

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

5^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ

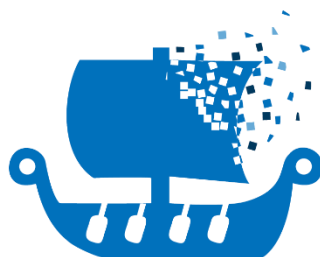
EuroMed Conference

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ, ΚΛΙΜΑΤΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ,
ΕΞΥΠΝΕΣ ΠΟΛΕΙΣ, ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ, ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ, ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



06-09 ΜΑΡΤΙΟΥ 2024

ΔΗΜΟΤΙΚΗ ΠΙΝΑΚΟΘΗΚΗ ΛΑΡΙΣΑΣ-ΜΟΥΣΕΙΟ "Γ.Ι.ΚΑΤΣΙΓΡΑ"-ΛΑΡΙΣΑ



**5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο
Ψηφιοποίησης Πολιτιστικής
Κληρονομιάς - EUROMED**

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

**Πολιτισμός, Τεχνητή Νοημοσύνη, Κλιματική Αλλαγή, Έξυπνες
Πόλεις, Έρευνα, Καινοτομία, Ψηφιακές Τεχνολογίες, Τουρισμός**

**Λάρισα, Τετάρτη 6 – Σάββατο 9 Μαρτίου 2024
Δημοτική Πινακοθήκη Λάρισας –Μουσείο «Γ.Ι. Κατσίγρα»**



Τίτλος πρωτοτύπου:

**ΠΡΑΚΤΙΚΑ 5ου ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΥ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ-
EuroMed**

*(Το συνέδριο πραγματοποιήθηκε στην Ελλάδα 6-9 Μαρτίου 2024, στη Λάρισα, στις
υπερσύγχρονες εγκαταστάσεις της Δημοτικής Πινακοθήκης Λάρισας «Μουσείο Γ.Ι. Κατσίγρα»*

Copyright:

➤ Δίκτυο «ΠΕΡΡΑΙΒΙΑ»

Α΄ Έκδοση: Φεβρουάριος 2025

Για την Ελληνική Γλώσσα: Δίκτυο «ΠΕΡΡΑΙΒΙΑ»

Γλώσσες: Ελληνική (gre)

Γλώσσα πρωτοτύπου: Ελληνική (gre)

ISBN: 978-618-85119-2-7

Επιμέλεια - Υπεύθυνος Έκδοσης: ΚΩΝ. ΣΚΡΙΑΠΑΣ-ΔΙΚΤΥΟ «ΠΕΡΡΑΙΒΙΑ»

E-Mail: perrevianet@gmail.com

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ: +30-6974-881944 FAX: +30-24210-71200

Διεύθυνση Αλληλογραφίας: Κωνσταντά 247-249 -ΒΟΛΟΣ (Τ.Κ. 38 222)

E-Mail: euromed.greece@gmail.com



"Η δημιουργία γεννιέται μέσα από την οδύνη, ακριβώς όπως η μέρα γεννιέται μέσα από το σκότος της νύχτας. Μέσα στην κρίση γεννιέται η επινοητικότητα ,οι ανακαλύψεις και οι μεγάλες στρατηγικές!"

Άλμπερτ Αϊνστάϊν

«Η γνώση προκαλεί οδύνη .Προτιμώ ,όμως, την οδύνη της γνώσης , από τη μακαριότητα της

άγνοιας»

Γκαίτε

«Σε όλους αυτούς τους ακούραστους σκαπανείς της Επιστήμης, που αφιερώνουν τη ζωή τους στη μελέτη, στην έρευνα και στην ανάδειξη του Πολιτισμού του Ανθρώπου, άυλου ή υλικού, προσφέροντας στην ιστορία της Ανθρωπότητας και στη δημιουργία ενός καλύτερου και δικαιότερου κόσμου! Και σ' αυτόν τον κόσμο ο Ελληνικός Πολιτισμός πρέπει και μπορεί να έχει πρωτεύοντα ρόλο!»

*Η Οργανωτική Επιτροπή
Ελλάδα, Μάρτιος 2024*



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	ΣΕΛΙΔΑ
Περιεχόμενα.....	3
Διοργανωτές Φορείς.....	4
Αιγίδες-Υποστηρικτές Φορείς.....	5
Ομάδα Υποστήριξης Συνεδρίου.....	11
Χαιρετισμός Διοργανωτών Φορέων.....	12
Βιογραφικά Διοργανωτών Φορέων.....	22
Οργανωτική Επιτροπή Συνεδρίου.....	23
Επιστημονική Επιτροπή Συνεδρίου.....	29
Σημαντικοί Ομιλητές .-Key Note Speakers.....	32
Βραβεύσεις	59
Συνοπτικό Πρόγραμμα Εισηγήσεων Συνεδρίου -Αίθουσες.....	61
Αναλυτικό Πρόγραμμα Εισηγήσεων.....	62
Εισηγήσεις Συνεδρίου.....	72
5 ^ο Θεματικό Πεδίο: Κλιματική Αλλαγή και Πολιτιστική Κληρονομιά.....	72
11 ^ο Θεματικό Πεδίο: HBIM (Heritage Building Information Modeling) και Ψηφιακά Δίδυμα (digital twins).....	151
6ο Θεματικό Πεδίο: Μουσεία, Βιβλιοθήκες – Πινακοθήκες - Ψηφιακές Τεχνολογίες – Europeana.....	177
4ο Θεματικό Πεδίο: Πολιτιστικός και Θρησκευτικός Τουρισμός-Ψηφιακή Πολιτιστική κληρονομιά και η διαχείρισή της.....	305
9ο Θεματικό Πεδίο: Δημιουργική Βιομηχανία και επιχειρηματικές ευκαιρίες στον Πολιτισμό.....	517
3ο Θεματικό Πεδίο: Ψηφιοποίηση στην Αρχαιολογία και ανάδειξη στους πολιτιστικής κληρονομιάς στο ψηφιακό πολυμεσικό περιβάλλον και διαδίκτυο (Εκπαίδευση, Η παιχνιδιοποίηση και ο ρόλος του Gaming στο χώρο στους πολιτιστικής κληρονομιάς κ.ά.).....	548
2 ^ο Θεματικό Πεδίο: Τεχνητή Νοημοσύνη και εφαρμογές στον Πολιτισμό.....	802
1ο Θεματικό Πεδίο: Τρισδιάστατη απεικόνιση και Εκτύπωση - Νέες τεχνολογίες στις ανθρωπιστικές επιστήμες.....	826
7 ^ο Θεματικό Πεδίο: Τοπική Αυτοδιοίκηση και Πολιτιστική Κληρονομιά – Μνημεία σε κίνδυνο.....	963
8ο Θεματικό Πεδίο: Δημιουργία Έξυπνων και Δημιουργικών Πόλεων σε κίνηση -Κόμβοι Καινοτομίας – Βιομηχανική Αρχαιολογία -Ψηφιακές τεχνολογίες προσβασιμότητας στην δημιουργική βιομηχανία.....	1067
10ο Θεματικό Πεδίο: Εμπειρίες, Νέες Προκλήσεις και Προοπτικές για την ψηφιακή κοινωνία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς - Πόροι και χρηματοδοτικά εργαλεία.....	1124
Ευρετήριο Εργασιών (ταξινόμηση σύμφωνα με το πρόγραμμα του Συνεδρίου).....	1165
Ευρετήριο Εργασιών (ταξινόμηση σύμφωνα με τον 1ο εισηγητή).....	1172
Φωτογραφικό Υλικό Συνεδρίου.....	1180



ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΚΑΙ ΤΑ ΜΝΗΜΕΙΑ ΤΗΣ

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ

Αρχιτέκτων- Μηχανικός, Διευθύντρια της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης

ΕΙΡΗΝΗ ΚΑΪΜΑΡΑ

Αρχαιολόγος, Προϊσταμένη του Γραφείου Ενημέρωσης και Εκπαίδευσης ΥΣΜΑ

ΑΣΗΜΙΝΑ ΛΕΟΝΤΗ

Αρχαιολόγος, Γραφείο Ενημέρωσης και Εκπαίδευσης ΥΣΜΑ

Περίληψη

Η Υπηρεσία Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης (ΥΣΜΑ) οργανώνει από το 1986 εκπαιδευτικές δράσεις που αφορούν τα μνημεία της Ακρόπολης και τις αναστηλωτικές επεμβάσεις σε αυτά και απευθύνονται στη σχολική κοινότητα και στο ευρύτερο κοινό. Οι δράσεις αυτές περιλαμβάνουν κυρίως τη διεξαγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων και τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού, έντυπου και ψηφιακού.

Ήδη από το 2009 η ΥΣΜΑ έχει ξεκινήσει την ανάπτυξη διαδικτυακών εκπαιδευτικών εφαρμογών με βάση την πεποίθηση ότι η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών διευκολύνει τη διάχυση της γνώσης και την

«Ανοικτή Πρόσβαση» στο πολιτιστικό περιεχόμενο. Μέχρι σήμερα έχουν δημιουργηθεί οι ακόλουθες εφαρμογές: «Αποθετήριο Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Ακρόπολη», «Ένας Αρχαίος Ναός», «Μάθε, Πάιξε, Δημιούργησε», «Η Ζωφόρος του Παρθενώνα».

Στην παρούσα ανακοίνωση θα παρουσιαστούν συνοπτικά οι πρώτες τρεις και πιο αναλυτικά η τελευταία από αυτές. Πρόκειται για την εφαρμογή «Η Ζωφόρος του Παρθενώνα» (parthenonfrieze.gr) που δημιουργήθηκε σε συνεργασία με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικού Περιεχομένου και το Μουσείο Ακρόπολης σε μία πρώτη μορφή το 2009 και επανασχεδιάστηκε το 2022 σε μία ανανεωμένη μορφή και με εμπλουτισμένο περιεχόμενο. Στην εφαρμογή συγκεντρώνονται και υπομνηματίζονται, στην ελληνική και αγγλική γλώσσα, φωτογραφίες όλων των σωζόμενων λίθων της Ζωφόρου των Μουσείων της Ακρόπολης, του Βρετανικού και του Λούβρου, οι οποίες έχουν συμπληρωθεί με τα σωζόμενα σχέδια του J. Carrey (1674) και του J. Stuart (1751), με σκοπό να δοθεί η κατά το δυνατόν πληρέστερη εικόνα του συνόλου. Παράλληλα η εφαρμογή συμπληρώνεται από μία ειδική ενότητα με εκπαιδευτικά παιχνίδια για παιδιά και σχολικές ομάδες που συμβάλλουν στην εξοικείωσή τους με το μοναδικό αυτό γλυπτικό σύνολο και την ευαισθητοποίησή τους σε θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς.

Λέξεις Κλειδιά: Εκπαιδευτικές δράσεις, Διαδικτυακές εκπαιδευτικές εφαρμογές, Η Ζωφόρος του Παρθενώνα.

1. Εισαγωγή

Η Υπηρεσία Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης σχεδιάζει εκπαιδευτικές δράσεις (Χατζηασλάνη κ.α. 2011) για τα μνημεία της Ακρόπολης που απευθύνονται σε εκπαιδευτικούς, μαθητές, οικογένειες αλλά και στο ευρύτερο κοινό.

Όλες οι δράσεις παρέχονται δωρεάν και εκπορεύονται από την πεποίθηση ότι η πολιτιστική κληρονομιά διαθέτει τεράστια παιδευτική εμβέλεια και δυναμική καθώς και ότι είναι ένα δημόσιο αγαθό που πρέπει να διαφυλαχθεί και να παραδοθεί στις επόμενες γενιές. Παράλληλα, μεγάλο είναι το ενδιαφέρον της Υπηρεσίας μας για την κοινωνικοποίηση των μνημείων (Eleftheriou et al. 2020), δηλαδή τη διευκόλυνση της πρόσβασης σε αυτά ολόένα και διευρυνόμενου τμήματος του κοινωνικού συνόλου.

Ανταποκρινόμενη λοιπόν στις επιταγές των καιρών, η Υπηρεσία μας σχεδιάζει και υλοποιεί ποικίλες εκπαιδευτικές δράσεις που περιλαμβάνουν τη διεξαγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων για σχολικές ομάδες, τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού (Καϊμάρα κ.α. 2021), έντυπου και ψηφιακού για σχολεία, τη διεξαγωγή σεμιναρίων για εκπαιδευτικούς, τη δημιουργία ειδικά σχεδιασμένου υλικού για οικογένειες καθώς και την ανάπτυξη διαδικτυακών εφαρμογών για μαθητές, εκπαιδευτικούς και το ευρύτερο κοινό. Όλες οι παραπάνω δράσεις υλοποιούνται στην ελληνική και στην αγγλική γλώσσα.

Το θέμα της παρούσας ανακοίνωσης αφορά στις διαδικτυακές εκπαιδευτικές εφαρμογές που έχει αναπτύξει η Υπηρεσία μας έχοντας διανύσει μία μακρά πορεία, που ξεκίνησε από το 2003, και εξακολουθεί να συνεχίζεται έως σήμερα.

