

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2021 | ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ 1

# VISITOR

## VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



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

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA226-SCH-095600

## Ποιος είναι ο σκοπός του VISITOR;

### Η Κοινοπραξία

Στο έργο συμμετέχουν 5 εταίροι από 4 χώρες, τόσο από τον ιδιωτικό όσο και από τον δημόσιο τομέα. Οι τομείς ενδιαφέροντος των εταίρων αφορούν την εκπαιδευτική καινοτομία, τη διαπολιτισμική ευαισθητοποίηση και την ένταξη.

**Interactive4D** (FR)  
Serious Games Labs

**HELLENIC OPEN UNIVERSITY** (GR)

**The Open University** (UK)

**idec** (GR)

**LogoPsyCom** (BE)

Το έργο VISITOR στοχεύει να αμβλύνει τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο τομέας της εκπαίδευσης και του πολιτισμού στον απόηχο του COVID-19. Για πολλούς σε αυτούς τους τομείς, η αντιμετώπιση της «νέας πραγματικότητας» σήμαινε προσαρμογή σε απαγορεύσεις, σπάνιες και/ή με αυστηρούς όρους επισκέψεις τάξης σε πολιτιστικά και επιστημονικά κέντρα, και κυρίως μουσεία.



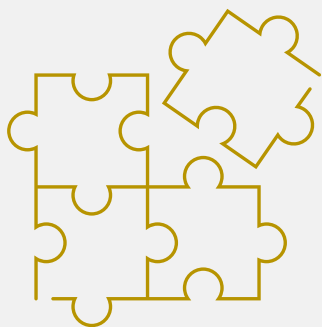
“

Σύμφωνα με την UNESCO, σχεδόν το 90% των μουσείων είχαν κλείσει κατά μέσο όρο για 155 ημέρες το 2020 και το 43% κλείσαν εκ νέου από τις αρχές του 2021.

”

Το φως στο τέλος του τούνελ έχει τη μορφή του ψηφιακού μετασχηματισμού για να αντισταθμίσει την έλλειψη δια ζώσης πολιτιστικών επισκέψεων. Χρησιμοποιώντας ψηφιακό περιεχόμενο το οποίο παρέχεται ήδη από μουσεία, το VISITOR θα επιτρέψει στους δασκάλους και τις τάξεις τους να δημιουργούν τα δικά τους εξατομικευμένα εκπαιδευτικά σενάρια.

Αυτό θα επιτευχθεί με τη δημιουργία:



- ενός ψηφιακού αποθετηρίου για τους εκπαιδευτικούς ώστε να χρησιμοποιούν υπάρχον ψηφιακό περιεχόμενο που παρέχεται από τα μουσεία ή να προσθέτουν το δικό τους
- ενός παιχνιδιού που θα μεταφέρει εικονικά την τάξη σε εκθέματα εικονικών μουσείων
- ένα μάθημα για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών στην ενασχόληση με τα ψηφιακά εκθέματα και το παιχνίδι

Για να διαβάσετε περισσότερα σχετικά με τους στόχους και τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα του έργου, ανατρέξτε στα άρθρα:

- [Οι δραστηριότητες εικονικών μουσείων μπορούν να προσαρμοστούν στα προγράμματα σπουδών σας και στις ανάγκες των μαθητών σας](#)
- [Φέρτε το μουσείο στην τάξη σας!](#)

## Έμπνευση σε εικονικές ξεναγήσεις στο μουσείο

Ο Amit Sood ξεκίνησε το έργο Google Art ως έναν τρόπο για να κάνει τα μουσεία περισσότερο προσβάσιμα σε όσους δεν μπορούν να τα επισκεφτούν δια ζώσης.

Αυτή η δωρεάν διαδικτυακή πλατφόρμα έργων τέχνης, γνωστή πλέον ως [Google Arts and Culture](#), δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να περιηγούνται στις γκαλερί και να εξερευνούν τις πληροφορίες που σχετίζονται με τα έργα τέχνης.

Η πλατφόρμα περιλαμβάνει επίσης προηγμένες δυνατότητες αναζήτησης και εκπαιδευτικούς πόρους (όπως κουίζ και χρονοδιαγράμματα ιστορίας τέχνης).



Ο Amit Sood μιλάει για το πώς ξεκίνησε το έργο της εικονικής περιήγησης στο μουσείο



Ένα πορτρέτο του Ρέμπραντ από την εικονική περιήγηση στον 2ο όροφο του Rijksmuseum στο Άμστερνταμ

