



Το "Eurocraft – explore critical heritages through vid-maps" είναι ένα πρότυπο που ανήκει στην κατηγορία των σοβαρών παιχνιδιών (serious games). Δημιουργήθηκε στα πλαίσια του έργου WP5 CoHERE («Horizon 2020»), με στόχο την προώθηση της επικοινωνίας της πολιτισμικής κληρονομιάς και του διαλόγου μεταξύ των Ευρωπαίων, καθώς επίσης και την κατανόηση της έννοιας του "Ευρωπαϊού Άλλου" (European Other). Επιπλέον, μπορεί να αποτελέσει ερευνητικό εργαλείο για τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι μαθητές που ζουν στην Ευρώπη αντιλαμβάνονται τις ποικίλες περιφέρειές (regions) της μέσα από:

- [i] τα «αποτυπώματά» τους (υλικό σχετικό με την πολιτισμική κληρονομιά που οι ίδιοι αναρτούν),
- [ii] τα παιχνίδια που παίζουν και
- [iii] τους χάρτες πολλαπλών επιπέδων πληροφορίας που δημιουργούν (vid-maps) με σκοπό να απεικονίσουν με διαφορετικούς τρόπους τις κατανομές των στοιχείων της πολιτισμικής κληρονομιάς στην Ευρώπη.

Το παιχνίδι εφαρμόστηκε πιλοτικά σε μαθητές πολυπολιτισμικών σχολείων, σε φοιτητές (μελλοντικούς δασκάλους) και σε εν ενεργεία εκπαιδευτικούς, προκειμένου να αξιολογηθεί ο σχεδιασμός του καθώς επίσης και το παιδαγωγικό και γνωστικό του περιεχόμενο. Το στάδιο της πιλοτικής εφαρμογής θεωρήθηκε σημαντικό για την επιτυχή ανάπτυξη του παιχνιδιού και την αποτελεσματικότερη συνεισφορά του στην εκπαιδευτική διαδικασία.

### Το σενάριο



Το αερόπλοιο "Eurocraft" ταξιδεύει σε όλη την Ευρώπη με σκοπό να συλλέξει δεδομένα (εικόνες, βίντεο, ήχους) και ιστορίες σχετικά με την Ευρωπαϊκή Κληρονομιά και Ταυτότητα. Το υλικό που συλλέγει αποτελεί τη βάση με την οποία οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν πολυεπίπεδους χάρτες σημείων (Vid-maps) προκειμένου να αναπαραστήσουν με κριτήρια που οι ίδιοι θέτουν την

πολιτισμική κληρονομιά και ταυτότητα. Επίσης, είναι το κλειδί που θα τους βοηθήσει να ξεκλειδώσουν τα βάθρα με τα αντικείμενα πολιτισμικής κληρονομιάς, ώστε να δημιουργήσουν ένα «εναέριο μουσείο κληρονομιάς».

Η εικονική εξερευνητήρια, Ευρώπη, είναι μία Ευρωναύτης (Euroonaut) με κύριο στόχο να μετατρέψει το ταξίδι με το Eurocraft σε μια συναρπαστική εμπειρία. Βοηθά τους Ευρωναύτες που αποφασίζουν να ταξιδέψουν με το Eurocraft να νιώσουν ευπρόσδεκτοι και ασφαλείς ώστε να εκφράζονται άφοβα και να μοιράζονται τις σκέψεις και τις ιδέες τους σχετικά με την κληρονομιά. Οι Ευρωναύτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εξερευνούν, μαθαίνουν, ανακαλύπτουν παίζοντας, χρησιμοποιούν

ορισμένες πληροφορίες που παρέχονται μέσω του παιχνιδιού για να λύσουν γρίφους, εκφράζουν τον εαυτό τους, μιλούν για την πολιτισμική κληρονομιά τους, φαντάζονται, δημιουργούν, επικοινωνούν και αλληλεπιδρούν με τους άλλους Ευρωπαύτες.



