

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και πολιτιστική κληρονομιά: Νέες προοπτικές στην εκπαίδευση και τον πολιτισμικό τουρισμό

Καλλιόπη Καλτσίδου
Διδάκτωρ Αρχαιοελληνικής Φιλολογίας,
Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης
porikaltsidou6@yahoo.gr

Περίληψη

Η ραγδαία ανάπτυξη των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών (Digital Humanities) έχει επιφέρει ριζικές αλλαγές στον τρόπο μελέτης, διαφύλαξης και ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η παρούσα εργασία εξετάζει τη διεπιστημονική σύγκλιση των ψηφιακών τεχνολογιών με την πολιτιστική κληρονομιά, εστιάζοντας στις προεκτάσεις της στην πανεπιστημιακή εκπαίδευση και τον βιώσιμο πολιτισμικό τουρισμό. Μέσα από τη θεωρητική επισκόπηση διεθνών και εθνικών πρωτοβουλιών, όπως η ευρωπαϊκή ψηφιακή πλατφόρμα Europeana, αναλύεται η μετάβαση από τις παραδοσιακές μεθόδους τεκμηρίωσης σε καινοτόμες ψηφιακές πρακτικές, συμπεριλαμβανομένης της τρισδιάστατης (3D) ψηφιοποίησης, της ψηφιακής αφήγησης και της εξόρυξης κειμένων. Παρουσιάζεται μια ολοκληρωμένη διδακτική πρόταση που εφαρμόζει τις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στην εκπαίδευση, με στόχο την καλλιέργεια ψηφιακών δεξιοτήτων στους/στις φοιτητές/τριες και τη δημιουργία προσβάσιμων ψηφιακών πόρων για την τουριστική προβολή ιστορικών χώρων. Τα αποτελέσματα αναδεικνύουν ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά λειτουργεί ως καταλύτης για την εκπαιδευτική καινοτομία και την αειφόρο τουριστική ανάπτυξη, ενισχύοντας τη σύνδεση της ακαδημαϊκής έρευνας με την κοινωνία.

Λέξεις-κλειδιά: Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Πολιτιστική Κληρονομιά, Εκπαίδευση, Πολιτισμικός Τουρισμός, Ψηφιοποίηση.

1. Εισαγωγή

Η πολιτιστική κληρονομιά, υλική και άυλη, αποτελεί τον θεμέλιο λίθο της συλλογικής μνήμης και της ιστορικής συνέχειας των κοινωνιών. Παραδοσιακά, η διαχείριση και η μελέτη της εμπίπτουν στο πεδίο των Ανθρωπιστικών Επιστημών, με μεθόδους που βασίζονται στην αρχαιολογική έρευνα, τη φιλολογική ανάλυση και την επιτόπια αρχαιολογική τεκμηρίωση (Marsili & Orlandi, 2020). Ωστόσο, η έλευση της ψηφιακής εποχής και η ανάδυση των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών (Digital Humanities) επαναπροσδιορίζουν ριζικά αυτό το μεθοδολογικό πλαίσιο. Η σύγκλιση της πληροφορικής με τις ανθρωπιστικές σπουδές επιτρέπει τη χρήση προηγμένων υπολογιστικών εργαλείων για την ψηφιοποίηση, ανάλυση και διάχυση της πολιτιστικής γνώσης (Joo et al., 2022). Η ψηφιακή μετάβαση στον χώρο του πολιτισμού δεν αφορά απλώς τη μεταφορά αναλογικού υλικού σε ψηφιακή μορφή, αλλά τη ριζική αναδιαμόρφωση του τρόπου με τον οποίο παράγεται, διαχέεται και αξιοποιείται η πολιτισμική γνώση. Οι νέες τεχνολογίες, όπως η Τεχνητή Νοημοσύνη, η μηχανική μάθηση και η ανάλυση μεγάλων δεδομένων, ανοίγουν πρωτοφανείς δυνατότητες για την αυτοματοποιημένη αναγνώριση, ταξινόμηση και σύνδεση πολιτισμικών τεκμηρίων. Ταυτόχρονα, η ανάπτυξη ανοικτών εκπαιδευτικών πόρων και η δημιουργία διαδικτυακών κοινοτήτων μάθησης διευρύνουν τις δυνατότητες πρόσβασης στη γνώση, υπερβαίνοντας γεωγραφικούς και κοινωνικοοικονομικούς περιορισμούς.

Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται στη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες μετασχηματίζουν τη σχέση μεταξύ εκπαίδευσης και πολιτισμικού τουρισμού. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην ανάγκη εκπαίδευσης μιας νέας



γενιάς επιστημόνων και επαγγελματιών του πολιτισμού, οι οποίοι/οίες θα είναι σε θέση να αξιοποιήσουν τα ψηφιακά δεδομένα για τη δημιουργία καινοτόμων τουριστικών και εκπαιδευτικών εφαρμογών (Georgoroulou et al., 2025). Μέσα από αυτό το πρίσμα, η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτελεί απλώς ένα αντικείμενο αρχειοθέτησης, αλλά έναν δυναμικό πόρο για τη βιώσιμη ανάπτυξη και την κοινωνική συνοχή.

Η σημασία αυτής της διεπιστημονικής σύγκλισης δεν εξαντλείται στο θεωρητικό πεδίο, αλλά εκτείνεται στην πρακτική εφαρμογή, καθώς η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς δημιουργεί νέες ευκαιρίες για τη βιώσιμη τουριστική ανάπτυξη και την κοινωνική συνοχή. Οι σύγχρονοι/ες επισκέπτες/τριες πολιτισμικών χώρων αναζητούν ολοένα και περισσότερο βιωματικές εμπειρίες, οι οποίες υπερβαίνουν την παθητική παρατήρηση και εμπλέκουν τον χρήστη σε διαδραστικές αφηγήσεις. Η ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων, όπως οι εικονικές περιηγήσεις, οι διαδραστικοί χάρτες και οι εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας, καθιστά δυνατή την ανασύνθεση του ιστορικού πλαισίου με τρόπο που ανταποκρίνεται στις προσδοκίες του σύγχρονου κοινού (Zhang, 2026). Υπό αυτό το πρίσμα, η εκπαίδευση νέων επιστημόνων ικανών να σχεδιάζουν και να υλοποιούν τέτοιες εφαρμογές αποκτά στρατηγική σημασία τόσο για την ακαδημαϊκή κοινότητα όσο και για την ευρύτερη κοινωνία.

2. Θεωρητικό πλαίσιο και βιβλιογραφική ανασκόπηση

Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες ορίζονται ως ένα διεπιστημονικό πεδίο που διερευνά την εφαρμογή ψηφιακών μεθόδων και εργαλείων στην έρευνα και τη διδασκαλία των ανθρωπιστικών κλάδων, εξετάζοντας παράλληλα κριτικά τις κοινωνικές και πολιτισμικές επιπτώσεις της τεχνολογίας (Iantorno, 2014). Στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, οι ψηφιακές τεχνολογίες προσφέρουν νέες δυνατότητες διαφύλαξης και προσβασιμότητας, επιτρέποντας τη δημιουργία εικονικών μουσείων, την τρισδιάστατη (3D) αναπαράσταση μνημείων και την επεξεργασία μεγάλων συνόλων πολιτισμικών δεδομένων (Sorbo & Spironelli, 2023). Το πεδίο αυτό αντλεί μεθοδολογικά εργαλεία τόσο από τις ανθρωπιστικές επιστήμες (ερμηνευτική, κριτική ανάλυση, ιστοριογραφία) όσο και από την επιστήμη των υπολογιστών (εξόρυξη δεδομένων, μηχανική μάθηση, οπτικοποίηση). Η σύγκλιση αυτή δεν είναι απλώς τεχνική, αλλά επιστημολογική: θέτει νέα ερωτήματα σχετικά με τη φύση της γνώσης, τον ρόλο του ερευνητή και τις δυνατότητες αναπαράστασης του παρελθόντος στο ψηφιακό περιβάλλον (Joo et al., 2022).

