



**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ:
«ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΣΕ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ, ΑΡΧΕΙΑ, ΜΟΥΣΕΙΑ»**

**ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES
SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES**

Διπλωματική Εργασία

Δημιουργία ιστοριών μουσείου μέσα από συμβατές ομάδες.

Συγγραφέας

Κρυσταλλία Φιλντίση (ΑΜ: 196682013)

Επιβλέπουσα: Αγγελική Αντωνίου

Αθήνα, Ιούλιος 2021

Επιτροπή Εξέτασης

1. Αγγελική Αντωνίου

2. Δάφνη Κυριακή – Μάνεση

3. Δημήτριος Κουής

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Φιλντίση Κρυσταλλία του Χρήστου., με αριθμό μητρώου 196682013 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Διαχείριση πληροφοριών σε βιβλιοθήκες, αρχεία, μουσεία» του Τμήματος Αρχειονομίας, βιβλιοθηκονομίας και συστημάτων πληροφόρησης της Σχολής Διοικητικών, οικονομικών και κοινωνικών επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.

Η Δηλούσα

Κρυσταλλία Φιλντίση



Ευχαριστίες - Αφιερώσεις

Η εκπόνηση της παρούσας διπλωματικής εργασίας αποτέλεσε μια σημαντική εμπειρία και συγχρόνως απαιτητική με επίμονη προσπάθεια. Επομένως θεωρώ ότι αξίζει η αναφορά σε όλα τα πρόσωπα που συνέβαλαν σημαντικά με τη στήριξή τους, ώστε να είναι εφικτή η ολοκλήρωσή της.

Αρχικά θέλω να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στην επιβλέπουσα καθηγήτρια μου κα. Αγγελική Αντωνίου, για την υπέροχη συνεργασία, την ευκαιρία που μου πρόσφερε να ασχοληθώ με την συγκεκριμένη έρευνα καθώς και τις συμβουλές της σ' όλη τη διάρκεια της συγγραφής της εργασίας. Η ακούραστη καθοδήγησή και η θετικότητα της μου πρόσφερε ένα επιπλέον κίνητρο και όλη τη δύναμη που χρειαζόμουν για την ολοκλήρωσή της.

Επίσης τις ευχαριστίες μου σε όλους τους καθηγητές του Μεταπτυχιακού Προγράμματος:

«Διαχείριση πληροφοριών σε βιβλιοθήκες, αρχεία, μουσεία», για τις γνώσεις και τα ερεθίσματα που μου πρόσφεραν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Καθώς και στους συμφοιτητές μου, που μοιραστήκαμε μαζί όμορφες στιγμές σε ένα ταξίδι προς τη γνώση.

Πολλές ευχαριστίες σε όλους τους συμμετέχοντες της έρευνας, που δέχτηκαν να αφιερώσουν τον προσωπικό τους χρόνο για την δημιουργία των ιστοριών, καθώς και όλους τους βαθμολογητές των ιστοριών αυτών. Η συμβολή τους ήταν πολύτιμη για την επίτευξη της έρευνας της παρούσας διπλωματικής εργασίας.

Τέλος, θέλω να εκφράσω τις ευχαριστίες μου σε όλους τους ανθρώπους, οικογένεια και φίλους που μου συμπαραστάθηκαν σ' όλη τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών.

Επιθυμώ να αφιερώσω την παρούσα διπλωματική εργασία στη μνήμη δύο αγαπημένων μου προσώπων. Αρχικά στον αδερφό μου Θανάση, για όλες τις στιγμές που μοιραστήκαμε με στήριξη, δύναμη και αγάπη. Επίσης στον Νονό μου Νικόλαο, που μου εντάρφησε την αγάπη προς την ανάπτυξη των γνώσεων μου. Πιστεύοντας ότι είναι το καλύτερο δώρο, που μπορεί να προσφέρει ο άνθρωπος στον εαυτό του.

27/07/2021

Φιλντίση Κρυσταλλία

Περίληψη στα ελληνικά

Τα Μουσεία παρέχουν σημαντική κοινωνική και πολιτιστική αξία. Ο ρόλος του Μουσείου συνεχώς διευρύνεται με οπτική στην εξωστρέφεια για την προβολή και την ανάδειξη των αντικειμένων των συλλογών του. Στην ψηφιακή εποχή που διανύουμε στοχεύουν στην προσέλκυση νέων επισκεπτών διαθέτοντας ένα επιπλέον ισχυρό εργαλείο, τις νέες τεχνολογίες. Ενσωματώνουν νέες υπηρεσίες και εφαρμογές όπως, η ψηφιακή αναπαράσταση κάθε είδους πληροφορίας, η on line πρόσβαση στις συλλογές, η ψηφιακή αφήγηση συνδημιουργίας πολιτιστικών ιστοριών, με βάση το περιεχόμενο των αντικειμένων των συλλογών τους κ.α. Αξιοποιώντας το πλεονέκτημα αυτό, προσδίδουν στους επισκέπτες μουσείου τη δυνατότητα να αλληλοεπιδρούν, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται από απόσταση σε ψηφιακές ομαδικές εργασίες, βελτιώνοντας αισθητά την επικοινωνία.

Η παρούσα διπλωματική εργασία αποσκοπεί στη μελέτη της δυνατότητας μικρών ομάδων επισκεπτών μουσείου στην συνδημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου. Πρόκειται για μια αρχική έρευνα που μελλοντικά θα αποτελέσει τη βάση για συστήματα πληθοπορισμού και συνεργασίας επισκεπτών μουσείων. Η ερευνήτρια διερευνά τους τρόπους δημιουργίας ποιοτικού περιεχομένου μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα, με στόχο τη βελτιστοποίηση της διαδικασίας. Ειδικότερα η έρευνα καλείται να μελετήσει και να απαντήσει σε ερωτήματα όπως, το εάν μπορούν να συνδημιουργηθούν ιστορίες για μουσεία από ομάδες επισκεπτών; Πως μπορούν αυτές οι ομάδες να συνεργαστούν ομαλά και να πετύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα; Στην εργασία θα διερευνηθούν οι τρόποι συνδημιουργίας περιεχομένου από συμβατές ομάδες. Επίσης, θα πραγματοποιηθεί έρευνα συνδημιουργίας ιστοριών από συμβατές ομάδες και μη συμβατές ομάδες καθώς και η ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας αυτής.

Βασισμένοι στη περιορισμένη βιβλιογραφία για συμβατές ομάδες σε διαφορετικά είδη εργασιών, η συγκεκριμένη έρευνα, θα αποτελέσει μια από τις πρώτες η οποία θα μελετήσει μικρές ομάδες επισκεπτών μουσείου με σκοπό τη δημιουργία ιστοριών πολιτιστικού περιεχομένου μέσα από εικόνες αγαλμάτων.

Η ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας απέδειξε ότι μπορούν ομάδες ψηφιακών επισκεπτών να συνδημιουργήσουν ιστορίες για παιδιά. Ειδικότερα οι συμβατές ομάδες μπορούν να επιτύχουν καλύτερο αποτέλεσμα (ποιοτική απόδοση).

Λέξεις Κλειδιά: Δημιουργία ιστοριών, πολιτιστική πληροφόρηση, αλληλεπίδραση ομάδων, συμβατότητα ομάδων, πληθοπορισμός, μουσείο.

Abstract

Museums provide significant social and cultural value. The role of the Museum is constantly expanding with a view to extroversion for the promotion and highlighting of the objects of its collections. In the digital age we live in, they aim to attract new visitors by having an additional powerful tool, new technologies. They incorporate new services and applications such as the digital representation of all kinds of information, the online access to the collections, the digital narration of the co-creation of cultural stories, based on the content of the objects of their collections, etc. Utilizing this advantage, they enable museum visitors to interact, communicate and collaborate remotely in digital teamwork, significantly improving communication.

The present dissertation aims to study the possibility of small groups of museum visitors in co-creating cultural content. This is an initial research that in the future will be the basis for systems of crowdfunding and cooperation of museum visitors. The researcher explores ways to create quality content in a short period of time, with the aim of optimizing the process. In particular, the research is called upon to study and answer questions such as whether stories about museums can be co-created by groups of visitors.

How can these teams work together smoothly and achieve the best possible result? The paper will explore ways to co-create content from compatible groups. There will also be co-creation research of stories by compatible and incompatible groups as well as the analysis of the results of this research.

Based on the limited literature on compatible groups in different types of work, this research will be one of the first to study small groups of museum visitors in order to create stories of cultural content through images of statues.

The analysis of the research results showed that groups of digital visitors can co-create stories for children. In particular, compatible teams can achieve better results (quality performance).

Keywords: Creating stories, cultural information, group interaction, group compatibility, crowdsourcing, museum.

Πίνακας Περιεχομένων

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΕΞΕΤΑΣΗΣ	2
ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	3
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ – ΑΦΙΕΡΩΣΕΙΣ	4
ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ	6
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	10
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΙΝΑΚΩΝ	11-12
ΠΙΝΑΚΑΣ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	5
1.1 ΠΛΑΙΣΙΟ, ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	166-17
1.2 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ	17
1.3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	17-18
1.4 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ	18
1.5 ΟΡΙΣΜΟΙ.....	19
1.6 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ Η ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	19-22
1.7 ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ.....	22
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ – ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ – ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ	23
2.1 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ (CULTURAL HERITAGE) – ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ.....	23
2.1.1 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ (ΕΡΜΗΝΕΙΕΣ).....	23-24
2.1.2 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΝΤΑΞΗΣ ΣΤΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΤΗΣ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ	24-25
2.1.3 ΆΥΛΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ (ΕΡΜΗΝΕΙΕΣ, ΣΚΟΠΟΙ, ΒΑΣΙΚΑ ΠΕΔΙΑ, ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ).....	25-27
2.1.4 ΜΟΥΣΕΙΑ - ΒΑΣΙΚΕΣ ΈΝΝΟΙΕΣ.....	27-29
2.1.5 ΜΟΥΣΕΙΑ: ΘΕΣΜΟΣ, ΣΤΟΙΧΕΙΩΔΗ ΜΕΤΡΑ, ΕΙΔΗ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ	29-31
2.1.6 ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ (ΜΟΥΣΕΙΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ).....	31
2.2 ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ (STORY TELLING) – ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΈΡΕΥΝΑ	32
2.2.1 ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΣΤΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ – ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ – ΕΡΜΗΝΕΙΕΣ.....	32-37
2.2.2 ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ (ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ – ΕΡΜΗΝΕΙΕΣ).....	37-39
2.2.3 ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ – ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΈΡΕΥΝΕΣ (ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ, ΤΥΠΟΙ, ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ, ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ, ΒΗΜΑΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ, ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ)	40-49

2.2.4	ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ - ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑ & ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ (ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ & ΜΟΥΣΕΙΑ).....	50-57
2.3	ΠΛΗΘΟΠΟΡΙΣΜΟΣ (CROWDSOURCING) – ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ.....	57-58
2.3.1	ΠΛΗΘΟΠΟΡΙΣΜΟΣ (ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ - ΕΡΜΗΝΕΙΕΣ ΕΡΕΥΝΗΤΩΝ).....	58
2.3.2	ΠΛΗΘΟΠΟΡΙΣΜΟΣ (ΜΟΡΦΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ, ΡΟΛΟΙ ΚΑΙ ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ, ΦΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ, ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ, ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ, ΤΥΠΟΙ, ΚΥΚΛΟΣ ΖΩΗΣ).....	58-64
2.4	ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΕΣ ΔΙΕΠΑΦΕΣ (COLLABORATIVE INTERFACES) – ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ.....	64
2.4.1	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΛΗΘΟΥΣ ΚΑΙ ΦΙΛΤΡΑΡΙΣΜΑ ΤΩΝ ΙΔΕΩΝ.....	64-65
2.4.2	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ ΟΜΑΔΩΝ, ΒΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ ΓΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΗ ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ.....	65-66
2.4.3	Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΤΗΝ ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ.....	66-67
2.4.4	ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ DISC ΚΑΙ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΜΑΔΑΣ.....	68-69
2.4.5	ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΡΟΗΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΠΕΙΡΑΜΑΤΟΣ ΠΛΗΘΟΠΟΡΙΣΜΟΥ.....	68-71
2.4.6	ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΟΣ.....	72-73
2.4.7	ΙΣΟΡΡΟΠΗΜΕΝΕΣ ΟΜΑΔΕΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ, ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ, ΤΙΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΜΕΛΩΝ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΣΕ ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ (ΑΝΤΟΝΙΟΥ 2019).....	73-74
3.	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ – ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ – ΕΦΑΡΜΟΓΗ.....	75
3.1	ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΈΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	75
3.1.1	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΕΛΕΤΗΣ ΑΡΘΡΩΝ ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	75
3.1.2	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΧΕΔΙΟΥ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΚΡΙΤΗΡΙΑ, ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΗΘΥΣΜΟΥ).....	76
3.1.3	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΤΡΙΩΝ (3) ΔΙΑΚΡΙΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ / ΣΧΕΔΙΟΥ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	77
3.1.4	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΥ ΤΩΝ ΔΥΟ (2) ΚΑΤΗΓΟΡΙΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	77
3.1.5	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ - ΤΕΣΤ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ DISC (ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΙΣΦΟΡΑ).....	82
3.1.6	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΤΡΙΩΝ (3) ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΩΝ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ, ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ: 1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ GMAIL, 2. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ZOOM ΚΑΙ 3. GOOGLE DOCS.....	79
3.1.7	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΕΣΣΑΡΩΝ (4) ΕΓΓΡΑΦΩΝ (WORD): 1. ΤΕΣΤ DISC ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ, 2. ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ / ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ - ΟΔΗΓΙΕΣ (ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ), 3. ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ / ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ - ΟΔΗΓΙΕΣ (ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ), ΚΑΙ 4. ΈΝΤΥΠΟ ΣΥΝΑΙΝΕΣΗΣ.....	81-82

3.1.8	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΩΝ ΟΚΤΩ (8) ΟΜΑΔΩΝ (1Η: ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΙΣΤΟΡΙΩΝ: 4 ΣΥΜΒΑΤΩΝ ΚΑΙ 4 ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΩΝ), ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΕΣΤ DISC (ΤΥΠΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥΣ)	82-83
3.1.9	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΕΥΡΟΡΕΑΝΑ (ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΓΑΛΜΑΤΩΝ ΑΠΟ ΜΟΥΣΕΙΑ) ΟΠΟΥ ΔΟΘΗΚΕ ΣΤΟΥΣ ΤΡΙΑΝΤΑ ΔΥΟ (32) ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	83
3.2	ΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ & ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	83-84
3.3	[ΜΕΤΡΗΣΗ ΠΑΡΑΓΟΝΤΩΝ &] ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ	84-85
3.4	ΜΕΘΟΔΟΙ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ	85-91
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ – ΕΥΡΗΜΑΤΑ / ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΑ		92
4.1	ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	92
4.1.1	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΩΝ ΤΡΙΑΝΤΑ ΔΥΟ (32) ΤΕΣΤ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ DISC ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ).....	92
4.1.2	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΩΝ ΤΡΙΑΝΤΑ ΔΥΟ (32) ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΟΠΩΣ: ΗΛΙΚΙΑ, ΦΥΛΟ, ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ, ΤΥΠΟ DISC ΚΑΙ ΠΟΣΟΣΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΤΕΣΤ DISC	92-93
4.1.3	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ. ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΩΝ ΤΡΙΑΝΤΑ ΔΥΟ (32) ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ) ΙΣΤΟΡΙΩΝ	94
4.1.4	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ. ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΜΑΔΩΝ ΤΩΝ ΤΡΙΑΝΤΑ ΔΥΟ (32) ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ), ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΥΣ ΤΕΣΣΕΡΙΣ (4) ΤΥΠΟΥΣ ΤΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ DISC	94-96
4.1.5	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΕΛΙΚΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΔΩΔΕΚΑ (12) ΑΓΑΛΜΑΤΩΝ, ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ 2 ^{ΟΥ} ΣΤΑΔΙΟΥ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	97-99
4.1.6	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ 2 ^Ο ΣΤΑΔΙΟ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΩΝ ΟΧΤΩ (8) ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΣΤΟ GOOGLE DOCS ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΤΡΙΑΝΤΑ ΔΥΟ (32) ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ (ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΙΣΤΟΡΙΩΝ)	99-105
4.1.7	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ. ΑΝΑΚΑΤΕΜΑ ΙΣΤΟΡΙΩΝ / ΟΜΑΔΩΝ ΜΕ ΝΕΑ ΑΡΙΘΜΗΣΗ ΤΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ.....	105
4.1.8	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΩΝ ΤΗΣ ΚΑΘΕ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΩΝ ΠΕΝΗΝΤΑ (50) ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ).....	106-107
4.1.9	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ. ΆΘΡΟΙΣΜΑ ΒΑΘΜΩΝ ΚΑΘΕ ΙΣΤΟΡΙΑΣ, ΤΩΝ ΠΕΝΗΝΤΑ (50) ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ) ΣΕ ΜΟΡΦΗ ΠΙΝΑΚΑ ΚΑΙ ΣΕ ΓΡΑΦΗΜΑ ΡΑΒΔΩΝ.	108
4.1.10	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΜΕ ΓΡΑΦΗΜΑ ΤΩΝ ΤΑΣΕΩΝ ΤΩΝ ΒΑΘΜΩΝ ΚΑΘΕ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΕ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟ, ΤΩΝ ΠΕΝΗΝΤΑ (50) ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ)	108-109

4.1.11	ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΜΕΓΙΣΤΟΥ, ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ ΚΑΙ ΜΕΣΟΥ ΟΡΟΥ ΒΑΘΜΩΝ, ΚΑΘΕ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΩΝ ΠΕΝΗΝΤΑ (50) ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ). .	109
4.2	ΚΥΡΙΟΤΕΡΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ/ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	109-110
4.2.1	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ / ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΕΜΠΕΡΙΕΧΕΙ ΚΑΘΕ ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΙΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΚΑΙ Ο ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ ΤΩΝ ΒΑΘΜΩΝ ΠΟΥ ΕΛΑΒΕ Η ΚΑΘΕ ΙΣΤΟΡΙΑ.....	110-111
4.2.2	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΟΚΙΜΗΣ / ΤΕΣΤ MANN-WHITNEY U ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	111-112
4.2.3	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΟΙ ΠΙΝΑΚΕΣ ΕΞΟΔΟΥ ΤΕΣΤ MANN-WHITNEY U ΣΤΟ IBM SPSS STATISTICS SUBSCRIPTION.	112-114
4.2.4	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΩΝ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΟΣ ΤΕΣΤ MANN-WHITNEY U ΣΤΟ IBM SPSS STATISTICS SUBSCRIPTION	114
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5.	ΣΥΖΗΤΗΣΗ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ	115
5.1	ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ	115-117
5.2	ΣΥΖΗΤΗΣΗ / ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	117-118
5.3	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ / ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	118
5.4	ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ / ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΈΡΕΥΝΑΣ.....	118-120
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	121-123
	ΠΡΟΣΘΕΤΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	124
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – 1. ΤΕΣΤ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ DISC	125
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – 2. ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ / ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΚΑΙ ΟΔΗΓΙΕΣ ΤΟΥ 1^{ΟΥ} ΣΤΑΔΙΟΥ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ DISC	128
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – 3. ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΣΤΙΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (ZOOM ΚΑΙ GOOGLE DOC) ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΔΕΥΤΕΡΟΥ (2^{ΟΥ}) ΣΤΑΔΙΟΥ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	130
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – 4. ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ / ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΚΑΙ ΟΔΗΓΙΩΝ ΤΟΥ 3^{ΟΥ} ΣΤΑΔΙΟΥ ΤΗΣ (2^{ΗΣ}) ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ (ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΕΣ ΙΣΤΟΡΙΩΝ).....	132-136
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – 5. ΈΓΚΡΙΣΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑΣ.....	137
	ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ.....	138

Πίνακας Πινάκων

Πίνακας 1. Πολιτιστική κληρονομιά και Φυσική κληρονομιά θεωρούνται (UNESCO 1972) .	24
Πίνακας 2. Δέκα (10) κριτήρια ένταξης στο κατάλογο της Παγκόσμιας Κληρονομιάς	24-25
Πίνακας 3. Σκοπός της Σύμβασης UNESCO, για την Προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	26
Πίνακας 4. Πέντε (5) βασικά πεδία των κατηγοριών της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	26
Πίνακας 5. Δώδεκα (12) Δεοντολογικές Αρχές, για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	26-27
Πίνακας 6. Οκτώ (8) στοιχειώδη μέτρα του Μουσείου για την αρμονική ανάπτυξή του μέσα στο πλαίσιο της κοινωνίας	30
Πίνακας 7. Είδη Μουσείων	30
Πίνακας 8. Επτά (7) βήματα ψηφιακών ιστοριών.....	40
Πίνακας 9. Οπτικά και ακουστικά επίπεδα των ψηφιακών ιστοριών.....	41
Πίνακας 10. Τρόποι για να φτιάξετε το Storyboard	41
Πίνακας 11. Δύο (2) κατηγορίες (Διαδραστικής και μη Διαδραστικής) ψηφιακής αφήγησης	42
Πίνακας 12. Επτά (7) στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης.....	43
Πίνακας 13. Τρεις (3) τύποι της ψηφιακής αφήγησης.....	43
Πίνακας 14. Πέντε (5) δεξιότητες ως «Γραμματισμός του 21ου αιώνα».....	44
Πίνακας 15. Εννέα (9) δεξιότητες γραμματισμού μιας ψηφιακής ιστορίας.....	44
Πίνακας 16. Τρεις (3) τύποι της ψηφιακής αφήγησης.....	45
Πίνακας 17. Τέσσερα (4) κύρια χαρακτηριστικά της διαδραστικής αφήγησης	45
Πίνακας 18. Οκτώ (8) δυνατότητες της ψηφιακής αφήγησης	45
Πίνακας 19. Τρεις (3) τύποι της ψηφιακής αφήγησης.....	46
Πίνακας 20. Δώδεκα (12) βήματα δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών	47-48
Πίνακας 21. Οδηγίες για παρουσιάσεις διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης (IDS) πολιτιστικής κληρονομιάς.....	48
Πίνακας 22. Πέντε (5) βασικά χαρακτηριστικά μιας απλής ιστορίας	52
Πίνακας 23. Τέσσερις (4) βασικές στρατηγικές χρήσεις πληθοπορισμού	59
Πίνακας 24. Τέσσερις (4) μορφές πληθοπορισμού.....	59
Πίνακας 25. Δύο (2) μορφές πληθοπορισμού, ως κύρια διαδικασία: στη συσσωμάτωση.....	59
Πίνακας 26. Διαχείριση και Μηχανισμοί Ελέγχου του Πληθοπορισμού	60-61
Πίνακας 27. Δώδεκα (12) παράγοντες της εσωτερικής παρακίνησης	61

Πίνακας 28. Επτά (7) παράγοντες της εξωτερικής παρακίνησης.....	61
Πίνακας 29. Κατηγοριοποίηση έργων πληθοπορισμού στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς.....	62
Πίνακας 30. Έξι (6) Τύποι και ορισμοί. Ταξινόμηση πρωτοβουλιών Πληθοπορισμού	62
Πίνακας 31. Παράγοντες παρακίνησης: τα δύο (2) κίνητρα και παραδείγματα Έργων	63-64
Πίνακας 32. Στατιστική (Κλίμακα Μέτρησης) / Τεστ Mann-Whitney U.....	86
Πίνακας 33. Δημογραφικά στοιχεία των τριάντα δύο (32) Συμμετεχόντων (Δημιουργοί ιστοριών) και Τύπος DISC με ποσοστό των αποτελεσμάτων των τεστ DISC.....	93
Πίνακας 34. Στατιστικά στοιχεία των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων ιστοριών.....	94
Πίνακας 35. Σχηματισμός (8) ομάδων: (4 Συμβατές και 4 Μη συμβατές), σύμφωνα με τα αποτελέσματα των 32 τεστ Disc (Δημιουργών ιστοριών και τύπος Disc).....	94
Πίνακας 36. Τα δώδεκα (12) μαρμάρινα αγάλματα, για την υλοποίηση της δημιουργίας της κάθε ιστορίας οι συμμετέχοντες επέλεξαν μόνο έξι (6) μαρμάρινα αγάλματα.....	97
Πίνακας 37. Ανακάτεμα Ιστοριών / Ομάδων με νέα αρίθμηση Ιστοριών.....	105
Πίνακας 38. Οι βαθμολογίες όλων των βαθμολογητών σε κάθε Ιστορία.....	106-107
Πίνακας 39. Άθροισμα βαθμών κάθε ιστορίας.....	108
Πίνακας 40. Μέγιστος, Ελάχιστος και Μέσος όρος βαθμών κάθε Ιστορίας.....	109
Πίνακας 41. Συνολική παρουσίαση των κυριότερων στοιχείων /αποτελεσμάτων που εμπεριέχει κάθε ομάδα που δημιούργησε τις ιστορίες και ο μέσος όρος των βαθμών που έλαβε η κάθε ιστορία.....	110
Πίνακας 42. Ranks του Mann-Whitney Test (IBM SPSS Statistics).....	112
Πίνακας 43. Test Statistics του Mann-Whitney Test (IBM SPSS Statistics).....	113

Πίνακας Γραφημάτων

Γράφημα 1. Γράφημα ράβδων με το άθροισμα κάθε ιστορίας108

Γράφημα 2. Γράφημα τάσεων Βαθμών κάθε Ιστορίας ξεχωριστά με χρωματισμό.....109

Πίνακας Σχημάτων

Σχήμα 1. Διαδικασία Ψηφιακής αφήγησης (4 φάσεις, με 11 βήματα). Ένας ψηφιακός οδηγός διαδικασίας αφήγησης για σχεδιαστές	46
Σχήμα 2. Φάσεις και ενέργειες στη διαδικασία πληθοπορισμού	60
Σχήμα 3. Δοκιμή προσωπικότητας DISC (αριστερά) και οικοδόμηση ομάδων με βάση DISC. Κάθε ομάδα αποτελείται από πέντε εργαζόμενους. Οι συμβατές ομάδες (μέση) έχουν έναν ηγέτη ανά κατηγορία (ένας τύπος Δ και ένας τύπος Ι). Οι μη συμβατές ομάδες (δεξιά) έχουν τουλάχιστον τρεις ηγέτες D.....	67
Σχήμα 4. Ροή εργασιών πειράματος	70

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. Ροή εργασιών για την αφήγηση ιστοριών.....	49
Εικόνα 2. Κύκλος ζωής ψηφιακού περιεχομένου και πλήθος πηγών.....	63
Εικόνα 3. Επιλογές σύνθεσης για το σχηματισμό ομάδας, με βάση τους τέσσερις (4) τύπους του εργαλείου DISC.....	82
Εικόνα 4. Παράθυρο διαλόγου στο IBM SPSS Statistics Subscription.....	88
Εικόνα 5. Εισαγωγή δεδομένων Excel στο IBM SPSS Statistics Subscription.....	89
Εικόνα 6. Επιλογή φακέλου excel με ονομασία: ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΥΜΒΑΤΩΝ & ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ ΒΑΣΗ ΜΕΣΟΥ ΟΡΟΥ ΒΑΘΜΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ στο IBM SPSS Statistics Subscription.....	89
Εικόνα 7. 1ο βήμα ρυθμίσεων δοκιμής στο IBM SPSS Statistics Subscription.....	90
Εικόνα 8. Εισαγωγή των 2 ομάδων στο IBM SPSS Statistics Subscription.....	90
Εικόνα 9. Ρύθμιση μεταβλητών δεδομένων δοκιμής στο SPSS Statistics.....	91
Εικόνα 10. Υπόδειγμα δύο (2) γραφήματων / τεστ DISC εκ των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών ιστοριών).....	92
Εικόνα 11. Τελική επιλογή υλικού δώδεκα (12) Αγάλματα που δόθηκαν στους τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες (δημιουργοί ιστοριών) για την δημιουργία ιστοριών για παιδιά.....	97

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως τίτλο τη «Δημιουργία ιστοριών Μουσείου μέσα από συμβατές ομάδες» και δομείται σε πέντε (5) κεφάλαια.

1.1 Πλαίσιο, σκοπός και στόχοι της διπλωματικής εργασίας

Το ευρύτερο πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται η συγκεκριμένη έρευνα ως προς το είδος της επιλέχθηκε να εμπεριέχει και τα δύο (2) είδη έρευνας όπως και συνοψίζονται παρακάτω:

1. **Ποιοτική έρευνα:** με τη μέθοδο αυτή στόχος είναι να διερευνηθεί αν η προσωπικότητα των ανθρώπων έχει σχέση με την καλύτερη ή όχι απόδοση – με βάση το αποτέλεσμα που θα φέρει η εργασία (δημιουργία ιστορίας πολιτιστικού περιεχομένου) της κάθε ομάδας.
 - Η μέθοδος διεξήχθη σε οχτώ (8) ομάδες εστίασης, για την υλοποίηση μιας εργασίας (δημιουργία ιστοριών για παιδιά).
 - Για να είναι αντιληπτός ο στόχος η δειγματοληψία εμπεριέχει μέγεθος δείγματος: (32) συμμετέχοντες.
 - Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν είναι λεκτικά: ιστορίες (δηλαδή λέξεις).
2. **Ποσοτική έρευνα:** με τη χρήση στατιστικής μεθόδου, στόχος είναι να προσδιοριστεί η καθοριστική σχέση αιτίου και αποτελέσματος μεταξύ δύο μεταβλητών:
 - ▶ 1^η μεταβλητή (ανεξάρτητη): α. συμβατές και β. μη συμβατές ομάδες και
 - ▶ 2^η μεταβλητή (εξαρτημένη): Βαθμοί ιστοριών.
 - Η εξαγωγή των αποτελεσμάτων θα βασιστεί σε τυχαία δειγματοληψία και με αντιπροσωπευτικό δείγμα: πενήντα (50) συμμετεχόντων.
 - Τα δεδομένα που θα συλλεχθούν θα είναι μετρήσιμα: βαθμοί απόδοσης (δηλαδή αριθμητικά δεδομένα).

Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας αποτελεί η μελέτη της δυνατότητας μικρών ομάδων στην δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου (εικόνες αγαλμάτων). Ειδικότερα παρατηρήθηκε ένα κενό και φιλοδοξεί σχηματίζοντας ομάδες εργασίας με βάση τους τύπους προσωπικότητας των συμμετεχόντων να βελτιώσει τη διαδικασία της δημιουργίας ποιοτικού περιεχομένου μετρώντας την απόδοση, μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα. Πρόκειται για μια αρχική έρευνα που μελλοντικά θα αποτελέσει τη βάση για συστήματα πληθοπορισμού και συνεργασίας ομάδων επισκεπτών μουσείων.

Στόχος της συγκεκριμένης έρευνας είναι διερευνήσει και να αναδείξει νέους τρόπους ως προς το πως επιτυγχάνεται η καλύτερη απόδοση της ομαδικής εργασίας από την συνδημιουργία ιστοριών πολιτιστικού περιεχομένου, με βάση εκθέματα αρχαιολογικού μουσείου. Επιπλέον τα επιμέρους ζητήματα διερεύνησης αφορούν στο εάν μπορούν να συνεργαστούν ομαλά μεταξύ τους οι συμμετέχοντες της κάθε ομάδας, για την παραγωγή του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος.

1.2 Ερευνητικές υποθέσεις

Τα ερωτήματα τα οποία καλείται να απαντήσει η παρούσα διπλωματική εργασία και πιο συγκεκριμένα το κεντρικό ερευνητικό ερώτημα και οι δύο (2) βασικές ερευνητικές επιστημονικές υποθέσεις που θα λειτουργήσουν περαιτέρω ως βάση με τις οποίες θα οδηγηθούμε στην έρευνα αναφέρονται παρακάτω:

Το κεντρικό ερευνητικό ερώτημα:

1. Αν μπορούν να συνδημιουργηθούν ιστορίες για μουσεία από ομάδες επισκεπτών;

Δύο (2) ερευνητικές επιστημονικές υποθέσεις:

1. πως μπορούν αυτές οι ομάδες να συνεργαστούν ομαλά; και
2. πως μπορούν αυτές οι ομάδες να πετύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα- απόδοση;

1.3 Μεθοδολογία

Αρχικά αξίζει να αναφερθεί ότι η Επιτροπή Ηθικής και Δεοντολογίας της Έρευνας (Ε.Η.Δ.Ε.) του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής (ΠΑ.Δ.Α.), γνωστοποίησε την Έγκριση της πρότασης με τίτλο «Δημιουργία ιστοριών Μουσείου μέσα από συμβατές ομάδες» με αριθμό πρωτοκόλλου 18786/04-03-2021 και Επιστημονικά Υπεύθυνη την κ. Αντωνίου Αγγελική. (βλ. Παράρτημα 5).

Σημαντικό σημείο στην παρούσα εργασία αποτελεί και η παρουσίαση μιας συνοπτικής περιγραφής του σχεδίου της μεθοδολογίας που θα ακολουθηθεί για την υλοποίηση της συγκεκριμένης έρευνας, η οποία περιγράφεται παρακάτω η οποία περιλαμβάνει εννέα (9) ενότητες:

- 1► Αρχικά θα διεξαχθεί η μελέτη των παρακάτω δύο (2) άρθρων:

- 1) Antoniou, A. (2019)¹ και 2) Lykourantzou, I., Antoniou, et al. (2016)².

1 Antoniou, A. (2019). Compatibility of small team personalities in computer-based tasks. *Challenges*, 10(1), 29.

2 Lykourantzou, I., Antoniou, A., Naudet, Y., & Dow, S. P. (2016, February). Personality matters: Balancing for personality types leads to better outcomes for crowd teams. In *Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing* (pp. 260-273).

Καθώς και επιπλέον βιβλιογραφική αναζήτηση άλλων άρθρων, παραδειγμάτων και σχετικών ερευνών, για συνεισφορά στην υλοποίηση της συγκεκριμένης έρευνας. (βλ. Κεφάλαιο 2).

2► Περιγραφή υλοποίησης του σχεδίου επιλογής των συμμετεχόντων (κριτήρια, ρόλος και αριθμός πληθυσμού).

3► Περιγραφή των τριών (3) διακριτών σταδίων εργασιών / σχεδίου διεξαγωγής της έρευνας.

4► Περιγραφή των δύο (2) κατηγοριών συμμετεχόντων στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας.

5► Περιγραφή ερευνητικού εργαλείου αξιολόγησης - Τεστ προσωπικότητας DISC (κριτήρια επιλογής και συνεισφορά).

6► Περιγραφή δημιουργίας και εγκατάστασης των τριών (3) λογαριασμών συνεργασίας και επικοινωνίας των συμμετεχόντων στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας: 1.ηλεκτρονικό ταχυδρομείο gmail, 2. εφαρμογή Zoom και 3. Google docs.

7► Περιγραφή δημιουργίας τεσσάρων (4) εγγράφων (word):

1. τεστ disc προσωπικότητας, 2. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής - οδηγίες (Δημιουργών ιστοριών), 3. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής - οδηγίες (Βαθμολογητές ιστοριών), και 4. έντυπο συναίνεσης.

8► Περιγραφή υλοποίησης σχηματισμού των οκτώ (8) ομάδων (1η: Δημιουργοί ιστοριών).

9► Περιγραφή διαδικασίας αναζήτησης και επιλογής του πολιτιστικού υλικού Europeana (εικόνες αγαλμάτων από Μουσεία), στο πλαίσιο δημιουργίας των ιστοριών για παιδιά.

1.4 Περιορισμοί

Στην συγκεκριμένη διπλωματική εργασία ασχολήθηκα μόνο με συγκεκριμένες υπηρεσίες ενός πληροφοριακού οργανισμού (Μουσεία). Πιο συγκεκριμένα με επισκέπτες Μουσείου δηλαδή, συνεργατικές διεπαφές οκτώ (8) ομάδων εστιασμού, οι οποίες σχηματίστηκαν στο πλαίσιο της έρευνας και όχι στο σύνολό των υπηρεσιών ενός Μουσείου (πληροφοριακού οργανισμού).

Όσον αφορά τα κριτήρια εισδοχής των συμμετεχόντων στην έρευνα υπήρχαν περιορισμοί στο ότι όλοι οι συμμετέχοντες θα είναι ενήλικοι και θα συμμετέχουν μόνο εθελοντικά.

1.5 Ορισμοί

Οι κυριότεροι όροι που έχουν αναφερθεί και αναλυθεί στην διπλωματική εργασία:

Πολιτιστική κληρονομιά, ορίζεται ως: «...κληρονομιά φυσικών έργων και άυλων χαρακτηριστικών γνωρισμάτων μίας ομάδας ή κοινωνίας, που κληρονομούνται από τις προηγούμενες γενιές, διατηρούνται στο παρόν και απονέμονται στις μελλοντικές γενιές προς όφελός τους.»³

Το Μουσείο είναι «ένας μη-κερδοσκοπικός, μόνιμος θεσμός/ οργανισμός, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, προβάλλει και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντός της, με στόχο την εκπαίδευση, μελέτη και ψυχαγωγία.» (Πηγή: <https://icom.museum/en/>).

1.6 Οργάνωση Κεφαλαίων ή Διάρθρωση της Εργασίας

Η παρούσα διπλωματική εργασία αποτελείται από πέντε (5) κεφάλαια. Αναλυτικότερα η διάρθρωση της εργασίας κατά κεφάλαιο είναι:

- ❖ Στο πρώτο (1) κεφάλαιο παρουσιάζεται η Εισαγωγή. Ειδικότερα εμπεριέχει οκτώ (8) ενότητες: •1.1. στο πλαίσιο, τον σκοπό και στόχους της διπλωματικής εργασίας, •1.2. τις ερευνητικές υποθέσεις, •1.3. τη μεθοδολογία, •1.4. στους περιορισμούς, •1.5. στους βασικότερους ορισμούς, •1.6. σε αυτό το κεφάλαιο που αναφέρει την οργάνωση των κεφαλαίων ή τη διάρθρωση της εργασίας και •1.7. τις συντομογραφίες.
- ❖ Το δεύτερο (2) κεφάλαιο, αφορά το θεωρητικό μέρος και τη Βιβλιογραφική έρευνα. Ειδικότερα εμπεριέχει τέσσερις (4) ενότητες με επιμέρους υποενότητες:
 - 2.1 Πολιτιστική κληρονομιά (βιβλιογραφική έρευνα), εμπεριέχει (6) υποενότητες:
 - 2.1.1 ερμηνείες της, 2.1.2 κριτήρια επιλογής καταλόγου πολιτιστικής κληρονομιάς, 2.1.3 άυλη πολιτιστική κληρονομιά (ερμηνείες, σκοποί, βασικά πεδία, δεοντολογικές αρχές), 2.1.4 Μουσεία (βασικές έννοιες) - ορισμοί και ερμηνείες, 2.1.5 Μουσεία: θεσμός, στοιχειώδη μέτρα, είδη και ο ρόλος του μουσείου στην κοινωνία., 2.1.6 πολιτιστική κληρονομιά (χρήση ψηφιακών μέσων στα μουσεία).
 - 2.2 αφήγηση ιστοριών (βιβλιογραφική έρευνα), εμπεριέχει (4) υποενότητες:
 - 2.2.1 αφήγηση ιστοριών στο πολιτισμό (ιστορική αναδρομή, ερμηνείες), 2.2.2 ψηφιακή αφήγηση (ιστορική αναδρομή, ερμηνείες), 2.2.3 ψηφιακή αφήγηση (χαρακτηριστικά, βασικά

³ Ορισμός Πολιτιστικής κληρονομιάς, σύμφωνα με τον ορισμό της UNESCO

στοιχεία, βήματα δημιουργίας, τύποι, κατηγορίες, δυνατότητες), 2.2.4 σχετικές έρευνες της ψηφιακής αφήγησης - ερευνητικά έργα & παραδείγματα (πολιτιστική κληρονομιά & μουσεία).

•2.3 πληθοπορισμός - βιβλιογραφική έρευνα, εμπεριέχει τέσσερις (4) υποενότητες:

2.3.1 πληθοπορισμός (ιστορική αναδρομή, ερμηνείες), 2.3.2 πληθοπορισμός (μορφές εργασίας, ρολόι και διαμεσολάβηση, φάσεις και ενέργειες στη διαδικασία, παράγοντες, κατηγορίες, τύποι, κύκλος ζωής).

•2.4 συνεργατικές διεπαφής - βιβλιογραφική έρευνα, εμπεριέχει (7) υποενότητες:

2.4.1 τις στρατηγικές πλήθους και φιλτράρισμα των ιδεών, 2.4.2 τη στρατηγική σχηματισμού ομάδων, βάση της προσωπικότητας των συμμετεχόντων για αποτελεσματική ομαδική εργασία, 2.4.3 η προσωπικότητα επηρεάζει την ομαδική εργασία, 2.4.4 το εργαλείο αξιολόγησης προσωπικότητας DISC και σχηματισμός ομάδας, 2.4.5 τον σχεδιασμό ροής εργασιών πειράματος πληθοπορισμού, 2.4.6 τις μετρήσεις αξιολόγησης και τα αποτελέσματα πειράματος (Iykourentzou, et. al., 2016) και 2.4.7 ισορροπημένες ομάδες ως προς την αποτελεσματικότητα του χρόνου, των εργασιών, τις πρακτικές επικοινωνίας και τα συναισθήματα των μελών της ομάδας σε σύντομες εργασίες (Antonίου 2019).

❖ Στο τρίτο (3) κεφάλαιο παρουσιάζεται η μεθοδολογία - σχέδιο εργασιών, η υλοποίηση και η εφαρμογή. Ειδικότερα εμπεριέχει τέσσερις (4) ενότητες:

•3.1 τον στόχο της έρευνας και τη μεθοδολογία, εμπεριέχει (9) υποενότητες:

3.1.1. Περιγραφή μελέτης άρθρων και βιβλιογραφική έρευνα για την υλοποίηση της έρευνας, 3.1.2. Περιγραφή υλοποίησης σχεδίου επιλογής των συμμετεχόντων (κριτήρια, ρόλος και αριθμός πληθυσμού), 3.1.3 Περιγραφή των τριών (3) διακριτών σταδίων εργασιών / σχεδίου διεξαγωγής της έρευνας, 3.1.4 Περιγραφή υλοποίησης του διαχωρισμού των δύο (2) κατηγοριών συμμετεχόντων στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας, 3.1.5 Περιγραφή ερευνητικού εργαλείου αξιολόγησης - Τεστ προσωπικότητας DISC (κριτήρια επιλογής και συνεισφορά), 3.1.6 Περιγραφή δημιουργίας και σύνδεσης τριών (3) λογαριασμών συνεργασίας και επικοινωνίας των συμμετεχόντων, στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας: 1.ηλεκτρονικό ταχυδρομείο gmail, 2. εφαρμογή Zoom και 3. Google docs, 3.1.7 Περιγραφή δημιουργίας τεσσάρων (4) εγγράφων (word): 1. τεστ disc προσωπικότητας, 2. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής - οδηγίες (Δημιουργών ιστοριών), 3. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής - οδηγίες (Βαθμολογητές ιστοριών), και 4. έντυπο συναίνεσης, 3.1.8 Περιγραφή υλοποίησης σχηματισμού των οκτώ (8) ομάδων (1η: Δημιουργοί ιστοριών: 4 συμβατών και 4 μη συμβατών), με βάση τα αποτελέσματα τεστ disc (τύπο προσωπικότητά τους) και 3.1.9

Περιγραφή υλοποίησης αναζήτησης και επιλογής του πολιτιστικού υλικού Europeana (εικόνες αγαλμάτων από Μουσεία) όπου δόθηκε στους τριάντα δύο (32) δημιουργούς ιστοριών στο πλαίσιο υλοποίησης της εργασίας της έρευνας

- 3.2 τη συγκρότηση του δείγματος και τη συλλογή δεδομένων,
- 3.3 τη μέτρηση παραγόντων & τη κατασκευή ερευνητικού εργαλείου,
- 3.4 μέθοδοι στατιστικής ανάλυσης.

❖ Στο τέταρτο (4) κεφάλαιο παρουσιάζονται τα αποτελέσματα και τα ευρήματα, ειδικότερα εμπεριέχει δύο (2) ενότητες με επιμέρους υποενότητες:

- 4.1 αναλυτική παρουσίαση των αποτελεσμάτων, εμπεριέχει (11) υποενότητες:

4.1.1. Παρουσίαση αποτελεσμάτων των τριάντα δύο (32) τεστ προσωπικότητας DISC των συμμετεχόντων (δημιουργών ιστοριών), 4.1.2. Παρουσίαση αποτελεσμάτων των τριάντα δύο (32) Δημιουργών ιστοριών όπως: ηλικία, φύλο, εθνικότητα, τύπο DISC και ποσοστό αποτελέσματος του τεστ DISC, 4.1.3. Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Στατιστικά στοιχεία των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών) ιστοριών, 4.1.4. Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Σχηματισμός ομάδων των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών ιστοριών), με βάση τους τέσσερις (4) τύπους του εργαλείου DISC, 4.1.5. Παρουσίαση αποτελεσμάτων τελικής επιλογής των δώδεκα (12) αγαλμάτων, για την υλοποίηση του 2^{ου} σταδίου της έρευνας., 4.1.6. Παρουσίαση αποτελεσμάτων 2^ο στάδιο υλοποίησης της εργασίας δημιουργίας των οχτώ (8) ιστοριών στο Google docs από τους τριάντα δυο (32) συμμετέχοντες (δημιουργοί ιστοριών), 4.1.7. Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Ανακάτεμα ιστοριών / ομάδων με νέα αρίθμηση των ιστοριών, 4.1.8. Παρουσίαση αποτελεσμάτων της αξιολόγησης των βαθμολογιών της κάθε μιας ιστορίας των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητές ιστοριών), 4.1.9. Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Άθροισμα βαθμών κάθε ιστορίας, των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητές ιστοριών) σε μορφή πίνακα και σε Γράφημα ράβδων, 4.1.10. Παρουσίαση αποτελεσμάτων με γράφημα των τάσεων των βαθμών κάθε μιας ιστορίας με χρωματισμό, των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητών ιστοριών), 4.1.11. Παρουσίαση αποτελεσμάτων Μέγιστου, Ελάχιστου και Μέσου όρου βαθμών, κάθε μιας ιστορίας των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητών ιστοριών).

- 4.2 τα κυριότερα ευρήματα / αποτελέσματα, εμπεριέχει (4) υποενότητες:

4.2.1 συνολική παρουσίαση των κυριότερων στοιχείων / αποτελεσμάτων που εμπεριέχει κάθε ομάδα που δημιούργησε τις ιστορίες και ο μέσος όρος των βαθμών που έλαβε η κάθε ιστορία, 4.2.2 συνολική παρουσίαση των κυριότερων αποτελεσμάτων: περιγραφή δοκιμής /

τεστ mann-whitney u και υλοποίησης, 4.2.3 συνολική παρουσίαση των κυριότερων αποτελεσμάτων: περιγραφικοί πίνακες εξόδου τεστ mann-whitney u στο ibm spss statistics subscription και 4.2.4 συνολική παρουσίαση των κυριότερων αποτελεσμάτων: συμπέρασμα αποτελέσματος τεστ mann-whitney u στο ibm spss statistics subscription.

❖ Στο πέμπτο (5) κεφάλαιο παρουσιάζεται η συζήτηση - συμπεράσματα - μελλοντικές επεκτάσεις. Ειδικότερα εμπεριέχει τέσσερις (4) ενότητες:

•5.1 την ανακεφαλαίωση, •5.2 την συζήτηση και τα συμπεράσματα, •5.3 την αξιοποίηση και τις πρακτικές προεκτάσεις της έρευνας, •5.4 τις μελλοντικές επεκτάσεις και τις πρακτικές προεκτάσεις της έρευνας.

1.7 Συντομογραφίες

ICOM: Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων.

UNESCO: Εκπαιδευτικός Επιστημονικός και Πολιτιστικός Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών

Ε.Η.Δ.Ε. : Επιτροπή Ηθικής και Δεοντολογίας της Έρευνας

Π.Α.Δ.Α.: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό μέρος – Βιβλιογραφική έρευνα – Σχετικές προσπάθειες

2.1 Πολιτιστική Κληρονομιά (cultural heritage) – Βιβλιογραφική έρευνα

Είναι κοινά αποδεκτό ότι ο πολιτισμός αποτελεί βασικό δομικό στοιχείο για όλους τους λαούς του κόσμου, συμβάλλοντας στην διατήρηση της ιστορίας και της ταυτότητας κάθε χώρας. Είναι απαραίτητο να επισημανθεί επίσης ότι ο πολιτιστικός πλούτος κληρονομείται από γενιά σε γενιά, συνδέοντας τους ανθρώπους με τις ρίζες τους. Με αφετηρία τη διαπίστωση αυτή παρομοιάζεται σαν μια γέφυρα που συνδέει το παρελθόν, με το παρόν και το μέλλον. Επομένως καταδεικνύεται η σημαντική αξία της προστασίας της πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς, εφόσον αποτελεί μοναδική και αναντικατάστατη ιδιοκτησία, σε όποιον κι αν ανήκει. Υπό το πρίσμα αυτό, γίνεται αντιληπτή η αξία και η συμβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς σε όλη την ανθρωπότητα. Συμπερασματικά, έχει καταστεί επιτακτική η ανάγκη της προστασίας και διατήρησης της στο παρόν, ώστε να παραδοθεί και στις μελλοντικές γενιές.

2.1.1 Πολιτιστική Κληρονομιά (Ερμηνείες)

Στη διεθνή βιβλιογραφία, ο αγγλικός όρος «cultural heritage», μεταφράζεται αντίστοιχα στον ελληνικό όρο «Πολιτιστική κληρονομιά». Πολιτιστική κληρονομιά θεωρείται οποιοδήποτε αντικείμενο ή έννοια που εμπεριέχει αισθητική, ιστορική, επιστημονική ή πνευματική σημασία. Στη πολιτιστική κληρονομιά εντάσσονται: τα φυσικά πολιτιστικά αντικείμενα (όπως κτίρια, μνημεία, τοπία, βιβλία, έργα τέχνης και τεκμήρια), ο άυλος πολιτισμός (όπως τη λαογραφία, τις παραδόσεις, τη γλώσσα και τη γνώση) και η «φυσική» κληρονομιά, (όπως σημαντικά πολιτιστικά τοπία και βιοποικιλότητα). Η UNESCO⁴ έχει κατ' εξοχήν επωμισθεί το καθήκον της διαφύλαξης και της διάδοσης των πολιτισμών και του σεβασμού της πολιτισμικής διαφορετικότητας, καθώς και της ανάπτυξης των εκπαιδευτικών συστημάτων, όπου ανήκουν και τα μουσεία. Σύμφωνα με τον ορισμό της UNESCO ως πολιτιστική κληρονομιά ορίζεται:

4 Η UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) είναι ο Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών για την Εκπαίδευση, την Επιστήμη και τον Πολιτισμό. Ιδρύθηκε στις 16 Νοεμβρίου 1945, με σκοπό να υπηρετήσει τις πανανθρώπινες αξίες, με στόχο την ευημερία του ανθρώπου σε ένα ειρηνικό κόσμο. Ιστοσελίδα UNESCO: <https://unesco-hellas.org/>

«...κληρονομιά φυσικών έργων και άυλων χαρακτηριστικών γνωρισμάτων μίας ομάδας ή κοινωνίας, που κληρονομούνται από τις προηγούμενες γενιές, διατηρούνται στο παρόν και απονέμονται στις μελλοντικές γενιές προς όφελός τους».

Σύμφωνα με τα άρθρα της 1 και 2 της Σύμβασης της UNESCO (1972), "πολιτιστική κληρονομιά" και "φυσική κληρονομιά" (Πηγή: <https://whc.unesco.org/en/conventiontext/>) θεωρούνται (βλ. Πίνακα 1).

Πίνακας 1. Πολιτιστική κληρονομιά και Φυσική κληρονομιά θεωρούνται (UNESCO 1972).

"Πολιτιστική κληρονομιά" (άρθρο 1):	"Φυσική κληρονομιά" (άρθρο 2):
Μνημεία: αρχιτεκτονικά έργα, έργα μνημειακής γλυπτικής και ζωγραφικής, στοιχεία ή δομές αρχαιολογικού χαρακτήρα, επιγραφές, σπηλιές και συνδυασμοί χαρακτηριστικών, που έχουν εξαιρετική παγκόσμια αξία από την άποψη της ιστορίας, της τέχνης ή της επιστήμης.	Φυσικά χαρακτηριστικά: που αποτελούνται από φυσικούς και βιολογικούς σχηματισμούς ή ομάδες τέτοιων σχηματισμών, που έχουν εξαιρετική καθολική αξία από αισθητικής ή επιστημονικής απόψεως.
Ομάδες κτιρίων: ομάδες χωριστών ή συνδεδεμένων κτιρίων που, λόγω της αρχιτεκτονικής τους, της ομοιογένειας ή της θέσης τους στο τοπίο, έχουν εξαιρετική καθολική αξία από την άποψη της ιστορίας, της τέχνης ή της επιστήμης.	Γεωλογικούς και φυσιολογικούς σχηματισμούς και επακριβώς οριοθετημένες περιοχές που αποτελούν το βιότοπο απειλούμενων ειδών ζώων και φυτών εξαιρετικής καθολικής αξίας από την άποψη της επιστήμης ή της διατήρησης.
Ιστότοποι: έργα ανθρώπου ή συνδυασμένα έργα φύσης και ανθρώπου, και περιοχές συμπεριλαμβανομένων αρχαιολογικών χώρων που έχουν εξαιρετική καθολική αξία από ιστορική, αισθητική, εθνολογική ή ανθρωπολογική άποψη.	Φυσικές τοποθεσίες ή επακριβώς οριοθετημένες φυσικές περιοχές εξαιρετικής παγκόσμιας αξίας από την άποψη της επιστήμης, της διατήρησης ή της φυσικής ομορφιάς»

2.1.2 Κριτήρια ένταξης στο κατάλογο της Παγκόσμιας Κληρονομιάς

Είναι σημαντικό να τονιστεί, πως για να ενταχθούν στο κατάλογο της Παγκόσμιας Κληρονομιάς οφείλουν να πληρούν τουλάχιστον ένα από τα δέκα κριτήρια επιλογής. (Πηγή: <https://whc.unesco.org/en/criteria/>). Τα έξι (6) από αυτά τα κριτήρια είναι πολιτιστικά ενώ τα υπόλοιπα τέσσερα (4) φυσικά. (βλ. Πίνακα 2).

Πίνακας 2. Δέκα (10) κριτήρια ένταξης στο κατάλογο της Παγκόσμιας Κληρονομιάς.

Έξι (6) Πολιτιστικά κριτήρια:	Τέσσερα (4) Φυσικά κριτήρια:
1. «να αντιπροσωπεύει ένα αριστούργημα της ανθρώπινης δημιουργικής ιδιοφυΐας.	7. να περιέχει υπερθετικά φυσικά φαινόμενα ή περιοχές εξαιρετικής φυσικής ομορφιάς και αισθητικής σημασίας.
2. να παρουσιάζει μια σημαντική ανταλλαγή ανθρώπινων αξιών, για μια χρονική περίοδο ή σε μια πολιτιστική περιοχή του κόσμου, σχετικά με τις εξελίξεις στην αρχιτεκτονική ή την τεχνολογία, τις μνημειακές τέχνες, τον πολεοδομικό σχεδιασμό ή τον σχεδιασμό τοπίου.	8. να είναι εξαιρετικά παραδείγματα που αντιπροσωπεύουν σημαντικά στάδια της ιστορίας της γης, συμπεριλαμβανομένου του ιστορικού της ζωής, σημαντικών γεωλογικών διεργασιών που βρίσκονται σε εξέλιξη στην ανάπτυξη γεωμορφών ή σημαντικών

	γεωμορφών ή φυσιογραφικών χαρακτηριστικών.
3. να φέρει μια μοναδική ή τουλάχιστον εξαιρετική μαρτυρία για μια πολιτιστική παράδοση ή για έναν πολιτισμό που ζει ή που έχει εξαφανιστεί.	9. να είναι εξαιρετικά παραδείγματα που αντιπροσωπεύουν σημαντικές συνεχιζόμενες οικολογικές και βιολογικές διαδικασίες στην εξέλιξη και ανάπτυξη χερσαίων, γλυκών υδάτων, παράκτιων και θαλάσσιων οικοσυστημάτων και κοινοτήτων φυτών και ζώων.
4. να είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα ενός τύπου κτιρίου, αρχιτεκτονικού ή τεχνολογικού συνόλου ή τοπίου που απεικονίζει (α) σημαντικά στάδια στην ανθρώπινη ιστορία.	10. να περιέχει τους πιο σημαντικούς και σημαντικούς φυσικούς βιότοπους για την επιτόπια διατήρηση της βιολογικής ποικιλομορφίας, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που περιέχουν απειλούμενα είδη εξαιρετικής καθολικής αξίας από την άποψη της επιστήμης ή της διατήρησης.»
5. να είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα ενός παραδοσιακού ανθρώπινου οικισμού, χρήσης γης ή χρήσης θάλασσας που είναι αντιπροσωπευτικό ενός πολιτισμού (ή πολιτισμών) ή της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον ειδικά όταν έχει γίνει ευάλωτη υπό την επίδραση των μη αναστρέψιμων αλλαγών.	
6. να συνδέονται άμεσα ή απτά με γεγονότα ή ζωντανές παραδόσεις, με ιδέες ή με πεποιθήσεις, με καλλιτεχνικά και λογοτεχνικά έργα εξαιρετικής παγκόσμιας σημασίας. (Η ΟΚΕ θεωρεί ότι το κριτήριο αυτό πρέπει κατά προτίμηση να χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με άλλα κριτήρια).	