2. Διαδικτυακές Εκπαιδευτικές Εφαρμογές για την Ακρόπολη και τα Μνημεία της

Καθώς τα μνημεία της Ακρόπολης έχουν εξέχουσα σημασία, παγκόσμια ακτινοβολία και ταυτόχρονα έχουν ενταχθεί στη διδακτέα ύλη της σχολικής εκπαίδευσης στην Ελλάδα και σε σχολεία του εξωτερικού, η ΥΣΜΑ στράφηκε από πολύ νωρίς στην αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, αναπτύσσοντας μια σειρά από πολυμεσικές διαδραστικές εφαρμογές που ενσωματώνουν στοιχειώδη μαθησιακά προκειμένου να διευκολυνθεί η διάχυση της γνώσης και η «Ανοικτή Πρόσβαση» στο πολιτιστικό περιεχόμενο.



Οι πρώτες εφαρμογές αναπτύχθηκαν με χρήση τεχνολογίας που τα τελευταία χρόνια κατέστησε προβληματική τη συνέχιση της λειτουργίας τους, οπότε κάποιες από αυτές απαιτούν επανασχεδιασμό και επικαιροποίηση. Σ' αυτήν την κατηγορία ανήκουν οι εφαρμογές το «Πρόγραμμα Γλαύκα» που έχει ως θέμα τα αναστηλωτικά έργα στα μνημεία της Ακρόπολης, η εφαρμογή «Αθηνά, η θεά της Ακρόπολης» που δημιουργήθηκε σε συνεργασία με το Μουσείο Ακρόπολης και με χορηγία του Ιδρύματος Μποδοσάκη καθώς και το ψηφιακό παιχνίδι «Χρωμάτισε την Πελοπόρο» που υλοποιήθηκε και πάλι σε συνεργασία με το Μουσείο Ακρόπολης.

Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν συνοπτικά οι δύο πιο πρόσφατες διαδικτυακές εκπαιδευτικές εφαρμογές της Υπηρεσίας μας, δηλαδή το παιχνίδι «Ένας Αρχαίος Ναός» και η δράση «Μάθε, Παίξε, Δημιούργησε» καθώς και το «Αποθετήριο Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Ακρόπολη» που αν και υλοποιήθηκε το 2013 εξακολουθεί να συγκεντρώνει μεγάλο αριθμό χρηστών κυρίως από την εκπαιδευτική κοινότητα, ενώ πιο αναλυτικά θα παρουσιαστεί η διαδικτυακή εφαρμογή με θέμα «Η Ζωφόρος του Παρθενώνα» στην επικαιροποιημένη της έκδοση.

2.1 Αποθετήριο Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Ακρόπολη

Το «Αποθετήριο Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Ακρόπολη» (repository.acropolis-education.gr) δημιουργήθηκε σε συνεργασία με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ψηφιακή Σύγκλιση» (ΕΣΠΑ 2007-2013). Πρόκειται για ένα διαδικτυακό Αποθετήριο στο οποίο έχει ενταχθεί το σύνολο του εκπαιδευτικού περιεχομένου της Υπηρεσίας μας με στόχο την αποτελεσματικότερη διαχείρισή και αξιοποίησή του από τους χρήστες ανάλογα με την ιδιότητά τους («μαθητής», «εκπαιδευτικός», «επισκέπτης», «οικογένεια») και τα πεδία ενδιαφέροντός τους. Εκτός από τη δυνατότητα απλής και σύνθετης αναζήτησης παρέχεται και η δυνατότητα πλοήγησης σε πεδία μεταδεδομένων όπως: συγγραφέας/δημιουργός, τύπος περιεχομένου, χρονολογία, φορέας υλοποίησης, σχολικό μάθημα, εκπαιδευτικό επίπεδο, θέμα, μνημείο. Ο χρήστης έχει πρόσβαση σε όλες τις έντυπες εκδόσεις του τμήματος οι οποίες παρέχονται σε εκτυπώσιμη μορφή, καθώς και σε φωτογραφικό υλικό, ταινίες, προβολές παρουσιάσης και διαδικτυακές εφαρμογές που έχουν δημιουργηθεί από τον Τομέα, στην ελληνική και αγγλική γλώσσα και που διαρκώς εμπλουτίζονται υποστηρίζοντας έτσι, με δυναμικό τρόπο την αναπαράσταση και ερμηνεία του παρελθόντος.

Κυρίως για τους εκπαιδευτικούς, το αποθετήριο έχει αποδειχθεί μέσα στα χρόνια πολύ χρήσιμο εργαλείο καθώς μπορεί να ενισχύσει την προετοιμασία τόσο του μαθήματος στο σχολείο, όσο και της σχολικής επίσκεψης στον αρχαιολογικό χώρο και στο Μουσείο της Ακρόπολης. Ειδικά το πεδίο

«σχολικές εργασίες» έχει προσελκύσει ιδιαίτερα το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας γιατί συγκεντρώνει ένα σύνολο δράσεων που έχουν υλοποιηθεί σε σχολεία όλης της χώρας αλλά και του εξωτερικού και που παρουσιάζονται από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς. Σε αυτή την ενότητα έχουν δηλαδή αναρτηθεί πρωτότυπες σχολικές εργασίες που έχουν παραχθεί με αξιοποίηση του παρεχόμενου από την Υπηρεσία μας υλικού ώστε ο κάθε ενδιαφερόμενος εκπαιδευτικός να μπορεί να βρει εφαρμοσμένες ιδέες και να εμπνευστεί από αυτές.

2.2 Ένας Αρχαίος Ναός

Η εφαρμογή «Ένας Αρχαίος Ναός» δημιουργήθηκε το 2018, είναι δίγλωσση και αποτελεί ένα διαδικτυακό εκπαιδευτικό παιχνίδι που έχει ως θέμα την αρχιτεκτονική των αρχαίων ελληνικών ναών. Απευθύνεται κυρίως σε παιδιά από 9 ετών, σε εκπαιδευτικούς αλλά και σε γονείς με τα παιδιά τους.