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, η πλατφόρμα Europeana αποτελεί το σημαντικότερο παράδειγμα ψηφιακής υποδομής για την πολιτιστική κληρονομιά, παρέχοντας πρόσβαση σε εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα από μουσεία, αρχεία και βιβλιοθήκες της Ευρώπης (Europeana, 2026). Η Europeana Research υποστηρίζει ενεργά τη χρήση αυτών των δεδομένων στην ακαδημαϊκή έρευνα και την εκπαίδευση, αναδεικνύοντας τη μετάβαση προς τις πρακτικές “Collections as Data”, όπου οι πολιτιστικές συλλογές αντιμετωπίζονται ως υπολογιστικά δεδομένα κατάλληλα για εξόρυξη κειμένων και ανάλυση δικτύων (Europeana Research, 2024). Η μετάβαση προς τις πρακτικές “Collections as Data” σηματοδοτεί μια θεμελιώδη αλλαγή στον τρόπο αντιμετώπισης των πολιτισμικών συλλογών. Αντί να θεωρούνται αποκλειστικά ως αντικείμενα θέασης ή μελέτης, οι συλλογές αντιμετωπίζονται πλέον ως σύνολα δεδομένων κατάλληλα για υπολογιστική επεξεργασία. Αυτή η προσέγγιση ανοίγει νέους δρόμους για τη μαζική ανάλυση πολιτισμικών τεκμηρίων, την εξόρυξη κειμένων, την ανάλυση δικτύων και την οπτικοποίηση δεδομένων σε κλίμακα που θα ήταν αδύνατη με τις παραδοσιακές μεθόδους (Joo et al., 2022). Παράλληλα, η χρήση σημασιολογικών ιστών και συνδεδεμένων ανοικτών δεδομένων ενισχύει τη



διαλειτουργικότητα μεταξύ διαφορετικών ψηφιακών αποθετηρίων, επιτρέποντας τη διασταυρωτική αναζήτηση και τη δημιουργία νέων γνωστικών συνδέσεων μεταξύ πολιτισμικών αντικειμένων που φυλάσσονται σε διαφορετικά ιδρύματα.

Στην Ελλάδα, η εισαγωγή των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών στην πανεπιστημιακή εκπαίδευση παρουσιάζει σημαντική ανάπτυξη τα τελευταία έτη, με την ίδρυση εξειδικευμένων μεταπτυχιακών προγραμμάτων (π.χ. στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών και το Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο) και τη διοργάνωση θερινών σχολείων (Πετρίδης, 2023). Η έρευνα στην ελληνική ακαδημαϊκή κοινότητα εστιάζει στην ψηφιακή καταγραφή της υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και στη σύνδεσή της με τον πολιτισμικό τουρισμό, ο οποίος αποτελεί βασικό πυλώνα της εθνικής οικονομίας (Αντωνίου, 2020). Η ελληνική πολιτιστική κληρονομιά, με τον πλούτο και την ποικιλομορφία της, αποτελεί ένα ιδανικό πεδίο εφαρμογής των ψηφιακών μεθόδων. Η ψηφιακή τεκμηρίωση αρχαιολογικών χώρων, βυζαντινών μνημείων και νεότερων κτιρίων ιστορικού ενδιαφέροντος συμβάλλει στη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου ψηφιακού αρχείου που διασφαλίζει τη διατήρηση της ιστορικής μνήμης. Παράλληλα, η ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών για τον πολιτισμικό τουρισμό ενισχύει την ελκυστικότητα των ελληνικών προορισμών σε διεθνές επίπεδο, προσφέροντας στους/στις επισκέπτες/τριες μια πολυεπίπεδη εμπειρία που συνδυάζει τη φυσική επίσκεψη με τον ψηφιακό εμπλουτισμό (Αντωνίου, 2020).

Η βιβλιογραφία καταδεικνύει ότι ο πολιτισμικός τουρισμός επωφελείται άμεσα από τις ψηφιακές εφαρμογές, καθώς οι σύγχρονοι επισκέπτες αναζητούν βιωματικές και εξατομικευμένες εμπειρίες μάθησης (Zhang, 2026). Η χρήση της Επαυξημένης (AR) και Εικονικής (VR) Πραγματικότητας, σε συνδυασμό με την ψηφιακή αφήγηση, επιτρέπει την ανασύνθεση του ιστορικού πλαισίου των μνημείων, καθιστώντας τα προσβάσιμα σε ένα ευρύτερο κοινό και προωθώντας τη βιώσιμη τουριστική ανάπτυξη (Paulino & Cruz, 2022). Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) αποτελεί ένα ιδιαίτερα αποτελεσματικό εργαλείο για τη σύνδεση της πολιτιστικής κληρονομιάς με τον τουρισμό, καθώς επιτρέπει τη δημιουργία συναρπαστικών αφηγημάτων που εμπλέκουν συναισθηματικά τον/την επισκέπτη/τρια και τον/τη μετατρέπουν από παθητικό θεατή σε ενεργό συμμετοχο μιας ιστορικής εμπειρίας. Η ανάπτυξη εφαρμογών κινητών συσκευών (mobile apps) για την ξενάγηση σε αρχαιολογικούς χώρους και μουσεία αποτελεί μια ταχέως αναπτυσσόμενη τάση που ανταποκρίνεται στις ανάγκες του σύγχρονου ψηφιακού τουρίστα.