2.1.3 Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά (Ερμηνείες, Σκοποί, Βασικά πεδία, Δεοντολογικές αρχές)

Σύμφωνα με τη Σύμβαση της UNESCO (Παρίσι, 17 Οκτωβρίου 2003) για την προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς, ως άυλη πολιτιστική κληρονομιά, ορίζεται:

«οι πρακτικές, αναπαραστάσεις, εκφράσεις, γνώσεις και τεχνικές, καθώς και τα εργαλεία, αντικείμενα, χειροτεχνήματα και οι πολιτιστικοί χώροι που συνδέονται με αυτές και τις οποίες οι κοινότητες, οι ομάδες και, κατά περίπτωση, τα άτομα αναγνωρίζουν ότι αποτελεί μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς τους» (ΦΕΚ 275/22-12-2006. άρθρο 2. παρ. 1: 3037). (Πηγή: <http://ayla.culture.gr/orismos-apk/>).

Μεγάλο κομμάτι της σύγχρονης έρευνας, που αναλύει τον θεσμό της δημιουργίας κληρονομιάς πέρα από την εμπειρική προσέγγιση, τον θεωρεί αποτέλεσμα στρατηγικών και παρεμβάσεων που εστιάζουν στο να αφήσουν ένα ίχνος, να εκπέμψουν κάποιο σήμα.

Σκοπός (βλ. Πίνακα 3) της Σύμβασης UNESCO (ΦΕΚ 275/22-12-2006. άρθρο 1: 3037), για την Προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (Πηγή: http://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2016/10/ICH_Convention_%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AC.pdf).

Πίνακας 3. Σκοπός της Σύμβασης UNESCO, για την Προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς.

Σκοπός της Σύμβασης της UNESCO:
1 ► «την προστασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.
2 ► το σεβασμό της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς των ενδιαφερομένων κοινοτήτων, ομάδων και ανθρώπων.
3 ► την ευαισθητοποίηση σε επίπεδο τοπικό, εθνικό και διεθνές όσον αφορά τη σημασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και της αμοιβαίας εκτίμησης που πρέπει να τυγχάνει.
4 ► τη διεθνή συνεργασία και συνδρομή»

Τα βασικά πεδία στα οποία έχει κατηγοριοποιηθεί η Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά (βλ. Πίνακα 4):

Πίνακας 4. Πέντε (5) βασικά πεδία των κατηγοριών της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς.

Πέντε (5) κατηγορίες με τα βασικά πεδία τους, της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς:
1 ► «οι προφορικές παραδόσεις και εκφράσεις, συμπεριλαμβανομένης της γλώσσας ως φορέα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (παραμύθια, μύθοι και διηγήσεις, αφηγηματικά τραγούδια).
2 ► οι τέχνες του θεάματος, ή ορθότερα οι επιτελεστικές τέχνες (χορός, μουσική, λαϊκό θέατρο).
3 ► οι κοινωνικές πρακτικές, οι τελετουργίες και οι εορταστικές εκδηλώσεις (λαϊκά δρώμενα, έθιμα ευετηρίας, έθιμα στον κύκλο του χρόνου, σημαντικοί σταθμοί στη ζωή του ανθρώπου).
4 ► οι γνώσεις και πρακτικές που αφορούν τη φύση και το σύμπαν (παραδοσιακές καλλιέργειες, εθνοβοτανική γνώση, λαϊκές αντιλήψεις για τη μετεωρολογία κ.ά.).
5 ► η τεχνογνωσία που συνδέεται με την παραδοσιακή χειροτεχνία (υφαντική, αγγειοπλαστική, ξυλωναυπηγική κ.ά.)»

Η Διακυβερνητική Επιτροπή μετά την συνάντηση της με εμπειρογνώμονες που πραγματοποιήθηκε στη Βαλένθια της Ισπανίας (Μάρτιο-Απρίλιο 2015), εξέτασε και ενέκρινε στη δέκατη σύνοδό της στο Βίντχουκ της Ναμίμπια, (30 Νοεμβρίου έως 4 Δεκεμβρίου 2015), τις ακόλουθες δώδεκα (12) ηθικές Δεοντολογικές Αρχές, για την προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Σύμβασης UNESCO (βλ. Πίνακα 5):

Πίνακας 5. Δώδεκα (12) Δεοντολογικές Αρχές, για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Δώδεκα (12) Δεοντολογικές Αρχές, για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς:
1 ► «Οι κοινότητες, οι ομάδες και, κατά περίπτωση, τα άτομα πρέπει να έχουν τον πρωταρχικό ρόλο στη διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής τους κληρονομιάς.
2 ► Το δικαίωμα των κοινοτήτων, των ομάδων και, κατά περίπτωση, των ατόμων να συνεχίσουν τις πρακτικές, τις παραστάσεις, τις εκφράσεις, τις γνώσεις και τις δεξιότητες που απαιτούνται για να

<p>διασφαλιστεί η βιωσιμότητα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς θα πρέπει να αναγνωριστεί και να γίνει σεβαστό.</p>
<p>3► Ο αμοιβαίος σεβασμός καθώς και ο σεβασμός και η αμοιβαία εκτίμηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, πρέπει να επικρατούν στις αλληλεπιδράσεις μεταξύ κρατών και μεταξύ κοινοτήτων, ομάδων και, κατά περίπτωση, ατόμων.</p>
<p>4► Όλες οι αλληλεπιδράσεις με τις κοινότητες, τις ομάδες και, κατά περίπτωση, τα άτομα που δημιουργούν, διαφυλάσσουν, συντηρούν και μεταδίδουν άυλη πολιτιστική κληρονομιά θα πρέπει να χαρακτηρίζονται από διαφανή συνεργασία, διάλογο, διαπραγματεύσεις και διαβουλεύσεις και να εξαρτώνται από την ελεύθερη, προηγούμενη, συνεχή και ενημερωμένη συγκατάθεσή τους.</p>
<p>5► Η πρόσβαση των κοινοτήτων, των ομάδων και των ατόμων στα όργανα, αντικείμενα, αντικείμενα, πολιτιστικούς και φυσικούς χώρους και χώρους μνήμης των οποίων η ύπαρξη είναι απαραίτητη για την έκφραση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να διασφαλιστεί, ακόμη και σε καταστάσεις ένσπλων συγκρούσεων. Οι συνήθεις πρακτικές που διέπουν την πρόσβαση σε άυλη πολιτιστική κληρονομιά θα πρέπει να γίνονται πλήρως σεβαστές, ακόμη και όταν αυτές ενδέχεται να περιορίσουν την ευρύτερη πρόσβαση του κοινού.</p>
<p>6► Κάθε κοινότητα, ομάδα ή άτομο πρέπει να εκτιμήσει την αξία της δικής της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και αυτή η άυλη πολιτιστική κληρονομιά δεν πρέπει να υπόκειται σε εξωτερικές κρίσεις αξίας ή αξίας.</p>
<p>7► Οι κοινότητες, οι ομάδες και τα άτομα που δημιουργούν άυλη πολιτιστική κληρονομιά θα πρέπει να επωφεληθούν από την προστασία των ηθικών και υλικών συμφερόντων που απορρέουν από μια τέτοια κληρονομιά, και ιδίως από τη χρήση, την έρευνα, την τεκμηρίωση, την προώθηση ή την προσαρμογή από μέλη των κοινοτήτων ή άλλους.</p>
<p>8► Η δυναμική και ζωντανή φύση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να γίνεται σεβαστή συνεχώς. Η αυθεντικότητα και η αποκλειστικότητα δεν πρέπει να αποτελούν ανησυχίες και εμπόδια στη διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.</p>
<p>9► Κοινότητες, ομάδες, τοπικοί, εθνικοί και διεθνικοί οργανισμοί και άτομα θα πρέπει να αξιολογούν προσεκτικά τον άμεσο και έμμεσο, βραχυπρόθεσμο και μακροπρόθεσμο, πιθανό και οριστικό αντίκτυπο οποιασδήποτε δράσης που μπορεί να επηρεάσει τη βιωσιμότητα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς ή των κοινοτήτων που την εφαρμόζουν .</p>
<p>10► Οι κοινότητες, οι ομάδες και, κατά περίπτωση, τα άτομα θα πρέπει να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στον καθορισμό του τι συνιστά απειλή για την άυλη πολιτιστική τους κληρονομιά, συμπεριλαμβανομένης της αποσυμβατοποίησης, της εμπορευματοποίησης και της παραπλανητικής εκπροσώπησης της και στην απόφαση για τον τρόπο πρόληψης και μετριασμού αυτών των απειλών.</p>
<p>11► Η πολιτιστική ποικιλομορφία και οι ταυτότητες των κοινοτήτων, ομάδων και ατόμων πρέπει να γίνονται πλήρως σεβαστές. Όσον αφορά τις αξίες που αναγνωρίζονται από τις κοινότητες, τις ομάδες και τα άτομα και την ευαισθησία στους πολιτιστικούς κανόνες, πρέπει να συμπεριληφθεί συγκεκριμένη προσοχή στην ισότητα των φύλων, η συμμετοχή των νέων και ο σεβασμός των εθνικών ταυτοτήτων στον σχεδιασμό και την εφαρμογή μέτρων διασφάλισης.</p>
<p>12► Η προστασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς είναι γενικού ενδιαφέροντος για την ανθρωπότητα και, ως εκ τούτου, πρέπει να αναληφθεί μέσω συνεργασίας μεταξύ διμερών, υποπεριφερειακών, περιφερειακών και διεθνών μερών. Ωστόσο, οι κοινότητες, οι ομάδες και, κατά περίπτωση, τα άτομα δεν πρέπει ποτέ να αποξενωθούν από την άυλη πολιτιστική τους κληρονομιά.»</p>

2.1.4 Μουσεία - Βασικές Έννοιες

Στη διεθνή βιβλιογραφία, ο αγγλικός όρος «Museum», μεταφράζεται αντίστοιχα στον ελληνικό όρο «Μουσείο». Ο ευρύτερα αναγνωρισμένος επαγγελματικός ορισμός του μουσείου, σύμφωνα με το καταστατικό του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (Ιστοσελίδα ICOM: <https://icom.museum/en/>), που εγκρίθηκε από την 22η Γενική Συνέλευση στη Βιέννη της Αυστρίας, στις 24 Αυγούστου 2007, ορίζεται ως:

«ένας μη-κερδοσκοπικός, μόνιμος θεσμός/ οργανισμός, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, προβάλλει και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντός της, με στόχο την εκπαίδευση, μελέτη και ψυχαγωγία» Πηγή: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

Η Εκτελεστική Επιτροπή του ICOM, κατά την 139η σύνοδό της στο Παρίσι στις 21-22 Ιουλίου 2019, επέλεξε τα παρακάτω ως έναν νέο εναλλακτικό ορισμό μουσείου για να συμπεριληφθεί μια ψήφος στο Καταστατικό του ICOM αντί για τον τρέχοντα ορισμό του μουσείου.

Είναι χρήσιμο να τονιστεί επίσης και ο εκδημοκρατισμός των μουσείων, καθώς αποτελούν χώρους πολυφωνικούς χωρίς αποκλεισμούς για ελεύθερο κριτικό διάλογο τόσο για το παρελθόν όσο και το μέλλον. Αναγνωρίζοντας και αντιμετωπίζοντας τις συγκρούσεις και τις προκλήσεις του παρόντος, κρατούν αντικείμενα και δείγματα εμπιστοσύνης για την κοινωνία, προστατεύουν τις διάφορες αναμνήσεις για τις μελλοντικές γενιές και εγγυώνται ίσα δικαιώματα και ίση πρόσβαση στην κληρονομιά για όλους τους ανθρώπους. Είναι συμμετοχικά και διαφανή, και εργάζονται σε ενεργή συνεργασία με διάφορες κοινότητες για τη συλλογή, τη διατήρηση, την έρευνα, την ερμηνεία, την έκθεση και την ενίσχυση της κατανόησης του κόσμου, με στόχο να συμβάλουν στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια και την κοινωνική δικαιοσύνη, την παγκόσμια ισότητα και την πλανητική ευημερία» (Πηγή: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>)

Επεκτείνοντας την βιβλιογραφική μας έρευνα στο πλαίσιο προσέγγισης των Μουσείων και ειδικότερα σε ορισμένες πρόσθετες ερμηνείες που έχουν καταγραφεί για τα μουσεία. Στο βιβλίο «Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας» της Διεθνούς Επιτροπής Μουσειολογίας του (ICOM), αναφέρει ότι η λέξη Μουσείο προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη «μουσείον», που σημαίνει ναός των Μουσών. Στη συνέχεια πραγματοποιεί μια ιστορική αναδρομή του Μουσείου. Αρχικά πριν από την καθιέρωση της ονομασίας «μουσείο» τον 18ο αιώνα, λέξη αναφέρει ότι η συγκεκριμένη λέξη είναι δανεισμένη από την ελληνική αρχαιότητα που αναβίωσε στην Αναγέννηση. Προσθέτοντας παράλληλα ότι σε όλους τους πολιτισμούς υπήρχαν ορισμένοι τόποι, θεσμοί και ιδρύματα, τα οποία ήταν παρόμοια ομαδοποιημένα με την σημερινή μορφή του όρου «μουσείο». Περαιτέρω αναφέρει ότι μπορεί να αποτελεί θεσμό ή οργανισμό ή χώρο που προορίζεται για τη συλλογή, μελέτη και έκθεση των υλικών και των άυλων τεκμηρίων του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του. Στη συνέχεια τονίζει

την ύπαρξη σημαντικών αλλαγών οι οποίες έχουν προέλθει τα τελευταία χρόνια στα Μουσεία ως προς την αποστολή, την λειτουργία και την διοίκησή τους.

Συνεχίζει την ανάλυση και άλλων ερμηνειών του Μουσείου, όπως αναφέρθηκαν και από άλλους μελετητές. Αρχικά Ο Schärer (2007), ο οποίος όρισε το μουσείο ως «ένα μέρος όπου φυλάσσονται, μελετώνται και προβάλλονται αντικείμενα και οι συνδεδεμένες με αυτά αξίες, ως σύμβολα που ερμηνεύουν απούσες αλήθειες». Επιπροσθέτως άλλες ευρύτερες έννοιες του Μουσείου ανέφεραν οι Nora (1984) και Pinna (2003) όπου το όρισαν ως «τόπος μνήμης», ως «φαινόμενο». Στη συνέχεια ο Scheiner, (2007) ανέφερε ότι περιλαμβάνουν θεσμούς, διάφορους χώρους ή τοποθεσίες, βιώματα, και συνδεδεμένους χώρους με την άυλη κληρονομιά. Επίσης η Judith Spielbauer (1987) ανέφερε ότι είναι εργαλεία που προάγουν «την αντίληψη του ατόμου σχετικά με την αλληλεξάρτηση ανάμεσα στις κοινωνικές, αισθητικές και φυσικές σφαίρες όπου ζει, παρέχοντας πληροφορίες και βιώματα και προάγοντας την αυτογνωσία μέσα σε αυτό το ευρύτερο πλαίσιο». Επίσης ο Deloche, (2007) ανέφερε ότι αποτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία, χωρίς αναγκαία να έχει τη μορφή ενός θεσμού ή οργανισμού. Τονίζοντας ότι ο σκοπός της είναι η διασφάλιση, μέσω βιωματικής εμπειρίας, η συσσώρευση και η μετάδοση του πολιτιστικού αποθέματος, το οποίο σημαίνει ως το σύνολο των προσκτήσεων που καθιστά κάθε ανθρώπινο ον

2.1.5 Μουσεία: Θεσμός, Στοιχειώδη μέτρα, Είδη και ο Ρόλος του μουσείου στην κοινωνία

Στο πλαίσιο προσέγγισης του Μουσείου, όπως αναφέρει σε έρευνα του ο Black, (2011: 1) τα μουσεία έχουν τη δέσμευση όχι μόνο να συλλέγουν, να συντηρούν και να τεκμηριώνουν ουσιώδη στοιχεία του παρελθόντος, αλλά και για να τα καταστήσουν προσβάσιμα στο κοινό. Σύμφωνα με την επιλογή τους τι θα συλλέξουν, καθορίζουν τι είναι ή όχι το ιστορικό. Παράλληλα με την διαρκή διατήρηση των συλλογών τους, λειτουργούν ως μόνιμο κατάστημα μνήμης. Από τον τρόπο που εμφανίζουν και ερμηνεύουν αυτά τα υλικά αποδεικτικά στοιχεία, κατασκευάζουν και μεταδίδουν νοήματα. (Black, 2011: 1).

Συμπληρωματικά, αξίζει η αναφορά ότι το Μουσείο αποτελεί θεσμό/οργανισμό, καθώς ορίζεται από ένα συγκεκριμένο νομικό σύστημα δημόσιου ή ιδιωτικού δικαίου. Ο θεσμός του μουσείου στηρίζεται σε ένα σύνολο προτύπων και κανόνων (προληπτική συντήρηση, περιορισμός επαφής (αγγίγματος) των αντικειμένων), όπου με τη σειρά τους βασίζονται σε ένα σύστημα αξιών: διαφύλαξη κληρονομιάς, παρουσίαση έργων τέχνης και μοναδικών αντικειμένων, διάχυση της επιστημονικής γνώσης κλπ».

Επεκτείνοντας την προσέγγιση αυτή, καθίσταται σημαντική και η αναφορά στα απαραίτητα στοιχειώδη μέτρα, για την αρμονική ανάπτυξη του θεσμού του μουσείου μέσα στο πλαίσιο της κοινωνίας. (Πηγή http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icom-greece/Ekdoseis/Museology_WEB.pdf) (βλ. Πίνακα 6):

Πίνακας 6. Οκτώ (8) στοιχειώδη μέτρα του Μουσείου για την αρμονική ανάπτυξή του μέσα στο πλαίσιο της κοινωνίας.

Οκτώ (8) στοιχειώδη μέτρα του Μουσείου για την αρμονική ανάπτυξή του μέσα στο πλαίσιο της κοινωνίας:
1▶ Τα μουσεία μεριμνούν για την προστασία, τεκμηρίωση και προβολή της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της ανθρωπότητας (θεσμικοί, φυσικοί και οικονομικοί πόροι που απαιτούνται για να ιδρυθεί ένα μουσείο).
2▶ Τα μουσεία που διατηρούν συλλογές είναι θεματοφύλακες αυτής της παρακαταθήκης προς όφελος της κοινωνίας και της ανάπτυξής της (ζητήματα απόκτησης και αποποίησης συλλογών).
3▶ Τα μουσεία συγκεντρώνουν πρωτογενή στοιχεία για την απόκτηση και διεύρυνση της γνώσης (δεοντολογία έρευνας ή συλλογής στοιχείων).
4▶ Τα μουσεία παρέχουν τις ευκαιρίες για την εκτίμηση, την κατανόηση και τη διαχείριση της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς (δεοντολογία έκθεσης).
5▶ Τα μουσεία συγκεντρώνουν πόρους που προσφέρουν δυνατότητες παροχής και άλλων υπηρεσιών και ωφελημάτων προς το κοινό (ζητήματα εξειδικευμένης γνώσης).
6▶ Τα μουσεία λειτουργούν σε στενή συνεργασία με τις κοινότητες από τις οποίες προέρχονται οι συλλογές τους καθώς και με αυτές που υπηρετούν (ζητήματα πολιτιστικής περιουσίας).
7▶ Τα μουσεία λειτουργούν νόμιμα (σεβασμός του κράτους δικαίου).
8▶ Τα μουσεία λειτουργούν με επαγγελματισμό (επαγγελματική συμπεριφορά και σύγκρουση συμφερόντων).

Αποτελεί κοινό τόπο ότι τα Μουσεία κατηγοριοποιούνται σε διαφορετικά είδη, ανάλογα με το είδος των αντικείμενων που συλλέγουν και εκθέτουν, ως εξής: (βλ. Πίνακα 7).

Πίνακας 7. Είδη Μουσείων.

Είδη Μουσείων:				
Αεροπορικά	Αθλητισμού	Ανθρωπολογικά	Αρχαιολογικά	Ασιατικής τέχνης
Αυτοκινήτων	Βιογραφικά	Βιομηχανικά	Βυζαντινά	Γεωλογικά
Εθνικά	Εθνογραφικά	Εθνολογικά	Επιστημών	Θεατρικά
Θρησκευτικά	Ιατρικά	Ιστορικά	Κοινωνιολογικά	Λαογραφικά
Μεταφορών	Μουσικά - Μουσικών οργάνων	Ναυτικά	Νομισματικά	Ιστορικές οικίες - μουσεία
Ολοκαυτώματος	Πόλεων	Στρατιωτικά	Τέχνης	Τεχνολογίας (Υπολογιστών)
Υπαίθρια	Φιλοτελικά	Φυσικής ιστορίας	Φωτογραφίας	Ψηφιακά κ.λπ.

Οι ειδικοί επιστήμονες μέσα από διάφορες εργασίες όπως π.χ. έρευνα, τεκμηρίωση, καταγραφή πληροφοριών, γνώσεων, συντήρηση, διαφύλαξη, κλπ. Αναζητούν τις κρυμμένες ιστορίες στα διάφορα αντικείμενα, προκειμένου να προσφέρουν εκπαίδευση, ψυχαγωγία

και να αποκαλύψουν στους επισκέπτες τις διάφορες εκφάνσεις της ζωής των ανθρώπων. Από την παραπάνω αναφορά φανερώνεται και ο μορφωτικός και κοινωνικός ρόλος που έχουν τα Μουσεία στην κοινωνία

2.1.6 Πολιτιστική κληρονομιά (Μουσεία και Ψηφιακά μέσα)

Ιδιαίτερα σημαντική προβάλλει η ανάγκη αναφοράς της ψηφιακής ανάπτυξης που προήλθε τις τελευταίες δεκαετίες. Σε έρευνα του ο Palombini, (2017: 1), επισήμανε ότι επηρέασε σημαντικά την εξέλιξη και τη διάδοση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Η εξέλιξη αυτή αποτέλεσε την ανάδειξη νέων ερευνητικών κλάδων. ο Black, (2011: 1) Η αύξηση της ψηφιακής πρόσβασης σε συλλογές και τεκμηρίωση μουσείων έχει προσθέσει περαιτέρω τον εκδημοκρατισμό της δημιουργίας νοήματος. (Black, 2011: 1).

Σε άλλη έρευνα Richani, et. al., (2016) αναφέρει ότι η εξέλιξη και η εφαρμογή των νέων τεχνολογιών έφερε τεράστιο αντίκτυπο στα μουσεία. Το Διαδίκτυο αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής και της λήψης αποφάσεων των μουσείων. Οι ιστότοποι, οι διαδικτυακές κοινότητες, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι εφαρμογές για κινητά περιλαμβάνουν στοιχεία του ψηφιακού εαυτού του σύγχρονου μουσείου, το οποίο συμπληρώνει το πραγματικό μουσείο μόνιμων και προσωρινών εκθέσεων, αποθηκευτικών χώρων, εγκαταστάσεων επισκεπτών, εργαστηρίων και, το πιο σημαντικό, μουσικών αντικειμένων. Αυτό το περιβάλλον επηρεάζει αναπόφευκτα τις στρατηγικές μάρκετινγκ μουσείων και δημιουργεί σχετικές ευκαιρίες (Richani, et. al., 2016).

Στο πλαίσιο μελέτης στους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς και ειδικότερα όσον αφορά τα Μουσεία, τους επισκέπτες και τη χρήση των ψηφιακών μέσων, Σε έρευνα τους οι Katifori, et. al., (2018), ανέφεραν ότι η ψηφιακή αφήγηση έχει αναγνωριστεί ως μια σημαντική κατεύθυνση επένδυσης, για την προσέλκυση επισκεπτών. Επιπροσθέτως σε άλλη έρευνα του ο Black, (2011: 1) επισημαίνει για τους επισκέπτες ότι δεν είναι απλά παθητικοί παραλήπτες, αλλά το αντίθετο καθώς εμπλέκονται με τις συλλογές και το ερμηνευτικό υλικό που εκτίθεται. Επεκτείνοντας το συλλογισμό του αναφέρει επίσης ότι προσθέτουν νέο περιεχόμενο στην υπάρχουσα γνώση και κατασκευάζουν τις δικές τους έννοιες.

Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι σε έρευνα τους οι Rizvic, et. al, (2020: 1), επισημαίνουν ότι η εντατική χρήση ψηφιακών τεχνολογιών στην παρουσίαση της απτής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς μέσα από τρισδιάστατες ανακατασκευές πολιτιστικών μνημείων και τοποθεσιών υψηλής πιστότητας, εικονικές παρουσιάσεις χορού, χειροτεχνίας και παραδόσεων, προσφέρει στους επισκέπτες και ένα αέναο ταξίδι στο χρόνο και στο παρελθόν.

2.2 Αφήγηση Ιστοριών (Story Telling) – Βιβλιογραφική Έρευνα

Κάθε αλληλεπίδραση των επισκεπτών των Μουσείων, αποτελεί μια μοναδική προσωπική αφήγηση. Στην ουσία είναι μια μαγευτική διαδικασία που δεν μπορούμε να φανταστούμε την δυναμική της. Σε έρευνα του ο Black, (2011: 1) επισημαίνει ότι η ιστορία επιλέγεται, κατασκευάζεται και μεταδίδεται από τα μουσεία και στη συνέχεια, η διαδικασία της εμπειρίας από τους επισκέπτες, μετατρέπεται σε «κάτι άλλο - τη δική τους κατανόηση του παρελθόντος, ένα είδος «ιστορικής αίσθησης» (Black, 2011: 1).

2.2.1 Αφήγηση ιστοριών στο πολιτισμό – Ιστορική αναδρομή – ερμηνείες

Ιστορική αναδρομή

Στη διεθνή βιβλιογραφία, ο αγγλικός όρος «Storytelling» μεταφράζεται αντίστοιχα στον ελληνικό όρο «Αφήγηση». Σε έρευνα τους οι Bazley, & Graham, (2012: 109), αναφέρουν ότι η προφορική ιστορία (στη θεωρία και την πρακτική της) στοχεύει να συμβάλει στις εξελίξεις μέσα από τις συνεισφορές που προέρχονται: είτε από μακροσκελή είτε από σύντομα άρθρα, ειδήσεις, σχόλια ή εκθέσεις συναντήσεων, συνεδρίων ή νέων έργων. Οι συνεισφορές αυτές αφορούν ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών κλάδων και πρακτικών, όπως: κοινωνιολογία, ανθρωπολογία, πολιτική, κοινωνική πολιτική, κοινωνική διοίκηση πολιτιστικές σπουδές, μελέτες μουσείων, αρχειακό έργο, μελέτες υγείας, εκπαίδευση, βιβλιοθήκες και υπηρεσίες πληροφοριών, λαογραφία, μελέτες μέσων μαζικής ενημέρωσης, φωτογραφία, κοινωνική εργασία, ψυχολογία, ψυχιατρική κ.λπ. Γενικότερα από οποιονδήποτε τομέα όπου η σημασία της προφορικής, προσωπικής μαρτυρίας και μνήμης γίνεται κατανοητή και εκτιμάται (Bazley, & Graham, 2012: 109).

Η αφήγηση ιστοριών είναι τόσο παλιά πρακτική όσο και η ίδια η ανθρώπινη ιστορία, αναφέρουν στο άρθρο τους οι Bán & Nagy (2016). Ακόμη επισημαίνουν ότι η αξία της αφήγησης στη ζωή της κοινότητας θεωρείται ο ακρογωνιαίος λίθος στην οργάνωση της κοινωνίας, καθώς αποτελεί μια βασική ανθρώπινη ανάγκη τόσο παλιά όσο και η ίδια η ανθρωπότητα. Αναφερόμενοι 30.000 χρόνια πριν στις απεικονίσεις σκηνών κυνηγιού σε τοίχους σπηλαίων (π.χ. σχέδια στην οροφή του σπηλαίου Lascaux), θεωρούν ότι οι απεικονίσεις αυτές δεν είναι απλά τυχαίες, αλλά συνδεδεμένες, σαν ένα αρχαίο εικονογραφημένο σενάριο (storyboard), δίνοντας την εντύπωση κάποιου μύθου υποστηρίζοντας ότι μαρτυρούν την ανθρώπινη ανάγκη και επιθυμία να αφήσουν πίσω τους ένα ίχνος. Επιπλέον ο αναμφισβήτητος ρόλος της αφήγησης στη μετάδοση κοινών γνώσεων, επισημαίνουν ότι ισχύει και για τις λεκτικές παρουσιάσεις θρύλων και παραμυθιών. Καθώς

η λεκτική αφήγηση εξακολούθησε να είναι απαραίτητη και μετά την εμφάνιση της γραφής και των γραπτών αρχείων, λόγω της δυναμικής της φύσης και του αναλφάβητου πληθυσμού των κοινωνιών. Αφότου στο παρελθόν τα νέα από μακρινούς τόπους, τα γνωστοποιούσαν στις κοινότητες οι αγγελιοφόροι και οι πλανόδιοι, εξιστορώντας ιστορίες για βασιλιάδες, ηρωικά επιτεύγματα, μάχες και εντυπωσιακά γεγονότα. Εξίσου σημαντικό ρόλο διαδραμάτισαν και οι αφηγητές, στη «δημιουργία, διατήρηση και διάδοση θρύλων, μύθων και αφηγήσεων», υιοθετώντας την τοπική παράδοση, εσωκλείοντας τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της ευρύτερης κοινότητας και της γεωγραφικής περιοχής. Κάθε αφηγητής ερμήνευσε την ίδια ιστορία με διαφορετικό τρόπο, αναπτύσσοντας ένα προσωπικό στυλ (φωνή, λόγια, χέρια και σώμα) και συνοδεύοντάς τη με χειρονομίες, μουσική και χορό. Η περιπλάνηση μικρών θεάτρων, βασιζόνταν στις ιστορίες, με μοναδικό σκοπό την διασκέδαση. Λαϊκές ιστορίες, μύθοι και θρύλοι μεταδόθηκαν, συμβάλλοντας έτσι στην ανάπτυξη και την ενίσχυση της κοινοτικής ταυτότητας, διατηρώντας παράλληλα τον ρόλο τους στη μετάδοση πολιτιστικών και κοινωνικών αξιών. Από τα μεμονωμένα σύμβολα σκαλισμένα σε πέτρα ή ξύλο, αναπτύχθηκαν οι πίνακες ζωγραφικής και αργότερα οι ιστορίες που απεικονίζονται σε αγγεία και κεραμικά.

Σημαντικός ήταν πάντα ο ρόλος των ιστοριών και στη μεταφορά γνώσεων, διαμορφώνοντας τον πολιτισμό. Η διαδικασία της αφήγησης έγινε ουσιαστικό μέρος των θρησκευτικών τελετών και των τεχνών του θεάματος. Η δυναμική των ιστοριών είναι ιδιαίτερα εμφανείς και στις θρησκείες. Στη συνέχεια με την εμφάνιση της γραφής και της χρήσης γραπτών αρχείων, γεννήθηκε ένα νέο και αποτελεσματικό μέσο, το οποίο διευκόλυνε ιδιαίτερα τη μετάδοση σημαντικής αξίας ιστοριών, με αποτέλεσμα την εξάπλωση των ίδιων των θρησκειών. Μέσω των αυθεντικών μεταφράσεων (άνευ παραμόρφωσης) εξαπλώθηκαν οι θρησκείες κατακτώντας γλωσσικά, γεωγραφικά και χρονικά όρια.

Οι ιστορίες διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο, όχι μόνο στην εξέλιξη της ανθρωπότητας, αλλά και στην ατομική ζωή, με αποτέλεσμα την θετική επίδραση τους για τον κόσμο. Από την έναρξη της ανθρωπότητας, διαμόρφωσαν την προσωπικότητά τους και ανέπτυξαν της συνείδησης τους. Βάση της γενετικής, έχει αποδειχθεί ότι ο εγκέφαλος από την γέννηση του έχει προδιάθεση για παραμύθια και «πέινα για ιστορίες», επιπλέον την ικανότητα κατανόησης και μάθησης μέσα από αυτές. Η αρχική επαφή με την διαδικασία της αφήγησης προήλθε από τους γονείς καθώς κάθονταν δίπλα στα κρεβάτια των παιδιών τους εξιστορώντας τους ιστορίες για να κοιμηθούν. Η αφήγηση είναι τόσο φυσική όσο η αναπνοή. Οι ιστορίες της ζωής μας, προέρχονται από τον περίπλοκο ιστό των προσωπικών γνώσεων μας που υφαίνονται από το παρελθόν μας, διασφαλίζοντας τη συνέχεια μεταξύ του

παρελθόντος και του μέλλοντος. Αυτή η σειρά αναμνήσεων αποτελεί την προσωπική ταυτότητα κάθε ανθρώπου. Στη διάρκεια της ζωής κάθε ανθρώπου σχηματίζεται μια πλούσια προσωπική ιστορία σε εμπειρίες, που επεκτείνεται από τη γέννηση του μέχρι και το θάνατο του. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι ιστορίες να συνοδεύουν όλο το ταξίδι της ζωή των ανθρώπων. Τη δεκαετία του 1950-60, η ιστοριογραφία άρχισε να στρέφει την προσοχή της σε πρώην παραμελημένες μη γραπτές πηγές. Ως πρόδρομος, βρίσκουμε τη Γαλλική Σχολή Ιστοριογραφίας Annales, που ήταν πρόθυμο να ασχοληθεί με έγγραφα της «καθημερινής» ζωής - λογαριασμούς, περιοδικά, επιστολές κ.λπ., προκειμένου να μελετήσει μακροχρόνιες κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές ερωτήσεις. Στις αρχές της δεκαετίας του 1970 η λεγόμενη «προφορική ιστορία», αναπτύχθηκε στη Μεγάλη Βρετανία, καταγράφοντας αφηγήσεις καθημερινών οικογενειών, εστιάζοντας σε μεγάλα ιστορικά γεγονότα και σε περιστατικά της καθημερινής ζωής. Παράλληλα, η παραδοσιακή αφήγηση έζησε ως μέσο μετάδοσης γνώσεων, εμπειριών, ιστορικό της κοινότητας ή προσωπικές και οικογενειακές αναμνήσεις μέχρι σήμερα. Η αφήγηση είναι μια ανταλλαγή γνώσεων και αναμνήσεων, η οποία είναι εξίσου σημαντική, τόσο για τον αποδέκτη όσο και για τον αφηγητή της ιστορίας (Bán & Nagy, 2016: 10-11).

Ερμηνείες

Η αφήγηση, σύμφωνα με τον ορισμό του Εθνικού Δικτύου Αφηγήσεων ορίζεται ως «μια αρχαία μορφή τέχνης και μια πολύτιμη μορφή ανθρώπινης έκφρασης» (Πηγή: <https://storynet.org/what-is-storytelling/>) επίσης:

«Η αφήγηση ιστορίας είναι η διαδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και ενεργειών, για την αποκάλυψη των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας, ενθαρρύνοντας ταυτόχρονα τη φαντασία του ακροατή».

Ειδικότερα σύμφωνα με το Εθνικό Δίκτυο Αφηγήσεων, αναφέρθηκαν τα παρακάτω χαρακτηριστικά της αφήγησης τα οποία είναι ότι:

«1. Η αφήγηση είναι διαδραστική: Η αφήγηση περιλαμβάνει αμφίδρομη αλληλεπίδραση μεταξύ ενός αφηγητή και ενός ή περισσότερων ακροατών. Οι απαντήσεις των ακροατών επηρεάζουν την αφήγηση της ιστορίας. Στην πραγματικότητα, η αφήγηση προκύπτει από την αλληλεπίδραση και τις συνεργατικές, συντονισμένες προσπάθειες του αφηγητή και του κοινού. Συγκεκριμένα, η αφήγηση δεν δημιουργεί ένα φανταστικό εμπόδιο μεταξύ του ομιλητή και των ακροατών. Αυτό είναι μέρος αυτού που διακρίνει την αφήγηση από τις μορφές του θεάτρου που χρησιμοποιούν ένα φανταστικό «τέταρτο τείχος». Διαφορετικοί πολιτισμοί και καταστάσεις δημιουργούν διαφορετικές προσδοκίες για τους ακριβείς ρόλους του αφηγητή και του ακροατή - που μιλά πόσο συχνά και πότε, για παράδειγμα - και ως εκ

τούτου δημιουργούν διαφορετικές μορφές αλληλεπίδρασης. Η διαδραστική φύση της αφήγησης εξηγεί εν μέρει την αμεσότητα και τον αντίκτυπό της. Στην καλύτερη περίπτωση, η αφήγηση μπορεί να συνδέσει άμεσα και στενά τον αφηγητή και το κοινό.

2. Η αφήγηση χρησιμοποιεί λέξεις: Η αφήγηση χρησιμοποιεί γλώσσα, είτε πρόκειται για ομιλούμενη γλώσσα είτε για μη αυτόματη γλώσσα όπως η αμερικανική νοηματική γλώσσα. Η χρήση της γλώσσας διακρίνει την αφήγηση από τις περισσότερες μορφές χορού και μίμου.

3. Η Αφήγηση χρησιμοποιεί ενέργειες όπως φωνητικά, σωματική κίνηση ή / και χειρονομία: Αυτές οι ενέργειες είναι τα μέρη της προφορικής ή μη αυτόματης γλώσσας εκτός από λέξεις. Η χρήση τους διακρίνει την αφήγηση από τη γραφή και τις αλληλεπιδράσεις με υπολογιστή που βασίζονται σε κείμενο. Δεν πρέπει να υπάρχουν όλες οι μη λεκτικές γλωσσικές συμπεριφορές στην αφήγηση. Μερικοί αφηγητές χρησιμοποιούν ευρέως την κίνηση του σώματος, για παράδειγμα, ενώ άλλοι χρησιμοποιούν λίγο ή καθόλου.

4. Η Αφήγηση παρουσιάζει μια ιστορία: Η αφήγηση περιλαμβάνει πάντα την παρουσίαση μιας ιστορίας - μιας αφήγησης. Πολλές άλλες μορφές τέχνης παρουσιάζουν επίσης ιστορία, αλλά η αφήγηση την παρουσιάζει με τα άλλα τέσσερα στοιχεία. Κάθε πολιτισμός έχει τον δικό του ορισμό της ιστορίας. Αυτό που αναγνωρίζεται ως ιστορία σε μια κατάσταση μπορεί να μην γίνει αποδεκτό ως ένα στην άλλη. Ορισμένες καταστάσεις απαιτούν αυθορμητισμό και παιχνιδιάρικη παρέκκλιση, για παράδειγμα. Άλλοι απαιτούν σχεδόν ακριβή επανάληψη ενός σεβαστού κειμένου. Μορφές τέχνης όπως η απαγγελία ποίησης και η κωμωδία stand-up παρουσιάζουν μερικές φορές ιστορίες και μερικές φορές όχι. Δεδομένου ότι περιλαμβάνουν γενικά τα άλλα τέσσερα συστατικά, μπορούν να θεωρηθούν μορφές αφήγησης όποτε παρουσιάζουν επίσης ιστορίες.

5. Η αφήγηση ενθαρρύνει την ενεργή φαντασία των ακροατών: Στην αφήγηση, ο ακροατής φαντάζεται την ιστορία. Στο πιο παραδοσιακό θέατρο ή σε μια τυπική δραματική ταινία, από την άλλη πλευρά, ο ακροατής απολαμβάνει την ψευδαίσθηση ότι ο ακροατής παρακολουθεί πραγματικά τον χαρακτήρα ή τα γεγονότα που περιγράφονται στην ιστορία. Ο ρόλος του ακροατή της αφήγησης είναι να δημιουργεί ενεργά τις ζωηρές, πολυαισθητηριακές εικόνες, δράσεις, χαρακτήρες και γεγονότα - την πραγματικότητα - της ιστορίας στο μυαλό του, με βάση την απόδοση του αφηγητή και τις προηγούμενες εμπειρίες του ακροατή, πεποιθήσεις και αντιλήψεις. Η ολοκληρωμένη ιστορία συμβαίνει στο μυαλό του ακροατή, ενός μοναδικού και εξατομικευμένου ατόμου. Ο ακροατής γίνεται, συνεπώς, συν-δημιουργός της ιστορίας ως έμπειρος. Η αφήγηση μπορεί να συνδυαστεί με άλλες μορφές τέχνης. Ο καρπός που γεννιέται από το ζωτικό, σύγχρονο κίνημα αφήγησης περιλαμβάνει την ανάπτυξη τρόπων συνδυασμού της αφήγησης με δράμα, μουσική, χορό, κωμωδία, κουκλοθέατρο και πολλές

άλλες μορφές έκφρασης. Ωστόσο, ακόμη και όταν αναμιγνύεται ανεπαίσθητα σε άλλες τέχνες, η ουσία της αφήγησης παραμένει αναγνωρίσιμη ως η τομή των πέντε στοιχείων που περιλαμβάνονται στον παραπάνω ορισμό. Η αφήγηση ιστοριών συμβαίνει σε πολλές περιπτώσεις, από συνομιλία τραπεζιού κουζίνας έως θρησκευτικό τελετουργικό, από αφήγηση κατά τη διάρκεια άλλων εργασιών έως παραστάσεις για χιλιάδες ακροατές που πληρώνουν. Ορισμένες καταστάσεις αφήγησης απαιτούν ανεπίσημο χαρακτήρα. Άλλοι είναι πολύ επίσημοι. Μερικοί απαιτούν συγκεκριμένα θέματα, στάσεις και καλλιτεχνικές προσεγγίσεις. Όπως προαναφέρθηκε, οι προσδοκίες για την αλληλεπίδραση των ακροατών και τη φύση της ίδιας της ιστορίας ποικίλλουν πολύ. Υπάρχουν πολλοί πολιτισμοί στη γη, ο καθένας με πλούσιες παραδόσεις, έθιμα και ευκαιρίες για αφήγηση. Όλες αυτές οι μορφές αφήγησης είναι πολύτιμες. Όλοι είναι ίσοι πολίτες στον διαφορετικό κόσμο της αφήγησης. (Πηγή: <https://storynet.org/what-is-storytelling/>)

Επιπροσθέτως σε άλλες πρόσφατες έρευνες αρκετοί είναι οι ερευνητές που έχουν αναφερθεί στα άρθρα τους, με σκοπό να αποκωδικοποιήσουν την αφήγηση, παρέχοντας ορισμένες ερμηνείες της. Οι Lugmayr, et. al. (2017), αναφέρουν ότι είναι μια έννοια που συνδυάζει το αφηγηματικό περιεχόμενο (ιστορία) και την αφηγηματική μορφή (ομιλία). Σύμφωνα με τον Lambert (2013), η αφήγηση μιας ιστορίας για να επιτευχθεί χρειάζεται κοινό και ακρόαση, επομένως είναι αναγκαία η παρουσία ακροατή και δέκτη. Στο άρθρο του ο Boase, (2013: 1-2), αναφέρει ότι «είναι ένα ισχυρό εργαλείο χειραφέτησης, αποκάλυψης και ανακάλυψης τόσο για τον δημιουργό όσο και τον θεατή» παράλληλα την παρομοιάζει σαν «το ψωμί και το βούτυρο της καθημερινότητας». Η βασική μορφή της επισημαίνει, ότι είναι η μεταφορά της γνώσης καθώς αποτελεί και ένα μέσο επικοινωνίας, αλληλεπίδρασης, οργάνωσης, αντίληψης, προβληματισμού, σκέψης και τελικά δράσης. Στη βαθιά ενσωμάτωση της στην ανθρώπινη μάθηση, αναφέρθηκαν οι Danks, et. al., (2007: 105), παρέχοντας μια φόρμουλα για νέες εμπειρίες και γνώσεις. Με το πέρασμα του χρόνου οι άνθρωποι, όταν αφηγούνται με τη μορφή μιας ιστορίας, οργανώνουν με καλύτερη διανοητική ικανότητα τις πληροφορίες. Για την αφήγηση ιστοριών στα Μουσεία οι Danks, et. al., (2007: 106) αναφέρουν ότι παρέχει τη δυνατότητα στην παρουσίαση ιστοριών, όχι μόνο αντικειμένων, αλλά και ανθρώπων που βίωσαν πρόσφατα ιστορικά γεγονότα. Επίσης οι Sylaiou & Dafiotis (2020) αναφέρουν ότι τα εκθέματα των μουσείων «λένε» ιστορίες στους επισκέπτες, πυροδοτώντας τη φαντασία τους, προκαλώντας αξέχαστες εμπειρίες. Συνδέοντας το παρελθόν και το παρόν, αποκαλύπτουν την ανθρώπινη παρουσία πίσω από τα εκθέματα, διακρίνοντας τόσο το νόημα όσο και τη λειτουργία ενός εκθέματος. Κατά συνέπεια και οι εμπειρίες διαφορετικών κατηγοριών επισκεπτών, μπορούν να ενισχυθούν παρέχοντας τα εργαλεία που θα τους υποστηρίξουν,

ώστε να δημιουργήσουν τις δικές τους ερμηνείες και να τις μοιραστούν με άλλους. Οι Katifori, et. al., (2014: 232), αναφέρθηκαν στην βοήθεια οπτικών και αφηγηματικών μοτίβων όπου τα μουσεία «διηγούνται ιστορίες», παρουσιάζοντας τις συλλογές τους. Επισημάναν επίσης ότι η ενσωμάτωση μιας μορφής αφήγησης σε μια επίσκεψη μουσείου ως φυσική επέκταση το καθιστά σε ρόλο αφηγητή, με αποτέλεσμα να καταστούν οι συλλογές πιο προσίτες και ελκυστικές για διαφορετικά είδη κοινού. Οι Tenh, et. al., (2012: 397) προσθέτουν ότι εξαιτίας της τεχνολογικής ανάπτυξης και των πολυμέσων, όπως ήχο, βίντεο, κινούμενα σχέδια και γραφικά, οι ιστορίες εξελίχθηκαν, αλλά συνεχίζουν να διατηρούν όπως παραδοσιακά τον πραγματικό σκοπό τους, που είναι η διασπορά γνώσεων και σοφίας.

Εν κατακλείδι, η αφήγηση είναι ένα πολύτιμο εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με σκοπό να μεταδώσει γεγονότα, αξίες, συσσωρευμένη γνώση, νόημα, πεποιθήσεις, ιδέες καθώς και αναμνήσεις του παρελθόντος.

2.2.2 Ψηφιακή αφήγηση (Ιστορική αναδρομή – ερμηνείες).

Ιστορική αναδρομή

Στη διεθνή βιβλιογραφία, ο αγγλικός όρος «Digital Storytelling» μεταφράζεται στον ελληνικό όρο «Ψηφιακή Αφήγηση». Η ψηφιακή αφήγηση με την ανάπτυξη των τεχνολογιών αναδείχθηκε σημαντικά σε πολλούς κλάδους τα τελευταία χρόνια. Ουσιαστικά είναι η συνέχεια της παραδοσιακής αφήγησης και η μετάβαση αυτή προήλθε από την εφαρμογή των πολυμέσων.

Οι πρώτοι ψηφιακοί αφηγητές που χρησιμοποίησαν τη μέθοδο όπως αναφέρουν οι Bán & Nagy, (2016: 7) ήταν οι: Ken Burns, Dana Atchley, Joe Lambert και Daniel Meadows. Πιο συγκεκριμένα, κατά την ανάπτυξη της μεθόδου της ψηφιακής αφήγησης, ο αμερικανός γεννημένος διεπιστημονικός καλλιτέχνης και παραγωγός μέσων, Dana Atchley, έπαιξε αναμφίβολα έναν πρωτοποριακό ρόλο λέγοντας προσωπικές ιστορίες, μερικές φορές μπροστά σε ένα ζωντανό κοινό. Επιπλέον δίδαξε την αφήγηση σε εργαστήρια και βοήθησε ανώτερα στελέχη να δημιουργήσουν συναισθηματικές, συναρπαστικές συνομιλίες με τη χρήση της τεχνολογίας για τη δημιουργία «ψηφιακών ιστοριών» και να τις σύνδεσε ελκυστικά με το κοινό, με πιο σπλαχνικό, οπτικό, συναισθηματικό και ρεαλιστικό τρόπο. «Η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει τα καλύτερα από δύο κόσμους: τον «νέο κόσμο» του ψηφιακού βίντεο, της φωτογραφίας και της τέχνης, και τον «παλιό κόσμο» της αφήγησης ιστοριών. Από τη δεκαετία του 2000, εκμεταλλευόμενοι αυτήν τη νέα δυνατότητα, αρκετοί οργανισμοί έχουν μάθει τη μέθοδο ψηφιακής αφήγησης και την προσαρμοσαν στις δικές τους ανάγκες. Σημαντική ήταν και η ανταλλαγή ιδεών και εμπειριών μεταξύ οργανισμών που

εργάζονται με την ψηφιακή μέθοδο αφήγησης. Φυσικά και η παρουσίαση των ταινιών, διευκολύνεται από το Διαδίκτυο, αλλά εξίσου σημαντικές είναι και οι προσωπικές συναντήσεις. Είναι γεγονός ότι στο παρελθόν ο τεχνικός εξοπλισμός που χρειαζόταν η δημιουργία μιας μικρής ιστορίας ήταν πολύ ακριβός, σε αντίθεση με σήμερα που είναι φθηνότερος και σχεδόν διαθέσιμος από όλους, π.χ. φορητός υπολογιστής, ψηφιακή κάμερα, κλπ.

Ερμηνείες

Επεκτείνοντας την βιβλιογραφική μας έρευνα στο πλαίσιο προσέγγισης της ψηφιακής αφήγησης ειδικότερα σε ορισμένες πρόσθετες ερμηνείες που έχουν καταγραφεί από ορισμένους μελετητές. Σε άρθρο τους οι Gadoloua, et al., (2010), διατυπώνουν την άποψη ότι ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει την αφήγηση με το ψηφιακό περιεχόμενο, όπως φωτογραφίες, βίντεο συνεχούς ροής και ηχογράφησε ήχους και παράγει ψηφιακές ιστορίες. Η μη γραμμικότητα εισάγεται για να πει πιο περίπλοκη ιστορίες, καθώς διαφορετικές απόψεις θα μπορούσαν να επηρεάσουν την κανονική ροή μιας ιστορίας ή να συγκρούσουν τα συμφέροντα θα μπορούσαν να εναλλάσσουν τμήματα μιας ιστορίας με αποτέλεσμα, ιστορίες με μη γραμμικά χαρακτηριστικά (Gadoloua, et al., 2010). Η ψηφιακή αφήγηση είναι η εξέλιξη της παραδοσιακής αφήγησης, αξιοποιώντας τη δύναμη μιας ιστορίας για τη μετάδοση της σοφίας και γνώσης. Η δύναμη της αφήγησης ιστοριών έχει αυξηθεί μέσω της τεχνολογίας. Αρκετοί ερευνητές προσπάθησαν να περιγράψουν την έννοια της ψηφιακής αφήγησης, αναφέροντας τα βασικά στοιχεία της, τους τύπους της και τις δυνατότητές της. Η έννοια της ψηφιακής αφήγησης λόγω των διαφορετικών προσεγγίσεων που διαθέτει, είναι δύσκολο να αποδοθεί σε έναν συγκεκριμένο μόνο ορισμό.

Ο American Digital Storytelling Association την ορίζει ως: «τη σύγχρονη έκφραση της αρχαίας τέχνης της αφήγησης (στην οποία) οι ιστορίες αντλούν τη δύναμή τους από ύφανση εικόνων, μουσικής, αφήγησης και φωνής μαζί, δίνοντας βαθιά διάσταση και έντονο χρώμα σε χαρακτήρες, καταστάσεις, εμπειρίες και ιδέες». Επιπροσθέτως, το Κέντρο ψηφιακής αφήγησης, την ορίζει ως: «σύντομο βίντεο πρώτου προσώπου αφήγηση που δημιουργήθηκε συνδυάζοντας ηχογραφημένη φωνή, ακόμα και μετακίνηση εικόνων και μουσικής ή άλλων ήχων» (Boase, 2013: 1).

Σε άρθρο τους οι Silvaggi & Braga, (2013: 51) αναφέρουν ότι η ψηφιακή αφήγηση «... είναι μια δημιουργική διαδικασία που συνδυάζει την τέχνη της αφήγησης ιστοριών και της τεχνολογίας με στόχο την ανάπτυξη μιας προσωπικής ιστορίας σε ψηφιακή μορφή...». Οι Rosli & Kamaruddin, (2020), αναφέρουν ότι «είναι ένας συνδυασμός της τέχνης της αφήγησης και των ψηφιακών μέσων, όπως ήχου, βίντεο και γραφικών για τη μετάδοση μιας

ιστορίας, η οποία μπορεί να παρουσιαστεί συνδυάζοντας βίντεο ή αφήγηση μέσω ψηφιακών γραφημάτων. Εν κατακλείδι είναι μια μέθοδος που βασίζεται στην τέχνη προσφέροντας τη δυνατότητα να μοιραστούν με έναν πολύ ελκυστικό τρόπο οι εμπειρίες και τα ευρήματα των συμμετεχόντων» (Rosli & Kamaruddin, 2020: 191). Σε άλλο άρθρο ο Schafer (2004), την περιγράφει σαν μια γέφυρα ανάμεσα στην παραδοσιακή προφορική αφήγηση και στον τύπο επικοινωνίας, υιοθετώντας τη σύγχρονη τεχνολογία της πληροφορίας και των πολυμέσων, μεταδίδοντας εμπειρίες σε προφορική μορφή όπως συνέβαινε και με τα παραδοσιακά μέσα αφήγησης. Στο ίδιο πλαίσιο και ο Xinyi Wang (2019), επισημαίνει ότι βασικότερος πυρήνας της ψηφιακής αφήγησης είναι η χρήση εργαλείων υπολογιστή, ειδικότερα να περιλαμβάνουν οποιονδήποτε συνδυασμό πολυμέσων μαζί με διάφορα στοιχεία επικοινωνίας στη δομή της αφήγησης. Σημειώνοντας ότι τα μέσα μπορούν να είναι τα εξής: κείμενο, εικόνες, βίντεο, ήχος, στοιχεία κοινωνικών μέσων ή διαδραστικά στοιχεία. Παρόμοια είναι και η περιγραφή του Sheneman (2010: 40), ως μια διαδικασία που συνδυάζει την αφήγηση με το ψηφιακό περιεχόμενο, για τη δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους, επισημαίνοντας ότι συνήθως διαθέτει ένα ισχυρό συναισθηματικό στοιχείο συμπεριλαμβανομένων εικόνων, ήχου και βίντεο. Οι ψηφιακές τεχνολογίες επιτρέπουν πιο εξελιγμένα μη γραμμικές ιστορίες επιτρέποντας στους επισκέπτες να αλληλοεπιδρούν με την ιστορία σε διαφορετικά χρονικά διαστήματα (Danks et al., 2007: 106).

«Η ψηφιακή αφήγηση γίνεται καλύτερα κατανοητή όταν [κάποιος] τη δει και τη βιώσει: αυτός είναι ο πιο πρακτικός τρόπος για να συνειδητοποιήσουμε τη δύναμη και τις δυνατότητες αυτής της μεθόδου, καθώς και τις επιπτώσεις της στον εαυτό μας και σε άλλους» (Bán & Nagy, 2016:7).

Συγχρόνως αυτό που τις καθιστά τόσο ισχυρές, σύμφωνα με τον Boase (2013) είναι η διαθεσιμότητα των εργαλείων για την ανάπτυξη, την ενίσχυση, την αποθήκευση και τη διάδοση των ιστοριών με νέους τρόπους. Συνοψίζοντας η ουσία της ψηφιακής αφήγησης σύμφωνα με τους Bán & Nagy, (2016:7), είναι ότι «βοηθά να επικεντρωθούμε στον εαυτό μας και στις ιστορίες μας, να τις βάλουμε σε λέξεις, να τις δραματοποιήσουμε και να τις συσχετίσουμε με άλλους με τη βοήθεια φωτογραφιών ή άλλων οπτικών εργαλείων. Σε αυτή τη διαδικασία οι αφηγητές επεξεργάζονται και συσχετίζουν τις δικές τους προσωπικές ιστορίες, απεικονίζοντας με προσωπικές φωτογραφίες, αντικείμενα, σχέδια κ.λπ.».

2.2.3 Ψηφιακή αφήγηση – Σχετικές Έρευνες (Βασικά στοιχεία, Τύποι, Κατηγορίες, Χαρακτηριστικά, Βήματα δημιουργίας, Δυνατότητες)

Τα τελευταία χρόνια αρκετοί είναι οι ερευνητές που διερεύνησαν την Ψηφιακή αφήγηση, παρουσιάζοντας στις μελέτες - άρθρα τους ποικίλες προσεγγίσεις σχεδιασμού, ανάπτυξης και αξιολόγησης μεθόδων και εργαλείων. Σε αρκετές από τις μελέτες τους, διατύπωσαν τα βασικά στοιχεία, τα χαρακτηριστικά, τα βήματα δημιουργίας, τους τύπους, τις κατηγορίες και τις δυνατότητες της.

