



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Ταμείο
Περιφερειακής Ανάπτυξης



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΕΠΑ & ΤΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΑΝΕΚ

ΕΠΑΝΕΚ 2014-2020
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΔΡΑΣΗ ΕΘΝΙΚΗΣ ΕΜΒΕΛΕΙΑΣ: «ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ-ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ»

«ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ & ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ» (ΕΠΑΝΕΚ)

Επαυξημένη Εμπειρία με Νέα ψηφιακά Συστήματα για τον

Εκπαιδευτικό τουρισμό στα Μουσεία

Ξ.Ε.Ν.Ι.Σ.Ε.ΟΥ.Μ.

ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΡΓΟΥ Τ1ΕΔΚ-04930 – Κ.Α. 10081

Δράση 4.1: Διαμορφωτική αξιολόγηση

Παραδοτέο D.4.1: Έκθεση Ενδιάμεση αξιολόγηση έργου

Ρέθυμνο, Ιούνιος 2019

Το έργο με τίτλο «Επαυξημένη Εμπειρία με Νέα ψηφιακά Συστήματα για τον Εκπαιδευτικό τουρισμό στα Μουσεία» (Ξ.Ε.Ν.Ι.Σ.Ε.ΟΥ.Μ.) και κωδικό Τ1ΕΔΚ-04930 – Κ.Α. 10081, εντάσσεται στη δράση εθνικής εμβέλειας «ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ-ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ», ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ & ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ» (ΕΠΑνεΚ), υλοποιείται από 04/06/2018 και προβλέπεται να ολοκληρωθεί στις 03/06/2020. Η έκθεση που ακολουθεί για τη Δράση 4.1, «Διαμορφωτική αξιολόγηση» αφορά την αξιολόγηση του προγράμματος σε επίπεδο υλοποίησης στόχων και δράσεων του προγράμματος μέχρι τις, 31 Μαΐου 2019, δηλαδή το πρώτο έτος υλοποίησής του.

Γενική περιγραφή του έργου

Σύμφωνα με την πρόταση του παραπάνω έργου, το αντικείμενό του αφορά την ανάπτυξη καινοτόμων ψηφιακών εφαρμογών, με βάση τις νέες τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας και με βάση τις αρχές της σύγχρονης μουσειολογίας/μουσειοπαιδαγωγικής, στις δύο μονάδες του Κέντρου Μελέτης και Έρευνας της Ιστορίας της Εκπαίδευσης και του Διδακταλικού Επαγγέλματος (ΚΕ.Μ.Ε.Ι.Ε.Δ.Ε.) του Πανεπιστημίου Κρήτης: α) το «Μουσείο της Εκπαίδευσης» και β) τη Μουσειακή Συλλογή «Ελένη Γλύκατζη – Αρβελέρ».

Ειδικότερα, αφορά τη δημιουργία, τη διαχείριση και την αξιοποίηση στη μάθηση, την επικοινωνία, την ψυχαγωγία και τον τουρισμό, ψηφιακών πολιτιστικών πόρων-τεκμηρίων, σχετικά με την ιστορία της εκπαίδευσης, την ανάπτυξη εικονικού μουσείου της εκπαίδευσης και την ψηφιακή απεικόνιση εικονικών ταξιδιών σε συγκεκριμένα εκπαιδευτικά μονοπάτια. Στο πλαίσιο αυτό το παρόν έργο, στοχεύει: α) στην τεκμηρίωση, ψηφιοποίηση, ανάδειξη και προβολή ιστορικών εκπαιδευτικών υλικών από σχολεία και το προσωπικό αρχείου της Ελένης Γλύκατζη-Αρβελέρ, β) τη διαδραστική επικοινωνία των εκθεμάτων και του επισκέπτη/τριας, μέσω της εξερεύνησης και της εικονικής περιήγησης, γ) τη διάδοση του εκπαιδευτικού πολιτισμικού αγαθού μέσω καινοτομικών και ελκυστικών πολυμεσικών εφαρμογών, δ) την ψυχαγωγική μάθηση με την παιγνιοποίηση εκπαιδευτικού μουσειακού υλικού, ε) την αύξηση της επισκεψιμότητας, στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού τουρισμού και στ) την προώθηση της αυτενέργειας του/της επισκέπτη/τριας. Σε όλα τα παραπάνω, θα υπάρχει υποστήριξη των εμποδιζόμενων ατόμων, αναφορικά με την υποδοχή και την πρόσβασή τους στο μουσείο με βάση τα ADA Standards.

