

Αφηγήσεις που ζωντανεύουν την ιστορία της Μονής Δαφνίου

Βασιλική Βατικιώτου

Κέντρο Εκπαίδευσης για το Περιβάλλον και την Αειφορία Δραπετσώνας
vvatikio@yahoo.com

Ιωάννα Φώκου

Κέντρο Εκπαίδευσης για το Περιβάλλον και την Αειφορία Δραπετσώνας
jofokou@gmail.com

Λάμπρος Κουτσοθεοδωρής

Κέντρο Εκπαίδευσης για το Περιβάλλον και την Αειφορία Δραπετσώνας
lkoutso@gmail.com

Περίληψη

Το παρόν άρθρο περιγράφει ένα βιωματικό εργαστήριο που έλαβε χώρα κατά τη διάρκεια επιμορφωτικού σεμιναρίου για εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης στη Μονή Δαφνίου από το Κ.Ε.Π.Ε.Α. (Κέντρο Εκπαίδευσης για το Περιβάλλον και την Αειφορία) Δραπετσώνας την σχολική χρονιά 2025-2026. Το βιωματικό εργαστήριο ήταν δομημένο με τέτοιο τρόπο ώστε μέσα από τις δραστηριότητές του οι εκπαιδευτικοί να περιδιαβούν στην Ιστορία του Μνημείου μέσα από αφηγήσεις προσώπων που πέρασαν από τη Μονή σε διαφορετικές ιστορικές περιόδους.

Λέξεις-κλειδιά: Εκπαίδευση για την Αειφορία, Ιστορία, Πολιτισμός, Ελληνικό Μνημείο UNESCO.

1. Εισαγωγή

Τα Κέντρα Εκπαίδευσης για το Περιβάλλον και την Αειφορία είναι αποκεντρωμένες δημόσιες εκπαιδευτικές δομές του Υπουργείου Παιδείας, με αντικείμενο την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση και εκπαίδευση για την Αειφορία και την υποστήριξή της σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο (<https://kre.inedivim.gr/>). Έργο των Κ.Ε.Π.Ε.Α. της ελληνικής επικράτειας είναι ο σχεδιασμός και η υλοποίηση εκπαιδευτικών προγραμμάτων για μαθητές/τριες όλων των γνωστικών βαθμίδων. Παράλληλα, οργανώνουν επιμορφωτικές δράσεις, ημερίδες και σεμινάρια για επιμόρφωση των εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, σύμφωνα με τις αρχές της Εκπαίδευσης για την Αειφορία.

Όπως κάθε Κ.Ε.Π.Ε.Α. έτσι και το Κ.Ε.Π.Ε.Α. Δραπετσώνας, αξιοποιώντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της περιοχής στην οποία εδρεύει, σχεδιάζει εκπαιδευτικά προγράμματα και επιμορφωτικές δράσεις που αναδεικνύουν το φυσικό, ιστορικό και πολιτισμικό της απόθεμα (Φώκου, Βατικιώτου, & Κουτσοθεοδωρής, 2025), με γνώμονα τους τρεις πυλώνες της Αειφόρου Ανάπτυξης (Οικονομία, Κοινωνία, Περιβάλλον).

Επιγραμματικά, η Εκπαίδευση για την Αειφορία επιδιώκει να καλλιεργήσει άτομα που κατανοούν το πολύπλοκο περιβάλλον στο οποίο ζουν και διακατέχονται από αξίες, στάσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές, οι οποίες τα βοηθούν να συνεργάζονται και να ενεργούν έτσι ώστε να επιλύουν προβλήματα της καθημερινής ζωής και να επιτυγχάνουν αλλαγές (Αβδελλή & Φώκου, 2021). Στο πλαίσιο αυτό, η Εκπαίδευση για την Αειφορία «είναι πολλά περισσότερα από τη διδασκαλία της γνώσης και των αρχών που σχετίζονται με την Αειφορία. Στην ευρύτερη έννοιά της, είναι μια εκπαίδευση για τον κοινωνικό μετασχηματισμό με στόχο τη δημιουργία πιο βιώσιμων κοινωνιών» (UNESCO, 2012: 33).



