



ARCHTECH

# ΕΝΔΥΝΑΜΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΝ ΞΑΝΑ ΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

Ένα μαθησιακό πλαίσιο που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων για εφαρμογή σε τοπικές πιλοτικές δράσεις με νεανικά κοίνα με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ARCHTECH θα προσεγγίσει τη συμμετοχή ευάλωτων νέων.

youth &  
cultural  
heritage



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Management of European Lifelong Learning Programmes. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. Project Number: KA220-YOU-7A2D4D49



Αριθμός Έργου:	2023-2-EN02-KA220-ΕΣΣΕΙΣ-000174646
Ακρωνύμιο έργου:	ArchTech
Τίτλος Έργου:	Ενδυνάμωση των νέων ώστε να ανακαλύψουν εκ νέου την αρχιτεκτονική κληρονομιά της Ευρώπης
Αποτέλεσμα:	R2.5 – Εκπαιδευτική Ενότητα 4: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»
Συγγραφείς:	Άντζελο Μάρκο Λουτσίνι (LUDICIUS)
Συντελεστές:	Έρνα Πουλάι (KlemKa Colab)
Κριτές:	Χέδερ ΜακΝαμάρα (UM)
Εγκρίθηκε από:	Όλοι οι εταίροι
Περίληψη:	Αυτό το πλαίσιο δίνει τη δυνατότητα στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να χρησιμοποιούν την αρχιτεκτονική κληρονομιά ως μοχλό για την κοινωνική ένταξη, τη συμμετοχή των πολιτών και την ψηφιακή ενδυνάμωση, ειδικά μεταξύ των περιθωριοποιημένων νέων. Μέσα από διαδραστικά σχέδια μαθημάτων, ψηφιακό υλικό και τη δημιουργία μιας εφαρμογής "Building Alert!", οι συμμετέχοντες αποκτούν εργαλεία ένταξης, ομαδικής εργασίας και υπερηφάνειας των πολιτών. Συνδυάζοντας την πολιτιστική εκπαίδευση και την τεχνολογία, αυτό το πρόγραμμα εξοπλίζει τους νέους να γίνουν ενεργοί διαχειριστές της κληρονομιάς και των κοινοτήτων τους.
Λίστα λέξεων-κλειδιών:	Δομημένη κληρονομιά, διατήρηση πολιτιστικής κληρονομιάς, ενδυνάμωση των νέων, πολεοδομικός σχεδιασμός, εκστρατείες ευαισθητοποίησης, οικοδόμηση κοινότητας, κοινωνική καινοτομία, πολιτιστική κληρονομιά, ανάπτυξη ικανοτήτων, ανάπτυξη δεξιοτήτων, ψηφιακά εργαλεία, ενδυνάμωση των νέων, πολεοδομικός σχεδιασμός, εκστρατείες ευαισθητοποίησης, κοινοτική ανάπτυξη, πολεοδομικός σχεδιασμός.
Αναφέρετε ως:	Luccini, A.M., & Pulaj, E. (2025). Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων. Κοινοπραξία ArchTech. Προσβάσιμο σε <a href="https://archtech-project.eu/">https://archtech-project.eu/</a>
Πνευματική ιδιοκτησία:	Creative Commons – Αναφορά Δημιουργού 4.9 Διεθνές - CC BY 4.0 

### Δήλωση πρωτοτυπίας

Αυτό το παραδοτέο περιέχει πρωτότυπο και αδημοσίευτο έργο, εκτός εάν αναφέρεται διαφορετικά. Οι αναφορές σε προηγούμενες δημοσιεύσεις και στο έργο άλλων έχουν υποδειχθεί με παραπομπές, παραπομπές ή και τα δύο.

### Αποποίηση ευθυνών

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



	<b>Co-funded by the European Union</b>	Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αυτές του συγγραφέα ή των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτό. Αριθμός έργου: 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
--	--	--

## Συνεταιρισμός

### Όνομα

LUDICIUS INTERACTIVE SARL  
C.I.P. ΠΟΛΙΤΕΣ ΣΤΗΝ ΕΞΟΥΣΙΑ  
ΚΥΨΕΛΟΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ  
ΝΤΡΆΜΠΛΥΣ  
UNIVERSITA TA MALTA

### Ρόλος

Συντονιστής  
Εταίρος  
Εταίρος  
Εταίρος  
Εταίρος

### Χώρα

Γαλλία  
Κύπρος  
Ελλάδα  
Ισπανία  
Μάλτα





## Πίνακας περιεχομένων

<b>Συνοπτική παρουσίαση</b> .....	<b>5</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Παρουσίαση της Θεματικής Ενότητας</b> .....	<b>6</b>
<b>Δομή του πλαισίου και παιδαγωγική προσέγγιση</b> .....	<b>6</b>
Ενότητα 1: Η δομημένη κληρονομιά ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης και συμμετοχής στα κοινά .....	6
Ενότητα 2: Ψηφιακή Τεκμηρίωση και Ενδυνάμωση των Νέων .....	7
Ενότητα 3: Τεχνολογία Civic και "Building Alert!" εφαρμογή για κινητά .....	7
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Μαθησιακοί Στόχοι</b> .....	<b>9</b>
<b>1. Κατανόηση και έκφραση της αξίας της δομημένης κληρονομιάς</b> .....	<b>9</b>
<b>2. Προώθηση της ένταξης και της πολυμορφίας μέσω έργων πολιτιστικής κληρονομιάς</b> .....	<b>9</b>
<b>3. Εφαρμόζουν σύγχρονες μεθόδους τεκμηρίωσης της πολιτιστικής κληρονομιάς</b> .....	<b>9</b>
<b>4. Ανάπτυξη και εφαρμογή λύσεων τεχνολογίας πολιτών</b> .....	<b>10</b>
<b>5. Διευκολύνετε τη συμμετοχική και βιωματική μάθηση</b> .....	<b>10</b>
<b>6. Αξιολογήστε και αναλογιστείτε την πρακτική</b> .....	<b>10</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Περιεχόμενο</b> .....	<b>11</b>
<b>Ενότητα 1: Η δομημένη κληρονομιά ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης και συμμετοχής στα κοινά</b> .....	<b>11</b>
Εισαγωγή .....	11
<b>ΜΕΡΟΣ 1: Δομημένη κληρονομιά και ευρωπαϊκή πολιτιστική ταυτότητα</b> .....	<b>13</b>
<b>ΜΕΡΟΣ 2: Εκτίμηση της διαφορετικότητας μεταξύ των νέων</b> .....	<b>21</b>
<b>ΜΕΡΟΣ 3: Αντίκτυπος στην ευρύτερη κοινότητα</b> .....	<b>27</b>
<b>ΜΕΡΟΣ 4: Σύγχρονες μέθοδοι συντήρησης κτιρίων</b> .....	<b>32</b>
Συμπεράσματα .....	35
Παράρτημα: Φύλλα διδασκαλίας για την Ενότητα 1 .....	36
<b>Ενότητα 2: Πώς να καταγράψετε δεδομένα σχετικά με το κτίριο για να βοηθήσετε τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να εξοικειώσουν τις ομάδες τους με τη συλλογή και την τεκμηρίωση της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας μια ψηφιακή φόρμα εισαγωγής δεδομένων</b> .....	<b>37</b>
Εισαγωγή .....	37
Ενδυνάμωση των νέων ώστε να ανακαλύψουν εκ νέου την αρχιτεκτονική κληρονομιά της Ευρώπης .	38
Συμπεράσματα – Ενότητα 2 .....	42
Παράρτημα: Ενότητα 2 Έγγραφα .....	43
<b>Ενότητα 3: Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή για κινητά "Building Alert!"</b> .....	<b>44</b>
Εισαγωγή .....	44
Κατανόηση της πολιτικής τεχνολογίας και της πολιτιστικής κληρονομιάς .....	45
Συμπεράσματα – Ενότητα 3 .....	52
Παράρτημα: Υποβληθέντα Έγγραφα – Ενότητα 3 .....	54
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Συμπέρασμα και Σύνδεση</b> .....	<b>55</b>
Βασικά σημεία που πρέπει να θυμάστε .....	56
Δράσεις και συστάσεις .....	56
<b>Βιβλιογραφικές αναφορές</b> .....	<b>57</b>

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»





## Συνοπτική παρουσίαση

Αυτό το πλαίσιο μάθησης δίνει τη δυνατότητα στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να χρησιμοποιούν την αρχιτεκτονική κληρονομιά ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης, συμμετοχής στα κοινά και ψηφιακής ενδυνάμωσης, με ιδιαίτερη έμφαση στους ευάλωτους και περιθωριοποιημένους νέους.

Διαρθρωμένο σε τρεις ενότητες και καλύπτει:

1. ο ρόλος της κληρονομιάς στην οικοδόμηση ταυτότητας, ένταξης και υπερηφάνειας της κοινότητας·
2. πρακτικές και ψηφιακές μέθοδοι τεκμηρίωσης της πολιτιστικής κληρονομιάς, που επιτρέπουν στους νέους να μαθαίνουν στην πράξη και να αποκτούν ψηφιακές δεξιότητες·
3. Δημιουργία μιας εφαρμογής για κινητά "Building Alert!", η οποία καθιστά δυνατή την αναφορά σε πραγματικό χρόνο και την προστασία τοποθεσιών που απειλούνται με εξαφάνιση μέσω της τεχνολογίας των πολιτών.

Η προσέγγιση είναι συμμετοχική, συνδυάζοντας θεωρητική γνώση, διαδραστικές ασκήσεις και ψηφιακή καινοτομία. Οι μελέτες περιπτώσεων και οι πρακτικές δραστηριότητες προάγουν την ενσυναίσθηση, την ομαδική εργασία και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά.

Με την ενσωμάτωση της πολιτιστικής εκπαίδευσης και των ψηφιακών εργαλείων, το πλαίσιο αυτό δίνει τη δυνατότητα στους νέους να γίνουν ενεργοί θεματοφύλακες της κληρονομιάς τους, ενισχύοντας την κοινωνική συνοχή και αναζωογονώντας τις κοινότητες.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Παρουσίαση της Θεματικής Ενότητας

Η δομημένη κληρονομιά της Ευρώπης (συμπεριλαμβανομένων ιστορικών κτιρίων, μνημείων, τοπίων και αρχαιολογικών χώρων) αποτελεί από σύνδεσμο με την πολιτιστική ταυτότητα και τη συλλογική μνήμη της ηπείρου. Ωστόσο, η διατήρηση και η οικειοποίησή του από τους πολίτες αντιμετωπίζει αυξανόμενες προκλήσεις: αστικοποίηση, παραμέληση, οικολογικές απειλές και έλλειψη ευαισθητοποίησης του κοινού. Αυτές οι προκλήσεις είναι ιδιαίτερα έντονες σε μειονεκτούσες κοινότητες, όπου οι νέοι συχνά αποσυνδέονται από τους πολιτιστικούς πόρους και την πολιτική ζωή.

Αναγνωρίζοντας τις μετασχηματιστικές δυνατότητες της πολιτιστικής κληρονομιάς για την προώθηση της ένταξης, της υπερηφάνειας των πολιτών και της οικονομικής ανανέωσης, το πλαίσιο αυτό ευθυγραμμίζεται με πρωτοβουλίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης όπως το πρόγραμμα «Δημιουργική Ευρώπη», το σήμα ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς και οι ευρωπαϊκές ημέρες πολιτιστικής κληρονομιάς, οι οποίες αποσκοπούν στη διαφύλαξη και τον εορτασμό της πολιτιστικής κληρονομιάς, ενισχύοντας παράλληλα τη συμμετοχή των νέων και την κοινωνική συνοχή.

### Δομή του πλαισίου και παιδαγωγική προσέγγιση

Το πλαίσιο βασίζεται σε τέσσερις εκπαιδευτικές ενότητες<sup>1</sup> και είναι οργανωμένο σε τρεις κύριες ενότητες, καθεμία από τις οποίες αποτελείται από διαδραστικά σχέδια μαθήματος, πόρους πολυμέσων και συμμετοχικές δραστηριότητες.

Η παιδαγωγική προσέγγιση έχει τις ρίζες της στη βιωματική μάθηση, συνδυάζοντας θεωρητικές γνώσεις, πρακτικές ασκήσεις, ομαδικές συζητήσεις, μελέτες περιπτώσεων από την πραγματική ζωή και ψηφιακή καινοτομία. Η αλληλουχία του περιεχομένου γίνεται με προοδευτικό τρόπο, ώστε να αναπτυχθεί στους συμμετέχοντες κατανόηση και δεξιότητες που κυμαίνονται από θεμελιώδεις έννοιες έως προηγμένα ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές τεχνολογίας πολιτών.

### Ενότητα 1: Η δομημένη κληρονομιά ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης και συμμετοχής στα κοινά

Αυτή η μονάδα εξοπλίζει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας για να κινητοποιήσουν την αρχιτεκτονική κληρονομιά για κοινωνική ένταξη και συμμετοχή στα κοινά. Ειδικότερα, διερευνά:

- τη διττή φύση της κληρονομιάς (υλική και άυλη) και τον ρόλο της στη διαμόρφωση της ευρωπαϊκής ταυτότητας·
- βασικές έννοιες όπως το ιστορικό πλαίσιο, ο χαρακτήρας και η ακεραιότητα·
- την κοινωνική, οικονομική και πολιτιστική σημασία εμβληματικών ευρωπαϊκών χώρων (π.χ. Ακρόπολη, Κολοσσαίο, Αλάμπρα)·
- τον τρόπο με τον οποίο η πολιτιστική κληρονομιά προάγει τη μνήμη, τον διαπολιτισμικό διάλογο και την αίσθηση του ανήκειν, ιδίως μεταξύ των νέων·

<sup>1</sup> ArchTech R2.2 Εκπαιδευτικές Ενότητες 1 & 2: «Η Δομημένη Κληρονομιά ως Μοχλός για τη Συμμετοχή των Πολιτών και την Κοινωνική Ένταξη», R2.3 Εκπαιδευτική Ενότητα 3: «Πώς να καταγράψετε δεδομένα κτιρίου για να βοηθήσετε τους ηγέτες της νεολαίας να εξοικειώσουν τις ομάδες νέων τους με τη συλλογή και τεκμηρίωση κτιρίων πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας ψηφιακή μορφή» και R2.4 Εκπαιδευτική Ενότητα 4: "Πώς να δημιουργήσετε μια ειδοποίηση κτιρίου! Εφαρμογή για κινητά: Ένας οδηγός βήμα προς βήμα για την ανάπτυξη μιας εφαρμογής για την ενθάρρυνση της ταχείας απόκρισης για τη διάσωση απειλούμενων κτιρίων"

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Η σημασία της διαφορετικότητας και της ένταξης, αναδεικνύοντας τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι περιθωριοποιημένες ομάδες και τα πέντε επίπεδα ένταξης, από την αορατότητα έως την κουλτούρα ένταξης.

Διαδραστικές δραστηριότητες, όπως οι «Περίπατοι στον χάρτη κληρονομιάς» και οι «Κύκλοι ιστοριών κληρονομιάς», προσκαλούν τους νέους να εξερευνήσουν το τοπικό τους περιβάλλον, να μοιραστούν προσωπικές ιστορίες και να προβληματιστούν σχετικά με τις πολλαπλές έννοιες της κληρονομιάς. Μελέτες περιπτώσεων, όπως το έργο *Parque Minas del Rio Tinto* στην Ισπανία, δείχνουν πώς η μη τυπική εκπαίδευση και οι επιτόπιες δραστηριότητες μπορούν να ενδυναμώσουν τους περιθωριοποιημένους νέους, να ενισχύσουν την ταυτότητά τους και να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή στα κοινά.

## Ενότητα 2: Ψηφιακή Τεκμηρίωση και Ενδυνάμωση των Νέων

Αυτή η ενότητα εισάγει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τις ομάδες τους στις αρχές και τις πρακτικές της τεκμηρίωσης της πολιτιστικής κληρονομιάς, με έμφαση στην ενσωμάτωση παραδοσιακών και ψηφιακών μεθόδων.

**Τα βασικά συστατικά περιλαμβάνουν:**

- Η αιτιολόγηση της τεκμηρίωσης ως μέσο διατήρησης της συλλογικής μνήμης, υποστήριξης της αποκατάστασης και ευαισθητοποίησης των κοινοτήτων.
- Παραδοσιακές τεχνικές (σκίτσο, φωτογραφία, προφορικές ιστορίες) και σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία (mobile apps, 3D scanning, GIS mapping).
- Η χρήση τυποποιημένης ψηφιακής φόρμας για τη διασφάλιση ακριβούς, συνεπούς και προσβάσιμης συλλογής δεδομένων περιουσίας.
- Ενδυνάμωση των νέων μέσω του ψηφιακού γραμματισμού, της ομαδικής εργασίας και της αστικής ευθύνης, που τους τοποθετεί ως ενεργούς θεματοφύλακες της τοπικής κληρονομιάς.

**Προτεινόμενες πρακτικές ασκήσεις:**

- Συμπληρώστε φόρμες ψηφιακής τεκμηρίωσης,
- Αναλάβετε το ρόλο των «ερευνητών πολιτιστικής κληρονομιάς»,
- Διορθώστε και αξιολογήστε τη δουλειά των άλλων ομάδων σε ζευγάρια.

Τα κουίζ που βασίζονται σε σενάρια και οι ομαδικές προσομοιώσεις ενισχύουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και την κριτική σκέψη.