Η βελτίωση της μουσειακής εμπειρίας του χρήστη-επισκέπτη, η ευαισθητοποίηση του σχετικά με την πολιτιστική κληρονομιά, μέσω των ψηφιακών εφαρμογών που θα σχεδιαστούν και θα υλοποιηθούν, αποτελούν τα βασικά προσδοκώμενα αποτελέσματα, σύμφωνα με την πρόταση του έργου. Ειδικότερα, αναμένεται, μέσω καινοτόμων εφαρμογών και τη διαδραστική επαφή των επισκεπτών με τα εκθέματα του θεματικού μουσείου, (π.χ. επαυξημένη πραγματικότητα), μέσα στο φυσικό χώρο του μουσείου, αλλά και έξω από αυτόν (π.χ. εκπαιδευτικά μονοπάτια), να υπάρχει ανά-

πτυξη και προώθηση του εκπαιδευτικού τουρισμού και αλλαγή στάσεων και αντιλήψεων απέναντι στα μουσεία και τον ρόλο τους (Παραδοτέα: D.3.1, D.3.2). Ανάπτυξη της ενσυναίσθησης μέσα από την πολύ-αισθητηριακή προσέγγιση των εκθεμάτων (Παραδοτέο: D.3.4) και μεταγνώσης, αναφορικά με την ταυτότητα του μουσείου (Παραδοτέα: D.5.1, D.5.2). Δημιουργία περιβάλλοντος ψηφιακής αφήγησης και εργαλείων υποστήριξής της (Παραδοτέο: D.3.3), αλλά και σύνδεση του μουσείου με το ευρύτερο πολιτιστικό πλαίσιο αναφοράς μέσω εκπαιδευτικών επισκέψεων συμβατικών και εικονικών (Παραδοτέα: D.3.1, D.3.4) με τη χρήση τεχνολογιών VR/AR για τους επισκέπτες που αδυνατούν για διάφορους λόγους να ταξιδέψουν και να γνωρίσουν την ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά μιας χώρας (Παραδοτέα: D.1.1, D.3.2, D.3.4).

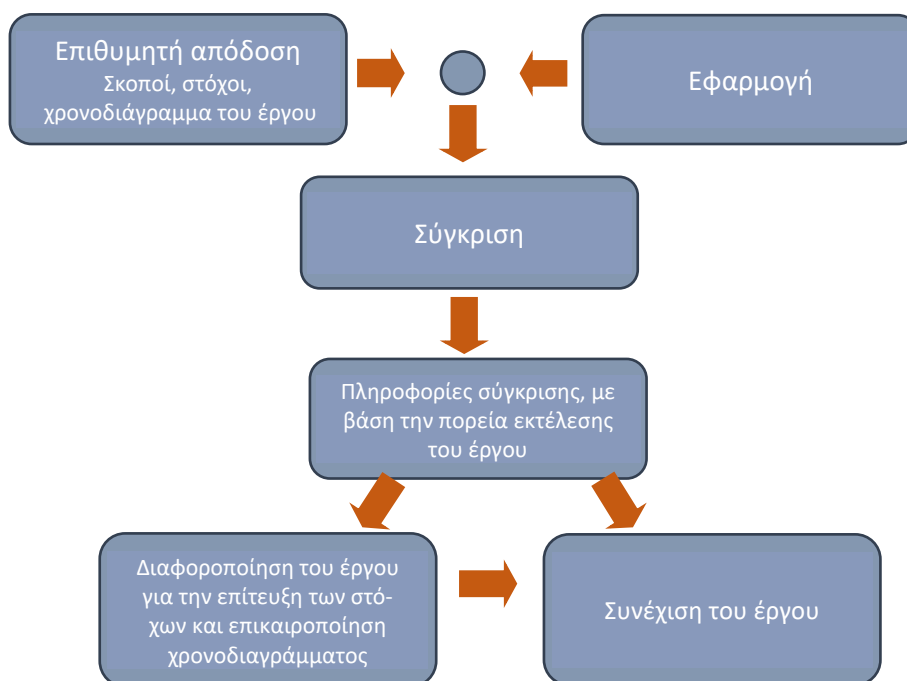
Σκοπός και Μοντέλο της διαμορφωτικής αξιολόγησης του έργου