Για να επιτευχθεί αυτός ο μετασχηματισμός των μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης, χρειάζεται να δοθεί έμφαση στις σχέσεις εκπαιδευτικών, παιδιών και περιβάλλοντος (Τίγκας & Φλογαΐτη, 2019). Ως εκ τούτου, το κατάλληλο συστημικό υπόβαθρο για την ενσωμάτωση της Αειφορίας είναι αυτό που εδράζεται σε παιδοκεντρική θεώρηση και έμφαση στην εμπειρική μάθηση (Παπαβασιλείου, 2023). Σε αυτό το πλαίσιο το έργο των εκπαιδευτικών αναβαθμίζεται και για να μπορέσουν να ανταποκριθούν στον καινούριο πολυδιάστατο ρόλο τους, η εκπαίδευση και επιμόρφωσή τους είναι μία από τις βασικές προτεραιότητες που θέτει η Αειφόρος Ανάπτυξη (UNESCO, 2005).

Με αυτόν τον προσανατολισμό, το Κ.Ε.Π.Ε.Α. Δραπετσώνας σχεδιάζει και υλοποιεί επιμορφωτικά σεμινάρια για εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Η θεματολογία τους κινείται στους πυλώνες της Αειφόρου Ανάπτυξης και συνδυάζει το περιβάλλον, την κοινωνία, την οικονομία και τον πολιτισμό, ο οποίος θεωρείται από πολλούς ειδικούς ως ο τέταρτος πυλώνας της αειφορίας (Bosch, 2009), ισάξιος με τους άλλους τρεις (Hawkes, 2001).

Με αυτή την παιδαγωγική προσέγγιση, το Κ.Ε.Π.Ε.Α. Δραπετσώνας στις 25 Απριλίου 2026 σε συνεργασία με το Κ.Ε.Π.Ε.Α. Ελευσίνας και την υποστήριξη της Εφορείας Αρχαιοτήτων, διοργάνωσε επιμορφωτικό σεμινάριο για εκπαιδευτικούς Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Διευθύνσεων Αττικής με τίτλο: «Μνημειώδεις Περιπέτειες στη Μονή Δαφνίου: Περιβάλλον και Ιστορία» διάρκειας 5 διδακτικών ωρών.

Επιλέχθηκε η Μονή Δαφνίου για επιμορφωτικό σεμινάριο ως «πολιτιστικό τοπίο». Τα «πολιτιστικά τοπία» ορίζονται από την Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO (2005) ως ξεχωριστές γεωγραφικές περιοχές που «αντιπροσωπεύουν τη σύζευξη φύσης και ανθρώπου». Με αυτή τη θέση επιχειρείται μία προσπάθεια γεφύρωσης «ενός από τους πιο κυρίαρχους δυισμούς στη Δυτική σκέψη, αυτόν της φύσης και του πολιτισμού» (Ιορδάνογλου, 2024). Η Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO αναγνωρίζει διαφορετικές κατηγορίες πολιτιστικών τοπίων, τα οποία αποτυπώνουν τη διαχρονική αλληλεπίδραση ανθρώπου και φύσης (Ιορδάνογλου, 2024).

Η Μονή Δαφνίου μπορεί να προσεγγιστεί παιδαγωγικά ως πολιτιστικό τοπίο, καθώς αποτυπώνει τη διαχρονική αλληλεπίδραση φυσικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος. Επιπρόσθετα, έχει ενταχθεί από το 1990 στα ελληνικά μνημεία Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO.

Με βάση το παραπάνω παιδαγωγικό πλαίσιο, το επιμορφωτικό σεμινάριο αποσκοπούσε στην εξοικείωση των εκπαιδευτικών με τη Μονή Δαφνίου, την πολιτιστική και φυσική της κληρονομιά και την αξιοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού «Μνημειώδεις Περιπέτειες στα ελληνικά μνημεία UNESCO» του Υπουργείου Πολιτισμού μέσα από βιωματικές και διερευνητικές προσεγγίσεις (Υπουργείο Πολιτισμού, 2023).

Στο πλαίσιο του σεμιναρίου σχεδιάστηκε από την Παιδαγωγική Ομάδα του Κ.Ε.Π.Ε.Α. Δραπετσώνας και ένα βιωματικό εργαστήριο με τίτλο: «Αφηγήσεις που ζωντανεύουν την ιστορία της Μονής Δαφνίου».

Στόχοι του εργαστηρίου ήταν οι επιμορφούμενοι/ες:

- Να γνωρίσουν την ιστορία της Μονής Δαφνίου μέσα από ψηφιακές αφηγήσεις ιστορικών προσώπων.
- Να καλλιεργήσουν την ιστορική ενσυναίσθηση μέσα από την ανάληψη ρόλων.
- Να αναστοχαστούν πάνω στις δυνατότητες αξιοποίησης των μνημείων της πολιτιστικής κληρονομιάς ως πεδίων βιωματικής μάθησης.
- Να εξοικειωθούν με την αξιοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού «Μνημειώδεις Περιπέτειες στα Ελληνικά Μνημεία UNESCO» σε διαφορετικά μαθησιακά περιβάλλοντα.