Η ενότητα επισημαίνει επίσης τις προκλήσεις της ψηφιακής τεκμηρίωσης (τεχνικά εμπόδια, ανάγκη για προσβάσιμα εργαλεία) και προτείνει πρακτικές λύσεις για την αντιμετώπισή τους.

## Ενότητα 3: Τεχνολογία Civic και "Building Alert!" εφαρμογή για κινητά

Αναγνωρίζοντας τις δυνατότητες των πολιτικών τεχνολογιών για τον εκδημοκρατισμό της προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς, αυτή η ενότητα καθοδηγεί τους συμμετέχοντες στη δημιουργία μιας εφαρμογής για κινητά " **Building Alert!**" χρησιμοποιώντας πλατφόρμες χωρίς κώδικα (Adalo, Glide, Thinkable κ.λπ.).

**Η εφαρμογή επιτρέπει:**

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Αναφορά σε πραγματικό χρόνο,
- Χαρτογράφηση και γεωεντοπισμός,
- Ανταλλαγή πληροφοριών σχετικά με απειλούμενα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς,
- Ενίσχυση της διατήρησης της κοινότητας και του ψηφιακού ακτιβισμού.

#### **Βασικά Μαθησιακά Αποτελέσματα:**

- Κατανόηση του ρόλου της τεχνολογίας των πολιτών στην ενίσχυση της συμμετοχής και της διαφάνειας των πολιτών,
- Εξερευνήστε τις δυνατότητες μιας εφαρμογής (γεωγραφική τοποθεσία, ειδοποιήσεις, περιεχόμενο που δημιουργείται από χρήστες, ενσωμάτωση μέσω κοινωνικής δικτύωσης),
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού και συν-σχεδιασμού μεταξύ των νέων,
- Καλλιεργήστε την αίσθηση της ιδιοκτησίας, της αντιπροσωπείας και της σύνδεσης με την κοινοτική κληρονομιά.

Η ενότητα δίνει έμφαση στον **συμμετοχικό σχεδιασμό**, ενθαρρύνοντας τους νέους να μετακινηθούν από παθητικούς παρατηρητές σε ενεργούς δημιουργούς **και υποστηρικτές**. Αξιοποιώντας ψηφιακά εργαλεία, το πλαίσιο γεφυρώνει τα χάσματα γενεών και πολιτισμού, καθιστώντας τη δέσμευση της πολιτιστικής κληρονομιάς σχετική και ελκυστική για το σύγχρονο νεανικό κοινό.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Μαθησιακοί Στόχοι

Μέχρι το τέλος αυτής της ενότητας, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας θα είναι σε θέση:

### 1. Κατανόηση και έκφραση της αξίας της δομημένης κληρονομιάς

- Ορισμός της υλικής και άυλης δομημένης κληρονομιάς, δίνοντας σαφή παραδείγματα από ευρωπαϊκά και τοπικά πλαίσια.
- Εξηγήστε πώς η δομημένη κληρονομιά διαμορφώνει την ευρωπαϊκή πολιτιστική ταυτότητα, τη συλλογική μνήμη και τη συνοχή της κοινότητας.
- Συζητήστε την κοινωνική, πολιτιστική και οικονομική σημασία των μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς, συμπεριλαμβανομένου του ρόλου τους στην ανάπτυξη της αίσθησης του ανήκειν και της πολιτικής υπερηφάνειας μεταξύ των νέων.

### 2. Προώθηση της ένταξης και της πολυμορφίας μέσω έργων πολιτιστικής κληρονομιάς

- Προσδιορίστε τις διαστάσεις της διαφορετικότητας και τα εμπόδια στην ένταξη που αντιμετωπίζουν οι περιθωριοποιημένοι νέοι σε πλαίσια πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Περιγράψτε τα πέντε επίπεδα ένταξης και αξιολογήστε τις στρατηγικές για τη μετάβαση προς μια πραγματική κουλτούρα ένταξης στην εργασία με τη νεολαία.
- Σχεδιάστε και εφαρμόστε δραστηριότητες βασισμένες στην κληρονομιά που προωθούν σκόπιμα τον διαπολιτισμικό διάλογο, την ενσυναίσθηση και τη συμμετοχή νέων από διαφορετικές ομάδες.
- Κριτικός προβληματισμός σχετικά με μελέτες περιπτώσεων (π.χ. *Parque Minas de Rio Tinto*, έργο *SO-CLOSE*) για την εξαγωγή συγκεκριμένων στρατηγικών για την προώθηση της ένταξης και της ενεργού συμμετοχής των πολιτών.

### 3. Εφαρμόζουν σύγχρονες μεθόδους τεκμηρίωσης της πολιτιστικής κληρονομιάς

- Γνώση και, όπου είναι δυνατόν, επίδειξη επάρκειας σε παραδοσιακές (σκίτσο, φωτογραφία, προφορικές ιστορίες) και ψηφιακές (εφαρμογές για κινητά, 3D σάρωση, χαρτογράφηση GIS) τεχνικές τεκμηρίωσης.
- Συμπληρώστε με ακρίβεια μια τυποποιημένη ψηφιακή φόρμα για χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, διασφαλίζοντας τη συνέπεια και την προσβασιμότητα των δεδομένων που συλλέγονται.
- Ενδυνάμωση των νέων με τη συμμετοχή τους σε δραστηριότητες τεκμηρίωσης, ενισχύοντας έτσι τον ψηφιακό γραμματισμό, το ομαδικό πνεύμα και την ευθύνη τους ως πολιτών.
- Αξιολογήστε τα οφέλη και τις προκλήσεις της ψηφιακής τεκμηρίωσης και προτείνετε λύσεις σε τεχνικά εμπόδια και εμπόδια προσβασιμότητας.



## 4. Ανάπτυξη και εφαρμογή λύσεων τεχνολογίας πολιτών

- Κατανοήστε την έννοια της τεχνολογίας των πολιτών και τον ρόλο της στον εκδημοκρατισμό, την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και τη συμμετοχή της κοινότητας.
- Χρησιμοποιήστε πλατφόρμες χωρίς κώδικα (όπως Adalo, Glide ή Thunkable) για να σχεδιάσετε από κοινού ένα πρωτότυπο της εφαρμογής για κινητά " **Building Alert!**", επιτρέποντας την υποβολή εκθέσεων και τη χαρτογράφηση σε πραγματικό χρόνο των απειλούμενων μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Ενσωματώστε λειτουργίες όπως γεωγραφική τοποθεσία, ειδοποιήσεις και περιεχόμενο που δημιουργείται από χρήστες για να βελτιώσετε τη χρηστικότητα και τον αντίκτυπο της εφαρμογής.
- Προώθηση του ψηφιακού ακτιβισμού και της διατήρησης υπό την ηγεσία της κοινότητας, τοποθετώντας τους νέους ως ενεργούς διαχειριστές της κληρονομιάς τους.

## 5. Διευκολύνετε τη συμμετοχική και βιωματική μάθηση

- Διευκολύνετε διαδραστικές δραστηριότητες (π.χ. *Heritage Map Walks*, *Story Circles*, *Community Heritage Challenge*) που συνδέουν τους νέους με την τοπική αρχιτεκτονική κληρονομιά τους και ενθαρρύνουν την προσωπική αφήγηση και τον συλλογικό προβληματισμό.
- Καθοδήγηση ομάδων νέων στον καταγιγισμό ιδεών και την παρουσίαση πρωτοβουλιών κοινοτικής κληρονομιάς, με έμφαση στην ένταξη, τη δημιουργικότητα και τον συγκεκριμένο αντίκτυπο.
- Αξιολογήστε τα μαθησιακά αποτελέσματα μέσω ομαδικών συζητήσεων, κουίζ που βασίζονται σε σενάρια, ανατροφοδότησης από ομοτίμους και πρακτικών ασκήσεων.

## 6. Αξιολογήστε και αναλογιστείτε την πρακτική

- Ανάπτυξη δεικτών για τη μέτρηση του αντίκτυπου των δράσεων επικοινωνίας και ένταξης της πολιτιστικής κληρονομιάς σε σχέδια για τη νεολαία.
- Αξιολογήστε κριτικά την αποτελεσματικότητα των στρατηγικών που εφαρμόζονται και προσαρμόστε τις προσεγγίσεις με βάση την ανατροφοδότηση και τα παρατηρούμενα αποτελέσματα.
- Τεκμηριώστε και μοιραστείτε επιτυχημένες πρακτικές καθώς και διδάγματα με τους συνομηλίκους τους και την ευρύτερη κοινότητα.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Περιεχόμενο

### Ενότητα 1: Η δομημένη κληρονομιά ως εργαλείο κοινωνικής ένταξης και συμμετοχής στα κοινά

#### Εισαγωγή

*Διαφάνεια 1: Επισκόπηση ενότητας*

1. Αυτή η ενότητα εξοπλίζει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με τις γνώσεις και τις δεξιότητες για να χρησιμοποιήσουν την αρχιτεκτονική κληρονομιά για:
  - Προώθηση της κοινωνικής ένταξης
  - Ενίσχυση της συμμετοχής των πολιτών στα κοινά
  - Ενίσχυση του αισθήματος του ανήκειν μεταξύ των νέων
2. Διερευνά τον ρόλο της δομημένης κληρονομιάς σε:
  - Ευρωπαϊκή πολιτιστική ταυτότητα
  - Διαχείριση της διαφορετικότητας
  - Επιπτώσεις στις κοινότητες

*Διαφάνεια 2: Γιατί χτίστηκε κληρονομιά;*

- **Εμπλουτίζει τις ζωές:** τονώνει τον πολιτιστικό και τον δημιουργικό τομέα
- **Χτίζει κοινωνικό κεφάλαιο:** προάγει την κοινωνική συνοχή και την υπερηφάνεια της κοινότητας
- **Οικονομική αξία:** υποστηρίζει τον βιώσιμο τουρισμό και αναζωογονεί τις αστικές/αγροτικές περιοχές
- **Στήριξη της ΕΕ:** πρωτοβουλίες όπως το πρόγραμμα «Δημιουργική Ευρώπη<sup>2</sup>», το σήμα ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς<sup>3</sup> και οι ευρωπαϊκές ημέρες πολιτιστικής κληρονομιάς<sup>4</sup> που προστατεύουν και γιορτάζουν την πολιτιστική κληρονομιά.

*Διαφάνεια 3: Μαθησιακοί στόχοι*

Μέχρι το τέλος αυτής της ενότητας, θα είστε σε θέση:

- Ορισμός της δομημένης κληρονομιάς και παροχή παραδειγμάτων
- Εξηγήστε πώς η δομημένη κληρονομιά διαμορφώνει την ευρωπαϊκή πολιτιστική ταυτότητα
- Συζητήστε τον αντίκτυπο των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για τους νέους που σχετίζονται με τον πολιτισμό στις κοινότητες
- Προσδιορισμός σύγχρονων μεθόδων διατήρησης της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς και τρόπων συμβολής στη διατήρησή της

*Διαφάνεια 4: Δομή και μορφή ενότητας*

1. **Διάρκεια:** περίπου 90 λεπτά
2. **Μορφή:** παρουσίαση, ομαδική συζήτηση, ανάλυση μελέτης περίπτωσης

<sup>2</sup> <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe>

<sup>3</sup> <https://culture.ec.europa.eu/cultural-heritage/initiatives-and-success-stories/european-heritage-label>

<sup>4</sup> <https://www.europeanheritagedays.com>



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



3. **Υλικά:** Λευκός πίνακας, μαρκαδόροι, υλικό μελέτης περίπτωσης και παρουσίαση διαφανειών

*Διαφάνεια 5: Ξεκινώντας -*

#### **Δραστηριότητα παγοθραυστικών**

- Μοιραστείτε ανά δύο: «Ένα μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς ή ένα κτίριο που σημαίνει κάτι για εσάς και γιατί».
- Γράψτε τις ιδέες σας και μοιραστείτε τις ανά δύο (2 λεπτά)
- Κοινή χρήση με όλη την ομάδα (5 λεπτά)

*Διαφάνεια 6: Κλειδί Takeaway*

**Η κατανόηση και η εκτίμηση της δομημένης κληρονομιάς συμβάλλει:**

- Ενίσχυση της ευρωπαϊκής ταυτότητας
- Διατήρηση της κοινής μας πολιτιστικής κληρονομιάς
- Ενδυνάμωση των νέων ώστε να συμμετέχουν στο τοπικό τους περιβάλλον



## ΜΕΡΟΣ 1: Δομημένη κληρονομιά και ευρωπαϊκή πολιτιστική ταυτότητα

### Διαφάνεια 1: Υλική και Άυλη Κληρονομιά

1. **Υλική κληρονομιά:** αντικείμενα και φυσικές κατασκευές - μνημεία, τοποθεσίες, κτίρια - που είναι ορατοί μάρτυρες του παρελθόντος και του παρόντος ενός πολιτισμού.
2. **Άυλη κληρονομιά:** μη φυσικές παραδόσεις και πρακτικές - τελετουργίες, φεστιβάλ, ιστορίες - που συνδέονται με την χτισμένη κληρονομιά.

### Διαφάνεια 2: Τι είναι η δομημένη κληρονομιά;

- **Ορισμός:** Η δομημένη κληρονομιά αναφέρεται σε απτά, ακίνητα πολιτιστικά αγαθά — κτίρια, μνημεία, τοπία και αρχαιολογικούς χώρους — που αντικατοπτρίζουν την ιστορία, τον πολιτισμό και τις παραδόσεις μιας κοινωνίας.
- **Σημασία:** Αποτελεί ουσιαστικό μέρος της συλλογικής μας μνήμης και διαμορφώνει τόσο την πολιτιστική ταυτότητα όσο και την κοινότητα.

### Διαφάνεια 3: Βασικοί όροι δομημένης κληρονομιάς

- **Ιστορικό πλαίσιο:** το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται ένα ακίνητο πολιτιστικής κληρονομιάς, συμπεριλαμβανομένων των υλικών και άυλων διαστάσεων.
- **Ιστορικός χαρακτήρας:** οι μοναδικές ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά που δίνουν σε έναν τόπο την ταυτότητά του, όπως η αρχιτεκτονική, τα υλικά και οι πολιτιστικοί σύλλογοι.
- **Ιστορική ακεραιότητα:** η κατάσταση πληρότητας και διατήρησης ενός περιουσιακού στοιχείου πολιτιστικής κληρονομιάς, που αντικατοπτρίζει τον αρχικό σχεδιασμό και τις αξίες του.

### Διαφάνεια 4: Τυπολογίες Δομημένης Κληρονομιάς

- **Ιστορικά κτίρια:** κατασκευές μοναδικής αρχιτεκτονικής ή ιστορικής αξίας, που συχνά συνοδεύονται από σημαντικούς εσωτερικούς χώρους και κήπους.
- **Ιστορικά σύνολα:** αστικές συνοικίες που αποτελούνται από ομάδες αξιόλογων κτιρίων και τοπίων δρόμων.
- **Ιστορικά τοπία:** πολιτιστικά τοπία που διαμορφώνονται με την πάροδο του χρόνου από την αλληλεπίδραση ανθρώπου και φύσης, όπως πάρκα και κήποι.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 5: Παραδείγματα εμβληματικών μνημείων ευρωπαϊκής κληρονομιάς*

- **Ακρόπολη** (Αθήνα, Ελλάδα): Σύμβολο του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού.



- **Κολοσσαίο** (Ρώμη, Ιταλία): Μαρτυρία της ρωμαϊκής μηχανικής.



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Πύργος του Άιφελ (Παρίσι, Γαλλία): Σύμβολο της γαλλικής καινοτομίας.



- Πύργος του Λονδίνου (Ηνωμένο Βασίλειο): Ιστορικό φρούριο και βασιλικό παλάτι.

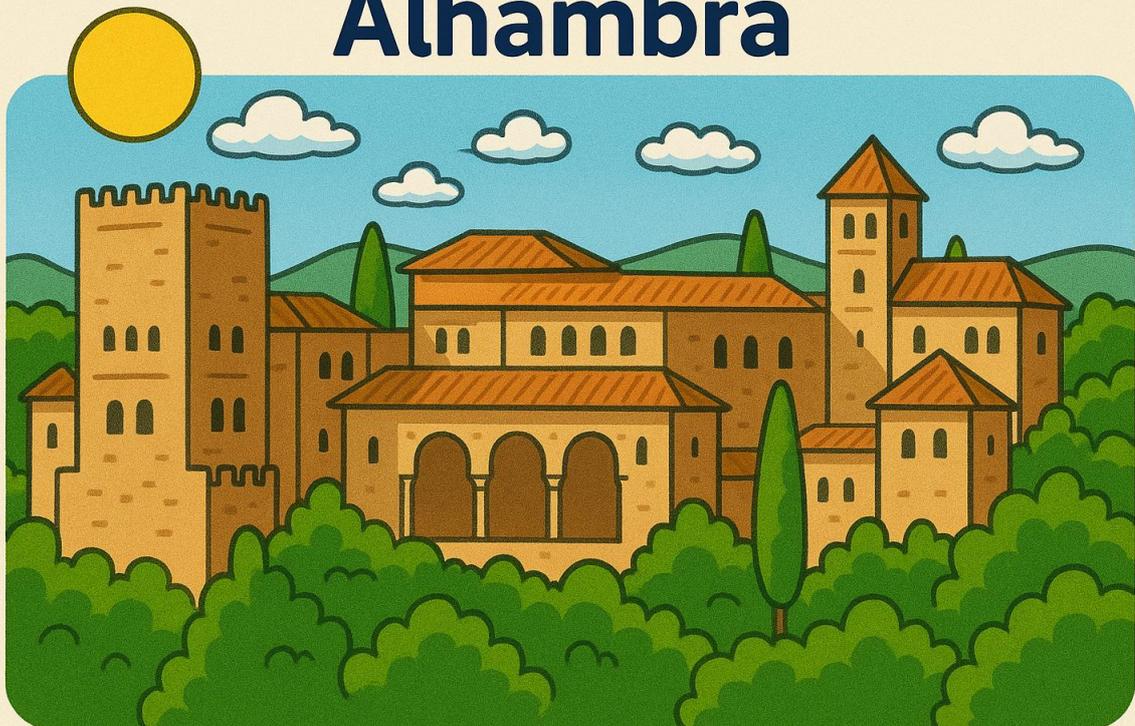


# Tower of London



- **Αλάμπρα** (Γρανάδα, Ισπανία): Αριστούργημα ισλαμικής αρχιτεκτονικής.