3. Στοιχεία και μεθοδολογία της διδακτικής εφαρμογής

Με βάση το θεωρητικό πλαίσιο, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε μια διδακτική εφαρμογή που συνδέει τις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες με τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και τον πολιτισμικό τουρισμό. Η εφαρμογή απευθύνεται σε φοιτητές/τριες ανθρωπιστικών και κοινωνικών σπουδών (Ιστορίας, Αρχαιολογίας, Φιλολογίας, Πολιτισμικής Διαχείρισης). Η διδακτική εφαρμογή σχεδιάστηκε λαμβάνοντας υπόψη τις αρχές της ανοικτής εκπαίδευσης και της ανοικτής πρόσβασης, αξιοποιώντας αποκλειστικά ελεύθερα διαθέσιμα ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες ανοικτού κώδικα. Η επιλογή αυτή διασφαλίζει τη βιωσιμότητα και τη μεταφορσιμότητα της εφαρμογής σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, ανεξαρτήτως οικονομικών πόρων. Επιπλέον, η χρήση ανοικτών αδειών Creative Commons για τα παραχθέντα ψηφιακά έργα ενθαρρύνει την περαιτέρω αξιοποίησή τους από την ακαδημαϊκή και την ευρύτερη κοινότητα, προάγοντας τη φιλοσοφία της ανοικτής γνώσης και της συνεργατικής δημιουργίας.



Πίνακας 1. Στοιχεία σχεδιασμού διδακτικής εφαρμογής
Βαθμίδα εκπαίδευσης
Τριτοβάθμια Εκπαίδευση (Προπτυχιακό/Μεταπτυχιακό επίπεδο)
Χρονολογία εφαρμογής
Ακαδημαϊκό Έτος 2025-2026
Διάρκεια εφαρμογής
12 εβδομάδες (ένα ακαδημαϊκό εξάμηνο)
Θεματικό αντικείμενο
Ψηφιακή τεκμηρίωση και ανάδειξη ιστορικών μνημείων
Ψηφιακά εργαλεία
Europeana API, Omeka, QGIS, Knightlab StoryMapJS

Οι στόχοι της διδακτικής εφαρμογής είναι οι ακόλουθοι:

- **Γνωστικοί:** Κατανόηση των αρχών της ψηφιακής τεκμηρίωσης, των μεταδεδομένων (Dublin Core) και της ανοικτής πρόσβασης στην πολιτιστική κληρονομιά.
- **Μεθοδολογικοί:** Ανάπτυξη ικανοτήτων σχεδιασμού και υλοποίησης ψηφιακών έργων (digital projects) που συνδέουν την έρευνα με τη δημόσια ιστορία και τον τουρισμό.
- **Τεχνικοί:** Εξοικείωση με τη χρήση συστημάτων διαχείρισης ψηφιακού περιεχομένου (Omeka), γεωγραφικών συστημάτων πληροφοριών (GIS) και εργαλείων ψηφιακής χαρτογράφησης.