- Να σχεδιάσουν δραστηριότητες που ενσωματώνουν την ψηφιακή αφήγηση, τη συνεργατική μάθηση και τη δημιουργική έκφραση.

2. Μεθοδολογία

Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός του εργαστηρίου βασίστηκε στις αρχές του κοινωνικού εποικοδομισμού (Vygotsky, 1978), καθώς και στις προσεγγίσεις της βιωματικής, συνεργατικής και διερευνητικής μάθησης (Johnson, Johnson, Holubec, & Roy, 1984; Kolb, 2015). Στόχος ήταν η ενεργός συμμετοχή των επιμορφούμενων στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης, η οποία επιτυγχάνεται αποτελεσματικότερα μέσω της αλληλεπίδρασης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας. Στο πλαίσιο αυτό, η Ψηφιακή Αφήγηση, η Δημιουργική Γραφή και η πολυτροπική παρουσίαση της πληροφορίας αξιοποιήθηκαν ως βασικά παιδαγωγικά εργαλεία για την προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει την τέχνη της αφήγησης ιστοριών με ένα μείγμα ψηφιακών μέσων, όπως κείμενο, εικόνες, ηχογραφημένα προφορικά αφηγήματα, μουσική και βίντεο, και έχει ως στόχο την υποστήριξη της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας (Robin, 2016) και την ενίσχυση της δημιουργικότητας (Hall, 2012). Επιπλέον, αναγνωρίζεται ως μια καινοτόμος παιδαγωγική προσέγγιση που συμβάλλει στην προώθηση της βιωματικής μάθησης, στην καλλιέργεια της ιστορικής ενσυναίσθησης (historical empathy) και στην ενεργό εμπλοκή των συμμετεχόντων/ουσών (Petousi, Katifori, Servi, Roussou, & Ioannidis, 2022). Εναρμονίζεται με τις αρχές του κονστρουκτιβιστικού μοντέλου μάθησης, σύμφωνα με το οποίο η γνώση οικοδομείται ενεργητικά από τους/τις ίδιους/ιες τους/τις επιμορφούμενους/ες μέσα από τη διερεύνηση, τη συνεργασία και τη δημιουργία νοήματος (Smeda et al., 2014), αξιοποιώντας παράλληλα τις δυνατότητες που παρέχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες στην εκπαιδευτική διαδικασία (Βοσνιάδου, 2006).

Η Δημιουργική Γραφή είναι η πρωτότυπη αποτύπωση στο χαρτί των ιδεών και των συναισθημάτων σχετικά με ένα οποιοδήποτε θέμα, χρησιμοποιώντας ελεύθερα τη φαντασία, έξω από τυποποιημένες νόρμες αποτύπωσης της σκέψης (Brookes & Marshal, 2004). Λειτουργεί συμπληρωματικά προς την Ψηφιακή Αφήγηση, ενισχύοντας τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, την καλλιτεχνική έκφραση, την αφηγηματική ικανότητα, καθώς και τις δεξιότητες γραφής και ανάγνωσης των επιμορφούμενων (Μουταφίδου & Μπράτισης, 2013).

Η Ψηφιακή Αφήγηση και η Δημιουργική Γραφή ως συνδυαστικό εργαλείο μπορούν να αξιοποιηθούν σε όλα τα επίπεδα και τα είδη εκπαίδευσης. Επιπλέον, αφορούν σε μια σειρά γραμματισμούς και δεξιότητες που αποτελούν τον πυρήνα των γραμματισμών και δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, όπως αυτές καταγράφονται στη διεθνή βιβλιογραφία (Μπράτισης, 2015). Η πολυδιάστατη αυτή παιδαγωγική τους αξία αναδεικνύει τη σημασία της αξιοποίησής τους στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και την εκπαιδευτική πράξη.

3. Διδακτικό υλικό

Για την υλοποίηση του βιωματικού εργαστηρίου αξιοποιήθηκε το εκπαιδευτικό υλικό «Μνημειώδεις περιπέτειες στα ελληνικά μνημεία UNESCO» (Υπουργείο Πολιτισμού, 2023). Από το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό αντλήθηκαν πληροφορίες που δόμησαν: Υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό, ψηφιακά βίντεο, φύλλα εργασίας.