# Alhambra



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



#### Διαφάνεια 6: Πολιτιστική και Ιστορική Σημασία

- Φυσική εκδήλωση : Η δομημένη κληρονομιά είναι ένας απτός σύνδεσμος με το παρελθόν, που μας βοηθά να κατανοήσουμε την εξέλιξη των πολιτισμών.
- Κοινωνική αξία: Οι χώροι φιλοξενούν εκδηλώσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα, διατηρώντας τις παραδόσεις και προωθώντας τις πολιτιστικές ανταλλαγές.
- Οικονομικά και κοινωνικά οφέλη : Τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς προσελκύουν τουρισμό, παρέχουν ευκαιρίες εκπαίδευσης και τονώνουν τις τοπικές οικονομίες.

#### Διαφάνεια 7: Χτισμένη κληρονομιά και ταυτότητα

- Σύμβολο μιας κοινής ιστορίας: Τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς ενισχύουν την πολιτιστική ταυτότητα και καλλιεργούν την αίσθηση του ανήκειν.
- Συλλογική μνήμη: Τα μνημεία ενσωματώνουν τις παραδόσεις, τα επιτεύγματα και τις εμπειρίες μιας κοινότητας.
- Δυναμική σύνδεση: Η κληρονομιά εξελίσσεται με την κοινωνία, επιτρέποντας στις κοινότητες να ερμηνεύσουν εκ νέου την ταυτότητά τους μέσω προσαρμοστικής επαναχρησιμοποίησης και νέων αφηγήσεων.

#### Διαφάνεια 8: Ενίσχυση της μνήμης, της κατανόησης και του διαλόγου

1. Μνήμη : οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς θυμίζουν ιστορικά γεγονότα και παραδόσεις.
2. Κατανόηση : η διατήρηση και η ερμηνεία της κληρονομιάς εμβαθύνει τη γνώση των πολιτιστικών μας ριζών.
3. Διάλογος : Τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελούν πλατφόρμες διαπολιτισμικών ανταλλαγών, προωθώντας τον αμοιβαίο σεβασμό και την ευρωπαϊκή ενότητα.

#### Διαφάνεια 9: Δραστηριότητα – Συζήτηση σε πάνελ

##### ερώτηση:

Πώς επηρεάζει η δομημένη κληρονομιά την προσωπική και συλλογική σας ταυτότητα;

- Να Σκέφτεστε Ατομικά (1 λεπτό)
- Μοιραστείτε ανά δύο (2 λεπτά)
- Συζητήστε σε κουαρτέτα (4 λεπτά)
- Συλλογική συγκέντρωση (5 λεπτά)

#### Διαφάνεια 10: Βασικά σημεία που πρέπει να θυμάστε

- Η δομημένη κληρονομιά αποτελεί βασικό συστατικό της ευρωπαϊκής ταυτότητας και κοινότητας.
- Κάνει τη σύνδεση μεταξύ παρελθόντος και παρόντος, ενισχύοντας το ανήκειν και τον διάλογο.
- Η ενασχόληση των νέων με την κληρονομιά ενισχύει την κοινωνική συνοχή και την πολιτιστική κατανόηση.

#### Διαφάνεια 11: Μυαλά που βράζουν!

##### ερώτηση

Ποιο από αυτά τα παραδείγματα ΔΕΝ είναι απτή δομημένη κληρονομιά;

Α) Ιστορική εκκλησία Β) Παραδοσιακό πανηγύρι Γ) Το Κολοσσαίο Δ) Μεσαιωνικό κάστρο Ε) Δεν ξέρω



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



✓ Σωστή απάντηση: Β (ένα φεστιβάλ είναι μια άυλη κληρονομιά).

*Διαφάνεια 12: Μυαλά που βράζουν! – Δραστηριότητα παρακολούθησης (Μέρος 1/3)*

**Κρυμμένες ιστορίες και διασκεδαστικά γεγονότα πίσω από μερικά από τα πιο διάσημα κτίρια στον κόσμο.**

Μαντέψτε ποιο διάσημο κτίριο κρύβεται πίσω από αυτές τις περιέργες ιστορίες:

1. Ο Άγιος Μάρκος ο Ευαγγελιστής ήταν μαθητής του πρώτου αιώνα που έζησε και κήρυξε στην Αλεξάνδρεια, όπου ίδρυσε την Εκκλησία της Αλεξάνδρειας. Επτά αιώνες μετά το θάνατό του, δύο έμποροι έκλεψαν το σώμα του για να το «σώσουν από τους μουσουλμάνους» και το πέρασαν ως χοιρινό. Πίσω στο σπίτι, χτίστηκε μια νέα βασιλική, γνωστή ως **Βασιλική του Αγίου Μάρκου**. Πού είναι;

α. Το Vaticanb. Naplesc. Βενετία

✓ Σωστή Απάντηση: Γ

*Διαφάνεια 13: Μυαλά που βράζουν! – Δραστηριότητα παρακολούθησης (Μέρος 2/3)*

2. Τον 19ο αιώνα, ένα από τα πιο εμβληματικά ορόσημα του Παρισιού θεωρήθηκε από μια ομάδα διανοουμένων (συμπεριλαμβανομένου του αρχιτέκτονα της Όπερας του Παρισιού, Charles Garnier, και του συγγραφέα Guy de Maupassant) ως «φρικτό», «άχρηστο» ή «τραγικό φανάρι». Ποιο μνημείο είναι;

α. Ο Πύργος του Άιφελ. Η Αψίδα του Θριάμβου. Το Κέντρο Πομπιντού

✓ Σωστή Απάντηση: Α

*Διαφάνεια 14: Μυαλά που βράζουν! – Δραστηριότητα παρακολούθησης (Μέρος 3/3)*

3. Ποια όπερα άνοιξε με 10 χρόνια καθυστέρηση και 1357% πάνω από τον προϋπολογισμό;

α. Η Κρατική Όπερα της Βιέννης. Λα Σκαλάκ. Η Όπερα του Σίδνεϊ

✓ Σωστή Απάντηση: Γ

*Διαφάνεια 15: Μυαλά που βράζουν! – Παρακολούθηση δραστηριότητας*

**Ερωτήσεις:**

- **Με ποιους τρόπους μπορεί η δομημένη κληρονομιά να προωθήσει τον διάλογο μεταξύ των κοινοτήτων;**  
Σκεφτείτε ιδιαίτερα την κληρονομιά της οποίας η τρέχουσα χρήση προάγει την εκπαίδευση, την έρευνα, τον πολιτισμό και τη συνοχή της κοινότητας (π.χ. *Ακαδημία Αθηνών*, *Deposito del Agua* (Ισπανία), *Σχολή Φανερωμένης* (Κύπρος), *Lieu Unique* ή *Forge des Batignolles* στη Γαλλία). Ποιος είναι ο ρόλος αυτών των κτιρίων στη δημιουργία κοινοτικών δεσμών (ξεπερνώντας τις προκαταλήψεις, δημιουργώντας χώρους για να συναντηθούμε στις πολυάσχολες ατζέντες μας); → Και τι γίνεται με τα κτίρια που σχετίζονται με μια αντικρουόμενη ιστορία (όπως το νεκροταφείο *Santa Maria Addolorata* στη Μάλτα ή οι Βικτωριανές Γραμμές στη Μάλτα); Ορισμένες ιστορικές κληρονομίες συνδέονται με πόλεμο, εισβολή κ.λπ., όπου οι απόψεις είναι αντίθετες. Ποια είναι η συμβολή τους στον κοινοτικό διάλογο;



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- **Πώς επηρεάζει η διατήρηση ενός μνημείου τοπικής κληρονομιάς την αίσθηση του ανήκειν;** Σκεφτείτε την χτισμένη κληρονομιά της πόλης σας που σας κάνει περήφανους. Ποιες πτυχές προκαλούν αυτή την αίσθηση του ανήκειν; (Προηγούμενη χρήση, ιστορικό πλαίσιο, τρέχουσα χρήση;) Στα φυλλάδια, επιλέξτε ένα κτίριο του οποίου η διατήρηση και η τρέχουσα χρήση σας εντυπωσιάζουν. Μοιραστείτε με την ομάδα.

#### Μεθοδολογία για τις 2 ερωτήσεις:

- Ατομικός αναστοχασμός (1 λεπτό)
- Κοινή χρήση σε ζευγάρια (2 λεπτά)
- Ανταλλαγή τεσσάρων ατόμων (4 λεπτά)
- Συλλογική συγκέντρωση (5 λεπτά)

#### Διαφάνεια 13: Πώς να εμπλακείτε

Λάβετε μέρος στις πιλοτικές δράσεις του ArchTech!

#### Άλλοι τρόποι συμμετοχής:

- **Κατάλογος Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO** : εξερευνήστε και μάθετε για τα μνημεία παγκόσμιας κληρονομιάς.
- **Ευρωπαϊκές Ημέρες Πολιτιστικής Κληρονομιάς** : συμμετέχετε σε εκδηλώσεις για τον εορτασμό της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς.
- **Τοπικοί οργανισμοί πολιτιστικής κληρονομιάς** : συμμετέχουν σε ομάδες που διατηρούν και προωθούν την τοπική κληρονομιά.

#### Ενεργή μαθησιακή δραστηριότητα

Οι διαμεσολαβητές μπορούν να υλοποιήσουν αυτή τη δραστηριότητα για να προσελκύσουν τους νέους.

#### "Περίπατος χαρτογράφησης κληρονομιάς"

Οι νέοι εξερευνούν τη γειτονιά τους (ή χρησιμοποιούν εικόνες/χάρτες εάν δεν είναι δυνατή μια εκδρομή), εντοπίζουν στοιχεία της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς και συζητούν πώς αυτά τα μέρη συμβάλλουν στην ταυτότητά τους και στην ταυτότητα της κοινότητας. Κάθε συμμετέχων επισημαίνει έναν ιστότοπο σε έναν κοινόχρηστο χάρτη και αφηγείται μια προσωπική ή κοινοτική ιστορία που σχετίζεται με αυτό το μέρος.

#### Διαφάνεια 1: Περίπατος στον χάρτη πολιτιστικής κληρονομιάς

1. Εξερευνήστε το τοπικό σας περιβάλλον ή χρησιμοποιήστε τις εικόνες/χάρτες που παρέχονται.
2. Προσδιορίστε κτίρια, μνημεία ή τοποθεσίες που αντιπροσωπεύουν την τοπική κληρονομιά.
3. Επισημάνετε κάθε τοποθεσία σε έναν κοινόχρηστο χάρτη.
4. Μοιραστείτε μια ιστορία ή ένα **συναίσθημα** που σχετίζεται με έναν ιστότοπο.

#### Διαφάνεια 2: Γιατί αυτή η δραστηριότητα;

- Ενθαρρύνει την παρατήρηση και την ανακάλυψη.
- Συνδέει την προσωπική εμπειρία με τις τοπικές και ευρωπαϊκές ταυτότητες.
- Χτίζει εμπιστοσύνη για να μοιράζεται και να εκτιμά διαφορετικές προοπτικές.



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 3: Οπτικές προτάσεις*

- Χάρτης της περιοχής με καρφίτσες/αυτοκόλλητα.
- Φωτογραφίες γνωστών και ελάχιστα γνωστών μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Νέοι άνθρωποι που αναζητούν μέρη ή μοιράζονται ιστορίες σε μικρές ομάδες.



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»

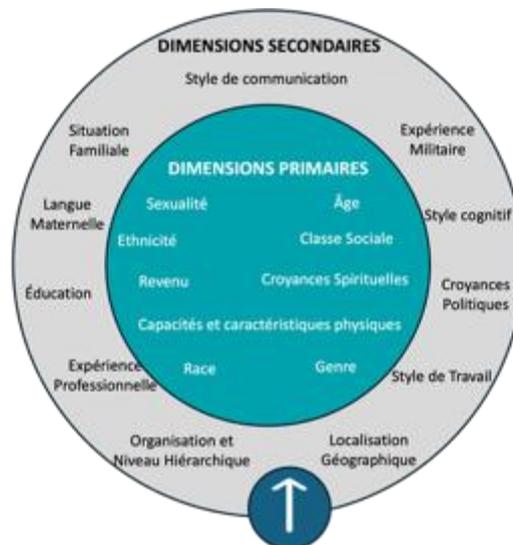


## ΜΕΡΟΣ 2: Εκτίμηση της διαφορετικότητας μεταξύ των νέων

Διαφάνεια 1: Εισαγωγή στη διαφορετικότητα και την ένταξη

1. **Διαφορετικότητα** : Η ποικιλία των πολιτισμικών εκφράσεων, ταυτοτήτων και υποβάθρων μέσα σε μια κοινωνία (π.χ. γλώσσα, πεποιθήσεις, εθνικότητα, φύλο, σεξουαλικός προσανατολισμός, εκπαίδευση, εμπειρία).
2. **Συμπερίληψη** : Διασφάλιση ότι όλοι οι άνθρωποι είναι ευπρόσδεκτοι, εκτιμώνται και έχουν ίσες ευκαιρίες συμμετοχής και ευημερίας.

Διαφάνεια 2: Εισαγωγή στη Διαφορετικότητα και την Ένταξη (συνέχεια)



Απόσπασμα: «Η διαφορετικότητα είναι να προσκαλείσαι στο πάρτι, η ένταξη είναι να καλείσαι να χορέψεις». (Βέρνα Μάγιερς)

Διαφάνεια 3: Γιατί να προωθήσετε τη διαφορετικότητα και την ένταξη;

- **Οφέλη για την κοινωνία:**
  - ο Ειρηνική συνύπαρξη και κοινωνική αρμονία
  - ο Ενίσχυση της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και της επίλυσης προβλημάτων
  - ο Πιο δίκαιες και μορφωμένες κοινότητες
- **Εμπόδια:**
  - ο Διακρίσεις, στερεότυπα και έμμεσες προκαταλήψεις

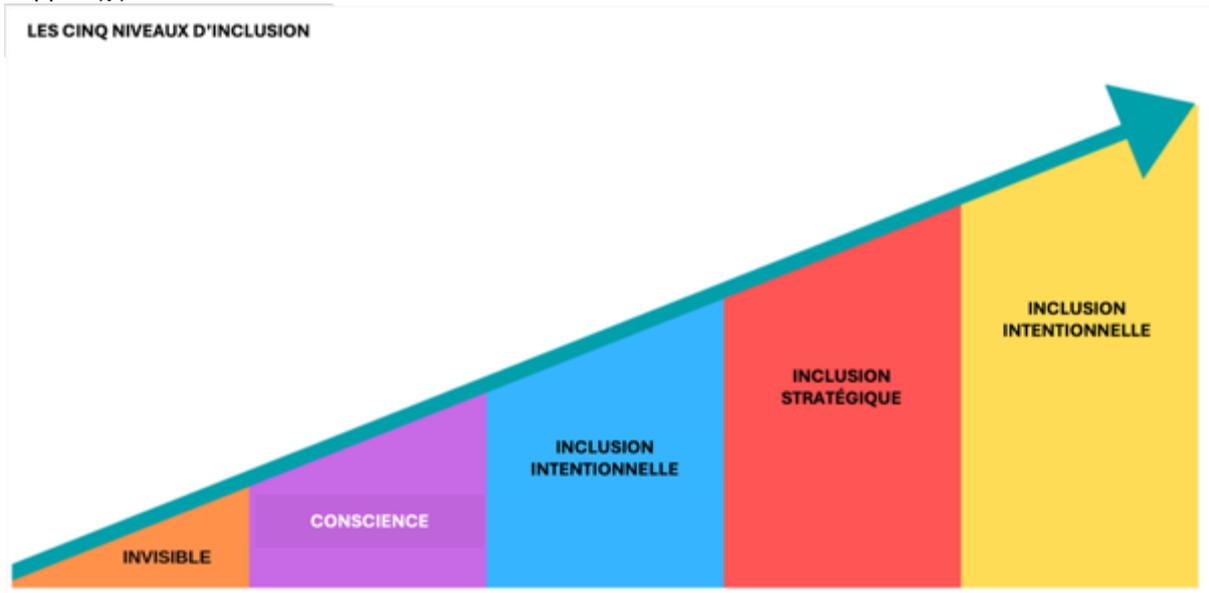
Αισθήματα αποκλεισμού, ειδικά **μεταξύ των** περιθωριοποιημένων νέων

Διαφάνεια 4: Τα πέντε επίπεδα ένταξης

- **Αόρατος** : Αγνοημένη διαφορετικότητα, λεπτές διακρίσεις
- **Ευαισθητοποίηση** : Αναγνώριση ίσων ευκαιριών, αλλά περιορισμένη δράση
- **Σκόπιμη ένταξη** : Πολιτικές και παρεμβάσεις για ισότητα
- **Στρατηγική ένταξη** : Συστημικές προσπάθειες για την άρση των εμποδίων
- **Κουλτούρα συμπερίληψης** : Κάθε άτομο εκτιμάται, αναγνώριση και συστημική προστασία όλων των ταυτοτήτων



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



Διαφάνεια 5: Ο ρόλος της εκπαίδευσης και των κοινωνικομορφωτικών δραστηριοτήτων για τους νέους

1. Η πρώιμη εκπαίδευση στη διαφορετικότητα μειώνει τα στερεότυπα και τον αποκλεισμό.
2. Οι κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους μπορούν να προωθήσουν σκόπιμα την ένταξη, ιδίως για τους νέους που διατρέχουν κίνδυνο περιθωριοποίησης.
3. Η κληρονομιά είναι ένα ισχυρό εργαλείο για την ενθάρρυνση της διαφορετικότητας, της διαπολιτισμικότητας και **της αίσθησης του ανήκειν**.