Το εκπαιδευτικό σενάριο της εφαρμογής συνδυάζει χαρακτήρες, δοκιμασίες κι επιβράβευση των παιδιών. Ο χρήστης μαθαίνει μέσα από τη δική του δράση στον κόσμο του παιχνιδιού και παράλληλα ψυχαγωγείται. Βασική αποστολή του είναι να ξεπεράσει όλες τις δοκιμασίες – παιχνίδια ώστε να καταφέρει να γίνει ο αρχιτέκτονας που θα σχεδιάσει ένα νέο ναό σε μια μικρή πόλη της Αττικής κατά την κλασική εποχή. Κάθε χρήστης εγγράφεται στο παιχνίδι ώστε να μπορεί να μπαίνει στην εφαρμογή όποτε το επιθυμεί, να ξαναπαίζει τα παιχνίδια και να αυξάνει τη βαθμολογία του. Στη συνέχεια δημιουργεί το δικό του avatar και ταυτίζεται με τον ήρωα μέσα από τον οποίο κινείται στον κόσμο του παιχνιδιού και εξερευνά το περιεχόμενο. Τις έξι θεματικές ενότητες του παιχνιδιού που αφορούν τη λειτουργία ενός αρχαίου ναού, τον σχεδιασμό, τη μορφολογία, την τυπολογία, την κατασκευή αλλά και το γλυπτικό του διάκοσμο παρουσιάζουν αντίστοιχα έξι χαρακτήρες (η ιέρεια, ο ναοποιός, ο αρχιτέκτονας, ο λατόμος, ο λιθοξόος και ο γλύπτης) ο καθένας μέσα από τον δικό του ρόλο. Σε κάθε ενότητα παράλληλα με τον χαρακτήρα που παρουσιάζει το συγκεκριμένο θέμα εμφανίζεται κι ένα παιχνίδι στο οποίο είναι ενσωματωμένο το περιεχόμενο που χρειάζεται ο χρήστης προκειμένου να ολοκληρώσει τη δοκιμασία. Τα παιχνίδια ανήκουν στην κατηγορία των mini games και πρόκειται για παιχνίδια γρίφων, αντιστοίχισης, ερωτήσεων-απαντήσεων, μνήμης, παρατηρητικότητας αλλά και επιδεξιότητας. Έχουν χαρακτηριστικά με τα οποία είναι εξοικειωμένα τα παιδιά, όπως ο χρόνος, η συλλογή πόντων, τα επίπεδα δυσκολίας κ.α.

Μία ξεχωριστή εφαρμογή με τίτλο «Μάθε περισσότερα» συμπληρώνει το παιχνίδι κι εμπλουτίζει το περιεχόμενό του με πιο ειδικές γνώσεις για το θέμα. Η εφαρμογή «Ένας Αρχαίος Ναός» δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος "ΕΣΠΑ 2014-2020".

Εικόνα 1: Εκπαιδευτική εφαρμογή: «Ένας Αρχαίος Ναός» - Θεματικές ενότητες παιχνιδιού



Πηγή: <https://ancienttemple.ysma.gr/>

2.3 Μάθε, Παίξε, Δημιούργησε

Η ψηφιακή δράση με τίτλο «**Μάθε, Παίξε, Δημιούργησε**» (Καϊμάρα κ.α. 2021) υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του εορτασμού των 45 χρόνων από την ίδρυση της Επιτροπής Συντήρησης Μνημείων Ακροπόλεως. Απευθύνεται σε παιδιά και γονείς αλλά και σε σχολικές ομάδες. Περιλαμβάνει μέχρι στιγμής τρεις εκπαιδευτικές ενότητες που αφορούν την αρχιτεκτονική και τη γλυπτική των μνημείων της Ακρόπολης. Στην πρώτη ενότητα με τίτλο: «Φάτνωμα; Τι περίεργη λέξη!» το θέμα είναι οι στέγες και οι οροφές των αρχαίων κτηρίων, στη δεύτερη με τίτλο: «Κίονες και κιονόκρανα! Σημαντικά γιατί στήριξη αλλά και... για τη μορφή του κτηρίου» οι κίονες και οι τρεις ρυθμοί της αρχαίας αρχιτεκτονικής, ενώ στην τρίτη ενότητα με τίτλο: «Και επάνω από τους κίονες, τι;» τα μέρη του ναού που υπήρχαν επάνω από τους κίονες και κάτω από τη στέγη του. Κάθε ενότητα έχει τριμερή διάρθρωση. Στο πρώτο μέρος της («μάθε») σύντομα κείμενα εμπλουτισμένα με διαδραστικό οπτικό υλικό εισάγουν τον χρήστη στο θέμα. Στο δεύτερο μέρος («παίξε») μικρά ψηφιακά παιχνίδια (mini games) λειτουργούν ως στοιχεία εμπέδωσης της γνώσης και ψυχαγωγίας ενώ στο τρίτο μέρος («δημιούργησε») περιλαμβάνονται ιδέες για χειροτεχνίες και κατασκευές που ενεργοποιούν τη φαντασία των παιδιών, αυξάνουν τη δημιουργικότητά τους και βελτιώνουν τις δεξιότητές τους. Τα έργα των παιδιών αναρτώνται στην Ψηφιακή Έκθεση της δράσης. Πρόσφατα, η ψηφιακή δράση εμπλουτίστηκε με δύο ακόμα παιχνίδια. «Το παιχνίδι της αναστήλωσης» είναι ένα παιχνίδι-κουίζ με πλούσιο φωτογραφικό υλικό που βοηθάει τα παιδιά να γνωρίσουν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του τρόπου κατασκευής των μνημείων της Ακρόπολης, κυρίως όμως τα αίτια φθοράς τους και κάποιες από τις βασικές αναστηλωτικές επεμβάσεις που πραγματοποιούνται σε αυτά. Το δεύτερο παιχνίδι έχει τίτλο «Ολύμπια αινίγματα», αφορά τους δώδεκα θεούς του Ολύμπου και βοηθάει τα παιδιά μέσα από δύο δραστηριότητες παρατηρητικότητας και αντιστοίχισης να γνωρίσουν τους θεούς και τις ιδιότητές τους και παράλληλα να αναπτύξουν τη φαντασία τους προσπαθώντας να σκεφτούν τα σύμβολα που θα είχαν οι θεοί του Ολύμπου εάν ζούσαν στη σημερινή εποχή.

Η δράση υλοποιήθηκε σε συνεργασία με την αρχαιολόγο του Γραφείου Τεκμηρίωσης, κα Σταυρίνα Πούλου. Η επισκεψιμότητα της ψηφιακής αυτής δράσης αλλά και τα σχόλια που έχουμε εισπράξει κατά την παρουσίαση της τόσο στα επιμορφωτικά σεμινάρια για εκπαιδευτικούς όσο και στα ψηφιακά εργαστήρια που συνοδεύουν πολλά από τα καθημερινά μας εκπαιδευτικά προγράμματα, μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι η εκπαιδευτική κοινότητα αξιοποιεί το περιεχόμενο της εφαρμογής σε διάφορα στάδια της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ότι οι μαθητές τη βρίσκουν ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική.

