



ΕΝΔΥΝΑΜΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΝ ΞΑΝΑ ΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

A3.2 Δημιουργία κατευθυντήριων γραμμών και προτύπων που θα υποστηρίζουν τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης, συμπεριλαμβανομένων προτάσεων για πολυμεσικό υλικό, τη μορφή των εικόνων, το μήκος του κειμένου και έναν αναλυτικό οδηγό βήμα προς βήμα για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης



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



Παρακαλώ αναφερθείτε ως:

Constantinou, V. (2025) R3.2 – Οδηγός για τους εργαζόμενους με νέους, για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων και τη θεωρία πίσω από τα οφέλη τους, αιτιολογεί το πλαίσιο των ψηφιακών αφηγήσεων για αυτό το έργο, ώστε να τροφοδοτούν ως πινέζες τους διαδραστικούς χάρτες. ArchTech Consortium. Προσβάσιμο στο <https://archtech-project.eu/>

Πνευματικά δικαιώματα:


Creative Commons – Attribution 4.9 International - CC BY 4.0



Δήλωση πρωτοτυπίας

Το παρόν παραδοτέο περιέχει πρωτότυπο, αδημοσίευτο έργο, εκτός εάν αναφέρεται διαφορετικά. Η αναγνώριση προηγούμενης δημοσιευμένου υλικού και του έργου άλλων έχει γίνει μέσω κατάλληλων παραπομπών, παραθέσεων ή και των δύο.

Αποποίηση

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



Συνεργασία

Όνομα	Ρόλος	Χώρα
LUDICIUS INTERACTIVE SARL	Συντονιστής	Γαλλία
C.I.P. CITIZENS IN POWER	Συνεργάτης	Κύπρος
INNOVATION HIVE	Συνεργάτης	Ελλάδα
KLEMKA COLAB	Συνεργάτης	Ισπανία
UNIVERSITA TA MALTA	Συνεργάτης	Μάλτα

Όλα τα λογότυπα των εταίρων



Ιστορικό αναθεωρήσεων

Έκδοση	Ημερομηνία	Αναθεώρηση από	Αναθεώρηση
V1	12/09/2025	Βαλάντο Κωνσταντίνου	1 ^ο σχέδιο





Περιεχόμενα

Φύλλο πληροφοριών παραδοτέου	1
Συνεργασία	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	5
Γλωσσάριο βασικών όρων	5
Στόχοι του οδηγού	5
Ρόλοι και αρμοδιότητες των χρηστών.....	6
1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....	7
1.1 Ψηφιακές αφηγήσεις στην μη τυπική εκπαίδευση	7
1.2 Εμπλοκή με την πολιτιστική κληρονομιά και διαμόρφωση ταυτότητας.....	8
1.3 Ψηφιακή ένταξη και ο ρόλος των εργαζομένων με νέους.....	8
1.4 Παιχνιδοποίηση και εμπλοκή	9
2. ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ	11
2.1 Βήμα προς βήμα δομή ενσωμάτωσης.....	12
2.1.1 Προκαθορισμένα πεδία και εισαγωγή δεδομένων.....	12
2.1.2 Πρακτικές ένταξης και προσβασιμότητας.....	13
2.2 Ενσωμάτωση πολυμέσων	13
2.3 Μεθοδολογική αιτιολόγηση	13
2.3.1 Στρατηγικές εμπλοκής και κινητοποίησης	14
2.3.2 Διασφάλιση ποιότητας και κύκλοι ανατροφοδότησης.....	14
2.3.4 Αξιολόγηση και μέτρηση του αντίκτυπου	14
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	15
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	16
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	18
Παράρτημα Α – Πρότυπο περιγραφής.....	18
Παράρτημα Β – Λίστα ελέγχου πολυμέσων και προσβασιμότητας	19



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει τον Οδηγό για τους Νεανικούς Εργαζόμενους (R3.2), ο οποίος δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της Δραστηριότητας A3.2. Ο οδηγός καθορίζει το πρακτικό και θεωρητικό πλαίσιο για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων στο πλαίσιο του έργου ArchTech. Στόχος του είναι να προσφέρει στους νεανικούς εργαζόμενους συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές και έτοιμα προς χρήση πρότυπα για τη δημιουργία αφηγήσεων που συνδυάζουν κείμενο, εικόνες και πολυμέσα, παρέχοντας παράλληλα μια μεθοδολογία βήμα προς βήμα για να εξασφαλιστεί η σαφήνεια, η προσβασιμότητα και η συνοχή.

Πέρα από τις πρακτικές οδηγίες, ο οδηγός περιγράφει τα θεωρητικά οφέλη των ψηφιακών αφηγήσεων για τη μη τυπική εκπαίδευση και την ενασχόληση με την πολιτιστική κληρονομιά. Δίνοντας τη δυνατότητα στους νέους να συνδημιουργήσουν ιστορίες που συνδέονται με επιλεγμένα κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς, οι ψηφιακές αφηγήσεις ενισχύουν τη δημιουργικότητα, ενισχύουν τις ψηφιακές δεξιότητες και προωθούν την κριτική σκέψη σχετικά με την πολιτιστική ταυτότητα.

