

## Ψηφιακή εφαρμογή μικτής πραγματικότητας στο πλαίσιο εκπαιδευτικού προγράμματος του Κ.Π.Ε. Καστοριάς για την πολιτισμική κληρονομιά

Μαγδαληνή ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ, M.Sc., ΠΕ04.04, Αναστασία ΑΤΖΕΜΗ, ΠΕ70, Αναστάσιος ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ, ΠΕ88.01, Κωνσταντίνα ΛΙΟΛΙΟΥ, ΠΕ70, Αθανάσιος ΕΥΑΓΓΕΛΟΥ, M.Sc., ΠΕ86

Εκπαιδευτικοί του Κέντρου Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης Καστοριάς

[kpekast1@otenet.gr](mailto:kpekast1@otenet.gr)

Αλέξανδρος ΚΛΕΦΤΟΔΗΜΟΣ, Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

[akleftodimos@uowm.gr](mailto:akleftodimos@uowm.gr)

### Περίληψη

«Ντολτσό: Μια Παραδοσιακή Συνοικία της Καστοριάς στο Πέρασμα του Χρόνου» είναι ο τίτλος εκπαιδευτικού προγράμματος του Κέντρου Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Κ.Π.Ε.) Καστοριάς, που απευθύνεται σε μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και εστιάζει σε θέματα διατήρησης και βιώσιμης διαχείρισης της πολιτισμικής κληρονομιάς. Πεδίο μελέτης και ανάπτυξης των βιωματικών δραστηριοτήτων του προγράμματος αποτελεί το ιστορικό κέντρο της πόλης της Καστοριάς και συγκεκριμένα η συνοικία «Ντολτσό». Αξιοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες για την προαγωγή της ενεργητικής και αυτορρυθμιζόμενης μάθησης, η ψηφιακή εφαρμογή μικτής πραγματικότητας, στην οποία αναφέρεται η παρούσα εργασία, σχεδιάστηκε ως ένας αυτόνομος μαθησιακός πόρος και ως ένα εναλλακτικό μέσο για την υλοποίηση των εργασιών πεδίου του προγράμματος. Η εφαρμογή υποστηρίζεται από Android και iOS συσκευές (κινητά τηλέφωνα, τάμπλετ) και λειτουργεί με βάση την τοποθεσία GPS, χωρίς να απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο. Στον φυσικό χώρο της συνοικίας «Ντολτσό», ο χρήστης της εφαρμογής πραγματοποιεί μια διαδρομή που περιλαμβάνει εικοσιπέντε σημεία/σταθμούς παρατήρησης. Κινούμενος με βάση το ίχνος της τοποθεσίας του, εντοπίζει τα προτεινόμενα σημεία ενδιαφέροντος, που εμφανίζονται διαδοχικά ως κόκκινες ή κίτρινες κουκίδες σε ψηφιακό χάρτη της διαδρομής. Ο εντοπισμός των σημείων ενεργοποιεί αυτόματα μία σειρά ερωτήσεων, στις οποίες ο χρήστης καλείται να απαντήσει κερδίζοντας πόντους και βραβεία, ενώ για κάθε απάντηση εμφανίζεται σύντομο κείμενο ανατροφοδότησης. Στη διάρκεια της διαδρομής, ο χρήστης υιοθετεί διαδοχικά τέσσερις ρόλους: του περιηγητή, του αρχιτέκτονα, του κατοίκου της περιοχής, του ενεργού πολίτη, μέσα από τους οποίους επιχειρείται η ανάδειξη της αισθητικής, ιστορικής, αρχιτεκτονικής, οικονομικής αξίας των μνημείων της περιοχής και των τάσεων ένταξής τους στον σύγχρονο τρόπο ζωής. Η εφαρμογή δημιουργήθηκε από το Κ.Π.Ε. Καστοριάς και το Τμήμα Επικοινωνίας & Ψηφιακών Μέσων του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, με την αξιοποίηση του TaleBlazer, ψηφιακής πλατφόρμας που αναπτύχθηκε από το MIT's Scheller Teacher Education Program (STEP lab).

**Λέξεις-κλειδιά:** βιωματική μάθηση, εκπαίδευση για την αειφορία, περιβαλλοντική εκπαίδευση, πολιτισμική κληρονομιά, ψηφιακή εφαρμογή μικτής πραγματικότητας