Αρχικά ο Lambert, (2010) αναφέρθηκε στη δημιουργία ενός οδηγού με τα 7 Βήματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης του CDS, για τους κατασκευαστές. Ο πιο δημοφιλής οδηγός για την ψηφιακή αφήγηση του CDS, πραγματεύεται την πρακτική μέθοδο της ψηφιακής αφήγησης. Ο Lambert χρησιμοποιώντας μια προσέγγιση «7 Βημάτων» (βλ. Πίνακα8), βοηθά τους αφηγητές να κατανοήσουν τις βασικές αρχές της ψηφιακής αφήγησης, από την προβολή της ιστορίας έως τη συναρμολόγηση και την κοινή χρήση της. Επιπροσθέτως ανέφερε και τα πολλαπλά οπτικά και ακουστικά επίπεδα των ψηφιακών ιστοριών (βλ. Πίνακα9), όπως και τρόπους για την δημιουργία του Storyboard (βλ. Πίνακα 10), (Lambert, 2010).

Αρκετά νωρίτερα όμως το έτος 1994 ο Lambert ίδρυσε και το Κέντρο Ψηφιακής Ιστορίας (CDS: Center for Digital Storytelling) στο Berkeley της Καλιφόρνια μαζί με τη σύζυγό του Nina Mullen και τη συνάδελφό του Dana Atchley. Στη συνέχεια ανέπτυξαν μαζί ένα μοναδικό πρόγραμμα κατάρτισης υπολογιστών και τεχνών γύρω από το εργαστήριο ψηφιακής αφήγησης. Περισσότεροι πόροι αφήγησης διατίθενται στο διαδίκτυο στη διεύθυνση: www.routledge.com/cw/lambert (Lambert, 2013: 1). Από το 1993 το Κέντρο συνεργάζεται με σχεδόν χίλιους οργανισμούς σε όλο τον κόσμο και έχει εκπαιδεύσει περισσότερα από δεκαπέντε χιλιάδες άτομα στην τέχνη της ψηφιακής αφήγησης. Από το 2015 συνεχίζει να λειτουργεί απλά με το όνομα του StoryCenter (Bán, & Nagy, 2016: 17).

Πίνακας 8. Επτά (7) Βήματα ψηφιακών ιστοριών (Lambert, 2010: 9-22).

Επτά (7) Βήματα ψηφιακών ιστοριών:
1 ^ο ► Εκφράστε τις ιδέες σας (Owning Your Insights):
2 ^ο ► Εκφράστε τα συναισθήματά σας (Owning Your Emotions):
3 ^ο ► Εντοπίστε την στιγμή (Finding the moment):
4 ^ο ► Οπτικοποιείτε την ιστορία σας (Seeing your story):
5 ^ο ► Ακούστε την ιστορία σας (Hearing Your Story):
6 ^ο ► Συγκεντρώστε την ιστορία σας (Assembling your story):
7 ^ο ► Δημοσιεύστε την ιστορία σας (Sharing Your Story):

Πίνακας 9. Οπτικά και ακουστικά επίπεδα των ψηφιακών ιστοριών (Lambert, 2010: 22).

Τα οπτικά στρώματα:	Τα επίπεδα ήχου:
1 ^ο ► Η σύνθεση μιας μεμονωμένης εικόνας	1 ^ο ► Ηχογράφηση φωνής
2 ^ο ► Ο συνδυασμός πολλαπλών εικόνων εντός ενός καρέ, είτε μέσω κολάζ ή ξεθώριασμα με την πάροδο του χρόνου	2 ^ο ► Ηχογράφηση φωνής σε σχέση με τον ήχο, τη μουσική ή τον ήχο περιβάλλοντος
3 ^ο ► Η παράθεση μιας σειράς εικόνων με την πάροδο του χρόνου	3 ^ο ► Μουσική μόνο ή σε αντίθεση με ένα άλλο κομμάτι της μουσικής
4 ^ο ► Η κίνηση εφαρμόζεται σε μία μόνο εικόνα, είτε με μετακίνηση ή ζουμ ή με τη παράθεση μιας σειράς περικομμένων λεπτομερειών από ολόκληρη την εικόνα	
5 ^ο ► Η χρήση κειμένου στην οθόνη σε σχέση με οπτικά, προφορική αφήγηση ή ήχο	

Πίνακας 10. Τρόποι για να φτιάξετε το Storyboard (Lambert, 2010: 34).

Μερικοί τρόποι για να φτιάξετε το Storyboard σας:
1 ^ο ► Ένα κομμάτι χαρτόνι, κατά προτίμηση μεγάλο (22 "x 17"), και ένα πακέτο Post-it σημειώσεων. Ταξινομήστε το υλικό εικόνας που σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε και επισημάνετε καθεμία από τις σημειώσεις Post-it με το όνομα και, εάν χρειάζεται, μια φράση που περιγράφει την εικόνα.
2 ^ο ► Δημιουργήστε πέντε ή έξι οριζόντιες σειρές στο χαρτόνι σας, αφήνοντας χώρο για τη σύνταξη κειμένου κάτω από κάθε Post-it. Συμπληρώστε το κείμενο του σεναρίου σας με μολύβι και τοποθετήστε το κατάλληλο εικόνες πάνω από τις κατάλληλες λέξεις. Το Post-its θα σας επιτρέψει να μετακινηθείτε τα πράγματα γύρω ή τα βγάξετε όπως χρειάζεται και μπορείτε να διαγράψετε το κείμενο εάν θέλετε μετακινήστε το.
3 ^ο ► Αντί να προσθέσετε ετικέτα στο Post-its με το όνομα κάθε εικόνας, θα μπορούσατε να μεταβείτε σε ένα αντίγραφο τοποθετήστε και φωτοτυπήστε τις φωτογραφίες σας. Κολλήστε ή κολλήστε τις αντιγραμμένες εικόνες σας στο Post-its και σχεδιάστε το storyboard σας. Το πλεονέκτημα εδώ είναι ότι, ακριβώς όπως στον υπολογιστή, μπορείτε εύκολα να μετακινήσετε πράγματα.
4 ^ο ► Εάν θέλετε να εργαστείτε σε μια μικρότερη σελίδα, φωτοτυπήστε το κενό πρότυπο storyboard στην επόμενη σελίδα ή επισκεφθείτε το storycenter.org/cookbook.html και κατεβάστε το αρχείο .pdf.
5 ^ο ► Εάν είστε εξοικειωμένοι με λογισμικό δημοσίευσης επιτραπέζιου υπολογιστή όπως το QuarkXPress ή το Adobe's PageMaker, ή ξέρετε πώς να σχεδιάσετε πίνακες στο Microsoft Word, και ξέρετε πώς να σαρώστε εικόνες, μπορείτε να φτιάξετε το storyboard σας απευθείας στον υπολογιστή.

Στη μελέτη τους οι Tenh, et. al., (2012) συγκέντρωσαν σε έναν μοναδικό οδηγό τα βασικά στοιχεία του DST από διαφορετικούς εμπειρογνώμονες, με σκοπό να τα παρουσιάσει σε έναν οδηγό, ώστε να καθοδηγήσουν τους επίδοξους ψηφιακούς αφηγητές κατά τη διάρκεια της διαδικασίας κατασκευής της ψηφιακής ιστορίας. Αρχικά εισήχθησαν δεκαπέντε (15) στοιχεία, τα δώδεκα (12) πρώτα διασταυρώνονται και εφαρμόζονται και στις δύο (2) κατηγορίες:

- την μη διαδραστική και
- την διαδραστική.

Επιπροσθέτως η διαδραστική εμπειριέχει επιπλέον τρία (3) στοιχεία

- Επικοινωνία, • Συνεργασία και • Συνεισφορά χρηστών.

Τα βασικά στοιχεία παρατίθενται στον παρακάτω πίνακα καθώς και τα ονόματα των εμπειρογνομόνων που έχουν αναφερθεί στα στοιχεία αυτά (βλ. Πίνακα 11):

Πίνακας 11. Δύο (2) κατηγορίες (Διαδραστικής και μη Διαδραστικής) ψηφιακής αφήγησης (Tenh, et. al., 2012).

Μη διαδραστική κατηγορία (12 στοιχεία)	Διαδραστική κατηγορία (15 στοιχεία)
1 ► Προοπτική: (Ohler,2008 ; Robin,2008)	
2 ► Πρόθεση: (Robin,2008 ; Porter,2004)	
3 ► Προσωπική: (Porter,2004 ; Salpeter,2005)	
4 ► Δραματική ερώτηση: (Lambert,2006 ; Porter,2004)	
5 ► Σύμπλεξη: (Lambert,2006 ; Ohler,2008 ; Schafer 2008)	
6 ► Άρθρωσις: (Lambert,2006 ; Ohler,2008)	
7 ► Μουσική υπόκρουση: (Lambert,2006 ; Robin,2008 ; Ohler,2008)	
8 ► Οικονομία: (Lambert,2006 ; Robin,2008 ; Porter,2004 ; Salpeter,2005 ; Ohler,2008)	
9 ► Ρυθμός: (Lambert,2006;Robin,2008 ; Ohler,2008)	
10 ► Χάρτης ιστορίας (Salpeter,2005 ; Schafer2008)	
11 ► Έκφραση: (Robin,2008 ; Porter, 2004)	
12 ► Σημαντικό περιεχόμενο: (Porter,2004 ; Lambert,2006)	
	13 ► Συνεργασία: (Salpeter,2005 ; Schafer,2008 ; Paul & Fiebich,2005)
	14 ► Επικοινωνία: (Schafer 2008 ; Paul & Fiebich,2005)
	15 ► Συνεισφορά χρηστών: (Paul & Fiebich,2005 ; Schafer2008)

Συμπερασματικά για τα βασικά στοιχεία της διαδραστικής DST οι Tenh et al., (2012) επισημαίνουν ότι μετά την ανάλυση των αποτελεσμάτων από ειδικούς, απέφερε μια σημαντική αλλαγή. Από τα δεκαπέντε (15) παραπάνω προτεινόμενα στοιχεία, μόνο τα δεκατρία (13) έγιναν αποδεκτά, ενώ αποκλείστηκαν δύο (2) από τα διαδραστικά βασικά στοιχεία (Επικοινωνία και Οικονομία). Η εξάλειψη της επικοινωνίας, δεν επιφέρει σημαντικό αντίκτυπο, καθώς ανήκε μόνο στην Διαδραστική κατηγορία, σε αντίθεση με την εξάλειψή του Ελάχιστου που επέφερε σημαντικό αντίκτυπο καθώς ανήκε και στις δύο (2) κατηγορίες (Tenh et al., 2012).

Στη άρθρο του ο Robin, (2013:2), παρουσίασε μια επισκόπηση της Ψηφιακής αφήγησης. Αρχικά αναφέρθηκε με μια περιγραφή της προέλευσής της, συνέχισε με την χρήση της στην υποστήριξη της διδασκαλίας και πως οι μαθητές από την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών, αναπτύσσουν τις δεξιότητες πολλαπλού γραμματισμού. Επιπλέον, παρουσίασε πληροφορίες

σχετικά με τα εργαλεία που μπορούν να υποστηρίξουν την εκπαιδευτική χρήση της Ψηφιακής αφήγησης. Επιπροσθέτως αναφέρει τα επτά (7) στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης (βλ. Πίνακα 12), ως χρήσιμο σημείο εκκίνησης για την δημιουργία ψηφιακών ιστοριών. Είναι γνωστό ότι τα επτά (7) αυτά στοιχεία, αναπτύχθηκαν και διαδόθηκαν αρχικά από το Κέντρο Ψηφιακής αφήγησης, αρκετοί είναι και οι ερευνητές που έχουν αναφερθεί σ' αυτά στις έρευνες τους (βλ. Lambert 2006 ; Castañeda, 2013: 46 ; Robin, 2013 :2). Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, ο Lambert και το Κέντρο Ψηφιακής Ιστορίας (CDS: Center for Digital Storytelling), παρείχαν εκπαίδευση και βοήθεια σε άτομα που ενδιαφέρονται να δημιουργήσουν και να μοιραστούν τις προσωπικές τους αφηγήσεις. Επίσης απαρίθμησε και τους τρεις τύπους της Ψηφιακής αφήγησης, ως εξής (βλ. Πίνακα 13):

Πίνακας 12. Επτά (7) στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης (Robin, 2013: 2).

Επτά (7) στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης:
1▶ Άποψη: ποια είναι η προοπτική του συγγραφέα.
2▶ Μια δραματική ερώτηση: μια ερώτηση που θα απαντηθεί μέχρι το τέλος της ιστορίας.
3▶ Συναισθηματικό περιεχόμενο: σοβαρά ζητήματα που μας μιλούν με προσωπικό και ισχυρό τρόπο.
4▶ Το δώρο της φωνής σας: ένας τρόπος για να εξατομικεύσετε την ιστορία για να βοηθήσετε το κοινό να κατανοήσει το πλαίσιο.
5▶ Η Δύναμη του Soundtrack: μουσική ή άλλοι ήχοι που υποστηρίζουν την ιστορία.
6▶ Οικονομία: απλά, χρησιμοποιώντας αρκετό περιεχόμενο για να διηγηθείτε την ιστορία, χωρίς να υπερφορτώσετε τον θεατή με πάρα πολλές πληροφορίες.
7▶ Βηματοδότηση: σχετίζεται με την Οικονομία, αλλά ασχολείται ειδικά με το πόσο αργά ή γρήγορα εξελίσσεται η ιστορία.

Πίνακας 13. Τρεις (3) τύποι της ψηφιακής αφήγησης (Robin, 2013: 2).

Τρεις (3) τύποι της ψηφιακής αφήγησης:
1▶ προσωπικές αφηγήσεις: ιστορίες που περιέχουν απολογισμούς σημαντικών περιστατικών στη ζωή κάποιου.
2▶ ιστορικά ντοκιμαντέρ: ιστορίες που εξετάζουν δραματικά γεγονότα που μας βοηθούν να κατανοήσουμε το παρελθόν.
3▶ ιστορίες που έχουν σχεδιαστεί για να ενημερώνουν ή να καθοδηγούν τον θεατή σε μια συγκεκριμένη έννοια ή πρακτική.

Σε έρευνα του ο Robin, (2013: 6-7), ανέφερε τις πολλαπλές δεξιότητες που ευθυγραμμίζονται με την τεχνολογία ως «Γραμματισμός του 21ου αιώνα» (βλ. Πίνακα 14). Ταυτόχρονα επισήμανε ότι όταν οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν στα πολλαπλά στάδια του σχεδιασμού, της δημιουργίας και της παρουσίασης των δικών τους ψηφιακών ιστοριών, αυξάνουν ένα πλήρες συμπλήρωμα δεξιοτήτων γραμματισμού, όπως (βλ. Πίνακα 15):

Πίνακας 14. Πέντε (5) δεξιότητες ως «Γραμματισμός του 21ου αιώνα» (Robin, 2013: 6).

Πέντε (5) δεξιότητες ως «Γραμματισμός του 21ου αιώνα»:
1► Ψηφιακός γραμματισμός: δυνατότητα επικοινωνίας με μια διαρκώς διευρυνόμενη κοινότητα για συζήτηση ζητημάτων, συλλογή πληροφοριών και αναζήτηση βοήθειας
2► Παγκόσμιος γραμματισμός: την ικανότητα ανάγνωσης, ερμηνείας, απόκρισης και συσχετισμού μηνυμάτων από παγκόσμια προοπτική
3► Τεχνολογική παιδεία: η ικανότητα χρήσης υπολογιστών και άλλης τεχνολογίας για τη βελτίωση της μάθησης, της παραγωγικότητας και της απόδοσης
4► Οπτική παιδεία: την ικανότητα κατανόησης, παραγωγής και επικοινωνίας μέσω οπτικών εικόνων
5► Πληροφοριακός γραμματισμός: τη δυνατότητα εύρεσης, αξιολόγησης και σύνθεσης πληροφοριών.

Πίνακας 15. Εννέα (9) δεξιότητες γραμματισμού μιας ψηφιακής ιστορίας (Robin, 2013: 7).

Εννέα (9) δεξιότητες γραμματισμού μιας ψηφιακής ιστορίας:
1► Ερευνητικές δεξιότητες: Τεκμηρίωση της ιστορίας, εύρεση και ανάλυση σχετικών πληροφοριών.
2► Δεξιότητες γραφής: Διατύπωση μιας άποψης και ανάπτυξη ενός σεναρίου.
3► Δεξιότητες οργάνωσης: Διαχείριση του πεδίου εφαρμογής του έργου, των υλικών που χρησιμοποιούνται και του χρόνου που απαιτείται για την ολοκλήρωση της εργασίας.
4► Τεχνολογικές δεξιότητες: Μαθαίνοντας να χρησιμοποιείτε μια ποικιλία εργαλείων, όπως ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, σαρωτές, μικρόφωνα και λογισμικό συγγραφής πολυμέσων.
5► Δεξιότητες παρουσίασης: Αποφασίζοντας πώς να παρουσιάσετε καλύτερα την ιστορία σε ένα κοινό.
6► Δεξιότητες συνέντευξης: Εύρεση πηγών για συνέντευξη και καθορισμός ερωτήσεων προς υποβολή.
7► Διαπροσωπικές δεξιότητες: Εργασία μέσα σε μια ομάδα και καθορισμός μεμονωμένων ρόλων για τα μέλη της ομάδας.
8► Ικανότητες επίλυσης προβλημάτων: Μαθαίνοντας να παίρνουμε αποφάσεις και να ξεπερνάμε τα εμπόδια σε όλα τα στάδια του έργου, από την αρχή έως την ολοκλήρωση
9► Δεξιότητες αξιολόγησης: Απόκτηση εμπειρογνομosύνης που ασκούν κριτική στο έργο τους και σε άλλους.

Τέλος, ξεχωριστή αναφορά έγινε και σε ένα παράδειγμα μιας ψηφιακής ιστορίας η οποία εμπριέχει μια προσωπική αφήγηση: Το Almost Paradise, (<http://www.coe.uh.edu/digitalstorytelling/almostparadise.htm>) περιγράφει την ιστορία μιας μητέρας η οποία μετακομίζει από τη Νότια Κορέα με τα παιδιά της στις Ηνωμένες Πολιτείες, αναζητώντας μια καλύτερη ζωή. Περιγράφει τις δυσκολίες τους σε μια νέα χώρα, καθώς και τις συγκρούσεις μεταξύ της μητέρας και της κόρης, λόγω των διαφορετικών συναισθημάτων και αντιλήψεων που έχει η καθεμία τους για τη ζωή τους.

Στη μελέτη τους οι Huseinovic & Turcinhodzic, (2013), περιέγραψαν το παράδειγμα της εικονικής παρουσίασης του τελετουργικού sema dervish (περιστρεφόμενοι δερβίσιδες). Αναφέρθηκαν στη χρήση της ψηφιακής αφήγησης ως πολύ δημοφιλής διαδικασία σε εφαρμογές εικονικής πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως στα εικονικά μουσεία όπου περιλαμβάνουν τόσο εικονικές όσο και βελτιωμένες φυσικές συλλογές. Επισήμαναν επίσης

ότι οι άνθρωποι χρειάζονται να διαθέτουν ορισμένες ικανότητες, ώστε να την βιώσουν θετικά και να απολαύσουν την αφήγηση μιας επιτυχημένης ιστορίας. Συμπληρωματικά, απαριθμούν τα τρία (3) είδη ικανοτήτων των χρηστών (βλ. Πίνακα 16) και τα τέσσερα (4) κύρια χαρακτηριστικά της διαδραστικής αφήγησης (βλ. Πίνακα 17):

Πίνακας 16. Τρία (3) είδη ικανοτήτων των χρηστών, για την απόλαυση της αφήγησης μιας ιστορίας (Huseinovic & Turcinhodzic, 2013: 2).

Τρία (3) είδη ικανοτήτων των χρηστών, για την απόλαυση της αφήγησης μιας ιστορίας:
1. Η εστίαση
2. η ενσυναίσθηση
3. η φαντασία

Πίνακας 17. Τέσσερα (4) κύρια χαρακτηριστικά της διαδραστικής αφήγησης (Huseinovic & Turcinhodzic, 2013: 2).

Τέσσερα (4) κύρια χαρακτηριστικά της διαδραστικής αφήγησης:
1. η απεριόριστη ελευθερία
2. οι διάφοροι στόχοι
3. η πρωτοτυπία και ποικιλία των ιστοριών
4. η εμβάθυνση

Τα αποτελέσματα της μελέτης των Huseinovic & Turcinhodzic, (2013: 2) απέδειξαν ότι οι χρήστες αισθάνονται πιο εμπιστευμένοι στο διαδραστικό κινούμενο σχέδιο και μετέπειτα σε μη διαδραστική μορφή αφήγησης. Η αίσθηση της εμβύθισης ενισχύθηκε από εικονικούς χαρακτήρες, που περιστρέφονταν γύρω από τον θεατή. Επιπλέον οι χρήστες ένιωσαν πιο άνετα στην εξερεύνηση του τελετουργικού με την παρεχόμενη δυνατότητα ενεργοποίησης (με κλικ) ενός συγκεκριμένου αντικείμενου ή χαρακτήρα από το εικονικό περιβάλλον. Συμπερασματικά καταλήγουν ότι η άυλη πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να παρουσιαστεί αποτελεσματικά χρησιμοποιώντας την ψηφιακή αφήγηση. Επιπλέον σε μελέτη του ο Boase, (2013) επισήμανε ότι η μέθοδος της ψηφιακής αφήγησης ανάλογα του τρόπου χρήσης της, συνδυάζει χρήσιμες όψεις και προσφέρει οκτώ σημαντικές δυνατότητες (βλ. Πίνακα 18):

Πίνακας 18. Οκτώ (8) Δυνατότητες της ψηφιακής αφήγησης (Boase, 2013: 9).

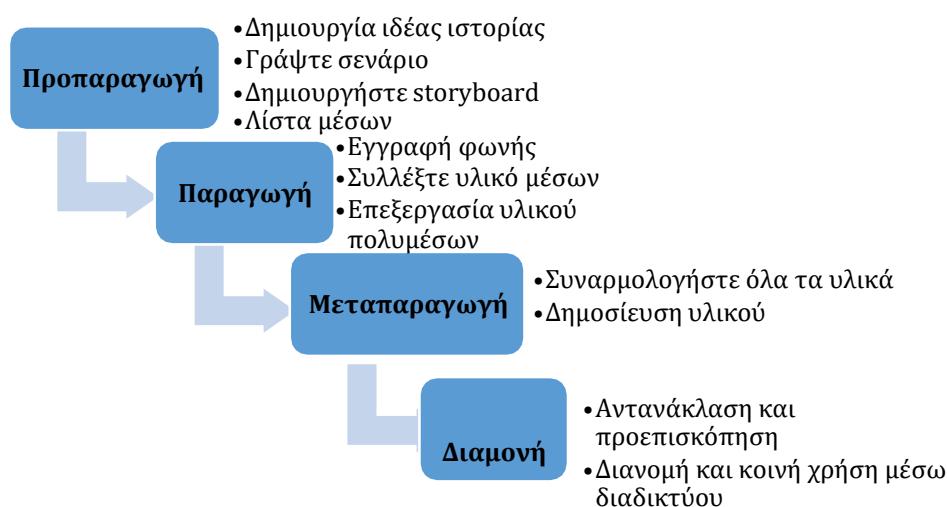
Οκτώ (8) Δυνατότητες της ψηφιακής αφήγησης:
1 ^η ► να προωθεί τον βαθύ προβληματισμό, την αναθεώρηση, την ανάλυση και τη σειρά των πληροφοριών (π.χ. έργο, ένα θέμα, μια εμπειρία)
2 ^η ► αξία συναισθηματική / προσωπική συμβολή
3 ^η ► κατανόηση της εμπειρίας
4 ^η ► να ενθαρρύνει τη συνεταιριστική δραστηριότητα
5 ^η ► να δημιουργήσετε ισχυρά τελικά προϊόντα που μπορούν να έχουν μετασχηματιστική επίδραση τόσο στον κατασκευαστή όσο και θεατή παρομοίως
6 ^η ► ανάπτυξη ικανότητας αυτοαναθεώρησης
7 ^η ► να χτίζει εμπιστοσύνη
8 ^η ► να δίνει φωνή σε όσους δεν έχουν πρόσβαση ή στους περιθωριοποιημένους.

Στη μελέτη τους οι Hussain & Shiratuddin, (2016), στόχευσαν στη δημιουργία ενός ενιαίου οδηγού. Πιο συγκεκριμένα πραγματοποιήθηκαν μια μέθοδο παροχής πληροφοριών στο κοινό, χρησιμοποιώντας αφηγηματικό και ψηφιακό περιεχόμενο με πολυμέσα. Ειδικότερα χρησιμοποίησαν μια συγκριτική ανάλυση δέκα (10) μοντέλων διάφορων εμπειρογνομόνων της ψηφιακής αφήγησης (DST). Στη συνέχεια ο προτεινόμενος οδηγός διανεμήθηκε σε 70 ερωτηθέντες σε ένα Ινστιτούτο Εκπαίδευσης Εκπαιδευτικών (ΙΤΕ).

Χρειάζεται επίσης να αναφερθεί ότι απαρίθμησαν και τις τρεις (3) μορφές ιστοριών που παράγονται σύμφωνα με το περιεχόμενο τους (Hussain & Shiratuddin, 2016: 13, Robin, 2013 :2) (βλ. Πίνακα 19):

Πίνακας 19. Τρεις (3) τύποι της ψηφιακής αφήγησης (Hussain & Shiratuddin, 2016: 14).

Τρεις (3) τύποι της ψηφιακής αφήγησης:
1 ► προσωπικές αφηγήσεις.
2 ► ιστορίες που εξετάζουν ιστορικά γεγονότα.
3 ► ιστορίες που χρησιμοποιούνται συνήθως για ενημέρωση ή εντολή.



Σχήμα 1. Διαδικασία Ψηφιακής αφήγησης (4 φάσεις, με 11 βήματα). Ένας ψηφιακός οδηγός διαδικασίας αφήγησης για σχεδιαστές (Hussain & Shiratuddin, 2016: 16).

Όσον αφορά την διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης τα ευρήματα της έρευνας των Hussain & Shiratuddin, (2016: 16) αποκάλυψαν ότι υπάρχουν έντεκα (11) γενικά βήματα για την καθοδήγηση των σχεδιαστών για την παραγωγή οποιοδήποτε υλικού πολυμέσων και τα οποία κατηγοριοποιούνται σε τέσσερις (4) μεγάλες φάσεις:

- προπαραγωγή, • παραγωγή, • μεταπαραγωγή και •.διανομή.

Αξίζει να τονιστεί ότι η έκφραση ιδεών αποτελεί ένα θεμελιώδες βήμα, επομένως οι σχεδιαστές θα πρέπει να δημιουργήσουν ιδέες για την έναρξη της δημιουργία μιας ιστορίας. Ωστόσο, η διαφορά στη διαδικασία ψηφιακής αφήγησης σε σύγκριση με άλλες υπάρχουσες

διαδικασίες πολυμέσων είναι η φάση διανομής. Στη συγκεκριμένο στάδιο, το κοινό έχει την ευκαιρία να βελτιώσει και να επεξεργαστεί την ιστορία. Αυτό το εύρημα είναι πολύ χρήσιμο για την αναμόρφωση της διαδικασίας ψηφιακής αφήγησης, σύμφωνα με διάφορους τομείς εμπειρογνωμοσύνης και εμπειρίας στη δημιουργία υλικού πολυμέσων. Επιπλέον, μπορεί να γίνει σαφές ότι η συνολική ποιότητα της διαδικασίας ψηφιακής αφήγησης σχετίζεται σημαντικά με την αντιληπτή χρησιμότητα, την αντιληπτή ευκολία χρήσης και την αντιληπτή ευκολία κατανόησης, εφαρμοσιμότητας και αλληλεπίδρασης με το φορητό υπολογιστή.

Στη μελέτη τους οι Robin & McNeil, (2016), απαρίθμησαν τα δώδεκα (12) βήματα για την δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορία (βλ. Πίνακα 20):

Πίνακας 20. Δώδεκα (12) βήματα δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών (Robin, 2016: 23-24).

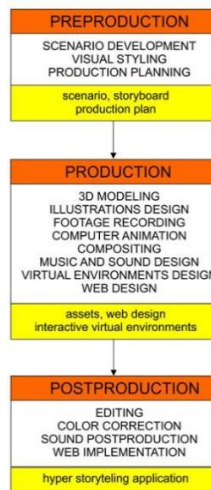
Δώδεκα (12) βήματα δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών:	Η ερμηνεία των στοιχείων:
1 ^ο ► Επιλογή θέματος (Choice of Topic):	Ξεκινήστε με τη σκέψη του σκοπού της ψηφιακής ιστορίας. (να ενημερώσει, να πείσει, να προκαλέσει, ερώτηση; Ποιο είναι το κοινό;)
2 ^ο ► Διεξαγωγή έρευνας γύρω από το θέμα (Conduct Research on the Topic):	Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαδικτυακές μηχανές αναζήτησης, επίσης η βιβλιοθήκη μπορεί επίσης να είναι ένα χρήσιμο ερευνητικό εργαλείο.
3 ^ο ► Συγγραφή ενός πρώτου προσχέδιου του σεναρίου (Writing the First Draft of the Script):	Αυτό θα χρησιμεύσει ως ηχητική αφήγηση για την ιστορία σας. Διαβάστε δυνατά τι έχετε γράψει. Βεβαιωθείτε ότι ο σκοπός της ιστορίας είναι σαφώς διατυπωμένος και περιλαμβάνει μια αναγνωρίσιμη άποψη.
4 ^ο ► Ανατροφοδότηση για το σενάριο (Receive Feedback on the Script):	Μοιραστείτε το σενάριο σας με άλλους και ζητήστε του να σας δώσουν σχόλια σχετικά με το τι νόμιζαν ότι μπορεί να κάνει την ιστορία σας πιο ξεκάθαρη ή πιο χρήσιμη.
5 ^ο ► Αναθεωρήστε το σενάριο (Revise the Script):	Χρησιμοποιήστε τα σχόλια που λάβατε για την βελτίωση της επόμενης έκδοσης του σεναρίου σας. Η συγγραφή σεναρίων είναι μια επαναληπτική διαδικασία και χρειάζεται αρκετές προσπάθειες για να γίνει καλή και αποτελεσματική.
6 ^ο ► Εύρεση, δημιουργία και Προσθήκη εικόνων. (Find, Create and Add Images):	Χρησιμοποιήστε ένα διαδικτυακό εργαλείο αναζήτησης ειδικά για εικόνες, όπως το Google Image Search. Μπορείτε να αναζητήσετε φωτογραφίες, σχέδια, εικόνες clip art, χάρτες, γραφήματα κ.λ.π. Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε φωτογραφίες που τραβάτε τον εαυτό σας με μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.
7 ► Σεβαστείτε τα πνευματικά δικαιώματα (Respect Copyrights):	Αναζητήστε υλικό που βρίσκεται στο δημόσιο τομέα ή έχει άδεια Creative Commons.
8 ► Δημιουργήστε ένα εικονογραφημένο σενάριο (Create a Storyboard):	Το storyboard είναι μια γραπτή ή μια γραφική επισκόπηση όλων των στοιχείων που εσείς σχεδιάζετε να συμπεριλάβετε στην ψηφιακή ιστορία. Χρησιμεύει ως σχέδιο για την κατασκευή της ψηφιακής σας ιστορία. Τα Storyboard μπορούν να βοηθήσουν στην οπτικοποίηση της ιστορία σας πριν την δημιουργία της, ώστε να είναι πιο εύκολη η επεξεργασία της σε αλλαγές ή νέο περιεχόμενο.

9 ► Εγγραφή ήχου αφήγησης (Record Audio Narration):	Δοκιμάστε την χρήση ενός μικροφώνου υψηλής ποιότητας ή μια εφαρμογή εγγραφής φωνής σε ένα smartphone.
10 ► Προσθήκη μουσικής στο παρασκήνιο (προαιρετικά) (Add Background Music (optional)):	Η μουσική που είναι κατάλληλη για το θέμα της ιστορίας μπορεί να προσθέσει πλούτο συμπληρώνοντας την αφήγηση. Υπάρχουν πολλοί υπέροχοι ιστότοποι στο διαδίκτυο, όπως Jamendo.com που παρέχει μουσική χωρίς πνευματικά δικαιώματα χωρίς κόστος.
11 ► Δημιουργήστε την ψηφιακή ιστορία (Build the Digital Story):	Επιλέξτε το εργαλείο λογισμικού που θα χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε την ψηφιακή σας ιστορία.
12 ► Δημοσιεύστε την ψηφιακή ιστορία (Publish the Digital Story):	Μοιραστείτε την ψηφιακή ιστορία σας στο διαδίκτυο σε τοποθεσίες όπως το YouTube, το Google Drive,, Dropbox κ.λπ.

Στην έρευνα τους οι Rizvic, et. al. (2017:9) κατέγραψαν οδηγίες σχετικά με παρουσιάσεις της διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς: διήγηση μύθων. Η έρευνα τους διεξήχθη από μια διεπιστημονική ομάδα εμπειρογνομόνων από διαφορετικές επιστήμες (υπολογιστών, εικαστικών τεχνών, σκηνοθεσία ταινιών, λογοτεχνία, ψυχολογία) σκοπός τους να αναπτύξουν μια νέα μέθοδο για παρουσίαση πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι ειδικοί προσέφεραν τις γνώσεις τους σχετικά με την έννοια, τη δομή και τα στοιχεία που πρέπει να περιέχει μια παρουσίαση ψηφιακής αφήγησης (IDS), προκειμένου να επιτευχθεί το μέγιστο επίπεδο και να προσφέρουν την πιο ικανοποιητική εμπειρία εκπαίδευσης στους χρήστες. Συμπερασματικά η έρευνα υπέδειξε την ανάγκη να αντιληφθούμε την ψηφιακή αφήγηση ως συντακτικό περιεχόμενο που διαμορφώνεται σύμφωνα με κανόνες διαφόρων επαγγελμάτων, καθώς το καθένα συμβάλλει με τον δικό του τρόπο στο κοινό προϊόν. Εν κατακλείδι προσθέτοντας όλα τα στοιχεία που αποτύπωσαν, ακολουθούν στις παρακάτω οδηγίες (βλ. Πίνακα 21). Παράλληλα περιέγραψαν την Ροή εργασιών της αφήγησης ιστοριών (βλ. Εικόνα 1).

Πίνακας 21. Οδηγίες για παρουσιάσεις διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης (IDS) πολιτιστικής κληρονομιάς (Rizvic, et. al., 2017).

Οδηγίες για παρουσιάσεις διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης (IDS) πολιτιστικής κληρονομιάς:
► προσέλκυση επαγγελματιών για όλα τα πεδία δημιουργίας περιεχομένου
► όλο το περιεχόμενο πρέπει να έχει μοναδική οπτική ταυτότητα
► χρήση πολυμέσων και εικονικής πραγματικότητας
► διαιρέστε το περιεχόμενο σε δευτερεύουσες ιστορίες που μπορείτε να παρακολουθήσετε ανεξάρτητα
► Οι ιστορίες πρέπει να είναι σύντομες, δυναμικές και ενημερωτικές
► Χρησιμοποιήστε χαρακτήρες για να επικοινωνήσετε το συναίσθημα και να αυξήσετε την αξία της εκπαίδευσης
► εισαγάγετε τον παράγοντα παρακίνησης για την επίλυση του παραδόξου αφηγηματικής δημιουργίας εφαρμογής (IDS) ώστε να είναι ανεξάρτητη από την πλατφόρμα



Εικόνα 1. Ροή εργασιών για την αφήγηση ιστοριών (Rizvic, et. al., 2017).

Το διάγραμμα δείχνει τα παρακάτω τρία (3) στάδια εργασιών για τη διαδικασία ψηφιακής παραγωγής:

1. Στάδιο προπαραγωγής: Στο συγκεκριμένο 1^ο στάδιο ο παραγωγός, ο σκηνοθέτης και ο εικαστικός καλλιτέχνης θα πρέπει να συμφωνήσουν το σενάριο και το οπτικό στυλ της εφαρμογής. Σε αυτό το στάδιο εκτελούνται όλες οι δραστηριότητες προγραμματισμού παραγωγής (ρόλοι ηθοποιών, εντοπισμός θέσης, επιλογή μελών ομάδας, προγραμματισμός προϋπολογισμού).
2. Στάδιο παραγωγής: αφορά την υλοποίηση σύμφωνα με το σενάριο και το storyboard, (δηλαδή τα αποτελέσματα του προηγούμενου σταδίου προπαραγωγής). Το στάδιο παραγωγής περιλαμβάνει τη δημιουργία όλων των περιουσιακών στοιχείων (μουσική, εικονογραφήσεις, πλάνα, κινούμενα σχέδια υπολογιστή, τρισδιάστατα μοντέλα), τον σχεδιασμό ιστοσελίδων και την σχεδίαση διαδραστικού εικονικού περιβάλλοντος.
3. Στάδιο μεταπαραγωγής: Στο 3^ο και τελευταίο στάδιο, αφορά την συγκέντρωση όλων των αποτελεσμάτων του προηγούμενου σταδίου παραγωγής τα οποία επεξεργάζονται και υλοποιούνται στον ιστότοπο (Rizvic, et. al. (2017).

Αξίζει να σημειωθεί στο σημείο αυτό όσον αφορά την ψηφιακή αφήγηση στα μουσεία, σε πρόσφατη μελέτη τους οι Rizvic, et. al, (2020: 1) αναφέρουν ότι η υλοποίηση της ψηφιακής αφήγησης διενεργείται, καθώς τα ψηφιακά πολιτιστικά στοιχεία ενσωματώνουν τις πληροφορίες σχετικά με το περιεχόμενο των αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς που παρουσιάζονται, καθώς και συναφείς εκδηλώσεις και χαρακτήρες. Συνεπώς οι διαδραστικές ψηφιακές ιστορίες ενσωματώνονται και αποτελούν μέρος εκθέσεων μουσείων, εφαρμογών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας και σοβαρών παιχνιδιών (Rizvic, et. al, 2020: 1).

2.2.4 Σχετικές έρευνες της ψηφιακής αφήγησης - Ερευνητικά έργα & παραδείγματα (Πολιτιστική κληρονομιά & Μουσεία)

Τα τελευταία χρόνια αρκετοί είναι οι ερευνητές οι οποίοι έχουν συμβάλει σημαντικά, προσφέροντας ορισμένα ερευνητικά έργα για την Ψηφιακή αφήγηση. Παράλληλα έχουν αναφερθεί και σε ορισμένα παραδείγματα γενικότερα σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς και Μουσείων.

Στην ερευνά τους οι Danks, et. al., (2007), αναφέρθηκαν στο Ερευνητικό έργο «Storytelling Exhibition Project». Διαδραστική αφήγηση παιχνιδιού και εκπαίδευση, για την προσέλκυση επισκεπτών με εκθέσεις μουσείων. Το συγκεκριμένο ερευνητικό έργο συνδυάζει την διαδραστική αφήγηση της τηλεόρασης με τεχνολογίες τυχερών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα στοχεύει να επιτύχει την βύθιση των επισκεπτών μουσείων με τα αντικείμενα της έκθεσης, καθώς και την εμπλοκή του χρήστη στο φυσικό χώρο, χρησιμοποιώντας εικονικές ιστορίες. Βασικός στόχος του έργου η διαδραστική αφήγηση παιχνιδιού με δυνατότητα εκπαίδευσης για την προσέλκυση επισκεπτών στις εκθέσεις μουσείων (Danks, et. al., 2007:106).

Σε άλλη ερευνά οι Katifori, et al, (2014), αναφέρθηκαν στο Ερευνητικό έργο «CHESS». (Ιστοσελίδα: <http://www.chessexperience.eu/>). Το πρωτότυπο αυτό ερευνητικό σύστημα «CHESS» (FP7/2007-2014). Ειδικότερα προσφέρει εξατομικευμένες, διαδραστικές ψηφιακές εμπειρίες αφήγησης, στοχεύοντας στην ενίσχυση των επισκέψεων του μουσείου, αναδεικνύοντας τις εμπειρίες συγγραφής και επίσκεψης. Το «CHESS» επικεντρώνεται στην εξατομικευμένη ψηφιακή αφήγηση, με την χρήση πολυμέσων. Για την αξιολόγηση της περιγραφόμενης προσέγγισης, υλοποιήθηκε στο Μουσείο της Ακρόπολης μια επιτόπια αξιολόγηση με 28 επισκέπτες και προσωπικό μουσείων. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα σχόλια των χρηστών ήταν συνολικά πολύ θετικά, τόσο από επισκέπτες όσο και από το προσωπικό των μουσείων (Katifori, et. al., 2014).

Σε άλλη ερευνά τους οι Spierling, et. al., (2016), αναφέρθηκαν στην εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας. Η συγκεκριμένη μελέτη περιγράφει μιας ολοκληρωμένης διαδικασίας σχεδιασμού μιας εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας (για κινητά), Ειδικότερα είναι σχεδιασμένη για την εκπαίδευση πολιτιστικής κληρονομιάς ενσωματωμένη μέσα σε μια αφήγηση που περιλαμβάνει τη συνάντηση «πνευμάτων», καθώς υποστηρίζει την αλληλεπίδραση χρήστη μέσα από μια ισχυρή μεταφορά «μαγείας». Ο σχεδιασμός περιλαμβάνει φορητές διεπαφές διαμορφωμένες ως «μαγικός» εξοπλισμός, ενσωματωμένες μέσα σε μια αφήγηση που περιλαμβάνει τη συνάντηση «πνευμάτων». Εν κατακλείδι στο

άρθρο τους περιγράφουν την συνολική ιδέα, τον σχεδιασμό αποφάσεων, τους τρεις τρόπους αλληλεπίδρασης και την αφηγηματική τους ενσωμάτωση.

Στην ερευνά τους οι Dal Falco & Vassos, (2017), πραγματεύονται τον σχεδιασμό εμπειρίας μουσείου: Μια σύγχρονη μεθοδολογία αφήγησης. Στο άρθρο τους προτείνουν μια νέα κατεύθυνση για το σχεδιασμό, με θέμα «Επόμενες ψηφιακές τεχνολογίες στις τέχνες και τον πολιτισμό», με τη χρήση σύγχρονων μεθόδων βασισμένες στο σχεδιασμό αλληλεπίδρασης, τη διαδραστική αφήγηση και την τεχνητή νοημοσύνη. Εστιάζοντας στην Πολιτιστική Κληρονομιά, προτείνετε ένα νέο παράδειγμα σχεδιασμού εμπειρίας, διευκολύνοντας αφενός την παραδοσιακή οπτική και την πολυμεσική επικοινωνία και, αφετέρου, έναν νέο τύπο αλληλεπίδρασης με αντικείμενα, με τη μορφή μιας εμπειρίας αφήγησης. Τα μουσεία μετατρέπονται όλο και περισσότερο σε υβριδικούς χώρους, όπου οι εικονικές (ψηφιακές) πληροφορίες συνυπάρχουν με απτά αντικείμενα. Σε αυτό το πλαίσιο, οι "Νέες ψηφιακές τεχνολογίες" παίζουν νέο ρόλο, παρέχοντας μεθόδους για την αύξηση της πολιτιστικής προσβασιμότητας και την ενίσχυση της εμπειρίας. Ο στόχος δεν είναι μόνο η μεταφορά ιστοριών που κρύβονται μέσα στα αντικείμενα, καθώς και τα αντικείμενα που συνδέονται με αυτές, αλλά επιπλέον να ανοίξει το δρόμο για τη δημιουργία νέων μεθόδων μέσω μιας διαδραστικής μουσικής εμπειρίας, που συνεχίζεται και μετά τη λήξη της επίσκεψης στο μουσείο. Εν κατακλείδι επισημαίνουν ότι η κοινωνική ανταλλαγή, ειδικότερα, μπορεί να αυξήσει σημαντικά την αξία της διάδοσης (Dal Falco & Vassos, (2017).

Στην ερευνά τους οι Kontiza, et. al., (2020), παρείχαν μια ανάλυση πολλαπλών επιπέδων της βιωσιμότητας στο CH, με παράδειγμα ένα πρόσφατο ευρωπαϊκό έργο H2020 (CrossCult) και τα διδάγματα που αντλήθηκαν από το σχεδιασμό, την εφαρμογή και την αξιολόγησή του. Η βιωσιμότητα της CH έχει αλλάξει ποιοτικά τα τελευταία χρόνια, υπό τις εξελίξεις στην ψηφιακή τεχνολογία που φαίνεται να επηρεάζουν την ίδια τη φύση της πολιτιστικής εμπειρίας. Συζήτησαν τη βιωσιμότητα σε χώρους που χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες, καλύπτοντας ένα εύρος αναγκών μικρών / άγνωστων και μεγάλων / δημοφιλών χώρων, οι οποίοι προσπαθούν να βελτιώσουν την εμπειρία των επισκεπτών, να προσελκύσουν επισκέπτες, να σχηματίσουν δίκτυα, κ.λπ. Επιπλέον, διερεύνησαν θέματα βιωσιμότητας του ψηφιακού περιεχομένου και την επαναχρησιμοποίησή του μέσω ολιστικού σχεδιασμού. Συμπερασματικά παρουσίασαν πτυχές της τεχνολογίας, των ανθρώπινων δικτύων και της αειφορίας δεδομένων, καταλήγοντας σε επιχειρήματα σχετικά με τη βιωσιμότητα του προβληματισμού των επισκεπτών, την ερμηνεία των κοινωνικών και ιστορικών φαινομένων και τη δημιουργία νοήματος.

Στην ερευνά τους οι Bán & Nagy, (2016), αναφέρθηκαν στο καινοτόμο ερευνητικό έργο τους με τίτλο «i-DIGital Stories» – Εκπαιδευτικές εγκαταστάσεις εκμάθησης. Ειδικότερα ανέπτυξαν ένα εγχειρίδιο κατάρτισης για ψηφιακά εργαστήρια αποθήκευσης. Το έργο υλοποιήθηκε με την οικονομική βοήθεια του προγράμματος Erasmus+ και της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αναλυτικότερα στοχεύει στην παρουσίαση της μεθόδου της Ψηφιακής αφήγησης, τα πεδία χρήσης της (στην εκπαίδευση, στο μουσείο, στα μέσα), ορισμένες ειδικές περιπτώσεις (αποκατάσταση τραύματος, εκπαιδευτικές κοινότητες, κτίριο της κοινότητας, θέμα της εργασίας και της απασχόλησης, βελτίωση της αυτο-εικόνας σε περίπτωση προβλημάτων επικοινωνίας ή και αυτο-έκφρασης), τα αποτελέσματά και τις επιπτώσεις της ψηφιακής αφήγησης (Bán & Nagy, 2016). Στο συγκεκριμένο έργο τους, αναφέρθηκαν και τα βασικά χαρακτηριστικά μιας απλής ιστορίας (βλ. Πίνακα 22):

Πίνακας 22. Πέντε (5) βασικά χαρακτηριστικά μιας απλής ιστορίας (Bán & Nagy, 2016: 13).

Επτά (7) χαρακτηριστικά μιας απλής ιστορίας:	Ερμηνεία των στοιχείων:
1▶ ο χρόνος:	Το κεντρικό θέμα της ιστορίας.
2▶ ο τόπος:	Ένα ερώτημα που αιχμαλωτίζει την προσοχή του κοινού.
3▶ ο ήρωας/η ηρωίδα:	Το στοχαστικό ζήτημα στην ιστορία.
4▶ η ίντριγκα (σύγκρουση):	Η φωνή του συγγραφέα χρησιμοποιεί την αφήγηση της ιστορίας και υπογραμμίζει το συναισθηματικό περιεχόμενο, ώστε να βοηθήσει το κοινό στην κατανόηση του περιεχόμενου.
5▶ η λύση:	Η μουσική που υποστηρίζει, εξωραϊζει και προσθέτει συναίσθημα στην ιστορία.

Στην ερευνά τους οι Longo, et. al., (2017) αναφέρθηκαν στο Ερευνητικό έργο «SGs». Το ερευνητικό έργο, στοχεύει στην παρουσίαση μιας καινοτόμου εφαρμογής πολλαπλών συσκευών που βασίζεται στην έννοια των έξυπνων σοβαρών παιχνιδιών (ISGs). Το έργο επικεντρώνεται στο συνδυασμό του εκπαιδευτικού δυναμικού των σοβαρών παιχνιδιών (SGs) με έξυπνους πράκτορες (IA), ο οποίος θα οδηγήσει την εξέλιξη του σεναρίου που παίζεται σύμφωνα με το προφίλ του αρχικού χρήστη και με τη σειρά των γεγονότων που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια της περιόδου του μουσείου, στοχεύει να δημιουργήσει νέα σχέδια και προώθηση νέων στρατηγικών για τη διάδοση και την καρποφορία του πολιτιστικού περιεχομένου (Longo, et. al., 2017).

Στην ερευνά τους οι Katifori, et. al, (2018), αναφέρθηκαν στο Ερευνητικό έργο «EMOTIVE». Ιστοσελίδα <https://emotiveproject.eu/>. Το καινοτόμο αυτό έργο, σχεδιάστηκε με σκοπό να διερευνήσει τη δύναμη της «συναισθηματικής αφήγησης». Επικεντρώνεται στην ενεργοποίηση και στην ενίσχυση των συναισθημάτων των επισκεπτών με κατανόηση και φαντασία, ώστε να συνδεθούν με άλλους ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Μέσω της εμπειρίας

αυτής στοχεύουν στην προσέλκυση επισκεπτών στους πολιτιστικούς χώρους. Υλοποιήθηκε με την οικονομική βοήθεια της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, H2020. (Katifori, et. al, 2018:13). Από το 2016-2019, η κοινοπραξία EMOTIVE ερεύνησε, σχεδίασε, ανέπτυξε και αξιολόγησε μεθόδους και εργαλεία που μπορούν να στηρίξουν τις πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες στη δημιουργία αφηγήσεων και εμπειριών που βασίζονται στη δύναμη της «συναισθηματικής αφήγησης». Το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας είναι ένας αριθμός πρωτοτύπων εργαλείων και εφαρμογών για επαγγελματίες κληρονομιάς και επισκέπτες που παράγουν διαδραστικές, εξατομικευμένες, συναισθηματικά συντονισμένες ψηφιακές εμπειρίες για μουσεία και πολιτιστικούς χώρους. (<https://emotiveproject.eu/index.php/summary/>).

Στην ερευνά τους οι Selmanovic, et. al., (2018), αναφέρθηκαν στο Ερευνητικό έργο μελέτης για την διατήρηση μιας μορφής άυλης κληρονομιάς, μέσω μιας εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας για την απόκτηση γνώσεων που αποκτήθηκαν από τις ιστορίες. Στο συγκεκριμένο ερευνητικό έργο, ερευνήθηκε εάν τα βίντεο 360° VR συμβάλλουν περαιτέρω στη βύθιση των χρηστών στη διατήρηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Περιγράφει μια μελέτη περίπτωσης του έργου κατάδυσης γεφυρών στο Μόσταρ, με στόχο την παρουσίαση και τη διατήρηση της παράδοσης κατάδυσης γεφυρών από την Παλιά Γέφυρα στο Μόσταρ της Βοσνίας-Ερζεγοβίνης. Πρόκειται για μια εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας που επιτρέπει στο χρήστη να πηδήξει ουσιαστικά από τη γέφυρα αφού παρακολουθήσει βίντεο σχετικά με την ιστορία και την παράδοση της κατάδυσης γεφυρών και αφού ολοκληρώσει επιτυχώς κουίζ αξιολόγηση της γνώσης που αποκτήθηκε από τις ιστορίες. Η μελέτη αξιολόγησης εμπειρίας χρήστη δείχνει ότι η μέθοδος ήταν επιτυχής στη διατήρηση μιας μορφής άυλης κληρονομιάς και θέτει προτάσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη ενός άυλου πλαισίου διατήρησης της κληρονομιάς. (Selmanovic, et. al., 2018).

Στο άρθρο του ο Black, (2011) αναφέρθηκε στο Ερευνητικό έργο «moninqhere». Ειδικότερα διερεύνησε την περίπλοκη σχέση μεταξύ μουσείων ιστορίας, μνήμης, ιστορίας και κοινού. Για να γίνει πιο σαφές επικεντρώθηκε στην πρακτική των μουσείων και όχι στην θεωρεία, Για το λόγο ότι μέσω της πρακτικής η ιστορία και η μνήμη στο μουσείο κατασκευάζονται, διαμεσολαβούνται, κοινοποιούνται και ανταποκρίνονται. Το έργο μεγάλης κλίμακας «moninqhere», αποτελεί μια σημαντική πρωτοβουλία με επικεφαλής τα Εθνικά Αρχεία και συμμετέχουν πάνω από 35 αρχεία και μουσεία καθώς και 45 κοινοτικές ομάδες. Στο Λέστερ, η υπηρεσία μουσείου συνεργάστηκε με ομάδες από την τοπική ασιατική κοινότητα και δημιούργησε μια έκθεση και έναν ιστότοπο. Στο συγκεκριμένο έργο διερευνήθηκαν και

καταγράφηκαν οι εμπειρίες ζωής ανθρώπων από τη μετάβαση τους στην Αγγλία (τα τελευταία 200 χρόνια) και η εμπλοκή τους στη συλλογή προφορικών ιστοριών, εικόνων και αντικειμένων. Μέσω του διαδικτυακού καταλόγου είναι διαθέσιμα περισσότερα από 200.000 είδη.

Το ερευνητικό έργο «Mu.SA: Museum Sector Alliance», εγκρίθηκε στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Erasmus +/Sector Skills Alliances. Στόχος του είναι να αντιμετωπίσει την αυξανόμενη αποσύνδεση μεταξύ της επίσημης εκπαίδευσης και της κατάρτισης και του κόσμου της εργασίας λόγω της εμφάνισης νέων ρόλων εργασίας λόγω του επιταχυνόμενου ρυθμού της υιοθέτησης ΤΠΕ στον τομέα των μουσείων. Το Mu.SA αντιμετωπίζει άμεσα την έλλειψη ψηφιακών και μεταβιβάσιμων δεξιοτήτων που εντοπίστηκαν στον τομέα των μουσείων καθώς έχουν καταγραφεί ρητά κατά τη φάση ανάλυσης του έργου eCult Skills , το οποίο χρηματοδοτήθηκε στο πλαίσιο του Προγράμματος Δια Βίου Μάθησης (2013-15).

Το έργο eCult Skills (<http://ecultskills.eu/>) συντονίστηκε από το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (HOU), Ελλάδα σε συνεργασία με τον Mapas das Ideias (MAPAS), Πορτογαλία, με τη συμμετοχή εμπειρογνομόνων από το ICOM Portugal και το Πανεπιστήμιο του Πόρτο (U.PORTO), Πορτογαλία. Επίσης, το έργο Mu.SA υποστηρίζει τη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη επαγγελματιών μουσείων. Ένα σύνολο αναδυόμενων προφίλ ρόλου εργασίας θα αποτελείται από τις ικανότητες που προσδιορίζονται από την ανάλυση των αναγκών και των προσφορών κατάρτισης. Για καθένα από αυτά, θα σχεδιαστεί ένα αρθρωτό πρόγραμμα σπουδών ΕΕΚ, εφαρμόζοντας μια συγκεκριμένη μεθοδολογία ΕΕΚ με βάση τα μαθησιακά αποτελέσματα και τις αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων που πραγματοποιεί νέες προσεγγίσεις στην εκπαίδευση και ανάπτυξη ικανοτήτων που αξιοποιούν το πλήρες δυναμικό των διαφόρων μαθησιακών ρυθμίσεων. Θα αναπτυχθεί ένα αποθετήριο ψηφιακών ΟΕΡ, για την υποστήριξη της απόκτησης περισσότερων από 40 ψηφιακών και εγκάρσιων ικανοτήτων. Χρησιμοποιώντας αυτά, θα προσφερθεί ένα ΜΟΟC για την απόκτηση των βασικών ικανοτήτων των προφίλ ρόλου εργασίας και ενός Ειδικού Εκπαιδευτικού Μαθήματος, συμπεριλαμβανομένης της ηλεκτρονικής μάθησης και των διαλέξεων πρόσωπο με πρόσωπο και μια φάση μάθησης βάσει εργασίας. Η εκπαίδευση θα παρασχεθεί μέσω μιας διαδικτυακής πλατφόρμας που θα ενθαρρύνει την ανταλλαγή γνώσεων, εμπειριών και βέλτιστων πρακτικών. Θα δημιουργηθούν κοινότητες πρακτικής που διασφαλίζουν τη βιωσιμότητα των αποτελεσμάτων πέρα από το τέλος του έργου. Τα αποτελέσματα του έργου θα ωφελήσουν άμεσα τους επαγγελματίες του μουσείου και τους άνεργους στον πολιτιστικό τομέα, καθώς και τα ίδια τα μουσεία. Έμμεσα, το έργο θα συμβάλει στην αύξηση της

ποιότητας ζωής του κοινού, επιτρέποντας στα μουσεία να προσφέρουν βελτιωμένες πολιτιστικές εμπειρίες.

Το ερευνητικό έργο «CrossCult H2020Project» έλαβε χρηματοδότηση από το πρόγραμμα έρευνας και καινοτομίας «Ορίζοντας 2020» της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η ενδυνάμωση της επαναχρησιμοποίησης της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς σε διασταυρούμενες περικοπές της ευρωπαϊκής ιστορίας "στοχεύει στο να προωθήσει μια αλλαγή στον τρόπο με τον οποίο οι Ευρωπαίοι πολίτες αξιολογούν την Ιστορία. Θα προωθήσει την εκ νέου ερμηνεία του τι μπορεί να έχουν μάθουν οι πολίτες υπό το φως των διασυνοριακών διασυνδέσεων ανάμεσα σε κομμάτια πολιτιστικής κληρονομιάς, απόψεις άλλων πολιτών και φυσικούς χώρους. Επιδιώκει να αυξήσει τη διατήρηση, να τονώσει τον προβληματισμό και να βοηθήσει τους πολίτες να εκτιμήσουν το κοινό τους παρελθόν και το παρόν με έναν πιο ολιστικό τρόπο. Χρησιμοποιήθηκε τεχνολογία και εφαρμογές για κινητά και αναπτύχθηκε ένα φιλικό προς το χρήστη και οικονομικά αποδοτικό εργαλείο για σχεδιαστές εμπειρίας, εμπειρογνώμονες μουσείων και εξωτερικούς ενδιαφερόμενους.

