



YoungArchers

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Προσβάσιμη ψηφιακή
αφήγηση ιστοριών



Co-funded by
the European Union

κοζνα



**CITIZENS
IN POWER**

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

MORNINGSIDE
montessori elementary

MONUMENTA






Δήλωση αποποίησης ευθύνης

Το έργο YoungArchers συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και θα υλοποιηθεί από τον Ιανουάριο του 2022 έως τον Ιανουάριο του 2024. Οι δημοσιεύσεις του αντικατοπτρίζουν τις απόψεις των συγγραφέων και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές (Αριθμός έργου: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341).





Περιεχόμενα

| | |
|--|----|
| Δήλωση αποποίησης ευθύνης | 2 |
| Περιεχόμενα | 3 |
|  | 4 |
| Περιγραφή ενότητας | 4 |
| Μαθησιακά Αποτελέσματα | 4 |
| Ενότητα 1: Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών | 6 |
| Γενικές χρήσεις της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών στην εκπαίδευση | 7 |
| Οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών για την εκμάθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς | 7 |
| Υπο-ενότητα 2: Προσβάσιμη και συμπεριληπτική ψηφιακή αφήγηση ιστοριών | 8 |
| Συμβουλές για τη δημιουργία περιεχομένου στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση | 14 |
| Υπο-ενότητα 3: Εργαλεία ψηφιακής αφήγησης ιστοριών | 15 |
| Λίστα Ψηφιακών Εργαλείων | 16 |
| Οπτικό υλικό: Εικόνες και βίντεο (με αλφαβητική σειρά) | 16 |
| Podcasts και Ηχητικοί Οδηγοί (με αλφαβητική σειρά) | 21 |
| Εκπαιδευτικά εργαλεία κατάλληλα για την εκμάθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς (με αλφαβητική σειρά) | 23 |
| Μελέτες Περίπτωσης | 24 |
| Παράδειγμα 1: Τρισδιάστατα μοντέλα του Λούμπλιν | 24 |
| Παράδειγμα 2: Things That Talk | 24 |
| Παράδειγμα 3: Let's Talk About Myths, Baby! | 24 |
| Παράδειγμα 4: Swipe Story | 25 |
| Πόροι | 26 |



Περιγραφή ενότητας

Ο στόχος αυτού του εγγράφου είναι να αναδείξει τις δυνατότητες της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς και της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών, προκειμένου να μεγιστοποιηθεί ο αντίκτυπός τους στην εκπαίδευση νεαρών μαθητών ηλικίας 9 έως 12 ετών σχετικά με την αρχιτεκτονική κληρονομιά. Αποσκοπεί επίσης να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία της ανάπτυξης προσβάσιμου περιεχομένου προς όφελος όλων. Για να επιτευχθεί αυτό, η Υπο-ενότητα 1 του παρόντος εγγράφου θα παρέχει εκτενείς πληροφορίες σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών, συμπεριλαμβανομένων των γενικών χρήσεων και των οφελών της στον χώρο της εκπαίδευσης. Η Υπο-ενότητα 2 θα παρέχει πληροφορίες που θα επικεντρώνονται ειδικά στην προσβάσιμη και συμπεριληπτική ψηφιακή αφήγηση ιστοριών. Τέλος, η Υπο-ενότητα 3 θα παρέχει μια λίστα με εργαλεία ψηφιακής αφήγησης ιστοριών που μπορούν να αξιοποιηθούν προς τους σκοπούς αυτούς.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση της παρούσας ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:



- Προσδιορίσουν τις βασικές έννοιες της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών και να εξηγήσουν τον ευεργετικό της ρόλο στην εκπαίδευση
- Εφαρμόσουν την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών στην εκπαίδευση
- Επιδείξουν την ικανότητα να αναγνωρίζουν και να σχεδιάζουν συμπεριληπτικές και προσβάσιμες τεχνικές ψηφιακής αφήγησης ιστοριών στην εκπαίδευση
- Χρησιμοποιήσουν διάφορα εργαλεία ψηφιακής αφήγησης ιστοριών



Ενότητα 1: Ψηφιακή αφήγηση ιστοριών

Η **πολιτιστική κληρονομιά** εξηγείται στα έγγραφα της UNESCO ως η κληρονομιά μας από το παρελθόν, αυτό με το οποίο ζούμε σήμερα και αυτό που εμείς μεταβιβάζουμε στις μελλοντικές γενιές. Η **ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά**, επομένως, αναφέρεται σε είδη υλικού που είναι βασισμένα σε υπολογιστή, μερικά από τα οποία έχουν διαρκή αξία, και τα οποία θα πρέπει να διατηρηθούν για τις μελλοντικές γενιές ([UNESCO, 2021](#)).

