηση μεταξύ της γηγενούς και της ξένης κουλτούρας (cultural / intercultural mediation).

Ιταλία

Στην Ιταλία έχουν ήδη εισαχθεί στο Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών διάφορα πανεπιστημιακά μαθήματα για ψηφιακές τεχνολογίες, τρισδιάστατη μοντελοποίηση ή προσομοίωση σε υπολογιστές που μέχρι πριν από λίγα χρόνια θεωρούνταν εξειδικευμένα. Ταυτόχρονα, αρκετά ψηφιακά εργαλεία γίνονται όλο και περισσότερο προσίτα στους μαθητές, όπως εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας σε υπολογιστές όσο και σε διαδραστικές οθόνες σε εφαρμογές για κινητά (Hageneuer, Schmidt 2020).

Ταυτόχρονα, τα τελευταία χρόνια στην Ιταλία, η χρήση των νέων τεχνολογιών έχει αυξηθεί αρκετά, διαπερνώντας κάθε πτυχή της σχολικής και μαθητικής ζωής. Κατά συνέπεια, επηρέασε και τον τρόπο σκέψης των μαθητών σχετικά με την πολιτιστική κληρονομιά. Πλέον, η ιταλική κυβέρνηση και φυσικά τα μουσεία της Ιταλίας, άρχισαν να



θεωρούν τα βιντεοπαιχνίδια ως ένα χρήσιμο εργαλείο για την εμπάθυση των μαθητών στο πολιτιστικό τους παρελθόν και την πολιτιστική κληρονομιά μέσω της ψυχαγωγίας (Mariotti 2020a). Το πρόγραμμα σπουδών για τη Μέση Εκπαίδευση ενθαρρύνει προγράμματα με τη συμμετοχή αρχαιολόγων, τα οποία στοχεύουν στη διαδραστική ψυχαγωγία των μαθητών μέσω εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών.

Τα τελευταία χρόνια έχουν αναπτυχθεί «serious games» που αφορούν στην πολιτιστική κληρονομιά κερδίζοντας το ενδιαφέρον των μουσειακών ιδρυμάτων, των ακαδημαϊκών και των τοπικών διοικήσεων. Έτσι, εμφανίζονται σε μεγάλη ποικιλία, διαφόρων μορφών ψηφιακά παιχνίδια:

- trivia, puzzle και μίνι παιχνίδια (π.χ. «*Time Tales – The Etruscans*», ένα «serious game» για παιδιά, σχεδιασμένο από δύο αρχαιολόγους (Mariotti, Marotta 2020) σε συνεργασία με μια εταιρεία «serious games», την Entertainment Game Apps Ltd.),
- παιχνίδια, στα οποία οι χρήστες συμμετέχουν σε διαδραστικές εκθέσεις κι επισκέψεις (π.χ. «*Inventum*» (2018), μια τρισδιάστατη εφαρμογή (3D) στην AR για την ενίσχυση του Αρχαιολογικού Πάρκου της Venosa, Potenza),
- παιχνίδια σε εφαρμογές σε κινητά για μουσεία ή τουριστικά πάρκα σε ιστότοπους, π.χ.:

1. «*Mi Rasna*», αναπτύχθηκε από την Entertainment Game Apps Ltd. και ασχολείται με τον πολιτισμό των Ετρούσκων (Amoroso 2020),

2. «*Μεσόγειος*», αναπτύχθηκε επίσης από την Entertainment Game Apps Ltd. και έχει ως θέμα του τον Φοινικικό πολιτισμό,

3. «*Father and Son*» (Solima 2018) που δημιουργήθηκε από το Tuo Museo για το Αρχαιολογικό Μουσείο της Νάπολης.

4. «*Beyond our lives*» ένα παιχνίδι περιπέτειας από το Tuo Museo για τις πρώτες Ετρουσκικές πόλεις στην Τοσκάνη),

- προσομοιώσεις που αφορούν σε γεγονότα του παρελθόντος, π.χ.:

«*Difendiamo le Mura*», βασίζεται στην πολιορκία της πόλης Paestum από τον Αλέξανδρο Μολοσσό, μέχρι πρόσφατα ήταν διαθέσιμο εντός του αρχαιολογικού μουσείου της πόλης.

- Παιχνίδια - περιπέτειες, π.χ.:

«*A Night in The Forum*» (Ferdani et al. 2020; Pescarin et al. 2020), ένα τρισδιάστατο βιντεοπαιχνίδι (3D) για το PlayStation VR, το οποίο δημιουργήθηκε από την VRTRON σε συνεργασία με την ιταλική CNR σχετικά με την Ρωμαϊκή αγορά της εποχής του Αυγούστου.

Πβ. επίσης και τους εξής συνδέσμους:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09548963.2021.1910490>

<https://www.tuomuseo.it/la-gamification-per-il-turismo-culturale-della-lombardia/>

<https://www.art-usi.it/videogame-e-patrimonio-culturale-un-libro-francoangeli-open-access/>

https://www.researchgate.net/publication/49588460_Designing_Effective_Serious_Games_Opportunities_and_Challenges_for_Research

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09548963.2021.1910490>

<https://edizionicafoscari.unive.it/it/edizioni4/riviste/magazen/2021/1/the-use-of-serious-games-as-an-educational-and-dis/>

https://www.academia.edu/49640635/The_Use_of_Serious_Games_as_an_Educational_and_Dissemination_Tool_for_Archaeological_Heritage_Potential_and_Challenges_for_the_Future

<https://edizionicafoscari.unive.it/it/edizioni/riviste/magazen/2021/1/the-use-of-serious-games-as-an-educational-and-dis/>

Ισπανία

Τα τελευταία χρόνια ιδιαίτερα στην Ισπανία έλαβαν χώρα διάφορα ερευνητικά προγράμματα. Οι Ortiz- Colón et al. (2018) επιλέγουν και μελετούν μια σειρά από έρευνες σε σχολικά και πανεπιστημιακά ιδρύματα:

- Η εφαρμογή «Minecraft Edu.» των Saéz και Domínguez (2014) έχει εφαρμοστεί σε 41 μαθητές. Οι μαθητές αφιερώνουν πολλές συνεδρίες χρησιμοποιώντας το εργαλείο αυτό και τα αποτελέσματα είναι πολύ ενθαρρυντικά με διαδραστικά οφέλη σε σύγκριση με άλλους μαθητές ίδιας ηλικίας που είχαν συνεδρίες με μία πιο παραδοσιακή μεθοδολογία.
- «Οι Στρατηγικές για τη βελτίωση της μάθησης και την απόκτηση ικανοτήτων σε πανεπιστημιακό πλαίσιο» αποτελεί άλλο ένα ερευνητικό πρόγραμμα. Οι συγγραφείς (Villatustre, Del Moral, 2015) προτείνουν ένα ποσοτικό παιχνίδι κοινωνικής προσομοίωσης με 161 φοιτητές πανεπιστημίου, οι οποίοι καλούνται να αναπτύξουν από κοινού ένα σχέδιο παρέμβασης ικανό να προαγάγει τη βιώσιμη ανάπτυξη σε ένα αγροτικό περιβάλλον με αποστολές, κανόνες, προκλήσεις και πόντους.
- «Ο ανταγωνισμός ως μηχανισμός παιχνιδοποίησης στην τάξη»: Η μελέτη που αναπτύχθηκε από τον Cantador (2016) στοχεύει τόσο στον υγιή ανταγωνισμό, τη συνεργατική μάθηση, τους μηχανισμούς της παιχνιδοποίησης αλλά και τον βαθμό όπου αυτή η μεθοδολογία αυξάνει τα κίνητρα των μαθητών.

Μία σημαντική εφαρμογή της μεθοδολογίας της παιχνιδοποίησης σε μουσείο είναι αυτή του Μουσείου του Πράδο¹. Με αφορμή την Έκθεση «Gabinete de Descanso de sus Majestades» έχει αναπτυχθεί μια εικονική αναπαράσταση της αίθουσας 39 σε διάφορες χρονικές περιόδους, την οποία μπορεί κανείς να την επισκεφτεί με τη χρήση κινητών συσκευών, υπολογιστών και γυαλιών εικονικής πραγματικότητας. Σε αυτή την εμπειρία παιχνιδοποίησης ο χρήστης μπορεί να προσεγγίσει τη μουσειογραφία των τελευταίων διακοσίων χρόνων, μέσω του Luis Eusebi, του πρώτου θεματοφύλακα του Μουσείου του

¹ <https://www.museodelprado.es/recurso/experiencia-gamificada-de-la-sala-39/360332b6-adbe-fef0-480b-350c1fd8dff5>



Πράδο, ο οποίος καλεί να αναλογιστούμε πτυχές και θέματα της πολιτιστικής κληρονομιάς, της ιστορίας του Μουσείου και της ιστορίας της ίδιας της Ισπανίας.