Το ερευνητικό έργο «INCLUDED Project» ή η παιδική εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς”, υποστηρίζεται από πολυμέσα και ψηφιακή αφήγηση. Αποτελεί ένα πρόγραμμα κατάρτισης και έρευνας δράσης, το οποίο προωθεί η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Erasmus +). Στόχος του η ανάπτυξη διαδικασιών και συνεργατικών δραστηριοτήτων στην τάξη, για την ένταξη μαθητών με δυσκολίες στο Δημοτικό Σχολείο (6-10 ετών), μέσω εργαλείων Tangible Digital Storytelling (T-DST). Συμμετείχαν τουλάχιστον 840 παιδιών και 60 εκπαιδευτικών, μεταξύ Ισπανίας, Ιταλίας και Φινλανδίας. Ειδικότερα προσφέρει στους δασκάλους και στα σχολεία που συμμετέχουν: 1. εκπαίδευση σε συλλογικά εργαλεία ψηφιακής αφήγησης, 2. συμμετοχή στη φάση πειραματισμού του έργου και 3. πρόσβαση σε όλα τα εργαλεία του έργου για χρήση και πειραματισμό στην τάξη. Το έργο έχει σχεδιαστεί ως συμβολή στην προώθηση της κοινωνικής ένταξης καθώς και στο άνοιγμα της εκπαίδευσης σε καινοτόμες ψηφιακές πρακτικές για την ενίσχυση της ποιότητας στην παιδική εκπαίδευση, καθώς - μέσα στα άλλα οφέλη - η ενίσχυση των προφίλ διδασκαλίας και η αντίθεση με το ESL και το μειονέκτημα στην ΕΕ2020 στρατηγική και διά βίου μάθηση.

Το ερευνητικό έργο «BRIGHTS Project» “Ενίσχυση της Παγκόσμιας Εκπαίδευσης Ιθαγένειας χρησιμοποιώντας ψηφιακή αφήγηση” αποσκοπεί στην προώθηση της Παγκόσμιας Εκπαίδευσης Ιθαγένειας (GCE) στην επίσημη και μη τυπική εκπαίδευση με τη βοήθεια τεχνικών ψηφιακής αφήγησης (DS), οδηγώντας σε πιο κοινωνικά περιεκτικές πολιτικές και πρακτικές εκπαίδευσης και κατάρτισης στην Ευρώπη. Κύριοι στόχοι του έργου ήταν να αναπτύξει την ικανότητα των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευτών να εφαρμόσουν το GCE με

νέους χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνικές αφήγησης και να ενδυναμώσει τους νέους να αναπτύξουν κοινωνικές, πολιτικές και διαπολιτισμικές ικανότητες καθώς και κριτική σκέψη, γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης, δημιουργικότητα και ψηφιακές δεξιότητες. Στην πράξη, οι νέοι θα παράγουν ψηφιακές ιστορίες για θέματα Παγκόσμιας Ιθαγένειας. Το περιεχόμενό του είναι διαθέσιμο σε οποιονδήποτε ενδιαφέρεται για το GCE και την εφαρμογή του μέσω ψηφιακής αφήγησης μέσω του ιστότοπου του έργου.

Οι Gadoloua et al., (2010), αναφέρθηκαν στο ερευνητικό έργο «Μη γραμμική ψηφιακή αφήγηση για το θωρηκτό Γεώργιος Αβέρωφ», (Ιστότοπος Μουσείου “Γεώργιος Αβέρωφ”: <http://www.bsaverof.com/>) αφορά ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα δράσης μεταξύ των Γερμανών Υπηρεσία Ακαδημαϊκών Ανταλλαγών (DAAD) και το Ελληνικό Ίδρυμα Υποτροφιών (I.K.Y.). Ξεκίνησε το 2009 και είναι μια συνεργασία του Τμήματος Γεωγραφίας του Χαροκόπιου Πανεπιστημίου στην Αθήνα και του Informatik 5 στο RWTH Aachen University. Το έργο στοχεύει στην προώθηση και τον εμπλουτισμό των αρχείων για τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιώντας τεχνολογίες αφήγησης. Από τον πρώην εταίρο της διαχείρισης των αρχείων του μουσείου είχε ήδη αναπτυχθεί ένα πλαίσιο σε ένα παρελθοντικό έργο με τίτλο: «Προώθηση και εμπλουτισμός των αρχείων του μουσείου του Θωρηκτού Γεώργιος Αβέρωφ». Κύριος στόχος του έργου, η αναλυτική λειτουργικότητα ενός πλαισίου για: 1. παρουσίαση της κοινωνικής, πολιτιστικής και χωροχρονικής ιστορίας του πλοίου σε μαθητές 2. ενδυνάμωση και διανομή των ιστορικών γνώσεων του θωρηκτού. 3. διερεύνηση του ρόλου του στην ελληνική ιστορία και 4. Εντοπισμό νέων τρόπων διαχείρισης και παρουσίασης των αρχείων του μουσείου. Συμπερασματικά στο συγκεκριμένο έργο παρουσιάζονται τα βήματα και η τρέχουσα εξέλιξη της προώθησης και του εμπλουτισμού των αρχείων του μουσείου του θωρηκτού «Γεώργιος Αβέρωφ». Οι στόχοι του έργου: 1^{ος} η επίτευξη της αναλυτικής λειτουργικότητας του συστήματος σε χωρικό και ιστορικό πλαίσιο. 2^{ος} η πρόταση μιας μεθοδολογίας που βασίζεται στην ενοποίηση των τεχνολογιών αφήγησης και γεωγραφικών πληροφοριών, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα βήματα της μεθοδολογίας που εφαρμόστηκαν περιγράφονται ως εξής: 1. Συλλογή δεδομένων. Επιλογή κατάλληλου υλικού. 2. Ιστορική έρευνα και ανάλυση. 3. Σημασιολογική επισήμανση και σχολιασμός. 4. Δημιουργία ιστορίας. 5. 3D σάρωση του πλοίου.

Στο άρθρο τους οι Wolff et al., (2013) αναφέρθηκαν στο Storyscope. Το Storyscope είναι ένα διαδικτυακό περιβάλλον για την κατασκευή και εξερεύνηση αφηγήσεων μουσείων και των υποκείμενων εννοιών τους. Το Storyscope εναρμονίζεται με ένα επίσημο μοντέλο ιστορίας και αφηγηματικής εξειδίκευσης για ένα μουσείο πλαίσιο που ονομάζεται επιμέλεια

οντολογία. Στο άρθρο τους διερεύνησαν τη συνιστώσα λογοτεχνικού σκέλους του Storyscope το οποίο παρέχει έξυπνη υποστήριξη για την επιλογή των γεγονότων μέσα στην ιστορία και τη διασύνδεσή τους ως μια συνεκτική δομή που πρέπει να αναφερθεί στην αφήγηση. Χρησιμοποιεί τόσο εσωτερικές γνώσεις όσο και εξωτερικές πηγές πληροφοριών, για να προτείνει εκδηλώσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη σταδιακή ανάπτυξη ιστοριών και για την εκτύπωση μιας αφήγησης μουσείων. Η προσέγγιση που ακολουθεί χρησιμοποιεί τις έννοιες του καθορισμού και του θέματος για αναζήτηση και κατάταξη συμβάντων ως προς τη συνάφεια τους με την αναπτυσσόμενη ιστορία. Αυτό συμβαδίζει με την επέκταση της ιστορίας σε κάθε βήμα, διασφαλίζοντας ότι η ιστορία αναπτύσσεται σε μια κατεύθυνση που ενδιαφέρει τον συγγραφέα και βοηθά στη διατήρηση της συνολικής αφηγηματικής συνοχής, ένας σημαντικός στόχος της οικοδόμησης της ιστορίας. Η ανάπτυξη μιας πλοκής ιστορίας υποστηρίζεται επίσης από μεθόδους ομαδοποίησης συμβάντων σε σχετικά στοιχεία πλοκής και χρησιμοποιώντας πληροφορίες από Ελεύθερη βάση ώστε να προτείνει διαφορετικούς τύπους σχέσεων επιρροής μεταξύ των γεγονότων ιστορίας (Wolff et al. 2013:79).

2.3 Πληθοπορισμός (Crowdsourcing) – Βιβλιογραφική έρευνα

Η ανάπτυξη των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών, διαμόρφωσε οριστικά σχεδόν όλους τους τομείς της παροχής υπηρεσιών. Πιο συγκεκριμένα το Διαδίκτυο, ενεργοποίησε και υποστήριξε τις νέες εξελίξεις, επιφέροντας ριζικές αλλαγές τόσο σε εταιρικό όσο και σε ατομικό επίπεδο. Όπως είναι φυσιολογικό η εξέλιξη αυτή μετασχημάτισε και τη φύση της εργασίας. Ειδικότερα αυτό είναι εμφανές ειδικότερα στις νέες γενιές που χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες και το Διαδίκτυο από την παιδική τους ηλικία. Επομένως θεωρούν απίστευτη τη διαβίωση και την εργασία χωρίς ψηφιοποίηση, με αποτέλεσμα νέες μορφές εργασίας να αντικαταστούν τις παλιές σε πολλούς τομείς. Η ραγδαία πρόοδος της ψηφιοποίησης είχε αντίκτυπο και στον τομέα της εργασίας που βασίζεται στη γνώση. Η επέκταση των δικτύων επέτρεψε τη διανομή εργασιών ανεξάρτητα από την τοποθεσία και το χρόνο. Το δίκτυο επιτρέπει ταχεία και στοχευμένη πρόσβαση σε μια μεγάλη ομάδα εργαζομένων. Οι εργασίες διανέμονται σε μεγάλο αριθμό ατόμων ως "το πλήθος" - που μπορούν να ασκήσουν τις συγκεκριμένες δραστηριότητές τους στους προσωπικούς τους υπολογιστές με ασύγχρονο και αποκεντρωμένο τρόπο. Αυτό επιτρέπει στις πληροφορίες, τις ιδέες και τις λύσεις να συγκεντρώνονται από ανθρώπους σε όλο τον κόσμο με τον ελάχιστο κόπο και στη συνέχεια να ενσωματωθούν στη διαδικασία παροχής υπηρεσιών (Leimeister, 2015:23). Οι βιβλιοθήκες, τα αρχεία και τα μουσεία (BAM) σε όλο τον κόσμο αρχίζουν να

διερευνούν τις δυνατότητες του πληθοπορισμού, δηλαδή την ανάθεση συγκεκριμένων δραστηριοτήτων σε μια κοινότητα μέσω μιας ανοιχτής κλήσης (Oomen, & Arogo, 2011:1).

2.3.1 Πληθοπορισμός (Ιστορική αναδρομή - Ερμηνείες ερευνητών).

Στη διεθνή βιβλιογραφία, ο αγγλικός όρος «Crowdsourcing» μεταφράζεται αντίστοιχα στον ελληνικό όρο «Πληθοπορισμός». Τα τελευταία χρόνια είναι εμφανής η ραγδαία ανάπτυξη του «Πληθοπορισμού» με δυναμική έφεση το τελευταίο διάστημα και στην καινοτομία. Όλα ξεκίνησαν το 2006, όταν ο όρος «Πληθοπορισμός» εισήχθη από τον Jeff Howe, ο οποίος το χρησιμοποίησε για πρώτη φορά στο Wired Magazine το 2006.⁵ Ο όρος είναι ένας νεολογισμός που προέρχεται από τις λέξεις «crowd» και «outsourcing». Σύμφωνα με τον Jeff Howe (Howe, 2006:1), όρισε τον πληθοπορισμό ως «την εξωτερική ανάθεση επιχειρηματικών εργασιών σε μια ανεξάρτητη μάζα ανθρώπων μέσω του Διαδικτύου». Για να γίνει πιο σαφές σημαίνει τον διαχωρισμό μιας περιοχής οργάνωσης και την τοποθέτησή της στα χέρια του πλήθους (μια οργανωμένη κοινότητα) με τη μορφή ανοιχτής κλήσης. Επομένως, ο πληθοπορισμός περιγράφει την εξωτερική ανάθεση συγκεκριμένων εργασιών από μια εταιρεία ή οποιοδήποτε άλλο ίδρυμα σε μια απροσδιόριστη μάζα ανθρώπων μέσω μιας ανοιχτής πρόσκλησης, που συνήθως γίνεται μέσω του Διαδικτύου. Στο συμβατικό μοντέλο εξωτερικής ανάθεσης υπάρχει πάντα διάκριση μεταξύ του ρόλου του διαμεσολαβητή και του πλήθους. Επιπλέον, οι πρωτοβουλίες πληθοπορισμού εκτελούνται μέσω μιας πλατφόρμας πληθοπορισμού, η οποία μπορεί να δημιουργηθεί εσωτερικά ή να προετοιμαστεί από έναν διαμεσολαβητή πληθοπορισμού. Παραδοσιακά, ο όρος «πλήθος» χρησιμοποιήθηκε σχεδόν αποκλειστικά στο πλαίσιο των ανθρώπων που αυτοοργανώθηκαν γύρω από έναν κοινό σκοπό, συναίσθημα ή εμπειρία. Ωστόσο, σήμερα οι εταιρείες συχνά αναφέρονται σε συζητήσεις για το πώς μπορούν να συμμετέχουν πλήθος ατόμων συλλογικά για οργανωτικούς σκοπούς (Pricé, et. al., 2015:1).

2.3.2 Πληθοπορισμός (Μορφές εργασίας, Ρόλοι και διαμεσολάβηση, Φάσεις και ενέργειες στη διαδικασία, Παράγοντες, Κατηγορίες, Τύποι, Κύκλος ζωής).

Στην ερευνά τους οι Solomon, et. al (2013), αποτύπωσαν τις βασικές στρατηγικές χρήσεις πληθοπορισμού, όπως αυτές είχαν αναφερθεί από τον Howe (2008) (βλ. Πίνακα 23).

⁵ Howe, J., The Rise of Crowdsourcing, Wired Magazine, τεύχος 14 (2006).

Πίνακας 23. Τέσσερις (4) βασικές στρατηγικές χρήσεις πληθοπορισμού (Solemon, et.al, 2013: 2067).

Τέσσερις (4) βασικές στρατηγικές χρήσεις πληθοπορισμού:
1▶ Συλλογική νοημοσύνη ή σοφία πλήθους (Crowd Wisdom): Η σοφία πλήθους περιλαμβάνει την ανταλλαγή γνώσεων και συγκέντρωση ιδεών από το πλήθος για την επίλυση προβλημάτων ή την πρόβλεψη μελλοντικών αποτελεσμάτων ή άμεση βοήθεια στρατηγικής.
2▶ Δημιουργία πλήθους (CrowdCreation): Αυτός ο τύπος crowdsourcing συμβαίνει όταν συνηθίζεται το crowdsourcers δημιουργία ή συν-δημιουργία προϊόντος ή υπηρεσίας.
3▶ Χρηματοδότηση πλήθους (Crowd Funding): Αυτό αναφέρεται στην προσπάθεια των ανθρώπων μέσα από δίκτυα να συγκεντρώσουν χρήματα μέσω μικρών συνεισφορών πολλών μερών, συνήθως μέσω του Διαδικτύου, για υποστήριξη απαραίτητης χρηματοδότησης.
4▶ Ψηφοφορία πλήθους (Crowd Voting): Αυτό αναφέρεται σε οποιοδήποτε μέσο για τη λήψη της γνώμης, των ιδεών και της απόφασης του δημόσια μέσω ψηφοφορίας.

Στην ερευνά του ο Brabham, (2013), και ειδικότερα στο βιβλίο του για το Crowdsourcing αποτύπωσε τις μορφές πληθοπορισμού (βλ. Πίνακα 24).

Πίνακας 24. Τέσσερις (4) μορφές πληθοπορισμού (Brabham, 2013).

Τέσσερις (4) μορφές πληθοπορισμού:
1▶ Ανακάλυψη και Διαχείριση Γνώσης: αφορά σε περιπτώσεις όπου αναζητείται η επίλυση ενός προβλήματος σε έναν οργανισμό μέσω της κινητοποίησης του πλήθους. Ιδανικό για τη δημιουργία συλλογικών αγαθών.
2▶ Κατανεμημένη Διαχείριση Ανθρώπινης Ευφυΐας: αφορά σε περιπτώσεις, όπου ένας οργανισμός έχει ένα σύνολο δεδομένων και κινητοποιεί τα πλήθη για να αναλύσει την πληροφορία. Ιδανικό για την επεξεργασία μεγάλων συνόλων δεδομένων.
3▶ Αναγγελίες αναζήτησης: αφορά σε περιπτώσεις προβλημάτων δημιουργίας ιδεών, όπου ένας οργανισμός κινητοποιεί το πλήθος με σκοπό να αποτυπώσει μια αντικειμενική απάντηση. Ιδανικό για την επίλυση επιστημονικών προβλημάτων.
4▶ Ομότιμα ελεγμένη δημιουργική παραγωγή: αφορά σε περιπτώσεις προβλημάτων όπου ένας οργανισμός κινητοποιεί το πλήθος με σκοπό να παρουσιάσει μια λύση σε ένα πρόβλημα, το οποίο διατηρεί μια υποκειμενική απάντηση ή εξαρτάται από τη δημόσια υποστήριξη. Ιδανικό για περιπτώσεις σχεδιασμού, αισθητικής ή προβλήματα πολιτικής.

Στην ερευνά τους οι Prric, et. al., (2015) αναφέρθηκαν σε δύο (2) μορφές του πληθοπορισμού, που βασίζονται ως κύρια διαδικασία: στη συσσωμάτωση (βλ. Πίνακα 25).

Πίνακας 25. Δύο (2) μορφές πληθοπορισμού, ως κύρια διαδικασία: στη συσσωμάτωση (Prric, et. al., 2015: 3)

Δύο (2) μορφές πληθοπορισμού, ως κύρια διαδικασία: στη συσσωμάτωση:
1▶ Ψηφοφορία πλήθους (crowd voting): οι οργανώσεις θέτουν ένα πρόβλημα σε ένα πλήθος και συγκεντρώνουν τις υποκειμενικές απαντήσεις που προέρχονται από τους συμμετέχοντες στο πλήθος για να πάρουν μια απόφαση.
2▶ Μικρο-εργασίες (micro-task crowdsourcing): οι οργανισμοί εμπλέκουν το πλήθος να αναλάβει εργασίες που συχνά δεν είναι εφικτές μέσω τυπικών διαδικασιών λόγω του μεγάλου μεγέθους ή της πολυπλοκότητάς του. π.χ. συγκέντρωση μεγάλου αριθμού δεδομένων, πολλές φωτογραφίες με ετικέτες, μεταφράσεις εγγράφων ή ηχητικές μεταγραφές. Η διάσπαση των εργασιών σε μικρο-εργασίες (Gino & Staats, 2012) επιτρέπει να ολοκληρώνονται πιο γρήγορα, φθηνά και αποτελεσματικά.

Στην ερευνά τους οι Leimeister, et. al., (2015: 26), αποτύπωσαν τους ρόλους και τη διαμεσολάβηση στο μοντέλο πληθοπορισμού ως εξής: 1. Εξωτερική ανάθεση, 2. Εσωτερικό

Πλήθος, 3. Εξωτερικό Πλήθος Χωρίς διαμεσολάβηση και 4. Εξωτερικό Πλήθος με Διαμεσολάβηση. Επίσης περιέγραψαν και τις Φάσεις καθώς και τις ενέργειες στη διαδικασία πληθοπορισμού (βλ. Σχήμα 2) και Διαχείριση και Μηχανισμούς Ελέγχου του Πληθοπορισμού (βλ. Πίνακα 26).



Σχήμα 2. Φάσεις και ενέργειες στη διαδικασία πληθοπορισμού (Leimeister, et. al., 2015: 32)
Πίνακας 26. Διαχείριση και Μηχανισμοί Ελέγχου του Πληθοπορισμού.

Διαχείριση και Μηχανισμοί Ελέγχου του Πληθοπορισμού:
<p>Σχεδιασμός εργασιών: ► Σχεδιασμός κατάλληλων δομών για αποτελεσματική υποστήριξη της επεξεργασίας εργασιών. Αυτό αφορά ιδιαίτερα τον προσδιορισμό των εργασιών και τη διάσπαση των εργασιών σε δευτερεύουσες εργασίες και την αντίστοιχη συγκέντρωση των μερικών λύσεων σε μια συνολική λύση.</p>
<p>Μηχανισμός ανατροφοδότησης: ► Καθιέρωση μέτρων με τα οποία ο συνεργάτης μπορεί να λάβει ανατροφοδότηση από το πλήθος ή από τον μεσάζοντα. Τα σχόλια μπορούν να αναφέρονται στην πραγματική εργασία ή την απόδοση της εργασίας, σε μεμονωμένες εργασίες ή σε γενικά ζητήματα στο πλαίσιο της πλατφόρμας crowdsourcing.</p>
<p>Δομές κινήτρων: ► Θέσπιση δομών και μέτρων που αντιμετωπίζουν τα κίνητρα των εργαζομένων στο πλήθος και τους παρακινούν αναλόγως να δραστηριοποιηθούν στην πλατφόρμα crowdsourcing. Οι δομές κινήτρων ευθυγραμμίζονται με τις ανάγκες και συνεπώς τόσο τα εξωγενή όσο και τα εγγενή κίνητρα είναι συναφή.</p>
<p>Λύσεις Διαχείρισης & Διασφάλιση Ποιότητας: ► Δημιουργία μηχανισμών με τους οποίους μπορεί να αξιολογηθεί η ποιότητα των υποβαλλόμενων λύσεων. Η αξιολόγηση των λύσεων σε προηγουμένως καθορισμένες απαιτήσεις λύσεων, είναι μια κοινή προσέγγιση, ωστόσο, ποικίλλει από πρωτοβουλία crowdsourcing σε πρωτοβουλία crowdsourcing. Εκτός από αυτήν τη διαδικασία, τρεις άλλες προσεγγίσεις παρουσιάζονται στη βιβλιογραφία: (1) Αξιολόγηση των λύσεων που υποβλήθηκαν από άλλους συνεργάτες (π.χ., με βάση τις βαθμολογίες 5 αστέρων). (2) Ανάμιξη πραγματικών εργασιών και δοκιμαστικών εργασιών, ελέγχοντας έτσι εάν το πλήθος εργαζομένων επιλύει πραγματικά τα προβλήματα. (3) Επαναληπτικές προσεγγίσεις, στις οποίες αρκετοί εργάτες εκτελούν το ίδιο έργο. Εάν δύο (ή περισσότερα) συνεργάτες καταλήξουν στην ίδια ή παρόμοια λύση, μπορεί να υποτεθεί ότι η λύση είναι κατάλληλη.</p>

Διαχείριση μελών: ► Δημιουργία μηχανισμών με τους οποίους μπορεί να διασφαλιστεί η ποιότητα της εργασίας και οι εργαζόμενοι στο πλήθος σε πλατφόρμες crowdsourcing. Αυτά περιλαμβάνουν μέτρα κατάρτισης και την παροχή φόρουμ συζήτησης στην κοινότητα. Επιπλέον, επίσης μέτρα και δομές που βοηθούν τους εργάτες να επικοινωνήσουν με τον χειριστή της πλατφόρμας ή το πλήθος.

Στην ερευνά τους οι Sylaiou & Lagoudi, (2014:181) αποτύπωσαν τους παράγοντες της εσωτερικής παρακίνησης (βλ. Πίνακα 27), καθώς και τους παράγοντες εξωτερικής παρακίνησης (βλ. Πίνακα 28).

Πίνακας 27. Δώδεκα (12) παράγοντες της εσωτερικής παρακίνησης (Sylaiou & Lagoudi, 2014:181).

Δώδεκα (12) παράγοντες της εσωτερικής παρακίνησης:
1 ► την προσφορά στο κοινωνικό σύνολο
2 ► την περηφάνια που αισθάνεται για μια καλή πράξη
3 ► την εκτίμηση για τον πολιτιστικό οργανισμό και το έργο του
4 ► την απόλαυση που αντλείται από τέτοιου είδους εργασίες και την ψυχαγωγία
5 ► την ικανοποίηση
6 ► την ευχάριστη αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου
7 ► την εξέλιξη ατομικών δεξιοτήτων
8 ► την απόκτηση γνώσεων/ μάθηση για ένα συγκεκριμένο θέμα
9 ► την εξάσκηση της δημιουργικότητας
10 ► την ψυχαγωγία
11 ► το παιχνίδι
12 ► την αυτοπεποίθηση που αισθάνεται από την εργασία που ανέλαβε και διεκπεραίωσε

Πίνακας 28. Επτά (7) παράγοντες της εξωτερικής παρακίνησης (Sylaiou & Lagoudi, 2014:181).

Επτά (7) παράγοντες της εξωτερικής παρακίνησης:
1 ► για επαγγελματικούς λόγους, π.χ. την προώθηση σε επαγγελματικό επίπεδο
2 ► για κοινωνικές επαφές και συναναστροφές
3 ► για γνωριμία με ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα
4 ► για συνεργασία με άλλους
5 ► για τη δημιουργία και συμμετοχή σε ψηφιακές κοινότητες ανθρώπων
6 ► για λόγους φήμης/ αναγνώριση
7 ► επειδή συμμετέχουν και φίλοι/οικογένεια

Οι Oomen & Arogo, (2011), αναφέρθηκαν στην μελέτη του Bonney όπου απαριθμεί τρία κύρια μοντέλα συμμετοχής στην έρευνα. Αναφέρει επίσης ότι είναι κατάλληλο για την κατηγοριοποίηση έργων στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς (βλ. Πίνακα 29). Απαρίθμησαν τους έξι τύπους πληθοπορισμού (βλ. Πίνακα 30) καθώς και τα δύο κίνητρα παραγόντων παρακίνησης με ορισμένα παραδείγματα έργων (βλ. Πίνακα 31). Χρησιμοποίησαν το μοντέλο Ψηφιακού Περιεχομένου Κύκλου Ζωής (βλ. Εικόνα 2), για να μελετήσουμε την σχέση μεταξύ των διαφόρων τύπων πληθοπορισμού και των βασικών δραστηριοτήτων των οργανισμών κληρονομιάς.

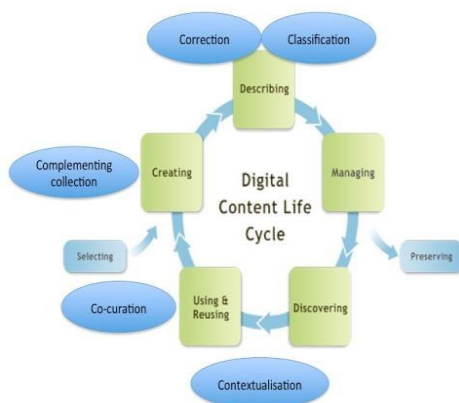
Πίνακας 29. Κατηγοριοποίηση έργων πληθοπορισμού στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς (Oomen, & Arogo, 2011: 140).

Κατηγοριοποίηση έργων πληθοπορισμού στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς:
1 ► Συμβατικά έργα: σχεδιασμένο από επαγγελματίες, όπου μέλη του κοινού συνεισφέρουν δεδομένα.
2 ► Συνεργατικά έργα: σχεδιασμένο από επαγγελματίες, όπου μέλη του κοινού συνεισφέρουν και αναλύουν δεδομένα, βοηθούν στη βελτίωση του σχεδιασμού έργου ή διαδίδουν ευρήματα.
3 ► Συν-δημιουργημένα έργα: σχεδιασμένο από επαγγελματίες, όπου μέλη του κοινού συνεργάζονται και ορισμένοι από αυτούς τους συμμετέχοντες στο κοινό συμμετέχουν ενεργά σε (όλα) βήματα μιας διαδικασίας. Το επίπεδο της απαιτούμενης ικανότητας των χρηστών και η αλληλεπίδραση με τον οργανισμό «οικοδεσπότης» αυξάνεται. Το cocreation θα απαιτήσει περισσότερη δέσμευση από την προσθήκη μιας «ετικέτας» ως μέρος ενός έργου που συμβάλλει. Στην πραγματικότητα, τα έργα που συμβάλλουν θα μπορούν να προσελκύσουν μια ευρύτερη κοινότητα, καθώς το σετ δεξιοτήτων είναι λιγότερο συγκεκριμένο.

Πίνακας 30. Έξι (6) Τύποι και ορισμοί. Ταξινόμηση πρωτοβουλιών Πληθοπορισμού (Oomen & Arogo, 2011: 140).

Τύποι Πληθοπορισμού:	Σύντομοι ορισμοί:
1 ► Διόρθωση και Εργασίες μεταγραφής (Correction and Transfer Works):	Πρόσκληση χρηστών για διόρθωση ή / και μεταγραφή των αποτελεσμάτων των διαδικασιών ψηφιοποίησης.
2 ► Περιεκτικότητα (Content):	Προσθήκη γνώσης με βάση τα συμφραζόμενα σε αντικείμενα, π.χ. λέγοντας ιστορίες ή γράφοντας άρθρα / σελίδες wiki με δεδομένα συμφραζομένων.
3 ► Συμπληρώνοντας Συλλογή (Completing Collection):	Ενεργή αναζήτηση επιπρόσθετων αντικειμένων που θα συμπεριληφθούν σε ένα (Web) έκθεμα ή συλλογή.
4 ► Ταξινόμηση (Classification):	Συλλογή περιγραφικών μεταδεδομένων που σχετίζονται με αντικείμενα σε μια συλλογή. Το Social tagging είναι ένα πολύ γνωστό παράδειγμα.
5 ► Συν-επιμέλεια (Co-editing):	Χρησιμοποιώντας έμπνευση / εξειδίκευση μη επαγγελματιών επιμελητών για τη δημιουργία εκθέσεων (Web).
6 ► Χρηματοδότηση πλήθους (Crowdfunding):	Συλλογική συνεργασία ανθρώπων που συγκεντρώνουν τα χρήματά τους και άλλους πόρους μαζί για να υποστηρίξουν τις προσπάθειες που ξεκινούν από άλλους.

Στην συγκεκριμένη έρευνα χρησιμοποιήσαν το μοντέλο Digital Content Life Cycle από την Εθνική Βιβλιοθήκη της Νέας Ζηλανδίας. Είναι ένα απλοποιημένο μοντέλο, το οποίο περιλαμβάνει τις κύριες δραστηριότητες που υπάρχουν στο πιο εκτεταμένο και λεπτομερές μοντέλο DCC. Περιλαμβάνει τις κύριες δραστηριότητες που πραγματοποιούνται από οργανισμούς κληρονομιάς, επιλέγοντας τη δημιουργία, διαχείριση, ανακάλυψη, χρήση και επαναχρησιμοποίηση (συμπεριλαμβανομένης της αδειοδότησης) καθώς και τη διατήρηση. Το μοντέλο είναι κυκλικό, αλλά στην καθημερινή πρακτική, η σειρά μπορεί συχνά να διαφέρει. (βλ. Εικόνα 2):



Εικόνα 2. Κύκλος ζωής ψηφιακού περιεχομένου και πλήθος πηγών (Oomen, & Aroyo, 2011: 141). Ένα παράδειγμα το οποίο ανήκει στον τύπο: Περιεκτικότητα στον τομέα της κληρονομιάς, αποτελεί το έργο 1001 Stories Denmark (<http://www.kulturarv.dk/1001fortaellinger/>). Το Δανικό Συμβούλιο Πολιτιστικής Κληρονομιάς προσφέρει μια εντυπωσιακή εικόνα στην ιστορία της Δανίας, συνδέοντας αντικείμενα από ιδρύματα κληρονομιάς που συνεισφέρουν σε χρόνους, μέρη και προσωπικές ιστορίες από τους χρήστες. Οι προσθήκες των χρηστών αποτελούν βασικό χαρακτηριστικό του διαδραστικού σχεδιασμού της πύλης καθώς και η συνεισφορά των δικών του ιστοριών για ένα αντικείμενο (Oomen, & Aroyo, 2011: 143).

Πίνακας 31. Παράγοντες παρακίνησης: τα δύο (2) κίνητρα και παραδείγματά Έργων (Oomen & Aroyo, 2011: 148)

1 ^ο Κίνητρο: Συνδεσιμότητα και ιδιότητα μέλους. Παραδείγματα:	2 ^ο Κίνητρο: Κοινή χρήση και γενναιοδωρία. Παραδείγματα:
<p>► Έργο Old Weather (http://www.oldweather.org): Βασίστηκε από την κοινότητα της Citizen Science Alliance (349.000 εθελοντές). Ο ενθουσιασμός του τεράστιου εθελοντισμού μπορεί να αξιοποιηθεί για πολλά ακόμα έργα.</p> <p>► Πρόγραμμα επισήμανσης Μουσείου Μπρούκλιν (http://www.brooklynmuseum.org/community/posse/): δημιουργία διαδικτυακού περιβάλλοντος για συνάντηση μελών του, σκοπός η δημιουργία αισθήματος ότι ανήκουν σε μια ομάδα.</p> <p>► Έργο UK_Soundmap Βρετανικής Βιβλιοθήκης (2010) (http://sounds.bl.uk/uksoundmap/index.aspx): της. Με σκοπό την δημιουργία μόνιμου πόρου και έρευνας, μέσω της συμβολής στις ψηφιακές συλλογές της με ήχους, με χρήση της εφαρμογής για κινητά AudioBoo. Μετά από 6 μήνες κατάφερε να συγκεντρώσει 1.200 ήχους. Οι συνεισφέροντες, έλαβαν μια προσωπική</p>	<p>► Παιχνίδι Waisda. Video Labeling Game: "Βοήθα στη βελτίωση της πρόσβασης σε οπτικοακουστικά αρχεία"</p> <p>► Flickr the Commons: Παρουσιάζει στους χρήστες: 1. "τους κρυμμένους θησαυρούς στα δημόσια φωτογραφικά αρχεία του κόσμου" και 2. πώς "η συμβολή και η γνώση τους μπορούν να βοηθήσουν ώστε να κάνουν τις συλλογές αυτές ακόμη πιο πλούσιες."</p> <p>► Πρόγραμμα Wikipedian in residence: Συνεργασία επιμελητών Βρετανικού Μουσείου και Wikipedians, με σκοπό την ανταλλαγή γνώσεων μεταξύ ερασιτεχνών και επαγγελματιών.</p> <p>► Έργο Wir Waren So Frei: συνεργασία Deutsche Kinemathek και Bundeszentrale für politische, με στόχο τη συνεισφορά των χρηστών με περιεχόμενο για την συμπλήρωση των συλλογών. Ανοιχτές άδειες ,επαναχρησιμοποίηση περιεχομένου και κοινή χρήση (π.χ. ανοιχτή πρόσκληση συνεισφοράς ιστοριών για την πτώση του Τείχους του Βερολίνου και συγκέντρωσε μια</p>

<p>ευχαριστήρια σημείωση για κάθε ηχογράφιση που ανέβασαν, π.χ. μέσω μηνυμάτων Twitter.</p> <p>► Έργο Great War Archive (http://www.oucs.ox.ac.uk/ww1lit/gwa): Οργάνωσε σειρά "ζωντανών" εκδηλώσεων για τη συλλογή αντικειμένων και τοποθέτηση στο ηλεκτρονικό αρχείο. Το ευρύ κοινό συνέβαλε (Διαδικτυακό πόρο) με 6.500 αντικείμενα.</p> <p>► Έργο CoCoCo (http://www.oucs.ox.ac.uk/ww1lit/gwa): παρέχει εκπαίδευση και υποστήριξη σε ομάδες που επιθυμούν να οργανώσουν συλλογές κοινότητας. Το έργο αναπτύσσει εκπαιδευτικό υλικό και διοργανώνει εργαστήρια για την υποστήριξη έργων συλλογής κοινότητας.</p>	<p>εντυπωσιακή συλλογή εικόνων). Όπως και το Kinemathek ανέλαβε την ψηφιοποίηση φωτογραφιών και ταινιών μικρού μεγέθους που συνεισφορά του κοινού (περίπου 7.000 αντικειμένων) διαθέσιμα στο Διαδίκτυο.</p> <p>► Wedding Fashion (http://www.vam.ac.uk/things-to-do/wedding-fashion): Πρωτοβουλία μουσείου V&A (Ηνωμένο Βασίλειο), ζήτησε αντικείμενα για προσθήκη στη συλλογή της και δημιούργησε μια βάση δεδομένων με φωτογραφίες από ρούχα γάμων μεταξύ του 1840 έως σήμερα. Όλες οι συμμετοχές συνοδεύονται από το έτος της εκδήλωσης και τα ονόματα νύφης και γαμπρού ή των συντρόφων.</p>
--	---

2.4 Συνεργατικές Διεπαφές (Collaborative Interfaces) – Βιβλιογραφική έρευνα

Στη διεθνή βιβλιογραφία, ο σύνθετος αγγλικός όρος «Collaborative interfaces» μεταφράζεται αντίστοιχα στον ελληνικό σύνθετο όρο «Συνεργατικές διεπαφές».

2.4.1 Στρατηγικές πλήθους και φιλτράρισμα των ιδεών

Οι Lykourantzou, et. al., (2018), αναφέρθηκαν ότι η ανοιχτή καινοτομία είναι η διαδικασία του οργανισμού ανοίγματος σε εξωτερικά μέρη (πελάτες, ενδιαφερόμενα μέρη, εθελοντές) για συγκέντρωση ιδεών με σκοπό την επίλυση δύσκολων προβλημάτων. Η λογική είναι ότι ενώ πολλά προβλήματα λύνονται εντός των παραδοσιακών ορίων της εταιρείας, μερικές φορές η γνώση, η διαίσθηση και η ριζική δημιουργικότητα που απαιτούνται για την επίλυση νέων προβλημάτων είναι διαθέσιμη και πρέπει να αναζητηθεί έξω. Ωστόσο, κύριο και επίμονο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι οργανισμοί είναι το φιλτράρισμα. Επομένως βασίζονται σε εσωτερικούς εμπειρογνώμονες για να αξιολογήσουν και να φιλτράρουν τις ιδέες. Επιπλέον, η έρευνα έχει δείξει ότι στους εσωτερικούς εμπειρογνώμονες μπορεί να τους διαφύγουν αξιόλογες ιδέες και καλές λύσεις, λόγω του συσσωρευμένου όγκου των πληροφοριών, γνωστικού φόρτου σε σύντομο χρονικό διάστημα. Οι ερευνητές άρχισαν να εξερευνούν χρησιμοποιώντας το πλήθος ώστε να φιλτράρουν τις υποψήφιες ιδέες. Επομένως οι εκατοντάδες ιδέες του πλήθους και η δυσκολία του φιλτραρίσματος των ιδεών αυτών από τους ειδικούς, αποτελεί μια χρονοβόρα και δαπανηρή διαδικασία. Επίσης παρουσίασαν το DBLemons, μια στρατηγική φιλτραρίσματος ιδεών βασισμένη στο πλήθος

που συμβάλλει στην αύξηση της αποτελεσματικότητας φιλτραρίσματος εξισορροπώντας την ποιότητα της ιδέας και την κάλυψη χώρου ιδεών. Επίσης αντιμετωπίζει ορισμένα ζητήματα: 1) ζητώντας από τους ψηφοφόρους να εντοπίσουν τις χειρότερες και όχι τις καλύτερες ιδέες χρησιμοποιώντας μια προσέγγιση ψήφου "σάκου λεμονιών" και 2) εκθέτοντας τους ψηφοφόρους σε ευρύτερο φάσμα ιδεών, χάρη σε ένα δυναμικό σύστημα ταξινόμησης βασισμένο στην ποικιλομορφία που εξισορροπεί την ποιότητα και την κάλυψη της ιδέας. Δουλεύοντας με ένα σύνολο δεδομένων από έναν ανοιχτό διαγωνισμό καινοτομίας για την ασφάλεια των γυναικών, έδειξαν ότι το DBLemons αυξάνει την αποτελεσματικότητα φιλτραρίσματος. Επιπλέον τονίζουν την ύπαρξη ορισμένων στρατηγικών πλήθους που χρησιμοποιούνται, οι οποίες συνήθως έχουν δύο μειονεκτήματα: 1) ότι αδυνατούν να διαχωρίσουν τις μέτριες από τις εξαιρετικές ιδέες και 2) ότι εστιάζουν το ενδιαφέρον τους σε ορισμένες ιδέες, ενώ άλλες ιδέες χάνονται εξαιτίας έλλειψης της ανάλογης προσοχής τους. Στη συνέχεια έγινε σύγκριση των DBLemons με δύο στρατηγικές φιλτραρίσματος ιδεών τελευταίας τεχνολογίας σε πραγματικό περιβάλλον. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα DBLemons είναι πιο ακριβή, λιγότερο χρονοβόρα, και μείωσαν το χώρο ιδεών στο μισό, διατηρώντας παράλληλα το 94% των κορυφαίων ιδεών (Lykourentzou, et. al., 2018).

2.4.2 Στρατηγική σχηματισμού ομάδων, βάση της προσωπικότητας των συμμετεχόντων για αποτελεσματική ομαδική εργασία.

Στη συγκεκριμένη μελέτη τους οι Lykourentzou, et. al., (2016: 260), εξέτασαν πώς η συμβατότητα της προσωπικότητας στις ομάδες πλήθους επηρεάζει την απόδοση και τις ατομικές αντιλήψεις. Επιπροσθέτως ανέφεραν ότι η προσωπικότητα αντικατοπτρίζει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι σκέφτονται, επικοινωνούν, λαμβάνουν αποφάσεις, χειρίζονται το άγχος και διαχειρίζονται τις συγκρούσεις. Όταν μια ομάδα έχει καλή συνεργασία, τότε τα μέλη της επικοινωνούν πιο αποτελεσματικά, αντικατοπτρίζουν ένα πιο θετικό εργασιακό περιβάλλον, επιδεικνύουν ισχυρότερα επίπεδα δέσμευσης και καλύτερη ποιότητα προϊόντων. Η ανάπτυξη της ομάδας εμποδίζεται, όταν οι προσωπικότητες των ανθρώπων έχουν εντάσεις και συγκρούονται. Όσον αφορά το διαδικτυακό πληθοπορισμό, το προφίλ και η σύγκλιση της προσωπικότητας ίσως αποτελούν μια δυναμική στρατηγική για σχηματισμό αποτελεσματικών ομάδων. Ωστόσο εφόσον το εργατικό δυναμικό είναι πιο εφήμερο, εναλλάξιμο και ανάμεικτο, δεν είναι γνωστό το ποσοστό που οι διαφορές των προσωπικοτήτων επηρεάζουν την ομαδική εργασία. Για την πραγματοποίηση της μελέτης χρησιμοποιήθηκε το τεστ προσωπικότητας DISC (κυριαρχία, προτροπή, υποβολή, συμμόρφωση) σε εβδομήντα εργαζόμενους από το CrowdFlower (N = 70). Στη συνέχεια συγκροτήθηκαν δεκατέσσερις (14) ομάδες των πέντε (5) ατόμων (N=70) που είτε ήταν

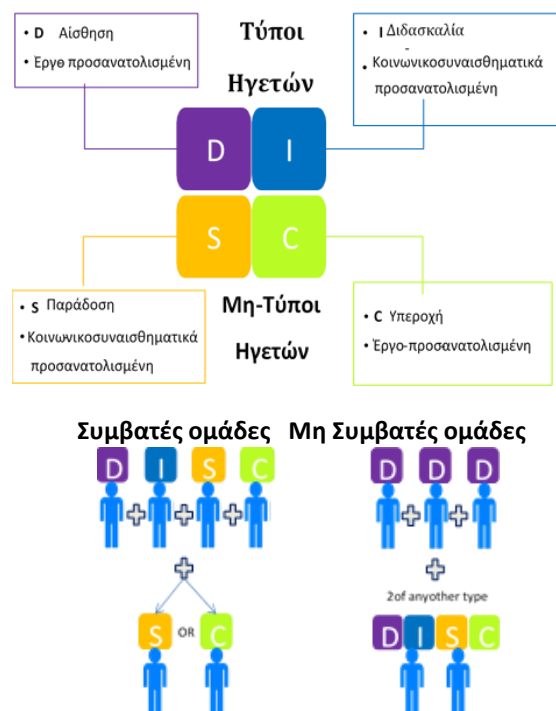
ισορροπημένη είτε ανισορροπημένη, οι οποίοι πραγματοποίησαν μια δημιουργική εργασία σχεδιασμού διαφήμισης, ορισμένες απ' αυτές τις ομάδες αποτελούνταν από προσωπικότητες που ταίριαζαν μεταξύ τους (ισορροπημένες/συμβατές) και ορισμένες κατείχαν περισσότερες τύπους ηγετικές προσωπικοτήτων (μη ισορροπημένες/ μη συμβατές). Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η εξισορρόπηση των προσωπικοτήτων εντός της ομάδας, οδηγεί σε σημαντικά καλύτερη απόδοση σε μια συνεργατική εργασία. Πιο συγκεκριμένα οι συμβατές ομάδες παρουσίασαν λιγότερες συγκρούσεις και τα μέλη τους ανέφεραν υψηλότερα επίπεδα ικανοποίησης και αποδοχής, σε αντίθεση με τις μη συμβατές ομάδες οι οποίες εμφάνισαν μια σειρά συγκρούσεων. Στην εργασία τους έδειξαν μια απλή στρατηγική αντιστοίχισης προσωπικότητας για τη δημιουργία πιο αποτελεσματικών ομάδων σε περιβάλλοντα πληθοπορισμού (Lykourantzou, et. al., 2016: 260).

2.4.3 Η προσωπικότητα επηρεάζει την ομαδική εργασία

Οι Lykourantzou, et. al., (2016: 261) αναφέρουν ότι τα τελευταία χρόνια υπάρχουν ορισμένες μελέτες οι οποίες ερεύνησαν την προσωπικότητα σε σχέση με την ατομική απόδοση της εργασίας. Επίσης επισημαίνουν ότι η προσωπικότητα επηρεάζει σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα αντιλαμβάνονται το περιβάλλον εργασίας τους, αλληλεπιδρούν και εκτελούν μέσα σε αυτό. Ομοίως η σύνθεση της προσωπικότητας της ομάδας μπορεί να επηρεάσει σημαντικά τα αποτελέσματα. Επίσης επηρεάζει και η διακύμανση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας, όπως: η ευσυνειδησία, η ευθυμία, η διαφάνεια ή η συναισθηματική σταθερότητα. Όσον αφορά τον σχηματισμό αποτελεσματικών ομάδων υπάρχουν διάφορες θεωρίες για την δημιουργία ενός ολοκληρωμένου θεωρητικού μοντέλου αποτελεσματικών ομάδων, λαμβάνοντας υπόψη: τη σύνθεση, τους στόχους, τα κριτήρια επιλογής των μελών και τις δομές προσωπικότητας. Επίσης αποτελεσματικές είναι και οι ομάδες που περιέχουν συμπληρωματικές προσωπικότητες, εξαιτίας των μοναδικών χαρακτηριστικών που προσδίδει το κάθε μέλος στην ομάδα. Σε αντίθεση χειρότερα αποτελέσματα προσδίδουν οι ομάδες οι οποίες διαθέτουν πολύ ομοιογενές στυλ ηγεσίας, λόγω του συναγωνισμού για εξουσία (ομάδες μόνο με εξωστρεφείς προσωπικότητες) ή κενό ηγεσίας (ομάδες με εσωστρεφή μέλη μόνο). Επίσης ο συνδυασμός των ατομικών χαρακτηριστικών της προσωπικότητας μπορεί να επηρεάσει σημαντικά την εμπιστοσύνη μεταξύ των ομάδων πρόσωπο με πρόσωπο και εικονικών ομάδων, ειδικά σε εικονικές ομάδες που αντιμετωπίζουν πρόσθετα εμπόδια επικοινωνίας. Όσον αφορά μορφές εργασίας πληθοπορισμού: οι ομάδες πλήθους αποτελούνται συνήθως από εργαζόμενους με πολύ διαφορετικό πολιτιστικό υπόβαθρο, εργασιακές κουλτούρες, υπόβαθρα γνώσεων, φυσικές συνθήκες στο χώρο εργασίας και ζώνες ώρας. Σε αντίθεση με τις ομάδες πρόσωπο με

πρόσωπο οι εργασίες πλήθους δεν προσδίδουν την ίδια αίσθηση συμμετοχής και δέσμευσης, λόγω της βραχύβιας φύσης των εργασιών και ενός ευέλικτου μοντέλου πρόσληψης που αντιμετωπίζει τους εργαζόμενους ως προσωρινούς. Η δέσμευση της ομάδας μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερη λήψη αποφάσεων και επίλυση προβλημάτων και υψηλότερης ποιότητας αποτελέσματα ομάδας. (Lykourantzou, et. al., 2016: 261). Επιπλέον οι Lykourantzou, et. al., (2016: 262), υπέθεσαν ότι ο σχηματισμός ομάδων με βάση την προσωπικότητα θα έχει σημαντική επίδραση στα αποτελέσματά τους. Συγκρίναν ομάδες που περιείχαν συμβατές προσωπικότητες (συμβατές ομάδες) με ομάδες που περιείχαν πλεόνασμα προσωπικοτήτων με ηγετικό τύπο (μη συμβατές ομάδες). Παρουσιάστηκαν δύο κύριες ερευνητικές υποθέσεις:

- H1. Ποιότητα τελικού αποτελέσματος. Οι ισορροπημένες ομάδες με συμβατές-συμπληρωματικές προσωπικότητες θα παράγουν αποτελέσματα υψηλότερης ποιότητας, σε σύγκριση με μη ισορροπημένες ομάδες με μη συμβατές προσωπικότητες.
- H2. Αντιληπτή αποτελεσματικότητα & συναισθήματα επίτευξης. Οι ομάδες με συμβατές (συμπληρωματικές) προσωπικότητες θα αναφέρουν πιο θετικά συναισθήματα επίτευξης εργασίας (κίνητρο, κοινή χρήση εμπιστοσύνης κ.λπ.) και θα είναι πιο ικανοποιημένες με το τελικό αποτέλεσμα τους, σε σύγκριση με ομάδες με μη συμβατές προσωπικότητες.



Σχήμα 3. Δοκιμή προσωπικότητας DISC (πάνω) και οικοδόμηση ομάδων με βάση DISC. Κάθε ομάδα αποτελείται από πέντε εργαζόμενους. Οι συμβατές ομάδες (κάτω αριστερά) έχουν έναν ηγέτη ανά κατηγορία (ένας τύπος D και ένας τύπος I). Οι μη συμβατές ομάδες (κάτω δεξιά) έχουν τουλάχιστον τρεις ηγέτες D. (Lykourantzou, et. al., 2016: 262).

2.4.4 Εργαλείο αξιολόγησης προσωπικότητας DISC και Σχηματισμός ομάδας

Εργαλείο DISC: Οι Lykourantzou, et. al., (2016: 262-263) αναφέρθηκαν ότι για την αξιολόγηση των μελών της ομάδας και τον σχηματισμό ομάδων βασισμένες στην προσωπικότητα χρειάζεται ένα εργαλείο αξιολόγησης γι' αυτό επέλεξαν το DISC, εξαιτίας ότι περιγράφει ξεκάθαρα πώς αλληλεπιδρούν οι μεμονωμένες προσωπικότητες σε επίπεδο ομάδας και τους ρόλους που θα κατέχουν τα μέλη μέσα στην ομάδα. Επίσης χρησιμοποιείται συχνά ως εργαλείο αξιολόγησης ανθρώπινου δυναμικού λόγω της πρακτικότητας και των απτών αποτελεσμάτων του. Το DISC αντλεί τις αρχές του από τη θεωρία της ιδιοσυγκρασίας, δηλαδή τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας. Ειδικότερα σχεδιάστηκε για να εστιάζει στον τρόπο με τον οποίο διαφορετικά μέλη της ομάδας θα αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και τους ρόλους που θα παίξουν μέσα στην ομάδα. Η δοκιμή DISC προσδιορίζει τους τέσσερις (4) κύριους τύπους μελών της ομάδας:

- 1) άτομα τύπου D (ηγέτες, που παρουσιάζουν υψηλή κυριαρχία, είναι προσανατολισμένοι στην εργασία και επικεντρώνονται στην ολοκλήρωση εργασιών),
- 2) άτομα τύπου I (ηγέτες, που εμφανίζουν υψηλή προτροπή, έχουν κοινωνικο-συναισθηματικό προσανατολισμό και επικεντρώνονται στις διαπροσωπικές σχέσεις εντός της ομάδας),
- 3) άτομα τύπου S (μη ηγέτες, με υψηλή υποβολή, που έχουν κοινωνικο-συναισθηματικό προσανατολισμό) και
- 4) άτομα τύπου C (μη ηγέτες, που παρουσιάζουν υψηλή συμμόρφωση και προσανατολίζονται σε εργασίες).

Σχηματισμός ομάδας: Οι Lykourentzou, et. al., (2016: 263) όρισαν τα στοιχεία της ομάδας: μέγεθος ομάδας και σύνθεση με βάση την προσωπικότητα. Όσον αφορά το μέγεθος της ομάδας, έλαβαν υπόψη δύο (2) παράγοντες:

1) οι επιτυχημένες ομάδες καλύπτουν όλους τους ρόλους των μελών της ομάδας, με ελάχιστο όριο τεσσάρων (4) ατόμων ανά ομάδα, καθώς το εργαλείο DISC προσδιορίζει τέσσερις (4) ξεχωριστούς ρόλους μέλους σε μια ομάδα (οι ρόλοι D, I, S και C),

2) ανώτατο όριο οκτώ ατόμων ανά ομάδα, λόγω του φαινομένου Ringelmann. (περιγράφει μια αντίστροφη σχέση μεταξύ του αριθμού των ατόμων σε μια ομάδα και ενός ατόμου απόδοση και προτείνει μεγέθη ομάδας μικρότερα από οκτώ). Από τις πιθανές τιμές μεγέθους ομάδας μεταξύ τεσσάρων και οκτώ επιλέχθηκαν πέντε άτομα ανά ομάδα για τον λόγο ότι οι μικρότερες ομάδες παρέχουν διοικητική ευελιξία και αποτελεσματική συνεργασία.

Όσον αφορά τη σύνθεση της ομάδας που βασίζεται στην προσωπικότητα, έλαβαν υπόψη τρεις παραμέτρους:

1) οι αποτελεσματικές ομάδες καλύπτουν όλους τους ρόλους των μελών της ομάδας που προβλέπονται από το εργαλείο αξιολόγησης

2) οι ομάδες χωρίς αρχηγό δεν είναι αποτελεσματικές και

3) οι ομάδες με περισσότερους από δύο ηγέτες του ίδιου τύπου δεν είναι αποτελεσματικές. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, καθώς και τα δημογραφικά στοιχεία του πληθυσμού, αποφάσισαν την δημιουργία των παρακάτω δύο βασικών τύπων ομάδων:

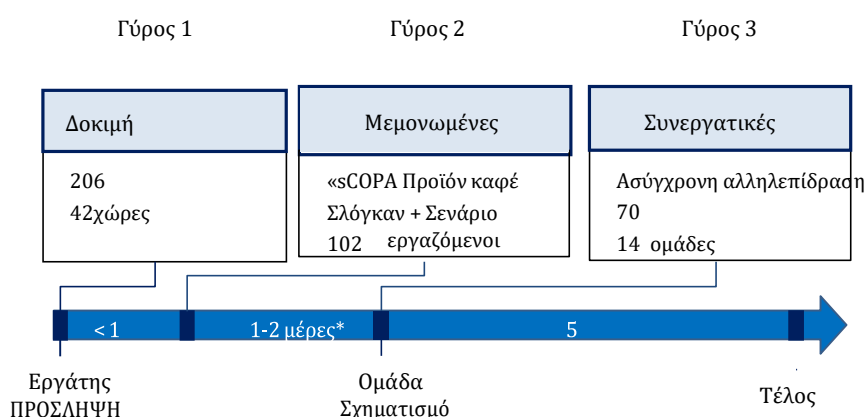
Ισορροπημένες ομάδες, εμπεριέχουν άτομα με συμβατές προσωπικότητες. Μια συμβατή ομάδα αποτελείται από: μία κυρίαρχη προσωπικότητα, μία προσωπικότητα προτροπής, μία ή δύο προσωπικότητες υποβολής και μία ή δύο προσωπικότητες συμμόρφωσης. Αυτός ο τύπος ομάδας περιλαμβάνει όλους τους τύπους DISC αλλά αποφεύγει την παρουσία δύο παρόμοιων τύπων ηγετών (π.χ. δύο τύπων D ή δύο I).

Μη ισορροπημένες ομάδες, αποτελούμενες από άτομα με μη συμβατές προσωπικότητες. Μια μη συμβατή ομάδα αποτελείται από περισσότερους από δύο ηγέτες του ίδιου τύπου D.