Η **ψηφιακή αφήγηση ιστοριών** χρησιμοποιεί εργαλεία πολυμέσων για να «ζωντανέψει» τις αφηγήσεις. Οι ψηφιακές ιστορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εξηγήσουν μια έννοια, να προβληματιστούν σχετικά με μια προσωπική εμπειρία, να επαναλάβουν ένα ιστορικό γεγονός ή να διατυπώσουν ένα επιχείρημα. Οι ψηφιακές ιστορίες παρουσιάζονται συνήθως με τη μορφή βίντεο τα οποία συνδυάζουν ήχο, εικόνες και βίντεο κλιπ προκειμένου να αφηγηθούν μια ιστορία. Πρόκειται για μια σχετικά νέα και δημιουργική πρακτική που δεν απαιτεί πολύ εξελιγμένες γνώσεις τεχνολογίας και παραγωγής βίντεο. Ορισμένες μόνο βασικές γνώσεις είναι επαρκείς, κάτι το οποίο καθιστά την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών έναν εύκολο τρόπο επικοινωνίας ή/και μάθησης.

Παρά το γεγονός ότι υπάρχει μια πληθώρα από γκαλερί, αρχεία, μουσεία και βιβλιοθήκες που αφορούν την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, καθώς και μια μεγάλη ποικιλία εργαλείων για την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών, αυτοί οι πόροι δεν χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά στο πλαίσιο της εκπαίδευσης ([Europeana, 2016](#)).



Γενικές χρήσεις της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών στην εκπαίδευση

- Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων.
- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να την χρησιμοποιήσουν για να εισαγάγουν στους μαθητές εργασίες και διάφορα θέματα μελέτης.
- Είναι μία χρήσιμη μέθοδος για να κατανοήσουν οι μαθητές καλύτερα πιο αφηρημένες έννοιες.
- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να την χρησιμοποιήσουν για τη διεξαγωγή συζητήσεων στην τάξη.
- Οι μαθητές μπορούν επίσης να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες αποκομίζοντας έτσι πολλαπλά οφέλη, συμπεριλαμβανομένου του να αποκτήσουν την αίσθηση ότι οι ιστορίες αυτές τους ανήκουν, της ανάλυσης και της σύνθεσης πληροφοριών, της προσωπικής έκφρασης και της εξοικείωσης με τη χρήση της τεχνολογίας.

Οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών για την εκμάθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς

Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών η οποία καταπιάνεται με θέματα που αφορούν την πολιτιστική κληρονομιά είναι ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο για πολλούς λόγους, μερικοί εκ των οποίων είναι οι εξής:

- Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών επιτρέπει στους ανθρώπους να **ανακαλύψουν ευκολότερα** την αρχιτεκτονική κληρονομιά και την ευρύτερη πρόσβαση σε αυτήν από εκπαιδευτικούς και μαθητές.



- Η αρχιτεκτονική κληρονομιά είναι μια πλούσια **πηγή πληροφοριών** σε διατμηματικό επίπεδο, επομένως, μπορεί να αποτελέσει επίσης εξαιρετική πηγή έμπνευσης για την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών από εκπαιδευτική άποψη (βλ. Ενότητα 2 και Ενότητα 5 της παρούσας εργαλειοθήκης).
- Η πρόοδος της τεχνολογίας διασφαλίζει ότι τα εργαλεία πολυμέσων που χρησιμοποιούνται για την ψηφιακή αφήγηση ιστοριών παράγουν προϊόντα καλής οπτικοακουστικής **ποιότητας**.
- Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών μπορεί να χρησιμοποιηθεί στα πλαίσια της **ανοικτής εκπαιδευτικής έρευνας**, η οποία είναι από νομικής άποψης δυνατό να αναπαραχθεί με τη χρήση πνευματικών δικαιωμάτων.
- Η ψηφιακή μορφή αφήγησης ιστοριών **διευκολύνει την εύρεση πληροφοριών** χρησιμοποιώντας άμεσους συνδέσμους ή ενσωματωμένες λειτουργίες.

Υπο-ενότητα 2: Προσβάσιμη και συμπεριληπτική ψηφιακή αφήγηση ιστοριών

Η ψηφιακή αφήγηση ιστοριών, η οποία συνήθως περιλαμβάνει περιεχόμενο πολυμέσων το οποίο συνδυάζει ήχο, εικόνες και βίντεο για να αφηγηθεί μια ιστορία, γίνεται μια ολοένα σημαντικότερη μέθοδος στη διδασκαλία και τη εκπαίδευση. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι σε έναν ολοένα και πιο διασυνδεδεμένο, πολύγλωσσο κόσμο, οι ψηφιακές τεχνολογίες μας επιτρέπουν να δημιουργήσουμε νέους τρόπους με τους οποίους να μεταφέρουμε τις ιστορίες μας.