## CoHERE

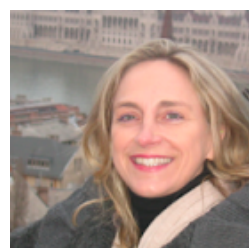
Το έργο CoHERE διερευνά τους τρόπους με τους οποίους «κατασκευάζονται» οι ταυτότητες στην Ευρώπη μέσω αναπαραστάσεων της κληρονομιάς που συνδέονται με τους τόπους, την ιστορία, την παράδοση, καθώς και την έννοια του «ανήκειν». Η έρευνα αναδεικνύει τις υπάρχουσες πρακτικές και τους διαλόγους σχετικά με την πολιτισμική κληρονομιά στην Ευρώπη. Επιπλέον, εντοπίζει τα μέσα για τη διατήρηση και τη μετάδοση του πλήθους των ευρωπαϊκών κληρονομιών, τα οποία πιθανώς να συμβάλλουν στην εξέλιξη κοινοτικών ταυτοτήτων χωρίς αποκλεισμούς και να αντισταθμίσουν τη δυσαρέσκεια προς την Ε.Ε. και τις τάσεις διχασμού που υπάρχουν σε αυτή. Στο έργο διερευνώνται τρόποι αναπαράστασης και έκφρασης της πολιτισμικής κληρονομιάς, που καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα θεματικών ενοτήτων: από τον πολιτισμικό σχεδιασμό και τις πολιτικές που ακολουθούνται, τις εκθέσεις μουσείων, την ερμηνεία της κληρονομιάς, τα σχολικά προγράμματα σπουδών και τον πολιτικό διάλογο, μέχρι τις μουσικές και χορευτικές παραστάσεις, το φαγητό και την κουζίνα, τις τελετουργίες και τις διαμαρτυρίες. Η έμπειρη, πολύ-επιστημονική κοινοπραξία που έχει αναλάβει το έργο, εφαρμόζει ποικίλες θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις στα θέματα που μελετώνται. Η συνάφεια στο πρόγραμμα του έργου εξασφαλίζεται μέσω βασικών ερευνητικών προσεγγίσεων, οι οποίες είναι: 1) μελέτη συσχέτισης ανάμεσα στην παραγωγή και τη βίωση της κληρονομιάς σε θεσμικό, κοινωνικό και προσωπικό επίπεδο, συμπεριλαμβανομένης της έρευνας σχετικά με τις δραστηριότητες και τις στάσεις των ανθρώπων, 2) έρευνα βασισμένη στην πράξη και την δημιουργία δραστηριοτήτων για το ευρύ κοινό, και 3) ανάπτυξη κριτικών εργαλείων (π.χ. μοντέλα πολιτικής, προγράμματα σπουδών, μουσεία και πρακτικές κληρονομιάς) που αποσκοπούν στην προώθηση του προβληματισμού, την αξιοποίηση των ευρωπαϊκών κληρονομιών και τη δημιουργία στάσεων κοινωνικής ένταξης. Το έργο είναι διεπιστημονικό και εκτείνεται στους τομείς: μουσειολογίας, κληρονομιάς και μνήμης, πολιτιστικής ιστορίας, εκπαίδευσης, μουσικολογίας, εθνολογίας, πολιτικών επιστημών, αρχαιολογίας, εθνογλωσσολογίας και σχεδιασμού ψηφιακής αλληλεπίδρασης. Η κοινοπραξία αποτελείται από 12 εταιρίες σε 9 χώρες, μεταξύ των οποίων πανεπιστήμια, μία μικρομεσαία επιχείρηση (SME), δύο μουσεία και ένα πολιτιστικό δίκτυο. Η έρευνα καλύπτει ποικίλους ευρωπαϊκούς τόπους και πραγματικότητες συγκριτικά, αλλά και σε βάθος.



## Η Ομάδα

Το παιχνίδι Eurocraft δημιουργήθηκε από μια διεπιστημονική ομάδα κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημόνων, επιστημόνων υπολογιστών και πληροφορικής, μηχανικών λογισμικού, γραφιστών, σχεδιαστών, εμπόρων λογισμικού οι οποίοι εργάστηκαν με κέφι για τη δημιουργία του.