2.4.5 Σχεδιασμός ροής εργασιών πειράματος Πληθοπορισμού

Σχεδιασμός ροής εργασιών: Οι Lykourantzou, et. al., (2016: 264) στο πείραμα τους αναφέρθηκαν ότι η εργασία που χρησιμοποιήθηκε ήταν η δημιουργία συνεργατικών διαφημίσεων. Τα βασικά κριτήρια που είναι απαραίτητα για μια ρύθμιση πληθοπορισμού: σύντομη διάρκεια, καμία απαίτηση για εξειδίκευση ή προηγούμενες γνώσεις, ικανότητα έκφρασης δημιουργικότητας και ικανότητα παροχής μετρήσεων ποιότητας. Σύμφωνα με την εργασία, κάθε ομάδα εργαζομένων κλήθηκε να δημιουργήσει συνεργατικά τη διαφημιστική καμπάνια ενός νέου προϊόντος. Σε γενικές γραμμές, η εκστρατεία ενός προϊόντος μπορεί να αποτελείται από πολλά στοιχεία, όπως ένα σύνθημα, σενάριο, μουσική, λογότυπο, μέσο μετάδοσης κ.λπ. έως 150 λέξεις) που προορίζονται για τηλεοπτικές εκπομπές. Το προϊόν που θα έπρεπε να διαφημίσουν ήταν ένα νέο φανταστικό ποτό καφέ, που ονομάζεται «sCOPA».

Σχεδιασμός ροής εργασίας Πληθοπορισμού: Το πείραμα των Lykourantzou, et. al., (2016: 264-265) αποτελείται από τρεις γύρους (βλ. Σχήμα 4).



Σχήμα 4. Ροή εργασιών πειράματος. (*) Ο αστερίσκος υποδηλώνει ότι ο χρόνος τοποθέτησης των εργαζομένων σε ομάδες εξαρτάται από τη διαθεσιμότητα της προσωπικότητας των εργαζομένων τύποι για τη δημιουργία ομάδας (Lykourantzou, et. al., 2016: 264).

•1ος Γύρος Τεστ προσωπικότητας DISC: Ήταν μια ανοιχτή εργασία πληθοπορισμού, όπου οι εργαζόμενοι κλήθηκαν να κάνουν το τεστ προσωπικότητας DISC. Χρησιμοποιήθηκε μια σχετικά σύντομη έκδοση που περιλαμβάνει 28 στοιχεία, με διάρκεια περίπου 20 λεπτά. Κάθε εργαζόμενος ρωτήθηκε αν θα ήθελε να συμμετάσχει στους επόμενους γύρους (υπόκειται σε επιλογή βάσει του προφίλ της) και, σε περίπτωση θετικής απάντησης, να δώσει ένα email επικοινωνίας.

•2^{ος} Γύρος Μεμονωμένες διαφημίσεις: Οι εργαζόμενοι οι οποίοι δήλωσαν συμμετοχή

κλήθηκαν να κάνουν μια ατομική διαφήμιση σχετικά με το προϊόν καφέ SCOPA, μέσω μιας

ειδικής εργασίας CrowdFlower. Δόθηκαν οδηγίες η διαφήμισή τους να είναι πρωτότυπη με σαφή αγοραία αξία, απλά, κατανοητά και ειλικρινά μηνύματα και έμφαση στις μοναδικές πτυχές του προϊόντος. Οι οδηγίες είχαν στόχο να ευθυγραμμίσουν τις συνεισφορές των εργαζομένων με τους άξονες ποιότητας τελικού αποτελέσματος που σκοπεύαμε να μετρήσουμε στο τέλος του πειράματος.

•3^{ος} Γύρος Συνεργατική δημιουργία διαφημίσεων: Έγινε η επιλογή των εργαζομένων και τοποθέτηση τους σε ομάδες. Η επιλογή και η ανάθεση εργαζομένων σε τύπους ομάδων ήταν εντελώς τυχαία, λαμβάνοντας υπόψη μόνο τον τύπο προσωπικότητάς τους DISC και καμία άλλη πληροφορία. Στους συμμετέχοντες κάθε ομάδας δόθηκε ένας σύνδεσμος για ένα έγγραφο Google, στο οποίο θα εργαζόταν για τη δημιουργία της τελικής διαφήμισης sCOPA. Αυτό το έγγραφο περιείχε τρία μέρη: 1) οδηγίες εργασίας, 2) τις πέντε ατομικές διαφημίσεις που δημιουργήθηκαν από τα μεμονωμένα μέλη της ομάδας στον Γύρο 2 και 3) ένα χώρο εγγράφων για να φιλοξενήσει την τελική ομαδική διαφήμιση. Τα μέλη της ομάδας έλαβαν εντολή να διαβάσουν τις ατομικές διαφημίσεις και στη συνέχεια να συζητήσουν και να δημιουργήσουν μια νέα διαφήμιση συγχωνεύοντας, τροποποιώντας και λαμβάνοντας ιδέες από οποιαδήποτε ατομική διαφήμιση που ήθελαν. Έλαβαν επίσης οδηγίες να συζητήσουν ενεργά και να αλληλεπιδράσουν με τα άλλα άτομα στις ομάδες τους για το τελικό αποτέλεσμα της ομάδας. Η αλληλεπίδραση ήταν ασύγχρονη, μέσω σχολίων που μπορούσαν να προσθέσουν στο έγγραφο Google. Κάθε ομάδα περιθώριο εργασίας 5 ημερών. Μία ημέρα πριν από την προθεσμία, κάθε ομάδα εργαζομένων έστειλε μια υπενθύμιση, καλώντας τους ανθρώπους να συμμετάσχουν εάν δεν το είχαν κάνει. Για να παρακινήσουν τη συμμετοχή, οι εργαζόμενοι πληρώθηκαν με βάση το επίπεδο αλληλεπίδρασής τους με τις ομάδες τους (0,5-2 \$), ενώ δόθηκε ένα επιπλέον μπόνους σε εκείνες τις ομάδες που θα κατάφερναν να κάνουν την τελική διαφήμιση (1 \$). (Lykourantzou, et. al., (2016: 264-265).

Συμμετέχοντες: Χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα CrowdFlower (<http://www.crowdfLOWER.com/>) κυρίως για το εύρος των εργαζομένων, πρόσβαση σε 5 εκατομμύρια εργαζόμενους από 154 χώρες.

•Προκαταρκτική μελέτη πληθυσμού: Ο πληθυσμός των εργαζομένων στο πλήθος δεν κατανέμεται κανονικά, αλλά οι τύποι των ηγετών είναι σημαντικά περισσότεροι από τους μη ηγέτες. Επομένως είναι πολύ πιθανόν να έχουμε μια τυχαία επιλεγμένη ομάδα με πολλούς ηγέτες. Αυτό προσδίδει σημασία στη μελέτη, διότι θα σήμαινε ότι ένας σχηματισμός ομάδας που δεν λαμβάνει υπόψη τη συμβατότητα της προσωπικότητας στο πλήθος πηγών κινδυνεύει να υπερφορτώσει την ομάδα με τύπους ηγετών.

2.4.6 Μετρήσεις αξιολόγησης και αποτελέσματα πειράματος (Lykourantzou, et. al., 2016)

Μετρήσεις αξιολόγησης: Τελική αξιολόγηση αποτελεσμάτων ομάδας: Σύμφωνα με μελέτες σχετικά με την έρευνα πληροφοριών και ποιότητας περιεχομένου, ορίστηκαν πέντε άξονες ποιότητας τελικού αποτελέσματος ομάδας: 1) Πρωτοτυπία, 2) Αξία αγοράς, 3) Απλότητα / κατανόηση, 4) Ειλικρίνεια, και 5) Μοναδικό σημείο πώλησης (USP). Το ερωτηματολόγιο δόθηκε σε έναν εμπειρογνώμονα αξιολογητή (κλάδου διαφημίσεων) και σε 700 διαφορετικούς αξιολογητές πλήθους δόθηκαν στον καθένα έως και πέντε διαφημίσεις, ώστε να λάβουν τη γνώμη του μέσου χρήστη και να αξιολογήσουν τη «Σοφία του πλήθους».

• Αντιληπτή αποτελεσματικότητα & συναισθήματα επίτευξης: Στους συμμετέχοντες μετά τον τρίτο γύρο δόθηκε ένα ερωτηματολόγιο ώστε να αξιολογηθούν τα αντιληπτά συναισθήματα των συμμετεχόντων σχετικά με: 1) Κίνητρα, 2) Επίπεδα άνεσης, 3) Ποιότητα τελικού αποτελέσματος, 4) Ποιότητα επικοινωνίας, 5) Κοινή εμπιστοσύνη, 6) Αποδοχή, και 7) Διευκόλυνση συναίνεσης. Καθώς και ερωτήσεις σχετικά με τη γνώμη των συμμετεχόντων σχετικά με τα καθήκοντα συνεργασίας, το ενδιαφέρον για μελλοντική συμμετοχή και επιλογή για περαιτέρω σχόλια ελεύθερου κειμένου.

Επιπλέον στα συμπεράσματα του πειράματος τους οι Lykourantzou, et. al., (2016) εξέτασαν τον αντίκτυπο της προσωπικότητας στην απόδοση της ομάδας πλήθους. Τόνισαν ότι η συμβατότητα με την προσωπικότητα αποτελεί ένα στοιχείο που είναι γνωστό ότι επηρεάζει τις παραδοσιακές ομάδες πρόσωπο με πρόσωπο ή εικονικές, αλλά δεν ήταν σαφές εάν και πώς επηρεάζει την ομαδική εργασία του πλήθους. Με τη χρήση του εργαλείου αξιολόγησης της προσωπικότητας του DISC, τοποθέτησαν τους εργαζόμενους στο πλήθος σε δύο τύπους ομάδων: τις ισορροπημένες, όπου περιείχαν όλους τους τύπους προσωπικότητας της ομάδας χωρίς την ύπαρξη πλεονάσματος ηγεσίας και τις μη ισορροπημένες, με υπερφορτωμένες ηγετικές προσωπικότητες.

Αποτελέσματα: Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι ισορροπημένες ομάδες είχαν καλύτερη απόδοση όσον αφορά την ποιότητα του τελικού αποτελέσματος και ανέφεραν πιο θετικά συναισθήματα επίτευξης που σχετίζονται με την εργασία (αντιληπτή ποιότητα επικοινωνίας, αποδοχή από την ομάδα τους και αντιληπτό τελικό αποτέλεσμα) σε σύγκριση με τις ομάδες μη ισορροπημένων. Επιπλέον, οι Lykourantzou, et. al., (2016: 272-273), ανέφεραν και τρεις βασικούς λόγους που είναι σημαντικά τα αποτελέσματα:

1. Η παροχή του καλύτερου ομαδικού προϊόντος είναι σημαντική για τους τους ενδιαφερόμενους οι οποίοι πλήρωσαν για την εργασία του πληθοπορισμού.

2. Η ευχαρίστηση του εργαζόμενου είναι σημαντική για την αποτελεσματικότητα της ομάδας, τόσο στην οργανωτική ψυχολογία, όσο και στην πληροφόρηση.

3. λόγω των ειδικών δημογραφικών στοιχείων του πληθυσμού πλήθους που καταδεικνύει την αφθονία των τύπων ηγετών, οι ομάδες πλήθους μπορεί να είναι ιδιαίτερα ευάλωτες στις αρνητικές επιπτώσεις της ασυμβατότητας της προσωπικότητας. (Lykourantzou, et. al., 2016: 272-273).

2.4.7 Ισορροπημένες ομάδες ως προς την αποτελεσματικότητα του χρόνου, των εργασιών, τις πρακτικές επικοινωνίας και τα συναισθήματα των μελών της ομάδας σε σύντομες εργασίες (Antoniou 2019)

Σημαντικό στοιχείο αποτελεί και μια συνοπτική ανακεφαλαίωση, επί των πιο σημαντικών ευρημάτων και μια ερευνητική προσέγγιση σε σύγκριση με άλλες ερευνητικές προσπάθειες. Ειδικότερα, η Antonίου (2019) μελέτησε διεξοδικά τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι ομάδες σε ισορροπία αναφορικά με την αποτελεσματικότητα του χρόνου, των εργασιών, τις πρακτικές επικοινωνίας και τα συναισθήματα των μελών της ομάδας σε πλαίσια που αφορούν σύντομες εργασίες.

Στα πλαίσια υλοποίησης της μελέτης, τέθηκε μια σειρά ερευνητικών υποθέσεων που εστίασαν στην αποτελεσματικότητα εξεύρεσης λύσεων μεταξύ ισορροπημένων και μη ισορροπημένων ομάδων, στην έκφραση θετικών συναισθημάτων επίτευξης μεταξύ των εν λόγω ομάδων, στην ποιότητα επικοινωνίας μεταξύ των μελών και στα διαφορετικότητα των χρονικών ορίων που απαιτούνται για την ολοκλήρωση μιας εργασίας. Δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν 50 προπτυχιακοί φοιτητές του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου (N=50, 35 άνδρες και 15 γυναίκες). Δημιουργήθηκαν 15 συνολικά 5 ισορροπημένες και 7 ανισορροπημένες ομάδες που αποτελούνταν από 4 – 5 μέλη.

Από τον έλεγχο των υποθέσεων, προέκυψαν ορισμένα σημαντικά ευρήματα τόσο σε επίπεδο ομάδας όσο και ατομικά. Ως προς τη λύση των εργασιών, τα ερευνητικά ευρήματα δεν αξιολογήθηκαν ως στατιστικά σημαντικά μεταξύ των υπό εξέταση ομάδων ωστόσο σημαντικές διαφορές υπήρξαν στο αίσθημα πλήξης με τις ανισορροπημένες ομάδες να εμφανίζουν χαμηλότερα επίπεδα. Επιπλέον, δεν υπήρξαν σημαντικές διαφορές στα επίπεδα επικοινωνίας μεταξύ των μελών τόσο στις ισορροπημένες όσο και στις ανισορροπημένες ομάδες ενώ σημαντική διαφορά υπήρξε στα επίπεδα του απαιτούμενου χρόνου για την ολοκλήρωση ενός έργου με τις ισορροπημένες ομάδες να χρειάζονται πολύ περισσότερο χρόνο από τις ανισορροπημένες ομάδες για να ολοκληρώσουν το έργο. Τα ευρήματα της

μελέτης όχι μόνο παρείχαν μια εικόνα για τη δυναμική της ομάδας κατά τη διάρκεια των συνεργατικών εργασιών, αλλά ανέδειξαν και τις όποιες διαφορές μεταξύ ομάδων. Πέραν της παροχής σημαντικών ευρημάτων στα επίπεδα συνεργασίας, καθοριστικός αποδείχθηκε ο ρόλος παραγόντων όπως η φύση της εργασίας, οι τύποι των συμμετεχόντων, το επίπεδο διαμεσολάβησης υπολογιστών και ο τύπος της ομάδας.

Συμπερασματικά, το αποτέλεσμα της στατιστικής ανάλυσης του τεστ Mann-Whitney U που πραγματοποιήθηκε, κατέδειξε ότι το αποτέλεσμα δεν είναι στατιστικά σημαντικό υψηλό καθώς δεν εντοπίστηκαν σημαντικές διαφορές στη βαθμολογία απόδοσης μεταξύ συμβατών και μη συμβατών ομάδων. Δηλαδή οι συμβατές ομάδες έχουν ελάχιστα υψηλότερη ποιοτική απόδοση στις ιστορίες που δημιούργησαν έναντι των μη συμβατών ομάδων με την μεταξύ τους βαθμολογία να μην παρουσιάζουν ουσιαστικές διαφορές.

Κεφάλαιο 3. Μεθοδολογία – Υλοποίηση – Εφαρμογή

3.1 Στόχος της Έρευνας και Μεθοδολογία

Βάσει του αρχικού ερευνητικού σχεδιασμού της μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε είναι ιδιαίτερα σημαντική μια πιο αναλυτική παρουσίαση της εφαρμογής και υλοποίησης της έρευνας. Πιο συγκεκριμένα η παρακάτω παρουσίαση με βοήθησε στη συλλογή και ανάλυση των δεδομένων καθώς και στην ερμηνεία - αξιολόγησή τους.

Αρχικά είναι σημαντική η αναφορά στα δύο (2) είδη της έρευνας που διεξήχθη:

- Η ποιοτική έρευνα: με ομάδες εστιασμού για την δημιουργία ιστοριών και
- Η ποσοτική έρευνα: για τη βαθμολόγηση των ιστοριών από το κοινό.

Είναι σημαντικό αρχικά να αναφερθεί ότι συνοπτικά ο αρχικός σχεδιασμός της μεθοδολογίας της έρευνας που επιλέχθηκε και ακολουθήθηκε, αναφέρθηκε στο 1^ο κεφάλαιο (βλ. 1.3 Μεθοδολογία). Στο κεφάλαιο αυτό θα περιγραφεί η αναλυτική παρουσίαση της μεθοδολογίας που υλοποιήθηκε, με τα βασικά στοιχεία και χαρακτηριστικά της μεθόδου, όπως περιγράφεται αναλυτικά στις παρακάτω δέκα (10) υποενότητες:

3.1.1 Περιγραφή μελέτης άρθρων και βιβλιογραφική έρευνα για την υλοποίηση της έρευνας.

Αρχικά στη διάρκεια υλοποίησης της έρευνας διεξήχθη η μελέτη:

- των δύο (2) προτεινόμενων άρθρων: 1) Antoniou, A. (2019) 2) Lykourantzou, I., Antoniou, et al. (2016) και
- επιπροσθέτως υλοποιήθηκε η βιβλιογραφική έρευνα σε σαράντα ένα (41) επιπλέον άρθρα, τα οποία περιγράφονται αναλυτικά (βλ. 2^ο κεφάλαιο) και τέλος οι τίτλοι τους με τα επιμέρους στοιχεία τους αναφέρονται αναλυτικά στις βιβλιογραφικές αναφορές (βλ. Βιβλιογραφικές Αναφορές).

3.1.2 Περιγραφή υλοποίησης σχεδίου επιλογής των συμμετεχόντων (κριτήρια, ρόλος και αριθμός πληθυσμού).

Περιγραφή και η υλοποίηση του σχεδίου επιλογής συμμετεχόντων κριτήρια, και ρόλος των συμμετεχόντων των ομάδων εργασίας:

- Κριτήρια επιλογής των συμμετεχόντων:

Ενήλικα άτομα: γυναίκες και άνδρες. Όλοι εθελοντές.

- Ρόλος των συμμετεχόντων:

1^η κατηγορία συμμετεχόντων: Δημιουργοί ιστοριών (δηλ. 1^η: ψηφιακοί επισκέπτες Μουσείου).

Ρόλος της 1^{ης} κατηγορίας συμμετεχόντων η δημιουργία ιστοριών για παιδιά (πολιτιστικό περιεχόμενο) από εικόνες αγαλμάτων.

2^η κατηγορία συμμετεχόντων: Βαθμολογητές ιστοριών (δηλ. 2^η: Αξιολογητές- Βαθμολογητές).

Ρόλος της 2^{ης} κατηγορίας συμμετεχόντων μετά το τέλος της δημιουργίας των ιστοριών της πρώτης κατηγορίας συμμετεχόντων (1^{ης} Δημιουργοί ιστοριών) θα αποσταλούν οι ιστορίες στους Βαθμολογητές ιστοριών, ώστε να τις διαβάσουν και να τις βαθμολογήσουν (αξιολογήσουν).

• **Συνολικός πληθυσμός αριθμού συμμετεχόντων των δύο (2) ομάδων:**

1^η κατηγορία συμμετεχόντων: Δημιουργοί ιστοριών (N=32) και

2^η κατηγορία συμμετεχόντων: Βαθμολογητές ιστοριών (N=50).

Συνολικός πληθυσμός συμμετεχόντων= (N=82) Ενήλικα άτομα.

3.1.3 Περιγραφή υλοποίησης των τριών (3) διακριτών σταδίων εργασιών / σχεδίου διεξαγωγής της έρευνας:

Η έρευνα σχεδιάστηκε σε **τρία (3) διακριτά στάδια εργασιών**, τα οποία και συνοψίζονται παρακάτω:

- **1^ο στάδιο εργασιών της έρευνας:** Αρχικά οι τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες Δημιουργούς ιστοριών θα κληθούν να διεξάγουν ένα τεστ Disc (αξιολόγηση της προσωπικότητάς τους). Ειδικότερα η έκδοση του τεστ Disc που θα κληθούν να απαντήσουν εμπεριέχει εικοσιοχτώ (28) δηλώσεις και συνήθεις χρόνος διάρκειας διεξαγωγής του είναι περίπου 10-15 λεπτά. Επίσης όλοι οι συμμετέχοντες ρωτήθηκαν εάν επιθυμούν να συμμετέχουν στο 2^ο στάδιο εργασιών της έρευνας να στείλουν ένα email επικοινωνίας για να τους σταλούν περαιτέρω οδηγίες για την συμμετοχή τους. Στη συνέχεια με βάση τα αποτελέσματα του τεστ τους δηλαδή το γράφημα με το τύπου προσωπικότητας τους, θα σχηματιστούν δύο (2) κατηγορίες ομάδων (συμβατές και μη συμβατές). με τέσσερα (4) άτομα σε κάθε ομάδα.
- **2^ο στάδιο εργασιών της έρευνας:** στο συγκεκριμένο στάδιο οι τριάντα δύο (32) Δημιουργοί ιστοριών θα κληθούν να συνδεθούν σε μια προκαθορισμένη διαδικτυακή συνάντηση για να υλοποιήσουν συνεργατικά μια εργασία και ειδικότερα την δημιουργία ιστορίας για παιδιά.
- **3^ο στάδιο εργασιών της έρευνας:** στο τελικό αυτό στάδιο οι πενήντα (50) συμμετέχοντες (Βαθμολογητές ιστοριών) θα κληθούν να αξιολογήσουν την εργασία

(δημιουργία ιστορίας για παιδιά) η οποία θα δημιουργηθεί στο 2^ο στάδιο της έρευνας. Και θα αποστείλουν την αξιολόγησή τους δηλαδή την βαθμολογία τους για κάθε μια ιστορία που βαθμολόγησαν στο email που τους έχει ζητηθεί.

3.1.4 Περιγραφή υλοποίησης του διαχωρισμού των δύο (2) κατηγοριών συμμετεχόντων στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας.

Στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας συμμετείχαν δύο (2) κατηγορίες συμμετεχόντων (δηλ. 1^η: Δημιουργοί ιστοριών και 2^η: Βαθμολογητές ιστοριών), οι οποίες συνοψίζονται παρακάτω:

- Η πρώτη (1^η) κατηγορία εμπεριείχε τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες.

Για την αναγνώριση τους στη διαδικασία διεξαγωγής της έρευνας αναφέρονται με την ονομασία: Δημιουργοί ιστοριών.

Ο συνολικός πληθυσμός τους (N=32 Ενήλικα άτομα: γυναίκες και άνδρες).

Ρόλος τους στην συγκεκριμένη έρευνα είναι: η συνεργασία τους με σκοπό την συνδημιουργία ιστοριών για παιδιά. Ειδικότερα καλέστηκαν σε αυτή τη κατηγορία οι συμμετέχοντες οι οποίοι δέχτηκαν να συμμετέχουν στα δύο (2) πρώτα στάδια της έρευνας τα οποία ήταν:

1. Αρχικά να απαντήσουν σε ένα ερωτηματολόγιο / τεστ προσωπικότητας disc και στη συνέχεια να αποστείλουν τα αποτελέσματα σε μορφή γραφήματος σε ένα email.
2. στη συνέχεια με βάση αυτά τα αποτελέσματα του disc (δηλ. τον τύπο της προσωπικότητας τους), η ερευνήτρια σχημάτισε οχτώ (8) ομάδες εργασίας (4 συμβατές και 4 μη συμβατές) οι οποίες περιέχουν τέσσερα (4) άτομα συνολικά η κάθε μια ομάδα.

- Η δεύτερη (2^η) κατηγορία εμπεριείχε πενήντα (50) συμμετέχοντες.

Για την αναγνώριση τους στη διαδικασία διεξαγωγής της έρευνας αναφέρονται με την ονομασία: Βαθμολογητές των ιστοριών (δηλ. 2^η: Αξιολογητές).

Ο συνολικός πληθυσμός τους (N=50 Ενήλικα άτομα: γυναίκες και άνδρες).

Ρόλος τους στην συγκεκριμένη έρευνα είναι: η βαθμολόγηση - αξιολόγηση των ιστοριών που δημιούργησαν οι 1^η Δημιουργοί ιστοριών. Ειδικότερα καλέστηκαν όσοι δέχτηκαν να συμμετέχουν στο τρίτο (3^ο) στάδιο της έρευνας το οποίο ήταν:

Μετά το τέλος του 2^{ου} σταδίου (δηλαδή της δημιουργίας των ιστοριών από τους 1^η: Δημιουργούς ιστοριών), οι ιστορίες αυτές στάλθηκαν στους 2^η: Βαθμολογητές ιστοριών/ Αξιολογητές, ώστε να τις διαβάσουν και να τις αξιολογήσουν / βαθμολογήσουν ως προς την απόδοση.

3.1.5 Περιγραφή ερευνητικού εργαλείου αξιολόγησης - Τεστ προσωπικότητας DISC (κριτήρια επιλογής και συνεισφορά).

Κατά την υλοποίηση της έρευνας πραγματοποιήθηκε η επιλογή του ερευνητικού εργαλείου αξιολόγησης Τεστ προσωπικότητας DISC: <https://www.123test.com/disc-personality-test/>. Ειδικότερα:

- Το τεστ προσωπικότητας DISC είναι μια δωρεάν διαδικτυακή αξιολόγηση, σχεδιασμένη στον εντοπισμό της προσωπικότητας υπολογίζοντας το προσωπικό προφίλ DISC με βάση την καθημερινή τυπική συμπεριφορά.
- Αναλυτικότερα αναφέρεται σε τέσσερις (4) τύπους της προσωπικότητας των ατόμων (η κυριαρχία, η επιρροή, η σταθερότητα και η συμμόρφωση), εξηγούν τη συμπεριφορά απέναντι στους άλλους και τις καθημερινές συνήθειες.
- Είναι ένα από τα πιο γνωστά τεστ προσωπικότητας παγκοσμίως.
- Το τεστ περιέχει 28 ομάδες τεσσάρων δηλώσεων και ολοκληρώνεται συνήθως σε 10-15 λεπτά. Προσδιορίζει γρήγορα τον τύπο και το προφίλ προσωπικότητας του DISC.
- Η λεπτομερής αναφορά αποτελέσματος παρουσιάζεται με ένα γράφημα, (βλ. εικόνα) που απεικονίζει τον τύπο DISC σας και ένα συνοπτικό χαρακτηριστικό κείμενο του προφίλ προσωπικότητάς.

Ο σημαντικότερος λόγος επιλογής του συγκεκριμένου ερευνητικού εργαλείου αξιολόγησης είναι η συμβολή του στην αξιολόγηση της προσωπικότητας για τον σχηματισμό ομάδων εργασίας ανάλογα με τη συμβατότητα ή τη μη συμβατότητα της κάθε ομάδας, για την επίτευξη της έρευνας.

Αναλυτικότερα το Τεστ προσωπικότητας DISC αποτελείται από εικοσιοκτώ (28) δηλώσεις και πιο συγκεκριμένα η κάθε μια δήλωση περιέχει τέσσερις (4) υποδηλώσεις με σκοπό την τελική επιλογή δύο (2) μόνο υποδηλώσεων μιας θετικής και μιας αρνητικής.

Ειδικότερα το DISC προσδιορίζει τους τέσσερις (4) βασικούς τύπους (D, I, S και C) προσωπικοτήτων μέσα σε ομάδες καθώς και τα ποσοστά τους:

- D** ► **Ηγέτες:** οι ηγέτες με στόχο την εργασία,
- I** ► **Ηγέτες:** οι κοινωνικοσυναισθηματικοί ηγέτες,
- S** ► **Μη ηγέτες:** οι κοινωνικο-συναισθηματικοί μη-ηγέτες και
- C** ► **Μη ηγέτες:** οι μη-ηγέτες προσανατολισμένοι στην εργασία.

3.1.6 Περιγραφή δημιουργίας και σύνδεσης τριών (3) λογαριασμών συνεργασίας και επικοινωνίας των συμμετεχόντων, στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας:

1.ηλεκτρονικό ταχυδρομείο email, 2. εφαρμογή Zoom και 3 Google docs

Στο πλαίσιο της επικοινωνίας των συμμετεχόντων σχετικά με την υλοποίηση της έρευνας ως διεύθυνση επικοινωνίας ηλεκτρονικού ταχυδρομείου email: mslam196682013@uniwa.gr για οποιαδήποτε πληροφορία επιθυμούν σχετικά με την έρευνα.

1. Διαδικασία δημιουργίας λογαριασμού Gmail:

Αρχικά για την εγγραφή στο Gmail, χρειάστηκε η μετάβαση στη σελίδα δημιουργίας Λογαριασμού Google, τον οποίο θα χρησιμοποιήσουμε για σύνδεση στο Gmail.

Ακολουθήθηκαν τα βήματα και η συμπλήρωση των απαραίτητων στοιχείων, για την δημιουργία του λογαριασμού Google

▶ Όνομα, ▶ Επώνυμο, ▶ Όνομα χρήστη: storymuseum2021@gmail.com, ▶ Κωδικός πρόσβασης: *****, ▶ Επιβεβαίωση και τέλος ▶ Σύνδεση (κλικ).

Όπου γίνεται μετάβαση στη σελίδα <https://accounts.google.com/signin/>

Όπου ζητήθηκε η συμπλήρωση: Όνομα χρήστη storymuseum2021@gmail.com και επιλογή (κλικ) ▶ Επόμενο. Μετάβαση στην επόμενη σελίδα, που ζήτησε τη συμπλήρωση:

▶ Κωδικό πρόσβασης *****, και επιλογή (κλικ) ▶ Επόμενο. Οπότε ολοκληρώθηκε και η σύνδεση στη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου gmail που δημιουργήθηκε.

2. Διαδικασία δημιουργίας λογαριασμού Zoom:

Στο πλαίσιο διεξαγωγής της έρευνας δημιουργήθηκε ένας λογαριασμός Zoom: <https://zoom.us/> χρησιμοποιώντας για σύνδεση το λογαριασμό του Google (Gmail: storymuseum2021@gmail.com). Η δημιουργία του λογαριασμού Zoom έγινε στο πλαίσιο διεξαγωγή και χρήσης του για τις ομάδες συμμετεχόντων (1^{ης}: Δημιουργών ιστοριών), όπου μέσω της συγκεκριμένης διαδικτυακής επικοινωνίας τους παρέχει τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν σύγχρονα, για μια (1) ώρα με την επίβλεψη της ερευνήτριας για την υλοποίηση του δεύτερου (2^{ου}) σταδίου της έρευνας.

3. Διαδικασία δημιουργίας λογαριασμού Google docs:

Επιπροσθέτως στο πλαίσιο διεξαγωγής της έρευνας δημιουργήθηκε ένα έγγραφο Google docs μέσω λογαριασμού Google. Πιο συγκεκριμένα συνδέθηκε η κάθε ομάδα (1ης: Δημιουργοί ιστοριών) για μια (1) ώρα ταυτόχρονα με σκοπό να δημιουργήσουν και να επεξεργαστούν το έγγραφό τους, για την δημιουργία της ιστορίας τους (2^{ου}) σταδίου της έρευνας.

3.1.7 Περιγραφή δημιουργίας τεσσάρων (4) εγγράφων (word): 1. τεστ disc προσωπικότητας, 2. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής - οδηγίες (Δημιουργών ιστοριών), 3. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής - οδηγίες (Βαθμολογητές ιστοριών), και 4. έντυπο συναίνεσης.

Αναλυτικότερα τα τέσσερα (4) έγγραφα που δημιουργήθηκαν είναι:

1. ένα έγγραφο / σχέδιο σε πίνακα (βλ. Παράρτημα 1 Τεστ προσωπικότητας DISC): το οποίο εμπεριέχει εικοσιοκτώ (28) δηλώσεις του ερωτηματολογίου - Τεστ προσωπικότητας DISC (αγγλικά και ελληνικά). Τις συγκεκριμένες δηλώσεις απάντησαν οι τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες (Δημιουργοί ιστοριών), με σκοπό το προσδιορισμό του τύπου προσωπικότητας DISC με το ποσοστό τους. Η διαδικασία αυτή αποτελεί τη βάση του σχηματισμού των οκτώ (8) υποομάδων της πρώτης (1^{ης}) κατηγορίας συμμετεχόντων (1^η: Δημιουργοί ιστοριών).
2. ένα (1) έγγραφο (word): Πρόσκληση / δήλωσης συμμετοχής με οδηγίες για το ερωτηματολόγιο DISC (βλ. Παράρτημα 2.). Το έγγραφο δόθηκε στην πρώτη (1^η) κατηγορία συμμετεχόντων (Δημιουργοί ιστοριών), μέσω του email: mslam196682013@uniwa.gr. Αναλυτικότερα εκτός από τη δήλωση συμμετοχής, τις οδηγίες περιλαμβάνει και επιπλέον ορισμένα στοιχεία, όπως:
 - Το πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας του μεταπτυχιακού προγράμματος: ΠΜΣ Διαχείριση Πληροφοριών σε Βιβλιοθήκες, Αρχεία και Μουσεία του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.
 - Το Τίτλο Διπλωματικής εργασίας: Δημιουργία ιστοριών μουσείου μέσα από συμβατές ομάδες.
 - Περιγραφή της έρευνας, δηλαδή τα δύο στάδια με οδηγίες του ερωτηματολογίου DISC καθώς και αναφορά στην διαδικτυακή συμμετοχή των δημιουργών μέσω zoom meetings.
 - Το email επικοινωνίας, για οποιαδήποτε πληροφορία σχετικά με την έρευνα και δήλωση συμμετοχής στην έρευνα.

Τέλος όσοι δήλωσαν ότι επιθυμούν εθελοντικά να συμμετέχουν στην έρευνα, τους ζητήθηκε να αποστείλουν στην ερευνήτρια μέσω email όταν διεξάγουν το τεστ DISC τα τριάντα δύο (32) γραφήματα DISC / αποτελέσματα τεστ DISC, τα οποία προσδιορίζουν το τύπο προσωπικότητας και το ποσοστό τους DISC (βλ. Εικόνα 4).

3. Ένα (1) έγγραφο (word): Πρόσκληση/ δήλωσης συμμετοχής με οδηγίες συμμετοχής (βλ. Παράρτημα 4 Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής και οδηγιών του 3^{ου} σταδίου). Το έγγραφο δόθηκε στην πρώτη (2^η) κατηγορία συμμετεχόντων στους πενήντα (50) συμμετέχοντες 2^η: Βαθμολογητές ιστοριών (δηλ. 2^η: Αξιολογητές), μέσω email. Αναλυτικότερα αφορά την διαδικασία διεξαγωγής των αξιολογήσεων για την διακίνηση των δεδομένων των ιστοριών. Οι βαθμολογητές καλέστηκαν να αξιολογήσουν την ποιότητα του πολιτιστικού περιεχομένου (8 ιστοριών για παιδιά) που δημιούργησαν οι τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες 1^η: Δημιουργοί ιστοριών (δηλ. 1^η: ψηφιακοί επισκέπτες Μουσείου). Αναλυτικότερα αξιολόγησαν με ένα βαθμό σε κλίμακα από το 1-10 την κάθε μία ιστορία ξεχωριστά, χωρίς σχολιασμό του περιεχομένου. Επίσης δεν γνώριζαν ούτε τη κατηγορία συμβατότητας που προέρχεται η κάθε μια ιστορία καθώς ούτε τους δημιουργούς των ιστοριών αυτών. Επίσης, οι βαθμολογίες δεν έγιναν γνωστές στους δημιουργούς ή σε κανένα άλλο. Τέλος όσοι δήλωσαν ότι επιθυμούν εθελοντικά να συμμετέχουν στην έρευνα, τους ζητήθηκε να αποστείλουν την αξιολόγηση τους και για τις 8 ιστορίες στην ερευνήτρια μέσω email δηλαδή, τον βαθμό της κάθε μιας ιστορίας (βλ. Πίνακα 35).
4. Ένα (1) έγγραφο (word): Έντυπο συναίνεσης το οποίο συμπλήρωσαν όλοι οι συμμετέχοντες στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας.

3.1.8 Περιγραφή υλοποίησης σχηματισμού των οκτώ (8) ομάδων (1^η: Δημιουργοί ιστοριών: 4 συμβατών και 4 μη συμβατών), με βάση τα αποτελέσματα τεστ disc τύπο προσωπικότητά τους).

Η Ερευνήτρια υλοποίησε τον σχηματισμό των οκτώ (8) ομάδων της πρώτης (1^{ης}) κατηγορίας συμμετεχόντων (1η: Δημιουργοί ιστοριών), με βάση όλα τα αποτελέσματα των τριάντα δύο (32) γραφημάτων τεστ προσωπικότητας DISC: <https://www.123test.com/disc-personality-test/>) και τύπο Disc που έλαβε από τους συμμετέχοντες. Οι οκτώ (8) ομάδες οι οποίες σχηματίστηκαν εμπεριέχουν :

- Τέσσερις (4) συμβατές ομάδες, οι οποίες περιέχουν τέσσερα (4) άτομα η κάθε μια (συνολικά 16 Ενήλικα άτομα). Δηλαδή με βάση τη προσωπικότητά τους από τα αποτελέσματα disc, θα έχουν μόνο εσωστρεφείς ή μόνο εξωστρεφείς μέλη στην ομάδα τους και
- Τέσσερις (4) μη συμβατές ομάδες, οι οποίες περιέχουν τέσσερα (4) άτομα η κάθε μια (συνολικά 16 Ενήλικα άτομα). Δηλαδή με βάση τη προσωπικότητά τους από τα

αποτελέσματα disc, θα έχουν μια ισορροπία μεταξύ των εσωστρεφών και των εξωστρεφών μελών της ομάδας τους.

Τέσσερις (4) βασικοί τύποι (D, I, S και C) προσωπικοτήτων μέσα σε ομάδες:

D ► Ηγέτες: οι ηγέτες με στόχο την εργασία,
I ► Ηγέτες: οι κοινωνικοσυναισθηματικοί ηγέτες,
S ► Μη ηγέτες: οι κοινωνικο-συναισθηματικοί μη-ηγέτες και
C ► Μη ηγέτες: οι μη-ηγέτες προσανατολισμένοι στην εργασία.

Επιλογές σύνθεσης για το σχηματισμό ομάδας με βάση τους τέσσερις (4) τύπους του εργαλείου DISC:	
Συμβατές ομάδες	Μη συμβατές ομάδες
D και I και S και C	D και D
S ή C	D ή C και C και C D ή S
Μη συμβατές ομάδες χωρίς Ηγέτη D	Μη συμβατές ομάδες χωρίς Ηγέτες
D και I και S και C	C και C και C και C

Εικόνα 3. Επιλογές σύνθεσης για το σχηματισμό ομάδας, με βάση τους τέσσερις (4) τύπους του εργαλείου DISC.

Ειδικότερα (βλ. Πίνακα 32) όπου παρουσιάζονται ως παράδειγμα δύο (2) από τα αποτελέσματα των τριάντα δύο (32) γραφημάτων τεστ DISC με τύπο Disc και το ποσοστό τους (δημιουργών ιστοριών). Επιπροσθέτως στον πίνακα (βλ. Πίνακα 34) παρουσιάζεται η σύνθεση των (8) ομάδων: (4 Συμβατές και 4 Μη συμβατές), που σχηματίστηκαν για την διεξαγωγή του 2^{ου} σταδίου της δημιουργίας των ιστοριών για παιδιά.

3.1.9 Περιγραφή υλοποίησης αναζήτησης και επιλογής του πολιτιστικού υλικού Europeana (εικόνες αγαλμάτων από Μουσεία) όπου δόθηκε στους τριάντα δύο (32) δημιουργούς ιστοριών στο πλαίσιο υλοποίησης της εργασίας της έρευνας.

Στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας αποτελεί ιδιαίτερα σημαντική διαδικασία η επιλογή του κατάλληλου πολιτιστικού υλικού για την διεξαγωγή της δημιουργίας πολιτιστικού περιεχομένου - ιστοριών για παιδιά από τους τριάντα δύο (32) Δημιουργούς ιστοριών - επισκέπτες Μουσείου.

- Το είδος του υλικού που επιλέχθηκε είναι: Εικόνες φωτογραφιών από μαρμάρινα αγάλματα (Μουσείων).
- Ως αναζήτηση επιλέχθηκαν οι συλλογές της Ψηφιακής Βιβλιοθήκης Europeana.

Αρχικά αξίζει η αναφορά σε ορισμένες πληροφορίες σχετικά με τη ψηφιακή πλατφόρμα Europeana. Η ψηφιακή πλατφόρμα Europeana άνοιξε τις πύλες της στο κοινό στις 20-11-2008. Η Ευρωπαϊκή αυτή Ψηφιακή Βιβλιοθήκη όπως αναφέρεται συχνά ή μουσείο της Ευρώπης, σε συνεργασία με χιλιάδες ευρωπαϊκά αρχεία, βιβλιοθήκες και μουσεία, παρέχει

πρόσβαση σε πάνω από 50 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα (βιβλία, μουσική, έργα τέχνης, εικόνες, κείμενα, ηχητικά αρχεία, βίντεο και 3D κ.λ.π.), με σκοπό τη διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς για λόγους διασκέδασης, εκπαίδευσης και έρευνας. (Πηγή Europeana: <https://www.europeana.eu/>)

- Διαδικασία επιλογής υλικού: από τα φίλτρα αναζήτησης της Europeana Collections επιλέχθηκαν αρχικά πενήντα δύο (52) εικόνες αγαλμάτων από Μουσεία και από αυτές τις εικόνες προέκυψε η τελική επιλογή των δώδεκα (12) εικόνων μαρμάρινων αγαλμάτων που δόθηκαν στους τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες (δημιουργούς) για την δημιουργία των ιστοριών για παιδιά.
- Διαδικασία επεξεργασίας: Μετά την τελική επιλογή (βλ. Εικόνα 11) οι εικόνες αγαλμάτων επεξεργάστηκαν (σε ένα έγγραφο word σε δύο σειρές), επίσης προστέθηκε τίτλος με το όνομα του προσώπου που παρουσιάζεται σε κάθε άγαλμα.

Πιο αναλυτικά τα δώδεκα (12) αγάλματα που επιλέχθηκαν (βλ. Εικόνα 11) περιγράφονται ως τίτλο, με το όνομα του προσώπου που παρουσιάζουν:

- Μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού.
- Άγαλμα Πάνος.
- Ο Μοσχοφόρος. Μαρμάρινο αρχαϊκό άγαλμα.
- Άγαλμα Ασκληπιού.
- Μαρμάρινο άγαλμα της Υγείας - Αφροδίτης με τον Έρωτα - Ύπνο
- Άγαλμα αθλητή.
- Άγαλμα μικρού Πλούτου.
- Άγαλμα ώριμου άνδρα.
- Άγαλμα Αφροδίτης.
- Μαρμάρινο άγαλμα του αυτοκράτορα Ανδριανού.
- Άγαλμα Ποσειδώνα.
- Άγαλμα Σάτυρου.

3.2 Συγκρότηση Δείγματος & Συλλογή Δεδομένων

Αναλυτική περιγραφή των σημαντικότερων σημείων που αφορούν την υλοποίηση της μεθοδολογίας και των διαδικασιών της έρευνας:

- ◆ Ερωτηματολόγια DISC που διανεμήθηκαν και τελικά το ποσοστό απάντησης είναι: Τριάντα οχτώ (N=38) Ενήλικα άτομα. (Σημείωση 6 άτομα δεν συνέχισαν στο δεύτερο (2^ο) στάδιο, λόγω έλλειψης ελεύθερου χρόνου.)

◆ Πληθυσμός - Δείγμα συμμετεχόντων (δημιουργοί) ιστοριών: Τριάντα δύο (N=32) Ενήλικα άτομα. Πιο συγκεκριμένα οχτώ (8) ομάδες οι οποίες εμπεριέχουν από τέσσερα (4) Ενήλικα άτομα η κάθε μια ομάδα.

◆ Πληθυσμός - Δείγμα συμμετεχόντων (βαθμολογητές) ιστοριών: Πενήντα (N=50) Ενήλικα άτομα.

◆ Τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων στην έρευνα: Δεν συλλέγουμε άλλα δεδομένα, αλλά μόνο το στυλ προσωπικότητας, ηλικία, φύλο και εκπαιδευτική εκπαίδευση όπως αυτό φαίνεται μέσα από το αποτέλεσμα του τεστ που συμπληρώνουν οι συμμετέχοντες - δημιουργοί των ιστοριών.

◆ Κριτήρια εισδοχής για τη συγκρότηση του δείγματος: Ενήλικοι και μόνο εθελοντές.

◆ Δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν κατά την διεξαγωγή του δείγματος της έρευνας

3.3 [Μέτρηση Παραγόντων &] Κατασκευή Ερευνητικού Εργαλείου

• **Οι ερωτήσεις για τη μέτρηση των παραγόντων που μελετώνται αντλήθηκαν από:**

Από τα παραπάνω ερευνητικά ερωτήματα τα οποία αναφέρθηκαν αρχικά (βλ. κεφάλαιο 1.2). Το κεντρικό ερευνητικό ερώτημα αφορούσε: Αν μπορούν να συνδημιουργηθούν ιστορίες για μουσεία από ομάδες επισκεπτών;

Οι δύο (2) ερευνητικές επιστημονικές υποθέσεις συνοψίζονται παρακάτω:

1. Πως μπορούν αυτές οι ομάδες να συνεργαστούν ομαλά; και
2. Πως μπορούν αυτές οι ομάδες να πετύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα;

• **Η δομή και οι μεταβλητές, ώστε να απαντηθούν οι ερευνητικές υποθέσεις:**

Για την απάντηση των παραπάνω ερωτημάτων και την διεξαγωγή της έρευνας δημιουργήθηκαν αρχικά ο καθορισμός των συμμετεχόντων, των ερευνητικών δεδομένων και τέλος οι δύο (2) μεταβλητές, όπως συνοψίζονται παρακάτω:

- Δύο (2) κατηγορίες συμμετεχόντων : δηλαδή 1.οι δημιουργοί ιστοριών και 2. Οι βαθμολογητές,
- Ερευνητικά δεδομένα: δηλαδή οι οχτώ (8) ιστορίες που δημιούργησαν οι Δημιουργοί ιστοριών,
- Η ανεξάρτητη μεταβλητή (ποιοτική): δηλαδή τις δύο (2) κατηγορίες ομάδων (συμβατές και μη συμβατές) και

- Η εξαρτώμενη μεταβλητή (ποσοτική): δηλαδή τον μέσο όρο βαθμολογίας (βαθμοί που έλαβε κάθε μια ιστορία).

- **Η δομή του ερευνητικού εργαλείου:**

Σημαντικό στοιχείο της διπλωματικής εργασίας αποτελεί και η αναφορά στα ερευνητικά εργαλεία τα οποία χρησιμοποιήθηκαν στην συγκεκριμένη έρευνα και συνοψίζονται παρακάτω:

- Στο 1^ο στάδιο της έρευνας επιλέχθηκε το τεστ προσωπικότητας DISC, το οποίο αντλήθηκε από τον σύνδεσμο: <https://www.123test.com/disc-personality-test/>. Ειδικότερα επιλέχθηκε ως εργαλείο αξιολόγησης προσωπικοτήτων, για την επίτευξη του σχηματισμού ομάδων με βάση την προσωπικότητα τους. Πιο συγκεκριμένα το τεστ προσωπικότητας DISC αποτελείται από εικοσιοκτώ (28) δηλώσεις. Αναλυτικότερα η κάθε μια δήλωση περιέχει τέσσερις (4) υποδηλώσεις με σκοπό την τελική επιλογή δύο (2) μόνο υποδηλώσεων μιας θετικής και μιας αρνητικής. Το έγγραφο ενός σχεδίου του ερωτηματολογίου - Τεστ προσωπικότητας DISC το οποίο απάντησαν οι τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες (Δημιουργοί ιστοριών). (βλ. Παράρτημα 1 Τεστ προσωπικότητας DISC). Επιπροσθέτως μετά την αποστολή των αποτελεσμάτων των τεστ disc με βάση τον τύπο προσωπικότητας τους, πραγματοποιήθηκε ο σχηματισμός των 8 ομάδων (4 συμβατών και 4 μη συμβατών).
- Στο 2^ο στάδιο της έρευνας για την εργασία πληθοπορισμού επιλέχθηκε το zoom meeting για την διαδικτυακή επικοινωνία (ανταλλαγή ιδεών και απόψεων) και συνεργασία των συμμετεχόντων. Επιπροσθέτως και το δωρεάν διαδικτυακό λογισμικό Google doc το οποίο χρησιμοποιήθηκε για την ταυτόχρονη δημιουργία ενός εγγράφου που συνεργατικά θα δημιουργούσαν την ιστορία τους συγχρόνως όλα τα μέλη της ομάδας καθώς και την επεξεργασία της όλα τα μέλη της ομάδας την ίδια ακριβώς χρονική στιγμή (με διάρκεια υλοποίησης 1 ώρα).
- Στο 3^ο στάδιο της έρευνας αξιολόγηση των οχτώ (8) ιστοριών από τους 50 συμμετέχοντες βαθμολογητές (πληθοπορισμός) χρησιμοποιήθηκε αρχικά

3.4 Μέθοδοι Στατιστικής Ανάλυσης

Σημαντικό στάδιο στην έρευνα αποτέλεσε επίσης και η επιλογή της μεθόδου στατιστικής ανάλυσης των μεταβλητών.

- **Ως μέθοδος στατιστικής ανάλυσης επιλέχθηκε με κριτήριο:** Μη παραμετρική στατιστική ανάλυση.

- **Η στατιστική ανάλυση έγινε:** με τη χρήση στατιστικού πακέτου SPSS εργαλείο, με δοκιμή του τεστ Mann-Whitney U.

Πίνακας 32. Στατιστική (Μεταβλητές - Κλίμακα Μέτρησης - Τεστ Mann-Whitney U)

Στατιστική / Τεστ Mann-Whitney U		
Δύο (2) κατηγορίες Μεταβλητών	Κλίμακα Μέτρησης (Μεταβλητών)	Στατιστικό κριτήριο / Τεστ
1► Ανεξάρτητη μεταβλητή (ποιοτική): περιέχει 2 ομάδες οι οποίες εμπεριέχουν 4 υποομάδες: <ul style="list-style-type: none"> • 1. Συμβατές ομάδες και • 2. Μη συμβατές ομάδες. 	•Κατηγορία: Ονομαστική (2 κατηγορίες).	Mann-Whitney U: Μη παραμετρική. Σύγκριση δύο κατηγοριών μεταβλητών: ► Ανεξάρτητη μεταβλητή (ποιοτική) με 2 ομάδες: συμβατές και μη συμβατές) ► Εξαρτώμενη μεταβλητή (ποσοτική): μέσος όρος βαθμών κάθε ιστορίας
2► Εξαρτώμενη μεταβλητή (ποσοτική): <ul style="list-style-type: none"> • Μέσος όρος (βαθμοί ιστοριών) 	•Κατηγορία: Αριθμητική •Κανονική κατανομή •Είδος: Συνεχείς	

Επιλέχθηκε η συγκεκριμένη μέθοδος, επειδή συνεισφέρει σημαντικά στη διερεύνηση του συγκεκριμένου θέματος συγκρίνοντας τις διαφορές μεταξύ της ανεξάρτητης μεταβλητής των δύο ομάδων (4 συμβατές και 4 μη συμβατές ομάδες) όταν η εξαρτώμενη μεταβλητή (μέσος όρος βαθμών κάθε ιστορίας) είναι κανονική, αλλά δεν κατανέμεται κανονικά.

- **Κλίμακα Μέτρησης (Μεταβλητών):** Κατηγορική / Ονομαστική (δύο κατηγορίες μεταβλητών Ανεξάρτητη και Εξαρτώμενη). (βλ. Πίνακα 32).

- **Η στατιστική ανάλυση υλοποιήθηκε συγκρίνοντας τις διαφορές μεταξύ δύο μεταβλητών.**

Η εξαρτώμενη μεταβλητή (ποσοτική), δηλαδή τα δεδομένα του μέσου όρου των βαθμολογιών που έλαβαν οι οχτώ (8) ιστορίες από πενήντα (50) συμμετέχοντες: Βαθμολογητές ιστοριών, σε σύγκριση ως προς το ποια από τις δύο ομάδες της ανεξάρτητης (ποιοτικής) μεταβλητής (συμβατές ή μη συμβατές ομάδες) απέδωσε τα καλύτερα ποιοτικά αποτελέσματα.

- **Τα στοιχεία που συλλέχθηκαν για την υλοποίηση της έρευνας.**

Μετά την υλοποίηση των τριών (3) σταδίων της έρευνας από τους ογδόντα δύο (82) συμμετεχόντων (32 Δημιουργοί ιστοριών και 50 Βαθμολογητές / Αξιολογητές ιστοριών) συλλέχθηκαν όλα τα δεδομένα.

Αναλυτικότερα τα στοιχεία τα συλλέξαμε από κάθε στάδιο της έρευνας, συνοψίζονται παρακάτω:

1° στάδιο: τριάντα δύο (32) αποτελέσματα (ποσοστό τεστ προσωπικότητας DISC),

2° στάδιο: οχτώ (8) ιστορίες (λεκτικά στοιχεία),

3^ο στάδιο: πενήντα (50) βαθμολογίες ιστοριών (αριθμητικά στοιχεία).

• **Ο τρόπος με τον οποίο υλοποιήθηκε η στατιστική ανάλυση:**

Αναλυτικότερα ο τρόπος επιμέτρησης της στατιστικής ανάλυσης είναι η Μη παραμετρική στατιστική ανάλυση και στατιστικό κριτήριο με δοκιμή του τεστ Mann-Whitney U.

Αναλυτικότερα η συγκεκριμένη Μη παραμετρική στατιστική ανάλυση εμπεριέχει ορισμένες προϋποθέσεις όπως, ότι τα δύο (2) δείγματα είναι τυχαία και ανεξάρτητα καθώς και ότι οι κατανομές των δύο (2) τύπων μεταβλητών (ποιοτική και ποσοτική) θα είναι κανονικές.

Για την υλοποίηση της είναι σημαντικό να γίνει κατανοητή η παρακάτω υπόθεση.

• **Ερώτημα / Υπόθεση:**

1. Να ελεγχθεί εάν υπάρχει στατιστική διαφορά ανάμεσα στους μέσους όρους βαθμολογιών που έλαβαν οι τέσσερις (4) ιστορίες που ανήκουν στις συμβατές ομάδες σε σύγκριση με τους μέσους όρους βαθμολογιών αυτών που ανήκουν στις τέσσερις (4) ιστορίες των μη συμβατών ομάδων. Δηλαδή αν διαφέρουν ποιοτικά ανάλογα με τη συμβατότητα ή μη συμβατότητα της ομάδας στην οποία ανήκουν. Η μέτρηση των μέσων όρων βαθμολογιών των ιστοριών σε κανονική κλίμακα.

Επιθυμία είναι να αποδείξουμε αν η συμβατή ομάδα αποδίδει καλύτερα αποτελέσματα από τη μη συμβατή ομάδα.

• **Δύο (2) Μεταβλητές:**

Αρχικά σημαντικό είναι να ορίσουμε ότι μια μεταβλητή είναι στην ουσία ένα ερώτημα που φανερώνει μια μοναδική απάντηση.

Εξίσου σημαντικό από την παραπάνω υπόθεση είναι να δηλώσουμε ποιες είναι οι δύο (2) απαραίτητες μεταβλητές που θα ελέγχθηκαν στη συγκεκριμένη έρευνα όπως συνοψίζονται παρακάτω:

1 ► Η **ανεξάρτητη μεταβλητή** (είδος: ποιοτική μεταβλητή, στοιχεία: λεκτικά δεδομένα):

Διερευνά την ποιότητα και εμπεριέχει δύο (2) υποκατηγορίες ομάδων με κριτήριο: τη συμβατότητα ή μη των ομάδων: «συμβατές ομάδες» και «μη συμβατές ομάδες».

Αναλυτικότερα αφορά τη συμβατότητα ή τη μη συμβατότητα των ομάδων, που δημιούργησαν τις οχτώ (8) ιστορίες.

2 ► Η **εξαρτώμενη μεταβλητή** (είδος: ποσοτική, στοιχεία: αριθμητικά δεδομένα): Μετρά την απόδοση, δηλαδή τις διακρίσεις του μέσου όρου των βαθμολογιών που έλαβε η κάθε μια ιστορία από τις οχτώ (8) ιστορίες (σε κλίμακα: από 1 έως 10).

• **Προϋποθέσεις / Διευκρινήσεις:**

- ▶ Επομένως αναλύουμε την ποσοτική μεταβλητή, με βάση τη ποιοτική μεταβλητή.
- ▶ Μη παραμετρική στατιστική ανάλυση.
- ▶ Κανονική κατανομή της ποσοτικής μεταβλητής σε κάθε τιμή της ποιοτικής μεταβλητής.
- ▶ Έλεγχος μέσω όρων βαθμών των ιστοριών σε σχέση με την απόδοση των συμβατών και των μη συμβατών ομάδων.

• **Περιγραφική στατιστική του μέσου όρου:**

Μέσος όρος κάθε ιστορίας ισούται με το άθροισμα των τιμών των βαθμών της ιστορίας, δια του πλήθους τους (50 βαθμολογίες).