Από αυτή την άποψη, κατά την προσπάθεια εξασφάλισης της προϋπόθεσης της προσβασιμότητας όσον αφορά το περιεχόμενο πολυμέσων, θα πρέπει να



περιλαμβάνονται υπηρεσίες όπως ο υποτιτλισμός και η ηχητική περιγραφή, διαφορετικά, ένα μεγάλο μέρος του κοινού πιθανόν να μένει πίσω. Επιπλέον, αυτές οι υπηρεσίες προσβασιμότητας είναι επίσης επωφελείς για όλους τους ανθρώπους, συμπεριλαμβανομένου, για παράδειγμα, το ξένο κοινό, για την υποστήριξη και την ενίσχυση της κατανόησης του οπτικοακουστικού περιεχομένου. Επιπλέον, ενώ σήμερα το περιεχόμενο πολυμέσων συχνά περιλαμβάνει περισσότερες από μία γλώσσες στις αρχικές του εκδόσεις, οποιοσδήποτε θεατής μπορεί επίσης να απαιτήσει προσβάσιμες εκδόσεις του περιεχομένου ήχου και βίντεο, προκειμένου να εξασφαλίσει τη μέγιστη εμπλοκή του χρήστη, καθώς και την ικανοποίησή του.

Η ισχύουσα ευρωπαϊκή νομοθεσία μετατοπίζεται προς μια προσβάσιμη προσέγγιση στην ψηφιακή αφήγηση ιστοριών, προκειμένου να καλύπτονται οι ανάγκες όλων των χρηστών.

Τα κωφά άτομα αλλά και άλλες ομάδες ατόμων οι οποίοι δεν μπορούν να ακούσουν τον ήχο ή να επεξεργαστούν γραπτές πληροφορίες, χρειάζονται λεζάντες/υπότιτλους που να αποτελούν μια γραπτή έκδοση των στοιχείων ομιλίας και των άλλων ηχητικών πληροφοριών ενός βίντεο ([W3C WAI](#)).

Στο πλαίσιο του έργου YoungArchers μπορούν να δημιουργηθούν οι ακόλουθοι τρεις τύποι περιεχομένου πολυμέσων:



ΕΙΔΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ 1: Podcasts (μόνο υλικό με προ-ηχογραφημένο ήχο)



Μόνο όσον αφορά τον ήχο, οι υπότιτλοι/λεζάντες επιτρέπουν στα κωφά και τα βαρήκοα άτομα να έχουν πρόσβαση στο ηχητικό περιεχόμενο. Επιπλέον, απαιτείται η διαδικασία της μεταγραφής για την παροχή πρόσβασης σε άτομα που είναι τυφλά και χρησιμοποιούν το σύστημα γραφής Braille. Το υλικό της μεταγραφής μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί από άλλα άτομα για την ενίσχυση της κατανόησης της διάστασης του ήχου.



ΕΙΔΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ 2: Κινούμενες παρουσιάσεις (προηχογραφημένο βίντεο χωρίς ήχο)

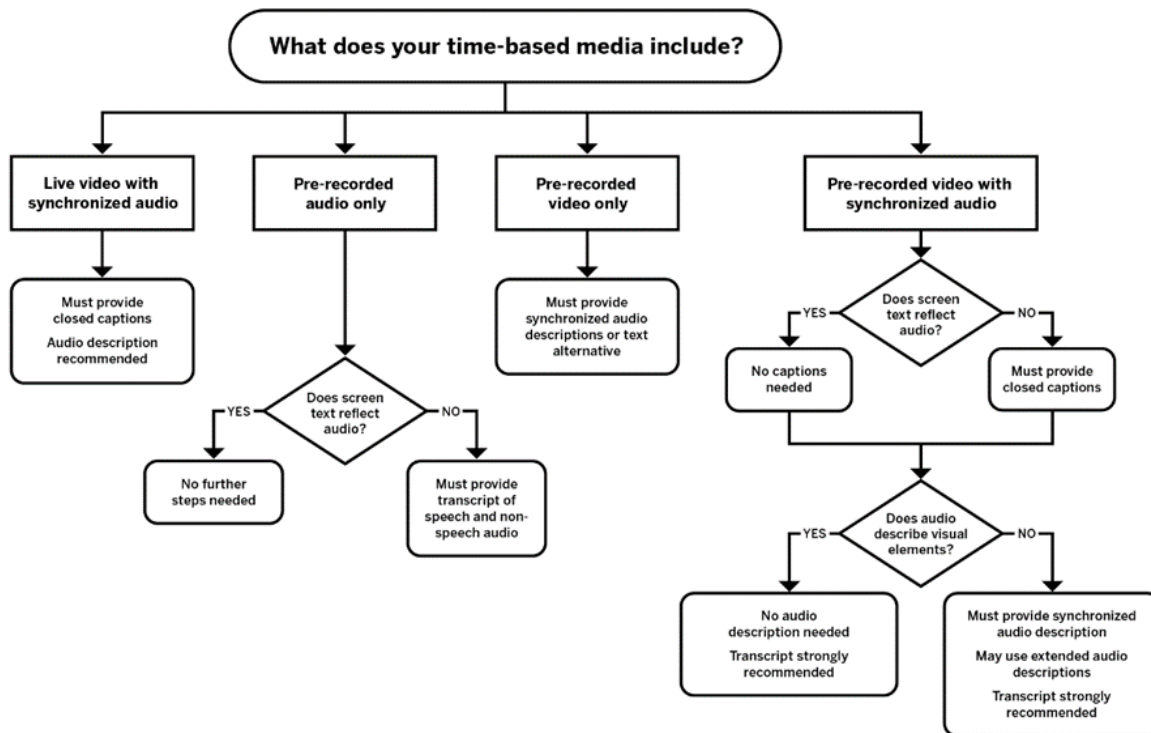
Μόνο όσον αφορά τα βίντεο, η ηχητική περιγραφή επιτρέπει σε άτομα που είναι τυφλά και δεν μπορούν να δουν το περιεχόμενο να έχουν πρόσβαση στο οπτικό περιεχόμενο.



ΕΙΔΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ 3: Βίντεο με συγχρονισμένο ήχο (προ-εγγεγραμμένο βίντεο με συγχρονισμένο ήχο)

Για περιεχόμενο βίντεο με συγχρονισμένο ήχο, μπορούν να εφαρμοστεί υποτιτλισμός ή προσθήκη λεζάντων, απομαγνητοφωνήσεις, ηχητική περιγραφή και απόδοση στη νοηματική γλώσσα, ανάλογα με τον τύπο του περιεχομένου που παράγεται.

Το παρακάτω δενδροδιάγραμμα αποφάσεων θα επιτρέψει στους εκπαιδευτικούς να εντοπίσουν ποιες υπηρεσίες προσβασιμότητας πρέπει να παρέχονται κατά τη δημιουργία του περιεχομένου πολυμέσων.



Δενδροδιάγραμμα Αποφάσεων¹

¹ Μετάφραση διαγράμματος (από πάνω προς κάτω, από αριστερά προς δεξιά):

What does your time-based media include? – Τι περιλαμβάνουν τα μέσα σας με διάσταση του χρόνου;

Live video with synchronized audio – Ζωντανά βίντεο με συγχρονισμένο ήχο

Must provide closed captions/Audio description recommended – Πρέπει να παρέχουν υπότιτλους/Συνίσταται η χρήση ηχητικής περιγραφής

Pre-recorded audio only – Μόνο προεγγεγραμμένο ηχητικό στοιχείο

Does screen text reflect audio? – Μήπως η οθόνη αντικατοπτρίζει το ηχητικό στοιχείο;

No further steps needed – Δεν χρειάζονται περαιτέρω βήματα

Must provide transcript of speech and non-speech audio – Πρέπει να παραθέσετε το απομαγνητοφωνημένο κείμενο του ηχητικού με ομιλία και χωρίς ομιλία

Pre-recorded video only – Μόνο προεγγεγραμμένο βίντεο

Must provide synchronized audio descriptions or text alternative - Πρέπει να παρέχετε συγχρονισμένη ηχητική περιγραφή ή εναλλακτικό κείμενο

Pre-recorded video with synchronized audio – Μόνο προεγγεγραμμένο βίντεο με συγχρονισμένο ήχο

Does screen text reflect audio? - Μήπως η οθόνη αντικατοπτρίζει το ηχητικό στοιχείο;

YES – ΝΑΙ

No captions needed – Δεν χρειάζονται υπότιτλοι

NO – ΟΧΙ



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ 1: Μόνο υλικό με προ-ηχογραφημένο ήχο

- Επιλογή 1: Εάν υπάρχει ήδη κείμενο στην οθόνη που αντικατοπτρίζει με ακρίβεια τον ήχο, δεν απαιτούνται περαιτέρω παρεμβάσεις.
- Επιλογή 2: Εάν δεν υπάρχει κείμενο στην οθόνη, πρέπει να παράσχετε το απομαγνητοφωνημένο κείμενο του ήχου ομιλίας και μη ομιλίας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ 2: Μόνο υλικό με προ-εγγεγραμμένο βίντεο.

- Ενιαία επιλογή: Πρέπει να παρέχετε συγχρονισμένες περιγραφές ήχου ή μια εναλλακτική λύση κειμένου που παρουσιάζει τις πληροφορίες στο βίντεο.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ 3: Προ-εγγεγραμμένο βίντεο με συγχρονισμένο ήχο

- Επιλογή 1: Υπάρχει κείμενο στην οθόνη που να αντικατοπτρίζει με ακρίβεια τόσο τον ήχο των στοιχείων της ομιλίας όσο και τον στοιχείων ήχου εκτός της ομιλίας;
 - Λύση 1: Εάν ναι, δεν χρειάζονται λεζάντες ή υπότιτλοι.
 - Λύση 2: Εάν όχι, πρέπει να παρέχετε ακριβείς συγχρονισμένες λεζάντες ή υπότιτλους για τα στοιχεία ομιλίας και μη ομιλίας.
- Επιλογή 2: Μήπως περιγράφει ήδη ή όχι ο ήχος τα σημαντικά οπτικά στοιχεία του βίντεο; Για παράδειγμα, το κείμενο στην οθόνη εκφωνείται όπως εμφανίζεται.