Τα αποτελέσματα που θα προκύψουν στο πλαίσιο του A3.2 θα τροφοδοτήσουν άμεσα τους διαδραστικούς χάρτες του έργου, όπου οι αφηγήσεις θα λειτουργούν ως «καρφίτσες» που θα ζωντανεύουν τους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς για διαφορετικά είδη κοινού. Με αυτόν τον τρόπο, ο παρών οδηγός συμβάλλει στον ευρύτερο στόχο του ArchTech να ενδυναμώσει τους εργαζόμενους με νέους ώστε να λειτουργούν ως διαμεσολαβητές της συμπεριληπτικής ψηφιακής αφήγησης και να ενισχύσουν τη σύνδεση μεταξύ των νέων και της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Γλωσσάριο βασικών όρων

Οι ψηφιακές αφηγήσεις είναι ιστορίες που συνδυάζουν στοιχεία πολυμέσων, όπως κείμενο, εικόνες, ήχο και βίντεο, για να εμπλουτίσουν την εμπειρία της αφήγησης. **Η μη τυπική εκπαίδευση** αναφέρεται στη μάθηση που πραγματοποιείται εκτός του παραδοσιακού σχολικού περιβάλλοντος και είναι συχνά ευέλικτη, επικεντρώνεται στον μαθητή και βασίζεται στην κοινότητα, για παράδειγμα, μέσω εργαστηρίων για νέους ή τοπικών έργων. **Η εμπλοκή με την πολιτιστική κληρονομιά** περιγράφει δραστηριότητες που συνδέουν τους ανθρώπους με την πολιτιστική και ιστορική κληρονομιά, προωθώντας την ευαισθητοποίηση, την αίσθηση του ανήκειν και τη συμμετοχή. **Η ψηφιακή ένταξη** σημαίνει τη διασφάλιση της ισότιμης πρόσβασης όλων στα ψηφιακά εργαλεία και τις δεξιότητες, ώστε όλοι να μπορούν να συμμετέχουν σε ψηφιακά έργα με αυτοπεποίθηση και αποτελεσματικότητα.

Στόχοι του οδηγού

Οι συγκεκριμένοι στόχοι αυτού του οδηγού είναι:



- Να παρέχει στους εργαζόμενους με νέους σαφείς, έτοιμες προς χρήση οδηγίες και πρότυπα για την ψηφιακή αφήγηση.
- Να υποστηρίξει τους νέους στη συν-δημιουργία ελκυστικών και προσβάσιμων αφηγήσεων σχετικά με κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Να εξασφαλιστεί η συνέπεια και η συγκρισιμότητα μεταξύ των αφηγήσεων για την ενσωμάτωσή τους στους διαδραστικούς χάρτες του ArchTech.
- Να προωθηθεί η ένταξη, η προσβασιμότητα και η δημιουργικότητα στην ψηφιακή εκπαίδευση για την πολιτιστική κληρονομιά.

Ρόλοι και ευθύνες των χρηστών

Οι εργαζόμενοι με νέους θα ενεργούν ως διαμεσολαβητές, μέντορες και οδηγοί. Θα παρέχουν πρακτική και παιδαγωγική υποστήριξη, από τη βοήθεια στη δημιουργία περιεχομένου έως την ενίσχυση των τεχνικών δεξιοτήτων και την προώθηση ηθικών αρχών αφήγησης, όπως ο σεβασμός της ιδιωτικής ζωής και η ενήμερη συναίνεση.

Οι νέοι συμμετέχοντες θα αναλάβουν το ρόλο των ερευνητών και των συνδημιουργών, συνεισφέροντας τις απόψεις τους, συλλέγοντας πληροφορίες και παράγοντας ψηφιακές ιστορίες εμπλουτισμένες με πολυμέσα. Και οι δύο ομάδες αναμένεται να συνεργαστούν με πνεύμα αμοιβαίου σεβασμού και συνεργασίας, διασφαλίζοντας ότι οι πρακτικές αφήγησης παραμένουν ηθικές, χωρίς αποκλεισμούς και συμμετοχικές.



1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

1.1 Ψηφιακές αφηγήσεις στην μη τυπική εκπαίδευση

Οι ιστορίες είναι ένας από τους πιο ισχυρούς τρόπους για να συνδεθούν οι άνθρωποι με τους τόπους και τον πολιτισμό. Έρευνες δείχνουν ότι η αφήγηση ιστοριών βοηθά το κοινό να ασχοληθεί πιο βαθιά με τις πολιτιστικές πρακτικές και την πολιτιστική κληρονομιά (Vrebos et al. 2022; Goskar 2022a; Blaschitz, Mayer και Orpl 2022). Μέσα από τις ιστορίες, οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς, τα κτίρια και τα αντικείμενα αποκτούν νόημα και οι άνθρωποι αναπτύσσουν ένα ισχυρότερο αίσθημα του «ανήκειν». Η ανταλλαγή ιστοριών μπορεί να μετατρέψει μια βόλτα στην πόλη σε μια προσωπική εμπειρία που προκαλεί συναισθηματική αντήχηση και ενθαρρύνει τους ανθρώπους να επιστρέψουν, να συστήσουν τον τόπο και να συμμετάσχουν ξανά.

Οι αφηγήσεις καθιστούν επίσης τους πολιτιστικούς χώρους πιο ανοιχτούς και χωρίς αποκλεισμούς. Συγκεντρώνουν διαφορετικές φωνές και προοπτικές, διατηρώντας ζωντανή την πολιτιστική μνήμη και καθιστώντας την σχετική για τις σημερινές κοινότητες. Αντί για μια «επίσημη» εκδοχή της ιστορίας, οι ιστορίες επιτρέπουν τον διάλογο, την πολυφωνία και τη συμμετοχή (Serota 2005; Hein 2000).

