

Η πολιτιστική κληρονομιά ψηφιακά στη σχολική τάξη

The VISITOR project

VISITOR
VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



"Virtual Museums In The Covid Era" (VISITOR)

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



www.visitor-project.eu

Το Ευρωπαϊκό έργο Erasmus+ VISITOR
«Εικονικά Μουσεία την Εποχή του Covid»
και τα αποτελέσματά του θα σας βοηθήσουν να
μεταφέρετε την Ευρωπαϊκή Πολιτιστική κληρονομιά
ψηφιακά στην τάξη σας!

VISITOR

Στόχοι του έργου



- COVID- 19

Να βοηθήσει τη σχολική κοινότητα να προσαρμοστεί στις νέες ανάγκες που επέβαλε ο COVID-19 και είναι ακόμα επίκαιρες

- Εικονικές Επισκέψεις σε μουσεία

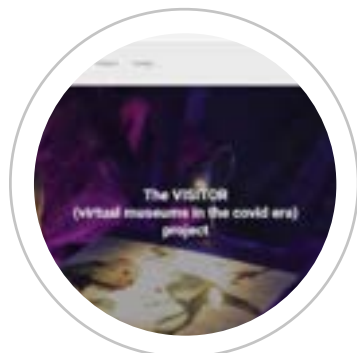
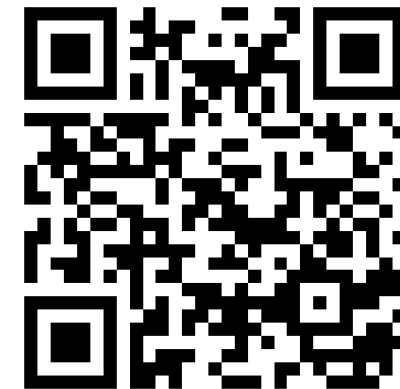
να διευκολύνει τις εικονικές επισκέψεις σε μουσεία για τα σχολεία και να ενσωματώσει αντίστοιχες δραστηριότητες στα σχολικά προγράμματα σπουδών.

- Αναβάθμιση Δεξιοτήτων Εκπαιδευτικής Κοινότητας με καινοτόμα εργαλεία και εκπαιδευτικό υλικό

Το VISITOR εισάγει ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα e-learning για εκπαιδευτικούς με αποστολή την εφαρμογή εικονικών περιηγήσεων με χρήση εκπαιδευτικού υλικού ψηφιακών μουσείων και άλλων ψηφιακών εφαρμογών.

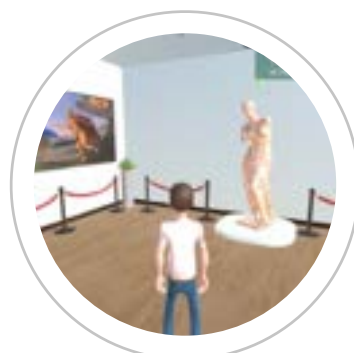
Με ποια μέσα θα επιτευχθούν οι στόχοι;

Τα εργαλεία του VISITOR



Ψηφιακή Βιβλιοθήκη

Η ψηφιακή βιβλιοθήκη VISITOR, φιλοξενεί όλα τα εκθέματα και τους μαθησιακούς πόρους κατηγοριοποιημένα σε ομάδες. Αναζήτηση βάσει φίλτρων.



Ψηφιακή Εφαρμογή

Οι μαθητές μπορούν να περιηγηθούν στο μουσείο μέσω άβαταρ, να παρατηρήσουν τα εκθέματα που επέλεξαν οι καθηγητές, να απαντήσουν σε κουίζ κ.α.



Διαδικτυακά Μαθήματα για Εκπαιδευτικούς


Υποστήριξη εκπαιδευτικών για την ενσωμάτωση εικονικών ξεναγήσεων σε μουσεία στα σχέδια μαθήματός τους μέσω καινοτόμων προσεγγίσεων.

