

Εκδόσεις RJ4All

<https://www.rj4allpublications.com/>

contact@rj4allpublications.com | www.rj4all.info

Ο RJ4All Publications είναι ένας ανεξάρτητος εκδοτικός οίκος που ειδικεύεται στις κοινωνικές επιστήμες και στη δημοσίευση πρωτοποριακών ερευνών σχετικά με την αποκαταστατική δικαιοσύνη, την ποινική δικαιοσύνη, την ισότητα και τα ανθρώπινα δικαιώματα. Οι RJ4All Publications είναι ο εκδοτικός βραχίονας του Restorative Justice for All (RJ4All) International Institute και ο εκδότης του διεθνούς, με κριτές, περιοδικού Youth Voice Journal (YVJ™) και του Internet Journal of Restorative Justice (IJIR®) Το Restorative Justice for All (RJ4All) International Institute είναι μια διεθνής μη κυβερνητική οργάνωση (ΜΚΟ) με αποστολή την προώθηση της κοινοτικής και κοινωνικής συνοχής σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο. Μέσω των προγραμμάτων μας, αναδιανέμουμε την εξουσία μέσα στην κοινωνία χρησιμοποιώντας την εκπαίδευση και τις αξίες και πρακτικές της επανορθωτικής δικαιοσύνης.

Πρώτη έκδοση στο Ηνωμένο Βασίλειο τον Ιανουάριο του 2023 από τις εκδόσεις RJ4All Publications

© 2022 RJ4All

Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται. Κανένα μέρος της παρούσας δημοσίευσης δεν επιτρέπεται να αναπαραχθεί, να αποθηκευτεί σε σύστημα ανάκτησης ή να μεταδοθεί, σε οποιαδήποτε μορφή ή με οποιοδήποτε μέσο, χωρίς την προηγούμενη γραπτή άδεια της RJ4All, ή όπως επιτρέπεται ρητά από το νόμο ή την άδεια χρήσης ή σύμφωνα με όρους που έχουν συμφωνηθεί με τον αρμόδιο οργανισμό δικαιωμάτων αναπαραγωγής. Δεν πρέπει να κυκλοφορήσετε την παρούσα δημοσίευση σε οποιαδήποτε άλλη μορφή και πρέπει να θέσετε τον ίδιο όρο σε οποιονδήποτε αγοραστή.

Ειδοποίηση για το εμπορικό σήμα: "Αποκαταστατική Δικαιοσύνη για Όλους", "Internet Journal of Restorative Justice", "IJIR®", το Youth Voice Journal, "YVJ™", το λογότυπο RJ4All, το λογότυπο IJRJ® και το λογότυπο YVJ™ είναι όλα εμπορικά σήματα του Restorative Justice for All International Institute cic. Όλα τα δικαιώματα διατηρούνται. Οι ονομασίες προϊόντων ή εταιρειών ενδέχεται να είναι εμπορικά σήματα ή κατατεθειμένα εμπορικά σήματα και χρησιμοποιούνται μόνο με καλή πίστη και για σκοπούς αναγνώρισης.

Βάση δεδομένων right RJ4All Publications (maker)

British Library Cataloguing in Publication Data

ISBN 978-1-911634-75-1

**ΖΗΣΤΕ
ΖΗΣΤΕ ΤΗΝ ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ**

ΜΕ

ΤΗΝ

ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ	5
ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ & ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ	6
ΕΙΣΑΓΩΓΗ & ΑΡΧΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	9
ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΕΝΟΤΗΤΩΝ	10
ΕΝΟΤΗΤΑ I – ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ (ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ)	11
ΕΝΟΤΗΤΑ II – ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΑΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ (ΑΝΑΜΟΥΡ, ΤΟΥΡΚΙΑ)	19
ΕΝΟΤΗΤΑ III – UNESCO, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ & ΦΥΣΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ (ΑΚΕΘ, ΕΛΛΑΔΑ)	43
ΕΝΟΤΗΤΑ IV – ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ (ESPACIO ROJO, ΙΣΠΑΝΙΑ & FATTORE K, ΙΤΑΛΙΑ)	65
ΕΝΟΤΗΤΑ V – ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ (ΜΠΟΖΙΑΖΙ, ΤΟΥΡΚΙΑ)	90
ΕΝΟΤΗΤΑ VI – ΟΙΚΟΛΟΓΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ(ΜΠΑΡΕΙΡΟ,ΠΟΡΤΟΓΑΛΙΑ)	104
Παράρτημα 1 - Πρόγραμμα Συνεδρίας για Δημοτικά Σχολεία	108
Παράρτημα 2 - Πρόγραμμα συνεδρίας για δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης	136

σχολεία

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Η πανδημία Covid-19 είχε καταστροφικές κοινωνικο-οικονομικές επιπτώσεις στον πολιτιστικό και καλλιτεχνικό τομέα, καθώς τα κέντρα τέχνης και εκπαίδευσης δεν μπορούσαν να παραμείνουν ανοιχτά λόγω των μέτρων κοινωνικής αποστασιοποίησης. Εκτός από τις τεράστιες οικονομικές συνέπειες που υπέστησαν πολλοί οργανισμοί, η προώθηση του πολιτισμού και της τέχνης ως εργαλείων συνοχής σχεδόν εξαφανίστηκε από τα κοινοτικά περιβάλλοντα. Σε αυτό το πλαίσιο, είναι ζωτικής σημασίας να λάβουμε μέτρα για την προστασία και την ανάπτυξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και της δημιουργικής έκφρασης, ιδίως σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα με νέους ανθρώπους.

Επιπλέον, η πανδημία Covid-19 έχει επιδεινώσει τις διχαστικές συνθήκες σε ολόκληρο τον κόσμο. Περισσότερο από πριν, οι άνθρωποι είναι περισσότερο απομονωμένοι από ευκαιρίες για πολιτιστικές ανταλλαγές και αμοιβαία κατανόηση. Υπό το πρίσμα των ανωτέρω, οι ψηφιακές προσεγγίσεις είναι ιδιαίτερα σημαντικές για την προώθηση της πολιτιστικής ευαισθησίας και την ενθάρρυνση της κοινωνικής ένταξης.

Το πρόγραμμα "Οι πολιτισμοί μας" επικεντρώνεται στην παροχή δημιουργικού, ψηφιακού μαθησιακού υλικού που προάγει την πολιτισμική ευαισθητοποίηση των μαθητών και των εκπαιδευτικών.

Στόχοι του έργου

Στόχος του έργου είναι η δημιουργία εργαλείων, πόρων και υλικών που ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και την πολυπολιτισμική μάθηση. Ο κύριος στόχος μας είναι να δημιουργήσουμε ευκαιρίες ενεργού μάθησης σε επίσημα και ανεπίσημα εκπαιδευτικά πλαίσια μέσω της χρήσης της τεχνολογίας στις τέχνες και την εκπαίδευση.

Ο βασικός στόχος του προγράμματος "Οι πολιτισμοί μας" είναι να αυξήσει την περιέργεια και την ανεκτικότητα μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων και της δημιουργικής μάθησης. Μέσω αυτού του έργου, οι μαθητές και οι νέοι θα μπορέσουν να βιώσουν εικονικές πολιτιστικές ανταλλαγές με κοινότητες σε όλη την Ευρώπη.

Το έργο θα προσφέρει στους μαθητές ευκαιρίες να μάθουν για την πολιτιστική κληρονομιά στις περιοχές όπου ζουν οι εταίροι μας μέσω της χρήσης διαδραστικών διαδικτυακών εργαλείων μάθησης, καθώς και ενός πιστοποιημένου ηλεκτρονικού μαθήματος. Το έργο "Ο πολιτισμός μας" θα:

- Ενθάρρυνση της ψηφιακής πολιτιστικής ανταλλαγής κατά τη διάρκεια μιας περιόδου κατά την οποία η δια ζώσης μάθηση δεν είναι διαθέσιμη ή είναι εξαιρετικά περιορισμένη λόγω των συνεπειών της πανδημίας,
- Βοηθήστε τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν την ποικιλία των διαστάσεων του πολιτισμού μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων και της δημιουργικής μάθησης,
- Ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού, της συνεργασίας και της κριτικής σκέψης των μαθητών.

Στο τέλος αυτού του Ηλεκτρονικού Βιβλίου του Εγχειριδίου Εκπαίδευσης θα βρείτε δύο σχέδια συνεδριών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να σας βοηθήσουν να σχεδιάσετε και να δομήσετε τα μαθήματα μάθησης που θέλετε να εφαρμόσετε στο πρόγραμμα σπουδών σας". Κάθε σχέδιο συνεδρίας έχει σχεδιαστεί προσεκτικά για να μεγιστοποιήσει τη μαθησιακή εμπειρία και να επιτύχει τα αποτελέσματα που έχει θέσει το πρόγραμμα Live with Culture-Live the Culture..

ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟΙ ΕΤΑΙΡΟΙ ΚΑΙ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ



RESTORATIVE JUSTICE FOR ALL (RJ4ALL) - UK

Το Restorative Justice for All (RJ4All) είναι ένα διεθνές ινστιτούτο με αποστολή να προάγει τη συνοχή των κοινοτήτων και τα ανθρώπινα δικαιώματα σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο. Το RJ4All αναδιανέμει την εξουσία με πιο ισότιμο τρόπο, παρέχοντας έργα κοινωνικής δικαιοσύνης, εκπαιδευτικά προγράμματα και ευκαιρίες εθελοντισμού υψηλής ποιότητας στις πιο περιθωριοποιημένες ομάδες της κοινωνίας. Το RJ4All το επιτυγχάνει αυτό χρησιμοποιώντας τη δύναμη της εκπαίδευσης, του αθλητισμού και των τεχνών, καθώς και τις πρακτικές (διαμεσολάβηση, συσκέψεις, κύκλοι, διάλογος, εργαστήρια) και τις αξίες της επανορθωτικής δικαιοσύνης, συμπεριλαμβανομένης της κατανομής της εξουσίας, της δικαιοσύνης, της ισότητας, της αξιοπρέπειας και του σεβασμού. Το RJ4All είναι το κορυφαίο πανευρωπαϊκό δίκτυο επανορθωτικής δικαιοσύνης με μέλη από περισσότερες από 40 χώρες. Το RJ4All έχει υλοποιήσει μια σειρά από έργα για την ΕΕ, ιδρυτές του Ηνωμένου Βασιλείου και διεθνείς οργανισμούς, όπως ανεξάρτητη αξιολόγηση προγραμμάτων απεξάρτησης και επανορθωτικής δικαιοσύνης, έργα ευαισθητοποίησης και κατάρτισης, εργασίες σχετικά με τη ριζοσπαστικοποίηση, καθώς και συμβουλευτική έρευνα και παροχή συμβουλών εμπειρογνομόνων σε κυβερνήσεις και διεθνείς οργανισμούς. Η RJ4All διατηρεί επίσης έναν ανεξάρτητο, εκδοτικό βραχίονα. Ο RJ4All Publications είναι ένας εκδότης με αντίκτυπο που ειδικεύεται στις κοινωνικές επιστήμες και στη δημοσίευση έρευνας αιχμής.



ANAMUR FATİH PRIMARY SCHOOL – TURKEY

Το σχολείο Anamur, το οποίο άνοιξε ως "Δημοτικό Σχολείο Φατίχ" το ακαδημαϊκό έτος 1974, είναι ένα ίδρυμα που έχει αποδείξει την αξία του τόσο σε ακαδημαϊκές όσο και σε κοινωνικοπολιτιστικές δραστηριότητες με το μακροχρόνιο βασικό προσωπικό του. Στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού του οράματος, κάνει επιτυχημένα βήματα προς την κατεύθυνση να γίνει ένα πρωτότυπο και διακεκριμένο εκπαιδευτικό ίδρυμα που αναπτύσσει τους μαθητές του προς την κατεύθυνση να είναι ευτυχισμένοι, ενάρτεροι, παραγωγικοί, να επιλύουν προβλήματα, ατομικά και κοινωνικά.

Από την ίδρυσή της, η σχολή Anamur έχει ως στόχο να αναθρέψει τους μαθητές της ως πολίτες του κόσμου, ανάλογα με τις εθνικές τους αξίες. Η μαθητοκεντρική εκπαιδευτική προσέγγιση ήταν πάντα η βασική φιλοσοφία τους.

Στους μαθητές μας προσφέρεται ένα πλούσιο μαθησιακό περιβάλλον στην τάξη. Στο σχολείο μας πραγματοποιούνται δραστηριότητες λεσχών για να φέρουν τη δημιουργικότητα των μαθητών μας στο επόμενο επίπεδο και να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες.

Οι καθηγητές μας εφαρμόζουν καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας ένας προς έναν. Στο σχολείο μας, η μέθοδος διδασκαλίας του Δημιουργικού Δράματος εφαρμόζεται ενεργά στις τάξεις και τα εργαστήρια Δημιουργικού Δράματος περιλαμβάνονται στο πρόγραμμά μας σε όλες τις τάξεις. Το σχολείο Anamur έλαβε το "Βραβείο Λευκής Σημαίας" κάνοντας αίτηση στο "Πρόγραμμα Λευκή Σημαία", το οποίο είναι προϊόν της συνεργασίας μεταξύ του Υπουργείου Υγείας και του Υπουργείου Παιδείας.

AKETH DEVELOPMENTAL CENTER OF THESSALY – GREECE



Το Αναπτυξιακό Κέντρο Θεσσαλίας (ΑΚΕΘ) που βρίσκεται στα Τρίκαλα είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός. Ιδρύθηκε το 2006 ως οργανισμός συμβουλευτικών υπηρεσιών. Από το 2006 έως το 2008 στεγάστηκε σε ένα κτίριο στο κέντρο της πόλης των Τρικάλων και έκτοτε μεταφέρθηκε σε ιδιόκτητες εγκαταστάσεις. Από την ίδρυσή του το ΑΚΕΘ έχει ασχοληθεί με περιφερειακά, εθνικά και ευρωπαϊκά προγράμματα σε διάφορους τομείς (χρηματοδότηση, εκπαίδευση, συμβουλευτικές υπηρεσίες, κλπ). Το 2009 το ΑΚΕΘ πιστοποιήθηκε από το Εθνικό Κέντρο Πιστοποίησης (ΕΚΕΠΙΣ), ως κέντρο επαγγελματικής

κατάρτισης.

Το ΑΚΕΘ ευθυγραμμίζεται με το στρατηγικό πλαίσιο της Ε.Ε. για την καταπολέμηση των αυξανόμενων επιπέδων ανεργίας -ιδιαίτερα μεταξύ των νέων. Είναι ο ίδιος κίνδυνος που απειλεί μεγάλο αριθμό ενήλικων εργαζομένων, με αποτέλεσμα φαινόμενα κοινωνικού αποκλεισμού και αύξηση της φτώχειας. Τέτοια φαινόμενα εμφανίζονται όλο και περισσότερο, απειλώντας την κοινωνική συνοχή και το βιοτικό επίπεδο. Ο κύριος τρόπος αντιμετώπισης των παραπάνω είναι η βελτίωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης/κατάρτισης από πλευράς ποιότητας και αποτελεσματικότητας. Αποστολή του ΑΚΕΘ είναι να παρέχει πιστοποιημένες ευκαιρίες εκπαίδευσης & κατάρτισης, συμβουλευτικής & προσωπικής ανάπτυξης, προκειμένου να συμβάλει στη βελτίωση της ζωής τους.

ESPACIO ROJO – SPAIN



Το Espacio Rojo είναι μια μη κερδοσκοπική ένωση, η οποία γεννήθηκε το 2004 με σκοπό την προώθηση, διάδοση και ενθάρρυνση του πολιτισμού και της τέχνης στην κοινωνία, καθιστώντας το μια καθημερινή, συμμετοχική και εκπαιδευτική εμπειρία. Η Espacio Rojo αντιλαμβάνεται την τέχνη ως ένα ουσιαστικό μέρος της ανθρώπινης ύπαρξης που προάγει την προσωπική, συναισθηματική, αισθητηριακή και εκφραστική ανάπτυξη και εξέλιξη, για την οποία πραγματοποιεί ερευνητικό έργο στη διδασκαλία της τέχνης, στο οποίο η δημιουργικότητα διδάσκεται μέσω του παιχνιδιού, του πειραματισμού, του περιβάλλοντος και της αλληλεπίδρασης με άλλες τέχνες.

Υποστηρίζουν την καλλιτεχνική δημιουργία σε όλες τις εκφάνσεις της, δημιουργώντας χώρους προβληματισμού, συζήτησης και συνάντησης ανθρώπων που σχετίζονται με τον πολιτιστικό τομέα και προωθούμε προγράμματα συμμετοχής που προωθούν τη διαπολιτισμικότητα, την ενσωμάτωση και την κοινωνική ευαισθητοποίηση, φέρνοντας την τέχνη και τον πολιτισμό πιο κοντά, με στόχο τη βελτίωση και την οικοδόμηση μιας καλύτερης κοινωνίας.



FATTORE K – ITALY

Το Fattore K. είναι η θεατρική ομάδα που ιδρύθηκε το 1976 από τον Giorgio Barberio Corsetti (νυν διευθυντή του Teatro di Roma), υπό τη διεύθυνση της Francesca Macrì και με την υποστήριξη του ιταλικού Υπουργείου Πολιτισμού.

Από την αρχή υποστήριξε το καλλιτεχνικό έργο του Corsetti και άλλων αναδυόμενων και μη καλλιτεχνών. Η Fattore K έχει πάντα κρατήσει τη σκηνική έρευνα και τον πειραματισμό.

της χρήσης του βίντεο και άλλων τεχνολογιών στη θεατρική δραματουργία. Οι παραγωγικές δραστηριότητες του επικεντρώνονται κυρίως σε σύγχρονους εθνικούς και ξένους συγγραφείς, καθώς και σε

πειραματισμός και ανάμειξη των σκηνικών γλωσσών και έρευνα σε τεχνολογικό επίπεδο, υποστήριξη νέων, ανερχόμενων καλλιτεχνών.

Εκτός από τις παραγωγές των παραστάσεών της, η Fattore K. φροντίζει επίσης για τη διανομή και υποστηρίζει διάφορα εργαστήρια που πραγματοποιούνται σε συνεργασία με την Provincia di Roma,

Πανεπιστήμια και ινστιτούτα κατάρτισης. Οι ηθοποιοί και οι σκηνοθέτες που συμμετέχουν στις δραστηριότητες της ένωσης συμμετέχουν επίσης σε προγράμματα που απευθύνονται σε νέους και φοιτητές.

Η Fattore K συνεργάζεται με την Quirinetta, ένα από τα σημαντικότερα ιστορικά θέατρα που βρίσκεται στο κέντρο της Ρώμης.

BOZYAZI KULTUR SANAT VE MUZIK DERNEGI – TURKEY



Ο Σύλλογος Πολιτισμού, Τεχνών και Μουσικής Bozyazi είναι ένας μη κερδοσκοπικός σύλλογος που εργάζεται ενεργά από το 2014, για την ανάπτυξη των νέων και των ενηλίκων σε όλους τους κλάδους των τεχνών στην περιοχή τους και για την προώθηση των καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων και της εκπαίδευσης στον τόπο και την περιοχή μας. Με 75 μέλη, 120 συμμετέχοντες και διοικητικό συμβούλιο, προσπαθούν εδώ και 6 χρόνια να έχουν πρόσβαση σε όλες τις περιοχές της περιοχής τους και να ενθαρρύνουν τους νέους να συμμετέχουν σε πολιτιστικές, καλλιτεχνικές, δημοκρατικές και πολιτικές δραστηριότητες. Ο κύριος στόχος τους είναι, χωρίς καμία διάκριση, να εμπνεύσουν/μεταμορφώσουν και να εμπλουτίσουν την κοινότητά μας και τους πολίτες μας, ιδιαίτερα τους ενήλικες/νέους/παιδιά από ευάλωτες ομάδες μέσω των τεχνών και της λογοτεχνίας.

Κάθε χρόνο, το Boyazi συμμετέχει ενεργά στην καλλιτεχνική και πολιτιστική ζωή της περιοχής του με συναυλίες και σεμινάρια. Η περιοχή τους αποτελείται από 26 γειτονιές και αγροτικές πόλεις και το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού αποτελείται από άτομα με χαμηλό μορφωτικό επίπεδο.

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO BARREIRO - PORTUGAL



Το σχολείο Barreiro ανήκει σε μια μεγάλη ομάδα σχολείων στο Barreiro. Είναι μια μονάδα του δημοσίου και το συνοικισμό ενσωματώνει τόσο το Δημοτικό Σχολείο όσο και το Δημοτικό Σχολείο. Υπάρχουν επίσης αρκετοί μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες διαφορετικού τύπου (όπως δυσλεξία, ή μαθησιακές διαταραχές). Το σχολείο παρουσιάζει αυτό το έργο προκειμένου να βελτιώσει την "εκπαιδευτική προσφορά" του σχολείου. Έχουν ορισμένους μαθητές που χρειάζονται ειδική εκπαίδευση. Αυτά τα παιδιά δεν έχουν συγκεκριμένη τάξη στο σχολείο. Αυτό σημαίνει ότι παρακολουθούν τα μαθήματά τους και στις δικές τους τάξεις. Δεν έχουν πολλές δυνατότητες να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. Οι μαθητές του Barreiro ενδιαφέρονται πραγματικά να χρησιμοποιούν την ξένη γλώσσα "Αγγλικά" στην καθημερινή τους ζωή, αλλά δεν έχουν την ευκαιρία να πάνε στο εξωτερικό γι' αυτό λόγω του περιορισμένου προϋπολογισμού των οικογενειών τους. Αυτό το πρόγραμμα ERASMUS θα τους βοηθήσει να χρησιμοποιούν τα αγγλικά στην καθημερινή τους ζωή και οι μαθητές μας θα μάθουν για διαφορετικές χώρες και τους πολιτισμούς τους. Η συμμετοχή στο ERASMUS PLUS είναι ο καλύτερος τρόπος για να γνωρίσουν οι μαθητές μας άλλες χώρες, είναι μια απόδραση για να έρθουν σε επαφή με μια νέα κοινή Ευρώπη. Τα ευρωπαϊκά προγράμματα είναι απαραίτητα για την ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων για τη δια βίου μάθηση και, σύμφωνα με τις ευρωπαϊκές κατευθυντήριες γραμμές, για τη βελτίωση βασικών ικανοτήτων: επικοινωνία σε ξένη γλώσσα, ψηφιακές ικανότητες, διαπροσωπικές δεξιότητες. Η ποικιλία των χωρών και της γεωγραφικής θέσης θα δώσει την ευκαιρία να ανταλλάξουν εμπειρίες για να προωθήσουν τη συμμετοχή τους με αποτελεσματικό και εποικοδομητικό τρόπο στην κοινωνική ζωή, να εξερευνήσουν την ευρωπαϊκή διάσταση χρησιμοποιώντας διάφορες πτυχές των τομέων σπουδών, ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτό το Εκπαιδευτικό Εγχειρίδιο έχει αναπτυχθεί από την κοινοπραξία του έργου Erasmus + «Live with the Culture». Απευθύνεται σε δασκάλους, εκπαιδευτικούς, ηγέτες νέων και οργανώσεις που εργάζονται με τη νεολαία σε όλο τον κόσμο.

Η βιωματική μάθηση και οι προσεγγίσεις δημιουργικού δράματος χρησιμοποιήθηκαν αποτελεσματικά κατά την εργασία σε διαφορετικούς τομείς ικανοτήτων στο βιβλίο δραστηριοτήτων Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Ο πολιτισμός είναι ένα στοιχείο που χτίζεται από τη ζωή και είναι αναπόφευκτο να χρησιμοποιηθούν μέθοδοι μάθησης κάνοντας και ζώντας στη διδασκαλία. Έχουν δημιουργηθεί ενότητες με βάση τις κύριες επικεφαλίδες της τεχνολογικής κληρονομιάς / ψηφιακής τέχνης προκειμένου να μεταδοθεί η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά και τεχνολογία, με βάση την ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας, του πολιτισμού, της τέχνης, της επιστήμης, της φυσικής πολιτιστικής κληρονομιάς και σήμερα.

Στόχος αυτού του εκπαιδευτικού εγχειριδίου είναι να γίνει ένας βιώσιμος πόρος για τους χρήστες παρέχοντας ολοκληρωμένη καθοδήγηση και μεθοδολογικό πλαίσιο για τη μεταφορά της πολιτιστικής κληρονομιάς και την ανάπτυξη πολιτιστικών καλλιτεχνικών αξιών στις νεότερες γενιές. Αυτό το εκπαιδευτικό εγχειρίδιο είναι ένας δωρεάν πόρος, επομένως μπορεί να μεταφορτωθεί και να χρησιμοποιηθεί από οποιονδήποτε εκπαιδευτικό οργανισμό επιθυμεί να καλλιεργήσει την πολιτιστική κληρονομιά.

Αρχές Μάθησης

- Χρήση προσεγγίσεων μάθησης με βάση την έρευνα και το πρόβλημα.
- Προσαρμόστε πολλαπλά στυλ μάθησης (μάθηση βάσει εργασίας και έργου, εργαστήρια και συνεργασία)
- Προσαρμόστε τη μάθηση με βάση τα συμφραζόμενα για την επίτευξη των στόχων του έργου σε ποικίλα πλαίσια.
- Παρέχετε αυθεντικές ευκαιρίες μάθησης
- Παρουσιάστε το περιεχόμενο σε αρθρωτά μικρά κομμάτια που θα είναι σε θέση να παρέχουν ευκολότερα αφομοιώσιμα μαθησιακά αποτελέσματα
- Παροχή βέλτιστων πρακτικών

Επισκόπηση ενότητων

Το παρακάτω εγχειρίδιο παρέχει έξι ενότητες σχετικά με την πολιτιστική κληρονομιά και μια σειρά από πτυχές της κληρονομιάς, η καθεμία αναλύεται σε κάθε ενότητα.

Ενότητα 1: Ορισμός της Πολιτιστικής Κληρονομιάς (αναπτύχθηκε από την RJ4All)

Αυτή η ενότητα παρέχει μια εκτενή εισαγωγή στην ιδέα της κληρονομιάς και μπορεί να εξεταστεί η ποικιλία των ορισμών που αναφέρονται στην κληρονομιά. Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές αναμένεται να αναγνωρίσουν υλικά και άυλα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς. Στόχος είναι οι μαθητές να συνειδητοποιήσουν την τοπική και καθολική διάσταση της έννοιας της πολιτιστικής κληρονομιάς και να είναι πρόθυμοι να την προστατεύσουν.

Ενότητα 2: Πολιτιστική Κληρονομιά και Μουσειακή Εκπαίδευση (αναπτύχθηκε από το σχολείο ANAMUR)

Αυτή η ενότητα εξηγεί γιατί τα μουσεία εξυπηρετούν στόχους όπως η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, η σύνδεση του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος με ουσιαστικό τρόπο. Σε όλη αυτή την ενότητα, στόχος είναι οι μαθητές να εξετάσουν, να ερμηνεύσουν και να προστατεύσουν τα ιστορικά κτίρια γύρω τους και τα καθολικά έργα στα μουσεία.

Ενότητα 3: UNESCO, Πολιτιστική & Φυσική Κληρονομιά (αναπτύχθηκε από το ΑΚΕΘ)

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να εισαγάγει τους φοιτητές στην UNESCO και να τους βοηθήσει να έχουν πληροφορίες σχετικά με το έργο της UNESCO για την πολιτιστική κληρονομιά. Στο τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα γνωρίσουν την UNESCO, θα εξηγήσουν τον Κατάλογο Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς και γιατί δημιουργήθηκε. Ταυτόχρονα, οι μαθητές μας, που είναι το μέλλον μας, θα αποκτήσουν ευαισθησία και ευαισθητοποίηση για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ενότητα 4: Πολιτιστική Κληρονομιά και Τέχνη (αναπτύχθηκε από τους Espacio Rojo και Fattore K)

Η ενότητα στοχεύει να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές να κατανοήσουν την τέχνη και τις καλλιτεχνικές δραστηριότητες, που αποτελούν σημαντικό μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς, και να αναγνωρίσουν τοπικά και διεθνικά έργα. Η τέχνη δίνει επίσης μια ευαίσθητη και αισθητική άποψη. Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, στόχος είναι οι μαθητές να αναγνωρίσουν και να προστατεύσουν τους τομείς των παραστατικών τεχνών, των μέσων ενημέρωσης, των λογοτεχνικών τεχνών και των εικαστικών τεχνών.

Ενότητα 5: Τεχνολογική Κληρονομιά (αναπτύχθηκε από το σχολείο Bozyazi)

Αυτή η ενότητα δημιουργήθηκε για να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές σχετικά με την τεχνολογική κληρονομιά και να μεταδώσει πώς μπορούν να βελτιώσουν την πολιτιστική κληρονομιά μέσω της χρήσης της τεχνολογίας. Με βάση τα κριτήρια για ένταξη στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO, έχει ορίσει ως «τεχνολογική κληρονομιά τα αντικείμενα που είναι σημαντικά όσον αφορά τις τεχνολογικές εξελίξεις σε μια χρονική περίοδο ή πολιτιστική γεωγραφία και δείχνουν την ανάπτυξη της τεχνολογίας της ανθρωπότητας». Με βάση αυτόν τον ορισμό, γίνεται αποδεκτό ως η κοινή κληρονομιά της ανθρωπότητας στις τεχνολογικές εξελίξεις από την εποχή της ανθρωπότητας μέχρι σήμερα.

Ενότητα 6: Οικολογική Κληρονομιά (αναπτύχθηκε από τον Barreiro)

Ο σκοπός αυτής της ενότητας είναι να αναπτύξει την περιβαλλοντική συνείδηση και ευαισθητοποίηση στους μαθητές της ομάδας-στόχου μας. Παρέχεται εξήγηση της αναγκαιότητας διατήρησης των φυσικών στοιχείων και του οικοσυστήματος στον κόσμο μας και η μεταφορά τους στις μελλοντικές γενιές για μια βιώσιμη ζωή και τον κόσμο και για την ευαισθητοποίηση. Στο πλαίσιο της ενότητας, είναι επιθυμητό να αυξηθεί η περιβαλλοντική συνείδηση με βάση στοιχεία όπως το οικοσύστημα, η βιολογική ποικιλότητα, τα έμβια όντα και οι φυσικοί πόροι.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ενότητα
Καθορισμός
Κληρονομιάς


1
Πολιτιστικής

Αναπτύχθηκε από:



Ενότητα 1: Καθορισμός Πολιτιστικής Κληρονομιάς	
Περιγραφή ενότητας	Αυτή η ενότητα απευθύνεται στους μαθητές της ομάδας-στόχου να κατανοήσουν τον ορισμό της πολιτιστικής κληρονομιάς, στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς. Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές αναμένεται να αναγνωρίσουν υλικά και άυλα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον, επιδιώκεται να συνειδητοποιήσουν την τοπική και καθολική διάσταση της έννοιας της πολιτιστικής κληρονομιάς και να είναι πρόθυμοι να την προστατεύσουν.
Στόχοι μάθησης	Ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση: <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς • εξηγήστε τα στοιχεία που συνθέτουν την πολιτιστική κληρονομιά • καταμέτρηση υλικών στοιχείων πολιτιστικής κληρονομιάς • γνωρίζουν στοιχεία άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς • δώστε παραδείγματα άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς • δείχνουν στοιχεία από τον άμεσο κύκλο ότι τα πολιτιστικά αντικείμενα έχουν αλλάξει από το παρελθόν στο παρόν • δώστε παραδείγματα κοινών αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς σε διάφορες χώρες • συγκρίνετε διάφορα μέρη διαφορετικών χωρών με τα πολιτιστικά χαρακτηριστικά του δικού τους περιβάλλοντος όσον αφορά τις ομοιότητες και τις διαφορές • να προστατεύσουμε εθελοντικά την ιστορική και πολιτιστική μας κληρονομιά • εθελοντήσγια την προστασία και μεταφορά της πολιτιστικής κληρονομιάς • εξηγούν τη σημασία των πολιτιστικών στοιχείων στη συμβίωση των ανθρώπων
Table of Units	Unit 1: Defining cultural heritage Unit 2: Defining tangible cultural heritage Unit 3: Defining intangible cultural heritage
Duration	1 hour

Unit 1	Defining cultural heritage
1.1 Definition	Cultural heritage consists of assets that have a certain significance to a specific cultural group and that are of value for society as a whole. These assets are inherited from past generations, maintained by present generations, and bestowed for the benefit of future generations ¹ . Furthermore, cultural heritage can be divided into two: Tangible and Intangible cultural heritage.
Introductory Video	Please watch the introductory video about defining cultural heritage :

	https://www.futurelearn.com/info/courses/cultural-heritage-cities/0/steps/30884
Unit 2	Defining tangible cultural heritage
2.1 Definition	<p>Tangible refers to something that is made of substance/ material and can be perceived by touch. As a result, when talking about cultural heritage that is tangible we speak about archaeological site, historical monuments, natural landscapes, and physical artefacts. These have symbolic value for the culture to which they belong to, as they constitute a physical trace of their history.</p> <p>These sites are important because of their historical element, and the global cultural significance that they encompass. Furthermore, they are also important as they can be seen as tourist attractions, hence making them economic assets. But what makes them even more important is the sense of social cohesion and stability which they represent for the specific culture they belong to, as they help shape the idea of a national identity.</p> <p>Furthermore, they are relevant in the scale of local communities as well as worldwide. In fact, these sites are not only a representation of the history of a variety of cultures but also of the history of humanity as a whole, and as a result it is crucial to preserve these sites.</p> <p>Preservation of these sites includes the maintenance of natural landscapes and archaeological sites by government authorities and/ or other entities such as UNESCO as well as the creation of museums for the custody and exhibition of physical artefacts.</p>
Examples	<p>Spain Old city of Salamanca, Teide National Park, Santiago de Compostela, etc</p>  <p>Turkey Archaeological site of Troy, Göreme National Park, and the Rock Sites of Cappadocia, Aphrodisias, etc</p>



Greece

Athens's Acropolis, archaeological site of Olympea, medieval city of Rhodes, etc





Portugal

Alto Douro region, Historic Centre of Évora, Monastery of the Hieronymites and Tower of Belém in Lisbon, etc



United Kingdom

	<p>Stonehenge; Royal Botanic Kew Gardens; Dorset and East Devon Coast, etc</p>  <p>Italy Colosseum, St. Peter's Basilica, etc</p> 
<p>Unit 3</p>	<p>Defining intangible cultural heritage</p>
<p>3.1 Definition</p>	<p>Intangible cultural heritage on the other hand is not physical but rather it encompasses a multitude of things that have cultural relevance and exist intellectually. It includes traditions or living expressions such as oral traditions, performing arts, social practices, rituals, languages, festive events, knowledge, and practices concerning nature and the universe or the knowledge and skills to produce traditional crafts, food, and medicine.² Furthermore as they are part of cultural heritage these traditions and living expressions have been passed along by ancestors through generations.</p> <p>Intangible cultural heritage is as important as tangible cultural heritage, although it is harder to define. Nonetheless it also helps with a sense of unity within a culture and provides traditions and expressions that allow for individuals to shape their identities.</p>

² UNESCO definition 2003

Unfortunately, because of its non-physical nature intangible heritage is harder to preserve. As a result, states should focus on preserving these traditions that are not only significant symbolically but also significant as they are the things that differentiate cultures while also uniting them. For instance, certain traditions belong to specific cultures, while others are shared by different groups. In both instances these traditions are pivotal to the feeling of being part of a community as well as having a particular identity.

For the preservation of intangible cultural heritage, it is encouraged to teach the youngest generations the traditions and push for the continuity of the living expressions through society. UNESCO has created a list of intangible cultural heritages of humanity whereby these are highlighted.

Examples

Spain

Valencia Fallas festivity, Flamenco, etc



Portugal: Fado urban popular song, Carnival of Podence, etc



Greece

Tinian Marble craftsmanship, Rebetiko music and expression, etc



Turkey

Turkish coffee tradition, whistled language, etc



Italy: Opera, the art of glass beads, etc



Many of the countries mentioned above also have in common one intangible cultural heritage: the mediterranean diet.



While the United Kingdom does not follow the mediterranean diet, there is also an example of intangible cultural heritage related to food there as well.. fish and chips!



Activity 1

- Can you name one example of 'tangible cultural heritage' and one example of 'intangible cultural heritage' in your life?
- Think about the geographic region you live in. What might be some examples of 'natural heritage'?
- How does your community preserve various forms of cultural heritage?
- Do you think it is important to preserve cultural heritage? Why or why not?

Activity 2

Think about the community you live in. Pick one example of tangible, intangible, or natural cultural heritage. Take 15 minutes to do some research on this example (this could be a place, statue, plant, food, dance etc.). Create a mini-report about this example including the name, location, origin, and cultural significance. If there is time, students may present their examples to the class.

Ενότητα 2

Πολιτιστική Κληρονομιά & Μουσειακή Εκπαίδευση

Αναπτύχθηκε από:



Ενότητα 2: Πολιτιστική Κληρονομιά και Μουσειακή Εκπαίδευση	
Περιγραφή ενότητας	Τα μουσεία εξυπηρετούν στόχους όπως η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, η σύνδεση του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος με ουσιαστικό τρόπο, η κατανόηση, η προστασία και η διατήρηση ζωντανών πολιτιστικών αγαθών και αρχαίων αντικειμένων, η αναγνώριση και κατανόηση του δικού τους πολιτισμού και διαφορετικών πολιτισμών με μια ευέλικτη και ανεκτική προσέγγιση, αναπτύσσοντας διαπολιτισμική κατανόηση και ενσυναίσθηση. Σε όλη αυτή την ενότητα, στόχος είναι οι μαθητές να εξετάσουν, να ερμηνεύσουν και να προστατεύσουν τα ιστορικά κτίρια γύρω τους και τα καθολικά έργα στα μουσεία.
Στόχοι μάθησης	<p>Ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • εξηγήστε την έννοια του μουσείου • εξηγήστε γιατί ιδρύονται τα μουσεία και τον ρόλο τους στη συντήρηση • την Πολιτιστική Κληρονομιά • συσχετίζουν το μουσείο με την εκπαίδευση • κατανοούν τη λειτουργία των μουσείων για την προστασία των έργων τέχνης και • να τα μεταφέρεις στο μέλλον • να μάθει τις πολιτιστικές αξίες της πόλης που ζει, με βάση μουσειακά αντικείμενα • εξηγήστε τη σημασία της χρήσης της τεχνολογίας στο μουσείο. • να φτιάξει ένα απλό μουσείο από δικά του αντικείμενα. • ταξινομούν τα μουσεία ανάλογα με τους τύπους τους. • να δημιουργήσει μια σχέση μεταξύ του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. • εξηγήστε το εικονικό μουσείο • χρησιμοποιούν τεχνικές μέτρησης και αξιολόγησης στα μουσεία..
Πίνακας Μονάδων	<p>Μονάδα 1:Μουσεία και Πολιτιστική Κληρονομιά Μονάδα 2:Τύποι Μουσείων Ενότητα 3:Μουσειακή εκπαίδευση Ενότητα 4:Μουσείο και Τεχνολογία</p>
Διάρκεια	2 ώρες

Μονάδα 1	Μουσείο και Πολιτιστική Κληρονομιά
<p>1.1 Ορισμός της πολιτιστικής κληρονομιάς</p>	<p>Η UNESCO ορίζει την κληρονομιά ως «αυτό που βιώνουμε από το παρελθόν, αυτό που βιώνουμε σήμερα και αυτό που μεταβιβάζουμε στις μελλοντικές γενιές» και τη χωρίζει σε δύο: πολιτιστική κληρονομιά και φυσική κληρονομιά. Ως «πολιτιστική κληρονομιά» ορίζεται «αυτό που μια γενιά μεταδίδει στην επόμενη γενιά». Η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει επεκταθεί από την υλική πολιτιστική κληρονομιά στην άυλη πολιτιστική κληρονομιά με τις διάφορες συμβάσεις που προτείνονται από την UNESCO (Ηνωμένα Έθνη Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός) που ιδρύθηκε το 1954.</p>
	<p>Στη Σύμβαση της UNESCO του 1972 για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς, η φυσική κληρονομιά ορίζεται ως εξής: «Φυσικά χαρακτηριστικά που προκύπτουν από φυσικούς και βιολογικούς σχηματισμούς ή κοινότητες εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας από αισθητική ή επιστημονική άποψη, γεωλογική και φυσιογραφική σχηματισμοί εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας από την άποψη της επιστήμης ή της διατήρησης και καθορισμένες περιοχές όπου αναπτύσσονται ζωικά και φυτικά είδη που απειλούνται με εξαφάνιση, φυσικοί τόποι ή αυστηρά καθορισμένες φυσικές περιοχές εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας από την άποψη της επιστήμης, της διατήρησης ή φυσική ομορφιά.»</p>
<p>1.2 Ορισμός μουσείου</p>	<p>Τα μουσεία γίνονται αποδεκτά ως ένας από τους βασικούς εκπαιδευτικούς, επιστημονικούς και πολιτιστικούς θεσμούς που πρέπει να είναι παρόντες σε μια σύγχρονη κοινωνία, επιτρέποντας την ανταλλαγή αντικειμένων και πρακτικών κληρονομιάς με την κοινωνία. Διότι, όπως ορίζει το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων ICOM (2019), ένα μουσείο είναι: «Ένας θεσμός με την αρχή να είναι στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, είναι ένας μόνιμος θεσμός που συλλέγει και διατηρεί υλικό και άυλο υλικό. /περιουσιακά στοιχεία που μαρτυρούν τους ανθρώπους και το περιβάλλον στο οποίο ζουν και μοιράζεται αυτές τις πληροφορίες αφιλοκερδώς για να τα εξετάσουν, να μάθουν και να απολαύσουν τα μέλη της κοινωνίας, πραγματοποιώντας έρευνα πάνω τους».</p>

**1.3 Τοσχέση
μουσειακής
και
πολιτιστικής
κληρονομιάς**

Το «Μουσείο» και η «Πολιτιστική Κληρονομιά» είναι έννοιες που συνδέονται άμεσα μεταξύ τους. Το 'Μουσείο' διατηρεί τα αντικείμενα και στοιχεία της «Πολιτιστικής Κληρονομιάς», διεξάγει έρευνα για αυτά, μοιράζεται αυτή τη γνώση με το άτομο και την κοινωνία και τα εκθέτει για μελέτη, εκπαίδευση και απόλαυση. Με άλλα λόγια, το μουσείο είναι ένας από τους βασικούς θεσμούς που εργάζονται για την αναγνώριση και κατανόηση της κληρονομιάς και την προώθηση της εκπαίδευσης και του πολιτισμού της κοινωνίας.

Τα μουσεία αποτελούν μέρος ενός πολιτιστικού συστήματος που κάνει επιλεκτικά ορατές ορισμένες πτυχές ενός πολιτισμού. Αυτό το σύστημα λειτουργεί με το

Τα δυνατά σημεία ορισμένων ενδιαφερομένων και αυτών των ενδιαφερομένων προσδιορίζουν τα στοιχεία της υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς μιας χώρας που πρόκειται να μεταδοθεί στις μελλοντικές γενιές.

Πολύπλοκες, παρόμοιες και διαφορετικές πολιτιστικές αντιλήψεις που βασίζονται στην πολιτισμική ποικιλομορφία είναι κοινές στις πολυπολιτισμικές κοινωνίες.

Αυτές οι πολιτισμικές αντιλήψεις διαμορφώνονται από πολλούς παράγοντες όπως η ηλικία, το φύλο, η φυλή, τα εθνικά χαρακτηριστικά, η κοινωνικοοικονομική τάξη, η θρησκευτική ταυτότητα, οι σεξουαλικές συμπεριφορές, η εκπαίδευση, η ιστορία. Έτσι, κάθε άτομο αντιλαμβάνεται τον κόσμο από τη δική του πολιτιστική οπτική. Τα μουσεία είναι ένα από τα πιο σημαντικά μέρη όπου μπορούν να εισαχθούν διαφορετικοί πολιτισμοί και οι διαφορές μπορούν να βρεθούν πιο πολύτιμες από την ομοιότητα. Γνωρίζοντας και βλέποντας πόσοι πολιτισμοί έζησαν στην ίδια γη στην ιστορία θα αυξηθούν

συνειδητοποίηση του πόσο δύσκολη είναι η πολιτιστική ενότητα.

Μέσα από τα μουσεία, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να δουν τις πραγματικότητες των αντικειμένων ζωής που χρησιμοποιήθηκαν σε ιστορικές περιόδους που διάβασαν σε βιβλία, και προσπαθούν να δημιουργήσουν σχέσεις μεταξύ ιστορικών γεγονότων και αντικειμένων ζωής εκείνης της περιόδου. Αυτό τους βοηθά να αποκτήσουν

σωστή ιστορική συνείδηση.

Τα παιδιά συγκρίνουν τις διαφορές και τις ομοιότητες μεταξύ των αντικειμένων του μουσείου και των σημερινών αντικειμένων στις σκέψεις τους. Επιπλέον, τα μουσεία αναπτύσσουν την παρατήρηση, τη λογική, τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και την αίσθηση της γεύσης και την αισθητική εκτίμηση και υποστηρίζουν τη δημιουργική σκέψη.

Μονάδα 2	Τύποι Μουσείων
<p>2.1 Εισαγωγή</p>	<p>Υπάρχει μεγάλη ποικιλία αντικειμένων σε μουσεία σε όλο τον κόσμο. Τώρα, όταν αναφέρονται τα μουσεία, δεν γίνονται κατανοητά μόνο μουσεία/κτίρια που έχουν δημιουργηθεί από συλλογές αρχαιολογίας και τέχνης, και υπάρχουν μουσεία σχεδόν όλων των ειδών προϊόντων υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον, τα μουσεία δεν περιέχουν μόνο πολιτιστική κληρονομιά, αλλά και φυσική κληρονομιά. Στη 18η Γενική Συνέλευση του ICOM το 1995, συμπεριλήφθηκαν στα όρια του μουσείου:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Τοποθεσίες και ιστορικά μνημεία, φυσικά, αρχαιολογικά και εθνογραφικά μνημεία και τοποθεσίες με χαρακτήρα μουσείων που παρουσιάζουν, διατηρούν και συλλέγουν υλικό που σχετίζεται με την κοινωνία και το περιβάλλον της· • Βοτανικοί και ζωολογικοί κήποι, ενυδρεία, που περιέχουν συλλογές ζωντανών φυτικών και ζωικών ειδών· • Επιστημονικά κέντρα και πλανητάρια. • Εκθέσεις που πραγματοποιούνται μόνιμα από αρχεία και βιβλιοθήκες, ινστιτούτα διατήρησης· • Περιοχές φυσικού αποθέματος (Madran, 1999). <p>Γίνονται διαφορετικές ταξινομήσεις για τα μουσεία. Μουσεία; «ανάλογα με τη διοικητική μονάδα στην οποία υπάγεται», «ανάλογα με την περιοχή που εξυπηρετούν», «ανάλογα με το κοινό τους», «σύμφωνα με το περιεχόμενο των συλλογών τους», «σύμφωνα με τους τρόπους προβολής των συλλογών τους» κ.λπ. μπορεί να χωριστεί σε τύπους. (Ambrose and Paine, 2012). Τονίζεται ότι ο κύριος ορισμός των μουσείων δεν θα αλλάξει σύμφωνα με τον τρόπο ταξινόμησης, στο σημείο (1.α) της διακήρυξης, η οποία αναδιατάχθηκε και έγινε αποδεκτή στη 18η Γενική Συνέλευση του ICOM (Madran 1999).</p>
<p>2.2 Σύγχρονη ταξινόμηση μουσείων</p>	<p>Σήμερα, μουσεία δημιουργούνται από διαφορετικές συλλογές. Τα μουσεία μπορούν συνήθως να ταξινομηθούν σύμφωνα με τις συλλογές τους ως εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γενικά Μουσεία: Μουσεία που περιέχουν διαφορετικούς τύπους. Οι συλλογές ονομάζονται «γενικά μουσεία». Είναι επίσης γνωστά ως διεπιστημονική ή διεπιστημονική..

	<p>Για παράδειγμα, τα μουσεία των πόλεων μπορούν να δοθούν ως παραδείγματα τέτοιων μουσείων επειδή περιέχουν συλλογές τέχνης, αρχαιολογίας, επιστήμης και ιστορίας.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Αρχαιολογικά Μουσεία: Πρόκειται για μουσεία που περιέχουν αντικείμενα αρχαιολογικής αξίας. Σε αυτή την ομάδα είναι δυνατό να συμπεριληφθούν αρχαιολογικοί χώροι και αρχαία μνημεία. ● Εθνογραφικά Μουσεία: Τα εθνογραφικά μουσεία περιέχουν συλλογές λαογραφίας, λαϊκής τέχνης και παραδόσεων, καθώς και εθνογραφική αξία που ανήκει σε προηγμένους πολιτισμούς. Αυτά τα μουσεία είναι μουσεία που αντικατοπτρίζουν τον λαϊκό πολιτισμό μέσω των εκθέσεων και των κινούμενων σχεδίων τους και διαδραματίζουν ενεργό ρόλο στη μεταφορά της γνώσης από γενιά σε γενιά. ● Μουσεία Τέχνης: Ζωγραφική, γλυπτική, υφάσματα, κοστούμια, έπιπλα, φωτογραφία, μέταλλο, κεραμική, εγκατάσταση, ψηφιακή τέχνη κ.λπ. με καλλιτεχνική αξία. Σε αυτήν την ομάδα περιλαμβάνονται επίσης μουσεία μοντέρνας και σύγχρονης τέχνης. ● Μουσεία Ιστορίας: Τα μουσεία ιστορίας είναι μουσεία που εξετάζουν την ιστορία και τα χαρακτηριστικά της ιστορίας που σχετίζονται με το σήμερα και το μέλλον και εξετάζουν ένα ίδρυμα, μια περιοχή, μια χώρα ή κοινωνία από οικονομική, πολιτική και κοινωνική προοπτική. Τέτοια μουσεία περιλαμβάνουν αντικείμενα τέχνης και αρχαιολογικά αντικείμενα. Τεκμηριώνουν και εκθέτουν κάθε είδους ιστορικά αντικείμενα. Σε αυτή την ομάδα περιλαμβάνονται επίσης ιστορικά σπίτια και ιστορικές τοποθεσίες. ● Μουσεία Φυσικής Ιστορίας: Επικεντρώθηκε στη φύση και τον πολιτισμό. Είναι μουσεία που περιέχουν συλλογές φυσικής ιστορίας, ορυκτολογίας, ζωολογίας και ανθρωπολογίας. Με την πάροδο του χρόνου, τα περιβαλλοντικά προβλήματα και η βιολογική ποικιλότητα εντάχθηκαν επίσης στην περιοχή ενδιαφέροντος αυτών των μουσείων. ● Βιομηχανικά Μουσεία: Τα Μουσεία Βιομηχανίας συνδυάζονται με Μουσεία Επιστημών σε πολλές χώρες σε όλο τον κόσμο αξιολογούνται μαζί. Ωστόσο, λόγω του γεγονότος ότι οι τύποι μουσείων είναι πολύ διαφορετικοί, τα Μουσεία Βιομηχανίας συζητούνται σε ξεχωριστό κεφάλαιο λόγω της ανάγκης να γίνει περιορισμός. Στα Βιομηχανικά Μουσεία αξιολογούνται ιστορικά εργοστάσια (σιδηροχάλυβα, υφαντική, αυτοκινητοβιομηχανία, ατμομηχανή κ.λπ.), εργαστήρια ● Μουσεία Επιστήμης και Τεχνολογίας: Μάρτυρες της κοινωνίας βιομηχανικός, τεχνικές και επιστημονικές δραστηριότητες. Είναι μουσεία
--	--

που περιέχει αντικείμενα τεχνολογιών μεταφοράς όπως σιδηρόδρομοι, αεροπορικές εταιρείες, χερσαία οχήματα, γεωργία, βιομηχανικά προϊόντα, ορυκτολογία και παλαιοντολογία, διάστημα και αστρονομία, ιατρική, ορυχεία και μεταλλουργία αντικείμενα, κ.λπ. (Madran, 1999).



Ενότητα 3 **Μουσειακή εκπαίδευση**

**3.1
Ιστορικό**

Τεχνολογικές εξελίξεις, που έχουν αναπτυχθεί ραγδαία τα τελευταία χρόνια χρόνια και έχουν μπει στην καθημερινή χρήση των ανθρώπων με τον ίδιο ρυθμό, και έρευνες για τις ανθρώπινες μαθησιακές δεξιότητες, έχουν αποκαλύψει ότι η εξωσχολική μαθησιακά περιβάλλοντα κατάλληλα για τη φύση της μάθησης κάνουν πολύ σημαντική συμβολή στην ενεργό μάθηση. Αντίστοιχα, επωφελούμενοι από διαφορετικές τεχνικές μάθησης και διαφορετικά περιβάλλοντα για μάθηση έχει γίνει το κέντρο της εκπαίδευσης.

Είναι σαφές ότι τα μουσεία βρίσκονται στην πρώτη γραμμή αυτής της μάθησης περιβάλλοντα και πλέον τα μουσεία αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της εκπαίδευσης. Έρευνες δείχνουν ότι μέσω των μουσείων, τα παιδιά μαθαίνουν τρόπους βελτίωσης τις γνώσεις τους και αποκτούν τη συνήθεια να συγκρίνουν αυτές τις γνώσεις με γνώση βιβλίου.

Μουσειακή εκπαίδευση; Περιλαμβάνει τη χρήση του μουσείου ως ενεργού τομέα μάθησης και ανάπτυξης, ενώ αντιμετωπίζει το σκοπό και τις ιδιότητες του μουσείου, οι εκθέσεις, τα έργα τέχνης/αντικείμενα που εκτίθενται, η μουσειακό περιβάλλον, το μουσειακό περιβάλλον, η σχέση μεταξύ του μουσείου και των ανθρώπων, και οι διεπιστημονικές πτυχές του μουσείου.

