



## Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες»

### Μεταπτυχιακή Διατριβή

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Τίτλος Διατριβής      | <b>«Περίπατοι επί Κολωνώ. Ανάπτυξη εφαρμογής πολιτιστικών διαδρομών για κινητές συσκευές.»</b><br><b>"Walks in Kolonos: Development of a cultural routes application for mobile devices"</b> |
| Όνοματεπώνυμο Φοιτητή | <b>Μαρία Βένερη</b>  |
| Πατρώνυμο             | <b>Νικόλαος</b>  |
| Αριθμός Μητρώου       | <b>ΨΠΟΛ21007</b>   |
| Επιβλέπων             | <b>Εμμανουήλ Σκόνδρας</b>  |

**Τριμελής εξεταστική επιτροπή**

Δρ Εμμανουήλ Σκόνδρας  
Διδάσκων ΠΜΣ

Δημήτριος Δ. Βέργαδος  
Καθηγητής

Δημήτριος Ι. Βέργαδος  
Διδάσκων ΠΜΣ

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα Μεταπτυχιακή Διατριβή ολοκληρώθηκε στα πλαίσια του Μεταπτυχιακού προγράμματος «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες», του τμήματος Πληροφορικής, του Πανεπιστημίου Πειραιώς, το έτος 2024. Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή μου Εμμανουήλ Σκόνδρα για τη βοήθεια και την καθοδήγηση που μου προσέφερε κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της εργασίας.

Στη συνέχεια θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια μου για την αγάπη, στήριξη και κατανόηση σε όλη αυτή τη προσπάθεια αλλά και σε κάθε καινούριο βήμα και εγχείρημα στη ζωή μου. Επίσης, ένα μεγάλο ευχαριστώ στους φίλους μου για την αισιοδοξία και τη ψυχολογική υποστήριξη τους. Όλα τα παραπάνω συνέβαλαν σημαντικά στην ολοκλήρωση της παρούσης διπλωματικής εργασίας.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αντικείμενο της παρούσης μεταπτυχιακής διατριβής είναι η ανάπτυξη μιας εφαρμογής με πολιτιστικές διαδρομές για κινητές συσκευές που αξιοποιεί την τοπική ιστορία και πολιτισμική κληρονομιά της γειτονιάς του Κολωνού και της ευρύτερης περιοχής. Απευθύνεται τόσο σε μαθητές της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης όσο και σε ενήλικες επισκέπτες, με σκοπό την ανάδειξη συνολικά της συγκεκριμένης περιοχής (ιστορία, κοινωνία, πολιτισμό, φυσικό περιβάλλον) εστιάζοντας στα ιστορικά αλλά και τα φυσικά της μνημεία. Οι διαφορετικές ομάδες κοινού θα αποκτήσουν γνώσεις και εμπειρίες για την κατανόηση και την αξία της πολιτισμικής κληρονομιάς αλλά και θα ευαισθητοποιηθούν, θα διαμορφώσουν ιστορική συνείδηση και θα αναπτύξουν κριτική σκέψη.

The subject of this postgraduate thesis is the development of a mobile application featuring cultural routes that highlight the local history and cultural heritage of the Kolonos neighborhood and its surrounding area. It is designed for both secondary education students and adult visitors, aiming to promote the area as a whole (history, society, culture, natural environment) by focusing on its historical and natural landmarks. The different audience groups will gain knowledge and experiences to understand and appreciate cultural heritage, while also being sensitized, cultivating historical awareness, and developing critical thinking skills.



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τις τελευταίες δεκαετίες στην Ελλάδα και στην Ευρώπη έχουν αναδειχθεί οι πολιτιστικές διαδρομές, ως μια νέα μορφή τουρισμού, πιο ελκυστική και ενδιαφέρουσα η οποία στοχεύει στην ανάδειξη της ιδιαίτερης φυσιογνωμίας των τοπίων και των μοναδικών χαρακτηριστικών τους. Οι τουρίστες επιλέγουν εναλλακτικούς προορισμούς αλλά και εναλλακτικά μέσα περιήγησης και επιμόρφωσης για να βιώσουν μια διαφορετική εμπειρία μέσω μιας πιο ευχάριστης και διαδραστικής διαδικασίας.

Ως πολιτιστική διαδρομή ορίζεται ένα σύνολο από σημεία ενδιαφέροντος με παρόμοια χαρακτηριστικά, τα οποία διαθέτουν ένα κεντρικό θέμα και καλύπτουν μια συγκεκριμένη χωρικά περιοχή. Μια διαδρομή μπορεί να αφορά στοιχεία ιστορικά ή αρχιτεκτονικά ή αρχαιολογικού ενδιαφέροντος. Στο συγκεκριμένο πόνημα μελέτη περίπτωσης είναι μια γειτονιά, η γειτονιά του Κολωνού, που μέσω των πολιτιστικών διαδρομών γίνεται προσπάθεια σύνδεσης του παρελθόντος με το παρόν. Η γειτονιά – η κοινή γη που μοιραζόμαστε- είναι το πεδίο δραστηριοποίησης, οικειοποίησης της πόλης αλλά και κοινωνικοποίησης όπου μέσω της επαφής και της παρατήρησης με άλλους δημιουργούνται κώδικες συμπεριφοράς. Είναι το πεδίο στο οποίο αντανακλώνται οι σχέσεις των μελών μεταξύ μιας κοινωνίας και οι σχέσεις επίδρασης με αυτήν. Πρόκειται για τον χώρο που οι άνθρωποι ζουν, συναντιούνται, ερωτεύονται, μεγαλώνουν παιδιά, κάνουν οικογένειες, αγωνίζονται κτλ.

Η γειτονιά που ανακαλύπτουμε στην προκειμένη περίπτωση μέσω των πολιτιστικών διαδρομών που υλοποιήσαμε είναι ο Κολωνός. Η επιλογή της συγκεκριμένης γειτονιάς αφενός συνδέεται με τις αναμνήσεις και τα βιώματα μου από τα παιδικά μου χρόνια και αφετέρου με μια πλούσια πολιτιστική κληρονομιά, η οποία παραμένει αναξιοποίητη από τους κρατικούς φορείς. Απουσιάζουν δράσεις αξιοποίησης και ανάδειξης της φυσικής και πολιτιστικής της κληρονομιάς. Ο Κολωνός θεωρείται από τους περισσότερους μια υποβαθμισμένη περιοχή στην οποία κυριαρχεί εγκληματικότητα και ανομία γεγονός που επιβεβαιώνεται από τις δημοσιογραφικές ειδήσεις. Παρόλα αυτά ο Κολωνός έχει και μια διαφορετική όψη και τα τελευταία χρόνια γίνονται μικρές προσπάθειες για την αναβάθμιση του, την προβολή και προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς και την αειφορική διαχείριση όλων των πόρων της περιοχής. Στόχος της εφαρμογής των πολιτιστικών διαδρομών είναι να αναβαθμιστεί ο Κολωνός και να καταστούν όλοι οι χώροι της πολιτιστικής κληρονομιάς ευρέως γνωστοί, αξιοποιήσιμοι, επισκέψιμοι και ελκυστικοί.

Παράλληλα με την εξέλιξη της τεχνολογίας, την ευρεία χρήση του διαδικτύου και την κυριαρχία των έξυπνων συσκευών (κινητά τηλέφωνα, smart phones, tablets κτλ.) κρίνεται απαραίτητη η ανανέωση και ενημέρωση των παρεχόμενων υπηρεσιών. Ως φυσικό επακόλουθο της προόδου της τεχνολογίας σχεδιάζονται εφαρμογές και ψηφιακά εργαλεία για να ικανοποιήσουν σε μεγαλύτερο βαθμό την εμπειρία των τουριστών. Η χρήση των νέων τεχνολογιών καθιστούν τις πολιτιστικές διαδρομές πιο ελκυστικές με αποτέλεσμα την καλύτερη ανάδειξη και διαχείριση των πολιτιστικών διαδρομών. Η εφαρμογή που δημιούργησα περιλαμβάνει δύο πολιτιστικές διαδρομές για τον Κολωνό. Η πρώτη πολιτιστική διαδρομή έχει τη μορφή gamification, δηλαδή τη μορφή παιχνιδιού με την οποία ο χρήστης περιπλανιέται στον αρχαιολογικό πάρκο της Ακαδημίας του Πλάτωνα και εμπλουτίζει τις γνώσεις του σχετικά με τον σπουδαίο αυτό χώρο. Η δεύτερη περιλαμβάνει διάφορα σημεία ενδιαφέροντος της γειτονιάς που αναδεικνύει την άγνωστη ιστορία του τόπου και διάφορα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπρόσθετα διαθέτει στο τέλος ένα κουίζ γνώσεων με στόχο την εμπέδωση των πληροφοριών που έλαβαν οι χρήστες κατά την περιήγηση.

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

|   |    |
|---|----|
| <i>Περίληψη</i> .....   | 4  |
| <i>Εισαγωγή</i> .....   | 5  |
| <i>Κεφάλαιο 1<sup>ο</sup> . Πολιτιστικές διαδρομές</i> .....  | 7  |
| <i>Κεφάλαιο 2<sup>ο</sup> . Μεθοδολογία</i> .....   | 9  |
| <i>Κεφάλαιο 3<sup>ο</sup> . Περίπτωση μελέτης : Γειτονιά του Κολωνού και της ευρύτερης περιοχής</i> ..... | 12 |
| <i>Κεφάλαιο 4<sup>ο</sup></i>   |    |
| <i>4.1 Σχεδιασμός πρώτης πολιτισμικής διαδρομής</i> .....   | 15 |
| <i>4.2. Σχεδιασμός δεύτερης πολιτισμικής διαδρομής</i> .....  | 31 |
| <i>Κεφάλαιο 5<sup>ο</sup> . Σχεδιασμός εφαρμογής</i> .....  | 66 |
| <i>Κεφάλαιο 6<sup>ο</sup> . Αξιολόγηση της εφαρμογής</i> .....  | 96 |
| <i>Κεφάλαιο 7<sup>ο</sup> . Συμπεράσματα και επίλογος</i> .....   | 97 |
| <i>Βιβλιογραφία</i> .....   | 98 |

**ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ**

|                        |    |
|------------------------|----|
| <i>Πίνακας 1</i> ..... | 11 |
|------------------------|----|

**ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΕΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ**

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| <i>Σχεδιάγραμμα 1</i> ..... | 76 |
| <i>Σχεδιάγραμμα 2</i> ..... | 94 |
| <i>Σχεδιάγραμμα 3</i> ..... | 95 |

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup>

### ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναζητηθεί το εννοιολογικό υπόβαθρο της πολιτιστικής διαδρομής και θα διατυπωθούν διάφοροι ορισμοί όπως εκφράστηκαν από διεθνείς οργανισμούς που υλοποιούν διαδρομές.

Μια νέα πρόσφατα αναπτυσσόμενη έννοια, οι πολιτιστικές διαδρομές, αντιπροσωπεύουν διαφορετικό φυσικό χαρακτήρα και νόημα από ένα μεμονωμένο μνημείο, μια ιστορική τοποθεσία ή ένα φυσικό τοπίο. Μπορούν να ορίζονται ως ένα σύστημα που αποτελείται από διάφορα επιμέρους ιστορικά ή φυσικά στοιχεία όπως αναφέρεται στη Χάρτα του ICOMOS για τις πολιτιστικές διαδρομές [6]. Η εξέταση των πολιτιστικών διαδρομών ως νέας έννοιας δεν έρχεται σε σύγκρουση ούτε επικαλύπτει άλλες κατηγορίες ή ειδή πολιτιστικών αγαθών – μνημεία, πόλεις, πολιτιστικά τοπία, βιομηχανική κληρονομιά- που μπορεί να υπάρχουν εκτός της τροχιάς μιας δεδομένης πολιτιστικής διαδρομής. Απλώς τα εντάσσει σε ένα κοινό σύστημα που ενισχύει τη σημασία τους.

Ειδικότερα, όταν εξετάζεται μια πολιτιστική διαδρομή, λαμβάνει χώρα μια σύνθεση που περιλαμβάνει περισσότερα από ένα μνημεία, ιστορικούς τόπους ή φυσικά τοπία με μια συνεχή διαδρομή που τα συνδέει, είτε χρησιμοποιούνταν στο παρελθόν είτε όχι. Η παρουσία των σημερινών στοιχείων είναι αναπόφευκτη σε αυτή τη σύνθεση. Ως εκ τούτου, το σύστημα αυτό, το οποίο περιλαμβάνει διάφορες συνιστώσες της ιστορίας, της φύσης και της παρούσας εποχής, τελικά προβάλλει την αναγκαιότητα μιας διαφορετικής προσέγγισης σχεδιασμού και διατήρησης απ' ό,τι για ένα μεμονωμένο τοπίο [7].

Η προτεραιότητα του σχεδιασμού των διαδρομών είναι να διασφαλίσει τη βιωσιμότητα, την κατανόηση και την ερμηνεία των στοιχείων και του τοπίου στο ιστορικό και το τρέχον πλαίσιο.

Τα τελευταία χρόνια, καθώς η αξία της έννοιας των πολιτιστικών ταξιδιών έχει αυξηθεί, έχουν εμφανιστεί διαφορετικοί ορισμοί, περιγραφές και προσεγγίσεις του θέματος, τόσο σε εθνικό και διεθνές επίπεδο όσο και στη βιβλιογραφία, προκειμένου να δημιουργηθεί ένα πλαίσιο που θα καθοδηγεί τη διαδικασία λήψης αποφάσεων [4].

Ο πρώτος έγκυρος ορισμός στην οικουμένη της πολιτιστικής διαδρομής, που διεξάχθηκε συζήτηση με την ονομασία διαδρομή πολιτιστικής κληρονομιάς, δημιουργήθηκε το 1994 από ένα έγγραφο που δημοσιεύτηκε μετά το συνέδριο της UNESCO και του ICOMOS με θέμα «Οι διαδρομές ως μέρος της πολιτιστικής μας κληρονομιάς». Σύμφωνα με το έγγραφο αυτό: «Μια διαδρομή πολιτιστικής κληρονομιάς είναι μια αλληλεπίδραση μετακίνησης στο χώρο και στο χρόνο κατά μήκος μιας διαδρομής της οποίας η πολιτιστική σημασία αποτελείται από απτά στοιχεία που προέρχονται από αλληλεπιδράσεις και πολυδιάστατους διαλόγους μεταξύ χωρών και περιοχών» [24].

Ενώ έχουν αποδεχτεί τον ορισμό ως βάση για επιπρόσθετους ορισμούς και έρευνες σχετικά με το θέμα των πολιτιστικών διαδρομών, αρκετές εργασίες έχουν επίσης προσδιορίσει τα βασικά χαρακτηριστικά της έννοιας αυτής. Σύμφωνα με αυτές τις εργασίες, οι πολιτιστικές διαδρομές πρέπει να είναι πολυδιάστατες, με διαφορετικές αναπτυξιακές πτυχές εκτός από τους κυρίους στόχους τους και να έχουν ως βάση τη «δυναμική της κίνησης» και την «ιδέα των ανταλλαγών» με συνέχεια στο χώρο και στο χρόνο. Ο ορισμός αυτής της έννοιας αναφέρεται στη συνολική εικόνα στην οποία μια διαδρομή έχει αξία που ξεπερνά το σύνολο της αξίας των συστατικών της στοιχείων, μέσω της οποίας αποκτά πολιτιστική σημασία και τονίζει τις ανταλλαγές και τον διάλογο ανάμεσα στις χώρες και τις περιοχές. Σύμφωνα με όλες τις παραμέτρους που τέθηκαν σε συζήτηση, το ICOMOS και η UNESCO συμμερίστηκαν την άποψη ότι τα κύρια συστατικά στοιχεία που συντελούν στη διαμόρφωση της έννοιας της πολιτιστικής διαδρομής είναι αφενός ο δυναμισμός στις μορφές της κίνησης, η ιδέα της διαπεριφερειακής ανταλλαγής και αλληλεπίδρασης, η συνέχεια στο χώρο και στο χρόνο, η ολότητα και πολυσύνθετη δομή και αφετέρου η σύνθεση που παράγεται από τα φυσικά στοιχεία.

Το 2001, στην «Άλη Κληρονομιά και Πολιτιστικές Διαδρομές σε Οικουμενικό Πλαίσιο» που είναι μία από τις εκθέσεις της ICCR, η έννοια των πολιτιστικών διαδρομών ορίστηκε ως: «...ένα σύνολο αξιών του οποίου το σύνολο είναι μεγαλύτερο από το άθροισμα των μερών του και μέσω των οποίων αποκτά το νόημά του...».

Επιπλέον, το ICCR διαμόρφωσε τον ορισμό ως τονίζοντας την αμυδρή σχέση μεταξύ ενός αριθμού απτών στοιχείων και των άυλων ιδιοτήτων τους λέγοντας:

«...Ο προσδιορισμός της πολιτιστικής διαδρομής βασίζεται σε μια σειρά από σημαντικά σημεία και απτά στοιχεία που πιστοποιούν τη σημασία της ίδιας της διαδρομής. Να αναγνωρίσει ότι μια πολιτιστική διαδρομή ή διαδρομή αυτή καθαυτή περιλαμβάνει απαραίτητα έναν αριθμό υλικών στοιχείων και αντικειμένων που συνδέονται με άλλες αξίες άυλης φύσης με το συνδετικό νήμα μιας εκπολιτιστικής διαδικασίας καθοριστικής σημασίας σε μια δεδομένη στιγμή της ιστορίας για μια συγκεκριμένη κοινωνία ή ομάδα.»

Εν ολίγοις, το κύριο κίνητρο του ICCR σε αυτόν τον ορισμό είναι να εκφράσει την ολότητα των πολιτιστικών διαδρομών που συνδέουν απτά στοιχεία με τις άυλες αξίες τους εξετάζοντας τη σημασία των διαδρομών σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή της ιστορίας για μια συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων. Μετά από αυτή την περιγραφή, στη «Συνάντηση Εμπειρογνομητών ICCR» στη Μαδρίτη τον Μάιο του 2003, η έννοια των πολιτιστικών διαδρομών ορίστηκε ως:

«Χερσαίες, πλωτές, μικτές ή άλλου τύπου διαδρομές, φυσικά καθορισμένες και χαρακτηριζόμενες από τη δική τους ιδιαίτερη ιστορική δυναμική και λειτουργικότητα, οι οποίες παρουσιάζουν τη διαδραστική μετακίνηση ανθρώπων και την πολυδιάστατη, συνεχή και αμοιβαία ανταλλαγή αγαθών, ιδεών με αποτέλεσμα την ανταλλαγή πολιτισμών στο χώρο και στο χρόνο η οποία αντανάκλαται σε υλικά και άυλα στοιχεία της κληρονομιάς του. [4, 14]». Αυτός ο ορισμός, ο οποίος φιλοξενεί πολλές διαφορετικές εισροές πολιτιστικών διαδρομών στη δομή του, όπως γεωγραφία, τοποθεσία, στοιχεία, ποιότητες και χαρακτηριστικά, επικεντρώνεται κυρίως στην αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών των στοιχείων για να σχηματίσουν ένα σύνολο.

Το Συμβούλιο της Ευρώπης επισημοποιεί τον ορισμό μιας Πολιτιστικής Διαδρομής ως: «Μια πολιτιστική, εκπαιδευτική κληρονομιά τουριστική συνεργασία με στόχο την ανάπτυξη και προώθηση μιας διαδρομής ή μιας σειράς διαδρομών που στηρίζονται σε ιστορικές διαδρομές, πολιτιστικές ιδέες και φαινόμενα διακρατικής σημασίας και σπουδαιότητας για να κατανοηθούν και να γίνουν σεβαστές οι κοινές Ευρωπαϊκές αξίες» [5, 46, 47]. Σύμφωνα με αυτόν τον πρόσφατο ορισμό που δημοσιεύθηκε το 2010, μια πολιτιστική διαδρομή πρέπει να επικεντρώνεται σε ένα ευρωπαϊκό θέμα που αντιπροσωπεύει τις αξίες της Ευρώπης, πρέπει να ακολουθεί μια αρχαία διαδρομή ή ένα νέο δημιουργημένο τουριστικό μονοπάτι, πρέπει να οδηγεί σε μακροπρόθεσμα πολύπλευρα έργα συνεργασίας κατά προτεραιότητα τομείς - ειδικά για επιστημονική έρευνα, διατήρηση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, πολιτιστικές και εκπαιδευτικές επαφές μεταξύ των νέων Ευρωπαίων, σύγχρονες πολιτιστικές και καλλιτεχνικές πρακτικές, πολιτιστικό τουρισμό και βιώσιμη ανάπτυξη. Επομένως, πρέπει να διαχειρίζεται από οργανωμένα δίκτυα.

Όπως αναφέρεται επίσης στη Χάρτα του ICOMOS για τις Πολιτιστικές Διαδρομές, οι πολιτιστικές διαδρομές ως συνεχείς και κοινά συστήματα συνθέτουν διάφορα στοιχεία κληρονομιάς ή/και επιμέρους τοποθεσίες μέσω πολιτιστικών τοπίων μαζί με τις πολιτιστικές, ιστορικές, συμβολικές, λειτουργικές και οικονομικές αξίες ως άυλες αξίες, συνδέοντας και ενσωματώνοντας σε ένα διεπιστημονικό και αμοιβαίο πλαίσιο. Αν και οι έννοιες και τα συστατικά των πολιτιστικών διαδρομών δεν έχουν ακόμη καθοριστεί σωστά, υπάρχουν αρκετές αναπτυσσόμενες απόψεις για το θέμα τόσο στους εθνικούς όσο και στους διεθνείς κύκλους και στη λογοτεχνία. Έχουν διοργανωθεί πολυάριθμες συναντήσεις, οργανώσεις και συνέδρια και έχουν πραγματοποιηθεί πολλές μελέτες από ερευνητές από διαφορετικούς τομείς προκειμένου να συζητηθεί και να αποσαφηνιστεί ο όρος. Συνεπώς, για να κατανοηθεί και να εξηγηθεί με σαφήνεια η έννοια, όλες αυτές οι εισροές πρέπει να εξεταστούν με κατάλληλες μεθόδους και να συνδεθούν σε μια σωστή ιεραρχία μέσω της κατασκευής μιας ολιστικής προοπτικής.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο

### ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Μετά την εννοιολογική προσέγγιση των πολιτιστικών διαδρομών μελετάται η δυνατότητα σχεδιασμού πολιτιστικών διαδρομών στην περιοχή του Κολωνού σε συνδυασμό με την ανάπτυξη μιας εφαρμογής σε smartphones και tablets.