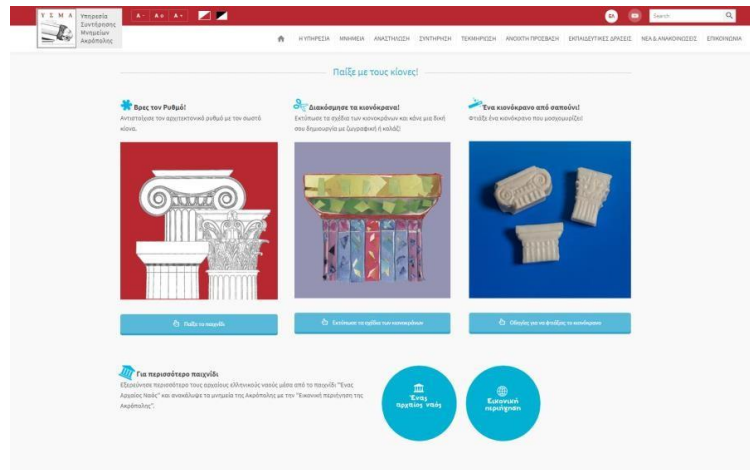
2.4 Η Ζωφόρος του Παρθενώνα

Ας προχωρήσουμε τώρα σε μια από τις εφαρμογές με την πιο υψηλή επισκεψιμότητα που είναι

«**Η Ζωφόρος του Παρθενώνα**» (parthenonfrieze.gr). Η ζωφόρος του Παρθενώνα είναι μία συνεχής ανάγλυφη ζώνη, μήκους 160 μ. που περιέτρεχε το άνω μέρος των τοίχων του σηκού, δηλαδή του κυρίως ναού και στις 4 πλευρές του. Θέμα της ήταν η πομπή προς την Ακρόπολη που γινόταν κατάτα Μεγάλα Παναθήναια, τη γιορτή προς τιμήν της θεάς Αθηνάς.



Εικόνα 2: Ψηφιακή δράση: «Μάθε-Παίξε-Δημιούργησε» - Θεματική ενότητα: «Κίονες και κιονόκρανα!»



Πηγή: ysmg.gr

Η εφαρμογή αναπτύχθηκε από την Υπηρεσία μας σε συνεργασία με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και με την Α' ΕΠΚΑ σε μία πρώτη μορφή της το 2009 με χρήση τεχνολογίας flash (Χατζηασλάνη κ.α 2009) και αναρτήθηκε σε έναν αυτόνομο διαδικτυακό τύπο. Ο συγκεκριμένος διαδικτυακός τόπος, μέχρι και το 2021 οπότε και η τεχνολογία flash αποσύρθηκε, είχε δεχτεί εκατομμύρια επισκέψεις από την Ελλάδα και το εξωτερικό. Στις επιστολές συγχαρητηρίων που λήφθηκαν σε αυτό το διάστημα, πολλές προέρχονταν από διεθνή Πανεπιστήμια που χρησιμοποιούσαν την εφαρμογή για διδασκαλία. Στις αρχές του 2022, επανασχεδιάστηκε σε συνεργασία και πάλι με το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικού Περιεχομένου και με το Μουσείο Ακρόπολης ενσωματώνοντας νέες λειτουργικότητες (HTML5/ CSS3/ jQuery) για καλύτερη πρόσβαση από όλα τα σύγχρονα μέσα και τις πλατφόρμες. Η εφαρμογή συγκεντρώνει φωτογραφίες και περιγραφές όλων των σωζόμενων λίθων του μοναδικού αυτού γλυπτικού συνόλου που βρίσκονται στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Δίνει τη δυνατότητα για άμεση πρόσβαση στη ζωφόρο, τόσο στους ειδικούς επιστήμονες ως βάση δεδομένων όσο και στα σχολεία και τα παιδιά μέσα από τα ψηφιακά της παιχνίδια. Η εφαρμογή στην επικαιροποιημένη της μορφή είναι προσαρμοσμένη για προβολή και σε κινητό τηλέφωνο και tablet. Το περιεχόμενό της έχει οργανωθεί σε πέντε ενότητες με τους ακόλουθους τίτλους:

Γνωρίστε τη ζωφόρο | Εξερευνήστε τη Ζωφόρο | Θεματική Περιήγηση | Ο Παρθενώνας | Παιχνίδια

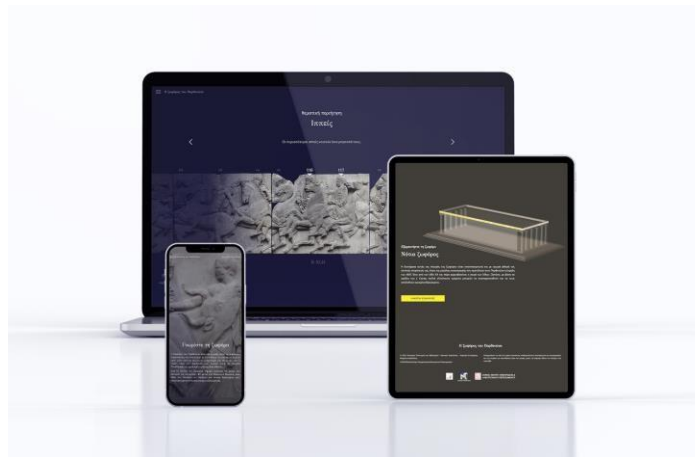
Στην πρώτη ενότητα «Γνωρίστε τη ζωφόρο» ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ενημερωθεί για τη θέση της ζωφόρου επάνω στον ναό, το θέμα, τη σύνθεση, καθώς και τις ερμηνευτικές θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί γύρω από το θέμα.

Η δεύτερη ενότητα «Εξερευνήστε τη Ζωφόρο» αναπτύσσεται με βάση ένα τρισδιάστατο μοντέλο του Παρθενώνα στο οποίο φαίνεται η θέση της ζωφόρου επάνω στο ναό. Ο χρήστης μπορεί να γνωρίσει τη ζωφόρο ανά πλευρά και όποια στιγμή θελήσει, έχει τη δυνατότητα να αλλάξει πλευρά επιλέγοντάς την από το μοντέλο. Όλοι οι σωζόμενοι λίθοι της ζωφόρου μπορούν να εμφανιστούν και συμπληρωμένοι με τα σχέδια του ζωγράφου J.Carrey, ο οποίος σχεδίασε τη ζωφόρο το 1674, όταν κάποιοι χαμένοι σήμερα λίθοι βρίσκονταν ακόμη στη θέση τους. Κατά τη διάρκεια της εξερεύνησης ο χρήστης μπορεί να δει από κοντά τον κάθε λίθο και να διαβάσει μία λεπτομερή περιγραφή της παράστασής του. Σε όλα τα κείμενα τονίζονται με κίτρινο χρώμα οι μορφές που κάθε φορά περιγράφονται και επιπλέον έχουν επιλεγεί όροι οι οποίοι τονίζονται με πλάγια γράμματα ως ένα ενεργό γλωσσάρι. Η αρίθμηση των λίθων, των μορφών καθώς και τα μουσεία στα οποία φυλάσσονται οι λίθοι συνοδεύουν την εικόνα.