Must provide closed captions – Πρέπει να παραθέσετε υπότιτλους

Does audio describe visual elements? – Μήπως το ηχητικό περιγράφει τα οπτικά στοιχεία;

No audio description needed/Transcripts strongly recommended – Δεν χρειάζεται ηχητική περιγραφή/ Συνιστάται έντονα η παράθεση απομαγνητοφωνημένου κειμένου

Must provide synchronized audio description/May use extended audio descriptions/Transcript strongly recommended - Πρέπει να παρέχετε συγχρονισμένη ηχητική περιγραφή/Θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε εκτεταμένες ηχητικές περιγραφές/Συνιστάται έντονα η παράθεση απομαγνητοφωνημένου κειμένου



- Λύση 1: Εάν ναι, δεν απαιτείται ηχητική περιγραφή. Συνιστάται ανεπιφύλακτα ένα αντίγραφο, αλλά δεν απαιτείται.
- Λύση 2: Εάν όχι, πρέπει να παράσχετε συγχρονισμένη περιγραφή σε ηχητική μορφή.

Μερικές συμβουλές για τη δημιουργία προσβάσιμου περιεχομένου ήχου και βίντεο:

1. Ηχητικό περιεχόμενο:

- Παραγωγή ήχου υψηλής ποιότητας
- Χρήση χαμηλού ήχου υποβάθρου
- Χρήση καθαρής και αργής ομιλίας
- Παροχή χρόνου στο κοινό ώστε να επεξεργαστεί τις πληροφορίες
- Χρήση σαφούς και κατανοητής γλώσσας
- Παροχή εξηγήσεων για τα διάφορα αισθητηριακά στοιχεία

2. Περιεχόμενο βίντεο

- Αποφυγή της πρόκλησης επιληπτικών κρίσεων
- Λάβετε υπόψη την ορατότητα του ομιλητή
- Κάντε το κείμενο επικάλυψης αναγνώσιμο
- Λάβετε τις απαραίτητες πρόνοιες για την περιγραφή των οπτικών πληροφοριών
- Λάβετε τις απαραίτητες πρόνοιες που αφορούν τη χρήση της νοηματικής γλώσσας



Συμβουλές για τη δημιουργία περιεχομένου στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Η προσβασιμότητα στην ψηφιακή αφήγηση ιστοριών είναι επίσης χρήσιμη για τη δημιουργία περιεχομένου για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση, δεδομένου ότι το κοινό-στόχος περιλαμβάνει μικρότερους σε ηλικία μαθητές. Ως εκ τούτου, συνιστάται στους εκπαιδευτικούς να ακολουθούν απλές συμβουλές που διευκολύνουν τη μάθηση των νεαρότερων μαθητών:

- Κρατήστε τη διάρκεια της ιστορίας κάτω από 5 λεπτά για να διατηρήσετε την προσοχή των μαθητών.
- Συμπεριλάβετε ζωντανές εικόνες.
- Χρησιμοποιήστε μουσική και αφήγηση που να είναι κατάλληλες για την ηλικία των μαθητών.
- Η αφήγηση που συνοδεύεται από υπότιτλους μπορεί επίσης να βοηθήσει στη διεύρυνση του λεξιλογίου των μαθητών.
- Κρατήστε τον ρυθμό αργό όσον αφορά τις οπτικές αλλαγές και την αφήγηση (όχι όμως υπερβολικά αργό).
- Χρησιμοποιήστε εφαρμογές με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένα.





Υπο-ενότητα 3: Εργαλεία ψηφιακής αφήγησης ιστοριών

Η χρήση ψηφιακών εργαλείων, όπως ο ήχος, τα βίντεο και οι εικόνες, είναι μια δημιουργική εναλλακτική λύση για την ανάπτυξη μη παραδοσιακών τρόπων μάθησης και την ενίσχυση της εκπαίδευσης μέσω διαδραστικών εμπειριών, καθώς παράλληλα την ενίσχυση των ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών.



Λίστα Ψηφιακών Εργαλείων

Υπάρχει ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διευκόλυνση της δημιουργίας προσβάσιμης και συμπεριληπτικής ψηφιακής αφήγησης ιστοριών χρησιμοποιώντας μέσα όπως τα podcast, τα παιχνίδια και τα βίντεο.



Οπτικό υλικό: Εικόνες και βίντεο (με αλφαβητική σειρά)

→ [Artsteps](#)

Πρόκειται για μια διαδικτυακή διαδραστική εφαρμογή που επιτρέπει στον χρήστη να δημιουργήσει τις δικές του εκθέσεις εικονικής πραγματικότητας (VR), ακόμη και σε ρεαλιστικούς τρισδιάστατους χώρους.