Η έκθεση διαμορφωτικής αξιολόγησης συντάσσεται με την ολοκλήρωση του πρώτου έτους υλοποίησης του έργου. Η διαμορφωτική αξιολόγηση του έργου περιλαμβάνει την αξιολόγηση της πορείας επίτευξης των στόχων και την αξιολόγηση της πορείας υλοποίησης του φυσικού αντικειμένου των δράσεων του παρόντος έργου, με σκοπό την καταγραφή θετικών στοιχείων και αδυναμιών, εντοπισμό αποκλίσεων από τον αρχικό σχεδιασμό καθώς και τη διατύπωση διορθωτικών προτάσεων ώστε να διασφαλιστεί η επιτυχής υλοποίησή του.

Για την αξιολόγηση του παρόντος έργου αξιοποιήθηκε ένα στοχοκεντρικό μοντέλο σκοπών. Τα στοχοκεντρικά μοντέλα σκοπών έχουν ως κεντρική τους επιδίωξη την διαπίστωση της υλοποίησης ή όχι στόχων που έχουν τεθεί. Επικεντρώνονται, δηλαδή, στο να διαπιστώσουν αν και σε ποιο βαθμό υλοποιήθηκαν οι στόχοι του προγράμματος. Πιο συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε το «Μοντέλο Αξιολόγησης της Απόκλισης» (*Discrepancy Evaluation Model. DEM*)¹, του Pronus, προσαρμοσμένο στις ανάγκες του παρόντος έργου (Σχήμα 1). Η ιδιαιτερότητα του συγκεκριμένου μοντέλου έγκειται στο ότι: α) αξιοποιεί διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων και β) υποστηρίζει τη συνεργασία μεταξύ των εμπλεκόμενων συντελεστών του προγράμματος (π.χ. ομάδων εργασίας, επιχείρησης που υλοποιεί τις εφαρμογές, ...).

¹ Πετροπούλου, Ο., Κασιμάτη, Κ., & Ρετάλης Σ. (2015). *Σύγχρονες Μορφές Εκπαιδευτικής Αξιολόγησης Με Αξιοποίηση Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών*. Αθήνα: ΣΕΑΒ

Σχήμα 1: Προσαρμοσμένο μοντέλο αξιολόγησης της απόκλισης (Discrepancy Evaluation Model DEM)



Το μοντέλο αυτό στηρίζεται στην αξιολόγηση μέσω της διαπίστωσης της απόκλισης μεταξύ του έργου που έχει παραχθεί σε σχέση με τους σκοπούς και στόχους που τέθηκαν στο σχεδιασμό του και έχει ως βασικούς άξονες:

α) τον προσδιορισμό των επιθυμητών επιπέδων απόδοσης (Standards), στην περίπτωση μας σκοποί και στόχοι, που έχουν καθοριστεί από την πρόταση της ομάδας έργου,

β) την πραγματική κατάσταση (Performance), δηλαδή, τις παραγόμενες δράσεις - παραδοτέα του έργου, μέχρι το διάστημα που διενεργείται η διαμορφωτική αξιολόγηση, με βάση το προκαθορισμένο επιθυμητό επίπεδο απόδοσης, και

γ) τη συγκέντρωση και την αξιοποίηση πληροφοριών σχετικά με τις πιθανές αποκλίσεις που παρατηρούνται από το επιθυμητό αποτέλεσμα, δηλαδή, σε σχέση με τους επιδιωκόμενους σκοπούς και στόχους, αλλά και το χρονοδιάγραμμα του έργου, προκειμένου, στη συνέχεια, να αποφασιστούν πιθανές διορθωτικές κινήσεις.