Αρχικά, πραγματοποιήθηκε μια μικρή έρευνα βασισμένη σε βιβλιογραφικές πηγές σχετική με την ιστορία του Κολωνού από την αρχαιότητα μέχρι τη σημερινή εποχή. Καταγράφηκαν σημεία- ορόσημα της γειτονιάς πολιτιστικού χαρακτήρα και ταξινομήθηκαν σε κατηγορίες όπως αρχαιολογικά μνημεία, ιστορικά μνημεία, φυσικά μνημεία, μνημεία κοινωνικού, πολιτικού και αρχιτεκτονικού ενδιαφέροντος (Πιν.1). Εξαιτίας του μεγάλου εύρους των σημείων ενδιαφέροντος αποφασίστηκε να σχεδιαστούν δύο πολιτιστικές διαδρομές. Η πρώτη θα έχει αρχαιολογική χροιά καθώς θα επικεντρώνεται στο αρχαιολογικό πάρκο της Ακαδημίας του Πλάτωνα και η δεύτερη θα έχει ένα πολυμορφικό χαρακτήρα καθώς θα εμπεριέχει μνημεία ιστορικά, αρχαιολογικά, πολιτικού, οικονομικού, κοινωνικού ενδιαφέροντος.

Επιπρόσθετα αποφασίστηκε στη πρώτη διαδρομή που έχει αρχαιολογικό χαρακτήρα και πιθανώς να θεωρηθεί από πολλούς βαρετή ή μονότονη ή ακόμη και ανιαρή να εισαχθεί στο σχεδιασμό της διαδρομής η τεχνική της παιχνιδοποίησης (gamification). Είναι γνωστό ότι η επίσκεψη των αρχαιολογικών χώρων και των μουσείων από μικρότερες ηλικιακά ομάδες καταλήγει να είναι κουραστική και βαρετή με αποτέλεσμα να μη μεταδίδεται η γνώση και τα ερεθίσματα για την κατανόηση της ζωής ως διαχρονικού φαινομένου.

Με τον όρο gamification νοούνται μηχανισμοί και στρατηγικές παιχνιδιού που ενσωματώνονται σε περιβάλλον μη παιχνιδιού [3, 9, 15]. Η πρακτική αυτή αξιοποιεί όλα τα χαρακτηριστικά που κάνουν ένα παιχνίδι ελκυστικό, διασκεδαστικό και αποτελεί μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Πρωτεύον χαρακτηριστικό της πρακτικής αυτής είναι η επιβράβευση. Κάθε φορά που ο χρήστης επιτυγχάνει ένα στόχο επιβραβεύεται, γεγονός που αφενός ικανοποιεί την ανάγκη του για αναγνώριση της προσπάθειας του και αφετέρου δίνει κίνητρο για να συνεχίσει τη προσπάθεια του για την επίτευξη των επόμενων στόχων [2,3,11,15]. Η εμπειρία που δημιουργείται από μία τέτοιου είδους εφαρμογή ψυχαγωγεί το χρήστη και ενισχύει την αφοσίωση του.

Υπάρχουν πολλές μελέτες που πιστοποιούν ότι η παιχνιδοποίηση και τα σοβαρά παιχνίδια έχουν θετικές επιδράσεις στην εκμάθηση. Τα παιχνίδια μπορεί να ενθαρρύνουν τις μαθησιακές δραστηριότητες ενισχύοντας τη συμμετοχή και τη δημιουργία προκλήσεων για την επίτευξη της επιδιωκόμενης μάθησης. Τα παιχνίδια που έχουν πρωτεύοντα στόχο εκπαιδευτικό παρά ψυχαγωγικό αναφέρονται ως εκπαιδευτικά παιχνίδια ή γενικότερα σοβαρά παιχνίδια (serious games) [2]. Οι τεχνικές των παιχνιδιών που εφαρμόζονται στις μελέτες της πολιτιστικής κληρονομιάς περιλαμβάνουν τη δυνατότητα ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων και διαδρομών με βάση ιστορικά θέματα και παρέχουν στους μαθητές την ευκαιρία για βιωματική μάθηση από πρώτο χέρι. Τα παιχνίδια δημιουργούν συναισθήματα και τα συναισθήματα διεγείρουν την επιθυμία των επισκεπτών να γνωρίσουν τον κόσμο στον οποίο βρίσκονται [11].

Η παιχνιδοποίηση θεωρείται ότι σχετίζεται με μία αξέχαστη τουριστική εμπειρία και με τη βιωσιμότητα της πολιτιστικής κληρονομιάς [8]. Η παιχνιδοποίηση στον τουριστικό τομέα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενθαρρύνει τη συμμετοχή των τουριστών είτε να βελτιώσουν την εμπειρία τους ή να βελτιώσουν τους επαγγελματίες στον τουριστικό κλάδο. Η παιχνιδοποίηση παρέχει κάποια ευεργετικά οφέλη στον κλάδο του τουρισμού. Πρώτον προωθεί τη συμμετοχή των τουριστών. Η απόλαυση του παιχνιδιού και η επιθυμία να ολοκληρωθεί μέχρι το τέλος δημιουργεί έναν εθισμό. Βραβεία και πόντοι αποκαλύπτουν διαφορετικούς τύπους συναισθημάτων, τα οποία εγείρουν τους παίκτες στη δράση και στη συνεχόμενη εμπλοκή τους με τη ροή του παιχνιδιού [25]. Δεύτερον, βοηθάει στην ανάπτυξη της τουριστικής εμπειρίας. Ο τουρισμός παρέχει μια ευέλικτη και πολυδιάστατη εμπειρία παρουσίασης [10, 20]. Τρίτον, αυξάνεται η τουριστική αφοσίωση. Τα προγράμματα αφοσίωσης μπορούν να επιτευχθούν με ποιότητα, αξία και ικανοποίηση στην προώθηση του τουρισμού. Η παιχνιδοποίηση θα αυξήσει την αφοσίωση αναπτύσσοντας αλληλεπίδραση μεταξύ του τουρίστα και του συστήματος και μεταξύ άλλων τουριστών [16, 18]. Τέταρτον, βοηθάει στην αναγνώριση τουριστικών επωνυμιών που επιτυγχάνεται μέσω των διαφημίσεων [1, 8].

Επιπρόσθετα στον τουριστικό τομέα η παιχνιδιοποίηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά στην προώθηση του βιώσιμου τουρισμού και στην ενίσχυση της περιβαλλοντικής και πολιτιστικής συνείδησης των τουριστών. Η παιχνιδιοποίηση μπορεί να εκπαιδεύσει τους τουρίστες και να ενισχύσει την περιβαλλοντική και πολιτισμική τους συνείδηση. Μέσω των κινητών εφαρμογών ή των τουριστικών οδηγών ή διαδραστικών παιχνιδιών οι τουρίστες μπορούν να λάβουν πληροφορίες, που θα τους βοηθήσουν να διαμορφώσουν πιο υπεύθυνες συμπεριφορές [8, 13]. Επίσης η παιχνιδιοποίηση μπορεί να στηρίξει οικονομικά τις τοπικές κοινωνίες και να συμβάλλει στην προστασία και διατήρηση της φυσικής και πολιτισμικής κληρονομιάς [8]. Συμπερασματικά η παιχνιδιοποίηση μπορεί να αποτελέσει αποτελεσματική μέθοδος του μάρκετινγκ στον τουρισμό για την αύξηση προσέλκυσης των επισκεπτών. Η ύπαρξη του gamification θεωρείται πλέον μια νέα μέθοδος εκμάθησης, ένας καινοτόμος τρόπος προώθησης του τουρισμού και εργαλείο ευαισθητοποίησης για την ιστορία και την πολιτισμική κληρονομιά. Μέσω της παιχνιδιοποίησης μπορούν να δημιουργηθούν ευχάριστες, εντυπωσιακές και φανταστικές ταξιδιωτικές εμπειρίες που φτάνουν σε υψηλό επίπεδο ικανοποίησης [8].

Το εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό των δύο πολιτιστικών διαδρομών είναι το MIT App Inventor ή MIT AI2. Το MIT App Inventor είναι μια γλώσσα οπτικού προγραμματισμού υψηλού επιπέδου που βασίζεται σε μπλοκ, που δημιουργήθηκε αρχικά από την Google και τώρα διατηρείται από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης. Αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθεί αυτό το εργαλείο από τη γράφουσα καθώς δεν απαιτείται κάποιο συγκεκριμένο λογισμικό (π.χ. Linux, Windows), ούτε υπολογιστής με ιδιαίτερες δυνατότητες. Επίσης δεν είναι απαραίτητη η γνώση κάποιας γλώσσας προγραμματισμού από το χρήστη. Είναι ένα πρόγραμμα ιδανικό για αρχάριους που δεν έχουν βαθιές γνώσεις πληροφορικής και προγραμματισμού με το οποίο όμως μπορούν να δημιουργηθούν εφαρμογές υψηλού επιπέδου. Από τεχνική άποψης, το μόνο που χρειάζεται είναι ένας λογαριασμός Gmail και σύνδεση στο διαδίκτυο [19]. Ένα επιπλέον θετικό χαρακτηριστικό του AppInventor είναι ότι οι προγραμματιστές μπορούν όταν προσθέτουν στην εφαρμογή τους ένα καινούριο asset να το ελέγχουν μέσω ενός προσομοιωτή και να αξιολογούν άμεσα τα νέα components της εφαρμογής κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού της. Επομένως σε πραγματικό χρόνο γίνεται έλεγχος των καινούριων assets και ταυτόχρονα διορθώσεις όταν διαπιστώνονται σφάλματα [17, 19].

Η εφαρμογή κυκλοφόρησε κατόπιν αιτήματος στις 12 Ιουλίου 2010 και διατέθηκε δημοσίως στις 15 Δεκεμβρίου 2010. Οι δημιουργοί της ομάδας AppInventor ήταν ο Hal Abelson και ο Mark Friedman. Στα τέλη του 2011, η Google δημοσίευσε τον πηγαίο κώδικα, έκλεισε τους διακομιστές και χρηματοδότησε τη δημιουργία του The MIT Center for Mobile Learning, με επικεφαλής τον Hal Abelson και τους καθηγητές Eric Klopfer και Mitchel Resnick, επίσης καθηγητές στο MIT. Η έκδοση του MIT ήταν τον Μάρτιο του 2012.

Στις 6 Δεκεμβρίου 2013, το MIT δημοσίευσε το App Inventor 2, παραλλάσσοντας την ονομασία της πρωτότυπης έκδοσης σε "App Inventor Classic". Η σημαντική διαφορά είναι ότι ο επεξεργαστής μπλοκ της αρχικής έκδοσης εκτελούσε μια ξεχωριστή διαδικασία Java, που χρησιμοποιούσε τη βιβλιοθήκη Java Open Blocks για τη δημιουργία μιας οπτικής γλώσσας προγραμματισμού και μπλοκ.

Το Scheller Teacher Education Program (STEP) του MIT παρέχει το Open Blocks που προέκυψε από την έρευνα διπλωματικής εργασίας του Ricarose Roque [22]. Ο καθηγητής Eric Klopfer και ο Daniel Wendel του προγράμματος Scheller έδωσαν στήριξη για την διανομή των Open Blocks με άδεια MIT. Ο οπτικός προγραμματισμός Open Blocks είναι συνδεδεμένος με το StarLogo TNG, ένα έργο του STEP, και το Scratch, ένα έργο της Ομάδας Lifelong Kindergarten του MIT Media Lab με επικεφαλής τον Mitchel Resnick. Το App Inventor 2 πήρε τη θέση του Open Blocks με το Blockly, έναν επεξεργαστή μπλοκ που εκτελείται σε ένα πρόγραμμα περιήγησης διαδικτύου [17, 19].

Η εφαρμογή MIT AI2 Companion παρέχει τη δυνατότητα ανίχνευσης λαθών σε πραγματικό χρόνο των συσκευών που συνδέονται με Wi-Fi, ή Universal Serial Bus (USB). Επιπλέον, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να βοηθηθεί από τη χρήση ενός εξομοιωτή "σε υπολογιστή" διαθέσιμο για Windows, MacOS και Linux [63]. Μέχρι σήμερα έχουν χρησιμοποιήσει το AppInventor 6,8 εκατομμύρια άνθρωποι σε περισσότερες από 190 χώρες και έχουν σχεδιαστεί πάνω από 24 εκατομμύρια εφαρμογές [17].



**ΜΝΗΜΕΙΑ ΤΟΥ ΚΟΛΩΝΟΥ**

| <b>Αρχαιολογικού ενδιαφέροντος</b>       | <b>Ιστορικού ενδιαφέροντος</b> | <b>Αρχιτεκτονικού ενδιαφέροντος</b> | <b>Θρησκευτικού- κοινωνικού- πολιτιστικού ενδιαφέροντος</b> |
|--|--------------------------------|-------------------------------------|---|
| Αρχαιολογικό πάρκο Ακαδημίας του Πλάτωνα | Δημόσιο Βουστάσιο              | Δημόσιο Βουστάσιο                   | Ιερός ναός Αγίου Αιμιλιανού                                 |
| Αρχαίο Γυμνάσιο                          | Δημόσιο Καπνεργοστάσιο         | Δημόσιο Καπνεργοστάσιο              | Αγία Ελεούσα  |
| Αρχαία Λουτρά                            | Λόφος Σκουζέ                   | Οικίες μεσοπολεμικές                | Πλατεία Σωτήρη Πέτρουλα                                     |
| Ίππιος Κολωνός                           | Μνημεία Λενορμάν και Μίλλερ    | Οικίες μεταπολεμικές                | Αγροτική Σχολή τυφλών                                       |
| Λόφος Σκουζέ ( Ευχλόου Δήμητρας)         | Πέτρινα προσφυγικά σπίτια      | Πέτρινα προσφυγικά σπίτια           | Γήπεδο Τρίτωνα  |
| Τετράγωνο περιστύλιο                     | Θέατρο επί Κολωνό              | Θέατρο επί Κολωνώ                   | Αναψυκτήριο «Άκρον»   |

**Πίνακας 1. Καταγραφή μνημείων στη γειτονιά του Κολωνού.**

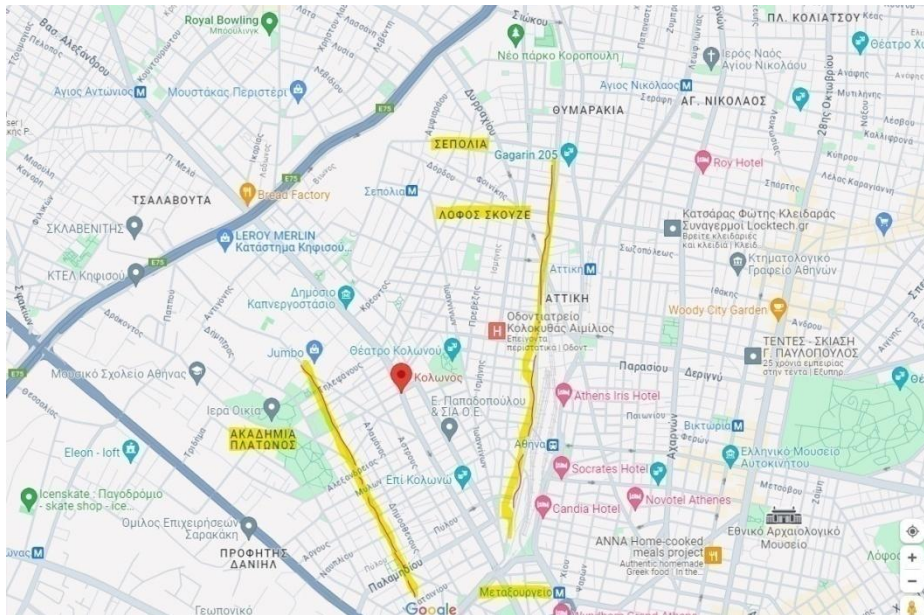
## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup>

### ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΜΕΛΕΤΗΣ : ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΚΟΛΩΝΟΥ ΚΑΙ ΕΥΡΥΤΕΡΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ

Ο Κολωνός είναι μια γειτονιά στην καρδιά της Αθήνας. Με έναν περίπατο κάποιος μπορεί να αφουγκραστεί την ενέργεια μιας πολυπολιτισμικής περιοχής, γεμάτης ζωής και κινητικότητας στο κέντρο της πρωτεύουσας. Σήμερα η γειτονιά έχει χάσει την αίγλη που είχε στην αρχαιότητα. Είναι υποβαθμισμένη λόγω της παλαιότητας του δομημένου περιβάλλοντος και της πυκνότητας του αστικού ιστού αλλά παραμένει ζωντανή με τους οικονομικούς μετανάστες να την ενισχύουν πληθυσμιακά. Οι μόνιμοι κάτοικοι προτίμησαν να μετακομίσουν σε άλλες περιοχές, καθώς έχει πληγεί σημαντικά από την οικονομική κρίση.

Τις περισσότερες φορές ο Κολωνός αποτελεί πρώτο θέμα στα κεντρικά δελτία ειδήσεων λόγω της αυξημένης εγκληματικότητας που κυριαρχεί, γεγονός που επισκιάζει τις ομορφίες και τον πολιτιστικό πλούτο της περιοχής. Στην αρχαιότητα ήταν ένας από τους πιο αριστοκρατικούς δήμους της αρχαίας Αθήνας. Ήταν χτισμένος δίπλα στον ποταμό Κηφισό που σήμερα έχει υπογειοποιηθεί κάτω από τη λεωφόρο. Ήταν μια αρχαία Αθηναϊκή γειτονιά που αναφέρεται με το ίδιο όνομα στα γραπτά του ιστορικού Θουκυδίδη και στις τραγωδίες του Σοφοκλή. Είναι μια γειτονιά που δεν έσβησε με το πέρασ των αιώνων και συνέχιζε να ζει, να εξελίσσεται και να προσαρμόζεται με τις συνθήκες της κάθε εποχής.

Ο Κολωνός είναι μεγάλη, ιστορική συνοικία που βρίσκεται βορειοδυτικά του Δήμου Αθηνών. Συνορεύει με τις συνοικίες του Μεταουργείου, της Κολοκυνθού, τα Σεπτόλια και το λόφο Σκουζέ. Εκτείνεται μεταξύ της λεωφόρου Κωνσταντινουπόλεως, της οδού Πλάτωνος και Τριπόλεως.



**Εικόνα 1.** Απόσπασμα χάρτη με σημειωμένα τα όρια της συνοικίας του Κολωνού και των γειτνιαζουσών συνοικιών. ( Πηγή : googlemaps και ίδια επεξεργασία).



Ο Κολωνός είναι μια πυκνοκατοικημένη περιοχή, που με την ανοικοδόμηση τις δεκαετίες του 1960 και 1970, μέσω του συστήματος της αντιπαροχής, άλλαξε ραγδαία αρχιτεκτονική φυσιογνωμία. Αν και εμφανίζεται αποκομμένος από το κεντρικό ιστό του άστεως λόγω των σιδηροδρομικών γραμμών στη λεωφόρο Κωνσταντινουπόλεως δεν δείχνει σημάδια απομόνωσης. Ο Γιώργος Σεφέρης περιγράφει με το ποίημα του « Ίππιος Κολωνός» πώς αλλοιώθηκε το φυσικό τοπίο με την άναρχη δόμηση και την έντονη βιομηχανική και τεχνολογική ανάπτυξη:

*Τ' αηδόνια και τα λιόδεντρα*

*τα σάρωσαν οι πολυκατοικίες*

*οι άνθρωποι σκόρπισαν εμπρός στις μηχανές.*

*Στην κορυφή του λόφου ένα πουλάρι*

*κοίταζε αγέρωχα ώρα την Αθήνα*

*χλιμίντρισε ξαναχλιμίντρισε*

*και τ' άκουσα να λέει «Γιαχού»*

*στυλώνοντας τ' αφτιά του.*

*Έπειτα ελεύθερο μ' ολόρθη ουρά*

*γλάκησε κατά την κατηφόρα.*

*Μάης 1970*

Επιπλέον διαθέτει αρκετούς πνεύμονες πρασίνου που δίνουν την αίσθηση της εξοχής και αποτελούν χώρους αναψυχής για τους κατοίκους της περιοχής. Χαρακτηριστικά παραδείγματα το αρχαιολογικό πάρκο της Ακαδημίας του Πλάτωνα, ο λόφος του Ίππιου Κολωνού και ο λόφος Σκουζέ συγκεντρώνουν σημαντικό ποσοστό πρασίνου και αποτελούν μια όαση μέσα στην τσιμεντούπολη. Δεν είναι τυχαίο ότι πολλοί περιηγητές κάνουν γλαφυρές περιγραφές για τις μικρές αυτές οάσεις. Για παράδειγμα ο Γουλιέλμος Ληκ, Τοπογράφος, Αξιωματικός του Βρετανικού Στρατού αναφέρει στις διηγήσεις του:

*« Είσαι λοιπόν στην Ακαδημία που περιγράφουν οι αρχαίοι συγγραφείς, με το όνομα της ζωντανό ακόμα. Εδώ είναι το πιο χαμηλό σημείο της πεδιάδας και εδώ δυο τρία ρέματα που ξεκινούν από τις υπώρειες του Αγγεσμού καταλήγουν σε έναν υπόγειο οχετό. Αυτά είναι τα ιερά νερά που πότιζαν το σκιερό Άλσος της Ακαδημίας και τα πελώρια πλατάνια, ένας τόπος τόσο υγρός που έφθανε να είναι ανθυγιεινός. Εδώ ακόμα που το καλοκαίρι που όλα γύρω είναι κατάξερα, ο τόπος είναι πάντα χλοερός όλο φρούτα και βότανα...» [12].*

Η γειτονιά προσφέρει επιπλέον υπέροχες εικόνες από σπίτια νεοκλασικά, μεσοπολεμικά και προπολεμικά που σώθηκαν από την αντιπαροχή και στη θέση τους θα στεκόντουσαν αγέρωχα γκριζες πολυκατοικίες. Σε πολλούς δρόμους του Κολωνού και στενάκια με μια βόλτα μπορεί κάποιος να μεταφερθεί σε μια άλλη εποχή. Παλιά αθηναϊκά σπίτια που γλίτωσαν στέκουν σαν μελαγχολικές νησίδες μνήμης μέσα στο σύγχρονο αστικό ιστό. Έχουν διατηρηθεί και ανακαινιστεί και μεσοπολεμικά κτίρια όπως το δημόσιο καπνεργοστάσιο, το δημοτικό βουστάσιο και προσφυγικά σπίτια που λειτουργούν σήμερα με διαφορετική χρήση.