Η μεθοδολογία βασίζεται στη βιωματική και συνεργατική μάθηση μέσω της εκπόνησης ομαδικών εργασιών (project-based learning). Οι φοιτητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες των 4 ατόμων και αναλαμβάνουν την ψηφιακή ανάδειξη ενός τοπικού ιστορικού μνημείου ή αρχαιολογικού χώρου, με σκοπό τη δημιουργία ενός ψηφιακού οδηγού για πολιτιστικούς επισκέπτες. Η επιλογή της βιωματικής και συνεργατικής μάθησης ως κεντρικής παιδαγωγικής στρατηγικής εδράζεται στη σύγχρονη βιβλιογραφία, η οποία υπογραμμίζει τη σημασία της ενεργού εμπλοκής των φοιτητών στη μαθησιακή διαδικασία. Η μάθηση μέσω έργων (project-based learning) προσφέρει ένα αυθεντικό πλαίσιο εντός του οποίου οι φοιτητές/τριες αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, κριτικής σκέψης και ομαδικής εργασίας. Η σύνδεση του ακαδημαϊκού έργου με πραγματικές ανάγκες της τοπικής κοινότητας ενισχύει το κίνητρο των φοιτητών και προσδίδει νόημα στη μαθησιακή εμπειρία (Georgoroulou et al., 2025). Επιπλέον, η ομαδική εργασία προσομοιώνει τις συνθήκες εργασίας στον πολιτιστικό τομέα, όπου η διεπιστημονική συνεργασία αποτελεί τον κανόνα και όχι την εξαίρεση.

4. Παρουσίαση των δραστηριοτήτων και διδακτικά βήματα

Η εκπαιδευτική διαδικασία διαρθρώνεται σε έξι διακριτά βήματα, τα οποία καθοδηγούν τους/τις φοιτητές/τριες από τη θεωρητική προσέγγιση στην παραγωγή ενός ολοκληρωμένου ψηφιακού προϊόντος.



4.1. Βήμα 1ο: Επιλογή μνημείου και ιστορική έρευνα

Κάθε ομάδα επιλέγει ένα ιστορικό μνημείο της περιοχής μελέτης. Οι φοιτητές/τριες πραγματοποιούν παραδοσιακή βιβλιογραφική και αρχειακή έρευνα για να συγκεντρώσουν τις απαραίτητες ιστορικές, αρχιτεκτονικές και αρχαιολογικές πληροφορίες. Η διαδικασία αυτή απαιτεί τη συστηματική αναζήτηση σε τοπικά αρχεία, βιβλιοθήκες και ψηφιακά αποθετήρια, καθώς και τη διασταύρωση πληροφοριών από πολλαπλές πηγές. Οι φοιτητές/τριες μαθαίνουν να διακρίνουν μεταξύ πρωτογενών και δευτερογενών τεκμηρίων, να αξιολογούν την αξιοπιστία των ιστορικών μαρτυριών και να συνθέτουν ένα τεκμηριωμένο ιστορικό αφήγημα. Η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων είναι θεμελιώδης για κάθε μελλοντικό ερευνητή ή επαγγελματία στον χώρο της πολιτιστικής κληρονομιάς (Marsili & Orlandi, 2020).

4.2. Βήμα 2ο: Αναζήτηση και ανάκτηση ψηφιακών πηγών

Οι φοιτητές/τριες χρησιμοποιούν την πλατφόρμα Europeana και άλλα ψηφιακά αποθετήρια για να εντοπίσουν ελεύθερα προσβάσιμο ψηφιακό υλικό (εικόνες, χάρτες, ιστορικά έγγραφα) που σχετίζεται με το μνημείο τους. Μαθαίνουν να ελέγχουν τις άδειες χρήσης Creative Commons και να ανακτούν δεδομένα υψηλής ποιότητας. Η εξοικείωση με τη χρήση προγραμματιστικών διεπαφών (APIs) για την αυτοματοποιημένη ανάκτηση δεδομένων αποτελεί μια κρίσιμη δεξιότητα που προετοιμάζει τους/τις φοιτητές/τριες για τη σύγχρονη πραγματικότητα της ψηφιακής διαχείρισης πολιτισμικών πόρων. Η κατανόηση των δυνατοτήτων και των περιορισμών των ψηφιακών αποθετηρίων, καθώς και η ικανότητα αξιολόγησης της ποιότητας και της καταλληλότητας του ψηφιακού υλικού, αποτελούν απαραίτητα εφόδια για τους μελλοντικούς επαγγελματίες του πολιτισμού (Paulino & Cruz, 2022).