Για την κατάρτιση της έκθεσης αξιολόγησης, αφενός αξιοποιήθηκαν με συστηματικό τρόπο οι εκθέσεις με τα παραδοτέα των δράσεων του συγκεκριμένου έργου που αξιολογείται και αφετέρου πληροφορίες που συλλέχθηκαν από τα μέλη των ομάδων έργου.

Πορεία υλοποίησης του φυσικού αντικειμένου του έργου

Για την αξιολόγηση της πορείας του φυσικού αντικειμένου του έργου, αναλύθηκαν με συστηματικό τρόπο τα παρακάτω κατατιθέμενα κείμενα: α) Έντυπο υποβολής πρότασης του ερευνητικού έργου, Τεχνικό παράρτημα του έργου, β) Δράση 2.1:1, Συνάντηση για περιγραφή Έργου, Παραδοτέο D.2.1, Έκθεση LSX Project Charter (WP2), γ) Δράση 1.1, Σχεδιασμός, Παραδοτέο D.1.1, Ιστότοπος Desmy (WP1), δ) Δράση 2.2, 2η Συνάντηση για περιγραφή Έργου. Παραδοτέο D.2.2, Έκθεση (PO) (WP2), ε) Δράση 3.1, Δημιουργία λογισμικού, Παραδοτέο D.3.1, Λογισμικό εικονικής περιήγησης εκπαιδευτικών μονοπατιών Giotto di Bondone (WP3), ε) Δράση 3.2 Δημιουργία λογισμικού, Παραδοτέο D.3.2.: Λογισμικό τρισδιάστατης αναπαράστασης εκθεμάτων, Αγάθαρχος (WP3) και η στ) Αναλυτική έκθεση φυσικού αντικειμένου στο πλαίσιο του 1^{ου} αιτήματος επαλήθευσης δαπανών. Παράλληλα, κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δράσεων του έργου, μέχρι και τη σύνταξη της παρούσας έκθεσης, υπήρξε παρακολούθηση της πορείας υλοποίησής τους, από μέλος της ομάδας εσωτερικής αξιολόγησης του έργου. Με βάση τα παραπάνω, στον πίνακα 1 αποτυπώνεται με συνοπτικό τρόπο η πορεία υλοποίησης των δράσεων, όπου καταγράφονται με ✓ οι δράσεις που έχουν υλοποιηθεί και παραδοθεί, με την ένδειξη «έχει ολοκληρωθεί, θα παραδοθεί στις 4/6/2019», οι δράσεις που έχουν ολοκληρωθεί αλλά δεν έχουν κατατεθεί και με την ένδειξη «σε εξέλιξη, υλοποίηση κατά ...% » οι δράσεις που αναμένεται να ολοκληρωθούν μελλοντικά. Οι δράσεις που αποτυπώνονται στον πίνακα αφορούν αυτές που με βάση την αρχική πρόταση θα έπρεπε να έχουν παραδοθεί το μέχρι τον 12ο μήνα (4/6/2019), που κατατέθηκε η παρούσα έκθεση αξιολόγησης.