Η ψηφιακή αφήγηση βασίζεται σε αυτή την παράδοση, προσθέτοντας πολυμέσα, όπως κείμενο, εικόνες, ήχο και βίντεο, για να δημιουργήσει πλουσιότερους και πιο ευέλικτους τρόπους αφήγησης ιστοριών. Η έρευνα υπογραμμίζει ότι μια καλά σχεδιασμένη ψηφιακή



αφήγηση πρέπει να περιλαμβάνει: σαφείς προθέσεις, καλή καθοδήγηση από τον συντονιστή, προσοχή στις ανάγκες των συμμετεχόντων, ισχυρή ενσωμάτωση της αφήγησης, υποστήριξη για την παραγωγή, προσβάσιμη τεχνολογία και ευκαιρίες για ανταλλαγή και συνεργασία (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023).

Για τους νέους, η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να είναι κάτι περισσότερο από μια δημιουργική άσκηση. Μπορεί να τους βοηθήσει να αναπτύξουν ομαδικότητα, ψηφιακές

δεξιότητες και κριτική σκέψη. Με τη σύνταξη, τη συγγραφή σεναρίου και την παραγωγή των



δικών τους ιστοριών, εξασκούνται στην αναστοχαστική σκέψη και στην αμοιβαία αξιολόγηση, γεγονός που αναπτύσσει τόσο την αυτοπεποίθηση όσο και την ψηφιακή παιδεία (Roza 2023; Yang 2012).

1.2 Εμπλοκή με την πολιτιστική κληρονομιά και διαμόρφωση ταυτότητας

Η αφήγηση ιστοριών ήταν πάντα πολύ σημαντική για τη μετάδοση πολιτιστικών αξιών. Στην ψηφιακή εποχή, προσφέρει επίσης νέες ευκαιρίες για εμπλοκή με την πολιτιστική κληρονομιά. Τα συμμετοχικά έργα ψηφιακής αφήγησης ιστοριών μπορούν να ενδυναμώσουν τους νέους ώστε να συνδημιουργήσουν αφηγήσεις σχετικά με κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς και τοπικά πολιτιστικά αγαθά, ενισχύοντας την αίσθηση της ταυτότητάς τους και τις συνδέσεις τους με την κοινότητά τους (Zort, 2023). Πρόσφατες έρευνες δίνουν έμφαση στον ρόλο των εκπαιδευτικών και των οικογενειών στη διευκόλυνση αυτής της μετάδοσης, με τη χρήση ψηφιακών πλατφορμών, προκειμένου να καταστούν οι πολιτιστικές αξίες προσβάσιμες και ελκυστικές για τις νεότερες γενιές (Zort, 2023).

Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει έναν πλούσιο και διαδραστικό τρόπο παρουσίασης της πολιτιστικής κληρονομιάς, υποστηρίζοντας τη διατήρηση και τη μεταφορά των παραδόσεων μέσω δημιουργικών μέσων. Η ενσωμάτωση της αφήγησης, ειδικά όταν διευκολύνεται από τους εργαζόμενους με νέους, επιτρέπει στους νέους να ενεργούν ως φορείς πολιτιστικής συνέχειας και βιωσιμότητας (Zort, 2023).



1.3 Ψηφιακή ένταξη και ο ρόλος των εργαζομένων με νέους

Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο στην προώθηση της ψηφιακής ένταξης μέσω της δημιουργικής παραγωγής μέσων και της ψηφιακής αφήγησης. Ο ρόλος τους περιλαμβάνει την παροχή πόρων, καθοδήγησης και

υποστήριξης για ψηφιακά έργα και τη διασφάλιση της ισότιμης πρόσβασης στην τεχνολογία και τις ευκαιρίες μάθησης, ιδίως για τους ευάλωτους ή περιθωριοποιημένους νέους (Vermeire, 2024). Οι πρακτικές ψηφιακής ένταξης πρέπει να ξεκινούν από τις ανάγκες και τα



ταλέντα των νέων, προσφέροντάς τους ενεργή συμμετοχή, υποστήριξη για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και συνεργασία με άλλους ενδιαφερόμενους φορείς (Vermeire, 2024).

Η επιτυχής ψηφιακή ένταξη απαιτεί από τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να προωθούν την ψηφιακή ιθαγένεια, την παιδεία στα μέσα επικοινωνίας και τους χώρους συνεργατικής μάθησης, όπου μπορούν να εξερευνηθούν με ασφάλεια διάφορα ψηφιακά εργαλεία και μέσα επικοινωνίας. Αυτή η προσέγγιση είναι ιδιαίτερα σημαντική για τη γεφύρωση των εκπαιδευτικών χασμάτων και την υποστήριξη της κοινωνικής συμμετοχής όλων των νέων, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο ή τα εμπόδια πρόσβασης (Vermeire, 2024; Carmi, 2020).

Η αφήγηση ιστοριών ήταν πάντα πολύ σημαντική για τη μετάδοση πολιτιστικών αξιών. Στην ψηφιακή εποχή, προσφέρει επίσης νέες ευκαιρίες για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα συμμετοχικά έργα ψηφιακής αφήγησης ιστοριών μπορούν να ενδυναμώσουν τους νέους ώστε να συνδημιουργήσουν αφηγήσεις σχετικά με κτίρια πολιτιστικής κληρονομιάς και τοπικά πολιτιστικά αγαθά, ενισχύοντας την αίσθηση της ταυτότητάς τους και τις συνδέσεις τους με την κοινότητά τους (Zort, 2023). Πρόσφατες έρευνες δίνουν έμφαση στον ρόλο των εκπαιδευτικών και των οικογενειών στη διευκόλυνση αυτής της μετάδοσης, με τη χρήση ψηφιακών πλατφορμών, προκειμένου να καταστούν οι πολιτιστικές αξίες προσβάσιμες και ελκυστικές για τις νεότερες γενιές (Zort, 2023).