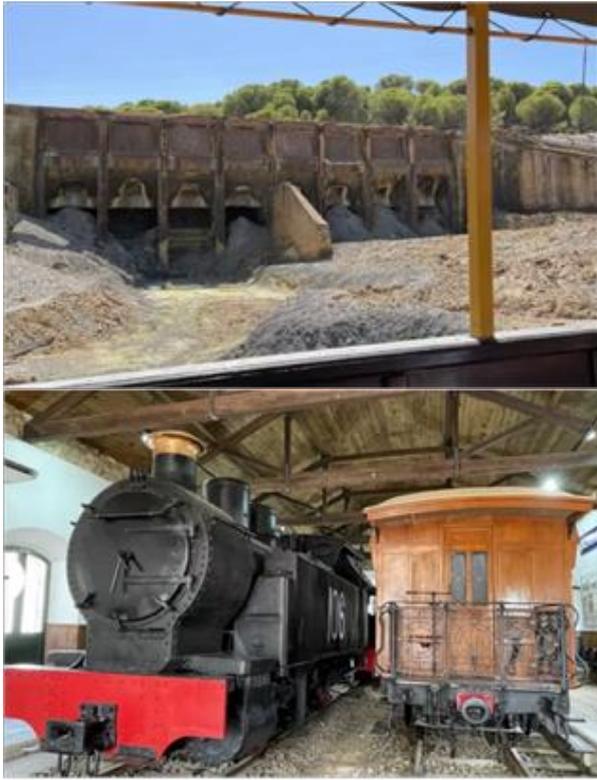
Διαφάνεια 6: Η κληρονομιά ως εργαλείο ένταξης

- **Ταυτότητα** : Η κληρονομιά αντικατοπτρίζει τις στιγμές ή τα στοιχεία για τα οποία οι κοινότητες είναι περήφανες ή με τα οποία ταυτίζονται.
- **Κοινή μνήμη** : Η ερμηνεία της κληρονομιάς δημιουργεί μια κοινή ταυτότητα και ενισχύει την ηθική συμπεριφορά.
- **UNESCO** : Τα έργα που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά αναπτύσσουν τις γνώσεις, την κριτική σκέψη και την αίσθηση του ανήκειν των νέων.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



Διαφάνεια 7: Ένταξη στην πράξη – Μελέτη περίπτωσης: Rio Tinto's Parque Minas



Διαφάνεια 8: Ένταξη στην πράξη – Μελέτη περίπτωσης: Parque Minas de Rio Tinto (συνέχεια)

- **Τοποθεσία** : Ουέλβα, Ισπανία – μία από τις παλαιότερες περιοχές εξόρυξης στον κόσμο.
- **Έργο**: Συνεργασία μεταξύ της ένωσης *Unidos por lo Alto* και του Πανεπιστημίου της Huelva.
- **Ομάδα-στόχος** : Περιθωριοποιημένοι νέοι και νέοι σε κίνδυνο (μετανάστες, οικογένειες χαμηλού εισοδήματος, εποχιακοί εργαζόμενοι).
- **Προσέγγιση** : Μη τυπική εκπαίδευση, δραστηριότητες αναψυχής, επιτόπιες επισκέψεις και συνεδρίες καταγισμού ιδεών.

Διαφάνεια 9: Αποτελέσματα του έργου Rio Tinto

- **Αυξημένη ευαισθητοποίηση** : Οι νέοι έμαθαν για την τοπική κληρονομιά και τον αντίκτυπό της στη ζωή της κοινότητας.
- **Ενίσχυση Ταυτότητας** : Ανάπτυξη συναισθηματικών δεσμών και δεσμών ταυτότητας με την πόλη τους.
- **Ενδυνάμωση** : Απόκτηση κριτικής σκέψης, επίλυσης προβλημάτων και δεξιοτήτων ενεργού πολίτη.
- **Δράση** : Οι συμμετέχοντες συνειδητοποίησαν τον αντίκτυπο των πράξεών τους στην ευημερία της κοινότητας.



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 10: Κληρονομιά για την ταυτότητα, την ένταξη και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά*

1. **Ενσωμάτωση** : Η κληρονομιά βοηθά τους περιθωριοποιημένους νέους να συνδεθούν με τις κοινότητες τους.
2. **Ενεργός συμμετοχή στα κοινά** : Ενθαρρύνει τους νέους να αναλάβουν πρωτοβουλίες στη ζωή της κοινότητας.
3. **Ερευνητικά στοιχεία** : Τα έργα πολιτιστικής κληρονομιάς βελτιώνουν τις διεθνικές φιλίες και την ένταξη στα σχολεία και τις κοινότητες.

*Διαφάνεια 11: Πνεύματα στη φωτιά!*

### ερώτηση:

Ποια δήλωση αντικατοπτρίζει καλύτερα τον ρόλο της κληρονομιάς στην ένταξη;

A) Η κληρονομιά μπορεί να καλλιεργήσει την αίσθηση του ανήκειν για όλους B) Η κληρονομιά ωφελεί μόνο όσους έχουν τοπικές ρίζες Γ) Η κληρονομιά είναι άσχετη με την κοινωνική ένταξη Δ) Η κληρονομιά πρέπει να διατηρείται μόνο από ειδικούς Ε) Δεν γνωρίζω

*(Το Α είναι η σωστή απάντηση)*

*Διαφάνεια 12: Βασικά σημεία*

1. Η διαφορετικότητα και η ένταξη είναι πολυδιάστατες και απαραίτητες για τις ακμάζουσες κοινότητες.
2. Τα έργα πολιτιστικής κληρονομιάς μπορούν να ενδυναμώσουν τους περιθωριοποιημένους νέους και να προωθήσουν την ενεργό συμμετοχή των πολιτών.
3. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν βασικό ρόλο στη χρήση της πολιτιστικής κληρονομιάς ως μοχλού κοινωνικής ένταξης και ένταξης.

*Διαφάνεια 13: Εργασία – Ανάλυση Μελέτης Περίπτωσης*

### Ερωτήσεις για την ανάλυση της μελέτης περίπτωσης Rio Tinto:

- Ποιες στρατηγικές έχουν προωθήσει την ένταξη και την ταυτότητα;
- Πώς θα μπορούσατε να εφαρμόσετε αυτές τις στρατηγικές στο δικό σας πλαίσιο;

Και για τις δύο ερωτήσεις:

- 1' ατομικού προβληματισμού
- 2' μοίρασμα σε ζευγάρια
- 4' μοίρασμα σε κουαρτέτα (δύο ζευγάρια μαζί)
- 5' συλλογικής κοινής χρήσης

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 14: Καθήκον – Σχεδιασμός έργων πολιτιστικής κληρονομιάς χωρίς αποκλεισμούς*

**Εργασία (σε ομάδες των τεσσάρων): Σχεδιάστε** μια δραστηριότητα πολιτιστικής κληρονομιάς που προωθεί την ένταξη των νέων στην κοινότητά σας.

**Σκεφτείτε:**

- Πώς θα διασφαλίσετε ότι ακούγονται όλες οι φωνές;
- Τι εμπόδια μπορεί να συναντήσετε;
- Πώς θα μετρήσετε την επιτυχία;

*Διαφάνεια 15: Εργασία*

**Ερωτήσεις:**

- Πώς μπορούν τα έργα πολιτιστικής κληρονομιάς να βοηθήσουν τους νέους από διαφορετικά υπόβαθρα να αισθάνονται ότι περιλαμβάνονται;
- Ποιες προκλήσεις μπορεί να αντιμετωπίσετε στη χρήση της κληρονομιάς για την προώθηση της ένταξης;

Και για τις δύο ερωτήσεις:

- 1' ατομικού προβληματισμού
- 2' μοίρασμα σε ζευγάρια
- 4' μοίρασμα σε κουαρτέτα (δύο ζευγάρια μαζί)
- 5' συλλογικής κοινής χρήσης

*Ενεργή μαθησιακή δραστηριότητα*

*Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μπορούν να υλοποιήσουν αυτή τη δραστηριότητα για να εμπλέξουν τους νέους:*

**«Αφηγηματικοί Κύκλοι Κληρονομιάς»**

Οι νέοι σχηματίζουν μικρές ομάδες και ο καθένας μοιράζεται μια μικρή ιστορία για μια παράδοση, ένα πανηγύρι ή έναν τόπο από την εμπειρία τους ή την εμπειρία της οικογένειάς τους. Στη συνέχεια, η ομάδα συζητά τι αποκαλύπτουν αυτές οι ιστορίες για την ένταξη, τη διαφορετικότητα και την κοινή κληρονομιά.

*Διαφάνεια 1: Κύκλοι αφήγησης κληρονομιάς*

1. Σχηματίστε μικρές ομάδες
2. Κάθε άτομο μοιράζεται μια ιστορία για μια παράδοση, ένα φεστιβάλ ή ένα μέρος στο ταξίδι του
3. Ακούστε ενεργά και συζητήστε ομοιότητες και διαφορές

*Διαφάνεια 2: Γιατί αυτή η δραστηριότητα;*

- Προωθεί την ενσυναίσθηση και την κατανόηση
- Προβάλλει την ποικιλομορφία των εμπειριών πολιτιστικής κληρονομιάς



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Ενισχύει τη συνοχή της ομάδας και τον σεβασμό στη συμπερίληψη

*Διαφάνεια 3: Προτεινόμενες οπτικές υποστηρίξεις*

- Φωτογραφίες από πολυπολιτισμικά φεστιβάλ και διαφορετικές ομάδες νέων
- Εικονογραφήσεις παραδοσιακών εορτασμών από διαφορετικούς πολιτισμούς
- Κύκλος καρτέκλας με νέους που έχουν δεσμευτεί να μοιράζονται ιστορίες



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



### ΜΕΡΟΣ 3: Αντίκτυπος στην ευρύτερη κοινότητα

*Διαφάνεια 1: Ο ρόλος του πολιτισμού στις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους*

- Ο πολιτισμός διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι νέοι συνδέονται μεταξύ τους και με τις κοινότητές τους.
- Σύμφωνα με τα Ηνωμένα Έθνη, ο πολιτισμός σφυρηλατεί ταυτότητα, ενισχύει τους δεσμούς και προωθεί την ειρήνη και τη βιώσιμη ανάπτυξη.
- Συμμετοχή των νέων στην κληρονομιά:
  - Προστατεύει τα πολιτιστικά αγαθά.
  - Προωθεί την εκτίμηση της διαφορετικότητας.
  - Ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και την ειρηνική συνύπαρξη.

*Διαφάνεια 2: Κοινωνική συνοχή και υπερηφάνεια των πολιτών μέσω της συμμετοχής των νέων*

- Η Ευρωπαϊκή Ένωση εκτιμά την κοινωνική συνοχή: την ανάπτυξη ενός κοινού οράματος και της αίσθησης του ανήκειν, με παράλληλο σεβασμό της πολυμορφίας.
- Τα έργα πολιτιστικής κληρονομιάς φέρνουν κοντά ανθρώπους από διαφορετικά υπόβαθρα, δημιουργώντας εμπιστοσύνη, ανεκτικότητα και ενσυναίσθηση.
- Οι δραστηριότητες αυτές καθιστούν δυνατή την προσέγγιση νέων με λιγότερες ευκαιρίες (πρόσφυγες, μετανάστες, μειονότητες, ΛΟΑΤΚΙ+, άτομα με αναπηρία κ.λπ.) και τη σύνδεσή τους με την πολιτική ζωή.

*Διαφάνεια 3: Παράδειγμα ορθής πρακτικής – Έργο SO-CLOSE*

- **Στόχος** : Να χρησιμοποιηθεί η ευρωπαϊκή κληρονομιά της αναγκαστικής μετανάστευσης για την ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής μεταξύ μεταναστών, προσφύγων και κοινοτήτων υποδοχής.
- **Αποτελέσματα**:
  - Ψηφιακές εφαρμογές παλαιού τύπου.
  - Εικονικές εκθέσεις και αφηγηματικοί χάρτες.
  - Αυξημένη προβολή των εμπειριών και των ιστοριών των μεταναστών.
- **Αντίκτυπος**: Προώθηση της ενσυναίσθησης, του διαλόγου και της ένταξης.

*Διαφάνεια 4: Παράδειγμα ορθής πρακτικής – Έργο SO-CLOSE (συνέχεια)*



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»

[Πηγές]

☞ <https://so-close.eu/>

☞ <https://cordis.europa.eu/project/id/870939/reporting>

#### Διαφάνεια 5: Παράδειγμα Καλής Πρακτικής – Νέες Φωνές-Αρχαία Σοφία

- **Στόχος:** Η ενίσχυση του αισθήματος του ανήκειν στην ΕΕ και η προσέλκυση νέων στο Κέντρο-Μουσείο Θρακικής Τέχνης.
- **Αποτελέσματα:**
  - Διαδραστικοί οδηγοί αφήγησης.
  - Αυξημένο ενδιαφέρον των νέων για την ιστορία, τη διαφορετικότητα και την ανεκτικότητα.
- **Αντίκτυπος:** Ενίσχυση της σύνδεσης μεταξύ των νέων και της ευρωπαϊκής κληρονομιάς.

☞ <https://ehl-bureau.eu/wp-content/uploads/2024-Call-for-Projects-Awarded-Projects.pdf>

#### Διαφάνεια 6: Η υπερηφάνεια των πολιτών μέσω της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς

- Η υπερηφάνεια των πολιτών συνδέεται συχνά με ιστορικά γεγονότα, πολιτιστικά στοιχεία και κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Η κοινή υπερηφάνεια προάγει την ευημερία της κοινότητας και την αίσθηση του ανήκειν μεταξύ διαφορετικών πληθυσμών.
- Μελέτες δείχνουν ότι όταν η κληρονομιά επιδεινώνεται, μειώνεται και η υπερηφάνεια των πολιτών - η αναζωογόνηση των μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς επαναφέρει τις πόλεις και τους κατοίκους τους στη ζωή.

#### Διαφάνεια 7: Χτισμένη κληρονομιά και κοινότητες με λιγότερες ευκαιρίες

- Η κληρονομιά είναι κάτι περισσότερο από μια «αίσθηση του τόπου»: αφορά την κοινή μνήμη, τις ιστορίες και τα νοήματα.
- **Οικονομικά οφέλη:**
  - Η ανακαίνιση δημιουργεί θέσεις εργασίας και τονώνει τον τουρισμό.
  - Ιδιαίτερα ζωτικής σημασίας για τις αγροτικές περιοχές που αντιμετωπίζουν μείωση του πληθυσμού και έλλειψη υπηρεσιών.
- **Κοινωνική ένταξη:**
  - Η αναζωογόνηση της πολιτιστικής κληρονομιάς αυξάνει τη συμμετοχή και τη συνοχή της κοινότητας.

#### Διαφάνεια 8: Παράδειγμα ορθής πρακτικής – Ανάκτηση στο Huete της Ισπανίας

- **Συμφραζόμενα:** Η Huete υπέφερε από ερήμωση και υποβάθμιση της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- **Δράση:** Το Fundación Huete Futuro ηγήθηκε των προσπαθειών για την αποκατάσταση και την προώθηση της τοπικής κληρονομιάς.
- **Επιτεύγματα:**



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Αποκατάσταση αρχιτεκτονικών χώρων.
- Εγγυημένη η θεσμική συμμετοχή και η συμμετοχή των πολιτών.
- Συμμετοχή των νέων σε δράσεις πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Ανάπτυξη του τουρισμού και της τοπικής επιχειρηματικότητας.
- **Αντίκτυπος:** Θετική κοινωνική αλλαγή, αυξημένη συμμετοχή της κοινότητας, νέες θέσεις εργασίας και καινοτομία.

*Διαφάνεια 9: Μυαλά που βράζουν!*

**ερώτηση:**

Ποια από τα παρακάτω είναι κοινωνικά οφέλη της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς;

A) Αυξημένη απομόνωση B) Αυξημένη υπερηφάνεια των πολιτών Γ) Μειωμένη οικονομική δραστηριότητα Δ) Βελτιωμένη κοινωνική συνοχή Β) Δεν γνωρίζω

✓ Σωστές απαντήσεις: **B και Δ**

*Διαφάνεια 10: Βασικά σημεία που πρέπει να θυμάστε*

1. Η συμμετοχή των νέων σε έργα πολιτιστικής κληρονομιάς προάγει την κοινωνική συνοχή, την υπερηφάνεια των πολιτών και τις οικονομικές ευκαιρίες.
2. Η αναζωογόνηση της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει ιδιαίτερο αντίκτυπο σε κοινότητες με λιγότερες ευκαιρίες.
3. Παραδείγματα ορθής πρακτικής καταδεικνύουν τη δύναμη της συνεργατικής και χωρίς αποκλεισμούς εργασίας στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς.