Πίνακας 1: Πορεία υλοποίησης των έργων- παραδοτέα έργου

A/A	ΕΝΟΤΗΤΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ	ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΕΙΔΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ	ΦΟΡΕΑΣ/ΕΙΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	ΑΡΧΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗ (ΜΗΝΑΣ)	ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ (ΜΗΝΑΣ)	ΠΟΡΕΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ
1.	WP1 Προετοιμασία	D1.1. Desmy	Κατασκευή ιστότοπου για τη φιλοξενία των παραδοτέων της ερευνητικής πρότασης (Web design)	Ιστότοπος	ΚΕΜΕΙΕΔΕ Επιχείρηση	3ος	7ος	✓
2.	WP2 Διαχείριση	D2.1. Συνάντηση (LSX)	Συνάντηση ΕΟ με επιχείρηση (σύμπραξη και αναλυτική περιγραφή έργου)	Έκθεση Καταγραφή θεωρητικού/ ερευνητικού πλαισίου υλοποίησης του έργου» - Οργάνωση παραδοτέων για το 1 ^ο εξάμηνο του έργου	ΚΕΜΕΙΕΔΕ	1ος	1ος	✓
3.		D2.2. Συνάντηση (ΡΟ)	2η Συνάντηση ΕΟ με επιχείρηση (Υποστήριξη ψηφιακών αφηγήσεων μέσω επιλεγμένου υλικού/παρουσίαση λογισμικών και Εφαρμογές AR)	Έκθεση και Ερευνητική εργασία Καταγραφή θεωρητικού/ ερευνητικού πλαισίου υλοποίησης του έργου» - Οργάνωση παραδοτέων για το 2ο εξάμηνο του έργου	ΚΕΜΕΙΕΔΕ	3ος	3ος	Έκθεση ✓ Ερευνητική εργασία ✓
4.		D2.3. Συνάντηση (FI)	3η Συνάντηση ΕΟ με επιχείρηση (σχεδιασμός/κατασκευή λογισμικών με τη χρήση φορητών συσκευών για την αλληλεπίδραση του χρήστη με εκθέματα του μουσείου, λογισμικών ανάπτυξης διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών με μουσειακά εκθέματα και διαδραστικών e-books)	Έκθεση και Ερευνητική εργασία Καταγραφή θεωρητικού/ ερευνητικού πλαισίου υλοποίησης του έργου» - Οργάνωση παραδοτέων για το 3ο εξάμηνο του έργου.	ΚΕΜΕΙΕΔΕ	10ος	14ος	Έκθεση και Ερευνητική εργασία σε εξέλιξη Υλοποίηση κατά 10%

5.	WP3 Ανάπτυξη	D3.1. Giotto di Bondone	Δημιουργία λογισμικού εικονικής περιήγησης (3d presentation) εκπαιδευτικών μονοπατιών	Λογισμικό	ΚΕΜΕΙΕΔΕ Επιχείρηση	3ος	7ος	✓
6.		D3.2. Αγάθαρχος	Δημιουργία λογισμικού που αξιοποιεί τις δυνατότητες τρισδιάστατης αναπαράστασης αντικειμένων του μουσείου (3d presentation)	Λογισμικό	ΚΕΜΕΙΕΔΕ Επιχείρηση	6ος	10ος	✓
7.		D3.3. e-Νόστος	Δημιουργία διαδραστικών και καθηλωτικών αφηγήσεων	Λογισμικό	ΚΕΜΕΙΕΔΕ Επιχείρηση	8ος	12ος	Έχει ολοκληρωθεί Θα παραδοθεί στις 4/6/2019
8.		D3.4. Άβα-χ	Δημιουργία λογισμικού με τη χρήση φορητών συσκευών για την αλληλεπίδραση του χρήστη με εκθέματα του μουσείου	Λογισμικό	ΚΕΜΕΙΕΔΕ Επιχείρηση	10ος	14ος	Σε εξέλιξη Υλοποίηση κατά 10%
9.	WP5 Διάδοση	D5.1. Σχεδόν 20.000 έτη μ.Χ.	Εκπαιδευτικά τεκμήρια και εικονική πραγματικότητα	Δημοσίευση	ΚΕΜΕΙΕΔΕ	8ος	12ος	Έχει ολοκληρωθεί Θα παραδοθεί στις 4/6/2019