• **Περιγραφή Στατιστικής – Εγκατάσταση IBM SPSS Statistics (δοκιμή Mann-Whitney U)**

▶ Σύνδεσμος Λήψης και εγκατάστασης IBM SPSS Statistics (Windows 64-bit):
<https://myibm.ibm.com/products-services/manage/507010751/downloads>

▶ Ελάχιστες απαιτήσεις συστήματος: 1.6 GHz CPU, 64-bit, 4GB RAM, 4GB storage, 1024x768 display.

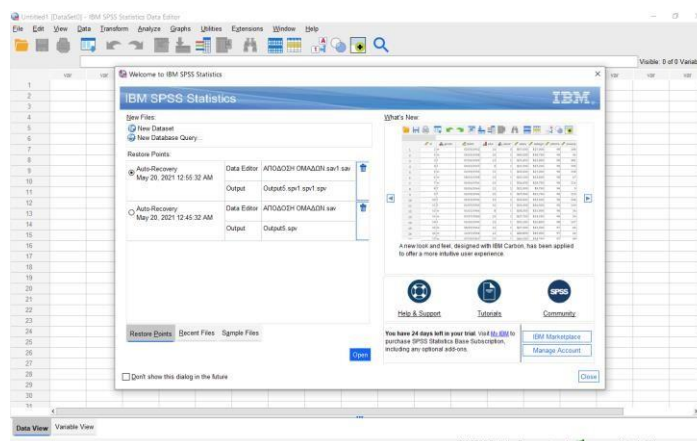
Αρχικά μετά τη λήψη του αρχείου, εντοπίστηκε το αποθηκευμένο αρχείο SPSSStatisticsSub...exe. και (δεξί κλικ: Εκτέλεση ως διαχειριστής). Μετά το άνοιγμα του

λογισμικού: (κλικ εικονίδιο: IBM SPSS Statistics Subscription) 

▶ Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν δύο (2) πλαίσια διαλόγου (βλέπε εικόνα 4):

1^ο πλαίσιο διαλόγου Welcome to IBM SPSS Statistics και

2^ο IBM SPSS Statistics Data Editor , δηλαδή παράθυρο στυλ υπολογιστικού φύλλου.



Εικόνα 4. Παράθυρο διαλόγου στο IBM SPSS Statistics Subscription.

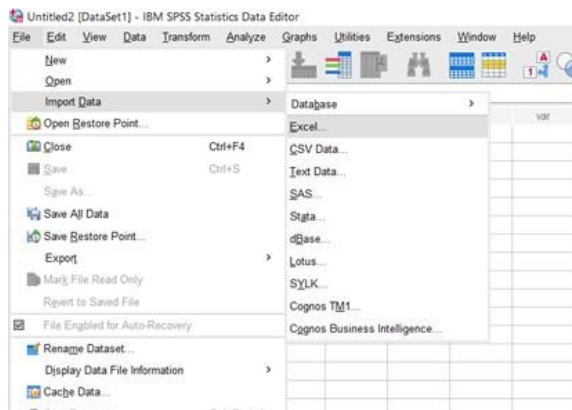
Στο πλαίσιο Restore Points: παρουσιάζονται όλα τα σύνολα δεδομένων και τα αρχεία (δηλαδή αποτελέσματα υλοποιημένων αναλύσεων-δοκιμών).

Για τη δημιουργία ενός νέου συνόλου δεδομένων (κλικ κάτω δεξιά στο κουμπί close).

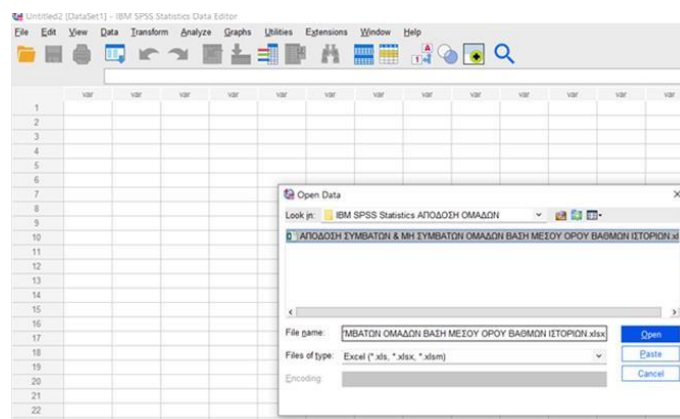
• Δημιουργία νέου αρχείου, με τρεις (3) τρόπους στο λογισμικό IBM SPSS Statistics

Subscription:

- 1► Επιλογή (New Files) και (κλικ στο κουμπί: open) ή αλλιώς (διπλό κλικ στο: New Data set).
- 2► Αν είναι ανοιχτό το λογισμικό (κλικ στο: File> New> Data) στο κύριο μενού.
- 3► Εισαγωγή δεδομένων Excel από τον υπολογιστή: File> Import Data>Excel , (βλέπε εικόνα 5):



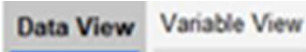
Εικόνα 5. Εισαγωγή δεδομένων Excel στο IBM SPSS Statistics Subscription.



Εικόνα 6. Επιλογή φακέλου excel με ονομασία: ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΥΜΒΑΤΩΝ & ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ ΒΑΣΗ ΜΕΣΟΥ ΟΡΟΥ ΒΑΘΜΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ στο IBM SPSS Statistics Subscription.

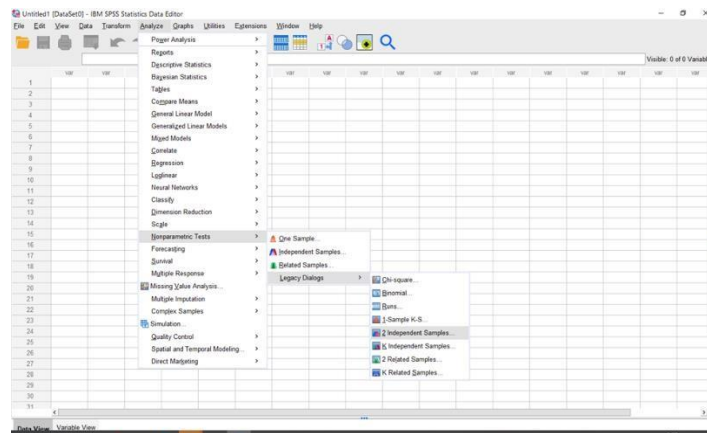
Στη συνέχεια επιλογή του φακέλου (βλέπε εικόνα 6), με την ονομασία: IBM SPSS Statistics ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΜΑΔΩΝ. Κλικ στο excel με ονομασία: ΑΠΟΔΟΣΗ ΣΥΜΒΑΤΩΝ & ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ ΒΑΣΗ ΜΕΣΟΥ ΟΡΟΥ ΒΑΘΜΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ. Και τέλος κλικ στο open.

Επιπλέον το IBM SPSS Statistics Data Editor περιλαμβάνει κάτω αριστερά δύο (2)

παράθυρα: 

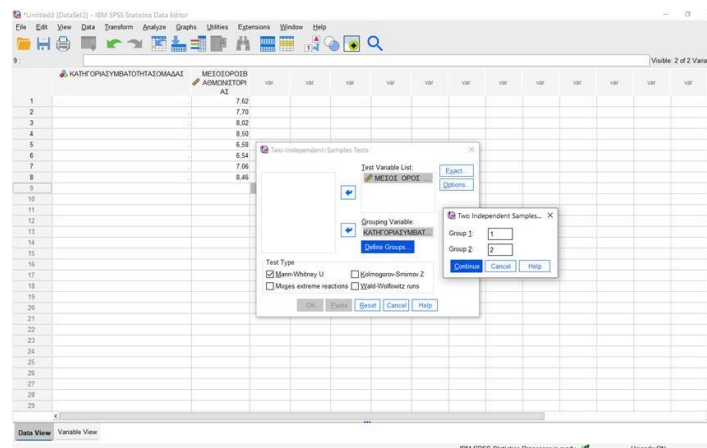
1. Προβολή δεδομένων (Data view) για την εισαγωγή των δεδομένων και
2. Προβολή μεταβλητών (Variable view) για τη ρύθμιση των μεταβλητών.

• Περιγραφή και διαδικασία των εννέα (9) βημάτων στο IBM SPSS Statistics Subscription για τη δοκιμή Mann-Whitney U της συγκεκριμένης έρευνας:



Εικόνα 7. 1^ο βήμα ρυθμίσεων δοκιμής στο IBM SPSS Statistics Subscription.

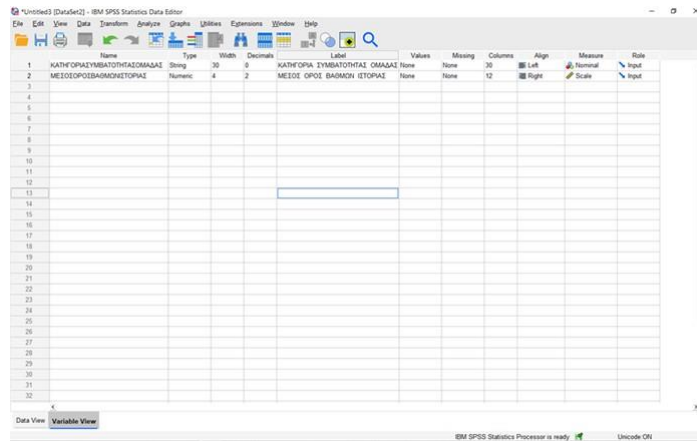
1. Αρχικά (κλικ: Analyze > Nonparametric Tests > Legacy Dialogs > 2 Independent Samples...) (βλέπε εικόνα 7).
2. Προβλήθηκε το: (Two-Independent-Samples Tests).
3. Η εξαρτημένη μεταβλητή: (ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ ΒΑΘΜΩΝ ΙΣΤΟΡΙΑΣ), στο Test Variable List και η ανεξάρτητη μεταβλητή: (ΟΜΑΔΑ, στο Grouping Variable). Στο Mann-Whitney U επιλογή και Grouping Variable: Group?? (κίτρινο χρώμα).
4. Στη συνέχεια στο [Define Groups...](#)



Εικόνα 8. Εισαγωγή των 2 ομάδων στο IBM SPSS Statistics Subscription.

5. Εισαγωγή στο Group 1 : (ΣΥΜΒΑΤΗ ΟΜΑΔΑ) και στο Group 2 : (ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΗ ΟΜΑΔΑ). (βλέπε εικόνα 8).
6. Στη συνέχεια κλικ στο κουμπί [Continue](#)
7. Για δημιουργία περιγραφικών στατιστικών στοιχείων, αρχικά κλικ στο κουμπί [Options...](#) επίσης στο **Descriptive** και τέλος στο **Quartiles**.

8. Στη συνέχεια (κλικ στο κουμπί στο πλαίσιο: Grouping Variable (ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ)).
 9. Στη συνέχεια κλικ στο κουμπί (για έξοδο δοκιμής Mann-Whitney U).
- Ρύθμιση μεταβλητών δεδομένων δοκιμής Mann-Whitney U στο SPSS Statistics. (βλέπε εικόνα 9).



Εικόνα 9. Ρύθμιση μεταβλητών δεδομένων δοκιμής στο SPSS Statistics.

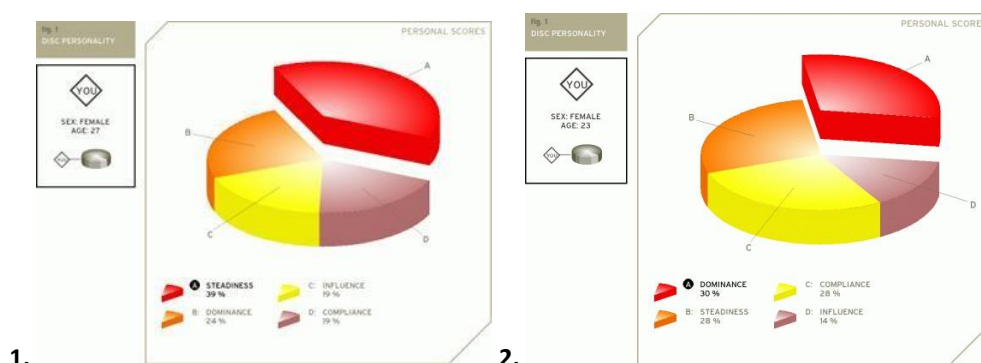
Κεφάλαιο 4. Αποτελέσματα – Ευρήματα / Επιτεύγματα

4.1 Αναλυτική παρουσίαση αποτελεσμάτων

Εξίσου σημαντικό να αποτυπωθεί εκτός από το περιγραφικό κομμάτι της παρουσίασης της μεθοδολογίας της έρευνας που ακολουθήθηκε (βλ. ενότητα 3.1 Μεθοδολογία) και μια αναλυτική παρουσίαση των αποτελεσμάτων με περιγραφή, εικόνες, διαγράμματα, σχήματα κ.λπ. όπως προέκυψαν μετά την υλοποίηση του σχεδίου εργασιών της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας. Για καλύτερη κατανόηση και διευκόλυνση, τα αποτελέσματα ομαδοποιήθηκαν στις παρακάτω έντεκα (11) υποενότητες:

4.1.1 Παρουσίαση αποτελεσμάτων των τριάντα δύο (32) τεστ προσωπικότητας DISC των συμμετεχόντων (δημιουργών ιστοριών).

Επίσης παρακάτω παρουσιάζονται ως παράδειγμα δύο (2) από τα γραφήματα μόνο δύο συμμετεχόντων (δημιουργών ιστοριών) με τα αποτελέσματα των τεστ DISC και τον τύπο προσωπικότητας τους. (βλ. Εικόνα 10).



Εικόνα 10. Υπόδειγμα δύο (2) γραφημάτων / τεστ DISC εκ των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών ιστοριών)

4.1.2 Αναλυτική παρουσίαση αποτελεσμάτων των τριάντα δύο (32) Δημιουργών ιστοριών όπως: ηλικία, φύλο, εθνικότητα, τύπο DISC και ποσοστό αποτελέσματος του τεστ DISC.

Παρακάτω παρουσιάζονται αναλυτικά τα στοιχεία των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (Δημιουργών ιστοριών) στη πρώτη στήλη: ο αύξων αριθμός του συμμετέχοντα, στη δεύτερη στήλη: η ηλικία του συμμετέχοντα, στη τρίτη στήλη: το φύλο του συμμετέχοντα, στη τέταρτη στήλη: η εθνικότητα του συμμετέχοντα, στη πέμπτη στήλη: ο τύπος DISC του συμμετέχοντα

και τέλος στην έκτη στήλη: το ποσοστό αποτελέσματος τεστ DISC του συμμετέχοντα (βλ. Πίνακα 33).

Πίνακας 33. Δημογραφικά στοιχεία των τριάντα δύο (32) Συμμετεχόντων (Δημιουργοί ιστοριών) και Τύπος DISC με ποσοστό των αποτελεσμάτων των τεστ DISC.

A/A	Ηλικία	Φύλο	Εθνικότητα	Τύπος DISC	Ποσοστό DISC
1	27	Γυναίκα	Ελληνική	S	▶ 39%
2	24	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 30%
3	23	Γυναίκα	Ελληνική	C	▶ 34%
4	22	Άνδρας	Ελληνική	S	▶ 38%
5	52	Άνδρας	Ελληνική	C	▶ 37%
6	37	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 30%
7	42	Γυναίκα	Ελληνική	I	▶ 37%
8	24	Γυναίκα	Ελληνική	I	▶ 36%
9	28	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 38%
10	46	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 47%
11	30	Γυναίκα	Ελληνική	S	▶ 40%
12	37	Γυναίκα	Ελληνική	I	▶ 37%
13	35	Γυναίκα	Ελληνική	C	▶ 35%
14	38	Γυναίκα	Ελληνική	I	▶ 38%
15	40	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 33%
16	45	Γυναίκα	Ελληνική	I	▶ 39%
17	48	Γυναίκα	Ελληνική	S	▶ 40%
18	42	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 39%
19	43	Γυναίκα	Ελληνική	C	▶ 34%
20	38	Άνδρας	Ελληνική	D	▶ 40%
21	45	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 42%
22	22	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 48%
23	40	Άνδρας	Ελληνική	S	▶ 42%
24	39	Γυναίκα	Ελληνική	I	▶ 37%
25	60	Γυναίκα	Ελληνική	C	▶ 45%
26	40	Γυναίκα	Ελληνική	S	▶ 33%
27	41	Άνδρας	Ελληνική	S	▶ 31%
28	48	Άνδρας	Ελληνική	D	▶ 36%
29	41	Άνδρας	Ελληνική	D	▶ 35%
30	38	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 31%
31	60	Γυναίκα	Ελληνική	D	▶ 34%
32	34	Άνδρας	Ελληνική	C	▶ 35%

4.1.3 Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Στατιστικά στοιχεία των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών) ιστοριών.

Στον παρακάτω πίνακα (βλ. Πίνακα 34) παρουσιάζονται ορισμένα συνολικά στατιστικά στοιχεία των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών) ιστοριών όπως, στη πρώτη γραμμή: ο αριθμός συμμετεχόντων, στη δεύτερη γραμμή: η ηλικία, στη τρίτη γραμμή: ο αριθμός των γυναικών, στη τέταρτη γραμμή: ο αριθμός των ανδρών, στη πέμπτη γραμμή: η χώρα των συμμετεχόντων και στη πέμπτη και τελευταία γραμμή του πίνακα: ο αριθμός ατόμων ανά κατηγορία εκπαίδευσης.

Πίνακας 34. Στατιστικά στοιχεία των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών) ιστοριών.

Στατιστικά στοιχεία 32 Συμμετεχόντων (δημιουργών) Ιστοριών	
Αριθμός συμμετεχόντων:	32 Άτομα
Ηλικία συμμετεχόντων:	22 - 60 ετών
Αριθμός Γυναικών:	24 Άτομα
Αριθμός Ανδρών:	8 Άτομα
Χώρα:	Ελλάδα
Αριθμός ατόμων ανά κατηγορία εκπαίδευσης:	2 ► Υποχρεωτική εκπαίδευση, 7 ► Λύκειο, 22 ► Πανεπιστήμιο και 1 ► Διδακτορικό.

4.1.4 Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Σχηματισμός ομάδων των τριάντα δύο (32) συμμετεχόντων (δημιουργών ιστοριών), με βάση τους τέσσερις (4) τύπους του εργαλείου DISC.

Στη συνέχεια ο σχηματισμός των (8) ομάδων: (4 Συμβατές και 4 Μη συμβατές) υλοποιήθηκε με βάση τον παραπάνω πίνακα (βλ. Πίνακα 33), με τα αναλυτικά αποτελέσματα των τριάντα δύο (32) γραφημάτων τεστ DISC και τύπο Disc (δημιουργών ιστοριών). Στον παρακάτω πίνακα (βλ. Πίνακα 35) παρουσιάζεται η σύνθεση των (8) ομάδων: (4 Συμβατές και 4 Μη συμβατές) όπως σχηματίστηκαν για την διεξαγωγή του 2^{ου} σταδίου της δημιουργίας των ιστοριών.

Πίνακας 35. Σχηματισμός (8) ομάδων: (4 Συμβατές και 4 Μη συμβατές), σύμφωνα με τα αποτελέσματα των 32 τεστ Disc (Δημιουργών ιστοριών και τύπος Disc).

Σχηματισμός (8) ομάδων: (4 Συμβατές και 4 Μη συμβατές) Σύμφωνα με τα αποτελέσματα των 32 τεστ Disc (Δημιουργών ιστοριών και τύπος Disc)			
4 Συμβατές ομάδες		4 Μη συμβατές ομάδες	
A/A Ομάδας	A/A Συμμετεχόντων και τύπος Disc (4 άτομα ανά ομάδα)	A/A Ομάδας	A/A Συμμετεχόντων και τύπος Disc (4 άτομα ανά ομάδα)
1	2 D + 24 I + 5 S + 3 C	5	20 D + 18 I + 8 S + 4 C
2	6 D + 7 I + 1 S + 13 C	6	9 D + 22 I + 23 S + 26 C
3	21 D + 14 I + 11 S + 25 C	7	15 D + 28 I + 27 S + 12 C
4	10 D + 16 I + 17 S + 19 C	8	29 D + 30 I + 32 S + 31 C

Τέσσερις (4) Συμβατές Ομάδες:

► **Η 1^η Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:

- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτη με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **2^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **I** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **24^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **S** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό μη ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **5^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **C** δηλαδή μη-ηγέτη προσανατολισμένο στην εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **3^ο άτομο.**

► **Η 2^η Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:

- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτη με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **6^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **I** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **7^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **S** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό μη ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **1^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **C** δηλαδή μη-ηγέτη προσανατολισμένο στην εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **13^ο άτομο.**

► **Η 3^η Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:

- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτη με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **21^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **I** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **14^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **S** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό μη ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **11^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **C** δηλαδή μη-ηγέτη προσανατολισμένο στην εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα: (A/A): **25^ο άτομο.**

► **Η 4^η Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:

- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτη με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **10^ο άτομο,**
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **I** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **16^ο άτομο,**

- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **S** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό μη ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **17^ο άτομο**,
- 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **C** δηλαδή μη-ηγέτη προσανατολισμένο στην εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **19^ο άτομο**.

Τέσσερις (4) Μη Συμβατές Ομάδες:

- ▶ **Η 5^η Μη Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:
 - 2 άτομα με τύπους προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτη με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμούς συμμετεχόντων (A/A): **20^ο και 18^ο άτομο**,
 - 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **I** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **8^ο άτομο**,
 - 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **C** δηλαδή μη-ηγέτη προσανατολισμένο στην εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **4^ο άτομο**.
- ▶ **Η 6^η Μη Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:
 - 2 άτομα με τύπους προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτη με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμούς συμμετεχόντων (A/A): **9^ο και 22^ο άτομο**,
 - 2 άτομα με τύπους προσωπικότητας: **S** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό μη ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **23^ο και 26^ο άτομο**.
- ▶ **Η 7^η Μη Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:
 - 2 άτομα με τύπους προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτες με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμούς συμμετεχόντων (A/A): **15^ο και 28^ο άτομο**,
 - 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **I** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **12^ο άτομο**,
 - 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **S** δηλαδή κοινωνικοσυναισθηματικό μη ηγέτη και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **27^ο άτομο**.
- ▶ **Η 8^η Μη Συμβατή Ομάδα** περιλαμβάνει τα εξής τέσσερα (4) άτομα:
 - 3 άτομα με τύπους προσωπικότητας: **D** δηλαδή ηγέτες με στόχο την εργασία και με αύξων αριθμούς συμμετεχόντων (A/A): **29^ο , 30^ο και 31^ο άτομο**,
 - 1 άτομο με τύπο προσωπικότητας: **C** δηλαδή μη-ηγέτη προσανατολισμένο στην εργασία και με αύξων αριθμό συμμετέχοντα (A/A): **32^ο άτομο**.

4.1.5 Παρουσίαση αποτελεσμάτων τελικής επιλογής των δώδεκα (12) αγαλμάτων, για την υλοποίηση του 2^{ου} σταδίου της έρευνας.

Από τις συλλογές της Ψηφιακής Βιβλιοθήκης Europeana επιλέχθηκαν ως κατάλληλο πολιτιστικό υλικό οι παρακάτω εικόνες φωτογραφιών (βλέπε εικόνα 11), οι οποίες αποτυπώνουν δώδεκα (12) μαρμάρινα αγάλματα (Μουσείων).



Εικόνα 11. Τελική επιλογή υλικού δώδεκα (12) Αγάλματα που δόθηκαν στους τριάντα δύο (32) συμμετέχοντες (δημιουργοί ιστοριών) για την δημιουργία ιστοριών για παιδιά

Αναλυτικότερα η τελική επιλογή και η επεξεργασία των εικόνων (σε ένα έγγραφο word σε δύο σειρές) καθώς και η προσθήκη τίτλου με το όνομα του προσώπου το οποίο παρουσιάζεται σε κάθε άγαλμα, υλοποιήθηκαν στο δεύτερο (2^ο) κεφάλαιο της συγκεκριμένης εργασίας. Αναλυτικότερα τα δώδεκα (12) αγάλματα παρουσιάζονται παρακάτω (βλ. πίνακα 36) με Α/Α αριθμού και τίτλο το όνομα του προσώπου που παρουσιάζουν:

- Πίνακας 36. Τα δώδεκα (12) μαρμάρινα αγάλματα, για την υλοποίηση της δημιουργίας της κάθε ιστορίας οι συμμετέχοντες επέλεξαν μόνο έξι (6) μαρμάρινα αγάλματα.

Τα δώδεκα (12) μαρμάρινα αγάλματα της έρευνας για την επιλογή μόνο έξι (6) μαρμάρινα αγάλματα από τους συμμετέχοντες.			
A/A	Τίτλος με το όνομα του προσώπου που παρουσιάζεται σε κάθε άγαλμα	A/A	Τίτλος με το όνομα του προσώπου που παρουσιάζεται σε κάθε άγαλμα
1	Μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού	7	Άγαλμα μικρού Πλούτου
2	Άγαλμα Πάνος	8	Άγαλμα ώριμου άνδρα
3	Ο Μοσχοφόρος. Μαρμάρινο αρχαϊκό άγαλμα	9	Άγαλμα Αφροδίτης
4	Άγαλμα Ασκληπιού	10	Μαρμάρινο άγαλμα του αυτοκράτορα Ανδριανού
5	Μαρμάρινο άγαλμα της Υγείας - Αφροδίτης με τον Έρωτα - Ύπνο	11	Άγαλμα Ποσειδώνα
6	Άγαλμα αθλητή	12	Άγαλμα Σάτυρου

Κατά τη διάρκεια της διαδικτυακής επικοινωνίας των τεσσάρων (4) μελών της κάθε μιας ομάδας μέσω Zoom, οι συμμετέχοντες δημιουργοί επέλεξαν τα έξι (6) μαρμάρινα αγάλματα που επιθυμούσαν να χρησιμοποιήσουν για την υλοποίηση της δικής τους ιστορίας για παιδιά στο έγγραφο Google docs (διότι παρέχει την δυνατότητα επεξεργασίας ενός εγγράφου ταυτόχρονα με άλλους χρήστες). Αναλυτικότερα παρακάτω αναφέρονται τα έξι (6) Αγάλματα που επέλεξε η κάθε ομάδα.

- η 1^η Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (2^η) η οποία εμπεριείχε 340 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής έξι (6) Αγάλματα: 1. Μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού, 2. Άγαλμα Ασκληπιού, 3. Άγαλμα αθλητή, 4. Άγαλμα Αφροδίτης, 5. Άγαλμα Ποσειδώνα και 6. Άγαλμα ώριμου άνδρα.
- Η 2^η Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (4^η) η οποία εμπεριείχε 202 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής έξι (6) Αγάλματα: 1. Μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού, 2. Άγαλμα Πάνος, 3. Ο Μοσχοφόρος. Μαρμάρινο αρχαϊκό άγαλμα, 4. Άγαλμα Αφροδίτης, 5. Άγαλμα Ποσειδώνα και 6. Άγαλμα Ασκληπιού.
- Η 3^η Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (8^η) η οποία εμπεριείχε 326 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής έξι (6) Αγάλματα: 1. Άγαλμα Πάνος, 2. Ο Μοσχοφόρος. Μαρμάρινο αρχαϊκό άγαλμα, 3. Άγαλμα Ασκληπιού, 4. Άγαλμα Σάτυρου, 5. Άγαλμα αθλητή και 6. Άγαλμα Ποσειδώνα.
- Η 4^η Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (6^η) η οποία εμπεριείχε 280 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής έξι (6) Αγάλματα: 1. Άγαλμα Αφροδίτης, 2. Άγαλμα Ποσειδώνα, 3. Άγαλμα μικρού Πλούτου, 4. Ο Μοσχοφόρος. Μαρμάρινο αρχαϊκό άγαλμα, 5. Άγαλμα αθλητή και 6. Άγαλμα Ασκληπιού.
- Η 5^η Μη Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (1^η) η οποία εμπεριείχε 152 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής έξι (6) Αγάλματα: 1. Άγαλμα αθλητή, 2. Ο Μοσχοφόρος. Μαρμάρινο αρχαϊκό άγαλμα, 3. Άγαλμα μικρού Πλούτου, 4. Άγαλμα Ασκληπιού, 5. Μαρμάρινο άγαλμα της Υγείας - Αφροδίτης με τον Έρωτα – Ύπνο και 6. Άγαλμα Ποσειδώνα.
- Η 6^η Μη Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (7^η) η οποία εμπεριείχε 336 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής έξι (6) Αγάλματα: 1. Μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού, 2. Άγαλμα Πάνος, 3. Άγαλμα Σάτυρου, 4. Άγαλμα Ποσειδώνα, 5. Μαρμάρινο άγαλμα της Υγείας - Αφροδίτης με τον Έρωτα – Ύπνο και 6. Άγαλμα Ασκληπιού.
- Η 7^η Μη Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (3^η) η οποία εμπεριείχε 336 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής έξι (6) Αγάλματα: 1. Ο Μοσχοφόρος.

Μαρμάρινο αρχαϊκό άγαλμα, 2. Άγαλμα ώριμου άνδρα, 3. Άγαλμα Αφροδίτης, 4. Μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού, 5. Άγαλμα Ασκληπιού και 6. Άγαλμα Ποσειδώνα.

- Η 8η Μη Συμβατή ομάδα δημιούργησε μια ιστορία (5^η) η οποία εμπεριείχε 183 λέξεις και επέλεξαν να περιλαμβάνει τα εξής πέντε (5) Αγάλματα: 1. Άγαλμα Αφροδίτης, 2. Άγαλμα Ασκληπιού, 3. Άγαλμα Ποσειδώνα, 4. Άγαλμα αθλητή και 5. Άγαλμα Σάτυρου.

4.1.6 Παρουσίαση αποτελεσμάτων 2^ο στάδιο υλοποίησης της εργασίας δημιουργίας των οχτώ (8) ιστοριών στο Google docs από τους τριάντα δυο (32) συμμετέχοντες (δημιουργοί ιστοριών).

Η παράλληλη διαδικτυακή επικοινωνία κάθε μίας ομάδας ξεχωριστά (4 άτομα ανά ομάδα) μεταξύ τους μέσω Zoom και Google doc, αποτέλεσε ιδιαίτερα σημαντικό στάδιο για την υλοποίηση του 2^{ου} σταδίου εργασιών δηλαδή της δημιουργίας των οχτώ (8) ιστοριών. Αναλυτικότερα στο Zoom συζήτησαν τον τρόπο συνεργασίας τους, αντάλλαξαν απόψεις, ιδέες και πληροφορίες με στόχο την καλύτερη δυνατή συνεργασία και απόδοση για την δημιουργία μιας ιστορίας για παιδιά με υλικό δώδεκα (12) αγάλματα Μουσείων.

Επιπροσθέτως στο Google docs υλοποίησαν συνεργατικά τη δημιουργία της ιστορίας τους ενώ παράλληλα συνέχιζαν την ανταλλαγή ιδεών, απόψεων και πληροφοριών μέσω της εφαρμογής zoom με στόχο την καλύτερη δυνατή απόδοση της εργασίας που τους δόθηκε να υλοποιήσουν συνεργατικά, όπως και παρουσιάζονται στις παρακάτω εικόνες.

Στη συνέχεια παρουσιάζονται με τη σειρά, οι οχτώ (8) ιστορίες οι οποίες δημιουργήθηκαν από τις οχτώ (8) ομάδες των τριάντα (32) συμμετεχόντων. Ειδικότερα οι τέσσερις (4) πρώτες ιστορίες που παρουσιάζονται παρακάτω δημιουργήθηκαν από τις τέσσερις (4) συμβατές ομάδες (1^η, 2^η, 3^η και 4^η ομάδα) και οι επόμενες τέσσερις (4) ιστορίες δημιουργήθηκαν από τις τέσσερις (4) μη συμβατές ομάδες. (5^η, 6^η, 7^η και 8^η ομάδα):

ΤΕΣΣΕΡΙΣ (4) ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ: 1^η ΕΩΣ 4^η ΙΣΤΟΡΙΑ

► **Η 1^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (340 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Στην παρούσα εργασία θα ξεκινήσουμε να κάνουμε μια περιήγηση στον κόσμο των αγαλμάτων με μια διαφορετική προσέγγιση παιδικής ματιάς κατανοώντας την αρχαία ελληνική μυθολογία.

Θα ξεκινήσουμε, λοιπόν, την περιήγηση της ιστορίας μας με το μαρμάρινο άγαλμα του κοριτσιού, το οποίο απεικονίζεται με πλούσια ενδυμασία φορώντας μακρύ φόρεμα και χιτώνα, δείχνοντας ότι προέρχεται από ανώτερη κοινωνική τάξη. Διακρίνεται ένα ελαφρύ

μειδίασμα στο πρόσωπό της που ενδεχομένως να υποδηλώνει μία προσμονή για κάτι ή ίσως ακόμη και μια ειρωνεία λόγω της κοινωνικής της τάξης.

Στο επόμενο άγαλμα του Ασκληπιού είναι εμφανής η δύναμη της ιατρικής επιστήμης, η οποία είναι ορατή τόσο από το ανάστημα του άντρα αλλά και από το σκήπτρο που κρατάει και υποδηλώνει τη φαρμακευτική δύναμη του φιδιού στην αρχαιότητα.

Το άγαλμα του αθλητή αναπαριστά ένα καλογυμνασμένο άνδρα που αποτυπώνει τη σημαντικότητα του αθλητισμού στην αρχαιότητα και το κύρος του άνδρα που αθλείται. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στις αθλητικές δραστηριότητες λάμβαναν μέρος περισσότερο οι άνδρες από τις γυναίκες και ήταν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής τους. Στην αρχαιότητα, η άθληση ήταν τόσο σημαντική όσο και η μόρφωση και είχε βγει το γνωστό ρητό που χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα, “νους υγιής και σώματι υγιή”.

Το άγαλμα της Αφροδίτης εμφανίζει μια γυναικεία φιγούρα που απεικονίζει τη γυναικεία ομορφιά και θηλυκότητα. Η ύπαρξη του νιπτήρα δίπλα στο άγαλμα της Αφροδίτης συνδυάζει την καθαριότητα με την ομορφιά.

Στο άγαλμα του Ποσειδώνα απεικονίζεται ο θεός της θάλασσας και των ναυτικών σε όλο του το μεγαλείο. Στο σηκωμένο χέρι απουσιάζει η τρίαινα που κρατάει συνήθως ο Ποσειδώνας με την οποία εξουσιάζει τα κύματα και τη θάλασσα, καθώς το άγαλμα καταστράφηκε εν μέρη στο πέρασμα των αιώνων.

Τέλος, στο άγαλμα του ώριμου άνδρα εμφανίζεται ένας άνδρας μεγαλύτερης ηλικίας με κοντά μαλλιά και γένια, ντυμένος με μακρύ ιμάτιο τυλιγμένο γύρω από το κορμί. Την ηλικία του φανερώνει η στάση του κορμιού του και η έκφρασή του προσώπου του που αποπνέουν σοφία και προσδίδουν σεβασμό.

Είναι εμφανές από τα παραπάνω, ότι το κάθε άγαλμα της αρχαιότητας μας αφηγείται τη δική του ιστορία που ο καθένας την αντιλαμβάνεται διαφορετικά.

► Η 2^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (202 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):

Μια φορά κι έναν καιρό, στην αρχαία Ελλάδα υπήρχε ένα μαρμάρινο άγαλμα μικρού κοριτσιού που το βλέπουμε να κρατάει στα χέρια της τον χιτώνα της. Από το είδος της ενδυμασίας της καταλαβαίνουμε ότι ανήκει σε οικογένεια ανώτερης κοινωνικής τάξης. Δίπλα του στέκεται το άγαλμα του ανθρωπόμορφου θεού Πάνα ο οποίος ήταν ο θεός που ένωνε τους ανθρώπους με τα ζώα. Το ένα του χέρι ακουμπάει τις σπλές από ένα μικρό κατσικάκι που τον συντροφεύει. Απέναντί του ατενίζει το μαρμάρινο, άγαλμα του Μοσχοφόρου, ενός γεροδεμένου άντρα που κουβαλάει στους ώμους του ένα μικρό μοσχαράκι. Εκείνη τη στιγμή,

ο Πάνας άρχισε να παίζει μουσική με τις ξύλινες φλογέρες του και η θεσπέσια μελωδία τράβηξε κοντά τους την θεά Αφροδίτη, τον θεό Ποσειδώνα και τον Ασκληπιό. Ο Ασκληπιός, ο θεός της ιατρικής, λατρευόταν σε όλο τον ελλαδικό χώρο κατά την αρχαιότητα. Τον αναγνωρίζουμε από τη ράβδο που κρατάει και η οποία έχει τυλιγμένο πάνω της ένα φίδι. Ο θεός Ποσειδώνας, από την άλλη, κρατάει πάντα μια τρίαινα, με την οποία εξουσιάζει το υγρό στοιχείο, αν και στο συγκεκριμένο άγαλμα η τρίαινα του απουσιάζει. Τέλος, η θεά Αφροδίτη, γνωστή ως θεά της ομορφιάς και του έρωτα, στέκει με μια λεκάνη γεμάτη ροδοπέταλα και απολαμβάνει την μελωδία.

► **Η 3^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (326 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Στην επίσκεψη μας στο Μουσείο παρατηρούμε αγάλματα, δείγματα της γλυπτικής τέχνης της αρχαιότητας. Πιο συγκεκριμένα βλέπουμε το άγαλμα του Πανός, αρχαίου θεού που συνδυάζει την ανθρωπόμορφη με τη ζωόμορφη διάσταση. Είναι, όπως βλέπουμε, τραγοπόδαρος με κέρατο στο κεφάλι, ελαφρώς θα λέγαμε τρομακτικός

Στη συνέχεια, έχουμε μπροστά μας τον “Μοσχοφόρο”. Πρόκειται για ένα γενειοφόρο άντρα που στους ώμους του μεταφέρει ένα μοσχάρι. Φορά ιμάτιο, είδος αρχαίου ενδύματος. Το άγαλμα μας φανερώνει και την αξία που είχαν τα ζώα για τους ανθρώπους. Τα ζώα ήταν ιερά στην αρχαιότητα και ορισμένα από αυτά λατρεύονταν. Στη συνέχεια βλέπουμε το άγαλμα του “Ασκληπιού” (θυμηθείτε το Ασκληπιείο Βούλας, νοσοκομείο που πήρε το όνομά του από τον εν λόγω θεό). Ο Θεός αυτός θεωρείται προστάτης της ιατρικής και της υγείας. Σύμβολό του είναι το ραβδί γύρω από το οποίο είναι τυλιγμένο ένα φίδι, το οποίο αποτελεί σύμβολο της ιατρικής μέχρι και σήμερα. Ο Ασκληπιός φορά ιμάτιο, περασμένο από τον αριστερό του ώμο. Έπειτα παρατηρούμε τον Σάτυρο. Οι σάτυροι ήταν πνεύματα κάπως «δαιμονικά» των δασών. Πλάσματα με μισό σώμα ανθρώπου και μισό τράγου, και συνόδευαν τον θεό Διόνυσο, θεό του κρασιού και της διασκέδασης. Η απεικόνιση των Σατύρων θυμίζει την απεικόνιση του Πανός. Στην ταινία του Disney “ Ηρακλής”, υπάρχει ένας σάτυρος, ο Φιλοκτήτης!

Κατόπιν, βλέπουμε το άγαλμα ενός αθλητή της αρχαιότητας με ρωμαλέο σώμα, αρκετά μυώδες. Παριστάνεται γυμνός, όπως αγωνίζονταν οι αθλητές στην αρχαιότητα, με παρατεταμένο το δεξί πόδι ενώ το αριστερό είναι λυγισμένο δίνοντας μία κίνηση στο άγαλμα. Με το δεξί χέρι κρατά ένα τσουβάλι. Τέλος, το θα μιλήσουμε για το άγαλμα του Ποσειδώνα. Ο Ποσειδώνας ήταν Θεός της θάλασσας. Το δεξί του χέρι είναι υψωμένο. Φαντάζεστε ότι μάλλον θα κρατούσε την τρίαινα, σύμβολο του Ποσειδώνα, την οποία από την κίνηση του σώματος συμπεραίνουμε ότι ήθελε να την πετάξει. Με το αριστερό του χέρι

κρατά το μάτιο του που καλύπτει το κάτω μέρος του σώματός του. Λέγεται ότι όταν η θάλασσα είναι “ανήσυχη” και έχει κύματα, είναι επειδή ο Ποσειδώνας είναι θυμωμένος!

► **Η 4^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (280 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Ήταν καλοκαίρι και η ομάδα των παιδιών αποφάσισε να πάνε μία εκδρομή κοντά στο ποτάμι για να χαρούν τη φύση και να παίξουν με τους φίλους τους. Την ώρα του παιχνιδιού αντίκρισαν μία όμορφη κοπέλα και εκείνη τους χαμογέλασε, τους φώναξε κοντά της και τους είπε πως τη λένε Αφροδίτη. Τα παιδιά έκπληκτα άρχισαν να της κάνουν διάφορες ερωτήσεις. Ποιά είναι; Από πού ήρθε; Ποιοι είναι οι γονείς της; Τους απάντησε και τους σύστησε έναν άλλον κύριο που ξεπήδησε από το ποτάμι με μία τρίαινα στο χέρι. Έεεεε, Ποσειδώνα τι κάνεις εδώ; Αυτός τους απάντησε, ότι βγήκε λίγο από το νερό για να ξεκουραστεί. Πάνω στο βραχάκι που καθόταν τον πλησίασε ένα μικρό αγοράκι με πλούσια μαλλιά, ο Πλούτος. Ξαφνικά ακούστηκε ένα μούγκρισμα και εμφανίστηκε ένας τεράστιος άντρας που στους ώμους του κρατούσε ένα μοσχάράκι. Τα παιδιά πρώτη φορά έβλεπαν κάτι τέτοιο και άρχισαν να τον περιεργάζονται. Εκείνος τότε φώναξε: - Πλησιάστε παιδιά για να γνωρίσετε έναν καινούργιο φίλο. Με συντροφεύει, όπου και αν πηγαίνω. Τα παιδιά τον πλησίασαν τη στιγμή που ακούστηκε μία φωνή. Έεεεε, εσύ Μοσχοφόρε για που το έβαλες; φώναξε ένας μεγαλόσωμος και γυμνασμένος άνδρας που τον έλεγαν Αθλητή.

Ξαφνικά τα παιδιά άρχισαν να τρέχουν τρομαγμένα αριστερά - δεξιά στη θέα ενός επιβλητικού άνδρα που κουβαλούσε πάνω του φίδια. Αυτός άρχισε να τους φωνάζει και να τους καλεί κοντά του, λέγοντας ότι δεν έχουν να φοβηθούν κάτι και ο ίδιος θα τους αποδείξει, ότι τα φίδια είναι ακίνδυνα. Τότε ο Ασκληπιός συγκέντρωσε τα παιδιά γύρω του και μαζί με τους άλλους θεούς, ο καθένας διηγήθηκε την προσωπική του ιστορία και τα παιδιά είχαν μία μοναδική εμπειρία. Όλα έλεγαν μεταξύ τους ότι θα ήθελαν να ξαναπάνε μία τέτοια εκδρομή.

ΤΕΣΣΕΡΙΣ (4) ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ: 5^η ΕΩΣ 8^η ΙΣΤΟΡΙΑ

► **Η 5^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (152 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Κατά την επίσκεψη μας στο Μουσείο βλέποντας το Άγαλμα του αθλητή, θυμόμαστε ότι έχουμε διδαχθεί πώς στην αρχαιότητα τα παιδιά διδάσκονταν πρώτα την άθληση και το παιχνίδι, εξού και ο ορισμός “ νους υγιής εν σώματι υγιές” και αργότερα διδάσκονταν ανάγνωση και γραφή. Άξιο παράδειγμα αυτού του ρητού είναι και το Άγαλμα του Μοσχοφόρου στο οποίο είναι ο Ρόμβος που έχει στην πλάτη του ένα μοσχάράκι και στο κεφάλι του φοράει μια κόκκινη κορδέλα ενός αθλητικού σωματείου. Ο Πλούτος από την άλλη, ήτανε μία άγνωστη λέξη για τα παιδιά αλλά πολύ γνωστή για τους μεγαλύτερους γι’

αυτό και η δημιουργία του αγάλματος του μικρού πλούτου που συμβολίζει την αφθονία. Όπως μας δίδαξε ο Θεός Ασκληπιός, η υγεία είναι το βασικότερο αγαθό και ο πραγματικός πλούτος, που σε αυτό συμφωνεί και η Θεά Αφροδίτη, Θεά της Ομορφιάς, του Έρωτα και του Ύπνου, η οποία γεννήθηκε στον αφρό της θάλασσας, του παντοδύναμου Θεού Ποσειδώνα.

► **Η 6^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (270 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Στα πολύ παλιά τα χρόνια, στην αρχαία Ελλάδα, ζούσε ένα μικρό κοριτσάκι που το έλεγαν Ιώ. Ήταν πάντα χαρούμενη και γελαστή, της άρεσαν τα τραγούδια και οι βόλτες στο δάσος. Μια μέρα έβαλε τα καλά της τα ρούχα, έναν όμορφο κόκκινο χιτώνα, έπλεξε τα μαλλιά της κοτσίδα και βγήκε για μια βόλτα στο δάσος. Τότε άκουσε μια περίεργη μελωδία να έρχεται στα αυτιά της. Έψαξε γύρω της, να δει από που ακούγεται αυτή η υπέροχη μουσική. Αν και φοβόταν λιγάκι, αποφάσισε να πάει να δει, ποιός παίζει αυτή την μουσική. Περιπάτησε αρκετά και έφτασε δίπλα σε ένα μικρό ποταμάκι. Εκεί συνάντησε τον Πάνα που έπαιζε μουσική και τους Σάτυρους που χόρευαν. Μαζί τους είχαν και μερικά κατσικάκια πουχόρευαν και αυτά χαρούμενα με την μουσική του Πάνα. Η ωραία μουσική του Πάνα, έφτασεστα αυτιά του Ποσειδώνα και της Αφροδίτης και αποφάσισαν να έρθουν να ακούσουν και εκείνοι την ωραία μουσική. Πρώτα έφτασε η Αφροδίτη μαζί με τον φτερωτό γιό της τον Έρωτα και κάθισαν δίπλα στο ποταμάκι. Ένα μικρό φίδι που κρατούσε η Αφροδίτη στα χέρια της, της ξέφυγε και πήγε να παίξει με την Ιώ και πάνω στο παιχνιδι... ωχ! δάγκωσε την μικρή. Εκείνη την ώρα έφτασε και ο Ποσειδώνας, που βγήκε μέσα από το ποτάμι, είδε τι συνέβαινε και πέταξε με δύναμη την τρίαινά του και έδιωξε μακριά το φίδι. Όμως το φίδι, είχε τραυματίσει με το δηλητήριό του το κοριτσάκι και χρειαζόταν έναν γιατρό. Η Αφροδίτη έστειλε γρήγορα τον θεό Έρωτα που είχε φτερά, να φωνάξει, τον γιατρό τον Ασκληπιό. Εκείνος ήρθε και γιάτρεψε την Ιώ. Της έδεσε το πόδι και χαρούμενη γύρισε στο σπίτι της.

► **Η 7^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (336 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Η παρέα μας κατά την επίσκεψή της στο Μουσείο ενθουσιάστηκε με όλα αυτά τα υπέροχα αγάλματα. Ο Μοσχοφόρος είναι ένα μαρμάρινο αριστουργηματικό αρχαϊκό άγαλμα στο οποίο διακρίνουμε πεντακάθαρα τον νεαρό που κουβαλάει στους ώμους του ένα μοσχάρáκι που πιθανόν θα το προσφέρει ως θυσία στη θεά Αθηνά καθώς εκείνη την εποχή ήταν σύνηθες τέτοιου είδους θυσίες στον ναό της Αθηνάς. Επίσης μπορούμε να παρατηρήσουμε χλαμύδα που φτάνει ως την μέση των μηρών του, καλύπτει ώμους και μπράτσα, ενώ μπροστά αφήνει το στήθος ακάλυπτο. Η κόμη είναι δεμένη ψηλά στο κεφάλι με ταινία, και οι μακριές μπούκλες πέφτουν μπροστά στον μακρύ και ωραίο λαιμό. Το μέτωπο είναι

επίπεδο και κάθετο, το πρόσωπο χαρωπό και φωτεινό. Ο δε μόσχος είναι ήρεμος, αρτιμελής και ζωηρούλης.

Άγαλμα ώριμου άνδρα στο οποίο διακρίνουμε την ενδυμασία την βάση στην οποία στέκεται όρθιο τα δύο του χέρια είναι κομμένα φαίνεται σαν να είναι έτοιμος να απαγγείλει η να μιλήσει σε κάποιους πρέπει να ανήκει στην Αρχαϊκή Περίοδο και Μνημειακή Γλυπτική.

Το άγαλμα της Αφροδίτης φαίνεται σε πολύ καλή κατάσταση διακρίνονται ευκρινώς όλα τα μέρη του ενώ η Αφροδίτη κρατάει πιθανόν κάτι σαν νιπτήρα προφανώς για την λαμπερή ομορφιά της.

Το μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού είναι ένα πολύ όμορφο άγαλμα δείχνει την γλυκύτητα της παιδικής ηλικίας ένα κοριτσάκι με ήρεμο και αθώο πρόσωπο σε γαληνεύει με το παρουσιαστικό και την παιδική ψυχή.

Το άγαλμα του Ασκληπιού είναι πολύ επιβλητικό μας δείχνει τον δάσκαλο της Ιατρικής να κρατά ένα ραβδί στο οποίο είναι τυλιγμένο ένα φίδι. Η στάση του αγάλματος φανερώνει έναν σοφό άνθρωπο και έναν θεραπευτή.

Το άγαλμα του Ποσειδώνα αναδεικνύει την επιβλητικότητα του Θεού της Θάλασσας ο οποίος με την τρίαινα του έδινε εντολές στο υγρό στοιχείο να πειθαρχήσει σύμφωνα με τις εντολές του. Στο άγαλμα αυτό διακρίνουμε να στέκει όρθιο, στηριζόμενο στο δεξί του πόδι, έχοντας το δεξί χέρι ανορθωμένο, στο οποίο κράταγε την τρίαινα. Στηρίζει το αριστερό του χέρι στη μέση του, κρατώντας το μάτιο που πέφτει από τον ώμο και σκεπάζει τους μηρούς, αφήνοντας ακάλυπτο το σώμα από τη μέση και πάνω.

► Η 8^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (183 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):

Ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός αποτελεί ένας από τους σημαντικότερους πολιτισμούς. Διάφοροι μύθοι της ελληνικής μυθολογίας παρουσιάζονται μέσα από την τέχνη των αγαλμάτων τα οποία μας φανερώνουν την πλούσια ιστορία της αρχαίας Ελλάδας καθώς και σημαντικές αξίες της εποχής. Παρατηρώντας τα αγάλματα των μουσείων εντύπωση μας έκανε η ομορφιά και η λεπτομέρεια στην περιγραφή τους. Αρχικά η αξία της ομορφιάς στους ανθρώπους συμβολίζεται μέσω της θεάς Αφροδίτης. Σημαντική και για τους ανθρώπους ήταν και η αξία της ιατρικής.

Ο Θεός της ιατρικής Ασκληπιός καλύπτει τον ένα του ώμο μεσαίου χιτώνα αφήνοντας να φανεί το δυνατό του σώμα καθώς και μια ράβδος στην οποία γύρω της είναι τυλιγμένο ένα φίδι. Ο Θεός Ποσειδώνας έχει τη δύναμη με την τρίαινα του να ελέγχει τη θάλασσα δίνοντας εντολή άλλοτε να ηρεμεί και άλλοτε να φουρτουινιάζει. Στο συγκεκριμένο άγαλμα η τρίαινα

απουσιάζει. Επιπλέον η αξία του αθλητισμού από αρχαιοτάτων χρόνων είναι φανερή και στο συγκεκριμένο άγαλμα του νεαρού άντρα που στέκεται γυμνός. Ολοκληρώνεται την ιστορία μας ο Σάτυρος συχνά αναφέρεται ότι αποτελούσαν μέρος της παρέας του Θεού Διόνυσου. Στο συγκεκριμένο άγαλμα παρουσιάζεται με διπλή μορφή ανθρώπου και ζώου.

4.1.7 Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Ανακάτεμα ιστοριών / ομάδων με νέα αρίθμηση των ιστοριών.

Στη συνέχεια κρίθηκε ιδιαίτερα σημαντική η διαδικασία ανακατέματος των παραπάνω οχτώ (8) ιστοριών (βλ. Πίνακα 37), πριν δοθούν για την αξιολόγησή τους στους πενήντα (50) βαθμολογητές ιστοριών. Είναι απαραίτητο να επισημανθεί ότι προσθέσαμε νέα αρίθμηση, για να μην μπορεί κανένας από τους νέους συμμετέχοντες (βαθμολογητές ιστοριών) να αντιληφθεί από ποια κατηγορία ομάδων ανήκει η κάθε μια ιστορία. Δηλαδή, να μην γνωρίζει ποιες ιστορίες προέρχονται από τις συμβατές ομάδες και ποιες από τις μη συμβατές ομάδες.

Πίνακας 37. Ανακάτεμα Ιστοριών / Ομάδων με νέα αρίθμηση Ιστοριών.

Ανακάτεμα Ιστοριών / Ομάδων με νέα αρίθμηση Ιστοριών	
1 ^η Συμβατή Ομάδα	▶ 2 ^η Ιστορία
2 ^η Συμβατή Ομάδα	▶ 4 ^η Ιστορία
3 ^η Συμβατή Ομάδα	▶ 8 ^η Ιστορία
4 ^η Συμβατή Ομάδα	▶ 6 ^η Ιστορία
5 ^η Μη Συμβατή Ομάδα	▶ 1 ^η Ιστορία
6 ^η Μη Συμβατή Ομάδα	▶ 7 ^η Ιστορία
7 ^η Μη Συμβατή Ομάδα	▶ 3 ^η Ιστορία
8 ^η Μη Συμβατή Ομάδα	▶ 5 ^η Ιστορία

Επομένως μετά τη νέα αρίθμηση οι Ιστορίες αποτυπώνονται ως εξής:

- **1^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **5^η Μη Συμβατή Ομάδα,**
- **2^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **1^η Συμβατή Ομάδα,**
- **3^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **7^η Μη Συμβατή Ομάδα,**
- **4^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **2^η Συμβατή Ομάδα,**
- **5^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **8^η Μη Συμβατή Ομάδα,**
- **6^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **4^η Συμβατή Ομάδα,**
- **7^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **6^η Μη Συμβατή Ομάδα,**
- **8^η Ιστορία** δημιουργήθηκε από: **3^η Συμβατή Ομάδα.**

4.1.8 Παρουσίαση αποτελεσμάτων της αξιολόγησης των βαθμολογιών της κάθε μιας ιστορίας των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητές ιστοριών).

Στο email έστειλαν τις βαθμολογίες τις αξιολογήσεις – βαθμολογίες τους οι πενήντα (50) Συμμετέχοντες (βαθμολογητές ιστοριών). Στον παρακάτω πίνακα παρουσιάζονται τα αποτελέσματα που προέκυψαν δηλαδή, ο Α/Α κάθε Βαθμολογητή, τα αρχικά του ονόματος και του επωνύμου κάθε βαθμολογητή καθώς και η βαθμολογία του σε κάθε μια από τις οχτώ (8) ιστορίες που βαθμολόγησε με τη σειρά. (βλ. Πίνακα 38):

Πίνακας 38. Οι βαθμολογίες όλων των βαθμολογητών σε κάθε Ιστορία.