Στην τρίτη ενότητα «Θεματική Περιήγηση» ο χρήστης μπορεί να προσεγγίσει τη ζωφόρο μέσα από τα επιμέρους θέματά της: προετοιμασία, ιππείς, άρματα, πομπή θυσίας, θεοί και παράδοση του πέπλου. Κάθε φορά που ο χρήστης επιλέγει ένα θέμα μεγεθύνεται στην οθόνη η αντίστοιχη περιοχή της ζωφόρου και η περιήγηση ξεκινά. Το σχετικό κείμενο εμφανίζεται στην επάνω πλευρά της οθόνης και ανάλογα με το περιεχόμενο της περιγραφής φωτίζονται οι αντίστοιχες περιοχές στη ζωφόρο και η αντίστοιχη πλευρά στο τρισδιάστατο μοντέλο.

Η τέταρτη ενότητα «Παρθενώνας» παρουσιάζει την αρχιτεκτονική και τον γλυπτό διάκοσμο του ναού. Το περιεχόμενο παρουσιάζεται μέσα από κείμενα και συνοδευτικά βίντεο.

Εικόνα 3: Διαδικτυακή εφαρμογή: «Η Ζωφόρος του Παρθενώνα»



Πηγή: parthenonfrieze.gr

Η πέμπτη ενότητα «**Παιχνίδια**» απευθύνεται στα παιδιά. Αυτή τη στιγμή είναι αναρτημένα δύο παιχνίδια αλλά πολύ σύντομα θα εμπλουτιστεί η εφαρμογή με άλλα τέσσερα. Κάθε παιχνίδι συνοδεύεται από ειδικά σχεδιασμένο εκτυπώσιμο υλικό δραστηριοτήτων σε μορφή pdf για το σπίτι και το σχολείο που συμπληρώνει την ψηφιακή εμπειρία.

Με το παιχνίδι «**Τα χρώματα της ζωφόρου**» τα παιδιά γίνονται αρχαίοι ζωγράφοι. Μαθαίνουν ότι η ζωφόρος ήταν ζωγραφισμένη με υπέροχα χρώματα και ότι για να ολοκληρωθεί ο ναός στην αρχαιότητα έπρεπε να χρωματιστούν και τα γλυπτά του. Επιλέγουν ανάμεσα σε τρεις λίθους της ζωφόρου αυτόν που θέλουν να χρωματίσουν και διαλέγουν τα χρώματα από την παλέτα στο κάτω μέρος της οθόνης. Μπορούν να επιλέξουν την ένταση του χρώματος, να σβήσουν και να ξαναχρωματίσουν το γλυπτό τους με άπειρες παραλλαγές, να δουν τη δημιουργία τους σε σχέδιο αλλά και να την τυπώσουν. Στη δραστηριότητα για το σπίτι το παιδί εκτυπώνει και ζωγραφίζει το σχέδιο ενός από τους τρεις λίθους. Στην αντίστοιχη δραστηριότητα της τάξης οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εκτυπώσουν το σχέδιο ενός λίθου από την ανατολική ζωφόρο σε πραγματικό μέγεθος, διαιρεμένο σε μικρότερες σελίδες οι οποίες μοιράζονται στην τάξη, διακοσμούνται και στο τέλος ενώνονται δημιουργώντας ένα τεράστιο παζλ.

Εικόνα 4: Ψηφιακό παιχνίδι «Τα χρώματα της ζωφόρου»



Πηγή: parthenonfrieze.gr

Το παιχνίδι «**Θεός, άνθρωπος, ζώο**», είναι ένα παιχνίδι μνήμης. Στη ζωφόρο εικονίζονται 378 ανθρωπίνες και θεϊκές μορφές και περισσότερα από 200 ζώα. Το παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να εξασκήσουν τη μνήμη τους παρατηρώντας τόσο την ποικιλία των μορφών που απεικονίζονται στη ζωφόρο όσο και τη μοναδικότητα της κάθε μιας απ' αυτές. Στο σπίτι τα παιδιά μπορούν να τυπώσουν το παιχνίδι και να παίξουν με τους φίλους τους ενώ για την τάξη έχει σχεδιαστεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι όπου κάθε ομάδα μαθητών συμμετέχει στην πομπή που μεταφέρει το δώρο για τα γενέθλια της θεάς Αθηνάς, ξεκινώντας από τον Κεραμεικό και ακολουθώντας την οδό των Παναθηναίων μέχρι την Ακρόπολη.

Το παιχνίδι «**Γίνε συντηρητής**» έχει τη μορφή ενός κουίζ, όπου οι μαθητές παίζοντας ανακαλύπτουν τις φθορές της Ζωφόρου και τις μεθόδους με τις οποίες οι συντηρητές τις αντιμετωπίζουν. Στοιχεία ανατροφοδότησης κατά την εμφάνιση των σωστών απαντήσεων καθώς έναβίντεο για τον καθαρισμό της ζωφόρου με την τεχνολογία λέιζερ



εμπλουτίζουν τις γνώσεις των μαθητών. Για τη δραστηριότητα στο σπίτι, δίνεται προς εκτύπωση ένας λίθος της ζωφόρου που το επάνω τμήμα του βρίσκεται στο Βρετανικό Μουσείο ενώ το κάτω στο Μουσείο της Ακρόπολης και τα παιδιά συμπληρώνουν με τη φαντασία τους το τμήμα της παράστασης που λείπει ζωγραφίζοντάς το ή χρησιμοποιώντας την τεχνική του κολάζ. Για την τάξη, ένα σταυρόλεξο και ένα κρυπτόλεξο, βοηθούν τα παιδιά να ανακαλέσουν κάποιες από γνώσεις που απέκτησαν από το ψηφιακό παιχνίδι.

Το παιχνίδι «Ψάξε να με βρεις» παρακινεί τα παιδιά να παρατηρήσουν και να εντοπίσουν τις λεπτομέρειες που δίνουν κίνηση και ζωντάνια στη συνεχόμενη ανάγλυφη παράσταση. Επιλέγοντας μία πλευρά της ζωφόρου αναζητούν κρυμμένες λεπτομέρειες με τη βοήθεια στοιχείων που τους αποκαλύπτονται σταδιακά. Ένα τελετουργικό αγγείο, ένα φτερωτό καπέλο, ένα άλογο που έχει σκύψει περίεργα το κεφάλι του ή ένας υπέας που χαϊδεύει το άλογό του καλούν τα παιδιά να τα ανακαλύψουν και να μάθουν τις ιστορίες τους. Αντίστοιχες δραστηριότητες για το σπίτι αλλά και για το Μουσείο της Ακρόπολης αυτή τη φορά ολοκληρώνουν το παιχνίδι.