Σύμφωνα με τον πίνακα 1, φαίνεται ότι οκτώ (8) από τις δέκα (10) δράσεις μετά από τροποποίηση (βλ. Συνεδρίαση Επιτροπής Ερευνών ΕΛΚΕ 574/17-12/2018) άλλαξαν ημερομηνία παράδοσης (D.1.1., D.2.3., D.3.1., D.3.2., D.3.3., D.3.4., D.5.1., D.5.2.). Η τροποποίηση στο χρονοδιάγραμμα φαίνεται να είναι λογική και αναγκαία λόγω της χρονοβόρας διαδικασίας στη σύναψη των συμβάσεων των ερευνητικών ομάδων των συγκεκριμένων πακέτων εργασίας αλλά και του προγραμματισμού των ομάδων εργασίας για την ομαλή υλοποίηση του φυσικού αντικείμενου του έργου και την επίτευξη των στόχων του. Οι τροποποιήσεις που έγιναν δε φαίνεται να αλλοιώνουν τη φύση και τους στόχους του έργου, έγιναν χωρίς να επιβαρύνεται το ποσό της εγκεκριμένης δημόσιας χρηματοδότησης του έργου και πραγματοποιήθηκαν με τη σύμφωνη γνώμη της ομάδας αξιολόγησης του έργου. Διαπιστώνεται, μέσα από τις εκθέσεις των δράσεων ότι τα παραδοτέα τους είναι συνεπή με το τροποποιημένο χρονοδιάγραμμα του έργου. Διαπιστώνεται, ακόμη, οι επαρκείς συνθήκες διασύνδεσης μεταξύ των επιμέρους παραδοτέων των δράσεων.

Πιο συγκεκριμένα, για το παραδοτέο D.1.1. “Desmy” έχει δημιουργηθεί η υποδομή, το σύστημα διαχείρισης περιεχομένου, οι βάσεις δεδομένων για να υλοποιηθούν όλα τα ψηφιακά δεδομένα που θα ακολουθήσουν. Για τον ιστοσελίδα «Desmy» υπάρχουν οι προϋποθέσεις εμπλουτισμού μέχρι την ολοκλήρωση του έργου, στις 03/06/2020, με την προσθήκη των ψηφιακών παραδοτέων του έργου που θα υλοποιούνται σταδιακά το επόμενο διάστημα.

Για τα παραδοτέα D2.1. και D.2.2. έχουν παραδοθεί οι εκθέσεις, που προσδιορίζουν το θεωρητικό/ερευνητικό πλαίσιο υλοποίησης του έργου και οργανώνουν τα παραδοτέα του 1^{ου} και 2^{ου} εξαμήνου, αντίστοιχα. Επίσης, καταγράφεται και ο τρόπος κατασκευής λογισμικών τρισδιάστατης αναπαράστασης εκθεμάτων (D.3.2), διαδραστικών αφηγήσεων (D.3.3), στο πλαίσιο υλοποίησης των στόχων του έργου. Βασική πρόθεση εδώ είναι η ενεργοποίηση της μνήμης, η απελευθέρωση βιωμάτων των επισκεπτών/τριών, με αυξημένη διαδραστικότητα και με τη συναισθηματική τους εμπλοκή, ώστε να επιτυγχάνεται, σε μεγάλο βαθμό, η πρόσληψη και η κατανόηση του υλικού και των ιστορικο-κοινωνικών συνθηκών και καταστάσεων, που αυτό εντάσσεται

Στο παραδοτέο D.3.1. «Giotto di Bondone», που αποτελούσε και το πρώτο ψηφιακό παραδοτέο μαζί με τη «Desmy», φαίνεται να δοκιμάσθηκε το πλαίσιο και οι συνθήκες συνεργασίας του ερευνητικού κέντρου «ΚΕΜΕΙΕΔΕ» με την επιχείρηση «Μανόλης Βαρδαβάς». Η αποτίμηση της συνεργασίας φαίνεται να υπήρξε ιδιαίτερα θετική. Έγιναν αρκετές τροποποιήσεις στο παραδοτέο, μέχρι να λάβει την τελική του μορφή, προκειμένου να είναι συνεπές με τους στόχους του έργου. Με βάση το μοντέλο της χειραφετητικής μάθησης, η εικονική περιήγηση των επισκεπτών/τριών, εντός και εκτός του Μουσείου της Εκπαίδευσης (τρία εκπαιδευτικά μονοπάτια), σε συνδυασμό με την επιλεγμένη σχολική κληρονομιά, που έχει συμπληρωθεί με πληροφορίες, στο-

χεύει στη δημιουργία τουριστικών υπηρεσιών, πολιτιστικών δρομολογίων, βοηθώντας τους περιηγητές να διευρύνουν τις γνώσεις τους, απολαμβάνοντας στοχαστικοκριτικά τον ελεύθερο χρόνο τους.