Αξιοσημείωτο είναι ότι τα τελευταία χρόνια όλο και περισσότερο προσφέρονται προγράμματα μεταπτυχιακών σπουδών πάνω στην παιχνιδοποίηση και τις εφαρμογές τεχνολογίας στην εκπαίδευση, όπως το «Máster en Juego, Gamificación y Tecnología aplicados a la Educación από το Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas» του Πανεπιστημίου της Βαρκελώνης (ENTI-UB). Στο Πανεπιστήμιο του Burgos εκπονήθηκε η μεταπτυχιακή εργασία του Picón Ibañez Adrián (2019), «Ludificación y Gamificación en el aula de secundaria». Στη συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζονται διάφορες πρακτικές προτάσεις παιχνιδοποίησης, οι οποίες μπορούν να υλοποιηθούν στα σχολεία της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Καθώς η παιχνιδοποίηση κερδίζει συνεχώς έδαφος τόσο στον ακαδημαϊκό κόσμο όσο και στη βιομηχανία, όπως φαίνεται και από την πληθώρα δημοσιεύσεων τα τελευταία χρόνια, διοργανώνονται όλο και περισσότερα συνέδρια, ημερίδες και webinars με τη θεματολογία αυτή. Όπως για παράδειγμα, το 5^ο Διεθνές Συμπόσιο «Παιχνιδοποίηση και Παιχνίδια μάθησης (GamiLearn'21²)», το οποίο έλαβε χώρα στη Βαρκελώνη (27-29 Οκτωβρίου 2021). Εκεί παρουσιάστηκαν διάφορες προσεγγίσεις παιχνιδοποίησης, στρατηγικές, εργαλεία, μεθοδολογίες, καινοτομίες και μελέτες σε εξέλιξη για την ενθάρρυνση των παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Η αξία της διδασκαλίας της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι αδιαμφισβήτητη. Ωστόσο, το ενδιαφέρον για την πολιτιστική κληρονομιά στην εκπαίδευση δεν είναι έντονο, καθώς η συμμετοχή σε πολιτιστικές εκδηλώσεις είναι συνήθως περιορισμένη. Επίσης, η πολιτιστική κληρονομιά διδάσκεται συνήθως σε παραδοσιακά περιβάλλοντα, καθιστώντας τη μάθηση μη ελκυστική. Μια προσπάθεια αλλαγής αυτών των δεδομένων αποτελεί ένα project παιχνιδοποίησης και πολιτιστικής κληρονομιάς: «Το Παιχνίδι της μεσαιωνικής Αλάμα³ (El Juego de la Alhama Medieval)». Το παιχνίδι αυτό επικεντρώνεται στην ερμηνεία, προστασία και διάδοση ενός μέρους της πολύτιμης ιστορικής, καλλιτεχνικής, πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς της Αλάμα στη Γρανάδα. Αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο προσέγγισης του μεσαιωνικού παρελθόντος της πόλης με διδακτικό τρόπο, καθώς οι χρήστες μπορούν να περπατήσουν μέσα σε πύργους και πύλες της μεσαιωνικής πόλης και να ολοκληρώσουν την περιήγησή τους μέχρι την ακρόπολη.

Γβ. επίσης και τους ακόλουθους συνδέσμους:

<https://www.museodelprado.es/recurso/experiencia-gamificada-de-la-sala-39/360332b6-adbe-fef0-480b-350c1fd8dff5>

<https://gamilearn.webs.ull.es/>

<https://axfitoculture.com/portfolio-item/proyecto-delimitacion-del-perimetro-amurallado-de-la-alhama-medieval/>

Μια διεξοδική βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετικά με τις θετικές επιπτώσεις των παιχνιδιών σε περιβάλλοντα μάθησης, βελτίωσης δεξιοτήτων και εμπλοκής παρουσιάστηκε

² <https://gamilearn.webs.ull.es/>

³ <https://axfitoculture.com/portfolio-item/proyecto-delimitacion-del-perimetro-amurallado-de-la-alhama-medieval/>



από τους Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey και Boyle (2012). Η μελέτη αυτή εξετάζει τη βιβλιογραφία σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα σοβαρά παιχνίδια όσον αφορά στις πιθανές θετικές επιπτώσεις τους στους χρήστες ηλικίας 14 ετών και άνω, ιδίως όσον αφορά στη μάθηση, την ενίσχυση των δεξιοτήτων και την εμπλοκή. Οι όροι αναζήτησης εντόπισαν 129 μελέτες, οι οποίες παραθέτουν εμπειρικά στοιχεία σχετικά με τις επιπτώσεις και τα αποτελέσματα των ψηφιακών και των σοβαρών παιχνιδιών. Σε αυτή τη μελέτη αναπτύχθηκε μια πολυδιάστατη προσέγγιση για την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών. Τα ευρήματα αποκάλυψαν ότι αυτής της μορφής το παιχνίδι συνδέεται με μια σειρά από επιπτώσεις που αφορούν στην αντίληψη, στην απόκτηση και εμπέδωση γνώσεων, στη συμπεριφορά, στα συναισθήματα και τα κίνητρα. Τα πιο συχνά εμφανιζόμενα αποτελέσματα και επιπτώσεις ήταν η απόκτηση γνώσεων/κατανόηση περιεχομένου και τα αποτελέσματα στα συναισθήματα των χρηστών και η δημιουργία κινήτρων. Συζητείται το εύρος των δεικτών και των μέτρων που χρησιμοποιήθηκαν στις εργασίες που συμπεριλήφθηκαν, καθώς και οι μεθοδολογικοί περιορισμοί και οι προτάσεις για περαιτέρω εργασίες στον τομέα αυτό.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Abowd, G. D., & Mynatt, E. D. (2000). Charting past, present, and future research in ubiquitous computing. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(1), 2958.
- Alevizos, Chr. (2021). *Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση*. Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο. Σχολή Επιστημών Διοίκησης και Οικονομίας. Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας. Retrieved from <https://apothesis.lib.hmu.gr/handle/20.500.12688/9956>.
- Alfrink, K. (2011). New games for new cities. Presentation, *FutureEverything Hubbub, Design for a Playful World 1*. Retrieved from <https://whatsthehubbub.nl/blog/2011/05/new-games-for-new-cities-at-futureeverything/>.
- Amarantidou, D. (2020). Η παιχνιδοποίηση ως μέσο κινητοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο Δημοτικό Σχολείο. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.
- Amoroso, M. (2020). Videogame archeologici e storici: luci, ombre e lezioni imparate con Mi Rasna. In S. Pescarin, (Ed.), *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: Franco Angeli, 55-59.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., et al (Eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Boston, MA: Allyn & Bacon. Pearson Education Group.
- Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. Paper presented at the *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, BC, Canada.
- Apostolou, N. (2020). Δημιουργώντας παιγνιώδη ψηφιακά κουίζ με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την αρχαία ελληνική γλώσσα. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.
- Athanasopoulos, A. (2021). Ψηφιακό Ευρωπαϊκό Μουσείο Πολιτισμού. *Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό» (National Centre of research and preservation of school material, 2021)*.

- Attard, A., Di Iorio, E., Geven, K., & Santa, R. (2011). Student-Centred Learning: Toolkit for Students, Staff and Higher Education Institutions. *European Students' Union*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED539501>.
- Azzam, M. (2009). Why Creativity Now? A Conversation with Sir Ken Robinson. *Teaching for the 21st century*, 67(1), 22-26.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2002). Self-efficacy assessment. In R. Fernandez-Ballesteros (Ed.), *Encyclopedia of psychological assessment*. London: Sage Publications, 1-2.
- Barr, P. (2007). *Video Game Values: Play as Human-Computer Interaction*. Doctoral Dissertation, Victoria University of Wellington.
- Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods*. London: Springer.
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Boston, MA: Charles River Media.
- Boyan, A., & Sherry, J. (2011). The Challenge in Creating Games for Education: Aligning Mental Models With Game Models. *Child Development Perspectives*, 5(2), 82-7. Retrieved from <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00160.x>.
- Brown, T. H. (2005). Towards a model for m-learning in Africa. *International Journal on E-learning*, 4(3), 299-315.
- Church, M. A., Elliot, A. J., & Gable, S. L. (2001). Perceptions of classroom environment, achievement goals, and achievement outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 93(1), 43-54. Retrieved from <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.43>.
- Clarke, I. (2001). Emerging value propositions for m-commerce. *Journal of Business Strategies*, 18(2), 133-148.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>.
- Cosovic, M., Ramic, B. (2020). Game-Based Learning in Museums — Cultural Heritage. *Information 2020*, 11, 22, 1-13. doi:10.3390/info11010022.
- Covington M. V., & Omelich C. L. (1984). Task-oriented versus competitive learning structures: motivational and performance consequences. *Journal of Educational Psychology*, 76, 1038-1050.

- Csikszentmihalyi, M. (2000). The contribution of flow to positive psychology. In J. E. Gillham (Ed.), *The science of optimism and hope: Research essays in honor of Martin E. P. Seligman* Templeton Foundation Press, 387–395.
- De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. *Computers & education*, 75, 82-91.
- Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Haynes, L. L., & Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they should mean to educators. *Simulation and Gaming* 33 (2), 157-168.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference Envision Future Media Environments*, New York, 9-15.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: MacMillan.
- Dimitriadis, S., (2015). Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό. Αθήνα: Σύλλογος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3397>.
- Din, H. W. H. (2006). *Play to Learn: exploring online educational games in museums*. Paper presented at the *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraz, J. J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380- 392.
- Elliot, A. J. (1994). Approach and avoidance achievement goals: An intrinsic motivation analysis. In Elliot, A.J. & Church, M.A. (1997), A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 218-232.
- Elliot, A.J. (1999). Approach and Avoidance Motivation and Achievement Goals, *Educational Psychologist*, 34(3), 169-189.
- Faria, A. J., & Whiteley, T. R. (1990). An empirical evaluation of the pedagogical value of playing a simulation game in a principles of marketing course. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 17, 53–57.
- Feather, J. (2006). Managing the documentary heritage: issues from the present and future. In Gorman, G.E. and Sydney J. Shep (Eds), *Preservation management for libraries, archives and museums*, London: Facet, 1-18.

- Ferdani, D. et al. (2020). 3D Reconstruction and Validation of Historical Background for Immersive VR Applications and Games: The Case Study of the Forum of Augustus in Rome. *Journal of Cultural Heritage*, 43, 129-43. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.12.004>.
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2), 117-140.
- Froschauer, J. (2012). *Serious Heritage Games: Playful Approaches to Address Cultural Heritage* [PhD Dissertation]. Wien: Wien University of Technology.
- Gibbons, P. (2002). *Scaffolding Language, Scaffolding Learning. Teaching Second Language Learners in the Mainstream Classroom*. Portsmouth NH: Heinemann.
- Goula, V. (2019). *Παιχνιδοποίηση (gamification) και διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε μαθητές Β' Δημοτικού*. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Επιστήμες της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης. Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη. <http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260>.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. *RTMI* Ulm University, Institute of Media Informatics, 39-46.
- Hageneuer, S., & Schmidt, S. C. (2020). *Introduction*. In Hageneuer, S. (Ed.), *Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology*. London, 12-13 October 2018. London: Ubiquity Press, 1-10.
- Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2013). Empirical study on the effect of achievement badges in TRAKLA2 online learning environment. In *Proceedings of Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE) Conference*, Macau: IEEE, 47-54.
- Halavais, A. M. C. (2012). A genealogy of badges, *Information. Communication & Society*, 15(3), 354-373.
- Hoffman, B. T. (2006). *Art and cultural heritage: law, policy, and practice*. Cambridge: University Press.
- Hsin-Yuan Huang, W. and Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education* (Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management, University of Toronto, 10 December 2013) <http://www.rotman.utoronto.ca/-/media/files/programs-and-areas/behavioural-economics/guidegamificationeducationdec2013.pdf>.
- Huggett, J. (2019). Resilient Scholarship in the Digital Age. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2(1), 105-19. Retrieved from <https://doi.org/10.5334/jcaa.25>.