A/A	Αρχικά Βαθμολογητών ιστοριών	1 ^η Ιστορία	2 ^η Ιστορία	3 ^η Ιστορία	4 ^η Ιστορία	5 ^η Ιστορία	6 ^η Ιστορία	7 ^η Ιστορία	8 ^η Ιστορία
1	ΜΞ	6	8	6	6	9	8	8	7
2	ΝΧ	6	8	5	7	8	9	8	6
3	ΧΚ	2	2	2	2	2	2	9	2
4	ΛΑ	8	8	8	10	8	9	9	8
5	ΜΔ	6	4	6	8	6	10	9	10
6	ΚΒ	9	1	4	7	6	8	7	9
7	ΦΕ	6	6	6	6	6	9	10	6
8	ΑΑ	4	5	4	4	4	9	9	5
9	ΕΜ	6	7	5	6	8	7	8	9
10	ΓΦ	7	7	6	7	6	8	8	9
11	ΙΣ	7	7	6	8	6	9	10	6
12	ΓΔ	6	9	6	9	7	9	8	10
13	ΚΦ	9	8	8	6	9	7	10	8
14	ΚΜ	8	9	8	10	10	7	9	9
15	ΣΚ	6	6	2	6	5	7	8	6
16	ΠΠ	7	9	8	7	8	7	9	8
17	ΖΚ	7	8	7	8	7	9	10	8
18	ΚΦ	6	7	5	6	7	8	8	7
19	ΡΚ	8	7	8	8	8	10	10	7
20	ΔΠ	7	8	9	10	7	7	10	8
21	ΦΚ	7	8	7	8	7	9	10	8
22	ΧΦ	4	8	4	8	4	10	7	9

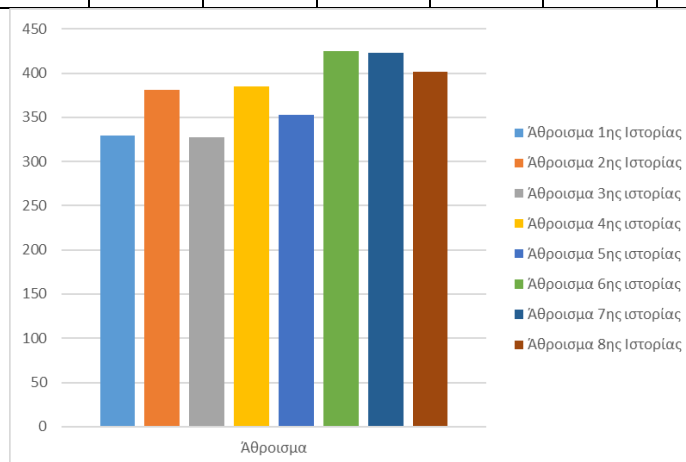
23	ΕΣ	8	9	7	7	7	8	10	8
24	ΓΣ	6	8	7	7	8	7	9	7
25	ΒΒ	5	6	5	8	6	9	6	9
26	ΠΓ	5	8	6	8	6	9	7	9
27	ΔΔ	6	9	5	8	6	7	5	8
28	ΚΚ	7	9	7	8	8	10	10	10
29	ΚΒ	7	10	6	7	9	8	7	10
30	ΑΜ	5	8	6	9	5	8	6	9
31	ΣΠ	7	8	7	8	7	9	10	8
32	ΚΠ	6	10	6	8	7	9	10	9
33	ΜΜ	9	8	8	7	10	9	10	10
34	ΚΜ	5	8	6	9	5	8	6	9
35	ΕΝ	3	6	5	6	4	8	7	7
36	ΠΘ	7	8	7	8	7	9	10	8
37	ΝΝ	8	9	8	8	7	9	5	6
38	ΚΝ	6	9	8	7	7	7	9	8
39	ΝΔ	7	9	8	9	6	10	5	10
40	ΑΝ	7	9	8	8	10	8	7	5
41	ΦΜ	7	8	7	10	8	10	10	7
42	ΑΜ	9	8	8	10	9	10	10	10
43	ΘΜ	8	9	9	10	10	10	9	10
44	ΓΠ	5	8	6	8	7	8	6	9
45	ΠΔ	5	7	5	7	6	8	6	9
46	ΜΣ	8	9	8	8	8	10	10	9
47	ΣΖ	9	8	9	7	9	10	10	9
48	ΕΦ	7	9	8	10	8	10	9	8
49	ΔΦ	8	7	9	9	7	9	10	8
50	ΡΚ	7	7	8	9	8	10	10	7

4.1.9 Παρουσίαση αποτελεσμάτων. Άθροισμα βαθμών κάθε ιστορίας, των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητές ιστοριών) σε μορφή πίνακα και σε Γράφημα ράβδων.

Επιπλέον παρακάτω παρουσιάζονται σε μορφή πίνακα (βλ. Πίνακα 39) και σε Γράφημα ράβδων (βλ. Γράφημα 1) τα αποτελέσματα με το άθροισμα των βαθμών κάθε μιας ιστορίας, όπως προέκυψαν από τους πενήντα (50) Συμμετέχοντες (βαθμολογητές ιστοριών) ιστοριών:

Πίνακας 39. Άθροισμα βαθμών κάθε ιστορίας.

	1 ^η ιστορία	2 ^η ιστορία	3 ^η ιστορία	4 ^η ιστορία	5 ^η ιστορία	6 ^η ιστορία	7 ^η ιστορία	8 ^η ιστορία
Άθροισμα βαθμών κάθε ιστορίας	329	381	327	385	353	425	423	401



Γράφημα 1. Γράφημα ράβδων με το άθροισμα κάθε ιστορίας.

4.1.10 Παρουσίαση αποτελεσμάτων με γράφημα των τάσεων των βαθμών κάθε μιας ιστορίας με χρωματισμό, των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητών ιστοριών).

Παρακάτω παρουσιάζονται τα αποτελέσματα με το άθροισμα των βαθμών κάθε μιας ιστορίας, που προέκυψαν από τους πενήντα (50) Συμμετέχοντες (βαθμολογητές ιστοριών). (βλ. Γράφημα 2):



Γράφημα 2. Γράφημα τάσεων Βαθμών κάθε Ιστορίας ξεχωριστά με χρωματισμό.

4.1.11 Παρουσίαση αποτελεσμάτων Μέγιστου, Ελάχιστου και Μέσου όρου βαθμών, κάθε μιας ιστορίας των πενήντα (50) Συμμετεχόντων (βαθμολογητών ιστοριών).

Μετά την παραλαβή όλων βαθμολογιών όπως παρουσιάστηκαν τα αποτελέσματα παραπάνω (βλ. Πίνακα 38) καθώς και τα αποτελέσματα με το άθροισμα των βαθμών που έλαβε κάθε μια ιστορία (βλ. Πίνακα 39) κρίθηκε αναγκαίος και ο υπολογισμός: του Μέγιστου, του Ελάχιστου και του Μέσου όρου των βαθμών κάθε μιας ιστορίας. Τα αποτελέσματα που προέκυψαν παρουσιάζονται αναλυτικά στον παρακάτω πίνακα. (βλ. Πίνακα 40):

Πίνακας 40. Μέγιστος, Ελάχιστος και Μέσος όρος βαθμών κάθε Ιστορίας.

	1 ^η Ιστορία	2 ^η Ιστορία	3 ^η Ιστορία	4 ^η Ιστορία	5 ^η Ιστορία	6 ^η Ιστορία	7 ^η Ιστορία	8 ^η Ιστορία
Μέγιστος Βαθμός	9	10	9	10	10	10	10	10
Ελάχιστος Βαθμός	2	1	2	2	2	2	5	2
Μέσος όρος Βαθμών	6,58	7,62	6,54	7,7	7,06	8,5	8,46	8,02

4.2 Κυριότερα ευρήματα/αποτελέσματα

Τα κυριότερα ευρήματα/ αποτελέσματα που προέκυψαν από την υλοποίηση της έρευνάς μετά και την ολοκλήρωση του τελευταίου τρίτου (3^{ου}) σταδίου δηλαδή την βαθμολόγηση των

οχτώ (8) ιστοριών και στην συνέχεια την συσχέτιση των βαθμών αυτών με την ομάδα που την δημιούργησε.

4.2.1 Συνολική παρουσίαση των κυριότερων στοιχείων / αποτελεσμάτων που εμπεριέχει κάθε ομάδα που δημιούργησε τις ιστορίες και ο μέσος όρος των βαθμών που έλαβε η κάθε ιστορία.

Αναλυτικότερα αποτυπώνονται στο παρακάτω πίνακα: στη πρώτη (1^η) στήλη ο αύξων αριθμός της ομάδας, στη δεύτερη (2^η) στήλη ο μέσος όρος βαθμών που έλαβε κάθε ιστορία στη τρίτη (3^η) στήλη η Κατηγορία συμβατότητας ομάδας, στη τέταρτη (4^η) στήλη ο αύξων αριθμός και τύπος Disc των συμμετεχόντων (4 άτομα / ομάδα) και στη πέμπτη (5^η) και τελευταία στήλη ο αύξων αριθμός της ιστορίας που δημιουργήθηκε (βλ. πίνακα 41):

Πίνακας 41. Συνολική παρουσίαση των κυριότερων στοιχείων /αποτελεσμάτων που εμπεριέχει κάθε ομάδα που δημιούργησε τις ιστορίες και ο μέσος όρος των βαθμών που έλαβε η κάθε ιστορία.

A/A Ομάδας	Μέσος όρος βαθμών ιστορίας	Κατηγορία συμβατότητας Ομάδας	A/A Συμμετεχόντων και τύπος Disc (4 άτομα / ομάδα)	A/A Ιστορίας που δημιουργήσαν
1 ^η	7,62	Συμβατή Ομάδα	2 D + 24 I + 5 S + 3 C	2 ^η Ιστορία
2 ^η	7,7	Συμβατή Ομάδα	6 D + 7 I + 1 S + 13 C	4 ^η Ιστορία
3 ^η	8,02	Συμβατή Ομάδα	21 D + 14 I + 11 S + 25 C	8 ^η Ιστορία
4 ^η	8,5	Συμβατή Ομάδα	10 D + 16 I + 17 S + 19 C	6 ^η Ιστορία
5 ^η	6,58	Μη Συμβατή Ομάδα	20 D + 18 I + 8 S + 4 C	1 ^η Ιστορία
6 ^η	8,46	Μη Συμβατή Ομάδα	9 D + 22 I + 23 S + 26 C	7 ^η Ιστορία
7 ^η	6,54	Μη Συμβατή Ομάδα	15 D + 28 I + 27 S + 12 C	3 ^η Ιστορία
8 ^η	7,06	Μη Συμβατή Ομάδα	29 D + 30 I + 32 S + 31 C	5 ^η Ιστορία

Αναλυτικότερα οι τέσσερις (4) Συμβατές Ομάδες:

- Η 1^η Συμβατή Ομάδα εργασίας εμπεριείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: 2 D + 24 I + 5 S + 3 C, τα οποία υλοποίησαν την ► 2^η Ιστορία η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► 7,62.

- Η 2^η Συμβατή Ομάδα εργασίας εμπειρείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: (6 D + 7 I + 1 S + 13 C) , τα οποία υλοποίησαν την ► 4^η Ιστορία η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► **7,7**.

- Η 3^η Συμβατή Ομάδα εμπειρείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: (21 D + 14 I + 11 S + 25 C), τα οποία υλοποίησαν την ► 8^η η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► **8,02**.

- Η 4^η Συμβατή Ομάδα εμπειρείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: (10 D + 16 I + 17 S + 19 C), τα οποία υλοποίησαν την ► 6^η Ιστορία η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► **8,5**.

Αναλυτικότερα οι τέσσερις (4) Μη Συμβατές Ομάδες:

- Η 5^η Μη Συμβατή Ομάδα εμπειρείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: (20 D + 18 D + 8 I + 4 C), τα οποία υλοποίησαν την ► 1^η Ιστορία η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► **6,58**.

- Η 6^η Μη Συμβατή Ομάδα εμπειρείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: (9 D + 22 D + 23 S + 26 S), τα οποία υλοποίησαν την ► 7^η η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► **8,46**.

- Η 7^η Μη Συμβατή Ομάδα εμπειρείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: (15 D + 28 D + 27 S + 12 I), τα οποία υλοποίησαν την ► 3^η Ιστορία η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► **6,54**.

- Η 8^η Μη Συμβατή Ομάδα εμπειρείχε τέσσερα (4) άτομα με A/A και τύπο προσωπικότητας: (29 D + 30 D + 32 C + 31 D), τα οποία υλοποίησαν την ► 7^η Ιστορία η οποία έλαβε από τους βαθμολογητές των ιστοριών ως μέσο όρο βαθμολογία (ποιοτικής απόδοσης) ► **7,06**.

4.2.2 Συνολική παρουσίαση των κυριότερων αποτελεσμάτων: Περιγραφή δοκιμής / τεστ Mann-Whitney U και υλοποίησης.

- **Περιγραφή δοκιμής / τεστ Mann-Whitney U.**

Το τεστ Mann-Whitney U (δοκιμή Wilcoxon-Mann-Whitney) είναι ένα μη παραμετρικό τεστ βασισμένο σε κατάταξη. Χρησιμοποιείτε για να προσδιοριστεί εάν υπάρχουν διαφορές μεταξύ δύο ομάδων σε μια συνεχή ή εξαρτημένη μεταβλητή.

Απαραίτητη προϋπόθεση σε μια δοκιμή Mann-Whitney U αποτελεί κάποιες από τις παραδοχές να είναι αληθινές.

• **Περιγραφή υλοποίησης δοκιμής / τεστ Mann - Whitney U χρήση στατιστικών SPSS.**

Σε ένα τυχαίο δείγμα τριάντα δύο (N=32) συμμετεχόντων ζητήθηκε αρχικά να απαντήσουν σε ένα τεστ προσωπικότητας disc στη συνέχεια χωρίστηκε σε δύο ομάδες: Η 1^η ομάδα εμπειρείχε άτομα με συμβατούς τύπους προσωπικότητας (δηλαδή συμβατή, η ομάδα) και η 2^η ομάδα εμπειρείχε άτομα με μη συμβατούς τύπους προσωπικότητας (δηλαδή μη συμβατή ομάδα). Προκειμένου να προσδιοριστεί ποια ομάδα με βάση τη συμβατότητα της ήταν πιο αποτελεσματική ως προς την απόδοση της στην εργασία που της ζητήθηκε να υλοποιήσει μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα (χρονική διάρκεια υλοποίησης 1 ώρας), για την ολοκλήρωση της εργασίας.

Στη συνέχεια της έρευνας ζητήθηκε από ένα άλλο τυχαίο δείγμα πενήντα (N=50) συμμετεχόντων να βαθμολογήσουν τις ιστορίες αυτές. Στο τέλος οι μέσοι όροι των βαθμολογιών που έλαβε η κάθε ιστορία των δύο (2) ομάδων, συγκρίθηκαν μεταξύ τους με τη δοκιμή /τεστ Mann - Whitney U χρήση στατιστικών SPSS.

4.2.3 Συνολική παρουσίαση των κυριότερων αποτελεσμάτων: Περιγραφικοί Πίνακες εξόδου τεστ Mann-Whitney U στο IBM SPSS Statistics Subscription.

► **Πίνακας Ranks του Mann-Whitney Test:** μας πληροφορεί, δηλαδή μας παρέχει τη μέση κατάταξη και το άθροισμα των τάξεων για τις δύο ομάδες που δοκιμάστηκαν (δηλαδή, τις συμβατές ομάδες και της μη συμβατές ομάδες).

Πίνακας 42. Ranks του Mann-Whitney Test (IBM SPSS Statistics).

Ranks				
	ΟΜΑΔΕΣ	N	Mean Rank	Sum of Ranks
ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ ΒΑΘΜΩΝ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ	4	5,75	23,00
	ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ	4	3,25	13,00
	Total	8		

Ειδικότερα ο παραπάνω πίνακας Ranks του Mann-Whitney Test, μας πληροφορεί για το ποια ομάδα έλαβε την υψηλότερη μέση βαθμολογία (δηλαδή ποια ομάδα μπορεί να θεωρηθεί ότι έχει συνολικά τις υψηλότερες βαθμολογίες).

Στο συγκεκριμένο Mann-Whitney Test της παρούσας έρευνας και ειδικότερα το αποτέλεσμα του πίνακα Ranks μας πληροφορεί ότι οι τέσσερις (4) Συμβατές ομάδες είχαν τους υψηλότερους μέσους όρους βαθμών απόδοσης για τις ιστορίες που δημιούργησαν.

- **Συμβατές ομάδες:** Μέση βαθμολογία: **5,75** και Άθροισμα των Βαθμών: **23,00**.
- **Μη συμβατές ομάδες:** Μέση βαθμολογία: **3,25** και Άθροισμα των Βαθμών: **13,00**.

► Πίνακας Test Statistics^a:

Ο συγκεκριμένος πίνακας του συγκεκριμένου τεστ της έρευνάς μας, μας πληροφορεί για το ποια είναι η πραγματική του αξία. Ειδικότερα ο πίνακας Στατιστικών δοκιμών μας παρέχει τη στατιστική δοκιμή, τη στατιστική U, καθώς και την ασυμπτωτική σημασία (2-ουρά) p -value.

Πίνακας 43. Test Statistics^a του Mann-Whitney Test (IBM SPSS Statistics).
Test Statistics^a

ΜΕΣΟΣ ΟΡΟΣ ΒΑΘΜΩΝ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	
Mann-Whitney U	3,000
Wilcoxon W	13,000
Z	-1,443
Asymp. Sig. (2-tailed)	,149
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,200 ^b

a. Grouping Variable: ΟΜΑΔΕΣ

b. Not corrected for ties.

Αναλυτικότερα η πρώτη σειρά Mann-Whitney U μας παρουσιάζει το στατιστικό U για το συγκεκριμένο τεστ που υλοποιήθηκε (U = 3,000). Στη συνέχεια η τρίτη σειρά το z -score (η σειρά Z= -1,443).

Τέλος υπάρχουν και οι δύο (2) τελευταίες σειρές που παρουσιάζουν τη στατιστική σημασία της δοκιμής: οι σειρές Asymp. Sig. (2-tailed = ,149) η οποία αναφέρεται στην ασυμπτωτική τιμή p και Exact Sig. [2 * (1-tailed Sig.) = ,200b] η οποία αναφέρεται στην ακριβή τιμή p αντίστοιχα.

Συμπέρασμα: Στη δοκιμή της έρευνάς μας, δημιουργήθηκε το ακριβές επίπεδο σημασίας και δεν υπήρχαν δεσμοί στα δεδομένα, επομένως χρησιμοποιήσαμε την ακριβή τιμή p.

Από τον παραπάνω πίνακα παρατηρήσαμε ότι το ακριβές μας p = .200, που σημαίνει ότι το αποτέλεσμα μας δεν είναι στατιστικά σημαντικό και δεν μπορούμε να απορρίψουμε την μηδενική υπόθεση. Αυτό συμβαίνει επειδή η τιμή p μας είναι μεγαλύτερη από 0,05 (δηλαδή, $p > 0,05$). Εάν η τιμή p μας ήταν μικρότερη από 0,05 (δηλ. $P < .05$), θα μπορούσαμε να απορρίψουμε την μηδενική υπόθεση και να αποδεχτούμε την εναλλακτική υπόθεση.

Η έλλειψη στατιστικής σημασίας μας ($p = ,200^b$) υποδηλώνει ότι δεν έχουμε στατιστικά σημαντικές διαφορές στη βαθμολογία απόδοσης μεταξύ συμβατών και μη συμβατών ομάδων. Δηλαδή οι συμβατές ομάδες έχουν ελάχιστα υψηλότερη ποιοτική απόδοση στις ιστορίες που δημιούργησαν από τις μη συμβατές ομάδες.

Αυτό σημαίνει ότι οι κατανομές των βαθμολογιών απόδοσης των δύο κατηγοριών ομάδων (συμβατές ομάδες και μη συμβατές) τους είναι σχεδόν ίδιες με μικρή διαφορά απόκλισης.

Κεφάλαιο 5. Συζήτηση – Συμπεράσματα – Μελλοντικές επεκτάσεις

5.1 Ανακεφαλαίωση

Η παρούσα διπλωματική εργασία εστίασε στη μελέτη της δυνατότητας μικρών ομάδων στην δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου (εικόνες αγαλμάτων). Το ενδιαφέρον προς αυτήν την κατεύθυνση προέκυψε από ένα κενό σε ερευνητικό επίπεδο, αλλά και της συμβολής σε μια συνολικότερη προσπάθεια βελτίωσης της διαδικασίας δημιουργίας ποιοτικού περιεχομένου σε διαδικτυακές εργασίες σε Μουσεία, μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα μιας (1) ώρας. Πρόκειται για μια αρχική έρευνα που μελλοντικά θα αποτελέσει τη βάση για συστήματα πληθοπορισμού και συνεργασίας επισκεπτών μουσείων.

Η έρευνα επί του θέματος ουσιαστικά αποσκοπούσε στη διερεύνηση νέων τρόπων ως προς το πως δύναται να επιτευχθεί καλύτερη απόδοση σε επίπεδο ομαδικής εργασίας από την συνδημιουργία ιστοριών πολιτιστικού περιεχομένου, με βάση εκθέματα (εικόνες μαρμάρινων αγαλμάτων) αρχαιολογικού μουσείου. Επιπλέον τα επιμέρους ζητήματα διερεύνησης αφορούσαν στο εάν μπορούν να συνεργαστούν ομαλά μεταξύ τους οι συμμετέχοντες της κάθε ομάδας, για την παραγωγή του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος.

Τα ερωτήματα στα οποία κλήθηκε να απαντήσει η παρούσα διπλωματική εργασία αφορούσαν στη δυνατότητα συνδημιουργίας ιστοριών από ομάδες επισκεπτών αλλά και πως μπορούν οι συγκεκριμένες ομάδες να συνεργαστούν ομαλά και να επιτύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα – απόδοση.

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε βασίστηκε ουσιαστικά στη συμμετοχή συνολικά 32 ατόμων Δημιουργοί ιστοριών (N=32) εκ των οποίων το 75% ήταν γυναίκες και το υπόλοιπο 25% άνδρες. Σε επίπεδα εκπαίδευσης, το 6,25% είχε υποχρεωτική εκπαίδευση, το 21,87 είχε ολοκληρώσει τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, το 68,75% που ήταν και η πλειοψηφία των συμμετεχόντων κατείχε πανεπιστημιακή εκπαίδευση ενώ 1 συμμετέχοντας (3,13% του δείγματος), ήταν κάτοχος διδακτορικού.

Μέσω της βιβλιογραφικής έρευνας αντλήθηκαν σημαντικά στοιχεία τα οποία βοήθησαν να αποκωδικοποιηθούν οι δύο (2) ερευνητικές επιστημονικές υποθέσεις που τέθηκαν ως προς το εάν μπορούν οι ομάδες να συνεργαστούν ομαλά και πως μπορούν να πετύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα- απόδοση. Η αναζήτηση των απαντήσεων των παραπάνω ερωτημάτων αποτέλεσε την έναρξη του σχεδιασμού των εργασιών για την διεξαγωγή της

έρευνας. Αρχικά δημιουργήθηκαν η δομή / σχέδιο εργασιών σε τρία (3) στάδια, ο καθορισμός των δύο (2) κατηγοριών συμμετεχόντων (ενήλικες, εθελοντές) συνολικός πληθυσμός N=82 (δημιουργοί ιστοριών N=32 και βαθμολογητές N=50), το εργαλείο αξιολόγησης προσωπικότητας τεστ disc με 4 τύπους προσωπικότητας (D+I+S+C) καθώς δόθηκε η δυνατότητα σχηματισμού συμβατών και μη συμβατών ομάδων για την σύγκριση ως το ποια ομάδα απέδωσε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα/απόδοση.

Για την εξαγωγή των συμπερασμάτων, σχηματίστηκαν οχτώ (8) ομάδες ψηφιακών επισκεπτών Μουσείου των (4) τεσσάρων ατόμων, (4 Συμβατές εμπειρείχαν 1 άτομο από κάθε τύπο D+I+S+C ενώ οι 4 Μη συμβατές εμπειρείχαν 2-3 άτομα με τύπο D και συμπλήρωναν με κάποιον από τους τύπους I+S+C), για την διεξαγωγή του 2^{ου} σταδίου της συνεργατικής εργασίας: δημιουργία ιστοριών για παιδιά 6-12 ετών με επιλογή έξι (6) αγαλμάτων, διάρκεια μια (1) ώρα και έως 300 λέξεις.

Σημαντική διαδικασία στο πλαίσιο υλοποίησης της έρευνας αποτέλεσε και η διαδικτυακή επικοινωνία των ομάδων. Ειδικότερα διεξήχθη με τη χρήση της εφαρμογής Zoom, όπου συζητήσαν διεξοδικά τον τρόπο συνεργασίας τους, επέλεξαν τα έξι αγάλματα, αντάλλαξαν απόψεις και πληροφορίες. Επιπροσθέτως υλοποιήθηκε μέσω έγγραφου Google doc η ταυτόχρονη επεξεργασία –δημιουργία των οχτώ (8) ιστοριών με ταυτόχρονη συνεργασία και των τεσσάρων μελών της ομάδας, στοχεύοντας στην καλύτερη δυνατή απόδοση της εργασίας που τους δόθηκε να υλοποιήσουν συνεργατικά.

Όσον αφορά τις δύο (2) μεταβλητές η ανεξάρτητη μεταβλητή (ποιοτική): περιλάμβανε δύο (2) κατηγορίες ομάδων (συμβατές και μη συμβατές) και η εξαρτώμενη μεταβλητή (ποσοτική): τον μέσο όρο βαθμολογίας (βαθμοί που έλαβε η κάθε ιστορία).

Για τον εντοπισμό διαφορών μεταξύ των ομάδων αξιοποιήθηκε το τεστ Mann-Whitney U (δοκιμή Wilcoxon-Mann-Whitney). Ιδιαίτερα σημαντική κρίνεται η συμβολή του αποτελέσματος της στατιστικής ανάλυσης του τεστ Mann-Whitney που διεξήχθη, καθώς προσδιόρισε εάν υπήρχαν διαφορές στη βαθμολογία εμπλοκής μεταξύ συμβατών ομάδων και μη συμβατών ομάδων, ώστε να αποδειχθεί εάν παίζει ρόλο η προσωπικότητα των μελών της ομάδας ως προς την συμβατότητα τους στην απόδοση μιας εργασίας. Δηλαδή εάν οι συμβατές ομάδες προσδίδουν καλύτερη απόδοση σε συνεργατικές εργασίες.

Τα αποτελέσματα αφοσίωσης βαθμολογιών στις συμβατές ομάδες ήταν στατιστικά ελάχιστα υψηλότερες από ό, τι στις μη συμβατές ομάδες. Αναλυτικότερα μετά την υλοποίηση της έρευνας και με βάση τα στοιχεία που αναλύθηκαν, προέκυψε ότι στις συμβατές ομάδες ο μέσος όρος βαθμών της ιστορίας ήταν ελάχιστα υψηλότερος σε σχέση με τις μη συμβατές ομάδες (από 7,6 – 8,5 στις συμβατές ομάδες έναντι 6,54 – 8,46 στις μη συμβατές).

Αναλυτικότερα οι κατανομές των βαθμολογιών απόδοσης της διαδικασίας υλοποίησης των ιστοριών για συμβατές και μη συμβατές ομάδες δεν ήταν παρόμοιες, όπως εκτιμήθηκε με οπτική επιθεώρηση.

Από τη διενέργεια του συγκεκριμένου τεστ, προέκυψε ότι οι τέσσερις (4) Συμβατές ομάδες είχαν ελάχιστα υψηλότερους μέσους όρους βαθμών για τις ιστορίες που δημιούργησαν με τη μέση βαθμολογία στο 5,75 και άθροισμα των βαθμών 23,00 σε αντίθεση με τις μη συμβατές ομάδες στο 3,25 και άθροισμα των Βαθμών: 13,00. Επομένως τα αποτελέσματα του μέσου όρου των βαθμολογιών (απόδοση) στις συμβατές ομάδες (μέση κατάταξη = 5,75) ήταν στατιστικά ελάχιστα υψηλότερες από ότι στις μη συμβατές ομάδες (μέση κατάταξη = 3,25), $U = 3$, $z = -1.443$, $p = .200$, χρησιμοποιώντας μια ακριβή κατανομή δειγματοληψίας για το U . Εν κατακλείδι, οι συμβατές ομάδες δεν έχουν ιδιαίτερα υψηλότερο σκορ εμπλοκής σε σύγκριση με τις μη συμβατές ομάδες (δηλαδή οι κατανομές τους είναι σχεδόν ίδιες).

5.2 Συζήτηση / Συμπεράσματα

Συμπερασματικά μετά την ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας όπως αναλύθηκαν, κατέδειξαν ότι μπορούν να συνδημιουργηθούν ιστορίες για μουσεία από διαδικτυακές συνεργατικές ομάδες επισκεπτών. Επίσης απεδείχθη ότι η ομαλή συνεργασίας τους ουσιαστικά συμβάλλει στο καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα-απόδοση.

Η μη παραμετρική στατιστική ανάλυση του τεστ Mann-Whitney που διεξήχθη απέδειξε ότι οι συμβατές ομάδες πέτυχαν ελάχιστα καλύτερη απόδοση από τις μη συμβατές ομάδες.

Εν κατακλείδι η υλοποίηση της συγκεκριμένης έρευνας απάντησε θετικά στο κεντρικό ερευνητικό ερώτημα, δηλαδή στο αν μπορούν να συνδημιουργηθούν ιστορίες για μουσεία από ομάδες επισκεπτών.

Κατά την διάρκεια εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας, επί των βασικών σημείων και συμπερασμάτων προέκυψαν ορισμένα οφέλη αλλά και μειονεκτήματα. Ειδικότερα:

- **Οφέλη σε σύγκριση με παρόμοιες προσπάθειες, είναι:**

Αρχικά παρατηρήθηκε από την ερευνήτρια ότι κατά την διαδικασία υλοποίησης της έρευνας φανερώθηκαν στους συμμετέχοντες (δημιουργούς ιστοριών) ορισμένες δεξιότητες που ορισμένοι ίσως δεν γνώριζαν ότι διαθέτουν όπως: 1. Γραφής, 2. Τεχνολογικές εφόσον εγκατέστησαν, συνδέθηκαν και χρησιμοποίησαν εφαρμογές (Zoom meetings, Google doc, email). 3. Κοινωνικές και διαπροσωπικές δηλαδή ομαδική εργασία, επικοινωνία και συνεργασία των μελών της ομάδας. Επίσης όσον αφορά τους συμμετέχοντες

(βαθμολογητές): η δεξιότητα αξιολόγησης εφόσον βαθμολόγησαν εργασίες άλλων ατόμων και τις βαθμολόγησαν.

Επιπροσθέτως βασισμένη στη περιορισμένη βιβλιογραφία για τη λειτουργία συμβατών ομάδων με βάση τη προσωπικότητα τους σε διαφορετικά είδη εργασιών. Η συγκεκριμένη έρευνα, αποτέλεσε ουσιαστικά θετικά οφέλη ως μια από τις πρώτες έρευνες η οποία μελέτησε μικρές (4 ατόμων) διαδικτυακές συνεργατικές ομάδες επισκεπτών μουσείου, με σκοπό τη δημιουργία ιστοριών πολιτιστικού περιεχομένου μέσα από εικόνες αγαλμάτων.

• **Μειονεκτήματα σε σύγκριση με παρόμοιες προσπάθειες, είναι:**

Αρχικά ένα σημαντικό μειονέκτημα αποτελεί ότι δεν κατέστη δυνατό να έχουμε μεγαλύτερο ποσοστό συμμετεχόντων λόγω της δύσκολης κατάστασης που επικρατούσε εξαιτίας της πανδημίας covid.

Ελάχιστοι συμμετέχοντες δεν ήταν αρκετά εξοικειωμένοι τεχνολογικά, οπότε δυσκολεύτηκαν λίγο να κατανοήσουν την διαδικασία και εγκαταστήσουν μόνοι τους τις εφαρμογές Zoom και Google doc που ήταν αναγκαίες για την υλοποίηση της διαδικτυακής συνεργατικής εργασίας για την υλοποίηση της έρευνας. Οπότε δόθηκαν σχετικές οδηγίες και περαιτέρω τεχνική υποστήριξη όπου χρειάστηκαν από την ερευνήτρια για την εγκατάσταση – σύνδεση για την επίτευξη της έρευνας.

5.3 Αξιοποίηση / Πρακτικές προεκτάσεις της έρευνας

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε, μέσω των αποτελεσμάτων της, μπορεί να συμβάλλει ουσιαστικά στην πρακτική εφαρμογή βελτίωσης της δυνατότητας μικρών ομάδων στην δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου με βάση τη συμβατότητα της προσωπικότητας τους. Ειδικότερα μπορούν να αξιοποιηθούν στη βελτίωση των διαδικασιών για τη δημιουργία ποιοτικού περιεχομένου και καλύτερης αποδοτικότητας μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα. Κατά συνέπεια, τα στοιχεία που συγκεντρώθηκαν μπορούν να αξιοποιηθούν ως μια αρχική έρευνα, που μελλοντικά θα αποτελέσει τη βάση για συστήματα πληθοπορισμού και συνεργασίας επισκεπτών μουσείων.

5.4 Μελλοντικές επεκτάσεις / Πρακτικές Προεκτάσεις της Έρευνας

Η συγκεκριμένη διπλωματική εργασία εστίασε μόνο με συγκεκριμένες υπηρεσίες ενός πληροφοριακού οργανισμού (Μουσεία). Πιο συγκεκριμένα με επισκέπτες Μουσείου δηλαδή, συνεργατικές διεπαφές οχτώ (8) ομάδων εστιασμού, οι οποίες σχηματίστηκαν στο

πλαίσιο της έρευνας και όχι στο σύνολό των υπηρεσιών ενός Μουσείου (πληροφοριακού οργανισμού). Όσον αφορά τα κριτήρια εισδοχής των συμμετεχόντων στην έρευνα υπήρχαν περιορισμοί στο ότι όλοι οι συμμετέχοντες θα είναι ενήλικοι και θα συμμετέχουν μόνο εθελοντικά.

Η διεύρυνση του δείγματος, ακόμα και σε πανελλαδικό επίπεδο, θα συνέβαλε καθοριστικά στην πληρέστερη και πιο ολοκληρωμένη εικόνα επί του θέματος αλλά και στην εξαγωγή ασφαλέστερων συμπερασμάτων. Επιπλέον, θα ήταν χρήσιμο να ερωτηθούν άτομα σε μεγαλύτερο φάσμα ηλικιών ώστε να αποτυπωθεί η άποψη όσο το δυνατόν μεγαλύτερου εύρους του πληθυσμού.

Ξεχωριστό ενδιαφέρον θα παρουσίαζε η καταγραφή απόψεων επί μεγαλύτερου συνόλου συμμετεχόντων που είναι βέβαιο πως θα μπορούσε να εμπλουτίσει την υπάρχουσα γνώση ενώ ιδιαίτερα καθοριστική θα μπορούσε να αποτελέσει η διεξαγωγή ποσοτικής έρευνας επί του θέματος.

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε μπορεί να αποτελέσει το εφαλτήριο δημιουργίας συνθηκών για ουσιαστική βελτίωση της δυνατότητας μικρών ομάδων εργασίας στην δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου με βάση τη συμβατότητα της προσωπικότητάς τους. Από τα στοιχεία προέκυψε πολύτιμη πληροφόρηση αναφορικά με τα επίπεδα αφοσίωσης μεταξύ συμβατών και μη συμβατών ομάδων, με άλλα λόγια, οι συμβατές ομάδες δεν έχουν υψηλότερες ή χαμηλότερες σκορ εμπλοκής από τις μη συμβατές ομάδες. Ουσιαστικά, μπορούν να συνδημιουργηθούν ιστορίες για μουσεία από ομάδες επισκεπτών ενώ ο τρόπος συνεργασίας τους ουσιαστικά συμβάλλει στο καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Διαφορετικές ομάδες επισκεπτών να συνδημιουργήσουν ιστορίες και να συνεργαστούν ομαλά και να πετύχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Ανεξάρτητα από τους όποιους περιορισμούς σε επίπεδο έρευνας, μελλοντικές έρευνες επί του θέματος μπορούν να ενισχύσουν την υπάρχουσα βιβλιογραφία ή ακόμα να μελετήσουν περαιτέρω τη λειτουργία συμβατών και μη συμβατών ομάδων σε διαφορετικά είδη εργασιών στη δημιουργία ιστοριών πολιτιστικού περιεχομένου μέσα από εικόνες αγαλμάτων.

Τέλος οι περιορισμοί της έρευνας έδειξαν ότι προκύπτουν προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.

- Πρώτη (1) πρόταση για περαιτέρω έρευνα προτείνεται να πραγματοποιηθεί παρόμοια έρευνα σε ένα ακόμα μεγαλύτερο δείγμα συμμετεχόντων, με στόχο να επιτευχθούν ακόμα καλύτερα στατιστικά αποτελέσματα για ίσως πιο σημαντικές κατανομές για το κατά πόσο επηρεάζει η προσωπικότητα ανάλογα τον τύπο των μελών την ομαδική εργασία. Ο μικρός αριθμός συμμετεχόντων ουσιαστικά θέτει τις

βάσεις για τη διενέργεια μελλοντικών μελετών με περισσότερους συμμετέχοντες σε ομάδες εργασίας.

- Δεύτερη (2) πρόταση προτείνεται η μεθοδολογία και το σχέδιο εργασιών να επεκταθεί και να χρησιμοποιηθεί σαν βάση για τον σχηματισμό ομάδων εργασίας και πληθοπορισμού σε Μουσεία και γενικά σε πολιτιστικούς οργανισμούς.
- Τρίτη (3) πρόταση για περαιτέρω έρευνα προτείνεται να πραγματοποιηθεί παρόμοια έρευνα ομαδικής εργασίας πληθοπορισμού αλλά με χρονική καταμέτρηση της διάρκειας υλοποίησης, στοχεύοντας σε σύντομο χρονικό διάστημα να επιτευχθεί η ομαλή συνεργασία και να παραχθεί το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

1. Antoniou, A. (2019). Compatibility of small team personalities in computer-based tasks. *Challenges*, 10(1), 29.
2. Bán D, Nagy, B., (2016). IDig Stories, digital storytelling in practice, training manual for digital storytelling workshops. http://idigstories.eu/wp-content/uploads/2016/09/Digital_Storytelling_in_Practice.pdf.
3. Bazley, M., & Graham, H. (2012). Experiment, share, revise: *Learning through oral history and digital storytelling*. *Oral History*, 40(2), 109-113.
4. Black, G. (2011). Museums, memory and history. *Cultural and Social History*, 8(3), 415-427.
5. Boase, C. (2013). Digital storytelling for reflection and engagement: *A study of the uses and potential of digital storytelling*. Centre for Active Learning & Department of Education, University of Gloucestershire. Disponible em: https://gjamissen.files.wordpress.com/2013/05/boase_assessment.pdf.
6. Brabham, D. C. (2013). *Crowdsourcing*. Mit Press.
7. Castañeda, M. E. (2013). I am proud that I did it and it's a piece of me": *Digital storytelling in the foreign language classroom*. *Calico Journal*, 30(1), 44-62.
8. Dal Falco, F., & Vassos, S. (2017). Museum experience design: *A modern storytelling methodology*. *The Design Journal*, 20(sup1), S3975-S3983.
9. Danks, M., Goodchild, M., Rodriguez-Echavarria, K., Arnold, D. B., & Griffiths, R. (2007, June). Interactive storytelling and gaming environments for museums: *The interactive storytelling exhibition project*. In International Conference on Technologies for E-Learning and Digital Entertainment (pp. 104-115). Springer, Berlin, Heidelberg.
10. Gadoloua, E., Papadakia, H., Stefanakisa, E., Kritikosa, G., Caob, Y., Hannemannb, A., & Kovachevb, D. (2010, May). History, Spatial Standards and Cultural Heritage Management in Proceedings of the 13th AGILE International Conference on the Science of Geographical Information, Geospatial Thinking, Guimaraes, Portugal
11. Huseinovic, M., & Turcinhodzic, R. (2013). Interactive animated storytelling in presenting intangible cultural heritage. In Proceedings of CESC 2013: The 17th Central European Seminar on Computer Graphics.
12. Hussain, H., & Shiratuddin, N. (2016). A digital storytelling process guide for designers. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 8(8), 13-17.
13. Jerry W. Gilley, M. Lane Morris, Alina M. Waite, Tabitha Coates, and Abigail Veliquette. 2010. Integrated Theoretical Model for Building Effective Teams. *Advances in Developing Human Resources* 12, 1 (2010), 7–28. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1523422310365309>
14. Katifori, A., Karvounis, M., Kourtis, V., Kyriakidi, M., Roussou, M., Tsangaris, M., ... & Keil, J. (2014, November). CHESS: personalized storytelling experiences in museums. In International Conference on Interactive Digital Storytelling (pp. 232-235). Springer, Cham.
15. Katifori, A., Karvounis, M., Kourtis, V., Perry, S., Roussou, M., & Ioanidis, Y. (2018, December). Applying interactive storytelling in cultural heritage: opportunities,

- challenges and lessons learned. In International Conference on Interactive Digital Storytelling (pp. 603-612). Springer, Cham.
16. Kontiza, K., Antoniou, A., Daif, A., Reboreda-Morillo, S., Bassani, M., González-Soutelo, S., ... & López-Nores, M. (2020). On How Technology-Powered Storytelling Can Contribute to Cultural Heritage Sustainability across Multiple Venues—Evidence from the CrossCult H2020 Project. *Sustainability*, 12(4), 1666.
 17. Lambert (2013) *Digital storytelling capturing lives, creating community*. Routledge, New York.
 18. Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Berkeley.
 19. Leimeister, J. M., Zogaj, S., & Durward, D. (2015). New Forms of Employment and IT--Crowdsourcing. In 4th Conference of the Regulating for Decent Work Network.
 20. Longo, F., Nicoletti, L., Padovano, A., & Vetrano, M. (2017). An intelligent serious game for a multi-device cultural heritage experience. *International Journal of Simulation and Process Modelling*, 12(6), 498-514.11.
 21. Lugmayr, A., Sutinen, E., Suhonen, J., Sedano, C. I., Hlavacs, H., & Montero, C. S. (2017). Serious storytelling—a first definition and review. *Multimedia tools and applications*, 76(14), 15707-15733.
 22. Lykourantzou, I., Ahmed, F., Papastathis, C., Sadien, I., & Papangelis, K. (2018). When crowds give you lemons: *Filtering innovative ideas using a diverse-bag-of-lemons strategy*. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2(CSCW), 1-23.
 23. Lykourantzou, I., Antoniou, A., Naudet, Y., & Dow, S. P. (2016, February). Personality matters: Balancing for personality types leads to better outcomes for crowd teams. In *Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing* (pp. 260-273).
 24. Oomen, J., & Aroyo, L. (2011, June). Crowdsourcing in the cultural heritage domain: *opportunities and challenges*. In *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies* (pp. 138-149).
 25. Palombini, A. (2017). Storytelling and telling history. Towards a grammar of narratives for Cultural Heritage dissemination in the Digital Era. *Journal of cultural heritage*, 24, 134-139.
 26. Prpić, J., Shukla, P. P., Kietzmann, J. H., & McCarthy, I. P. (2015). How to work a crowd: *Developing crowd capital through crowdsourcing*. *Business Horizons*, 58(1), 77-85.
 27. Pujol, L., Roussou, M., Poulou, S., Balet, O., Vayanou, M., & Ioannidis, Y. (2012, March). Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: *the CHESS project*. In *40th annual conference of computer applications and quantitative methods in archaeology*. Amsterdam University Press.
 28. Richani, E., Papaioannou, G., & Banou, C. (2016, October). Emerging opportunities: *the internet, marketing and museums*. In 20TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON CIRCUITS, SYSTEMS, COMMUNICATIONS AND COMPUTERS (CSCC 2016) (Vol. 76, pp. Art-no). EDP Sciences.
 29. Rizvic, S., Djapo, N., Alispahic, F., Hadzihalilovic, B., Cengic, F. F., Imamovic, A., ... & Boskovic, D. (2017, September). Guidelines for interactive digital storytelling presentations of cultural heritage. In *2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)* (pp. 253-259). IEEE.

30. Rizvic, S., Okanovic, V., & Boskovic, D. (2020). Digital Storytelling. In *Visual Computing for Cultural Heritage* (pp. 347-367). Springer, Cham.
31. Robin, B. (2013). The educational uses of digital storytelling. University of Houston. digitalstorytelling.coe.uh.edu/articles/Educ-uses-DS.pdf.
32. Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17-29.
33. Rosli, H., & Kamaruddin, N. (2020). A Conceptual Framework of Digital Storytelling (Dst) Elements on Information Visualisation (Infovis) Types in Museum Exhibition for User Experience (Ux) Enhancement.
34. Selmanovic, E., Rizvic, S., Harvey, C., Boskovic, D., Hulusic, V., Chahin, M., & Sljivo, S. (2018). VR Video Storytelling for Intangible Cultural Heritage Preservation.
35. Sheneman, L. (2010). Digital storytelling: *How to get the best results*. *School Library Monthly*, 27(1), 40-42.
36. Solemon, B., Ariffin, I., Din, M. M., & Anwar, R. M. (2013). A review of the uses of crowdsourcing in higher education. *International Journal of Asian Social Science*, 3(9), 2066-2073.
37. Spierling, U., Kampa, A., & Stöbener, K. (2016). Magic equipment: integrating digital narrative and interaction design in an augmented reality quest. In *Proceedings of International Conference on Culture and Computer Science, ICCCS* (pp. 56-61).
38. Sylaiou, S., & Dafiotis, P. (2020). Storytelling in Virtual Museums: *Engaging A Multitude of Voices*. In *Visual Computing for Cultural Heritage* (pp. 369-388). Springer, Cham.
39. Sylaiou, S., & Lagoudi, E., (2014, March). Αξιοποιώντας την ευφυΐα του πλήθους: *Crowdsourcing εφαρμογές στην Πολιτιστική Κληρονομιά*. Conference: Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA-GR) 2014 At: Ρέθυμνο Κρήτη
40. Tenh, H. K., Shiratuddin, N., & Harun, H. (2012). Core elements of digital storytelling from experts' perspective.
41. Wolff, A., Mulholland, P., & Collins, T. (2013, May). *Storyscope: using theme and setting to guide story enrichment from external data sources*. In *Proceedings of the 24th ACM Conference on Hypertext and Social Media* (pp. 79-88).

Πρόσθετη Βιβλιογραφία

- Europeana : <https://www.europeana.eu/>
- Zoom : <https://zoom.us/>
- Google docs: <https://docs.google.com>
- Τεστ προσωπικότητας DISC : <https://www.123test.com/disc-personality-test/>
- Μη παραμετρική στατιστική ανάλυση των βαθμολογιών των ιστοριών. Χρήση στατιστικού πακέτου IBM SPSS Statistics (Windows 64-bit) για το τεστ Mann Whitney:
<https://myibm.ibm.com/products-services/manage/507010751/downloads>

Παράρτημα – 1. Τεστ προσωπικότητας DISC

ΟΔΗΓΙΕΣ (ΤΕΣΤ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ DISC)

Αυτό το τεστ περιέχει 28 ομάδες με τέσσερις δηλώσεις / προτάσεις και απ' αυτές να επιλεγθούν μόνο δύο (2), δηλ. μια θετική και μια αρνητική δήλωση / πρόταση. Απαντήστε ειλικρινά και αυθόρμητα. Θα χρειαστούν μόνο 5 έως 10 λεπτά για να ολοκληρωθεί.

- Μελετήστε όλες τις περιγραφές σε κάθε ομάδα τεσσάρων (4) προτάσεων
- Επιλέξτε μια περιγραφή που θεωρείτε ότι σας **αρέσει περισσότερο** (Ναι 👍 θετική)
- Μελετήστε τις υπόλοιπες τρεις επιλογές στην ίδια ομάδα
- Επιλέξτε μια περιγραφή που θεωρείτε ότι ταιριάζει **λιγότερο με εσάς** (Όχι 👎 αρνητική)

Για κάθε ομάδα τεσσάρων περιγραφών πρέπει να έχετε **ένα (1)** που ταιριάζει **περισσότερο με εσένα** και μόνο **ένα (1)** που δεν ταιριάζει **με σένα**. Μερικές φορές μπορεί να είναι δύσκολο να αποφασίσετε ποια περιγραφή θα επιλέξετε. Θυμηθείτε ότι δεν υπάρχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις σε αυτό το τεστ προσωπικότητας DISC, οπότε απλώς λάβετε την καλύτερη απόφαση που μπορείτε. (<https://www.123test.com/disc-personality-test/>).

	28 ΔΗΛΩΣΕΙΣ (ΑΓΓΛΙΚΑ)	28 ΔΗΛΩΣΕΙΣ (ΕΛΛΗΝΙΚΑ)	
1^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	People look up to me:	Οι άνθρωποι με εκτιμούν.	
B.	I tend to be a kind person:	Τείνω να είμαι καλός άνθρωπος.	
Γ.	I accept life as it comes:	Αποδέχομαι τη ζωή καθώς έρχεται.	
Δ.	People say I have a strong personality:	Οι άνθρωποι λένε ότι έχω μια ισχυρή προσωπικότητα.	
2^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I find it difficult to relax:	Το βρίσκω δύσκολο να χαλαρώσω.	
B.	I have a very wide circle of friends:	Έχω πολύ μεγάλο κύκλο φίλων.	
Γ.	I am always ready to help others:	Είμαι πάντα έτοιμος να βοηθήσω άλλους.	
Δ.	I like to behave correctly:	Μου αρέσει να συμπεριφέρομαι σωστά.	
3^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I tend to do what I am told:	Τείνω να κάνω ό, τι μου λένε.	
B.	I like things to be very neat and tidy:	Μου αρέσουν τα πράγματα να είναι πολύ τακτοποιημένα και καθαρά.	
Γ.	People can't put me down:	Οι άνθρωποι δεν μπορούν να με απογοητεύσουν.	
Δ.	I enjoy having fun:	Μου αρέσει να διασκεδάζω.	
4^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I respect my elders and those in authority:	Σέβομαι τους γεροντότερους μου και εκείνους που έχουν την εξουσία.	
B.	I am always willing to do new things - to take a risk:	Είμαι πάντα πρόθυμος να κάνω νέα πράγματα - να διακινδυνεύσω.	
Γ.	I believe things will go well:	Πιστεύω ότι τα πράγματα θα πάνε καλά.	
Δ.	I am always willing to help:	Είμαι πάντα πρόθυμος να βοηθήσω.	
5^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I am a neat and orderly person:	Είμαι τακτοποιημένος και τακτικός άνθρωπος.	
B.	I am very active, both at work and play:	Είμαι πολύ δραστήριος, τόσο στη δουλειά όσο και στο παιχνίδι.	
Γ.	I am a very calm and placid person:	Είμαι πολύ ήρεμος και γαλήνιος άνθρωπος.	
Δ.	I generally get my own way:	Έχω συνήθως τον δικό μου τρόπο.	
6^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I am very contented with life:	Είμαι πολύ ικανοποιημένος/η με τη ζωή.	
B.	I tend to trust people:	Τείνω να εμπιστεύομαι τους ανθρώπους.	
Γ.	I like peace and quiet:	Μου αρέσει η ηρεμία και ησυχία.	
Δ.	I have a very positive attitude:	Έχω μια πολύ θετική στάση.	

7 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I have a great deal of will power:	Έχω μεγάλη θέληση.
B.	I always take notice of what other people say:	Παρατηρώ πάντα τι λένε οι άλλοι.
Γ.	I try to be obliging:	Προσπαθώ να είμαι εξυπηρετικός.
Δ.	I am always cheerful:	Είμαι πάντα χαρούμενος/η.
8 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I am self-confident:	Έχω αυτοπεποίθηση.
B.	People say I am a sympathetic type:	Οι άνθρωποι λένε ότι είμαι συμπαθητικός/η (τύπος).
Γ.	I have a tolerant attitude towards life:	Έχω μια ανεκτική στάση απέναντι στη ζωή.
Δ.	I am an assertive person:	Είμαι αποφασιστικός άνθρωπος.
9 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I never lose my temper:	Δεν χάνω ποτέ την ψυχραιμία μου.
B.	I like things to be precise and correct:	Μου αρέσουν τα πράγματα να είναι ακριβή και σωστά.
Γ.	I am very sure of myself:	Είμαι πολύ σίγουρος για τον εαυτό μου.
Δ.	I enjoy having a laugh and a joke:	Μου αρέσει να γελάω και να αστειεύομαι.
10 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	My behaviour is well disciplined:	Η συμπεριφορά μου είναι καλά πειθαρχημένη.
B.	People see me as being helpful:	Οι άνθρωποι με βλέπουν ως άτομο με διάθεση να βοηθάει.
Γ.	I am always on the move:	Είμαι πάντα σε κίνηση.
Δ.	I persevere until I get what I want:	Επιμένω μέχρι να πάρω αυτό που θέλω.
11 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I enjoy competition:	Μου αρέσει ο ανταγωνισμός.
B.	I do not treat life too seriously:	Δεν αντιμετωπίζω τη ζωή πολύ σοβαρά.
Γ.	I always consider others:	Πάντα σκέφτομαι τους άλλους.
Δ.	I am an agreeable type:	Είμαι πρόθυμος τύπος.
12 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I am very persuasive:	Είμαι πολύ πειστική.
B.	I see myself as a gentle person:	Βλέπω τον εαυτό μου ως ευγενικό άτομο .
Γ.	I am a very modest type:	Είμαι πολύ μετριοφρων τύπος.
Δ.	I often come up with original ideas:	Συχνά μου έρχονται πρωτότυπες ιδέες.
13 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I am very helpful towards others:	Είμαι πολύ βοηθητική προς τους άλλους.
B.	I don't like tempting fate:	Δεν μου αρέσει να προκαλώ την τύχη.
Γ.	I don't give up easily:	Δεν τα παρατάω εύκολα.
Δ.	People like my company:	Οι άνθρωποι συμπαθούν την παρέα μου.
14 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I tend to be a cautious person:	Τείνω να είμαι προσεκτικός άνθρωπος.
B.	I am a very determined person:	Είμαι πολύ αποφασιστικός άνθρωπος.
Γ.	I am good at convincing people:	Είμαι καλός/η στο να πείθω τους ανθρώπους.
Δ.	I tend to be a friendly person:	Τείνω να είμαι φιλικό άτομο.
15 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I don't scare easily:	Δεν φοβάμαι εύκολα.
B.	People find my company stimulating:	Οι άνθρωποι βρίσκουν ενδιαφέρον στο να κάνουν παρέα μαζί μου.
Γ.	I am always willing to follow orders:	Είμαι πάντα πρόθυμος να ακολουθήσω εντολές.
Δ.	I am a rather shy person:	Είμαι γενικότερα ντροπαλός σαν άνθρωπος.
16 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I am very willing to change my opinion:	Είμαι πολύ πρόθυμος στο να αλλάζω τη γνώμη μου.
B.	I like a good argument:	Μου αρέσει ένα καλό επιχείρημα.
Γ.	I tend to be an easy going type:	Τείνω να είμαι καλόβολος.
Δ.	I always look on the bright side of life:	Κοιτάζω πάντα τη θετική πλευρά της ζωής.
17 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I am a very social sort of person:	Είμαι ένα πολύ κοινωνικό άτομο.
B.	I am very patient:	Είμαι πολύ υπομονετικός.
Γ.	I am a very self-sufficient sort of person:	Είμαι πολύ ανεξάρτητος.
Δ.	I rarely raise my voice:	Σπάνια υψώνω τη φωνή μου.
18 ^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:		
A.	I am always ready and willing:	Είμαι πάντα έτοιμος και πρόθυμος.
B.	I am always keen to try new things:	Είμαι πάντα πρόθυμος να δοκιμάζω νέα πράγματα.

Γ.	I don't like arguments:	Δεν μου αρέσουν οι διαφωνίες.	
Δ.	People describe me as high spirited:	Οι άνθρωποι με περιγράφουν ως ενθουσιώδη-κεφάτο άνθρωπο.	
19^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I enjoy taking a chance:	Μου αρέσει να λαμβάνω μια ευκαιρία.	
B.	I tend to be very receptive to other people's ideas:	Τείνω να είμαι πολύ δεκτικός στις ιδέες των άλλων.	
Γ.	I am always polite and courteous:	Είμαι πάντα ευγενικός και φιλοφρονητικός.	
Δ.	I am a moderate rather than an extreme person:	Είμαι μάλλον μετριοπαθής και όχι ακραίος.	
20^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I tend to be a forgiving type:	Τείνω να είμαι συγχωρητικός άνθρωπος.	
B.	I am a sensitive person:	Είμαι ευαίσθητο άτομο.	
Γ.	I have a lot of energy and vigour:	Έχω πολλή ενέργεια και σθένος.	
Δ.	I can mix with anybody:	Μπορώ να συναναστραφώ με τον οποιονδήποτε.	
21^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I enjoy chatting with people:	Μου αρέσει να συνομιλώ με ανθρώπους.	
B.	I control my emotions:	Ελέγχω τα συναισθήματά μου.	
Γ.	I am very conventional in my outlook:	Είμαι πολύ συμβατικός-παραδοσιακός στις στάσεις μου.	
Δ.	I make decisions quickly:	Λαμβάνω αποφάσεις γρήγορα.	
22^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I tend to keep my feelings to myself:	Τείνω να κρατώ τα συναισθήματά μου για τον εαυτό μου.	
B.	Accuracy is very important to me:	Η ακρίβεια είναι πολύ σημαντική για μένα.	
Γ.	I like to speak my mind:	Μου αρέσει να εκφράζω αυτό που σκέφτομαι ή να εκφράζω την γνώμη μου.	
Δ.	I am very friendly:	Είμαι πολύ φιλικός.	
23^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I like to handle things with diplomacy:	Μου αρέσει να χειρίζομαι τα πράγματα με διπλωματικό τρόπο.	
B.	I am very daring:	Είμαι πολύ τολμηρός.	
Γ.	Most people find me acceptable:	Οι περισσότεροι με θεωρούν αποδεκτό.	
Δ.	I feel satisfied with life:	Νιώθω ικανοποιημένος με τη ζωή.	
24^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I am obedient:	Είμαι υπάκουος.	
B.	I am always willing to have a go:	Είμαι πάντα πρόθυμος να κάνω μια προσπάθεια.	
Γ.	Loyalty is one of my strengths:	Η αφοσίωση είναι ένα από τα δυνατά μου σημεία.	
Δ.	I have a good deal of charm:	Έχω μεγάλη γοητεία.	
25^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I tend to be an aggressive type:	Τείνω να είμαι επιθετικός.	
B.	I am good fun and have a lot of personality:	Είμαι διασκεδαστικός με μεγάλη προσωπικότητα.	
Γ.	People tend to see me as an "easy touch":	Οι άνθρωποι τείνουν να με βλέπουν ως ευκολόπιστο.	
Δ.	I tend to be rather timid:	Τείνω να είμαι μάλλον άτολμος.	
26^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	I am good at motivating people:	Είμαι καλός στο να παρακινώ τους ανθρώπους.	
B.	Patience is one of my major strengths:	Η υπομονή είναι ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματά μου.	
Γ.	I am careful to say the right thing:	Είμαι προσεχτικός το να λέω το σωστό πράγμα κάθε φορά.	
Δ.	I have a strong desire to win:	Έχω μια ισχυρή επιθυμία να κερδίζω.	
27^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	People find me easy to get on with:	Οι άνθρωποι με βρίσκουν καταδεκτικό και φιλικό.	
B.	I get a lot of satisfaction from helping others:	Παίρνω μεγάλη ικανοποίηση από το να βοηθώ άλλους.	
Γ.	I always think things through:	Πάντα σκέφτομαι τα πράγματα πολύ προσεχτικά.	
Δ.	I prefer to get things done now rather than later:	Προτιμώ να κάνω τα πράγματα τώρα και όχι αργότερα.	
28^η ομάδα με τέσσερις (4) δηλώσεις / προτάσεις:			
A.	People see me as relaxed and easy going:	Οι άνθρωποι με βλέπουν ως χαλαρό και άνετο.	
B.	I get restless quickly:	Νιώθω ανησυχία – νευρικότητα πολύ γρήγορα.	
Γ.	I think about how my decisions might affect others:	Σκέφτομαι πώς οι αποφάσεις μου μπορεί να επηρεάζουν τους άλλους.	
Δ.	I am good at analysing situations:	Είμαι καλός στο να αναλύω καταστάσεις.	