*Διαφάνεια 11: Εργασία – Καταιγισμός ιδεών για πρωτοβουλίες κοινοτικής κληρονομιάς*

**Κατευθυντήριες γραμμές:** Φανταστείτε έργα πολιτιστικής κληρονομιάς που θα μπορούσαν να ενισχύσουν την τοπική σας κοινότητα:

- Πώς μπορείτε να εμπλέξετε τη νεολαία και τις περιθωριοποιημένες ομάδες;
- Ποιες προκλήσεις και ευκαιρίες εντοπίζετε;

Και για τις δύο ερωτήσεις:

- 1' ατομικού προβληματισμού
- 2' μοίρασμα σε ζευγάρια
- 4' μοίρασμα σε κουαρτέτα (δύο ζευγάρια μαζί)
- 5' συλλογικής κοινής χρήσης

*Διαφάνεια 12: Μυαλά που βράζουν! – Ερώτηση για ομαδική συζήτηση*

**Ιστορικό:** Το κίνημα *Black Lives Matter* έχει αναβιώσει συζητήσεις σχετικά με το πώς ορισμένα έργα, αγάλματα, κτίρια και ολόκληρες πόλεις χτίστηκαν με καταναγκαστική εργασία στις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ευρώπη (παραδείγματα: Port Sunlight Garden κοντά στο Λίβερπουλ, Horta Houses και Σταθμός της Αμβέρσας στο Βέλγιο), καθώς και για αγάλματα σκλάβων ή δρόμους, θέσεις και υποτροφίες που φέρουν το όνομά τους.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



Υποστηρίζεται ότι η δομημένη κληρονομιά μπορεί να αποτελέσει εργαλείο ένταξης για τις κοινότητες μεταναστών. αλλά, ταυτόχρονα, καλούνται να ταυτιστούν με μια κληρονομιά της οποίας η κατασκευή έχει σημάνει την αποικιακή εκμετάλλευση και την απώλεια πολλών ζωών.

Πολλά αγάλματα έχουν ήδη αφαιρεθεί. Αλλά... **Πρέπει τα κτίρια να έχουν την ίδια μοίρα;**

☞ Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες:

- ένα **για** την κατεδάφιση τέτοιων κτιρίων
- ο άλλος **κατά**

Συζητήστε αντιμετωπίζοντας το επιχείρημα της ένταξης.

🕒 Διάρκεια: 20 έως 30 λεπτά, στη συνέχεια οι ομάδες ανταλλάσσουν θέσεις.

*Διαφάνεια 13: Εργασία*

**Ερωτήσεις:**

- Πώς μπορεί η συμμετοχή των νέων σε έργα πολιτιστικής κληρονομιάς να ενισχύσει τους δεσμούς της κοινότητας;
- Ποιες προκλήσεις μπορούν να αντιμετωπίσουν οι αγροτικές κοινότητες για τη διατήρηση της κληρονομιάς τους;

Και για τις δύο ερωτήσεις:

- 1' ατομικού προβληματισμού
- 2' μοίρασμα σε ζευγάρια
- 4' μοίρασμα σε κουαρτέτα (δύο ζευγάρια μαζί)
- 5' συλλογικής κοινής χρήσης

*Ενεργή μαθησιακή δραστηριότητα*

Οι Youth Leaders μπορούν να υλοποιήσουν αυτή τη δραστηριότητα για να εμπλέξουν τους νέους:

**" Πρόκληση Κοινωνικής Κληρονομιάς "**

Παραδείγματα τρεχουσών χρήσεων της διατηρητέας κληρονομιάς στις συμμετέχουσες χώρες παρουσιάζονται στις ομάδες νέων (θα λάβουν τα φυλλάδια ως υπενθύμιση). Προτεινόμενα κτίρια:

1. Κοιμητήριο Santa Maria Addorada (MT)
2. Γραμμές Victoria (MT)
3. Ακαδημία Αθηνών (Ελλάδα)
4. Προεδρικό Μέγαρο (Ελλάδα)
5. Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο (Ελλάδα)
6. Centro de Interpretació de Agua (SP)
7. Palacio Fontecha (Ισπανία)
8. Σχολή Φανερωμένης (Κύπρος)
9. Κτίριο Σταθμού Παραγωγής Ηλεκτρικής Ενέργειας (CY)

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



10. Θέατρο Ριάλτο (Κύπρος)

11. Le Lieu Unique (FR)

12. La Forge des Batignolles (FR)

Ζητήστε τους να συζητήσουν το έργο που θεωρούν πιο καινοτόμο, ενδιαφέρον και ωφέλιμο για την κοινότητα. Οι ομάδες νέων κάνουν καταγισμό ιδεών και σχεδιάζουν ένα απλό έργο για να χρησιμοποιήσουν ένα μνημείο τοπικής κληρονομιάς προς όφελος της κοινότητας (π.χ. ένα ανοιχτό σπίτι, ένα έργο τέχνης ή έναν καθαρισμό). Κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιδέα της, με έμφαση στο πώς θα ενισχύσει την κοινωνική συνοχή ή την υπερηφάνεια των πολιτών, ειδικά για τις μειονεκτούσες ομάδες.

#### *Διαφάνεια 1: Πρόκληση Κοινωνικής Κληρονομιάς*

- Ως ομάδα, σκεφτείτε ένα έργο που χρησιμοποιεί ένα μνημείο τοπικής κληρονομιάς για το καλό της κοινότητας.
- Εξετάστε δραστηριότητες όπως ανοιχτά σπίτια, εγκαταστάσεις τέχνης ή καθαρισμούς.
- Παρουσιάστε την ιδέα σας στην ομάδα.

#### *Διαφάνεια 2: Γιατί αυτή η δραστηριότητα;*

- Προωθεί την ομαδική εργασία και τη δημιουργικότητα.
- Συνδέει την κληρονομιά με πραγματικό αντίκτυπο στην κοινότητα.
- Επιτρέπει στους νέους να δουν τους εαυτούς τους ως παράγοντες αλλαγής.

#### *Διαφάνεια 3: Οπτικές προτάσεις*

- Ομάδες νέων που προετοιμάζουν ή παρουσιάζουν μπροστά από ένα μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς
- Εικόνες πριν/μετά από κοινωνικά έργα
- Εικαστικά από συλλογικές συνεδρίες καταγισμού ιδεών (post-it, flipcharts, σχέδια)

## ΜΕΡΟΣ 4: Σύγχρονες μέθοδοι συντήρησης κτιρίων

### Διαφάνεια 1: Εισαγωγή στη Συντήρηση Κτιρίων

- Η διατήρηση της δομημένης κληρονομιάς σημαίνει διατήρηση της πολιτιστικής ταυτότητας και της ιστορικής συνέχειας.
- Αυτό συνδυάζει παραδοσιακές τεχνικές, σύγχρονες τεχνολογίες και συμμετοχή της κοινότητας.
- Οι δραστηριότητες συντήρησης κυμαίνονται από την τακτική συντήρηση έως την πλήρη αποκατάσταση, διασφαλίζοντας την αυθεντικότητα και το πλαίσιο.

### Διαφάνεια 2: Γιατί να διατηρήσετε ιστορικά κτίρια;

- **Πολιτιστική αξία:** Μια απτή καταγραφή της συλλογικής ταυτότητας και ιστορίας.
- **Εκπαιδευτική αξία:** Παρέχει καθηλωτική, πρακτική μάθηση.
- **Οικονομική και Περιβαλλοντική Αξία:**
  - Ενισχύει τον τουρισμό και τις επενδύσεις.
  - Η προσαρμοστική επαναχρησιμοποίηση μειώνει τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις και αναζωογονεί τις κοινότητες.

### Διαφάνεια 3: Τεχνολογικές Καινοτομίες στη Διατήρηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

- **Μοντελοποίηση 3D, VR & AR:** Δημιουργία λεπτομερών ψηφιακών μοντέλων και καθηλωτικών εμπειριών.
- **Σάρωση λέιζερ & φωτογραμμετρία:** Ακριβή μοντέλα 3D για την αξιολόγηση της κατάστασης και τον σχεδιασμό της αποκατάστασης.
- **BIM (Building Information Modelling):** λεπτομερής σχεδιασμός και ανάλυση.
- **Drones & αισθητήρες:** παρακολούθηση περιβαλλοντικών συνθηκών και ανίχνευση απειλών.

### Διαφάνεια 4: Ο ρόλος των ψηφιακών τεχνολογιών

- **Τεκμηρίωση:** Τα ψηφιακά αρχεία διατηρούν δεδομένα για τις μελλοντικές γενιές.
- **Εκπαίδευση και αφοσίωση:** Οι εφαρμογές για κινητά και τα κοινωνικά δίκτυα σας επιτρέπουν να μοιράζεστε ιστορίες και δεδομένα.
- **AI για αποκατάσταση:** Προβλέπει τις αρχικές διαμορφώσεις και προτείνει ανακατασκευές.
- **Ανθεκτικότητα απέναντι σε καταστροφές:** τα ψηφιακά αρχεία εξοικονομούν μνήμη εάν εξαφανιστούν οι φυσικές δομές.

### Διαφάνεια 5: Κοινωνικές και συμμετοχικές μέθοδοι

- **Συμμετοχή της κοινότητας:** συμμετοχικός σχεδιασμός ευθυγραμμισμένος με τις τοπικές αξίες.
- **Προγράμματα εθελοντισμού:** δράσεις συντήρησης και ερμηνείας του χώρου.
- **Ενδυνάμωση:** οι κοινότητες γίνονται διαχειριστές της κληρονομιάς τους.

### Διαφάνεια 6: Προκλήσεις της διατήρησης της κληρονομιάς με κοινωνικούς πόρους

- **Επίγνωση:** Η έλλειψη ενδιαφέροντος οδηγεί σε παραμέληση.
- **Χρηματοδότηση:** οικονομικοί περιορισμοί, εξάρτηση από επιδοτήσεις.
- **Logistics:** απομακρυσμένες τοποθεσίες, περιορισμένες υποδομές.
- **Ισορροπία:** Η συνεργασία μεταξύ κοινοτήτων και ειδικών είναι απαραίτητη.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



#### Διαφάνεια 7: Προσαρμοστική επαναχρησιμοποίηση και βιώσιμη διατήρηση

- **Προσαρμοστική επαναχρησιμοποίηση:** επαναχρησιμοποίηση ιστορικών κτιρίων σε νέες χρήσεις διατηρώντας παράλληλα τον χαρακτήρα τους.
- **Βιωσιμότητα:** Μειώνει τα απόβλητα και τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις σε σύγκριση με την κατεδάφιση και την ανακατασκευή.

#### Διαφάνεια 8: Ο ρόλος της τεχνολογίας στη δημόσια δέσμευση

- **Καθηλωτικές εμπειρίες:** Περιηγήσεις VR/AR προσβάσιμες σε όλους.
- **Social Media & Apps:** Ευαισθητοποίηση και αφοσίωση του παγκόσμιου κοινού.
- **Ερευνα:** Προστατεύει τα εύθραυστα αντικείμενα και αυξάνει την προσβασιμότητά τους.

#### Διαφάνεια 9: Μυαλά που θράζουν!

**Ερώτηση:** Ποια τεχνολογία χρησιμοποιείται συνήθως για τη δημιουργία ψηφιακών μοντέλων μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς;

A) Εκτύπωση 3DB) ΓραφομηχανέςΓ) Σαρωτής λέιζερΔ) ΤηλεοράσειςΕ) Δεν γνωρίζω

✓ Σωστή απάντηση: Γ – Ο σαρωτής λέιζερ

#### Διαφάνεια 10: Βασικά σημεία που πρέπει να θυμάστε

- Η σύγχρονη συντήρηση συνδυάζει την τεχνολογία, τη συμμετοχή της κοινότητας και τη βιωσιμότητα.
- Τα ψηφιακά εργαλεία ενισχύουν την τεκμηρίωση, τη δέσμευση και την ανθεκτικότητα.
- Η συμμετοχή της κοινότητας είναι απαραίτητη για τη βιώσιμη και ουσιαστική διατήρηση.

#### Διαφάνεια 11: Εργασία – Επίδειξη Τεχνολογίας & Ομαδική Προσομοίωση

- **Tech demo:** σύντομη παρουσίαση/βίντεο που δείχνει ψηφιακή τεκμηρίωση ή περιήγηση VR.
- **Προσομοίωση:** σε ομάδες, σχεδιάστε ένα έργο συντήρησης που συνδυάζει παραδοσιακές και ψηφιακές μεθόδους. Συμπεριλάβετε τη συμμετοχή της κοινότητας και τις πιθανές προκλήσεις.

#### Διαφάνεια 12: Εργασία

**Ερωτήσεις:**

- Λέγεται συχνά ότι οι νέοι δεν ενδιαφέρονται πολύ για την κληρονομιά (την οποία βρίσκουν «βαρετή»), αλλά περισσότερο για τα ψηφιακά εργαλεία. Συμφωνείς?
- Εάν ναι (ή εν μέρει), πώς μπορεί η τεχνολογία να κάνει την αρχιτεκτονική κληρονομιά πιο ελκυστική ή προσβάσιμη;
- Ποιες προκλήσεις μπορεί να αντιμετωπίσει η κοινότητά σας για τη διατήρηση της τοπικής της κληρονομιάς;

☞ Για κάθε ερώτηση:

- 1' ατομικού προβληματισμού
- 2' μοίρασμα σε ζευγάρια
- 4' διαίρεσης σε κουαρτέτα
- 5' συλλογικής κοινής χρήσης



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Ενεργή μαθησιακή δραστηριότητα*

### **"Εργαστήριο Τεχνολογίας για την Κληρονομιά"**

Οι νέοι πειραματίζονται με απλά ψηφιακά εργαλεία (φωτογραφίες 360°, δωρεάν εφαρμογές μοντελοποίησης 3D, εικονικές περιηγήσεις) για να τεκμηριώσουν ή να επαναπροσδιορίσουν ένα μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς. Συζητούν πώς η τεχνολογία μπορεί να κάνει τον πλούτο πιο προσιτό και ελκυστικό.

*Διαφάνεια 1: Εργαστήριο τεχνολογίας κληρονομιάς*

1. Χρησιμοποιήστε smartphones/tablets για να τραβήξετε φωτογραφίες/βίντεο 360° ενός μνημείου πολιτιστικής κληρονομιάς
2. Δοκιμάστε μια δωρεάν εφαρμογή 3D μοντελοποίησης ή εικονικής περιήγησης
3. Μοιραστείτε τις ψηφιακές σας δημιουργίες με την ομάδα

*Διαφάνεια 2: Γιατί αυτή η δραστηριότητα;*

- Εισάγει πρακτικές ψηφιακές δεξιότητες
- Δείχνει πώς η τεχνολογία μπορεί να διατηρήσει και να μοιραστεί την κληρονομιά
- Κάνει την κληρονομιά προσβάσιμη και διασκεδαστική για όλους τους νέους

*Διαφάνεια 3: Οπτικές προτάσεις*

- Νέοι που χρησιμοποιούν τηλέφωνα/tablet για να καταγράψουν ιστότοπους
- Καταγράψτε μοντέλα 3D ή εικονικές περιηγήσεις
- Κολάζ ψηφιακών και φυσικών εμπειριών κληρονομιάς



## Συμπεράσματα

### Διαφάνεια 1: Τι μάθαμε;

1. Η δομημένη κληρονομιά είναι απαραίτητη για την ευρωπαϊκή ταυτότητα και τη ζωή της κοινότητας.
2. Τα έργα πολιτιστικής κληρονομιάς προωθούν την ένταξη, τον διάλογο και την υπερηφάνεια των πολιτών.
3. Οι κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους γύρω από την πολιτιστική κληρονομιά μπορούν να ενισχύσουν την κοινωνική συνοχή και να συμβάλουν στην οικονομική αναζωογόνηση.
4. Η σύγχρονη διατήρηση συνδυάζει την τεχνολογία, τη συμμετοχή της κοινότητας και τη βιωσιμότητα.

### Διαφάνεια 2: Ενσωμάτωση της πολιτιστικής κληρονομιάς στις κοινωνικομορφωτικές δραστηριότητες για τους νέους

- Χρησιμοποιήστε την κληρονομιά ως καταλύτη για την κοινωνική ένταξη και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά.
- Να ενθαρρύνει τους νέους να εξερευνήσουν και να ενισχύσουν την τοπική και ευρωπαϊκή κληρονομιά τους.
- Εφαρμόστε συμμετοχικές και καινοτόμες μεθόδους σε έργα πολιτιστικής κληρονομιάς.