Η ψηφιακή αφήγηση προσφέρει έναν πλούσιο και διαδραστικό τρόπο παρουσίασης της πολιτιστικής κληρονομιάς, υποστηρίζοντας τη διατήρηση και τη μεταφορά των παραδόσεων μέσω δημιουργικών μέσων. Η ενσωμάτωση της αφήγησης, ειδικά όταν διευκολύνεται από τους εργαζόμενους με νέους, επιτρέπει στους νέους να ενεργούν ως φορείς πολιτιστικής συνέχειας και βιωσιμότητας (Zort, 2023).

Οι θεωρητικές γνώσεις που περιγράφονται παραπάνω υπογραμμίζουν την εκπαιδευτική, πολιτιστική και κοινωνική αξία των ψηφιακών αφηγήσεων. Η ακόλουθη ενότητα μεταφράζει αυτές τις αρχές σε πρακτικά βήματα και πρότυπα που οι εργαζόμενοι με νέους μπορούν να εφαρμόσουν άμεσα σε εργαστήρια και δραστηριότητες συν-δημιουργίας με νέους συμμετέχοντες.

1.4 Παιχνιδοποίηση και συμμετοχή

Η έρευνα απέδειξε ότι η παιχνιδοποίηση αυξάνει την εμπλοκή ικανοποιώντας τις ανάγκες για ικανότητα, αυτονομία και συγγένεια¹. Οι μηχανισμοί υποστηρίζουν την κινητοποίηση και τη διαρκή συμμετοχή σε μαθησιακά και μη μαθησιακά περιβάλλοντα (Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S., 2021) (Jack, E., et al., 2025). Μια συστηματική ανασκόπηση του αντίκτυπου της

¹ Η αυτονομία, η (αριστεία/)ικανότητα, ο (σκοπός/)σχέση είναι οι πυλώνες της θεωρίας της κινητοποίησης που αναπτύχθηκε από τους Deci και Ryan (Ryan, RM., Deci, EL. 2020) και έγινε δημοφιλής από τον Pink (Pink, D., 2009).



παιχνιδοποίησης στη συμμετοχή στο σχολείο απέδειξε επίσης ισχυρές επιδράσεις στη κινητοποίηση, τη συμμετοχή και τη συνεργατική μάθηση (Ramírez Ruiz, J.J. et al., 2024).

Η κοινωνική απομόνωση αποτελεί πρόβλημα δημόσιας υγείας, καθώς έχει συνδεθεί με κακή υγεία, χειρότερα αποτελέσματα στην καρδιαγγειακή και ψυχική υγεία, αυξημένο κίνδυνο κατάχρησης ουσιών και πρόωρη θνησιμότητα (Leigh-Hunt, N., et al., 2017). Μια πρόσφατη μελέτη που εξέτασε 17 ευρωπαϊκές χώρες επεσήμανε ότι τα άτομα με υψηλό βαθμό κοινωνικής απομόνωσης είναι πιο πιθανό να είναι σωματικά αδρανή, με σημαντικές συνέπειες για την υγεία (Delerue Matos, A., 2021). Η έλλειψη κοινωνικών δεσμών και ουσιαστικών κοινωνικών αλληλεπιδράσεων μπορεί να οδηγήσει σε αισθήματα μοναξιάς, ανικανότητας και απελπισίας, τα οποία συνδέονται με αυξημένο κίνδυνο κατάθλιψης και άγχους. Αντίθετα, η κοινωνική υποστήριξη μπορεί να βοηθήσει τα άτομα να αντιμετωπίσουν καταστάσεις άγχους, μειώνοντας το επίπεδο του άγχους και βελτιώνοντας την αυτοεκτίμηση.

Ο βασικός παράγοντας που επηρεάζει την επίδραση της βοηθητικής και προκοινωνικής συμπεριφοράς έναντι της κακόβουλης και αντικοινωνικής συμπεριφοράς φαίνεται να είναι ο βαθμός στον οποίο τα παιχνίδια παίζονται συνεργατικά έναντι ανταγωνιστικά (Ferguson, C. J., & Garza, A., 2011). Επιπλέον, όπως συνιστά η θεωρία της αναπτυξιακής νοοτροπίας, είναι η προσπάθεια και όχι το ταλέντο που πρέπει να επαινείται, ανεξάρτητα από την επιτυχία που επιτυγχάνεται με τη δραστηριότητα που αναλαμβάνεται (Dweck, C., 2016).

Τέλος, η χρήση πολιτιστικού περιεχομένου στις ψηφιακές εμπειρίες παιχνιδιού έχει συμπεριληφθεί σε θέματα σεναρίων μέσω της χρήσης ιστορικών γεγονότων ή ηρώων, μέσω της υιοθέτησης θρύλων (π.χ. Legends of Europe², ThiATRO (Froschauer, J., 2012) και παραμυθιών, ποίησης ή μυθιστορημάτων. Ωστόσο, πρέπει να σημειωθεί ότι όλα αυτά μπορούν να εφαρμοστούν ανά πάσα στιγμή σε περιβάλλοντα πρόσωπο με πρόσωπο και ανεξάρτητα από τις ειδικές λειτουργίες της εφαρμογής Building Alert! που θα χρησιμοποιούν οι εργαζόμενοι με νέους και οι νέοι συμμετέχοντες. Τις περισσότερες φορές, οι εργαζόμενοι με νέους είναι καλά εξοικειωμένοι με τις τεχνικές εμπλοκής και συμμετοχής. Για παράδειγμα, τεχνικές διευκόλυνσης όπως το 1-2-4-All μπορούν να εγγυηθούν την αποτελεσματική ένταξη όλων των συμμετεχόντων.