Η ψηφιακή βιβλιοθήκη του VISITOR

[https:// aggregator.visitor-project.eu/](https://aggregator.visitor-project.eu/)



Η ψηφιακή βιβλιοθήκη VISITOR



The Acropolis Museum - Athens

Visit website

Compare


Categories: All Experiences, Virtual Tours

Description Additional information Reviews (0)

Description


The Acropolis Museum is an archaeological museum focused on the findings of the archaeological site of the Acropolis of Athens. The museum was built to house every artifact found on the rock and on the surrounding slopes, from the Greek Bronze Age to Roman and Byzantine Greece. It also lies over the ruins of part of Roman and early Byzantine Athens.

Related experiences




Benaki Museum - Athens

Compare




Benaki Museum - Athens

Compare



Visual Crosswords

Compare



Four military saints

Compare

Experiences you can explore in the digital library

All Experiences

Virtual Tours

Interactive Applications

Museum Exhibits

Links to Museum Websites

Citizen Science Activities

Videos

Text Photos

Learning Content

Additional information

School subject	Art and Design, History
Type of Museum	History museums
Exhibit type	Archaeological material, Ceramics, Historic Artifacts, Sculpture
Student age range	6-12, 12-15, 15-18
Education Level	Primary, Secondary
Period covered	Prehistory (to 600 B.C.)
Country of Origin	Greece
Language	English, French, German, Greek, Italian, Spanish

Filter experiences by

- σχολικό μάθημα,
- είδος μουσείου,
- τύπος εκθέματος,
- ηλικιακό εύρος μαθητών,
- εκπαιδευτικό επίπεδο,
- περίοδο που καλύπτει το έκθεμα,
- χώρα προέλευσης και
- γλώσσα

View by:

Student age range

View by:

Education Level

View by:

Period covered

View by:

Country of Origin

View by:

Language



**The VISITOR (virtual museums in the c
and integrate virtu**

Experiences you

- Primary
- Art and Design
- The magic of surrealism
- Design and Technology
- The Steam Locomotive
- Stephenson's Rocket
- History
- Parthenon pediment

- Secondary
- Art and Design
- Design a Crown
- Citizen Science and Natural History