### Διαφάνεια 3: Δραστηριότητα

#### ερώτηση:

- Ποια είναι μια δράση που πρόκειται να εφαρμόσετε για να ενσωματώσετε την αρχιτεκτονική κληρονομιά στο έργο σας για τη νεολαία;

Για αυτήν την ερώτηση:

- 1' ατομικού προβληματισμού
- 2' μοίρασμα σε ζευγάρια
- 4' μοίρασμα σε κουαρτέτα (δύο ζευγάρια μαζί)
- 5' συλλογικής κοινής χρήσης

### Διαφάνεια 4: Επόμενα βήματα

1. Ενσωματώστε δραστηριότητες τεκμηρίωσης στα προγράμματά σας για τη νεολαία:ένα. Χρησιμοποιήστε τα φύλλα ArchTech και πραγματοποιήστε τις προτεινόμενες δραστηριότητες για αυτοαξιολόγηση. Χρησιμοποιήστε τα φύλλα ArchTech και πραγματοποιήστε τις προτεινόμενες δραστηριότητες για να εμπλέξετε τους νέους στην τεκμηρίωση της δομημένης κληρονομιάς.
2. Συμβουλευτείτε διαδικτυακούς πόρους και ευρωπαϊκές πρωτοβουλίες πολιτιστικής κληρονομιάς.
3. Συμπληρώστε φόρμες σχολίων για να βελτιώσετε τις μελλοντικές συνεδρίες.
4. Προγραμματίστε μια συνέχεια για να συζητήσετε την πραγματική εφαρμογή.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



## Παράρτημα: Φύλλα διδασκαλίας για την Ενότητα 1

Στους συμμετέχοντες θα διανεμηθούν τα ακόλουθα φύλλα:

### Απόσπασμα από την εκπαιδευτική ενότητα R2.2:

*«Η δομημένη κληρονομιά ως μοχλός για τη συμμετοχή των πολιτών και την κοινωνική ένταξη»*

- **ΜΕΡΟΣ 1:** Δομημένη κληρονομιά και ευρωπαϊκή πολιτιστική ταυτότητα
- **ΜΕΡΟΣ 2:** Εκτίμηση της διαφορετικότητας μεταξύ των νέων
- **ΜΕΡΟΣ 3:** Αντίκτυπος στην ευρύτερη κοινότητα
- **ΜΕΡΟΣ 4:** Σύγχρονες μέθοδοι συντήρησης κτιρίων

Απόσπασμα από τις διαφάνειες αυτού του εγγράφου και διαθέσιμο στη σχετική παρουσίαση:

- **Βασικά Takeaways Διαφάνειες**
  - διαφάνεια 10 του ΜΕΡΟΥΣ 1
  - ΜΕΡΟΣ 2 διαφάνεια 12
  - διαφάνεια 10 του ΜΕΡΟΥΣ 3
  - ΜΕΡΟΣ 4 διαφάνεια 10
- **Διαφάνειες "Ανάθεση"**
  - ΜΕΡΟΣ 1 διαφάνεια 12
  - ΜΕΡΟΣ 2 διαφάνειες 13, 14, 15
  - διαφάνειες 11, 13 του ΜΕΡΟΥΣ 3
  - διαφάνειες 11, 12 του ΜΕΡΟΥΣ 4

Δύο ενημερωτικά δελτία κτιρίων πολιτιστικής κληρονομιάς ανά πιλοτικό πρόγραμμα.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



## Ενότητα 2: Πώς να καταγράψετε δεδομένα σχετικά με το κτίριο για να βοηθήσετε τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να εξοικειώσουν τις ομάδες τους με τη συλλογή και την τεκμηρίωση της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας μια ψηφιακή φόρμα εισαγωγής δεδομένων

### Εισαγωγή

*Διαφάνεια 1: Επισκόπηση ενότητας*

1. Εισαγωγή στη συνεδρία
2. Η σημασία της νεολαίας στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς
3. Η σημερινή εστίαση: Ψηφιακές γνώσεις, δεξιότητες και εργαλεία για την τεκμηρίωση κτιρίων πολιτιστικής κληρονομιάς

*Διαφάνεια 2: Γιατί να τεκμηριώσετε την κληρονομιά;*

- Η κληρονομιά μας συνδέει με το παρελθόν μας και διαμορφώνει την ταυτότητά μας
- Οι νέοι διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στη διαφύλαξη της πολιτιστικής κληρονομιάς
- Τα ψηφιακά εργαλεία καθιστούν την τεκμηρίωση προσβάσιμη και αποτελεσματική

*Διαφάνεια 3: Τι θα μάθετε*

- Κατανοήστε τι είναι η πολιτιστική κληρονομιά και γιατί είναι σημαντική
- Εντοπισμός απειλών για κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς
- Ανακαλύψτε τεχνικές τεκμηρίωσης και ψηφιακά εργαλεία
- Εξοικείωση με την ψηφιακή φόρμα εισαγωγής δεδομένων
- Ενθάρρυνση των νέων να γίνουν πρεσβευτές πολιτιστικής κληρονομιάς



## Ενδυνάμωση των νέων ώστε να ανακαλύψουν εκ νέου την αρχιτεκτονική κληρονομιά της Ευρώπης

### Διαφάνεια 1: Επισκόπηση

1. Γιατί η τεκμηρίωση είναι απαραίτητη για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς
2. Παραδοσιακές και Σύγχρονες Μέθοδοι Τεκμηρίωσης
3. Ο ρόλος των ψηφιακών εργαλείων στην ενδυνάμωση των νέων

### Διαφάνεια 2: Γιατί είναι σημαντική η τεκμηρίωση;

- Δημιουργεί ένα μόνιμο αρχείο για τις μελλοντικές γενιές
- Υποστηρίζει τις προσπάθειες συντήρησης και αποκατάστασης
- Αυξάνει την ευαισθητοποίηση της κοινότητας και ενισχύει την εκτίμηση της πολιτιστικής κληρονομιάς
- Ενθαρρύνει τους νέους να γίνουν ενεργοί διαχειριστές της κληρονομιάς

### Διαφάνεια 3: Παραδοσιακές μέθοδοι τεκμηρίωσης

- Σκίτσα αρχιτεκτονικών στοιχείων και σχεδίων
- Λήψη φωτογραφιών με κάμερες
- Σύνταξη λεπτομερών περιγραφών και ιστορικών σημειώσεων
- Συλλογή προφορικής και κοινοτικής ιστορίας

### Διαφάνεια 4: Σύγχρονες Μέθοδοι Ψηφιακής Τεκμηρίωσης

- Εφαρμογές για κινητά για συλλογή και κοινή χρήση δεδομένων
- Ψηφιακά έντυπα για τυποποιημένες πληροφορίες
- 3D σάρωση και φωτογραμμετρία για λεπτομερείς μετρήσεις
- Χαρτογράφηση GIS (Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφοριών) για γεωεντοπισμένη τεκμηρίωση

### Διαφάνεια 5: Τα οφέλη των ψηφιακών εργαλείων

1. Απλοποιήστε και επιταχύνετε την τεκμηρίωση
2. Εξασφαλίστε ακρίβεια και συνέπεια
3. Διευκόλυνση της κοινής χρήσης δεδομένων και της προσβασιμότητας
4. Συμμετοχή νέων, που είναι ήδη εξοικειωμένοι με την τεχνολογία, σε έργα πολιτιστικής κληρονομιάς

### Διαφάνεια 6: Ενδυνάμωση των Νέων μέσω Ψηφιακής Τεκμηρίωσης

- Ενθαρρύνει την ηγεσία και την ομαδική εργασία
- Αναπτύσσει δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού και διαχείρισης έργων
- Ενισχύει το αίσθημα ιδιοκτησίας και αστικής ευθύνης
- Συνδέει τους νέους με την τοπική κληρονομιά και την κοινότητά τους

### Διαφάνεια 7: Σύνοψη

- Τόσο οι παραδοσιακές όσο και οι ψηφιακές μέθοδοι είναι πολύτιμες
- Τα ψηφιακά εργαλεία κάνουν την τεκμηρίωση πιο προσιτή



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν καίριο ρόλο στην καθοδήγηση και την ενδυνάμωση των νέων

*Διαφάνεια 8: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτημα 1ο: Τι

περιλαμβάνει η πολιτιστική κληρονομιά; Α) Μόνο μνημεία και μουσεία Β) Μόνο υλικά αντικείμενα όπως κτίρια και γλυπτά Γ) Τόσο υλικά όσο και άυλα στοιχεία, συμπεριλαμβανομένων των παραδόσεων και των γλωσσών Δ) Μόνο ιστορικοί χώροι αναγνωρισμένοι από την UNESCO

☞ **Σωστή απάντηση: Γ**

*Διαφάνεια 9: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτημα 2ο: Σύμφωνα

με την UNESCO, ποιο είναι ένα από τα βασικά κριτήρια για να θεωρηθεί ένα κτίριο μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς; Α) Πρέπει να είναι κατασκευασμένο μόνο με παραδοσιακά υλικά Β) Πρέπει να είναι κρατικό Γ) Πρέπει να έχει εξαιρετική καθολική αξία Δ) Πρέπει να είναι άνω των 500 ετών

☞ **Σωστή απάντηση: Γ**

*Διαφάνεια 10: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτηση 3: Ποια

είναι μία από τις προκλήσεις που σχετίζονται με την ψηφιακή τεκμηρίωση; Α) Είναι πάντα προσβάσιμο και εύκολο στη χρήση Β) Μπορεί να είναι ακριβό και απαιτεί τεχνική εξειδίκευση Γ) Δεν παρέχει ακριβή αρχεία Δ) Είναι χρήσιμο μόνο για αρχαίους

☞ **χώρους Σωστή απάντηση: Β**

*Διαφάνεια 11: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτηση 4: Ποια

είναι η κύρια λειτουργία του εντύπου ψηφιακής τεκμηρίωσης που εισάγεται σε αυτήν την ενότητα; Α) Τυποποιήστε την τεκμηρίωση των κτιρίων πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας δομημένη συλλογή δεδομένων Β) Αντικαταστήστε τους χώρους φυσικής κληρονομιάς με ψηφιακά αντίγραφα Γ) Χρησιμεύστε ως εναλλακτική λύση στην αναγνώριση της Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO Δ) Συλλέξτε οικονομικές δωρεές για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς

☞ **Σωστή απάντηση: Α**

*Διαφάνεια 12: Εργασία για το σπίτι!*

#### Άσκηση Τεκμηρίωσης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (1/2)

- Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε ομάδες και θα λάβουν μια μελέτη περίπτωσης για ένα κτίριο πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Θα πρέπει να συμπληρώσουν με ακρίβεια το έντυπο ψηφιακής τεκμηρίωσης από τις παρεχόμενες πληροφορίες.
- Η ομάδα με την πληρέστερη και ακριβέστερη τεκμηρίωση θα επιλεγεί ως νικήτρια.

*Διαφάνεια 13: Εργασία για το σπίτι!*

#### Άσκηση τεκμηρίωσης πολιτιστικής κληρονομιάς (2/2)

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να σχολιάσουν:

- Όνομα και τοποθεσία
- Αρχιτεκτονικές λεπτομέρειες (τεχνοτροπία, υλικά, περίοδος κατασκευής)
- Ιστορική σημασία

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Τρέχουσα κατάσταση και πιθανές απειλές
- Φωτογραφίες και σκίτσα
- Πληροφορίες ιδιοκτησίας και προσβασιμότητας
- Νομικές διατάξεις και καθεστώς προστασίας

*Διαφάνεια 14: Εργασία για το σπίτι!*

#### **Άσκηση Παιχνιδιού Ρόλων: Ερευνητής Πολιτιστικής Κληρονομιάς**

- Σε κάθε συμμετέχοντα θα ανατεθεί ένας ρόλος (ιστορικός, αρχιτέκτονας, αρχηγός κοινότητας ή υπεύθυνος συντήρησης).
- Θα μάθουν πώς να αναλύουν ένα μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας την ψηφιακή μορφή και να παρουσιάζουν τα ευρήματά τους ανάλογα με τον ρόλο τους.

*Διαφάνεια 15: Εργασία για το σπίτι!*

#### **Αξιολόγηση από ομοτίμους και ανατροφοδότηση (1/2)**

- Οι συμπληρωμένες ψηφιακές φόρμες θα ανταλλάσσονται μεταξύ των συμμετεχόντων.
- Κάθε ομάδα αναμένεται να παρέχει εποικοδομητική ανατροφοδότηση στους συνομηλίκους της, τονίζοντας:
  - ο Ακρίβεια,
  - ο Βαθμός πληρότητας,
  - ο Πιθανοί τομείς βελτίωσης.

*Διαφάνεια 16: Εργασία για το σπίτι!*

#### **Αξιολόγηση από ομοτίμους και ανατροφοδότηση (2/2)**

##### **Ερωτήσεις:**

- Ποια μέρη της φόρμας ψηφιακής τεκμηρίωσης ήταν τα πιο εύκολα και τα πιο δύσκολα στη συμπλήρωση;
- Πώς μπορεί να βελτιωθεί αυτή η διαδικασία τεκμηρίωσης για να αυξηθεί η αποτελεσματικότητα και η ακρίβεια;
- Πώς συμβάλλει η χρήση αυτής της φόρμας στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς;

##### **Για κάθε ερώτηση:**

- 1' ατομικού προβληματισμού
- 2' μοίρασμα σε ζευγάρια
- 4' μοίρασμα σε ομάδες των τεσσάρων (δύο ζευγάρια μαζί)
- 5' συλλογικής συγκέντρωσης

*Διαφάνεια 17: Εργασία για το σπίτι!*

#### **Κουίζ βασισμένο σε σενάρια (1/2)**

Στους συμμετέχοντες θα δοθούν διαφορετικά σενάρια προβλημάτων που σχετίζονται με την τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Θα πρέπει να επιλέξουν την καταλληλότερη δράση με βάση τις γνώσεις τους.

##### **Παράδειγμα σεναρίου:**

Ένα κτίριο πολιτιστικής κληρονομιάς εκτιμάται ιδιαίτερα πολιτιστικά, αλλά τα αρχιτεκτονικά του στοιχεία αλλοιώνονται λόγω περιβαλλοντικών παραγόντων.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 18: Εργασία για το σπίτι!*

**Κουίζ βάσει σεναρίου (2/2)**

**Ερώτηση:Σύμφωνα**

με το μοντέλο ψηφιακής φόρμας, ποια θα ήταν τα στοιχεία προτεραιότητας προς τεκμηρίωση; Α) Το ιστορικό των προηγούμενων ιδιοκτητών του κτιρίου Β) Η στατική κατάσταση του κτιρίου, τα υλικά κατασκευής και η ορατή φθορά Γ) Ο συνολικός αριθμός επισκεπτών πέρυσι Δ) Το κόστος παλαιότερων

☞ **ανακαινίσεων Σωστή απάντηση: Β**

*Ενεργές μαθησιακές δραστηριότητες*

Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μπορούν να υλοποιήσουν αυτές τις δραστηριότητες για να προσελκύσουν τους νέους:

- "Heritage Detectives: The Hunt for Lost Archives" (σελ. 22 του R2.3)
- «Ταξιδιώτες στο χρόνο: η κληρονομιά του χθες και του σήμερα» (σελ. 23 του R2.3)
- «Φύλακες Μνημείων: Υιοθέτηση και Διατήρηση» (σελ. 24 του R2.3)
- «Φωτογραφία και σκίτσα: το κυνήγι της κληρονομιάς» (σελ. 25 του R2.3)
- «Σωστό ή λάθος; Heritage Detectives» (σελ. 26 του R2.3)
- «Η σύγκρουση των εποχών: Η μεγάλη συζήτηση για την κληρονομιά» (σελ. 27 του R2.3)

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



## Συμπεράσματα – Ενότητα 2

*Διαφάνεια 1: Βασικά σημεία που πρέπει να θυμάστε*

1. Η τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς διατηρεί την κοινή μας ιστορία
2. Τόσο οι παραδοσιακές όσο και οι ψηφιακές μέθοδοι είναι απαραίτητες
3. Η συμμετοχή των νέων ενισχύει την υπερηφάνεια της κοινότητας και των πολιτών
4. Τα ψηφιακά εργαλεία εξορθολογίζουν και ενισχύουν τη διαδικασία

*Διαφάνεια 2: Ο ρόλος σας ως εργαζόμενος στον τομέα της νεολαίας*

- Καθοδήγηση και έμπνευση των νέων σε έργα πολιτιστικής κληρονομιάς
- Να αναπτύξουν τις ψηφιακές και πολιτικές τους δεξιότητες
- Προώθηση της ευαισθητοποίησης και της ευθύνης για τη διατήρηση του πολιτισμού
- Σύμβαση με τοπικούς οργανισμούς και κοινότητες πολιτιστικής κληρονομιάς

*Διαφάνεια 3: Επόμενα βήματα*

- Ενσωματώστε δραστηριότητες τεκμηρίωσης στα προγράμματά σας για τη νεολαία
  - Χρησιμοποιήστε τα φύλλα ArchTech και πραγματοποιήστε τις προτεινόμενες δραστηριότητες για αυτοαξιολόγηση (**Κεφάλαιο 5 – Αξιολογήσεις**)
  - Χρησιμοποιήστε τα φύλλα ArchTech και πραγματοποιήστε τις προτεινόμενες δραστηριότητες για να εμπλέξετε τους νέους στην τεκμηρίωση της δομημένης κληρονομιάς (**Κεφάλαιο 4 – Δραστηριότητες & Ασκήσεις**)
- Πρακτική εξάσκηση με την ψηφιακή φόρμα τεκμηρίωσης
- Ενθάρρυνση των νέων να εξερευνήσουν και να τεκμηριώσουν τοποθεσίες τοπικής κληρονομιάς
- Μοιραστείτε τα αποτελέσματα με την ευρύτερη κοινότητα
- Συνεχής μάθηση και συνεργασία για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



## Παράρτημα: Ενότητα 2 Έγγραφα

Στους συμμετέχοντες θα παρασχεθούν τα ακόλουθα έγγραφα:

Από την Ενότητα R2.3: «Πώς να συλλέξετε δεδομένα κτιρίων για να βοηθήσετε τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να εξοικειώσουν τις ομάδες νέων τους με τη συλλογή και την τεκμηρίωση της δομημένης κληρονομιάς μέσω μιας ψηφιακής μορφής»

- Κεφάλαιο 1: Παρουσίαση της ενότητας
- Κεφάλαιο 2: Παιδαγωγικοί στόχοι
- Κεφάλαιο 3: Περιεχόμενο (εκτός από: *Υπόδειγμα Φόρμας Ψηφιακής Τεκμηρίωσης*)
- **Υπόδειγμα Φόρμας Ψηφιακής Τεκμηρίωσης** (σελ. 17-20)
- Κεφάλαιο 4: Δραστηριότητες & ασκήσεις (σελ. 22-27)
- Κεφάλαιο 5: Αξιολογήσεις

Δύο φύλλα κληρονομιάς κτιρίου θα διανεμηθούν ανά πιλοτική εφαρμογή.