Η Δρ **ΛΙΑ ΓΑΛΑΝΗ** είναι Επίκουρη Καθηγήτρια στη Διδακτική της Γεωγραφίας στο ΕΚΠΑ. Είναι επιστημονικά υπεύθυνη του έργου CoHERE και της εφαρμογής Eurocraft. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα εστιάζουν μεταξύ άλλων στα πεδία: πολυτροπική αναπαράσταση γεωγραφικών



εννοιών, ψηφιακά παιχνίδια στη γεωγραφική εκπαίδευση, αλλά και σε χώρους όπως μουσεία, βιβλιοθήκες κλπ.



Ο Δρ. **ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΑΒΡΙΛΗΣ** είναι Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Υπολογιστών με διδακτορικό τίτλο " Αναγνώριση επιθέσεων άρνησης εξυπηρέτησης". Έχει συμμετάσχει σε πάνω από 42 προγράμματα ανάπτυξης λογισμικού που καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα τομέων όπως πολιτιστική κληρονομιά, εκπαίδευση, εμπόριο, υγεία, και τυχερά παιχνίδια.

Η **ΑΘΗΝΑ ΚΑΡΑΤΖΑ** (MSc) είναι πτυχιούχος του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής εκπαίδευσης του ΕΚΠΑ, έχει μεταπτυχιακό στην κατεύθυνση «Φυσικές Επιστήμες και Εκπαίδευση» και σήμερα είναι Διδάκτωρ στη Διδασκαλία Γεωγραφίας στο ΕΚΠΑ. Είναι μέλος της ερευνητικής ομάδας του έργου CoHERE.



Ο Δρ. **ΜΑΝΩΛΗΣ ΚΟΥΤΛΗΣ** είναι Μηχανικός Υπολογιστών και Πληροφορικής, κάτοχος διδακτορικού διπλώματος στην Πληροφορική. Εργάστηκε σε διάφορες θέσεις στο Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών για έργα στους τομείς των Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών και των Συστημάτων Γεωγραφικών Πληροφοριών. Η τεχνογνωσία του περιλαμβάνει συστήματα γεωπληροφορικής, υπηρεσίες βάσει τοποθεσίας και συστήματα ηλεκτρονικού εμπορίου.

Ο **ΜΠΑΜΠΗΣ ΜΑΝΟΛΟΓΛΟΥ** πάντα ενδιαφερόταν για τον κινηματογράφο, τα κόμικς, τα κινούμενα σχέδια και τα παιχνίδια για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Οι σπουδές του απλώνονται στα πεδία του προγραμματισμού, του γραφικού σχεδιασμού, των πολυμέσων και της διαφήμισης. Με πάνω από 20 χρόνια εμπειρίας, έχει δημιουργήσει πολλές βραβευμένες καμπάνιες και έργα για ελληνικές, πολυεθνικές και νεοϊδρυόμενες εταιρείες.



Ο **ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΜΑΝΤΕΣ** (Msc) είναι Μηχανικός Υπολογιστών και Πληροφορικής με μεταπτυχιακό τίτλο Γεω-Πληροφορικής. Εργάστηκε στο ΙΤΥ σε έργα στους τομείς της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας και των Συστημάτων Γεωγραφικών Πληροφοριών. Τα αντικείμενα της ειδίκευσής του είναι η ανάπτυξη εφαρμογών γεωπληροφορικής και ο σχεδιασμός και η υλοποίηση γεωχωρικών βάσεων δεδομένων.

Ο **ΘΑΝΟΣ ΤΣΙΛΗΣ**, είναι εικονογράφος με μεγάλη εμπειρία στην διαφήμιση, τις ηλεκτρονικές εφαρμογές ψυχαγωγίας και τα παιδικά βιβλία. Σπούδασε εικονογράφηση και κινούμενο σχέδιο και έχει εργαστεί ως σχεδιαστής storyboards, ως σχεδιαστής δισδιάστατου animation, ως εικονογράφος βιβλίων, και ως concept artist σε παραγωγές παιχνιδιών, διαφημιστικά τηλεοπτικά και διαδικτυακά σποτ, animtated films και εκδόσεις για ελληνικές και διεθνείς παραγωγές.