Μουσειακή εκπαίδευση;την κατανόηση του εαυτού και των ανθρώπων ιδιαίτερα στο χρόνο και του χώρου, διατηρώντας την πολιτιστική και φυσική κληρονομιά, σχετίζοντας το παρελθόν,

	<p>παρόν και μέλλον με ουσιαστικό τρόπο, κατανοώντας / προστατεύοντας και διατηρώντας ζωντανά τα πολιτιστικά αγαθά και τα αρχαία αντικείμενα, εξυπηρετεί στόχους όπως η αναγνώριση και η κατανόηση με μια προσέγγιση, η πραγματοποίηση μουσεία ένας ζωντανός θεσμός, που αναπτύσσει τη διαπολιτισμική κατανόηση και ενσυναίσθηση.</p>
<p>3.2 Συνεισφορές μουσειακής εκπαίδευσης</p>	<p>Οι συνεισφορές της εκπαίδευσης που θα πραγματοποιηθεί στο μουσείο συνοψίζονται παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Βοηθώντας στην προσαρμογή στον μεταβαλλόμενο κόσμο, • Για την πρόληψη της αποξένωσης από το περιβάλλον διαβίωσης, • Δημιουργία σύνδεσης μεταξύ της προηγούμενης και της παρούσας ζωής, • Για να κατανοήσετε τα σημερινά προβλήματα και συγκρούσεις, • Χτίζοντας γέφυρες μεταξύ των αντικειμένων που εκτίθενται στο μουσείο και των ανθρώπων, διασφαλίζοντας την ενσωμάτωση των αντικειμένων με τη ζωή τους, • Διασφάλιση ότι τα αντικείμενα γίνονται αντιληπτά ως ένα συγκεκριμένο και αυθεντικό έγγραφο της ανθρώπινης ζωής, καθώς και η αντίληψή τους με τις υλικές ή ιδανικές αξίες τους, • Να επιτρέπει στους ανθρώπους να κατανοήσουν τις πολιτικές, πολιτιστικές, κοινωνικές, οικονομικές και οικολογικές σχέσεις συνδέοντας αντικείμενα με την τρέχουσα ζωή τους, • Να αναπτύξουν τις ερευνητικές πτυχές των ανθρώπων, • Για να επιτρέψουμε στους ανθρώπους να ερευνήσουν και να αναπτύξουν οι ίδιοι τη γνώση, • Αξιολογώντας δημιουργικά τον χρόνο των ατόμων, • Να παρέχει ευκαιρίες για να γίνει το μουσείο τρόπος ζωής και να ενταθεί η επικοινωνία και η μάθηση, • Ανάπτυξη της μουσειακής οικονομίας. Ο σκοπός της εκπαίδευσης που θα πραγματοποιηθεί σε μουσεία είναι να αναπτυχθούν οι δημιουργικές σκέψεις του άτομα που εκπαιδεύτηκαν χρησιμοποιώντας τα μουσεία ως εκπαιδευτικό περιβάλλον.
<p>3.3 Στάδια</p>	<p>Εκδηλώσεις πριν από το Μουσείο</p>

<p>Μουσειακής Εκπαίδευσης</p>	<p>Αυτές οι μελέτες είναι οι διαδικασίες προετοιμασίας προσώπων και συνθηκών. Ο δάσκαλος που θα πραγματοποιήσει τη μελέτη καθορίζει την ομάδα και το σχετικό περιβάλλον εξωσχολικής μάθησης. Επισκέπτεται εκ των προτέρων το εργασιακό περιβάλλον. Αν δεν υπάρχει ευκαιρία για επίσκεψη, κάνει αναζήτηση στο διαδίκτυο. Ετοιμάζει το σχέδιο επίσκεψης σύμφωνα με τη φύση της ομάδας που θα λάβει τις απαραίτητες άδειες και ημερομηνίες. Ενημερώνει την ομάδα για το τι πρέπει να κάνει και παρέχει υλικά που θα χρησιμοποιηθούν. Ενημερώνει τους αρμόδιους του μουσείου για την ημέρα, την ώρα και τα χαρακτηριστικά της ομάδας που θα πάει στο μουσείο.</p> <p>Καθορίζει το επίτευγμα που σχετίζεται με το μάθημα που θα διδαχθεί στο μουσείο και ποια μαθήματα θα συνεργαστούν με αυτό το επίτευγμα. Εκτός από αυτά τα ζευγάρια, νέα ζεύγη μπορούν να γίνουν λαμβάνοντας υπόψη το περιεχόμενο του μαθήματος και τις δεξιότητες που πιστεύεται ότι θα αποκτηθούν μέσω της ξενάγησης στο μουσείο. Μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να κάνουν έρευνα για το</p>
--------------------------------------	---

	<p>επιτεύγματα. Σε ορισμένα μαθήματα, μπορούν να οργανωθούν δραστηριότητες για να ενισχύσουν τα προηγούμενα αποκτηθέντα κέρδη και να τα συσχετίσουν με την πραγματική ζωή.</p> <p>Συνιστάται στον δάσκαλο να δημιουργήσει την ακόλουθη λίστα ελέγχου πριν από την εκπαίδευση του μουσείου:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Καθορίζονται οι μέθοδοι και οι τεχνικές που θα χρησιμοποιηθούν στη δραστηριότητα που θα πραγματοποιηθεί στο μουσείο. • Οι διευθυντές των σχολείων ενημερώνονται για την εκπαιδευτική δραστηριότητα με το μουσείο και λαμβάνονται οι απόψεις τους για την εκπαίδευση. • Γίνεται προκαταρκτική εξέταση ή/και έρευνα για τον χώρο που θα διεξαχθεί η εκπαίδευση (μουσείο, κέντρο επιστημών, πινακοθήκη, ερείπια, ανασκαφικός χώρος κ.λπ.). • Καθιερώνεται επικοινωνία με τους υπαλλήλους στα μουσεία. Ο σκοπός και το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού έργου εξηγείται με συνάντηση με τους υπεύθυνους του μουσείου. • Τα μουσειακά αντικείμενα που θα αποτελέσουν αντικείμενο μουσειακής εκπαίδευσης καθορίζονται με συνεισφορές από τους ειδικούς του μουσείου. • Στη συνέχεια ετοιμάζεται το σχέδιο ταξιδιού και τα έγγραφα εργασίας. • Λαμβάνονται οι απαραίτητες άδειες για την οργάνωση της μουσειακής εκπαίδευσης. Γίνεται κράτηση για επίσκεψη στο μουσείο. Στο πλαίσιο του προετοιμασμένου σχεδίου, οι πληροφορίες αυτές δίνονται στις αρχές του μουσείου τουλάχιστον 2-3 ημέρες νωρίτερα. <p>Δραστηριότητες στο Μουσείο</p> <p>Τα έργα του μουσείου είναι προσχεδιασμένα, αλλά ανοιχτά σε διαφορετικές εναλλακτικές ανάλογα με τις συνθήκες, ελκυστικά σε διαφορετικές αντιλήψεις και αισθήσεις, εκπαιδευτικά, διασκεδαστικά, δημιουργικά και κατάλληλα για καθαρή σκέψη. Δεν είναι απαραίτητο να δείτε ολόκληρο το μουσείο για τα έργα στο μουσείο. Η μουσειακή εκπαίδευση, η οποία επικεντρώνεται κυρίως σε ένα αντικείμενο, περίοδο και σκέψη, περιλαμβάνει κατάλληλες μεθόδους που υποστηρίζουν νέα αποκτήματα, όπως δημιουργικό δράμα και εργαστήρια.</p> <p>Συνιστάται στον δάσκαλο να δημιουργήσει την ακόλουθη λίστα ελέγχου στη μουσειακή εκπαίδευση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Οι μαθητές που συμμετέχουν στην εκδρομή χωρίζονται σε ομάδες των 10-15 ατόμων. • Η παρουσία ενός δασκάλου για κάθε ομάδα είναι σημαντική για την αποτελεσματικότητα της εργασίας που πρέπει να γίνει στο μουσείο. • Οι μαθητές δεν πρέπει να μένουν μόνοι τους κατά τη διάρκεια του ταξιδιού. • Οι μαθητές δεν πρέπει να αγγίζουν αντικείμενα εκτός από τους χώρους που προορίζονται για εργαστήρια στο μουσείο, δεν πρέπει να περνούν εμπόδια ή γυάλινα χωρίσματα. Υπενθυμίζεται ότι δεν ενδείκνυται να τρέχετε και να φωνάζετε μέσα στο μουσείο. • Το πώς θα χρησιμοποιηθεί ο χρόνος που διατίθεται για την επίσκεψη στο μουσείο καθορίζεται εκ των προτέρων.
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Μπορεί να διαθέσει ένα ορισμένο μέρος του χρόνου που αφιερώνεται κατά τη διάρκεια της επίσκεψης στο μουσείο σε αντικείμενο, περίοδο, ανάλυση εννοιών ή θεατρικές μελέτες. / Ένα ορισμένο χρονικό διάστημα που αφιερώνεται κατά τη διάρκεια μιας επίσκεψης στο μουσείο μπορεί να αφιερωθεί στην εξέταση αντικειμένων, περιόδων, εννοιών ή στην ανάπτυξη δεξιοτήτων με κατάλληλες μεθόδους μουσειακής εκπαίδευσης. • Αφού πραγματοποιηθεί η προγραμματισμένη εκπαίδευση, μπορείτε να επισκεφθείτε άλλα σημεία του μουσείου κατά τον υπόλοιπο χρόνο.
	<p>Εκδηλώσεις μετά το Μουσείο</p> <p>Τα αποτελέσματα των εργασιών που γίνονται στο μουσείο αξιολογούνται στο μουσείο ή στο σχολείο. Τα προϊόντα (πίνακες ζωγραφικής, υφάσματα, μάσκες, γλυπτά κ.λπ.) των δραστηριοτήτων που παρουσιάζονται στα εργαστήρια μπορούν να παρουσιαστούν με τη μορφή έκθεσης. Τα πνευματικά αποτελέσματα των μελετών αποκαλύπτονται μέσα από εφαρμογές όπως σύνθεση, συζήτηση, επιστολή, ειδήσεις εφημερίδων. Στις σπουδές μουσειακής εκπαίδευσης. - μελέτες για τη χειροτεχνία, - λογοτεχνικές σπουδές, - σπουδές δημιουργικού θεάτρου, - μελέτες για τον ήχο, την όσφρηση, τη γεύση, - μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέθοδος μελέτες ζωντανής ιστορίας ή προφορικής ιστορίας κ.λπ.</p> <p>Ένας από τους σημαντικούς κρίκους της δραστηριότητας «εκπαίδευση με μουσείο» είναι η μεταφορά όσων μαθαίνονται για την εκδρομή στο περιβάλλον της τάξης ή του σχολείου μετά την ξενάγηση στο μουσείο. Με βάση τις δραστηριότητες που έχετε κάνει κατά τη διάρκεια της επίσκεψης στο μουσείο, μπορείτε να οργανώσετε δραστηριότητες εντός της τάξης, όπως συγγραφή κειμένων, εικονογράφηση, προετοιμασία παρουσιάσεων και θεατρική παράσταση για τα σχετικά αποκτήματα.</p> <p>Συνιστάται στον δάσκαλο να δημιουργήσει την ακόλουθη λίστα ελέγχου μετά την εκπαίδευση του μουσείου:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πληροφορίες σχετικά με τα προϊόντα/αντικείμενα που αποκτήθηκαν ως αποτέλεσμα των δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια και μετά την επίσκεψη στο μουσείο μπορούν να κοινοποιηθούν στη σχολική εφημερίδα, εάν υπάρχουν, στον ιστότοπο του σχολείου. • Μπορεί να εκτεθεί στη γωνιά εκδρομής και παρατήρησης του σχολείου με τα φυλλάδια που περιέχουν τα συμπεράσματα του κάθε μαθητή και που οργανώνουν οι ίδιοι. <p>Στο τέλος της εκπαίδευσης στο μουσείο, ο συμμετέχων θα πρέπει να κάνει στον εαυτό του τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Τι εμπειρία είχα; 2. Πώς ένιωσα για αυτήν την εμπειρία; 3. Τι σκέφτομαι για αυτή την εμπειρία; 4. Πώς σκέφτομαι αυτή την εμπειρία; 5. Γιατί έκανα αυτές τις σκέψεις; 6. Ποια κριτήρια/αξίες βασικά έλαβα υπόψη όταν κρίνω; 7. Γιατί κάποια πράγματα μου αρέσουν και κάποια δεν μου αρέσουν; 8. Τι μπορώ να κάνω για να βελτιώσω την κατάσταση; 9. Πού/πώς μπορώ να επωφεληθώ από αυτές τις εμπειρίες;

<p>3.4 Μέθοδοι και τεχνικές που μπορεί να είναι</p>	<p>Θα πρέπει να αποφεύγεται η ομοιομορφία των δραστηριοτήτων στη Μουσειακή Εκπαίδευση. Μουσική, ζωγραφική, παιχνίδια, χορός, αρχιτεκτονική κ.λπ. που θα αυξήσουν το ποσοστό υπενθύμισης στις εκδηλώσεις. πρέπει να χρησιμοποιηθούν οι τέχνες. Δάσκαλος:</p>
--	--

**χρησιμοποιείται
στη μουσειαή
εκπαίδευη**

- πρέπει να συμμετέχει σε δραστηριότητες όταν είναι απαραίτητο και να παρατηρεί όταν χρειάζεται.
- θα πρέπει να κάνει παρατηρήσεις σύμφωνα με αντικειμενικά κριτήρια και με τρόπο που να μην αποσπά την προσοχή του συμμετέχοντα.
- θα πρέπει να ακούσει την κριτική και τις προτάσεις των συμμετεχόντων.
- θα πρέπει να μεταφέρει τις δικές του σκέψεις ως προτάσεις.
- δεν πρέπει να είναι προκατειλημμένο.
- θα πρέπει να διασφαλίζει ότι το περιβάλλον είναι διασκεδαστικό και θα πρέπει να επιτρέπει την ευχαρίστηση του παιχνιδιού.
- θα πρέπει να ρωτήσει την ομάδα εάν η εργασία είναι ευχάριστη και διασκεδαστική σε διαφορετικές χρονικές στιγμές, ποια στάδια περνούν στην εργασία, τι είδους δραστηριότητες θέλουν.
- δεν πρέπει να ανησυχεί για το σωστό ή το λάθος, δεν πρέπει να ξεχνά ότι η διαδικασία είναι σημαντική

Μέθοδος Δημιουργικού Δράματος

Το δημιουργικό δράμα είναι η κατανόηση από τα άτομα μιας εμπειρίας, ενός γεγονότος, μιας ιδέας, μερικές φορές μιας αφηρημένης έννοιας ή συμπεριφοράς σε ομαδικές εργασίες και διαδικασίες που μοιάζουν με παιχνίδι, αναδιτάσσοντας τα παλιά τους γνωστικά μοτίβα (San, 1990). Στο δράμα, το άτομο μπαίνει σε διαφορετικούς ρόλους τόσο ως ο εαυτός του όσο και ως μέρος μιας ομάδας. Επιπλέον, διεξάγονται συζητήσεις σχετικά με τη διαδικασία του δράματος και η διαδικασία αξιολογείται συνολικά από την ομάδα (İlhan et al., 2011).

Οι σπουδές δημιουργικού δράματος αποτελούνται από στάδια προετοιμασίας-προθέρμανσης, κινούμενων σχεδίων και αξιολόγησης. Ο σκοπός της φάσης προετοιμασίας-προθέρμανσης είναι να δημιουργήσει τη δυναμική των συμμετεχόντων και να προετοιμάσει την ομάδα για τη φάση ενεργοποίησης. Στη φάση του animation, ξεκινώντας από ένα σημείο εκκίνησης μέσα στο πλαίσιο του θέματος, χρησιμοποιούνται παιχνίδια ρόλων, αυτοσχεδιασμός και πολλές διαφορετικές τεχνικές. Το στάδιο αξιολόγησης είναι το τελευταίο στάδιο στο οποίο γίνονται προσδιορισμοί σχετικά με την ουσία, τη σημασία και την ποιότητα της δραματικής διαδικασίας και μοιράζονται τα συναισθήματα. Όλες οι συζητήσεις σχετικά με τη διαδικασία πραγματοποιούνται σε αυτό το στάδιο (İlhan et al., 2011).

	Αυτοσχεδίαση
	<p>Ο αυτοσχεδιασμός είναι κινούμενα σχέδια χωρίς προσχεδιασμό ή ελάχιστα σχεδιασμένα και ελεύθερα υλοποιημένα. Αυτό που είναι καθοριστικό στον αυτοσχεδιασμό είναι η χρήση της φαντασίας για να φτάσει κανείς στο στοχευμένο μέρος. Εδώ, η φυσικότητα και η ειλικρίνεια είναι επίσης σημαντικοί παράγοντες (Adigüzel, 2018). Προκειμένου να παρέχεται μια διαδραστική μουσειακή εμπειρία, είναι απαραίτητο να τονωθούν οι δεξιότητες των επισκεπτών του πειραματισμού, της περιέργειας, της ανακάλυψης, της δημιουργίας προσωπικού νοήματος και της δημιουργικότητας. Τα παιδιά αναπτύσσουν πολλές δεξιότητες μέσω διαδραστικών μουσειακών εμπειριών: αλληλεπίδραση με αντικείμενα, παρατήρηση, έκφραση συναισθημάτων, φαντασία, ερμηνεία και σύνδεσή τους με τη ζωή τους, ανάγνωση των αντικειμένων του μουσείου, αναγνώριση πολιτιστικών αξιών, αναζήτηση της αλήθειας, ανάλυση των μηνυμάτων που δίνονται στα έργα, χάραξη του σχεδίου του μουσείου. συμμετοχή σε μουσειακές πρακτικές, πειραματισμός, αξιολόγηση,</p>

	<p>ομαδική εργασία και συνεργασία, εκτίμηση, εξαγωγή συμπερασμάτων κ.λπ. (Ραγκος, 2008).</p> <p>Το δράμα μπορεί να έχει μια διεγερτική λειτουργία εδώ. Το δράμα/θέατρο στο μουσείο στοχεύει να αυξήσει τις εκπαιδευτικές εμπειρίες των επισκεπτών στο μουσείο. Υπάρχουν πολλά είδη από την αφήγηση μέχρι την ερμηνεία της ζωντανής ιστορίας, από τις μουσικές παραστάσεις μέχρι το κουκλοθέατρο, τον μίμο κ.λπ. (Oknurap, 2012).</p>
	<p>Θαμπή εικόνα</p>
	<p>Η θαμπή εικόνα, η οποία χρησιμοποιείται επίσης συχνά στη μέθοδο του δημιουργικού δράματος, είναι ο τρόπος δημιουργίας και αντανάκλασης σιωπηλών, μη λεκτικών εικόνων χρησιμοποιώντας το σώμα τους μεμονωμένα ή σε μικρές ομάδες. Είναι μια εύκολη και αποτελεσματική τεχνική στην εφαρμογή. Ειδικότερα, είναι δυνατό να νοήματα να μετατραπούν σε συγκεκριμένες εικόνες και τα συναισθήματα να ερμηνεύονται από άλλους συμμετέχοντες με τον απλούστερο τρόπο. Η επίτευξη του σκοπού της τεχνικής εξαρτάται από την ικανότητα του ατόμου ή των μελών της ομάδας να το εκφράσουν εικόνα με τον καλύτερο τρόπο (Adigüzel, 2018). Στις διαδικασίες εφαρμογής θαμπής εικόνας, οι συμμετέχοντες μπορούν να ζωντανεύουν με το σώμα τους αντικείμενα που μπορεί να αποτελούν αντικείμενα πολιτιστικής κληρονομιάς. Σε μελέτες στατικών εικόνων που εκτελούνται σε ομάδες, οι ομάδες μπορούν να προβλέψουν η μία τα κινούμενα σχέδια της άλλης.</p>
	<p>Ομαδικά Γλυπτά/Ζωγραφική</p>
	<p>Στις μελέτες δημιουργικού δράματος, ένας από τους συμμετέχοντες δίνει μια φόρμα, ένα τραπέζι, σε μια μικρή ομάδα άλλων μελών της ομάδας ή σε ολόκληρη την ομάδα για έναν συγκεκριμένο σκοπό. Η δημιουργία ενός ομαδικού γλυπτού, που απαιτεί επίσης συνεργασία, βασίζεται στο γεγονός ότι άλλοι συμμετέχοντες στην ομάδα, εκτός από ένα άτομο, συμμετέχουν εθελοντικά στο γλυπτό. Κατά την εφαρμογή αυτής της τεχνικής, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν μόνο το σώμα τους ως εργαλείο (Adigüzel, 2018). Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διαδικασία εις βάθος μελέτης οποιουδήποτε θέματος από αντικείμενα τεχνικής πολιτιστικής κληρονομιάς ή στη φάση αξιολόγησης.</p>
	<p>Τελετουργίες/Τελετές</p>
	<p>Το τελετουργικό, το οποίο έχει μια σημαντική λειτουργία όσον αφορά την προέλευση του θεάτρου και του δράματος, είναι μια από τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται ως μορφή κινουμένων σχεδίων και ως τεχνική στο δημιουργικό δράμα λόγω των χαρακτηριστικών του. Διάφορες γιορτές πραγματοποιούνται με τους συμμετέχοντες σε ορισμένες ειδικές ημέρες. Σε αυτούς τους εορτασμούς, οι τελετουργίες και οι τελετές δομούνται με διάφορους τρόπους και χρησιμοποιούνται ως μέσο έκφρασης (Veldhuizen, 2017).</p>
	<p>Φωτογραφία Στιγμή</p>
	<p>Η φωτογραφική στιγμή αναδύεται όταν οι συμμετέχοντες αναπαράγουν μια συγκεκριμένη στιγμή στο δημιουργικό δράμα και συχνά αναφέρεται ως «φωτογράφιση εκείνης της στιγμής». Ας φανταστούμε ότι φωτογραφίζετε τη στιγμή της φωτογραφίας με μια κάμερα στο δρόμο, κοιτάζοντας μέσα το εικονοσκόπιο χωρίς να το σχεδιάζετε τυχαία. Το άτομο που το πήρε</p>

	<p>η φωτογραφία μπορεί να μην έχει σκοπό. Παρόλα αυτά, ανάμεσα στα πλάνα του/της υπάρχουν δραματικές στιγμές με πολλές μορφές έκφρασης. Ωστόσο, οι άνθρωποι που φωτογραφήθηκαν δεν το γνωρίζουν. Δεν υπάρχει σχέδιο ή προετοιμασία τη στιγμή της φωτογράφισης. Δημιουργείται αυτόματα εκείνη τη στιγμή. Μια φωτογραφική στιγμή είναι η πράξη της λήψης φωτογραφίας αυτής της στιγμής (Adigüzel, 2018).</p>
	<p>Αναδρομή στο παρελθόν</p>
	<p>Στη διαδικασία του δημιουργικού δράματος, είναι η αναπαράσταση παρελθόντων γεγονότων ή παρελθόντος ήρωα με τους ίδιους χαρακτήρες ρόλου κατά τη διάρκεια ή μετά την αναπαράσταση μιας δραματικής κατάστασης. Αυτή η τεχνική είναι η πράξη της μετάβασης στη στιγμή πριν από το συμβάν, είτε εκείνη τη στιγμή είτε με την προετοιμασία, και την εμπύχωση αυτής της στιγμής. Είναι μια από τις πιο συχνά χρησιμοποιούμενες τεχνικές δημιουργικού δράματος στη μουσειακή εκπαίδευση (Adigüzel, 2018). Στο δράμα που δημιουργείται με αυτή την τεχνική, η σχέση μεταξύ του παρόντος και του παρελθόντος ενισχύεται με την προβολή σκηνών «αναδρομής» ή ο χαρακτήρας συγκρίνεται με τις κρίσιμες εικόνες του παρελθόντος. Είναι μια σημαντική τεχνική που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση για την πολιτιστική κληρονομιά για να ενσωματώσει τον δεσμό μεταξύ του παρόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.</p>
	<p>Εμπλοκή του Δασκάλου στο Ρόλο</p>
	<p>Σημαίνει ότι ο δάσκαλος συμμετέχει σε θεατρικές σπουδές μαζί με τους μαθητές. Η εμπλοκή του δασκάλου στο ρόλο παρέχει κυρίως την ευκαιρία να ορίσει το ρόλο, να οργανώσει την εργασία, να αποτρέψει τη δραματική κατάσταση που δημιουργήθηκε σύμφωνα με τους στόχους να υπερβεί τον σκοπό και να παρέχει ευρεία χρήση για τη διατήρηση της ομάδας. Η συμμετοχή του εκπαιδευτικού στο ρόλο διασφαλίζει ότι οι συμμετέχοντες συμμετέχουν στη δραστηριότητα και βοηθά στην ενίσχυση του θέματος.</p>
	<p>Κάρτα ρόλων</p>
	<p>Η κάρτα ρόλων παρέχει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τον χαρακτήρα που πρόκειται να κινηθεί και το περιεχόμενο που θα χρησιμοποιηθεί. Αυτή η τεχνική μπορεί να είναι χρήσιμη όταν ο εκπαιδευτικός θέλει να αναθέσει μια σειρά από ρόλους χρησιμοποιώντας ένα περιορισμένο χρονικό πλαίσιο. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί όταν ο εκπαιδευτής δεν θέλει οι συμμετέχοντες να γνωρίζουν λεπτομέρειες εκτός του ρόλου τους. Ένα από τα σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την προετοιμασία των καρτών ρόλων είναι ότι όλες οι πληροφορίες βρίσκονται και στις δύο κάρτες, έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να μην χρειάζεται να κοιτάζουν ο ένας τις κάρτες του άλλου. Ένα άλλο σημείο που πρέπει να λάβει υπόψη ο εκπαιδευτής είναι ότι οι κάρτες που ετοιμάζονται δεν πρέπει να είναι ορατές από τους συμμετέχοντες μέχρι να χρησιμοποιηθούν. Οι κάρτες ρόλων αποτελούνται από ένα κείμενο που περιέχει πληροφορίες για τον χαρακτήρα που θα υποδυθεί τα άτομα που θα συμμετάσχουν στη διαδικασία του animation, τη σύγκρουση σε αυτό, το σημείο εκκίνησης, την ώρα και τον τόπο. Η μελέτη θα πρέπει να προετοιμαστεί σύμφωνα με το αντικείμενο που θα μελετηθεί (Adigüzel, 2018).</p>
	<p>Μελέτη Αντικειμένου</p>

	<p>Η μελέτη αντικειμένων, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε προ-μουσειακές, μουσειακές και μετα-μουσειακές διαδικασίες, είναι μια μέθοδος για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων έρευνας, εξέτασης, ανάλυσης και σύνθεσης των συμμετεχόντων. Περιλαμβάνει τις μελέτες εξέτασης και παρατήρησης στα καθορισμένα αντικείμενα. Το πιο γνωστό παράδειγμα μελετών αντικειμένων είναι οι μελέτες συμπλήρωσης εντύπων απογραφής. Η εργασία απογραφής, η οποία περιλαμβάνει ασκήσεις σχετικά με τον τρόπο τεκμηρίωσης του αντικειμένου μετά την εξέταση, μπορεί να γίνει γραπτώς ή διαδικτυακά. Υπάρχουν πολλά στοιχεία που πρέπει να ανακαλυφθούν σε ένα μόνο αντικείμενο, επομένως είναι ένα πολύχρωμο και διασκεδαστικό έργο για τους συμμετέχοντες (Veldhuizen, 2017).</p>
	<p>Αναζήτηση-Εύρεση/Ενδείξεις Μελέτη Χαρτιού/Κυνήγι Θησαυρού</p>
	<p>Είναι η μαθησιακή διαδικασία που πραγματοποιείται χρησιμοποιώντας ένα φύλλο εργασίας που έχει ετοιμάσει ο δάσκαλος ή ο μουσειοπαιδαγωγός και περιέχει φωτογραφίες ενός ή περισσότερων αντικειμένων στις γκαλερί του μουσείου. Αυτές οι εργασίες περιλαμβάνουν ερωτήσεις σχετικά με το σχετικό αντικείμενο. Αυτές οι ερωτήσεις αφορούν γενικά τις πληροφορίες ταυτότητας του αντικειμένου και τα συναισθήματα και τις σκέψεις του συμμετέχοντος για το αντικείμενο. Μετά τη διανομή των γραπτών, τα αντικείμενα αναζητούνται από άτομα ή ομάδες στην πινακοθήκη του μουσείου και απαντώνται οι ερωτήσεις στα χαρτιά. Κατά την αναζήτηση και εύρεση εργασίας, μπορεί να ζητηθεί βοήθεια από τον ειδικό του μουσείου. Στο τέλος της μελέτης, οι συμμετέχοντες αξιολογούν τη διαδικασία εξηγώντας το αντικείμενο που έμαθαν στη διαδικασία σε άλλους συμμετέχοντες.</p>
	<p>Στις συνεχείς δραστηριότητες αναζήτησης και εύρεσης μελετών, μπορούν να γίνουν μελέτες λωρίδας ημερομηνιών και απεικόνισης χάρτη. Αυτή η μελέτη περιλαμβάνει τη χρονολογική σειρά των αντικειμένων του μουσείου με την τοποθέτησή τους στη λωρίδα ημερομηνίας και την αξιολόγησή τους λαμβάνοντας υπόψη τις περιόδους στις οποίες ανήκουν. να περιγράψει ένα θέμα, περίοδο, τεχνική, πρόσωπο, πολιτισμό που σχετίζεται με αυτό το αντικείμενο. Οι μελέτες αναζήτησης και εύρεσης μπορούν να γίνουν χρησιμοποιώντας μόνο φωτογραφίες σε προσχολικές διαδικασίες (όπως το κυνήγι φωτογραφιών)</p>
	<p>Φτιάχνοντας Αφίσες και Μπροσούρες στο Μουσείο</p>
	<p>Η αφίσα του μουσείου ετοιμάζεται από τους συμμετέχοντες, η οποία αφορά ένα αντικείμενο στο μουσείο ή οποιοδήποτε θέμα έχει επιλεγεί στο μουσείο. Το φυλλάδιο του μουσείου είναι ένα φυλλάδιο που αποτελείται από οπτικά και γραπτά κείμενα σχεδιασμένα σε μεγέθη χειρός για να παρέχουν σύντομες πληροφορίες για το μουσείο. Η μουσειακή αφίσα και η εργασία με μπροσούρα θεωρούνται μεταξύ των σημαντικών αποτελεσμάτων του σταδίου αξιολόγησης μετά τη μουσειακή εκπαίδευση. Αυτή η μελέτη μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί με τη μορφή συλλογής των φωτογραφιών που τραβήχτηκαν κατά την περιήγηση στο μουσείο με έξυπνα τηλέφωνα σε περιβάλλον υπολογιστή (İlhan et al., 2011). Δεν είναι απαραίτητο να πάτε στο μουσείο για να γίνει αυτή η εργασία. Εικονικά μουσεία ή σχετικά βίντεο, φωτογραφίες και παρόμοιο υλικό μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε εφαρμογές στην τάξη.</p>
	<p>Εικαστικά έργα</p>

	<p>Μεταξύ των πιο συχνά χρησιμοποιούμενων εικαστικών έργων σε εκπαιδευτικές διαδικασίες πολιτιστικής κληρονομιάς, τα κεραμικά, τα σχέδια με σχέδια, τα έργα ζωγραφικής με παστέλ και τα έργα προετοιμασίας κολάζ έρχονται στο προσκήνιο. Με την κεραμική τεχνική, στην οποία παράγονται όλα τα είδη των οποίων η πρώτη ύλη είναι ο πηλός και τα οποία διαμορφώνονται ή ψήνονται με το χέρι ή σε καλούπτι, μπορούν να κατασκευαστούν αντίγραφα των αντικειμένων του μουσείου με κεραμικά καλούπια και πηλό. Τα μουσειακά αντικείμενα μπορούν να ζωγραφιστούν σε χοντρά και φαρδιά υφή χαρτιά ή χρωματιστό χαρτόνι φόντου χρησιμοποιώντας λάδι ή ξηρά παστέλ. Χρησιμοποιώντας κραγιόνια, στο μουσείο μπορούν να ετοιμαστούν αφίσες και μπροσούρες. Η κατασκευή παρόμοιων αντικειμένων χρησιμοποιώντας απορρίμματα είναι επίσης ένα συχνά χρησιμοποιούμενο έργο εικαστικής τέχνης (İlhan et al., 2011).</p>
	<p>Προετοιμασία της βαλίτσας του Μουσείου</p>
	<p>Μπορεί γενικά να οριστεί ως μια μικρή περιοδεύουσα έκθεση που σχεδιάστηκε από το μουσείο για να συναντήσει κοινό εκτός του μουσείου. Περιλαμβάνει διάφορα αντικείμενα, δείγματα φαξ, φωτογραφίες και διαφημιστικό υλικό από τη συλλογή του μουσείου. Μια βαλίτσα μουσείου μπορεί να ετοιμάσει ο εκπαιδευτικός με βάση τον τύπο του μουσείου που σχεδιάζεται να επισκεφτεί και το περιεχόμενο της συλλογής με βάση τα διδακτικά προγράμματα. Φωτογραφίες του μουσείου που πρέπει να επισκεφτείτε στην προ-μουσειακή περίοδο, ορισμένα αντικείμενα που ταιριάζουν Το περιεχόμενο της συλλογής κ.λπ. Μπορεί να δημιουργηθεί μια αντιπροσωπευτική μουσειακή βαλίτσα τοποθετώντας την σε κουτί και μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση στην τάξη στην προ-μουσειακή διαδικασία. Αυτή η μέθοδος μπορεί να εφαρμοστεί και στην τάξη μέσω μιας βαλίτσας που έχει προετοιμάσει εκ των προτέρων ο δάσκαλος στις πρακτικές της τάξης</p>
	<p>Μουσειακά Εργαστήρια</p>
	<p>Είναι η μέθοδος με την οποία οι συμμετέχοντες στοχεύουν να αποκτήσουν εις βάθος εμπειρία σχετικά με τα αντικείμενα της μουσειακής συλλογής. Παραδείγματα μουσειακών εργαστηρίων είναι έργα ζωγραφικής που αντιπροσωπεύουν οποιοδήποτε κίνημα τέχνης σε ένα μουσείο τέχνης, την εφαρμογή παλαιών εργαστηρίων γραφής σε ένα αρχαιολογικό μουσείο ή ένα πείραμα σε ένα μουσείο επιστημών.</p>
	<p>Φωτογραφία, Σχέδιο και Κινηματογραφικές Σπουδές</p>
	<p>Είναι μια μέθοδος που περιλαμβάνει τη λεπτομερή εξέταση εικόνων σε σχέση με αντικείμενα πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να φωτογραφίσουν, να ζωγραφίσουν ή να κινηματογραφήσουν ορισμένα αντικείμενα για να αντιληφθούν τι φάνηκε κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης. Σε αυτή τη μέθοδο, η εμπειρία που βασίζεται στη διαδικασία έρχεται στο προσκήνιο. Τα υλικά σχεδίασης απαιτούν υλικά όπως κάμερα ή βιντεοκάμερα και τη δυνατότητα χρήσης αυτών των υλικών. Μπορεί να ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν ή να φωτογραφίσουν το αγαπημένο τους αντικείμενο. Μπορεί να έρθει στο προσκήνιο η προετοιμασία ενός βίντεο από τις φωτογραφίες που τραβήχτηκαν από αυτό το αντικείμενο. Με αυτή τη μέθοδο, οι δεξιότητες παρατήρησης των συμμετεχόντων μπορούν να βελτιωθούν. Στην τάξη μπορούν να προετοιμαστούν εκθέσεις προετοιμασμένων σχεδίων, φωτογραφιών και κινηματογραφικών έργων</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	(Veldhuizen, 2017).
--	---------------------

	<p>Διήγηση μύθων</p> <p>Είναι το έργο της δημιουργίας δεσμών με τους συμμετέχοντες στο μουσείο μέσα από ιστορίες. Θεωρείται μια από τις μεθόδους μουσειακής εκπαίδευσης στην οποία οι συμμετέχοντες είναι πιο ενεργοί. Μέσω των ιστοριών μπορούν να δοθούν διαφορετικά νοήματα στα στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Στις γκαλερί μουσείων, οι ιστορίες που εστιάζουν σε ένα συγκεκριμένο θέμα μπορούν να διαβαστούν δυνατά. Μια ιστορία που ξεκίνησε ο παιδαγωγός στο μουσείο μπορεί να συνεχιστεί από τους συμμετέχοντες χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους. Διαγωνισμοί ιστορίας μπορούν να οργανωθούν χωρίζοντας τους συμμετέχοντες σε υποομάδες. Αυτές οι ιστορίες μπορούν να αναπαραχθούν στη σχετική γκαλερί χρησιμοποιώντας τεχνικές δημιουργικού δράματος. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν είναι επιθυμητό να αποκαλυφθούν τα συναισθήματα και οι ιστορίες στο φόντο των αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα έργα των συγγραφέων παιδικών βιβλίων μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μελέτες δημιουργίας ιστοριών. Μπορεί να γίνει συνεργασία με βιβλιοθήκες σχετικά με μελέτες ιστορίας (Veldhuizen, 2017).</p> <p>Συνέντευξη</p> <p>Είναι μια μέθοδος που προετοιμάζουν οι συμμετέχοντες εξετάζοντας και ερευνώντας ένα θέμα ή παρουσιάζοντάς το με τη μορφή συνέντευξης με κάποιον και στοχεύοντας να ακούσουν καλά τις σκέψεις των άλλων. Οι συμμετέχοντες μπορούν να συνεντεύξουν εμπειρογνώμονες του μουσείου ή άλλο κοινό για να συγκεντρώσουν πληροφορίες για ένα θέμα. Η συνέντευξη εντός του μουσείου γίνεται συνήθως σε ομάδες. Είναι ένα σημαντικό παράδειγμα για τους συμμετέχοντες που συμμετέχουν σε μια εκπαιδευτική εκδήλωση σε ένα μουσείο της πόλης να κάνουν ερωτήσεις στους ανθρώπους της πόλης σχετικά με τις αλλαγές στην πόλη ή για τη λειτουργία του μουσείου της πόλης. Ζητώντας από επισκέπτες από διαφορετικές ηλικιακές ομάδες να αξιολογήσουν τη μόνιμη και προσωρινή έκθεση ενός μουσείου μπορεί επίσης να αποτελέσει παράδειγμα μελέτης (Veldhuizen, 2017).</p>
<p>3.5 Μέτρηση και Αξιολόγηση στο Μουσείο</p>	<p>Έχει μεγάλη σημασία η διάσταση μέτρησης και αξιολόγησης να πραγματοποιείται προγραμματισμένα στο πλαίσιο των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που θα πραγματοποιηθούν στο μουσείο. Εάν υπάρχουν υπάλληλοι που είναι ειδικοί στην εκπαίδευση στο μουσείο, οι πρακτικές μέτρησης και αξιολόγησης, όπως και άλλα στάδια της διδακτικής διαδικασίας, θα περιλαμβάνουν μια εξαιρετικά σχεδιασμένη δομή.</p> <p>Προ-Μουσείο</p> <p>Ο δάσκαλος έρχεται σε επαφή με τον εκπαιδευτή του μουσείου και κάνει προσδιορισμούς για το αντικείμενο και τις νοητικές διεργασίες (δημιουργικότητα, κριτική σκέψη κ.λπ.) που θα καλυφθούν στην εκπαίδευση. Αυτή η διαδικασία συμβάλλει στον προσδιορισμό των δεξιοτήτων στις οποίες θα επικεντρωθούν οι δραστηριότητες αξιολόγησης και αξιολόγησης. Είναι επιθυμητό τα γνωστικά χαρακτηριστικά που πρόκειται να μετρηθούν να εστιάζονται σε ψυχικές διεργασίες ανώτερης τάξης. Σε αυτό το στάδιο, ο δάσκαλος θα πρέπει να επισκεφθεί το μουσείο και να κάνει σχέδια για το πώς μπορούν να πραγματοποιηθούν οι δραστηριότητες διδασκαλίας και αξιολόγησης.</p> <p>Οι πρακτικές αξιολόγησης και αξιολόγησης του δασκάλου για τον</p>

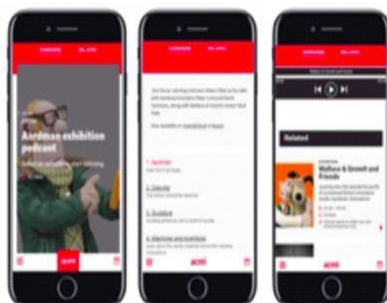
	<p>προσδιορισμό της ετοιμότητας των μαθητών:</p>
	<p>Είναι μια σημαντική διάσταση ο προσδιορισμός της προηγούμενης γνώσης των μαθητών στο πλαίσιο της προγραμματισμένης διδακτικής δραστηριότητας. Ο δάσκαλος μπορεί να φτάσει σε αυτά τα δεδομένα με βάση τα αποτελέσματα των εξετάσεων που έχει κάνει στο παρελθόν σύμφωνα με το πρόγραμμα σπουδών ή μπορεί να σχεδιάσει μια νέα δραστηριότητα μέτρησης και αξιολόγησης για την ξενάγηση στο μουσείο. Ωστόσο, σε αυτό το στάδιο, θα ήταν σκόπιμο να μην χρησιμοποιηθούν παραδοσιακά τεστ με χαρτί και μολύβι, που μπορεί να προκαλέσουν άγχος στον μαθητή. Σε αυτή τη διαδικασία, εάν ο δάσκαλος δεν μπορεί να εκτελέσει αυτές τις δραστηριότητες για διάφορους λόγους, θα είναι σκόπιμο να κάνει κάποιους προσδιορισμούς με τις ερωτήσεις που θα κάνει προφορικά στους μαθητές στην τάξη. Με αυτόν τον τρόπο, ο δάσκαλος αναμένεται να έχει μια γενική εικόνα για το επίπεδο ετοιμότητας της τάξης. Επιπλέον, μπορεί να είναι σκόπιμο ο δάσκαλος να ρωτήσει τις προσδοκίες και τις προτάσεις των μαθητών σχετικά με τη δραστηριότητα που θα πραγματοποιηθεί στο μουσείο κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας.</p>
	<p>Στο μουσείο</p>
	<p>Εκτέλεση ορισμένων δραστηριοτήτων αξιολόγησης και αξιολόγησης ενώ συνεχίζεται η διδακτική δραστηριότητα: Σε αυτή τη διαδικασία, ο ειδικός εκπαίδευσης στο μουσείο θα βοηθήσει τον δάσκαλο τόσο στη διδασκαλία όσο και στις δραστηριότητες μέτρησης και αξιολόγησης. Εάν ο ειδικός της εκπαίδευσης ειδικεύεται στην εκπαίδευση στο μουσείο, θα ήταν πιο σωστό να αναλάβει την κύρια ευθύνη για τη διδακτική διαδικασία και ο δάσκαλος να παραμείνει σε έναν πιο παθητικό ρόλο και να βοηθήσει τον ειδικό της εκπαίδευσης. Οι δραστηριότητες αξιολόγησης που θα διεξαχθούν σε αυτό το στάδιο θα πρέπει να είναι συνυφασμένες με τις δραστηριότητες διδασκαλίας. Με άλλα λόγια, η δραστηριότητα θα πρέπει να περιλαμβάνει τόσο τη διδασκαλία όσο και τις διαστάσεις μέτρησης και αξιολόγησης. Η χρήση κάποιων δοκιμών με χαρτί και μολύβι κατά την περιήγηση στο μουσείο είναι αντίθετη με τη βασική φιλοσοφία των δραστηριοτήτων μέτρησης και αξιολόγησης που πρέπει να πραγματοποιούνται στα μουσεία, αλλά δεν είναι δυνατή η πρακτική εφαρμογή τους. Για το λόγο αυτό, είναι απαραίτητο να ενσωματωθούν πρακτικές που βασίζονται στην απόδοση με τις διδακτικές δραστηριότητες.</p> <p>Πραγματοποίηση προσδιορισμών με βάση την παρατήρηση: Σε αυτό το στάδιο, ο δάσκαλος ή ο ειδικός της εκπαίδευσης θα είναι σε θέση να κάνει ορισμένους προσδιορισμούς με βάση τις παρατηρήσεις τους. Φυσικά, δεν γίνεται να παρατηρείς συνεχώς κάθε μαθητή και να συμπληρώνεις κάποιες φόρμες. Σε αυτό το σημείο, θα ήταν πιο σωστό να γίνονται παρατηρήσεις όταν κάθε μαθητής κάνει μια δραστηριότητα ξεχωριστά. Μία από τις πιο σημαντικές διαστάσεις που πρέπει να ληφθούν υπόψη σε αυτή τη διαδικασία θα πρέπει να είναι να μην πνίγεται η διαδικασία μέτρησης και αξιολόγησης σε φόρμες και έγγραφα. Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιες φόρμες ενώ κάνει τις παρατηρήσεις του ή να σημειώσει μια παρατήρηση με αδόμητο τρόπο χωρίς να χρησιμοποιήσει μια φόρμα. Το σημαντικό εδώ είναι να έχουμε μια γενική ιδέα για τη διδακτική διαδικασία και να εντοπίσουμε τους μαθητές που ξεχωρίζουν ως προς ορισμένα χαρακτηριστικά.</p>

	Συμμετοχή άλλων ενδιαφερομένων στη διαδικασία αξιολόγησης:
--	---

	<p>Στις δραστηριότητες μέτρησης και αξιολόγησης που πραγματοποιούνται στο μουσείο, ο μόνος ενδιαφερόμενος δεν είναι ο δάσκαλος ή ο ειδικός της εκπαίδευσης που εργάζεται στο μουσείο. Στη διαδικασία αξιολόγησης μπορούν επίσης να συμμετέχουν μαθητές και, όπου χρειάζεται, γονείς. Δεν είναι δυνατόν ο εκπαιδευτικός να παρατηρεί και να αξιολογεί όλους τους μαθητές, ειδικά σε περιπτώσεις που οι μαθητές δεν ασκούν ατομική δραστηριότητα κατά τη διδακτική διαδικασία.</p> <p>Σε αυτό το στάδιο, πρέπει να εμπλακούν και άλλοι ενδιαφερόμενοι στη διαδικασία. Για παράδειγμα, για μικρότερες ηλικιακές ομάδες, οι γονείς μπορούν επίσης να συμμετέχουν στην εκπαιδευτική δραστηριότητα και κάθε γονέας μπορεί να κάνει κάποιες παρατηρήσεις για το παιδί του και να συμπληρώσει τις απαραίτητες φόρμες. Σε αυτό το σημείο, μπορεί φυσικά να είναι δυνατό να γίνουν υποκειμενικές αξιολογήσεις. Ωστόσο, ο στόχος εδώ είναι η συμμετοχή του γονέα στη διαδικασία αξιολόγησης. Με τον καιρό, οι γονείς θα επιτύχουν αντικειμενικότητα στις αξιολογήσεις τους. Η αυτοαξιολόγηση των μαθητών είναι μια άλλη δραστηριότητα που μπορεί να πραγματοποιηθεί. Η αυτοαξιολόγηση περιλαμβάνει την αξιολόγηση των μαθητών για τη δουλειά που έχουν κάνει στη μαθησιακή διαδικασία σύμφωνα με τα κριτήρια που καθορίζονται από τον δάσκαλο ή τους μαθητές και τη λήψη των δικών τους αποφάσεων σχετικά με τη μάθησή τους (Noonan & Randy, 2005; Ross, 2006).</p> <p>Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές μπορούν να συνειδητοποιήσουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία τους και να αναπτύξουν μια άποψη για τον εαυτό τους (Teh, 2006). Το σημαντικό είναι να διασφαλιστεί η συμμετοχή του μαθητή στη διαδικασία αξιολόγησης και να του δοθεί η ευκαιρία να δει τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία του.</p>
	Μεταμουσείο
	<p>Εκτέλεση πρακτικών μέτρησης και αξιολόγησης και κοινή χρήση με τους ενδιαφερόμενους μετά την εκδήλωση του μουσείου:</p> <p>Στη μεταμουσειακή φάση, αφού ολοκληρωθεί η μουσειακή εκπαίδευση, ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί πρακτικές μέτρησης-αξιολόγησης σχετικά με την αποτελεσματικότητα της εκπαίδευσης. Ωστόσο, είναι σημαντικό ο ειδικός της εκπαίδευσης στο μουσείο να βρίσκεται σε επαφή με τον δάσκαλο κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας. Θα πρέπει να συζητηθούν οι ελλείψεις και τα δυνατά σημεία της εκπαίδευσης που θα πραγματοποιηθεί με τις συνεντεύξεις και να γίνουν σχέδια για την επόμενη εκπαίδευση. επεξεργάζεται και ενημερώνει τους γονείς για τις εκπαιδεύσεις που έχουν γίνει ή θα γίνουν. Μετά το μουσείο, κύριος υπεύθυνος της διαδικασίας είναι ο δάσκαλος. Σε αυτό το στάδιο, ο δάσκαλος μπορεί να αναθέσει στους μαθητές εργασίες βασισμένες στην έρευνα ή περιορισμένες επιδόσεις που σχετίζονται με το περιεχόμενο της εκπαίδευσης που διεξάγεται στο μουσείο. Ωστόσο, δεν θα ήταν σκόπιμο να χρησιμοποιηθούν παραδοσιακά τεστ με χαρτί και μολύβι που στοχεύουν στη μέτρηση των νοητικών διεργασιών χαμηλού επιπέδου.</p>

Ενότητα 4	Μουσείο και Τεχνολογία
------------------	-------------------------------

<p>.1 Εισαγωγή</p>	<p>Όπως σε όλους τους τομείς, η ψηφιοποίηση στον τομέα των μουσείων έχει γίνει σχεδόν αναγκαιότητα σήμερα. Στον μεταβαλλόμενο κόσμο, η μάθηση και η απόκτηση γνώσης μετατοπίζονται στα ψηφιακά μέσα ολοένα και περισσότερο κάθε μέρα. Ενώ η μάθηση πραγματοποιείται μέσω απτών συλλογών σε μουσεία, τα οποία τοποθετούνται ως κέντρο μάθησης, γίνεται επίσης μια εμπειρία που διευκολύνει την κατανόηση ολόκληρης αυτής της απτής συλλογής και προσθέτει μια νέα διάσταση στη μάθηση πέρα από την κατανόηση. Η χρήση της τεχνολογίας στο μουσείο είναι ένα μέσο ενεργοποίησης των πέντε αισθήσεων στρώνοντας τα συναισθήματα και τις σκέψεις που θα δημιουργήσουν σε έναν άνθρωπο συγκεκριμένοι χώροι και έργα. Στο πλαίσιο της Σύγχρονης Μουσειολογίας, η κατανόηση της διαδραστικής έκθεσης παρουσιάζει σημαντική εξέλιξη. Η τεχνολογία είναι ένα εργαλείο που μπορεί να μεταμορφώσει και να εμπλουτίσει πλήρως τους ανθρώπους εμπειρίες τέχνης και μουσείων. Σήμερα, τα τεχνολογικά εκθεσιακά συστήματα έχουν γίνει ένας από τους σημαντικούς τομείς των μουσειακών εκθέσεων.</p> <p>Αν και το επίκεντρο μιας έκθεσης είναι το περιεχόμενό της, τα σημερινά τεχνολογικά συστήματα θα πρέπει να λαμβάνουν χώρα στο μουσείο ως εργαλείο που υποστηρίζει την έκθεση, εμπλουτίζει την αφήγηση και/ή τη διευκολύνει. Τα τεχνολογικά συστήματα που χρησιμοποιούνται εξυπηρετούν τα ακόλουθα στοιχεία:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Επικοινωνία • Δίνοντας πληροφορίες • Αύξηση της συμμετοχής • Απόκτηση εμπειρίας
<p>4.2 Συστήματα τεχνολογίας μουσείων</p>	<p>Μερικά από τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται στη Μεταφορά Πολιτιστικής Κληρονομιάς μέσω μουσείων είναι τα εξής: Όπως αναφέρεται στην έκθεση ανασκόπησης «Μάθηση με Ψηφιακές Τεχνολογίες σε Μουσεία, Επιστημονικά Κέντρα και Γκαλερί», οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο των μουσείων χωρίζονται σε δύο βασικούς τομείς: εντός μουσείου και διαδικτυακά (εκτός μουσείου).</p> <p>Online — Στο Μουσείο</p>



	<p>Οδηγός ήχου (Κλασικός):Οι συσκευές οδηγών ήχου, ένα από τα πρώτα παραδείγματα τεχνολογιών εντός μουσείου, είναι από τα πιο ευρέως χρησιμοποιούμενα συστήματα. Σας επιτρέπει να ακούτε πληροφορίες σχετικά με το έργο εισάγοντας τους αριθμούς δίπλα στα έργα στη συσκευή φωνητικού οδηγού. Οι πληροφορίες που ακούστηκαν με τη βοήθεια του ακουστικά μεταδίδεται στον επισκέπτη μόνο φωνητικά.</p> <p>Οδηγός ήχου (επόμενης γενιάς):Οι οδηγοί ήχου νέας γενιάς διαθέτουν τεχνολογία που περιλαμβάνει όχι μόνο ήχο αλλά και βίντεο, κείμενο και περιεχόμενο HTML, εντοπίζει τον επισκέπτη βάσει τοποθεσίας και ξεκινά αυτόματα. Αυτοί οι οδηγοί βασισμένοι σε εφαρμογές, στους οποίους μπορείτε να κάνετε λήψη στο τηλέφωνα σήμερα, όχι μόνο ανακουφίζουν το</p>
--	--

την εμπειρία του επισκέπτη με το ποικιλόμορφο περιεχόμενό τους, αλλά παρέχει επίσης χρήσιμα δεδομένα για το μουσείο για να εξετάσει τη συμπεριφορά των επισκεπτών και να βελτιώσει την προσφερόμενη μουσειακή εμπειρία (Παράδειγμα: SFMoMA νέας γενιάς ακουστικός οδηγός <https://youtu.be/AJGKjjQ7PmQ>)

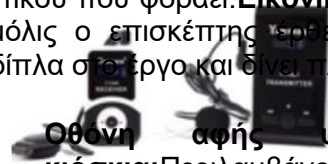
Εναλλακτικές Οδηγίες ήχου

Σύστημα Whisper:Είναι ένα σύστημα που χρησιμοποιείται γενικά από άτομα που καθοδηγούν μεγάλες ομάδες επισκεπτών. Για να μην ενοχλεί τους άλλους επισκέπτες, ενώ ο ξεναγός εξηγεί χωρίς να υψώνει τη φωνή του

μέσω μικροφώνου, οι επισκέπτες ακούνε τον οδηγό μέσα από τα ακουστικά τους.

Πληροφορίες Βροχή:Ένα σύστημα που ενεργοποιείται όταν πλησιάζει ένα τεχνούργημα και επιτρέπει στον επισκέπτη να λάβει πληροφορίες μέσω του ακουστικού που φοράει.

Εικονικοί Βοηθοί:Ένα σύστημα που ενεργοποιείται μόλις ο επισκέπτης περφαί μπροστά στο έργο σε μια σταθερή οθόνη δίπλα στο έργο και δίνει πληροφορίες για το έργο.



Οθόνες αφής υψηλής ευκρίνειας και

κιόσκια:Περιλαμβάνονται διαδραστικές εφαρμογές για να βοηθήσουν στην εξήγηση. Στο μουσείο, οι επισκέπτες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πιο λεπτομερείς πληροφορίες για τα αντικείμενα με τη βοήθεια περιπτέρων.

Φάρος:Είναι μια τεχνολογία που τα μουσεία χρησιμοποιούν αποτελεσματικά ως εναλλακτική λύση στον ακουστικό οδηγό και τις οθόνες αφής. Παρέχει περιεχόμενο με βάση την τοποθεσία των επισκεπτών μέσα στο μουσείο. Επιτρέπει τον προσδιορισμό της διαδρομής μέσα στο μουσείο και την αφήγηση περισσότερων από μία ιστοριών στους επισκέπτες της ίδιας έκθεσης δημιουργώντας εναλλακτική εκθεσιακή αφήγηση. Βοηθά τον επισκέπτη να περιηγηθεί στην έκθεση με νέο μάτι. Αποτελείται από περιεχόμενο και ειδοποιήσεις που ενεργοποιούνται μέσω μιας εφαρμογής μέσω της αλληλεπίδρασης με τα smartphone των επισκεπτών.

Οι πληροφορίες εμφανίζονται στο smartphone του επισκέπτη (Παράδειγμα: Krakow MOCAK beacon <https://youtu.be/s0QfpfGOrp8>).



Βίντεο/Χαρτογράφηση

προβολής:Σύστημα και ήχου που ενεργοποιείται από

την κίνηση του επισκέπτη και προβάλλεται σε ένα μέρος ή σε όλη μια επιφάνεια.



Ολόγραμμα:

Η τεχνολογία που αντανακλά μια εικόνα έτσι ώστε να είναι ορατή σε τρεις διαστάσεις με γυμνό μάτι ονομάζεται ολόγραμμα.



AR (επαυξημένη πραγματικότητα):

Το AR χρησιμοποιείται πολύ πιο εκτενώς από ένα ολόγραμμα. Είναι η ζωντανή ή έμμεση φυσική άποψη του πραγματικού περιβάλλοντος και του περιεχομένου του, που δημιουργήθηκε από ήχο, εικόνες, γραφικά που δημιουργούνται από υπολογιστή και εμπλουτισμένα με δεδομένα GPS.



Online — Εκτός Μουσείου

	<p>VR (εικονική πραγματικότητα): Είναι το σύστημα που χρησιμοποιείται για τρισδιάστατα περιβάλλοντα που βασίζονται σε υπολογιστή που κάνουν τα άτομα να αισθάνονται την αίσθηση της ύπαρξης εκεί. Οι χρήστες εμπλέκονται στο εικονικό περιβάλλον με α οθόνη κράνους, γυαλιά VR και παρόμοια εργαλεία. Είναι συνηθισμένο να Κάντε το περιεχόμενο του μουσείου προσιτό κάνοντας χρήση αυτής της τεχνολογίας μέσω του διαδικτύου για άτομα που δεν έχουν τη δυνατότητα να έρθουν στο μουσείο.</p> <p>Εικονικό ταξίδι: Είναι η μεταφορά φωτογραφιών ενός τόπου ή μουσείου, που παράγονται με προηγμένη τεχνική φωτογραφίας, στο διαδικτυακό περιβάλλον με συνδυασμό τους μέσω ειδικών προγραμμάτων.</p> <p>Εικονικό Μουσείο: Τα εικονικά μουσεία είναι μουσεία που περιέχουν αντικείμενα προετοιμασμένα με διαφορετικές χρήσεις μέσω και πληροφορίες για αυτά, δεν χρειάζονται φυσικό χώρο για να επιτρέψουν την παγκόσμια πρόσβαση και δεν διαθέτουν απτή συλλογή.</p> <p>MR (Μικτή πραγματικότητα):</p>
	<p>Είναι ένα σύστημα που προσφέρει ταυτόχρονα εμπειρία εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας.</p>
<p>4.3 Χρήση τεχνολογίας στην τάξη για μουσειακή εκπαίδευση</p>	<p>Ιστοσελίδες μουσείων Εκτός από πληροφορίες σχετικά με τις συλλογές μουσείων, οι ιστοτόποι των μουσείων περιέχουν κείμενα που καθοδηγούν τους δασκάλους, ερωτήσεις και απαντήσεις, προτάσεις δραστηριοτήτων, σχέδια δραστηριοτήτων σε μορφή pdf και παιχνίδια σχεδιασμένα για μαθητές. Παραδείγματα: Βιβλίο οδηγού δασκάλου που ετοιμάστηκε από το MET (The Metropolitan Museum of Art) στις ΗΠΑ για την ενότητα της Αρχαίας Εγγύς Ανατολής (Αρχαία Μεσοποταμία): https://www.metmuseum.org/learn/educators/lesson-plans/-/media/files/learn/for-educators/learning-sources/mma_ancientneareast_tg.pdf Ο οδηγός δασκάλου που ετοίμασε το Μουσείο Tate στην Αγγλία για μια έκθεση στο πλαίσιο της Σύγχρονης Τέχνης προσφέρει επίσης διάφορες διαδικτυακές πηγές για δραστηριότητες παράλληλες με την έκθεση που θα πραγματοποιηθεί στην τάξη: https://www.tate.org.uk/download/file/109754</p>

	<p>Ηλεκτρονικοί Κατάλογοι Οι ηλεκτρονικοί κατάλογοι είναι ψηφιακοί κατάλογοι έργων που εκτίθενται στο μουσείο. Μπορεί να βρεθεί σε ιστότοπους μουσείων καθώς και σε δημόσιες πλατφόρμες (όπως το Google ArtsandCulture). Οι ηλεκτρονικοί κατάλογοι προσφέρουν εικόνες, ετικέτες των έργων και διάφορες προτάσεις πόρων για όσους θέλουν να τις διαβάσουν.</p>
	<p>Εικονικές Περιηγήσεις Οι εικονικές περιηγήσεις είναι μια πηγή για σχολικές ομάδες που δεν έχουν την ευκαιρία να επισκεφτούν μουσεία ή που θέλουν να εξετάσουν άλλα παραδείγματα μουσείων. Στο Διαδίκτυο, δάσκαλοι και μαθητές μπορούν να βρουν την ευκαιρία να εξετάσουν τις συλλογές διαφορετικών τύπων μουσείων.</p>
	<p>Πόροι Παρουσίαση περιεχομένου βίντεο όπως το YouTube και το Vimeo Μέσω τέτοιων πλατφορμών, οι δάσκαλοι μπορούν να βρουν πρόσθετους πόρους που υποστηρίζουν τη μουσειακή εκπαίδευση και το μουσειακό περιεχόμενο, διευκολύνοντας την οπτικοποίηση των εννοιών, αυξάνοντας έτσι τη μάθηση..</p>
	<p>Έρευνα λέξεων-κλειδιών στο Διαδίκτυο Πριν από την εμπειρία του μουσείου, πριν ξεκινήσουν τις διαλέξεις και τις πρακτικές στην τάξη, οι δάσκαλοι δίνουν στους μαθητές τους λέξεις-κλειδιά, ώστε να μπορούν να κάνουν έρευνα στο σπίτι. Με αυτή τη μέθοδο, οι μαθητές αποκτούν προκαταρκτικές πληροφορίες για τις έννοιες που θα ακούσουν στην τάξη. Με αυτή την πρακτική αυξάνονται τα ποσοστά συμμετοχής των μαθητών στην τάξη.</p>
	<p>Διαδικτυακές Δραστηριότητες που υλοποιούνται στην Ψηφιακή Πλατφόρμα του Σχολείου</p>

	<p>Η δασκάλα παίζει τα παιχνίδια στις ιστοσελίδες του μουσείου με τους μαθητές της στην τάξη, εξασκεί τις ασκήσεις και προσφέρει διαδικτυακές προτάσεις δραστηριοτήτων στους μαθητές της. Οι μαθητές μετατρέπουν την έρευνά τους στο σπίτι σε διαδικτυακές παρουσιάσεις. Οι παρουσιάσεις παρουσιάζονται από τους μαθητές στην τάξη.</p>
<p>4.4 Βασικές προτάσεις που πρέπει να ληφθούν υπόψη</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Για να εκπληρώσουν τα μουσεία τη λειτουργία τους ως εκπαιδευτικό περιβάλλον θα πρέπει να γίνει σωστός προγραμματισμός και όσο γίνεται αυτός ο σχεδιασμός. <ol style="list-style-type: none"> i. Απαιτήσεις μουσειακής εκπαίδευσης, ii. Οι ομάδες που θα λάβουν μουσειακή εκπαίδευση, iii. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα που θα υλοποιηθούν, iv. Τα εργαλεία και ο εξοπλισμός που θα χρησιμοποιηθούν θα πρέπει να ληφθούν υπόψη 2. Θα ήταν ωφέλιμο για τα μουσεία να προετοιμάσουν ανεξάρτητα προγράμματα για την εκπαίδευση παιδιών-μικρών-ενηλίκων και να ανακοινώσουν αυτά τα προγράμματα σε σχολεία και δασκάλους. 3. Μπορούν να περιλαμβάνουν ενδοϋπηρεσιακά προγράμματα σχετικά με τη μουσειακή εκπαίδευση δασκάλων και διευθυντών σχολείων και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι νέες τεχνολογίες στη μουσειακή εκπαίδευση. 4. Για την εκπλήρωση της εκπαιδευτικής λειτουργίας των μουσείων, θα ήταν σκόπιμο να δημιουργηθούν ειδικά τμήματα για παιδιά ή να δημιουργηθούν ανεξάρτητα νέα παιδικά μουσεία και να αυξηθεί ο αριθμός τους. 5. Θα αυξήσει το ενδιαφέρον για τα μουσεία εάν τα μουσεία προετοιμάσουν εμπλουτισμένα προγράμματα για παιδιά, τα οποία είναι ενδιαφέροντα, εστιασμένα σε αντικείμενα και βοηθούν στη μάθηση ενώ διασκεδάζουν. 6. Εκτός από τις αίθουσες όπου εκτίθενται τα έργα στα μουσεία είναι: βιβλιοθήκη, αναγνωστήριο, εκθεσιακός χώρος, πολυλειτουργικές αίθουσες, χώροι πώλησης αναμνηστικών θα επιτρέψουν την πραγματοποίηση διαφορετικών δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την εκπαίδευση. 7. Τα μουσεία θα πρέπει να ετοιμάζουν εκδόσεις και υλικό όπως φυλλάδια, καταλόγους, οδηγούς, βιντεοκασέτες και CD-Rom που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από άτομα όλων των ομάδων, εκτός από ειδικούς, και να τα παρουσιάζουν στους καταναλωτές υπό κατάλληλες συνθήκες. Αυτό θα επιταχύνει τις πληροφορίες. 8. Εκτός από την ίδρυση παιδικών μουσείων για να βοηθήσουν τα σχολεία, θα ήταν σκόπιμο να συμπεριληφθούν χαρακτηριστικά και φυσικά περιβάλλοντα που θα συμβάλλουν στην εκπαίδευση χαρισματικών και παιδιά με ειδικές ανάγκες.