- Johnson, L., Adams, S., & Cummins, M. (2012). *The NMC Horizon Report: 2012 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kakihara, M. & Sørensen, C. (2001). Expanding the 'Mobility' Concept, *ACM SIGGROUP Bulletin*, 22(3), 33-37.
- Kampmann W. B., (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *The International Journal of computer game research*, 3(1).
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kassimati, A. (2016). *Μεθοδολογία αξιοποίησης gamification για την ενίσχυση high order thinking skills*. Πανεπιστήμιο Πειραιώς. Διπλωματική εργασία. Τίτλος Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Ηλεκτρονική Μάθηση. Τμήμα: Σχολή Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών. Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων. <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/10067>.
- Klopfer, E. & Squire, K. (2008). *Environmental Detectives—the development of an augmented reality platform for environmental simulations*. *Educational technology research and development*, 56 (2), 203-228.
- Kolliadis, E. (2002). *Γνωστική Ψυχολογία, γνωστική Νευροεπιστήμη και Εκπαιδευτική Πράξη. Αθήνα: Σύνοψη*.
- Kontogianni, G. & Georgopoulos, A. (2015). A realistic Gamification attempt for the Ancient Agora of Athens. *Digital Heritage* 2015, 377-380, doi: 10.1109/DigitalHeritage.2015.7413907.
- Kotini, I. & Tzelepi, S. (2016). Η μεθοδολογία Agile και η εφαρμογή της στην μαθησιακή διαδικασία ενισχύουν την Υπολογιστική Σκέψη. *Πρακτικά 8th Conference on Informatics in Education 2016*, 212-222. http://events.di.ionio.gr/cie/images/documents16/cie2016_cd_v1.0/new/custom/pdf/5.2%202012%20-%20222%20cie2016_095.000_kot_accepted_final_p.pdf.
- Kumar, B., & Khurana, P. (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. *International Journal of Computers and Distributed Systems*, 2(1), 46–53.
- Li, W., Grossman, T., & Fitzmaurice, G. (2012, October). GamiCAD: A gamified tutorial system for first time autocad users. In *Proceedings of the 25th annual ACM symposium on user interface software and technology* (pp. 103–112). Cambridge, MA: ACM.

- Lyytinen, K. & Yoo, Y. (2002). Research Commentary: The Next Wave of Nomadic Computing. *Information Systems Research*, 13(4), 377-388.
- Mariotti, S. (2020a). What if *Lara Croft* Becomes a Video Game Designer? When Archaeologists 'Dig' Serious Games. In I. Marfisi-Schottman, et al. (Eds), *Games and Learning Alliance = Proceedings of the 9th International Conference, GALA2020* (Laval, France, December 9-10, 2020). Cham: Springer, p.p. 395-400. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-3-030-63464-3_37.
- Mariotti, S., Marotta, N. (2020). Gioco e storydoing: strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria. *Didattica Della Storia - Journal of Research and Didactics of History*, 2(1S), 608-29. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11224>.
- Mariotti, S., Marotta, N. (2020). Gioco e storydoing: strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria. *Didattica Della Storia - Journal of Research and Didactics of History*, 2(1S), 608-29. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11224>.
- Matsangouras, I., (2002). *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin.
- Moran, T. P., & Dourish, P. (2001). Introduction to this special issue on context aware computing. *Human-Computer Interaction*, 16(2), 87-95.
- Morgan, C. (2019). Avatars, Monsters, and Machines: a Cyborg Archaeology. *European Journal of Archaeology*, 22(3), 324-37. Retrieved from <https://doi.org/10.1017/eea.2019.22>.
- Mortara, M. et al. (2014). Learning Cultural Heritage by Serious Games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-25. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>.
- Mortara, M.; Catalano, C.E.; Bellotti, F.; Fiucci, G.; Houry-Panchetti, M.; Petridis, P. (2014). Learning Cultural Heritage by Serious Games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325.
- Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: A review of literature. In F. H. H. Nah (Ed.), *Proceedings of 1st International Conference on Human-Computer Interaction in Business*, Crete, Greece: LNCS Springer, 401–409.
- Pagoulatou, A. (2020). Τα μυστικά της Πάτρας: Ένα χώρο - ευαίσθητο παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης και πολιτισμικής διαμεσολάβησης στην τάξη της γαλλικής ως ξένης γλώσσας. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση»* (National Centre of research and preservation of school material, 2020).

- Palazón-Herrera, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31(1), 1059-1079.
- Pea, R., & Maldonado, H. (2006). WILD for learning: Interacting through new computing devices anytime, anywhere. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 427-441.
- Peraki, M. (2018). Παιχνιδοποίηση και αυτορρυθμιζόμενη μάθηση. *Πρακτικά: 5^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας*, 205-213.
- Pescarin, S. et al (2020). Optimising Environmental Educational Narrative Videogames: The Case of 'A Night in the Forum'. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-23. <https://doi.org/10.1145/3424952>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York, NY: McGraw-Hill Pub. Co.
- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzels, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation and Gaming*, 23(3), 261-276.
- Rao, B., and Minakakis, L. (2003). Evolution of mobile location-based services. *Communications of the ACM*, 46(12), 61-65.
- Reeves, B., & Read, J. L. (2009). *Total engagement: How games and virtual worlds are changing the way people work and businesses compete*. Boston, MA: Harvard Business Press.
- Rott, G., (2010). *Guidance and Counseling Services in the Learner - Centred Approach in HE, Bologna Handbook - Making Bologna Work Student Centered Learning - An Insight Into Theory And Practice. T4SCL*.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sangkyun, K., Kibong, S., Lockee, B. and Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham, Switzerland: Springer.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (Eds). (1994). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shapiro, J. (2018). *The New Childhood: Raising Kids to Thrive in a Connected World*. New York: Little, Brown and Company.

- Shuler, C. (2009). *Pockets of potential: Using mobile technologies to promote children's learning*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Simons R., J., Van der Linden, J., & Duffy, T., A. (2000). New learning: three ways to learn in a new balance. Retrieved from *Utrecht University Repository*, <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/6952>.
- Singh, M. (2021). Acquisition of 21st Century Skills Through STEAM Education. *Academia Letters*, Article 712. Retrieved from <https://doi.org/10.20935/AL712>.
- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489–528.
- Smith, A. L., & Baker, L. (2011). Getting a clue: Creating student detectives and dragon slayers in your library. *Reference Services Review*, 39 (4), 628–642.
- Solima, L. (2018). Gaming for the Museums. The MANN Experience. *Economia della Cultura*, 28(3), 275-290.
- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Taylor, T. L., (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4(4), 331-339.
- Thurley, S. (2005). Into the future. Our strategy for 2005-2010. In *Conservation Bulletin [English Heritage]* (49). Retrieved from <https://content.historicengland.org.uk/images-books/publications/conservation-bulletin-49/cb4926-27.pdf>.
- Valle, A., Cabanach, R., González-Pienda, J., Rodríguez, S., & Piñeiro, I. (2003). Multiple goals, motivation and academic learning. *The British Journal of Educational Psychology*, 73, 71-87.
- Van't Hooft, M., Swan, K., Lin, Y-M., & Cook, D. (2007). What is ubiquitous computing? In M. van't Hooft, & K. Swan, K. (Eds), *Ubiquitous Computing in Education*. London: Routledge, 3-17.
- Villalustre, Lourdes; Del Moral, María Ester. (2015). Gamificación: estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, Barcelona, n. 27, 13-31.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Wilshire, B., (1990). *The moral collapse of the university: Professionalism, purity, and alienation*. Albany, NY: State University of New York Press.

Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86–92.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Zimmermann, B. J. and Schunk, D.H. (2001). *Self-regulated learning and academic achievement: theoretical perspectives* (2nd ed.). NJ: Lawrence Erlbaum.

Γενική Βιβλιογραφία

Abowd, G. D., & Mynatt, E. D. (2000). Charting past, present, and future research in ubiquitous computing. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 7(1), 2958.

Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 50(2), 179-211.

Alfrink, K. (2011). New games for new cities. Presentation, FutureEverything *Hubbub, Design for a Playful World 1*. Retrieved from <https://whatsthehubbub.nl/blog/2011/05/new-games-for-new-cities-at-futureeverything/>.

Amarantidou, D. (2020). Η παιχνιδοποίηση ως μέσο κινητοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας στο Δημοτικό Σχολείο. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.

Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., et al (Eds.) (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Boston, MA: Allyn & Bacon. Pearson Education Group.

Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. Paper presented at the *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, BC, Canada.

Apostolou, N. (2020). Δημιουργώντας παιγνιώδη ψηφιακά κουίζ με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την αρχαία ελληνική γλώσσα. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.

Athanasopoulos, A. (2021). Ψηφιακό Ευρωπαϊκό Μουσείο Πολιτισμού. *Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό» (National Centre of research and preservation of school material, 2021)*

- Attard, A., Di Lorio, E., Geven, K., & Santa, R. (2011). Student-Centred Learning: Toolkit for Students, Staff and Higher Education Institutions. *European Students' Union*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED539501>.
- Azzam, M. (2009). Why Creativity Now? A Conversation with Sir Ken Robinson. *Teaching for the 21st century*, 67(1), 22-26.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2002). Self-efficacy assessment. In R. Fernandez-Ballesteros (Ed.), *Encyclopedia of psychological assessment*. London: Sage Publications, 1-2.
- Barr, P. (2007). *Video Game Values: Play as Human-Computer Interaction*. Doctoral Dissertation, Victoria University of Wellington.
- Bell, K. (2018). *Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. John Hopkins University Press: Baltimore.
- Belman, J. & Flanagan, M. (2010). Exploring the Creative Potential of Values Conscious Game Design: Student's Experiences with the VAP Curriculum. *Eludamos*. 4(1).
- Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods*. London: Springer.
- Beylefeld, A., & Struwig, M. (2007). A Gaming Approach to Learning Medical Microbiology: Student's Experiences of Flow. *Medical Teacher*. 29(9-10), 933-940.
- Bhattacharjee, A. (2001). Understanding Information Systems Continuance: An Expectation Confirmation Model, *MIS Quarterly*, 25(3), 351-370.
- Bishop, J. (2014). *Gamification for Human Factors Integration: Social, Education, and Psychological Issues*. Hershey: Information Science Reference (an imprint of IGI Global).
- Bleumers, L., All, A., Marien, I., Schurmans, D., Van Looy, J., Jacobs, A., et al. (2012). *State of Play of Digital Games for Empowerment and Inclusion: A Review of the Literature and Empirical Cases*. Spain: JRC Technical Reports Institute for Prospective Technological Studies.
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Boston, MA: Charles River Media.
- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2010). Student's Perceptions About the Use of Video Games in the Classroom. *Computers & Education*, 54(4), 1145-1156.



- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2008). *Challenges for Game Designers*. Boston, MA: Charles River Media.
- Brown, T. H. (2005). Towards a model for m-learning in Africa. *International Journal on E-learning*, 4(3), 299-315.
- Carroll, J. M. & Thomas, J. C. (1982). Metaphor and the cognitive representation of computing systems. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics*, 12, 107-116.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). The contribution of flow to positive psychology. In J. E. Gillham (Ed.), *The science of optimism and hope: Research essays in honor of Martin E. P. Seligman* Templeton Foundation Press, pp. 387–395.
- Church, M. A., Elliot, A. J., & Gable, S. L. (2001). Perceptions of classroom environment, achievement goals, and achievement outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 93(1), 43–54. Retrieved from <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.1.43>
- Clarke, I. (2001). Emerging value propositions for m-commerce. *Journal of Business Strategies*, 18(2), 133-148.
- Consalvo, M., (2009). *There is No Magic Circle*. *Games and Culture*, 4, 408-417.
- Costello, B.M., & Edmonds, E.A. (2007). A study in play, pleasure and interaction design. *DPPI*. ACM Press, 76-91.
- Covington M. V., & Omelich C. L. (1984). Task-oriented versus competitive learning structures: motivational and performance consequences. *Journal of Educational Psychology*, 76, 1038-1050.
- De Aizpurua, M., Price E., Tucker, K. (2018). Give Gaming a Go! Enhancing learning through gamification. *Australian Law Librarian*, 26, 2, 92-100.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. *Computers & education*, 75, 82-91.
- Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Haynes, L. L., & Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they should mean to educators. *Simulation and Gaming* 33 (2), 157-168.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference Envision Future Media Environments*, New York, 9-15.

- Dimitriadis, S., (2015). Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3397>
- Din, H. W. H. (2006). *Play to Learn: exploring online educational games in museums*. Paper presented at the *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraz, J. J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380- 392.
- Elliot, A. J. (1994). Approach and avoidance achievement goals: An intrinsic motivation analysis. In Elliot, A.J. & Church, M.A. (1997), A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 218-232.
- Elliot, A.J. (1999). Approach and Avoidance Motivation and Achievement Goals, *Educational Psychologist*, 34(3), 169-189.
- Faria, A. J., & Whiteley, T. R. (1990). An empirical evaluation of the pedagogical value of playing a simulation game in a principles of marketing course. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 17, 53–57.
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2), 117-140.
- Fogg, B. (2009). A behavior model for persuasive design. Fourth *Persuasive Technology International Conference*. Claremont, California, April 26-29, 2009.
- Fernandes, J., Duarte, D., Ribeiro, C., Farinha, C., Pereira, J. M., & Silva, M. M. (2012). I think: A Game-Based Approach Towards Improving Collaboration and Participation in Requirement Elicitation. *Procedia Computer Science* (15), 66-77.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Gaver, W. W., Bowers, J., Boucher, A., Pennington, S., Gellersen, H., Schmidt, A., Steed, A., Villars, N., & Walker, B. (2004). The drift table: designing for ludic engagement. *In CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems*. ACM Press, 885-900.
- Gaver, W. W. (2002). Designing for Homo Ludens. *I3 Magazine*, 12.

- Gibbons, P. (2002). *Scaffolding Language, Scaffolding Learning. Teaching Second Language Learners in the Mainstream Classroom*. Portsmouth NH: Heinemann.
- Gnauk, B., Dannecker, L., & Hahmann, M. (2012). Leveraging gamification in demand dispatch systems. *Proceedings of the 2012 Joint EDBT/ ICDT Workshops*, 103-110.
- Goula, V. (2019). *Παιχνιδοποίηση (gamification) και διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εκπαιδευτική παρέμβαση σε μαθητές Β' Δημοτικού*. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Επιστήμες της Εκπαίδευσης και της Δια Βίου Μάθησης. Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη. <http://dspace.lib.uom.gr/handle/2159/23260>.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. *RTMI* Ulm University, Institute of Media Informatics, 39-46.
- Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2013). Empirical study on the effect of achievement badges in TRAKLA2 online learning environment. In *Proceedings of Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE) Conference*, Macau: IEEE, 47-54.
- Halavais, A. M. C. (2012). A genealogy of badges, *Information. Communication & Society*, 15(3), 354-373.
- Harland, P., Staats, H., & Wilke, H. A. M. (1999). Explaining Proenvironmental Intention and Behavior by Personal Norms and the Theory of Planned Behavior. *Journal of Applied Social Psychology* 29(12), 2505-2528.
- Hassenzahl, M. (2003). The thing and I: Understanding the relationship between user and product. In M. Blythe, C. Overbeeke, A. Monk, & P. C. Wright (Eds), *Funology: From usability to enjoyment*. Dordrecht: Kluwer, 31- 42.
- Helgason, D. (2010). *Trends Unity Blog*. Retrieved from <https://blog.unity.com/technology/2010-trends>.
- Hsin-Yuan Huang, W. and Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education (Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management, University of Toronto, 10 December 2013) <http://www.rotman.utoronto.ca/-/media/files/programs-and-areas/behavioural-economics/guidegamificationeducationdec2013.pdf>.
- Hunicke, R., Leblanc, M.G., & Zubek, R. (2004). MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1).
- Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S. & Dam, G. (2009). Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25, 332-344.



- Ibrahim, R., Che Mohd Yusoff, R., Mohamed Omar, H., and Jaafar, A. (2011). Students Perceptions of Using Educational Games to Learn Introductory Programming. *Computer and Information Science*, 4(1), 205-216.
- Johnson, L., Adams, S., & Cummins, M. (2012). *The NMC Horizon Report: 2012 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Juul, J. (2005). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. *Cambridge, MA: MIT Press*.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ioannides, M., Magnenat-Thalmann, N., & Papagiannakis, G. (2017). *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Cham: Springer.
- Kakahara, M. & Sørensen, C. (2001). Expanding the 'Mobility' Concept, *ACM SIGGROUP Bulletin*, 22(3), 33-37.
- Kampmann W. B., (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *The International Journal of computer game research*, 3(1).
- Kassimati, A. (2016). *Μεθοδολογία αξιοποίησης gamification για την ενίσχυση high order thinking skills*. Πανεπιστήμιο Πειραιώς. Διπλωματική εργασία. Τίτλος Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Ηλεκτρονική Μάθηση. Τμήμα: Σχολή Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών. Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων. <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/10067>
- Kaufman, D., Sauvé, L. (Eds.) (2010). *Educational Gameplay and Simulation Environments: Case Studies and Lessons Learned*. Hershey/New York.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer.
- Klopfer, E., & Squire, K. (2008). Environmental Detectives: the development of an augmented reality platform for environmental simulations. *Educational Technology Research and Development*, 56(2), 203-228.
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. Prentice Hall / Cambridge: Englewood Cliffs.
- Korhonen H., Montola M., & Arrasvuori J. (2009). Understanding Playful Experiences Through Digital Games, *Proceedings of the 4th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces*, DPPI 2009, 274-285.
- Kotini, I & Tzelepi, S. (2016). Η μεθοδολογία Agile και η εφαρμογή της στην μαθησιακή διαδικασία ενισχύουν την Υπολογιστική Σκέψη. *Πρακτικά 8th Conference on Informatics in Education 2016*, 212-222.

http://events.di.ionio.gr/cie/images/documents16/cie2016_cd_v1.0/new/custom/pdf/5.2%20212%20-%20222%20cie2016_095.000_kot_accepted_final_p.pdf

- Kreuger, C., & Tian, L. (2004). A Comparison of the General Linear Mixed Model and Repeated Measures Anova Using a Dataset with Multiple Missing Data Points. *Biological Research for Nursing*, 6(2), 151-157.
- Kukulska-Hulme, A., & Traxler, J. (2005). *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. London: Routledge.
- Kumar, B., & Khurana, P. (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. *International Journal of Computers and Distributed Systems*, 2(1), 46–53.
- Landis, D., Triandis, H. C., & Adamopoulos, J. (1978). Habit and Behavioral Intentions as Predictors of Social Behavior. *Journal of Social Psychology*, 106(2), 227-237.
- Lee, M. C. (2010). Explaining and Predicting User's Continuance Intention toward E-Learning: An Extension of the Expectation-Confirmation Model, *Computers & Education*, 54(2), 506-516.
- Li, W., Grossman, T., & Fitzmaurice, G. (2012, October). GamiCAD: A gamified tutorial system for first time autocad users. In *Proceedings of the 25th annual ACM symposium on user interface software and technology* (pp. 103–112). Cambridge, MA: ACM.
- Limayenm, M., Hirt, S. G., and Cheung, C. M. K. (2003). Habit in the Context of IS Continuance: Theory Extension and Scale Development. *European Conference on Information Systems*. Retrieved from <https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1087&context=ecis2003>
- Ling, K., Beenen, G., Ludford, P., Wang, X., Chang, K., Li, X., et al. (2005). Using social psychology to motivate contributions to online communities. *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work*, 212-221.
- Lyytinen, K. & Yoo, Y. (2002). Research Commentary: The Next Wave of Nomadic Computing. *Information Systems Research*, 13(4), 377-388.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin.
- Montalvo, F. T., & Torres, M.C. (2008). Self-regulated learning: Current and future directions. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 2(1), 1-34.
- Moran, T. P., & Dourish, P. (2001). Introduction to this special issue on context aware computing. *Human-Computer Interaction*, 16(2), 87-95.