## Ενότητα 3: Πώς να δημιουργήσετε μια εφαρμογή για κινητά "Building Alert!"

### Εισαγωγή

#### Διαφάνεια 1: Επισκόπηση ενότητας

- Εισαγωγή στο **Building Alert!**: μια εφαρμογή για κινητά για τη διαφύλαξη της απειλούμενης κληρονομιάς.
- Αυτή η ενότητα σας καθοδηγεί στη δημιουργία μιας εφαρμογής από την ιδέα στο πρωτότυπο — χωρίς να χρειάζεται να κωδικοποιήσετε.
- Στόχος είναι να αυξηθεί η συμμετοχή των νέων στα κοινά, ο ψηφιακός γραμματισμός και η ικανότητά τους να υλοποιούν πολιτιστικές δράσεις ως πολίτες.

#### Διαφάνεια 2: Γιατί να δημιουργήσετε μια εφαρμογή Building Alert!;

- Η κληρονομιά δεν αφορά μόνο τις παλιές πέτρες - έχει να κάνει με **την ταυτότητα, τη δημιουργικότητα και την κοινότητα**.
- Απειλές:
  - Αστικοποίηση
  - Αμέλεια
  - Οικολογικές αλλαγές
  - Αδιαφορία του κοινού
- Τα ψηφιακά εργαλεία επιτρέπουν σε όλους —όχι μόνο στους ειδικούς— να αναλάβουν δράση και να διατηρήσουν ό,τι έχει σημασία.

#### Διαφάνεια 3: Τι θα μάθετε

- Κατανοήστε το ρόλο της **αστικής τεχνολογίας** στην προστασία της κληρονομιάς.
- Εξερευνήστε τις δυνατότητες της εφαρμογής: αναφορά, χαρτογράφηση, ειδοποιήσεις και κοινή χρήση.
- Αποκτήστε πρακτική εμπειρία με **πλατφόρμες χωρίς κώδικα** (Adalo, Glide, Thinkable).
- Αναπτύξτε δεξιότητες στον **ψηφιακό ακτιβισμό**, τη δέσμευση των χρηστών και την τεκμηρίωση της κοινότητας.

#### Διαφάνεια 4: Δομή ενότητας

- Υποστήριξη βήμα προς βήμα : από την ιδέα στο πρωτότυπο.
- Διαδραστικές δραστηριότητες και σενάρια πραγματικού κόσμου.
- Συνεργασία μεταξύ ομοτίμων και δημιουργικές προκλήσεις.
- Αναστοχασμός και ανατροφοδότηση για την εμπέδωση της μάθησης.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



## Κατανόηση της πολιτικής τεχνολογίας και της πολιτιστικής κληρονομιάς

*Διαφάνεια 1: Τι είναι το Civic Tech;*

- Ψηφιακά εργαλεία που προωθούν τη **συμμετοχή των πολιτών**, τη διαφάνεια και τη συμμετοχή του κοινού (UNESCO, 2011).
- Στον τομέα της κληρονομιάς: επιτρέπει στις κοινότητες, και όχι πλέον μόνο στους ειδικούς, να παρακολουθούν, να τεκμηριώνουν και να υπερασπίζονται τα πολιτιστικά αγαθά.

**Παραδείγματα:**

- Εφαρμογές για κινητά
- Διαδραστικοί χάρτες
- Πλατφόρμες crowdsourcing
- Καμπάνιες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

*Διαφάνεια 2: Γιατί η τεχνολογία των πολιτών για την κληρονομιά;*

- Παραδοσιακά: Οι εμπειρογνώμονες/ιδρύματα αποφασίζουν τι θα προστατεύσουν.
- Τεχνολογία πολιτών: Δίνει στις κοινότητες τη δύναμη να συμμετέχουν άμεσα.
- **Εκδημοκρατίζει την προστασία της κληρονομιάς** . περιλαμβάνει τους νέους ως ενεργούς παράγοντες και θεματοφύλακες.
- Διατηρεί τη μνήμη μέσω της συμμετοχής των πολιτών.

*Διαφάνεια 3: Η δύναμη της ειδοποίησης κτιρίου!*

- Δίνει στους νέους την ευκαιρία:
  - ο Αναφέρετε κτίρια που κινδυνεύουν σε πραγματικό χρόνο.
  - ο Ευαισθητοποίηση στην τοπική τους κοινότητα.
  - ο Ενεργοποίηση γρήγορων παρεμβάσεων.
  - ο Δημιουργία ενός ζωντανού ψηφιακού αρχείου.
- Αντιμετωπίζει τις προκλήσεις των παραμελημένων τοποθεσιών, των ευάλωτων κτιρίων και της έλλειψης ειδοποιήσεων σε πραγματικό χρόνο.
- Προωθεί μια **προσέγγιση από κάτω προς τα πάνω**.

*Διαφάνεια 4: Γιατί χρειαζόμαστε μια εφαρμογή "Building Alert!";*

- Κληρονομιά = ένα **ζωντανό μητρώο** ταυτότητας, ανθεκτικότητας και δημιουργικότητας (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2017).
- Απειλές: αστικοποίηση, οικολογική υποβάθμιση, παραμέληση και δημόσια αδιαφορία.
- Κάθε χαμένο κτίριο = μια ιστορία σβησμένη από τη συλλογική μνήμη.
- **Έκτακτη ανάγκη** : ανάγκη για γρήγορα, καινοτόμα και χωρίς αποκλεισμούς εργαλεία προστασίας.

*Διαφάνεια 5: Τι μπορεί να κάνει μια εφαρμογή για κινητά για να προστατεύσει την κληρονομιά;*

1. Ειδοποιήσεις και τεκμηρίωση σε πραγματικό χρόνο.
2. Άμεση ανατροφοδότηση από τους χρήστες.
3. Διαδραστική μάθηση: χάρτες, φωτογραφίες, μελέτες περιπτώσεων.
4. Πρόσβαση σε εμπειρογνωμοσύνη και συνεισφορές πολιτών.
5. Ενισχύει το αίσθημα ιδιοκτησίας, επιρροής και επίγνωσης.



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 6: Γιατί Νεολαία; Γιατί να σχεδιάσουμε από κοινού;*

- Οι νέοι ως **συνδημουργοί** προωθούν την ψηφιακή ενδυνάμωση.
- Αναπτύσσει τον ψηφιακό γραμματισμό και την πολιτιστική συνείδηση.
- Ενισχύει τον δεσμό με την κοινότητα και την κληρονομιά.

«Οι τεχνικές ψηφιακής τεκμηρίωσης μπορούν να αποτελέσουν έναν αποτελεσματικό τρόπο διατήρησης και διάδοσης της πολιτιστικής κληρονομιάς, ενθαρρύνοντας παράλληλα τη συμμετοχή των νέων στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς». (Χασάνι, 2015)

*Διαφάνεια 7: Βασικά χαρακτηριστικά ειδοποίησης κτιρίου*

- **Λειτουργία αναφοράς** : ανεβάστε φωτογραφίες, προσθέστε περιγραφή και γεωγραφική ετικέτα (GPS).
- **Διαδραστικός χάρτης** : προβολή σε πραγματικό χρόνο των τοποθεσιών που υποδεικνύονται, δυνατότητα μεγέθυνσης/εξερεύνησης, δημιουργία «μονοπατιών κληρονομιάς».
- **Push notifications** : ζωντανές ειδοποιήσεις, ορόσημα, επίσημες ενημερώσεις.
- **Ενσωμάτωση μέσω κοινωνικής δικτύωσης** : κοινή χρήση αναφορών, χαρτών και ιστοριών.
- **Διεπαφή διαχειριστή** : εποπτεία αναφορών, συντονισμός με τις αρχές.

*Διαφάνεια 8: Μετατροπή χαρακτηριστικών σε αφοσίωση*

- Μετατρέπει το παθητικό άγχος σε **προληπτική ιδιοκτησία**.
- Κάνει την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς **προσιτή, διασκεδαστική και ουσιαστική**.
- Συνδέει τη δράση των νέων με συγκεκριμένα αποτελέσματα διατήρησης.

*Διαφάνεια 9: Απαιτούμενα τεχνικά στοιχεία*

- **Βάση δεδομένων** : αποθηκεύει φωτογραφίες, κείμενο και δεδομένα GPS (π.χ. Firebase, Airtable).
- **Backend** : επεξεργάζεται και οργανώνει δεδομένα, επικυρώνει αναφορές, ενημερώνει τον χάρτη.
- **Frontend** : Διασθητικό, φιλικό προς το χρήστη και ελκυστικό περιβάλλον χρήστη.
- **Γεωεντοπισμός** : τοποθεσίες θέσεων, χάρτες περιοχών κινδύνου.
- **Ειδοποιήσεις** : Στέλνει ειδοποιήσεις, ενθαρρύνει τη συμμετοχή.

*Διαφάνεια 10: Κάνοντας την τεχνολογία προσβάσιμη*

- Οπτικές, φιλικές προς το χρήστη **πλατφόρμες** για τη δημιουργία εφαρμογών χωρίς κωδικοποίηση.
  - Τα εργαλεία **χωρίς κώδικα** (Adalo, Glide, Thunkable) σάς επιτρέπουν να δημιουργήσετε μια εφαρμογή χωρίς προγραμματισμό.
  - Εστιάστε στην **εργονομία (UI/UX)** για προσβασιμότητα και απόλαυση χρήσης.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Προώθηση ταχείας δημιουργίας πρωτοτύπων και συμμετοχικών λύσεων.
  - Ιδανικό για νέους, εκπαιδευτικούς και κοινοτικές ομάδες.
- Η γεωγραφική τοποθεσία και οι ειδοποιήσεις κάνουν την εφαρμογή διαδραστική και ελκυστική.

Πλατφόρμα	Ιδανικό για	Καλύτερες στιγμές(✓)	Περιορισμοί (⚠)	Επίπεδο δεξιοτήτων
<b>Ανταλο</b>	Αστικές εφαρμογές σε πραγματικό χρόνο	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Visual Interface (UI)</li> <li>✓ Builder Push</li> <li>✓ Notifications Υποστήριξη Android/iOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Ορισμένες λειτουργίες επί πληρωμή</li> <li>⚠ Περιορισμένη χρήση εκτός σύνδεσης</li> </ul>	Ενδιάμεσο
<b>Εφαρμογές Glide</b>	Γρήγορα πρωτότυπα, εφαρμογές που βασίζονται σε δεδομένα	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Εύκολη ρύθμιση μέσω μεταφόρτωσης μέσων Υπολογιστικών φύλλων</li> <li>✓ Google</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Περιορισμένη διαδραστικότητα</li> <li>⚠ Προηγμένες λειτουργίες επί πληρωμή</li> </ul>	Αρχάριος
<b>Thunkable</b>	Διαδραστικές εφαρμογές με λογική	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Λογική υπό όρους</li> <li>✓ Υποστήριξη Android/iOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Πιο απότομη καμπύλη μάθησης</li> </ul>	Ενδιάμεσο
<b>Εφαρμογή Gyver</b>	Επεκτάσιμες εφαρμογές εταιρικού επιπέδου	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Πλήρεις δυνατότητες Δωρεάν ενσωμάτωση API</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Απαιτεί τεχνική κατανόηση</li> <li>⚠ Μεγαλύτερος χρόνος εγκατάστασης</li> </ul>	Προηγμένη

Διαφάνεια 12: Πώς να επιλέξετε το σωστό πρόγραμμα δημιουργίας εφαρμογών; (1/2)

- Αντιστοιχίστε την πλατφόρμα με τους στόχους του έργου και τις δεξιότητες των χρηστών.
- **Ολίσθηση** : Γρήγορη δημιουργία πρωτοτύπων, εύκολη για αρχάριους.
- **Adalo/Thunkable** : Περισσότερες δυνατότητες, επεκτάσιμες εφαρμογές.
- **AppGyver** : Προηγμένο, για ομάδες υψηλής τεχνικής.

Διαφάνεια 13: Πώς να επιλέξετε το σωστό πρόγραμμα δημιουργίας εφαρμογών; (2/2)

Πλατφόρμα	Τι κάνει	Ιδανικό για	Οφέλη (✓)	ΚΑΤΑ (⚠)
Άνταλο	Δημιουργήστε πλήρεις εφαρμογές για κινητά με φόρμες, χάρτες, βάσεις δεδομένων και ειδοποιήσεις push.	Φιλικές προς τους νέους εφαρμογές πολιτών που απαιτούν αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο και δημοσίευση μέσω κινητού τηλεφώνου.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Υψηλή ευελιξία σχεδιασμού</li> <li>✓ Εύκολο στη χρήση</li> <li>✓ Android/iOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Ορισμένες λειτουργίες επί πληρωμή</li> <li>⚠ Περιορισμένη χρήση εκτός σύνδεσης</li> </ul>
Εφαρμογές Glide	Μετατρέπει άμεσα τα Φύλλα Google σε εφαρμογές για κινητά.	Απλά πρωτότυπα και οπτικοποιήσεις δεδομένων.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Εξαιρετικά γρήγορη</li> <li>✓ ρύθμιση</li> <li>Υποστηρίζει χάρτες, λήψεις πολυμέσων, σχόλια</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Περιορισμένη</li> <li>⚠ <b>διαδραστικότητα</b></li> <li>Προηγμένες λειτουργίες επί πληρωμή</li> </ul>
Thunkable	Visual builder με λογική μπλοκ, ιδανικό για διαδραστικές εφαρμογές.	Έργα που απαιτούν περισσότερο έλεγχο ή λογική υπό όρους.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Πιο ευέλικτο από το Glide</li> <li>✓ Export Android/iOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Καμπύλη υψηλότερης μάθησης</li> </ul>
Εφαρμογή Gyver	Πλατφόρμα χωρίς κώδικα εταιρικού επιπέδου για ισχυρές και επεκτάσιμες εφαρμογές ιστού/κινητών.	Ισχυροί χρήστες ή ομάδες που δημιουργούν εξαιρετικά προσαρμοσμένες εφαρμογές.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ολοκληρωμένη και δωρεάν</li> <li>✓ ενσωμάτωση ισχυρού API</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⚠ Απαιτεί περισσότερη τεχνική κατανόηση και χρόνο εγκατάστασης</li> </ul>

Διαφάνεια 14: Περίληψη – Από την ιδέα στον αντίκτυπο

- Οι νέοι μπορούν να σχεδιάσουν από κοινού ψηφιακά εργαλεία για την προστασία της κληρονομιάς.
- Οι πλατφόρμες χωρίς κώδικα καθιστούν την τεχνολογία προσβάσιμη.
- Civic tech = ψηφιακή ενδυνάμωση + πολιτιστική διατήρηση.
- Οι ενέργειές σας μπορούν να σώσουν ιστορίες για τις μελλοντικές γενιές.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 15: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτηση 1:

Σε τι χρησιμοποιείται κυρίως η αστική τεχνολογία; Α) Κυβερνητική γραφειοκρατία Β) Δημόσια ψυχαγωγία Γ) Συμμετοχή των πολιτών, συμμετοχή και διαφάνεια ✓ Δ) Μάρκετινγκ μέσω κοινωνικής δικτύωσης

(Αυτή είναι η σωστή απάντηση)

*Διαφάνεια 16: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτημα 2:

Γιατί είναι σημαντικό να τεκμηριώνονται τα κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς που απειλούνται με εξαφάνιση;

Α) Περιορισμός της πρόσβασης του κοινού Β) Αύξηση των φόρων ακίνητης περιουσίας Γ) Δημιουργία ψηφιακής μνήμης και υποστήριξη μελλοντικής ✓ διατήρησης Δ) Προώθηση της ιδιωτικής ιδιοκτησίας

(Αυτή είναι η σωστή απάντηση)

*Διαφάνεια 17: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτημα 3:

Ποιος είναι ο κύριος σκοπός της εφαρμογής "Ειδοποίηση κτιρίων";

Α) Προώθηση αρχιτεκτονικών διαγωνισμών Β) Ενεργοποίηση αναφοράς πολιτών σε πραγματικό χρόνο για κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς που απειλούνται ✓ με εξαφάνιση Γ) Είσπραξη φόρων σε εγκαταλελειμμένες τοποθεσίες Δ) Αντικατάσταση παραδοσιακών μουσείων

(Το Β είναι η σωστή απάντηση)

*Διαφάνεια 18: Μυαλά που βράζουν!*

#### Ερώτηση 4:

Τι κάνει τα προγράμματα δημιουργίας εφαρμογών DIY ιδανικά για έργα παλαιού τύπου;

Α) Απαιτούν προηγμένες γνώσεις κωδικοποίησης Β) Επιτρέπουν γρήγορη, χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμη ✓ δημιουργία Γ) Λειτουργούν μόνο για εφαρμογές ψυχαγωγίας Δ) Έχουν σχεδιαστεί μόνο για επιχειρηματική ανάλυση

(Το Β είναι η σωστή απάντηση)

*Διαφάνεια 19: Εργασία για το σπίτι!*

#### Πρωτότυπα Εφαρμογών (1/2)



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



- Οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο χωρίς κώδικα (όπως το Adalo, το Glide ή το Thunkable) για να δημιουργήσουν ένα βασικό πρωτότυπο του Buildings Alert!
- Το πρωτότυπό τους θα πρέπει να περιλαμβάνει μια διεπαφή χρήστη για την υποβολή αναφορών για κτίρια, έναν οπτικό χάρτη για την εμφάνιση των δεδομένων που συλλέγονται και βασικές λειτουργίες κοινής χρήσης ή ειδοποίησης.