Κόστος: Δωρεάν

Γλώσσες: Το εργαλείο είναι διαθέσιμο μόνο στα αγγλικά και τα γαλλικά.

Δήλωση Προσβασιμότητας: Δεν είναι δυνατή η επιβεβαίωση της συμβατότητας με τα προγράμματα ανάγνωσης οθόνης. Δεν υπάρχει λειτουργία για συνομιλία μέσω βίντεο.



→ [Canva](#)

Το Canva είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο σχεδιασμού και δημοσίευσης του οποίου «αποστολή» είναι να δώσει τη δυνατότητα σε όλους στον κόσμο να σχεδιάζουν οτιδήποτε και να δημοσιεύουν σε οποιοδήποτε μέσο.

Κόστος: Διαθέσιμα τόσο δωρεάν όσο και επί πληρωμή πλάνα

Δήλωση προσβασιμότητας: Το ίδιο το Canva δεν διαθέτει χαρακτηριστικά προσβασιμότητας, αλλά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε εικόνες προς εισαγωγή. Αυτές οι εικόνες θα πρέπει στη συνέχεια να έχουν εναλλακτικό κείμενο (alt text) προκειμένου να είναι συμβατές με τις οδηγίες ψηφιακής προσβασιμότητας.

→ [Flippity](#)

Πρόκειται για ένα χρήσιμο εργαλείο για τη λήψη των Υπολογιστικών Φύλλων Google και τη μετατροπή τους σε χρήσιμους πόρους, από εκπαιδευτικές κάρτες (flash cards) έως κουίζ και πολλά άλλα, επιτρέποντας έτσι στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να δημιουργήσουν διάφορες εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Δήλωση προσβασιμότητας: Οι δραστηριότητες του Flippity έχουν γενικά σχεδιαστεί για να είναι προσβάσιμες.

Κόστος: Δωρεάν

Γλώσσες: Μόνο Αγγλικά

→ [Genially](#)

Πρόκειται για ένα εργαλείο που χρησιμοποιούν τα σχολεία για να διδάξουν και να μάθουν μέσω διαδραστικού εκπαιδευτικού υλικού, προωθώντας έτσι



τον ψηφιακό μετασχηματισμό για όλα τα στάδια της εκπαίδευσης και όλους τους μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί παρακινούν τους μαθητές για γνώση χρησιμοποιώντας διαδραστικό και παιχνιδοποιημένο περιεχόμενο. Οι μαθητές μαθαίνουν με δημιουργικό τρόπο, ενώ τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι μαθητές ενισχύουν τις ψηφιακές τους ικανότητες.

Δήλωση προσβασιμότητας: Ορισμένοι από τους πόρους που παρέχονται σε μορφή Genially δεν είναι προσβάσιμοι.

Κόστος: Διαθέσιμα τόσο δωρεάν όσο και επί πληρωμή πλάνα

Γλώσσες: Δεν υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα

→ Scratch

Αυτή η εφαρμογή είναι ένα περιβάλλον προγραμματισμού βασισμένο σε μπλοκ που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για σκοπούς προγραμματισμού και ως εργαλείο αφήγησης. Το Scratch επιτρέπει στα παιδιά να ασχοληθούν με τον προγραμματισμό και να μοιραστούν διάφορα διαδραστικά μέσα όπως ιστορίες, παιχνίδια και κινούμενα σχέδια με άλλα άτομα.

Γλώσσες: Διατίθεται σε πολλές γλώσσες

Δήλωση προσβασιμότητας: Οι σχεδιαστικές πτυχές του εργαλείου αυτού επιτρέπουν την εύκολη χρήση του από αρχάριους, αλλά μπορούν επίσης να προσφέρουν ευκαιρίες για πρόκληση στα παιδιά των οποίων οι γνώσεις βρίσκονται σε πιο προχωρημένο επίπεδο. Αυτό σημαίνει ότι το Scratch είναι κατάλληλο για μαθητές όλων των ικανοτήτων και επιπέδων, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες. Παρ' όλα αυτά, ο σχεδιασμός οδηγιών στο πλαίσιο του Καθολικού Σχεδιασμού για τη



Μάθηση (Universal Design for Learning – UDL) εξακολουθεί να είναι απαραίτητο να γίνει από τους εκπαιδευτικούς. Μια βασική στρατηγική του Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση μπορεί να περιλαμβάνει έναν εκπαιδευτικό που να παρέχει πληροφορίες στον μαθητή σε πολλαπλές μορφές, για παράδειγμα μέσω έντυπων φυλλαδίων ή μέσω της παροχής πληροφοριών προφορικώς.

→ **Storyboard That**

Εργαλείο σχεδιασμού δημιουργικών σχεδίων μαθήματος για εκπαιδευτικούς, τα οποία περιέχουν ολοκληρωμένα παραδείγματα που έχουν δημιουργηθεί από μαθητές, καθώς και κενά πρότυπα εικονογραφημένων σεναρίων που οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν στο επίπεδο και τις ανάγκες των μαθητών τους.