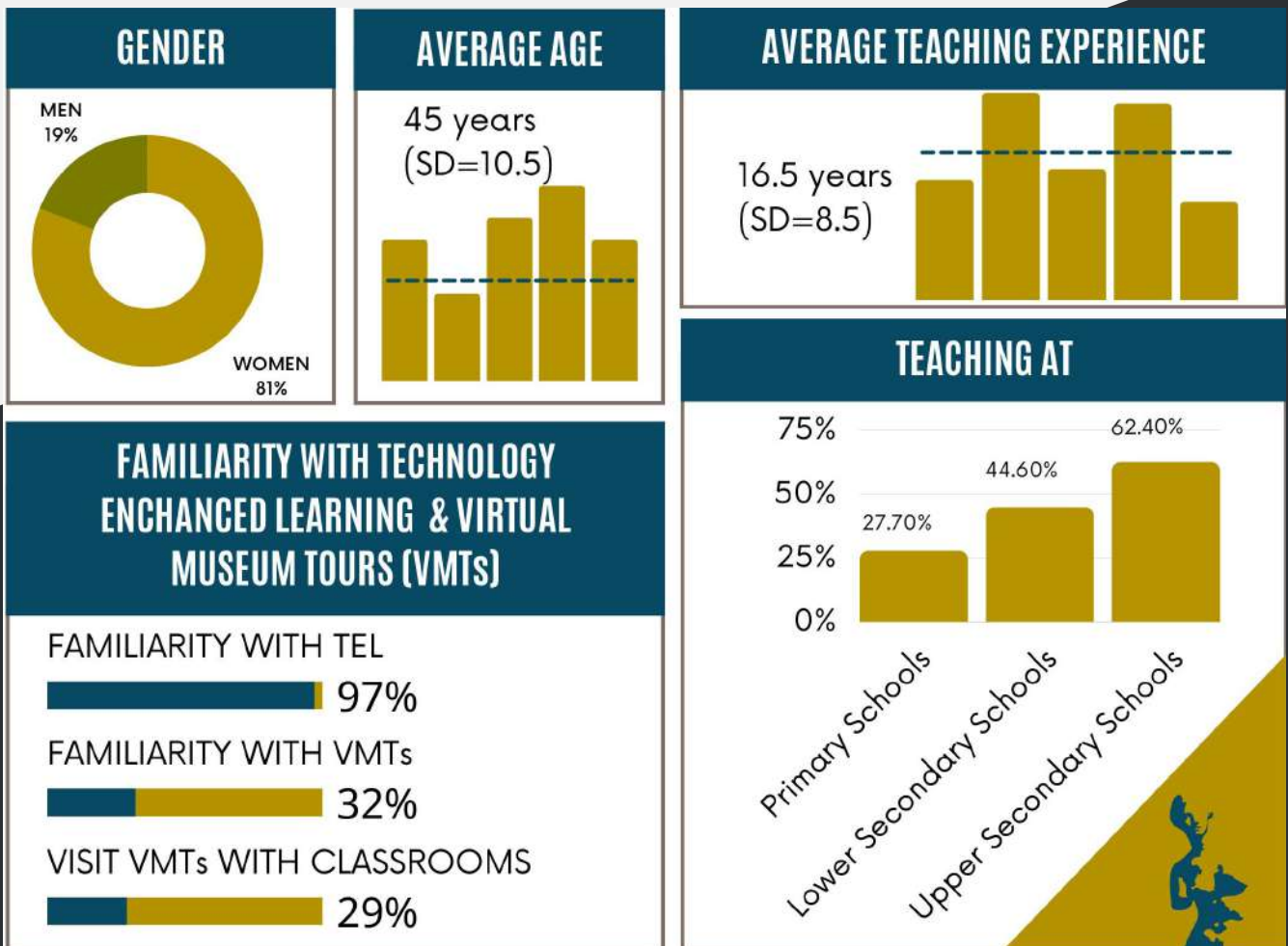
# Αφήνοντας τους δασκάλους να πουν τη γνώμη τους!!!

Πάνω από 100 δάσκαλοι ερωτήθηκαν ώστε να βοηθήσουν στην ανάπτυξη και το σχεδιασμό των εργαλείων μας. Με τη βοήθεια των απαντήσεών τους, το παιχνίδι και το ψηφιακό αποθετήριο θα δημιουργηθούν κατάλληλα για να ταιριάζουν με τις ανάγκες των τάξεων και των προγραμμάτων σπουδών τους. Δείτε τις απαντήσεις τους παρακάτω!

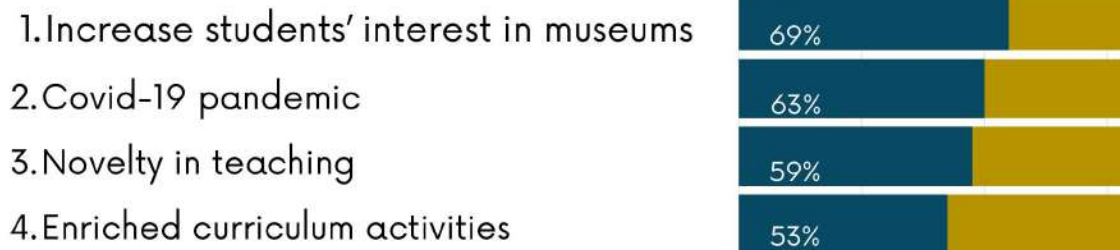
(απαντήσεις από το Ηνωμένο Βασίλειο, την Ελλάδα και το Βέλγιο)