*Διαφάνεια 20: Εργασία για το σπίτι!*

### **Πρωτότυπα Εφαρμογών (2/2)**

Παραδοτέα:

- Φόρμα αναφοράς με πεδία για φωτογραφία, τοποθεσία και κατάσταση
- Χάρτης με τα κτίρια που κινδυνεύουν
- Προεπισκόπηση ή σύνδεση με μια επίδειξη της εφαρμογής

Κριτήρια αξιολόγησης:

- Τεχνική λειτουργικότητα
- Οπτική σαφήνεια και χρηστικότητα
- Ευθυγράμμιση με τους στόχους συμμετοχής στα κοινά

*Διαφάνεια 21: Εργασία για το σπίτι!*

### **Παιχνίδι ρόλων: Προγραμματιστές κοινότητας**

- Οι συμμετέχοντες θα παίξουν το ρόλο διαφορετικών ενδιαφερομένων (ακτιβιστής νεολαίας, πολυεodός, ψηφιακός σχεδιαστής, διαχειριστής πολιτιστικής κληρονομιάς).
- Ο καθένας θα παρουσιάσει πώς ο ρόλος του συμβάλλει στον συνεργατικό σχεδιασμό του Buildings Alert! εφαρμογή, χρησιμοποιώντας παρεχόμενα σενάρια κατασκευής και προσομοίωση σχολίων από μέλη της κοινότητας.

*Διαφάνεια 22: Εργασία για το σπίτι!*

### **Αξιολόγηση από ομοτίμους και ανατροφοδότηση**

Οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν πρωτότυπα ή έντυπα αιτήσεων και παρέχουν επικοινωνιακή ανατροφοδότηση σχετικά με:

- Ευκολία στη χρήση
- Η ακρίβεια των πεδίων δεδομένων
- Οπτική προσβασιμότητα
- Συνάφεια με τα κοινά και δυνατότητες συμμετοχής

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



*Διαφάνεια 23: Εργασία για το σπίτι!*

### Προσωπικός προβληματισμός

Οι συμμετέχοντες θα απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις προβληματισμού (σε γραπτή μορφή ή σε μορφή βίντεο):

- Ποιο μέρος της διαδικασίας δημιουργίας εφαρμογής σας άρεσε περισσότερο;
- Ποιο ήταν το πιο δύσκολο χαρακτηριστικό να σχεδιαστεί ή να κατανοηθεί;
- Πώς επηρέασε αυτή η εμπειρία την αντίληψή σας για το τοπικό περιβάλλον και την κληρονομιά σας;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά αν έπρεπε να δημιουργήσετε ξανά την εφαρμογή;

*Διαφάνεια 24: Μιαλά για το σπίτι!*

### Κουίζ βασισμένο σε σενάριο:

Σενάριο: Ενημερώνεστε για την παρουσία ερειπωμένης κατασκευής στη γειτονιά σας. Δεν έχει επίσημο καθεστώς πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά είναι σημαντικό για την κοινότητά σας. Ποια είναι η πρώτη σας ενέργεια στην εφαρμογή;

A) Αναφέρετε τη δομή χρησιμοποιώντας GPS, εικόνες και πεδία περιγραφής.  B) Περιμένετε μέχρι να γίνει μνημείο της UNESCO. Γ) Στείλτε επιστολή στον δήμαρχο. Δ) Αγνοώντας την κατασκευή, καθώς δεν χαρακτηρίζεται ως προστατευόμενη.

(Το A είναι η σωστή απάντηση)

*Ενεργητικές μαθησιακές δραστηριότητες (σελ. 22-25 της Ενότητας R2.4)*

Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μπορούν να υλοποιήσουν αυτές τις δραστηριότητες για να προσελκύσουν τους νέους:

- «Ψηφιακοί μελλοντολόγοι: η πρόκληση του σχεδιασμού εφαρμογών» (σελ.22 του R2.4)
- «Παιχνίδι NOP: Δεν είναι το πρόβλημά μας;» (σελ.23 του R2.4)
- "Heritage Hackers: The Spy Mission" (σελ.24 του R2.4)
- «Στατιστικά επιβίωσης εφαρμογών» (σελ. 25 του R2.4)



## Συμπεράσματα – Ενότητα 3

### Διαφάνεια 1: Βασικά σημεία που πρέπει να θυμάστε

- Απόκτηση πρακτικών δεξιοτήτων για το σχεδιασμό μιας πολιτικής εφαρμογής χωρίς κώδικα για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Διερεύνηση της επείγουσας ανάγκης για τεκμηρίωση και δράση υπό την ηγεσία των νέων.
- Κατανόηση των βασικών τεχνικών στοιχείων: βάσεις δεδομένων, γεωγραφική τοποθεσία, χαρτογράφηση, ειδοποιήσεις.
- Κριτική αξιολόγηση και χρήση δημιουργών εφαρμογών DIY.

### Διαφάνεια 2: Κάτι περισσότερο από μια απλή εφαρμογή

- Συναγερμός κτιρίων! είναι ένα εργαλείο για την καινοτομία των πολιτών και την ενδυνάμωση των νέων.
- Οι ενέργειές σας βοηθούν στην καταγραφή του παρελθόντος, επηρεάζουν το παρόν και διαμορφώνουν το μέλλον της πολιτιστικής διατήρησης.
- Ο ψηφιακός ακτιβισμός μπορεί να μετατρέψει την εικονική δέσμευση σε πραγματικό αντίκτυπο.

### Διαφάνεια 3: Τα επόμενα βήματα και ο ρόλος σας

- Ενσωματώστε δραστηριότητες πόρων στα προγράμματά σας για τη νεολαία.
  - Χρησιμοποιήστε τα έγγραφα του ArchTech και ολοκληρώστε τις προτεινόμενες δραστηριότητες για να δοκιμάσετε τον εαυτό σας: Κεφάλαιο 5 Αξιολογήσεις.
  - Χρησιμοποιήστε τα έγγραφα ArchTech και ολοκληρώστε τις προτεινόμενες δραστηριότητες για να εμπλέξετε τους νέους στην τεκμηρίωση της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς: Κεφάλαιο 4 Δραστηριότητες και ασκήσεις.
- Δημιουργήστε τη δική σας πρωτότυπη εφαρμογή Buildings Alert! χρησιμοποιώντας εργαλεία χωρίς κώδικα.
- Συμμετέχετε την κοινότητά σας: Προσκαλέστε τους συνομηλικούς σας να συμμετάσχουν και να μοιραστούν.
- Σκεφτείτε το: πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ψηφιακά εργαλεία για να προστατεύσετε αυτό που σας ενδιαφέρει;
- Μείνετε περίεργοι, δημιουργικοί και ενεργοί στην πολιτιστική διαχείριση.

### Διαφάνεια 4: Σας ευχαριστούμε και μείνετε συνδεδεμένοι

- Το ταξίδι σας ως διαχειριστής ψηφιακού πλούτου ξεκινά εδώ.
- Μοιραστείτε τις ιδέες, τα πρωτότυπα και τις ιστορίες σας με την κοινότητα.
- Για πόρους και υποστήριξη, επισκεφθείτε τον ιστότοπο του έργου.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



## Παράρτημα: Υποβληθέντα Έγγραφα – Ενότητα 3

Στους συμμετέχοντες θα παρασχεθούν τα ακόλουθα έγγραφα:

- Αποσπάσματα από την Ενότητα R2.4:
  - Κεφάλαιο 1: Επισκόπηση ενότητας
  - Κεφάλαιο 2: Παιδαγωγικοί στόχοι
  - Κεφάλαιο 3: Περιεχόμενο
  - Κεφάλαιο 4: Δραστηριότητες & Ασκήσεις (σελ. 22-25)
  - Κεφάλαιο 5: Αξιολογήσεις
  
- Δύο φύλλα δόμησης κληρονομιάς ανά πιλότο.





## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Συμπέρασμα και Σύνοψη

Αυτή η εκπαιδευτική ενότητα δίνει τη δυνατότητα στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να χρησιμοποιούν την αρχιτεκτονική κληρονομιά ως καταλύτη για την κοινωνική ένταξη, τη συμμετοχή των πολιτών και την ψηφιακή ενδυνάμωση των νέων, με ιδιαίτερη έμφαση στη συμμετοχή ευάλωτων και περιθωριοποιημένων νέων. Μέσω ενός δομημένου και διαδραστικού προγράμματος σπουδών, το μάθημα δείχνει πώς η κληρονομιά μπορεί να μετατραπεί από στατικά μνημεία σε δυναμικούς πόρους για την οικοδόμηση κοινότητας, τη διαμόρφωση ταυτότητας και την ενεργό συμμετοχή των πολιτών.

Το πλαίσιο χωρίζεται σε τρεις κύριες ενότητες:

- **Η πρώτη ενότητα** εισάγει την έννοια της δομημένης κληρονομιάς, κάνοντας διάκριση μεταξύ υλικών στοιχείων (κτίρια, μνημεία, τοπία) και άυλων στοιχείων (παραδόσεις, φεστιβάλ, ιστορίες). Υπογραμμίζει τον ρόλο της πολιτιστικής κληρονομιάς στην οικοδόμηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής ταυτότητας, στην ενίσχυση της αίσθησης του ανήκειν και στην προώθηση του διαλόγου μεταξύ διαφορετικών κοινοτήτων. Δραστηριότητες όπως οι «Περίπατοι στον Χάρτη Κληρονομιάς» και οι «Κύκλοι Αφήγησης» ενθαρρύνουν τους νέους να συνδέσουν τις προσωπικές τους εμπειρίες με την τοπική και ευρωπαϊκή ιστορία, ενισχύοντας την ενσυναίσθηση και την αμοιβαία κατανόηση.
- **Η δεύτερη ενότητα** εστιάζει στις δεξιότητες τεκμηρίωσης, συνδυάζοντας παραδοσιακές τεχνικές (σκίτσο, φωτογραφία, προφορικές ιστορίες) και σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία (εφαρμογές για κινητά, ψηφιακές φόρμες, 3D σαρώσεις, χαρτογράφηση GIS). Οι νέοι μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν μια τυποποιημένη ψηφιακή φόρμα, καθιστώντας τη διαδικασία προσιτή και παρακινητική. Αυτή η προσέγγιση όχι μόνο διατηρεί τη συλλογική μνήμη, αλλά αναπτύσσει επίσης τον ψηφιακό γραμματισμό, την ομαδική εργασία και την αστική ευθύνη των συμμετεχόντων. Η ενότητα περιλαμβάνει πρακτικές ασκήσεις, ανατροφοδότηση από ομοτίμους και κοιζ βασισμένα σε σενάρια για την ενίσχυση της μάθησης και της κριτικής σκέψης.
- **Η τρίτη ενότητα** εισάγει την τεχνολογία των πολιτών μέσω της ανάπτυξης μιας εφαρμογής για κινητά "Building Alert!" που δημιουργήθηκε με πλατφόρμες χωρίς κώδικα. Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στους νέους να αναφέρουν, να χαρτογραφούν και να μοιράζονται πληροφορίες σχετικά με τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς που απειλούνται με εξαφάνιση σε πραγματικό χρόνο, εκδημοκρατίζοντας την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και ενισχύοντας τον ψηφιακό ακτιβισμό. Συμμετέχοντας στον συν-σχεδιασμό και τη χρήση της εφαρμογής, οι νέοι αποκτούν συγκεκριμένες ψηφιακές δεξιότητες και βλέπουν τους εαυτούς τους ως ενεργούς παράγοντες στην υπηρεσία της κοινότητάς τους.

Καθ' όλη τη διάρκεια της ενότητας, πραγματικές περιπτώσιολογικές μελέτες, όπως **το έργο Parque Minas του Rio Tinto** στην Ισπανία ή η πρωτοβουλία **SO-CLOSE**, απεικονίζουν τις μετασχηματιστικές δυνατότητες των έργων πολιτιστικής κληρονομιάς χωρίς αποκλεισμούς και με βάση την κοινότητα. Αυτά τα παραδείγματα δείχνουν πώς η ενασχόληση με την κληρονομιά μπορεί να ενισχύσει την κοινωνική συνοχή, να αναζωογονήσει την τοπική οικονομία και να αυξήσει την υπερηφάνεια των πολιτών, ειδικά σε κοινότητες που αντιμετωπίζουν περιθωριοποίηση ή ερήμωση.





## Βασικά σημεία που πρέπει να θυμάστε

- Η δομημένη κληρονομιά είναι απαραίτητη για την ευρωπαϊκή ταυτότητα, τη συνοχή της κοινότητας και την οικονομική ζωτικότητα.
- Τα έργα πολιτιστικής κληρονομιάς, όταν είναι περιεκτικά και συμμετοχικά, ενδυναμώνουν τους περιθωριοποιημένους νέους και προωθούν την ενεργό συμμετοχή των πολιτών.
- Τα ψηφιακά εργαλεία και η πολιτική τεχνολογία καθιστούν την τεκμηρίωση και την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς πιο προσιτές, ελκυστικές και αποτελεσματικές.
- Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν βασικό ρόλο στην καθοδήγηση των νέων ώστε να γίνουν πρεσβευτές πολιτιστικής κληρονομιάς και ηγέτες της κοινότητας.

## Δράσεις και συστάσεις

- Χρησιμοποιήστε το διδακτικό υλικό του ArchTech και τις προτεινόμενες δραστηριότητες για να ενισχύσετε τη μάθηση και να προωθήσετε συγκεκριμένες πρακτικές.
- Ενσωμάτωση δραστηριοτήτων τεκμηρίωσης της πολιτιστικής κληρονομιάς στα προγράμματα σπουδών για τη νεολαία συνδυάζοντας παραδοσιακές μεθόδους και ψηφιακά εργαλεία.
- Ενθάρρυνση των νέων να συμμετέχουν σε τοπικές και ευρωπαϊκές πρωτοβουλίες πολιτιστικής κληρονομιάς και να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την τεκμηρίωση και την υπεράσπιση της κληρονομιάς.
- Προώθηση περιβαλλόντων χωρίς αποκλεισμούς όπου μπορούν να ακουστούν όλες οι φωνές των νέων, ειδικά αυτές των περιθωριοποιημένων νέων.
- Δημιουργία μηχανισμών παρακολούθησης και αξιολόγησης για τη μέτρηση του κοινωνικού, εκπαιδευτικού και πολιτιστικού αντίκτυπου των έργων και την ανταλλαγή ορθών πρακτικών σε τοπικό, εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο.

Με αυτόν τον τρόπο, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να μετατρέψουν τους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς σε ζωντανές τάξεις και να ενδυναμώσουν τις νέες γενιές να προστατεύσουν και να γιορτάσουν την πολιτιστική τους κληρονομιά.

Ενότητα 5: «Ένα πλαίσιο μάθησης που αποτελείται από σχέδια μαθημάτων που θα εφαρμοστούν σε τοπικά πιλοτικά προγράμματα με νεανικό κοινό, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το ArchTech θα αντιμετωπίσει τη συμμετοχή των ευάλωτων νέων»



## Βιβλιογραφικές αναφορές

ArchTech R2.2 Εκπαιδευτικές Ενότητες 1 & 2: «Η Δομημένη Κληρονομιά ως Μοχλός για τη Συμμετοχή των Πολιτών και την Κοινωνική Ένταξη»

ArchTech R2.3 Εκπαιδευτική Ενότητα 3: «Πώς να καταγράψετε δεδομένα κτιρίων για να βοηθήσετε τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να εξοικειώσουν τις ομάδες νέων τους με τη συλλογή και την τεκμηρίωση κτιρίων πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας μια ψηφιακή μορφή»

ArchTech R2.4 Εκπαιδευτική Ενότητα 4: «Πώς να δημιουργήσετε μια ειδοποίηση κτιρίου! Εφαρμογή για κινητά: Ένας οδηγός βήμα προς βήμα για την ανάπτυξη μιας εφαρμογής για την ενθάρρυνση της ταχείας απόκρισης για τη διάσωση απειλούμενων κτιρίων»

Χασάνη, Φ. (2015). Τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς: Τεχνικές, δυνατότητες και περιορισμοί. ISPRS - Διεθνή Αρχεία Επιστημών Φωτογραμμετρίας, Τηλεπισκόπησης και Χωρικών Πληροφοριών, XL-5/W7, 207–214. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-XL-5-W7-207-2015>