Η περιοχή είχε πολλά κτήματα και χωράφια με λαχανόκηπους και κολοκύθια και γι αυτό το λόγο της είχε δοθεί και το όνομα Κολοκυνθού. Τις δεκαετίες του 1960 με 1990 είχε έντονη βιομηχανική δραστηριότητα. Έσφυζε από βιοτεχνίες και συντεχνίες με αποτέλεσμα να συσσωρεύεται πλήθος κόσμου τις πρωινές μέχρι τις απογευματινές ώρες που ερχόντουσαν για να βγάλουν τα προς τα ζην. Ο Κολωνός ήταν εργατομάνα, εργατική και λαϊκή συνοικία.

Για όλους τους παραπάνω λόγους αποφασίστηκε η εφαρμογή με τις πολιτιστικές διαδρομές που θα σχεδιαστεί να έχει ως κεντρικό πυρήνα τη γειτονιά του Κολωνού. Να δοθεί

δυνατότητα σε αυτή τη περιοχή, που έχει υποβαθμιστεί τα τελευταία χρόνια και βρίσκεται στην καρδιά της Αθήνας, να αγαπηθεί ξανά από τους κατοίκους της και να αναδειχθεί ο πολιτιστικός και φυσικός της πλούτος που έχει παραμείνει στη λήθη. Στόχος είναι να προστατευτεί η πολιτιστική κληρονομιά, να γίνει ευρέως γνωστή η άγνωστη ιστορία της γειτονιάς του Κολωνού με απώτερο στόχο την καλύτερη δυνατή αξιοποίηση της για τη βελτίωση του βιοτικού επιπέδου και την ανάπτυξη της ευρύτερης περιοχής. Οι ιστορίες και οι μνήμες της γειτονιάς μου να ξαναζωντανέψουν και να αποτελέσουν το συνδετικό κρίκο με το σήμερα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup>

### 4.1. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΠΡΩΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ

Η πρώτη πολιτιστική διαδρομή έχει αρχαιολογικό χαρακτήρα και αφορά το Αρχαιολογικό Πάρκο της Ακαδημίας του Πλάτωνα. Αποτελεί σημείο ορόσημο για τη γειτονιά του Κολωνού και θα μπορούσε να είχε αξιοποιηθεί πολύ καλύτερα. Δεν υπάρχει στήριξη από τους κρατικούς φορείς για την προστασία και την ανάδειξη του πάρκου ώστε να πάρει τη σημασία και την προσοχή που του αξίζει. Ο Πλάτωνας, ο αρχαίος φιλόσοφος, που είναι σε παγκόσμια κλίμακα γνωστός, ήταν μια σημαντική μορφή στη θεμελίωση της δυτικής σκέψης. Η ανακάλυψη της περιοχής που μεγάλωσε και δίδαξε ο μεγάλος αυτός φιλόσοφος μπορεί να αποτελέσει τεράστιο πόλο έλξης επισκεπτών που επιθυμούν να περπατήσουν και να βρεθούν έστω και για λίγο στο χώρο που διατυπώνονταν σπουδαίες θεωρίες και συνδιαλέγονταν σημαντικές προσωπικότητες της αρχαιότητας.

Αυτή η πολιτιστική διαδρομή απευθύνεται κυρίως σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που μπορεί να γίνει στα πλαίσια μιας εκδρομής στο συγκεκριμένο αρχαιολογικό χώρο με τη χρήση της συγκεκριμένης εφαρμογής. Αυτό βέβαια δεν αποκλείει και την χρήση της εφαρμογής μεμονωμένα από άτομα ή παρέες ατόμων διαφόρων ηλικιών που θέλουν να περιηγηθούν στον αρχαιολογικό χώρο.

Πρόκειται για μια διαδρομή 2,5 περίπου χιλιομέτρων και διάρκειας 45 λεπτών. Η διαδρομή συνολικά με τις πληροφορίες που καλείται ο χρήστης να διαβάσει και τις οδηγίες που πρέπει να ακολουθήσει, έχει ως αποτέλεσμα ο εκτιμώμενος χρόνος ολοκλήρωσης της να ανέρχεται στη μιάμιση με δύο ώρες. Οι ερωτήσεις που καλείται να απαντήσει ο χρήστης δεν είναι πολλές γεγονός που καθιστούν τη διαδρομή διασκεδαστική και ξεκούραστη και δίνουν την ευκαιρία στον χρήστη να απολαύσει τη διαδρομή και στη συνέχεια να επισκεφτεί μαγαζιά, εστιατόρια και καφετέριες της περιοχής που θα ενισχύσουν την τοπική οικονομία της γειτονιάς. Μια μεγαλύτερη διαδρομή θα κούραζε αρκετά τον χρήστη και ενδεχομένως αυτός να αναζητούσε την επιστροφή στην οικία του αντί της απόλαυσης ενός καφέ στην γειτονιά του Κολωνού.

Σημείο εκκίνησης της πολιτιστικής διαδρομής είναι η πλατεία Πλάτωνος, που βρίσκεται μεταξύ των οδών Πλάτωνος, Τηλεφάνους και Μοναστηρίου στον Κολωνό. Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε το συγκεκριμένο σημείο είναι γιατί από εκεί αφενός αντικρίζουμε τη παρούσα κατάσταση της συνοικίας της Ακαδημίας που έχει ιδιαίτερη ζωντάνια και αφετέρου αντικρίζουμε τις πύλες του πάρκου που θα μας καλωσορίσουν στο ταξίδι μας στο παρελθόν. Ουσιαστικά αποτελεί ένα σημείο συνάντησης του παρόντος με το παρελθόν. Σημείο λήξης της διαδρομής είναι το Τετράγωνο Περισύλλιο επί των οδών Ευκλείδου και Μοναστηρίου. Ο χρήστης της εφαρμογής επιλέγοντας τη συγκεκριμένη διαδρομή διέρχεται από 13 σημεία αρχαιολογικού ενδιαφέροντος αλλά και από το αξιόλογο φυσικό περιβάλλον της περιοχής.

Ο χρήστης με την επιλογή αυτής της διαδρομής ενημερώνεται για την αποστολή που καλείται να φέρει εις πέρας καθώς και τη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσει. Ο χρήστης εντάσσεται σε συγκεκριμένο χωροχρόνο, στην αρχαιότητα, και του δίνεται ο ρόλος ενός νεαρού άρρενος που επιθυμεί να εγγραφεί σε κάποια σχολή για να σπουδάσει. Διαφωνεί με τον πατέρα του για το ποιά είναι η καλύτερη σχολή και προσπαθεί να τον πείσει ότι η σχολή του Πλάτωνα είναι ιδανική επιλογή. Συγκεκριμένα στην έναρξη της εφαρμογής θα εμφανίζεται το παρακάτω αφήγημα:

*«Καλώς ορίσατε! Βρισκόμαστε στην αρχαιότητα. Είσαι νεαρός άνδρας, αριστοκρατικής καταγωγής από γονείς Αθηναίους και έχεις έρθει μαζί με τον πατέρα σου για να σε εγγράψει στην πιο φημισμένη και καλή σχολή στην Ελλάδα και όλου του αρχαίου κόσμου, την Ακαδημία του Πλάτωνα. Εσύ προσπαθείς να του πεις ότι θέλεις να πας στην Πυθαγόρεια Σχολή, στον Κρότωνα στην Κάτω Ιταλία. Ο πατέρας σου με τη βοήθεια του Πλάτωνα, των υπόλοιπων δασκάλων και των παλαιότερων μαθητών προσπαθούν να σε πείσουν ότι αυτή είναι η καλύτερη επιλογή μέσω μιας ξενάγησης στους χώρους της ακαδημίας. Κατά τη διάρκεια της ξενάγησης συγκεντρώνεις ελιές, με τις οποίες θα αποκτήσεις τη γνώση και τη σοφία για να επιλέξεις εν τέλει τη σχολή του Πλάτωνα. Όμως θα προλάβεις; Είναι περιορισμένος ο αριθμός των μαθητών και οι νεαροί που περιμένουν στις εγγραφές πολλοί. Έχουν μείνει τρεις εγγραφές ακόμη. Ο χρόνος ξεκινάει από τώρα».*

## Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΕΛΙΑΣ

Η ελιά αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα και πιο ολοκληρωμένα σύμβολα της Ελλάδας. Η ελιά είναι το δέντρο που είναι ταυτισμένο με την αναγέννηση και το φώς. Είναι σύμβολο της γαλήνης, ειρήνης, γονιμότητας, προστασίας, σοφίας, νίκης, αθανασίας, μακροβιότητας, πλούτου και δύναμης. Η επιλογή να συγκεντρώνουν οι χρήστες-παίχτες καρπούς ελιάς συνδέεται αφενός με τους συμβολισμούς της ελιάς και αφετέρου με την ιστορικότητα της στην αρχαία Αθήνα αλλά και την Ακαδημία του Πλάτωνα. Αναλυτικότερα, η θεά Αθηνά πρόσφερε σα δώρο στους κατοίκους της πόλης μια ελιά στο βράχο της Ακρόπολης. Σύμφωνα με την παράδοση, από αυτή την ιερή ελιά βλάστησαν στην Ακαδημία δώδεκα ελιές, γνωστές ως «μορίαί ελαίαι», που η φύλαξη τους έχει ανατεθεί στον Μόριο Δία. Έτσι ξεκίνησε η συστηματική καλλιέργεια της ελιάς που παρείχε το ιερό λάδι για τα Παναθήναια, διαμόρφωσε μια έκταση τόσο πυκνή ώστε να φαίνεται σα δάσος ο Ελαιώνας των Αθηνών. Εν κατακλείδι η ελιά επιλέγεται γιατί:

- ♦ Πρώτον, κυριαρχεί στον αρχαιολογικό χώρο της Ακαδημίας του Πλάτωνος από την αρχαιότητα.
- ♦ Δεύτερον, έχει ιστορικότητα και συνδεσιμότητα με το Ιερό Άλσος της Ακαδημίας.
- ♦ Τρίτον, ο χρήστης-παίχτης θα αποκτήσει τη σοφία ( που συμβολίζει η ελιά που μαζεύει) ώστε να επιλέξει να μαθητεύσει στη σχολή του Πλάτωνα και να εξασφαλίσει ειρήνη και γαλήνη με τον πατέρα του σύμφωνα με την υπόθεση-σενάριο του παιχνιδιού της πολιτιστικής διαδρομής.

Στον χρήστη εμφανίζονται οδηγίες που πρέπει να ακολουθήσει για να πάρει τη σωστή κατεύθυνση και να φθάσει στα επιθυμητά σημεία ενδιαφέροντος και εν συνεχεία καλείται να απαντήσει σε 12 ερωτήσεις. Η κάθε ερώτηση αντιστοιχεί σε ένα αρχαιολογικό σημείο ενδιαφέροντος.

## Ερώτηση 1

### ▪ Προτομή του Πλάτωνα

Πρόκειται για προτομή του Πλάτωνα από μάρμαρο που κατασκευάστηκε το 1974 με πρωτοβουλία του Ροταριανού Ομίλου Αθηνών-Βορρά. Ο Πλάτωνας αποδίδεται σε νεαρή ηλικία με πυκνά μαλλιά και μούσι [26].

Ο Πλάτωνας (428-348 π.Χ.), ήταν Αθηναίος φιλόσοφος, ο πιο γνωστός μαθητής του Σωκράτη και δάσκαλος του Αριστοτέλη. Από αριστοκρατικό γένος, γιος του Αρίστωνος και της Περικτιόνης. Μετουσιώνει το αρχαίο ελληνικό πνεύμα. Διατύπωσε πολλές θεωρίες γύρω από τον κόσμο και την ανθρωπότητα, οι οποίες εκφράστηκαν στη Σχολή του, το πρώτο Πανεπιστήμιο στην ιστορία, και αποτελούν εδώ και 2.500 χρόνια τον πυρήνα ολόκληρης της Δυτικής σκέψης.

Ο Πλάτων έζησε την ήττα της Αθήνας στον Πελοποννησιακό Πόλεμο το 404 π.Χ. Κατά τα παραγμένα πρώτα μεταπολεμικά χρόνια, το 399 π.Χ. συνέβη το τραγικό γεγονός της θανάτωσης του δασκάλου του Σωκράτη. Η πλατωνική φιλοσοφία είναι στο πρώτο της στάδιο ακριβώς η γραπτή διατύπωση της σωκρατικής φιλοσοφίας, όπως της κατέγραψε ο Πλάτων στους περίφημους Διαλόγους του Σωκράτη με τους μαθητές του. Στην ώριμη του περίοδο, ο Πλάτων διαμόρφωσε με τη διαλεκτική μέθοδο τη λεγόμενη «θεωρία των ιδεών», η οποία υποδεικνύει το μεταβαλλόμενο ορατό υλικό κόσμο γύρω μας ως αντανάκλαση του μόνου αναλλοίωτου, πραγματικού κόσμου των υπερβατικών επουράνιων ιδεών [48]. Κάποια γνωστά αποφθέγματα του είναι τα εξής:

- ✓ «Καλύτερα να σε αδικούν, παρά να αδικείς<sup>1</sup> [39]».
- ✓ «Μια από τις τιμωρίες που δεν καταδέχεσαι να ασχοληθείς με την πολιτική είναι ότι καταλήγεις να σε κυβερνούν οι κατώτεροί σου».
- ✓ «Οι σοφοί μιλούν επειδή έχουν κάτι να πουν. Οι ανόητοι μιλούν επειδή πρέπει κάτι να πουν».
- ✓ «Όπως λένε οι κτίστες, οι μεγάλες πέτρες δεν στέκονται καλά χωρίς τις μικρότερες»
- ✓ «Φαίνεται πως η υπερβολική ελευθερία μετατρέπεται σε υπερβολική υποδούλωση<sup>2</sup>».

[38]



**Εικόνα 2α, 2β.** α) Προτομή του φιλοσόφου Πλάτωνα. β) Επιγραφή στο βάθρο της προτομής. ( Πηγή: Προσωπικό αρχείο).

<sup>1</sup> *Σύ άρα βούλοιο αν άδικείσθαι, μάλλον η άδικείν ; ΣΩ. Βουλοίμην μέν αν έγγωγε ουδέτερα' εί δ' άναγκαϊον είη άδικείν ή άδικείσθαι, έλοίμην αν μάλλον άδικείσθαι ή άδικείν.* (Γοργίας, 469b-c).

<sup>2</sup> *Η άγαν ελευθερία έοικε εις άγαν δουλειαν μεταβάλλειν.* ( Πολιτεία ,564<sup>Α</sup>)

## Ερώτηση 2

- Δέντρο ελιά

Η σημασία του ονόματος «Ακαδημία» στην πραγματικότητα δεν είναι σαφής. Ο « Ακάδημος» ή « Εκάδημος» ήταν γιός του Κολωνού, του ομώνυμου ήρωα του λόφου, αδελφός της Όχνης που έπεσε από τα βράχια του Κολωνού βάζοντας τέλος στη ζωή της εξαιτίας των ενοχών που ένιωθε. Σύμφωνα με τη μυθολογία το άλσος ήταν αφιερωμένο στον τοπικό ήρωα, Ακάδημο – το όνομα του οποίου σημαίνει εκάς του Δήμου, δηλαδή μακριά από την πόλη. Εξάλλου συνδέεται και με τον Αθηναίο μυθικό ήρωα Θησέα, ο οποίος μαζί με το φίλο του Πειρίθιο απήγαγε την ωραία Ελένη σε ηλικία 12 ετών και την έφερε σε αυτό το μέρος. Ο Ακάδημος φανέρωσε την κρυψώνα της στα αδέρφια της, τους Διόσκουρους για τη σωτηρία της. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα το 413 π.Χ. κατά τη διάρκεια του Πελοποννησιακού Πολέμου, οι Σπαρτιάτες να σεβαστούν την Ακαδημία, το ιερό του Ακάδημου, και να μην την καταστρέψουν όπως έκαναν στην υπόλοιπη Αττική. Αργότερα, το 86 π.Χ. , το Άλσος συνθλίφτηκε από το Σύλλα κατά την πολιορκία της Αθήνας. Ο Ακάδημος ταυτίστηκε κάποτε και με τον Έχετλο, ο οποίος έκανε εμφάνιση το 490 π.Χ. στη Μάχη του Μαραθώνα και βοήθησε να νικήσουν οι Αθηναίοι με ιδιαίτερο όπλο ένα ξύλινο άροτρο [28, 33, 35]. Οι αρχαίοι με τον όρο « Ακαδημία» υπονοούσαν:

- ✓ Μια απέραντη εύφορη πεδιάδα στα περίχωρα της Αθήνας, μεταξύ του Κηφισού ποταμού τον εξωτερικό Κεραμεικό, με το λόφο του Ίππιου Κολωνού.
- ✓ Το ιερό Τέμενος, μια δασώδης περιοχή μέσα στο οποίο υπάρχουν πανάρχαιες λατρείες δαιμόνων της φωτιάς, της γονιμότητας και της λατρείας της θεάς Αθηνάς. Ιερός κήπος, ένα τοπίο απομονωμένο , ήρεμο, υγρό, καταπράσινο , ειδυλλιακό με αηδόνια και νερά. Ο Τίμων ο Μισάνθρωπος τον 5<sup>ο</sup> π.Χ. έχτισε έναν πύργο εδώ προκειμένου να είναι μακριά από τους ανθρώπους.
- ✓ Το γυμνάσιο που δημιουργήθηκε εδώ από τη δυναστεία των Πεισιστρατίδων τον 6<sup>ο</sup> π.Χ.
- ✓ Τη Σχολή του Πλάτωνα που δραστηριοποιήθηκε το 387 π.Χ. [33, 35]

Οι πηγές διασώζουν λίγες πληροφορίες για το γεωγραφικό στίγμα καθώς και ότι το α' μισό του 5<sup>ου</sup> αιώνα ο Κίμωνας εκτρέπει τα νερά του ποταμού Κηφισού και μεταμόρφωσε την Ακαδημία από έναν ξερό τόπο σε τόπο γεμάτο με νερό, μονοπάτια και σκιώδεις περιπάτους. Έτσι άνοιξε στην Αττική ένα ξεχωριστό φυσικό τοπίο με δέντρα του αναγνωρίστηκαν ως μνημεία της φύσης, όπως οι γιγαντιαίοι πλάτανοι της Ακαδημίας, οι οποίοι αναφέρονται πρώτοι στον κατάλογο των θαυμαστών δέντρων του Πλινίου [33, 35].

Σύμφωνα με την παράδοση ο αθηναϊκός ελαιώνας προήλθε από την ελιά του Ερεχθείου που φύτεψε η Αθηνά στην Ακρόπολη. Η Αθηνά λοιπόν έπεισε τους Αθηναίους για την ανεκτίμητη αξία της ελιάς και αυτά που μπορεί να προσφέρει στην πόλη, με αποτέλεσμα να της δώσει το όνομα της. Από αυτή την ελιά μεταλαμπαδεύτηκαν οι 12 ελιές της Ακαδημίας του Πλάτωνα, γνωστές ως «μορίαί ελαίαι», που φυλάσσονται από το Μόριο Δία. Όλη η περιοχή ήταν αφιερωμένη στη θεά Αθηνά και το λάδι από τις ιερές ελιές δινόταν ως βραβείο στους νικητές των αθλητικών αγώνων στα Παναθήναια. Με την πάροδο του χρόνου τα 12 ελαιόδεντρα έγιναν το κέντρο ενός μεγάλου άλσους [32].





**Εικόνα 3α,3β.** α) Δέντρο- ελιά. β) Ιερός Άλσος-τέμενος. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)

### Ερώτηση 3

- Τείχος του Ιππάρχου

Αφορά έναν μεγάλο μήκος χαμηλό τείχος με αντιρήδες που χρονολογείται στην ύστερη αρχαιότητα και ταυτίζεται με το τείχος του Ιππάρχου όπως μας περιγράφουν οι αρχαίες πηγές, τον περίβολο δηλαδή του άλσους. Ένα έργο δαπανηρό. Αυτός ο περίβολος έχει εντοπιστεί σε διάφορα σημεία όπως και λίθινες στήλες με την επιγραφή Όρος (ορόσημο) της Εκαδημίας. Η έκταση του περιβόλου εκτιμάται ότι είναι περίπου 450 X 300μ. Υπήρχαν πολλά ιερά και βωμοί μεταξύ των οποίων εκείνοι του Ακάδημου, του Διός Καταιβάτου, του Προμηθέα και του Ηφαίστου. Στην είσοδο της Ακαδημίας υπήρχε βωμός αφιερωμένος από τον Ιππία στον Έρωτα με την επιγραφή « Πολυμήχανε Έρωτα για χάρη σου ίδρυσε αυτόν το βωμό ο Χάρμος ». Επιπρόσθετα ο κήπος της Ακαδημίας φιλοξενούσε τους βωμούς των Μουσών, του Ερμή, της Αθηνάς, του Ηρακλή και του Διονύσου Ελευθέρεως. Αργότερα ο Σπεύσιππος ανήγειρε αγάλματα των Χαρίτων και ο Πέρσης Μιθριδάτης ανδριάντα του Πλάτωνα [ 33, 35, 43] .

Η υπόσταση της θεάς Αθηνάς, της οποίας οι παναθηναϊκές δοξασίες προωθήθηκαν από τον Πεισίστρατο γύρω στον 6<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ., είχε τη δυνατότητα να υπονομεύσει άλλες τοπικές λατρείες που επιβάλλονταν από μεγάλες παραδοσιακές φατρίες, πολιτικά αντίπαλες και επικίνδυνες για την παραμονή του Πεισίστρατου στην εξουσία [33, 35].

