



# ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ

Ευσταθία Χατζή

Γεώργιος Σοφιανόπουλος

- Υπηρεσία Συντονισμού Έργων - Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού
- «Η συμβολή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση και κατάρτιση», Λάρισα 2024

# Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού

Έρευνα, επιστημονική μελέτη, ανάδειξη και προβολή του  
Ελληνικού πολιτισμού

Ανάπτυξη και υλοποίηση ερευνητικών και εκπαιδευτικών  
προγραμμάτων

Χρήση σύγχρονων τεχνολογιών και εφαρμογών στην  
πολιτιστική διαχείριση και στην εκπαίδευση

Διεπιστημονικές προσεγγίσεις στις ανθρωπιστικές  
επιστήμες σε συνδιασμό με τις επιστημες της  
πληροφορικής

# Εικονική Πραγματικότητα και νέες τεχνολογίες

Κάνουν την εμπειρία πιο «ζωντανή»

Διευκολύνουν τη δυνατότητα εκμάθησης

Συμβάλουν στην ποιοτική αναβάθμιση της παρουσίασης και να προσφέρουν μια πιο ρεαλιστική, εκπαιδευτική και ψυχαγωγική εμπειρία στο κοινό όλων των ηλικιών

Παραγωγές εικονικής πραγματικότητας με εκπαιδευτικό-ψυχαγωγικό χαρακτήρα (edutainment VR productions)

**Διέπεται από τρεις βασικές αρχές, την επιστημονική ακρίβεια, τον ξεκάθαρο εκπαιδευτικό σκοπό και την ψυχαγωγική εκπαίδευση**



## ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ

Μεγάλη βιβλιοθήκη 3Δ αντικειμένων και αναπαραστάσεων.

- 3Δ αντικείμενα και περιβάλλοντα
- Παραστάσεις Εικονικής Πραγματικότητας
- Επιστημονικά και μεθοδολογικά εργαλεία ιστορικής και αρχαιολογικής ερμηνείας
- Συνδυασμός ιστορικής ακρίβειας, εκπαιδευτικής αξίας και ψυχαγωγίας
- 30 χρόνια εμπειρίας στη χρήση νέων τεχνολογιών στον πολιτισμό



### Δραστηριότητες

#### ΔΗΜΟΤΙΚΟ

Δραστηριότητες [πριν](#) από την επίσκεψη

1. Ζητάμε από τα παιδιά να καταγράψουν λέξεις/όρους σχετικά με το Βυζάντιο και την Αγία Σοφία.
2. Αναζητάμε γενικές πληροφορίες για τη Βυζαντινή Αυτοκρατορία.
3. Αναζητάμε γενικές πληροφορίες για βυζαντινές εκκλησίες της Κωνσταντινούπολης και της περιοχής μας.
4. Συζητάμε βυζαντινές πτυχές που αναφέρονται μαστίχες για σκισίτες ή μύθους και θρύλους που σχετίζονται με την Αγία Σοφία.

Δραστηριότητες [μετά](#) την επίσκεψη

1. Οργανώνουμε επίσκεψη στο Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο της Αθήνας ή βυζαντινό μουσείο της περιοχής μας.
2. Επισκεπτόμαστε το Βυζαντινό μνημείο της περιοχής μας.
3. Περιηγηθούμε τη διαδικτυακή εκπαιδευτική εφαρμογή του ΙΜΕ «Θεόδωρος, στα βήματα ενός μοναχού του 10ου αιώνα στο Βυζάντιο».
4. Αναζητάμε πληροφορίες για την εκπαίδευση.
5. Θεματικό παιχνίδι βασισμένο στη στήλη του αυτοκράτορα.

#### ΓΥΜΝΑΣΙΟ και ΛΥΚΕΙΟ

Δραστηριότητες [πριν](#) από την επίσκεψη

1. Ζητάμε από τα παιδιά να καταγράψουν λέξεις/όρους σχετικά με το Βυζάντιο.
2. Αναζητάμε γενικές πληροφορίες για τη Βυζαντινή Αυτοκρατορία μέσω του κόμβου ([www.e-history.gr](http://www.e-history.gr)) του Ιδρύματος Μεζονόσι Ελληνισμού.
3. Ζητάμε από τους μαθητές να συγκεντρώσουν πληροφορίες για βυζαντινές εκκλησίες της Κωνσταντινούπολης και της περιοχής μας.
4. Αναζητάμε πληροφορίες για την βυζαντινή ναοδομία.