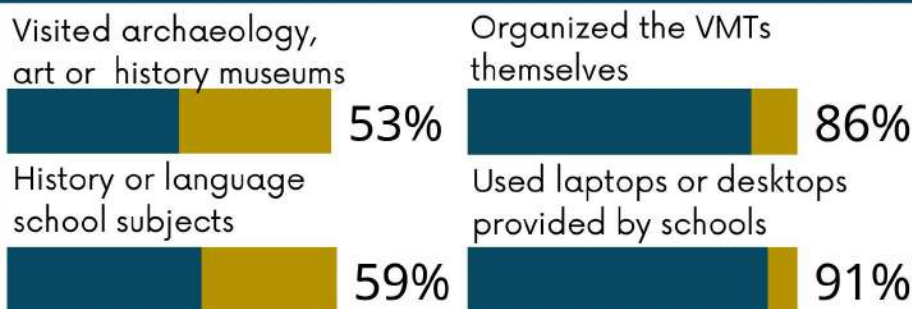
## ΕΡΕΥΝΑ - Εικονικές ξεναγήσεις σε μουσεία για σχολεία



### MOTIVATION FOR JOINING VMTs (n = 32)



### EXPERIENCED TEACHERS (n = 69)



MAIN CHALLENGES

- Securing a good Internet connectivity
- Design learning activities around the visit

### INEXPERIENCED TEACHERS (n=32)



MAIN CHALLENGES

- Design learning activities around the visit
- Finding devices for my students
- Finding time to organize the visit

## Σύνδεση ημιδομημένων εικονικών ξεναγήσεων σε μουσεία

### WOULD YOU JOIN VMTs WITH YOUR CLASSROOM?



Main factors

- Link to the curriculum
- Teaching experience
- Teachers' age

NO

- Lack of devices
- Time consuming

### EXPECTATIONS FROM VMT

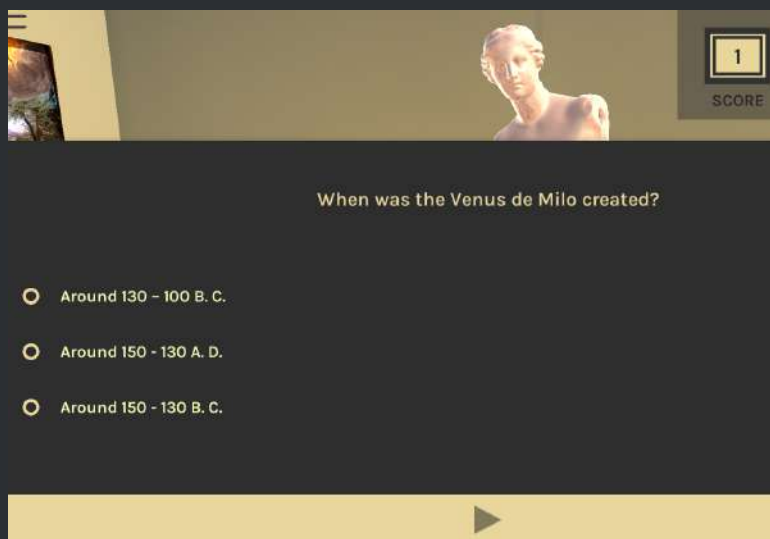
- Use cases and lesson plans for the artifacts
- Integrated assessment tools
- Activities in linear order
- 3D interface

# Μια «κλεφτή ματιά» για το τι πρόκειται να ακολουθήσει

Εργαζόμαστε σκληρά για τη δημιουργία ενός διαδραστικού παιχνιδιού που απευθύνεται σε δασκάλους και στους μαθητές τους.

Για να ετοιμάσουν το παιχνίδι για τους μαθητές, οι δάσκαλοι θα χρησιμοποιήσουν τις δυνατοτητές λειτουργίας του ΔΑΣΚΑΛΟΥ είτε για να αντλούν περιεχόμενο από την ψηφιακή βιβλιοθήκη είτε για να ανεβάσουν τις δικές τους εικόνες. Η προσθήκη ψηφιακού περιεχομένου σημαίνει επίσης οργάνωση και δημιουργία εκθέσεων σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους.

Στη λειτουργία STUDENT, οι μαθητές εισάγουν τις πληροφορίες τους, επιλέγουν τα avatar τους και συμμετέχουν στις εκθέσεις που έχουν δημιουργήσει οι καθηγητές τους. Περιηγούνται στις διάφορες αίθουσες του μουσείου και απαντούν σε ερωτήσεις για να πάρουν κονκάρδες και να ξεκλειδώσουν την τελική επιβράβευση.



Καλούμε όλους τους εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να δοκιμάσουν την εφαρμογή gaming να επικοινωνήσουν με τη Μαρία (maria.aristeidou@open.ac.uk).

Για να ενημερώνεστε για τα αποτελέσματα του έργου, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας: <https://visitor-project.eu/>



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

Το έργο VISITOR (Virtual Museums In The covid eRa) συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, και θα υλοποιηθεί από τον Μάρτιο του 2021 έως τον Φεβρουάριο του 2023. Το περιεχόμενο του έργου αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.