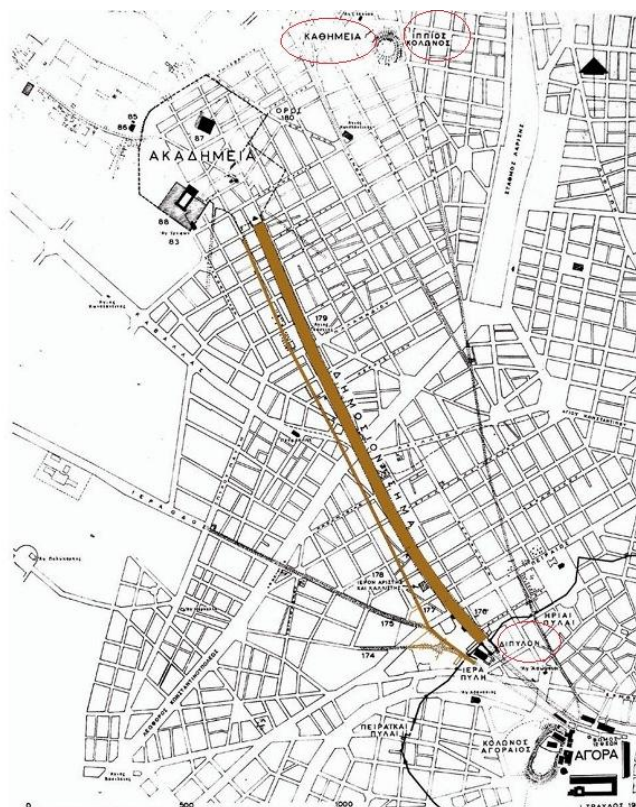
Ο Θουκυδίδης αναφέρει ότι η Ακαδημία ήταν το κορυφαίο προάστιο της Αθήνας μαζί με το «Δημόσιο Σήμα». Το δημόσιο σήμα είναι η οδική αρτηρία που συνδέει την Αθήνα με την κεντρική πύλη της Ακαδημίας. Εκατέρωθεν αυτής υπάρχει ένας ιστορικός και επιβλητικός δρόμος, όπου ενταφιάζονταν «δημοσία δαπάνη» οι εξέχοντες Αθηναίοι, οι πεσόντες στον πόλεμο και σύμμαχοι των Αθηναίων. Σε αυτόν τον ιερό δρόμο που πλαισιώνεται εκατέρωθεν από ωραίους αισθητικά τάφους απαγγέλλθηκαν σπουδαίες ομιλίες, όπως ο « Επιτάφιος» του Περικλή.

Στους Μικρούς Παναθηναϊκούς αγώνες και στους Μεγάλους Παναθηναϊκούς αγώνες πραγματοποιούνταν επιπλέον λαμπαδηδρομίες. Άρχισε το βράδυ της 27ης προς 28η Εκατομβαιώνος, δηλαδή στις 17 προς 18 Ιουλίου, σε θύμηση της λαμπρότητας με την οποία η θεά έριξε φως στο μαύρο ουρανό, ή σε ανάμνηση όσων πέθαναν στη μάχη. Ξεκινούσε με την ιερή καύση στο βωμό του Προμηθέα ή του Έρωτα στον Ιερό Κήπο της Ακαδημίας. Η δάδα μεταφερόταν καθ'όλη τη διάρκεια της βραδιάς από δέκα ομάδες λαμπαδηδρόμων που αντιπροσώπευαν τις δέκα φυλές της Αθήνας. Οι συμμετέχοντες λαμπαδηδρόμοι παρέδιδαν τη δάδα στον επόμενο δρομέα κάθε πενήντα με εξήντα μέτρα για μια διαδρομή συνολικά 2.500

μέτρων. Η φυλή που κατάφερε να φθάσει πρώτη στην Ακρόπολη χωρίς να σταματήσει η φλόγα να καίει, ανακηρύσσεται νικήτρια. Από τη φλόγα αυτή άναβε ο βωμός και την ακόλουθη μέρα γινόταν μια μεγάλη θυσία [33].



**Εικόνα 4.** Τείχος Ιππάρχου. Ίδια επεξεργασία. ( Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 5.** Χάρτης με την Ακαδημία του Πλάτωνα και το Δημόσιο Σήμα. [5]



#### **Ερώτηση 4**

- **Ιερή Οικία**

Την αρχαιολογική σκαπάνη την ανέλαβε ο Φοίβος Σταυρόπουλος το 1956 και την ιερή οικία που αποκάλυψε, την χρονολόγησε τα γεωμετρικά χρόνια (8<sup>ος</sup> π.Χ.). Ο ανασκαφέας υπέθεσε ότι το κτήριο ήταν ιερό, καθώς στο εσωτερικό του εντοπίστηκαν στρώσεις στάχτης, οστά ζώων, τεφροδόχα αγγεία, τα οποία εξέλαβε ως υπολείμματα λατρευτικής φωτιάς. Το γεγονός ότι βρίσκεται σε κοντινή απόσταση από την «Οικία του Ακάδημου» συνέδεσε τη λατρεία που ασκείτο με τις μνήμες των ηρώων εποίκων της περιοχής.

Το κτήριο διέθετε έναν κεντρικό διάδρομο που στις δύο πλευρές του πλαισιωνόταν από επτά δωμάτια. Οι τοίχοι του που σώζονταν σε κάποιο ύψος ήταν φτιαγμένοι από ακατέργαστα τούβλα που τοποθετούνταν σε πέτρινα θεμέλια. Το κτήριο συντρίφτηκε και τα τούβλα καταστράφηκαν πλήρως κατά τη διάρκεια μιας θανάσιμης πλημμύρας στην Αθήνα στις 6 Νοεμβρίου 1961, η οποία ενέπνευσε τον Β. Τσιτσάνη να συνθέσει το τραγούδι « Με παρέσυρε το ρέμα». Έχασαν τη ζωή τους 39 άνθρωποι. Το μνημείο καταχώθηκε από το Υπουργείο Πολιτισμού για την προστασία του από τα καιρικά φαινόμενα και σήμερα έχει σημανθεί η κάτοψη του με σύγχρονα υλικά στην επιφάνεια του χώρου.

Περιμετρικά από την Ιερή Οικία εντοπίστηκαν ταφές της γεωμετρικής εποχής, κυρίως παιδικές, καθώς επίσης πηγάδια για την άντληση ύδατος [35, 42, 44, 45].



**Εικόνα 6.** Ιερή οικία και στεγασμένη η οικία του Ακάδημου. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 7.** Ιερή Οικία κατά τη διάρκεια των ανασκαφών του 1956. [78]

- Οικία του Ακάδημου

Αφορά το παλαιότερο φανερό κτήριο σήμερα της περιοχής. Το 1956, ο Φοίβος Σταυρόπουλος ανακάλυψε ένα κτήριο με αψίδα της Πρωτοελλαδική εποχής (3<sup>η</sup> χιλιετία π.Χ.), που κτίστηκε σε φυσικό ύψωμα που δεν είναι πλέον διακριτό, αλλά έχει επιβεβαιωθεί στην μελέτη της στρωματογραφίας. Σώζονται τα θεμέλια που είναι κατασκευασμένα από ποταμίσιες πέτρες και διαθέτει τρία συνεχόμενα δωμάτια. Στην είσοδο υπάρχει ένα μικρό δωμάτιο που αναγνωρίστηκε από τους αρχαιολόγους ως κουζίνα. Ακολουθεί ο «πρόδρομος» και ο «θάλαμος» με αψιδωτό τον ανατολικό τοίχο. Στα ΝΑ του κτηρίου εντοπίστηκε ένας βόθρος με διάμετρο 2,20μ. και βάθος 8,10μ., στον οποίο βρέθηκε άφθονη ποσότητα κεραμικής.

Ο ανασκαφέας ισχυρίστηκε ότι η οικία αυτή ήταν εις μνήμην του Ακάδημου, του πρώτου οικιστή της περιοχής, γι αυτό και ονομάστηκε «Οικία του Ακάδημου». Η πρωτοελλαδική οικία ίσως συνδέεται με τα πρώτα ελληνικά φύλα που εγκαταστάθηκαν στην περιοχή [33, 35, 42].



**Εικόνα 8.** Οικία του Ακάδημου. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 9.** Οικία του Ακάδημου κατά τη διάρκεια των ανασκαφών το 1956. [35]

### **Ερώτηση 5**

- **Δωμάτιο λουτρικού συγκροτήματος**

Το μεγαλύτερο δωμάτιο του σκάμματος έχει μήκος 37 πόδια, που σημαίνει ότι είναι ~ 9 – 10μ. ( $37 \times 29,6 = 10,94\mu.$ ). Αποτελεί δωμάτιο κτιρίου που σχετίζεται με το γυμνάσιο κατά τα ρωμαϊκά χρόνια. Εκεί είναι διακριτός ένας αγωγός πήλινος με μια δεξαμενή που πιθανώς να αποτελούσε λουτρικό χώρο.

Οι αρχαίοι Έλληνες χρησιμοποιούσαν διάφορα συστήματα μέτρησης εκ των οποίων ορισμένα δανείστηκαν από τους Αιγυπτίους. Βασική μονάδα μέτρησης του μήκους ήταν ο πους- πόδι. Μια ανθρωποκεντρική μονάδα μήκους, ίση με το μήκος του ποδιού (πέλματος) ενός ενήλικου άνδρα. Το μήκος δεν ήταν σταθερό αλλά εξαρτάτο από το σημείο όπου γινόταν η μέτρηση στον Εκατόμπεδο (=εκατό+ πους: ήταν δωρικός περίπτερος ναός μήκους 100 ποδών, στην Ακρόπολη των Αθηνών, πρόδρομος του Παρθενώνα) και κυμαινόταν από 0,2970 έως 0,3083 μέτρα. Για τη μέτρηση του μήκους χρησιμοποιούσαν σχοινί, αλυσίδα, καλάμια και ξύλο. Ο αθηναϊκός πους ισοδυναμούσε με 29,57 εκατοστά και διέφερε το μέγεθος αναλόγως τις περιοχές. Ο ολυμπιακός πους, για παράδειγμα, ισοδυναμούσε με 32,05 εκατοστά και ο αιγινήτειος πους ισοδυναμούσε με 33,3 εκατοστά. Υπήρχαν διάφορα μετρικά συστήματα και εφαρμόζονταν οι αντίστοιχοι κανόνες της μετρολογικής κλίμακας στην αρχαία πολεοδομία και αρχιτεκτονική [88].





**Εικόνα 10.** Δωμάτιο λουτρικού χώρου ρωμαϊκών χρόνων. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 11.** Πήλινος αγωγός με μια δεξαμενή. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).

## **Ερώτηση 6**

- Παλαίστρα του γυμνασίου

Τα γυμνάσια ήταν τα κέντρα της δημόσιας ζωής των πόλεων. Βρισκόντουσαν εκτός των πόλεων κοντά σε πηγές νερού και πρασίνου με στόχο τη σωματική αγωγή και στρατιωτική εκπαίδευση των νέων. Τον 6<sup>ο</sup> αι π.Χ. διαμορφώνονται τα γυμνάσια, δημόσια λουτρά και παλαίστρες. Στην αρχαία Αθήνα υπήρχαν τρία γυμνάσια : της Ακαδημίας, του Λυκείου και του Κυνοσάργους. Σε αυτά οι φιλόσοφοι έβρισκαν μεγάλο πελατολόγιο με αποτέλεσμα στους χώρους των γυμνασίων να λειτουργήσουν παράλληλα οι φιλοσοφικές σχολές [33, 35, 41].

Η παλαίστρα με την ορθογώνια αυλή διαστάσεων 44,40μ. Χ 23,40μ. περιβάλλεται από στοές με προσανατολισμό Β-Ν. Διαθέτει αίθουσες στα βόρεια των οποίων τα θεμέλια είναι από ορθογώνιους ογκόλιθους σε β' χρήση από τα αρχαϊκά χρόνια. Στην αυλή υπάρχουν δύο δεξαμενές με κονίαμα. Δεν υπάρχουν επαρκή στοιχεία για να ταυτιστεί ο χώρος με παλαίστρα.

Το κτίριο που είναι ορατό σήμερα δεν αποτελεί μέρος του αρχαίου γυμνασίου αλλά πρόκειται για ένα μεταγενέστερο κτίριο των ρωμαϊκών χρόνων που θεμελιώθηκε στην ίδια θέση [33, 35].

Ένας αρχιτέκτονας υποστηρίζει ότι το κτήριο είναι βιβλιοθήκη. Τον διάδρομο στα βόρεια που περιβάλλει τις τρεις αίθουσες, τον ερμηνεύει ως αεροθάλαμο πίσω από τα βιβλία για την προστασία τους από την υγρασία. Δίπλα βρίσκονται οι αποθήκες για μικρότερης αξίας έγγραφα. Για τη μελέτη των σπουδαστών υπήρχαν τραπέζια κατά μήκος των στοών (40 τραπέζια). Στο θεμέλιο βόρεια της αυλής θεωρεί ότι ήταν τοποθετημένα τα αγάλματα των 9 Μουσών. Η χρονολογία δεν μπορεί να κυμαίνεται στην αρχική προσέγγιση στον 1<sup>ο</sup> π.Χ. – 1<sup>ο</sup> μ.Χ. καθώς αφενός οι τοίχοι των θεμελίων είναι κατασκευασμένοι από μικρούς, ακατέργαστους λίθους με λάσπη για συνδετικό υλικό και αφετέρου υπάρχουν ογκόλιθοι β' χρήσης στην ανωδομή του κτηρίου [32, 35].



**Εικόνα 12.** Παλαίστρα γυμνασίου. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



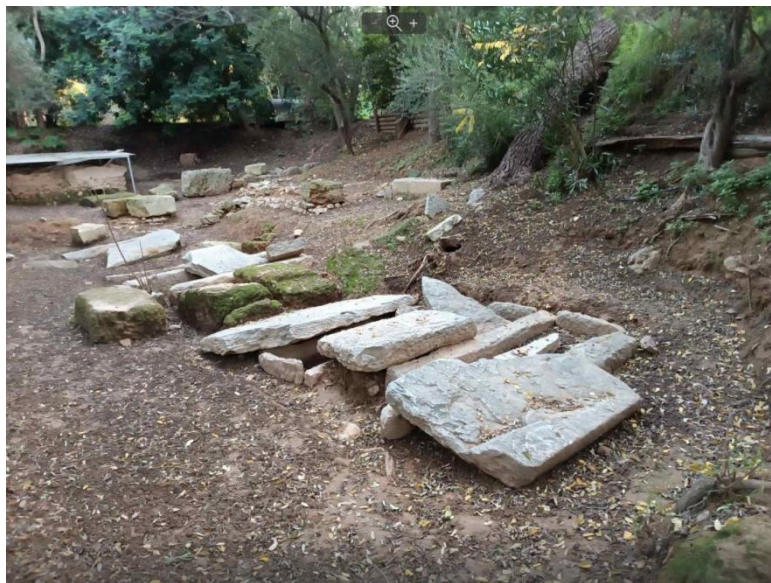
**Εικόνα 13.** Δεξαμενή στο χώρο της παλαίστρας του γυμνασίου. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



## Ερώτηση 7

- Κιβωτιόσχημοι τάφοι

Ανατολικά του κτηρίου που χαρακτηρίζεται ως παλαίστρα ή βιβλιοθήκη βρίσκονται κιβωτιόσχημοι τάφοι που με βάση τα κτερίσματα τους χρονολογούνται στα υστεροελληνιστικά χρόνια. Η διαμόρφωση των τάφων σε απόλυτη αρμονία με το κτήριο του γυμνασίου ενισχύει την άποψη ότι το κτήριο προϋπήρχε των τάφων. Από τη θέση τους δόθηκε η ερμηνεία ότι πρόκειται για τάφους προσώπων που σχετίζονταν με τη λειτουργία του γυμνασίου και για αυτό είχαν αυτή τη τιμητική θέση. Εκεί βρέθηκε ένα βάθρο επιτύμβιας στήλης με ανάγλυφη παράσταση ιππέα του 4<sup>ου</sup> π.Χ. Επίσης, νοτιανατολικά των τάφων υπάρχουν υπολείμματα από δάπεδα εργαστηριακών χώρων και μια κτιστή δεξαμενή που ανάγεται στα ρωμαϊκά χρόνια [32, 35].



**Εικόνα 14.** Κιβωτιόσχημοι τάφοι. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).

## Ερώτηση 8

- Λουτρικό συγκρότημα

Αντικρίζουμε στα δυτικά του αρχαιολογικού χώρου τμήμα του λουτρικού συγκροτήματος. Η χρήση υλικού από τούβλα – πλίνθους και ο τρόπος δόμησης υποδηλώνει ξεκάθαρα ότι πρόκειται για κατασκευή ρωμαϊκών χρόνων. Οι παρειές επενδύονταν με κονίαμα. Πρόκειται για ένα αυτόνομο λουτρικό συγκρότημα θεμελιωμένο σε προγενέστερο κτήριο. Απέναντι του συγκροτήματος αυτού σώζονται αρχιτεκτονικά κατάλοιπα και μέρος ενός επιμήκους τοίχου που έχει χαρακτηριστεί ως ο περίβολος της Ακαδημίας.

Οι θέρμες, έτσι όπως ονομάζονται τα μεγάλα λουτρικά συγκροτήματα, ήταν απαραίτητες και αναγκαίες εκεί που υπήρχαν παλαίστρες. Οι μαθητευόμενοι μετά την προπόνηση τους πήγαιναν στις θέρμες για να κάνουν το λουτρό τους. Οι βασικοί χώροι ενός λουτρού ήταν το αποδυτήριο, η αίθουσα του ψυχρού λουτρού, η αίθουσα του χλιαρού λουτρού και η αίθουσα του θερμού λουτρού. Οι χώροι του λουτρού θερμαίνονταν με σύστημα υπόκαυσης με αποτέλεσμα να διαπερνά θερμός αέρας κάτω από το δάπεδο.

Οι λουόμενοι έφερναν μαζί τους και τον εξοπλισμό τους όπως έλαια, σπόγγους και πετσέτες. Το λουτρό τους επίσης είχαν τη συνήθεια οι άνδρες να το παίρνουν γυμνοί. Η γύμνια ήταν συνηθισμένη στα γυμνάσια και τις παλαίστρες, γεγονός που οδήγησε να συνεχιστεί η πρακτική αυτή στα λουτρά και από τους Ρωμαίους.



**Εικόνα 15.** Κτηριακό κατάλοιπο από λουτρικό συγκρότημα. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).

### **Ερώτηση 9**

- Άκανθος

Ο άκανθος είναι ένα ποώδες με μωβ - λευκά άνθη και πράσινα φύλλα πλατιά και λαμπερά. Οι άκανθοι που είναι ορατοί καλύπτουν το « τείχος του Ιππάρχου». Η ετυμολογία της λέξης προέρχεται από τις λέξεις ακή, που σημαίνει αιχμή, και ανθός γεγονός που υποδηλώνει και την αγκαθωτή του όψη. Κάποιος αρχαίος Έλληνας παρατήρησε αυτό το όμορφο φυτό στην άγρια φύση και εμπνεύστηκε για να το φιλοτεχνήσει πάνω σε μάρμαρο. Δημιούργησε έτσι ένα διαφορετικό κιονόκρανο, σε ναό της Κορίνθου. Αυτό έδωσε και το όνομα στον κορινθιακό αρχιτεκτονικό ρυθμό. Ο Έλληνας αυτός ήταν ο Καλλίμαχος, ο οποίος δημιούργησε τον λεγόμενο « κορινθιακό ρυθμό» με την προσθήκη φύλλων ακάνθου στα κιονόκρανα των ναών. Ο ρυθμός αυτός ξεπερνάει σε κομψότητα και λαμπρότητα τον ιωνικό και δωρικό ρυθμό [37, 68].



**Εικόνα 16.** Φυτό άκανθος. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).

### **Ερώτηση 10**

- **Τετράγωνο Περισύλιο**

Πρόκειται για ένα από τα πιο ενδιαφέροντα κτίρια που υπάρχουν στον αρχαιολογικό χώρο. Σκάμμα διαστάσεων 40 X 40μ. Έχει χαρακτηριστεί ως παλαίστρα των κλασικών χρόνων και άλλοι θεωρούν ότι αποτελεί τον Περίπατο, τμήμα της σχολής του Πλάτωνα ή ιερό των Μουσών. Κατασκευασμένο από ογκόλιθους κροκαλοπαγείς που σε τακτά διαστήματα γίνονται διπλοί γεγονός που υποδηλώνει ότι στηρίζονταν κίονες. Μελετητές το παραλληλίζουν με ένα ψηφιδωτό από την Πομπηία που εικονίζει φιλοσόφους με παπύρους και φόντο ένα περιστύλιο κτήριο, ένα ηλιακό ρολόι και τον Παρθενώνα. Η αρχιτεκτονική του μορφή και λειτουργία δεν είναι σαφής. Η κάτοψη του ομοιάζει με αθηναϊκά δημόσια κτίρια. Έχουν εντοπιστεί και τεμάχια μετόπων και ακροκεράμων που χρονολογούνται το β' μισό του 6<sup>ου</sup> π.Χ. καθώς και θραύσματα τιμητικών και αναθηματικών επιγραφών σχετικά με στρατιωτικά ζητήματα [33, 35].





Εικόνα 17. Τετράγωνο Περισύλιο. [35]

### Ερώτηση 11

- Αριστοτέλης

Ο Πλάτωνας είχε ονομάσει τον Αριστοτέλη ως ο « Νους της σχολής» και όταν απουσιάζει το ακροατήριο του είναι βουβό. Ο Αριστοτέλης θαύμαζε το δάσκαλο του αλλά είχε αρκετές διαφωνίες μαζί του. Μπήκε στη σχολή του Πλάτωνα σε ηλικία 18 χρονών και έμεινε εκεί 19 χρόνια, μέχρι το θάνατο του πατέρα του. Στη συνέχεια διαφοροποιήθηκε αρκετά από τις απόψεις του δασκάλου του. Ο Πλάτωνας τον αποκαλούσε «πόλο», δηλαδή πουλάρι που κλωτσάει τη μητέρα του στην κοιλιά μόλις γεννηθεί. Ο ίδιος υποστήριζε ότι ο άνθρωπος πρέπει να θυσιάσει ακόμη και τους φίλους του για να σωθεί η αλήθεια [60]. Κάποια από τα αποφθέγματα του είναι τα εξής:

- ✓ «Τα αγαθά κόποις κτώνται. »
- ✓ «Περισσότερο αγαπούν οι ευεργέτες τους ευεργετούμενους παρά οι ευεργετούμενοι τους ευεργέτες. »
- ✓ «Ο άνθρωπος φύσει πολιτικόν ζώον.»
- ✓ «Η φιλία [ή η αγάπη] είναι μια ψυχή που κατοικεί σε δυο σώματα.»