4.3. Βήμα 3ο: Ψηφιακή τεκμηρίωση και καταλογογράφηση

Οι φοιτητές/τριες εισάγουν το συγκεντρωμένο υλικό στο λογισμικό Omeka. Σε αυτό το στάδιο, εφαρμόζουν το διεθνές πρότυπο μεταδεδομένων Dublin Core, συμπληρώνοντας πεδία όπως ο τίτλος, ο δημιουργός, η χρονολογία, η γεωγραφική θέση και η περιγραφή για κάθε ψηφιακό τεκμήριο. Η δραστηριότητα αυτή καλλιεργεί την ακρίβεια στην επιστημονική περιγραφή και την κατανόηση της σημασίας των δομημένων δεδομένων. Η εκπαίδευση στη χρήση του Dublin Core δεν αποτελεί απλώς μια τεχνική άσκηση, αλλά εισάγει τους/τις φοιτητές/τριες στις θεμελιώδεις αρχές της οργάνωσης της πληροφορίας. Η κατανόηση της σημασίας των μεταδεδομένων για τη μακροπρόθεσμη διατήρηση και προσβασιμότητα του ψηφιακού υλικού αποτελεί κρίσιμη δεξιότητα για τους μελλοντικούς επαγγελματίες της πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι φοιτητές/τριες μαθαίνουν ότι η ποιότητα των μεταδεδομένων καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τη δυνατότητα εύρεσης και επαναχρησιμοποίησης των ψηφιακών πόρων (Sorbo & Spironelli, 2023).

4.4. Βήμα 4ο: Γεωχωρική αποτύπωση και ψηφιακή χαρτογράφηση

Με τη χρήση του εργαλείου StoryMapJS ή QGIS, οι ομάδες δημιουργούν διαδραστικούς χάρτες που συνδέουν το μνημείο με άλλους ιστορικούς χώρους της περιοχής, δημιουργώντας μια «ψηφιακή πολιτιστική διαδρομή». Οι χάρτες εμπλουτίζονται με αφηγηματικό κείμενο και πολυμέσα, προσφέροντας μια ελκυστική περιήγηση για τον/τη μελλοντικό/ή επισκέπτη/τρια. Η γεωχωρική ανάλυση αναδεικνύει τις χωρικές σχέσεις μεταξύ των μνημείων και τη σύνδεσή τους με το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον. Η χρήση Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (GIS) επιτρέπει στους/στις φοιτητές/τριες να κατανοήσουν πώς η γεωγραφία επηρέασε την ιστορική εξέλιξη ενός τόπου και πώς τα μνημεία εντάσσονται σε ένα ευρύτερο



δίκτυο πολιτισμικών διαδρομών. Η δημιουργία διαδραστικών χαρτών αποτελεί ένα ιδιαίτερα ελκυστικό εργαλείο για τον πολιτισμικό τουρισμό, καθώς επιτρέπει στους/στις επισκέπτες/τριες να σχεδιάσουν εξατομικευμένες διαδρομές ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους (Zhang, 2026).

4.5. Βήμα 5ο: Ανάπτυξη ψηφιακής έκθεσης

Οι φοιτητές συνθέτουν τα τεκμηριωμένα αντικείμενα και τους διαδραστικούς χάρτες σε μια ενιαία ψηφιακή έκθεση (digital exhibition) στο Omeka. Η έκθεση σχεδιάζεται με γνώμονα τις ανάγκες του κοινού του πολιτισμικού τουρισμού, συνδυάζοντας την επιστημονική εγκυρότητα με την κατανοητή και ελκυστική γλώσσα. Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) παίζει καθοριστικό ρόλο σε αυτό το στάδιο, καθώς μετατρέπει τα ακαδημαϊκά δεδομένα σε ελκυστικές ιστορίες προσβάσιμες σε ένα ευρύ κοινό. Οι φοιτητές/τριες μαθαίνουν να δομούν την αφήγησή τους με τρόπο που συνδυάζει την επιστημονική αυστηρότητα με την επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα. Η σχεδίαση της ψηφιακής έκθεσης λαμβάνει υπόψη τις αρχές της χρηστικότητας (usability) και της προσβασιμότητας (accessibility), διασφαλίζοντας ότι το περιεχόμενο είναι κατανοητό και ελκυστικό για διαφορετικές κατηγορίες χρηστών (Sorbo & Spironelli, 2023).