² <https://www.ludicius.com/en/serious-games/legends-of-europe-2/>



2. ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

Σκοπός αυτής της ενότητας είναι να περιγράψει τις προδιαγραφές σχεδιασμού και τις μεθοδολογικές οδηγίες για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων, διασφαλίζοντας ότι η διαδικασία θα είναι σε θέση να καλύψει τις ανάγκες τόσο των εργαζομένων με νέους όσο και των νέων συμμετεχόντων. Οι οδηγίες θα βασίζονται στους στόχους του έργου ArchTech, στα ευρήματα των πιλοτικών δραστηριοτήτων, στα αποτελέσματα των ενοτήτων, στις συστάσεις που προέκυψαν από τις συζητήσεις της διευθύνουσας επιτροπής και στη σχετική ακαδημαϊκή έρευνα σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση και τη μη τυπική εκπαίδευση.

Για να εξασφαλιστεί η συνέπεια σε όλες τις συμμετοχές, οι οδηγίες θα θεσπίσουν ένα ενοποιημένο πλαίσιο που θα εξισορροπεί τη δημιουργικότητα με την προσβασιμότητα. Θα παρέχουν σαφή δομή και πρακτικές οδηγίες βήμα προς βήμα, δίνοντας την ευκαιρία στους εργαζόμενους με νέους να υποστηρίξουν τους νέους στην παραγωγή αφηγήσεων που είναι ελκυστικές, συνεκτικές και ευθυγραμμισμένες με τους στόχους του έργου. Αυτή η προσέγγιση εγγυάται ότι όλες οι ψηφιακές αφηγήσεις μπορούν να ενσωματωθούν εύκολα στους διαδραστικούς χάρτες του ArchTech, διατηρώντας παράλληλα υψηλά πρότυπα ποιότητας και συμμετοχικότητας.



2.1 Βήμα προς βήμα δομή ενσωμάτωσης

2.1.1 Προκαθορισμένα πεδία και εισαγωγή δεδομένων

Η πλατφόρμα ArchTech παρέχει ένα δομημένο και προσβάσιμο περιβάλλον για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων.

- Οι εργαζόμενοι με νέους και οι συμμετέχοντες ξεκινούν συμπληρώνοντας την **ηλεκτρονική φόρμα**, η οποία περιλαμβάνει προκαθορισμένα πεδία που τους καθοδηγούν στη διαδικασία της αφήγησης.
- **Τίτλος και τοποθεσία:** Κάθε αφήγηση ξεκινά με την επισήμανση της ακριβούς θέσης του κτιρίου στον διαδραστικό χάρτη, συνδέοντας τις ιστορίες με την πραγματική γεωγραφία και εξασφαλίζοντας τη συνοχή (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023).
 - Ένας **πείρος** τοποθετείται στον **διαδραστικό χάρτη** για να σηματοδοτήσει την ακριβή θέση του κτιρίου, συνδέοντας κάθε αφήγηση με το γεωγραφικό της πλαίσιο.
- Η **μεταφόρτωση πολυμέσων** αποτελεί ουσιαστικό μέρος της διαδικασίας, με τους χρήστες να μπορούν να προσθέσουν έως και πέντε εικόνες σε μορφή JPEG ή PNG με ελάχιστη ανάλυση 1080px, καθώς και προαιρετικά ηχητικά ή βίντεο κλιπ διάρκειας έως δύο λεπτών, το καθένα από τα οποία συνοδεύεται από μεταγραφές ή υπότιτλους για λόγους προσβασιμότητας.
- Οι χρήστες ενθαρρύνονται να γράφουν με **σαφή και συνοπτική γλώσσα**, να αποθηκεύουν τακτικά την εργασία τους και να ελέγχουν την ποιότητα των μέσων τους πριν τα υποβάλουν.
- **Βασικές πληροφορίες:**
 - Οι συμμετέχοντες **εισάγουν βασικές λεπτομέρειες:** διεύθυνση, τυπολογία κτιρίου, ημερομηνία κατασκευής, αρχιτεκτονικό στυλ και αρχιτέκτονας/σχεδιαστής. Αυτό το βήμα διευκολύνει τη συγκρισιμότητα και βοηθά στις μετέπειτα αναζητήσεις.
 - **Ιστορικό και πολιτιστικό πλαίσιο:** Οι συντονιστές καθοδηγούν τους νέους στην εξερεύνηση και καταγραφή των δομικών υλικών, των σημαντικών ιστορικών γεγονότων, των μετασχηματισμών και των ποικίλων χρήσεων του κτιρίου στο πέρασμα του χρόνου. Αυτή η ενότητα αναδεικνύει την υλική και κοινωνική κληρονομιά.
 - **Συλλογική μνήμη και αφηγήσεις:** Η διαδικασία ενθαρρύνει τις φωνές της κοινότητας: οι τοπικές παραδόσεις, οι αξιοσημείωτες ιστορίες και οι συλλογικές μνήμες που συνδέονται με το κτίριο γίνονται μέρος του αρχείου (Zort, 2023).
 - **Τρέχουσα κατάσταση:** Η ιδιοκτησία, η προσβασιμότητα (δημόσια/ιδιωτική), οι σχετικές νομικές προστασίες και οι αναγνωρίσεις, όπως η καταχώριση στην UNESCO, παρέχουν ένα ενημερωμένο νομικό και χρήσης προφίλ.



- **Περιγραφή:** Όλες οι προηγούμενες πληροφορίες συνθέτονται σε μια συνοπτική αφήγηση 300-500 λέξεων, που δείχνει πώς τα πραγματικά και τα συναισθηματικά νήματα συνυφαίνονται στην αφήγηση της κληρονομιάς (Roza, 2023).



2.1.2 Πρακτικές ενσωμάτωσης και προσβασιμότητας

Η συμπεριληπτικότητα βρίσκεται στο επίκεντρο της προσέγγισης ArchTech.