**Εικόνα 18.** Ο Πλάτωνας που δείχνει με το δάχτυλο προς τα επάνω και ο Αριστοτέλης που δείχνει προς τα κάτω. [71]

### **Ερώτηση 12**

- **«Μηδείς αγεωμέτητος εισίτω»**

Σύμφωνα με τις πηγές στην είσοδο της Ακαδημίας του Πλάτωνα υπήρχε επιγραφή που έλεγε « Μηδείς αγεωμέτητος εισίτω», δηλαδή ότι απαγορεύεται η είσοδος σε όσους δεν γνωρίζουν γεωμετρία. Προφανώς άμα ίσχυε αυτό θα έμπαιναν στην Ακαδημία το πολύ 5 άτομα. Με τον όρο γεωμετρία οι αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι εννοούσαν τις έννοιες της ισότητας, της δικαιοσύνης και της ακρίβειας. Κατά τον Πλάτωνα η γεωμετρία ήταν το ανώτατο επίπεδο καθαρής σκέψης. Μαζί με τη γλώσσα-φιλοσοφία και τη μουσική αποτελούσαν τους πυλώνες της κλασικής παιδείας [76].

## 4.2. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ

Η δεύτερη πολιτιστική διαδρομή έχει αρχαιολογικό, ιστορικό, αρχιτεκτονικό, κοινωνικό, φυσιολατρικό, καλλιτεχνικό, θρησκευτικό χαρακτήρα και αφορά την ανακάλυψη της γειτονιάς του Κολωνού. Μια διαδρομή που καλύπτει χρονικά το μακρινό παρελθόν μέχρι το κοντινό σήμερα.

Ένας άγνωστος πεζοπόρος που θα περπατήσει στους δρόμους του Κολωνού είναι σίγουρο ότι μπορεί να αφουγκραστεί την ιστορικότητα και τη σπουδαιότητα της γειτονιάς μόνο και μόνο από τα ονόματα που δεσπάζουν στις οδούς. Κρέοντος, Αντιγόνης, Αμφιαράου, Λαοδάμαντος, Ισμήνης, Οιδίποδος, Ιοκάστης, Ηλέκτρας, Ερύμανθου, Πλάτωνος, Κρατύλου, Ιφιγένειας, Δράκοντος, Ευαλκίδου, Ηρούς, Κάδμου, Τηλεφάνους, Νικομήδους, Φάωνος, Πολυκράτους, Ισαγόρου, Ποσιδίππου, Τιμοσθένης, Διονύσου, Μερόπης, Μητρόδωρου, Ευθυδήμου, Αίμονος, Τιφύος, Κλεόβιδος, Λεάνδρου κτλ. Σίγουρα θα αναρωτηθεί γιατί κυριαρχούν τόσα αρχαία ονόματα; Γιατί να δοθούν αυτά τα ονόματα σε μια συνοικία υποβαθμισμένη; Μόνο τυχαία δεν μπορούμε να χαρακτηρίσουμε την ονοματοδοσία των δρόμων. Γιατί αυτή η συνοικία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με ένα ένδοξο παρελθόν το οποίο θα προσπαθήσουμε να φέρουμε στο φως.

Αυτή η πολιτιστική διαδρομή απευθύνεται σε μαθητές, φοιτητές και ενήλικες ανθρώπους που θέλουν να περιηγηθούν στη γειτονιά του Κολωνού και να ανακαλύψουν τις ομορφιές του. Πρόκειται για μια διαδρομή 2 χιλιομέτρων και διάρκειας 1,5 ώρας. Η διαδρομή συνολικά με τις πληροφορίες που καλείται ο χρήστης να διαβάσει και τις οδηγίες που πρέπει να ακολουθήσει, έχει ως αποτέλεσμα ο εκτιμώμενος χρόνος ολοκλήρωσης της να ανέρχεται στις δύο με τρεις ώρες. Ο χρήστης κατά τη διάρκεια της διαδρομής θα μπορέσει να ξεκουραστεί στις πράσινες οάσεις που θα αντικρύσει, να πιεί το καφέ του κατά τη διάρκεια της περιήγησης και να βγάλει φωτογραφίες.

Σημείο εκκίνησης της πολιτιστικής διαδρομής είναι το 50<sup>ο</sup> Γενικό Γυμνάσιο Αθηνών, που βρίσκεται στην οδό Χατζηαποστόλου. Επιλέχθηκε το συγκεκριμένο σημείο ως αφετηρία της περιήγησης αφενός επειδή βρίσκεται πλησίον του μετρό των Σεπολίων και είναι εύκολα προσβάσιμο και αφετέρου επειδή αποτελεί ένα ζωντανό παράδειγμα διατήρησης και συνέχειας της χρήσης του κτιρίου με την πάροδο των χρόνων. Σημείο λήξης της διαδρομής είναι το γήπεδο του Τρίτωνα επί των οδών Δυρραχίου, Μανιτάκη και Γράμμου που ενώ η λειτουργία του αρχίζει αρκετά χρόνια πίσω είναι έντονα συνδεδεμένο με το σήμερα. Ο χρήστης επιλέγοντας τη συγκεκριμένη διαδρομή διέρχεται από 29 σημεία ιστορικού, αρχαιολογικού, αρχιτεκτονικού ενδιαφέροντος αλλά και από το αξιόλογο φυσικό περιβάλλον της περιοχής. Ο χρήστης της εφαρμογής καλείται να πάει στο σημείο εκκίνησης και να ακολουθήσει με τη σειρά τα 29 σημεία του χάρτη για να ανακαλύψει τον Κολωνό.

### ▪ 50<sup>ο</sup> ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΘΗΝΩΝ- ΑΓΡΟΤΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΤΥΦΛΩΝ

Τη δεκαετία του '50 λειτούργησε στα Σεπόλια Αγροτική Σχολή Τυφλών. Ένα εγχείρημα από τους Έλληνες ομογενείς στις ΗΠΑ. Ο Γεώργιος Πόδας και Α. Καμπάδης ήταν οι ιδρυτές του σωματείου «Αμερικανοί Φίλοι των Τυφλών της Ελλάδας». Ομογενείς συγκέντρωσαν 80.000 δολάρια και αγόρασαν ένα πρότυπο Πτηνοτροφείο στο σημείο που βρίσκεται σήμερα το 50<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Αθηνών. Εκπαίδευσαν δύο τυφλές Ελληνίδες από τη Σμύρνη, οι οποίες με ολοκλήρωση της εκπαίδευσης στάλθηκαν στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη [69, 86].

Συγχρόνως είχαν εξασφαλιστεί υποτροφίες για πέντε τυφλούς, οι οποίοι αποτέλεσαν σημαντικοί παράγοντες του εγχειρήματος. Εγκαταστάθηκαν στο κτήμα στα τέλη του 1949 και άρχισαν να εργάζονται. Τον Απρίλιο του η βασίλισσα Φρειδερίκη εγκαινίασε τη μονάδα στα Σεπόλια, της Αγροτικής Σχολής του «Φάρου Τυφλών». Το εγχείρημα είχε μεγάλη επιτυχία. Δημοσιογράφοι κάνουν λόγο για ακόμη περισσότερες δραστηριότητες, όπως αγελαδοτροφία και μελισσοκομία [69].

Οι τυφλοί αφενός διατηρούν και να αναπτύσσουν το πτηνοτροφείο και αφετέρου παράγουν με επιτυχία γαλακτοκομικά προϊόντα όπως βούτυρο, τυρί και γιαούρτι. Οι δεκάδες μαθητές που αποφοιτούσαν έπαιρναν από την Σχολή και τα πρώτα εφόδια για να αναπτύξουν δραστηριότητες στον τόπο τους. Η Σχολή αυτή λειτούργησε για μια εικοσαετία. Εκτός από τα κύρια προγράμματα πτηνοτροφίας και ζωοκομίας, έγιναν προσπάθειες εκπαίδευσης σε μηχανουργικές εργασίες ή διδασκαλίας ραπτικής σε γυναίκες [69, 86].

Το 1972 το σχέδιο πόλης επεκτάθηκε και σε εκείνη την περιοχή, με αποτέλεσμα να απαγορευτούν δραστηριότητες σχετικές με τη ζωοκομία. Παράλληλα και η Ελληνοαμερικανική οργάνωση διαφώνησε με τις προβλέψεις της ελληνικής νομοθεσίας περί διαχωρισμού σωματείων και ιδρυμάτων που είχαν φιλανθρωπικές δραστηριότητες. Έτσι εκποίησαν το ακίνητο στο Υπουργείο Παιδείας και με το ποσό που εισέπραξαν δημιούργησαν ένα σύγχρονο κέντρο αποκατάστασης στον «Φάρο Τυφλών» της Καλλιθέας [69].

Στις πρώτες δεκαετίες του 20<sup>ου</sup> αιώνα το οίκημα αποτελούσε έπαυλη του Νίκου Χατζηαποστόλου, ενός πλούσιου μουσικοσυνθέτη και βασικού εκπροσώπου της ελληνικής οπερέτας. Από το 1981 λειτουργεί ως εκπαιδευτικό ίδρυμα, 50<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Αθηνών.



**Εικόνα 19.** Το κτίριο της Αγροτική Σχολής Τυφλών στα Σεπτόλια (1956). Αρχικά έπαυλη του Ν. Χατζηαποστόλου. [69]





**Εικόνα 20.** Πτηνοτροφείο. Εκπαίδευση τυφλών στην Αγροτική Σχολή στα Σεπόλια. [69]



**Εικόνα 21.** 50<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Αθηνών. Πρώην Αγροτική Σχολή τυφλών. [79]

- ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΒΟΥΣΤΑΣΙΟ

Πρόκειται για κτήριο που ανεγέρθηκε επί δημαρχίας του Σπύρου Πάτση όπως μας ενημερώνει και η επιγραφή στην πρόσοψη του κτηρίου. Το 1927 ο δήμαρχος Σπύρος Πάτσης αγοράζει ένα οικοπέδο στην εξοχική συνοικία της Κολοκυνθούς με στόχο την ανέγερση ενός Δημοτικού Βουστασίου, ενός εκτροφείου βοδιών ευρωπαϊκών προδιαγραφών [34]. Κτίστηκε το 1927 για την εκτροφή αγελάδων και παραγόταν γάλα φρέσκο το οποίο μεταφερόταν κατά κύριο λόγο στο Δημοτικό Βρεφοκομείο στην οδό Πειραιώς για να καλύψει τις αυξανόμενες επισιτιστικές του ανάγκες. Οι αγοραστές επίσης είχαν το δικαίωμα να ελέγξουν την αγνότητα και ποιότητα του γάλατος στο Χημείο όχι με δικά τους έξοδα [34].

Η περιοχή των Σεπολίων, που κτίστηκε το Βουστάσιο, ήταν εκτός οικιστικού ιστού, γεμάτη περιβόλια και αγρούς. Μποστάνια που καλλιεργούσαν κολοκυθάκια και ντομάτες. Γι αυτό και η περιοχή λεγόταν και « Κολοκυνθούς » και «Λαχανάδικα». Η λειτουργία του κτηρίου ως Βουστάσιο κράτησε για 15 χρόνια. Το 1941 μετατράπηκε σε Βρεφοκομείο λόγω της αύξησης των εγκαταλελειμμένων μωρών που δεν μπορούσαν πλέον να χωρέσουν στο Βρεφοκομείο στην Πειραιώς. Τις δεκαετίες του 1950 και 1960 θα στεγαστούν στο πρώην βουστάσιο μερικές από τις πρώτες δομές για ΑΜΕΑ που λειτούργησαν στην Αθήνα μέχρι την κατοπινή μακροχρόνια την εγκατάλειψη του. Σήμερα, το ανακαινισμένο Δημοτικό Βουστάσιο έχει μετατραπεί στο έκτο ειδικό σχολείο του Δήμου Αθηναίων [85].

Η αρχιτεκτονική του κτηρίου είναι ενδιαφέρουσα. Διαθέτει ιδιόμορφα παράθυρα με χαμηλό τόξο κάτω, κυκλικά παράθυρα, στέγη με κεραμίδια, περιμετρικά επένδυση με τούβλο και κάτω από τα κεραμίδια έχει ξύλο. Πρόκειται για ένα κτήριο που μοιάζει επαρχιακό και όχι αστικό κτήριο . Αυτό βέβαια εξηγείται από το γεγονός ότι εκείνη την εποχή η περιοχή δεν αποτελούσε μέρος της πόλης. Με την πάροδο των χρόνων γίνεται κτήριο της πόλης. Το 1965 αποτελεί ημερομηνία ορόσημο καθώς η κυβέρνηση έρχεται σε συμφωνία με τους αγελαδοτρόφους της Αττικής, να μεταφέρουν τα βουστάσια τους εκτός πόλης για λόγους δημόσιας υγείας και επιδοτούνται για την απομάκρυνση τους [85]. Το Δημοτικό Βουστάσιο των Σεπολίων βέβαια είχε μετατραπεί ήδη σε Βρεφοκομείο. Τα παιδιά που δεν μπορούσαν να μεγαλώσουν οι γονείς τους τα έβαζαν σε βρεφοδόχους στα Βρεφοκομεία. Ήταν ειδικές θυρίδες όπου πήγαινε κάποιος και άφηνε το μωρό επειδή δεν μπορούσε να το μεγαλώσει. Υπήρχαν τότε πολλά ορφανά λόγω των πολέμων και της κακής οικονομικής κατάστασης της χώρας.

Το πρώην Δημοτικό Βουστάσιο έχει ενταχτεί ξανά στον ιστό της γειτονιάς, λειτουργώντας παράλληλα ως τοπόσημο με διαφορετικές ερμηνείες, υπενθυμίζοντας την χαλεπή καθημερινότητα των Αθηναίων του Μεσοπολέμου αλλά και δρώντας ως ανάμνηση του χαρακτήρα της Κολοκυνθούς.



**Εικόνα 22.** Πρώην Δημοτικό Βουστάσιο. 6<sup>ο</sup> Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Αθήνας. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).





**Εικόνα 23.** Είσοδος του Δημοτικού Βουστασίου. Επιγραφή με αναφορά ανέγερσης επί δημαρχίας Σπύρου Πάτση. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).

- ΟΙΚΙΕΣ ΣΤΗΝ ΟΔΟ Ν. ΧΑΤΖΗΑΠΟΣΤΟΛΟΥ ΚΑΙ ΧΩΡΕΜΗ

Πρόκειται για κατοικίες του μεσοπολέμου, του 1930, με παλαιότερη αυτή που έχει κεραμίδια και νεότερη αυτή με τη τράτα και στοιχεία μπετού. Το μπετόν, το οποίο είναι το πρωτεύον υλικό κατασκευής των πολυκατοικιών, έδωσε πολλές δυνατότητες στην αρχιτεκτονική. Είναι ένα υλικό με μεγάλη αντοχή που εμφανίστηκε το πρώτο ήμισυ του 20<sup>ου</sup> αιώνα και η χρήση του τα επόμενα χρόνια άρχισε να κορυφώνεται. Γίνονται πολλά πράγματα που δεν μπορούσαν να γίνουν και αλλάζει η φυσιογνωμία των κτηρίων την εποχή εκείνη. Στο χώρο αυτών των δύο σπιτιών παρατηρούμε και ένα άλλο ιδιαίτερο στοιχείο που μαρτυρά την ύπαρξη λαχανόκηπων και περιβολιών στην περιοχή εκείνη την εποχή. Υπάρχει μια στέρνα, γούρνα, χώρος αποθήκευσης νερού και ακριβώς δίπλα υπάρχει ένα πηγάδι, τα οποία κρίνονται αναγκαία για τις καλλιέργειες τους. Οι λαχανόκηποι τους δεν ήταν μόνο για την δική τους χρήση, αλλά πουλούσαν και προμήθευαν την υπόλοιπη Αθήνα από τα περιβόλια τους. Το μαγγανοπήγαδο ήταν επίσης ένα εργαλείο για την άντληση του νερού από το πηγάδι με το οποίο πότιζαν μέσω αυλακιών τους κήπους τους. Σε αυτό το σημείο είχε μόνο περιβόλια, τα οποία έδωσαν αντιπαροχή οι ιδιοκτήτες τους και χτίστηκαν οι πολυκατοικίες γύρω γύρω στην περιοχή.



**Εικόνα 24.** Οικία στην οδό Χαζηταποστόλου. (Πηγή: googlemaps).



**Εικόνα 25.** Οικία στην οδό Χωρέμη. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



- ΠΕΤΡΙΝΑ ΠΡΟΣΦΥΓΙΚΑ ΣΠΙΤΙΑ

Υπάρχουν έξι παρόμοια οικήματα κοντά στο πρώην Βουστάσιο στην οδό Ιφιγένειας. Τα κτήρια αυτά χτίστηκαν το 1950, μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Κατασκευάστηκαν για να στεγάσουν πρόσφυγες από τον Μικρασιατικό Πόλεμο του 1922, όταν γύρω στο ένα εκατομμύριο εκτοπίστηκαν στην Ελλάδα και οι περισσότεροι στην Αθήνα. Οι συνθήκες διαβίωσης και διαμονής ήταν άθλιες. Το ελληνικό κράτος δεν ήταν έτοιμο για αυτό το μεγάλο κύμα μετανάστευσης. Προσφυγικές κατοικίες και πολυκατοικίες χτίστηκαν σε πολλές περιοχές της Αθήνας. Χτίστηκαν προσφυγικές κατοικίες από αρχιτέκτονες και άλλες από τους ίδιους τους πρόσφυγες. Τη διετία 1953-1954 με πρωτοβουλία της βασίλισσας Φρειδερίκης κατασκευάστηκαν 170 πέτρινες κατοικίες μέσω του «Εράνου της Βασιλίσσης», γνωστές και ως «τα Πέτρινα της Φρειδερίκης». Το 1950 δημιουργήθηκαν στην Αθήνα πολλές προσφυγικές γειτονίες. Αυτό το μικρό συγκρότημα κατοικιών στην πλατεία της Κολοκυνθούς χτίστηκε από τη βασίλισσα Φρειδερίκη. Υπάρχουν αντίστοιχα κτήρια σε άλλες γειτονίες της Αθήνας που έχουν την υπογραφή αυτής της χορηγίας όπως στα Πετράλωνα, στον Περισσό και στο Ταύρο [74, 75].

Τα κτήρια αυτά είναι κατασκευασμένα με πέτρα και έχουν κεραμοσκεπές. Έχουν καμινάδες και χαρακτηρίζονται για την απλότητα τους. Σε αυτά τα κτήρια επιλέγεται να μη βαφούν οι πέτρες εξωτερικά ως δείγμα σεβασμού προς τους πρόσφυγες, δηλαδή ότι τους στεγάζουν σε γερά κτήρια. Με το πέρασ του καιρού έχουν γίνει πολλές τροποποιήσεις στα κάγκελα και τα παράθυρα των κτηρίων. Ο σημερινός πεζόδρομος μεταξύ των σπιτιών ήταν η κοινή αυλή όλων των σπιτιών αυτών. Οι μικρές αυτές γειτονίες είχαν κοινόχρηστους χώρους. Μπορούσε κάποιος να βγει και συνυπάρξει με τους γείτονες σε φιλικό περιβάλλον. Οι περισσότεροι που έμεναν σε αυτά τα σπίτια ήταν μικρασιάτες. Κάποιοι απασχολούνταν με την οικοδομή και άλλοι με το εμπόριο. Το κάθε κτήριο πρέπει να ήταν τετρακατοικία. Στα κτήρια μπροστά στις σκάλες υπάρχουν ποδόμακτρα λόγω των χωματόδρομων που υπήρχαν και της λάσπης. Εκεί έξυναν τους πάτους των παπουτσιών τους για να μη μεταφέρουν τη λάσπη στα σπίτια τους.

Ο δημοσιογράφος Κώστας Νίτσος σε άρθρο του στην εφημερίδα «ΤΑ ΝΕΑ» το 1951 περιγράφει εκτενώς και με αριθμητικά δεδομένα τις «πρωτόγονες οικιστικές συνθήκες»: 2.569 άνθρωποι υδρεύονταν από 12 κοινές βρύσες, το 92% των σπιτιών δεν είχε αποχωρητήριο, το 64% δεν είχε κουζίνα, μόνο το 26% είχε ηλεκτρικό ρεύμα και οι περισσότερες από τις μισές κατοικίες είχαν εμβαδόν μικρότερο των 10 τετραγωνικών μέτρων [74].



**Εικόνα 26.** Πέτρινα προσφυγικά σπίτια και η αυλή στο κέντρο. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 27.** Ποδόμακτρο για την απομάκρυνση της λάσπης από τους χωματόδρομους. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).

## ▪ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΚΑΠΝΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ

Το καπνεργοστάσιο στην οδό Λένορμαν χτίστηκε μεταξύ του 1928-1930 από το Ελληνικό Κράτος, όταν η καπνοβιομηχανία γνώριζε μεγάλη άνθιση, για να φιλοξενήσει εταιρίες επεξεργασίας- συσκευασίας καπνού και αποθήκες καπνεμπόρων, αλλά κυρίως για να ελέγξει το φόρο του καπνού[29]. Στο αποκορύφωμα του εργάζονταν 3.000 άνθρωποι. Ήταν το δεύτερο δημόσιο εργοστάσιο καπνού στην Αθήνα. Το πρώτο βρισκόταν στην οδό Αριστοτέλους 6-8 στη θέση του σημερινού Υπουργείου Υγείας και Κοινωνικής Αλληλεγγύης, το οποίο καταστράφηκε από πυρκαγιά και οδήγησε στην ταχεία κατασκευή του καπνεργοστασίου στη Λένορμαν [29].

Η καπνοβιομηχανία αρχίζει να ανθίζει στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα, την περίοδο που το ελληνικό κράτος προσαρτά στην επικράτεια της τη Θεσσαλία και τη Μακεδονία, περιοχές με μεγάλες εκτάσεις καλλιέργειας καπνού. Η παραγωγή καπνού για την χώρα αποτελεί σημαντική πηγή εσόδων για το ελληνικό κράτος και το 1883 ο καπνός φορολογείται και δημιουργούνται τα πρώτα δημόσια καπνεργοστάσια, στα οποία οι καπνέμποροι και οι καπνοβιομηχανίες έχουν την υποχρέωση να επεξεργάζονται τον καπνό και όχι σε μικρές ιδιωτικές επιχειρήσεις όπως συνέβαινε ως τότε. Τα δημόσια εργοστάσια καπνού μπορούν να διαχωριστούν σε εγχώριας κατανάλωσης και διαμετακομίσεως. Τα πρώτα εισάγουν καπνό που υφίσταται επεξεργασία για την εγχώρια, ενώ τα δεύτερα εισάγουν καπνό για εξαγωγή [29]. Ο φόρος του κράτους αντιστοιχούσε στο 40% της τιμής του τσιγάρου. Ταυτόχρονα το κάπνισμα διαδίδεται ραγδαία στη χώρα και στο εξωτερικό. Ο καπνός αντικατέστησε τη σταφίδα ως το σημαντικότερο προϊόν εξαγωγής της Ελλάδας [62].

Το 1925 το Ελληνικό δημόσιο πραγματοποίησε μια αγορά έκτασης 9.118 τ.μ στην περιοχή του Κολωνού και το 1927 ανέθεσε στους πολιτικούς μηχανικούς Παύλο Αθανασάκη και Αντώνη Λιγδόπουλο να εκπονήσουν σχέδια για την κατασκευή καπνοβιομηχανίας, την οποία ανέλαβε ο πολιτικός μηχανικός Ν. Γαβαλά [29, 65,73].

Το καπνεργοστάσιο διαθέτει τέσσερα κλίτη, καθένα από τα οποία είναι χτισμένα με ενδιάμεσους αρμούς. Έχει δύο ορόφους, ένα ημιυπόγειο και ένα δώμα. Η κάτοψη είναι τετράγωνη 84,20Χ87,15μ. και περιβάλλεται από αίθριο 1100μ<sup>2</sup> που είναι καλυμμένο από μια γυάλινη οροφή με μεταλλικό πλαίσιο, που κατασκευάστηκε από την Ελληνική Εταιρία Β.Ι.Ο. Ως προς τη μορφολογία το κτήριο είναι επηρεασμένο από το ρεύμα του μοντερνισμού και ως προς την κατασκευή, ενσωματώνει το ρεύμα της εποχής με τη χρήση σκελετού από πού δίνει υπεροχή στα ανοίγματα σε βάρος της τοιχοποιίας [29]. Γίνεται ιδιαίτερη μνεία για τον αερισμό και τον φωτισμό του χώρου, εξαιτίας αυτού και τα τεράστια σε όλες τις πλευρές του κτηρίου. Ιδιαίτερα ο αερισμός ήταν μείζονος σημασίας για αυτό το κτήριο, γιατί η υγρασία θα μπορούσε να προκαλέσει προβλήματα στην ποιότητα του καπνού. Για τον έλεγχο του λαθρεμπορίου του προϊόντος, εκτός από την ένταξη τελωνείου μέσα στο εργοστάσιο, αποφασίστηκε η κάλυψη συνολικά των παραθύρων του κτηρίου με πλέγματα από μέταλλο [29, 66, 67].

Ήταν ένα εμβληματικό κτήριο της εποχής. Τα εργοστάσια εκείνη την εποχή έδιναν ζωή στην πρωτεύουσα και δημιουργούσαν πολλές θέσεις εργασίας. Η σημασία τους αντικατοπτρίζεται και στην αρχιτεκτονική τους. Τα δημόσια κτήρια ομοιάζουν με τα νεοκλασικά κτήρια.

Στο χώρο του εργοστασίου φιλοξενήθηκαν καπνοβιομηχανίες κοπής και συσκευασίας καπνού, η Διεύθυνση του εργοστασίου, οι Εφορίες Καπνού, θυρωρείο, τελωνείο, καπνοβιομηχανίες παραγωγής τσιγάρων και πούρων, δύο δωμάτια εστιατορίου για τους εργαζόμενους, πλυντήρια-αποχωρητήρια, χώρος αποθήκευσης καπνού, δώμα κατοικία για τον φύλακα του κτηρίου, η οποία στέγασε αργότερα τις οικογένειες των διευθυντών της Εφορίας Καπνού.

Ο χώρος του Καπνεργοστασίου Αθηνών φιλοξένησε με την αρχή της δραστηριοποίησης του το 1930, περίπου 25 καπνοβιομηχανίες μικρής κλίμακας μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 1990. Πρώτη στεγάστηκε η καπνοβιομηχανία ΛΕΡΤΑ και τελευταία αποσύρθηκε το 1997 η καπνοβιομηχανία SANTE. Κατά προσέγγιση το ¼ του κτηρίου, παραδόθηκε μεταξύ του 1938 και 1963 στη Στρατιωτική Υπηρεσία Αθηνών, και στη συνέχεια σε ποικίλες κρατικές υπηρεσίες που δεν σχετίζονταν με τον καπνό [29].

Το 1989, το Υπουργείο Πολιτισμού κήρυξε το Δημόσιο Καπνεργοστάσιο της Λένορμαν ιστορικό διατηρητέο μνημείο μαζί με τα μηχανήματα του, ως ένα σπουδαίο πρότυπο Βιομηχανικής αρχιτεκτονικής και ένα εξαιρετικό πρότυπο της ελληνικής καπνοβιομηχανίας. Από

τις αρχές της δεκαετίας 1990 τμήματα του κτιρίου χρησιμοποιούνται ως μέρος των εκδόσεων και της βιβλιοθήκης της Βουλής των Ελλήνων [29, 67, 73].

Το κτήριο ανακαινίστηκε βαθμιαία από την Βουλή των Ελλήνων το 2000. Σήμερα στο πιο μεγάλο μέρος του κτηρίου στεγάζεται η Βιβλιοθήκη της Βουλής των Ελλήνων, αν και δεν έχουν αξιοποιηθεί ορισμένα αρχεία της , και μέρος από τη βιομηχανική εγκατάσταση. Το 2021 το ΝΕΟΝ πραγματοποίησε ανακαίνιση σε τμήμα του καπνεργοστασίου ως χορηγία προς το ελληνικό δημόσιο. Η ανακατασκευή υλοποιήθηκε στην ισόγεια βόρεια-βορειοδυτική πτέρυγα, το αίθριο και το κτίριο του πρώην τελωνείου, συνολικού εμβαδού κατά προσέγγιση 6.500 τ.μ. με πλήρη χρηματοδότηση από τον ΝΕΟΝ και τον ιδρυτή του, Δημήτρη Δασκαλόπουλο [73]. Επιπλέον φιλοξενεί τμήμα της Μπενακειού Βιβλιοθήκης μέχρι να επισκευαστεί το κτήριο που βρίσκεται κοντά στην παλιά Βουλή.

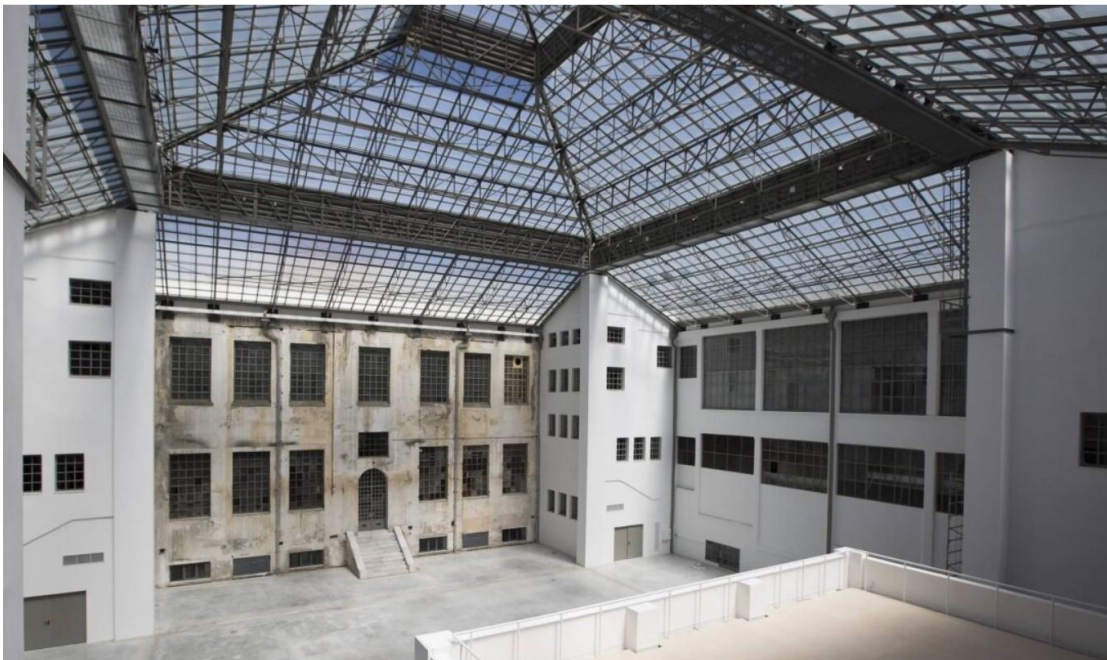


**Εικόνα 28.** Δημόσιο Καπνεργοστάσιο στην οδό Λένορμαν. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).





Εικόνα 29. Δημόσιο Καπνεργοστάσιο. [62]



Εικόνα 30. Αίθριο Καπνεργοστασίου με το καινοτόμο στέγαστρο. [70]



Εικόνα 31. Κεντρική είσοδος του Δημόσιου Καπνεργοστασίου. [70]

▪ ΛΕΝΟΡΜΑΝ 125- ΑΝΑΨΥΚΤΗΡΙΟ «ΑΚΡΟΝ»

Τα αναψυκτήρια αποτελούν σημαντική παράδοση στις καλοκαιρινές δραστηριότητες των Ελλήνων, ξεκινώντας από τη «Μάνδρα» του Αττίκ και συνεχίζοντας τις επόμενες δεκαετίες εξοικειωμένα στις συνθήκες της εποχής. Ο Γιάννης Μπουρνέλης ταύτισε το όνομα του με το αναψυκτήριο « Άκρον» της οδού Λένορμαν 125 στον Κολωνό, το οποίο πρόσφερε στις ελληνικές οικογένειες ξέγνοιαστες και ευχάριστες στιγμές για 20 χρόνια, από το 1975 μέχρι το 1995. Πρόσφερε εκπληκτικά θεάματα όπως θεατρικά σκετς, μιμήσεις, μπαλέτα χορού και τραγούδια από επώνυμους τραγουδιστές σε χαμηλές και οικονομικές τιμές. Αυτά είναι τα κύρια χαρακτηριστικά που συνέβαλαν σε αυτό το είδος της ψυχαγωγίας να αποκτήσει τεράστια εμπορική επιτυχία [59]. Συγκεκριμένα με τη τιμή μιας γρανίτας ή μιας πορτοκαλάδας μπορούσες να απολαύσεις μεγάλα ονόματα της εποχής όπως: Πουλόπουλος, Βιτάλη, Διονυσίου, Σακελλαρίου, Γλυκερία, Κοντολάζος, Βίση, Πασχάλης, Αδαμαντίδης, Παπαδοπούλου, Κλωναρίδης, Μητροπάνος, Γερολυμάτος, Αγγελόπουλος, Χριστοδουλόπουλος, Ξυλούρης, Βίκυ Μοσχολιού, Ζαμπέτας, Τσιτσάνης, Γαλάνη, Τζένη Βάνου, Αλεξίου, Σταμάτης Γονίδης, Αντζελα Δημητρίου, Λευτέρης Πανταζής, Γρηγόρης Μπιθικώτσης κ.α. [72].

Ο θερινός κινηματογράφος, το θερινό θέατρο και τα αναψυκτήρια, χάρισαν αλησμόνητες καλοκαιρινές εμπειρίες ψυχαγωγίας και έμειναν χαραγμένες στις μνήμες των τυχερών θεατών ενώ χαρακτηρίζονται αντικείμενο καθηλωτικής και νοσταλγικής διήγησης στις νεότερες γενιές. Σήμερα δεν έχει απομείνει τίποτα από αυτή την εποχή. Στη θέση του αναψυκτηρίου βρίσκεται το εμπορικό κατάστημα « Γαλαξίας », ο φούρνος « Γιαννώτικο» και πιάτσα ταξί.





Εικόνα 32. Το αναψυκτήριο « Ακρον» όπως ήταν παλιά. Σήμερα στη θέση υπάρχει πιάτσα ταξί. [59]

#### ▪ ΠΛΑΤΕΙΑ ΣΩΤΗΡΗ ΠΕΤΡΟΥΛΑ

Ο Σωτήρης Πέτρουλας ήταν ένας φοιτητής 23 χρονών που στις 21 Ιουλίου 1965 φονεύτηκε από αστυνομικούς, κατά τη διάρκεια φοιτητικής διαμαρτυρίας. Ήταν μέλος της νεολαίας Ε.Δ.Α. και στη συνέχεια προσχώρησε στη Δημοκρατική Νεολαία Λαμπράκη. Πέτυχε την εισαγωγή του στην ΑΣΣΟΕ και πρωταγωνίστησε στα κινήματα νεολαίας για τη δημοκρατία [87].

Τον Ιούλιο του 1965 η κυβέρνηση του Γ. Παπανδρέου που εκλέχθηκε δημοκρατικά παραιτήθηκε στις 15 Ιουλίου ύστερα από πρόκληση του νέου βασιλιά Κωνσταντίνου. Ο βασιλιάς πρόσταξε το Νόβα να σχηματίσει κυβέρνηση. (Ο Τούμπας διορίστηκε Υπουργός Δημόσιας Τάξης και ο Μησοτάκης Υπουργός Συντονισμού) [82].

Ο Σωτήρης Πέτρουλας φονεύτηκε στην Αθήνα (συμβολή Σταδίου και Εδουάρδου Λο), από άμεσο χτύπημα στο κεφάλι από δακρυγόνα που έριξαν αστυνομικοί στη διάρκεια μεγάλης διαδήλωσης, που καταδικάζε το λεγόμενο «βασιλικό πραξικόπημα», που οδήγησε στην παραίτηση του πρωθυπουργού Γεωργίου Παπανδρέου. Ο θάνατος του Σωτήρη Πέτρουλα εγείρει πολλά ερωτήματα. Η αστυνομία καταβάλλει προσπάθειες να πείσει την κοινή γνώμη πως η αιτία θανάτου του Πέτρουλα ήταν η ασφυξία. Εκείνο το βράδυ ο Σωτήρης Πέτρουλα πέρασε στην Ιστορία. Η Αθήνα ξυπνάει την επόμενη μέρα με την εικόνα του νεκρού φοιτητή παντού. Σύμφωνα με τις τότε μαρτυρίες, η αστυνομία δεν ήθελε να παραδώσει τη σορό του Σωτήρη στους οικείους του, και προσπάθησε να τον θάψει κρυφά πριν την ανατολή του ήλιου, προκειμένου να αποκρύψει την αλήθεια γύρω από τις συνθήκες του φόνου του. Ύστερα από τις κραυγές του πλήθους ορίζεται η μέρα της κηδείας στις 23 Ιουλίου [87].

Η κηδεία του Σωτήρη στις 23 Ιουλίου εκτυλίχθηκε στην πιο βροντερή διαδήλωση κατά του παλατιού, με μισό εκατομμύριο ανθρώπους να ακολουθούν τη σορό του από το πατρικό του σπίτι στον Κολωνό, ακούγοντας το τραγούδι του Μίκη Θεοδωράκη που δημιουργήθηκε ειδικά γι' αυτόν. Άλλες ελληνικές πόλεις διοργάνωσαν επίσης εκδηλώσεις για να τιμήσουν τη μνήμη του, στις οποίες συμμετείχε πολύς κόσμος [87].

Προς τιμήν του η πλατεία του Κολωνού παίρνει το όνομα του Σωτήρη Πέτρουλα.



**Εικόνα 33.** Πλατεία Σωτήρη Πέτρουλα. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 34.** Μνημείο για τον Σωτήρη Πέτρουλα πάνω στην ομώνυμη πλατεία με επιγραφή: « ΔΗΜΟΣ ΑΘΗΝΑΙΩΝ, ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΜΝΗΜΗ ΣΤΟΥΣ ΛΑΪΚΟΥΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΚΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΙΣΤΗ ΣΩΤΗΡΗ ΠΕΤΡΟΥΛΑ ». Ιδία φωτογραφία. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



- ΘΕΑΤΡΟ ΕΠΙ ΚΟΛΩΝΩ

Το κτήριο κατασκευάστηκε με κρατικά έξοδα το 1918 για την ανέγερση δημοτικού σχολείου και αργότερα δωρίθηκε τιμής ένεκεν σε έναν μακεδονομάχο. Το 1999 μέλη της θεατρικής Ομάδας Νάμα νοίκιασαν το κτήριο για να φιλοξενήσουν θεατρικές δραστηριότητες και να το μετατρέψουν σε ένα νέο πολιτιστικό πολυχώρο. Σχεδιασμένο από το μέλος της ομάδας και αρχιτέκτονα Γιώργο Χατζηνικολάου, τα εξωτερικά και εσωτερικά αρχιτεκτονικά στοιχεία του κτηρίου διατηρήθηκαν στην αρχική τους μορφή. Ταυτόχρονα η χρήση παλιών υλικών με καινούριους τρόπους εφαρμογής σε συνδυασμό με το σύγχρονο τεχνολογικό εξοπλισμό διαμορφώνει μια γέφυρα ανάμεσα στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον.

Το Επί Κολωνώ είναι ένα πολυμορφικό θέατρο ρεπερτορίου που θεωρείται πλέον ένας χώρος θεάτρου και άλλων δημιουργικών τεχνών. Οι χώροι του περιλαμβάνουν μια Κεντρική Σκηνή, το Black Box, ένα Φουαγιέ και μια Αυλή. Καλλιτεχνικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες λαμβάνουν χώρα και στους τέσσερις χώρους με κυριότερη τη κεντρική σκηνή από θεατρική άποψη. Οι επικεφαλές του Επί Κολωνώ είναι τα μέλη της θεατρικής Ομάδας Νάμα, που ιδρύθηκε από την Ελένη Σκότη και το Γιώργο Χατζηνικολάου. Κύρια δραστηριότητα του Επί Κολωνώ είναι το Studio Υποκριτικής της Νάμα, το οποίο συνεχίζει τα μαθήματα υποκριτικής που υλοποίησε η Ελένη Σκότη τη δεκαετία του 90. Οι περισσότεροι από τους ηθοποιούς που πρωταγωνιστούν στις παραστάσεις της Νάμα είχαν ενεργό ρόλο σε αυτό.



**Εικόνα 35.** Θέατρο επί Κολωνώ. Είσοδος. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 36.** Θέατρο επί Κολωνώ. Πρόσοψη. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).



**Εικόνα 37 α,β).** β) Εξωτερική αυλή του θεάτρου. α) Παλαιά θύρα όταν λειτουργούσε ως σχολείο. (Πηγή: προσωπικό αρχείο).

▪ ΟΔΟΣ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ- ΠΡΕΒΕΖΗΣ- ΔΙΣΤΟΜΟΥ- ΗΛΕΚΤΡΑΣ- ΜΥΛΛΕΡ – ΕΛΛΗΣΠΟΝΤΟΥ

Μια βόλτα στους παραπάνω δρόμους κρίνεται απαραίτητη καθώς αποτελεί στην ουσία ένα ταξίδι στο κοντινό παρελθόν, τότε που δεν υπήρχαν πολυκατοικίες και κυριαρχούσαν στις πόλεις οι μονοκατοικίες με τις αυλές τους. Οι μονοκατοικίες που κυριαρχούν αποτελούν δείγμα της αθηναϊκής αρχιτεκτονικής του μεσοπολέμου και διατηρούν το άρωμα της αρχοντιάς και της αίγλης αυτών των χρόνων. Τα σπίτια αυτά έχουν επιρροές από το ρεύμα του μοντερνισμού και χαρακτηριστικά του art deco. Κατά τη δεκαετία του '60 και του '70 η πόλη αλλάζει φυσιογνωμία και με το σύστημα της αντιπαροχής στη θέση των μονοκατοικιών υψώθηκαν άχαρα οι γκρίζες πολυκατοικίες που κάλυψαν τις ανάγκες στέγασης του όλο αυξανόμενου πληθυσμού στην πρωτεύουσα. Όσα σπίτια σώθηκαν αποτελούν ανάμνηση μια άλλης εποχής μέσα στο σύγχρονο αστικό ιστό, τα οποία δημιουργούν στη θύμηση τους νοσταλγία και μελαγχολία. Αυτές οι κατοικίες στην ευρύτερη περιοχή του Ίππιου Κολωνού και του λόφου Σκουζέ σώθηκαν μάλλον εξαιτίας του υψηλού συντελεστή δόμησης στην περιοχή. Μερικά από αυτά τα σπίτια έχουν συντηρηθεί και ανακαινιστεί και άλλα φθείρονται και ερειπώνονται μαζί με τις μνήμες και τις εικόνες. Σε έναν περίπατο στην οδό Ιωαννίνων μπορούμε να ξεχωρίσουμε τις εξής κατοικίες [49, 51, 57]:

- ✓ Ιωαννίνων 34 : Διπλοκατοικία με δώμα. Η γενική είσοδος καλύπτεται με art deco σιδερένια θύρα. Στον εξώστη κυριαρχούν τα γεωμετρικά μοτίβα.
- ✓ Ιωαννίνων 36-38 : Διώροφη διπλοκατοικία. Διαθέτει υπερυψωμένη είσοδο που σφραγίζεται με αρ ντεκό σιδερένια εξώθυρα, μνημείο λαϊκής τέχνης. [51]
- ✓ Ιωαννίνων με διασταύρωση Μύλων 6: Γωνιακό διώροφο ερείπιο με ωραία είσοδο στο πλάι. Λόγω της πολυγωνικής προβολής δίνει την αίσθηση της οχύρωσης. Η κεντρική είσοδος σφραγίζεται με δίφυλλη ξύλινη πόρτα και πλησίον της υπάρχει η μαντεμένια αυλόπορτα. Διαθέτει μικρούς εξώστες. Στο σοβά διακρίνεται η αυθεντική ώχρα.
- ✓ Ιωαννίνων 88: Ισόγειο κτήριο Μεσοπολέμου. Κτίστηκε το 1930-31 και κατοικήθηκε το 1932. Είναι κατοικία ελαφρώς υπερυψωμένη με ημιυπόγειο και διακοσμημένη με ψευδοπεσίσκους και επίκρανα ανάμεσα στα ανοίγματα με τα γαλάζια παραθυρόφυλλα, στοιχείο νεοκλασικό. Στο σοβά επιλέχθηκε κατά την αναστήλωση το χρώμα της ώχρας, ένα χρώμα της Αθήνας του Μεσοπολέμου. Η κεντρική είσοδος σφραγίζεται με δίθυρη ξύλινη πόρτα με σκαλιστό διακοσμητικό μοτίβο μαζί με τους φεγγίτες της. Στους εξώστες της κυριαρχούν έντονα γεωμετρικά μοτίβα (παραλληλόγραμμα, ρόμβοι, κύκλοι και σπείρες) σύμφωνα με τους κανόνες της art deco. [57]
- ✓ Ιωαννίνων 109: Διώροφο κτήριο και κατάστημα με ενδιαφέρον την καμπύλη (art deco) διαμόρφωση της γωνίας. Η κύρια είσοδος σφραγίζεται με δίφυλλη ξύλινη πόρτα και πλησίον της υπάρχει μια αυλόπορτα. Χαρακτηριστικό του κτηρίου η προεξέχουσα διακοσμητική ταινία που περιτρέχει το κτήριο κάτω από το γείσο. [49]





**Εικόνα 38.** Ιωαννίνων 34. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 39.** Ιωαννίνων 36- 38. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 40.** Ιωαννίνων 88. [57]





**Εικόνα 41.** Ιωαννίνων 109. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 42.** Ιωαννίνων 56- διασταύρωση με οδό Μύλων. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)

Σε έναν περίπατο στην οδό Πρεβέζης μπορούμε να ξεχωρίσουμε τις εξής κατοικίες [61, 81]:

- ✓ Πρεβέζης 10: Διώροφη διπλοκατοικία. Το ισόγειο κτίστηκε το Μεσοπόλεμο. Η κεντρική είσοδος είναι υπερυψωμένη και σφραγίζεται με θύρα με σκαλιστά ξυλόγλυπτα με φεγγίτη μαζί. Η κύρια είσοδος έχει καμπυλωμένα τα πλευρικά όρια. Μια δεύτερη είσοδος δίπλα από τη κεντρική καλύπτεται με μια μαντεμένη art deco πόρτα με γεωμετρικά μοτίβα.
- ✓ Πρεβέζης 64: Διώροφο κτήριο Μεσοπολέμου. Χαρακτηριστικό στοιχείο το διάτρητο στηθαίο της επίστεψης και του εξώστη. Διαθέτει εξωτερική σκάλα. Η αυλόθυρα είναι μεταλλική και η κεντρική εξώθυρα ξύλινη με φεγγίτη. [52]



**Εικόνα 43.** Πρεβέζης 10.



**Εικόνα 44.** Πρεβέζης 64. [52]

Σε έναν περίπατο στην οδό Ελλησπόντου μπορούμε να ξεχωρίσουμε τις εξής κατοικίες:

- ✓ Ελλησπόντου 51: Ισόγεια κατοικία με υπόγειο. Χρονολογείται τη δεκαετία του '30. Υπερυψωμένη η κεντρική είσοδος με ξύλινη εξώθυρα και εκατέρωθεν της παράθυρα συμμετρικά τοποθετημένα. Χαρακτηριστικό στοιχείο μια προεξέχουσα ταινία πάνω από την εξώθυρα και τα παράθυρα που καλύπτεται με κεραμίδια.
- ✓ Ελλησπόντου 47: Διώροφο κτίριο με υπόγειο. Η εξώθυρα είναι μεταλλική με τζάμι και διαθέτει στο πλάι και αυλόθυρα. Χαρακτηριστικά στοιχεία το λείο αρτιφισιέλ επίχρισμα, ο εξώστης με τα γεωμετρικά μοτίβα στα κιγκλιδώματα του και μια προεξέχουσα ταινία πάνω από τον εξώστη.



**Εικόνα 45.** Ελλησπόντου 51.



**Εικόνα 46.** Ελλησπόντου 47. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



Σε έναν περίπατο στην οδό Μύλλερ μπορούμε να ξεχωρίσουμε τις εξής κατοικίες [53, 54]:

- ✓ Μύλλερ 4: Διώροφο κτίριο. Είσοδος υπερυψωμένη με μεταλλική εξώθυρα με τζάμι.
- ✓ Μύλλερ 10: Ισόγειο κτίριο με υπόγειο. Κτίστηκε στο Μεσοπόλεμο. Τώρα είναι ερειπωμένο. Με εξωτερική σκάλα και μεταλλική αυλόθυρα. Χαρακτηριστικό γνώρισμα το έρκερ, που αποτελεί δάνειο της art deco.



Εικόνα 47. Μύλλερ 4. [54]

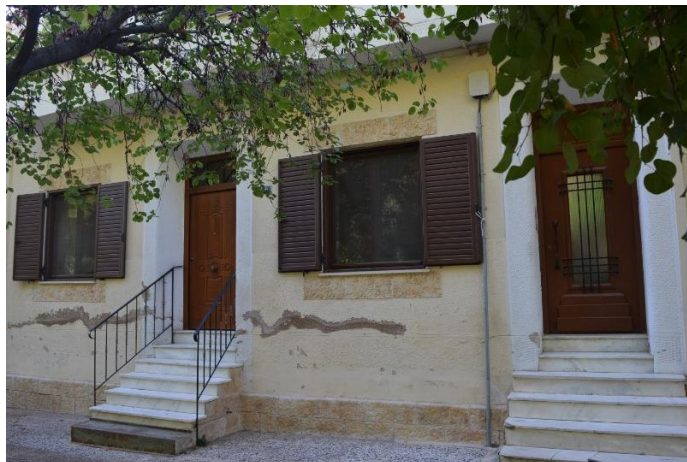


Εικόνα 48. Μύλλερ 10. [53]



Σε έναν περίπατο στην οδό Ηλέκτρας μπορούμε να ξεχωρίσουμε την εξής κατοικία [55]:

- ✓ Ηλέκτρας 5: Διώροφο κτίριο. Η γενική είσοδος του κτηρίου σφραγίζεται με υπερυψωμένη ξύλινη εξώθυρα και καμπυλωμένα πλευρικά όρια.



**Εικόνα 49.** Ηλέκτρας 5. [55]

Σε έναν περίπατο στην οδό Διστόμου [50] μπορούμε να ξεχωρίσουμε την κατοικία στον αριθμό 46 με τη μεταλλική αυλόθυρα και τα συμμετρικά παράθυρα.



**Εικόνα 50.** Διστόμου 46. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)

Ένας περίπατος στις παραπάνω οδούς αλλά και σε άλλα δρομάκια στο Κολωνό μπορεί να χαρίσουν πολλές συγκινήσεις με τις εικόνες που αντικατοπτρίζουν μια παλαιότερη εποχή στην Αθήνα. Τα σπίτια που έχουν σωθεί αποτελούν ίχνη μιας περασμένης ζωής. Τότε στα σπίτια κυριαρχούσε το προσωπικό γούστο κάθε ιδιοκτήτη και παρατηρούμε εναλλασσόμενα μοτίβα στις εξώθυρες, τα μπαλκόνια και τα παράθυρα σε αντίθεση με τη σημερινή εποχή που όλες οι κατοικίες είναι ομοιόμορφες. Οι κατοικίες σήμερα πλέον είναι ψυχρές και απουσιάζει το προσωπικό στυλ και η ιδιοσυγκρασία του κάθε ένοικου. Οι εξώθυρες, οι αυλόπορτες που συναντάμε στις παλιές κατοικίες αποτελούν μερικά δείγματα του λαϊκού πολιτισμού του άστεως και αποτελούν πολιτιστικό απόθεμα που είναι διαρκώς ενεργό [56].



**Εικόνα 51.** Ελλησπόντου 43. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 52.** Ναυπλίου και Θυαμίδος. Οικία με επιγραφή το έτος ανέγερσης στο ημικυκλικό στηθαίο « ΕΚ 1924». (φωτογραφία google maps).

- ΛΟΦΟΣ ΙΠΠΙΟΥ ΚΟΛΩΝΟΥ

Βρίσκεται μεταξύ των οδών Ιωαννίνων, Καπανέως, Διστόμου, Ραδέστου, Μύλλερ, Πρεβέζης και Ηλέκτρας. Έχει σημαντική ιστορία από τα χρόνια της αρχαιότητας και σήμερα αποτελεί σημείο συνάθροισης της περιοχής. Έχει διαμορφωθεί σε άλσος και πάρκο αναψυχής.

Ο Ίππιος Κολωνός βρισκόταν στη πεδιάδα του Κηφισού, 10 στάδια (2 χιλιόμετρα) βόρεια του Διπύλου και ήταν γεμάτος με δέντρα ελιάς. Κατοικούνταν από τη Λεοντίδα φυλή [27]. Σήμερα αποτελεί πνεύμονα της πρωτεύουσας και μια πράσινη οάση για τον Κολωνό. Λεγόταν Ίππιος γιατί εκεί υπήρχε ο ναός του Ιππίου Ποσειδώννα, προστάτη του δήμου, που κατέστρεψε το 265 π.Χ. ο Αντίγονος Γονατάς [36]. Παράλληλα βρισκόνταν εκεί βωμός της Ιππίας Αθηνάς, τέμενος των Ερινύων, ο τάφος του Οιδίποδα καθώς και του ήρωα Θησέα, Πειρίθου και Αδράστου [27]. Εδώ υπήρχε και το άγαλμα του Κολωνού που χάρισε το όνομα του στον δήμο. Εκεί η Εκκλησία του Δήμου το 411 π.Χ. είχε συνεδριάσει όπως μας ενημερώνει ο Θουκυδίδης<sup>3</sup> [30]. Αποτελεί το τόπο που γεννήθηκε και έζησε για 90 χρόνια ένας από τους μεγαλύτερους τραγικούς ποιητές, ο Σοφοκλής. Ο Κολωνός αποτελούσε πολιτιστικό και θρησκευτικό κέντρο στο οποίο συναθροίζονταν σπουδαίοι άνθρωποι της φιλοσοφίας.

Το 1883 διενεργήθηκαν ανασκαφές από τον Γ. Σβορώνο, ο οποίος εντόπισε μια αρχαία σήραγγα (προφανώς αγωγό), την οποία την ταύτισε με τον «χάλκινο που», δηλαδή το σημείο καθόδου του Οιδίποδα στον Άδη όπως αναφέρεται στις περιγραφές στο θεατρικό έργο «Οιδίπους επί Κολωνώ». Ο Γ. Σβορώνος προχώρησε και σε άλλες ανασκαφές με την ελπίδα ότι θα ανακαλύψει όλα τα μνημεία του Κολωνού που περιγράφονται στις αρχαίες πηγές χωρίς όμως τα επιθυμητά αποτελέσματα. Η απουσία ίχνους αυτών των μνημείων μπορεί να οφείλεται στο γεγονός ότι ο λόφος λειτουργούσε ως λατομείο [27].

Υπάρχουν αρκετές περιγραφές από πηγές που μας δίνουν πληροφορίες για την περιοχή κατά την αρχαιότητα αλλά και τα νεότερα χρόνια. Ο Σοφοκλής που έζησε και μεγάλωσε στον Κολωνό μας δίνει μια γλαφυρή περιγραφή για την γειτονιά του στο πρώτο στάσιμο της τραγωδίας του «Οιδίπους επί Κολωνω». Παρουσιάζει τη γενέτειρα του ως το πιο όμορφο μέρος πάνω στη γη κατάφυτο με ελαιόδεντρα, κλήματα, δάφνες, με υγιεινό κλίμα και άφθονο νερό<sup>4</sup> [40]. Πάνω στον λόφο του Κολωνού υπάρχει και μια τιμητική πλάκα για τον Σοφοκλή.

Ο Σοφοκλής ( 495 π.Χ. -405 π.Χ.) είχε πατέρα τον Σόφιλλο με καταγωγή από τον Κολωνό και ήταν αρχαίος Αθηναίος τραγωδός των κλασικών χρόνων. Είναι ο μόνος τραγικός ποιητής, του οποίου σώζονται ολόκληρα έργα μαζί με τον Αισχύλο και τον Ευριπίδη. Σύμφωνα με αρχαίες μαρτυρίες, μάλλον έγραψε κατά προσέγγιση 123 έργα από τα οποία ήρθαν στο φως ολοκληρωμένες μόνο επτά τραγωδίες [21].

Τα έτη 443-442 π.Χ. ήταν ελληνοταμίας. Μεταξύ του 441 και του 440 π.Χ. ηγήθηκε ενός στόλου με τον Περικλή για να επιτεθεί στο νησί της Σάμου, σκοτώνοντας όλους τους κατοίκους του νησιού. Ο σπουδαίος τραγικός ποιητής υιοθέτησε στην Αθήνα τη λατρεία του Ασκληπιού και δέχθηκε το θεό στο σπίτι του, εξ' ου και το προσωνύμιο Δεξίων. Η πρώτη γιορτή πριν την ολοκλήρωση του Ασκληπιείου κάτω απ' την αθηναϊκή Ακρόπολη, πραγματοποιήθηκε στην αυλή του σπιτιού του [21].

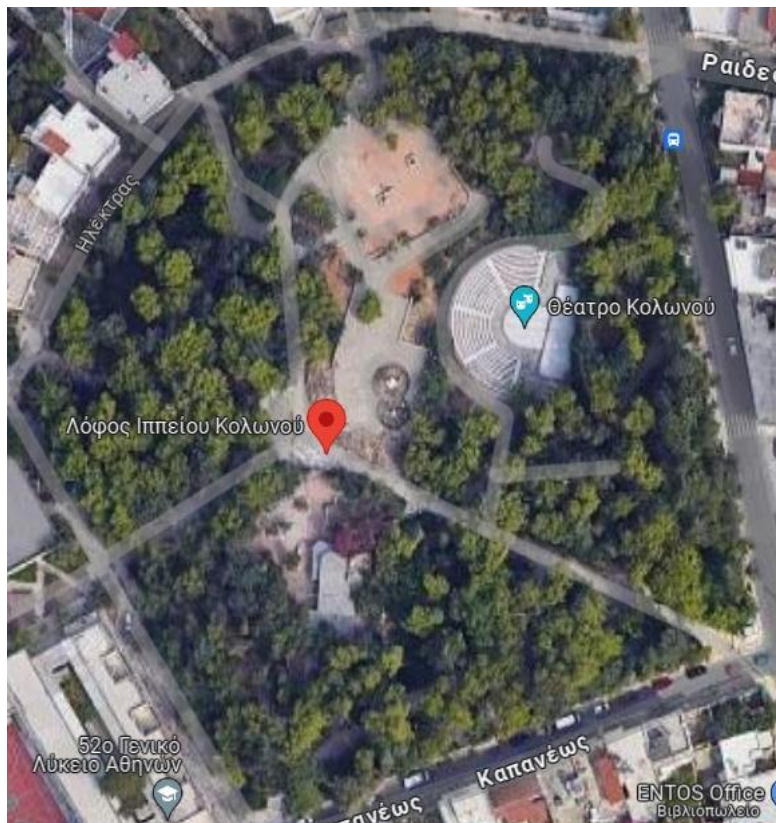
Ο ποιητής υλοποίησε στην τραγωδία μεγάλους νεωτερισμούς: ενίσχυσε τον αριθμό των χορευτών από 12 σε 15 και των υποκριτών σε 3. Ο Σοφοκλής εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο θέατρο το 468 π.Χ., όπου αναμετρήθηκε με τον Αισχύλο, έναν τραγωδό 30 χρόνια γηραιότερο του, για τον οποίο έτρεφε σεβασμό και εκτίμηση και κέρδισε την πρώτη του νίκη.

<sup>3</sup> [8.67.2] « ἔπειτα ἐπειδὴ ἡ ἡμέρα ἐφῆκε, ξυνέκλησαν τὴν ἐκκλησίαν ἐς τὸν Κολωνόν (ἔστι δὲ ἱερὸν Ποσειδώνος ἕξω πόλεως ἀπέχον σταδίους μάλιστα δέκα), καὶ ἐσήνεγκαν οἱ ξυγγραφῆς ἄλλο μὲν οὐδέν, αὐτὸ δὲ τοῦτο, ἐξεῖναι μὲν Ἀθηναίων ἀνατεῖ εἰπεῖν γνώμην ἣν ἂν τις βούληται ἢν δέ τις τὸν εἰπόντα ἢ γράψηται παρανόμων ἢ ἄλλω τῷ τρόπῳ βλάβῃ, μεγάλας ζημίας ἐπέθεσαν». Ἰσως να επιλέχθηκε το σημείο αυτό λόγω της μικρής χωρητικότητας και να μη δημιουργηθούν εντάσεις.

<sup>4</sup> « Σε χώρα ἡλθες, ξένη, μ' ἔμορφα ἄλογα, στο ωραιότερο (670) μέρος της γης, στον Κολωνό, με το λευκό του χῶμα, όπου μελωδικά το αηδόνι κελαηδεῖ, φωλιάζοντας σε καταπράσινες βαθιές κοιλάδες, κρυμμένο στον σκουρόχρωμο κισσό, (675) στο άβατο άλσος του θεού, πολύκαρπο, από τον ἥλιο απρόσβλητο κι απ' τον αγέρα κάθε καταιγίδας... (686) Εδώ οι ροές του Κηφισσού ακοίμητες ποτέ δεν ησυχάζουν, μόνο ακατάπαυστα κυλούν στα ρεῖθρα του, κι εκείνος (690) με το γάργαρο νερό του αρδεύει τους λειμῶνες, γρήγορα να καρπίσουν στη γη μας την ευρύτερηνη».

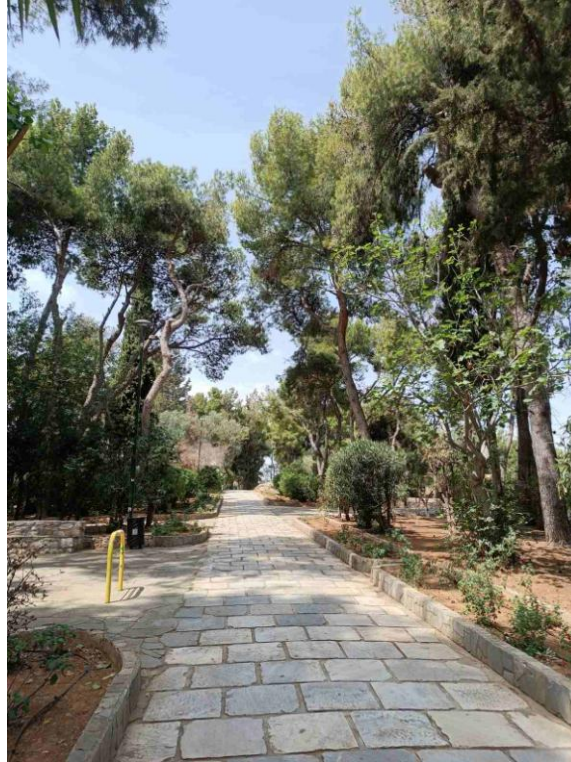


Τα έργα του που έχουν διασωθεί : Αίας (στη δεκαετία 460-50), Αντιγόνη (μάλλον το 442), Τραχίνια (μάλλον το 438), Οιδίπους τύραννος (434 ή 432), Ηλέκτρα (πριν από το 417), Φιλοκλήτης (το 409), Οιδίπους επί Κολωνώ (παρουσιάστηκε στο κοινό το 401, μετά το θάνατο του ποιητή) [21].



**Εικόνα 53.** Λόφος Ίππιου Κολωνού. (φωτογραφία google maps).





**Εικόνα 54.** Μονοπάτι στο λόφο του Ίππιου Κολωνού. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)

#### ▪ ΤΑΦΙΚΟ ΜΝΗΜΕΙΟ ΜΥΛΛΕΡ

Στον λόφο του Ίππιου Κολωνού υψώνονται δύο ταφικά μνημεία Φιλελλήνων. Το ένα ανήκει σε έναν Γερμανό αρχαιολόγο και ακαδημαϊκό Karl Otfried Müller (1797 - 1840), ο οποίος πέθανε στην Αθήνα.

Ο Κάρολος Όφριντ Μίλλερ ήταν αρχαιολάτρης του ελληνικού πολιτισμού και εισήγαγε τη σύγχρονη μελέτη της ελληνικής μυθολογίας. Βασική του επιδίωξη ήταν η αναβίωση του ελληνικού τρόπου ζωής ως σύνολο. Ο Μίλλερ πέθανε πρόωρα από ηλίαση ή θερμοπληξία σε ανασκαφή στους Δελφούς το 1840 [27]. Ο Μίλλερ θεωρείται διάδοχος του Βίνκελμαν από τον οποίο αρχίζει να εμφανίζεται η Αρχαιολογία ως επιστήμη καθώς συνέγραψε και το πρώτο εγχειρίδιο για την αρχαιολογία Handbuch der Aarchaeologie der Kunst, 1830, με λεπτομερή αναφορά στα γλυπτά της Ακρόπολης. Στα κείμενα του κατά επικρίνει την αρπαγή των μαρμάρων του Παρθενώνα από τον Άγγλο λόρδο Έλγιν [27].

Ενταφιάστηκε στο λόφο του Κολωνού και υψώθηκε ταφικό μνημείο το 1840, το πρώτο ταφικό μνημείο της νεότερης Ελλάδας εκτός κοιμητηριακού χώρου αλλά και εκτός σχεδίου πόλεως [27]. Η επιτύμβια στήλη κατασκευάστηκε από το Δανό Χριστιανό Χάνσεν με χορηγία του Πανεπιστημίου των Αθηνών. Πρόκειται για μια μαρμάρινη πεσσόσχημη στήλη που διακοσμείται στην επίστεψη με ανθέμια [27]. Στην κύρια όψη κάτω από τους ρόδακες βρίσκεται η ακόλουθη επιγραφή:

*«ΚΑΡΟΛΟΣ ΟΔΟΦΡΗΔΟΣ ΜΥΛΛΕΡΟΣ ΕΓΕΝΝΗΘΗ ΕΝ ΒΡΙΓΓΗ ΤΗΣ ΣΙΛΕΣΙΑΣ ΕΤΕΙ  
,ΑΨΗΖ' ΑΠΕΘΑΝΕΝ ΑΘΗΝΗΣΙΝ ΕΤΕΙ ,ΑΩΜ', ΙΟΥΛΙΟΥ Κ'» [27]*

Στην οπίσθια πλευρά υπήρχε επιτύμβιο επίγραμμα του Φίλιππου Ιωάννου, το οποίο δε σώζεται. Το μνημείο έχει φθαρεί και βανδαλιστεί καθώς λέγεται ότι το χρησιμοποιούσαν ως στόχο σκοποβολής [31].



**Εικόνα 55.** Ταφικό μνημείο Μύλλερ. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)

- ΤΑΦΙΚΟ ΜΝΗΜΕΙΟ ΛΕΝΟΡΜΑΝ

Ο Κάρολος Λενορμάν ήταν Γάλλος αρχαιολόγος με ειδικευση στην αιγυπτιολογία. Μελέτησε ελληνικές αρχαιότητες και τελευταία του επιθυμία ήταν να ταφεί δίπλα στον τάφο του Πλάτωνα [27].