Το παιχνίδι «Πάρε μέρος στην πομπή!» έχει θέμα τις ομάδες των ανθρώπων που συμμετέχουν στην πομπή των Παναθηναίων. Σκηνές με υπεείς, άρματα, θεούς ή την πομπή της θυσίας εμφανίζονται στην οθόνη ως κάρτες στις οποίες ο χρήστης πρέπει να επιλέξει τους λίθους που ανήκουν στην ίδια ομάδα έχοντας τρεις ευκαιρίες-ζωές.

Το τελευταίο παιχνίδι έχει τίτλο «Ένα δώρο για τη θεά» και είναι ένα παζλ. Τα παιδιά ανασυνθέτουν την κεντρική σκηνή της ανατολικής ζωφόρου του Παρθενώνα που έχει ως θέμα την παράδοση του πέπλου, του δώρου δηλαδή των Αθηναίων προς την προστάτιδα θεά τους.

Η επισκεψιμότητα της εφαρμογής παραμένει σε υψηλότατα επίπεδα κατά τα δύο χρόνια λειτουργίας της με περισσότερους από 30.000 χρήστες ετησίως που προέρχονται σχεδόν από όλη την υφήλιο. Αυτό είναι βέβαια επίτευγμα της τεχνολογίας που δίνει τη δυνατότητα άμεσης και εύκολης πρόσβασης αλλά και του κλασικού ιδεώδους, που αιώνες μετά την εποχή του, αποτελεί επιλογή «ψηφιακής θέασης» για ανθρώπους απ' όλο τον κόσμο.

2.5 Νέος εκπαιδευτικός ιστότοπος για την αναστήλωση των μνημείων της Ακρόπολης

Την τρέχουσα χρονιά έχει προγραμματιστεί η ολοκλήρωση του επανασχεδιασμού και της ανάπτυξης μίας ακόμη εκπαιδευτικής εφαρμογής που θα αναρτηθεί στον ιστότοπο της Υπηρεσίας μας. Πρόκειται για μία διαδικτυακή περιήγηση στην Ακρόπολη βασισμένη σε ένα διαδραστικό χάρτη, μία ορθοφωτομωσαϊκή κάτοψη του Βράχου, όπου μαθητές, εκπαιδευτικοί αλλά και το ευρύτερο κοινό θα βρίσκουν πληροφορίες για τα ολοκληρωμένα και εν εξελίξει αναστηλωτικά έργα στα μνημεία. Παράλληλα θα μπορούν να παίξουν ειδικά σχεδιασμένα εκπαιδευτικά παιχνίδια αλλά και να αναζητήσουν ψηφιοποιημένο σχετικό εκπαιδευτικό υλικό. Πρόκειται ουσιαστικά για μία αναβαθμισμένη και εμπλουτισμένη επανέκδοση της παλαιότερης εφαρμογής με τίτλο «Πρόγραμμα Γλαύκα» που είχε σχεδιαστεί σε περιβάλλον flash.

3. Επίλογος

Ακολουθώντας τις διεθνείς τάσεις και πρακτικές για τη διάχυση της γνώσης, η Υπηρεσία μας ανέπτυξε από πολύ νωρίς δράσεις ψηφιοποίησης και μάθησης που τυγχάνουν σημαντικής προβολής και αναγνώρισης, καθώς συνολικά περισσότεροι από 40.000 χρήστες επισκέπτονται ετησίως τις διαδικτυακές εκπαιδευτικές εφαρμογές της. Επιπλέον, σε μία εποχή που οι τεχνολογίες εξελίσσονται ταχύτατα, η Υπηρεσία μας έχει επενδύσει στην αναβάθμιση και επικαιροποίηση των εφαρμογών αυτών ώστε να παραμένουν λειτουργικές και εύκολα προσβάσιμες από το ευρύτερο κοινό αλλά κυρίως από την εκπαιδευτική κοινότητα. Έτσι επιτυγχάνεται ο γενικότερος σκοπός όλων των δράσεων μας που είναι η διαμόρφωση πολιτών ευαισθητοποιημένων σε θέματα προστασίας της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Καϊμάρα, Ει., Λεοντή, Α., Τσιολάκη Μ. (2018) "Ένας Αρχαίος Ναός: Ένα νέο εκπαιδευτικό διαδικτυακό παιχνίδι για την αρχιτεκτονική των αρχαίων ελληνικών ναών", Ενημερωτικές Ειδήσεις, ΥΣΜΑ, τεύχος 17-18. Καϊμάρα, Ει., Λεοντή, Α., Τσιολάκη, Μ., Χατζηασλάνη, Κ. (2021) Εκπαιδευτικές δράσεις για την Ακρόπολη, ΥΠΠΟΑ-ΥΣΜΑ, 2021

Καϊμάρα, Ει., Λεοντή, Α., Τσιολάκη Μ. (2021) "Νέες Εκπαιδευτικές Δράσεις του Τομέα Ενημέρωσης και Εκπαίδευσης-Υπηρεσία Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης", Ενημερωτικό Δελτίο ICOM No 18, σελ.68-69.

Χατζηασλάνη, Κ., Καϊμάρα, Ει., Λεοντή, Α. (2009) «Η Ζωφόρος του Παρθενώνα, www.parthenonfrieze.gr». Ενημερωτικές Ειδήσεις, ΥΣΜΑ, τεύχος 9.

Χατζηασλάνη, Κ., Καϊμάρα, Ει., Λεοντή, Α. (2011) Ακρόπολη & Εκπαίδευση. Αθήνα: ΥΣΜΑ

Ξενόγλωσση

Eleftheriou, V., Lembidaki, E. and Kaimara, I., (2020) Forty-five years in Engaging the Public with the Restoration of the Acropolis of Athens. In A. Christophilopoulou (ed.), Material Cultures in Public Engagement Re-inventing Public Archaeology within museum collections, 21-32. Oxbow Books.