- **Οι αφηγήσεις** πρέπει να είναι γραμμένες σε απλή γλώσσα και, όπου είναι δυνατόν, σε πολλές γλώσσες, ώστε να διευκολύνεται η ευρύτερη κατανόηση.
- **Οι δραστηριότητες** πρέπει να προσαρμόζονται στις διαφορετικές γνωστικές, σωματικές και αισθητηριακές ανάγκες των συμμετεχόντων, ώστε όλοι να μπορούν να συνεισφέρουν ουσιαστικά.
- **Η αφήγηση** πρέπει να αντικατοπτρίζει πολλαπλές πολιτισμικές προοπτικές, εξασφαλίζοντας την πολυφωνία και την δίκαιη εκπροσώπηση των διαφορετικών φωνών.
- Πρέπει να χρησιμοποιούνται με συνέπεια **προσβάσιμα ψηφιακά εργαλεία και μορφές**, όπως εναλλακτικό κείμενο, υπότιτλοι και μεταγραφές.

Πάνω απ' όλα, οι εργαζόμενοι με νέους πρέπει να καλλιεργούν ένα περιβάλλον σεβασμού και φιλοξενίας, όπου όλοι οι συμμετέχοντες αισθάνονται ότι εκτιμώνται και εντάσσονται.

2.2 Ενσωμάτωση πολυμέσων

- **Γκαλερί εικόνων:** Οι συμμετέχοντες μπορούν να ανεβάσουν έως και πέντε εικόνες, μεγιστοποιώντας την οπτική τεκμηρίωση και την εμπλοκή του κοινού. Οι εργαζόμενοι με νέους παρέχουν καθοδήγηση σχετικά με τη φωτογραφική σύνθεση και τη συνάφεια.
- **Περιεχόμενο ήχου/βίντεο:** Προκειμένου να ενισχυθεί η προσβασιμότητα και η συμμετοχικότητα, θα ενθαρρυνθεί η χρήση σύντομων κλιπ με μεταγραφές ή υπότιτλους, βοηθώντας στην προσέγγιση κοινού με διαφορετικές ανάγκες (Roza, 2023).

2.3 Μεθοδολογική αιτιολόγηση

Η δομημένη, βασισμένη σε πρότυπα αφήγηση αυξάνει τη συγκρισιμότητα, εξασφαλίζει την πληρότητα και υποστηρίζει τη διεπιστημονική αξιολόγηση που είναι κρίσιμη για την τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023). Το πρότυπο θα επιτρέπει στους εργαζόμενους με νέους να καθοδηγούν τους συμμετέχοντες βήμα προς βήμα, αφήνοντας παράλληλα χώρο για προσωπική έκφραση, συναισθηματική σύνδεση και δημιουργικό πειραματισμό (Roza, 2023).

Επιπλέον, η διαδικασία θα αντικατοπτρίζει τη σύγχρονη παιδαγωγική της ψηφιακής αφήγησης, δίνοντας έμφαση στις οπτικές μεταφορές, τον σχεδιασμό με βάση το πλαίσιο, τη συνεργασία και την πολυμορφία των πολυμέσων (Roza, 2023; Arnau Erta-Majó & Vaquero,



2023). Η ενσωμάτωση των αφηγήσεων σε διαδραστικούς χάρτες όχι μόνο ζωντανεύει τα κτίρια, αλλά και προάγει την κριτική ψηφιακή παιδεία και τη συμμετοχική συμμετοχή.

2.3.1 Στρατηγικές εμπλοκής και κινητοποίησης

Η διατήρηση του ενθουσιασμού καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας αφήγησης απαιτεί σκόπιμες στρατηγικές.

- **Η παιχνιδοποίηση** μπορεί να εισαχθεί με την απονομή διακριτικών για ορόσημα όπως η ολοκλήρωση μιας πρώτης ιστορίας.
- Οι συνεδρίες **ανταλλαγής και ανατροφοδότησης μεταξύ ομοτίμων** παρέχουν στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να ανταλλάξουν ιδέες και να δημιουργήσουν ένα αίσθημα κοινοτικού πνεύματος.
- Οι δημιουργικές συνεισφορές μπορούν να **αναγνωριστούν** επίσημα με πιστοποιητικά ή δημόσιες αναγνωρίσεις, που βοηθούν στην επικύρωση **των προσπαθειών και των επιτευγμάτων** των συμμετεχόντων.
- **Η δυναμική της ομάδας** πρέπει να διαχειρίζεται με τρόπους που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των πιο ήσυχων μελών, διασφαλίζοντας ότι καμία φωνή δεν παραβλέπεται στη διαδικασία της συν-δημιουργίας.

2.3.2 Διασφάλιση ποιότητας και κύκλοι ανατροφοδότησης

Η διασφάλιση της ποιότητας είναι απαραίτητη για να εξασφαλιστεί ότι οι αφηγήσεις που παράγονται είναι σαφείς, ακριβείς, χωρίς αποκλεισμούς και ευθυγραμμισμένες με τις αξίες του έργου ArchTech.

- **Οι εργαζόμενοι με νέους είναι υπεύθυνοι για την αναθεώρηση των ιστοριών σε διαφορετικά στάδια, παρέχοντας επικοινωνιακή ανατροφοδότηση που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να βελτιώσουν το έργο τους.**
- Ένα **τελικό στάδιο έγκρισης** διασφαλίζει ότι μόνο οι ιστορίες που πληρούν τα συμφωνημένα πρότυπα δημοσιεύονται στους διαδραστικούς χάρτες.

