



Θέμα: Ψηφιακές πολιτιστικές εφαρμογές

Επιβλέπων:

Καρυδάκης Γιώργος
Επίκουρος Καθηγητής
Πανεπιστημίου Αιγαίου

Στοιχεία επικοινωνίας:

Τηλέφωνο: 2251036644
Email: gcari@aegean.gr

Περιγραφή ΠΕ

Τα αντικείμενα που διαφυλάσσονται και διαχειρίζονται ως μέρος της Πολιτιστικής Κληρονομιάς, αποτελούν σημαντικούς φορείς πληροφορίας. Η μελέτη τους και η ανάδειξη της σχετικής πληροφορίας αξιοποιώντας νέες τεχνολογίες, μπορεί να συμβάλλει και να εμπλουτίσει την εκπαιδευτική δραστηριότητα.

Με αφορμή τα σχέδια περιηγητή του 19^{ου} αι. για τα αρχαία νομίσματα της Ερεσού [1] μπορεί να γίνει μελέτη i) της πληροφορίας που δίνει το σχέδιο αυτό καθ' αυτό, ii) των σημειώσεων του περιηγητή και iii) των επιστημονικών πληροφοριών που μπορεί να έχουν προκύψει από την αρχαιολογική μελέτη αντίστοιχων νομισμάτων.

Βάσει της μελέτης αυτής και στο πλαίσιο της αξιοποίησης του σχεδίου ως μαθησιακό αντικείμενο για μαθητές γυμνασίου-λυκείου [2], θα παραχθεί σχετικό υλικό αξιοποιώντας διαφορετικά μέσα/τροπικότητες. Πιο συγκεκριμένα, συνδυάζοντας την κειμενική πληροφορία και αξιοποιώντας οπτικά μέσα (πρωτότυπο ή παραχθέν 2D ή/και 3D model νομίσματος ή επιμέρους συμβόλων), προτείνεται ο σχεδιασμός ή/και η ανάπτυξη μιας διαδραστικής εφαρμογής που θα απευθύνεται σε μαθητές. Προτείνεται (χωρίς να είναι δεσμευτικό) στο πλαίσιο σχεδιασμού/υλοποίησης της εφαρμογής να αξιοποιηθούν τεχνολογίες επαυξημένης ή εικονικής πραγματικότητας.

Ενδεικτικές αναφορές/σύνδεσμοι

[1] <http://el.travelogues.gr/item.php?view=32328>

[2] <http://photodentro.edu.gr/cultural/r/8526/5086>

[3] Grammenos, Dimitris & Zabulis, Xenophon & Chatziantoniou, Antonis & Stefanidi, Zinovia & Adami, Ilia & Neroutsou, Vassiliki. (2018). COIN-O-RAMA: Designing an Interactive Exhibit for Exploring and Engaging with Coin Exhibitions. 38-45. 10.1145/3197768.3197770.

[4] Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. *Educational Research Review*, 20, 1-11.

[5] Freina, L., & Ott, M. (2015, April). A literature review on immersive virtual reality in education: state of the art and perspectives. In *The International Scientific Conference eLearning and Software for Education* (Vol. 1, p. 133). "Carol I" National Defence University.

[6] Δάλλας, Κ. (2000), Ηλεκτρονικές πηγές στην αρχαιολογία και στην ιστορία της τέχνης: προοπτικές και προβλήματα για την έρευνα και την εκπαίδευση, στο

Βιβλιοθήκες Τέχνης: Ο Ρόλος και η Ιδιαιτερότητά τους, Αθήνα: Έκδοση της Βιβλιοθήκης της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών: 130-141.

Σχετιζόμενα μαθήματα στο ΠΠΣ

Μάθημα 1 Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή

Μάθημα 2 Κινητός και Διάχυτος Υπολογισμός

Μάθημα 3 Τεχνολογίες Διαχείρισης Πολιτισμικής Πληροφορίας