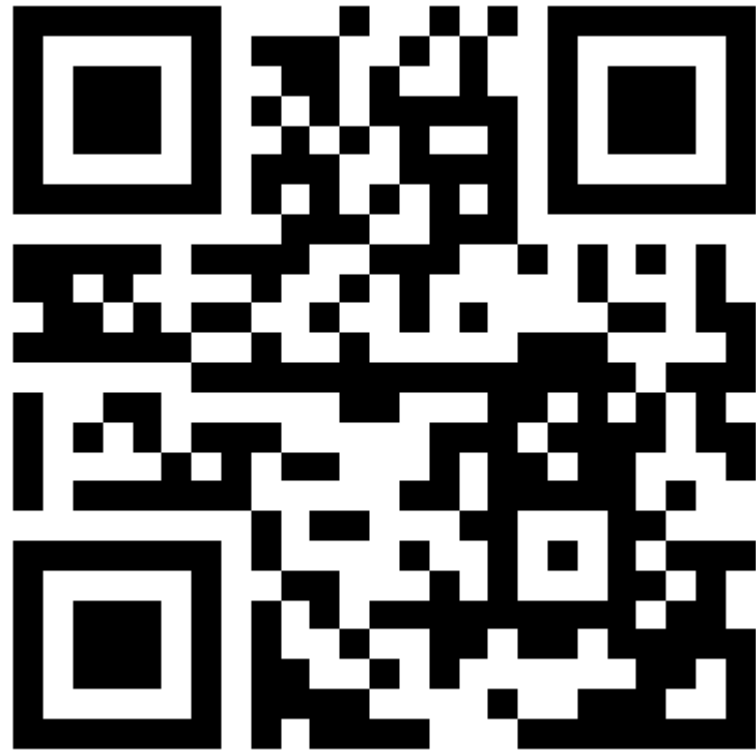


**to facilitate virtual museum visits for schools
into the school curricula.**

in the digital library

Η ψηφιακή εφαρμογή **VISITOR**

<https://visitor-project.eu/game>



Η ψηφιακή εφαρμογή VISITOR

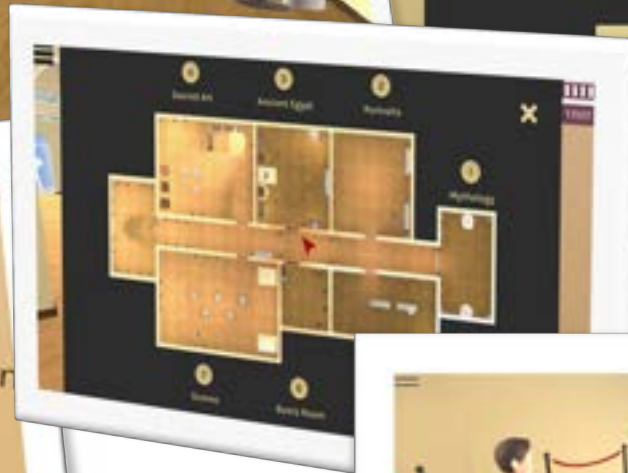
3. Περιγραφή του αντικειμένου

4. Απάντηση σε κουίζ

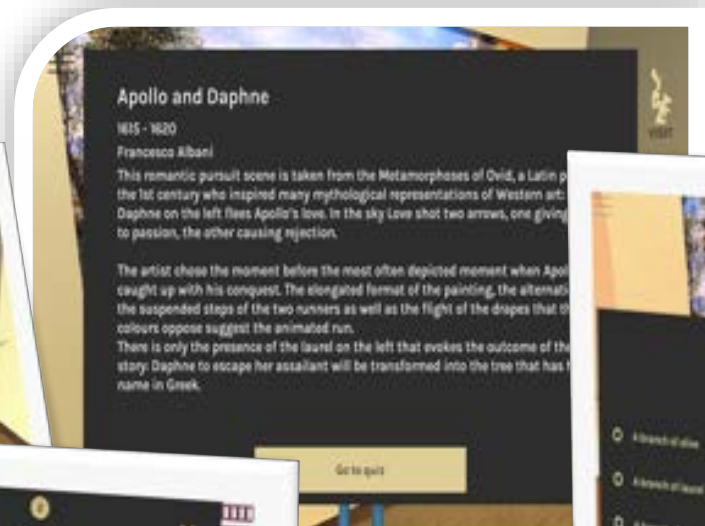
2. Παρατηρήστε τα εκθέματα χωρισμένα σε διάφορες θεματικές αίθουσες του μουσείου.



1. Πλοήγηση μέσω χαρτών και avatar



6. Ολοκλήρωση αποστολών



5. Κερδίστε σήματα



Τα διαδικτυακά μαθήματα **VISITOR**

<https://edu-hub.eap.gr/>



Κύριος στόχος:

- να υποστηρίξει τους εκπαιδευτικούς στην ενσωμάτωση εικονικών ξεναγήσεων σε μουσεία στα σχέδια μαθήματός τους, μέσω καινοτόμων προσεγγίσεων, π.χ:
 - Πολυθεματικών έργων ψηφιακής αφήγησης (storytelling)
 - Της επιστήμης των πολιτών και πολλών διαφορετικών ψηφιακών εργαλείων
 - Της ψηφιακής εφαρμογής- παιχνιδιού και της ψηφιακής βιβλιοθήκης

Θεμελιώδης στόχος

να παρακινήσει τους μαθητές να περιηγηθούν στο ψηφιακό μουσείο, να συγκεντρώσουν υλικό και να υλοποιήσουν τα έργα τους με βάση τις αρχές της ενταξιακής εκπαίδευσης και της συνεργατικής μάθησης.