4. Παρουσίαση βημάτων εργαστηρίου

Αρχικά, οι εκπαιδευτικοί χωρίστηκαν σε δέκα ομάδες και κάθε ομάδα ανέλαβε τη μελέτη μίας διαφορετικής ιστορικής περιόδου της Μονής Δαφνίου μέσα από την αφήγηση δέκα



ρόλων/προσώπων που συνδέθηκαν με το μνημείο ανά τα χρόνια. Σε κάθε ομάδα μοιράστηκε υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο περιλάμβανε μία σύντομη γραπτή αφήγηση σε πρώτο πρόσωπο. Παράδειγμα (Εικόνα 1).

Οι ρόλοι ήταν οι εξής:

- Βασιλοπούλα Δάφνη (μυθικό πρόσωπο), τέλη 11ου αιώνα.
- Σταυροφόρος, 1205 μ.Χ.
- Όθων ντε Λα Ρος, 1205- 1225 μ.Χ.
- Μοναχός Ακάκιος Αμπελικός, 1545 μ.Χ.
- Λόρδος Έλγιν, 1801 μ.Χ.
- Γεώργιος Καραϊσκάκης, 1826 μ.Χ.
- Χανς Κρίστιαν Άντερσεν, 1841 μ.Χ.
- Έμπορος, 1838- 1887 μ.Χ.
- Βιρτζίνια Γουλφ, 1932 μ.Χ.
- Μαθήτρια, σύγχρονη εποχή.



Εικόνα 1. Υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό-Βιρτζίνια Γουλφ

Επίσης, δόθηκε και ένα ολιγόλεπτο ψηφιακό βίντεο στην κάθε ομάδα στο οποίο το ίδιο πρόσωπο αφηγούταν τα γεγονότα της εποχής του. Παράδειγμα (Εικόνα 2). Για την παραγωγή των ψηφιακών βίντεο χρησιμοποιήθηκαν εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (HeyGen, Pippit AI, Dreamface). Από το πορτρέτο του ρόλου και το κείμενο από το υποστηρικτικό υλικό δημιουργήθηκαν ομιλούντα avatar, δηλαδή δισδιάστατες ψηφιακές φιγούρες, που ζωντανεύουν μετατρέποντας αυτόματα το κείμενο σε ομιλία με ακριβή συγχρονισμό χειλιών και φυσικές κινήσεις. Τα βίντεο αυτά αποσκοπούσαν στη βιωματική μάθηση προσέγγισης της ιστορίας του μνημείου μέσα από την ψηφιακή αφήγηση. Η πρόσβαση στο βίντεο πραγματοποιήθηκε μέσω κωδικού QR, ο οποίος ήταν ενσωματωμένος στο έντυπο υλικό και σαρώθηκε από τους/τις συμμετέχοντες/ουσες με κινητή συσκευή.





Εικόνα 2. Στιγμιότυπο από ψηφιακό βίντεο-Βιρτζίνια Γουλφ

Στη συνέχεια, οι ομάδες εργάστηκαν σε φύλλο εργασίας, το οποίο είχε προσαρμοστεί και επανασχεδιαστεί με τη χρήση ψηφιακού εργαλείου σχεδιασμού (canva), βασισμένο στο εκπαιδευτικό υλικό «Μνημειώδεις περιπτώσεις στα ελληνικά μνημεία UNESCO» (Υπουργείο Πολιτισμού, 2023). Το φύλλο εργασίας είχε τη μορφή κόμικ, με στόχο να προσελκύσει την προσοχή και το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων/ουσών με τρόπο ευχάριστο και ψυχαγωγικό και να λειτουργήσει ως κίνητρο για την ενεργό συμμετοχή τους. Οι συμμετέχοντες/ουσες, αφού μελέτησαν τις πληροφορίες που είχαν συλλέξει από το γραπτό και το ψηφιακό αφηγηματικό υλικό, κλήθηκαν να συμπληρώσουν τους διαλόγους και τις σκέψεις του ρόλου που είχαν αναλάβει, μετασχηματίζοντας την ιστορική πληροφορία σε αφηγηματικό και δημιουργικό λόγο. Η διαδικασία αυτή ενίσχυσε τη σύνδεση των συμμετεχόντων/ουσών με το ιστορικό πλαίσιο, καλλιεργώντας την ιστορική ενσυναίσθηση και την ικανότητα θέασης του παρελθόντος από διαφορετικές οπτικές. Προσέγγισαν δηλαδή την ιστορία όχι μόνο ως σύνολο γεγονότων, αλλά ως εμπειρία ανθρώπων που έζησαν σε διαφορετικά κοινωνικά και ιστορικά πλαίσια.