Το παραδοτέο D.3.2 «Αγάθαρχος», το οποίο έχει ήδη παραδοθεί, με τη βοήθεια του περιβάλλοντος παρουσίασης 3D OBJECTS και A.R., υποστηρίζει την αυξημένη διάδραση των επισκεπτών/τριών με τα εκθέματα του Μουσείου, ενεργοποιώντας μνήμες που συγκινούν και απελευθερώνουν αλλά και βιώματα, υλοποιώντας έτσι έναν από τους βασικούς στόχους του έργου. Σε παρόμοια στοχοθεσία κινείται και το παραδοτέο D.3.3 «e – Νόστος», το οποίο βρίσκεται στο στάδιο της ολοκλήρωσής του - καθώς συντάσσεται η παρούσα έκθεση- και αναμένεται να παραδοθεί στις 4/6/2019. Δημιουργήθηκαν ψηφιακές αφηγήσεις, οι οποίες εμπλουτίστηκαν με βίντεο, ήχο και φωτογραφίες, με στόχο να προσκαλέσουν και να ενεργοποιήσουν, με τη διαδικασία της ενσυναίσθησης, αναμνήσεις, να ανασύρουν προσωπικά βιώματα από το παρελθόν του/της χρήστη/τριας, να εγείρουν συναισθήματα, με σημείο αναφοράς τα εκθέματα του Μουσείου της Εκπαίδευσης.

Συμπεράσματα - Επιστημάνσεις

Για τη κατάρτιση της παρούσας έκθεσης υπήρξε συνεργασία με όλες τις εμπλεκόμενες ομάδες εργασίας από το ερευνητικό κέντρο «ΚΕΜΕΙΕΔΕ» αλλά και την επιχείρηση που υλοποιεί τα ψηφιακά παραδοτέα «ΜΑΝΟΛΗΣ ΒΑΡΔΑΒΑΣ» καθώς και την ομάδα διαχείρισης του έργου. Σκοπός της παρούσας διαμορφωτικής αξιολόγησης είναι η ανατροφοδότηση των συντελεστών του έργου με πληροφορίες που είναι απαραίτητες για τον αναπροσανατολισμό ή την υιοθέτηση κατάλληλων διορθωτικών παρεμβάσεων, προκειμένου να βελτιωθεί η ποιότητα υλοποίησης του έργου (καταγραφή θετικών στοιχείων και αδυναμιών, εντοπισμός αποκλίσεων από αρχικό σχεδιασμό, διατύπωση διορθωτικών προτάσεων κ.λπ.). Με βάση τα παραπάνω, διαφαίνεται ότι οι δράσεις και οι υποδράσεις που έχουν ήδη υλοποιηθεί ή βρίσκονται σε φάση υλοποίησης, να έχουν σχεδιαστεί και πραγματοποιηθεί σύμφωνα με τη στοχοθεσία του έργου. Το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης των δράσεων και υποδράσεων του έργου, ακολουθείται με συνέπεια, μετά τις διορθωτικές αλλαγές που έγιναν και με την προτροπή της ομάδας αξιολόγησης, καθιστούν ρεαλιστικό πλέον το ενδεικτικό χρονοδιάγραμμα, το οποίο είχε καταρτιστεί με την κατάθεση του προγράμματος.

Θεωρείται κρίσιμης σημασίας η συνεχής ανατροφοδότηση όλων των παραδοτέων, καθόλη τη διάρκεια εκτέλεσης του έργου έως και την ολοκλήρωσή του, καθώς είναι πιθανόν κατά την πιλοτική εφαρμογή να χρειαστούν διορθώσεις, αναβαθμίσεις κ.τ.λ., αλλά και για να δημιουργηθεί μεγαλύτερη διασύνδεση μεταξύ των επιμέρους δράσεων και υποδράσεων του έργου.