4.6. Βήμα 6ο: Δημόσια παρουσίαση και αξιολόγηση

Τα τελικά ψηφιακά έργα παρουσιάζονται σε ειδική ημερίδα, ανοικτή στην τοπική κοινότητα και σε φορείς του τουρισμού και του πολιτισμού. Οι φοιτητές/τριες λαμβάνουν ανατροφοδότηση από ειδικούς του κλάδου και αναστοχάζονται πάνω στις προκλήσεις της ψηφιακής διάχυσης της γνώσης. Η διοργάνωση μιας ειδικής ημερίδας ή μιας διαδικτυακής εκδήλωσης προσφέρει στους/στις φοιτητές/τριες την ευκαιρία να παρουσιάσουν τη δουλειά τους σε ένα πραγματικό κοινό, να δεχθούν εποικοδομητικά σχόλια και παρατηρήσεις και να αναδείξουν τη χρησιμότητα των έργων τους για την τοπική ανάπτυξη. Η δημόσια έκθεση των αποτελεσμάτων ενισχύει το αίσθημα ευθύνης και ικανοποίησης των φοιτητών/τριών, επιβεβαιώνοντας την αξία της προσπάθειάς τους. Η εμπλοκή των τοπικών φορέων στην αξιολόγηση μπορεί να προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την πρακτική εφαρμοσιμότητα των έργων και τις ανάγκες της αγοράς εργασίας (Πετρίδης, 2023).

5. Αξιολόγηση και συμπεράσματα

Η αξιολόγηση των φοιτητών/τριών είναι πολυδιάστατη και βασίζεται σε προκαθορισμένα κριτήρια που περιλαμβάνουν την επιστημονική επάρκεια της ιστορικής τεκμηρίωσης (40%), την τεχνική αρτιότητα και τη σωστή χρήση των προτύπων μεταδεδομένων Dublin Core (30%), τη δημιουργικότητα και την αισθητική της ψηφιακής έκθεσης (20%), και τη συνεργασία στο πλαίσιο της ομάδας (10%). Η αξιολόγηση περιλαμβάνει τόσο τη διαμορφωτική αξιολόγηση (formative assessment) κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, όσο και την τελική αξιολόγηση (summative assessment) του παραχθέντος έργου. Η αξιολόγηση από ομοτίμους (peer assessment) ενισχύει την κριτική σκέψη και την ικανότητα αυτοαξιολόγησης, ενώ παράλληλα προάγει τη συνεργατική κουλτούρα. Τα κριτήρια αξιολόγησης κοινοποιούνται εκ των προτέρων στους/στις φοιτητές/τριες μέσω αναλυτικών ρουμπρικών (rubrics), εξασφαλίζοντας τη διαφάνεια και την αντικειμενικότητα της διαδικασίας.

Η εφαρμογή της συγκεκριμένης διδακτικής πρότασης κατέδειξε ότι η ενσωμάτωση των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών στην εκπαίδευση προσφέρει σημαντικά οφέλη. Οι φοιτητές/τριες μετατρέπονται από παθητικοί καταναλωτές πληροφοριών σε ενεργούς δημιουργούς ψηφιακού περιεχομένου, αναπτύσσοντας δεξιότητες που είναι απαραίτητες



στη σύγχρονη αγορά εργασίας του πολιτιστικού τομέα (Georgoroulou et al., 2025). Παράλληλα, τα παραχθέντα ψηφιακά έργα αποτελούν απτά παραδοτέα που μπορούν να αξιοποιηθούν από τοπικούς φορείς για την προώθηση του βιώσιμου πολιτιστικού τουρισμού, ενισχύοντας την εξωστρέφεια των πανεπιστημιακών ιδρυμάτων. Ειδικότερα, οι φοιτητές/τριες ανέπτυξαν σημαντικές δεξιότητες κριτικής σκέψης, ψηφιακού γραμματισμού, ομαδικής εργασίας και δημιουργικής έκφρασης. Η μετάβαση από το παραδοσιακό μοντέλο της παθητικής ακρόασης στο μοντέλο της ενεργού, συνεργατικής και βασισμένης σε έργα μάθησης (project-based learning) αποδείχθηκε εξαιρετικά αποτελεσματική. Πέρα από τα εκπαιδευτικά οφέλη, η διδακτική εφαρμογή ανέδειξε τον καθοριστικό ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν τα πανεπιστημιακά ιδρύματα στην τοπική ανάπτυξη και την προώθηση του πολιτιστικού τουρισμού. Τα ψηφιακά έργα που παρήχθησαν δεν αποτελούν απλές ακαδημαϊκές ασκήσεις, αλλά ώριμα ψηφιακά προϊόντα που μπορούν να αξιοποιηθούν άμεσα από δήμους, μουσεία, πολιτιστικούς συλλόγους και τουριστικούς φορείς.

Σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, η επιτυχής ενσωμάτωση των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών στα προγράμματα σπουδών απαιτεί τη συνεχή αναβάθμιση των τεχνολογικών υποδομών και τη διαρκή επιμόρφωση του διδακτικού προσωπικού. Η ανάπτυξη διατμηματικών συνεργασιών μεταξύ σχολών ανθρωπιστικών επιστημών και τμημάτων πληροφορικής μπορεί να προσφέρει το απαραίτητο διεπιστημονικό υπόβαθρο. Επιπλέον, η ενίσχυση των δεσμών μεταξύ ακαδημαϊκής κοινότητας και φορέων διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς κρίνεται ζωτικής σημασίας για την πρακτική εφαρμογή των ψηφιακών εργαλείων (Πετρίδης, 2023). Η επένδυση στην ψηφιακή εκπαίδευση και τον πολιτισμό δεν αποτελεί απλώς μια απάντηση στις τεχνολογικές προκλήσεις, αλλά μια στρατηγική επιλογή για τη διαφύλαξη και ανάδειξη της πολιτιστικής ταυτότητας σε ένα παγκοσμιοποιημένο περιβάλλον (Αντωνίου, 2020). Συμπερασματικά, οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες γεφυρώνουν το χάσμα μεταξύ της ακαδημαϊκής έρευνας, της εκπαίδευσης και της κοινωνίας. Η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά, όταν προσεγγίζεται με μεθοδολογική αυστηρότητα και παιδαγωγική καινοτομία, μπορεί να αποτελέσει κινητήριο δύναμη για την εκπαιδευτική αναβάθμιση και την αειφόρο τουριστική ανάπτυξη, διασφαλίζοντας τη ζωντανή μεταβίβαση της ιστορικής μνήμης στο ψηφιακό μέλλον.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Europeana. (2026). *Europeana: Empowering digital change for the cultural heritage sector*. Retrieved from <https://pro.europeana.eu>
- Europeana Research. (2024). *Exploring digital cultural heritage as an emerging university subject*. Retrieved from <https://www.dataspace-culturalheritage.eu/en/news/exploring-digital-cultural-heritage-as-an-emerging-university-subject>
- Georgopoulou, M. S., Troussas, C., & Virvou, M. (2025). Approaches to digital humanities pedagogy: A systematic literature review within educational practice. *Digital Scholarship in the Humanities*, 40(1), 121–138.
- Iantorno, L. A. (2014). Introducing digital humanities pedagogy. *CEA Critic*, 76(2), 145–156.
- Joo, S., Hootman, J., & Katsurai, M. (2022). Exploring the digital humanities research agenda: A text mining approach. *Journal of Documentation*, 78(4), 853–871.
- Marsili, M., & Orlandi, M. (2020). Digital humanities and cultural heritage preservation: The case of the BYZART Project. *Studies in Digital Heritage*, 4(1), 78–92.



- Paulino, F. F., & Cruz, T. (2022). Cultural heritage, tourism and sustainable development: The model of the Cultural Heritage Digital Media Lab. In A. Chroni (Ed.), *Cooperation for the preservation of cultural heritage*. Cham, Switzerland: Springer, 215–228.
- Sorbo, E., & Spironelli, G. (2023). Digital humanities and digital knowledge for the preservation of cultural heritage. *Journal of the Built Environment and Heritage Awareness*, 14(2), 112–126.
- Zhang, L. (2026). Preserving cultural heritage in the age of tourism: Stakeholder collaboration and digital solutions for sustainable development. *Sustainable Development*, 34(2), 245–259.
- Αντωνίου, Α. (2020). Πολιτιστική κληρονομιά και ψηφιακά εργαλεία: Η περίπτωση του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης (Διπλωματική Εργασία). Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα. Ανακτήθηκε από <https://apothesis.eap.gr/archive/item/99d7>
- Πετρίδης, Π. (2023). Ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες στην Ελλάδα: Προκλήσεις και προοπτικές. *Πρακτικά Συνεδρίων Ε.Κ.Π.Α.*, 5, 12–25.