Μετά την συμπλήρωση του φύλλου εργασίας, κάθε ομάδα παρουσίασε το έργο της στην ολομέλεια, επιλέγοντας ελεύθερα τον τρόπο παρουσίασης. Οι συμμετέχοντες/ουσες αξιοποίησαν διαφορετικές μορφές έκφρασης, όπως δραματοποίηση, αφήγηση σε ρόλο, θεατρικό διάλογο, ανάγνωση του κόμικ ή σύντομη προφορική παρουσίαση. Μέσα από τη διαδικασία αυτή ενισχύθηκαν η συνεργασία, η επικοινωνία και ο αναστοχασμός, ενώ παράλληλα ανασυντέθηκε συλλογικά η ιστορική πορεία της Μονής Δαφνίου, καθώς κάθε ομάδα συνέβαλε με τη δική της ιστορική περίοδο στη διαμόρφωση της συνολικής αφήγησης του μνημείου.

Η διαδικασία ολοκληρώθηκε με εποικοδομητική συζήτηση, κατά την οποία οι εκπαιδευτικοί εξέφρασαν τις εντυπώσεις και τα συναισθήματα που αποκόμισαν από τη συμμετοχή τους στο εργαστήριο.

5. Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση του εργαστηρίου πραγματοποιήθηκε σε δύο στάδια: τη διαμορφωτική και την τελική. Η διαμορφωτική αξιολόγηση βασίστηκε στη συστηματική παρατήρηση της συμμετοχής, της αλληλεπίδρασης και της ανταπόκρισης των επιμορφούμενων καθ' όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου, από την παρουσίαση της δομής και των οδηγιών έως την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων. Η τελική αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε μέσω ατομικού φύλλου αξιολόγησης, το οποίο χρησιμοποιείται συστηματικά στις επιμορφωτικές δράσεις του Κ.Ε.Π.Ε.Α.

Αναλύθηκαν συνολικά 76 φύλλα αξιολόγησης. Τα αποτελέσματα ανέδειξαν ιδιαίτερα θετική αποτίμηση τόσο του εργαστηρίου όσο και του επιμορφωτικού σεμιναρίου συνολικά. Ειδικότερα, όλοι/ες οι συμμετέχοντες/ουσες (76/76) αξιολόγησαν το εργαστήριο ως



ενδιαφέρον και χρήσιμο, οι 70 από τους 76 το χαρακτήρισαν εύχρηστο ως προς το εκπαιδευτικό υλικό, ενώ οι 75 από τους 76 δήλωσαν ότι οι προτεινόμενες δραστηριότητες μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχολική τάξη.

Τα ευρήματα της αξιολόγησης (Πίνακας 1) υποδηλώνουν ότι η αξιοποίηση μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς, σε συνδυασμό με βιωματικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις και ψηφιακά εργαλεία, μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία μαθησιακών περιβαλλόντων που ενισχύουν τη συμμετοχή, τη δημιουργικότητα, την ιστορική σκέψη και τη σύνδεση των εκπαιδευομένων με την πολιτιστική κληρονομιά.

Πίνακας 1. Αποτελέσματα Ατομικής Αξιολόγησης

Παράμετρος	Απαντήσεις
Ενδιαφέρον εργαστηρίου	76/76 (100%)
Χρησιμότητα	76/76 (100%)
Ευχρησσία εκπαιδευτικού υλικού	70/76 (92,1%)
Δυνατότητα εφαρμογής στη σχολική τάξη	75/76 (98,7%)