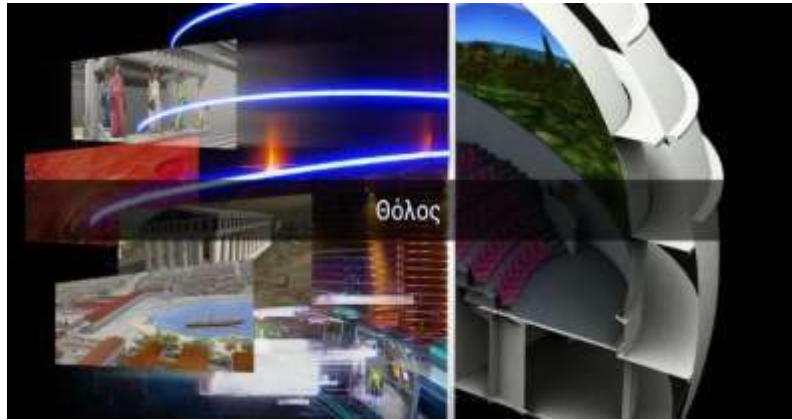
Δραστηριότητες [μετά](#) την επίσκεψη

1. Οργανώνουμε επίσκεψη στο Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο της Αθήνας ή βυζαντινό μουσείο της περιοχής μας.
2. Επισκεπτόμαστε το Βυζαντινό μνημείο της περιοχής μας.
3. Περιηγηθούμε τη διαδικτυακή εκπαιδευτική εφαρμογή του ΙΜΕ «Θεόδωρος, στα βήματα ενός μοναχού του 10ου αιώνα στο Βυζάντιο».
4. Αναζητάμε πληροφορίες για την εκπαίδευση στο Βυζάντιο και τους επιθράους τον δάσκαλο της Αγίας Σοφίας.
5. Αναζητάμε πληροφορίες για το βυζαντινό ψηφιδωτό.
6. Με αφορμή ένα όνομα ή ένα γεγονός ζητάμε από τα παιδιά να συλλέξουν πληροφορίες και να τις παρουσιάσουν στην τάξη (π.χ. αυτοκρατορίες, στάση αυτοκρατόρων, Ιερός Σύνοδος).
7. Αναζητάμε κείμενα περιηγητών και ιστοριογράφων που περιγράφουν πόλεις και μνημεία του Βυζαντίου.
8. Αναζητάμε λογοτεχνικά κείμενα που σχετίζονται με σημαντικά γεγονότα του Βυζαντίου.

Για τις σχολικές τάξεις Ε', ΣΤ' και Α', Β' Γυμνασίου η επίσκεψη στη Οδό του Ελληνικού Κόσμου για την εθνική περιήγηση στην Αγία Σοφία μπορεί να συνδυαστεί με τη συμμετοχή στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Βυζάντιο, άνθρωποι και επικοινωνία».

Παράδειγμα  
πρότασης  
δραστηριοτήτων

# Μεγάλης κλίμακας σύστημα



# Παραγωγές του ΙΜΕ



## Ο Μουσειοπαιδαγωγός

- Ενισχύει τον εκπαιδευτικό/ψυχαγωγικό χαρακτήρα της παραγωγής
- Δυνατότητα προσαρμογής του λόγου στο κοινό που συνοδεύει
- Γεγονότα του σεναρίου που έχουν επιλεχθεί αντιστοιχούν στα Αναλυτικά προγράμματα σπουδών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης





# Διάδραση στη Θόλο

---

Η διάδραση των επισκεπτών στη Θόλο επιτυγχάνεται χάρη στη χρήση τεσσάρων κουμπιών που υπάρχουν σε κάθε πολυθρόνα και προσφέρουν την ευκαιρία σε όλους να συμμετάσχουν με το να απαντούν σε ερωτήσεις σχετικά με την εικονική διαδρομή μέσα στο μνημείο ή την ερμηνεία των διακοσμητικών στοιχείων του οικοδομήματος



Μικρής  
κλίμακας  
συστήματα

Κάσκες

Εικονικός  
Κινηματογράφος

Επαυξημένη  
Πραγματικότητα

# Εικονικός Κινηματογράφος



Κάσκες VR στο  
χώρο μας και στα  
σχολεία  
«Εργαστήριο του  
Φειδία στην  
Αρχαία Ολυμπία»



# Επαυξημένη Πραγματικότητα

[www.ar3d.me.gr](http://www.ar3d.me.gr)



BRIDGES –  
Μελλοντικές  
εξελίξεις  
επαυξημένης  
πραγματικότητας  
με  
πολυαισθητηριακή  
εμπειρία





# Σας ευχαριστούμε για την προσοχή σας

---

Ολοκληρώνουμε λέγοντας ότι η εικονική πραγματικότητα και οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν λύσεις για την προβολή του πολιτιστικού αποθέματος κάτι που είναι εξαιρετικά χρήσιμο, αλλά επίσης βοηθούν και συμπληρώνουν την εκπαιδευτική πράξη όταν γίνονται με σωστό και συστηματικό τρόπο.

Ερωτήσεις/απορίες;

[echatzi@ime.gr](mailto:echatzi@ime.gr)

[gsofian@ime.gr](mailto:gsofian@ime.gr)



**ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ**