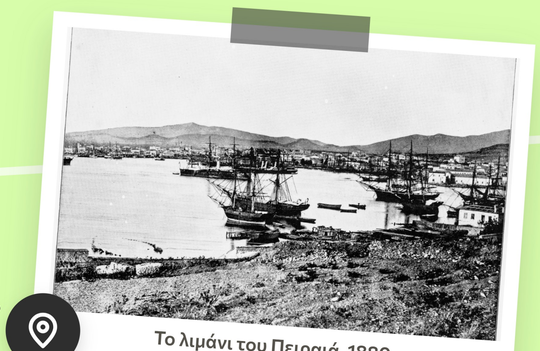
HOMO LUDENS 2026 · ΠΑΙΧΝΙΔΙ & ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

Η Πόλη ως Κοινό Αρχείο

Ψηφιακοί Χάρτες, Μνήμη και Διαγενεακός Διάλογος στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου LEGENDS

ARTIT · ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101

ΕΥΑ ΠΛΟΥΜΙΣΤΟΥ (ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΩΝ)



Το λιμάνι του Πειραιά, 1880

Περίληψη

Ο αστικός χώρος δεν είναι απλώς σκηνικό της καθημερινής ζωής. Είναι φορέας συλλογικής μνήμης, τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς και βιωμένης εμπειρίας. Η αστική ψηφιακή αφήγηση και οι διαδραστικοί πολιτιστικοί χάρτες προσφέρουν νέες δυνατότητες ανάδειξης και διάχυσης αυτής της γνώσης, μετατρέποντας τους κατοίκους από παθητικούς αποδέκτες σε ενεργούς συνδημιουργούς πολιτισμικού περιεχομένου.

Ο ερευνητικός πολιτιστικός οργανισμός ARTIT, στα πλαίσια του LEGENDS (2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101) μελετά αυτή την προσέγγιση μέσα από διαγενεακή συνεργασία σε τέσσερις ευρωπαϊκές χώρες (Ελλάδα, Ιταλία, Βέλγιο, Κύπρος). Ηλικιωμένοι (65+) και νέοι/ες (12–15) εξερευνούν μαζί σημεία της πόλης που φέρουν προσωπική και συλλογική σημασία, καταγράφουν αφηγήσεις, φωτογραφίες και ηχητικές μαρτυρίες, και τις ενσωματώνουν σε έναν κοινό διαδραστικό χάρτη τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι δύο γενιές συναντώνται ως ισότιμοι συν-δημιουργοί: η βιωματική μνήμη των ηλικιωμένων συναντά την ψηφιακή ευχέρεια των νέων σε μια σχέση που είναι ταυτόχρονα παιδαγωγική και πολιτιστικά παραγωγική.

Ο διαδραστικός χάρτης που προκύπτει από αυτή τη διαγενεακή συνεργασία δεν είναι απλώς ένα ψηφιακό τεκμήριο, αλλά είναι πράξη συλλογικής νοηματοδότησης του αστικού τοπίου και ζωντανό αρχείο προσβάσιμο στην ευρύτερη κοινότητα. Αναδεικνύεται επομένως, πώς η αστική ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λειτουργεί ταυτόχρονα ως εργαλείο ψηφιακού γραμματισμού, ανάδειξης της τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς και κοινωνικής συνοχής, προτείνοντας παράλληλα ένα μοντέλο για βιωματικές εμπειρίες πολιτισμού και εκπαίδευσης στην πόλη.

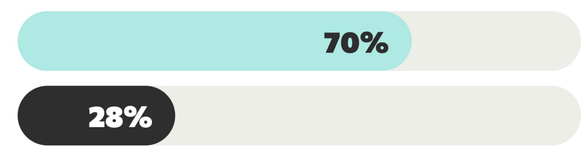
Πλαίσιο

Η Ευρώπη γηράσκει: περισσότεροι από έναν στους πέντε κατοίκους της ΕΕ (21,6%) είναι πλέον 65 ετών και άνω (Eurostat, 2025). Ωστόσο, το ψηφιακό χάσμα εξακολουθεί να χαρακτηρίζεται από έντονες γενεακές διαφορές. Μόλις το 28% των Ευρωπαίων ηλικίας 65–74 ετών διαθέτει τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες, έναντι του 70% των ατόμων 16–24 ετών (Eurostat, 2024), αρκετά χαμηλότερα από τον στόχο της ΕΕ για το 80% των ενηλίκων έως το 2030. Καθώς οι υπηρεσίες, η πληροφόρηση και η επικοινωνία με την οικογένεια μεταφέρονται στο διαδίκτυο, το χάσμα αυτό αποκλείει πολλούς ηλικιωμένους από την ψηφιακή καθημερινότητα.

Η απόσταση ανάμεσα στις γενιές είναι και κοινωνική. Νέοι και ηλικιωμένοι ζουν ολοένα και πιο απομονωμένοι, με ελάχιστες ουσιαστικές ευκαιρίες ποιοτικής συνάντησης και αλληλεπίδραση, και αυτός ο διαχωρισμός αποτελεί από μόνος του ρίζα του ηλικιακού ρατσισμού (Hagestad & Uhlenberg, 2005). Η μοναξιά δεν αφορά μόνο την τρίτη ηλικία, καθώς οι νέοι δηλώνουν ακόμη συχνότερα πως βιώνουν μοναξιά (Berlingieri et al., 2023), ενώ ένας στους δύο ανθρώπους παγκοσμίως παρουσιάζει ηλικιακές προκατακλήψεις απέναντι στους ηλικιωμένους, με τον ηλικιακό ρατσισμό να συνδέεται με επιβαρυμένη υγεία, κοινωνική απομόνωση, ακόμη και πρόωρο θάνατο (WHO, 2021).

Διακυβεύεται όμως και κάτι ακόμη. Καθώς οι πόλεις αλλάζουν, οι μνήμες των ηλικιωμένων κατοίκων, οι ιστορίες των δρόμων, πλατειών και γειτονιών που δεν καταγράφηκαν ποτέ στα επίσημα αρχεία, κινδυνεύουν να χαθούν μαζί τους (Thompson & Bornat, 2017). Η διαγενεακή επαφή είναι από τις πιο αποτελεσματικές απαντήσεις στον ηλικιακό ρατσισμό (WHO, 2021), ιδίως όταν συνδυάζεται με την εκπαίδευση (Burnes et al., 2019), ωστόσο οι εκπαιδευτές ενηλίκων συχνά δεν διαθέτουν τις κατάλληλες μεθόδους για τη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ των γενεών (LEGENDS Consortium, 2026). **Το LEGENDS σχεδιάστηκε για να γεφυρώσει το πεδίο όπου συναντώνται το ψηφιακό, το κοινωνικό και το πολιτισμικό χάσμα.**

Δύο γενιές, ένα ψηφιακό χάσμα



Άτομα με τουλάχιστον βασικές ψηφιακές δεξιότητες, ΕΕ, 2023. Πηγή: Eurostat, 2024.

63 μελέτες συμφωνούν: **η κοινή μάθηση ανάμεσα στις γενιές** μειώνει τον ηλικιακό ρατσισμό περισσότερο από κάθε άλλη παρέμβαση. (Burnes et al., 2019).

Τι διαπιστώσαμε

181 ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

10 ΟΜΑΔΕΣ ΕΣΤΙΑΣΗΣ

69 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

4 ΧΩΡΕΣ

Η ανάλυση αναγκών του LEGENDS κατέγραψε τις φωνές ηλικιωμένων, νέων και εκπαιδευτών στο Βέλγιο, την Κύπρο, την Ελλάδα και την Ιταλία. Και οι δύο γενιές αναγνωρίζουν την αξία της συνεργασίας και επιδιώκουν το ίδιο μέσα από αυτήν: να μοιραστούν όσα γνωρίζουν. Για τους ηλικιωμένους, το εμπόδιο στη χρήση της τεχνολογίας αφορούσε λιγότερο την πρόσβαση και περισσότερο την αυτοπεποίθηση και τον φόβο του λάθους. Οι εκπαιδευτές αναγνώρισαν ομόφωνα την αξία της διαγενεακής συνεργασίας, ωστόσο μόνο το 41% εργαζόταν συχνά με ηλικιωμένους, έναντι 62% με νέους. Το κοινό σημείο, ωστόσο, ήταν το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων για ιστορίες που συνδέονται με πραγματικά βιώματα, τόπους και μνήμες.

Τι φέρνει κοντά τις δύο γενιές

1. **Ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών**
2. **Ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων** · ψηφιακών για τους ηλικιωμένους, κοινωνικών και ιστορικών για τους νέους
3. **Διατήρηση της τοπικής κληρονομιάς**
4. **Κοινωνική σύνδεση**

Οι Δράσεις μας

Η αφήγηση ως μάθηση

Το LEGENDS αντιμετωπίζει την αφήγηση ως μέσο μάθησης. Οι ενήλικες μαθαίνουν καλύτερα όταν η εκπαίδευση βασίζεται στη βιωμένη εμπειρία (Knowles, 1984) και από παθητικοί αποδέκτες μετατρέπονται σε ενεργούς συμμετέχοντες (Merriam & Bierema, 2013), ενώ η ανταλλαγή ιστοριών καλλιεργεί την ενσυναίσθηση (Hatton-Yeo & Ohsako, 2000). Η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει εικόνα, φωνή και κείμενο (Lambert, 2013), ενισχύοντας τη συμμετοχή και τη δημιουργία νέας γνώσης (Mayer, 2009).