- Morrison, A., Viller, S., & Mitchell, P. (2011). Building sensitising terms to understand free-play in open-ended interactive art environments. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM Press, 2335-2344.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *Proceedings 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, Cluj-Napoca, Romania, Europe, 323-329.
- Murphy, M. & Meeker, M. (2011). *Top mobile internet trends*. KPCB Relationship Capital. Retrieved from <http://www.techweb.com.cn/special/download/kpcb.pdf>
- Nacke, L. E., Drachen, A. & Goebel, S., (2010). Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context. *International Journal of Computer Science in Sport*, 9, 2.
- Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: A review of literature. In F. H. H. Nah (Ed.), *Proceedings of 1st International Conference on Human-Computer Interaction in Business*, Crete, Greece: LNCS Springer, 401–409.
- Ouellette, J. A., & Wood, W. (1998). Habit and Intention in Everyday Life: The Multiple Processes by Which Past Behavior Predicts Future Behavior. *Psychological Bulletin*, 124(1), 54-74.
- Palazón-Herrera, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, 31(1), 1059-1079.
- Pea, R., & Maldonado, H. (2006). WILD for learning: Interacting through new computing devices anytime, anywhere. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 427-441.
- Peraki, M. (2018). Παιχνιδοποίηση και αυτορρυθμιζόμενη μάθηση. *Πρακτικά: 5^ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας*, 205-213.
- Peters, K. (2007). m-Learning: Positioning educators for a mobile, connected future. *International Journal of Research in Open and Distance Learning*, 8(2), 1-17.
- Philpot, T. A., Hall, R. H., Hubing, N., & Flori, R. E. (2005). Using Games to Teach Statics Calculation Procedures: Application and Assessment. *Computer Applications in Engineering Education*, 13(3), 222-232.
- Piaget, J. (1936). *Origins of Intelligence in the Child*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Prensky, M. (2001). *The digital game-based learning revolution*. USA: McGraw-Hill
- Rao, B., and Minakakis, L. (2003). Evolution of mobile location-based services. *Communications of the ACM*, 46(12), 61-65.

- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. *Simulation and Gaming*, 23(3), 261–276.
- Reeves, B. & Read, J. L. (2009). *Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Reiners, T., & Wood, L. C. (2015). *Gamification in Education and Business*. Cham: Springer.
- Richter, G., Raban, D. R., & Rafaeli, S. (2015). Studying Gamification The Effect of Rewards and Incentives on Motivation. In T. Reiners & L. C. Wood (Eds), *Gamification in Education and Business*. Cham: Springer, 21-46.
- Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). *Serious Games: Mechanisms and Effects*. London, Routledge.
- Rott, G., (2010). *Guidance and Counseling Services in the Learner - Centred Approach in HE, Bologna Handbook - Making Bologna Work Student Centered Learning - An Insight Into Theory And Practice*. T4SCL.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sangkyun, K., Kibong, S., Lockee, B. and Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham, Switzerland: Springer.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (Eds). (1994). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Shuler, C. (2009). *Pockets of potential: Using mobile technologies to promote children's learning*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Simons R., J., Van der Linden, J., & Duffy, T., A. (2000). New learning: three ways to learn in a new balance. Retrieved from *Utrecht University Repository*, <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/6952>.
- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel Psychology*, 64(2), 489–528.
- Smith, A. L., & Baker, L. (2011). Getting a clue: Creating student detectives and dragon slayers in your library. *Reference Services Review*, 39 (4), 628–642.

- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 1-24.
- Taylor, T. L., (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4(4), 331-339.
- Triandis, H. C. (1980). Values, Attitudes and Interpersonal Behavior. In *Nebraska symposium on motivation, 1979: Beliefs, attitudes, and values*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 195-259.
- Valle, A., Cabanach, R., González-Pienda, J., Rodríguez, S., & Piñeiro, I. (2003). Multiple goals, motivation and academic learning. *The British Journal of Educational Psychology*, 73, 71-87.
- Van der Heijden, H. (2003). Factors Influencing the Usage of Websites: The Case of a Generic Portal in the Netherlands, *Information & Management*, 40(6), 541-549.
- Van't Hooft, M., Swan, K., Lin, Y-M., & Cook, D. (2007). What is ubiquitous computing? In M. van't Hooft, & K. Swan, K. (Eds), *Ubiquitous Computing in Education*. London: Routledge, 3-17.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2), 186-205.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Towards a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478.
- Villalustre, Lourdes; Del Moral, María Ester. (2015). Gamificación: estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, Barcelona, n. 27, 13-31.
- Walker, K. (2006). Introduction: Mapping the landscape of mobile learning. In M. Sharples (Ed.), *Big issues in mobile learning: Report of a workshop by the kaleidoscope network of excellence mobile learning initiative*. Nottingham: University of Nottingham.
- Wilshire, B., (1990). *The moral collapse of the university: Professionalism, purity, and alienation*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Yee, N. (2006a). The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 1(1), 68-71.
- Yee, N. (2006b). Motivations for play in online games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(6), 772-775.



- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86–92.
- Zicherman, G. (2011). A Long Engagement and a Shotgun Wedding: Why Engagement is the Power Metric of the Decade. *Presentation, Gamification Summit, San Francisco, CA*. Retrieved from <http://goo.gl/ilaO0>.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly.
- Zimmermann, B. J. and Schunk, D.H. (2001). *Self-regulated learning and academic achievement: theoretical perspectives* (2nd ed.). NJ: Lawrence Erlbaum.
- Ένωση Εταιρειών Κινητής τηλεφωνίας (2013). *20 χρόνια Κινητή Τηλεφωνία και Οικονομία*. Retrieved from http://www.eekt.gr/Portals/0/Analytic_findings_QED.pdf.
- Κολλιιάδης, Ε. (2002α). *Γνωστική Ψυχολογία, γνωστική Νευροεπιστήμη και Εκπαιδευτική Πράξη*. Αθήνα: Σύνοψη.
- Κολλιιάδης Ε., (2002β). *Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη, Τόμος Β'*. Αθήνα, Σύνοψη.
- Ματσαγγούρας, Η., (2002). *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.

Βιβλιογραφία για το μεθοδολογικό πλαίσιο της Παιχνιδοποίησης

- Alevizos, Chr. (2021). *Η παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση*. Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο. Σχολή Επιστημών Διοίκησης και Οικονομίας. Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας. Retrieved from <https://apothesis.lib.hmu.gr/handle/20.500.12688/9956>
- Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. In *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*. New York, NY: ACM, 1-4.
- Aonuma, E. (Producer), & Fujibayashi, H. (Director) (2011). *The Legend of Zelda*. Japan: Nintendo.
- Bonaventura, L., Bryce, I., De Santo, T., Murphy, D. (Producers), & Bay, M. (Director) (2007). *Transformers*. United States: Di Bonaventura Pictures.
- Bunchball (2007). Bunchball Nitro: Enterprise-level gamification. *Bi Worldwide*. Retrieved from <https://www.bunchball.com/products/nitro/>.
- Bunchball (2016). *Gamification 101: An introduction to game dynamics* [White paper]. *Bi Worldwide*. Retrieved from Bunchball.com.



- Christensen, C. M. (1992). Exploring the limits of the technology s-curve. Part I: Component technologies. *Production and Operations Management*, 1(4), 334-357. Retrieved from [10.1111/j.1937-5956.1992.tb00001.x](https://doi.org/10.1111/j.1937-5956.1992.tb00001.x).
- Dawes, R. M., Van De Kragt, A. J., & Orbell, J. M. (1988). Not me or thee but we: The importance of group identity in eliciting cooperation in dilemma situations: Experimental manipulations. *Acta Psychologica*, 68(1), 83-97.
- Duggan, K., & Shoup, K. (2013). *Business gamification for dummies*. Hoboken, NJ: Wiley.
- Dunleavy, M. (2014). Design principles for augmented reality learning. *TechTrends*, 58(1), 28-34.
- Electronic Arts Inc. (2013). *SimCity BuildIt. Design Challenges*. Retrieved from <https://www.ea.com/games/simcity/simcity-buildit>
- Foster, R. N. (1986). *Innovation: The attacker's advantage*. New York, NY: Summit Books.
- Hate, S. (2013). Enterprise gamification architecture strategy. *Gamification: Rediscover the Power of Engagement*, 11(3), 55.
- Hayasaka, N. (Producer), & Matsumoto, K. (Director) (2003). *Transformers*. Japan: Winkysoft.
- Herger, M. (2011, October 24). *A checklist for evaluating gamification platforms*. *Enterprise Gamification*. Retrieved from <http://www.enterprise-gamification.com/>.
- Herzig, P., Ameling, M., & Schill, A. (2012, August 20-24). *A generic platform for enterprise gamification*. Paper presented at the Joint 10th Working IEEE/IFIP Conference on Software Architecture (WICSA) and 6th European Conference on Software Architecture (ECSA). Retrieved January 24, 2017, from *IEEE Xplore*. Retrieved from: [10.1109/WICSA-ECSA.2012.33](https://doi.org/10.1109/WICSA-ECSA.2012.33).
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, Vol. 4, No. 1. Retrieved from <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kato, H. (1999). *ARToolKit*. Retrieved from <https://artoolkit.org>.
- Kim, S. (2014). Decision support model for introduction of gamification solution using AHP. *The Scientific World Journal*, 2014, 1-7.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton J. (2018). *Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer.