Δήλωση προσβασιμότητας: Δεν βρέθηκαν πληροφορίες

Κόστος: Ο δωρεάν βασικός λογαριασμός παρέχει ελάχιστη λειτουργικότητα για άτομα που θέλουν απλά να δημιουργούν μερικά εικονογραφημένα σενάρια σε τακτική βάση ή να δοκιμάσουν το λογισμικό πριν πληρώσουν γι' αυτό. Οι συνδρομές στο λογισμικό Storyboard That ξεκινούν από \$9,99 ανά μήνα.

Γλώσσες: Δεν υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα

→ **Padlet**

Μια νεοσύστατη εταιρεία εκπαιδευτικής τεχνολογίας που παρέχει λογισμικό που βασίζεται στο Υπολογιστικό Νέφος (Cloud), φιλοξενώντας μια συνεργατική διαδικτυακή πλατφόρμα σε πραγματικό χρόνο, στην οποία οι



χρήστες μπορούν να μεταφορτώσουν, να οργανώσουν και να μοιραστούν περιεχόμενο σε εικονικούς πίνακες ανακοινώσεων.

Δήλωση προσβασιμότητας: Πληροί τα κριτήρια καθολικού σχεδιασμού και τα πρότυπα συμπερίληψης.

Κόστος: Διαθέσιμα τόσο δωρεάν, όσο και επί πληρωμή πλάνα

Γλώσσες: Υποστηρίζει 42 γλώσσες

→ [Pixton](#)

Το Pixton ενδυναμώνει τη μάθηση των μαθητών, απελευθερώνοντας τις καλλιτεχνικές και συγγραφικές τους δυνατότητες, μέσω της δημιουργίας κόμικς.

Δήλωση προσβασιμότητας: Δεν βρέθηκαν πληροφορίες

Κόστος: Οι συνδρομές του λογισμικού ξεκινούν από \$9,99 ανά μήνα.

Γλώσσες: Δεν υποστηρίζει την ελληνική γλώσσα

→ [Voki](#)

Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στον χρήστη να δημιουργήσει ένα avatar του οποίου η φωνή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μεταφορά ενός μηνύματος στα παιδιά. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν την εμφάνισή των avatar, καθώς και αυτά που λένε.

Κόστος: Η βασική έκδοση διατίθεται δωρεάν, αλλά προσφέρει πολύ περιορισμένες δυνατότητες. Υπάρχουν τρία ακόμη επίπεδα συνδρομής σε διαφορετικές τιμές, τα οποία δίνουν στον χρήστη πρόσβαση σε περισσότερες λειτουργίες.



Δήλωση προσβασιμότητας: Δεν βρέθηκαν πληροφορίες



Podcasts και Ηχητικοί Οδηγοί (με αλφαβητική σειρά)

→ [Anchor](#)

Δημιουργία και διανομή podcasts.

Δήλωση προσβασιμότητας: Δεν βρέθηκαν πληροφορίες

Κόστος: Δωρεάν

Γλώσσες: Διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες των χωρών-εταίρων

→ [Chat GPT](#)

Σύνταξη και προσαρμογή κειμένων για χρήση στους ηχητικούς οδηγούς με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης (AI).

Δήλωση προσβασιμότητας: Δεν βρέθηκαν πληροφορίες

Κόστος: Διαθέσιμα δωρεάν και επί πληρωμή πλάνα

Γλώσσες: Οι διάφορες του εκδόσεις είναι βελτιστοποιημένες για χρήση στην αγγλική γλώσσα, αλλά πολλές από αυτά είναι αρκετά καλές για να παράγουν αποδεκτά αποτελέσματα σε πολλές άλλες γλώσσες.

→ [Natural Readers](#)

Εργαλείο μετατροπής κειμένου σε ομιλία για τη δημιουργία ήχου απευθείας από κείμενο για χρήση στους ηχητικούς οδηγούς.



Δήλωση προσβασιμότητας: Δεν βρέθηκαν πληροφορίες

Κόστος: Διαθέσιμα δωρεάν και επί πληρωμή πλάνα

Γλώσσες: Διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες των χωρών-εταίρων

→ **Ηχητικοί οδηγοί Nubart**

Πρόκειται για καινοτόμους ηχητικούς οδηγούς που επιτρέπουν σε μουσεία, μνημειακούς και εκθεσιακούς χώρους και άλλους επισκέψιμους χώρους να προσφέρουν περιεκτικούς οδηγούς πολυμέσων χωρίς την ανάγκη χρήσης ειδικών συσκευών ή δαπανηρής ανάπτυξης εφαρμογών. Το πιο σημαντικό είναι ότι το εργαλείο αυτό ενσωματώνει υπηρεσίες προσβασιμότητας.