Αυτός ο κύκλος αναθεώρησης και βελτίωσης όχι μόνο εγγυάται την ποιότητα, αλλά και διδάσκει στους συμμετέχοντες την αξία της αναστοχαστικής σκέψης και της επανάληψης στη ψηφιακή δημιουργία.



2.3.4 Αξιολόγηση και μέτρηση του αντίκτυπου

Η αξιολόγηση διασφαλίζει ότι ο αντίκτυπος των δραστηριοτήτων αφήγησης ιστοριών γίνεται κατανοητός και χρησιμοποιείται για τη βελτίωση του μελλοντικού έργου.

- Η **ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες** συλλέγεται μέσω ερευνών ή συνεντεύξεων για την αξιολόγηση της ικανοποίησης και των μαθησιακών αποτελεσμάτων.
- Παρακολουθούνται **δείκτες συμμετοχής**, όπως ο αριθμός των αφηγήσεων που δημιουργήθηκαν, ο όγκος των προβολών και η συχνότητα των κοινοποιήσεων, για να μετρηθεί η εμβέλεια και η ορατότητα.
- Η **ποιότητα του περιεχομένου** αναλύεται επίσης για να προσδιοριστεί πόσο καλά αντιπροσωπεύει τις διαφορετικές φωνές και τις πολιτισμικές συνδέσεις.

Οι πληροφορίες που προκύπτουν από αυτή τη διαδικασία αξιολόγησης τροφοδοτούν το έργο, ενισχύοντας τον σχεδιασμό μελλοντικών δραστηριοτήτων αφήγησης ιστοριών.



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ο Οδηγός για τους Νεανικούς Εργαζόμενους (R3.2) παρέχει τόσο τη λογική όσο και το πρακτικό πλαίσιο για τη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων στο πλαίσιο του έργου ArchTech. Εξοπλίζει τους νεανικούς εργαζόμενους με σαφείς μεθόδους, πρότυπα και λίστες ελέγχου για να υποστηρίξουν τους νέους στην αφήγηση ιστοριών που συνδέουν την κληρονομιά με την ταυτότητα, τη δημιουργικότητα και την ένταξη.

Ακολουθώντας αυτές τις οδηγίες, όλες οι αφηγήσεις που θα δημιουργηθούν θα είναι συνεπείς, προσβάσιμες και έτοιμες για ενσωμάτωση στους διαδραστικούς χάρτες του ArchTech. Με αυτόν τον τρόπο, το παραδοτέο εξασφαλίζει ότι οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς δεν θα καταγραφούν απλώς, αλλά θα ζωντανέψουν μέσα από τις φωνές των νέων. Ο οδηγός συμβάλλει έτσι άμεσα στον ευρύτερο στόχο του έργου, που είναι να ενδυναμώσει τους νέους ώστε να ανακαλύψουν εκ νέου την αρχιτεκτονική κληρονομιά της Ευρώπης και να συμμετάσχουν ενεργά στη διατήρηση και την επανεφεύρεσή της.



ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Arnau Erta-Majó, A., & Vaquero, E. (2023). Σχεδιασμός μιας διαμεσικής εκπαιδευτικής διαδικασίας στην μη τυπική εκπαίδευση: Σκέψεις από οικογένειες, παιδιά και εφήβους. *Σύγχρονη Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 15(3). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13338>

Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S. (2021). Ενίσχυση της εμπλοκής των χρηστών: Ο ρόλος της παιχνιδοποίησης στις εφαρμογές για κινητά. *Journal of Business Research*, Τόμος 132, 2021, Σελίδες 170-185, ISSN 0148-2963, <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.028>. Διαθέσιμο στο <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296321002666>

Blaschitz, A., Mayr, C., & Orpl, L. (2022). Αφήγηση ιστοριών και πολιτιστική συμμετοχή: Πρακτικές και παιδαγωγικές μέθοδοι. *Journal of Heritage Education*, 14(1), 45–62.

Carmi, E. (2020). Τι σημαίνουν σήμερα η ψηφιακή ένταξη και η ψηφιακή παιδεία; *Ανασκόπηση πολιτικής*. <https://policyreview.info/digital-inclusion>

Delerue Matos, A., Barbosa, F., Cunha, C., Voss, G., & Correia, F. (2021). Κοινωνική απομόνωση, σωματική αδράνεια και ανεπαρκής διατροφή μεταξύ των Ευρωπαίων μεσήλικων και ηλικιωμένων. *BMC Public Health*, 21(1), 924.

Dweck, C. (2016). *Mindset: η νέα ψυχολογία της επιτυχίας*, Random House

Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). Το κάλεσμα του (πολιτικού) καθήκοντος: Παιχνίδια δράσης και πολιτική συμπεριφορά σε ένα μεγάλο δείγμα νέων. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775.

Froschauer, J., Arends, M., Goldfarb, D., Merkl, D., (2012). Ένα σοβαρό παιχνίδι πολιτιστικής κληρονομιάς για την ιστορία της τέχνης: Σχεδιασμός και αξιολόγηση του THATRO. *18ο Διεθνές Συνέδριο για τα Εικονικά Συστήματα και τα Πολυμέσα*, Μιλάνο, Ιταλία, 2012, σ. 283-290.

Goskar, L. (2022α). Ο ρόλος της αφήγησης στην εμπλοκή με την πολιτιστική κληρονομιά. *Cultural Studies Review*, 28(3), 123–136.