- Korhonen, H., Montola, M., & Arrasvunori, J. (2009). Understanding playful user experience through digital games. In A. Guenand (Ed.), *Proceedings of the 4th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces, DPPI 2009*. Compiegne, France: ACM Press, 274-285.
- Kumar, J., & Herger, M. (2013). Gamification at work: Designing engaging business software. *Interaction Design Foundation*. Retrieved from <https://www.interaction-design.org>
- Mayraz, E., & Lazo, D. (2012). *Sight systems*. Israel: Robot Genius.
- Mogo Mobile Inc. (2014). *Fresh Air*. Retrieved from <http://www.playfreshair.com>
- Mora, A., Riera, D., Gonzalez, C., & Arnedo-Moreno, J. (2017). Gamification: A systematic review of design frameworks. *Journal of Computing in Higher Education*. doi:[10.1007/s12528-017-9150-4](https://doi.org/10.1007/s12528-017-9150-4)
- Overmars, M. (1999). *Game Maker*. Retrieved from <https://www.yoyogames.com>
- Radoff, J. (2011). *Game on: Energize your business with social media games*. Indianapolis, IN: Wiley Publishing Inc.
- Schell, J. (2014). *The art of game design: A book of lenses* (2nd ed.). Boca Raton, FL: CRC Press.
- Schonfeld, E. (2010, August 25). *SCVNGR's secret game mechanics playdeck*. Retrieved from <https://techcrunch.com>
- Scillitoe, J. L. (2013). Technology S-curve. In E. H. Kessler (Ed.), *Encyclopedia of management theory Vol. 2*. Thousand Oaks, CA: SAGE Reference, 846-849. Retrieved from http://ezproxy.lib.vt.edu/login?url=http://go.galegroup.com.ezproxy.lib.vt.edu/ps/i.do?p=GURL&sw=w&u=viva_vpi&v=2.1&it=r&id=GALE%7CCX3719100270&sid=summ_on&asid=67588320b3b844e91597dc092854603b.
- Supercell (2012). *Hay Day*. Finland: Supercell.
- Takahata, I. (Producer), & Miyazaki, H. (Director) (1986). *Castle in the Sky*. Japan: Studio Ghibli.
- Unity Technologies. (2004). *Unity*. Available from <https://unity3d.com>.
- Vogler, C., & Montez, M. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. (3rd ed.). Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.

Zhu, Y., Pei, L., & Shang, J. (2017). Improving video engagement by gamification: A proposed design of MOOC videos. In S. Cheung, L. Kwok, W. Ma, L. K. Lee, & H. Yang (Eds), *Proceedings of the International Conference on Blended Learning (ICBL) 2017*. Hong Kong, China: Springer, 433-444.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly.

Zichermann, G., & Linder, J. (2013). *The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition*. New York, NY: Mc Graw Hill Education.

Βιβλιογραφία για την Παιχνιδοποίηση και την Πολιτιστική Κληρονομιά

Abdulqawi, Y. (2007). *Standard-Setting in UNESCO: Conventions, Recommendations, Declarations, and Charters Adopted by UNESCO (1948-2006)*. Leiden: UNESCO.

Amoroso, M. (2020). Videogame archeologici e storici: luci, ombre e lezioni imparate con Mi Rasna. In S. Pescarin, (Ed.), *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: Franco Angeli, 55-59.

Anderson, E.F., et al. (2010). Developing Serious Games for Cultural Heritage: A State-of-the-Art Review. *Virtual Reality*, 14, 255-75. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10055-010-0177-3>.

Andritsou, G., Katifori, A., Kourtis, V., & Ioannidis, Y. (2018). Momap, An Interactive Gamified App for the Museum of Mineralogy. In Proceedings of the *10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Wurzburg, Germany, 5-7 September 2018, 1-4.

Antoniou, A., Lepouras, G., Bampatzia, S., & Almproudi, H. (2013). An approach for serious game development for cultural heritage: Case study for an archaeological site and museum. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 6(4), 17.

Backlund, P., & Hendrix, M. (2013). Educational games—Are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious games. In Proceedings of the *5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*, Poole, UK, 11-13 September 2013, 1-8.

Baek, Y. K. (2010). *Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as a Motivator of Study*. Hershey, PA: IGI Global.

Beacham, R., Denard, H., & Niccolucci, F. (2006). An introduction to the London charter. In M. Ioannides et al., *The Evolution of Information Communication Technology in Cultural Heritage: Where Hi-tech Touches the Past: Risks and Challenges for the 21st Century (Short papers from the joint event CIPA/VAST/EG/EuroMed)*. Budapest: Archaeolingua.

- Bellotti, F. et al. (2013). Assessment in and of Serious Games: An Overview. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013, 1-11. Retrieved from <https://doi.org/10.1155/2013/136864>.
- Bellotti, F., Berta, R., & De Gloria, A. (2010). Designing Effective Serious Games: Opportunities and Challenges for Research. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 5(3), 22-35.
- Bentkowska-Kafel, A., Denard, H., & Baker, D. (2012). *Paradata and transparency in virtual heritage*. Farnham, Surrey, England: Ashgate.
- Bollwerk, E. (2015). Co-Creation's Role in Digital Public Archaeology. *Advances in Archaeological Practice*, 3(3), 223-34. Retrieved from <https://doi.org/10.7183/2326-3768.3.3.223>.
- Bonacchi, C. (2017). Digital Media in Public Archaeology. In Moshenska, G. (Ed.), *Key Concepts in Public Archaeology*. London: UCL Press, 60-72. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctt1vxm8r7.9>.
- Bonacini, E., & Giaccone, S. C. (2021). Gamification and Cultural Institutions in Cultural Heritage Promotion: A Successful Example from Italy. *Cultural Trends*, 1-20. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/09548963.2021.1910490>.
- Boom, K. H. J. et al. (2020). Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past. In Hageneuer, S. (Ed.), *Communicating the Past in the Digital Age = Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology* (October 12-13, 2018). London: Ubiquity Press, 1-10. Retrieved from <https://doi.org/10.5334/bch.c>.
- Boucenna, S., Narzisi, A., Tilmont, E., Muratori, F., Pioggia, G., Cohen, D., & Chetouani, M. (2014). Interactive technologies for autistic children: A review. *Cognitive Computation*, 6(4), 722-740.
- Bounia, A., Katapoti, D. (Eds.) (2021). *Αναδυόμενες Τεχνολογίες και Πολιτισμική Κληρονομιά*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Boyan, A., & Sherry, J. (2011). The Challenge in Creating Games for Education: Aligning Mental Models With Game Models. *Child Development Perspectives*, 5(2), 82-7. Retrieved from <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2011.00160.x>.
- Bozanta, A., Kutlu, B., Nowlan, N., & Shirmohammadi, S. (2016) Effects of serious games on perceived team cohesiveness in a multi-user virtual environment. *Computers in Human Behavior*, 59, 380-388.
- Bozkurt, A., Durak, G. (2018). A Systematic Review of Gamification Research: in Pursuit of Homo Ludens. *International Journal of Game-Based Learning*, 8(3), 15-33.
- Brockmyer, J. et al. (2009). The Development of the Game Engagement Questionnaire: A

Measure of Engagement in Video Game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624-34. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.02.016>.

Bruno, F., Lagudi, A., Ritacco, G., Agrafiotis, P., Skarlatos, D., Cejka, J., Kouril, P., Liarokapis, F., Philpin-Briscoe, O., Poullis, C., et al. (2017). Development and integration of digital technologies addressed to raise awareness and access to European underwater cultural heritage. An overview of the H2020 i-MARECULTURE project. In Proceedings of the *OCEANS 2017*, Aberdeen, UK, 19-22 June 2017, 1-10.

Buckingham, D., & Scanlon, M. (2005). Selling Learning: Towards a Political Economy of Edutainment Media. *Media, Culture and Society*, 27, 41-58. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0163443705049057>.

Capdevila Ibanez, B., Marne, B., & Labat, J.-M. (2011). Conceptual and Technical Frameworks for Serious Games. In D. Gouscos, & M. Meimaris, (Eds), *5th European Conference on Games Based Learning* (Athens, Greece 20-21 October 2011). Reading: Academic Conferences Ltd, 81-7.

Capone, A. (2011). *Turismo videoludico: in viaggio con Assassin's Creed II tra Monteriggioni e San Gimignano [PhD Dissertation]*. Milano: University of Milano-Bicocca.

Catalano, C. E., Luccini, A. M., Mortara, M. (2014). Best Practices for an Effective Design and Evaluation of Serious Games. *International Journal of Serious Games*, 1(1), 1-13. Retrieved from <https://doi.org/10.17083/ijs.v1i1.8>.

Ceipidor, U.B., Medaglia, C., Volpi, V., Moroni, A., Sposato, S., Carboni, M., Caridi, A. (2013). NFC technology applied to touristic-cultural field: A case study on an Italian museum. In Proceedings of the *5th international workshop on near field communication (NFC)*, Zurich, Switzerland, 5 February 2013, 1-6.

Champion, E. (2011). *Playing with the Past*. London: Springer. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/978-1-84996-501-9>.

Champion, E. (2017). Bringing Your A-Game to Digital Archaeology: Issues with Serious Games and Virtual Heritage and What We Can Do About It. *The SAA Archaeological Record*, 17(2), 24-7.

Christensen, P., & Machado, D. (2010). Video Games and Classical Antiquity. *The Classical World*, 104(1), 107-10.

Christopoulos, D., Mavridis, P., Andreadis, A., & Karigiannis, J. N. (2011). Using Virtual Environments to Tell the Story "The Battle of Thermopylae". In Proceedings of the *Third International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*, Athens, Greece, 4-6 May 2011, 84-91.

Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games.

- Copplestone, T.J. (2017). Designing and Developing a Playful Past in Video Games. In A. Mol, et al. (Eds), *The Interactive Past: Archaeology, Heritage, and Video Games*. Leiden: Sidestone Press, 85-97.
- Cosovic, M., Ramic, B. (2020). Game-Based Learning in Museums — Cultural Heritage. *Information 2020*, 11, 22, 1-13. doi:10.3390/info11010022.
- Council of Europe (2005). Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society. *Faro Convention*. Retrieved from <https://rm.coe.int/1680083746>.
- Council of the European Union (2014). Council Conclusions on Participatory Governance of Cultural Heritage. *Official Journal of the European Union*, C 463, 1-3.
- Creative Keys (2020). Fruizione culturale in un click? Come il pubblico ha reagito alle proposte di fruizione culturale durante il lockdown e quali prospettive future. Retrieved from <https://bit.ly/3nmaj0a>.
- Dell'Aquila, E., Marocco, D., Ponticorvo, M., Di Ferdinando, A., Schembri, M., & Miglino, O. (2016). *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives*. Berlin, Germany: Springer.
- Denard, H. (2013). Implementing best practice in cultural heritage visualisation: the London charter. In C. Corsi, B. Slapsak, F. Vermeulen (Eds), *Good Practice in Archaeological Diagnostics*. Springer, p.p 255-268.
- Deterding, S. et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In Lugmayr, A. et al. (Eds), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: The Association of Computing Machinery, 9-15. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: MacMillan.
- Di Blas, N., & Paolini, P. (2014). Multi-user virtual environments fostering collaboration in formal education. *Educational Technology & Society*, 17 (1), 54-69.
- Ding, W., & Marchionini, G. (1998). A Study on Video Browsing Strategies. Technical Report. Retrieved from <https://drum.lib.umd.edu/handle/1903/897>.
- Dorner, R., et al. (Eds). (2016). *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*. Switzerland: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1>.
- Dubois, L.-E., Gibbs, C. (2018). Video game-induced tourism: a new frontier for destination marketers. *Tourism Review*, 73(2), 186-98. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/TR-07-2017-0115>.