Η πόλη ως αρχείο

Οι τόποι αποκτούν νόημα (Tuan, 1977), η μνήμη διαμορφώνεται συλλογικά (Halbwachs, 1992). Ακόμη και η απλή περιήγηση στην πόλη αποτελεί τρόπο καταγραφής της μνήμης (de Certeau, 1984). Οι ηλικιωμένοι κάτοικοι αποτελούν ζωντανούς φορείς μνήμης της αστικής αλλαγής (Thompson & Bornat, 2017), και η κοινή χαρτογράφηση των ιστοριών τους επιτρέπει σε μια κοινότητα να αφηγηθεί τη δική της ιστορία (Chambers, 2006) και να διαφυλάξει την άυλη πολιτιστική κληρονομιά της (UNESCO, 2003).

Αμφίδρομη μάθηση

Καμία γενιά δεν διδάσκει την άλλη· και οι δύο μαθαίνουν ταυτόχρονα. Οι νέοι βοηθούν τους ηλικιωμένους με τα κινητά, τη φωτογραφία και την επεξεργασία υλικού, ενώ οι ηλικιωμένοι τους διηγούνται την ιστορία και τις μνήμες της πόλης. Αυτή η αντιστροφή ρόλων, που πρότειναν οι εκπαιδευτές (LEGENDS Consortium, 2026), καθιστά κάθε συμμετέχοντα ταυτόχρονα δάσκαλο και μαθητή (Springate et al., 2008· Kaplan et al., 2017).

Επόμενα Βήματα

Το 2027, οι ιστορίες θα ενωθούν σε έναν διαδραστικό πολιτιστικό χάρτη: ένα ανοιχτό, ζωντανό αρχείο όπου μια γωνιά του δρόμου μπορεί να χωρά ταυτόχρονα ένα παιδικό παιχνίδι και μια καθημερινή διαδρομή. Μέσα από το παιχνίδι, τη μνήμη και τη συνδημιουργία, το LEGENDS μετατρέπει την πόλη σε κοινό αρχείο, διαμορφωμένο από κάθε γενιά που ζει σε αυτήν.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Berlingieri, F., Colagrossi, M., & Mauri, C. (2023). *Loneliness and social connectedness: Insights from a new EU-wide survey* (JRC133351). Publications Office of the European Union.

Burnes, D., Sheppard, C., Henderson, C. R., Jr., Wassel, M., Cope, R., Barber, C., & Pillemer, K. (2019). Interventions to reduce ageism against older adults: A systematic review and meta-analysis. *American Journal of Public Health, 109*(8), e1–e9. https://doi.org/10.2105/AJPH.2019.305123

Chambers, R. (2006). Participatory mapping and geographic information systems: Whose map? Who is empowered and who disempowered? Who gains and who loses? *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries, 25*(2), 1–11.

de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press.

Eurostat. (2024). *Skills for the digital age*. Statistics Explained.

Eurostat. (2025). *Population structure and ageing*. Statistics Explained.

Hagestad, G. O., & Uhlenberg, P. (2005). The social separation of old and young: A root of ageism. *Journal of Social Issues, 61*(2), 343–360.

Halbwachs, M. (1992). *On collective memory* (L. A. Coser, Ed. & Trans.). University of Chicago Press.

Hatton-Yeo, A., & Ohsako, T. (Eds.). (2000). *Intergenerational programmes: Public policy and research implications – An international perspective*. UNESCO Institute for Education.

Kaplan, M., Sanchez, M., & Hoffman, J. (2017). *Intergenerational pathways to a sustainable society*. Springer.

Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in action*. Jossey-Bass.

Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.

LEGENDS Consortium. (2026). *Needs assessment data analysis report* (A2.1).

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2013). *Adult learning: Linking theory and practice*. Jossey-Bass.

Springate, I., Atkinson, M., & Martin, K. (2008). *Intergenerational practice: A review of the literature*. National Foundation for Educational Research.

Thompson, P., & Bornat, J. (2017). *The voice of the past: Oral history* (4th ed.). Oxford University Press.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.

UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. UNESCO.

World Health Organization. (2021). *Global report on ageism*. WHO.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Το LEGENDS (2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101) είναι ένα έργο συνεργασίας Erasmus+ στον τομέα της εκπαίδευσης ενηλίκων που υλοποιείται από την Ιταλία (Anziani e Non Solo), την Κύπρο (Institute of Development), την Ελλάδα (ARTIT & PeopleBehind) και το Βέλγιο (KMOP Policy Centre).

Ευχαριστούμε θερμά τους συνεργαζόμενους με το **ARTIT** φορείς, το **10ο Γενικό Λύκειο Πειραιά** και το **Γ2 ΚΑΠΗ Νέου Φαλήρου του Δήμου Πειραιά**, που φιλοξενούν τις διαγενεακές συναντήσεις και συμμετέχουν ενεργά στην υλοποίηση των δράσεων καθ' όλη τη διάρκεια του έργου.

legendsproject.eu

Co-funded by the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τους συντάκτες και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εθνικού Οργανισμού Erasmus+ (INDIRE). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και η χορηγούσα αρχή δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.
Κωδικός έργου: 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101

ARTIT

LEGENDS