Δήλωση προσβασιμότητας: Προσβάσιμοι ηχητικοί οδηγοί. Ο κωδικός QR στις κάρτες εκτυπώνεται έχοντας μια ελαφρώς ανάγλυφη υφή, έτσι ώστε τα άτομα με προβλήματα όρασης να μπορούν να ανιχνεύσουν την παρουσία και τη θέση του με τις άκρες των δακτύλων τους και να τους καταγράψουν με τον σαρωτή κωδικών QR στο έξυπνο κινητό τους τηλέφωνο. Επιπλέον, το εσωτερικό Σύστημα Διαχείρισης Περιεχομένου του εργαλείου Nubart έχει αναπτυχθεί σύμφωνα με τα πρότυπα του Καθολικού Σχεδιασμού και είναι επομένως συμπεριληπτικό.

Κόστος: Προσφέρεται στα μουσεία η δυνατότητα να ζητήσουν να τους γίνει κάποια προσφορά

Γλώσσες: Υποστηρίζει 40 γλώσσες. Υπάρχει επίσης δυνατότητα ενσωμάτωσης μιας γλώσσας που δεν υποστηρίζεται ακόμη, χωρίς επιπλέον χρέωση.



Εκπαιδευτικά εργαλεία κατάλληλα για την εκμάθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς (με αλφαβητική σειρά)

→ [Europeana](#)

Το Europeana βοηθά στην ψηφιοποίηση του τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αναπτύσσει τεχνογνωσία, εργαλεία και πολιτικές για να υποστηρίξει τη διαδικασία του ψηφιακού μετασχηματισμού και να ενθαρρύνει τη συνεργασία που προωθεί την καινοτομία.

Δήλωση προσβασιμότητας: Δεν βρέθηκαν πληροφορίες

Κόστος: Δωρεάν

Γλώσσες: Διαθέσιμο τουλάχιστον σε όλες τις γλώσσες των χωρών-μελών της κοινοπραξίας



Μελέτες Περίπτωσης

Υπάρχουν πολλά παραδείγματα διαδικτυακής ψηφιακής αφήγησης ιστοριών, των οποίων ο επιτυχημένος αντίκτυπος μάς εμπνέει για περισσότερη δημιουργία και χρήση της ψηφιακής αφήγησης ιστοριών χρησιμοποιώντας μέσα όπως τα podcasts, τα διαδραστικά παιχνίδια και τα βίντεο.

Παράδειγμα 1: [Τρισδιάστατα μοντέλα του Λούμπλιν](#)

Το έργο με την ονομασία "Lublin 2.0" τεκμηριώνει τη χωροταξική και αρχιτεκτονική ανάπτυξη της πόλης Λούμπλιν της Πολωνίας από τη δεκαετία του 1360 έως τη δεκαετία του 1930. Η εφαρμογή περιλαμβάνει ιστολόγια, χάρτες και τρισδιάστατα μοντέλα που προσφέρουν μια εις βάθος προοπτική όσον αφορά την ιστορία της πόλης.

Παράδειγμα 2: [Things That Talk](#)

Το «Things That Talk» έχει ως στόχο να εξερευνήσει τις ανθρωπιστικές επιστήμες μέσα από τη ζωή των αντικειμένων. Είναι ένα ανθεκτικό, ζωντανό αρχείο ιστοριών για τον διασυνδεδεμένο κόσμο των πραγμάτων. Η πλατφόρμα διευκολύνει την αφήγηση ιστοριών προσφέροντας στους συνεισφέροντες σε αυτήν όλα τα βασικά εργαλεία επιμέλειας, αλληλουχίας, καθώς και τα οπτικά εργαλεία που χρειάζονται για να αφηγηθούν την ιστορία ενός αντικειμένου.

Παράδειγμα 3: [Let's Talk About Myths, Baby!](#)

Τα podcast είναι ένα διασκεδαστικό μέσο μάθησης. Αυτό το έργο χρησιμοποιεί podcasts με ιστορίες από την ελληνική και ρωμαϊκή μυθολογία για να διευκολύνει τη μάθηση σε θέματα που αφορούν την αρχαιολογία.



Παράδειγμα 4: Swipe Story

Το Swipe Story είναι μια ψηφιακή ιστορία που χρησιμοποιεί σχέδια, εικόνες, λέξεις, παιχνίδια, ήχους, ταινίες και συναισθήματα για να εισαγάγει τον χρήστη σε μια νέα πορεία ζωντανής και διεγερτικής γνώσης και να επιτρέψει την καινοτόμο αφήγηση για επίτευξη διαδραστικής μάθησης.



Πόροι

- Europeana. (2021). [*Seven keys to unlocking digital heritage for use in education.*](#)
Europeana PRO.
- UNESCO (2005). [*Charter on the Preservation of the Digital Heritage.*](#) UNESCO
World Heritage Centre
- UNESCO (2023). [*World Heritage Media/Communication Training Workshop.*](#)
UNESCO World Heritage Centre.
- WAI/ W3C. (2021). [*Making Audio and Video Media Accessible.*](#) Web Accessibility
Initiative (WAI).