

Η ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ



Την κοινοπραξία του έργου απαρτίζουν οκτώ οργανισμοί από τέσσερις διαφορετικές Ευρωπαϊκές χώρες: Ιταλία, Ελλάδα, Κύπρο και Ισπανία. Η κοινοπραξία περιλαμβάνει τη Wisefour (Κύπρος), το Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου και την Culturepolis (Ελλάδα), τα FUERM, Colegio Cruz de Piedra και Geinnova (Ισπανία), και τα Istituto Comprensivo Melanzio Parini και Materahub (Ιταλία).

Η τεχνογνωσία και η γνώση που φέρνει κάθε οργανισμός καθιστούν αυτή την κοινοπραξία ισχυρό κέντρο για την προώθηση της εκπαιδευτικής καινοτομίας και των πολιτιστικών ανταλλαγών. Μαζί, προσπαθούμε να δημιουργήσουμε μαθησιακές εμπειρίες για μαθητές, εκπαιδευτικούς και την ευρύτερη κοινότητα.



Erasmus+

Η ΟΜΑΔΑ - ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το ARCH έχει σχεδιαστεί για να ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ οργανισμών και ιδρυμάτων με στόχο τη βελτίωση των δεξιοτήτων ψηφιακού και πολιτιστικού γραμματισμού των μαθητών 9-12 ετών. Αξιοποιώντας την πολιτιστική κληρονομιά κάθε συμμετέχουσας χώρας, στοχεύει να ενισχύσει τις εκπαιδευτικές εμπειρίες των μαθητών μέσω της ενσωμάτωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών.

ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Στην πρώτη αυτή διακρατική συνάντηση, η κοινοπραξία ασχολήθηκε με την ανάπτυξη της εφαρμογής και του παιχνιδιού για μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης ηλικίας 9-12 ετών.

Συζητήθηκε επίσης η συνολική πρόοδος του έργου, το οποίο έχει σχεδιαστεί για να παρέχει πληροφορίες και διαδραστικές δραστηριότητες που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά και να εκπαιδεύει και να ψυχαγωγεί τα παιδιά, ενθαρρύνοντας παράλληλα την εκτίμησή τους για την πολιτιστική κληρονομιά.



*Bringing Cultural Heritage
to the Digital Era,
Unifying Past, Present and
Future*

ΠΡΩΤΗ ΗΜΕΡΑ

Κύρια θέματα: Η πλατφόρμα ψηφιακής περιήγησης και η ιστοσελίδα του έργου



Η πρώτη μέρα ξεκίνησε με συζήτηση για το πρώτο παραδοτέο του έργου (PR1), το οποίο είναι μια εφαρμογή για κινητές συσκευές. Το Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου παρουσίασε την πρόοδο που έχει γίνει στη δημιουργία της πλατφόρμας ψηφιακής περιήγησης που θα παρέχει πληροφορίες για πολιτιστικά σημεία ενδιαφέροντος. Η ομάδα τόνισε τη σημασία της ανάπτυξης αυτής της εφαρμογής για τη βελτίωση της πρόσβασης σε πληροφορίες πολιτιστικής κληρονομιάς.

Στη συνέχεια, παρουσιάστηκε η ιστοσελίδα του έργου, και τονίστηκε παράλληλα ο ρόλος της ως κεντρικό εργαλείο επικοινωνίας του έργου. Οι συμμετέχοντες έκαναν τις προτάσεις και τα σχόλιά τους για την περαιτέρω βελτίωση της ιστοσελίδας.

Τέλος, συζητήθηκαν τα επόμενα βήματα, η στρατηγική επικοινωνίας, η επερχόμενη συνάντηση της κοινοπραξίας στην Κύπρο, καθώς και τα μέτρα διασφάλισης της ποιότητας.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΗΜΕΡΑ

Κύρια θέματα: Η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού παιχνιδιού και η δημιουργία του οδηγού σύγχρονων τεχνικών μάθησης

Η δεύτερη μέρα ξεκίνησε με την παρουσίαση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού από τον Οργανισμό Καινοτομίας και Ανάπτυξης Wisefour από την Κύπρο. Παρουσιάστηκε η πρόοδος στην ανάπτυξη του εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Το παιχνίδι έχει ως στόχο να κάνει την εκπαίδευση για την πολιτιστική κληρονομιά συναρπαστική και διαδραστική, ενθαρρύνοντας τη βαθύτερη κατανόηση και εκτίμηση μεταξύ των νεαρών μαθητών.

Στη συνέχεια, το Fundación Universidad Empresa de la Región de Murcia (FUERM) παρουσίασε το τρίτο παραδοτέο του έργου, το οποίο αφορά στη δημιουργία ενός οδηγού για την εφαρμογή σύγχρονων τεχνικών μάθησης με βάση το παιχνίδι στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Τέλος, εξετάστηκαν οικονομικά θέματα που σχετίζονται με το έργο και δόθηκε η ευκαιρία σε όλους τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν την πρόοδο και τα αποτελέσματα της συνάντησης.



Η πρώτη διακρατική συνάντηση στην Πάτρα ανέδειξε την αφοσίωση καθώς και την άψογη συνεργασία των εταίρων του έργου ARCH.

Επιπλέον, απολαύσαμε την όμορφη πόλη της Πάτρας και την παρουσία των συνεργατών μας.

Με κάθε ορόσημο που επιτυγχάνεται, το έργο πλησιάζει πιο κοντά στον στόχο του: Να ενοποιήσει το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον μέσω μιας ελκυστικής προσέγγισης στην εκπαίδευση αναφορικά με την πολιτιστική κληρονομιά.

ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΜΑΣ:

<http://arch-erasmusproject.eu>

www.linkedin.com/company/archeu

[#ARCH](#)