## Copyright

Το παιχνίδι υπάγεται στις ακόλουθες άδειες Creative Commons:



Μπορείτε να διανείμετε, να προβάλετε και να αναπαράγετε το έργο που προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα - και τα παράγωγα έργα που βασίζονται σε αυτό - αλλά μόνο εάν αναφέρεται η πηγή και μόνο για εκπαιδευτικούς (μη εμπορικούς) σκοπούς.

Μπορείτε να διανέμετε παράγωγα έργα μόνο με άδεια πανομοιότυπη με την άδεια που διέπει αυτό το έργο.

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού προστατεύεται από πνευματικά δικαιώματα.

Τα πνευματικά δικαιώματα για τα συνοδευτικά έγγραφα ανήκουν στα άτομα που συμμετείχαν στην παραγωγή τους.

Δεν έχετε εξουσιοδότηση για πώληση, μεταβίβαση με άδεια, δημόσια εκπροσώπηση ή εκμετάλλευση των περιεχομένων.

Μην αφαιρείτε ή τροποποιείτε τις πληροφορίες περί πνευματικών δικαιωμάτων, το εμπορικό σήμα ή άλλες προειδοποιήσεις που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα.



## Ιδιωτικότητα και ασφάλεια

Για να παίξετε στο "Eurocraft", και να συμμετέχετε σε ορισμένες δραστηριότητες στο διαδίκτυο, ζητούνται από τους χρήστες ορισμένες πληροφορίες. Η ερευνητική ομάδα του "Eurocraft", σέβεται την ιδιωτικότητα των επισκεπτών και μεριμνά ιδιαίτερα για την προστασία της ιδιωτικής ζωής των μικρών παιδιών που χρησιμοποιούν το παιχνίδι. Οι προσωπικές πληροφορίες που παρέχονται μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ερευνητικούς σκοπούς, για αξιολογήσεις και για τη δημιουργία αναφορών. Δεν πουλάμε, χορηγούμε ή αποκαλύπτουμε τα δεδομένα των χρηστών σε τρίτους, υπό οποιεσδήποτε συνθήκες, εκτός εάν αυτό απαιτείται από την ισχύουσα νομοθεσία. Παρέχουμε, όμως, πληροφορίες και περιεχόμενο σε ερευνητικούς εταίρους και ακαδημαϊκούς για τη διεξαγωγή έρευνας που προάγει τη γνώση και την καινοτομία που υποστηρίζει την αποστολή μας και ενισχύει την ανακάλυψη και την καινοτομία σε θέματα εκπαίδευσης, τεχνολογικής προόδου, δημόσιου ενδιαφέροντος, και ευημερίας.

Για να προστατευτούμε από την απώλεια, την κακή χρήση ή την τροποποίηση των προσωπικών πληροφοριών που συγκεντρώνουμε, έχουμε εφαρμόσει εύλογα μέτρα ασφαλείας. Όλα τα άτομα που μας βοηθούν να διαθέτουμε το περιεχόμενο του "Eurocraft" έχουν υπογράψει συμφωνητικό εχεμύθειας. Επιπλέον, πρέπει να συμφωνούν με τις καλές πρακτικές που έχουν εγκριθεί από την Ε.Ε. για την προστασία των προσωπικών πληροφοριών. Δεδομένου ότι το διαδίκτυο αποτελεί δημόσιο χώρο και η ηλεκτρονική πληροφορία μπορεί να παρεμποδιστεί, δεν μπορούμε να εγγυηθούμε απόλυτα την πλήρη ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων.



## Επικοινωνία

Αν έχετε απορίες σχετικά με το παιχνίδι, τα πνευματικά δικαιώματα, την ασφάλεια και τους όρους χρήσης, παρακαλούμε στείλτε μας τα σχόλια ή τις ερωτήσεις σας στο [eurocraft.vidmaps@gmail.com](mailto:eurocraft.vidmaps@gmail.com).



## Ευχαριστίες

Το έργο αυτό εκτελείται στο πλαίσιο του έργου CoHERE (“Critical Heritages: performing and representing identities in Europe”) το οποίο έχει χρηματοδοτηθεί από το πρόγραμμα έρευνας και καινοτομίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης Horizon 2020 βάσει της συμφωνίας 693289.



European  
Commission

Horizon 2020  
European Union funding  
for Research & Innovation