	<p>9. Τα μουσεία θα πρέπει να προετοιμάζουν ξεναγήσεις, εικονογραφημένες διαλέξεις, αφήγηση παραμυθιών, δράμα και παιχνίδια ρόλων και δραστηριότητες συζήτησης για αντικείμενα, κατά την επίσκεψη των σχολικών ομάδων.</p>
<p>4.5 Δραστηριότητα Αξιολόγησης</p>	<p>Ανοιχτές ερωτήσεις για αυτοστοχασμό και συζήτηση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποιος είναι ο ρόλος των μουσείων στη μεταφορά της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην αύξηση της πολιτιστικής συνείδησης; • Τι είδη μουσείων υπάρχουν σήμερα και πώς ταξινομούνται; • Ποιος είναι ο ρόλος μου στην εφαρμογή της μουσειακής εκπαίδευσης; • Τι αξίες φέρνει η μουσειακή εκπαίδευση; • Τι μπορώ να προσέξω για να είναι αποτελεσματική, αποδοτική και ενδιαφέρουσα η εκπαίδευση που γίνεται στα μουσεία; • Πόσο καλά γνωρίζω την τεχνολογία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μουσειακή εκπαίδευση στο μουσείο και στην τάξη; • Ποιες δεξιότητες μπορώ να στοχεύσω για να αποκτήσω τους μαθητές μου με τη μουσειακή εκπαίδευση; • Τι μπορώ να κερδίσω στο ίδρυμά μου με τη μουσειακή εκπαίδευση; • Πώς μπορώ να εφαρμόσω σπουδές μουσειακής εκπαίδευσης στην τάξη μου; • Ποια είναι η συμβολή της Μουσειακής Εκπαίδευσης στις εκπαιδευτικές μεθόδους και τεχνικές που εφαρμόζω στα μαθήματά μου;
<p>Βιβλιογραφία</p>	<p>Madran, B. (1999). Müze türleri: Yeniden müzeciliği düşünmek. İstanbul: YÜ.</p> <p>Baker, D. R., & Piburn, M. D. (1997). Constructing science in middle and secondary schools. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.</p> <p>Borich, G. D. (1996). Effective teaching methods. New Jersey: Merrill Prentice Hall, A Simon & Schuster Company.</p> <p>Doğan, C. D. (2017). Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması: Ölçme ve değerlendirme uygulamaları. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16(60), 234-248.</p> <p>Hooper-Greenhill, E. (2007). Museums and education. Purpose, Pedagogy, Performance, Routledge, s. 44-62.</p> <p>İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2011). Müze eğitim modülü. BM, KTB, AÜ, UNICEF, SHÇEK ortak projesi. Ankara: UNICEF.</p> <p>Veldhuizen, A. (2017). Education toolkit: Methods & techniques from museum and heritage education. ICOM-CECA. https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-of-museums#ref1261883 https://www.digitaltrends.com/cool-tech/how-museums-are-using-technology/ https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL70/FUTL70.pdf https://icom.museum/en/news/the-report-of-icom-kyoto-2019-is-out/</p>

Ενότητα 3

UNESCO, Πολιτιστική & Φυσική Κληρονομιά

Αναπτύχθηκε από:



Ενότητα 3: UNESCO και Πολιτιστική και Φυσική Κληρονομιά	
Περιγραφή ενότητας	<p>Στόχος αυτής της ενότητας είναι να εισαγάγει τους φοιτητές στην UNESCO και να τους βοηθήσει να έχουν πληροφορίες σχετικά με το έργο της UNESCO για την πολιτιστική κληρονομιά. Στο τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα γνωρίσουν την UNESCO, θα εξηγήσουν τον Κατάλογο Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς και γιατί δημιουργήθηκε. Ταυτόχρονα, οι μαθητές μας, που είναι το μέλλον μας, θα αποκτήσουν ευαισθησία και ευαισθητοποίηση για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς.</p>
Στόχοι μάθησης	<p>Ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • κάνει τον ορισμό της UNESCO • να γνωρίζουν το έργο της UNESCO για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς • γνωρίζουν τον Κατάλογο Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς • συνειδητοποιήσουν για ποιο σκοπό δημιουργήθηκε ο Κατάλογος Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς • γνωρίζουν τα έργα που περιλαμβάνονται στον κατάλογο πολιτιστικής κληρονομιάς στη χώρα τους • γνωρίζουν τα έργα στον κατάλογο παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς που υπάρχουν σε άλλες χώρες • εθελοντής για την προστασία όλων των έργων που περιλαμβάνονται στον κατάλογο προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς • αναγνωρίζουν ότι η πολιτιστική κληρονομιά δεν είναι μόνο τοπική αλλά και παγκόσμια κληρονομιά • να συμμετέχουν εθελοντικά σε προσπάθειες διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς σε διακρατικό επίπεδο
Πίνακας Μονάδων	<p>Μονάδα 1: Ορισμός και Μελέτες της UNESCO Μονάδα 2: Σύμβαση της UNESCO για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς Ενότητα 3: Κατάλογος Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO Ενότητα 4: Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά της UNESCO Ενότητα 5: Απτή Πολιτιστική Κληρονομιά της UNESCO Ενότητα 6: Δραστηριότητες Προστασίας Πολιτιστικής Κληρονομιάς</p>
Διάρκεια	2-3 ώρες

Μονάδα 1	Ορισμός και Μελέτες της UNESCO
<p>1.1 Σχετικά με την UNESCO</p>	<p>UNESCO, αρκτικόλεξο για Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών, εξειδικευμένο πρακτορείο της Ηνωμένα Έθνη (ΟΗΕ) που περιγράφηκε σε σύνταγμα που υπογράφηκε στις 16 Νοεμβρίου 1945. Το σύνταγμα, το οποίο τέθηκε σε ισχύ το 1946, ζητούσε την προώθηση της διεθνούς συνεργασίας στο εκπαιδευση, επιστήμη, και Πολιτισμός. Η μόνιμη έδρα του οργανισμού βρίσκεται Παρίσι, Γαλλία.</p> <div data-bbox="525 770 1353 1227" data-label="Image"> </div> <p>Η αρχική έμφαση της UNESCO ήταν στην ανοικοδόμηση σχολείων, βιβλιοθηκών και μουσείων που είχαν καταστραφεί στην Ευρώπη κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Έκτοτε, οι δραστηριότητές του ήταν κυρίως διευκολυντικές, με στόχο να βοηθήσουν, να υποστηρίξουν και να συμπληρώσουν τις εθνικές προσπάθειες των κρατών μελών για την εξάλειψη του αναλφαριθμοσμού και την επέκταση της δωρεάν εκπαίδευσης.</p> <p>Η UNESCO επιδιώκει επίσης να ενθαρρύνει την ελεύθερη ανταλλαγή ιδεών και γνώσεων με τη διοργάνωση συνεδρίων και την παροχή υπηρεσιών εκκαθάρισης και ανταλλαγής.</p> <p>Καθώς πολλές λιγότερο ανεπτυγμένες χώρες εντάχθηκαν στον ΟΗΕ από τη δεκαετία του 1950, η UNESCO άρχισε να αφιερώνει περισσότερους πόρους στα προβλήματά τους, τα οποία περιελάμβαναν τη φτώχεια, τα υψηλά ποσοστά αναλφαριθμοσμού και την υπανάπτυξη. Κατά τη δεκαετία του 1980 η UNESCO επικρίθηκε από τις Ηνωμένες Πολιτείες και άλλες χώρες για την υποτιθέμενη αντιδυτική προσέγγισή της στα πολιτιστικά ζητήματα και για τη συνεχή επέκταση του προϋπολογισμού της. Αυτά τα ζητήματα ώθησαν τις Ηνωμένες Πολιτείες να αποχωρήσουν ο οργανισμός το 1984, και το Ηνωμένο Βασίλειο και τη Σιγκαπούρη</p>

	<p>αποσύρθηκε ένα χρόνο αργότερα. Μετά την εκλογική νίκη του Εργατικού Κόμματος το 1997, το Ηνωμένο Βασίλειο επανεντάχθηκε στην UNESCO και οι Ηνωμένες Πολιτείες και η Σιγκαπούρη ακολούθησαν το παράδειγμά τους το 2003 και το 2007, αντίστοιχα. Το 2011 η UNESCO ενέκρινε την πλήρη ένταξη της Παλαιστίνης. Μετά την ψηφοφορία, οι Ηνωμένες Πολιτείες ανακοίνωσαν ότι δεν θα πληρώνουν πλέον εισφορές στον οργανισμό, λόγω της νομοθεσίας του Κογκρέσου που απαγόρευε τη χρηματοδότηση οποιασδήποτε υπηρεσίας του ΟΗΕ που δεχόταν την Παλαιστίνη ως πλήρες μέλος. Λόγω των απλήρωτων οφειλών τους, οι Ηνωμένες Πολιτείες έχασαν τα δικαιώματα ψήφου τους στην UNESCO το 2013. Το 2017 Αμερικανοί αξιωματούχοι, επικαλούμενοι την «προκατάληψη κατά του Ισραήλ» και το μέγεθος των ληξιπρόθεσμων οφειλών των ΗΠΑ, ανακοίνωσαν ότι οι Ηνωμένες Πολιτείες θα αποχωρούσαν ξανά από την UNESCO στο τέλος του 2018. Το Ισραήλ αποχώρησε ταυτόχρονα από τον οργανισμό.</p> <p>Εκτός από την υποστήριξη εκπαιδευτικών και επιστημονικών προγραμμάτων, η UNESCO συμμετέχει επίσης σε προσπάθειες για την προστασία του φυσικού περιβάλλοντος και της κοινής πολιτιστικής κληρονομιάς της ανθρωπότητας. Για παράδειγμα, τη δεκαετία του 1960 η UNESCO βοήθησε στη χρηματοδότηση των προσπαθειών για τη διάσωση αρχαίων αιγυπτιακών μνημείων από τα νερά του Υψηλού Φράγματος του Ασουάν, και το 1972 χρηματοδότησε μια διεθνή συμφωνία για τη δημιουργία ενός καταλόγου παγκόσμιας κληρονομιάς πολιτιστικών χώρων και φυσικών περιοχών που θα απολάμβαναν κρατικής προστασίας. Στη δεκαετία του 1980, μια αμφιλεγόμενη μελέτη της Διεθνούς Επιτροπής της UNESCO για τη Μελέτη των Προβλημάτων της Επικοινωνίας, με επικεφαλής τον Ιρλανδό πολιτικό και βραβευμένο με Νόμπελ Ειρήνης Seán MacBride, πρότεινε ένα νέο Παγκόσμιο Τάγμα Πληροφοριών και Επικοινωνιών που θα αντιμετώπιζε την επικοινωνία και την ελευθερία της πληροφόρησης ως βασικά ανθρώπινα δικαιώματα και για την εξάλειψη του χάσματος στις επικοινωνιακές δυνατότητες μεταξύ αναπτυσσόμενων και ανεπτυγμένων χωρών.</p> <p>Κάθε κράτος μέλος έχει μία ψήφο στη Γενική Διάσκεψη της UNESCO, η οποία συνέρχεται κάθε δύο χρόνια για να καθορίσει τον προϋπολογισμό του οργανισμού, το πρόγραμμα δραστηριοτήτων του και την κλίμακα των συνεισφορών των κρατών μελών στον οργανισμό. Το 58μελές Εκτελεστικό Συμβούλιο, το οποίο εκλέγεται από τη Γενική Διάσκεψη, συνεδριάζει γενικά δύο φορές κάθε χρόνο για να δώσει συμβουλές και οδηγίες στο έργο του οργανισμού. Η Γραμματεία είναι η ραχοκοκαλιά του οργανισμού και διευθύνεται από έναν γενικό διευθυντή που διορίζεται από τη Γενική Διάσκεψη για μια εξαετή θητεία. Περίπου 200 εθνικές επιτροπές, που αποτελούνται από τοπικούς εμπειρογνώμονες, λειτουργούν ως κυβερνητικά συμβουλευτικά όργανα στις αντίστοιχες πολιτείες τους. Οι περισσότερες εργασίες γίνονται σε ειδικές επιτροπές και επιτροπές που συγκαλούνται με τη συμμετοχή ειδικών.</p> <p>Εξέχοντα παραδείγματα περιλαμβάνουν τη Διακυβερνητική Ωκεανογραφική Επιτροπή (1961–), την Παγκόσμια Επιτροπή Πολιτισμού και Ανάπτυξης (1992–99) και την Παγκόσμια Επιτροπή για</p>
--	---

την Ηθική της Επιστημονικής Γνώσης και Τεχνολογίας (1998–). Τα πορίσματα αυτών των επιτροπών δημοσιεύονται τακτικά από την UNESCO. (Britannica)



Τι πρεσβεύει η UNESCO;

Το ακρωνύμιο UNESCO σημαίνει Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών. Υποδηλώνει την εξειδικευμένη υπηρεσία των Ηνωμένων Εθνών που περιγράφηκε σε σύνταγμα που υπογράφηκε στις 16 Νοεμβρίου 1945. Το σύνταγμα, το οποίο τέθηκε σε ισχύ το 1946, ζητούσε την προώθηση της διεθνούς συνεργασίας στην εκπαίδευση, την επιστήμη και τον πολιτισμό. (Britannica)

Γιατί ιδρύθηκε η UNESCO;

Η UNESCO ιδρύθηκε αρχικά για να επικεντρωθεί στην ανοικοδόμηση σχολείων, βιβλιοθηκών και μουσείων που είχαν καταστραφεί στην Ευρώπη κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Έκτοτε, οι δραστηριότητές του ήταν κυρίως διευκολυντικές, με στόχο να βοηθήσουν, να υποστηρίξουν και να συμπληρώσουν τις εθνικές προσπάθειες των κρατών μελών για την εξάλειψη του αναλφαριθμοσύ και την επέκταση της δωρεάν εκπαίδευσης. (Britannica)

Από πού αντλεί τη χρηματοδότησή της η UNESCO;

Η UNESCO λαμβάνει τη χρηματοδότησή της από τις συνεισφορές των κρατών μελών, τις εθελοντικές συνεισφορές, τη συγκέντρωση κεφαλαίων και άλλες, μικρότερες πηγές χρηματοδότησης. Η χρηματοδότηση ειδικά για τη διατήρηση τοποθεσιών Παγκόσμιας Κληρονομιάς περιλαμβάνει το Ταμείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς, το οποίο αποτελείται από υποχρεωτικές συνεισφορές από χώρες μέλη και εθελοντικές συνεισφορές, καθώς και εκδόσεις και κονδύλια που δωρίζονται από χώρες που συμμετέχουν κατά νου. (Britannica)



Μονάδα 2	Σύμβαση της UNESCO για την προστασία των Παγκόσμια Πολιτιστική και Φυσική Κληρονομιά

<p>2.1 Ιστορικό</p>	<p>Η Γενική Διάσκεψη της UNESCO ενέκρινε στις 16 Νοεμβρίου 1972 τη Σύσταση για την προστασία σε εθνικό επίπεδο της Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς. Η Γενική Διάσκεψη του Εκπαιδευτικού, Επιστημονικού και Πολιτιστικού Οργανισμού των Ηνωμένων Εθνών συνεδρίασε στο Παρίσι από τις 17 Οκτωβρίου έως τις 21 Νοεμβρίου 1972, στη δέκατη έβδομη σύνοδό της,</p> <p>Σημειώνοντας ότι η πολιτιστική κληρονομιά και η φυσική κληρονομιά απειλούνται ολοένα και περισσότερο με καταστροφή όχι μόνο από τις παραδοσιακές αιτίες φθοράς, αλλά και από τις μεταβαλλόμενες κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες που επιδεινώνουν την κατάσταση με ακόμη πιο τρομερά φαινόμενα καταστροφής ή καταστροφής,</p> <p>Θεωρώντας ότι η υποβάθμιση ή η εξαφάνιση οποιουδήποτε στοιχείου της πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς συνιστά επιζήμια εξαθλίωση της κληρονομιάς όλων των εθνών του κόσμου,</p> <p>Θεωρώντας ότι η προστασία αυτής της κληρονομιάς σε εθνικό επίπεδο συχνά παραμένει ατελής λόγω της κλίμακας των πόρων που απαιτεί και των ανεπαρκών οικονομικών, επιστημονικών και τεχνολογικών πόρων της χώρας στην οποία βρίσκεται η προς προστασία περιουσία,</p> <p>Ανακαλώντας ότι το Σύνταγμα του Οργανισμού προβλέπει ότι θα διατηρήσει, θα αυξήσει και θα διαχέει τη γνώση, διασφαλίζοντας τη διατήρηση και προστασία της παγκόσμιας κληρονομιάς και συνιστώντας στα ενδιαφερόμενα έθνη τις απαραίτητες διεθνείς συμβάσεις,</p> <p>Θεωρώντας ότι οι υφιστάμενες διεθνείς συμβάσεις, συστάσεις και ψηφίσματα σχετικά με την πολιτιστική και φυσική ιδιοκτησία καταδεικνύουν τη σημασία, για όλους τους λαούς του κόσμου, της προστασίας αυτής της μοναδικής και αναντικατάστατης περιουσίας, σε όποιον λαό και αν ανήκει,</p> <p>Θεωρώντας ότι τμήματα της πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς παρουσιάζουν εξαιρετικό ενδιαφέρον και ως εκ τούτου πρέπει να διατηρηθούν ως μέρος της παγκόσμιας κληρονομιάς της ανθρωπότητας στο σύνολό της,</p> <p>Θεωρώντας ότι, ενόψει του μεγέθους και της βαρύτητας των νέων κινδύνων που τους απειλούν, εναπόκειται στο σύνολο της διεθνούς κοινότητας να συμμετάσχει στην προστασία της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας, με τη χορήγηση συλλογικής βοήθειας που μολονότι δεν αντικαθιστά τη δράση του ενδιαφερόμενου κράτους, θα χρησιμεύσει ως αποτελεσματικό συμπλήρωμα,</p> <p>Θεωρώντας ότι είναι σημαντικό για το σκοπό αυτό να εγκριθούν νέες διατάξεις με τη μορφή σύμβασης για τη θέσπιση ενός αποτελεσματικού συστήματος συλλογικής προστασίας της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας, οργανωμένου σε μόνιμη βάση και σύμφωνα με τις σύγχρονες επιστημονικές μεθόδους,</p> <p>Έχοντας αποφασίσει, στη δέκατη έκτη σύνοδό του, ότι αυτό το ζήτημα πρέπει να γίνει αντικείμενο διεθνούς σύμβασης,</p>
----------------------------	---

<p>2.2 Ορισμός της Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς</p>	<p>(Άρθρο 1) Για τους σκοπούς της παρούσας Σύμβασης, τα ακόλουθα θεωρούνται ως «πολιτιστική κληρονομιά»: μνημεία: αρχιτεκτονικά έργα, έργα μνημειακής γλυπτικής και ζωγραφικής, στοιχεία ή κατασκευές αρχαιολογικής φύσης, επιγραφές, υπόσκαφα και συνδυασμοί χαρακτηριστικών, που έχουν εξαιρετική παγκόσμια αξία από την άποψη της ιστορίας, της τέχνης ή της επιστήμης· ομάδες κτιρίων: ομάδες χωριστών ή συνδεδεμένων κτιρίων που, λόγω της αρχιτεκτονικής τους, της ομοιογένειάς τους ή της θέσης τους στο τοπίο, έχουν εξαιρετική παγκόσμια αξία από την άποψη της ιστορίας, της τέχνης ή της επιστήμης· ιστότοποι: έργα του ανθρώπου ή τα συνδυασμένα έργα της φύσης και του ανθρώπου, και περιοχές συμπεριλαμβανομένων αρχαιολογικών χώρων που έχουν εξαιρετική παγκόσμια αξία από ιστορική, αισθητική, εθνολογική ή ανθρωπολογική άποψη. (Σύμβαση) (Άρθρο 2) Για τους σκοπούς της παρούσας Σύμβασης, τα ακόλουθα θεωρούνται ως «φυσική κληρονομιά»: φυσικά χαρακτηριστικά που αποτελείται από φυσικούς και βιολογικούς σχηματισμούς ή ομάδες τέτοιων σχηματισμών, οι οποίοι έχουν εξαιρετική παγκόσμια αξία από αισθητική ή επιστημονική άποψη· γεωλογικούς και φυσιογραφικούς σχηματισμούς και επακριβώς οριοθετημένες περιοχές που αποτελούν τον βιότοπο απειλούμενων ειδών ζώων και φυτών εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας από την άποψη της επιστήμης ή της διατήρησης· φυσικές τοποθεσίες ή επακριβώς οριοθετημένες φυσικές περιοχές εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας από την άποψη της επιστήμης, της διατήρησης ή της φυσικής ομορφιάς. (Σύμβαση).</p>
<p>2.3 Εθνική προστασία και διεθνής προστασία της Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς</p>	<p>(άρθρο 4) Κάθε Κράτος Μέρος αυτής της Σύμβασης αναγνωρίζει ότι το καθήκον της εξασφάλισης της αναγνώρισης, προστασίας, διατήρησης, παρουσίασης και μετάδοσης στις μελλοντικές γενιές της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς που αναφέρεται στα άρθρα 1 και 2 και βρίσκεται στην επικράτειά του, ανήκει κατά κύριο λόγο σε αυτό το κράτος. Θα κάνει ό,τι μπορεί για τον σκοπό αυτό, με το μέγιστο των δικών της πόρων και, όπου ενδείκνυται, με οποιαδήποτε διεθνή βοήθεια και συνεργασία, ιδίως οικονομική, καλλιτεχνική, επιστημονική και τεχνική, που μπορεί να λάβει. (Σύμβαση). (άρθρο 5) Για να διασφαλιστεί ότι λαμβάνονται αποτελεσματικά και ενεργά μέτρα για την προστασία, τη διατήρηση και την παρουσίαση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς που βρίσκεται στην επικράτειά του, κάθε Κράτος Μέρος αυτής της Σύμβασης θα προσπαθήσει, στο μέτρο του δυνατού, και όπως ενδείκνυται για κάθε χώρα: 1. να υιοθετήσει μια γενική πολιτική που στοχεύει να δώσει στην πολιτιστική και φυσική κληρονομιά μια λειτουργία στη ζωή</p>

	<p>της κοινότητας και να ενσωμάτωση της προστασίας αυτής της κληρονομιάς σε ολοκληρωμένα προγράμματα σχεδιασμού·</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. να δημιουργήσει εντός της επικράτειάς του, όπου δεν υπάρχουν τέτοιες υπηρεσίες, μία ή περισσότερες υπηρεσίες για την προστασία, τη διατήρηση και την παρουσίαση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς με κατάλληλο προσωπικό και που διαθέτει τα μέσα για την εκτέλεση των καθηκόντων τους· 3. να αναπτύξει επιστημονικές και τεχνικές μελέτες και έρευνα και να επεξεργαστεί τέτοιες μεθόδους λειτουργίας που θα καταστήσουν το κράτος ικανό να αντιμετωπίσει τους κινδύνους που απειλούν την πολιτιστική ή φυσική του κληρονομιά· 4. να λάβει τα κατάλληλα νομικά, επιστημονικά, τεχνικά, διοικητικά και οικονομικά μέτρα που απαιτούνται για τον εντοπισμό, την προστασία, τη διατήρηση, την παρουσίαση και την αποκατάσταση αυτής της κληρονομιάς· και 5. να ενθαρρύνει την ίδρυση ή ανάπτυξη εθνικών ή περιφερειακών κέντρων εκπαίδευσης στην προστασία, διατήρηση και παρουσίαση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς και να ενθαρρύνει την επιστημονική έρευνα στον τομέα αυτό. (Σύμβαση) <p>(άρθρο 6) Μολονότι σέβονται πλήρως την κυριαρχία των κρατών στην επικράτεια των οποίων βρίσκεται η πολιτιστική και φυσική κληρονομιά που αναφέρεται στα άρθρα 1 και 2, και με την επιφύλαξη των δικαιωμάτων ιδιοκτησίας που προβλέπονται από την εθνική νομοθεσία, τα Κράτη Μέρη αυτής της Σύμβασης αναγνωρίζουν ότι αυτή η κληρονομιά αποτελεί παγκόσμια κληρονομιά για την προστασία των οποίων είναι καθήκον της διεθνούς κοινότητας στο σύνολό της να συνεργαστεί.</p> <p>Τα Κράτη Μέρη αναλαμβάνουν την υποχρέωση, σύμφωνα με τις διατάξεις της παρούσας Σύμβασης, να παρέχουν τη βοήθειά τους στον εντοπισμό, την προστασία, τη διατήρηση και την παρουσίαση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς που αναφέρεται στις παραγράφους 2 και 4 του άρθρου 11, εάν τα κράτη στην επικράτεια των οποίων βρίσκεται έτσι ζητήστε.</p> <p>Κάθε Κράτος Μέρος αυτής της Σύμβασης δεσμεύεται να μην λάβει σκόπιμα μέτρα που θα μπορούσαν να βλάψουν άμεσα ή έμμεσα την πολιτιστική και φυσική κληρονομιά που αναφέρεται στα άρθρα 1 και 2 που βρίσκονται στην επικράτεια άλλων Κρατών Μερών αυτής της Σύμβασης. (Σύμβαση)</p> <p>(άρθρο 7) Για τους σκοπούς της παρούσας Σύμβασης, η διεθνής προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς νοείται ως η θέσπιση συστήματος διεθνούς συνεργασίας και βοήθειας που αποσκοπεί στην υποστήριξη των Κρατών Μερών στη Σύμβαση στις προσπάθειές τους να διατηρήσουν και να αναγνωρίσουν αυτήν την κληρονομιά . (Σύμβαση)</p>
--	--

<p>2.4 Διακυβερνητική Επιτροπή για την Προστασία του</p>	<p>(άρθρο 8)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Μια Διακυβερνητική Επιτροπή για την Προστασία της Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς Εξαιρετικής Οικουμενικής Αξίας, που ονομάζεται «η Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς», συνιστά ιδρύθηκε στα Ηνωμένα Έθνη Εκπαιδευτικά, Επιστημονικά
--	--

<p>Πολιτιστική και Φυσική Κληρονομιά</p>	<p>και Πολιτιστικός Οργανισμός. Θα αποτελείται από 15 Κράτη Μέρη στη Σύμβαση, που εκλέγονται από τα Κράτη Μέρη στη Σύμβαση που συνέρχονται στη γενική συνέλευση κατά τη διάρκεια της τακτικής συνόδου της Γενικής Διάσκεψης του Εκπαιδευτικού, Επιστημονικού και Πολιτιστικού Οργανισμού των Ηνωμένων Εθνών. Ο αριθμός των Κρατών μελών της Επιτροπής θα αυξηθεί σε 21 από την ημερομηνία της τακτικής συνόδου της Γενικής Διάσκεψης μετά την έναρξη ισχύος της παρούσας Σύμβασης για τουλάχιστον 40 κράτη.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Η εκλογή των μελών της επιτροπής διασφαλίζει τη δίκαιη εκπροσώπηση των διαφόρων περιοχών και πολιτισμών του κόσμου. 3. Ένας εκπρόσωπος του Διεθνούς Κέντρου για τη Μελέτη της Διατήρησης και Αποκατάστασης Πολιτιστικής Περιουσίας (ICCROM), ένας εκπρόσωπος του Διεθνούς Συμβουλίου Μνημείων και Τοποθεσιών (ICOMOS) και ένας εκπρόσωπος της Διεθνούς Ένωσης για τη Διατήρηση της Φύσης και των Φυσικών Πόρων (IUCN).), στους οποίους μπορούν να προστεθούν, κατόπιν αιτήματος των Κρατών Μερών της Σύμβασης που συνέρχονται σε γενική συνέλευση κατά τις τακτικές συνόδους της Γενικής Διάσκεψης του Εκπαιδευτικού, Επιστημονικού και Πολιτιστικού Οργανισμού των Ηνωμένων Εθνών, εκπρόσωποι άλλων διακυβερνητικών ή μη κυβερνητικών οργανισμών, με παρόμοιους στόχους, μπορεί να παρίσταται στις συνεδριάσεις της Επιτροπής με συμβουλευτική ιδιότητα. (Σύμβαση) <p>(άρθρο 9) Η θητεία των κρατών μελών της Επιτροπής Παγκόσμιας Κληρονομιάς θα εκτείνεται από το τέλος της τακτικής συνόδου της Γενικής Διάσκεψης κατά την οποία εκλέγονται μέχρι το τέλος της τρίτης επόμενης τακτικής συνόδου της.</p> <p>Η θητεία του ενός τρίτου των μελών που ορίστηκαν κατά τη στιγμή της πρώτης εκλογής θα λήξει, ωστόσο, στο τέλος της πρώτης τακτικής συνόδου της Γενικής Διάσκεψης μετά από εκείνη στην οποία εκλέχτηκαν. και η θητεία ενός άλλου τρίτου των μελών που ορίζονται ταυτόχρονα θα λήξει στο τέλος της δεύτερης τακτικής συνόδου της Γενικής Συνέλευσης μετά την εκλογή τους. Τα ονόματα αυτών των μελών θα επιλεγούν με κλήρωση από τον Πρόεδρο της Γενικής Διάσκεψης του Εκπαιδευτικού, Επιστημονικού και Πολιτιστικού Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών μετά την πρώτη εκλογή.</p> <p>Τα κράτη μέλη της Επιτροπής επιλέγουν ως εκπροσώπους τους πρόσωπα που διαθέτουν τα κατάλληλα προσόντα στον τομέα της πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς (Σύμβαση)</p> <p>(άρθρο 10)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Η Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς εγκρίνει τον Κανονισμό Διαδικασίας της
---	---

	<p>2. Η Επιτροπή μπορεί ανά πάσα στιγμή να καλέσει δημόσιους ή ιδιωτικούς οργανισμούς ή άτομα να συμμετάσχουν στις συνεδριάσεις της για διαβούλευση για συγκεκριμένα προβλήματα.</p> <p>3. Η επιτροπή μπορεί να δημιουργήσει τα συμβουλευτικά όργανα που κρίνει απαραίτητα για την εκτέλεση των καθηκόντων της. (Σύμβαση)</p>
<p>2.5 Η Σύμβαση Παγκόσμιας Κληρονομιάς</p>	<p>Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό της Σύμβασης Παγκόσμιας Κληρονομιάς του 1972 είναι ότι συνδέει σε ένα ενιαίο έγγραφο τις έννοιες της διατήρησης της φύσης και της διατήρησης των πολιτιστικών αγαθών. Η Σύμβαση αναγνωρίζει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τη φύση και τη θεμελιώδη ανάγκη διατήρησης της ισορροπίας μεταξύ των δύο. Η ιδέα της δημιουργίας ενός διεθνούς κινήματος για την προστασία της κληρονομιάς προέκυψε μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Η Σύμβαση του 1972 σχετικά με την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς αναπτύχθηκε από τη συγχώνευση δύο ξεχωριστών κινήματων: το πρώτο που εστιάζει στη διατήρηση πολιτιστικών χώρων και άλλα που ασχολούνται με τη διατήρηση της φύσης. (Σύμβαση)</p> <div data-bbox="590 1075 1340 1355" data-label="Diagram"> <pre> graph TD WH[World Heritage] --> NH[Natural Heritage] WH --> CH[Cultural Heritage] NH --> ICH[Intangible Heritage] NH --> TCH[Tangible (Immovable) Heritage] ICH --> ICH1[Oral traditions and expressions, including language as a vehicle of the intangible cultural heritage] ICH --> ICH2[Performing arts] ICH --> ICH3[Social practices, rituals and festive events] ICH --> ICH4[Knowledge and practices concerning nature and the universe] TCH --> TCH1[Traditional craftsmanship] TCH --> TCH2[Monuments] TCH --> TCH3[Groups of Buildings] TCH --> TCH4[Sites] </pre> </div> <p style="text-align: center;">Figure 3</p> <p style="text-align: center;">The Convention Timeline</p> <p>1972, Υιοθεσία Υιοθέτηση της Σύμβασης για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς, μια μοναδική διεθνή συνθήκη που συνδέει για πρώτη φορά τις έννοιες της διατήρησης της φύσης και της διατήρησης των πολιτιστικών αγαθών – αναγνωρίζοντας τον τρόπο που οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τη φύση και τη θεμελιώδη ανάγκη διατήρησης της ισορροπία μεταξύ των δύο. Η Σύμβαση εγκρίθηκε από τη Γενική Διάσκεψη της UNESCO στις 16 Νοεμβρίου 1972. (Σύμβαση)</p> <p>1975, Επικύρωση Η Σύμβαση για την Παγκόσμια Κληρονομιά τίθεται επίσημα σε ισχύ μετά την επικύρωση από τα πρώτα 20 Κράτη Μέλη. Ο Κατάλογος Παγκόσμιας Κληρονομιάς σε Κίνδυνο έχει δημιουργηθεί για να επιστήσει την προσοχή σε ακίνητα που χρειάζονται ειδική διεθνή εξέταση και βοήθεια προτεραιότητας. Το Ταμείο Παγκόσμιας ιδρύθηκε για να βοηθήσει τα Συμβαλλόμενα Κράτη να εντοπίσουν, να διατηρήσουν και να προωθήσουν τοποθεσίες Παγκόσμιας</p>



	Κληρονομιάς τόσο μέσω υποχρεωτικών όσο και εθελοντικές εισφορές. (Σύμβαση)
--	--

1978, Οδηγίες λειτουργίας

Η Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς αναπτύσσει κριτήρια επιλογής για την εγγραφή ιδιοκτησιών στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς και καταρτίζει Επιχειρησιακές Κατευθυντήριες Γραμμές για την Εφαρμογή της Σύμβασης Παγκόσμιας Κληρονομιάς, θέτοντας μεταξύ άλλων αρχές εκείνες της παρακολούθησης και της αναφοράς για τα ακίνητα στον Κατάλογο. Τα νησιά Γκαλαπάγκος του Ισημερινού γίνονται τα πρώτα από τα δώδεκα μνημεία που εγγράφονται στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς. (Σύμβαση)

1992, Πολιτιστικά τοπία

Με 377 τοποθεσίες που έχουν εγγραφεί στα πρώτα είκοσι χρόνια της Σύμβασης, το Κέντρο Παγκόσμιας Κληρονομιάς ιδρύθηκε για να επιβλέπει την καθημερινή διαχείριση της Σύμβασης. Προστίθεται μια νέα κατηγορία τοποθεσιών, καθιστώντας τη Σύμβαση το πρώτο νομικό μέσο για την αναγνώριση και προστασία των πολιτιστικών τοπίων. (Σύμβαση)

1994, Παγκόσμια Στρατηγική

Η Επιτροπή εγκρίνει την Παγκόσμια Στρατηγική για έναν Ισορροπημένο, Αντιπροσωπευτικό και Αξιόπιστο Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς, με στόχο την αντιμετώπιση των ανισορροπιών στον Κατάλογο μεταξύ περιοχών του κόσμου και των τύπων μνημείων και περιόδων που αντιπροσωπεύονται. Η Στρατηγική σηματοδοτεί την πρόοδο από ένα μνημειακό όραμα της κληρονομιάς σε ένα πολύ πιο προσανατολισμένο στον άνθρωπο, πολυλειτουργικό και παγκόσμιο όραμα της Παγκόσμιας Κληρονομιάς. Εγκρίνεται το Έγγραφο Νάρα για την Αυθεντικότητα, αναγνωρίζοντας την ιδιαίτερη φύση των αξιών της κληρονομιάς σε κάθε πολιτιστικό πλαίσιο. (Σύμβαση)

2002, The "4 Cs"

Με την ευκαιρία της 30ής επετείου της Σύμβασης, η Επιτροπή υιοθετεί τη Διακήρυξη της Βουδαπέστης για την Παγκόσμια Κληρονομιά, καλώντας όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη να υποστηρίξουν τη διατήρηση της Παγκόσμιας Κληρονομιάς μέσω τεσσάρων βασικών στρατηγικών στόχων (οι "4 Cs"): Αξιοπιστία, Διατήρηση, Ανάπτυξη Ικανοτήτων και Επικοινωνία. Η Πρωτοβουλία Συνεργατών Παγκόσμιας Κληρονομιάς, γνωστή σήμερα ως PACT, ξεκίνησε για να ενθαρρύνει τις συμπράξεις δημόσιου και ιδιωτικού τομέα και να θέσει ένα πλαίσιο μέσω του οποίου ένα ευρύ φάσμα ιδρυμάτων καθώς και ιδιωτών μπορούν να συμβάλουν στη διατήρηση τοποθεσιών Παγκόσμιας Κληρονομιάς σε όλο τον κόσμο. (Σύμβαση)

2007, The "5 Cs" ...και Κοινότητα

Η Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς προσθέτει ένα πέμπτο «C» – Κοινότητα – στους Στρατηγικούς της Στόχους, τονίζοντας τον σημαντικό ρόλο των τοπικών κοινοτήτων στη διατήρηση της Παγκόσμιας Κληρονομιάς. (Σύμβαση)

2014, 1.000η τοποθεσία εγγεγραμμένη

Το Δέλτα του Οκαβάνγκο στη Μποτσουάνα είναι η 1.000η τοποθεσία που έχει εγγραφεί στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς. Αυτό το δέλτα περιλαμβάνει μόνιμους ελώδεις εκτάσεις και εποχικά πλημμυρισμένες πεδιάδες και φιλοξενεί μερικά από τα πιο απειλούμενα είδη μεγάλων θηλαστικών στον κόσμο, όπως το τσιτάχ, ο λευκός ρινόκερος, ο μαύρος ρινόκερος, ο αφρικανικός άγριος σκύλος και το λιοντάρι. (Σύμβαση)

2018, Σύσταση Βαρσοβίας

	<p>Η «Σύσταση της Βαρσοβίας για την Ανάκτηση και την Ανασυγκρότηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς» αναπτύχθηκε στο «Διεθνές συνέδριο για την ανασυγκρότηση: Οι προκλήσεις της ανάκτησης της παγκόσμιας κληρονομιάς» που πραγματοποιήθηκε στη Βαρσοβία της Πολωνίας, από τις 6 έως τις 8 Μαΐου. Αυτές είναι καθολικές κατευθυντήριες γραμμές για την ανάκτηση και την ανοικοδόμηση περιουσιακών στοιχείων Παγκόσμιας Κληρονομιάς μετά από ένοπλες συγκρούσεις ή καταστροφές που προκαλούνται από φυσικούς κινδύνους, ιδίως για ιστορικές αστικές περιοχές. (Σύμβαση)</p> <p>2022, 50 χρόνια της Σύμβασης</p> <p>Ένα έτος δραστηριοτήτων, συμπεριλαμβανομένων εκδηλώσεων, συνεδρίων, εργαστηρίων, εκθεμάτων και στοχευμένης εκστρατείας επικοινωνίας, γιορτάζει την 50ή επέτειο από την υιοθέτηση της Σύμβασης Παγκόσμιας Κληρονομιάς... (Σύμβαση)</p>
<p>2.6 Σύνδεση της προστασίας της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς</p>	<p>Η ιδέα του συνδυασμού της διατήρησης πολιτιστικών χώρων με εκείνες της φύσης προέρχεται από τις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής. Μια διάσκεψη του Λευκού Οίκου στην Ουάσιγκτον, DC, το 1965 ζήτησε ένα «Παγκόσμια Κληρονομιά Trust» που θα ενθάρρυνε τη διεθνή συνεργασία για την προστασία των «εξαιρετικών φυσικών και γραφικών περιοχών και ιστορικών τοποθεσιών του κόσμου για το παρόν και το μέλλον ολόκληρου του παγκόσμιου πολίτη». Το 1968, η Διεθνής Ένωση για τη Διατήρηση της Φύσης (IUCN) ανέπτυξε παρόμοιες προτάσεις για τα μέλη της. Αυτές οι προτάσεις παρουσιάστηκαν στη διάσκεψη των Ηνωμένων Εθνών για το Ανθρώπινο Περιβάλλον το 1972 στη Στοκχόλμη.</p> <p>Τελικά, ένα ενιαίο κείμενο συμφωνήθηκε από όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη. Η Σύμβαση για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς εγκρίθηκε από τη Γενική Διάσκεψη της UNESCO στις 16 Νοεμβρίου 1972.</p> <p>Η ίδια Γενική Διάσκεψη ενέκρινε στις 16 Νοεμβρίου 1972 τη Σύσταση για την Προστασία, σε Εθνικό Επίπεδο, της Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς.</p> <p>Θεωρώντας την κληρονομιά τόσο πολιτιστική όσο και φυσική, η Σύμβαση μας υπενθυμίζει τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τη φύση και τη θεμελιώδη ανάγκη διατήρησης της ισορροπίας μεταξύ των δύο. (Σύμβαση)</p>
<p>Ενότητα 3</p>	<p>Κατάλογος Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO</p>
<p>3.1 Εισαγωγή</p>	<p>Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς είναι ένα ορόσημο ή περιοχή με νομική προστασία από μια διεθνή σύμβαση που διαχειρίζεται ο Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών (UNESCO). Τα Μνημεία Παγκόσμιας Κληρονομιάς έχουν χαρακτηριστεί από την UNESCO για πολιτιστική, ιστορική, επιστημονική ή άλλη μορφή σημασίας. Οι τοποθεσίες κρίνεται ότι περιέχουν «πολιτιστική και φυσική κληρονομιά σε όλο τον κόσμο που θεωρείται εξαιρετικής αξίας για την ανθρωπότητα».</p> <p>Για να επιλεγεί, ένα Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς πρέπει να είναι κατά κάποιο τρόπο μοναδικό ορόσημο το οποίο είναι γεωγραφικά και ιστορικά αναγνωρίσιμο και έχει ιδιαίτερη πολιτιστική ή φυσική σημασία.</p>

Για παράδειγμα, τα Μνημεία Παγκόσμιας Κληρονομιάς μπορεί να είναι αρχαία ερείπια ή ιστορικές κατασκευές, κτίρια, πόλεις, έρημοι, δάση, νησιά, λίμνες, μνημεία, βουνά ή περιοχές άγριας φύσης. Ένα Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς μπορεί να σημαίνει ένα αξιοσημείωτο επίτευγμα της ανθρωπότητας και να χρησιμεύσει ως απόδειξη της πνευματικής μας ιστορίας στον πλανήτη, ή μπορεί να είναι ένα μέρος εξαιρετικής φυσικής ομορφιάς. Από τον Ιούλιο του 2021, υπάρχουν συνολικά 1.154 Μνημεία Παγκόσμιας Κληρονομιάς (897 πολιτιστικές, 218 φυσικές και 39 μικτές ιδιοκτησίες) σε 167 χώρες. Με 58 επιλεγμένες περιοχές, η Ιταλία είναι η χώρα με τις περισσότερες τοποθεσίες στη λίστα.

Οι τοποθεσίες προορίζονται για πρακτική διατήρηση για τους μεταγενέστερους, οι οποίοι διαφορετικά θα υπόκεινται σε κίνδυνο από παραβίαση ανθρώπων ή ζώων, μη ελεγχόμενης, ανεξέλεγκτη ή απεριόριστη πρόσβαση ή απειλή από τοπική διοικητική αμέλεια. Οι τοποθεσίες οριοθετούνται από την UNESCO ως προστατευόμενες ζώνες. Ο κατάλογος Μνημείων Παγκόσμιας Κληρονομιάς διατηρείται από το διεθνές Πρόγραμμα Παγκόσμιας Κληρονομιάς που διαχειρίζεται η Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO, που αποτελείται από 21 «κράτη κόμματα» που εκλέγονται από τη Γενική τους Συνέλευση. Το πρόγραμμα καταλόγους, κατονομάζει και συντηρεί τοποθεσίες εξαιρετικής πολιτιστικής ή φυσικής σημασίας για τον κοινό πολιτισμό και την κληρονομιά της ανθρωπότητας. Το πρόγραμμα ξεκίνησε με τη «Σύμβαση για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς», η οποία εγκρίθηκε από τη Γενική Διάσκεψη της UNESCO στις 16 Νοεμβρίου 1972. Έκτοτε, 194 κράτη έχουν επικυρώσει τη σύμβαση, καθιστώντας την μια από τις πιο ευρέως αναγνωρισμένες διεθνείς συμφωνίες και το δημοφιλέστερο πολιτιστικό πρόγραμμα στον κόσμο. (Βικιπαίδεια)



Για να συμπεριληφθούν στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς, οι τοποθεσίες πρέπει να έχουν εξαιρετική παγκόσμια αξία και να πληρούν τουλάχιστον ένα στα δέκα κριτήρια επιλογής. Αυτά τα κριτήρια επεξηγούνται στις Λειτουργικές Οδηγίες για το Εφαρμογή της Σύμβασης για την Παγκόσμια Κληρονομιά, η οποία, εκτός από το κείμενο της Σύμβασης, είναι το κύριο εργαλείο εργασίας για την Παγκόσμια Κληρονομιά.

Τα κριτήρια αναθεωρούνται τακτικά από την Επιτροπή για να αντικατοπτρίζουν την εξέλιξη της ίδιας της έννοιας της Παγκόσμιας Κληρονομιάς.

Μέχρι το τέλος του 2004, οι τοποθεσίες Παγκόσμιας Κληρονομιάς επιλέγονταν με βάση έξι πολιτιστικά και τέσσερα φυσικά κριτήρια. Με την έγκριση των αναθεωρημένων Επιχειρησιακών Κατευθυντήριων Γραμμών για την Εφαρμογή της Σύμβασης Παγκόσμιας Κληρονομιάς, υπάρχει μόνο ένα σύνολο δέκα κριτηρίων. (Σύμβαση) Η αποστολή της UNESCO ως Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς είναι:

Ενθάρρυνση των χωρών να υπογράψουν τη Σύμβαση για την Παγκόσμια Κληρονομιά και να διασφαλίσουν την προστασία της φυσικής και πολιτιστικής τους κληρονομιάς·

Ενθάρρυνση των Κρατών Συμβαλλόμενων στη Σύμβαση να ορίσουν τοποθεσίες εντός της εθνικής τους επικράτειας για συμπερίληψη στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς·

Ενθάρρυνση των Συμβαλλόμενων Κρατών να καταρτίσουν σχέδια διαχείρισης και να δημιουργήσουν συστήματα αναφοράς για την κατάσταση διατήρησης των τοποθεσιών παγκόσμιας κληρονομιάς τους·

Βοηθήστε τα Συμβαλλόμενα Κράτη να διαφυλάξουν τις περιουσίες που ανήκουν στην παγκόσμια κληρονομιά παρέχοντας τεχνική βοήθεια και επαγγελματική κατάρτιση.

Παροχή βοήθειας έκτακτης ανάγκης για μνημεία παγκόσμιας κληρονομιάς που βρίσκονται σε άμεσο κίνδυνο.



Υποστήριξη των δραστηριοτήτων ευαισθητοποίησης του κοινού για τη διατήρηση της Παγκόσμιας Κληρονομιάς·

Ενθάρρυνση της συμμετοχής του τοπικού πληθυσμού στη διατήρηση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς του·

Ενθάρρυνση της διεθνούς συνεργασίας για τη διατήρηση της

Πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς του κόσμου μας (Σύμβαση)						
Regions	Cultural	Natural	Mixed	Total	%	States Parties with inscribed properties
Latin America and the Caribbean	100	38	8	146 *	12.65%	28
Europe and North America	468	66	11	545 *	47.23%	50
Asia and the Pacific	195	70	12	277 *	24.00%	36
Arab States	80	5	3	88	7.63%	18
Africa	54	39	5	98	8.49%	35
Total	897	218	39	1154	100%	167

Ενότητα 4	Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά της UNESCO
4.1 Ορισμός	<p>Η "άυλη πολιτιστική κληρονομιά" αποτελείται από μη φυσικές πτυχές ενός συγκεκριμένου πολιτισμού, που διατηρούνται συχνότερα από κοινωνικά έθιμα κατά τη διάρκεια μιας συγκεκριμένης περιόδου της ιστορίας. Η έννοια περιλαμβάνει τους τρόπους και τα μέσα συμπεριφοράς σε μια κοινωνία και τους συχνά επίσημους κανόνες λειτουργίας σε ένα συγκεκριμένο πολιτιστικό κλίμα. Αυτά περιλαμβάνουν κοινωνικές αξίες και παραδόσεις, έθιμα και πρακτικές, αισθητικές και πνευματικές πεποιθήσεις, καλλιτεχνική έκφραση, γλώσσα και άλλες πτυχές της ανθρώπινης δραστηριότητας. Η σημασία των φυσικών αντικειμένων μπορεί να ερμηνευθεί ως πράξη κατά το φόντο των κοινωνικοοικονομικών, πολιτικών, εθνοτικών, θρησκευτικών και φιλοσοφικών αξιών μιας συγκεκριμένης ομάδας ανθρώπων. Φυσικά,</p>

	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Intangible Cultural Heritage</p> </div> </div> <p>Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά είναι πιο δύσκολο να διατηρηθεί από τα φυσικά αντικείμενα.</p>
<p>4.2 Πτυχές διατήρησης και διατήρησης</p>	<p>Οι πτυχές της διατήρησης και της διατήρησης της πολιτιστικής άυλης κληρονομιάς περιλαμβάνουν:</p> <p>Λαογραφία: Λαογραφία είναι το σώμα του πολιτισμού που μοιράζεται μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων. περιλαμβάνει το παραδοσιακό κοινό σε αυτήν την κουλτούρα, υποκουλτούρα ή ομάδα. Αυτό περιλαμβάνει προφορικές παραδόσεις όπως αναπληρωματικοί ένωκοι, θρύλοι, παροιμίες και αστεία. Περιλαμβάνουν υλικό πολιτισμό, που κυμαίνονται από τα παραδοσιακά στυλ δόμησης έως τα χειροποίητα παιχνίδια που είναι κοινά στην ομάδα. Η λαογραφία περιλαμβάνει επίσης εθιμική παράδοση, αναλαμβάνοντας δράσεις για λαϊκές δοξασίες, τις μορφές και τις τελετουργίες των εορτών όπως π.χ. Χριστούγεννα και γάμους, δημοτικούς χορούς και τελετουργίες μύησης. Κάθε ένα από αυτά, είτε μεμονωμένα είτε σε συνδυασμό, θεωρείται λαογραφικό τεχνούργημα. Εξίσου ουσιαστικό με τη μορφή, η λαογραφία περιλαμβάνει επίσης τη μετάδοση αυτών των αντικειμένων από τη μια περιοχή στην άλλη ή από τη μια γενιά στην άλλη. Η λαογραφία δεν είναι κάτι που μπορεί κανείς να κερδίσει συνήθως σε ένα επίσημο σχολικό πρόγραμμα σπουδών ή να σπουδάσει στο καλλιτεχνικό σχολείο. Αντίθετα, αυτές οι παραδόσεις μεταδίδονται ανεπίσημα από το ένα άτομο στο άλλο είτε μέσω προφορικής διδασκαλίας είτε μέσω επίδειξης. Η ακαδημαϊκή μελέτη της λαογραφίας ονομάζεται λαογραφικές μελέτες ή λαογραφική, και μπορεί να διερευνηθεί σε προπτυχιακό, μεταπτυχιακό και διδακτορικό επίπεδο.</p> <p>Προφορική ιστορία: Προφορική ιστορία είναι η συλλογή και μελέτη ιστορικών πληροφοριών για άτομα, οικογένειες, σημαντικά γεγονότα ή καθημερινή ζωή χρησιμοποιώντας ηχητικές κασέτες, βιντεοκασέτες ή μεταγραφές προγραμματισμένων συνεντεύξεων. Αυτές οι συνεντεύξεις διεξάγονται με άτομα που συμμετείχαν ή παρατήρησαν γεγονότα του παρελθόντος και των οποίων οι αναμνήσεις και οι αντιλήψεις τους πρέπει να διατηρηθούν ως ηχητικό αρχείο για τις μελλοντικές γενιές. Η προφορική ιστορία προσπαθεί να αποκτήσει</p>

	<p>πληροφορίες από διαφορετικές οπτικές γωνίες και οι περισσότερες από αυτές δεν μπορούν να βρεθούν σε γραπτές πηγές.</p> <p><i>Προφορική ιστορία</i> αναφέρεται επίσης σε πληροφορίες που συλλέγονται με αυτόν τον τρόπο και σε γραπτό έργο (δημοσιευμένο ή αδημοσίευτο) που βασίζεται σε τέτοια δεδομένα, που συχνά διατηρούνται σε αρχεία και μεγάλες βιβλιοθήκες. Γνώσεις που παρουσιάζονται από Η Προφορική Ιστορία (ΟΗ) είναι μοναδική στο ότι μοιράζεται τη σιωπηρή οπτική, σκέψεις, απόψεις και κατανόηση του συνεντευξιαζόμενου στην πρωταρχική του μορφή.</p> <p>Διατήρηση γλώσσας: Διατήρηση γλώσσας είναι η προσπάθεια να αποτραπεί το να γίνουν άγνωστες οι γλώσσες. Μια γλώσσα κινδυνεύει να χαθεί όταν δεν διδάσκεται πλέον στις νεότερες γενιές, ενώ οι άπταιστα ομιλητές της γλώσσας (συνήθως οι ηλικιωμένοι) πεθαίνουν</p>
--	---

**4.3 Άυλη
πολιτιστική
κληρονομιά**

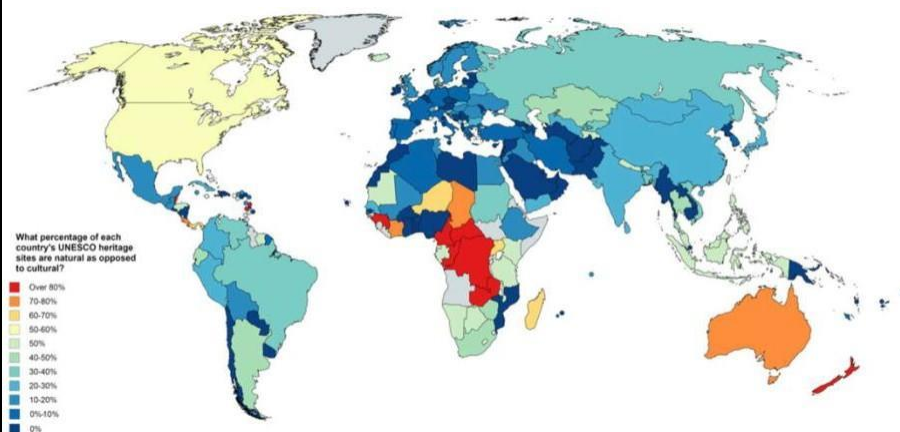
Ο όρος «πολιτιστική κληρονομιά» έχει αλλάξει σημαντικά το περιεχόμενο τις τελευταίες δεκαετίες, εν μέρει λόγω των μέσων που αναπτύχθηκε από την UNESCO. Η πολιτιστική κληρονομιά δεν εξαντλείται στα μνημεία και τις συλλογές αντικειμένων. Περιλαμβάνει επίσης παραδόσεις ή ζωντανές εκφράσεις που κληρονομήσαμε από τους προγόνους μας και μεταβιβάστηκαν στους απογόνους μας, όπως π.χ. **προφορικές παραδόσεις, τέχνες του θεάματος, κοινωνικές πρακτικές, τελετουργίες, εορταστικές εκδηλώσεις, γνώσεις και πρακτικές που αφορούν τη φύση και το σύμπαν, γνώσεις και δεξιότητες για την παραγωγή παραδοσιακών χειροτεχνιών**. Αν και είναι εύθραυστη, η άυλη πολιτιστική κληρονομιά είναι σημαντικός παράγοντας για τη διατήρηση της πολιτιστικής ποικιλομορφίας ενόψει της αυξανόμενης παγκοσμιοποίησης. Η κατανόηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς διαφορετικών κοινοτήτων βοηθά στον διαπολιτισμικό διάλογο και ενθαρρύνει τον αμοιβαίο σεβασμό για άλλους τρόπους ζωής.