- Economou, M. (2015). Heritage in the Digital Age. In W. Logan, M. N. Craith, U. Kockel, (Eds), *A Companion to Heritage Studies*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 215-228. Retrieved from <https://doi.org/10.1002/9781118486634.ch15>.
- EDUCAUSE Learning Initiative (ELI). (2014). 7 Things You Should Know about Game Based Learning. Retrieved from <https://library.educause.edu/media/files/library/2014/3/eli7106-pdf.pdf>.
- Entertainment Software Association (2020). 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. Retrieved from <https://bit.ly/395VNVg>.
- Euro Innovanet. Beyond the Traditional Museum (2008). In *Character, Profile and Extent of European Virtual Museums*. Rome, Italy: FMU. S. EU. M. Project.
- Ferdani, D. et al. (2020). 3D Reconstruction and Validation of Historical Background for Immersive VR Applications and Games: The Case Study of the Forum of Augustus in Rome. *Journal of Cultural Heritage*, 43, 129-43. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.12.004>
- Froschauer, J. (2012). *Serious Heritage Games: Playful Approaches to Address Cultural Heritage* [PhD Dissertation]. Wien: Wien University of Technology.
- Georgiou, R., & Hermon, S. (2011). A London charter's visualization: the ancient Hellenistic-Roman theatre in Paphos. In M. Dellepiane, F. Niccolucci, S. Pena Serna, H. Rushmeier, L. Van Gool (Eds), *The 12th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage*. VAST, 1-4.
- Goldsmith, T.R., & LeBlanc, L.A. (2004). Use of Technology in Interventions for Children with Autism. *Journal of Early Intensive Behavior Intervention*, 1(2), 166-178.
- Gould, P. (2018). Community-Centred Supply Chains and Sustainable Archaeological Tourism. *Archeostorie. Journal of Public Archaeology*, 2, 61-74. https://doi.org/10.23821/2018_3c.
- Haddad, N. (2016). Multimedia and Cultural Heritage: A Discussion for the Community Involved in Children's Edutainment and Serious Games in the 21st Century. *Virtual Archaeology Review*, 7(14), 61-73. Retrieved from <https://doi.org/10.4995/var.2016.4191>.
- Hageneuer, S. (Ed.). (2020). Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the *International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology, London, 12-13 October 2018*. London: Ubiquity Press.
- Hageneuer, S., & Schmidt, S. C. (2020). Introduction. In Hageneuer, S. (Ed.), *Communicating the Past in the Digital Age. Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology*. London, 12-13 October 2018. London: Ubiquity Press, 1-10.



- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In Proceedings of the *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, HI, USA, 6-9 January 2014, 3025-3034.
- Hanes, L., & Stone, R. (2017). A model of heritage content in serious and commercial games. In Proceedings of the *9th International Conference on Virtual Worlds and Games For Serious Applications (VS-Games)*, Athens, Greece, 6-8 September 2017, 137-140.
- Hanes, L., & Stone, R. (2019). A model of heritage content to support the design and analysis of video games for history education. *Journal of Computers in Education* 6, 587-612. Retrieved from <http://doi:10.1007/s40692-018-0120-2>.
- Hays, M. J., Lane, H.C., Auerbach, D. Must Feedback Disrupt Presence in Serious Games? In Proceedings of the *AIED Workshops*, Memphis, TN, USA, 9-13 July 2013.
- Hermon, S., Sugimoto, G., Mara, H., Arnold, D., Chalmers, A., & Niccolucci, F. (2007). The London charter and its applicability. In VAST 2007. *The 8th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage*, Brighton, November 26-30, 2007. *Archaeolingua*, 11-14.
- Huggett, J. (2019). Resilient Scholarship in the Digital Age. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2(1), 105-19. Retrieved from <https://doi.org/10.5334/jcaa.25>.
- Husain, M., & Stein, J. (1988). Rezsó Balint and his most celebrated case. *Arch. Neurol.*, 45, 89-93.
- Ibrahim, N., & Ali, N. M. (2018). A Conceptual Framework for Designing Virtual Heritage Environment for Cultural Learning. *Jurnal on Computing and Cultural Heritage* 11(2), 27.
- Interactive Software Federation of Europe (2020). *Key Facts 2020*. Retrieved from <https://bit.ly/2L1DuZn>.
- Inventum (2018). Retrieved from <https://www.inventumgame.com/>.
- Irwin, D. E., & Andrews, R. V. (1996). Integration and accumulation of information across saccadic eye movements. In *Attention and performance XVI: Information Integration in Perception and Communication*, Volume 16. Cambridge, MA, USA: MIT Press 1996, 125-155.
- Italian Interactive Digital Entertainment Association (2020). I videogiochi in Italia nel 2020. Dati sul mercato e sui consumatori. Retrieved from <https://bit.ly/3dGZFPN>.
- Italian Videogame Program (2019). Videogiochi e luoghi reali: analisi del questionario VIPRO. Retrieved from <https://bit.ly/38noqOv>.

- Kelly, L., Bowan, A. (2014). Gamifying the museum: Educational games for learning. In *Proceedings of the Museums and the Web Asia*, Daejeon & Seoul, Korea, 7-10 October 2014.
- Kersten, T.P., Tschirschwitz, F., & Deggim, S. (2017). Development of a Virtual Museum Including a 4d Presentation of Building History in Virtual Reality. *ISPRS - International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 361-367.
- Kidd, J. (2015). Gaming for affect: Museum online games and the embrace of empathy. *Journal of Curatorial Studies*, 4(3), 414-432.
- Kiourt, C., Koutsoudis, A., Markantonatou, S., & Pavlidis, G. (2016). THE 'SYNTHESIS' VIRTUAL MUSEUM. *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 16(5), 1-9.
- Klopper, E. & Squire, K. (2008). *Environmental Detectives—the development of an augmented reality platform for environmental simulations. Educational technology research and development*, 56 (2), 203-228.
- Klopper, E., Perry, J., Squire, K., Jan, M. F., & Steinkuehler, C. (2005). Mystery at the museum: A collaborative game for museum education. In *Proceedings of the Conference on Computer Support for Collaborative Learning: Learning 2005: The Next 10 Years!* International Society of the Learning Sciences, Taipei, Taiwan, 30 May-4 June 2005, 316-320.
- Kontogianni, G. & Georgopoulos, A. (2015). A realistic Gamification attempt for the Ancient Agora of Athens. *Digital Heritage 2015*, 377-380, doi: 10.1109/DigitalHeritage.2015.7413907.
- Koutsabasis, P. (2017). Empirical Evaluations of Interactive Systems in Cultural Heritage: A Review. *International Journal of Computational Methods in Heritage Science*, 1(1), 100-22. Retrieved from <https://doi.org/10.4018/IJC-MHS.2017010107>.
- Kultima, A., & Paavilainen, J. (2007). Creativity techniques in game design. In *Proceedings of the Conference on Future Play*, Toronto, ON, Canada, 14-17 November 2007, 243-244.
- Lercari, N., Onsurez, L., & Schultz, J. (2013). Multimodal reconstruction of landscape in serious games for heritage: An insight on the creation of Fort Ross Virtual Warehouse serious game. In *Proceedings of the 2013 Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage)*, Marseille, France, 28 October-1 November 2013, Vol. 2, 231-238.
- Liarokapis, F., Petridis, P., Andrews, D., & de Freitas, S. (2017). Multimodal serious games technologies for cultural heritage. In *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Springer: Berlin, Germany, 2017, 371-392.
- Lopez-Menchero, V. M. (2011). Propuesta para profundizar en la Carta de Londres y mejorar su aplicabilidad en el campo del patrimonio arqueológico. *Virtual Archaeology Review*. 4, 65-69.



- Lopez-Menchero, V. M. (2013). International guidelines for virtual archaeology: the seville principles. In C. Corsi, B. Slapssak, F. Vermeulen (Eds), *Good Practice in Archaeological Diagnostics*. Springer, 269-284.
- Lopez-Menchero, V. M., & Grande, A. (2011). Hacia una carta internacional de arqueologia virtual. El borrador SEAV. *Virtual Archaeology Review*. 4, 71-75.
- Lucey-Roper, M. (2006). Discover Babylon: Creating a vivid user experience by exploiting features of video games and uniting museum and library collections. In Proceedings of the *Museums and the Web*, Albuquerque, NW, USA, 22-25 March 2006.
- Luck, S. J., Vogel, E. K. (1997). The capacity of visual working memory for features and conjunctions. *Nature* **1997**, 390, 279.
- Mariotti, S. (2020a). What if *Lara Croft* Becomes a Video Game Designer? When Archaeologists 'Dig' Serious Games. In I. Marfisi-Schottman, et al. (Eds), *Games and Learning Alliance = Proceedings of the 9th International Conference, GALA2020* (Laval, France, December 9-10, 2020). Cham: Springer, 395-400. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-3-030-63464-3_37.
- Mariotti, S. (2020b). Serious Games and Archaeology: Rough Notes on Crafting Archaeological Data for Heritage Enhancement. In A. De Carvalho Antunes, et al. (Eds), *Advances in Cultural Heritage Studies, Year2020. Contributions of the European Student's Association for Cultural Heritage*. Oeiras, Portugal: Mazu Press, 217-234.
- Mariotti, S., Marotta, N. (2020). Gioco e storydoing: strumenti didattici per l'insegnamento della storia nella scuola primaria. *Didattica Della Storia - Journal of Research and Didactics of History*, 2(1S), 608-29. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11224>
- Mayer, I. et al. (2014). A Brief Methodology for Researching and Evaluating Serious Games and Game-Based Learning. In T. Connolly, et al. (Eds), *Psychology, Pedagogy, and Assessment in Serious Games*. Hershey (PA): IGI Global, 357-393) Retrieved from <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4773-2.ch017>.
- Michael, D., & Chen, S. (2005). Proof of Learning: Assessment in Serious Games. Retrieved from *Game Developer*: https://www.gamasutra.com/view/feature/2433/proof_of_learning_assessment_in_.php.
- Mol, A. et al. (Eds). (2017). *The Interactive Past: Archaeology, Heritage, and Video Games*. Leiden: Sidestone Press.
- Morgan, C. (2019). Avatars, Monsters, and Machines: a Cyborg Archaeology. *European Journal of Archaeology*, 22(3), 324-37. Retrieved from <https://doi.org/10.1017/ea.2019.22>.

- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15 (3), 318-325. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1296207413001349?via%3Dihub>.
- Mortara, M.; Catalano, C.E.; Bellotti, F.; Fiucci, G.; Houry-Panchetti, M.; Petridis, P. (2014). Learning Cultural Heritage by Serious Games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325.
- O'Keefe, P. J., Prott, L. V., & Institute of Art and Law (Great Britain). (2011). *Cultural heritage conventions and other instruments: A compendium with commentaries*. Buih Wells, United Kingdom: Institute of Art and Law.
- Pagoulatou, A. (2020). Τα μυστικά της Πάτρας: Ένα χώρο - ευαίσθητο παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης και πολιτισμικής διαμεσολάβησης στην τάξη της γαλλικής ως ξένης γλώσσας. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση» (National Centre of research and preservation of school material, 2020)*.
- Pescarin, S. (Ed.) (2020). *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*. Milano: Franco Angeli.
- Pescarin, S. et al (2020). Optimising Environmental Educational Narrative Videogames: The Case of 'A Night in the Forum'. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-23. <https://doi.org/10.1145/3424952>.
- Pescarin, S., et al (2020). Optimising Environmental Educational Narrative Videogames: The Case of "A Night in the Forum". *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4), 1-23. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/3424952>.
- Petzet, M., & Ziesemer J. (Ed.). (2004). *International Charters for Conservation and Restoration. Chartes Internationales sur la Conservation et la Restauration. Cartas Internacionales sobre la Conservacion y la Restauracion*. München: ICOMOS.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Politopoulos, A., et al. (2019). Romans and Rollercoasters: Scholarship in the Digital Playground. *Journal of Computer Applications in Archaeology*, 2(1), 163-75. <https://doi.org/10.5334/jcaa.35>.
- Porter, J. (2018). Assassin's Creed Has a New Mission: Working in the Classroom. Retrieved from <https://nyti.ms/35kwPA7>.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Reinhard, A. (2018). *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. New York, Oxford: Berghahn Books.

- Sailer, M. et al. (2017). How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-80. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>.
- Sajid, M. J., et al. (2018). Video Gaming a New Face of Inducement Tourism: Main Attractors for Juvenile Gamers. *International Journal for Social Studies*. 4(5), 52-6.
- Shapiro, J. (2018). *The New Childhood: Raising Kids to Thrive in a Connected World*. New York: Little, Brown and Company.
- Singh, M. (2021). Acquisition of 21st Century Skills Through STEAM Education. *Academia Letters*, Article 712. Retrieved from <https://doi.org/10.20935/AL712>.
- Solima, L. (2018). Gaming for the Museums. The MANN Experience. *Economia della Cultura*, 28(3), 275-290.
- Volpe, G. (2020). *Archeologia pubblica. Metodi, tecniche, esperienze*. Roma: Carocci editore.
- Watrall, E. (2002). Digital Pharaoh: Archaeology, Public Education, and Interactive Entertainment. *Public Archaeology*, 2(3), 163-9. <https://doi.org/10.1179/pua.2002.2.3.163>.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly.
- Nguyen, T. T. H., Ishmatova, D., Tapanainen, T., Liukkonen, T.N., Katajapuu, N., Makila, T., & Luimula, M. (2017). Impact of Serious Games on Health and Well-being of Elderly: A Systematic Review. In Proceedings of the *50th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hilton Waikoloa Village, HI, USA, 4-7 January 2017.
- Oprins, E., Visschedijk, G., Roozeboom, M.B., Dankbaar, M., Trooster, W., & Schuit, S. C. E. (2015). The Game-based Learning Evaluation Model GEM: Measuring the Effectiveness of Serious Games Using a Standardised Method. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 7(4), 326-345.
- Pagano, A., Armone, G., & De Sanctis, E. (2015). Virtual Museums and audience studies: The case of "Keys to Rome" exhibition. In Proceedings of the *Digital Heritage*, Granada, Spain, 28 September - 2 October 2015, Volume 1, 373-376.
- Paliokas, I., & Sylaiou, S. (2016). The use of serious games in museum visits and exhibitions: A systematic mapping study. In Proceedings of the *8th International Conference on Games and Virtual Worlds For Serious Applications (VS-GAMES)*, Barcelona, Spain, 7-9 September 2016, 1-8.

- Parette, H. P., Quesenberry, A.C., & Blum, C. (2010). Missing the boat with technology usage in early childhood settings: A 21st century view of developmentally appropriate practice. *Early Childhood Education Journal* 37(5), 335-343.
- Pescarin, S., Rizvic, S., & Selimovic, D. (2019). V-MUST NET- The Virtual Museum Transnational Network. 2011. Retrieved from http://www.v-must.net/sites/default/files/SEEDI2011_pescarin-rizvic-selimovic- NCD21047.pdf.
- Pistoljevic, N., & Hulusic, V. (2018). Educational E-book For Children With and Without Developmental Disorders. *Journal of Computers in Education*, 2018, 6, 117-141.
- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educ. Psychol.* 50(4), 258-283. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
- Posner, M. I., & Petersen, S. E. (1990). The attention system of the human brain. *Annual Review of Neuroscience*, 13(1), 25-42.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York, NY: McGraw-Hill Pub. Co.
- Rahaman, H. (2018). Digital heritage interpretation: a conceptual framework. *Digital Creativity*, 29 (2), 1-27.
- Ramic-Brkic, B. (2012). *The Influence of Olfaction on the Perception of High-Fidelity Computer Graphics*. Ph.D. Thesis, Coventry, UK: University of Warwick.
- Ramic-Brkic, B., Cosovic, M., Rizvic, S. (2019). Cultural Heritage Digitalization in BiH: State-of-the-Art Review and Future Trends. In *Proceedings of the 1st International Workshop on Visual Pattern Extraction and Recognition for Cultural Heritage Understanding Co-Located with 15th Italian Research Conference on Digital Libraries (IRCDL 2019)*, Pisa, Italy, 30 January 2019, 39-49.
- Rizvic, S., Djapo, N., Alispahic, F., Hadzihalilovic, B., Cengic, F. F., Imamovic, A., Okanovic, V., Boskovic, D. (2017). Guidelines for interactive digital storytelling presentations of cultural heritage. In *Proceedings of the 2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)* Athens, Greece, 6-8 September 2017, 253-259.
- Rizvic, S., Okanovic, V., Prazina, I., Sadzak, A. (2016). 4D virtual reconstruction of white bastion fortress. In *Proceedings of the 14th Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage*. Eurographics Association, Genova, Italy, 5-7 October 2016, 79-82.
- Salen, K., Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- Sanford, K., Starr, L.J., Merkel, L., & Kurki, S. B. (2015). Serious games: Video games for good? *E-Learning and Digital Media*, 12, 90-106.

- Schaller, D. (2014). Game mechanics and the museum: Designing simple gameplay around complex content. In *Proceedings of the MW2014: Museums and the Web 2014*, Baltimore, MD, USA, 2-5 April 2014.
- Simons, D. J., & Chabris, C. F. (1999). Gorillas in our midst: Sustained inattention blindness for dynamic events. *Perception*, *28*, 1059-1074.
- Skamantzari, M., Kontogianni, G., Georgopoulos, A., & Kazanis, S. (2017). Developing a virtual museum for the Stoa of Attalos. In *Proceedings of the 2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Athens, Greece, 6-8 September 2017, 260-263.
- Soltani, P., & Vilas-Boas, J. P. (2019). Multi-user virtual environments for physical education and sport training. In *Cases on Immersive Virtual Reality Techniques*. Hershey, PA: IGI Global, 20-41.
- Tisserand, Y., Magnenat-Thalmann, N., Unzueta, L., Linaza, M.T., Ahmadi, A., O'Connor, N. E., Zioulis, N., Zarpalas, D., Daras, P. (2017). Preservation and gamification of traditional sports. In *Mixed Reality and Gamification for Cultural Heritage*. Berlin, Germany: Springer, 421-446.
- Van der Vegt, W., Westera, W., Nyamsuren, E., Georgiev, A., & Ortiz, I.M. (2016). RAGE architecture for reusable serious gaming technology components. *International Journal of Computer Games Technology*, *2016*, 3.
- Vasquez, S., Penafiel, M., Cevallos, A., Zaldumbide, J., & Vasquez, D. (2017). Impact of Game-Based Learning on Students in Higher Education. In *Proceedings of the 9th Annual International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN)*, Barcelona, Spain, 3-5 July 2017, 43-56.

- Vayanou, M., & Ioannidis, Y. (2017). Storytelling games with art collections: Generic game-play design and preliminary evaluation through game testing sessions. In Proceedings of the *9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Athens, Greece, 6-8 September 2017, 264-271.
- Vayanou, M., Ioannidis, Y., Loumos, G., & Kargas, (2019). A. How to play storytelling games with masterpieces: From art galleries to hybrid board games. *Journal of Computers in Education*, 6(1), 79-116
- Vayanou, M., Loumos, G., Kargas, A., Sidiropoulou, O., Apostolopoulos, K., Ioannidis, E., Kakaletis, G., & Ioannidis, Y. (2019). Cultural Mobile Games: Designing for 'Many'. In Proceedings of the *11th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, Vienna, Austria, 4-6 September 2019, 1-4.
- Yim, J., & Graham, T. C. N. (2007). Using Games to Increase Exercise Motivation. In Proceedings of the *Conference on Future Play*, Toronto, ON, Canada, 15-17 November 2007. New York, NY: ACM, 166-173.