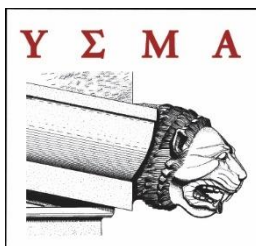


Σύντομο Βιογραφικό Συγγραφέων

Η **Βασιλική Ε. Ελευθερίου** είναι αρχιτέκτων μηχανικός, απόφοιτος της αρχιτεκτονικής σχολής του ΕΜΠ και κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στο πρόγραμμα «Προστασία μνημείων – Συντήρηση και αποκατάσταση ιστορικών κτιρίων και συνόλων». Είναι υπάλληλος του Υπουργείου Πολιτισμού. Από το 1988 έως το 2005 ήταν υπεύθυνη για το αναστηλωτικό πρόγραμμα των μνημείων στην ακρόπολη της Λίνδου και από το 2005 έως το 2011 εργάστηκε στο αναστηλωτικό πρόγραμμα του Παρθενώνα. Από το 2011 είναι Διευθύντρια της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης. Έχει δώσει διαλέξεις σε πανεπιστήμια εντός και εκτός Ελλάδος και έχει εκδώσει άρθρα και βιβλία με αντικείμενο την προστασία των μνημείων και ευρύτερα της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η **Ειρήνη Καϊμάρα** σπούδασε Αρχαιολογία στο Πανεπιστήμιο Αθηνών και έκανε μεταπτυχιακές σπουδές στη Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων. Από το 1999 εργάζεται ως αρχαιολόγος στον Τομέα Ενημέρωσης και Εκπαίδευσης της ΥΣΜΑ και από το 2012 είναι Προϊσταμένη του. Έχει σχεδιάσει και υλοποιήσει ποικίλες εκπαιδευτικές δράσεις στην Ακρόπολη και στο Μουσείο Ακρόπολης, επιμορφωτικά σεμινάρια σε εκπαιδευτικούς και μουσειοπαιδαγωγικό υλικό, έντυπο και ψηφιακό για σχολικές ομάδες και οικογένειες.

Η **Ασημίνα Λεοντή** σπούδασε Αρχαιολογία στο Πανεπιστήμιο Αθηνών. Από το 1999 εργάζεται ως αρχαιολόγος στον Τομέα Ενημέρωσης και Εκπαίδευσης της ΥΣΜΑ. Έχει σχεδιάσει και υλοποιήσει εκπαιδευτικά προγράμματα σε μαθητές όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης, επιμορφωτικά σεμινάρια σε εκπαιδευτικούς και ποικίλο μουσειοπαιδαγωγικό υλικό, έντυπο και ψηφιακό για την Ακρόπολη και το Μουσείο της Ακρόπολης.



Την Τετάρτη 6 Μαρτίου 2024 και ώρα 11.00 π.μ. κηρύχτηκε με κάθε επισημότητα στους εξαίρετους χώρους της Δημοτικής Πινακοθήκης Λάρισας – Μουσείο «Γ.Ι.Κατσίγρα», η έναρξη του 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου Ψηφιοποίησης Πολιτιστικής Κληρονομιάς-EuroMed 2023) , που διήρκεσε τέσσερις (4) μέρες (6-9 Μαρτίου 2024, μετά από αναβολή, λόγω των καταστροφών στη Θεσσαλία τον Σεπτ. 2023-Αρχικός προγραμματισμός Οκτώβριος 2023)) , με την παρουσία πολλών εκπροσώπων των κυβερνήσεων Ελλάδας και Κύπρου, του Πατριαρχείου Κωνσταντινουπόλεως, της Εκκλησίας της Ελλάδας, της Τοπικής Αυτοδιοίκησης, Μελών της επιστημονικής κοινότητας και με τη συμμετοχή περισσότερων των τετρακοσίων (400) Συνέδρων από την Ελλάδα, την Κύπρο και το εξωτερικό.

Το Συνέδριο αυτό έχει θεσμοθετηθεί και διοργανώνεται στην Ελλάδα κάθε δύο (2) χρόνια , μετά από απόφαση των διοργανωτών Φορέων, που είναι ο Πολιτιστικός Οργανισμός "Δίκτυο ΠΕΡΡΑΙΒΙΑ" (Πρόεδρος ΔΣ κ. Κώστας Σκριάπας) , σε συνδιοργάνωση με το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου (ΤΕ.ΠΑ.Κ.-Εργαστήριο Ψηφιακής Πολιτιστικής Κληρονομιάς-UNESCO Chair on Digital Cultural Heritage και EU-ERA Chair on Digital Cultural Heritage-Διευθυντής κ. Μαρίνος Ιωαννίδης) και το Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής (Θεσμοθετημένο Εργαστήριο Μη Καταστροφικών Ελέγχων και Μεθοδολογιών Διάγνωσης Συστημάτων της Σχολής Μηχανικών-Διευθυντής κ. Θεόδωρος Γκανέτσος) και ο πολυβραβευμένος 2/Βάθμιος.

Αιγίδες-Υποστήριξη

Το μοναδικό αυτό, για την Ελλάδα, Συνέδριο, το οποίο, λόγω της θεματολογίας του, χαρακτηρίστηκε από όλους ως εθνικής σημασίας, τελούσε υπό την Αιγίδα της Α.Θ. Παναγιόττος του Οικουμενικού Πατριάρχου Κωνσταντινουπόλεως κ.κ. Βαρθολομαίου, ενώ είχε και την υποστήριξη-αιγίδα του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης, του Υπουργείου Τουρισμού, του Υπουργείου Πολιτισμού, του Υπουργείου Εξωτερικών/Γ.Γ. Απόδημου Ελληνισμού και Δημόσιας Διπλωματίας, του Ελληνικού Οργανισμού Τουρισμού, της Πρεσβείας της Κυπριακής Δημοκρατίας στην Αθήνα, του Υφυπουργείου Πολιτισμού της Κύπρου, UNESCO, ICOMOS, ICOM, της Κυπριακής Βιβλιοθήκης κ.ά.. του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, πολλών παγκόσμιων επιστημονικών Οργανισμών (ICOMOS, ICOM, UNESCO, Ε.Ε. κ.ά.) , του Ευρωπαϊκού Ινστιτούτου Πολιτισμού, Περιβάλλοντος και Επιστημών, του Προγράμματος Era-ΠΑΔΑ, αλλά και μεγάλων Δικτύων Οργανώσεων της Κοινωνίας των Πολιτών από όλη την Ευρώπη.

Συνδιοργανωτές Φορείς

Περιφέρεια Θεσσαλίας, Δήμος Λαρισαίων, Δήμος Ελασσόνας, Επιμελητήριο Λάρισας, Δημοτική Πινακοθήκη Λάρισας – Μουσείο «Γ.Ι.Κατσίγρα» και το Ευρωπαϊκό Ινστιτούτο Πολιτισμού, Περιβάλλοντος και Επιστημών-One Europe Foundation.

Οι Διοργανωτές Φορείς εκφράζουν τις ευχαριστίες τους σε όλους τους παραπάνω θεσμικούς Φορείς ,που έθεσαν υπό την υποστήριξή τους το μεγάλο αυτό γεγονός, αλλά ιδιαίτερα την ευγνωμοσύνη τους προς την ΑΘΠ Οικουμενικό Πατριάρχη Κων/πόλεως κ.κ. Βαρθολομαίο και τους Πολιτειακούς Θεσμούς , που με την Αιγίδα τους ,αναδεικνύουν τον Ελληνικό Πολιτισμό , τη διάσωση και την ανάδειξή του , ως τον υπέρτατο ακρογωνιαίο λίθο για την πορεία του Ελληνισμού προς το μέλλον.