Η σημασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς δεν είναι η ίδια η πολιτιστική εκδήλωση, αλλά ο πλούτος γνώσεων και δεξιοτήτων που μεταδίδονται μέσω αυτής από τη μια γενιά στην άλλη. Η κοινωνική και οικονομική αξία αυτής της μετάδοσης γνώσης είναι σχετική για μειονοτικές ομάδες και για τις κύριες κοινωνικές ομάδες μέσα σε ένα κράτος και είναι τόσο σημαντική για τα αναπτυσσόμενα κράτη όσο και για τα ανεπτυγμένα. **Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά είναι:**

- **Παραδοσιακό, σύγχρονο και ζωντανό ταυτόχρονα:** η άυλη πολιτιστική κληρονομιά δεν αντιπροσωπεύει μόνο κληρονομικές παραδόσεις από το παρελθόν αλλά και σύγχρονες αγροτικές και αστικές πρακτικές στις οποίες συμμετέχουν διάφορες πολιτιστικές ομάδες
- **Περιεκτικός:** ενδέχεται να μοιραζόμαστε εκφράσεις άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς που είναι παρόμοιες με εκείνες που ασκούνται από άλλους. Είτε είναι από το γειτονικό χωριό, από μια πόλη στην απέναντι πλευρά του κόσμου, είτε έχουν προσαρμοστεί από λαούς που έχουν μεταναστεύσει και εγκατασταθεί σε διαφορετική περιοχή, όλα αποτελούν άυλη πολιτιστική κληρονομιά: έχουν περάσει από μια γενιά σε Άλλοι, έχουν εξελιχθεί ως απάντηση στο περιβάλλον τους και συμβάλλουν στο να μας δώσουν μια αίσθηση ταυτότητας και συνέχειας, παρέχοντας έναν σύνδεσμο από το παρελθόν μας, μέσω του παρόντος και στο μέλλον μας. Η άυλη

πολιτιστική κληρονομιά δεν εγείρει ερωτήματα σχετικά με το εάν ορισμένες πρακτικές είναι συγκεκριμένες για έναν πολιτισμό ή όχι. Συμβάλλει στην κοινωνική συνοχή, ενθαρρύνοντας την αίσθηση της ταυτότητας και υπευθυνότητα που βοηθά τα άτομα να αισθάνονται μέρος μιας ή διαφορετικής κοινότητας και να αισθάνονται μέρος της κοινωνίας γενικότερα.

- **Εκπρόσωπος:** η άυλη πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτιμάται απλώς ως πολιτιστικό αγαθό, σε συγκριτική βάση, για την αποκλειστικότητα ή την εξαιρετική της αξία. Ευδοκίμει στη βάση του σε κοινότητες και εξαρτάται από εκείνους των οποίων οι γνώσεις για τις παραδόσεις, τις δεξιότητες και τα έθιμα μεταβιβάζονται στην υπόλοιπη κοινότητα, από γενιά σε γενιά ή σε άλλες κοινότητες.
- **με βάση την κοινότητα:** η άυλη πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να είναι κληρονομιά μόνο όταν αναγνωρίζεται ως τέτοια από τις κοινότητες, τις ομάδες ή τα άτομα που τη δημιουργούν, τη διατηρούν και τη μεταδίδουν – χωρίς την αναγνώρισή τους, κανείς άλλος δεν μπορεί να αποφασίσει για αυτούς ότι μια δεδομένη έκφραση ή πρακτική είναι η κληρονομιά τους.



<p>5.1 Ορισμός</p>	<p>Απτή Πολιτιστική Κληρονομιά είναι όλα όσα μπορούμε να αγγίξουμε και μπορούμε να αντιληφθούμε καθαρά. Αυτό αναφέρεται στην Πολιτιστική Κληρονομιά που περιλαμβάνει: κτίρια, ιστορικούς χώρους, μνημεία, χειροτεχνία, γλυπτική, ζωγραφική κ.λπ. Η πολιτιστική περιουσία περιλαμβάνει τη φυσική ή «υλική» πολιτιστική κληρονομιά, όπως τα έργα τέχνης. Αυτά γενικά χωρίζονται σε δύο ομάδες κινητής και ακίνητης κληρονομιάς. Η ακίνητη κληρονομιά περιλαμβάνει κτίρια (τα οποία μπορεί να περιλαμβάνουν εγκατεστημένη τέχνη όπως όργανα, βιτρό και τοιχογραφίες), μεγάλες βιομηχανικές εγκαταστάσεις, οικιστικά έργα ή άλλα ιστορικά μέρη και μνημεία. Η κινητή κληρονομιά περιλαμβάνει βιβλία, έγγραφα, κινητά έργα τέχνης, μηχανές, ρούχα και άλλα αντικείμενα που θεωρούνται αξια διατήρησης για το μέλλον. Αυτά περιλαμβάνουν αντικείμενα σημαντικά για την αρχαιολογία, την αρχιτεκτονική, την επιστήμη ή την τεχνολογία ενός συγκεκριμένου πολιτισμού. (Βικιπαίδεια)</p>
<p>5.2 Πτυχές και κλάδοι του</p>	<p>Οι πτυχές και οι κλάδοι της διατήρησης και διατήρησης του απτού πολιτισμού περιλαμβάνουν:</p>

**διατήρηση και
διατήρηση του
απτού
πολιτισμού**

- **Μουσειολογία:** Μουσειολογία ή μουσειακές σπουδές είναι η μελέτη των μουσείων. Διερευνά την ιστορία των μουσείων και τον ρόλο τους στην κοινωνία, καθώς και τις δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχουν, συμπεριλαμβανομένης της επιμέλειας, της συντήρησης, του δημόσιου προγραμματισμού και της εκπαίδευσης.
- **Αρχειακή επιστήμη:** Η αρχειακή επιστήμη, οι οραρχειακές μελέτες, είναι η μελέτη και η θεωρία της κατασκευής και επιμέλειας αρχείων, τα οποία είναι συλλογές εγγράφων, ηχογραφήσεων και συσκευών αποθήκευσης δεδομένων.

Για τη δημιουργία και την επιμέλεια ενός αρχείου, πρέπει κανείς να αποκτήσει και να αξιολογήσει ηχογραφημένο υλικό και να μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτά αργότερα. Για το σκοπό αυτό, η αρχειακή επιστήμη επιδιώκει να βελτιώσει τις μεθόδους αξιολόγησης, αποθήκευσης, διατήρησης και καταλογογράφησης καταγεγραμμένων υλικών.

Μια αρχειακή εγγραφή διατηρεί δεδομένα που δεν προορίζονται να αλλάξουν. Για να έχουν αξία για την κοινωνία, τα αρχεία πρέπει να είναι αξιόπιστα.

Ως εκ τούτου, ένας αρχειονόμος έχει την ευθύνη να επικυρώνει αρχειακό υλικό, όπως ιστορικά έγγραφα, και να διασφαλίζει την αξιοπιστία, την ακεραιότητα και τη χρησιμότητά τους. Τα αρχειακά αρχεία πρέπει να είναι αυτά που ισχυρίζονται ότι είναι. αντιπροσωπεύουν με ακρίβεια τη δραστηριότητα για την οποία δημιουργήθηκαν· παρουσιάζουν μια συνεκτική εικόνα μέσα από μια σειρά περιεχομένου. και να είναι σε κατάσταση χρήσης σε προσβάσιμη τοποθεσία (Wikipedia)

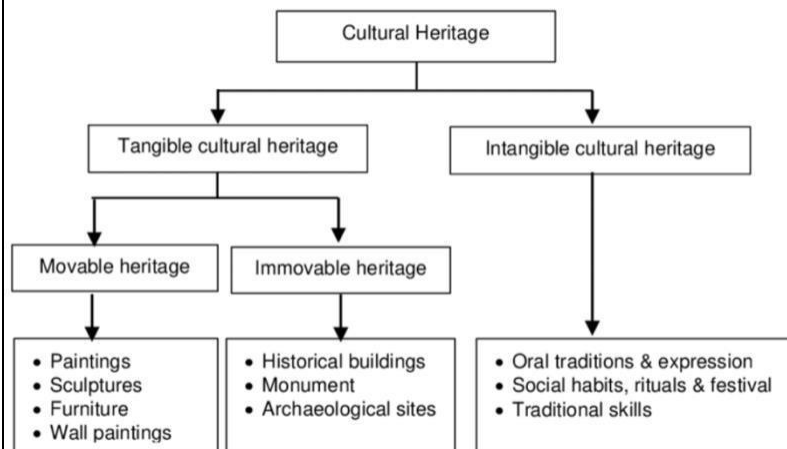
Διατήρηση(πολιτιστική κληρονομιά): Η διατήρηση και αποκατάσταση των πολιτιστικών αγαθών επικεντρώνεται στην προστασία και τη φροντίδα των πολιτιστικών αγαθών (υλική πολιτιστική κληρονομιά), συμπεριλαμβανομένων έργων τέχνης, αρχιτεκτονικής, αρχαιολογίας και μουσειακών συλλογών. Οι δραστηριότητες διατήρησης περιλαμβάνουν προληπτική διατήρηση, εξέταση, τεκμηρίωση, έρευνα, θεραπεία και εκπαίδευση. Αυτός ο τομέας είναι στενά συνδεδεμένος με την επιστήμη της διατήρησης, τους επιμελητές και τους καταχωρητές. (Βικιπαίδεια)

- Συντήρηση τέχνης
- Αρχαιολογική συντήρηση
- Αρχιτεκτονική συντήρηση
- Συντήρηση φιλμ
- Διατήρηση δίσκου φωνογράφου

Ψηφιακή διατήρηση: Στη βιβλιοθηκονομία και την αρχειακή επιστήμη, η ψηφιακή διατήρηση είναι μια επίσημη προσπάθεια να διασφαλιστεί ότι οι ψηφιακές πληροφορίες συνεχούς αξίας παραμένουν προσβάσιμες και χρησιμοποιήσιμες. Περιλαμβάνει σχεδιασμό, κατανομή πόρων και εφαρμογή μεθόδων και τεχνολογιών διατήρησης και συνδυάζει πολιτικές, στρατηγικές και ενέργειες για να διασφαλίσει την πρόσβαση σε αναδιαμορφωμένο και «γεννημένο ψηφιακό» περιεχόμενο, ανεξάρτητα από τις προκλήσεις της αποτυχίας των μέσων ενημέρωσης και της τεχνολογικής αλλαγής. Ο στόχος της ψηφιακής διατήρησης είναι η ακριβής απόδοση του πιστοποιημένου περιεχομένου με την πάροδο του χρόνου. Το Τμήμα Συντήρησης και Αναδιαμόρφωσης Συλλογών Βιβλιοθηκών και

Τεχνικών Υπηρεσιών της Αμερικανικής Ένωσης Βιβλιοθηκών όρισε την ψηφιακή διατήρηση ως συνδυασμό «πολιτικών, στρατηγικών και ενεργειών που διασφαλίζουν την πρόσβαση σε ψηφιακό περιεχόμενο με την πάροδο του χρόνου." Σύμφωνα με το Γλωσσάρι βιβλιοθηκών του Harrod, η ψηφιακή διατήρηση είναι η μέθοδος διατήρησης του ψηφιακού υλικού ζωντανό, έτσι ώστε

παραμένουν χρησιμοποιήσιμα καθώς οι τεχνολογικές εξελίξεις καθιστούν τις αρχικές προδιαγραφές υλικού και λογισμικού ξεπερασμένες. (Βικιπαίδεια)



<p>Περιεχόμενα</p>	<p>Η πολιτιστική κληρονομιά θεωρείται κοινό αγαθό υψίστης σημασίας, αλλά και ως προϋπόθεση για την οικοδόμηση της κοινωνικής συνοχής και την ανάπτυξη ατομικής και ομαδικής ταυτότητας. Εγγενής στην εθνική κληρονομιά της Πολωνίας είναι η κληρονομιά διαφόρων εθνικών, εθνοτικών, εθνογραφικών και θρησκευτικών ομάδων κ.λπ. Η τήρηση αρχείων και ο καθορισμός προτύπων για την προστασία της υλικής και άυλης κληρονομιάς στην επικράτεια της Πολωνίας είναι ευθύνη της Εθνικής Κληρονομιάς Διοικητικό Συμβούλιο της Πολωνίας (NID), ένα όργανο που διορίζεται από τον Υπουργό Πολιτισμού και Εθνικής Κληρονομιάς. Το NID εκτελεί τα καθήκοντά του για την προώθηση και την προστασία της πολυπολιτισμικής κληρονομιάς της Πολωνίας, συσσωρεύοντας και διαδίδοντας γνώσεις για την κληρονομιά, συντονίζοντας εθελοντικά μέτρα (ως μέρος του προγράμματος "Εθελοντές για την κληρονομιά"), αυξάνοντας την κοινωνική ευαισθητοποίηση για την πολιτιστική κληρονομιά, παρακολουθώντας και αναλύοντας απειλές στην κληρονομιά και τους κανόνες εφαρμογής για τη βιώσιμη προστασία της μνημεία. Το NID χειρίζεται τον εθνικό συντονισμό του Ευρωπαϊκές Ημέρες Κληρονομιάς, με κύριο στόχο την προώθηση της πολιτιστικής πολυμορφίας και της πολυπολιτισμικότητας, με ιδιαίτερη έμφαση στην περιφερειακή πολιτιστική κληρονομιά, τον διαπολιτισμικό διάλογο και τη συμβολή των διαφόρων πολιτισμών στην ευρωπαϊκή κληρονομιά. (Unesco D. ο.)</p>
---------------------------	---

Η προστασία και η προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς και η υποστήριξη της δημιουργικότητας και των δυναμικών πολιτιστικών τομέων είναι θεμελιώδεις για την αντιμετώπιση των προκλήσεων της εποχής μας, από την κλιματική αλλαγή έως τη φτώχεια, την ανισότητα, το ψηφιακό χάσμα και όλο και πιο περίπλοκες καταστάσεις έκτακτης ανάγκης και συγκρούσεις. Η UNESCO είναι πεπεισμένη ότι καμία ανάπτυξη δεν μπορεί να είναι βιώσιμη χωρίς μια ισχυρή πολιτιστική συνιστώσα. Πράγματι, μόνο μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση της ανάπτυξης που βασίζεται στον αμοιβαίο σεβασμό και τον ανοιχτό διάλογο μεταξύ των πολιτισμών μπορεί να οδηγήσει σε διαρκή ειρήνη.

Η κληρονομιά, περιλαμβάνει υλικά και άυλα, φυσικά και πολιτιστικά, κινητά και ακίνητα και τεκμηριωτικά περιουσιακά στοιχεία που κληρονόμησαν από το παρελθόν και μεταβιβάστηκαν στις μελλοντικές γενιές λόγω της αναντικατάστατης αξίας τους. Ο όρος «κληρονομιά» έχει εξελιχθεί σημαντικά με την πάροδο του χρόνου. Αρχικά αναφερόμενη αποκλειστικά στα μνημειώδη κατάλοιπα πολιτισμών, η έννοια της κληρονομιάς σταδιακά επεκτάθηκε για να αγκαλιάσει τον ζωντανό πολιτισμό και τις σύγχρονες εκφράσεις.

Ως πηγή ταυτότητας, η κληρονομιά είναι ένας πολύτιμος παράγοντας για την ενδυνάμωση των τοπικών κοινωνιών και για την πλήρη συμμετοχή των ευάλωτων ομάδων στην κοινωνική και πολιτιστική ζωή. Μπορεί επίσης να παρέχει δοκιμασμένες στο χρόνο λύσεις για την πρόληψη και τη συμφιλίωση συγκρούσεων.

Μέσα από ένα πλήρες σύνολο Συμβάσεων σχετικά με την κληρονομιά, η UNESCO προσφέρει μια μοναδική πλατφόρμα για διεθνή συνεργασία και διάλογο, ενθαρρύνοντας τον αμοιβαίο σεβασμό, την εκτίμηση και την κατανόηση. Αυτά τα νομικά μέσα υποστηρίζουν την ανάπτυξη εθνικών πολιτικών για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, με έμφαση στη διατήρηση, τη διαχείριση και την κατάρτιση. (UNESCO)

Ο κεντρικός ρόλος της UNESCO στον τομέα του πολιτισμού, της επιστήμης και της εκπαίδευσης οδηγεί σε βιώσιμη ενίσχυση του υφιστάμενου νομικού πλαισίου στον τομέα της προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Το υφιστάμενο νομικό πλαίσιο όσον αφορά την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς γίνεται πιο συμπληρωματικό με την εισαγωγή νέων διεθνών νομικών πράξεων και την προώθηση της επικύρωσής τους από τα κράτη μέλη. Για περισσότερα από 70 χρόνια, η UNESCO παρέχει νέα έγγραφα, νομικά εργαλεία και οργανώνει δράσεις μαζί με άλλους διεθνείς, περιφερειακούς και τοπικούς παράγοντες σε αυτόν τον τομέα. (Alicja Jagielska-Burduk)

Η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς θεωρείται παγκόσμια υποχρέωση. Η πολιτιστική κληρονομιά είναι ένας μη ανανεώσιμος πόρος, επομένως η καταστροφή ή η απώλειά της εξαθλιώνει τον παγκόσμιο πολιτισμό στο σύνολό του. Ως εκ τούτου, οι προληπτικές ενέργειες είναι απαραίτητες. Οι εκπαιδευτικές εκστρατείες αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς ευαισθητοποιώντας τη σημασία της.

Μέχρι στιγμής, η UNESCO ήταν ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη του υφιστάμενου νομικού

	<p>πλαίσιο στον τομέα του πολιτισμού. Κάτω από την ομπρέλα της UNESCO, η διεθνής κοινότητα έχει υιοθετήσει έξι συμβάσεις στον τομέα αυτό:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Σύμβαση για την προστασία της πολιτιστικής περιουσίας σε περίπτωση ένοπλης σύγκρουσης με κανονισμούς για την εκτέλεση της σύμβασης, που υπογράφηκε στη Χάγη του 1954 (στο εξής: Σύμβαση UNESCO του 1954) με 133 επικυρώσεις (λιγότερες χώρες επικυρώθηκαν 1ο Πρωτόκολλο 107 και 107). 2. Σύμβαση για τα μέσα απαγόρευσης και πρόληψης της παράνομης εισαγωγής, εξαγωγής και μεταβίβασης της κυριότητας πολιτιστικών αγαθών του 1970 (εφεξής: Σύμβαση της UNESCO του 1970) με 140 επικυρώσεις 3. Σύμβαση για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς του 1972 (εφεξής: Σύμβαση της UNESCO του 1972) με 194 επικυρώσεις 4. Σύμβαση για την Προστασία της Υποβρύχιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς 2001 (εφεξής: Σύμβαση UNESCO 2001) με 67 επικυρώσεις 5. Σύμβαση για την Προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς 2003 (εφεξής: Σύμβαση UNESCO 2003) με 180 επικυρώσεις 6. Σύμβαση για την προστασία και την προώθηση της πολυμορφίας των πολιτιστικών εκφράσεων του 2005 (στο εξής: Σύμβαση της UNESCO του 2005) με 149 επικυρώσεις (Alicja Jagielska-Burduk) <p>Στις μέρες μας, η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι μια διεθνής προσπάθεια και περιλαμβάνει πολλούς φορείς. Αυτό περιλαμβάνει όχι μόνο κράτη και δημόσια κόμματα, αλλά και κοινότητες, ΜΚΟ και άτομα. Μόνο η ισχυρή διεθνής συνεργασία μπορεί να εγγυηθεί την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και να διασφαλίσει τον σωστό ρόλο της στην παγκόσμια ανάπτυξη. Κατά την επικύρωση των συμβάσεων, τα κράτη υποχρεούνται να εφαρμόζουν τις διατάξεις τους και να εκπληρώνουν τις αντίστοιχες υποχρεώσεις τους. Η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς σε εθνικό επίπεδο απαιτεί έναν αποτελεσματικό διοικητικό μηχανισμό που θα είναι υπεύθυνος για την εφαρμογή της πολιτικής προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς και της ειδικής νομοθεσίας που διέπει αυτόν τον τομέα, μαζί με μέσα που επιτρέπουν την αποτελεσματική και αποτελεσματική εφαρμογή της. Ωστόσο, ακόμη και η πιο τέλεια νομοθεσία και ένα καλό επίπεδο διοίκησης δεν θα εξασφαλίσουν την πλήρη επιτυχία. Η οικοδόμηση δεσμών μεταξύ των πολιτών και της πολιτιστικής κληρονομιάς και η τόνωση της ανάπτυξής της με τη συμπερίληψή τους στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι απαραίτητη. Το τελευταίο θα πρέπει να ενσωματωθεί στην εκπαίδευση για την πολιτιστική κληρονομιά για μεγαλύτερη επιτυχία (Alicja Jagielska-Burduk).</p>
--	---

Δραστηριότητες Αξιολόγησης	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πιστεύετε ότι οι τοπικές κοινότητες έχουν πρόσβαση σε βασικούς πολιτιστικούς, θρησκευτικούς και οικονομικούς πόρους; 2. Πιστεύετε ότι η διοίκηση του πολιτιστικού χώρου επηρεάζει τη λειτουργία της τοπικής κοινωνίας;
-----------------------------------	--

	3. Συζήτηση/Brainstorm για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς.
Βιβλιογραφία	<p>Alicja Jagielska-Burduk, M. P. (s.d.). Britannica. (s.d.). Convention, W. H. (s.d.). UNESCO. (s.d.). UNESCO, D. o. (s.d.). Wikipedia. (s.d.).</p>

Ενότητα 4 Πολιτιστική Κληρονομιά και Τέχνη

Αναπτύχθηκε από:



Ενότητα 4: Πολιτιστική Κληρονομιά και Τέχνη	
Περιγραφή ενότητας	Η ενότητα στοχεύει να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές να κατανοήσουν την τέχνη και τις καλλιτεχνικές δραστηριότητες, που αποτελούν σημαντικό μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς, και να αναγνωρίσουν τοπικά και διεθνικά έργα. Η τέχνη δίνει επίσης μια ευαίσθητη και αισθητική άποψη. Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, στόχος είναι οι μαθητές μας να αναγνωρίσουν και να προστατεύσουν τους τομείς των παραστατικών τεχνών, των μέσων ενημέρωσης, των λογοτεχνικών τεχνών και των εικαστικών τεχνών.
Στόχοι μάθησης	<p>Ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν παραστατικές τέχνες • συνειδητοποιήσουν ότι οι παραστατικές τέχνες συγκαταλέγονται μεταξύ των τοπικών και καθολικών στοιχείων πολιτιστικής κληρονομιάς • γνωρίζουν τα είδη της λογοτεχνικής τέχνης • δώστε παραδείγματα τύπων λογοτεχνικής τέχνης και προϊόντων τέχνης με καθολικές αξίες • εξηγήστε τα είδη της εικαστικής τέχνης • γνωρίζουν εκείνους που αποκτούν παγκόσμια αξία πολιτιστικής κληρονομιάς από τις εικαστικές τέχνες • συνειδητοποιήσουν ότι ο πολιτισμός πρέπει να προστατεύεται σε τοπικό και διεθνές επίπεδο • αποκτήσουν γνώσεις για την ψηφιακή τέχνη
Πίνακας Μονάδων	<p>Μονάδα 1: Παραστατικές Τέχνες (Θέατρο, Χορός, Μουσική, Όπερα) Μονάδα 2: Μέσα (Εικαστικό Εγκατάσταση, Φιλμ, Υπολογιστής/Ψηφιακή Τέχνη ορισμός και στοιχεία). Παραδείγματα ψηφιακής τέχνης Μονάδα 3: Λογοτεχνικές τέχνες (Λογοτεχνικά προϊόντα, Ποίηση) Μονάδα 4: Εικαστικά (Ζωγραφική, Γλυπτική, Χειροτεχνία)</p>
Διάρκεια	3-4 ώρες

Μονάδα 1	Παραστατικές Τέχνες (Θέατρο, Χορός, Μουσική, Όπερα)
1.1 Ορισμός	<p>Οι παραστατικές τέχνες είναι εκείνοι οι κλάδοι που καταλήγουν σε ένα έργο τέχνης. Το έργο αυτό όμως καθορίζεται από τον καλλιτέχνη με μια σειρά από δράσεις μπροστά σε κοινό, μέσα από το σώμα ή τη φωνή. Αυτά τα καλλιτεχνικά έργα δεν διαχωρίζονται από αυτούς που τα παράγουν. Η καλλιτεχνική έκφραση μεταφέρεται πάνω από όλα με τη χρήση του σώματος του καλλιτέχνη. Οι κύριες μορφές παραστατικών τεχνών είναι ο χορός, η μουσική, το θέατρο, η όπερα. Οι καλλιτέχνες που δημιουργούν παραστατικές τέχνες μπροστά σε κοινό ονομάζονται performers, ανάλογα με το είδος της τέχνης που είναι: χορευτές, μουσικοί, ηθοποιοί, τραγουδιστές. Η σύλληψη των παραστάσεων είναι συχνά πραγματοποιείται από άλλα άτομα εκτός από τους ερμηνευτές και ακολουθεί τις δικές του αρχές όπως η μουσική σύνθεση ή η δραματολογία για το</p>



	θέατρο.
--	---------

1.2 Τύποι Performance Arts

Θέατρο είναι η περφόρμανς που συνίσταται στην υποκριτική μπροστά σε κοινό χρησιμοποιώντας συνδυασμούς διαλόγων, χειρονομιών, χορού και παράστασης. Εκτός από το θέατρο πρόζας στο οποίο η λέξη (γραπτή ή αυτοσχέδια) είναι το πιο σημαντικό στοιχείο, το θέατρο μπορεί να έχει διαφορετικές μορφές, οι οποίες διαφέρουν όχι μόνο για την περιοχή γέννησης, αλλά και για τη διαφορετική χρήση και των δύο στοιχείων που αποτελούν την αναπαράσταση, τόσο για τους καλλιτεχνικούς σκοπούς που ορίζουν.



Paradise Now – Living Theatre

Χορός είναι μια τέχνη περφόρμανς που εκφράζεται στην κίνηση του ανθρώπινου σώματος σύμφωνα με ένα προκαθορισμένο ή αυτοσχέδιο σχέδιο που ονομάζεται χορογραφία. Υπήρχε από την αρχαιότητα μαζί με τις άλλες παραστατικές τέχνες. Συχνά συνοδεύεται από μουσική ή ηχητικές συνθέσεις, ο χορός στη γλώσσα και την παράδοση του λαϊκού χορού μπορεί επίσης να ονομαστεί χορός.



David Parsons "Caught" @ Valley Performing Arts Center

ΜΟΥΣΙΚΗ είναι η τέχνη της οργάνωσης των ήχων στο χρόνο και στο χώρο. Είναι η τέχνη ως ένα σύμπλεγμα πρακτικών κανόνων κατάλληλοι για την επίτευξη ορισμένων ηχητικών εφέ, που μπορούν να εκφράσουν την εσωτερικότητα του ατόμου που παράγει τη μουσική και του ακροατή. Είναι η επιστήμη ως μελέτη της γέννησης, της εξέλιξης και της ανάλυσης της οικείας δομής της μουσικής. Η παραγωγή ήχων γίνεται μέσω του τραγουδιού ή μέσω των μουσικών οργάνων που, μέσω των αρχών του ακουστική, προκαλούν την ακουστική αντίληψη και τη συναισθηματική εμπειρία που επιθυμεί ο καλλιτέχνης..



John Cage 'Water Walk'

ΛΥΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ είναι ο ιταλικός όρος διεθνούς χρήσης για ένα θεατρικό και μουσικό είδος στο οποίο η σκηνική δράση συνδυάζεται με τη μουσική και το τραγούδι. Δεν είναι τυχαίο ότι η λέξη "όπερα" χρησιμοποιείται αμετάβλητα σχεδόν σε όλες τις γλώσσες του κόσμου: ακόμα κι αν άλλα έθνη έχουν παραδόσεις όπερας αναμφισβήτητης σημασίας και αξίας, το είδος γεννήθηκε και αναπτύχθηκε στην Ιταλία, μια χώρα που για αυτόν τον λόγο έχει τον μεγαλύτερο αριθμό όπερας στον κόσμο και ένα από τα μεγαλύτερα του μπορεί να υπερηφανεύεται ότι θεωρείται παγκοσμίως η πατρίδα της όπερας. Τα σκηνικά στοιχεία που το χαρακτηρίζουν είναι, εκτός από τα σκηνικά και τα κοστούμια, η υποκριτική και η μουσική. Το ειδικά σχεδιασμένο λογοτεχνικό κείμενο, το οποίο περιέχει τις γραμμές που λέγονται από τους χαρακτήρες και τις λεζάντες, ονομάζεται λιμπρέτο. Τους τραγουδιστές συνοδεύει ένα οργανικό σύνολο διαφόρων μεγεθών, ακόμη και από μεγάλη συμφωνική ορχήστρα.



I was looking at the Ceiling song play John Adams directed by Giorgio Barberio Corsetti

Μονάδα 2

Μέσα (Εγκατάσταση, Φιλμ, Υπολογιστής/Ψηφιακή τέχνη)

**1.1
Εισαγωγή**

Όλα τα (πολυ)μέσα που ακολούθησαν μετά τον κινηματογράφο είναι αποτέλεσμα της εξέλιξης των ηλεκτρονικών τεχνολογιών, οι οποίες γίνονται επί του παρόντος ο κύριος παράγοντας πίσω από τους μετασχηματισμούς στον οπτικοακουστικό πολιτισμό και την τέχνη, και οι οποίες κατά συνέπεια είναι - επειδή η οπτικοακουστικότητα παίζει σημαντικό ρόλο στην ο

	<p>κόσμος του σήμερα – η κύρια πηγή μετασχηματισμών στον πολιτισμό στο σύνολό του.</p>
--	--

	<p>Η λεγόμενη ψηφιακή επανάσταση μεταμορφώνει σχεδόν όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας. Ως εκ τούτου, είναι επίσης υπεύθυνη για τη μεταμόρφωση του τομέα της τέχνης και για τη δημιουργία νέων πεδίων καλλιτεχνικής πρακτικής, εκτός από τη μεταμόρφωση των παραδοσιακών παραλλαγών της, μερικές από τις οποίες διαθέτουν ιστορία χιλιάδων ετών. Ως αποτέλεσμα των εξελίξεων στις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας και της εμφάνισης των ηλεκτρονικών (πολυ)μέσων, η κατάσταση του κινηματογράφου –της πρώτης μορφής τέχνης μέσω κινούμενης εικόνας– αλλάζει σε βαθμό που υπερβαίνει κατά πολύ την ένταση όλων των προηγούμενων μετατροπών, που συνίστατο κυρίως σε προσθήκες ήχου ή χρώματος, ή ίσως τροποποιήσεις παραμέτρων εικόνας ή ακουστικών προτύπων.</p>
--	---

1.2 Τέχνη εγκατάστασης

- Ο όρος τέχνη εγκατάστασης χρησιμοποιείται για να περιγράψει κατασκευές μεγάλης κλίμακας, μικτών μέσων, που συχνά σχεδιάζονται για ένα συγκεκριμένο μέρος ή για μια προσωρινή χρονική περίοδο.



Η τέχνη εγκατάστασης είναι μια από τις πιο ισχυρές και καθηλωτικές από όλες τις μορφές τέχνης. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά μέσα όπως η ζωγραφική και η γλυπτική.

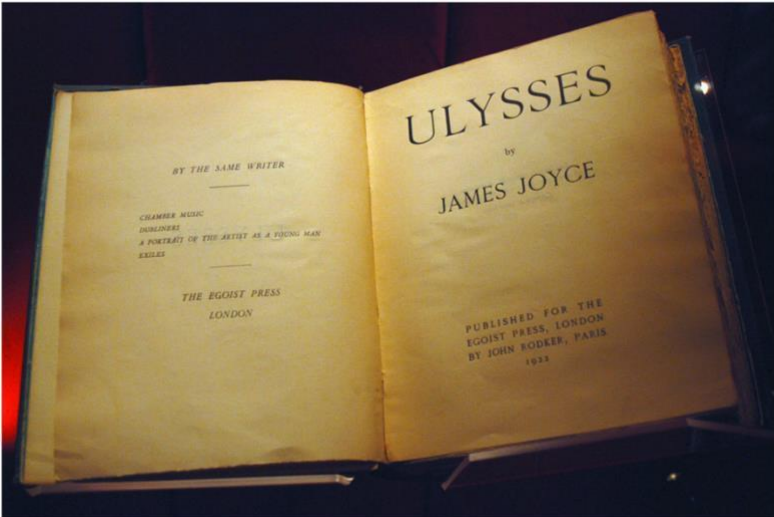



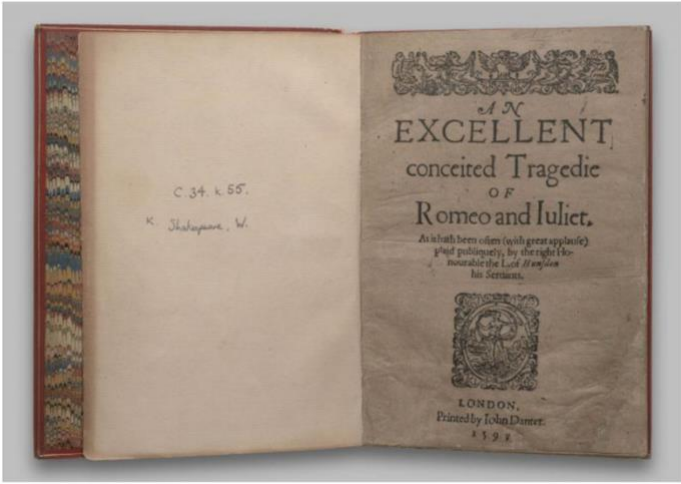
[Rachel Whiteread](#), Ανάχωμα στο [Tate Modern](#), Λονδίνο

Αναδυόμενος ως ένα καλόπιστο καλλιτεχνικό κίνημα τη δεκαετία του 1960, η τέχνη εγκατάστασης έχει γίνει έκτοτε ένα από τα πιο δημοφιλή και διαδεδομένα σκέλη της πρακτικής της σύγχρονης τέχνης, με τους καλλιτέχνες να αγκαλιάζουν όλο και πιο περιπετειώδεις και παιχνιδιάρικους τρόπους μεταμόρφωσης της εμπειρίας της γκαλερί.

<p>1.3 Ταινία</p>	<p>Είναι ένα έργο εικαστικής τέχνης που προσομοιώνει εμπειρίες και με άλλο τρόπο μεταδίδει ιδέες, ιστορίες, αντιλήψεις, συναισθήματα, ομορφιά ή ατμόσφαιρα μέσω της χρήσης κινούμενων εικόνων.</p> <p>Η ιστορία του κινηματογράφου ως καλλιτεχνικού μέσου εξιστορεί την ανάπτυξη μιας μορφής εικαστικής τέχνης που δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας τεχνολογίες ταινιών που ξεκίνησε στα τέλη του 19ου αιώνα.</p> <p>Τα νέα οπτικοακουστικά μέσα, που αναπτύχθηκαν παράλληλα με τον κινηματογράφο/τον κινηματογράφο, που γεννήθηκαν με την τηλεόραση τη δεκαετία του '50, το βίντεο στη δεκαετία του '60 και τον υπολογιστή μεταμορφωμένο, επηρέασαν την έννοια της εικόνας και επομένως, τον κινηματογράφο και τον κινηματογράφο.</p> <p>Η εισαγωγή του βίντεο στη δεκαετία του 1960 άλλαξε ριζικά την πρόοδο της τέχνης. Η πιο σημαντική πτυχή του βίντεο ήταν ότι ήταν φθινό και εύκολο στην κατασκευή του, δίνοντας τη δυνατότητα στους καλλιτέχνες να ηχογραφούν και να τεκμηριώνουν εύκολα τις παραστάσεις τους. Αυτό άσκησε λιγότερη πίεση στο πού βρισκόταν η τέχνη τους, δίνοντάς τους ελευθερία έξω από τη γκαλερί.</p> <p>Μεταξύ των δεκαετιών του 1950 και του 60 ήρθαν οι πρώτοι επαγγελματίες που προγραμματίσαν οι ίδιοι τον υπολογιστή. Μέχρι τη δεκαετία του 1970, αρκετοί καλλιτέχνες είχαν αρχίσει να μαθαίνουν να προγραμματίζουν, αντί να βασίζονται σε συνεργασίες με προγραμματιστές υπολογιστών. Πολλοί από αυτούς τους καλλιτέχνες ήρθαν στον υπολογιστή από ένα παραδοσιακό υπόβαθρο καλών τεχνών, σε αντίθεση με το επιστημονικό ή μαθηματικό υπόβαθρο των πρώτων επαγγελματιών. Οι καλλιτέχνες έλκονταν από τη λογική φύση του υπολογιστή και τις διαδικασίες που εμπλέκονται.</p>
<p>1.4 Ψηφιακή Τέχνη: ορισμός και στοιχεία</p>	<p>Η ψηφιακή τέχνη, που κάποτε ονομαζόταν τέχνη υπολογιστών ή τέχνη νέων μέσων, αναφέρεται στην τέχνη που γίνεται με χρήση λογισμικού, υπολογιστών ή άλλων ηλεκτρονικών συσκευών. Η ψηφιακή τέχνη είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την τέχνη που δημιουργείται ή παρουσιάζεται χρησιμοποιώντας ψηφιακή τεχνολογία.</p> <p>Οτιδήποτε παράγεται ή κατασκευάζεται σε ψηφιακά μέσα, όπως κινούμενα σχέδια, φωτογραφίες, εικονογραφήσεις, βίντεο, ψηφιακοί πίνακες ζωγραφικής και άλλα μπορεί να ταξινομηθεί ως ψηφιακή τέχνη.</p> <p>Η ψηφιακή τέχνη δεν θα μπορούσε πραγματικά να υπάρξει χωρίς υπολογιστές. Αυτά τα μηχανήματα τόσο γνωστά σε εμάς σήμερα ξεκίνησαν τη δεκαετία του 1940, όταν ο πρώτος αληθινός υπολογιστής, ο Ηλεκτρονικός Αριθμητικός Ολοκληρωτής και Υπολογιστής, ή ο ENIAC, δημιουργήθηκε για στρατιωτικούς σκοπούς. Οι καλλιτέχνες άρχισαν για πρώτη φορά να εξερευνούν τις δυνατότητες της τέχνης από υπολογιστές και σχετικές τεχνολογίες στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και στις αρχές της δεκαετίας του 1960</p>

	<p>Τα πρώτα πειράματα με την τέχνη των υπολογιστών έγιναν γύρω στο 1965. Ο Γερμανός καλλιτέχνης Frieder Nake (1938 - σήμερα), ο οποίος ήταν επίσης μαθηματικός, δημιούργησε έναν αλγόριθμο υπολογιστή που επέτρεπε στη μηχανή να σχεδιάζει μια σειρά από σχήματα για να κάνει έργα τέχνης. Ένας αλγόριθμος, παρεμπιπτόντως, είναι μια προγραμματισμένη λίστα εντολών που λέει στον υπολογιστή τι να κάνει. Τα σχέδια που προέκυψαν από υπολογιστή ήταν μερικά από τα πρώτα παραδείγματα τέχνης που έγιναν σε υπολογιστή.</p>
<p>1.5 Ψηφιακή Τέχνη: Παραδείγ ματα</p>	<p>Ντέιβιντ Χόκνεί(γεννημένος στις 9 Ιουλίου 1937) είναι Άγγλος ζωγράφος, σχεδιαστής, χαράκτης, σκηνογράφος και φωτογράφος.</p>  <p><u>Στο στούντιο, Δεκέμβριος 2017</u> 2017</p> <p>Χάρολντ Κοέν(1 Μαΐου 1928 – 27 Απριλίου 2016) ήταν ένας καλλιτέχνης γεννημένος στη Βρετανία, ο οποίος ήταν γνωστός ως ο δημιουργός του AARON, ενός προγράμματος υπολογιστή που σχεδιάστηκε για να παράγει έργα τέχνης αυτόνομα. Η δουλειά του στη διασταύρωση της τεχνητής νοημοσύνης των υπολογιστών και της τέχνης τράβηξε μεγάλη προσοχή, οδηγώντας σε εκθέσεις σε πολλά μουσεία, συμπεριλαμβανομένης της Tate Gallery στο Λονδίνο, και εξαγορές από πολλά άλλα.</p> 
<p>Ενότητα 3</p>	<p>Λογοτεχνικές τέχνες (Λογοτεχνικά προϊόντα, Ποίηση)</p>

<p>1.1 Ορισμός</p>	<p>Οι λογοτεχνικές τέχνες είναι διαφορετικές εκδηλώσεις που χρησιμοποιούν τη λέξη ως εργαλείο. Ανεξάρτητα από τη μορφή, σε στίχους ή πεζούς, ωστόσο ένα κείμενο θεωρείται γενικά λογοτεχνικό, όταν κατά την κατασκευή και την ανάγνωσή του χρησιμοποιείται μια γλώσσα που προσανατολίζεται προς την «ποιοτική λειτουργία», δηλαδή για τη λειτουργία εκείνη που, όπως δίδαξε ο Roman Jakobson, τοποθετεί στο κέντρο του συστήματος επικοινωνίας το μήνυμα αυτό καθαυτό, επομένως τη διακειμενικότητα του σε σχέση με άλλα κείμενα και την ικανότητα από άποψη γλωσσικής κατασκευής και αισθητικής κατανόησης να αναφέρεται σε ένα σύστημα κανονικών μορφών που κατά κάποιο τρόπο προηγείται και το παράγει (επίσης σε περίπτωση ρήξης με αυτόν τον κανόνα). Τα λογοτεχνικά έργα χωρίζονται γενικά σε τρία μεγάλα είδη: επικό, λυρικό και δραματικό.</p>
<p>1.2 Επικό είδος</p>	<p>Τα έργα εκείνα στα οποία ο συγγραφέας αφηγείται γεγονότα και μιλά στους χαρακτήρες του ανήκουν στο επικό είδος. Με την πάροδο του χρόνου ο όρος έχει εξελιχθεί σε νόημα για να περιλαμβάνει το μυθιστόρημα. Τα αφηγηματικά έργα ταξινομούνται ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους, σε υποείδη: τα σημαντικότερα είναι το διήγημα, το μυθιστόρημα και το μικρό μυθιστόρημα.</p> 
<p>1.3 Είδος Λυρικής</p>	<p>Το λυρικό είδος είναι μια ποιοτική μορφή με την οποία ο συγγραφέας εκφράζει τα συναισθήματα, τα συναισθήματα ή τις σκέψεις του. Είναι πιο προσωπικό και υποκειμενικό ανάμεσα στα είδη των λογοτεχνικών τεχνών. Η ποίηση ειδικότερα είναι η τέχνη της παραγωγής λεκτικών συνθέσεων σε στίχους, δηλαδή σύμφωνα με ορισμένους μετρικούς νόμους ή σύμφωνα με άλλους τύπους περιορισμών. με έναν ορισμένο βαθμό προσέγγισης μπορεί να ειπωθεί ότι το νόημα της ποίησης είναι αναγνωρίσιμο σε τρέχουσα και παραδοσιακή χρήση στην αντίθεσή του με την πεζογραφία, καθώς οι δύο όροι αντίστοιχα και κυρίως συνεπάγονται την παρουσία ή την απουσία μετρικού περιορισμού.</p>

	 <p style="text-align: right; font-size: small;">T. Stearns Eliot</p>
<p>1.4 Δραματι κό Είδος</p>	<p>Το δραματικό είδος είναι αυτό που αντιπροσωπεύει τους στίχους ή την πρόζα που είναι γνωστοί με τον διάλογο των χαρακτήρων, επειδή δεν υπάρχει αφηγητής. Οι κύριες εκδηλώσεις αυτού του είδους είναι η τραγωδία, η κωμωδία και το δράμα. Στην τραγωδία οι βασικοί χαρακτήρες αντιμετωπίζουν πάντα τη μοίρα με ένα θανατηφόρο αποτέλεσμα. Η κωμωδία πραγματεύεται θέματα της καθημερινότητας με αίσιο τέλος. Όσον αφορά το δράμα, τους πόνους και τις χαρές που αντιπροσωπεύει, κυριαρχεί η ταλαιπωρία. συνήθως, δεν έχει αίσιο τέλος.</p>  <p style="text-align: right; font-size: x-small;">Romeo and Juliet, first edition</p>
<p>Ενότητα 4</p>	<p>Εικαστικά (Ζωγραφική, Γλυπτική, Χειροτεχνία)</p>
<p>1.1 Εισαγωγή</p>	<p>Οι εικαστικές τέχνες είναι μορφές τέχνης όπως η κεραμική, το σχέδιο, η ζωγραφική, η γλυπτική, η χαρακτική, το σχέδιο, η χειροτεχνία, η φωτογραφία, το βίντεο, η κινηματογραφική παραγωγή και η αρχιτεκτονική. Πολλοί καλλιτεχνικοί κλάδοι (παραστατικές τέχνες, εννοιολογική τέχνη, κλωστοϋφαντουργικές τέχνες) περιλαμβάνουν πτυχές των εικαστικών τεχνών καθώς και τέχνες άλλων τύπων. Στις εικαστικές τέχνες περιλαμβάνονται επίσης οι εφαρμοσμένες τέχνες όπως το βιομηχανικό σχέδιο, η γραφιστική, το σχέδιο μόδας, η εσωτερική διακόσμηση και η διακοσμητική τέχνη.</p> <p>Η τρέχουσα χρήση του όρου «εικαστικές τέχνες» περιλαμβάνει τις καλές</p>

	<p>τέχνες καθώς και τις εφαρμοσμένες, διακοσμητικές τέχνες και χειροτεχνίες, αλλά αυτό δεν συνέβαινε πάντα. Πριν από το κίνημα των τεχνών και χειροτεχνίας στη Βρετανία και αλλού στο γύρισμα του 20ου αιώνα,</p>
--	---

	<p>ο όρος «καλλιτέχνης» περιοριζόταν συχνά σε ένα άτομο που εργάζεται στις καλές τέχνες (όπως η ζωγραφική, η γλυπτική ή η χαρακτική) και όχι τα μέσα χειροτεχνίας, χειροτεχνίας ή εφαρμοσμένης τέχνης. Η διάκριση τονίστηκε από καλλιτέχνες του Κινήματος Τεχνών και Χειροτεχνίας, οι οποίοι εκτιμούσαν τις δημοτικές μορφές τέχνης όσο και τις υψηλές μορφές. Οι σχολές τέχνης έκαναν διάκριση μεταξύ των καλών τεχνών και της χειροτεχνίας, υποστηρίζοντας ότι ένας τεχνίτης δεν μπορούσε να θεωρηθεί ως επαγγελματίας των τεχνών.</p> <p>Στο παρελθόν, η χειροτεχνία θεωρούνταν μικρότερη μορφή τέχνης από τη ζωγραφική και τη γλυπτική, επειδή τα αντικείμενα που κατασκευάζονταν είχαν οικιακή λειτουργία. Ήταν επίσης δημιουργικές τεχνικές που συνήθιζαν να εφαρμόζονται από γυναίκες, γεγονός που συνέβαλε στη μικρότερη κατάστασή τους.</p> <p>Στα μέσα του 1800 Ουίλιαμ Μόρις άρχισε να αμφισβητεί τις διαφορές μεταξύ τέχνης και χειροτεχνίας φέρνοντας μια καλλιτεχνική αισθητική σε ένα αντικείμενο χειροτεχνίας, όπως το σχέδιο ταπετσαρίας.</p> <p>Ένα «έργο εικαστικής τέχνης» είναι ένας πίνακας ζωγραφικής, σχέδιο, εκτύπωση ή γλυπτική, κεραμική, που υπάρχει σε ένα μόνο αντίγραφο</p>
<p>1.2 Ζωγραφική</p>	<p>Σπήλαια Chauvet και Lascaux στη νότια Γαλλία. Σε αποχρώσεις του κόκκινου, του καφέ, του κίτρινου και του μαύρου, οι πίνακες στους τοίχους και τις ροφές είναι βίσωνας, βοοειδή, άλογα και ελάφια.</p>

<p>1.3 Γλυπτική</p>	<p>Η γλυπτική είναι τρισδιάστατο έργο τέχνης που δημιουργείται με τη διαμόρφωση ή το συνδυασμό σκληρού ή πλαστικού υλικού, ήχου, ή κειμένου και ή φωτός, συνήθως πέτρα (είτε βράχος είτε μάρμαρο), πηλό, μέταλλο, γυαλί ή ξύλο. Ορισμένα γλυπτά δημιουργούνται απευθείας με εύρεση ή σκάλισμα. Άλλα συναρμολογούνται, κατασκευάζονται μαζί και ψήνονται, συγκολλούνται, μορφοποιούνται ή χυτεύονται. Τα γλυπτά ζωγραφίζονται συχνά. Ένα άτομο που δημιουργεί γλυπτά ονομάζεται γλύπτης.</p> <p>Επειδή η γλυπτική περιλαμβάνει τη χρήση υλικών που μπορούν να καλουπωθούν ή να διαμορφωθούν, θεωρείται μια από τις πλαστικές τέχνες. Η πλειονότητα της δημόσιας τέχνης είναι η γλυπτική. Πολλά γλυπτά μαζί σε ένα περιβάλλον κήπου μπορεί να αναφέρονται ως κήπος γλυπτών.</p> <p>Οι γλύπτες δεν φτιάχνουν πάντα γλυπτά με το χέρι. Με την αυξανόμενη τεχνολογία τον 20ο αιώνα και τη δημοτικότητα της εννοιολογικής τέχνης έναντι της τεχνικής μαεστρίας, περισσότεροι γλύπτες στράφηκαν σε κατασκευαστές τέχνης για να παράγουν τα έργα τέχνης τους. Με την κατασκευή, ο καλλιτέχνης δημιουργεί ένα σχέδιο και πληρώνει έναν κατασκευαστή για να το παράγει. Αυτό επιτρέπει στους γλύπτες να δημιουργούν μεγαλύτερα και πιο σύνθετα γλυπτά από υλικά όπως τσιμέντο, μέταλλο και πλαστικό, που δεν θα μπορούσαν να δημιουργήσουν με το χέρι. Γλυπτά μπορούν επίσης να κατασκευαστούν με τεχνολογία τρισδιάστατης εκτύπωσης.</p> <p>Η αυξανόμενη τάση για προνόμια της ζωγραφικής και, σε μικρότερο βαθμό, της γλυπτικής, πάνω από άλλες τέχνες ήταν χαρακτηριστικό της δυτικής τέχνης καθώς και της τέχνης της Ανατολικής Ασίας. Και στις δύο περιοχές η ζωγραφική έχει θεωρηθεί ότι στηρίζεται στον υψηλότερο βαθμό στη φαντασία του καλλιτέχνη, και ως η πιο απομακρυσμένη από τη χειρωνακτική εργασία – στην κινεζική ζωγραφική τα πιο πολύτιμα στυλ ήταν αυτά της «ζωγραφικής με λόγιο», τουλάχιστον στη θεωρία από κυρίως ερασιτέχνες. Η δυτική ιεραρχία των ειδών αντανάκλασε παρόμοιες συμπεριφορές.</p>
<p>1.4 ΕΙΔΗ Χειροτεχνίας</p>	<p>Κατά τη διάρκεια του εικοστού αιώνα, τα όρια μεταξύ τέχνης και χειροτεχνίας έγιναν ασαφή, ιδιαίτερα στο Μπιάουχους, καθώς οι καλλιτέχνες άρχισαν να πειραματίζονται με πρακτικές χειροτεχνίας στην τέχνη τους.</p> <p>Στον κόσμο της τέχνης, ορίζουμε την τέχνη ως έργο που δεν είναι δομημένο, ανοιχτό και υποκειμενικό. Εκφράζει συναισθήματα, συναισθήματα και σκέψεις. Συνδυάζοντας τα χέρια με τον εγκέφαλο, η χειροτεχνία αναφέρεται σε μια μέθοδο δημιουργίας φυσικών αντικειμένων χρησιμοποιώντας χέρια και εγκεφάλους. Τέχνες όπως η ζωγραφική και η γλυπτική αντλούν την καλλιτεχνική τους αξία από την εκπαίδευση και τις δεξιότητες που έχουν αποκτήσει.</p> <p>Μια ποικιλία χειροτεχνιών, όπως κατασκευή παπλωμάτων, χάντρες, κέντημα, κροσέ, πλέξιμο, κορδόνια, μακραμέ, συνονθύλευμα και μπατίκ. Χρήση ξύλου για την κατασκευή αντικειμένων</p>

όπως έπιπλα, βερνίκια, γλάστρες και ντουλάπια. Έργο τέχνης κατασκευασμένο από χαρτί σε στρώσεις, διπλωμένο σε origami ή διπλωμένο σε χαρτί και επικολλημένο χρησιμοποιώντας το μαχαίρι παλέτας.

Το «Arts and Crafts» αναφέρεται σε ένα ευρύτερο κίνημα που περιλαμβάνει πράγματα περισσότερα από την απλή αρχιτεκτονική, συμπεριλαμβανομένου του εσωτερικού σχεδιασμού, των υφασμάτων, των καλών τεχνών και πολλά άλλα. Ως απάντηση στη χλιδή κατά τη διάρκεια της Βιομηχανικής Επανάστασης, οι σχεδιαστές άρχισαν να επαναστατούν. Ο σχεδιασμός φάνηκε να σπαταλά πολύ χρόνο και προσπάθεια.

Ο καλλιτέχνης **Sonia Delaunay** δημιούργησε γεωμετρικές περιλήψεις χρησιμοποιώντας υφάσματα. Η δουλειά της στο μοντέρνο σχεδιασμό περιελάμβανε τις έννοιες της γεωμετρικής αφαίρεσης και την ενσωμάτωση επίπλων, υφασμάτων, επενδύσεων τοίχων και θρόμβων



Η πεζογραφία του
Υπερσιβηρικού και Η μικρή
Jehanne της Γαλλίας, 1913

Καλλιτέχνης **Γκρέισον Πέριέ** είναι Άγγλος σύγχρονος καλλιτέχνης, συγγραφέας και ραδιοτηλεοπτικός φορέας. Είναι γνωστός για τα κεραμικά του βάζα, τις ταπισερί και τα χιαστί, καθώς και τις παρατηρήσεις του στη σκηνή των σύγχρονων τεχνών και για την ανατομή των βρετανικών «προκαταλήψεων, μόδων και αδυναμιών».



Το βάζο της ροζέτας, 2011. Εφωλωμένο κεραμικό. Συλλογή Βρετανικού Μουσείου

Πώς να φτιάξετε μια γλάστρα σαν τον Grayson Perry | Τέιτ

<https://www.youtube.com/watch?v=8aiHjAelbuk>

Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Romeo e Giulietta _ τι είναι πόλεμος;

1.1
Προετοιμασία πριν το μάθημα

Πριν ξεκινήσουν το μάθημα, οι δάσκαλοι πρέπει:

- **ανάγνωση** Ο Ρωμαίος και Ιουλιέτα του Σαίξπηρ στο σύνολό του και φανταστείτε μια προφορική προσαρμογή για παιδιά + επιλέξτε μερικά αποσπάσματα από το πρωτότυπο κείμενο για να διαβάσετε μαζί τους. (αξιολογήστε μια αποτελεσματική μετάφραση)
- **μελέτη** οι βασικοί κανόνες του ποδοσφαίρου (αν δεν το ξέρετε)
- **αντανακλώ** στην έννοια του ευγενούς παιχνιδιού στο παιχνιδι γενικά (προετοιμασία υλικό βίντεο για προβολή στα παιδιά)

1.2 Σχέδιο μαθήματος

Τίτλος μαθήματος

Ρωμαίος και Ιουλιέτα _ τι είναι πόλεμος;

Τάξεις τάξης

Δημοτικό σχολείο

Διάρκεια

2 συναντήσεις των 2 ωρών η καθεμία

	Επιμελητικές ανάγκες	Μια μεγάλη αίθουσα όπου μπορείς να παίξεις ποδόσφαιρο χωρίς κίνδυνο και όπου μπορείς να κάνεις θεατρικούς αυτοσχεδιασμούς. (ακόμα και ένας εξωτερικός χώρος θα ήταν τέλειος: π.χ Αντιεπαγγελματικός
--	-----------------------------	---

		κήπος ή γήπεδο ποδοσφαίρου)
	Υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • μια μπάλα ποδοσφαίρου • σαλιάρες δύο διαφορετικών χρωμάτων, ώστε να σχηματιστούν δύο • ομάδες: η Montagues and the Capulets (οι δύο οικογένειες που τσακώνονται μεταξύ τους στο σαιξπηρικό κείμενο) • όλοι οι μαθητές πρέπει να φορούν αθλητικές φόρμες και προπονητές
	Απαιτήσεις	Οι δάσκαλοι πρέπει να διαβάσουν ολόκληρο τον Ρωμαίο και Ιουλιέτα του Σαίξπηρ και να φανταστούν μια προσαρμογή για την τάξη αναφοράς ή την ομάδα τάξης + να διαβάσουν μερικά αποσπάσματα μαζί τους, προσέχοντας να χρησιμοποιήσουν μια καλή μετάφραση. Τέλος, πρέπει να γνωρίζουν (ή να μελετούν) τους βασικούς κανόνες του ποδοσφαίρου.
	Οι στόχοι και οι στόχοι	<p>Στόχος της δραστηριότητας είναι ο προβληματισμός, μέσα από τη θεατρική λογοτεχνία, σε θέματα θεμελιώδους σημασίας όπως ο πόλεμος και η ειρήνη. Υπάρχουν πολλοί στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κατοπτρίζω τις συνέπειες των διαπροσωπικών συγκρούσεις • Κατοπτρίζω σχετικά με τη διαφορά μεταξύ παιχνιδιού και αγώνα, ξεκινώντας από την καθημερινή εμπειρία του αθλητισμού (και ειδικά από το παιχνίδι του ποδοσφαίρου) • Κατοπτρίζω σχετικά με τη σημασία του διαλόγου ως α θεμελιώδη βάση για τη διατήρηση της ειρήνης • Καταλαβαίνουν κάποια δυναμική αντιπαράθεσης, βίας και πολέμου μέσα από μια μεταφορική προσομοίωση του ίδιου που ξεκινά από μια καθημερινή εμπειρία
	Προσωπικό	Το μάθημα μπορεί να διδαχθεί από καθηγητές που, πριν ξεκινήσουν τη δραστηριότητα, πρέπει να έχουν διαβάσει το κείμενο του Σαίξπηρ πλήρως και να έχουν φανταστεί την κατάλληλη προσαρμογή για τους μαθητές τους.

<p>1.3 Μέθοδοι που πρέπει να ακολουθούνται κατά τη διάρκεια του μαθήματος</p>	<p>Το μάθημα χωρίζεται σε δύο συναντήσεις των δύο ωρών η καθεμία και μπορεί να πραγματοποιηθεί σε εξωτερικούς ή εσωτερικούς χώρους. Κάθε συνάντηση έχει σχεδιαστεί για ομάδες τάξης.</p> <p>Πρώτη συνεδρίαση: Η κινούμενη ιστορία του Σαίξπηρ για τον Ρωμαίο και την Ιουλιέτα. Η δασκάλα αφηγείται την ιστορία του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας που καλεί τους μαθητές να ερμηνεύσουν, αυτοσχεδιάζοντας, μέρη της ιστορίας που έκανε προφορικά. Ο δάσκαλος πρέπει να χωρίσει την ιστορία σε διάφορα μέρη, εμπλέκοντας τους μαθητές στην αφήγηση με κινούμενα σχέδια.</p> <p>Δεύτερη συνάντηση:</p>
--	--

<p>Η μονομαχία Montecchi / Capulet Οι μαθητές θα είναι οι πρωταγωνιστές μιας πρόκλησης: χωρισμένοι σε δύο οικογένειες / ομάδες, οι Montagues και οι Capulets και η μονομαχία τους, που στην ιστορία γίνεται με σπαθιά, θα αναπαρασταθεί μεταφορικά από έναν ποδοσφαιρικό αγώνα</p>	
<p>Απόκτηση</p>	<p>Δάσκαλος: Το μάθημα πραγματοποιείται από καθηγητές οι οποίοι, πριν ξεκινήσουν τη δραστηριότητα, πρέπει:</p> <ul style="list-style-type: none"> • έχουν διαβάσει ολόκληρο το κείμενο του Σαίξπηρ και φαντάζονται μια προσαρμογή για μαθητές δημοτικού. • γνωρίζουν (ή μελετούν) τους κύριους κανόνες του παιχνιδιού του ποδόσφαιρο και προετοιμαστείτε να συζητήσετε με τους μαθητές με θέμα το δίκαιο παιχνίδι. <p>Μαθητής σχολείου:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να φοράτε κατάλληλα ρούχα τις ημέρες των αγώνων • εκτελεί τις προτεινόμενες εργασίες μεταξύ των συναντήσεων
<p>Έννοιες και Στόχοι</p>	<p>Στόχος 1: Ενισχύστε τις αξίες της ειρήνης, του σεβασμού και της ακρόασης..</p> <p>Στόχος 2: Βιώστε μια εκφραστική δραστηριότητα μέσω της άσκησης μιας αθλητικής δραστηριότητας και διερευνήστε τις σχέσεις μεταξύ των δύο διαφορετικών εκφραστικών τρόπων</p> <p>Στόχος 3: Προώθηση της αύξησης των λογοτεχνικών δεξιοτήτων και της τήρησης πολιτιστικών διαδικασιών, όπως η θεατρική.</p>

	<p>Μέθοδοι και Τεχνικές</p>	<p>Η σχέση Θεάτρου και Αθλητισμού είναι η βάση πάνω στην οποία θεμελιώνεται αυτή η διαδρομή. Ο αθλητισμός ήταν πάντα ένα θεμελιώδες όχημα για την οικοδόμηση σχέσεων χωρίς αποκλεισμούς, για την εκμάθηση των βασικών προτεραιοτήτων της καθημερινής ζωής με βάση το σεβασμό, την ακρόαση και την ειλικρίνεια. Από την πλευρά του, το θέατρο ήταν ανέκαθεν ένα πολύτιμο εργαλείο μετάδοσης συναισθημάτων, μέσω της ικανότητας του να τα εκφράζει στη σκηνή ή/και μέσω του διαλόγου με ρόλους ηθοποιών που είναι φορείς θεμελιωδών θεμάτων, ιδιαίτερα στη φάση της ανάπτυξης. Η ένωση αυτών των δύο κόσμων αναδεικνύει μια τεχνική που θέλει να φέρει τις νέες γενιές πιο κοντά στον κόσμο του πολιτισμού και τον πολιτισμό στις νέες γενιές. Η ενεργή χρήση του αθλητισμού ως στοιχείο αυτοσχεδιασμού του θεάτρου επιτρέπει ένα μείγμα γλωσσών ικανών να μιλήσουν στους νεότερους.</p> <p>Η τεχνική της κινούμενης αφήγησης, από την άλλη, τα καταφέρνει δυνατή η υλοποίηση της βιβλιογραφίας των μαθητών.</p>
--	------------------------------------	--

	Εργαλεία και Εξοπλισμός	<ul style="list-style-type: none"> • οι σαλιάρες δύο διαφορετικών χρωμάτων για να χωρίσετε το δύο ομάδες Montecchi και Capulets. • μπάλα ποδοσφαίρου για να παίξετε ποδόσφαιρο.
	Δεξιότητες που πρέπει να εφαρμοστούν	<p>Αναφορικά με τον θεμελιώδη πυρήνα των ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΖΩΗΣ που προσδιορίζονται από τον ΠΟΥ, αυτή η εργασία συμβάλλει ιδιαίτερα στον αντίκτυπο στα ακόλουθα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αυτογνωσία • Διαχείριση συναισθημάτων • Διαχείριση άγχους • Δημιουργική σκέψη • Κριτική σκέψη
1.4 Μάθημα I Κινούμενα σχέδια για τον Ρωμαιο και την Ιουλιέτα (Διαδικασία)	Φάση 1 Προετοιμασία (20 λεπτά)	<p>Ο χώρος της ιστορίας πρέπει να είναι ελεύθερος από θρανία και καρέκλες.</p> <p>Οι μαθητές θα κάθονται στο πάτωμα. Θα τακτοποιηθούν σε ομάδες, ώστε μπροστά τους ο δάσκαλος να κινείται ελεύθερος και όλοι να βλέπουν και να ακούν καλά. Πριν ξεκινήσει, θα πλαισιώσει την εργασία με λίγες πληροφορίες (ποιος το έγραψε, πού, για πόσο καιρό) και θα προσπαθήσει να καταλάβει ρωτώντας τους μαθητές τι γνωρίζουν ήδη για το κείμενο, την ιστορία του, τις αναπαράστασες του.</p>
	Φάση 2 Η αφήγηση της ιστορίας (80 λεπτά)	<p>Ο δάσκαλος αφηγείται την ιστορία με κινούμενο τρόπο, τραβώντας την προσοχή των μαθητών και με έναν εκφραστικό και σαγηνευτικό τρόπο αφήγησης.</p> <p>Ενώ οι μαθητές θα κάθονται, ο δάσκαλος θα είναι όρθιος και θα μπορεί να κινείται στο χώρο. Θα αφηγηθεί τα περάσματα μεταξύ της μιας σκηνής, σαν αφηγητής, αμφισβητώντας τους χαρακτήρες και αφήνοντας τα παιδιά να τους ερμηνεύσουν: θα τους προτείνει τις κινήσεις, τις πράξεις, τα πράγματα να πουν, παρακινώντας τους να αυτοσχεδιάσουν και να αλληλεπιδράσουν στη σκηνή. ο δάσκαλος πρέπει πρώτα να έχει επιλέξει τότε να πει και τότε να παρέμβουν τα παιδιά, ακόμα κι αν, ακούγοντας την προσοχή και τη συμμετοχή των παιδιών, θα μπορέσει να επιταχύνει, να κόψει, να τροποποιήσει αυτό που πίστευε προηγουμένως. Όλη η ομάδα της τάξης πρέπει να συμμετέχει στην παράσταση..</p>
	Φάση 3 Επιστροφή (20 λεπτά)	<p>Τα παιδιά θα κληθούν να προσκομίσουν ένα χαρτί αποκατάστασης εργασίας. Θα μπορούσε να είναι ένα σχέδιο ή ένα κείμενο που εστιάζει σε ένα μέρος της ιστορίας που αφορά τη σύγκρουση (μεταξύ Montecchi και Capulets, μεταξύ Πατέρων και Υιών,</p>

		<p>μεταξύ Mercutio και Tebaldo...). Πρέπει να χρησιμοποιούν αναφορές στο κείμενο στις εργασίες τους (είτε είναι γραφικές είτε κειμενικές), είτε πρόκειται για τα ονόματα των χαρακτήρων, αφηγηματικές λεπτομέρειες ή οτιδήποτε άλλο έχει τραβήξει την προσοχή τους. Αυτή είναι η δουλειά που θα πρέπει να κάνουν στο σπίτι. Στην τάξη, απλώς θα συλλάβουν ιδέες για να τους βοηθήσουν να αναπτύξουν το προϊόν τους.</p> <p>Μόλις επιστραφούν τα προϊόντα, ο δάσκαλος με τους μαθητές θα μπορεί να τα οργανώσει σε μια συλλογική εργασία, ανάλογα με το είδος των παραγωγών που θα επιστραφούν.</p>
<p>1.5 Μάθημα II Η μονομαχία Montecchi εναντίον Capulet (Διαδικασία)</p>	<p>Φάση 1 Προετοιμασία (30 λεπτά)</p>	<p>Μετά λήψη ο παιδιά προς την ένα χώρος με τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά, θα καθίσουν σε κύκλο και θα συνοψίσουν εν συντομία τι έκαναν την προηγούμενη φορά.</p> <p>Η ομάδα θα χωριστεί σε δύο ετερογενείς ομάδες, αναθέτοντας σε κάθε έναν από τους μαθητές έναν ρόλο και εξηγώντας τους ότι θα αναπαραστήσουν τη μονομαχία μεταξύ των οικογενειών Montecchi και Capulet μεταφορικά μέσω ενός ποδοσφαιρικού αγώνα με συγκεκριμένα κανόνες:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. οι παίκτες πρέπει να έχουν τα ονόματα των χαρακτήρων του κειμένου (Romeo, Juliet, Tybalt, Mercutio... αν οι χαρακτήρες του κειμένου έχουν τελειώσει, αρκεί ο καθένας να έχει το επώνυμο Capuleti ή Montecchi. 2. Τα ματς είναι μικτά: άνδρες και γυναίκες παίζουν μαζί 3. Οι αγώνες μπορεί να μην είναι 11 παίκτες έναντι 11 παικτών, αλλά λιγότεροι. Όσοι θα μείνουν θα είναι οπαδοί (ultra) και πάγκοι της μιας ή της άλλης οικογένειας που μπορούν να αναλάβουν: θα πρέπει ακόμα να συμμετέχουν ενεργά. 4. Είναι ένας αγώνας μεταξύ δύο πολύ εχθρικών ομάδων που ανταγωνίζονται σαν να βρίσκονται στο γήπεδο κάτω από την εστία τους: τι μπορεί να συμβεί μετά σε αυτόν τον αγώνα; Ποιοι είναι οι «άγραφοι κανόνες» που θα πρέπει να σέβονται όλοι; Και ποιες μπορούν να επιλέξουν αν να σεβαστεί ή όχι; Εγκαθίστανται μαζί (για

		example: when does the ball go out? If the goals are marked with pins, clothes or backpacks when the ball is high? Who calls the fouls? And so on). the teacher will leave to the unspoken everything that does not emerge in this first phase: it will be the unspoken ones that generate the conflict.
	Φάση 2 Θεατρικό παιχνίδι(60 λεπτά)	<p>Οι δύο ομάδες αγωνίζονται στον αγώνα ποδοσφαίρου με τους κανόνες που περιγράφονται παραπάνω.</p> <p>Ο δάσκαλος πρέπει να γράψει όλες τις βίαιες ενέργειες ποδοσφαίρου, λεκτικές ή σωματικές που αφορούν τον αγώνα, τις σχέσεις μεταξύ των παικτών, εκείνων μεταξύ εκείνων που είναι στο γήπεδο και εκείνων που είναι εκτός κλπ... γιατί στο τέλος του παιχνιδιού θα γίνετε αφορμή για συζήτηση και προβληματισμό με τα παιδιά. Θα είναι πολύ σημαντικό να θυμόμαστε και να ενθαρρύνουμε πάντα τους μαθητές να παραμείνουν στο ρόλο τους, χωρίς να αποκαλούν ποτέ τους εαυτούς τους με το όνομά τους αλλά με αυτό που τους έχει ανατεθεί στην αρχή της δραστηριότητας. Ο δάσκαλος θα είναι σε θέση να παρακινήσει κάποιους να προσπαθήσουν να «ερμηνεύσουν» τον χαρακτήρα τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: μπορούν να τους παραμερίσουν και να τους ρωτήσουν, για παράδειγμα: πώς θα έπαιζε ο Mercutio τώρα αφού χάνεις; Πώς θα χαιρόταν ο Ρομέο μετά από ένα γκολ; και ούτω καθεξής. μπορεί επίσης να τους προσκαλέσει να κάνουν πιο συγκεκριμένα πράγματα: να πασάρουν την μπάλα μόνο στον Tybalt, προσπάθησε να ενοχλήσεις τον Σαμψών...</p>
	Φάση 3 Επιστροφή (30 λεπτά)	<p>Στο τέλος του αγώνα οι ομάδες θα συγκεντρωθούν σε ένα μόνο γκρουπ παραμένοντας πάντα χωριστές. ο δάσκαλος θα διευθύνει μια συζήτηση για τα επεισόδια που προκάλεσαν τη σύγκρουση και για το πώς αντιμετώπισε το καθένα από αυτά την κατάσταση.</p> <p>Αρχικά θα αφήσει χώρο για τις αναπόφευκτες διαμάχες που θα ακολουθήσουν, αλλά θα προσπαθήσει να προσανατολίσει τη συζήτηση όχι τόσο στην επίλυση των ζητημάτων αλλά για να τα κατευθύνει προς έναν πιο μεταγνωστικό λόγο: σε τι οδήγησαν τα λάθη, οι βίαιες σωματικές ενέργειες και οι ενοχλητικές λεκτικές εκφράσεις ? Πώς άλλαξαν την αγωνιστική κατάσταση; Έχουν αποδειχθεί εποικοδομητικές ή αποτελεσματικές διέξοδοι; Τι κοινό έχει το παιχνίδι με τον Ρωμαίο και την Ιουλιέτα; Τι προσθέτει και τι αφαιρεί από την ιστορία της σύγκρουσης αυτή η μετάφραση των ξιφομαχιών σε έναν ποδοσφαιρικό αγώνα;</p>

		Αφού προβληματιστούν μαζί τους, θα ζητηθεί από τα παιδιά να παράγουν ένα χαρτί αποκατάστασης εργασίας με τον τρόπο που περιγράφηκε προηγουμένως, αλλά εστιάζοντας αυτή τη φορά στα δικά τους συναισθήματα και συναισθήματα. Θα πρέπει επίσης να χρησιμοποιήσουν το όνομα που τους έχει εκχωρηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και για αυτό το χαρτί. Με την επιστροφή των εγγράφων, οι εργασίες ξεκίνησαν η φάση 1 μπορεί να εμπλουτιστεί..
Δραστηριότητα 2: Ρωμαίος και Ιουλιέτα: Ποιοι Γιοι Πατέρες;		
1.1 Προετοιμασία πριν το μάθημα	Πριν ξεκινήσουν το μάθημα, οι δάσκαλοι πρέπει: <ul style="list-style-type: none"> • Ανάγνωση Ο Ρωμαίος και Ιουλιέτα του Σαίξπηρ στο σύνολό του και φανταστείτε μια προφορική προσαρμογή + επιλέξτε μερικά αποσπάσματα από το αρχικό κείμενο για ανάγνωση μαζί τους (αξιολογήστε μια αποτελεσματική μετάφραση) • Μελέτη οι βασικοί κανόνες του ποδοσφαίρου (αν δεν το ξέρετε) 	
1.2 Σχέδιο μαθήματος	Τίτλος μαθήματος	Ρωμαίος και Ιουλιέτα Ποιοι Γιοι Πατέρες;
	Τάξεις τάξης	Δευτεροβάθμιο σχολείο
	Διάρκεια	2 συναντήσεις των 2 ωρών η καθεμία
	Επιμελητικές ανάγκες	Μια μεγάλη αίθουσα όπου μπορείς να παίξεις ποδόσφαιρο χωρίς κίνδυνο και όπου μπορείς να κάνεις θεατρικούς αυτοσχεδιασμούς. (ακόμα και ένας εξωτερικός χώρος θα ήταν τέλειος: π.χ. ένας αντιεπαγγελματικός κήπος ή γήπεδο ποδοσφαίρου)
	Υλικά	<ul style="list-style-type: none"> • μια μπάλα ποδοσφαίρου • φύλλα και μαρκαδόρους / στυλό για να γράψετε τα γράμματα • σαλιάρες δύο διαφορετικών χρωμάτων, ώστε να σχηματιστούν δύο ομάδες: οι Montagues και οι Capulets (οι δύο οικογένειες που τσακώνονται μεταξύ τους στο σαιξπηρικό κείμενο) • όλοι οι μαθητές πρέπει να φορούν αθλητικές φόρμες και προπονητές υπολογιστής + μίκτης + ηχεία για μουσική και ενίσχυση μικροφώνου

	<p>Απαιτήσεις</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Οι δάσκαλοι πρέπει να διαβάσουν τον Ρωμαίο του Σαίξπηρ και Juliet στο ακέραιο και φανταστείτε μια προσαρμογή για την τάξη-στόχο ή την ομάδα της τάξης. ● Μερικά μαθήματα πριν από τις συναντήσεις διαβάστε μερικά αποσπάσματα μαζί τους, φροντίζοντας να χρησιμοποιήσετε μια καλή μετάφραση ● Τέλος, πρέπει να γνωρίζουν (ή να μελετήσουν) το κύριο κανόνες του ποδοσφαίρου ● Πριν από το δεύτερο ματς πρέπει να έχει επιλέξει η μουσική για τον αγώνα
--	--------------------------	---

	<p>Οι στόχοι και οι στόχοι</p>	<p>Στόχος της δραστηριότητας είναι ο προβληματισμός, μέσα από τη θεατρική λογοτεχνία, σε θέματα θεμελιώδους σημασίας όπως ο διαγενεακός διάλογος Πατέρων και Υιών, ιστορικά και άλλα.</p> <p>Υπάρχουν τρεις κύριοι στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Κατοπτρίζωγια τις συνέπειες των διαπροσωπικών συγκρούσεων ● Κατοπτρίζωγια τις αμοιβαίες σχέσεις και τους ρόλους μεταξύ ιστορικών Πατέρων και Υιών, του χρέους και της ευγνωμοσύνης, της αντίθεσης και της αντίθεσης, της διεκδίκησης και της συνάντησης. ● Εμπειρίατην εμπειρία ενός παραστατικού δράση
	<p>Προσωπικό</p>	<p>Το μάθημα μπορεί να διδαχθεί από καθηγητές που, πριν ξεκινήσουν τη δραστηριότητα, πρέπει να έχουν διαβάσει το κείμενο του Σαίξπηρ πλήρως και να έχουν φανταστεί την κατάλληλη προσαρμογή για τους μαθητές τους.</p> <p>Δεδομένου ότι κάθε μαθητής θα κληθεί να γράψει ένα ΓΡΑΜΜΑ ΣΤΟΝ ΠΑΤΕΡΑ στο οποίο να πει ή να ρωτήσει τον πατέρα του τι δεν θα μπορούσε ποτέ να πει ή να τον ρωτήσει, οι δάσκαλοι πρέπει να ξεκινήσουν μια εργασία με την ομάδα της τάξης προς αυτή την κατεύθυνση, προετοιμάζοντας τους μαθητές για αυτό. . Γραφή.</p>

<p>1.3 Μέθοδοι που πρέπει να ακολουθούνται κατά τη διάρκεια του μαθήματος</p>	<p>Πρώτη συνεδρίαση: Η ιστορία του Σαίξπηρ για τον Ρωμαίο και την Ιουλιέτα και τη μονομαχία του αγώνα Ο δάσκαλος αφηγείται την ιστορία του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας. Στο τέλος της ιστορίας, οι μαθητές θα χωριστούν σε δύο οικογένειες / ομάδες, τους Montagues και τους Capulets: οι δύο οικογένειες πρέπει να προκαλέσουν η μία την άλλη σε μονομαχία. Η μονομαχία αναπαρίσταται μεταφορικά από τον ποδοσφαιρικό αγώνα. Θα εστιάσουμε ιδιαίτερα στις συγκρούσεις μεταξύ πατέρων και γιοι στην ιστορία, αναδημιουργώντας τη δυναμική των σχέσεων μέσω της αθλητικής δυναμικής.</p>	
	<p>Δεύτερη συνάντηση: Πατέρες και γιοι Ο δάσκαλος καλεί τους μαθητές να γράψουν ένα είδος ΕΠΙΣΤΟΛΗΣ ΣΤΟΝ ΠΑΤΕΡΑ. ο αγώνας που θα συνεχίσει αυτό του προηγούμενου αγώνα θα είναι μια ευκαιρία να εκφράσουμε αυτά που γράφονται δημιουργώντας ένα είδος δήλωσης γενεών.</p>	
	<p>Απόκτηση</p>	<p>Δάσκαλος: Το μάθημα πραγματοποιείται από καθηγητές οι οποίοι, πριν ξεκινήσουν τη δραστηριότητα, πρέπει:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● έχοντας διαβάσει ολόκληρο το κείμενο του Σαίξπηρ ● γνωρίζουν (ή μελετούν) τους κύριους κανόνες του παιχνιδιού του ποδόσφαιρο

		<ul style="list-style-type: none"> ● έχοντας προετοιμάσει τα υλικά πριν από την έναρξη του τις συναντήσεις ● έχοντας επιλέξει τη μουσική πριν από τη δεύτερη συνάντηση ● αφού κάθε μαθητής θα κληθεί να γράψει ένα ΓΡΑΜΜΑ ΣΤΟΝ ΠΑΤΕΡΑ για να πει ή να ρωτήσει τον πατέρα του τι δεν μπορούσε ποτέ να πει ή να τον ρωτήσει, οι δάσκαλοι καλούνται να ξεκινήσουν μια εργασία με την ομάδα της τάξης προς αυτή την κατεύθυνση, προετοιμάζοντας τους μαθητές για αυτό το γράψιμο.
		<p>Μαθητής σχολείου:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● να φοράτε κατάλληλα ρούχα τις ημέρες των αγώνων ● εκτελεί τις προτεινόμενες εργασίες μεταξύ των συναντήσεων
<p>Έννοιες Στόχοι</p>	<p>και</p>	<p>Στόχος 1: Πειραματιστείτε με εκφραστικούς τρόπους παραστατικής φύσης στο πλαίσιο μιας αθλητικής πρακτικής.</p>

		<p>Στόχος 2: Αύξηση της ικανότητας για προσωπικό στοχασμό σε θεμελιώδη ζητήματα όπως ο διάλογος μεταξύ Πατέρων και Υιών, η ιστορική και βιολογική δραστηριότητα και η διερεύνηση των σχέσεων μεταξύ των δύο διαφορετικών εκφραστικών τρόπων</p>
		<p>Στόχος 3: Πρωώθηση της αύξησης των λογοτεχνικών δεξιοτήτων και της τήρησης πολιτιστικών διαδικασίες, όπως η θεατρική.</p>
	<p>Μέθοδοι και Τεχνικές</p>	<p>Η σχέση Θεάτρου και Αθλητισμού είναι η βάση πάνω στην οποία θεμελιώνεται αυτή η διαδρομή. Ο αθλητισμός ήταν πάντα ένα θεμελιώδες όχημα για την οικοδόμηση σχέσεων χωρίς αποκλεισμούς, για την εκμάθηση των βασικών προτεραιοτήτων της καθημερινής ζωής με βάση το σεβασμό, την ακρόαση και την ειλικρίνεια. Από την πλευρά του, το θέατρο ήταν ανέκαθεν ένα πολύτιμο εργαλείο μετάδοσης συναισθημάτων, μέσω της ικανότητας του να τα εκφράζει στη σκηνή ή/και μέσω του διαλόγου με ρόλους ηθοποιών που είναι φορείς θεμελιωδών θεμάτων, ιδιαίτερα στη φάση της ανάπτυξης. Η ένωση αυτών των δύο κόσμων αναδεικνύει μια τεχνική που θέλει να φέρει τις νέες γενιές πιο κοντά στον κόσμο του πολιτισμού και τον πολιτισμό στις νέες γενιές. Η ενεργή χρήση του αθλητισμού ως στοιχείο αυτοσχεδιασμού του θεάτρου επιτρέπει ένα μείγμα γλωσσών ικανών να μιλήσουν στους νεότερους.</p>

		<p>Η τεχνική της κινούμενης αφήγησης, από την άλλη, τα καταφέρνει δυνατή η υλοποίηση της βιβλιογραφίας των μαθητών</p>
	Εργαλεία και Εξοπλισμός	<ul style="list-style-type: none"> • οι σαλιάρες δύο διαφορετικών χρωμάτων για να χωρίσουν τα δύο ομάδες Montecchi και Capulets. • Ή μπάλα ποδοσφαίρου για να παίξω μπάλα • Υπολογιστής + μίκτης + ηχεία για χρήση μουσικής (και τα δύο σε εξωτερικούς και εσωτερικούς χώρους) • Μικρόφωνα με ράβδο ή σύρμα για να κάνουν τα παιδιά να διαβάσουν το γραπτό υλικό που ονομάζεται ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΠΡΟΣ Ο ΠΑΤΕΡΑΣ.
	Δεξιότητες που πρέπει να εφαρμοστούν	<p>Αναφορικά με τον θεμελιώδη πυρήνα των ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΖΩΗΣ που προσδιορίζονται από τον ΠΟΥ, αυτή η εργασία συμβάλλει ιδιαίτερα στον αντίκτυπο στα ακόλουθα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αυτογνωσία • Διαχείριση συναισθημάτων • Διαχείριση άγχους • Δημιουργική σκέψη • Κριτική σκέψη
1.4 Μάθημα Η μονομαχία Montecchi εναντίον Capulet (Διαδικασία)	Φάση Παρασκευή(30 λεπτά)	<p>Ο χώρος της ιστορίας θα είναι αυτός του παιχνιδιού που πρέπει να έχει τα χαρακτηριστικά που περιγράφονται παραπάνω.</p> <p>Οι μαθητές θα κάθονται στο πάτωμα και δεν θα χρειαστεί να γράψουν τίποτα για αυτή την πρώτη συνάντηση. Θα τακτοποιηθούν σε ομάδες, ώστε μπροστά τους οι δάσκαλοι να κινούνται ελεύθερα και όλοι να βλέπουν και να ακούν καλά.</p> <p>Πριν ξεκινήσει, θα πλαισιώσει την εργασία με λίγες πληροφορίες (ποιος το έγραψε, πού, για πόσο καιρό) και θα προσπαθήσει να καταλάβει ρωτώντας τους μαθητές τι γνωρίζουν ήδη για το κείμενο, την ιστορία του, τις αναπαραστάσεις του.</p>

	<p>Φάση 2 Η αφήγηση της ιστορίας (60 λεπτά)</p>	<p>Η ομάδα θα χωριστεί σε δύο ετερογενείς ομάδες, αναθέτοντας σε κάθε έναν από τους μαθητές έναν ρόλο και εξηγώντας τους ότι θα αναπαραστήσουν τη μονομαχία μεταξύ των οικογενειών Montecchi και Capulet μεταφορικά μέσω ενός ποδοσφαιρικού αγώνα με συγκεκριμένα κανόνες: οι παίκτες πρέπει να έχουν τα ονόματα των χαρακτήρων του κειμένου (Romeo, Juliet, Tybalt, Mercutio ... εάν οι χαρακτήρες στο κείμενο έχουν τελειώσει, αρκεί το καθένα να έχει το επώνυμο Capuleti ή Montecchi.</p>
--	--	---

		<p>Οι αγώνες είναι μικτές: άνδρες και γυναίκες παίζουν μαζί Οι αγώνες μπορεί να μην είναι 11 παίκτες έναντι 11, αλλά λιγότεροι. Όσοι θα μείνουν θα είναι οπαδοί (ultra) και πάγκοι της μιας ή της άλλης οικογένειας που μπορούν να αναλάβουν: θα πρέπει ακόμα να συμμετέχουν ενεργά. Είναι ένας αγώνας μεταξύ δύο πολύ εχθρικών ομάδων που ανταγωνίζονται σαν να βρίσκονται στο γήπεδο κάτω από την εστία τους: τι μπορεί να συμβεί μετά σε αυτόν τον αγώνα; Ποιοι είναι οι «άγραφοι κανόνες» που θα πρέπει να σέβονται όλοι; και ποιοι μπορούν να επιλέξουν αν θα σεβαστούν ή όχι; Τακτοποιούνται μαζί (για παράδειγμα: πότε σβήνει η μπάλα; Αν τα γκολ είναι σημειωμένα με καρφίτσες, ρούχα ή σακίδια όταν η μπάλα είναι ψηλά; Ποιος κάνει φάουλ; Και ούτω καθεξής). ο δάσκαλος θα αφήσει στο άρρητο ό,τι δεν αναδύεται μέσα αυτή η πρώτη φάση: θα είναι τα άρρητα που θα γεννήσουν τη σύγκρουση. Οι δύο ομάδες αγωνίζονται στον αγώνα ποδοσφαίρου με τους κανόνες που περιγράφονται παραπάνω. Ο δάσκαλος πρέπει να γράψει όλα τα φάουλ ποδοσφαίρου, λεκτικά ή φυσικός Ενέργειες σχετικά με ο αγώνας, τις σχέσεις μεταξύ ο Παίκτες με ιδιαίτερη αναφορά στις σχέσεις μεταξύ των παικτών που παίζουν ρόλους ενηλίκων και αυτών που παίζουν τους ρόλους των νεαρών γιατί στο τέλος του παιχνιδιού θα αποτελέσουν αφορμή συζήτησης και προβληματισμού.</p>
--	--	---

		<p>Θα είναι πολύ σημαντικό να θυμόμαστε και να ενθαρρύνουμε πάντα τους μαθητές να παραμείνουν στο ρόλο τους, χωρίς να αποκαλούν ποτέ τους εαυτούς τους με το όνομά τους αλλά με αυτό που τους έχει ανατεθεί στην αρχή της δραστηριότητας. Ο δάσκαλος θα είναι σε θέση να παρακινήσει κάποιους να προσπαθήσουν να «ερμηνεύσουν» τον χαρακτήρα τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να φέρουν στο παιχνίδι τις σχέσεις μεταξύ των Πατέρων και των Υιών: θα μπορεί να τους παραμερίσει και να τους δώσει προτάσεις για το τι να πουν και πώς να συμπεριφέρουν στον άλλον ΠΑΙΚΤΕΣ / ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ στο γήπεδο.</p>
	<p>Φάση 3 Επιστροφή (30 λεπτά)</p>	<p>Τα αποσπάσματα της ιστορίας θα επαναληφθούν σε μια συζήτηση που θα γίνει από τους δασκάλους, προσπαθώντας να ανακαλύψουν ξανά τη δυναμική των σχέσεων μέσα στο παιχνίδι.</p> <p>Θα εστιάσουμε ιδιαίτερα στις σχέσεις μεταξύ ενηλίκων και νεαρών χαρακτήρων, προσπαθώντας να συντάξουμε μια λίστα με</p>

		<p>πράγματα που συνέβησαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γεγονότα που αφηγούνται το κείμενο. Στο τέλος της καθοδηγούμενης συζήτησης, οι μαθητές θα κληθούν να πουν ξανά την ιστορία με ένα σύντομο κείμενο (μέγιστο 10 γραμμές) ενόψει μιας συγκεκριμένης σχέσης μεταξύ ενός από τους ιστορικούς Πατέρες και ενός από τους στενούς)</p>
<p>1.5 Μάθημα II Πατέρες και Υιοί (Διαδικασία)</p>	<p>Φάση 1 Προετοιμασία (45 λεπτά)</p>	<p>Η συνάντηση θα ξεκινήσει στον χώρο που θα είναι αυτός του παιχνιδιού, συνοψίζοντας τι έγινε την προηγούμενη φορά και συζητώντας τα χαρτιά και αφήνοντας τους μαθητές να πουν τη δική τους εκδοχή της ιστορίας καθώς την ξαναέγραφαν και τη φαντάζονταν.</p> <p>Στη συνέχεια, κάθε μαθητής θα κληθεί να γράψει ένα «Γράμμα στον πατέρα»: ο καθένας θα γράψει ένα γράμμα σε έναν από τους γονείς του λέγοντας αυτό που σκέφτεται, αυτό που δεν του έχει πει ποτέ, τι θέλει αλλά δεν έχει το θάρρος να ρωτήσει. Οι μαθητές, ακόμη και όταν γράφουν, πρέπει να χρησιμοποιούν τα ονόματα των χαρακτήρων της ιστορίας (Romeo, Juliet, Mercutio, Tebaldo, Father Montecchi, Father Capulet, Prince of Verona...), αλλά όχι απαραίτητα τα δικά τους. Οι επιστολές θα είναι ανώνυμες και θα παραδοθούν στον δάσκαλο που θα τις ανακατέψει.</p>

	<p>Φάση 2 Θεατρικό παιχνίδι (45 λεπτά)</p>	<p>Ο ποδοσφαιρικός αγώνας θα συνεχιστεί όπως και την προηγούμενη μέρα. Όλοι παίζουν ξανά ποδόσφαιρο, ξαναρχίζοντας το ποδόσφαιρο και επιπλέον ποδόσφαιρο, λεκτικές και σωματικές ενέργειες που την προηγούμενη μέρα είχαν χαρακτηριστεί ως ενδιαφέρουσες. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πρέπει πάντα να καλείτε ο ένας τον άλλον με τα ονόματα των ρόλων από τον προηγούμενο αγώνα. Όταν ο δάσκαλος ξεκινά μια μουσική (που επιλέγεται πριν από την έναρξη της συνάντησης), το παιχνίδι συνεχίζεται, αλλά σε σιωπηλή μορφή και σε αργή κίνηση: οι μαθητές θα πρέπει να παίζουν και να ακούσουν ταυτόχρονα. Ο δάσκαλος καλεί έναν από τους μαθητές (μέσω του ονόματος του ρόλου που του έχει ανατεθεί) ο οποίος τρέχει στο μικρόφωνο που βρίσκεται στην πλάγια γραμμή του γηπέδου. Ο δάσκαλος του δίνει ένα από τα Γράμματα προς τον Πατέρα για να το διαβάσει στο μικρόφωνο, επιλεγμένο τυχαία. Όταν τελειώσει το διάβασμα, η μουσική σταματά και το παιχνίδι ξαναρχίζει σε όλο του το σθένος και με όλο του το θόρυβο. Αυτό συνεχίζεται έως ότου όλα τα γράμματα προς τον πατέρα έχουν διαβαστεί στο μικρόφωνο με αυτόν τον τρόπο.</p>
--	---	--

	<p>Φάση 3 Επιστροφή (30 λεπτά)</p>	<p>Phase 3 Return (30 mins)</p>	<p>Στο τέλος της δραστηριότητας, θα γίνει συζήτηση για το περιεχόμενο των προτεινόμενων επιστολών, εστιάζοντας σε όσα τράβηξαν την προσοχή όλων, βρίσκοντας κοινά θέματα και διαφορές. Θα συζητήσουμε επίσης την εικόνα που προκύπτει από τον κόσμο των ενηλίκων που μόλις περιγράφηκε.</p> <p>Οι επιστολές αργότερα μπορούν να συνοψιστούν σε μια ενιαία συλλογική εργασία που θα παραδοθεί στους γονείς (προαιρετική επιλογή που θα αναπτυχθεί μετά το τέλος της δραστηριότητας).</p>
--	---	--	---

Ενότητα 5

Τεχνολογική Κληρονομιά

(Γεωργία, Βιομηχανία,
Οικονομία, Εικονική
Πραγματικότητα, Επαυξημένη
Πραγματικότητα, Τεχνητή
Νοημοσύνη, Καθημερινή ζωή)

Αναπτύχθηκε από:
Ένωση Πολιτισμού, Τέχνης και Μουσικής Bozazizi



Ενότητα 5: Τεχνολογική Κληρονομιά	
Περιγραφή ενότητας	<p>Με βάση τα κριτήρια για ένταξη στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO, έχει ορίσει ως «τεχνολογική κληρονομιά τα αντικείμενα που είναι σημαντικά όσον αφορά τις τεχνολογικές εξελίξεις σε μια χρονική περίοδο ή πολιτιστική γεωγραφία και δείχνουν την ανάπτυξη της τεχνολογίας της ανθρωπότητας».</p> <p>Με βάση αυτόν τον ορισμό, γίνεται αποδεκτό ως η κοινή κληρονομιά της ανθρωπότητας στις τεχνολογικές εξελίξεις από την εποχή της ανθρωπότητας μέχρι σήμερα. Αυτή η ενότητα δημιουργήθηκε για να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές σχετικά με την τεχνολογική κληρονομιά και να μεταδώσει πώς μπορούν να βελτιώσουν την πολιτιστική κληρονομιά μέσω της χρήσης της τεχνολογίας</p>
Στόχοι μάθησης	<p>Ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωρίζουν την έννοια της τεχνολογικής κληρονομιάς • εξηγήστε τα στοιχεία της τεχνολογικής κληρονομιάς με παραδείγματα. • εξηγεί τις τεχνολογικές εξελίξεις από το παρελθόν στο παρόν • εξηγούν την ανάπτυξη ψηφιακών στοιχείων πολιτιστικής κληρονομιάς από το παρελθόν να παρουσιάσει με παραδείγματα. • εξηγήστε τον ρόλο των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στη μεταφορά πολιτιστικής κληρονομιάς με παραδείγματα
Πίνακας Μονάδων	<p>Μονάδα 1: Η Τεχνολογική Πολιτιστική Κληρονομιά στη Γεωργία</p> <p>Μονάδα 2: Βιομηχανία</p> <p>Ενότητα 3: Εικονική Πραγματικότητα και Πολιτισμός</p> <p>Ενότητα 4: Τεχνητή Νοημοσύνη και Πολιτισμός</p> <p>Ενότητα 5: Επαυξημένη πραγματικότητα και πολιτισμός</p> <p>Ενότητα 6: Χρήση Τεχνολογίας στην Προστασία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς</p> <p>Ενότητα 7: Υλική και Άυλη Τεχνολογική Κληρονομιά</p>
Διάρκεια	3-4 ώρες

Μονάδα 1	Η Τεχνολογική Πολιτιστική Κληρονομιά στη Γεωργία

<p>Περιεχόμενα</p>	<p>Η γεωργία σκέφτηκε ως επί το πλείστον απλώς να υπονοεί το νόημα της διαδικασίας παραγωγής τροφίμων στη γη. Ωστόσο, προφανώς ενστερνίζεται άλλες έννοιες και διαδικασίες. Για παράδειγμα, προφανώς συνεπάγεται τη σημαντική διαδικασία της «παραγωγής συλλογικών αγαθών» εκτός από την παραγωγή τροφίμων. Η εννοιολόγηση της «πολιτιστικής κληρονομιάς» περιλαμβάνει από μόνη της μια βασική πλευρά αυτών των «συλλογικών αγαθών». Η αγροτική δραστηριότητα διαμορφώνει και επηρεάζει όλους τους ιστορικούς και πολιτιστικούς χώρους, περιοχές και αντικείμενα.</p> <p>Μερικές φορές εκτιμάται ότι μπορεί να γίνει ταυτόχρονα απειλή και φροντιστής της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Ωστόσο, στο μεγαλύτερο μέρος της ανάλυσης μπορούμε να δούμε ότι η πολιτιστική κληρονομιά επηρεάζεται θετικά και εμπλουτίζεται σε όλη την ιστορία από τις αγροτικές δραστηριότητες και τους αγρότες.</p>
---------------------------	---

	<p>Στην Ευρωπαϊκή Διάσκεψη για την Αγροτική Ανάπτυξη που πραγματοποιήθηκε το 1996 έγιναν αποδεκτοί δέκα βασικοί κανόνες ως το πρόγραμμα αγροτικής ανάπτυξης για την Ευρωπαϊκή Ένωση. Η αναγνώριση από την Ευρωπαϊκή Ένωση των ζωτικών δεσμών μεταξύ της αγροτικής ανάπτυξης και της επιτυχούς διατήρησης της εθνικής και πολιτιστικής κληρονομιάς ήταν συστατικό στοιχείο της προσέγγισής του στο θέμα. Η γεωργία ως σημαντική διεπαφή μεταξύ του περιβάλλοντος, των ανθρώπων, της εθνικής και πολιτιστικής κληρονομιάς έχει αναγνωριστεί από την Ευρωπαϊκή Ένωση.</p>
Μονάδα 2	Βιομηχανία
2.1 Ορισμός της βιομηχανίας	<p>Η βιομηχανία έχει οριστεί ως «οι εταιρείες και οι δραστηριότητες που εμπλέκονται στη διαδικασία παραγωγής αγαθών προς πώληση, ειδικά σε ένα εργοστάσιο ή ειδική περιοχή» από το Λεξικό του Cambridge. Μέσω αυτού του ορισμού μπορούμε να συμπεράνουμε ότι θα πρέπει να υπάρχει 1) εταιρεία(-ες) 2) δραστηριότητα(-ες) 3) παραγωγή 4) πώληση 5) εργοστάσιο(-ές) για να μιλήσουμε για «τη βιομηχανία». Για αυτό, πολλοί βρίσκουν δύσκολη (αν όχι αδύνατη) τη σύλληψη της βιομηχανίας πριν, ας πούμε, τη βιομηχανική επανάσταση. Μετά από αυτή την περίοδο, εμείς, οι άνθρωποι, είχε την ευκαιρία να δει τη μαζική παραγωγή για τις μάζες. Η βιομηχανική διαδικασία είχε ξεκινήσει.</p>
2.2 Βιομηχανική επανάσταση	<p>Η Βιομηχανική Επανάσταση, στη σύγχρονη ιστορία, ως επί το πλείστον κατανοείται ως η διαδικασία της αλλαγής από μια αγροτική/αγροτική και βιοτεχνική οικονομία σε μια οικονομία που κυριαρχείται από τη βιομηχανία και την κατασκευή μηχανών, δηλαδή τη μαζική παραγωγή. Αυτές οι τεχνολογικές αλλαγές εισήγαγαν νέους τρόπους εργασίας και ζωής και μεταμόρφωσαν ριζικά την κοινωνία. Αυτή η διαδικασία ξεκίνησε στη Βρετανία τον 18ο αιώνα και από εκεί εξαπλώθηκε σε άλλα μέρη του κόσμου. Αν και χρησιμοποιήθηκε νωρίτερα από Γάλλους συγγραφείς, ο όρος Βιομηχανική Επανάσταση διαδόθηκε για πρώτη φορά από τον Άγγλο οικονομικό ιστορικό Arnold Toynbee (1852–83) για να περιγράψει την οικονομική ανάπτυξη της Βρετανίας από το 1760 έως το 1840. Από την εποχή του Toynbee ο όρος εφαρμόζεται ευρύτερα ως διαδικασία οικονομικό μετασχηματισμό παρά ως χρονική περίοδο σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον. Αυτό εξηγεί γιατί ορισμένες περιοχές, όπως η Κίνα και η Ινδία, δεν ξεκίνησαν τις πρώτες τους βιομηχανικές επαναστάσεις μέχρι τον 20ο αιώνα, ενώ άλλες, όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες και η δυτική Ευρώπη, άρχισαν να υποβάλλονται σε «δεύτερες» βιομηχανικές επαναστάσεις από τα τέλη του 19ου αιώνα.</p> <p>Τα κύρια χαρακτηριστικά της Βιομηχανικής Επανάστασης ήταν τεχνολογικά, κοινωνικοοικονομικά και πολιτιστικά. Οι τεχνολογικές αλλαγές περιελάμβαναν τα ακόλουθα: (1) τη χρήση νέων βασικών υλικών, κυρίως σιδήρου και χάλυβα, (2) τη χρήση νέων πηγών ενέργειας, συμπεριλαμβανομένων τόσο των καυσίμων όσο και της κινητήριας δύναμης, όπως ο άνθρακας, η ατμομηχανή, η ηλεκτρική ενέργεια, το πετρέλαιο και η μηχανή εσωτερικής καύσης, (3) η εφεύρεση νέων μηχανών, όπως η περιστρεφόμενη τζένι και ο αργαλειός ισχύος που επέτρεπε αυξημένη παραγωγή με μικρότερη δαπάνη ανθρώπινης ενέργειας, (4) μια νέα</p>

	<p>οργάνωση της εργασίας γνωστή ως εργοστασιακό σύστημα, που συνεπάγεται αυξημένο καταμερισμό εργασίας και εξειδίκευση των λειτουργιών, (5) σημαντικό</p>
--	---

	<p>εξελίξεις στις μεταφορές και τις επικοινωνίες, συμπεριλαμβανομένης της ατμομηχανής, του ατμόπλοιου, του αυτοκινήτου, του αεροπλάνου, του τηλέγραφου και του ραδιοφώνου, και</p> <p>(6) η αυξανόμενη εφαρμογή της επιστήμης στη βιομηχανία. Αυτές οι τεχνολογικές αλλαγές κατέστησαν δυνατή μια τρομερά αυξημένη χρήση των φυσικών πόρων και τη μαζική παραγωγή βιομηχανικών αγαθών. Υπήρξαν επίσης πολλές νέες εξελίξεις σε μη βιομηχανικούς τομείς, συμπεριλαμβανομένων των εξής: (1) γεωργικές βελτιώσεις που κατέστησαν δυνατή την παροχή τροφίμων σε μεγαλύτερο μη γεωργικό πληθυσμό, (2) οικονομικές αλλαγές που οδήγησαν σε ευρύτερη κατανομή του πλούτου, μείωση της γης ως πηγή πλούτου ενόψει της αυξανόμενης βιομηχανικής παραγωγής και του αυξημένου διεθνούς εμπορίου, (3) πολιτικές αλλαγές που αντικατοπτρίζουν τη μετατόπιση της οικονομικής ισχύος, καθώς και νέες κρατικές πολιτικές που αντιστοιχούν στις ανάγκες μιας βιομηχανοποιημένης κοινωνίας, (4) σαρωτικές κοινωνικές αλλαγές, συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης των πόλεων, της ανάπτυξης κινημάτων της εργατικής τάξης και της εμφάνιση νέων προτύπων εξουσίας, και (5) πολιτιστικοί μετασχηματισμοί μιας ευρείας τάξης. Οι εργαζόμενοι απέκτησαν νέες και ξεχωριστές δεξιότητες και η σχέση τους με τα καθήκοντά τους άλλαξε. αντί να είναι τεχνίτες που εργάζονται με εργαλεία χειρός, έγιναν χειριστές μηχανών, υπόκεινται στην πειθαρχία του εργοστασίου. Τέλος, υπήρξε μια ψυχολογική αλλαγή: η εμπιστοσύνη στην ικανότητα χρήσης πόρων και κυριαρχίας στη φύση αυξήθηκε.</p> <p>Την περίοδο 1760-1830 η Βιομηχανική Επανάσταση περιορίστηκε σε μεγάλο βαθμό στη Βρετανία. Έχοντας επίγνωση του κεφαλιού τους, οι Βρετανοί απαγόρευαν την εξαγωγή μηχανημάτων, ειδικευμένων εργατών και τεχνικών κατασκευής. Το βρετανικό μονοπώλιο δεν μπορούσε να διαρκέσει για πάντα, ειδικά από τη στιγμή που ορισμένοι Βρετανοί έβλεπαν κερδοφόρες βιομηχανικές ευκαιρίες στο εξωτερικό, ενώ οι επιχειρηματίες της ηπειρωτικής Ευρώπης προσπαθούσαν να παρασύρουν τη βρετανική τεχνογνωσία στις χώρες τους. Δύο Άγγλοι, ο William και ο John Cockerill, έφεραν τη Βιομηχανική Επανάσταση στο Βέλγιο αναπτύσσοντας μηχανουργεία στη Λιέγη (περίπου 1807), και το Βέλγιο έγινε η πρώτη χώρα στην ηπειρωτική Ευρώπη που να μετατραπεί οικονομικά. Όπως και ο Βρετανός πρόγονός της, η Βελγική Βιομηχανική Επανάσταση επικεντρώθηκε στον σίδηρο, τον άνθρακα και τα υφάσματα.</p>
--	--

<p>2.3 Δεύτερη βιομηχανι κή επανάστα ση</p>	<p>Παρά τη σημαντική επικάλυψη με το «παλιό», υπήρχαν αυξανόμενα στοιχεία για μια «νέα» Βιομηχανική Επανάσταση στα τέλη του 19ου και 20ου αιώνα. Όσον αφορά τα βασικά υλικά, η σύγχρονη βιομηχανία άρχισε να εκμεταλλεύεται πολλούς φυσικούς και συνθετικούς πόρους που δεν χρησιμοποιήθηκαν μέχρι τώρα: ελαφρύτερα μέταλλα, σπάνιες γαίες, νέα κράματα και συνθετικά προϊόντα όπως τα πλαστικά, καθώς και νέες πηγές ενέργειας. Σε συνδυασμό με αυτά ήταν οι εξελίξεις σε μηχανές, εργαλεία και υπολογιστές που οδήγησαν στη δημιουργία του αυτόματου εργοστασίου.</p> <p>Αν και ορισμένα τμήματα της βιομηχανίας ήταν σχεδόν πλήρως μηχανοποιημένα στις αρχές έως τα μέσα του 19ου αιώνα, η αυτόματη λειτουργία, σε αντίθεση με τη γραμμική συναρμολόγησης, πέτυχε για πρώτη φορά μεγάλη σημασία στο δεύτερο μισό του 20ού αιώνα.</p> <p>Αλλαγές υπέστη και η ιδιοκτησία των μέσων παραγωγής. Η ολιγαρχική ιδιοκτησία των μέσων παραγωγής που χαρακτήρισε τη Βιομηχανική Επανάσταση στις αρχές έως τα μέσα του 19ου αιώνα έδωσε τη θέση της σε</p>
---	--

	<p>ευρύτερη κατανομή της ιδιοκτησίας μέσω αγοράς κοινών μετοχών από ιδιώτες και από ιδρύματα όπως οι ασφαλιστικές εταιρείες. Στο πρώτο μισό του 20ου αιώνα, πολλές χώρες της Ευρώπης κοινωνικοποίησαν βασικούς τομείς των οικονομιών τους. Υπήρξε επίσης κατά την περίοδο εκείνη μια αλλαγή στις πολιτικές θεωρίες: αντί των laissez-faire ιδεών που κυριάρχησαν στην οικονομική και κοινωνική σκέψη της κλασικής Βιομηχανικής Επανάστασης, οι κυβερνήσεις γενικά μετακινήθηκαν στην κοινωνική και οικονομική σφαίρα για να καλύψουν τις ανάγκες των πιο περίπλοκων βιομηχανικών τους κοινωνιών. Αυτή η τάση ήταν αντιστράφηκε στις Ηνωμένες Πολιτείες και στο Ηνωμένο Βασίλειο από τη δεκαετία του 1980.</p>
<p>2.4 Τρίτη βιομηχανική επανάσταση (εποχή της τεχνολογίας της πληροφορίας)</p>	<p>Η Τρίτη Βιομηχανική Επανάσταση, ή Ψηφιακή Επανάσταση, ξεκίνησε στα τέλη του 1900 και χαρακτηρίζεται από την εξάπλωση του αυτοματισμού και της ψηφιοποίησης μέσω της χρήσης ηλεκτρονικών και υπολογιστών, την εφεύρεση του Διαδικτύου και την ανακάλυψη της πυρηνικής ενέργειας. Αυτή η εποχή γνώρισε την άνοδο των ηλεκτρονικών όπως ποτέ άλλοτε, από τους υπολογιστές έως τις νέες τεχνολογίες που επιτρέπουν την αυτοματοποίηση των βιομηχανικών διαδικασιών. Οι εξελίξεις στις τηλεπικοινωνίες οδήγησαν τον δρόμο για την ευρεία παγκοσμιοποίηση, η οποία σε να μετατρέψουν τις βιομηχανίες που επέτρεψαν την υπεράκτια παραγωγή σε οικονομίες χαμηλού κόστους και να ριζοσπαστικοποιήσουν τα επιχειρηματικά μοντέλα παγκοσμίως.</p>

**2.5
Επισημάνσ
εις
χρονοδιαγρ
άμματος**

1969: Το Δίκτυο Προηγμένων Ερευνητικών Προγραμμάτων του Υπουργείου Άμυνας των ΗΠΑ (APARNET) αναπτύσσει πολλά από τα πρωτόκολλα που χρησιμοποιούνται για τις επικοινωνίες στο Διαδίκτυο σήμερα.

1972: Το ιαπωνικό Πανεπιστήμιο Waseda ολοκληρώνει το έργο WABOT-1, δημιουργώντας το πρώτο ευφυές ανθρωποειδές ρομπότ πλήρους κλίμακας στον κόσμο. 1973: Εφευρίσκεται το Ethernet, το πρώτο σύστημα για τη μετάδοση πληροφοριών μεταξύ συστημάτων υπολογιστών.

1974: Ο πρώτος πάροχος υπηρεσιών Διαδικτύου (ISP) γεννιέται με την εισαγωγή μιας εμπορικής έκδοσης του APARNET, γνωστής ως Telenet.

1983: Το Ethernet τυποποιείται. Το Σύστημα Ονομάτων Τομέα (DNS) καθιερώνει το σύστημα ονομασίας ιστοτόπων .edu, .gov, .com, .org και .net. 1984: Ο William Gibson, συγγραφέας του μυθιστορήματος cyberpunk Neuromancer, δημιούργησε τον όρο «κυβερνοχώρος» 1986: Οι προγραμματιζόμενοι λογικοί ελεγκτές (PLC) συνδέονται με τους Προσωπικούς Υπολογιστές (PC)

1989: Ο Tim Berners-Lee, επιστήμονας στον Ευρωπαϊκό Οργανισμό Πυρηνικής Έρευνας (CERN) αναπτύσσει τη γλώσσα HTML και παρουσιάζει τον Παγκόσμιο Ιστό στο κοινό.

1990: Γεννιέται η πρώτη συσκευή IoT: Ο John Romkey δημιουργεί μια τοστιέρα που θα μπορούσε να ενεργοποιηθεί και να απενεργοποιηθεί μέσω του Διαδικτύου.

1991: Δημιουργείται η πρώτη «ιστοσελίδα» από τον Tim Berners-Lee

1992: Ο πρώτος ήχος και βίντεο διανέμονται μέσω του Διαδικτύου. Εισάγεται η συνδεσιμότητα για PLC.

1993: Ο Λευκός Οίκος και τα Ηνωμένα Έθνη συνδέονται στο διαδίκτυο.

1995: Οι Amazon, Craigslist και eBay βγαίνουν ζωντανά. Ο μετασχηματισμός του Διαδικτύου σε εμπορική επιχείρηση έχει ολοκληρωθεί σε μεγάλο βαθμό. 1997: Η ασύρματη τεχνολογία M2M γίνεται διαδεδομένη στη βιομηχανία Ρυθμίσεις.

	<p>1998: Γεννιέται η μηχανή αναζήτησης Google, αλλάζοντας τον τρόπο που οι χρήστες ασχολούνται με το Διαδίκτυο. Το Ethernet γίνεται δημοφιλές σε βιομηχανικά περιβάλλοντα.</p> <p>1999: Ο όρος Internet of Things επινοήθηκε από τον Kevin Ashton</p> <p>2000: Yahoo! Και το eBay πλήττεται από μια μεγάλης κλίμακας επίθεση DDoS, υπογραμμίζοντας την ευπάθεια του Διαδικτύου</p> <p>2002: Η τεχνολογία Cloud καθιερώνεται με την κυκλοφορία του Amazon Web Services (AWS)</p> <p>2004: Ξεκινά η εποχή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης: το Facebook ξεκινάει</p> <p>2005: Ο Roger Mougals από την O'Reilly Media ονομάζει τον όρο Big Data. 2006: Η AOL αλλάζει το επιχειρηματικό της μοντέλο, προσφέροντας τις περισσότερες υπηρεσίες δωρεάν και βασιζόμενη στη διαφήμιση για τη δημιουργία εσόδων.</p> <p>2008: Ένας όμιλος εταιρειών ξεκίνησε την IPSO Alliance για να προωθήσει τη χρήση του Πρωτοκόλλου Διαδικτύου (IP) σε δίκτυα «έξυπνων αντικειμένων» και να ενεργοποιήσει το Διαδίκτυο των πραγμάτων. Το Blockchain και το πρώτο κρυπτονόμισμα που εφευρέθηκε ποτέ παρουσιάζονται στον κόσμο μέσω της λευκής βίβλου του Satoshi Nakamoto, Bitcoin: A Peer to Peer Electronic Cash System.</p> <p>2008-2009: Σύμφωνα με τη Cisco, το IoT «γεννήθηκε» μεταξύ 2008 και 2009 στο σημείο όπου περισσότερα «πράγματα ή αντικείμενα» ήταν συνδεδεμένα στο Διαδίκτυο παρά άνθρωποι.</p>
<p>2.6 Τέταρτη βιομηχανική επανάσταση (Industry 4.0)</p>	<p>Η έννοια της Τέταρτης Βιομηχανικής Επανάστασης επινοήθηκε το 2016 από τον Klaus Schwab, τον ιδρυτή του Παγκόσμιου Οικονομικού Φόρουμ, σε ένα βιβλίο με το ίδιο όνομα. Πού είναι λοιπόν καλύτερο να βρείτε έναν καλό ορισμό από τις σελίδες του; «Η Τέταρτη Βιομηχανική Επανάσταση δημιουργεί έναν κόσμο στον οποίο εικονικά και φυσικά συστήματα παραγωγής συνεργάζονται μεταξύ τους με ευέλικτο τρόπο σε παγκόσμιο επίπεδο». Η Τέταρτη Βιομηχανική Επανάσταση, ωστόσο, δεν αφορά μόνο έξυπνες και συνδεδεμένες μηχανές και συστήματα. Το πεδίο εφαρμογής του είναι πολύ ευρύτερο. Ταυτόχρονα συμβαίνουν κύματα περαιτέρω ανακαλύψεων σε τομείς που κυμαίνονται από την αλληλουχία γονιδίων έως τη νανοτεχνολογία, από τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας έως τους κβαντικούς υπολογιστές. Είναι η σύντηξη αυτών των τεχνολογιών και η αλληλεπίδρασή τους στους φυσικούς, ψηφιακούς και βιολογικούς τομείς που κάνουν την Τέταρτη Βιομηχανική Επανάσταση θεμελιωδώς διαφορετική από τις προηγούμενες επαναστάσεις.</p> <p>Όλες οι επαναστάσεις έχουν οφέλη και μειονεκτήματα, προκλήσεις και ευκαιρίες, αβεβαιότητες και βεβαιότητες. Στην περίπτωση της Τέταρτης Βιομηχανικής Επανάστασης, τα πλεονεκτήματα είναι εμφανή: αυξημένη παραγωγικότητα, αποτελεσματικότητα και ποιότητα στις διαδικασίες, μεγαλύτερη ασφάλεια για τους εργαζομένους με τη μείωση των θέσεων εργασίας σε επικίνδυνα περιβάλλοντα, βελτιωμένη λήψη αποφάσεων με εργαλεία που βασίζονται σε δεδομένα, βελτιωμένη ανταγωνιστικότητα με την ανάπτυξη εξατομικευμένων προϊόντων που ικανοποίηση των αναγκών των καταναλωτών κ.λπ.</p> <p>Όσον αφορά τα μειονεκτήματα, οι ειδικοί επισημαίνουν πολλά: την ιλιγγιώδη ταχύτητα της αλλαγής και την ανάγκη προσαρμογής, αυξανόμενους κινδύνους στον κυβερνοχώρο που μας αναγκάζουν να ενισχύσουμε την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο, υψηλή εξάρτηση από την</p>

	<p>τεχνολογία και το λεγόμενο ψηφιακό χάσμα, έλλειψη εξειδικευμένο προσωπικό κ.λπ. Όσον αφορά το τελευταίο, αξίζει να θυμηθούμε ότι ο βαθύς αντίκτυπος του Industry 4.0 στην Βιομηχανική</p>
--	--

Επανάσταση. Στην αρχή της διαδικασίας, μια έκθεση της McKinsey Global επιβεβαίωσε ότι έως το 2030 θα έχουν εξαφανιστεί έως και 800 εκατομμύρια θέσεις εργασίας ως αποτέλεσμα της αυτοματοποίησης. Ωστόσο, αυτό μπορεί επίσης να είναι μια ευκαιρία, διότι, καθώς αναδύονται νέες τεχνολογίες, θα εμφανιστούν νέα επαγγέλματα που θα δημιουργήσουν εκατομμύρια θέσεις εργασίας σε νέους τομείς.