Jack, E., Alexander, C., Jones, EM. (2025). Διερεύνηση του αντίκτυπου της παιχνιδοποίησης στην εμπλοκή σε ένα μάθημα στατιστικής, Διδασκαλία των Μαθηματικών και των Εφαρμογών τους. *Διεθνές περιοδικό του IMA*, Τόμος 44, Τεύχος 1, Μάρτιος 2025, Σελίδες 93–106, <https://doi.org/10.1093/teamat/hrae009>. Διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://academic.oup.com/teamat/article/44/1/93/7693079>

Leigh-Hunt, N., Bagguley, D., Bash, K., Turner, V., Turnbull, S., Valtorta, N., & Caan, W. (2017). Μια επισκόπηση συστηματικών ανασκοπήσεων σχετικά με τις συνέπειες της κοινωνικής απομόνωσης και της μοναξιάς στη δημόσια υγεία. *Δημόσια Υγεία*, 152, 157–171.



Lipmanowicz, H., McCandless, K. (2013). Η εκπληκτική δύναμη των απελευθερωτικών δομών: Απλοί κανόνες για την απελευθέρωση μιας κουλτούρας καινοτομίας. Liberating Structures Press.

Pink, D. (2009). Drive: Η εκπληκτική αλήθεια για το τι μας παρακινεί. Riverhead.

Ramírez Ruiz, JJ., Vargas Sanchez, AD., Boude Figueredo, OR., (2024). Επίδραση της παιχνοδοποίησης στη σχολική συμμετοχή: μια συστηματική ανασκόπηση. *Frontiers of Education*, 06 Δεκεμβρίου 2024, Sec. Teacher Education, Τόμος 9 - 2024 | <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>. Διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.1466926/full>

Roza, Z. (2023). Ψηφιακή αφήγηση για τη διευκόλυνση των ακαδημαϊκών δεξιοτήτων δημόσιας ομιλίας. *Περιοδικό Εκπαιδευτικής Έρευνας*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9936128/>

Ryan, RM., Deci, EL. (2020). Εσωτερική και εξωτερική κινητοποίηση από τη σκοπιά της θεωρίας της αυτοδιάθεσης: Ορισμοί, θεωρία, πρακτικές και μελλοντικές κατευθύνσεις. *Σύγχρονη Εκπαιδευτική Ψυχολογία*, Τόμος 61, 2020, 101860, ISSN 0361-476X, <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>. Διαθέσιμο στο <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X20300254>.

Serota, S. (2005). Μουσεία στην ψηφιακή εποχή: Αλλάζοντας τις έννοιες του τόπου, της κοινότητας και του πολιτισμού. *Museum International*, 57(2), 37–45.

Vermeire, L. (2024). Μια προσέγγιση βασισμένη σε σήματα για πρωτοβουλίες ψηφιακής εργασίας για νέους χωρίς αποκλεισμούς. *Media and Communication*, 12, Άρθρο 8160. <https://researchportal.vub.be/files/116981312/111719110.pdf>

Vrebos, C., et al. (2022). Η αφήγηση ιστοριών ως σύνδεση με τον πολιτισμό σε σύγχρονους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς. *Heritage & Society Journal*, 15(2), 87–104.

Yang, Y. T. C. (2012). Ψηφιακή αφήγηση για τη βελτίωση των ακαδημαϊκών επιδόσεων, της κριτικής σκέψης και της μαθησιακής κινητοποίησης των μαθητών: Μια πειραματική μελέτη διάρκειας ενός έτους. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.007>

Zort, Ç. (2023). Κοινή χρήση πολιτιστικών αξιών και κληρονομιάς μέσω της αφήγησης στην ψηφιακή εποχή: Οι απόψεις των εκπαιδευτικών και των οικογενειών. *Εκπαίδευση και Τεχνολογίες Πληροφοριών*, 28, 9–30. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9990260/>



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα Α – Πρότυπο αφήγησης

Τίτλος κτιρίου

Τοποθεσία (καρφίτσα στον διαδραστικό χάρτη)

Διεύθυνση

Τυπολογία

Ημερομηνία κατασκευής

Αρχιτεκτονικό στυλ

Αρχιτέκτονας/Σχεδιαστής

Υλικά κατασκευής

Ιστορικά γεγονότα/Πλαίσιο

Χρήσεις στο πέρασμα του χρόνου

Συλλογική μνήμη / Παραδόσεις / Αφηγήσεις

Τρέχουσα ιδιοκτησία ή διαχειριστής

Κατάσταση προσβασιμότητας

Κατάσταση προστασίας/δηλώσεις (τοπική, εθνική, διεθνής)

Κατάσταση ως μνημείο της UNESCO (Ναι/Όχι + Σχόλια)

Περιγραφή (300–500 λέξεις, συνδυάζοντας πραγματικά και αφηγηματικά στοιχεία)

Ανεβάσματα πολυμέσων

- Έως 5 εικόνες με λεζάντες
- Προαιρετικό αρχείο ήχου/βίντεο με υπότιτλους ή μεταγραφή





Παράρτημα Β – Λίστα ελέγχου πολυμέσων και προσβασιμότητας

Κείμενο

- Αριθμός λέξεων 300–500
- Απλή και περιεκτική γλώσσα
- Σαφής δομή (εισαγωγή, κύριο μέρος, προβληματισμός, συμπέρασμα)

Εικόνες

- Μορφή JPEG/PNG
- Ελάχιστο πλάτος 1080px
- Λεζάντες για όλες τις εικόνες
- Εναλλακτικό κείμενο για προσβασιμότητα

Ήχος/Βίντεο

- Σύντομα κλιπ (μέγιστο 2 λεπτά)
- Περιλαμβάνονται υπότιτλοι ή μεταγραφές
- Περιεχόμενο σχετικό με την αφήγηση

Προσβασιμότητα

- Περιλαμβάνεται περίληψη σε απλή γλώσσα
- Εκπροσώπηση πολλαπλών προοπτικών (πολυφωνία)
- Χωρίς ορολογία ή υπερβολικά τεχνικούς όρους



**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