Chapter 1
THE EMERGENCE OF DIGITAL
STORYTELLING

The power of stories has been significant through generations as, being "older than human history itself", traditional storytelling represents one of the oldest forms of education. Always at the heart of education, stories hold a magical quality which can trigger learner engagement in a unique and unparalleled way that few educational approaches can. Nonetheless, when the age-old art of storytelling migrates to the digital realm, riding the adventure of rapidly evolving technology can prove to be a digital story on its own, with technology expanding its audience instead of just spreading it.

Erasmus+



Στο τέλος της κατάρτισης, οι εκπαιδευόμενοι (εκπαιδευτικοί) θα είναι σε θέση να γνωρίζουν:

- Πώς μπορούν να εφαρμοστούν οι παιδαγωγικές προσεγγίσεις του VISITOR για εικονικές περιηγήσεις
- Πώς οι εκπαιδευτικοί καθορίζουν τους ρόλους τους όταν συνεργάζονται με τους μαθητές τους
- Πώς να οργανώσουν μαθητικές ομάδες με βάση ένα μοντέλο δράσης χωρίς αποκλεισμούς
- Πώς να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία VISITOR για πρόσβαση σε ψηφιακό περιεχόμενο



The slide features a header with a photograph of a red umbrella on a beach and a dark blue rounded rectangle containing the text "Chapter 1 THE EMERGENCE OF DIGITAL STORYTELLING". Below the header, there is a paragraph of text discussing the power of stories and their role in education. At the bottom, there are logos for Erasmus+ and several other organizations.

Chapter 1
THE EMERGENCE OF DIGITAL
STORYTELLING

The power of stories has been significant through generations as, being "older than human history itself", traditional storytelling represents one of the oldest forms of education. Always at the heart of education, stories hold a magical quality which can trigger learner engagement in a unique and unparalleled way that few educational approaches can. Nonetheless, when the age-old art of storytelling migrates to the digital realm, riding the adventure of rapidly evolving technology can prove to be a digital story on its own, with technology expanding its audience instead of just spreading it.

Erasmus+ 

Εκπαιδευτικό Υλικό


- Τρόποι εφαρμογής (use cases)
- Σχέδια μαθήματος: Ένα πλήρες μάθημα για μια τάξη
(~1 ώρα, συμπεριλαμβανομένων των μαθησιακών στόχων, της εκκίνησης, της κύριας δραστηριότητας, της ολομέλειας της τάξης, των φύλλων εργασίας)
- Δραστηριότητες: Μια ανεξάρτητη εργασία για τους μαθητές
(~0,5-1h μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνη της ή να ενσωματωθεί σε ένα μάθημα)



OU PI
Maria Aristeidou



HOU PI
Theofanis Orphanoudakis

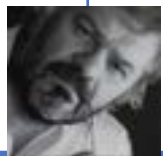


I4D PI
Alexis Lacapelle



IDEC PI
Xenia Chronopoulou

LogoPsyCom PI
Berenger Dupont



Researcher Associate
Chris Gilbert



Researcher
Christophoros Karachristos



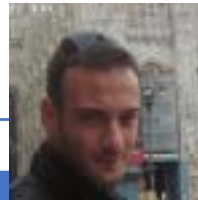
Researcher
Theodora Kouvara



Software Developer
Phoebee Bartoli



Researcher
Zoe Batsi



Software Developer
Panagiotis Mourelatos



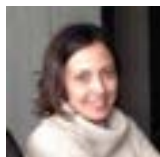
Project Coordinator
Bojana Vulicevic



Project Manager
Laura Nieto Cuervo



Educator
Natalia Spyropoulou



Educator
Rozalia Kalantzi



Software Developer
Romain Mottier



The Team

Discuss learning 2022

Ευχαριστούμε για την
προσοχή σας!