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Bosch, C. (2009). Agenda 21 for culture: An agreement by cities and local governments for cultural development. *SSRN Electronic Journal*. Retrieved from <https://doi.org/10.2139/ssrn.2056382>
- Brookes, I., & Marshall, D. (2004). *Chambers good writing guide*. Edinburgh, Scotland: Chambers Harrap Publishers Ltd.
- Hall, T. (2012). Digital renaissance: The creative potential of narrative technology in education. *Creative Education*, 3(1), 96–100. Retrieved from <https://doi.org/10.4236/ce.2012.31016>
- Hawkes, J. (2001). *The fourth pillar of sustainability: Culture's essential role in public planning*. Melbourne, Australia: Common Ground Publishing Pty Ltd.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., Holubec, E. J., & Roy, P. (1984). *Circles of learning: Cooperation in the classroom*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Petousi, D., Katifori, A., Servi, K., Roussou, M., & Ioannidis, Y. (2022). History education done different: A collaborative interactive digital storytelling approach for remote learners. *Frontiers in Education*, 7, Article 942834. Retrieved from <https://doi.org/10.3389/educ.2022.942834>
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), Article 6. Retrieved from <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- UNESCO. (2005). *Guidelines and recommendations for reorienting teacher education to address sustainability* (Education for Sustainable Development in Action, Technical Paper No. 2). Paris, France: UNESCO Education Sector.
- UNESCO. (2012). *Education for sustainable development sourcebook: Learning & training tools* (Vol. 4). Paris, France: UNESCO.



- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Eds. M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman). Cambridge, MA: Harvard University Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Αβδελλή, Θ., & Φώκου, Ι. (2021). Επαγγελματική ανάπτυξη εκπαιδευτικών στην αειφόρο ανάπτυξη και συστημική σκέψη με εργαλείο το λαϊκό πολιτισμό. Στο Ε. Κανταρτζή, Γ. Παπαδημητρίου, & Χ. Κωσταρής (Επιμ.), *Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Εκπαίδευση στον 21ο αιώνα: Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της καινοτομίας», Τόμος Α΄*. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, 70–84.
- Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές: Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.
- INEΔΙΒΙΜ. (χ.χ.). *Κέντρα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Κ.Π.Ε.)*. Ανακτήθηκε από <https://kpe.inedivim.gr>
- Ιορδάνογλου, Γ. (2024). *Ο περιβαλλοντικός «εγκιβωτισμός» με ενσωμάτωση της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς στον χώρο: Η περίπτωση της Ιεράς Μονής Υψενής Ρόδου* (Διπλωματική Εργασία). Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.26215/heal.uoa.11910>
- Μουταφίδου, Α., & Μπράττισης, Θ. (2013). Ψηφιακή αφήγηση και δημιουργική γραφή: Δύο παράλληλοι κόσμοι με κοινό τόπο. Στο Η. Τ. Κωτόπουλος, Α. Βακάλη, Β. Νάνου, & Δ. Σουλιώτη (Επιμ.), *Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνεδρίου Δημιουργικής Γραφής*. Π.Μ.Σ. «Δημιουργική Γραφή», Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας.
- Μπράττισης, Θ. (2015). Ψηφιακή αφήγηση, δημιουργική γραφή και γραμματισμός του 21ου αιώνα. *Δελτίο Εκπαιδευτικού Προβληματισμού και Επικοινωνίας*, 55, 15–19. Σχολή Ι. Μ. Παναγιωτόπουλου.
- Παπαβασιλείου, Χ. (2023). Αειφορία και παιδαγωγική της φύσης. Στο Γ. Τσίκας & Ε. Φλογαΐτη (Επιμ.), *Αειφόρα σχολεία: Παιδαγωγικές και πολιτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Gutenberg, 51-72.
- Τίγκας, Ι., & Φλογαΐτη, Ε. (2019). Η ελληνική εκπαιδευτική πολιτική για τη μετάβαση από την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση στην Εκπαίδευση για την Αειφόρο Ανάπτυξη. *Περιβαλλοντική Εκπαίδευση για την Αειφορία*, 1(1), 44–58. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.12681/ees.19550>
- Υπουργείο Πολιτισμού. (2023). *Μνημειώδεις περιπέτειες στα ελληνικά μνημεία της UNESCO*. Αθήνα: Υπουργείο Πολιτισμού. Ανακτήθηκε από <https://www.greekunescomonuments.gr/>
- Φώκου, Ι., Βατικιώτου, Β., & Κουτσοθεοδωρής, Λ. (2025). Η συμβολή των προγραμμάτων του Κ.Ε.Π.Ε.Α. Δραπετσώνας στην εκπαίδευση και τον πολιτισμό. Στο Ε. Κανταρτζή, Ε. Τσιμέκας, & Αθ. Φουργκατσιώτης (Επιμ.), *10ο Πανελλήνιο Συνέδριο: Εκπαίδευση και Πολιτισμός στον 21ο αιώνα. Πρακτικά Συνεδρίου, Τόμος Δ΄*. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, 350–359.

