



## ARHYMEDES: Μεταμορφώνοντας τη Μάθηση

---

Ζούμε σε μια κοινωνία που **καθοδηγείται** όλο και περισσότερο από την **επιστήμη**, όπου η συνεχής εξέλιξη και πρόοδος των τεχνολογιών παρουσιάζει άνευ προηγουμένου ευκαιρίες.

Ωστόσο, μπορεί η τεχνολογική πρόοδος να είναι κάτι περισσότερο από ένας απλός δημιουργός καινοτομίας και κατανάλωσης; Δεν θα έπρεπε να καθοδηγείται από ευρύτερα οράματα που καλύπτουν τις **κοινωνικές, περιβαλλοντικές και οικονομικές** διαστάσεις;

Ο αναπροσανατολισμός των αναδυόμενων τεχνολογικών και καινοτόμων εργαλείων προς ένα όραμα μιας **συνεργατικής, βιώσιμης** κοινωνίας που αναγνωρίζει τη διαφορετικότητα χωρίς αποκλεισμούς θα πρέπει να αποτελεί προτεραιότητα.

Τα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα αντιμετωπίζουν πολλές προκλήσεις, συμπεριλαμβανομένης της έλλειψης διδακτικού υλικού, των ξεπερασμένων προγραμμάτων σπουδών, της ανεπαρκούς τεχνολογίας και της μείωσης των κινήτρων των εκπαιδευτικών. Η μείωση του ενδιαφέροντος των μαθητών για επιστημονικά θέματα, όπως η φυσική, εντείνει αυτές τις δυσκολίες.

Η τρέχουσα πανδημία Covid-19 επιδεινώνει αυτές τις προκλήσεις, επηρεάζοντας τις εκπαιδευτικές διαδρομές και ενισχύοντας τις υπάρχουσες ανισότητες.

Ο προβληματισμός για τον **ρόλο της τεχνολογίας** στην εκπαίδευση καθίσταται ζωτικής σημασίας για τον πειραματισμό με **νέες αλληλεπιδράσεις**, τη διατάραξη και την ενίσχυση των υπάρχοντων μοντέλων.

## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ: Σχεδιάζοντας το Μέλλον

---

Το έργο **Arhymedes** είναι μέρος αυτού του προβληματισμού. Αναζωογονεί την εκπαίδευση ενσωματώνοντας νέες μεθόδους και εργαλεία, καθιστώντας δυνατή την **ψηφιακή** ενσωμάτωση σε παραδοσιακά αναλογικά πλαίσια, όπως η εκπαίδευση.

Το Arhymedes στοχεύει στην ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών μέσω της ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στον εκπαιδευτικό χώρο.

Αυτή η **καινοτόμος προσέγγιση** συνδυάζει παραδοσιακά μακρινές σφαίρες για να ξεκλειδώσει το μετασχηματιστικό δυναμικό τους, ενισχύοντας την **εκπαιδευτική εμπειρία** μέσω των μέσων, των εφαρμογών και της **επαυξημένης πραγματικότητας (AR)** στην τάξη.

Το έργο ευθυγραμμίζεται με την τρέχουσα ψηφιακή επανάσταση στην εκπαίδευση, υπερβαίνοντας τα φυσικά όρια και καθιστώντας τη μάθηση αυθεντική, καθηλωτική και διεγερτική.

## ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ: Νέα σενάρια μάθησης

---

Η **επαυξημένη πραγματικότητα (AR)** είναι ένα ισχυρό εργαλείο ενσωματωμένο στην εκπαιδευτική μας εργαλειοθήκη, ενισχύοντας τη μαθησιακή εμπειρία συνδυάζοντας τον πραγματικό και τον εικονικό κόσμο. Διευκολύνει τη μάθηση και την **εξερεύνηση βάσει προβλημάτων** σε ένα ασφαλές περιβάλλον, ενθαρρύνοντας τον πειραματισμό και τη λήψη αποφάσεων.

## ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΕΞΙ ΧΩΡΩΝ: Ποιοι είμαστε;

---

Για την ανάπτυξη του έργου και την εφαρμογή καινοτομιών, έπρεπε να συνεργαστούν διάφοροι **οργανισμοί**. Οι επτά εταίροι του Arhymedes προέρχονται από έξι ευρωπαϊκές χώρες και φέρνουν διαφορετικά χαρακτηριστικά και πεδία εξειδίκευσης στο έργο. Πρόκειται για τους:

- Πανεπιστήμιο Αγίων Κυρίλλου και Μεθόδιου της Τρνάβα (Σλοβακία) (Συντονιστής του Έργου)
- Σλοβάκικο Τεχνικό Πανεπιστήμιο της Μπρατισλάβα (Σλοβακία)
- Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο του Ταλίν (Εσθονία)
- Πανεπιστήμιο της Λουμπλιάνα (Σλοβενία)
- Εταιρεία Vitale Technologie Comunicazione – Viteco Srl (Italy)
- Εταιρεία Διάδρασις (Ελλάδα)
- Πολυτεχνείο «Gheorghe Asachi» του Ιάσιου (Ρουμανία)

Το έργο επικεντρώνεται στην ανάπτυξη μιας **εκπαιδευτικής εργαλειοθήκης** που συνδυάζει βιβλία και επαυξημένη πραγματικότητα μέσω μιας εφαρμογής για smartphone και tablet, προσφέροντας μια πηγή μάθησης πληροφοριών. Αυτά τα εργαλεία στοχεύουν να **προσελκύσουν**, να διατηρήσουν την προσοχή και να προσφέρουν μια **πρακτική εμπειρία**, αναδιαμορφώνοντας τις παραδοσιακές εκπαιδευτικές μεθόδους προς ψηφιακές και διαδραστικές μορφές.

Είναι σημαντικό να οραματιστούμε μια πιο χωρίς αποκλεισμούς και καινοτόμο εκπαίδευση, αναλαμβάνοντας δράση για να σπείρουμε τους σπόρους νέων μαθησιακών εμπειριών.