Παράρτημα – 2. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής και οδηγίες του 1^{ου} σταδίου ερωτηματολόγιο DISC.



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: «Διαχείριση Πληροφοριών σε Βιβλιοθήκες, Αρχεία, Μουσεία»

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ / DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ / SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES

ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ (1^ο στάδιο: 1^{ης} κατηγορίας «Δημιουργοί ιστοριών» περιγραφή ερωτηματολογίου DISC και των διαδικασιών της έρευνας).

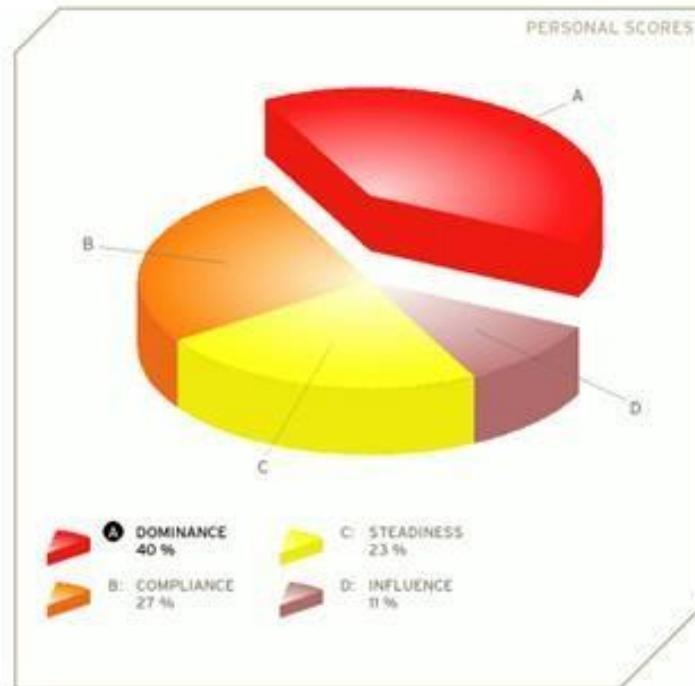
Τίτλος Διπλωματικής: “Δημιουργία ιστοριών μουσείου μέσα από συμβατές ομάδες”

Περιγραφή: Στο πλαίσιο εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας για το μεταπτυχιακό πρόγραμμα: ΠΜΣ Διαχείριση Πληροφοριών σε Βιβλιοθήκες, Αρχεία και Μουσεία του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, θα συνδημιουργηθούν ιστορίες πολιτιστικής κληρονομιάς από ομάδες επισκεπτών. Οι ιστορίες θα είναι πολύ σύντομες και θα δημιουργηθούν πάνω σε πραγματικά πολιτιστικά αντικείμενα. Τα δεδομένα που θα συλλεχθούν, όλες οι ιστορίες και οι πληροφορίες θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για λόγους ερευνητικούς. Τα προσωπικά δεδομένα θα καταστραφούν μετά το τέλος της έρευνας. Στην έρευνα μπορείτε να συμμετέχετε με ψευδώνυμο.

Για οποιαδήποτε πληροφορία σχετικά με την εργασία, παρακαλώ επικοινωνήστε email: mslam196682013@uniwa.gr.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ. Η εργασία αποτελείται από δύο (2) στάδια:

- **Πρώτο στάδιο (1^ο):** Θα χρειαστεί να απαντήσετε στο παρακάτω Τεστ προσωπικότητας DISC που υπάρχει στο: <https://www.123test.com/disc-personality-test/>. Πρόκειται για ένα τεστ προσωπικότητας, που θα μας βοηθήσει να σας εντάξουμε σε κατάλληλη ομάδα εργασίας στη δεύτερη φάση. Για κάθε τετράδα δηλώσεων των 28 ερωτήσεων διαλέγετε αυτή με την οποία συμφωνείτε περισσότερο (πράσινο χεράκι) και αυτή με την οποία διαφωνείτε περισσότερο (κόκκινο χεράκι).
 - a. Στο τέλος του ΤΕΣΤ θα εμφανιστεί ένα γράφημα με τα ποσοστά σας DISC, π.χ. A. Domiance 40%, B. Compliance 27%, C. Steadiness 23%, D. Influence 11% (βλ. γράφημα).



- b. Παρακαλώ αντιγράψτε αυτά τα αποτελέσματα και αποστολή (μαζί με το όνομά σας) στο email: mislam196682013@uniwa.gr. Εναλλακτικά μπορείτε να στείλετε τα αποτελέσματα ως εικόνα (screen shot) αν σας διευκολύνει.
- **Δεύτερο στάδιο (2^ο):** Μικρές ομάδες 4 ατόμων θα επικοινωνήσουν διαδικτυακά μέσω **zoom meetings** (μόνο 1 φορά και με κλειστές κάμερες, όσοι το επιθυμείτε μπορείτε να επικοινωνήσετε με ψευδώνυμο), με στόχο να συνδημιουργήσουν μια ιστορία για παιδιά έως 300 λέξεις (διάρκεια έως 1 ώρα).

Παράρτημα – 3. Οδηγίες σύνδεσης στις εφαρμογές (Zoom και Google doc) και διαδικασία υλοποίησης του δεύτερου (2^{ου}) σταδίου της έρευνας.



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: «Διαχείριση Πληροφοριών σε Βιβλιοθήκες, Αρχεία, Μουσεία»

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ / DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ / SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES

ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ (2^ο στάδιο: Zoom Meeting).

Τίτλος Διπλωματικής: “Δημιουργία ιστοριών μουσείου μέσα από συμβατές ομάδες”

ΘΕΜΑ: "Ομάδα Επισκεπτών Μουσείου: Δημιουργία Ιστορίας για παιδιά".

Αρχικά έχετε όλοι ολοκληρώσει το 1^ο στάδιο (τεστ προσωπικότητας DISC). Με βάση τα αποτελέσματα του τεστ Disc σας, ενταχθήκατε στην κατάλληλη ομάδα εργασίας. Τα δεδομένα που θα συλλεχθούν (δηλαδή, όλες οι ιστορίες και οι πληροφορίες), θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά και μόνο για ερευνητικούς σκοπούς. Τα προσωπικά δεδομένα σας θα καταστραφούν μετά το τέλος της έρευνας.

Έναρξη του 2^{ου} σταδίου: Καλείστε ως συμμετέχοντες μιας Ομάδας Ψηφιακών Επισκεπτών Μουσείου, να γράψετε μια ιστορία για παιδιά 6-12 ετών. Αρχικά θα συνδεθείτε στη διαδικτυακή συνάντηση Zoom και θα επικοινωνήσετε μεταξύ σας με ανοιχτό το μικρόφωνο, ενώ μπορείτε να συμμετέχετε με ψευδώνυμο κατά την εγγραφή σας και με κλειστές κάμερες.

Παρακαλούνται όλοι οι συμμετέχοντες κάθε ομάδας να συνδεθούν την προκαθορισμένη ώρα της διαδικτυακής συνάντησης. Η ενημέρωση κάθε ομάδας για την (ημέρα και ώρα συνάντησης), θα πραγματοποιηθεί μέσω email.

Αντιγράψετε τον παρακάτω σύνδεσμο Zoom Meeting:

Join Zoom Meeting:

► <https://us05web.zoom.us/j/8769188479?pwd=UnJSQ2NvZ2x5c1RoU0lveXFyd3pvQT09>

Κλειδί κωδικός / Meeting ID: ► 876 918 8479

Passcode: ► h1pcRU

Σας ευχαριστώ πολύ για την συμμετοχή σας!!!

Οδηγίες σύνδεσης Zoom Meeting (σε υπολογιστή)

► Άνοιγμα του συνδέσμου **Join Zoom Meeting** που σας έχει σταλεί:

<https://us05web.zoom.us/j/8769188479?pwd=UnJSQ2NvZ2x5c1RoU0lveXFyd3pvQT09>.

► Εγκαταστήστε το πρόγραμμα (μετά την αποθήκευση ανοίξτε το πρόγραμμα και ακολουθήστε τις οδηγίες).

Πριν την σύνδεση: 1^ο πληκτρολογείτε το Κλειδί / Meeting ID: **876 918 8479** και 2^ο πληκτρολογείτε το **μικρό σας όνομα ή ψευδώνυμο** (για να αναγνωρίζετε οι συμμετέχοντες μεταξύ σας). Τέλος για σύνδεση πληκτρολογήστε το **Join Meeting**.

Η ερευνήτρια αν έχει **ανοιχτή** τη συνάντηση. Αρχικά συνδεθείτε με τις ρυθμίσεις ήχου του υπολογιστή, δοκιμή **test** για τα ηχεία και το μικρόφωνο. Τέλος σύνδεση με κλικ πάνω στο **Join with Computer Audio**.

Σε περίπτωση αν **δεν έχει ανοιχτή** ακόμα τη συνάντηση, εμφανίζεται το μήνυμα **Αναμονή μέχρι να συνδεθεί ο διαχειριστής** και περιμένετε. Όταν συνδεθείτε θα είναι ενεργοποιημένο το μικρόφωνό σας. Κατά τη διάρκεια του **Zoom Meeting** είναι χρήσιμο να έχετε το μικρόφωνο σας κλειστό, με τη δυνατότητα να το ανοίγετε κάθε φορά που επιθυμείτε να επικοινωνήσετε.

Οδηγίες σύνδεσης Zoom Meeting (σε Κινητά)

1^ο Βήμα ► Εγκαταστήστε την εφαρμογή **Zoom Cloud Meetings** στο κινητό σας, είτε είναι Android είτε iOS.

Σύνδεσμος:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=us.zoom.videomeetings&hl=el&gl=US>

2^ο Βήμα ► Για να συνδεθείτε στη συνάντηση κλικ στο **Join a Meeting**.

4^ο Βήμα ► Συμπληρώστε το Κωδικό κλειδί / Meeting ID: **876 918 8479** και επίσης γράψτε

το μικρό σας όνομα ή ψευδώνυμο, ώστε να σας αναγνωρίζουν στη συνάντηση οι υπόλοιποι συμμετέχοντες. Τέλος πατήστε το **Join** για να συνδεθείτε.

5^ο Βήμα ► Εισάγετε τον κωδικό συνάντησης / meeting Passcode: **h1pcRU**

6^ο Βήμα ► Εφόσον συνδεθείτε θα σας ζητηθεί η ενεργοποίηση του ήχου. Για να συνδεθεί το μικρόφωνό κλικ κάτω αριστερά τα ακουστικά **Join Audio**.

Παράρτημα – 4. Πρόσκληση / δήλωση συμμετοχής και οδηγιών του 3^{ου} σταδίου της (2^{ης}) κατηγορίας συμμετεχόντων (Βαθμολογητές ιστοριών).



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: «Διαχείριση Πληροφοριών σε Βιβλιοθήκες, Αρχεία, Μουσεία»

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ / DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ / SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES

ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ (3^ο στάδιο: Βαθμολόγηση Ιστοριών).

ΟΔΗΓΙΕΣ

◆ Αρχικά στο 2^ο στάδιο της παρούσας έρευνας οκτώ (8) ομάδες συμμετεχόντων είδαν τις παρακάτω δώδεκα (12) εικόνες αγαλμάτων και τους ζητήθηκε να επιλέξουν έξι (6) από αυτές για να γράψουν ιστορία για παιδιά η κάθε ομάδα, με όριο λέξεων έως: 300 λέξεις.

◆ Σας παρακαλούμε να διαβάσετε τις παρακάτω οκτώ (8) ιστορίες που δημιουργήθηκαν και να βαθμολογήσετε-αξιολογήσετε κάθε μια ιστορία (κλίμακα βαθμού: από 1 έως 10).

Ευχαριστούμε πολύ!!!



Μαρμάρινο
άγαλμα κοριτσιού

Άγαλμα
Πανός

Ο Μοσχοφόρος.
Μαρμάρινο
αρχαϊκό άγαλμα

Άγαλμα Ασκληπιού

Μαρμάρινο
άγαλμα της
Υγείας-Αφροδίτης
με τον Έρωτα-
Ύπνο

Άγαλμα αθλητή



Άγαλμα μικρού
Πλούτου

Άγαλμα ώριμου
άνδρα

Άγαλμα
Αφροδίτης

Μαρμάρινο
άγαλμα του
αυτοκράτορα
Αδριανού

Άγαλμα
Ποσειδώνα

Άγαλμα Σάτυρου

8 Σύντομες ΙΣΤΟΡΙΕΣ για ΠΑΙΔΙΑ

1^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Κατά την επίσκεψη μας στο Μουσείο βλέποντας το Άγαλμα του αθλητή, θυμόμαστε ότι έχουμε διδαχθεί πώς στην αρχαιότητα τα παιδιά διδάσκονταν πρώτα την άθληση και το παιχνίδι, εξού και ο ορισμός “ νους υγιής εν σώματι υγιεί” και αργότερα διδάσκονταν ανάγνωση και γραφή. Άξιο παράδειγμα αυτού του ρητού είναι και το Άγαλμα του Μοσχοφόρου στο οποίο είναι ο Ρόμβος που έχει στην πλάτη του ένα μοσχαράκι και στο κεφάλι του φοράει μια κόκκινη κορδέλα ενός αθλητικού σωματείου. Ο Πλούτος από την άλλη, ήτανε μία άγνωστη λέξη για τα παιδιά αλλά πολύ γνωστή για τους μεγαλύτερους γι’ αυτό και η δημιουργία του αγάλματος του μικρού πλούτου που συμβολίζει την αφθονία. Όπως μας δίδαξε ο Θεός Ασκληπιός, η υγεία είναι το βασικότερο αγαθό και ο πραγματικός πλούτος, που σε αυτό συμφωνεί και η Θεά Αφροδίτη, Θεά της Ομορφιάς, του Έρωτα και του Ύπνου, η οποία γεννήθηκε στον αφρό της θάλασσας, του παντοδύναμου Θεού Ποσειδώνα.

Βαθμός 1^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

2^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Στην παρούσα εργασία θα ξεκινήσουμε να κάνουμε μια περιήγηση στον κόσμο των αγαλμάτων με μια διαφορετική προσέγγιση παιδικής ματιάς κατανοώντας την αρχαία ελληνική μυθολογία.

Θα ξεκινήσουμε, λοιπόν, την περιήγηση της ιστορίας μας με το μαρμάρινο άγαλμα του κοριτσιού, το οποίο απεικονίζεται με πλούσια ενδυμασία φορώντας μακρύ φόρεμα και χιτώνα, δείχνοντας ότι προέρχεται από ανώτερη κοινωνική τάξη. Διακρίνεται ένα ελαφρύ μειδίασμα στο πρόσωπό της που ενδεχομένως να υποδηλώνει μία προσμονή για κάτι ή ίσως ακόμη και μια ειρωνεία λόγω της κοινωνικής της τάξης.

Στο επόμενο άγαλμα του Ασκληπιού είναι εμφανής η δύναμη της ιατρικής επιστήμης, η οποία είναι ορατή τόσο από το ανάστημα του άντρα αλλά και από το σκήπτρο που κρατάει και υποδηλώνει τη φαρμακευτική δύναμη του φιδιού στην αρχαιότητα.

Το άγαλμα του αθλητή αναπαριστά ένα καλογυμνασμένο άνδρα που αποτυπώνει τη σημαντικότητα του αθλητισμού στην αρχαιότητα και το κύρος του άνδρα που αθλείται. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στις αθλητικές δραστηριότητες λάμβαναν μέρος περισσότερο οι άνδρες από τις γυναίκες και ήταν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής τους. Στην αρχαιότητα, η άθληση ήταν τόσο σημαντική όσο και η μόρφωση και είχε βγει το γνωστό ρητό που χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα, “νους υγιής και σώματι υγιή”.

Το άγαλμα της Αφροδίτης εμφανίζει μια γυναικεία φιγούρα που απεικονίζει τη γυναικεία ομορφιά και θηλυκότητα. Η ύπαρξη του νιπτήρα δίπλα στο άγαλμα της Αφροδίτης συνδυάζει την καθαριότητα με την ομορφιά.

Στο άγαλμα του Ποσειδώνα απεικονίζεται ο θεός της θάλασσας και των ναυτικών σε όλο του το μεγαλείο. Στο σηκωμένο χέρι απουσιάζει η τρίαινα που κρατάει συνήθως ο Ποσειδώνας με την οποία εξουσιάζει τα κύματα και τη θάλασσα, καθώς το άγαλμα καταστράφηκε εν μέρη στο πέρασμα των αιώνων.

Τέλος, στο άγαλμα του ώριμου άνδρα εμφανίζεται ένας άνδρας μεγαλύτερης ηλικίας με κοντά μαλλιά και γένια, ντυμένος με μακρύ ιμάτιο τυλιγμένο γύρω από το κορμί. Την ηλικία του φανερώνει η στάση του κορμιού του και η έκφρασή του προσώπου του που αποπνέουν σοφία και προσδίδουν σεβασμό.

Είναι εμφανές από τα παραπάνω, ότι το κάθε άγαλμα της αρχαιότητας μας αφηγείται τη δική του ιστορία που ο καθένας την αντιλαμβάνεται διαφορετικά.

Βαθμός 2^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

3^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Η παρέα μας κατά την επίσκεψή της στο Μουσείο ενθουσιάστηκε με όλα αυτά τα υπέροχα αγάλματα. Ο Μοσχοφόρος είναι ένα μαρμάρινο αριστουργηματικό αρχαϊκό άγαλμα στο οποίο διακρίνουμε πεντακάθαρα τον νεαρό που κουβαλάει στους ώμους του ένα μοσχαράκι που πιθανόν θα το προσφέρει ως θυσία στη θεά Αθηνά καθώς εκείνη την εποχή ήταν σύνηθες τέτοιου είδους θυσίες στον ναό της Αθηνάς. Επίσης μπορούμε να

παρατηρήσουμε χλαμύδα που φτάνει ως την μέση των μηρών του, καλύπτει ώμους και μπράτσα, ενώ μπροστά αφήνει το στήθος ακάλυπτο. Η κόμη είναι δεμένη ψηλά στο κεφάλι με ταινία, και οι μακριές μπούκλες πέφτουν μπροστά στον μακρύ και ωραίο λαιμό. Το μέτωπο είναι επίπεδο και κάθετο, το πρόσωπο χαρωπό και φωτεινό. Ο δε μόσχος είναι ήρεμος, αρτιμελής και ζωηρούλης.

Άγαλμα ώριμου άνδρα στο οποίο διακρίνουμε την ενδυμασία την βάση στην οποία στέκεται όρθιο τα δύο του χέρια είναι κομμένα φαίνεται σαν να είναι έτοιμος να απαγγείλει η να μιλήσει σε κάποιους πρέπει να ανήκει στην Αρχαϊκή Περίοδος και Μνημειακή Γλυπτική.

Το άγαλμα της Αφροδίτης φαίνεται σε πολύ καλή κατάσταση διακρίνονται ευκρινώς όλα τα μέρη του ενώ η Αφροδίτη κρατάει πιθανόν κάτι σαν νιπτήρα προφανώς για την λαμπερή ομορφιά της.

Το μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού είναι ένα πολύ όμορφο άγαλμα δείχνει την γλυκύτητα της παιδικής ηλικίας ένα κοριτσάκι με ήρεμο και αθώο πρόσωπο σε γαληνεύει με το παρουσιαστικό και την παιδική ψυχή.

Το άγαλμα του Ασκληπιού είναι πολύ επιβλητικό μας δείχνει τον δάσκαλο της Ιατρικής να κρατά ένα ραβδί στο οποίο είναι τυλιγμένο ένα φίδι. Η στάση του αγάλματος φανερώνει έναν σοφό άνθρωπο και έναν θεραπευτή.

Το άγαλμα του Ποσειδώνα αναδεικνύει την επιβλητικότητα του Θεού της Θάλασσας ο οποίος με την τρίαινα του έδινε εντολές στο υγρό στοιχείο να πειθαρχήσει σύμφωνα με τις εντολές του. Στο άγαλμα αυτό διακρίνουμε να στέκει όρθιο, στηριζόμενο στο δεξί του πόδι, έχοντας το δεξί χέρι ανορθωμένο, στο οποίο κράταγε την τρίαινα. Στηρίζει το αριστερό του χέρι στη μέση του, κρατώντας το μάτιο που πέφτει από τον ώμο και σκεπάζει τους μηρούς, αφήνοντας ακάλυπτο το σώμα από τη μέση και πάνω.

Βαθμός 3^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

4^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Μια φορά κι έναν καιρό, στην αρχαία Ελλάδα υπήρχε ένα μαρμάρινο άγαλμα μικρού κοριτσιού που το βλέπουμε να κρατάει στα χέρια της τον χιτώνα της. Από το είδος της ενδυμασίας της καταλαβαίνουμε ότι ανήκει σε οικογένεια ανώτερης κοινωνικής τάξης. Δίπλα του στέκεται το άγαλμα του ανθρωπόμορφου θεού Πάνα ο οποίος ήταν ο θεός που ένωνε τους ανθρώπους με τα ζώα. Το ένα του χέρι ακουμπάει τις οπλές από ένα μικρό κατσικάκι που τον συντροφεύει. Απέναντί του ατενίζει το μαρμάρινο, άγαλμα του Μοσχοφόρου, ενός γεροδεμένου άντρα που κουβαλάει στους ώμους του ένα μικρό μοσχαράκι. Εκείνη τη στιγμή, ο Πάνας άρχισε να παίζει μουσική με τις ξύλινες φλογέρες του και η θεσπέσια μελωδία τράβηξε κοντά τους την θεά Αφροδίτη, τον θεό Ποσειδώνα και τον Ασκληπιό. Ο Ασκληπιός, ο θεός της ιατρικής, λατρευόταν σε όλο τον ελλαδικό χώρο κατά την αρχαιότητα. Τον αναγνωρίζουμε από τη ράβδο που κρατάει και η οποία έχει τυλιγμένο πάνω της ένα φίδι. Ο θεός Ποσειδώνας, από την άλλη, κρατάει πάντα μια τρίαινα, με την οποία εξουσιάζει το υγρό στοιχείο, αν και στο συγκεκριμένο άγαλμα η τρίαινα του απουσιάζει. Τέλος, η θεά Αφροδίτη, γνωστή ως θεά της ομορφιάς και του έρωτα, στέκει με μια λεκάνη γεμάτη ροδοπέταλα και απολαμβάνει την μελωδία.

Βαθμός 4^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

5^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός αποτελεί ένας από τους σημαντικότερους πολιτισμούς. Διάφοροι μύθοι της ελληνικής μυθολογίας παρουσιάζονται μέσα από την τέχνη των αγαλμάτων τα οποία μας φανερώνουν την πλούσια ιστορία της αρχαίας Ελλάδας καθώς και σημαντικές αξίες της εποχής. Παρατηρώντας τα αγάλματα των μουσείων εντύπωση μας έκανε η ομορφιά και η λεπτομέρεια στην περιγραφή τους. Αρχικά η αξία της ομορφιάς στους ανθρώπους συμβολίζεται μέσω της θεάς Αφροδίτης. Σημαντική και για τους ανθρώπους ήταν και η αξία της ιατρικής.

Ο Θεός της ιατρικής Ασκληπιός καλύπτει τον ένα του ώμο μεσαίου χιτώνα αφήνοντας να φανεί το δυνατό του σώμα καθώς και μια ράβδος στην οποία γύρω της είναι τυλιγμένο ένα φίδι. Ο Θεός Ποσειδώνας έχει τη δύναμη με την τρίαινα του να ελέγχει τη θάλασσα δίνοντας εντολή άλλοτε να ηρεμεί και άλλοτε να φουρτουνιάζει. Στο συγκεκριμένο άγαλμα η τρίαινα

απουσιάζει. Επιπλέον η αξία του αθλητισμού από αρχαιοτάτων χρόνων είναι φανερή και στο συγκεκριμένο άγαλμα του νεαρού άντρα που στέκεται γυμνός. Ολοκληρώνεται την ιστορία μας ο Σάτυρος συχνά αναφέρεται ότι αποτελούσαν μέρος της παρέας του Θεού Διόνυσου. Στο συγκεκριμένο άγαλμα παρουσιάζεται με διπλή μορφή ανθρώπου και ζώου.

Βαθμός 5^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

6^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Ήταν καλοκαίρι και η ομάδα των παιδιών αποφάσισε να πάνε μία εκδρομή κοντά στο ποτάμι για να χαρούν τη φύση και να παίξουν με τους φίλους τους. Την ώρα του παιχνιδιού αντίκρισαν μία όμορφη κοπέλα και εκείνη τους χαμογέλασε, τους φώναξε κοντά της και τους είπε πως τη λένε Αφροδίτη. Τα παιδιά έκπληκτα άρχισαν να της κάνουν διάφορες ερωτήσεις. Ποιά είναι; Από πού ήρθε; Ποιοι είναι οι γονείς της; Τους απάντησε και τους σύστησε έναν άλλον κύριο που ξεπήδησε από το ποτάμι με μία τρίαινα στο χέρι. Έεεεε, Ποσειδώνα τι κάνεις εδώ; Αυτός τους απάντησε, ότι βγήκε λίγο από το νερό για να ξεκουραστεί. Πάνω στο βραχάκι που καθόταν τον πλησίασε ένα μικρό αγοράκι με πλούσια μαλλιά, ο Πλούτος. Ξαφνικά ακούστηκε ένα μούγκρισμα και εμφανίστηκε ένας τεράστιος άντρας που στους ώμους του κρατούσε ένα μοσχάρι. Τα παιδιά πρώτη φορά έβλεπαν κάτι τέτοιο και άρχισαν να τον περιεργάζονται. Εκείνος τότε φώναξε: - Πλησιάστε παιδιά για να γνωρίσετε έναν καινούργιο φίλο. Με συντροφεύει, όπου και αν πηγαίνω. Τα παιδιά τον πλησίασαν τη στιγμή που ακούστηκε μία φωνή. Έεεεε, εσύ Μοσχοφόρε για που το έβαλες; φώναξε ένας μεγαλόσωμος και γυμνασμένος άνδρας που τον έλεγαν Αθλητή.

Ξαφνικά τα παιδιά άρχισαν να τρέχουν τρομαγμένα αριστερά - δεξιά στη θέα ενός επιβλητικού άνδρα που κουβαλούσε πάνω του φίδια. Αυτός άρχισε να τους φωνάζει και να τους καλεί κοντά του, λέγοντας ότι δεν έχουν να φοβηθούν κάτι και ο ίδιος θα τους αποδείξει, ότι τα φίδια είναι ακίνδυνα. Τότε ο Ασκληπιός συγκέντρωσε τα παιδιά γύρω του και μαζί με τους άλλους θεούς, ο καθένας διηγήθηκε την προσωπική του ιστορία και τα παιδιά είχαν μία μοναδική εμπειρία. Όλα έλεγαν μεταξύ τους ότι θα ήθελαν να ξαναπάνε μία τέτοια εκδρομή.

Βαθμός 6^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

7^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Στα πολύ παλιά τα χρόνια, στην αρχαία Ελλάδα, ζούσε ένα μικρό κοριτσάκι που το έλεγαν Ιώ. Ήταν πάντα χαρούμενη και γελαστή, της άρεσαν τα τραγούδια και οι βόλτες στο δάσος. Μια μέρα έβαλε τα καλά της τα ρούχα, έναν όμορφο κόκκινο χιτώνα, έπλεξε τα μαλλιά της κοτσίδα και βγήκε για μια βόλτα στο δάσος. Τότε άκουσε μια περιεργή μελωδία να έρχεται στα αυτιά της. Έψαξε γύρω της, να δει από που ακούγεται αυτή η υπέροχη μουσική. Αν και φοβόταν λιγάκι, αποφάσισε να πάει να δει, ποιός παίζει αυτή την μουσική. Περπάτησε αρκετά και έφτασε δίπλα σε ένα μικρό ποταμάκι. Εκεί συνάντησε τον Πάνα που έπαιζε μουσική και τους Σάτυρους που χόρευαν. Μαζί τους είχαν και μερικά κατσικάκια που χόρευαν και αυτά χαρούμενα με την μουσική του Πάνα. Η ωραία μουσική του Πάνα, έφτασε στα αυτιά του Ποσειδώνα και της Αφροδίτης και αποφάσισαν να έρθουν να ακούσουν και εκείνοι την ωραία μουσική. Πρώτα έφτασε η Αφροδίτη μαζί με τον φτερωτό γιό της τον Έρωτα και κάθισαν δίπλα στο ποταμάκι. Ένα μικρό φίδι που κρατούσε η Αφροδίτη στα χέρια της, της ξέφυγε και πήγε να παίξει με την Ιώ και πάνω στο παιχνίδι... ωχ! δάγκωσε την μικρή. Εκείνη την ώρα έφτασε και ο Ποσειδώνας, που βγήκε μέσα από το ποτάμι, είδε τι συνέβαινε και πέταξε με δύναμη την τρίαινά του και έδιωξε μακριά το φίδι. Όμως το φίδι, είχε τραυματίσει με το δηλητήριό του το κοριτσάκι και χρειαζόταν έναν γιατρό. Η Αφροδίτη έστειλε γρήγορα τον θεό Έρωτα που είχε φτερά, να φωνάξει, τον γιατρό τον Ασκληπιό. Εκείνος ήρθε και γιάτρεψε την Ιώ. Της έδωσε το πόδι και χαρούμενη γύρισε στο σπίτι της.

Βαθμός 7^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

8^η ΙΣΤΟΡΙΑ ► Στην επίσκεψη μας στο Μουσείο παρατηρούμε αγάλματα, δείγματα της γλυπτικής τέχνης της αρχαιότητας. Πιο συγκεκριμένα βλέπουμε το άγαλμα του Πανός, αρχαίου θεού που συνδυάζει την ανθρωπόμορφη με τη ζωόμορφη διάσταση. Είναι, όπως βλέπουμε, τραγοπόδαρος με κέρατο στο κεφάλι, ελαφρώς θα λέγαμε τρομακτικός

Στη συνέχεια, έχουμε μπροστά μας τον “Μοσχοφόρο”. Πρόκειται για ένα γενειοφόρο άντρα που στους ώμους του μεταφέρει ένα μοσχαράκι. Φορά ιμάτιο, είδος αρχαίου ενδύματος. Το άγαλμα μας φανερώνει και την αξία που είχαν τα ζώα για τους ανθρώπους. Τα ζώα ήταν ιερά στην αρχαιότητα και ορισμένα από αυτά λατρεύονταν. Στη συνέχεια βλέπουμε το άγαλμα του “Ασκληπιού” (θυμηθείτε το Ασκληπιείο Βούλας, νοσοκομείο που πήρε το όνομά του από τον εν λόγω θεό). Ο Θεός αυτός θεωρείται προστάτης της ιατρικής και της υγείας. Σύμβολό του είναι το ραβδί γύρω από το οποίο είναι τυλιγμένο ένα φίδι, το οποίο αποτελεί σύμβολο της ιατρικής μέχρι και σήμερα. Ο Ασκληπιός φορά ιμάτιο, περασμένο από τον αριστερό του ώμο. Έπειτα παρατηρούμε τον Σάτυρο. Οι σάτυροι ήταν πνεύματα κάπως «δαιμονικά» των δασών. Πλάσματα με μισό σώμα ανθρώπου και μισό τράγου, και συνόδευαν τον θεό Διόνυσο, θεό του κρασιού και της διασκέδασης. Η απεικόνιση των Σατύρων θυμίζει την απεικόνιση του Πανός. Στην ταινία του disney “Ηρακλής”, υπάρχει ένας σάτυρος, ο Φιλοκτήτης!

Κατόπιν, βλέπουμε το άγαλμα ενός αθλητή της αρχαιότητας με ρωμαλέο σώμα, αρκετά μυώδες. Παριστάνεται γυμνός, όπως αγωνίζονταν οι αθλητές στην αρχαιότητα, με παρατεταμένο το δεξί πόδι ενώ το αριστερό είναι λυγισμένο δίνοντας μία κίνηση στο άγαλμα. Με το δεξί χέρι κρατά ένα τσουβάλι. Τέλος, το θα μιλήσουμε για το άγαλμα του Ποσειδώνα. Ο Ποσειδώνας ήταν Θεός της θάλασσας. Το δεξί του χέρι είναι υψωμένο. Φαντάζεστε ότι μάλλον θα κρατούσε την τρίαινα, σύμβολο του Ποσειδώνα, την οποία από την κίνηση του σώματος συμπεραίνουμε ότι ήθελε να την πετάξει. Με το αριστερό του χέρι κρατά το ιμάτιο του που καλύπτει το κάτω μέρος του σώματός του. Λέγεται ότι όταν η θάλασσα είναι “ανήσυχη” και έχει κύματα, είναι επειδή ο Ποσειδώνας είναι θυμωμένος!

Βαθμός 8^{ης} ιστορίας (από 1 έως 10) :

Παράρτημα – 5. Έγκριση Επιτροπής Ηθικής και δεοντολογίας

ΠΑ.Δ.Α. - ΕΞ: 21810 - 10/03/2021



ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΗΘΙΚΗΣ ΚΑΙ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥΠΟΛΗ ΑΛΣΟΥΣ ΑΙΓΑΛΕΩ

Ταχ. Δ/ση: Αγ. Σπυρίδωνος, Αιγάλεω,

TK12243

Τηλέφωνο: 2105387294

e-mail: ethics@uniwa.gr

Πληροφορίες: Ευαγγελία Καπουτσή

Αιγάλεω: 08/03/2021

ΘΕΜΑ: Απάντηση σε αίτησή σας

ΠΡΟΣ: κ. Αντωνίου Αγγελική

ΚΟΙΝ: κ. Φιλντίση Κρυσταλλία

Έγκριση της πρότασης

Σας γνωρίζουμε ότι η Επιτροπή Ηθικής και Δεοντολογίας της Έρευνας (Ε.Η.Δ.Ε.) του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής (ΠΑ.Δ.Α.), στην 8η/08-03-2021 συνεδρίασή της, μέσω τηλεδιάσκεψης, εξέτασε το περιεχόμενο του ερευνητικού πρωτοκόλλου με τίτλο «**Δημιουργία ιστοριών Μουσείου μέσα από συμβατές ομάδες**» με αριθμό πρωτοκόλλου 18786/04-03-2021 και Επιστημονικά Υπεύθυνη την κ. Αντωνίου Αγγελική.

Λαμβάνοντας υπόψη:

1. Το έντυπο υποβολής της αίτησης
2. Το ερευνητικό πρωτόκολλο
3. Το έντυπο συγκατάθεσης των συμμετεχόντων στην έρευνα

Η Επιτροπή έκρινε ότι δεν αντιβαίνει στην κείμενη νομοθεσία και συνάδει με γενικά παραδεδεγμένους κανόνες ηθικής και δεοντολογίας της έρευνας και ερευνητικής ακεραιότητας ως προς το περιεχόμενο και τον τρόπο διεξαγωγής του ερευνητικού έργου.

Η Πρόεδρος της Ε.Η.Δ.Ε

Anna Deltsidou

Digitally signed by Anna
Deltsidou
Date: 2021.03.08
19:49:44 +02'00'

Δρ Άννα Δελτσίδου

Καθηγήτρια

Ερευνητικά δεδομένα

Τα ερευνητικά δεδομένα δηλαδή οι οχτώ (8) ιστορίες για παιδιά που δημιούργησαν οι οχτώ (8) ομάδες των τριάντα (32) συμμετεχόντων παρουσιάζονται παρακάτω. Αναλυτικότερα οι τέσσερις (4) πρώτες ιστορίες δημιουργήθηκαν από τις τέσσερις (4) συμβατές ομάδες (1^η, 2^η, 3^η και 4^η ομάδα) και οι επόμενες τέσσερις (4) ιστορίες δημιουργήθηκαν από τις μη συμβατές ομάδες. (5^η, 6^η, 7^η και 8^η ομάδα):

ΤΕΣΣΕΡΙΣ (4) ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ: 1^η ΕΩΣ 4^η ΙΣΤΟΡΙΑ

► **Η 1^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (340 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Στην παρούσα εργασία θα ξεκινήσουμε να κάνουμε μια περιήγηση στον κόσμο των αγαλμάτων με μια διαφορετική προσέγγιση παιδικής ματιάς κατανοώντας την αρχαία ελληνική μυθολογία.

Θα ξεκινήσουμε, λοιπόν, την περιήγηση της ιστορίας μας με το μαρμάρινο άγαλμα του κοριτσιού, το οποίο απεικονίζεται με πλούσια ενδυμασία φορώντας μακρύ φόρεμα και χιτώνα, δείχνοντας ότι προέρχεται από ανώτερη κοινωνική τάξη. Διακρίνεται ένα ελαφρύ μειδίασμα στο πρόσωπό της που ενδεχομένως να υποδηλώνει μία προσμονή για κάτι ή ίσως ακόμη και μια ειρωνεία λόγω της κοινωνικής της τάξης.

Στο επόμενο άγαλμα του Ασκληπιού είναι εμφανής η δύναμη της ιατρικής επιστήμης, η οποία είναι ορατή τόσο από το ανάστημα του άντρα αλλά και από το σκήπτρο που κρατάει και υποδηλώνει τη φαρμακευτική δύναμη του φιδιού στην αρχαιότητα.

Το άγαλμα του αθλητή αναπαριστά ένα καλογυμνασμένο άνδρα που αποτυπώνει τη σημαντικότητα του αθλητισμού στην αρχαιότητα και το κύρος του άνδρα που αθλείται. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στις αθλητικές δραστηριότητες λάμβαναν μέρος περισσότερο οι άνδρες από τις γυναίκες και ήταν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής τους. Στην αρχαιότητα, η άθληση ήταν τόσο σημαντική όσο και η μόρφωση και είχε βγει το γνωστό ρητό που χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα, “vous υγιής και σώματι υγιή”.

Το άγαλμα της Αφροδίτης εμφανίζει μια γυναικεία φιγούρα που απεικονίζει τη γυναικεία ομορφιά και θηλυκότητα. Η ύπαρξη του νιπτήρα δίπλα στο άγαλμα της Αφροδίτης συνδυάζει την καθαριότητα με την ομορφιά.

Στο άγαλμα του Ποσειδώνα απεικονίζεται ο θεός της θάλασσας και των ναυτικών σε όλο του το μεγαλείο. Στο σηκωμένο χέρι απουσιάζει η τρίαινα που κρατάει συνήθως ο Ποσειδώνας

με την οποία εξουσιάζει τα κύματα και τη θάλασσα, καθώς το άγαλμα καταστράφηκε εν μέρη στο πέρασμα των αιώνων.

Τέλος, στο άγαλμα του ώριμου άνδρα εμφανίζεται ένας άνδρας μεγαλύτερης ηλικίας με κοντά μαλλιά και γένια, ντυμένος με μακρύ ιμάτιο τυλιγμένο γύρω από το κορμί. Την ηλικία του φανερώνει η στάση του κορμιού του και η έκφρασή του προσώπου του που αποπνέουν σοφία και προσδίδουν σεβασμό.

Είναι εμφανές από τα παραπάνω, ότι το κάθε άγαλμα της αρχαιότητας μας αφηγείται τη δική του ιστορία που ο καθένας την αντιλαμβάνεται διαφορετικά.

► Η 2^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (202 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):

Μια φορά κι έναν καιρό, στην αρχαία Ελλάδα υπήρχε ένα μαρμάρινο άγαλμα μικρού κοριτσιού που το βλέπουμε να κρατάει στα χέρια της τον χιτώνα της. Από το είδος της ενδυμασίας της καταλαβαίνουμε ότι ανήκει σε οικογένεια ανώτερης κοινωνικής τάξης. Δίπλα του στέκεται το άγαλμα του ανθρωπόμορφου θεού Πάνα ο οποίος ήταν ο θεός που ένωνε τους ανθρώπους με τα ζώα. Το ένα του χέρι ακουμπάει τις σπλές από ένα μικρό κατσικάκι που τον συντροφεύει. Απέναντί του ατενίζει το μαρμάρινο, άγαλμα του Μοσχοφόρου, ενός γεροδεμένου άντρα που κουβαλάει στους ώμους του ένα μικρό μοσχαράκι. Εκείνη τη στιγμή, ο Πάνας άρχισε να παίζει μουσική με τις ξύλινες φλογέρες του και η θεσπέσια μελωδία τράβηξε κοντά τους την θεά Αφροδίτη, τον θεό Ποσειδώνα και τον Ασκληπιό. Ο Ασκληπιός, ο θεός της ιατρικής, λατρευόταν σε όλο τον ελλαδικό χώρο κατά την αρχαιότητα. Τον αναγνωρίζουμε από τη ράβδο που κρατάει και η οποία έχει τυλιγμένο πάνω της ένα φίδι. Ο θεός Ποσειδώνας, από την άλλη, κρατάει πάντα μια τρίαινα, με την οποία εξουσιάζει το υγρό στοιχείο, αν και στο συγκεκριμένο άγαλμα η τρίαινα του απουσιάζει. Τέλος, η θεά Αφροδίτη, γνωστή ως θεά της ομορφιάς και του έρωτα, στέκει με μια λεκάνη γεμάτη ροδοπέταλα και απολαμβάνει την μελωδία.

► Η 3^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (326 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):

Στην επίσκεψή μας στο Μουσείο παρατηρούμε αγάλματα, δείγματα της γλυπτικής τέχνης της αρχαιότητας. Πιο συγκεκριμένα βλέπουμε το άγαλμα του Πανός, αρχαίου θεού που συνδυάζει την ανθρωπόμορφη με τη ζωόμορφη διάσταση. Είναι, όπως βλέπουμε, τραγοπόδαρος με κέρατο στο κεφάλι, ελαφρώς θα λέγαμε τρομακτικός

Στη συνέχεια, έχουμε μπροστά μας τον “Μοσχοφόρο”. Πρόκειται για ένα γενειοφόρο άντρα που στους ώμους του μεταφέρει ένα μοσχαράκι. Φορά ιμάτιο, είδος αρχαίου ενδύματος. Το

άγαλμα μας φανερώνει και την αξία που είχαν τα ζώα για τους ανθρώπους. Τα ζώα ήταν ιερά στην αρχαιότητα και ορισμένα από αυτά λατρεύονταν. Στη συνέχεια βλέπουμε το άγαλμα του “Ασκληπιού” (θυμηθείτε το Ασκληπιείο Βούλας, νοσοκομείο που πήρε το όνομά του από τον εν λόγω θεό). Ο Θεός αυτός θεωρείται προστάτης της ιατρικής και της υγείας. Σύμβολο του είναι το ραβδί γύρω από το οποίο είναι τυλιγμένο ένα φίδι, το οποίο αποτελεί σύμβολο της ιατρικής μέχρι και σήμερα. Ο Ασκληπιός φορά ιμάτιο, περασμένο από τον αριστερό του ώμο. Έπειτα παρατηρούμε τον Σάτυρο. Οι σάτυροι ήταν πνεύματα κάπως «δαιμονικά» των δασών. Πλάσματα με μισό σώμα ανθρώπου και μισό τράγου, και συνόδευαν τον θεό Διόνυσο, θεό του κρασιού και της διασκέδασης. Η απεικόνιση των Σατύρων θυμίζει την απεικόνιση του Πανός. Στην ταινία του Disney “ Ηρακλής”, υπάρχει ένας σάτυρος, ο Φιλοκτήτης!

Κατόπιν, βλέπουμε το άγαλμα ενός αθλητή της αρχαιότητας με ρωμαλέο σώμα, αρκετά μυώδες. Παριστάνεται γυμνός, όπως αγωνίζονταν οι αθλητές στην αρχαιότητα, με παρατεταμένο το δεξί πόδι ενώ το αριστερό είναι λυγισμένο δίνοντας μία κίνηση στο άγαλμα. Με το δεξί χέρι κρατά ένα τσουβάλι. Τέλος, το θα μιλήσουμε για το άγαλμα του Ποσειδώνα. Ο Ποσειδώνας ήταν Θεός της θάλασσας. Το δεξί του χέρι είναι υψωμένο. Φαντάζεστε ότι μάλλον θα κρατούσε την τρίαινα, σύμβολο του Ποσειδώνα, την οποία από την κίνηση του σώματος συμπεραίνουμε ότι ήθελε να την πετάξει. Με το αριστερό του χέρι κρατά το ιμάτιο του που καλύπτει το κάτω μέρος του σώματός του. Λέγεται ότι όταν η θάλασσα είναι “ανήσυχη” και έχει κύματα, είναι επειδή ο Ποσειδώνας είναι θυμωμένος!

► Η 4^η Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (280 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):

Ήταν καλοκαίρι και η ομάδα των παιδιών αποφάσισε να πάνε μία εκδρομή κοντά στο ποτάμι για να χαρούν τη φύση και να παίξουν με τους φίλους τους. Την ώρα του παιχνιδιού αντίκρισαν μία όμορφη κοπέλα και εκείνη τους χαμογέλασε, τους φώναξε κοντά της και τους είπε πως τη λένε Αφροδίτη. Τα παιδιά έκπληκτα άρχισαν να της κάνουν διάφορες ερωτήσεις. Ποιά είναι; Από πού ήρθε; Ποιοι είναι οι γονείς της; Τους απάντησε και τους σύστησε έναν άλλον κύριο που ξεπήδησε από το ποτάμι με μία τρίαινα στο χέρι. Έεεεε, Ποσειδώνα τι κάνεις εδώ; Αυτός τους απάντησε, ότι βγήκε λίγο από το νερό για να ξεκουραστεί. Πάνω στο βραχάκι που καθόταν τον πλησίασε ένα μικρό αγοράκι με πλούσια μαλλιά, ο Πλούτος. Ξαφνικά ακούστηκε ένα μούγκρισμα και εμφανίστηκε ένας τεράστιος άντρας που στους ώμους του κρατούσε ένα μοσχάρακι. Τα παιδιά πρώτη φορά έβλεπαν κάτι τέτοιο και άρχισαν να τον περιεργάζονται. Εκείνος τότε φώναξε: - Πλησιάστε παιδιά για να γνωρίσετε έναν καινούργιο φίλο. Με συντροφεύει, όπου και αν πηγαίνω. Τα παιδιά τον πλησίασαν τη στιγμή

που ακούστηκε μία φωνή. Εεεεε, εσύ Μοσχοφόρε για που το έβαλες; φώναξε ένας μεγαλόσωμος και γυμνασμένος άνδρας που τον έλεγαν Αθλητή.

Ξαφνικά τα παιδιά άρχισαν να τρέχουν τρομαγμένα αριστερά - δεξιά στη θέα ενός επιβλητικού άνδρα που κουβαλούσε πάνω του φίδια. Αυτός άρχισε να τους φωνάζει και να τους καλεί κοντά του, λέγοντας ότι δεν έχουν να φοβηθούν κάτι και ο ίδιος θα τους αποδείξει, ότι τα φίδια είναι ακίνδυνα. Τότε ο Ασκληπιός συγκέντρωσε τα παιδιά γύρω του και μαζί με τους άλλους θεούς, ο καθένας διηγήθηκε την προσωπική του ιστορία και τα παιδιά είχαν μία μοναδική εμπειρία. Όλα έλεγαν μεταξύ τους ότι θα ήθελαν να ξαναπάνε μία τέτοια εκδρομή.

ΤΕΣΣΕΡΙΣ (4) ΜΗ ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΟΜΑΔΕΣ: 5^η ΕΩΣ 8^η ΙΣΤΟΡΙΑ

► Η 5^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (152 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):

Κατά την επίσκεψη μας στο Μουσείο βλέποντας το Άγαλμα του αθλητή, θυμόμαστε ότι έχουμε διδαχθεί πώς στην αρχαιότητα τα παιδιά διδάσκονταν πρώτα την άθληση και το παιχνίδι, εξού και ο ορισμός “ νους υγιής εν σώματι υγιές” και αργότερα διδάσκονταν ανάγνωση και γραφή. Άξιο παράδειγμα αυτού του ρητού είναι και το Άγαλμα του Μοσχοφόρου στο οποίο είναι ο Ρόμβος που έχει στην πλάτη του ένα μοσχαράκι και στο κεφάλι του φοράει μια κόκκινη κορδέλα ενός αθλητικού σωματείου. Ο Πλούτος από την άλλη, ήτανε μία άγνωστη λέξη για τα παιδιά αλλά πολύ γνωστή για τους μεγαλύτερους γι’ αυτό και η δημιουργία του αγάλματος του μικρού πλούτου που συμβολίζει την αφθονία. Όπως μας δίδαξε ο Θεός Ασκληπιός, η υγεία είναι το βασικότερο αγαθό και ο πραγματικός πλούτος, που σε αυτό συμφωνεί και η Θεά Αφροδίτη, Θεά της Ομορφιάς, του Έρωτα και του Ύπνου, η οποία γεννήθηκε στον αφρό της θάλασσας, του παντοδύναμου Θεού Ποσειδώνα.

► Η 6^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (270 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):

Στα πολύ παλιά τα χρόνια, στην αρχαία Ελλάδα, ζούσε ένα μικρό κοριτσάκι που το έλεγαν Ιώ. Ήταν πάντα χαρούμενη και γελαστή, της άρεσαν τα τραγούδια και οι βόλτες στο δάσος. Μια μέρα έβαλε τα καλά της τα ρούχα, έναν όμορφο κόκκινο χιτώνα, έπλεξε τα μαλλιά της κοτσίδα και βγήκε για μια βόλτα στο δάσος. Τότε άκουσε μια περίεργη μελωδία να έρχεται στα αυτιά της. Έψαξε γύρω της, να δει από που ακούγεται αυτή η υπέροχη μουσική. Αν και φοβόταν λιγάκι, αποφάσισε να πάει να δει, ποιός παίζει αυτή την μουσική. Περπάτησε αρκετά και έφτασε δίπλα σε ένα μικρό ποταμάκι. Εκεί συνάντησε τον Πάνα που έπαιζε μουσική και τους Σάτυρους που χόρευαν. Μαζί τους είχαν και μερικά κατσικάκια που χόρευαν και αυτά χαρούμενα με την μουσική του Πάνα. Η ωραία μουσική του Πάνα, έφτασε στα αυτιά του Ποσειδώνα και της Αφροδίτης και αποφάσισαν να έρθουν να ακούσουν και

εκείνοι την ωραία μουσική. Πρώτα έφτασε η Αφροδίτη μαζί με τον φτερωτό γιό της τον Έρωτα και κάθισαν δίπλα στο ποταμάκι. Ένα μικρό φίδι που κρατούσε η Αφροδίτη στα χέρια της, της ξέφυγε και πήγε να παίξει με την Ιώ και πάνω στο παιχνίδι... ωχ! δάγκωσε την μικρή. Εκείνη την ώρα έφτασε και ο Ποσειδώνας, που βγήκε μέσα από το ποτάμι, είδε τι συνέβαινε και πέταξε με δύναμη την τρίαινά του και έδιωξε μακριά το φίδι. Όμως το φίδι, είχε τραυματίσει με το δηλητήριό του το κοριτσάκι και χρειαζόταν έναν γιατρό. Η Αφροδίτη έστειλε γρήγορα τον θεό Έρωτα που είχε φτερά, να φωνάξει, τον γιατρό τον Ασκληπιό. Εκείνος ήρθε και γιάτρεψε την Ιώ. Της έδεσε το πόδι και χαρούμενη γύρισε στο σπίτι της.

► **Η 7^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (336 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 6 Αγάλματα):**

Η παρέα μας κατά την επίσκεψή της στο Μουσείο ενθουσιάστηκε με όλα αυτά τα υπέροχα αγάλματα. Ο Μοσχοφόρος είναι ένα μαρμάρινο αριστουργηματικό αρχαϊκό άγαλμα στο οποίο διακρίνουμε πεντακάθαρα τον νεαρό που κουβαλάει στους ώμους του ένα μοσχάρáκι που πιθανόν θα το προσφέρει ως θυσία στη θεά Αθηνά καθώς εκείνη την εποχή ήταν σύνηθες τέτοιου είδους θυσίες στον ναό της Αθηνάς. Επίσης μπορούμε να παρατηρήσουμε χλαμύδα που φτάνει ως την μέση των μηρών του, καλύπτει ώμους και μπράτσα, ενώ μπροστά αφήνει το στήθος ακάλυπτο. Η κόμη είναι δεμένη ψηλά στο κεφάλι με ταινία, και οι μακριές μπούκλες πέφτουν μπροστά στον μακρύ και ωραίο λαιμό. Το μέτωπο είναι επίπεδο και κάθετο, το πρόσωπο χαρωπό και φωτεινό. Ο δε μόσχος είναι ήρεμος, αρτιμελής και ζωηρούλης. Άγαλμα ώριμου άνδρα στο οποίο διακρίνουμε την ενδυμασία την βάση στην οποία στέκεται όρθιο τα δύο του χέρια είναι κομμένα φαίνεται σαν να είναι έτοιμος να απαγγείλει ή να μιλήσει σε κάποιους πρέπει να ανήκει στην Αρχαϊκή Περίοδος και Μνημειακή Γλυπτική. Το άγαλμα της Αφροδίτης φαίνεται σε πολύ καλή κατάσταση διακρίνονται ευκρινώς όλα τα μέρη του ενώ η Αφροδίτη κρατάει πιθανόν κάτι σαν νιπτήρα προφανώς για την λαμπερή ομορφιά της. Το μαρμάρινο άγαλμα κοριτσιού είναι ένα πολύ όμορφο άγαλμα δείχνει την γλυκύτητα της παιδικής ηλικίας ένα κοριτσάκι με ήρεμο και αθώο πρόσωπο σε γαληνεύει με το παρουσιαστικό και την παιδική ψυχή.

Το άγαλμα του Ασκληπιού είναι πολύ επιβλητικό μας δείχνει τον δάσκαλο της Ιατρικής να κρατά ένα ραβδί στο οποίο είναι τυλιγμένο ένα φίδι. Η στάση του αγάλματος φανερώνει έναν σοφό άνθρωπο και έναν θεραπευτή. Το άγαλμα του Ποσειδώνα αναδεικνύει την επιβλητικότητα του Θεού της Θάλασσας ο οποίος με την τρίαινα του έδινε εντολές στο υγρό στοιχείο να πειθαρχήσει σύμφωνα με τις εντολές του. Στο άγαλμα αυτό διακρίνουμε να στέκει όρθιο, στηριζόμενο στο δεξί του πόδι, έχοντας το δεξί χέρι ανορθωμένο, στο οποίο κράταγε την τρίαινα. Στηρίζει το αριστερό του χέρι στη μέση του, κρατώντας το ιμάτιο που

πέφτει από τον ώμο και σκεπάζει τους μηρούς, αφήνοντας ακάλυπτο το σώμα από τη μέση και πάνω.

► **Η 8^η Μη Συμβατή Ομάδα δημιούργησε την παρακάτω ιστορία (183 λέξεις, διάρκεια μια (1) ώρα, 5 Αγάλματα):**

Ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός αποτελεί ένας από τους σημαντικότερους πολιτισμούς. Διάφοροι μύθοι της ελληνικής μυθολογίας παρουσιάζονται μέσα από την τέχνη των αγαλμάτων τα οποία μας φανερώνουν την πλούσια ιστορία της αρχαίας Ελλάδας καθώς και σημαντικές αξίες της εποχής. Παρατηρώντας τα αγάλματα των μουσείων εντύπωση μας έκανε η ομορφιά και η λεπτομέρεια στην περιγραφή τους. Αρχικά η αξία της ομορφιάς στους ανθρώπους συμβολίζεται μέσω της θεάς Αφροδίτης. Σημαντική και για τους ανθρώπους ήταν και η αξία της ιατρικής.

Ο Θεός της ιατρικής Ασκληπιός καλύπτει τον ένα του ώμο μεσαίου χιτώνα αφήνοντας να φανεί το δυνατό του σώμα καθώς και μια ράβδος στην οποία γύρω της είναι τυλιγμένο ένα φίδι. Ο Θεός Ποσειδώνας έχει τη δύναμη με την τρίαινα του να ελέγχει τη θάλασσα δίνοντας εντολή άλλοτε να ηρεμεί και άλλοτε να φουρτουιάζει. Στο συγκεκριμένο άγαλμα η τρίαινα απουσιάζει. Επιπλέον η αξία του αθλητισμού από αρχαιοτάτων χρόνων είναι φανερή και στο συγκεκριμένο άγαλμα του νεαρού άντρα που στέκεται γυμνός. Ολοκληρώνεται την ιστορία μας ο Σάτυρος συχνά αναφέρεται ότι αποτελούσαν μέρος της παρέας του Θεού Διόνυσου. Στο συγκεκριμένο άγαλμα παρουσιάζεται με διπλή μορφή ανθρώπου και ζώου.