Πτυχές της έξυπνης βιομηχανίας:

Τεχνητή νοημοσύνη πρόκειται να αποτελέσει μία από τις βασικές τεχνολογίες στον σαρωτικό μετασχηματισμό της οικονομίας, της κοινωνίας και της αγοράς εργασίας. Ο σύμβουλος Michael Page προσθέτει άλλες βασικές πτυχές της έξυπνης βιομηχανίας, τις οποίες συνοψίσαμε παρακάτω:

Το διαδίκτυο των πραγμάτων: Η τεχνολογία Διαδικτύου των πραγμάτων, η οποία έχει σχεδιαστεί για να δημιουργήσει μια σύνδεση μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού κόσμου, έχει φέρει επανάσταση σε πολλούς τομείς. Στην πραγματικότητα, δισεκατομμύρια συσκευές είναι ήδη διασυνδεδεμένες και όλο και περισσότερες συσκευές γίνονται έξυπνες.

Cobots: Η ρομποτική εξελίσσεται συνεχώς και τα cobots, ειδικά σχεδιασμένα για να αλληλεπιδρούν φυσικά με τους ανθρώπους σε περιβάλλοντα συνεργασίας, θα είναι το κλειδί για τη βιομηχανία. Μεταξύ άλλων, βελτιστοποιούν την παραγωγή και σώζουν τους εργαζόμενους από το να κάνουν μονότονες και επικίνδυνες εργασίες.

Επαυξημένη πραγματικότητα και εικονική πραγματικότητα: Επαυξημένη πραγματικότητα και εικονική πραγματικότητα, τεχνολογίες που συνδυάζουν τον πραγματικό και τον ψηφιακό κόσμο χρησιμοποιώντας την επιστήμη των υπολογιστών, εμπλουτίζουν την οπτική εμπειρία τόσο των χρηστών όσο και των καταναλωτών δημιουργώντας εμπειρίες που καθλώνουν.

Μεγάλα δεδομένα: Η πληροφορία είναι δύναμη. Η πλήρης Τέταρτη Βιομηχανική Επανάσταση θα μας επιτρέψει να μετατρέψουμε τα δεδομένα σε πληροφορίες. Τα μεγάλα δεδομένα επιτρέπουν τη μαζική διαχείριση και ερμηνεία δεδομένων για επιχειρηματικούς σκοπούς, κάτι που είναι ιδιαίτερα σημαντικό κατά τη χάραξη επιχειρηματικών στρατηγικών ή τη λήψη αποφάσεων.

Εκτύπωση 3D και 4D: Αυτές τις μέρες έχουμε τα μέσα να αναπτύξουμε πρωτότυπα — ή προϊόντα προς πώληση — γρήγορα, με ακρίβεια και οικονομικά με 3D και 4D εκτύπωση. Αυτή η τεχνολογία γίνεται ολοένα και πιο σημαντική στο σχεδιασμό, την αρχιτεκτονική, τη μηχανική κ.λπ.

Εκτός από την ταχύτητα και το εύρος, η τέταρτη βιομηχανική επανάσταση είναι μοναδική λόγω της αυξανόμενης εναρμόνισης και ολοκλήρωσης τόσων διαφορετικών κλάδων και ανακαλύψεων. Οι απτές καινοτομίες που προκύπτουν από αλληλεξαρτήσεις μεταξύ διαφορετικών τεχνολογιών δεν είναι πλέον επιστημονική φαντασία. Σήμερα, για παράδειγμα, οι τεχνολογίες ψηφιακής κατασκευής μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τον βιολογικό κόσμο. Μερικοί σχεδιαστές και αρχιτέκτονες συνδυάζουν ήδη υπολογιστικό σχεδιασμό, κατασκευή προσθέτων, μηχανική υλικών και συνθετική βιολογία σε πρωτοποριακά συστήματα που περιλαμβάνουν την αλληλεπίδραση μεταξύ των μικροοργανισμών, του σώματός μας, των προϊόντων που καταναλώνουμε, ακόμη και των κτιρίων που κατοικούμε. Κάνοντας αυτό, φτιάχνουν (και ακόμη και «αναπτύσσονται») αντικείμενα που είναι συνεχώς μεταβλητά και προσαρμόσιμα.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ενότητα 3

Εικονική Πραγματικότητα και Πολιτισμός

Περιεχόμενα

Πρώτα απ' όλα, πρέπει να καθορίσουμε έναν ορισμό της Immersive Virtual Reality. Ένας κοινά αποδεκτός ορισμός της Εικονικής Πραγματικότητας δόθηκε από τον Rheingold το 1991 ως μια εμπειρία στην οποία ένα άτομο «περιβάλλεται από μια τρισδιάστατη αναπαράσταση που δημιουργείται από υπολογιστή και είναι σε θέση να κινείται στον εικονικό κόσμο και να τον βλέπει από διαφορετικές οπτικές γωνίες, να το πιάσει, να το πιάσει και να το ξανασηματίσει». Οι CruzNeira et al. έχουν προτείνει σε έναν ορισμό που περιορίζεται περισσότερο στον οπτικό τομέα: «ένα σύστημα VR είναι αυτό που παρέχει προοπτική παρακολούθησης κεφαλιού με επίκεντρο τον θεατή σε πραγματικό χρόνο με μεγάλη γωνία θέασης, διαδραστικό έλεγχο και διόφθαλμη οθόνη». Ωστόσο, όλοι οι ορισμοί του VR συμφωνούν σε τρία διακριτικά χαρακτηριστικά: (1) εμβάπτιση, (2) αλληλεπίδραση και (3) πραγματικό χρόνο. Ο Billinghurst όρισε στο [5] τρία είδη παραδειγμάτων παρουσίασης πληροφοριών που απαιτούν όλο και πιο περίπλοκες τεχνολογίες παρακολούθησης κεφαλής:

- Σε **“Σταθεροποιημένο στο κεφάλι”** οι πληροφορίες καθορίζονται στην οπτική γωνία του χρήστη και δεν αλλάζει καθώς ο χρήστης αλλάζει τον προσανατολισμό ή τη θέση της άποψης. Οποιοδήποτε σύστημα VR δεν παρέχει παρακολούθηση θεωρείται στη συνέχεια ως **“Σταθεροποιημένο στο κεφάλι”**. Στο έργο Venus, η συσκευή επίδειξης χαμηλού επιπέδου που λειτουργεί σε φορητό υπολογιστή χωρίς συσκευές παρακολούθησης θα μπορούσε να θεωρηθεί ως σύστημα **«σταθεροποιημένου κεφαλιού»**.
- Σε **“Σταθεροποιημένο στο σώμα”** οι πληροφορίες είναι σταθερές σε σχέση με αυτές του χρήστη θέση του σώματος και ποικίλλει καθώς ο χρήστης αλλάζει τον προσανατολισμό της άποψης, αλλά όχι καθώς αλλάζει θέση. Οι ημι-εμβυθιστικοί και εμβυθιστικοί επίδειξης είναι συστήματα **“Σταθεροποιημένα στο σώμα”**, καθώς ο προσανατολισμός του κεφαλιού αλλάζει την οπτική γωνία, αλλά η κίνηση εντός του εικονικού περιβάλλοντος ελέγχεται με τρισδιάστατα joystick και όχι με τη θέση του κεφαλιού.
- Και τέλος μέσα **“Σταθεροποιημένος στον κόσμο”** οι πληροφορίες είναι σταθερές σε πραγματικές

τοποθεσίες στον κόσμο και ποικίλλει καθώς ο χρήστης αλλάζει προσανατολισμό και θέση άποψης. Η συσκευή επίδειξης επαυξημένης πραγματικότητας είναι τυπικά ένα **«παγκόσμια σταθεροποιημένο»** σύστημα, καθώς η θέση και ο προσανατολισμός των οπτικών σημείων πρέπει να υπολογιστούν προκειμένου να καταχωρηθεί το εικονικό περιβάλλον πάνω στον πραγματικό χάρτη. Ωστόσο, ο εμβαπτιζόμενος επίδειξης θα μπορούσε επίσης να χρησιμοποιήσει την κίνηση του σώματος με τρόπο **“Σταθεροποιημένο στον κόσμο”** για μικρές

	<p>κινήσεις εντός του χώρου παρακολούθησης και ενώ το "Σταθεροποιημένο από το σώμα" λαμβάνεται υπόψη όταν ταξιδεύετε στο περιβάλλον με τα τρισδιάστατα joysticks.</p> <p>Τα περισσότερα από τα τρέχοντα συστήματα πληροφοριών και υπολογιστών έχουν αναπτυχθεί για να χειρίζονται λογικές πληροφορίες και οι περισσότερες τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας που σχετίζονται με τον πολιτισμό σχετίζονται κυρίως με εφαρμογές κληρονομιάς. Ωστόσο, αυτά τα συστήματα και οι εφαρμογές δεν εξετάζουν σε βάθος το περιεχόμενο, τη μορφή και το νόημα των πολιτισμών. Μέχρι πρόσφατα πιστευόταν ότι ένα πολύπλοκο και μη γραμμικό σύστημα όπως ο πολιτισμός δεν μπορούσε να μοντελοποιηθεί από υπολογιστές. Ωστόσο, πρόσφατα υπολογιστικά και διαδραστικά μέσα που στοχεύουν στην ανάλυση και τη μοντελοποίηση και την πρόβλεψη του πολιτισμού ή</p> <p>Η «τεχνολογία πολιτισμού» έχει εμφανιστεί [1]. Για παράδειγμα εάν το υποκείμενο. Οι δομές της ιστορικής κουλτούρας μπορούν να προσδιοριστούν, τότε όχι μόνο μπορεί να μοντελοποιηθεί στην εικονική πραγματικότητα, αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την πρόβλεψη νέων μορφών σύγχρονης ή ποπ κουλτούρας, μερικές που μπορούν να βασιστούν καθαρά στον εικονικό κόσμο.</p> <p>Μέσω της τεχνολογίας πολιτισμού με την εικονική πραγματικότητα μπορούμε να αναπτύξουμε νέες μορφές πολιτιστικής δραστηριότητας στις τέχνες και τις ανθρωπιστικές επιστήμες, για παράδειγμα δημιουργώντας εικονικά όργανα που συγχωνεύουν την ηλεκτρική κιθάρα με την ιαπωνική Shamisen. Ή συνδυάζοντας ευφείς εικονικούς χαρακτήρες διαφορετικών εποχών ή πολιτισμών (π.χ. Κομφούκιος με Πλάτωνα) και δείτε νέους τύπους αλληλεπίδρασης που είναι αδύνατες στον φυσικό κόσμο. Ουσιαστικά αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει σε νέες μορφές μετασχηματισμού και ανάμειξης των τομέων της επιστήμης, των τεχνών και των ανθρωπιστικών επιστημών.</p> <p>Σε αυτό το ειδικό τεύχος καλούμε για επιστημονική έρευνα βασισμένη στην εικονική πραγματικότητα, η οποία έχει στόχο να δημιουργήσει και να διαδώσει μεταμορφωτικές, καινοτόμα πολιτιστικά έργα και θα οδηγήσουν σε νέα παραδείγματα που θα μεταμορφώσουν θετικά τον πολιτισμό</p>
<p>Ενότητα 4</p>	<p>Τεχνητή Νοημοσύνη και Πολιτισμός</p>

Περιεχόμενα

Η εν λόγω τεχνητή νοημοσύνη σήμερα έχει αρχαία προέλευση, καθώς η ιδέα των «ευφυών» μηχανών έχει τις ρίζες της στην επιστημονική φαντασία, η επιστημονική σκέψη χρονολογείται από τη δεκαετία του 1950 και οι περισσότεροι σύγχρονοι αλγόριθμοι επινοήθηκαν τη δεκαετία του 1980. Η έκφραση "τεχνητή νοημοσύνη" επισημοποιήθηκε για πρώτη φορά στην παρουσίαση του John McCarthy στο Summer Camp του Dartmouth College το 1956. Στην εργασία του που πραγματοποιήθηκε δέκα χρόνια μετά την εμφάνιση του πρώτου υπολογιστή, χέρι-χέρι με τον συνάδελφό του John McCarthy, τον Αμερικανό μαθηματικό Ο Marvin Minsky υποθέτει ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καλύτερη κατανόηση της νοημοσύνης και ορίζει την τεχνητή νοημοσύνη ως "η επιστήμη να κάνει μηχανές να κάνουν πράγματα που θα απαιτούσαν ευφυΐα αν γίνουν από ανθρώπους". Στις 25 Απριλίου 2018, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή παρουσίασε τη στρατηγική της μέσω μιας ανακοίνωσης, μια τεχνητή Νοημοσύνη για την Ευρώπη. Η ομάδα εμπειρογνομόνων που διορίστηκε από την Επιτροπή πρότεινε κοινές δράσεις: αύξηση των επενδύσεων, διάθεση περισσότερων δεδομένων, ενίσχυση ταλέντων και ανάπτυξη ηθικής τεχνητής νοημοσύνης για τη διασφάλιση της εμπιστοσύνης. Επιπλέον, μετά την υποβολή της έκθεσης του Cédric Villani, η Γαλλία αποφάσισε να υποστηρίξει την ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης μέσω ενός επενδυτικού σχεδίου, ενώ η Ευρωπαϊκή Επιτροπή σχεδιάζει να επενδύσει σχεδόν 2,5 δισεκατομμύρια ευρώ μεταξύ 2021 και 2027. Στις συστάσεις που ενέκρινε ο ΟΟΣΑ στις 22 Μαΐου 2019 όσον αφορά την τεχνητή νοημοσύνη και στην ανακοίνωση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής της 8ης Απριλίου 2019, υπάρχουν ορισμένες βασικές αρχές για τη ρύθμιση της τεχνητής νοημοσύνης, όπως η απουσία διακρίσεων, η διαφάνεια, η επεξήγηση, ο σεβασμός της ιδιωτικής ζωής και η ανθρώπινη αυτονομία κ.λπ.

Αν και η έκθεση Villani επισημαίνει ορισμένους τομείς, εστιάζοντας σε εκείνους στους οποίους η Γαλλία μπορεί να αναπτύξει τα σημαντικότερα ανταγωνιστικά πλεονεκτήματα, σημειώνει ότι η τεχνητή νοημοσύνη επηρεάζει στην πραγματικότητα όλους τους τομείς, συμπεριλαμβανομένων εκείνων όπου δεν αναμένεται απαραίτητα, όπως ο αθλητισμός και ο πολιτισμός. Υπάρχουν πλήθος από προκλήσεις για την τεχνητή νοημοσύνη στον πολιτιστικό τομέα. Το ευρύ κοινό ήταν

	<p>ανακαλύπτοντας την τεχνητή νοημοσύνη μέσω εκθέσεων όπως η διαδραστική έκθεση του 2019 στο Barbican Center στο Λονδίνο, AI: More than Human, η οποία διερευνά τις δημιουργικές και επιστημονικές καινοτομίες της τεχνητής νοημοσύνης και η έκθεση Artists and Robots στο Grand Palais στο Παρίσι το 2018.</p> <p>Πολλαπλασιάζονται επίσης οι πρωτοβουλίες που αποσκοπούν στην ενθάρρυνση του προβληματισμού και των συστάσεων στη δημόσια σφαίρα. Συγκεκριμένα, η UNESCO ενδιαφέρθηκε για το ζήτημα μέσα από το πρίσμα της διαφορετικότητας των πολιτιστικών εκφράσεων και, το 2019, ο OIF (Διεθνής Οργανισμός της Γαλλοφωνίας) διοργάνωσε μια σειρά συναντήσεων σχετικά με τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες της τεχνητής νοημοσύνης για την πολιτιστική και τομέα δημιουργικών βιομηχανιών. Το θέμα της καλλιτεχνικής δημιουργίας και η κατάστασή της αποτελεί επίσης βασικό επίκεντρο πολλών αρχών και θεσμών. Για παράδειγμα, στα τέλη Σεπτεμβρίου 2019, ο WIPO ανέφερε τη διοργάνωση μιας «Συζήτησης για την Πνευματική Ιδιοκτησία (IP) και την Τεχνητή Νοημοσύνη (AI)», η οποία εξέτασε συγκεκριμένα τα νομικά ζητήματα που μελετήθηκαν στην έκθεση της αποστολής (αλλά καθώς η συζήτηση ήταν "άτυπο", κανένα γραπτό έγγραφο δεν έχει δημοσιευθεί προς το παρόν εκτός από το ίδιο το πρόγραμμα). Ο προβληματισμός είναι επίσης σε εξέλιξη στις Ηνωμένες Πολιτείες. Το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο (Νομική Υπηρεσία) εξετάζει επίσης το ζήτημα της δυνατότητας προστασίας των δημιουργιών που παράγονται από την τεχνητή νοημοσύνη στο πλαίσιο της κατάρτισης του μελλοντικού προγράμματος εργασίας του και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή έθιξε το θέμα της πνευματικής ιδιοκτησίας στις δύο ανακοινώσεις της για την τεχνητή νοημοσύνη. Τον Οκτώβριο του 2019, το Παγκόσμιο Φόρουμ για την Τεχνητή Νοημοσύνη για την Ανθρωπότητα, υπό την υψηλή αιγίδα του Προέδρου της Δημοκρατίας της Γαλλίας, πρότεινε ένα εργαστήριο με τίτλο «Επανεξετάζοντας τα πολιτισμικά και ηθικά ζητήματα στην τεχνητή νοημοσύνη».</p> <p>Στη Γαλλία, μια αποστολή Γαλλίας-Κεμπέκ βρίσκεται σε εξέλιξη σχετικά με τις πτυχές «ανακάλυψης» της χρήσης τεχνητής νοημοσύνης στον πολιτιστικό τομέα.</p> <p>Λαμβάνοντας υπόψη αυτό το αυξανόμενο ενδιαφέρον για την τεχνητή νοημοσύνη και τον πολιτισμό, η CSPLA ανέθεσε στις Καθηγήτριες Alexandra Bensamoun και Joëlle Farchy μια αποστολή για τα νομικά και οικονομικά ζητήματα της τεχνητής νοημοσύνης στους πολιτιστικούς τομείς, για τον εντοπισμό όλων των ζητημάτων που τέθηκαν (βλ. επιστολή αποστολής της 1ης Ιουλίου 2018¹⁰). Όπως είχε προγραμματιστεί από την αρχή αυτής της αποστολής, η παρούσα έκθεση θεωρείται ως ένα απλό βήμα στον προβληματισμό, ο οποίος αναμφίβολα θα πρέπει να συνεχιστεί μεσοπρόθεσμα. Ο κύριος στόχος του είναι να παρέχει κατανόηση της τεχνικής και των νομικών και οικονομικών συνεπειών της, και να συντάξει έναν κατάλογο λύσεων υπό το φως της κατάστασης της τεχνικής, η οποία είναι η ίδια δεσμευμένη να εξελιχθεί.</p>
Ενότητα 5	Επαυξημένη πραγματικότητα και πολιτισμός

<p>Περιεχόμενα</p>	<p>Ένας από τους τύπους επαυξημένης πραγματικότητας που εξελίσσεται με γρήγορους ρυθμούς, λόγω των μεγάλων δυνατοτήτων του, είναι το AR βάσει τοποθεσίας, το οποίο σας επιτρέπει να μετατρέψετε την πόλη σας σε κινήγι θησαυρού. Αυτή η μορφή AR βασίζεται στη γεωγραφική θέση και επομένως δεν χρειάζεται συγκεκριμένη εικόνα για την ενεργοποίηση ενός εμπειρία και τοποθέτηση ενός εικονικού αντικειμένου στο πραγματικό περιβάλλον. ο</p>
---------------------------	---

	<p>Η εφαρμογή χρησιμοποιεί ένα GPS για να γνωρίζει πού βρίσκεται και πότε να ξεκινήσει η εμπειρία.</p> <p>Το Pokémon GO είναι το πιο γνωστό παράδειγμα για το πώς να συμπεριλάβετε στοιχεία επαυξημένης πραγματικότητας στον πραγματικό κόσμο με τη μορφή κυνηγιού θησαυρού. Σε σύντομο χρονικό διάστημα, μπόρεσε να δείξει ξεκάθαρα τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει ο γεωεντοπισμός στην AR.</p> <p>Η δημιουργία γεωγραφικής επαυξημένης πραγματικότητας μπορεί να είναι ενδιαφέρουσα για ένα ευρύ φάσμα τομέων, αλλά πριν προχωρήσουμε σε περισσότερες λεπτομέρειες, θέλουμε πρώτα να μιλήσουμε για μια άλλη σημαντική έννοια που είναι η άνθηση, το gamification ή το ludification, όπως θα ήταν ο όρος στα ισπανικά. Θα δείτε ότι αυτή η τεχνική μπορεί να κάνει μεγάλη διαφορά στη διαμόρφωση των εμπειριών επαυξημένης πραγματικότητας σας.</p> <p>Παιχνιδοποίηση:</p> <p>Η παιχνιδιοποίηση προέρχεται από την αγγλική λέξη «παιχνίδι», επομένως στο πλαίσιο του AR, θα μιλούσαμε για εμπειρίες που χρησιμοποιούν τη μηχανική του παιχνιδιού, όπως ο καθορισμός ενός σαφούς στόχου που περιέχει μια πρόκληση που σας επιτρέπει να επιτύχετε μια συγκεκριμένη ανταμοιβή. Μπορούμε επίσης να σκεφτούμε να προσθέσουμε πολλά επίπεδα για να ενθαρρύνουμε τη συμμετοχή των χρηστών, είτε δουλεύοντας ως ομάδα για συνεργατική μάθηση είτε χρησιμοποιώντας μια πιο ανταγωνιστική τακτική.</p> <p>Τελικά, πόσο καλύτερα να μαθαίνεις νέα πράγματα από το να παίζεις; Τα παιχνίδια ήταν πάντα ένα σημαντικό μέρος της ζωής για την εκμάθηση νέων πραγμάτων, τόσο στο ζωικό βασίλειο όσο και στο δικό μας, ανεξαρτήτως ηλικίας. Δεν μπορείτε να παίξετε «στα μισά» αφού απαιτεί πλήρη συμμετοχή και προσοχή για να μάθετε πώς να χειρίζεστε τη δυναμική του παιχνιδιού.</p> <p>Μια άλλη πολύ σημαντική πτυχή σε ένα παιχνίδι είναι ο ενθουσιασμός και η ικανοποίηση που προέρχεται από την επίτευξη του στόχου και την επιβράβευση για τις προσπάθειές σας. Όλοι γνωρίζουμε ότι τα πράγματα που μας κάνουν να νιώθουμε ένα δυνατό συναίσθημα είναι εκείνα που παραμένουν καλύτερα αγκυροβολημένα στον εγκέφαλό μας, επομένως θα είναι πιο δύσκολο να τα ξεχάσουμε.</p> <p>Ένα από τα επιτυχημένα έργα που έχουμε κάνει για το Πανεπιστήμιο του Οβιέδο, συγκεκριμένα το Περιφερειακό Παρατηρητήριο, είναι ένα καλό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο η AR βάσει τοποθεσίας μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην πολιτιστική περιοχή όπου, μέσω γεωγραφικών AR, αναπτύσσονται περιηγήσεις σε διάφορες περιοχές της Αστουρίας, με σημεία ιστορικού ενδιαφέροντος.</p> <p>Ακόμα κι αν σκεφτούμε έναν άλλο τύπο κουλτούρας, όπως η εταιρική κουλτούρα, η γεωγραφική AR μπορεί να έχει μεγάλη αξία. Φανταστείτε, για παράδειγμα, να ενισχύσετε την ομαδική εργασία οργανώνοντας ένα κυνήγι θησαυρού ή ακόμα και ένα δωμάτιο διαφυγής με AR βάσει τοποθεσίας, όπου πρέπει να συνεργαστούν για να λύσουν προβλήματα. Είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε εργαλεία που θα σας βοηθήσουν πολύ δικό του εργασιακό περιβάλλον.</p>
<p>Ενότητα 6</p>	<p>Χρήση Τεχνολογίας στην Προστασία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς</p>

<p>6.1 Εισαγωγή</p>	<p>Η πολιτιστική κληρονομιά είναι το άθροισμα υλικών και άυλων αξιών που περιγράφουν την κοινή ιστορία μιας κοινωνίας όσον αφορά την ταυτότητα, τον πολιτισμό της και ιστορία. Πόλεις και ιστορικές υφές, μνημειακές κατασκευές,</p>
---------------------------------------	--

	<p>Οι αρχαιολογικοί χώροι και οι ζωντανές αλλά άυλες αξίες όπως η γλώσσα, η παράδοση, ο χορός, η μουσική και οι τελετουργίες αποτελούν πολιτιστική κληρονομιά.</p> <p>Σήμερα, η μέθοδος ψηφιακής αρχειοθέτησης προσελκύει πολύ μεγαλύτερη προσοχή από τις κλασικές μεθόδους αρχειοθέτησης. Ειδικότερα, η τρισδιάστατη μοντελοποίηση και η ψηφιακή αρχειοθέτηση αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς και ιστορικών τόπων αυξάνουν τη μονιμότητα αυτών των αντικειμένων και ιστορικών περιοχών και διατηρούν την ύπαρξη των αντικειμένων.</p> <p>Ως εργαλεία συλλογής δεδομένων χρησιμοποιούνται δορυφορικές εικόνες, ψηφιακές εναέριες κάμερες, θερμικές κάμερες, πανοραμικές κάμερες, βιντεοκάμερες και φωτογραφικές κάμερες υψηλής ευκρίνειας. Η αρχειοθέτηση της πολιτιστικής κληρονομιάς θεωρείται απαραίτητη για τους σκοπούς της προστασίας, ιδίως στις διαδικασίες αποκατάστασης ιστορικών χώρων. Η τρισδιάστατη μοντελοποίηση και οι μέθοδοι ψηφιακής αρχειοθέτησης χρησιμοποιούνται στη διαδικασία αρχειοθέτησης ιστορικών αντικειμένων. Μεταξύ αυτών των μεθόδων επιλέγεται η καταλληλότερη μέθοδος για τη μελέτη και ο προϋπολογισμός της μελέτης.</p> <p>Η ανάλυση δεδομένων με ψηφιακή τρισδιάστατη μοντελοποίηση, εκτός από την ψηφιακή αρχειοθέτηση της υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς, επιτρέπει στους αρχαιολόγους να εξερευνήσουν καλύτερα τον χώρο ως προς τα αρχαιολογικά και φυσικά χαρακτηριστικά.</p> <p>Σε ορισμένες αρχαιολογικές μελέτες, τα μη επανδρωμένα εναέρια οχήματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την πλήρη προβολή της περιοχής σε περιπτώσεις όπου η περιοχή δεν μπορεί να φωτογραφηθεί ακριβώς από το έδαφος. Αυτή η κατάσταση δίνει τη δυνατότητα στους αρχαιολόγους να σχεδιάζουν πιο εύκολα τις ανασκαφές τους και να φτάσουν πιο εύκολα στους στόχους τους..</p>
--	---

<p>6.2 Ο ρόλος των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών στη μεταφορά της πολιτιστικής κληρονομιάς (εφαρμογές για κινητά)</p>	<p>Είναι δυνατό να οριστεί η έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς ως ανθρώπινη δημιουργία που έχει σχεδιαστεί για ενημέρωση. Στην μεταβαλλόμενη τεχνολογική τάξη, οι μεταφορές πληροφοριών της πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να προσαρμοστούν γρήγορα σε αυτήν την τεχνολογική αλλαγή. Με την επίδραση του τουρισμού, οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών αναπτύσσουν ραγδαία τη χρήση τους στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς.</p> <p>Οι πρώτες χρήσεις των Τεχνολογιών Πληροφορικής Επικοινωνίας στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς βρίσκονται στα μουσεία. Η ψηφιοποίηση δεδομένων με ψηφιοποίηση και η μεταφορά πληροφοριών σε σύντομο χρονικό διάστημα μέσω του διαδικτύου, η ανταλλαγή πληροφοριών σε πολυμέσα, ονομάζονται σημαντικές εξελίξεις για τα μουσεία. Έτσι, δημιουργούνται τα πρώτα εικονικά μουσεία. Ανοίγονται στον κόσμο μέσω του διαδικτύου. Η χρήση κωδικών QR θεωρείται επαναστατική εξέλιξη για τα μουσεία. Σήμερα, ενώ πολλά μουσεία προτιμούν τη διαδραστική μουσειολογία, η χρήση του AR έχει γίνει μια απαραίτητη ή και συνηθισμένη τεχνολογία για σημαντικά μουσεία.</p> <p>Πρόσφατα, υπήρξαν πολλές καινοτομίες και εξελίξεις στον τομέα της προστασίας των αξιών της πολιτιστικής κληρονομιάς. Ένα από αυτά είναι οι εφαρμογές «νέων μέσων», που είναι επίσης μια μέθοδος σύνθεσης. Η έννοια των νέων μέσων και η κουλτούρα τους έχει εισχωρήσει γρήγορα σε κάθε πτυχή της ζωής μας όπως οι κοινωνικές σχέσεις, η επικοινωνία, η διαφήμιση και η τέχνη, πριν το συνειδητοποιήσουμε. Η χρήση των νέων μέσων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει επίσης εύκολα υιοθετηθεί και διαδοθεί από την άποψη της τεχνολογικής ευκαιρίας που παρέχει.</p>
	<p>Λαμβάνοντας υπόψη τις δυνατότητες που παρέχουν οι σημερινές τεχνολογίες, οι εφαρμογές νέων μέσων έχουν μεγάλο αντίκτυπο στην προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην οπτική, ακουστική και γραπτή προβολή των πολιτιστικών αξιών, καθώς και στη μεταφορά τους στο κοινό και τον ερευνητή σε ένα εικονικό πραγματική πλατφόρμα. Παραδείγματα αποτελούν οι πρακτικές που στοχεύουν στη διασφάλιση ότι οι αρχαιολογικοί χώροι γίνονται καλύτερα αντιληπτοί από τους επισκέπτες..</p>
<p>Ενότητα 7</p>	<p>Υλική και Άυλη Τεχνολογική Κληρονομιά</p>

Περιεχόμενα

Αν και η γνώση είναι ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία για την ανάπτυξη και την επιβίωση των κοινωνιών σε όλη την ιστορία, είναι μια έννοια που είναι αποτελεσματική στη σωρευτική υλοποίηση των κοινωνικών εξελίξεων.

Η ενημέρωση, που είναι στοιχείο που χρησιμοποιούν οι κοινωνίες μέσω της λεκτικής επικοινωνίας στις πρώτες ηλικίες, απαιτούσαν την καταγραφή της λεκτικής επικοινωνίας με την ανακάλυψη της γραφής. Σε αυτή τη διαδικασία, είναι γνωστό ότι οι κοινωνίες καλύπτουν τις ανάγκες καταγραφής τους χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως τοίχους σπηλαίων, φλοιό δέντρων, περγαμινή και χαρτί στην παραγωγή γνώσης τους. Επιπλέον, μπορούμε να πούμε ότι τα εν λόγω οχήματα έχουν ανανεωθεί στο πλαίσιο νέων εφευρέσεων και ανάπτυξης ευκαιριών τεχνολογίας. Οι πόροι πληροφοριών, που περιγράφονται ως περιβάλλοντα όπου αποθηκεύονται πληροφορίες με την απλούστερη έννοια, έχουν επίσης παρουσιάσει ταχεία αύξηση ως αποτέλεσμα των εξελίξεων. Αυτές οι εξελίξεις ήταν αποτελεσματικές στην αύξηση του όγκου των μεταφερόμενων πληροφοριών, καθώς και στην ποικιλία των μορφών και των περιβαλλόντων στα οποία βρίσκονται οι πηγές πληροφοριών. Σε αυτό το σημείο, ενώ οι πηγές πληροφοριών αποθηκεύουν πληροφορίες για την πρόοδο των κοινωνιών, έχουν γίνει επίσης εργαλεία που επιτρέπουν στις κοινωνίες να καταγράφουν την πολιτιστική τους συσσώρευση και να μεταφέρουν αυτή τη συσσώρευση στις μελλοντικές γενιές.

Λαμβάνοντας υπόψη την πολιτιστική διάσταση, μπορούμε να πούμε ότι οι πηγές πληροφοριών είναι οι πόροι που μεταφέρουν την πολιτιστική κληρονομιά των κοινωνιών. Επιπλέον, μπορούμε να πούμε ότι οι πόροι πληροφοριών αποτελούν σημαντικό εργαλείο για την καταγραφή προϊόντων υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας και η παραγωγή πληροφοριών στο ψηφιακό περιβάλλον αποκάλυψαν την αναγκαιότητα των προϊόντων πολιτιστικής κληρονομιάς να συνεχίσουν την ύπαρξή τους με τη μεταφορά τους στο ψηφιακό περιβάλλον και να τα μεταφέρουν στις επόμενες γενιές μέσω του ψηφιακού περιβάλλοντος. Στο πλαίσιο αυτό, οι εφαρμογές ψηφιοποίησης, οι οποίες εκφράζονται με τη γενικότερη έννοια ως μεταφορά πληροφοριών σε αναλογικά μέσα σε ψηφιακά μέσα, δημιουργούν επίσης ευκαιρίες για προϊόντα υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. η εγγραφή γίνεται ευκολότερη. Εμφανίζονται πρωτοβουλίες για την κοινή χρήση και την αύξηση της προβολής αυτών των προϊόντων. Οι βιβλιοθήκες, τα μουσεία και τα αρχεία, που εκτελούν τις λειτουργίες της συλλογής, οργάνωσης και οργάνωσης προϊόντων πολιτιστικής κληρονομιάς και της διάθεσης τους στην κοινωνία, αναλαμβάνουν επίσης πρωτοβουλίες για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και παρουσιάζουν προϊόντα πολιτιστικής κληρονομιάς στην της κοινωνίας κάνοντας χρήση των πιο σύγχρονων τεχνολογιών επενδύοντας

	<p>σε εφαρμογές ψηφιοποίησης και ανάπτυξη έργων. Στο πλαίσιο αυτών των πρωτοβουλιών, δημιουργούνται ψηφιακές βιβλιοθήκες και αναπτύσσονται έργα για την κοινή χρήση αρχείων με πλατφόρμες όπως η Ευρωπαϊκή Ψηφιακή Βιβλιοθήκη και η Europeana. Με αυτά τα έργα, η ορατότητα των προϊόντων άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς που καταγράφονται ως ήχος και βίντεο στο ψηφιακό περιβάλλον αυξάνεται σημαντικά σύμφωνα με την αναγνώριση πρότυπα, όπως και σε άλλες πηγές πληροφοριών.</p>
--	--

Ενότητα 6

Οικολογική Κληρονομιά (Οικοσύστημα, Αέρας, Νερό, Έδαφος, Ζωή, Βιοποικιλότητα, Ενέργεια, Υπόγειοι Πόροι)

Αναπτύχθηκε από:

Ana Pina, Agrupamento de Escolas do Barreiro

Ενότητα 6: Φυσική Κληρονομιά	
Περιγραφή ενότητας	Ο σκοπός αυτής της ενότητας είναι να αναπτύξει την περιβαλλοντική συνείδηση και ευαισθητοποίηση στους μαθητές της ομάδας-στόχου μας. Ο κύριος σκοπός αυτής της ενότητας είναι να εξηγήσει την αναγκαιότητα διατήρησης των φυσικών στοιχείων και του οικοσυστήματος στον κόσμο μας και τη μεταφορά τους στις μελλοντικές γενιές για μια βιώσιμη ζωή και τον κόσμο και να ευαισθητοποιήσει. Στο πλαίσιο της ενότητας, είναι επιθυμητό να αυξηθεί η περιβαλλοντική συνείδηση με βάση στοιχεία όπως το οικοσύστημα, η βιολογική ποικιλότητα, τα έμβια όντα και φυσικοί πόροι.
Στόχοι μάθησης	<p>Ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • συνειδητοποιούν τη σημασία της διαφορετικότητας στη φύση και επιδεικνύουν προστατευτική στάση. • συνειδητοποιήσουμε ότι το πιο σημαντικό στοιχείο πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούμε να αφήσουμε για το μέλλον είναι ένας καθαρός κόσμος. • συνειδητοποιήσουμε την ανάγκη προστασίας των φυσικών πόρων και της βιολογικής ποικιλότητας μας. • γνωρίζει τον κατάλογο προστασίας της παγκόσμιας φυσικής πολιτιστικής κληρονομιάς της UNESCO. • συνειδητοποιήσουν ότι ο αέρας, το έδαφος και το νερό, τα οποία είναι τα βασικά συστατικά του φύση, θα πρέπει να προστατεύεται και ότι τα ανθρώπινα όντα είναι οι βασικοί ζωτικοί πόροι. • αναγνωρίζουν τα περιβαλλοντικά προβλήματα. • συνειδητοποιήσουν ότι οι φυσικοί πόροι και οι φυσικές ομορφιές είναι οι περισσότερες σημαντικά στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούμε να αφήσουμε στο μέλλον.
Πίνακας Μονάδων	<p>Μονάδα 1:Οικοσύστημα Μονάδα 2:Οι φυσικοί μας πόροι Ενότητα 3:Αέρας, Χώμα, Νερό Ενότητα 4:Βιοποικιλότητα, Πλάσματα υπό εξαφάνιση Ενότητα 5:Περιοχές Φυσικής Προστασίας της UNESCO Ενότητα 6:Υπόγειοι Πόροι</p>
Διάρκεια	2 ώρες

Μονάδα 1	Οικοσύστημα
Περιεχόμενα	<p>Ένα οικοσύστημα είναι μια γεωγραφική περιοχή όπου τα φυτά, τα ζώα και άλλοι οργανισμοί, καθώς και ο καιρός και το τοπίο, συνεργάζονται για να σχηματίσουν μια φούσκα ζωής. Τα οικοσυστήματα περιέχουν βιοτικούς ή ζωντανούς, καθώς και αβιοτικούς παράγοντες ή μη ζωντανά μέρη. Οι βιοτικοί παράγοντες περιλαμβάνουν φυτά, ζώα και άλλους οργανισμούς.</p> <p>Ένα οικοσύστημα περιλαμβάνει την αλληλεπίδραση των έμβιων όντων με το μη ζωντανό περιβάλλον. Περιλαμβάνει ζώα που αλληλοεξαρτώνται μεταξύ τους για την επιβίωση και μπορούν να αντιπροσωπεύονται από μια τροφική αλυσίδα. Παράδειγμα- Οι λίμνες ή οι λίμνες είναι φυσικά σταθερά οικοσυστήματα γλυκού νερού. Οι παραγωγοί περιλαμβάνουν φυτοπλαγκτόν.</p> <p>Παραδείγματα οικοσυστημάτων είναι: αγροοικοσύστημα, υδάτινο οικοσύστημα, κοραλλιογενής ύφαλος, έρημος, δάσος, ανθρώπινο οικοσύστημα, παράκτια ζώνη, θαλάσσιο οικοσύστημα, λιβάδι, τροπικό δάσος, σαβάνα, στέππα, τάιγκα, τούνδρα, αστικό οικοσύστημα και άλλα. φυτά, ζώα, εδαφικούς οργανισμούς και κλιματικές συνθήκες.</p> <p>Υπάρχουν τρεις μεγάλες κατηγορίες οικοσυστημάτων με βάση το γενικό περιβάλλον τους: το γλυκό νερό, το ωκεάνιο νερό και το χερσαίο.</p> <p>Παρακαλούμε παρακολουθήστε το εισαγωγικό βίντεο σχετικά με τον ορισμό του οικοσυστήματος: https://youtu.be/SNF8b7KKJ2l</p>
Μονάδα 2	Οι φυσικοί μας πόροι
Περιεχόμενα	<p>Τι είναι οι φυσικοί πόροι;</p> <p>Το πετρέλαιο, ο άνθρακας, το φυσικό αέριο, τα μέταλλα, η πέτρα και η άμμος είναι φυσικοί πόροι. Άλλοι φυσικοί πόροι είναι ο αέρας, το ηλιακό φως, το έδαφος και το νερό. Τα ζώα, τα πουλιά, τα ψάρια και τα φυτά είναι επίσης φυσικοί πόροι. Οι φυσικοί πόροι χρησιμοποιούνται για την παραγωγή τροφίμων, καυσίμων και πρώτων υλών για την παραγωγή αγαθών.</p> <p>Δείτε το εισαγωγικό βίντεο για τους φυσικούς πόρους: https://youtu.be/dsTgyb_ITtk</p>
Ενότητα 3	Αέρας, Χώμα, Νερό
Περιεχόμενα	<p>Οι σημαντικότεροι φυσικοί πόροι: Αέρας, Έδαφος, Νερό</p> <p>Το νερό είναι ένας από τους σημαντικότερους φυσικούς πόρους που προέρχονται από τα δάση. Το έδαφος παρέχει θρεπτικά συστατικά, νερό, οξυγόνο και θερμότητα στις φυσικές χερσαίες περιοχές.</p> <p>Ο αέρας είναι ένας τρίτος κρίσιμος πόρος για τους ανθρώπους, τα φυτά, τα ζώα και όλα τα άλλα</p>

	οργανισμών σε μια φυσική περιοχή.
--	-----------------------------------

	Δείτε το εισαγωγικό βίντεο για τους φυσικούς πόρους: https://youtu.be/Qw6uXh9yM54
--	--

Ενότητα 4	Βιοποικιλότητα, Πλάσματα υπό εξαφάνιση
------------------	---

Περιεχόμενα	<p>Τι είναι ένα απειλούμενο είδος στη βιοποικιλότητα; Είδος υπό εξαφάνιση, κάθε είδος που κινδυνεύει με εξαφάνιση λόγω ξαφνικής ταχείας μείωσης του πληθυσμού του ή απώλειας του κρίσιμου οικοτόπου του. Προηγουμένως, κάθε είδος φυτού ή ζώου που απειλούνταν με εξαφάνιση θα μπορούσε να ονομαστεί είδος υπό εξαφάνιση. Παρακαλούμε παρακολουθήστε το εισαγωγικό βίντεο για τα Απειλούμενα Είδη: https://youtu.be/6tjDCZrGnxc</p>
--------------------	--

Ενότητα 5	Περιοχές Φυσικής Προστασίας της UNESCO
------------------	---

Περιεχόμενα	<p>Η Σύμβαση Παγκόσμιας Κληρονομιάς είναι ένα από τα πιο επιτυχημένα διεθνή μέσα για την αναγνώριση των πιο εξαιρετικών φυσικών τόπων στον κόσμο, που χαρακτηρίζονται από την εξαιρετική βιοποικιλότητα, τα οικοσυστήματα, τη γεωλογία ή τα υπέροχα φυσικά φαινόμενα. Η Σύμβαση έχει παράσχει διεθνή αναγνώριση σε περίπου 3.500.000 km² σε περισσότερες από 250 χερσαίες και θαλάσσιες τοποθεσίες σε περισσότερες από 100 χώρες, και ενώ εξακολουθούν να υπάρχουν ορισμένα κενά στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς, αυτή τη στιγμή προστατεύει ένα εξαιρετικά πολύτιμο δείγμα της φυσικής μας κληρονομιάς. Παρακαλώ παρακολουθήστε το εισαγωγικό βίντεο σχετικά με Περιοχές Φυσικής Προστασίας της UNESCO: https://youtu.be/dyrfNSJa7sw</p>
--------------------	---

Ενότητα 6	Υπόγειοι Πόροι
------------------	-----------------------

<p>Περιεχόμενα</p>	<p>Τι πόρους παίρνουμε από το υπόγειο; Η υπόγεια εξόρυξη σκληρών πετρωμάτων αναφέρεται σε διάφορες τεχνικές υπόγειας εξόρυξης που χρησιμοποιούνται για την εξόρυξη «σκληρών» ορυκτών, συνήθως εκείνων που περιέχουν μέταλλα, όπως μετάλλευμα που περιέχουν χρυσό, ασήμι, σίδηρο, χαλκό, ψευδάργυρο, νικέλιο, κασσίτερο και μόλυβδο. Περιλαμβάνει επίσης τις ίδιες τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την εξόρυξη μεταλλευμάτων πολύτιμων λίθων, όπως τα διαμάντια και τα ρουμπίνια.</p> <p>Ποιοί είναι οι δύο πολύτιμοι υπόγειοι πόροι; Αυτά περιλαμβάνουν αλουμίνιο, χρώμιο, χαλκό, υδράργυρο, κασσίτερο, τιτάνιο, βολφράμιο και ουράνιο</p> <p>Πώς εξάγονται οι πόροι; Η εξόρυξη πόρων αναφέρεται σε δραστηριότητες που περιλαμβάνουν την απόσυρση υλικών από το φυσικό περιβάλλον. Η καταγραφή είναι ένα παράδειγμα εξαγωγής πόρων. Εάν δεν γίνει με βιώσιμο τρόπο, η υλοτόμηση εξάγει δέντρα και η απομάκρυνσή τους προκαλεί άλλες αλλαγές που μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα το έδαφος και τα θρεπτικά συστατικά απομάκρυνση από την περιοχή καταγραφής.</p>
---------------------------	---

	<p>Παρακαλώ παρακολουθήστε το εισαγωγικό βίντεο σχετικά μευπόγειους πόρους: https://youtu.be/QzoO3ThL1t4</p>
--	---

<p>Δραστηριότητες</p>	<p>Δραστηριότητα 1: «Υγιές μυαλό, υγιές σώμα» Οι μαθητές θα οργανώσουν ένα συνέδριο στο σχολείο τους για να βοηθήσουν τους μαθητές να τρώνε καλύτερα, να είναι πιο δραστήριοι και να επιτύχουν υγιέστερα κιλά. Τα σχολεία είναι έτοιμα να γίνουν αναπόσπαστο μέρος της καταπολέμησης της επιδημίας της παχυσαρκίας. Όπως και με την εκπαίδευση γενικά, όσο πιο γρήγορα δράσουμε, τόσο το καλύτερο. Ωστόσο, σε έναν κόσμο δισεκατομμυρίων, πάνω από 820 εκατομμύρια άνθρωποι παγκοσμίως υποφέρουν από χρόνια υποσιτισμό, το 60% γυναίκες και σχεδόν πέντε εκατομμύρια παιδιά κάτω των πέντε ετών πεθαίνουν από αιτίες που σχετίζονται με τον υποσιτισμό κάθε μέρα. Είναι επίσης σημαντικό να σημειωθεί ότι ενώ εκατομμύρια πεινούν, 672 εκατομμύρια άνθρωποι υποφέρουν από παχυσαρκία και άλλα 1,3 δισεκατομμύρια είναι υπέρβαροι. Μπορούμε να το αλλάξουμε αυτό.</p> <p>Δραστηριότητα 2: Εορτασμός της Ημέρας της Γης Οι μαθητές θα «φτιάξουν τη δική τους αφίσα» για την Ημέρα της Γης. Θα διοργανώσουν επίσης διαγωνισμό με τίτλο «E-STEM with ART». Για αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν ανακυκλωμένα ή απόβλητα υλικά για να δημιουργήσουν τη δική τους τέχνη. Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να δείξει στους μαθητές «Πώς τα σκουπίδια ενός ανθρώπου είναι ένα άλλο ο θησαυρός του ανθρώπου". Τα αποτελέσματα θα δημοσιευτούν στην ιστοσελίδα ή σε άλλες πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης.</p>
------------------------------	---

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

Πρόγραμμα Συνεδρίας για Δημοτικά Σχολεία



ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ ΑΣΥΛΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ (ΘΡΥΛΟΙ)
Ομάδα-στόχος:	Δημοτικό σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (7-10 ετών)
Θέση:	Αίθουσα διδασκαλίας ή αίθουσα πολλαπλών χρήσεων
Χρόνος:	40'+40'+40'
Μέθοδος:	Δημιουργική βιωματική μέθοδος μάθησης/Μάθηση με ανακάλυψη
Τεχνική/Τεχν γαμώ:	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, στιγμιότυπο πραγματικής στιγμής
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Κάρτες κατάστασης, κοστούμια, χαρτόνια κ.λπ. εργαλεία, χαρτί, ξυλομπογιές
Στόχοι:	Αναγνώριση και προστασία αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς
Στόχοι:	1.Θα μπορεί να γνωρίζει αντικείμενα άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς 2.Θα είναι σε θέση να γνωρίζει την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς 3. Θα είναι σε θέση να εξηγήσει τα στοιχεία που συνθέτουν την πολιτιστική κληρονομιά. 4. Τι είναι ένας μύθος; Κάνει έρευνα.

1.ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α?	EXPERIENTIAL INPUT
1.Παρασκευή/ Ζέσταμα (Συγκεκριμένη εμπειρία)	Ο εκπαιδευτής προσκαλεί τους συμμετέχοντες στον κύκλο. Ρωτάει να κάτσουν ο ένας δίπλα στον άλλο. Τους λέει ότι θα παίξουν το παιχνίδι «από αυτό σε αυτό». Δίνονται σύντομες πληροφορίες για το παιχνίδι. Ο μαθητής που κάθεται στο κεφάλι λέει μια λέξη ή πρόταση (ψιθυρίζει) στο αυτί του διπλανού του και όταν φτάνει στο τέλος, λέγεται η λέξη. Δεν λέγεται, αλλά δημιουργική παραμόρφωση πρότασης ή λέξης. Ο εκπαιδευτής επιλέγει τις λέξεις που θα χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι από τις έννοιες της πολιτιστικής κληρονομιάς
2.Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση Εμπειρίας) (ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΟ	Μαντέψατε τι μπορεί να συμβεί πριν ξεκινήσετε το Εκδήλωση? Γιατί λοιπόν μπορεί να είχαμε κάνει αυτή τη δραστηριότητα;



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)	Δημιουργείται μια σύντομη συζήτηση λέγοντας ότι οι πληροφορίες που διαδίδονται από στόμα σε στόμα μπορούν να αλλάξουν ανάλογα με το παιχνίδι που παίζουμε.
3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)	Πριν από το μάθημα, ο εκπαιδευτής προετοιμάζει έναν θρύλο ή μια ιστορία που λέει για ένα πολιτιστικό αντικείμενο στην περιοχή. Ή, πριν από το μάθημα, ζητά από τους συμμετέχοντες να κάνουν έρευνα για αυτό το θέμα και να φέρουν ένα κείμενο μύθου ή ιστορίας στην τάξη. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ομάδες των 4 ή 6 ατόμων. Μια καθορισμένη ιστορία ή θρύλος δίνεται στις ομάδες ως κάρτα κατάστασης και δίνεται αρκετός χρόνος για να παίξουν. Η πρώτη ομάδα καλείται με τη σειρά της και εκτελεί τα κινούμενα σχέδια σύμφωνα με αυτό που αναγράφεται στην κάρτα κατάστασης. Μια πραγματική κορνίζα στιγμής αποκτάται με το τέλος της ιστορίας ή του μύθου.
3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)	Πριν από το μάθημα, ο εκπαιδευτής προετοιμάζει έναν θρύλο ή μια ιστορία που λέει για ένα πολιτιστικό αντικείμενο στην περιοχή. Ή, πριν από το μάθημα, ζητά από τους συμμετέχοντες να κάνουν έρευνα για αυτό το θέμα και να φέρουν ένα κείμενο μύθου ή ιστορίας στην τάξη. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ομάδες των 4 ή 6 ατόμων. Μια καθορισμένη ιστορία ή θρύλος δίνεται στις ομάδες ως κάρτα κατάστασης και δίνεται αρκετός χρόνος για να παίξουν. Η πρώτη ομάδα καλείται με τη σειρά της και εκτελεί τα κινούμενα σχέδια σύμφωνα με αυτό που αναγράφεται στην κάρτα κατάστασης. Μια πραγματική κορνίζα στιγμής αποκτάται με το τέλος της ιστορίας ή του μύθου.
ΜΕΡΟΣ Β:	ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΕΝΝΟΙΑ)
5.Επεξεργασία:"Τι έχει σημασία;"	Τι είναι ένας θρύλος; Ο δάσκαλος δίνει μια σύντομη εξήγηση. Θρύλος ονομάζεται ιστορίες από γλώσσα σε γλώσσα που δημιουργούνται μεταξύ των ανθρώπων. Είναι δυνατό να συναντήσετε θρύλους σε κάθε κοινωνία. Υπάρχουν θρύλοι και σε διαφορετικούς πολιτισμούς. Αυτές οι ιστορίες, που μεταδίδονται από γενιά σε γενιά, θα συνεχίσουν να λέγονται σαν να έχουν ζήσει και να λέγονται στις επόμενες γενιές. Αυτή η κληρονομιά δίνει στις κοινότητες μια αίσθηση συνέχειας με το περιβάλλον και την ιστορία τους και συμβάλλει στον πολιτισμό ποικιλία.



6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Έχετε ακούσει για παρόμοιους θρύλους; Γιατί είναι σημαντικό να διατηρήσουμε αυτές τις ιστορίες;
	Ποιες είναι οι επιπτώσεις αυτών των ιστοριών στην προώθηση των χωρών;
7.Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργός ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Σχεδιάζεται μια εικόνα για την ιστορία που παίζουν. Συμμετέχοντες ερμηνεύουν τις εικόνες που ζωγραφίζουν.
8.ΓΕΝΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ;	Ο εκπαιδευτής λέει "Ας μιλήσουμε για αυτό που κάναμε σήμερα" και κάνει στην ομάδα αυτές τις ερωτήσεις "Πώς ένιωσες, τι πρόσεξες;"
9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το New Concept στις νέες εμπειρίες)(ACTIVE Experience)	Οι συμμετέχοντες γράφουν μια ονειρική ιστορία ή θρύλο για οποιοδήποτε πολιτιστικό αντικείμενο επιλέγουν στην περιοχή τους..

ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	Μουσεία, τύποι μουσείων και ο ρόλος τους στη μετάδοση του πολιτισμού
Ομάδα-στόχος:	Δημοτικό σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (7-10 ετών)
Θέση:	Μουσείο και περιβάλλον τάξης
Χρόνος:	40'+40'
Μέθοδος:	Δημιουργική βιωματική μέθοδος μάθησης/Μάθηση με ανακάλυψη
Τεχνική/Τεχνίς:	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, παρατήρηση,
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Φωτογραφίες με εικόνες μουσειακών αντικειμένων, δωματίων/χώρων και ανθρώπου μοντέλα
Στόχοι:	Να ευαισθητοποιήσει ότι ένα μουσείο που μιλάει για τον τρόπο ζωής των Οι άνθρωποι της περιόδου είναι ένα σύνολο μαζί με τον χρόνο, την ιστορία, τους ανθρώπους, τα αντικείμενα και τους τόπους. Έτσι, για την ευαισθητοποίηση του «ιστορικού χρόνου». Αναγνώριση και προστασία πολιτιστικής κληρονομιάς.



Στόχοι:	<p>1.1 Θα μπορεί να ιδρύσει ένα απλό μουσείο από τα δικά του αντικείμενα.</p> <p>1.2 Θα είναι σε θέση να μάθει να σκέφτεται και να αξιολογεί γεγονότα με όλες τις διαστάσεις τους.</p> <p>1.3 Θα μπορεί να ταξινομεί τα μουσεία ανάλογα με τον τύπο τους.</p> <p>1.4. Θα είναι σε θέση να εργάζεται σε αρμονία με τα μέλη της ομάδας.</p> <p>1.5 Θα είναι σε θέση να δημιουργήσει μια σχέση μεταξύ του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.</p> <p>1.6 Θα είναι σε θέση να αξιολογήσει τη διαδικασία εργασίας ως προς το τι του φέρνει.</p>
---------	---

1. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α?	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
1. Παρασκευή/ Ζέσταμα (Συγκεκριμένη εμπειρία)	Μια σύντομη περιήγηση στο μουσείο ή μια εικονική περιήγηση στο μουσείο γίνεται με οι συμμετέχοντες στην τάξη. Οι συμμετέχοντες καλούνται να εξετάσουν τα αντικείμενα που βλέπουν γύρω τους στο μουσείο. Όλοι οι συμμετέχοντες είναι καλεσμένοι στον κύκλο. Ο καθένας λέει πρώτα το όνομά του και μετά ένα αντικείμενο στο μουσείο που ξεκινά με το πρώτο γράμμα του ονόματός του. Το παιχνίδι συνεχίζεται σε όλη την ομάδα αυξάνοντας την ποικιλία των αντικειμένων.

2. Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)	Μαντέψατε τι μπορεί να συμβεί πριν ξεκινήσετε την εκδήλωση; Γιατί λοιπόν μπορεί να είχαμε κάνει αυτή τη δραστηριότητα; Με βάση το παιχνίδι που παίξαμε, ποια ήταν τα αντικείμενα που χρησιμοποιούσαν οι άνθρωποι που ζούσαν στην αρχαιότητα; Τι είδους ζωή μπορούν να έχουν; Μια μικρή συζήτηση ξεκινά με αυτές τις ερωτήσεις.
---	---



<p>3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)</p>	<p>Κάνοντας έρευνα εκ των προτέρων, ο εκπαιδευτής επικολλά τις φωτογραφίες των ανθρώπινων μοντέλων, των αντικειμένων και των θέσεων του μουσείου στα χαρτόνια και χωρίζει τις φωτογραφίες στα δύο.</p> <p>Στους συμμετέχοντες δίνεται το ήμισυ μιας από τις προετοιμασμένες κάρτες. «Πώς θα μπορούσε να είναι το άλλο μισό αυτής της φωτογραφίας;» ερωτάται. Λέγεται ότι η απάντηση στην ερώτηση είναι κρυμμένη στο μουσείο. Πραγματοποιείται εκ νέου ξενάγηση στο μουσείο με τους συμμετέχοντες (αν υπάρχει πρακτική στην τάξη, γίνεται εικονική περιήγηση στο μουσείο) και οι συμμετέχοντες συγκρίνουν τα αντικείμενα με τις προβλέψεις τους . Ο εκπαιδευτής σχηματίζει μια ομάδα 4 συμμετεχόντων και οι ομάδες δημιουργούν μια σύντομη ιστορία συνδυάζοντας τα αντικείμενα που μάντευαν και παίζουν την ιστορία.</p>
<p>4.Ενδιάμεση αξιολόγηση; (Αντικατοπτρίζοντας την εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες; Αναστοχαστική παρατήρηση)</p>	<p>Οι συμμετέχοντες έχουν το δικαίωμα ομιλίας και τίθενται οι ακόλουθες ερωτήσεις: Σας άρεσαν οι ιστορίες που ζωντανέψαμε; Μπορούμε λοιπόν να αλλάξουμε τον τρόπο ζωής σε αυτή την ιστορία; Πώς μπορείτε να διασφαλίσετε ότι η κουλτούρα των ανθρώπων του παρελθόντος θα φτάσει στις επόμενες γενιές;</p>
<p>ΜΕΡΟΣ Β:</p>	<p>ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΕΝΝΟΙΑ)</p>
<p>5.Επεξεργασία:"Τι έχει σημασία;"</p>	<p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί εν συντομία τις απαντήσεις σε ερωτήσεις όπως ως τι είναι μουσείο, ποια είναι τα είδη των μουσείων, ποιος είναι ο ρόλος των μουσείων στη μεταφορά του πολιτισμού από περασμένες περιόδους στο σήμερα; Τα μουσεία είναι μόνιμα ιδρύματα για την εκπαίδευση και την εξυπηρέτηση της κοινότητας. Αυτά τα ιδρύματα είναι πολύ εκπαιδευτικά. Υπάρχουν πολλά είδη μουσείων. Ένα μουσείο μπορεί να ιδρυθεί για οποιοδήποτε θέμα. Εάν η περιοχή σας φημίζεται για έναν πόλεμο, ένα γεωργικό προϊόν, εθνική ομάδα, μουσικό είδος ή βιομηχανία ή ένα συγκεκριμένο ιστορικό γεγονός, μπορείτε να βρείτε ή να επισκεφθείτε ένα μουσείο για οποιοδήποτε από αυτά τα θέματα για να ξεκινήσετε. Τα μουσεία παρέχουν περιβάλλοντα μάθησης για διάφορες ομάδες και πολιτισμούς. Προωθούν την καλύτερη κατανόηση της κοινής μας κληρονομιάς και ενθαρρύνουν τον διάλογο, την περιέργεια και τον αυτοστοχασμό. Επιπλέον, οι εξηγήσεις γίνονται ως έχουν</p>



	βοηθούν τις μελλοντικές γενιές να κατανοήσουν το παρελθόν τους και να αναγνωρίσουν τα επιτεύγματα αυτών που προηγήθηκαν. Ο εκπαιδευτής κάνει ένα ταξίδι σε εικονικά μουσεία ή στο πλησιέστερο μουσείο.
6. Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Έχετε επισκεφθεί παρόμοια ή διαφορετικούς τύπους μουσείων εδώ? Γιατί είναι σημαντικό να προστατεύονται αυτά τα μουσεία; Ποιες είναι οι επιπτώσεις αυτών των μουσείων στη μεταφορά του πολιτισμού;
7. Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργός ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Η ομάδα γίνεται κύκλος. Ο εκπαιδευτής λέει «Ας μιλήσουμε για αυτό που κάναμε σήμερα» και ρωτά την ομάδα «Πώς ένιωσες, τι προσέξατε;». Στην ομάδα παρουσιάζεται μια εικονική περιήγηση στο μουσείο.
8. ΓΕΝΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ;	Σχεδιάζεται μια εικόνα για την ιστορία που παίζουν.
9. RELATING TO DAILY LIFE: (From New Concept to new experiences)(ACTIVE Experience)	9. ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το New Concept στις νέες εμπειρίες) (ACTIVE Experience)

ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	UNESCO και Πολιτιστική Κληρονομιά
Ομάδα-στόχος:	Δημοτικό σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (7-10 ετών)
Θέση:	περιβάλλον τάξης, υπαίθριο
Χρόνος:	40 +40 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Δημιουργικής Βιωματικής Μάθησης/Μάθηση με Εφεύρεση
Τεχνική/Τεχνική ερωτήσεις:	παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός,



Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Ντέφι, κάλτσες, βαμβάκι και σχοινί Βίντεο: https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1
Στόχοι:	Να εισαγάγει την UNESCO και να έχει πληροφορίες για τα πολιτιστικά της UNESCO έργα κληρονομιάς..
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none">• Θα είναι σε θέση να κάνει τον ορισμό της UNESCO,• Θα είναι σε θέση να γνωρίζει το έργο της UNESCO για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς• Θα είναι εθελοντής για την προστασία όλων των έργων που περιλαμβάνονται στον κατάλογο προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς.• Θα είναι σε θέση να αναγνωρίσει ότι η πολιτιστική κληρονομιά δεν είναι μόνο τοπική αλλά και παγκόσμια κληρονομιά.• Θα είναι εθελοντής για να συμμετάσχει σε προσπάθειες διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς σε διακρατικό επίπεδο

1. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α;	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
1.Προετοιμαία/ Προθέρμανση (Συγκεκριμένη εμπειρία)	Η ομάδα γίνεται κύκλος. Με τη βοήθεια μιας κίμωνας σημειώνεται το σημείο που στέκονται όλοι. Ο εκπαιδευτής δίνει σε όλους τα ονόματα των έργων πολιτιστικής κληρονομιάς που βρίσκονται



	<p>υπό προστασία στη χώρα τους. Για παράδειγμα Αγία Σοφία, Καππαδοκία, Νεμρούτ κ.λπ. Ο προπονητής είναι στον κύκλο και επιλέγεται ένας παίκτης. Λέει το όνομα ενός αντικείμενου που θέλει. Για παράδειγμα λέει «Η Αγία Σοφία». Όλες οι Αγία Σοφία στον κύκλο αλλάζουν θέσεις. Ένα άτομο θα μείνει εκτός γιατί δεν υπάρχει χώρος. Αυτό το εκτεθειμένο άτομο γίνεται It και έρχεται στη μέση του κύκλου. Όταν φτάσει στη μέση του κύκλου, λέει επίσης το όνομα ενός από αυτά τα τρία αντικείμενα. Το παιχνίδι μπορεί να συνεχιστεί έτσι, καθώς έρχεται στη μέση του κύκλου, Μπορεί να λέει τα ονόματα δύο αντικειμένων ταυτόχρονα ή να προσθέσει όλους στον κύκλο λέγοντας "τεχνήματα πολιτιστικής κληρονομιάς".</p> <p>Το παιχνίδι συνεχίζεται αλλάζοντας τα αντικείμενα πολιτιστικής κληρονομιάς που βρίσκονται εδώ και μαθαίνοντας διαφορετικά αντικείμενα. Αργότερα, ο εκπαιδευτής προσθέτει τα προστατευμένα αντικείμενα στον κόσμο στο παιχνίδι και εμπλουτίζει το παιχνίδι</p>
2. Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)	Πώς ένιωσες όταν ανακοινώσαμε το εκδηλώσεις; Πώς νιώσατε όταν αντικαταστήσατε τα έργα σας;
3. ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)	<p>Ο εκπαιδευτής προσκαλεί τους συμμετέχοντες στον κύκλο. Λέει, «Τώρα είστε όλοι μαριονέτες στο κουκλοπωλείο, μόνο εσείς ξέρετε τι μαριονέτα είστε, σκεφτείτε το και πάρτε ανάλογη μορφή». Ο εκπαιδευτής δίνει οδηγίες: «Είσαι άψυχος, είσαι στέκεσαι στο παράθυρο, είσαι τόσο κουρασμένος να περιμένεις. Τώρα θα ζωντανέψεις και θα αποφασίσεις Ίδρυσε τη δική σου χώρα, πρώτα τα μάτια σου θα ανοίξουν, το κεφάλι σου θα κουνηθεί».</p> <p>Είναι φτιαγμένα να κινούνται με κάθε χτύπημα του ντέφι.</p> <p>Ο εκπαιδευτής λέει ότι έχουμε μια χώρα μαριονέτα τώρα, αλλά υπάρχει ένα τέρας που θέλει να σε καταστρέψει. Πώς θα προστατευτείς</p>



	από αυτόν; λέει και δημιουργεί ένα περιβάλλον συζήτησης για την ομάδα. Ο εκπαιδευτής ρωτά στη συνέχεια, πώς μπορούμε να προστατεύσουμε τα πολιτιστικά αντικείμενα στη χώρα μας; Δημιουργεί ένα διαφορετικό περιβάλλον συζήτησης με το ερώτημα και οδηγεί στη δημιουργία σύνδεσης με την UNESCO.
--	---

4. Προσωρινός Εκτίμηση; (Αντικατοπτρίζοντας την εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική παρατήρηση)	Πώς ένιωσες όταν έγινες μαριονέτα; Ποιοι είναι οι λόγοι που σε ωθούν να είσαι τόσο μαριονέτα; Θα σας στενοχωρούσε αν καταστρέφονταν τα έργα στη χώρα μας;
ΜΕΡΟΣ Β:	ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΕΝΝΟΙΑ)
5. Επεξεργασία: "Τι έχει σημασία;"	<i>Αφού ο εκπαιδευτής ενημερώσει τους συμμετέχοντες για τον σκοπό ίδρυσης της UNESCO και τι κάνει, παρακολουθείται μια μικρού μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων σχετικά με την πολιτιστική μας κληρονομιά της UNESCO.</i> https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1 <i>Πολιτιστικός Κληρονομία περιουσιακά στοιχεία κάτω από Η προστασία της UNESCO ενισχύεται με γραφικά.</i>
6. Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Ας παραθέσουμε τις λέξεις-κλειδιά που μάθαμε μαζί και ας δημιουργήσουμε έναν εννοιολογικό χάρτη.
7. Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργός ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Γνωρίζετε ότι το κουκλοθέατρο και το κουκλοθέατρο είναι ένα άυλη πολιτιστική κληρονομιά που πρέπει να προστατεύεται από την UNESCO; Ήταν ενδιαφέρον για εσάς; Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες. Οι συμμετέχοντες καλούνται να φτιάξουν μια μαριονέτα με κάλτσες, βαμβακερό σχοινί και διάφορα υλικά..



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



8.ΓΕΝΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ;	Η ομάδα γίνεται κύκλος. Ο αρχηγός λέει «Ας μιλήσουμε για αυτό που κάναμε σήμερα» και θέτει την ερώτηση «Ποιες είναι οι ιδέες σας για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς;
9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το Νέο Ιδέα για νέες εμπειρίες)(ACTIVE Experience)	Οι φτιαγμένες μαριονέτες εμφανίζονται σε ανοιχτό χώρο. Ένα κουκλοθέατρο προσκαλείται στο σχολείο ή φτιάχνεται θεατρικό έργο από τις κούκλες που παράγονται.

ΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	Πολιτιστική Κληρονομιά και Τέχνη
Ομάδα-στόχος:	Δημοτικό σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (7-10 ετών)
Θέση:	Περιβάλλον στην τάξη
Χρόνος:	40+40 λεπτά.
Μέθοδος:	Μέθοδος Διάλεξης/Δημιουργική Βιωματική Μέθοδος Μάθησης/Learning Through Ανακάλυψη/Δημιουργικό Δράμα
Τεχνική / Τεχνικές Νίκες:	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, αφήγηση
Εργαλεία και εξοπλισμοί	Διάφορα γραφικά, κάποιος εξοπλισμός στην τάξη, (για κινούμενα σχέδια και αυτοσχεδιασμό) οπτικές κάρτες που ετοιμάζει ο εκπαιδευτής Βίντεο: https://youtu.be/D-X1PkiNBGY -Παράρτημα 2 Η σημασία των λαϊκών χορών στον πολιτισμό μας (Συντομογραφία) (https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/) - https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes (Επιλ μουσική - διαφορετική πολιτιστική μουσική)



Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> -Να μπορέσουν να αναγνωρίσουν τις παραστατικές τέχνες, που είναι η πολιτιστική μας κληρονομιά. -Να δημιουργήσει ευαισθητοποίηση για να εξηγήσει και να προστατεύσει ότι οι τέχνες των παραστάσεων αποτελούν μέρος των στοιχείων παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> -Θα μπορεί να γνωρίζει παραστατικές τέχνες. -Θα μπορεί να αναγνωρίσει ότι οι παραστατικές τέχνες συγκαταλέγονται μεταξύ των τοπικών και πολιτιστικών κληρονομιών. -Θα είναι σε θέση να αναγνωρίσει την ανάγκη διατήρησης του πολιτισμού σε τοπικό και διεθνές επίπεδο. -Θα μπορεί να συνεργάζεται αρμονικά με τα μέλη της ομάδας. -Θα μπορεί να εκφράσει τα συναισθήματα και τις σκέψεις για τις παραστατικές τέχνες, που είναι η αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς, μέσω του animation. -Θα είναι σε θέση να δημιουργήσει μια σχέση μεταξύ του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. -Θα μπορεί να μάθει τις πολιτιστικές αξίες της πόλης στην οποία ζει με βάση τα αντικείμενα. - Θα είναι σε θέση να αξιολογήσει τη διαδικασία εργασίας ως προς το τι του φέρνει.

1. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α;	EXPERIENTIAL INPUT
1. Παρασκευή/ Προθέρμανση (Σκυρόδετη εμπειρία)	<p>Σχηματίζεται ένας κύκλος ώστε οι μαθητές να μπορούν να δουν ο ένας τον άλλον. Οι συμμετέχοντες καλούνται να πουν τα ονόματά τους με ρυθμική κίνηση, ώστε να γνωριστούν μεταξύ τους. Ο δεύτερος συμμετέχων λέει το όνομά του με τη ρυθμική κίνηση του 1ου συμμετέχοντα και μετά λέει αμέσως το όνομά του με τη δική του ρυθμική κίνηση.</p> <p>Ο συμμετέχων 3 λέει τα ονόματά του κάνοντας τις ρυθμικές κινήσεις του 1ου και του 2ου συμμετέχοντος και μετά λέει το όνομά τους με τη δική του ρυθμική κίνηση. Αυτή η γνωριμία συνεχίζεται με αυτή τη σειρά. Αναδύεται μια αλυσίδα ρυθμικών κινήσεων.</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να σχηματίσουν μια ομάδα των 6 ο καθένας. Μαζί με τα ονόματα των 10 ατόμων που θυμούνται, τους επιτρέπεται να εκθέσουν τις ρυθμικές τους κινήσεις με μια σειρά που θα καθορίσουν (μπορεί να είναι αλφαβητική σειρά) συλλογικά. Οι κινήσεις αυτές εκτελούνται η μία μετά την άλλη με ρυθμικές κινήσεις. Στη συνέχεια παρέχεται στους συμμετέχοντες η δυνατότητα να εκτελέσουν τις ρυθμικές κινήσεις συλλογικά σε σειρά, με τη συνοδεία επιλεγμένης μουσικής που γνωρίζουν και ακούνε εκ των προτέρων. (για παράδειγμα :https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes)</p>



<p>2. Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής κάνει τις ακόλουθες ερωτήσεις στις ομάδες: - Πώς ένιωσες ενώ κάνατε τις ρυθμικές κινήσεις συλλογικά στην ομάδα; - Υπήρξαν κάποιες ρυθμικές κινήσεις με τις οποίες δυσκολευτήκατε</p>
<p>3. ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί ένα προς ένα τα γραφικά μιας κάρτας που ανήκει στις ιστορίες των λαϊκών χορών που έχουν προετοιμαστεί εκ των προτέρων (παράδειγμα: το ηλιοτρόπιο που γυρίζει προς τον ήλιο, μια συγκομιδή σιταριού, ένας γάμος, ένας αγώνας κ.λπ.) Τους ζητείται να περιγράψουν τις εικόνες σε αυτές τις κάρτες με τη ρυθμική κίνηση που θα επιλέξουν. Ωστόσο, καμία ομάδα δεν λέει ποια εικόνα έχουν επιλέξει. Άλλες ομάδες προσπαθούν να μαντέψουν ποια εικόνα επέλεξαν βλέποντας αυτά τα κινούμενα σχέδια. Αξιολογεί το στυλ έκφρασης (ρυθμικές κινήσεις) που επιδεικνύει αυτή η ομάδα. (Αυτή θα είναι μια στιγμιαία κίνηση καθώς απαιτεί αυτοσχεδιασμό και ρυθμική κίνηση. Σχετίζεται με τη φαντασία και την παραγωγή του συμμετέχοντα) (Παράρτημα 1: Εικόνες για ρυθμικές κινήσεις)</p>



4. Ενδιάμεση αξιολόγηση; (Ανακλαστική Εμπειρία / Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική παρατήρηση)	Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες: - Τι σου είπαν αυτές οι παραστάσεις; - Ποιος ήταν ο σκοπός αυτής της μελέτης; - Θέλει κανείς να μοιραστεί τα συναισθήματα και τις σκέψεις του;
ΜΕΡΟΣ Β:	ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)
5. Επεξεργασία: «Τι Έχει θέμα;»	Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι οι λαϊκοί χοροί είναι στοιχείο του πολιτισμού μας Κληρονομία. Εξηγεί ότι οι λαϊκοί χοροί αποτελούνται από τον συνδυασμό ρυθμικών κινήσεων που κάνουμε. Εξηγεί ότι κάθε ρυθμική κίνηση έχει ένα νόημα και εκτίθεται σε μια ενότητα νοήματος. Λέει ότι δίνει και παραδείγματα από τις προηγούμενες ζωές μας. Ο εκπαιδευτής μας δείχνει ένα βίντεο για τη συνεισφορά των παραστατικών τεχνών σε εμάς. (https://youtu.be/D-X1PkINBGY) Σύντομες πληροφορίες δίνονται από τη γραπτή πηγή. (Παράρτημα 2)
6. Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Ο εκπαιδευτής συμβάλλει στη χρήση των συμμετεχόντων στη συζήτηση κάνοντας αυτές τις ερωτήσεις. «Ποια μπορεί να είναι η κοινωνική αξία που μας προσθέτουν οι λαϊκοί χοροί εκτός από το να διατηρούν ζωντανό τον παγκόσμιο πολιτισμό και τον τοπικό μας πολιτισμό; Είναι θετικό ή αρνητικό αν οι λαϊκοί χοροί αλλάξουν στο μέλλον;»
7. Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να ερευνήσουν τον λαϊκό χορό της περιοχής και τις τοπικές ενδυμασίες του παιχνιδιού και να κάνουν ζωγραφικές μελέτες..
8. ΓΕΝΙΚΟΣ ΕΚΤΙΜΗΣΗ;	Μετά τον εκπαιδευτή, ένα έγγραφο αξιολόγησης διανέμεται στο συμμετέχοντες, επιτρέποντάς τους να γράψουν τις απόψεις και τις εντυπώσεις τους στα κενά. Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης? Το ένωσα αυτό; Εμαθα ότι;



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από Νέα έννοια σε νέο εμπειρίες)(ΕΝΕΡΓΗ Εμπειρία)	Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να μάθουν και να συνεντεύξουν ένα από τα τοπικές παραδοσιακές χορευτικές ιστορίες με τους ηλικιωμένους γονείς τους. (Μπορεί να είναι οποιοδήποτε διεθνική ιστορία)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1:





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LIVE
WITH THE
CULTURE





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LIVE
WITH THE
CULTURE





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Συμβολή Λαϊκών Χορών σε Πολιτισμούς

Η αξιολόγηση των λαϊκών χορών στις κοινωνικές σπουδές, την εκπαίδευση και τον πολιτισμό έχει αποκτήσει σημασία τα τελευταία χρόνια.

Ο λαϊκός χορός είναι ο κύριος παράγοντας γέννησης του πολιτισμού. Αντίστοιχα, μπορούμε να πούμε ότι η προέλευση της τέχνης, η οποία βρίσκεται εντός του πεδίου του πολιτισμού, είναι «παιχνίδι» και έχει σημαντικό ρόλο στη γέννηση της τέχνης.

Οι λαϊκοί χοροί έχουν αποτελέσει αντικείμενο ενοτήτων φυσικής ζωής όπως ο θάνατος, ο γάμος, το γούρι, οι θρησκευτικές τελετές και η λατρεία, που αποτελούν μέρος της ζωής από το παρελθόν μέχρι σήμερα. Είναι η κουλτούρα των πολιτισμών. Ο δημοτικός χορός μας δίνει πληροφορίες για τον τρόπο ζωής των ανθρώπων. Θλίψη, αγάπη, αγώνας, ειρήνη, ενότητα, φύση, δύσκολες συνθήκες, όλα αυτά τα βλέπουμε στη μελωδία των δημοτικών χορών, στη λεγόμενη ρυθμική κίνηση. Είναι μια γέφυρα που μας συνδέει από το παρελθόν με το σήμερα.

Ως αποτέλεσμα, θα πρέπει να είναι το μεγαλύτερο χρέος μας να μεταφέρουμε τους λαϊκούς μας χορούς, που αποτελούν πολιτιστικό θησαυρό, στις επόμενες γενιές με πιο υγιή τρόπο και να τους φέρουμε στο επίπεδο που τους αξίζει. Ταυτόχρονα, πρέπει να προσέχουμε να μην χαλάσουμε την πρωτοτυπία τους.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ


1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	Τεχνολογική πολιτιστική κληρονομιά στη γεωργία
Ομάδα-στόχος:	Δημοτικό σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (7-10 ετών)
Θέση:	Περιβάλλον Τάξης
Χρόνος:	40+40
Μέθοδος:	Μέθοδος Διάλεξης/Δημιουργική Βιωματική Μέθοδος Μάθησης/Learning Through Ανακάλυψη/Δημιουργικό Δράμα
Τεχνική	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, Web 2.0 (gdrive, https://learningapps.org/)
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Διαδραστικός πίνακας,
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Αναγνώριση και ευαισθητοποίηση των πολιτιστικών στοιχείων που αλλάζουν από το παρελθόν να παρουσιάσει.
	Θα είναι σε θέση να γνωρίζει την έννοια της τεχνολογικής κληρονομιάς Θα είναι σε θέση να εξηγήσει τα στοιχεία της τεχνολογικής κληρονομιάς με παραδείγματα. Θα είναι σε θέση να εξηγήσει τις τεχνολογικές εξελίξεις από το παρελθόν έως το παρόν Θα είναι σε θέση να εξηγήσει την ανάπτυξη στοιχείων ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς από το παρελθόν στο παρόν με παραδείγματα. Θα είναι σε θέση να εξηγήσει τον ρόλο των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών στη μεταφορά της πολιτιστικής κληρονομιάς με παραδείγματα

1.ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α;	EXPERIENTIAL INPUT
1.Παρασκευή/ Ζέσταμα (Σκυρόδεμα Εμπειρία)	1.Δραστηριότητα Στο μάθημα, ο εκπαιδευτής ανοίγει την τεχνολογική πολιτιστική κληρονομιά γεωργία στον διαδραστικό πίνακα για να παίξουν το παιχνίδι που ταιριάζει που ετοίμασε πριν. Ενώ παίζετε αυτό το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες είναι ζήτησε να ταιριάζει με τις εικόνες της πρωτόγονης και της σύγχρονης γεωργίας. Με αυτό παιχνίδι ταιριάσματος, εφιστάται η προσοχή των συμμετεχόντων και ταυτόχρονα χρόνο που μετρείται το επίπεδο ετοιμότητας. Η δεύτερη δραστηριότητα έχει περάσει χωρίς να δίνει εξηγήσεις και σωστές απαντήσεις. https://learningapps.org/display?v=p5qso72st22



	 <p>2.Δραστηριότητα Ο εκπαιδευτής έχει προετοιμάσει εκ των προτέρων την παρουσίαση με θέμα την τεχνολογική πολιτιστική κληρονομιά στη γεωργία.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1sC8os41YmXG8nbwtmoughthNwYCSNPg7LWazaHdKLSX8/edit?usp=sharing</p> <p>Κάνει τις απαραίτητες επεξηγήσεις με τις εικόνες και τα βίντεο της παρουσίασης. Ρωτούνται αν έχουν δει αυτές τις τεχνολογικές συσκευές. Τους παρέχεται γνώση. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής συγκεντρώνει τους συμμετέχοντες σε έναν κύκλο. Συγκεντρώνει τα γραφικά που είχε ετοιμάσει για το ταιριαστό παιχνίδι με μεικτό τρόπο. Κάθε συμμετέχων παίρνει μια εικόνα και αρχίζει να περπατά στην τάξη με τη μουσική. Με εντολή του εκπαιδευτή, σταματά και ψάχνει το ταίρι στο οπτικό του. Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου κάθε συμμετέχων βρει το ταιρίασμα στην εικόνα του.</p>
2.Προσωρινός Εκτίμηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚ Η ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ	<p>Ο εκπαιδευτής λαμβάνει τα συναισθήματα και τις σκέψεις των συμμετεχόντων στη δραστηριότητα. Ο εκπαιδευτής κάνει στους συμμετέχοντες τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <p>Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ των πρωτόγονων μεθόδων που χρησιμοποιούνται στη γεωργία και των σύγχρονων μεθόδων;</p> <p>Πώς αισθάνεστε για αυτά τα αντικείμενα αυτή τη στιγμή;</p> <p>Ποια από τα αντικείμενα της υλικής μας πολιτιστικής κληρονομιάς έχετε δει;</p> <p>Ποια από τα στοιχεία της υλικής μας πολιτιστικής κληρονομιάς που μάθαμε στο στενό μας περιβάλλον υπάρχουν εκεί; Ποια άλλαξαν σήμερα;</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



3.ΚΙΝΟΥΜΕΝ Η ΖΩΗ (ΑΠΤΗ ΖΩΗ)

Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να περπατήσουν ελεύθερα στο χώρο και με την εντολή stop οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ζευγάρι με τον πιο στενό τους φίλο. Τα χαρτιά δραματικής κατάστασης που ετοιμάστηκαν πριν από το εργαστήριο, που περιέχουν τα άτομα που θα δημιουργήσουν έναν διάλογο και τα στοιχεία της σύγκρουσης, διανέμονται στις ομάδες με κλήρωση. Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν μια κινούμενη εικόνα χρησιμοποιώντας τα στοιχεία στα φύλλα εργασίας. Δίνεται αρκετός χρόνος για προετοιμασία. Όλες οι ομάδες εκτελούν εκ περιτροπής τους αυτοσχεδιασμούς τους.

1. Άνθρωποι: Γεωπόνος Μηχανικός- Αγρότης



	<p>Κατάσταση: Ο αγρότης φυτεύει σιτάρι στο χωράφι του. Ο αγρότης λέει στον γεωπόνο μηχανικό ότι δεν μπορεί να πάρει αρκετή απόδοση από το χωράφι του.</p> <p>Γεωπόνος μηχανικός λέει ότι όταν οι διαδικασίες γίνουν μαζί και σωστά, η απόδοση θα αυξηθεί. Λέει ότι θα καθοδηγήσει τον αγρότη σε όλες τις εργασίες συντήρησης από το όργωμα του χωραφιού έως την ανάλυση του εδάφους.</p> <p>Πρώτη πρόταση: Αγρότης: «Θέλω να αυξήσω την απόδοση στο χωράφι μου. 2ο. Επαφές: αγρότης- γείτονας</p> <p>Κατάσταση: Αν και ο αγρότης και η οικογένειά του εργάζονται σκληρά και είναι πολύ κουρασμένοι, δεν μπορούν να προμηθευτούν ποιοτικά προϊόντα. Λυπούνται πολύ γι' αυτό. Μια μέρα, περνώντας από το χωράφι του γείτονά του, βλέπει το έξυπνο σύστημα άρδευσης. Πηγαίνει αμέσως να πάρει πληροφορίες από τον γείτονά του. Μαθαίνει ότι αυτό το σύστημα εξοικονομεί νερό, προστατεύει τα προϊόντα από το στέγνωμα και τη σήψη και λειτουργεί με αισθητήρες.</p> <p>Πρώτη πρόταση: Αγρότης: Ό,τι και να κάνω, δεν μπορώ να καλλιεργήσω ποιοτικά προϊόντα. Γιατί; 3. Πρόσωπα: Διεύθυνση Γεωπονίας - αγρότης Κατάσταση: Μια σημαντική δομή αρχαίας πόλης βρίσκεται κάτω από ένα κοντινό χωράφι. Ο αρχαιολόγος, ο οποίος είναι ο επικεφαλής της ανασκαφής, προσπαθεί να πείσει τον ιδιοκτήτη του αγρού να απαλλοτριώσει τη γη του. αλλά αυτό δεν θα είναι εύκολο έργο. Ο αγρότης δεν θέλει να πουλήσει το χωράφι του, που είναι η μόνη πηγή εισοδήματός του.</p> <p>Πρώτη πρόταση: Αγρότης: «Αυτή είναι η πατρογονική μας γη. Δεν αφήνουμε λίγες πέτρες για αγγεία».</p> <p>4. Άνθρωποι: Γλύπτης-δήμαρχος</p> <p>Κατάσταση: Ο δήμαρχος είναι ένα τεράστιο άγαλμα για να προσελκύσει τουρίστες στην πόλη</p>
--	--



	<p>αποφασίζει να το κάνει. Συμφωνείται με γνωστό γλύπτη και προκαταβάλλεται μέρος της αμοιβής. Ωστόσο, ο δήμαρχος βρίσκει τα σχέδια του γλύπτη βαρετά. Θέλει να φτιάξει ένα πιο επιβλητικό, μεγαλύτερο γλυπτό. Λέει τα όνειρα των ονείρων του με μπαλάντα. Ο γλύπτης δυσανασχετεί με την παρέμβαση στο έργο του. Εξάλλου, δεν του ταιριάζει να κάνει το «αντικείμενο χωρίς τέχνη και ευχαρίστηση» που θέλει ο πρόεδρος. έχει όμως πληρώσει τις οφειλές του με την προκαταβολή που έλαβε από τον δήμο και δεν υπάρχει τρόπος να τα επιστρέψει.</p> <p>Πρώτη πρόταση: Γλύπτης: «Ο κ. Πρόεδρε, αυτό που κάνει ένα έργο τέχνης μοναδικό είναι η φαντασία του καλλιτέχνη».</p>
.Προσωρινός Εκτίμηση; (Αντικατοπτρίζοντας την εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες νοοτροπίες; Αναστοχαστική ή παρατήρηση)	<p>Ο εκπαιδευτής ρωτά τις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τη μελέτη από αυτούς ερωτήσεις? «Τι κάναμε; Ποιος πιστεύετε ότι ήταν ο σκοπός αυτής της μελέτης; Θέλει κανείς να μοιραστεί τις εμπειρίες και τα συναισθήματά του;»</p>
ΜΕΡΟΣ Β:	ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)
5.Επεξεργασία: "Τέχει σημασία;"	<p>Ο εκπαιδευτής κάνει το βίντεο για τα στοιχεία πολιτιστικής και τεχνολογικής κληρονομιάς και την αλλαγή στη γεωργία να παρακολουθήσει ξανά. Μιλάει για τη σημασία των μελετών Ε&Α για την ανάπτυξη στοιχείων πολιτιστικής και τεχνολογικής κληρονομιάς στη γεωργία σήμερα. Εξηγήστε στους συμμετέχοντες με παραδείγματα πόσο επηρεάζει την καθημερινότητά μας.</p>
6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	<p>Ο εκπαιδευτής δίνει παραδείγματα από την καθημερινή ζωή σχετικά με την τρέχουσα αλλαγή των στοιχείων πολιτιστικής και τεχνολογικής κληρονομιάς στη γεωργία και τη σημασία τους στην καθημερινή μας ζωή. Ο εκπαιδευτής δημιουργεί ένα περιβάλλον συζήτησης με την ερώτηση «Τι είδους σχέση υπάρχει μεταξύ της ζωής σας και των στοιχείων πολιτιστικής και τεχνολογικής κληρονομιάς στη γεωργία; " και συμβάλλει στη χρήση νέων εννοιών στη συζήτηση.</p>
7.Πρακτική: "Τώρα τι;" Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	<p>Ο εκπαιδευτής κάνει στους συμμετέχοντες μια ερώτηση, «Πώς θα αλλάξει το μέλλον Τα στοιχεία της πολιτιστικής και τεχνολογικής μας κληρονομιάς στη γεωργία είναι;» και δημιουργεί ένα περιβάλλον συζήτησης. Στη συνέχεια, ζητά από τους μαθητές να φτιάξουν ένα έργο ζωγραφικής με θέμα «Το ταξίδι των στοιχείων της πολιτιστικής τεχνολογικής κληρονομιάς στη γεωργία στο μέλλον».</p>
8.ΓΕΝΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ;	<p>Μετά τον εκπαιδευτή, ένα χαρτί αξιολόγησης διανέμεται στους συμμετέχοντες, επιτρέποντάς τους να γράψουν τις απόψεις και τις εντυπώσεις τους στα κενά.</p>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



	<p>Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης? Το ένιωσα αυτό;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>...</p> <p>.....</p> <p>Εμαθα ότι;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Αναγνώρισα ότι?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Νομίζω ότι πρέπει να υπάρχει?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το New Concept στις νέες εμπειρίες) (ACTIVE Εμπειρία)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής ζητά από τους μαθητές να πάρουν συνέντευξη από τους παλιούς και τους νέους αγρότες οικογενειακό ή στενό τους περιβάλλον με θέμα «Μεταφορά των αντικειμένων της πολιτιστικής τεχνολογικής μας κληρονομιάς από το παρελθόν στο παρόν στη γεωργία».</p>



ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	"Οι Caretta Carettas είναι ασφαλείς"
Ομάδα-στόχος:	Δημοτικό σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (7-10 ετών)
Θέση:	Περιβάλλον Τάξης
Χρόνος:	40+40 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Διάλεξης/Δημιουργική Βιωματική Μέθοδος Μάθησης/Learning Through Ανακάλυψη/Δημιουργικό Δράμα
Τεχνική/ Τεχνικές Νίκες:	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, τεχνική σταθμού
Εργαλεία και εξοπλισμός:	https://www.youtube.com/watch?v=pu0C6ttBv_M&t=7s προωθητικό βίντεο (Τούρκικος) https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nliwCs διαφημιστικό βίντεο (Αγγλικά) https://www.youtube.com/watch?v=0P8l1KDXGDA (Επιστήμη - Βιβλία για ανάγνωση φωναχτά στα παιδιά!) https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg TAMMY TURTLE Ηχητικό βιβλίο https://www.youtube.com/watch?v=gjK0IUW6yD4&t=62s (Προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσει η Caretta caretta) Στυλό όσο ο αριθμός των συμμετεχόντων, λευκά χαρτιά και φάκελοι και ένα φανάρι, μάσκες caretta caretta για παιδι
Στόχοι:	- Να μπορούν να κατανοήσουν ότι οι φυσικοί πόροι και οι φυσικές ομορφιές είναι τα σημαντικότερα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούμε να αφήσουμε στο μέλλον. -Αναγνώριση περιβαλλοντικών προβλημάτων



Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none">• Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει τη σημασία της διαφορετικότητας στη φύση και να επιδεικνύει μια προστατευτική στάση.• Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι το πιο σημαντικό στοιχείο πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούμε να αφήσουμε στο μέλλον είναι ένας καθαρός κόσμος.• Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι οι φυσικοί μας πόροι και η βιοποικιλότητα θα πρέπει να προστατεύονται.• Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι ο αέρας, το έδαφος και το νερό, που είναι τα βασικά συστατικά της φύσης, πρέπει να προστατεύονται και ότι οι άνθρωποι είναι οι βασικοί ζωτικοί πόροι. Αναγνωρίζει περιβαλλοντικά προβλήματα.
---------	--

2. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α;	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
1. Παρασκευή/ Προθέρμανση (Σκυρόδετη εμπειρία)	<p>Ο εκπαιδευτής βάζει τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν το βίντεο για την καρέτα καρέτα, που είχε ετοιμαστεί από την https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nliwCs.</p> <p>Αφού οι συμμετέχοντες παρακολουθήσουν το βίντεο, ο εκπαιδευτής φοράει φτιαγμένες μάσκες εικόνες καρέτα καρέτα σε κάθε συμμετέχοντα. «Καθένας από εσάς είστε καρέτα καρέτα και ανυπομονείτε να φτάσετε από την άμμο στη θάλασσα», λέει. Μια ζωντανή μουσική ανάβει και οι καρέτα καρέτα αρχίζουν να περπατούν από την άμμο στη θάλασσα. Οι συμμετέχοντες περπατούν στην τάξη κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας. Καθώς η μουσική σταματά, το ίδιο κάνουν και οι συμμετέχοντες. Σε όποιο συμμετέχοντα ο εκπαιδευτής κρατούσε το φανάρι, αυτός ο συμμετέχων λέει για ένα χαρακτηριστικό των καρέτα καρέτα που θυμούνται σύμφωνα με αυτά που παρακολούθησαν στην παρουσίαση. Ενώ το κάνει αυτό, ξεκινά τη φράση του με "εγώ" ή "δικό μου". Παράδειγμα: «Κολυμπάω στις θάλασσες. Είμαι καρέτα καρέτα. Η πλάτη μου είναι καφέ και κόκκινη.» Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται τρεις έως τέσσερις φορές. Ο εκπαιδευτής προσπαθεί να στρέψει τον φακό του σε διαφορετικό συμμετέχοντα κάθε φορά. Η εκδήλωση συνεχίζεται μέχρι να τελειώσουν όλοι οι συμμετέχοντες.</p>
2. Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση του Εμπειρία)	Αυτή τη φορά, οι συμμετέχοντες περιπλανώνται στην παραλία συνοδευόμενοι από μουσική. Στη συνέχεια, κάθε φορά που σταματά η μουσική, ζευγαρώνουν και τινάζονται χέρια με ο πλησιέστερο καρέττες. Καθε συμμετέχων ζλέει ο
2. Ενδιάμεση Αξιολόγηση	Αυτή τη φορά, οι συμμετέχοντες περιπλανώνται στην παραλία συνοδευόμενοι



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



(ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)	με τις λέξεις «Εσύ ή το δικό σου». Παράδειγμα: «Είσαι καρέτα καρέτα, γεννάς τα αυγά σου στην άμμο τη νύχτα κ.λπ.».
3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)	Οι συμμετέχοντες μπορούν να παρακολουθήσουν το ηχητικό και βίντεο βιβλίο TAMMY TURTLE από τον παρακάτω σύνδεσμο μέχρι το 1,05ο λεπτό. https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg

	<p>«Πώς μπορούν οι καρέτα καρέτα να βγουν από τα αυγά τους και να φτάσουν στη θάλασσα εύκολα;» ρωτάει αυτός/αυτή. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ίσες ομάδες.</p> <p>Ο εκπαιδευτής ρωτά?</p> <p>1.Ομάδα; Πώς ένιωσαν οι καρέτα καρέτα όταν εκκολάπτονταν, τι προβλήματα μπορεί να αντιμετώπισαν;</p> <p>2. Ομάδα; Τι προβλήματα μπορεί να αντιμετωπίσουν οι Caretta caretta μέχρι να φτάσουν στη θάλασσα από τις φωλιές τους;</p> <p>Ομάδα 3: Τι μπορεί να συνέβη με τις Caretta caretta αφού έφτασαν στη θάλασσα;</p> <p>Ομάδα 4; Τι είδους λύσεις μπορούμε να βρούμε για να βοηθήσουμε τις καρέτα καρέτα που αντιμετωπίζουν δυσκολίες.; Εμψυχώνουν τις λύσεις που βρίσκουν.</p> <p>Δίνονται στους μαθητές 5 λεπτά για να προετοιμαστούν. Όλα τα κινούμενα σχέδια παρακολουθούνται. Η υπόλοιπη ιστορία παρακολουθείται από τον σύνδεσμο https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg</p>
4. Προσωρινός Εκτίμηση; (Ανακλαστική Εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική παρατήρηση)	<p>Ο εκπαιδευτής ρωτά τις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τη μελέτη από αυτούς ερωτήσεις?</p> <p>«Τι κάναμε; Ποιος πιστεύετε ότι ήταν ο σκοπός αυτής της μελέτης; Θέλει κανείς να μοιραστεί τις εμπειρίες και τα συναισθήματά του;» Πώς ένιωσες ενώ έκανες τους αυτοσχεδιασμούς σου;</p> <p>Ποιο ήταν το μεγαλύτερο πρόβλημα που αντιμετώπισαν οι καρέτα καρέτα; Μπορείτε να προτείνετε άλλη λύση σε αυτό το πρόβλημα;</p> <p>Τι άλλο μπορεί να γίνει διαφορετικά;</p>
ΜΕΡΟΣ Β:	ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)
5. Επεξεργασία: "Τι έχει σημασία;"	<p>Ο εκπαιδευτής δείχνει το σύντομο ντοκιμαντέρ για τις καρέτα καρέτα από τον παρακάτω σύνδεσμο (Επιστήμη - Βιβλία που πρέπει να διαβάζονται φωναχτά στα παιδιά!) για να ολοκληρώσει το θέμα. https://www.youtube.com/watch?v=0P811KDXGDA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gjKOIUW6yD4&t=62s Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής δείχνει στους συμμετέχοντες το βίντεο «προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι καρέτα καρέτα».</p>



6. Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Με βάση τα βίντεο που παρακολουθήσατε, το προσδιορίσαμε σωστά προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι καρέτα καρέτα και άλλα πλάσματα; Άρα, υπήρχε διαφορετικό πρόβλημα από αυτό που εντοπίσαμε; Ποια άλλα μέτρα μπορούμε να λάβουμε ενάντια σε αυτά τα προβλήματα;
7. Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Λέγεται στους συμμετέχοντες ότι θα γράψουν μια ενημερωτική επιστολή στις οικογένειές τους σχετικά με το τι μπορεί να γίνει για την εισαγωγή και την προστασία των καρέτα καρέτα. Αφού συμπληρώσουν τις επιστολές τους, οι μαθητές που προσφέρονται εθελοντικά διαβάζονται τα γράμματα.

8. ΓΕΝΙΚΟΣ ΕΚΤΙΜΗΣΗ;	<p>Μετά την εκπαίδευση, διανέμεται έγγραφο αξιολόγησης στο οι συμμετέχοντες, επιτρέποντάς τους να γράψουν τις απόψεις και τις εντυπώσεις τους τα κενά.</p> <p>Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης? Το ένιωσα αυτό;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Εμαθα ότι;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Αναγνώρισα ότι?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Νομίζω ότι πρέπει να υπάρχει?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
9. ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από Νέα έννοια σε νέο εμπειρίες)(ΕΝΕΡΓΗ Εμπειρία)	Οι συμμετέχοντες καλούνται να συντάξουν μια λίστα με απειλούμενα και προστατευόμενα πλάσματα όπως οι καρέτα καρέτα ως έργο απόδοσης.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Πρόγραμμα συνεδρίας για σχολεία Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευση

CREATIVE EXPERIENTIAL LEARNING LESSON PLAN

1. PLAN TAG

Θέμα:	ΑΠΛΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
Θέση:	Αρχαία πόλη/μουσείο ή σκηνικό στην τάξη
Χρόνος:	120 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Δημιουργικής Βιωματικής Μάθησης, Μέθοδος Παρατήρησης Ταξιδιού
Τεχνική:	Παιχνίδι ρόλων, Αυτοσχεδιασμός, Τεχνική έκθεσης
Εργαλεία και εξοπλισμός:	Χαρτί, μολύβι, χαρτόνι, τούλι, κομμάτια υφάσματος, τηλέφωνο με κάμερα για λήψη φωτογραφιών.
Στόχοι:	Θα είναι σε θέση να αναγνωρίζει και να προστατεύει αντικείμενα υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς
Στόχοι:	Θα είναι σε θέση να μάθει τι είναι πολιτιστική κληρονομιά Θα είναι σε θέση να μάθει τι είναι η υλική πολιτιστική κληρονομιά

2. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α?	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
1. Παρασκευή/ Ζέσταμα (Σκυρόδεμα Εμπειρία)	Οι μαθητές καλούνται στον κύκλο από τον εκπαιδευτή. Λέγεται ότι το θα παιχτεί το παιχνίδι «γλυπτική». Δίνεται μια σύντομη εξήγηση για το παιχνίδι. Πρώτα, ανοίγει η μουσική και αρχίζουν να χορεύουν δωρεάν κινήσεις σε αυτή τη μουσική, τη στιγμή που η μουσική σταματά, γίνονται γλυπτά. Τα γλυπτά δίνουν επίσης συναισθηματικές καταστάσεις όπως λυπημένος, χαρούμενος, χαρούμενος, ανάλογα με την κατάσταση. Αυτή η δραστηριότητα συνεχίζεται για 10 λεπτά.
2. Προσωρινός Εκτίμηση (Υπενθύμιση του 2. Προσωρινός (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)	Πώς ένιωσες όταν ανακοινώσαμε τα γεγονότα; Είχατε κάποια σκέψη όταν δημιουργούσατε τα γλυπτά; Ποιος θα μπορούσε να είναι ο σκοπός της πραγματοποίησης αυτών των δραστηριοτήτων; Πώς ένιωσες όταν ανακοινώσαμε τα γεγονότα; Τι συνέβη? Τι έκανες;

<p>3.ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΖΩΗ (ΑΠΤΗ ΖΩΗ)</p>	<p>Μαζί με τον εκπαιδευτή, η ομάδα ξεναγείται στην αρχαία πόλη/μουσείο ή σε εικονικό περιβάλλον. Οι συμμετέχοντες σημειώνουν εν συντομία αυτό που βλέπουν εδώ. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής φέρνει ένα χαρτόνι στη μέση και ζητά από τους συμμετέχοντες να γράψουν τι βλέπουν εδώ. Τα δεδομένα για τη ζωή εδώ προσπαθούν να ληφθούν μαζί. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε 3 ομάδες με την καθοδήγηση του εκπαιδευτή. Ο εκπαιδευτής δίνει στις ομάδες οδηγίες για αυτοσχεδιασμό. Πρώτη ομάδα: Αυτοσχέδια τουριστική διαφήμιση σχετικά με αντικείμενα που βρέθηκαν στην αρχαία πόλη/μουσείο. Δεύτερη ομάδα: Αυτοσχεδιασμοί διαφημιστικών ταινιών Antique City/Museum από αυτά που παρατήρησαν. Τρίτη ομάδα: Μια ανακοίνωση δημόσιας υπηρεσίας για τη διατήρηση των ιστορικών και πολιτιστικών αγαθών είναι αυτοσχέδια. Οι ομάδες καλούνται να δράσουν δίνοντάς τους επαρκή χρόνο.</p>
<p>4.Προσωρινός Εκτίμηση; (Αντικατοπτρίζοντας την εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική ή παρατήρηση)</p>	<p>Αφού όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τον αυτοσχεδιασμό, ο εκπαιδευτής ρωτά το οι εξής ερωτήσεις: Τι μας λένε τα κινούμενα σχέδια και οι συνομιλίες μας; Σε ποια συμπεράσματα καταλήγουμε ως αποτέλεσμα αυτών των μελετών; Εμφανίζεται αυτό το θέμα στην καθημερινότητά μας; Τι μπορούμε να κάνουμε για να προστατεύσουμε την πολιτιστική μας κληρονομιά; Τι είδους αλλαγή παρατηρήσατε από το παρελθόν στο μέλλον</p>
<p>ΜΕΡΟΣ Β:</p>	<p>ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)</p>
<p>5.Επεξεργασία: "Αυτό που έχει σημασία?"</p>	<p>Ποια είναι η υλική μας πολιτιστική κληρονομιά; Δίνεται μια σύντομη ενημέρωση από τον εκπαιδευτή σχετικά με το θέμα. Οι αλλαγές ή τα ίδια πράγματα συζητούνται με τη δημιουργία μιας σύνδεσης μεταξύ των ανθρώπων που έζησαν στο παρελθόν και των σημερινών εμπειριών. Λέγεται ότι οι αρχαίοι πολιτισμοί έριξαν φως στους ανθρώπους και είχαν αντίκτυπο στις αλλαγές. Συζητείται το ενδιαφέρον των κοινωνιών για αυτούς τους πολιτισμούς και η ανάγκη προστασίας τους και συζητείται ο τρόπος με τον οποίο πρέπει να προστατεύονται αυτά τα πολιτιστικά αγαθά. Δημιουργώντας περιέργεια στους συμμετέχοντες και παρακινώντας τους, δημιουργείται συνειδητοποίηση ότι οι κοινωνίες μπορούν να λάβουν πληροφορίες για τον τρόπο ζωής τους με αυτόν τον τρόπο.</p>
<p>6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)</p>	<p>Είναι αυτές οι δραστηριότητες αποτελεσματικές για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς; Νιώσατε τον τρόπο ζωής των αρχαίων πολιτισμών όταν φτιάχνατε τα κινούμενα σχέδια; Αν ήσασταν ένα ζωντανό (έμψυχο ή άψυχο) ον εκείνη την εποχή, τι θα ήσουν;</p>

7.Εξάσκηση: «Τι Τώρα?» Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να ερευνήσουν τις πολιτιστικές δομές στο περιοχή και μεταφέρετε στην τάξη τις φωτογραφικές εικόνες που σχετίζονται με τις δομές. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ομάδες των 4 ή 6 ατόμων. Κάθε ομάδα φτιάχνει ένα κολάζ με τις φωτογραφίες και παρουσιάζει την εργασία στην τάξη.
8.ΓΕΝΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ;	Η ομάδα γίνεται κύκλος. Ο αρχηγός λέει, "Ας μιλήσουμε για αυτό που κάναμε σήμερα" και λέει στην ομάδα, "Ποια είναι η διάθεσή σας, τι προσέξατε;" Θέτει τις ερωτήσεις του.

	Οι εργασίες διανέμονται στους συμμετέχοντες και τους ζητείται να αφήσουν ένα σημείωμα για τις μελλοντικές γενιές χρησιμοποιώντας ενεργά όσα έχουν μάθει. Τα χαρτιά σημειώσεων συλλέγονται σε ένα κουτί και διαβάζονται.
9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το New Concept στις νέες εμπειρίες) (ACTIVE Εμπειρία)	Οι συμμετέχοντες ετοιμάζουν μια διαφημιστική αφίσα για την προώθηση μιας πολιτιστικής δομής στην περιοχή τους με τα ερευνητικά δεδομένα που έφτιαξαν στο προηγούμενο βήμα. Εκτίθενται οι δημιουργημένες αφίσες.

ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	Μουσεία, τύποι μουσείων και ο ρόλος τους στη μετάδοση του πολιτισμού
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
Θέση:	Μουσείο ή Περιβάλλον Τάξης
Χρόνος:	40+40+40 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Δημιουργικής Βιωματικής Μάθησης
Τεχνική/Τις hnicis:	παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός,
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Πηλός, καπέλο, ποτήρια,
Στόχοι:	Ένα μουσείο που περιγράφει τον τρόπο ζωής των ανθρώπων της περιόδου. Να ξυπνήσει η επίγνωση ότι ο ζωντανός χρόνος, η ιστορία, οι άνθρωποι, τα πράγματα και οι τόποι είναι ένα σύνολο. Έτσι, για την ευαισθητοποίηση του «ιστορικού χρόνου». Αναγνώριση και προστασία αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς.
Στόχοι:	1.1 Θα μπορεί να ιδρύσει ένα απλό μουσείο από τα δικά του αντικείμενα. 1.2 Θα είναι σε θέση να μάθει να σκέφτεται και να αξιολογεί γεγονότα με όλες τις διαστάσεις τους. 1.3 Θα μπορεί να ταξινομεί τα μουσεία ανάλογα με τον τύπο τους. 1.4 Θα είναι σε θέση να εργαστεί σε αρμονία με τα μέλη της ομάδας. 1.5 Θα είναι σε θέση να δημιουργήσει μια σχέση μεταξύ του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. 1.6 Θα είναι σε θέση να αξιολογήσει τη διαδικασία εργασίας ως προς το τι του φέρνει.

1.ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α?	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
1.Παρασκευή/ Ζέσταμα (Σκυρόδεμα Εμπειρία)	Ο εκπαιδευτής καλεί τους συμμετέχοντες και του ζητείται να σχηματίσουν έναν κύκλο στο Μέση. (Υποτίθεται ότι οι συμμετέχοντες δεν γνωρίζονται μεταξύ τους.) Ζητείται από όλους να πουν ένα προς ένα το όνομά τους. Στη συνέχεια, κάθε συμμετέχων λέει ένα από τα αντικείμενα που εκτίθενται στο μουσείο σύμφωνα με τα αρχικά του το όνομά τους και σχηματίζει ομάδα με τα ίδια γράμματα. Αυτοί που δεν μπορούν βρείτε στοιχεία που σχετίζονται με το γράμμα στο όνομά τους σχηματίζουν μια ξεχωριστή ομάδα. Οπου και σε ποιες ενότητες μπορούν να εκτεθούν τα προϊόντα που βρίσκετε; Με αυτόν τον τρόπο, Η ομαδική επικοινωνία συνεχίζεται.

<p>2. Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)</p>	<p>Πώς ένιωσες όταν ανακοινώσαμε τα γεγονότα; Είχατε κάποια σκέψη όταν ομαδοποιήσατε; Ποιος θα μπορούσε να είναι ο σκοπός της πραγματοποίησης αυτών των δραστηριοτήτων; Τι αποτέλεσμα μπορούμε να πετύχουμε με τις δραστηριότητες που κάνουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;</p>
<p>3. ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΖΩΗ (ΑΠΤΗ ΖΩΗ)</p>	<p>"Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε δύο ομάδες και οι ομάδες αντιστοιχίζονται. Ο εκπαιδευτής λέει σε κάθε συμμετέχοντα ότι θα παίξουν ένα παιχνίδι με τον συμμετέχοντα δίπλα του. Η πρώτη ομάδα θα είναι ο γλύπτης και η δεύτερη ομάδα θα είναι τα υλικά του γλύπτη. Η πρώτη ομάδα θα δώσει στη δεύτερη ομάδα τα σχήματα που θέλει και θα τα μετατρέψει σε γλυπτά. Παιχνίδι «Γλυπτική – γλύπτης» και στο τέλος κάθε συμμετέχων διαμορφώνει τα δικά του γλυπτά. Τα γλυπτά γλυπτά παραμένουν ακίνητα χρησιμοποιώντας την τεχνική «παγωμένη εικόνα» Παγωμένη εικόνα είναι όταν οι συμμετέχοντες παραμένουν ακίνητοι κατά τη διάρκεια του δράματος και σχηματίζουν μια ακίνητη φωτογραφία. Οι συμμετέχοντες φτιάχνουν τα γλυπτά τους με τη σειρά τους. Κάθε συμμετέχων σχολιάζει τα γλυπτά των άλλων συμμετεχόντων και κάνει ερωτήσεις. Έτσι, ανοίγει μια μεγάλη έκθεση γλυπτικής στο μουσείο. Εάν το επιθυμούν, οι συμμετέχοντες ντύνουν αυτά τα γλυπτά και τα φωτογραφίζουν χρησιμοποιώντας πρόσθετα υλικά όπως περούκες, καπέλα και γυαλιά».</p>
<p>4. Προσωρινός Εκτίμηση; (Αντικατοπτρίζοντας την εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική ή παρατήρηση)</p>	<p>Αφού όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τον αυτοσχεδιασμό, μπορείτε γενικά να ρωτήσετε το παρακάτω ερωτήσεις. Πώς σας έκανε να νιώσετε το γλυπτό που δημιουργήσατε; Τι μας λένε τα κινούμενα σχέδια μας; Σε ποια συμπεράσματα καταλήγουμε ως αποτέλεσμα αυτών των μελετών; Τι μπορούμε να κάνουμε για να προστατεύσουμε την πολιτιστική μας κληρονομιά; Τι είδους αλλαγή παρατηρήσατε από το παρελθόν στο μέλλον;</p>
<p>ΜΕΡΟΣ Β:</p>	<p>ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)</p>
<p>5. Επεξεργασία: "Αυτό που έχει σημασία?"</p>	<p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί εν συντομία τις απαντήσεις σε ερωτήσεις όπως τι είναι α μουσείο, ποια είναι τα είδη των μουσείων, ποιος είναι ο ρόλος των μουσείων στη μεταφορά του πολιτισμού από περασμένες περιόδους στο σήμερα; Τα μουσεία είναι μόνιμα ιδρύματα για την εκπαίδευση και την εξυπηρέτηση της κοινότητας. Αυτά τα ιδρύματα είναι πολύ εκπαιδευτικά. Υπάρχουν πολλά είδη μουσείων. Ένα μουσείο μπορεί να ιδρυθεί για οποιοδήποτε θέμα. Εάν η περιοχή σας φημίζεται για έναν πόλεμο, ένα γεωργικό προϊόν, εθνική ομάδα, μουσικό είδος ή βιομηχανία ή ένα συγκεκριμένο ιστορικό γεγονός, μπορείτε να βρείτε ή να επισκεφθείτε ένα μουσείο για οποιοδήποτε από αυτά τα θέματα για να ξεκινήσετε. Τα μουσεία παρέχουν περιβάλλοντα μάθησης για διάφορες ομάδες και</p>

	πολιτισμούς. Προωθούν την καλύτερη κατανόηση της κοινής μας κληρονομιάς και ενθαρρύνουν τον διάλογο, την περιέργεια και τον αυτοστοχασμό. Επιπλέον, δίνονται εξηγήσεις καθώς βοηθούν τις μελλοντικές γενιές να κατανοήσουν τις δικές τους
--	---

	παρελθόν και να συνειδητοποιήσουν τις επιτυχίες αυτών πριν από αυτούς, και μια σύντομη δίνονται πληροφορίες..
6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Έχετε κατανοήσει τον ρόλο των μουσείων στη μετάδοση του πολιτισμού μέσω αυτών των δραστηριοτήτων; Σκεφτήκατε τον τρόπο ζωής αυτών των ανθρώπων ενώ κάνατε τα κινούμενα σχέδια; Έχει υπάρξει ευαισθητοποίηση για τα είδη των μουσείων;
7.Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Οι συμμετέχοντες δημιουργούν αυτήν την εικόνα με πηλό, όποια και αν είναι η παγωμένη εικόνα στην οποία βρίσκονται. Τα έργα που δημιουργούνται εκτίθενται στην έκθεση της τάξης.
8.ΓΕΝΙΚΟΣ ΕΚΤΙΜΗΣΗ;	Η ομάδα γίνεται κύκλος. Ο εκπαιδευτής λέει «Ας μιλήσουμε για αυτό που κάναμε
9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το New Concept στις νέες εμπειρίες) (ACTIVE Εμπειρία)	Γίνεται έρευνα για τα μουσεία στη χώρα μας και στον κόσμο. Οι συμμετέχοντες καλούνται να σχηματίσουν ομάδες των 4 η καθεμία και να δημιουργήσουν έναν πίνακα τάξης για αυτές τις εργασίες.

ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	UNESCO και Πολιτιστική Κληρονομιά
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
Θέση:	περιβάλλον τάξης, υπαίθριο
Χρόνος:	40 + 40 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Δημιουργικής Βιωματικής Μάθησης/Μάθηση με Εφεύρεση
Τεχνική/Τεχνική ερωτήματα:	παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός,
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Χρωματιστό χαρτόνι φόντου, κραγιόνια, ψαλίδι και κόλλα https://www.youtube.com/watch?v=IOzxUVCCSug https://www.youtube.com/watch?v=Xjzrc4UIKF8 https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1
Στόχοι:	Να εισαγάγει την UNESCO και να έχει πληροφορίες για τα πολιτιστικά της UNESCO έργα κληρονομιάς.

Στόχοι:	<p>Θα είναι σε θέση να ορίσει την UNESCO,</p> <p>Θα γνωρίζει τις προσπάθειες της UNESCO για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς</p> <p>Θα αναγνωρίσει τον Κατάλογο Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς.</p> <p>Θα είναι σε θέση να κατανοήσει τον σκοπό για τον οποίο δημιουργήθηκε ο Κατάλογος Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς.</p> <p>Θα είναι σε θέση να αναγνωρίσει τα έργα στον κατάλογο πολιτιστικής κληρονομιάς στη χώρα τους,</p> <p>Θα μπορεί να αναγνωρίσει τα έργα στον κατάλογο της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς σε άλλες χώρες.</p> <p>Θα προσφερθεί εθελοντικά για την προστασία όλων των έργων που περιλαμβάνονται στον κατάλογο προστασίας πολιτιστικής κληρονομιάς.</p> <p>Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι η πολιτιστική κληρονομιά δεν είναι μόνο τοπική αλλά και παγκόσμια κληρονομιά.</p> <p>Θα συμμετάσχει εθελοντικά σε προσπάθειες για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς σε διακρατικό επίπεδο.</p>
---------	--

Θέμα:	UNESCO και Πολιτιστική Κληρονομιά
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
Θέση:	περιβάλλον τάξης, υπαίθριο
Χρόνος:	40 + 40 λεπτά

1. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α;	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
<p>1. Προετοιμασία/ Προθέρμανση (Συγκεκριμένη εμπειρία)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί τα αντικείμενα υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς στην περιοχή που ζει με τις φωτογραφίες μεγέθους Α5 που έχει ετοιμάσει προηγουμένως και ζητά από την ομάδα να σχηματίσει έναν κύκλο. Ο εκπαιδευτής επισυνάπτει τις φωτογραφίες στο πίσω μέρος των συμμετεχόντων με ένα βοήθημα μπάντας χωρίς να λέει τι είναι και κρατά τον ρυθμό με χειροκροτήματα. Οι συμμετέχοντες περπατούν σύμφωνα με το ρυθμό και όταν το χειροκρότημα σταματά, στέκονται εκεί που είναι. Σταματάει και ταιριάζει με το πιο κοντινό άτομο.</p> <p>Οι συμμετέχοντες προσπαθούν να περιγράψουν το έργο ή το αντικείμενο στην πλάτη του συντρόφου τους με κινούμενα σχέδια και ο σύζυγος κάνει μια εικασία για το αντικείμενο ή το αντικείμενο στην πλάτη του. Οι συμμετέχοντες που μάντεψαν λένε ότι το βρήκαν και περιμένουν. Ο προπονητής κρατάει ξανά τον ρυθμό και υπάρχουν ξανά αγώνες. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μαντέψουν όλοι οι συμμετέχοντες (μέχρι να μείνει 1 συμμετέχων). Οι τελευταίοι συμμετέχοντες σχηματίζουν ξανά κύκλο και κοιτούν τη φωτογραφία στην πλάτη τους, λέγοντας την εικασία τους.</p> <p>Ο εκπαιδευτής κολλάει ξανά τις φωτογραφίες στις πλάτες των συμμετεχόντων με τη βοήθεια κόλλας. Ο εκπαιδευτής λέει ότι παίρνοντας αυτές τις φωτογραφίες η μία από την άλλη, θα δημιουργήσει μια συλλογή από τα αντικείμενα και τα τεχνουργήματα της φωτογραφίας και αυτός που θα συλλέξει τα περισσότερα αντικείμενα και αντικείμενα θα είναι ο πλουσιότερος.</p> <p>Απαγορεύεται να κρατήσετε τη δική σας φωτογραφία για να την προστατέψετε. Στο τέλος του παιχνιδιού, το άτομο που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες φωτογραφίες επιλέγεται πρώτο και γιορτάζεται με χειροκροτήματα. Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να πουν τα ονόματα των αντικειμένων και των έργων στη φωτογραφία που έχουν συλλέξει.</p>

<p>2.Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής παίρνει τα συναισθήματα και τις σκέψεις των συμμετεχόντων από την προηγούμενη δραστηριότητα σχηματίζοντας ξανά έναν κύκλο. Ο εκπαιδευτής κάνει στους συμμετέχοντες τις ακόλουθες ερωτήσεις: -Πώς ένιωσες όταν αντικατέστησε ένα αντικείμενο ή ένα έργο τέχνης από την υλική μας πολιτιστική κληρονομιά; -Ποιο ήταν το πιο δύσκολο έργο ή αντικείμενο να περιγράψω; Ποιο ήταν το πιο εύκολο έργο ή αντικείμενο για περιγραφή; -Πώς αισθάνεστε για αυτά τα αντικείμενα και αντικείμενα αυτή τη στιγμή; -Ποια από τα αντικείμενα της υλικής μας Πολιτιστικής Κληρονομιάς έχετε δει; -Ποια από τα αντικείμενα της υλικής μας πολιτιστικής κληρονομιάς που μάθαμε στο στενό μας περιβάλλον υπάρχουν; Ποια άλλαξαν σήμερα;</p>
<p>3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 3 ομάδες. «Λοιπόν, πώς μπορούμε να προστατεύσουμε αυτά τα τεχνουργήματα; Μόλις αναβίωσες διάφορα πολιτιστικά αντικείμενα. Τώρα προχωράμε σε μια νέα δραστηριότητα. Είστε οι άνθρωποι που θαυμάζουν αυτά τα έργα. Σας αρέσουν τόσο πολύ που θέλετε να τα δουν άλλοι άνθρωποι και να τα μεταφέρουν στο μέλλον. Συζητήστε πώς μπορείτε να διασφαλίσετε ότι αυτά τα αντικείμενα θα διατηρηθούν άθικτα και θα περάσουν στις μελλοντικές γενιές. Στη συνέχεια, δείξτε μας τη λύση σας σε αυτό το πρόβλημα με ένα κινούμενο σχέδιο." Παρακολουθούνται τα κινούμενα σχέδια των ομάδων.</p>
<p>4.Προσωρινός Εκτίμηση; (Αντικατοπτρίζοντας την εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική παρατήρηση)</p>	<p>Εκπαιδευτής: Λέει, «Αν δεν διατηρούνταν τα πολιτιστικά έργα, δεν θα είχαμε αυτά τα έργα τώρα». Ζητά από τους συμμετέχοντες να γράψουν μια ευχαριστήρια επιστολή για τους ανθρώπους που προστατεύουν αυτά τα έργα και συμβάλλουν</p>
<p>ΜΕΡΟΣ Β:</p>	<p>ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΕΝΝΟΙΑ)</p>

5.Επεξεργασία: "Τι έχει σημασία;"	Αφού ο εκπαιδευτής ενημερώσει τους συμμετέχοντες για τον σκοπό ίδρυσης της UNESCO και τι κάνει, παρακολουθείται μια μικρού μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων σχετικά με την πολιτιστική μας κληρονομιά της UNESCO.
	<p>https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1</p> <p>Παρουσιάζει την πολιτιστική κληρονομιά του κόσμου υπό την προστασία της UNESCO με βίντεο</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IOzxUVCCSuq</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Xjzrc4UIKF8</p>
6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Ο εκπαιδευτής εμβαθύνει το θέμα κάνοντας ερωτήσεις στους συμμετέχοντες. -Τι μπορούμε να κάνουμε για να βοηθήσουμε την UNESCO; Τι μπορούμε να κάνουμε μεμονωμένα; Τι μπορούμε να κάνουμε ως κοινωνία;
7.Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε τρεις ομάδες. Εξετάζεται το πλησιέστερο πολιτιστικό αντικείμενο, το οποίο προστατεύεται από την UNESCO. Στη συνέχεια δίνεται στους συμμετέχοντες χρωματιστό χαρτόνι φόντου, κραγιόνια, ψαλίδι και κόλλα. Η πρώτη ομάδα σχεδιάζει μια αφίσα για αυτό το έργο. Η δεύτερη ομάδα ετοιμάζει ένα εισαγωγικό άρθρο για την ιστοσελίδα της εργασίας. Η τρίτη ομάδα σχεδιάζει ένα φυλλάδιο για την εργασία.

<p>8.ΓΕΝΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ;</p>	<p>Μετά τον εκπαιδευτή ακολουθεί ένα έγγραφο αξιολόγησης διανέμεται στους συμμετέχοντες, επιτρέποντάς τους να γράψουν τις απόψεις και τις εντυπώσεις τους στα κενά. Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης? Το ένωσα αυτό;</p> <p>.....</p> <p>...</p> <p>..... Εμαθα ότι;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>..... Αναγνώρισα ότι?</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
-----------------------------	---

	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>..... Νομίζω ότι πρέπει να υπάρχει.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	--

<p>9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το Νέο Ιδέα για νέες εμπειρίες)(ACTIVE Experience)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής προσδιορίζει δύο πολιτιστικά αντικείμενα προστατεύεται από την UNESCO στη χώρα της και στον κόσμο και πραγματοποιεί εικονική περιήγηση με τους συμμετέχοντες.</p>
---	--

ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	Πολιτιστική Κληρονομιά και Τέχνη
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
Θέση:	Περιβάλλον Τάξης
Χρόνος:	40+40 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Διάλεξης/Δημιουργική Βιωματική Μέθοδος Μάθησης/Learning Through Ανακάλυψη/Δημιουργικό Δράμα
Τεχνική/Τεχν γαμύ:	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, αφήγηση
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	<p>Διάφορα γραφικά, εξοπλισμός στην τάξη, (για κινούμενα σχέδια και αυτοσχεδιασμός) οπτικές κάρτες που ετοιμάζει ο εκπαιδευτής</p> <p>-Βίντεο: https://youtu.be/D-X1PkiNBGY</p> <p>-Παράρτημα 2 Η σημασία των λαϊκών χορών στον πολιτισμό μας (Συντομογραφία) (https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/)</p> <p>-https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes(Επιλ μουσική - διαφορετική πολιτιστική μουσική)</p>
Στόχοι:	<p>-Να μπορέσουν να αναγνωρίσουν τις παραστατικές τέχνες, που είναι το πολιτισμικό μας Κληρονομία.</p> <p>-Να δημιουργήσει ευαισθητοποίηση για να εξηγήσει και να προστατεύσει ότι οι τέχνες των παραστάσεων αποτελούν μέρος των στοιχείων παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς</p>
Στόχοι:	<p>-Θα μπορεί να γνωρίζει παραστατικές τέχνες.</p> <p>-Θα μπορεί να αναγνωρίσει ότι οι παραστατικές τέχνες συγκαταλέγονται μεταξύ των τοπικών και πολιτιστικών κληρονομιών.</p> <p>-Θα είναι σε θέση να αναγνωρίσει την ανάγκη διατήρησης του πολιτισμού σε τοπικό και διεθνές επίπεδο.</p> <p>-Θα μπορεί να συνεργάζεται αρμονικά με τα μέλη της ομάδας.</p> <p>-Θα μπορεί να εκφράσει τα συναισθήματα και τις σκέψεις για τις παραστατικές τέχνες, που είναι η αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς, μέσω του animation.</p> <p>-Θα είναι σε θέση να δημιουργήσει μια σχέση μεταξύ του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.</p> <p>-Θα μπορεί να μάθει τις πολιτιστικές αξίες της πόλης στην οποία ζει με βάση τα αντικείμενα.</p> <p>-Θα είναι σε θέση να αξιολογήσει τη διαδικασία εργασίας ως προς το τι του φέρνει.</p>

1. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α;	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
<p>1. Προετοιμασία/ προθέρμανση (Σκυρόδετη εμπειρία)</p>	<p>Σχηματίζεται ένας κύκλος ώστε οι μαθητές να μπορούν να δουν ο ένας τον άλλον. Οι συμμετέχοντες καλούνται να πουν τα ονόματά τους με ρυθμική κίνηση, ώστε να γνωριστούν μεταξύ τους. Ο δεύτερος συμμετέχων λέει το όνομά του με τη ρυθμική κίνηση του πρώτου συμμετέχοντα, μετά λέει το όνομά του με τη δική του ρυθμική κίνηση, ο τρίτος συμμετέχων λέει τα ονόματα του 1ου και του 2ου συμμετέχοντα κάνοντας τη ρυθμική κίνηση και μετά λέει το όνομά του με τη δική του ρυθμική κίνηση. Αυτή η γνωριμία συνεχίζεται με αυτή τη σειρά. Αναδύεται μια αλυσίδα ρυθμικών κινήσεων.</p> <p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να σχηματίσουν μια ομάδα των 6 ο καθένας. Μαζί με τα ονόματα των 10 ατόμων που θυμούνται, τους επιτρέπεται να εκθέσουν τις ρυθμικές τους κινήσεις με μια σειρά που θα καθορίσουν (μπορεί να είναι αλφαβητική σειρά) συλλογικά. Οι κινήσεις αυτές γίνονται διαδοχικά με ρυθμικές κινήσεις.</p>
<p>2. Ενδιάμεση αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής κάνει τις ακόλουθες ερωτήσεις στις ομάδες.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Γιατί επιλέξατε τα ονόματα και τις ρυθμικές κινήσεις αυτών των ανθρώπων; -Πώς ένιωσες ενώ κάνατε τις ρυθμικές κινήσεις συλλογικά στην ομάδα; -Υπήρξαν κάποιες ρυθμικές κινήσεις με τις οποίες δυσκολευτήκατε

<p>3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες και γράφει τα πιο δημοφιλή ρυθμικές κινήσεις και τα ονόματά τους στον πίνακα. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν ξανά έναν μεγάλο κύκλο. Εξασφαλίζεται ότι οι συμμετέχοντες εκτελούν τις ρυθμικές κινήσεις που αρέσουν παραπάνω σε μια σειρά, με τη συνοδεία επιλεγμένης μουσικής συνοδείας (https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes) (Η μουσική μπορεί να είναι μουσική διαφορετικών πολιτισμών).</p> <p>Ο εκπαιδευτής δίνει ένα εικαστικό σε ομάδες των 5 η καθεμία με γραφικά μιας κάρτας που παραπέμπουν σε θέματα λαϊκών χορών που έχουν προετοιμαστεί εκ των προτέρων (παράδειγμα: ηλιοτρόπιο που γυρίζει προς τον ήλιο, μια συγκομιδή σιταριού, ένας γάμος, ένας αγώνας, κ.λπ.). Τους ζητείται να γράψουν και να πουν μια ιστορία με τα γραφικά σε αυτές τις κάρτες. Κάθε ομάδα καλείται επίσης να δημιουργήσει μια ρυθμική κίνηση για τη δική της ιστορία. Αλλά δεν θα επιδείξουν αμέσως κάθε ομάδα τη ρυθμική τους κίνηση. Θα τους μείνει για λίγο.</p> <p>Αφού οι ομάδες έχουν πει τις ιστορίες τους, οι ομάδες καλούνται να επιλέξουν μια ιστορία διαφορετική από τη δική τους. Όποια ιστορία και αν επιλεγεί, αυτή η ιστορία καλείται επίσης να δημιουργήσει τη δική της ρυθμική κίνηση. Αφού κάθε ομάδα συνεχίσει έτσι, η επιλεγμένη ρυθμική κίνηση τελειώνει. Τώρα οι πραγματικοί ιδιοκτήτες της ιστορίας εκθέτουν τις πραγματικές τους ρυθμικές κινήσεις. Οι ομάδες συγκρίνουν τις πραγματικές τους ρυθμικές κινήσεις με</p>
	<p>τις ρυθμικές κινήσεις που έχουν αυτοσχεδιάσει άλλες ομάδες για την ιστορία τους. Σχολιάζουν ομοιότητες και διαφορές. Αξιολογεί το στυλ έκφρασης (ρυθμικές κινήσεις) που επιδεικνύει αυτή η ομάδα. (Αυτή θα είναι μια στιγμιαία κίνηση καθώς απαιτεί αυτοσχεδιαστική κίνηση και ρυθμική κίνηση. Σχετίζεται με τη φαντασία και την παραγωγή του συμμετέχοντος)</p> <p>(Παράρτημα 1: Εικόνες για ρυθμικές κινήσεις)</p>
<p>4.Προσωρινός Εκτίμηση; (Ανακλαστική Εμπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική παρατήρηση)</p>	<p>Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Τι σου είπαν αυτές οι παραστάσεις; - Ποιος ήταν ο σκοπός αυτής της μελέτης; -Θέλει κανείς να μοιραστεί τα συναισθήματα και τις σκέψεις του;
<p>ΜΕΡΟΣ Β:</p>	<p>ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)</p>

5.Επεξεργασία: "Τι έχει σημασία;"	<p>Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι οι λαϊκοί χοροί αποτελούν στοιχείο της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Εξηγεί ότι οι λαϊκοί χοροί αποτελούνται από τον συνδυασμό ρυθμικών κινήσεων που κάνουμε. Εξηγεί ότι κάθε ρυθμική κίνηση έχει ένα νόημα και εκτίθεται σε μια ενότητα νοήματος. Λέει ότι δίνει και παραδείγματα από τις προηγούμενες ζωές μας.</p> <p>Ο εκπαιδευτής μας δείχνει ένα βίντεο για τη συνεισφορά των παραστατικών τεχνών σε εμάς. (https://youtu.be/D-X1PkINBGY)</p>
6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	<p>Ο εκπαιδευτής συμβάλλει στη χρήση των δημοτικών χορών στη συζήτηση θέτοντας το ερώτημα «Ποια μπορεί να είναι η κοινωνική αξία που μας προσθέτουν οι λαϊκοί χοροί εκτός από το να διατηρούν ζωντανό τον παγκόσμιο πολιτισμό και τον τοπικό μας πολιτισμό;». Σύντομες πληροφορίες δίνονται από τη γραπτή πηγή.</p> <p>(Παράρτημα 2 πηγή:https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kultur-ο-τόπος-και-η-σημασία-του/)</p>
7.Εξάσκηση: «Τι Τώρα?» Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	<p>Ο εκπαιδευτής δημιουργεί ένα εργασιακό περιβάλλον ρωτώντας τους συμμετέχοντες: «Θα είναι θετικό ή αρνητικό να αλλάξουν οι λαϊκοί χοροί στο μέλλον». Οι παραστατικές τέχνες καλούνται να κάνουν μια ζωγραφική εργασία για τη διατήρηση της λαϊκής χορευτικής κουλτούρας.</p>
8.ΓΕΝΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ;	<p>Ο εκπαιδευτής μοιράζει ένα χαρτί αξιολόγησης στους συμμετέχοντες και τους επιτρέπει να γράψουν τις απόψεις και τις εντυπώσεις τους στα κενά.</p>

	<p>Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης? Το ένιωσα αυτό;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Εμαθα ότι;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	---

9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από Νέα ιδέα για νέες εμπειρίες)(ACTIVE Experience)	Εκπαιδευτής, οι συμμετέχοντες καλούνται να μάθουν και να συνεντεύξουν με τους ηλικιωμένους γονείς τους μια από τις τοπικές παραδοσιακές ιστορίες χορού. (Μπορεί να είναι οποιαδήποτε διεθνική ιστορία.
---	--

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1







ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Συμβολή Λαϊκών Χορών σε Πολιτισμούς

Η αξιολόγηση των λαϊκών χορών στις κοινωνικές σπουδές, την εκπαίδευση και τον πολιτισμό έχει αποκτήσει σημασία τα τελευταία χρόνια.

Ο λαϊκός χορός είναι ο κύριος παράγοντας γέννησης του πολιτισμού. Αντίστοιχα, μπορούμε να πούμε ότι η προέλευση της τέχνης, η οποία βρίσκεται εντός του πεδίου του πολιτισμού, είναι «παιχνίδι» και έχει σημαντικό ρόλο στη γέννηση της τέχνης.

Οι λαϊκοί χοροί έχουν αποτελέσει αντικείμενο ενοτήτων φυσικής ζωής όπως ο θάνατος, ο γάμος, το γούρι, οι θρησκευτικές τελετές και η λατρεία, που αποτελούν μέρος της ζωής από το παρελθόν μέχρι σήμερα. Είναι η κουλτούρα των πολιτισμών. Ο δημοτικός χορός μας δίνει πληροφορίες για τον τρόπο ζωής των ανθρώπων. Θλίψη, αγάπη, αγώνας, ειρήνη, ενότητα, φύση, δύσκολες συνθήκες, όλα αυτά τα βλέπουμε στη μελωδία των δημοτικών χορών, στη λεγόμενη ρυθμική κίνηση. Είναι μια γέφυρα που μας συνδέει από το παρελθόν με το σήμερα.

Ως αποτέλεσμα, θα πρέπει να είναι το μεγαλύτερο χρέος μας να μεταφέρουμε τους λαϊκούς μας χορούς, που αποτελούν πολιτιστικό θησαυρό, στις επόμενες γενιές με πιο υγιή τρόπο και να τους φέρουμε στο επίπεδο που τους αξίζει. Ταυτόχρονα, πρέπει να προσέχουμε να μην χαλάσουμε την πρωτοτυπία τους

ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	Υλική και Άυλη Τεχνολογική Κληρονομιά
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
Θέση:	Περιβάλλον στην τάξη
Χρόνος:	40+40 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Διάλεξης/Δημιουργική Βιωματική Μέθοδος Μάθησης/Learning Througħ Ανακάλυψη/Δημιουργικό Δράμα
Τεχνική/Τεχν γαμύ:	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, εργαλεία Web 2.0 (gdrive, https://learningapps.org/)
Εργαλεία και εξοπλισμοί:	Διαδραστικός πίνακας, https://learningapps.org/display?v=piuavrxyt22 , https://docs.google.com/presentation/d/1KHHJvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiy Ln7tEJhZ6QOKg6wyl/edit?usp=sharing
Στόχοι:	Αναγνώριση και ευαισθητοποίηση των πολιτιστικών στοιχείων που αλλάζουν από το παρελθόν να παρουσιάσει.
Στόχοι:	Θα είναι σε θέση να γνωρίζει την έννοια της τεχνολογικής κληρονομιάς Θα είναι σε θέση να εξηγήσει τα στοιχεία της τεχνολογικής κληρονομιάς με παραδείγματα. Θα είναι σε θέση να εξηγήσει τις τεχνολογικές εξελίξεις από το παρελθόν έως το παρόν Θα είναι σε θέση να εξηγήσει την ανάπτυξη στοιχείων ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς από το παρελθόν στο παρόν με παραδείγματα. Θα είναι σε θέση να εξηγήσει τον ρόλο των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών στη μεταφορά της πολιτιστικής κληρονομιάς με παραδείγματα

1.ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α?	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
----------	--------------------

<p>1. Προετοιμασία/προθέρμανση (Σκυρόδετη εμπειρία)</p>	<p>1. Εκδήλωση Ο δάσκαλος ανοίγει το παιχνίδι στον διαδραστικό πίνακα για να παίξουν το παιχνίδι αντιστοίχισης που έχει προετοιμάσει πριν με θέμα την υλική και άυλη τεχνολογική κληρονομιά. Ενώ παίζουν αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν απτές και άυλες εικόνες τεχνολογικής κληρονομιάς. Με αυτό το παιχνίδι εφιστάται η προσοχή των μαθητών και ταυτόχρονα μετράται το επίπεδο ετοιμότητάς τους. https://learningapps.org/display?v=riuavnxyt22</p>
---	---

	<div data-bbox="435 920 636 1122" data-label="Image"> </div> <p>2. Εκδήλωση</p> <p>Ο δάσκαλος δείχνει την παρουσίαση που έχει ετοιμάσει στο παρελθόν με θέμα την υλική και άυλη τεχνολογική κληρονομιά.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1KHHJvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiyLn7tEJhZ6QOKg6wyl/edit?usp=sharing</p> <p>Κάνει τις απαραίτητες επεξηγήσεις με τις εικόνες και τα βίντεο της παρουσίασης. Ρωτούνται αν έχουν δει αυτές τις απτές και άυλες εικόνες τεχνολογικής κληρονομιάς. Τους παρέχεται γνώση. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής συγκεντρώνει τους συμμετέχοντες σε κύκλο. Συγκεντρώνει τα γραφικά που είχε ετοιμάσει για το ταιριαστό παιχνίδι με μεικτό τρόπο. Κάθε συμμετέχων παίρνει μια εικόνα και αρχίζει να περπατά στην τάξη με τη μουσική. Με εντολή του εκπαιδευτή, σταματά και ψάχνει το ταίρι στο οπτικό του. Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου κάθε συμμετέχων βρει το ταίριασμα στην εικόνα του.</p>
--	---

<p>2.Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)</p>	<p>Ο δάσκαλος λαμβάνει τα συναισθήματα και τις σκέψεις των μαθητών στη δραστηριότητα. Ο δάσκαλος θέτει στους μαθητές τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <p>Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ της υλικής και της άυλης τεχνολογικής κληρονομιάς;</p> <p>Πώς αισθάνεστε για αυτά τα αντικείμενα αυτή τη στιγμή;</p> <p>Ποια από τα αντικείμενα της υλικής μας πολιτιστικής κληρονομιάς έχετε δει;</p> <p>Ποια από τα στοιχεία της υλικής μας πολιτιστικής κληρονομιάς που μάθαμε στο στενό μας περιβάλλον υπάρχουν εκεί; Ποια άλλαξαν σήμερα;</p>
<p>3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΟΖΩΗ)</p>	<p>Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να περπατήσουν ελεύθερα στον κήπο και τους ζητά καθίστε σε κύκλο με την εντολή διακοπής. Οι ερωτήσεις που ετοιμάστηκαν πριν από το εργαστήριο μοιράζονται στους μαθητές με κλήρωση. Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα αυτοσχεδιαστικό animation φτάνοντας στη μέση του κύκλου με τις απαντήσεις στις ερωτήσεις στα φύλλα εργασίας. Δίνεται αρκετός χρόνος για προετοιμασία. Όλες οι ομάδες εκτελούν εκ περιτροπής τους αυτοσχεδιασμούς τους.</p>

	<p>Ερώτηση για τον πολιτισμό και τις πολιτιστικές δομές της περιοχής τηςμικρόκάνει σκληρές ερωτήσεις καισολΖητά από τους μαθητές να αναπαραστήσουν.</p> <p>Παραδείγματα ερωτήσεων για την Τουρκία:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Ξύπνησες ένα πρωί και είδες τον Hacivat και τον Karagöz. Μπορείς να απεικονίσεις πώς ένιωσες; . Είσαι σκισμένο χαρτί παπύρου με γραφές πάνω. Μπορείς να απεικονίσεις αυτό που νιώθεις; . Έχασες τη μητέρα σου στη Βασιλική Στέρνα. Μπορείς να απεικονίσεις αυτό που νιώθεις; . Είσαι ένας αφρώδης τουρκικός καφές σε ένα χάλκινο φλιτζάνι. Μπορείς να απεικονίσεις αυτό που νιώθεις;
<p>4.Προσωρινός Εκτίμηση; (ΑνακλαστΕ μπειρία /Από την εμπειρία στις νέες έννοιες: Αναστοχαστική παρατήρηση)</p>	<p>Ο δάσκαλος ρωτά τις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τη μελέτη από αυτούς ερωτήσεις?</p> <p>"Τι καναμε? Ποιος πιστεύετε ότι ήταν ο σκοπός αυτής της μελέτης; Θέλει κανείς να μοιραστεί τις εμπειρίες και τα συναισθήματά του;»</p>

ΜΕΡΟΣ Β:	ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)
5.Επεξεργασία: "Αυτό που έχει σημασία?"	<p>Ο εκπαιδευτής δείχνει ένα εκπαιδευτικό βίντεο σχετικά με το υλικό και το άυλο τεχνολογικά στοιχεία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς και η αλλαγή τους. (Παράδειγμα για την Τουρκία</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OpPiOUeRBQg)Σήμερα μιλάει για τη σημασία της εκπαίδευσης και των μουσείων για την προστασία αυτών των ειδών πολιτιστικής κληρονομιάς. Εξηγεί στους συμμετέχοντες με παραδείγματα πόσο επηρεάζουν την καθημερινότητά μας.</p>
6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	<p>Ο δάσκαλος δίνει παραδείγματα από την καθημερινή ζωή σχετικά με την αλλαγή των υλικών και άυλων στοιχείων τεχνολογικής πολιτιστικής κληρονομιάς και τη σημασία τους στην καθημερινότητά μας. Δημιουργεί ένα περιβάλλον συζήτησης με την ερώτηση «Πώς σχετίζονται τα υλικά και τα άυλα στοιχεία της τεχνολογικής πολιτιστικής κληρονομιάς με τη ζωή σας;» και συμβάλλει στη χρήση των νέων εννοιών από τους μαθητές στη συζήτηση.</p>
7.Εξάσκηση: «Τι τώρα;» Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	<p>Ο δάσκαλος θέτει τώρα μια ερώτηση, "Πώς θα είναι η μελλοντική αλλαγή των υλικών και άυλων τεχνολογικών αντικειμένων της Πολιτιστικής Κληρονομιάς μας;" και δημιουργεί ένα περιβάλλον συζήτησης. Στη συνέχεια, ζητά από τους συμμετέχοντες να φτιάξουν ένα έργο ζωγραφικής με θέμα «Το Ταξίδι της Απτής Πολιτιστικής Αντικείμενα Κληρονομιάς για το Μέλλον».</p>

8.ΓΕΝΙΚΟΣ ΕΚΤΙΜΗΣΗ;	<p>Στη συνέχεια, ο δάσκαλος μοιράζει στους μαθητές ένα χαρτί αξιολόγησης, επιτρέποντάς τους να γράψουν τις απόψεις και τις εντυπώσεις τους στα κενά.</p> <p>Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης? Το ένιωσα αυτό;</p> <p>Εμαθα ότι;</p> <p>Αναγνώρισα ότι?</p> <p>Νομίζω ότι πρέπει να υπάρχει?</p>
---------------------	---

<p>9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από το New Concept στις νέες εμπειρίες) (ACTIVE Εμπειρία)</p>	<p>Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να πάρουν συνέντευξη από τους υπαλλήλους του μουσείου στο θέμα «Μεταφορά των υλικών και άυλων τεχνολογικών αντικειμένων μας πολιτιστικής κληρονομιάς από το παρελθόν στο παρόν».</p>
---	--

ΣΧΕΔΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1.ΕΤΙΚΕΤΑ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θέμα:	ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑ ΦΥΣΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ / UNESCO Φυσικές Προστατευόμενες Περιοχές
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
Θέση:	Περιβάλλον Τάξης
Χρόνος:	40+40 λεπτά
Μέθοδος:	Μέθοδος Διάλεξης/Δημιουργική Βιωματική Μέθοδος Μάθησης/Learning Through Ανακάλυψη/Δημιουργικό Δράμα
Τεχνική / Τεχνικές Νίκες:	Παιχνίδι ρόλων, αυτοσχεδιασμός, τεχνική σταθμού
Εργαλεία και εξοπλισμός:	Χαρτί, μολύβια, μολύβια Μουσική που περιέχει ήχους της φύσης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης https://www.youtube.com/watch?v=Ni5vm3Ws2hc Βίντεο; https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I https://youtu.be/Qw6uXh9yM54 https://youtu.be/6tjDCZrGnxc https://youtu.be/6tjDCZrGnxc Φωτογραφίες για την έκθεση (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1)
Στόχοι:	- Να είναι σε θέση να αναγνωρίσει ότι οι φυσικοί πόροι και οι φυσικές ομορφιές είναι οι πιο σημαντικά στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούμε να αφήσουμε στο μέλλον. -Αναγνώριση περιβαλλοντικών προβλημάτων
Στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει τη σημασία της διαφορετικότητας στη φύση και να επιδεικνύει μια προστατευτική στάση.

Θέμα:	ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑ ΦΥΣΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ / UNESCO Φυσικές Προστατευόμενες Περιοχές
Ομάδα-στόχος:	Δευτεροβάθμιο σχολείο
Ομάδα: άτομα (..... κορίτσια αγόρια) (10-14 ετών)
	<ul style="list-style-type: none"> • Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι το πιο σημαντικό πολιτισμικό Το στοιχείο κληρονομιάς που μπορούμε να αφήσουμε στο μέλλον είναι ένας καθαρός κόσμος. • Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι οι φυσικοί μας πόροι και η βιοποικιλότητα θα πρέπει να προστατεύονται. • Θα είναι σε θέση να γνωρίζει τον κατάλογο προστασίας της παγκόσμιας φυσικής πολιτιστικής κληρονομιάς της UNESCO. • Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι ο αέρας, το έδαφος και το νερό, που είναι τα βασικά συστατικά της φύσης, πρέπει να προστατεύονται και ότι οι άνθρωποι είναι οι βασικοί ζωτικοί πόροι. • Θα είναι σε θέση να αναγνωρίσει περιβαλλοντικά προβλήματα. • Θα είναι σε θέση να συνειδητοποιήσει ότι οι φυσικοί πόροι και οι φυσικές ομορφιές είναι τα πιο σημαντικά στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς που μπορούμε να αφήσουμε στο μέλλον..

1. ΕΠΕΞΕΡΓΑΖΟΜΑΙ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΜΕΡΟΣ Α;	ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ
1. Παρασκευή/ Προθέρμανση (Σκυρόδετη εμπειρία)	<p>Ο εκπαιδευτής προσκαλεί τους συμμετέχοντες στον κύκλο. Ξεκινώντας από το δεξιά, ο εκπαιδευτής ονομάζει κάθε συμμετέχοντα με τη σειρά ως έρημο, δάσος, λίμνη, ρέμα, θάλασσα, λιβάδι. Όλοι οι συμμετέχοντες στον κύκλο ονομάζονται. Επιλέγεται εθελοντής. Κινείται στη μέση του κύκλου. Λέγεται ότι μπορεί να δώσει την οδηγία για αλλαγή θέσεων λέγοντας ένα ή περισσότερα από τα ονόματα που μόλις δόθηκαν, ενώ μπορεί να απαλλαγεί προσπαθώντας να βρει μια θέση στον κύκλο. (Πρόθεμα: Αφήστε την έρημο, το δάσος, το λιβάδι να αλλάξει θέση!) Το παιχνίδι συνεχίζεται για λίγο. Οι συμμετέχοντες επιτρέπεται να μιλήσουν για τις δεδομένες έννοιες.</p> <p>Τι σημαίνουν αυτές οι έννοιες για εσάς; Τι πιστεύετε ότι θα μπορούσε να είναι μέρος συνολικά; Ποια πλάσματα θα μπορούσαν να ζήσουν σε αυτά τα περιβάλλοντα;</p> <p>Ο εκπαιδευτής καθορίζει 6 διαφορετικές περιοχές στην τάξη: έρημο, δάσος, λίμνη, ποτάμι, θάλασσα, οικοσυστήματα λιβαδιών. Μια εικόνα που αντιπροσωπεύει κάθε έννοια επικολλάται στην καθορισμένη τοποθεσία.</p>

	<p>Οι συμμετέχοντες καλούνται στον κύκλο. Ονομάζονται φυτά, ζώα και μικροσκοπικά έμβια όντα, ξεκινώντας από τα δεξιά. Ο δάσκαλος χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 3 ομάδες ως φυτά, ζώα και μικροσκοπικά πλάσματα, λέγοντας ότι αυτοί που λένε ότι τα φυτά πρέπει να ενωθούν, αυτοί που λένε ότι τα ζώα πρέπει να ενωθούν και, τέλος, αφήστε τα μικροσκοπικά πλάσματα να ενωθούν.</p> <p>Σε κάθε ομάδα δίνεται ένα χαρτί και ένα στυλό. Τους ζητείται να μαντέψουν ποια πλάσματα θα μπορούσαν να ζουν στα καθορισμένα οικοσυστήματα και να τα γράψουν στο χαρτί.</p> <p>Η ομάδα φυτών μαντεύει τα φυτά που ζουν στα καθορισμένα οικοσυστήματα και τα γράφει στο χαρτί. Η ομάδα των ζώων προβλέπει τα ζώα που ζουν στο καθορισμένο οικοσύστημα και η ομάδα των μικροσκοπικών οργανισμών προβλέπει τους μικροσκοπικούς οργανισμούς. Δίνονται 5 λεπτά για έρευνα και εκτίμηση.</p> <p>Μετά την περίοδο, ένας συμμετέχων από κάθε ομάδα κατευθύνεται στην καθορισμένη γωνία οικοσυστήματος. Έτσι, η τάξη χωρίζεται σε 6 ομάδες σε 6 αναγνωρισμένα οικοσυστήματα.</p> <p>Οι νεοσυσταθείσες ομάδες καλούνται να γράψουν σε ένα κομμάτι χαρτί μαντεύοντας το φυτό/ζώο/και τα μικροσκοπικά πλάσματα που μπορεί να ζουν στο οικοσύστημα στο οποίο βρίσκονται. Οι αναρτήσεις κοινοποιούνται από έναν εκπρόσωπο της ομάδας αντίστοιχα.</p>
<p>2.Ενδιάμεση Αξιολόγηση (Υπενθύμιση εμπειρίας) (ΑΝΤΑΚΛΑΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ)</p>	<p>Τι σημαίνουν αυτές οι έννοιες για εσάς; Τι πιστεύετε ότι θα μπορούσε να είναι μέρος συνολικά; Πιστεύετε ότι αυτά τα οικοσυστήματα είναι αλληλένδετα; Μπορούμε να συγκρίνουμε το οικοσύστημα με μια μηχανή; Γιατί; Ποια είναι η μεγαλύτερη αιτία καταστροφής της βιοποικιλότητας;</p>
<p>3.ΚΥΝΩΣΗ (ΑΠΤΗΣ ΖΩΗ)</p>	<p>Αφού οι συμμετέχοντες στις καθορισμένες 6 γωνιές του οικοσυστήματος μοιράστηκαν αυτό που γράφτηκε στα χαρτιά τους, ο δάσκαλος λέει στους συμμετέχοντες να αναπαραστήσουν μια φυσική στιγμή στο οικοσύστημα στο οποίο ζουν, χρησιμοποιώντας μια τεχνική αυτοσχεδιασμού.</p> <p>Ενώ το κάνει αυτό, τους λέει να ετοιμάσουν έναν αυτοσχεδιασμό που θα απαντήσει στις ερωτήσεις για το πώς είναι η ζωή σε μια μέρα και τι είδους επικοινωνία υπάρχει μεταξύ φυτών, ζώων και μικροσκοπικών πλασμάτων. Δίνεται χρόνος στους συμμετέχοντες να προετοιμαστούν. Ακολουθεί η δουλειά κάθε ομάδας με τη σειρά και γίνεται αξιολόγηση.</p>
<p>4.Προσωρινός Εκτίμηση; (Ανακλαστική Εμπειρία /Από την εμπειρία στο νέο</p>	<p>Ο εκπαιδευτής ρωτά τις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τη μελέτη από αυτούς ερωτήσεις: «Τι κάναμε; Ποιος πιστεύετε ότι ήταν ο σκοπός αυτής της μελέτης; Θέλει κανείς να μοιραστεί τις εμπειρίες και τα συναισθήματά του;» Κατά τη γνώμη σας, ποια είναι η σημασία του αέρα, του εδάφους και του νερού για τα έμβια όντα και το οικοσύστημα στο οποίο ζουν για τον βίοτόπό τους;</p>

Έννοιες: Αναστοχαστική Παρατήρηση)	Έχετε παρατηρήσει την ποικιλομορφία και την αλληλεξάρτηση σε αυτά τα οικοσυστήματα; Τι είδους δέσμευση υπάρχει; Η βιοποικιλότητα συνδέεται επίσης με έναν κύκλο; Χρειάζεται να διατηρηθεί για να συνεχιστεί η ζωή;
ΜΕΡΟΣ Β:	ΕΝΝΟΙΑΚΗ ΕΙΣΟΔΗ. (ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΕΝΝΟΙΑ)
5.Επεξεργασία: «Τι Έχει θέμα;»	Ο εκπαιδευτής βάζει τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν ένα σύντομο βίντεο για το οικοσύστημα από τον παρακάτω σύνδεσμο. https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I Στη συνέχεια, δημιουργείται ένας εννοιολογικός χάρτης με τους συμμετέχοντες να ξεκινούν από την 1η και 2η δραστηριότητα στον πίνακα με καταιγισμό ιδεών. Ο εκπαιδευτής βάζει τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν ένα σύντομο βίντεο σχετικά με το έδαφος και το νερό. https://youtu.be/Qw6uXh9yM54 Δίνεται μια σύντομη εξήγηση σχετικά με τη σημασία της προστασίας του φυσικού περιβάλλοντος και του οικοσυστήματος.
6.Ενδιάμεση αξιολόγηση (Εννοιολογική απόδοση)	Ο εκπαιδευτής βάζει τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν το βίντεο που ετοιμάστηκε για τη βιοποικιλότητα και τα απειλούμενα πλάσματα. https://youtu.be/6tjDCZrGnxc Εμβαθύνει το θέμα κάνοντας ερωτήσεις: Τι συνέβη λοιπόν; Τι μπορούμε να κάνουμε? Τι μπορούμε να κάνουμε μεμονωμένα; Τι μπορούμε να κάνουμε ως α κοινωνία?
7.Εξάσκηση: «Τι Τώρα?»Ενεργή ΕΜΠΕΙΡΙΑ	Ο εκπαιδευτής ρωτά πρώτα τους συμμετέχοντες τι γνωρίζουν για την UNESCO Παγκόσμια Φυσική Κληρονομιά. Βάζει τους συμμετέχοντες να δουν το παρακάτω βίντεο https://youtu.be/6tjDCZrGnxc . Τους ζητείται να επισκεφθούν την έκθεση παγκόσμιας κληρονομιάς της φύσης, η οποία έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων σε μια γωνιά της τάξης. Μετά την επίσκεψη στην έκθεση, οι συμμετέχοντες καλούνται στον κύκλο. Ο εκπαιδευτής λέει στους συμμετέχοντες ότι αυτή η έκθεση διοργανώθηκε για την προστασία της παγκόσμιας φυσικής κληρονομιάς και ότι λείπουν τα κατάλληλα ενημερωτικά υλικά για το σκοπό αυτής της έκθεσης και είναι καθήκον μας. Στην τάξη; Δημιουργούνται γωνίες πανό, εικόνα, ποίημα, κινούμενα σχέδια. Ο συμμετέχων χωρίζεται σε τέσσερις ομάδες. Σε κάθε σταθμό παρέχονται 3 λεπτά εργασίας. Έτοιμα προϊόντα περιλαμβάνονται στη μίνι έκθεση που δημιουργήθηκε στην τάξη.

8.ΓΕΝΙΚΟΣ ΕΚΤΙΜΗΣΗ;	<p>Μετά τον εκπαιδευτή, ένα χαρτί αξιολόγησης διανέμεται στους συμμετέχοντες, επιτρέποντάς τους να γράψουν τις απόψεις και τις εντυπώσεις τους στα κενά.</p> <p>Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης? Το ένωσα αυτό;</p> <p>.....</p>
	<p>Εμαθα ότι;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Αναγνώρισα ότι?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Νομίζω ότι πρέπει να υπάρχει?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
9.ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ: (Από Νέα ιδέα για νέες εμπειρίες)(ACTIVE Experience)	<p>Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να τραβήξουν ένα σύντομο διαφημιστικό βίντεο σχετικά με τα είδη φυσικής κληρονομιάς που λαμβάνονται υπό προστασία στις χώρες τους με την απόκτηση του καταλόγου Παγκόσμιας Φυσικής και Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO. Δημιουργεί ομάδες μελέτης για αυτήν την εργασία.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Ομάδα; Ένα εισαγωγικό βίντεο για την Παγκόσμια Φυσική Κληρονομιά 2.Ομάδα; Ένα βίντεο που παρουσιάζει στοιχεία φυσικής κληρονομιάς στη χώρα τους 3. ομάδα. Ένα βίντεο για τη βιοποικιλότητα και τα οικοσυστήματα στην πατρίδα τους 4. ομάδα Τι μπορούμε να κάνουμε για να προστατεύσουμε το οικοσύστημα και τη βιοποικιλότητα;

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

1. Ντόρσετ και ανατολικές ακτές του Ντέβον, Ηνωμένο Βασίλειο



2. Αρχιπέλαγος Revillagigedo, Μεξικό



3. Queensland Wet Tropics, Αυστραλία



4. Καταφύγια Panda Sichuan, Κίνα



5. Aggtelek Karst και Σλοβακικά Καρστικά Σπήλαια, Ουγγαρία/Σλοβακία



6. Białowieżaσολα Forest, Πολωνία/Λευκορωσία



7. Έρημος Λουτ, Ιράν



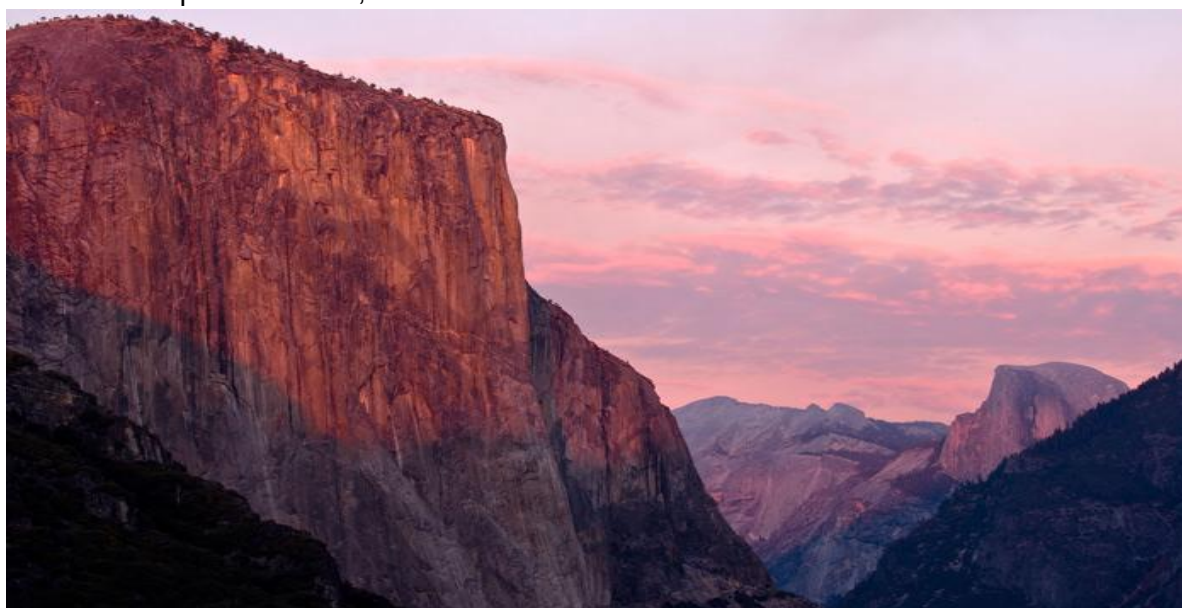
8. Όρος Αίτνα, Ιταλί



9. Geirangerfjord και Nærøyfjord, Νορβηγία



10. Εθνικό πάρκο Yosemite, ΗΠ



11. Δέλτα του Δούναβη, Ρουμανία



12. Λίμνη Βαϊκάλη, Ρωσία



13. Mistaken Point, Καναδάς



14. Ha Long Bay, Βιετνάμ



15. High Coast/Archipelago Kvarken, Σουηδία/Φινλανδία



16. Καππαδοκία, Τουρκία



ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΟΥ RESTORATIVE JUSTICE (IJRJ®)



ΝΑ ΞΕΠΕΡΑΣΟΥΝ ΤΑ ΕΜΠΟΔΙΑ ΤΗΣ ΕΠΑΝΟΡΘΩΤΙΚΗΣ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗΣ ΚΑΙ ΝΑ ΑΜΦΙΣΒΗΤΗΣΟΥΝ ΤΙΣ ΣΥΜΒΑΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΓΚΛΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΟΙΝΙΚΗΣ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗΣ

ΝΑ ΔΩΣΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΣΕ ΝΕΟΤΕΡΟΥΣ ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ ΝΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΥΝ ΜΑΖΙ ΜΕ ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΗΣ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΤΙΚΗΣ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗΣ ΚΑΙ ΝΑ ΕΝΘΑΡΡΥΝΕΙ ΤΟΝ ΔΙΑΛΟΓΟ ΜΕΤΑΞΥ ΔΙΑΦΟΡΩΝ ΓΕΝΕΩΝ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΩΝ.

ΝΑ ΑΥΞΗΣΟΥΝ ΤΗΝ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΑΝΟΡΘΩΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΜΒΑΛΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΝΟΗΣΩΝ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΥΣ ΤΗΣ.

ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΟΥΝ ΜΙΑ ΜΑΚΡΑ ΒΑΣΗ ΑΠΟΔΕΙΞΕΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ ΚΑΙ ΝΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΗΡΕΑΣΟΥΝ ΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΙΝΙΚΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ ΣΕ ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΠΙΠΕΔΟ.

ΝΑ ΔΩΣΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΣΕ ΟΣΟΥΣ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΠΟΡΟΥΣ ΝΑ ΈΧΟΥΝ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΕ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΟΡΘΩΤΙΚΗ ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΩΝ ΤΩΝ ΦΟΙΤΗΤΩΝ, ΤΩΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΩΝ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΟΙΝΟΥ.

IJRJ®
ΣΚΟΠΕΥΕΙ
ΝΑ

Το Internet Journal of Restorative Justice (IJRJ®) είναι το κορυφαίο, διεθνές περιοδικό με κριτές για την αποκαταστατική δικαιοσύνη. Ιδρύθηκε το 2012 για να διευρύνει τα όρια της ποινικής δικαιοσύνης υιοθετώντας μια μοναδική, πρακτική προσέγγιση στην έρευνα και τη διερεύνηση της επανορθωτικής δικαιοσύνης.

Είναι ευρετηριασμένο και καταταγμένο από τους Scopus, Kudos, The European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS) καθώς και Criminal Justice Abstracts και EBSCO Information Services.

Οι υποβολές στο IJRJ® πρέπει να ακολουθούν τις Οδηγίες Σύνταξης και μπορούν να γίνονται με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο στη διεύθυνση ijrj@rj4allpublications.com ανά πάσα στιγμή. Στόχος μας είναι να ολοκληρώσουμε τη διαδικασία εξέτασης εντός 4-6 εβδομάδων από την παραλαβή.

Αρχισυντάκτης είναι ο καθηγητής Δρ Θόδωρος Γαβριηλίδης.

Το περιοδικό καθοδηγείται και ελέγχεται από τη Συντακτική Επιτροπή και τη Διεθνή Συμβουλευτική Επιτροπή. Όλες οι υποβολές εξετάζονται πρώτα από τον αρχισυντάκτη και, εφόσον κριθούν κατάλληλες για τη δημοσίευση αυτή, στη συνέχεια εξετάζονται ανώνυμα και χωριστά από τουλάχιστον δύο εξωτερικούς, ειδικούς κριτές.



ΟΙ ΕΚΔΟΣΕΙΣ RJ4ALL ΔΕΧΟΝΤΑΙ ΕΤΗΣΙΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΑΠΟ:

Η συνδρομή μπορεί να αγοραστεί από www.rj4allpublications.com/ijrj-subscriptions

Ή μέσω email IJRJ@rj4allpublications.com





ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ THE YOUTH VOICE (YVJ™)

**YVJ™
AIMS TO**



ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΜΒΑΛΛΟΥΝ ΣΤΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΜΕ ΤΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΈΡΕΥΝΑΣ ΥΨΗΛΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΘΕΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ



ΝΑ ΚΑΘΙΕΡΩΣΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΙ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΤΗ ΜΕΘΟΔΟ ΠΟΥ ΚΑΘΟΔΗΓΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΈΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ



ΝΑ ΠΑΡΕΧΕΙ ΜΙΑ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΙΔΕΩΝ ΣΕ ΌΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΣΤΟΧΟ ΤΟΝ ΕΠΗΡΕΑΣΜΟ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ



ΝΑ ΕΝΘΑΡΡΥΝΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΕΙ ΕΝΕΡΓΑ ΕΚΕΙΝΟΥΣ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΤΩΝ ΟΠΟΙΩΝ Η ΦΩΝΗ ΣΠΑΝΙΑ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΦΟΡΕΙΣ ΧΑΡΑΞΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΧΩΡΟ ΝΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ

Το Youth Voice Journal (YVJ™) είναι το κορυφαίο διεθνές περιοδικό με κριτές που δημοσιεύει θεωρητικές συνεισφορές και εμπειρικές μελέτες σε θέματα που αφορούν τους νέους και την εργασία με νέους. Το YVJ™ εκδίδεται από τις εκδόσεις RJ4All Publications και κατατάσσεται και ευρετηριάζεται από τους Scopus, ORCID, Kudos, Criminal Justice Abstracts, EBSCO και ERIH PLUS..

Το περιοδικό ενθαρρύνει την υποβολή προτάσεων από νέους ερευνητές και ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για τη δημοσίευση άρθρων, ανασκοπήσεων και σχολίων που διερευνούν τη μέθοδο συλλογής στοιχείων υπό την καθοδήγηση των νέων / των χρηστών.

Υποβολές στο Youth Voice Journal (YVJ™) μπορούν να γίνουν ανά πάσα στιγμή στη διεύθυνση YVJ@rj4allpublications.com.

Μόλις γίνουν δεκτές, οι υποβολές δημοσιεύονται στο διαδίκτυο και ευρετηριάζονται. Περιστασιακά, το περιοδικό δημοσιεύει ειδικά τεύχη και οι προθεσμίες που αφορούν αυτές τις δημοσιεύσεις περιλαμβάνονται στις σχετικές προσκλήσεις.

Όλες οι υποβολές θα υπόκεινται στη συνήθη διαδικασία αξιολόγησης από ομοτίμους. Στόχος μας είναι να λάβουμε απόφαση εντός 4-7 εβδομάδων από την παραλαβή τους.

Συνολικά το περιοδικό έχει λάβει και επεξεργαστεί πενήντα επτά άρθρα μόνο φέτος. Ο αριθμός των υποβληθέντων άρθρων παρουσιάζει δραματική αύξηση σε σύγκριση με το προηγούμενο έτος, το οποίο είχε δεκαεννέα υποβολές και δημοσιεύσεις, συμπεριλαμβανομένου του ειδικού τεύχους Young People Doing Politics (2019).



Η συνδρομή μπορεί να αγοραστεί από www.rj4allpublications.com/subscriptions
 ή μέσω email YVJ@rj4allpublication.com





Η ΣΕΙΡΑ THE RESTORATIVE

JUSTICE



Σκοπός του παρόντος εκπαιδευτικού εγχειριδίου είναι να αποτελέσει μια βιώσιμη πηγή για τους εκπαιδευτικούς, παρέχοντας ολοκληρωμένη καθοδήγηση και μεθοδολογικό πλαίσιο για τη μεταφορά της πολιτιστικής κληρονομιάς και την ανάπτυξη των πολιτιστικών καλλιτεχνικών αξιών στις νεότερες γενιές. Χρησιμοποιώντας τις αξίες της επανορθωτικής δικαιοσύνης, όπως ο επιμερισμός της εξουσίας, η ισότητα, η αξιοπρέπεια και η επαναληπτικότητα, το εκπαιδευτικό εγχειρίδιο καθοδηγεί τους εκπαιδευτικούς στη χρήση δημιουργικών μεθόδων για τη συμβίωση με τους πολιτισμούς μας.

Το παρόν εκπαιδευτικό εγχειρίδιο αναπτύχθηκε από την κοινοπραξία του συγχρηματοδοτούμενου από το Erasmus + έργου "Οι πολιτισμοί μας". Απευθύνεται σε δασκάλους, εκπαιδευτικούς, ηγέτες νέων και οργανισμούς που εργάζονται με νέους σε όλο τον κόσμο.

WWW.OURCULTUREPROJECT.ORG



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GRANT AGREEMENT NO: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521



RRP £0.99