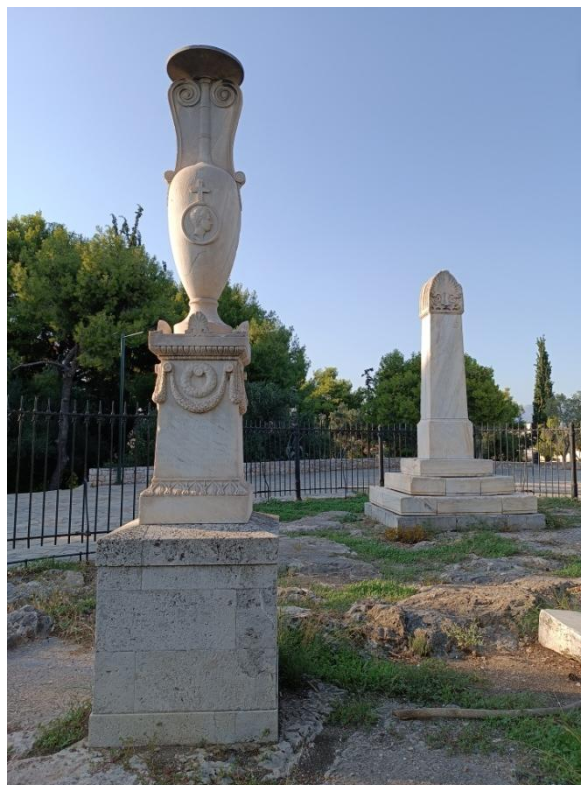
Στο λόφο του Ίππιου Κολωνού στήθηκε μνημείο προς τιμήν του, όπου σύμφωνα με τις πηγές έχει ταφεί η καρδιά του. Αυτό έγινε κατόπιν αιτήματος του Δημοτικού συμβουλίου με δήμαρχο τον Γεώργιο Σκούφο [27].

Το επιτύμβιο μνημείο, που φιλοτέχνησε ο Δημήτρης Ζέζος, ανεγέρθηκε το 1860. Πρόκειται για μια λουτροφόρο υδρία από μάρμαρο με βαθιά επιρροή από τα πρότυπα της αρχαιότητας. Το μνημείο αυτό καταστράφηκε και στη θέση του στήθηκε ένα αντίγραφο από τον Μιχάλη Τόμπρο το 1936 [27]. Τα δύο ταφικά μνημεία προστατεύονται από κιγκλίδωμα και έχουν συμβολικό και θρησκευτικό χαρακτήρα. Μόνο θαυμασμό μπορεί να προκαλέσει η δράση αυτών των Φιλελλήνων που έδρασαν με ανιδιοτέλεια για την ανάδειξη των αρχαιοτήτων στη χώρα μας.

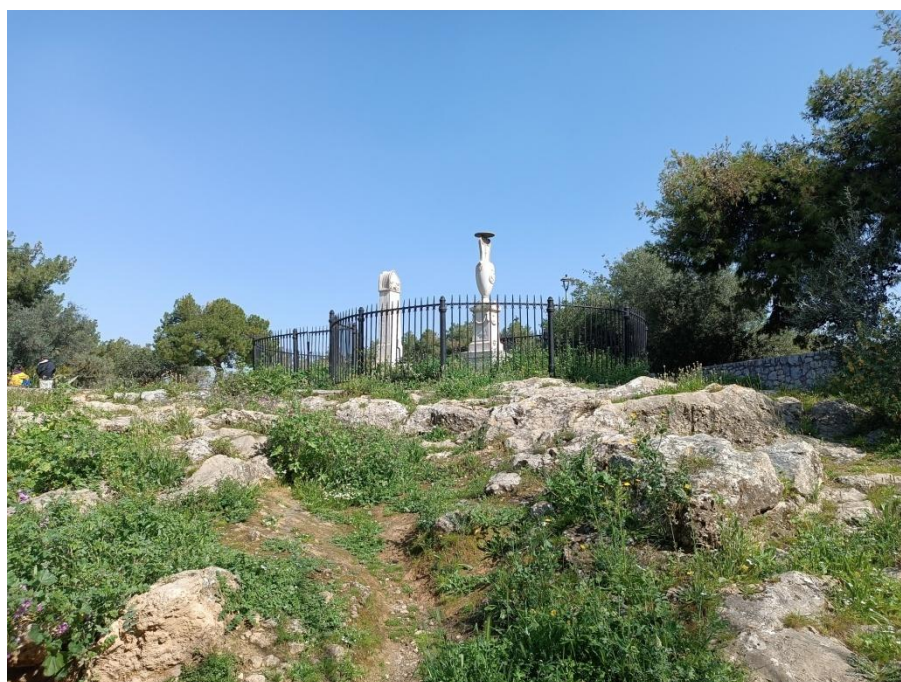


**Εικόνα 56.** Ταφικό μνημείο Λενορμάν. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)





**Εικόνα 57.** Τα ταφικά μνημεία στον λόφο του Ίππιου Κολωνού. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 58.** Τα ταφικά μνημεία του Λενορμάν και Μύλλερ στο λόφο του Ίππιου Κολωνού. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



- ΘΕΑΤΡΟ ΣΤΟΝ ΛΟΦΟ ΤΟΥ ΙΠΠΙΟΥ ΚΟΛΩΝΟ

Στον ιστορικό αυτό λόφο, που έχει διαμορφωθεί σε άλσος, κατασκευάστηκε υπαίθριο θέατρο στο οποίο πραγματοποιούνται πολιτιστικές δράσεις κατά τους καλοκαιρινούς μήνες. Από το 2017 πραγματοποιείται και το φεστιβάλ του Κολωνού, που γίνεται θεσμός του ΟΠΑΝΔΑ και εντάσσεται στο ετήσιο πρόγραμμα του, αποτελώντας πόλο πολιτισμού και ψυχαγωγίας, στην γειτονιά της Αθήνας, στον καταπράσινο λόφο του Ίππιου Κολωνού. Η ύπαρξη αυτού του θεάτρου, στην γενέτειρα του τραγωδού Σοφοκλή στο άλσος, που τόσο έχει υμνήσει, ενισχύει την μνήμη μας για να μη λησμονήσουμε τον τόπο που έζησε μέχρι τα βαθιά του γεράματα ο τραγικός ποιητής που έδωσε φως στην παγκόσμια σκηνή του θεάτρου.



**Εικόνα 59.** Τιμητική πλάκα για τον Σοφοκλή που έζησε στον Κολωνό. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 60.** Θέατρο στο λόφο του Ίππιου Κολωνού. [58]

- ΑΓΙΑ ΕΛΕΟΥΣΑ

Η Αγία Ελεούσα είναι μια εκκλησία μονόκλιτη καμαροσκέπαστη βασιλική του 16<sup>ου</sup> – 17<sup>ου</sup> αιώνα κρυμμένη στην κατάφυτη πλαγιά του λόφου του Ίππιου Κολωνού. Ο Αναστάσιος Ορλάνδος την αναφέρει στα γραπτά του καθώς και ο Δημήτρης Χατζόπουλος με τις παραμορφώσεις, αλλοιώσεις και επεκτάσεις που έχουν γίνει με το πέρασμα των αιώνων όπως την ύπαρξη κελιού για τον καντηλανάφτη στη βόρεια πλευρά [83]. Ο Καστριώτης σε δοκιμαστικές τομές που διενήργησε το 1908 αποκάλυψε αρχαιότητες δίπλα στο ναό και τα ερμήνευσε ως κατάλοιπα του ιερού των Ευμενίδων, γεγονός που εξηγεί και την ονομασία του ναού και επιβεβαιώνει τη λατρεία των αρχαίων σεμνών θεοτήτων [35].

Η προσέγγιση του ναού γίνεται από την οδό Καθήμειας και στον αριθμό 14 ο περιπατητής πρέπει να στρίψει σε ένα στενό καλντερίμι για να επισκεφτεί αυτό το μικρό εκκλησάκι με την γεμάτη λουλούδια αυλή του. Πρόκειται για ιδιωτικό εκκλησάκι και υπάγεται στην δικαιοδοσία του Αγίου Κωνσταντίνου του Παλαιού. Αυτός ο ναΐσκος άκμασε στα χρόνια της Τουρκοκρατίας όπως και πολλά άλλα εκκλησάκια, τα οποία συντηρούσαν οι κάτοικοι της περιοχής [83].

Στην είσοδο υπάρχουν δύο κιονόκρανα βυζαντινών χρόνων και μια επιγραφή που κάνει λόγο για την Αγία Ελεούσα, την «Παναγία Μισοχωρίτισσα» με την ημερομηνία 1867. Αυτή αποτελεί αφιέρωμα Καρπάθιων που συντήρησαν τον ναό και επί πολλές δεκαετίες έκαναν τις συναντήσεις του στο προαύλιο χώρο της εκκλησίας [83].



**Εικόνα 61.** Εκκλησάκι Αγίας Ελεούσας. [83]

- ΛΟΦΟΣ ΣΚΟΥΖΕ Ή ΑΓΙΟΥ ΑΙΜΙΛΙΑΝΟΥ

Ο λόφος βρίσκεται βόρεια στον Κολωνό και η διπλή ονομασία του εξηγείται αφενός από την αστική αθηναϊκή οικογένεια που ζούσε στην περιοχή και αφετέρου από την βυζαντινή εκκλησία που υψωνόταν στην κορυφή του λόφου [84].

Τα χρόνια της Τουρκοκρατίας και τα υστερότερα οι Αθηναίοι διατηρούσαν εξοχικές κατοικίες με ιδιωτικά εκκλησάκια αφιερωμένα σε Αγίους τους οποίους τιμούσαν τους θερινούς μήνες. Ένα από αυτά τα εκκλησάκια είναι του Αγίου Αιμιλιανού στο λόφο Σκουζέ που σύμφωνα με τους αρχαιολόγους εκεί ήταν ο λόφος της Ευχλόου Δήμητρας [84].

Ο Παναγιώτης Σκουζές, πατριώτης και αγωνιστής της απελευθέρωσης, είχε υπό την ιδιοκτησία του 15 στρέμματα βορειοδυτικά του λόφου. Ο γιος του Γεώργιος αγόρασε και τα υπόλοιπα έκταση νότια του λόφου με αποτέλεσμα να διαμορφώσει ένα κτήμα κατάφυτο με ελαιόδεντρα, σταφίδα, πεύκα και κυπαρίσσια το οποίο περιέφραξε περιμετρικά [77]. Το κτήμα διέθετε δυο πηγάδια και εγκαταστάθηκε μια ατμομηχανή για την άνοδο του νερού στο λόφο με στόχο το πότισμα του κτήματος [84].

Ο Άγιος Αιμιλιανός ήταν προστάτης των Αθηναίων κατά της ελονοσίας που κυριαρχούσε στην πρωτεύουσα. Το 1854 το εκκλησάκι γκρεμίστηκε από σεισμό και η εικόνα του που σώθηκε μεταφέρθηκε σε ένα ξύλινο ξωκλήσι. Το 1935 οι κάτοικοι της περιοχής με δικά τους χρήματα κατασκεύασαν έναν ξύλινο ναό στη θέση του αρχικού, ο οποίος αναγνωρίστηκε ενοριακός. Ο ναός ανοικοδομήθηκε με αρχιτέκτονες τον Αλέξανδρο Μεταξά, Γεώργιο Νομικό και αγιογράφους τον Νικόλαο Μπρισνόβαλη και τον Αναστάσιο Δαμίγο. Ο Γεώργιος Πλυτάς, δήμαρχος των Αθηναίων, συνέβαλε στην ολοκλήρωση της ανοικοδόμησης όπως και οι πιστοί [84]. Στην κύρια είσοδο του ναού υπάρχουν πλάκες από μάρμαρο με τα ονόματα των οικογενειών που φρόντισαν το ναό.



**Εικόνα 62.** Λόφος Σκουζέ. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)





**Εικόνα 63.** Εκκλησία Αγίου Αιμιλιανού στον λόφο Σκουζέ. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)

- ΓΗΠΕΔΟ – Α.Ο. ΤΡΙΤΩΝ ΣΕΠΟΛΙΩΝ

Ο Αθλητικός Όμιλος Τρίτων Αθηνών ή Τρίτων Σεπολίων ιδρύθηκε το 1942 από μια ομάδα αθλητών κατά τη διάρκεια της Κατοχής. Το όνομα οφείλεται στο υποβρύχιο «Τρίτων» που εμβόλισαν οι Ιταλοί κατά τη διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου, γεγονός που το Πολεμικό Ναυτικό τίμησε τον Τρίτωνα για αυτή την επιλογή του ονόματος. Σημαντικά πρόσωπα του συλλόγου είναι ο Πόλυς Πολυτιμίδης και ο Νίκος Σκυλακάκης [64].

Η πρωταρχική έδρα του συλλόγου ήταν το ανοιχτό γήπεδο στις οδούς Τήνου και 3ης Σεπτεμβρίου, μεταξύ πλατείας Βικτωρίας και Αγίου Μελετίου. Το 1960 μεταφέρθηκε η ομάδα στα Σεπόλια στην οδό Δυρραχίου. Αυτό το γήπεδο των Σεπολίων έγινε πασίγνωστο σε όλα τα μήκη και πλάτη της γης καθώς από εκεί ξεκίνησε τα πρώτα βήματα καλαθοσφαίρισης ο πρωταθλητής του NBA Γιάννης Αντετοκούνμπο. Το γήπεδο ανακαινίστηκε το 2021, απέκτησε σύγχρονο εξοπλισμό και διακοσμήθηκε με ένα μεγαλόσωμο πορτρέτο του Έλληνα αθλητή καθώς και μια πολυκατοικία πλησίον του γηπέδου φιλοτεχνήθηκε με τα πορτρέτα των αδελφών Αντετοκούνμπο.

Το παράδειγμα του Γιάννη να πραγματοποιήσει το όνειρο του, δίνει έμπνευση και για τις επόμενες γενιές να μη σταματήσουν να ελπίζουν και να ονειρεύονται.





**Εικόνα 64.** Πολυκατοικία πλησίον του γηπέδου του Τρίτωνα με γκράφιτι τα αδέρφια Αντετοκούνμπο. (Πηγή: προσωπικό αρχείο)



**Εικόνα 65.** Το γκράφιτι του Γιάννη Αντετοκούνμπο στον τάπητα του γηπέδου του Τρίτωνα. [80]

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup>

### ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Η εφαρμογή που σχεδιάζεται αποφασίστηκε να έχει ένα όνομα απλό και να εμπεριέχει όσο πιο συνοπτικά γίνεται το περιεχόμενο της εφαρμογής. Η εφαρμογή θα ονομάζεται « Περίπατοι επί Κολωνώ» και στο λογότυπο της θα συμπεριλαμβάνει μια ελιά στη θέση του γράμματος «ο» στη λέξη Κολωνός. Η αντικατάσταση του γράμματος με έναν καρπό ελιάς έχει συμβολικό χαρακτήρα και προετοιμάζει τους χρήστες για το σημαντικό ρόλο που έχει η ελιά αφενός στο πλαίσιο της εφαρμογής και αφετέρου στο ιστορικό παρελθόν της γειτονιάς του Κολωνού. Επιπρόσθετα στο λογότυπο διακρίνονται αποτυπώματα ανθρώπων, αποτυπώματα που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια αυτών των περιπάτων και περιηγήσεων για να ανακαλύψουν οι χρήστες τον Κολωνό και στο τέλος αφήνουν στον καθένα ξεχωριστά ένα μοναδικό αποτύπωμα και βίωμα. Τέλος στο λογότυπο θα κυριαρχούν πράσινοι χρωματισμοί. Το προτεινόμενο λογότυπο θα είναι ως εξής:



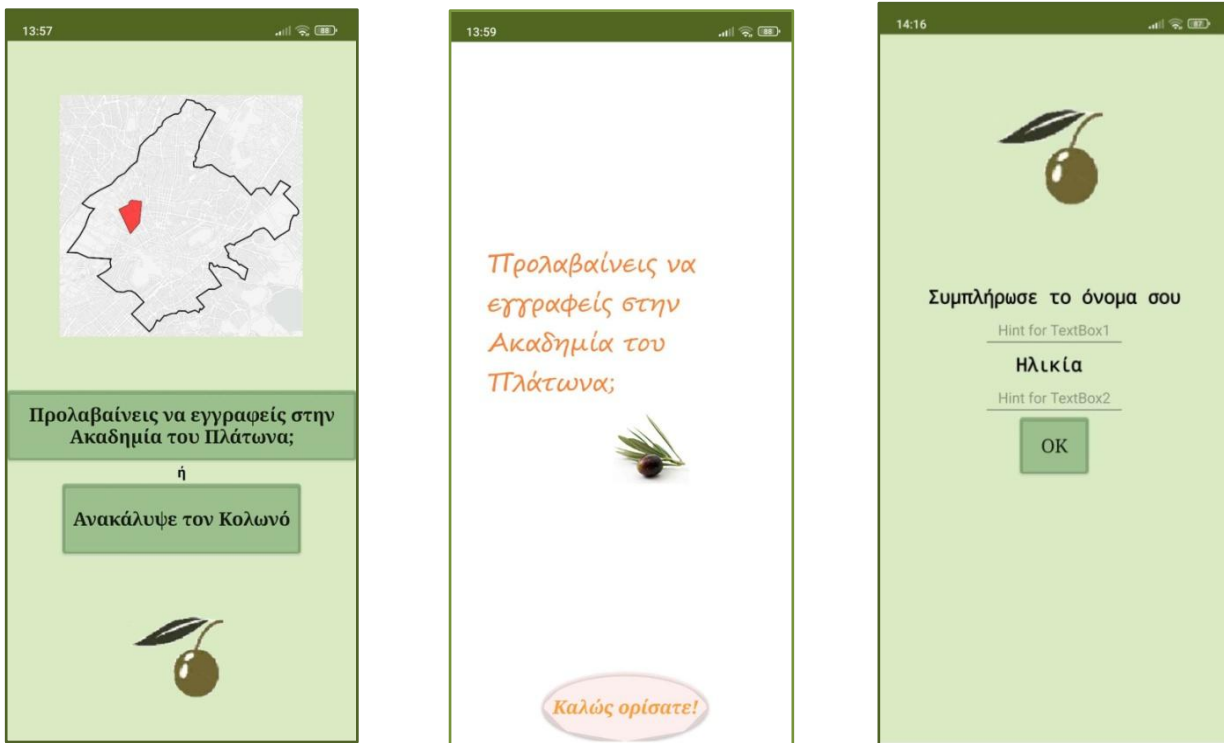
**Εικόνα 66.** Λογότυπο εφαρμογής. Ιδία επεξεργασία.

Στην έναρξη της εφαρμογής θα εμφανίζεται στο χρήστη η οθόνη 1. Ο χρήστης για να συνεχίσει την περιήγηση στην εφαρμογή καλείται να πατήσει το κουμπί, το οποίο απεικονίζεται με τα ίχνη του αποτυπώματος ενός παπουτσιού.



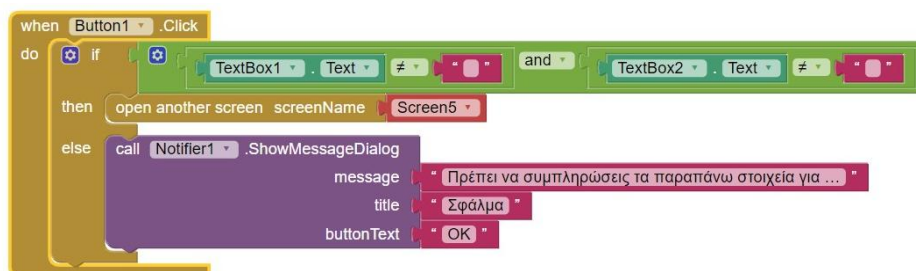
**Εικόνα 67.** Οθόνη 1. Εξώφυλλο της εφαρμογής. Ιδία επεξεργασία.

Στη συνέχεια, στην οθόνη 2, ο χρήστης καλείται να επιλέξει ανάμεσα σε δύο πολιτιστικές διαδρομές που επιθυμεί να ακολουθήσει. Η πρώτη διαδρομή αφορά τον αρχαιολογικό χώρο της Ακαδημίας του Πλάτωνα και η δεύτερη αποτελεί μια περιήγηση σε διάφορα σημεία ενδιαφέροντος στη γειτονιά του Κολωνού.



**Εικόνα 68 α-γ.** α) Οθόνη 2. Οι 2 διαδρομές που παρέχει η εφαρμογή. β) Οθόνη 3. Αρχική οθόνη με την επιλογή της πρώτης διαδρομής. γ) Οθόνη 4. Εμφάνιση πεδίου συμπλήρωσης στοιχείων με την επιλογή της πρώτης διαδρομής. Ίδια επεξεργασία.

Στην περίπτωση της πρώτης διαδρομής ο χρήστης μεταφέρεται στην οθόνη 3 με το όνομα της διαδρομής « Προλαβαίνεις να εγγραφείς στην Ακαδημία του Πλάτωνα;» και καλείται να πατήσει το κουμπί «Καλώς ορίσατε!». Στη συνέχεια, στην οθόνη 4, καλείται να συμπληρώσει τα προσωπικά του στοιχεία, ένα όνομα και την ηλικία του. Στην περίπτωση που δεν συμπληρώσει τα πεδία εμφανίζεται προειδοποιητικό μήνυμα ότι δεν μπορεί να συνεχίσει στην εφαρμογή. Η συμπλήρωση ονόματος και ηλικίας είναι υποχρεωτική. Προκειμένου να δημιουργηθεί αυτή η εντολή στο περιβάλλον εργασίας με τα blocks είναι απαραίτητη η ακριβής περιγραφή στα blocks και η προσθήκη ενός notifier από το user interface στην οθόνη, στο περιβάλλον εργασίας του design.



**Εικόνα 69.** Περιβάλλον εργασίας των blocks στην οθόνη 4. Ίδια επεξεργασία.

Επιπρόσθετα στο πεδίο των properties στο TextBox2 επιλέγουμε την ιδιότητα NumbersOnly ώστε στο πεδίο συμπλήρωσης της ηλικίας να μπορούν να αναγραφούν μόνο αριθμοί.



**Εικόνα 70.** Προειδοποιητικό μήνυμα αν δεν συμπληρωθούν τα στοιχεία στην οθόνη 4. Ιδία επεξεργασία.

Στη συνέχεια ανοίγει η οθόνη 5, στην οποία γίνεται το επίσημο καλωσόρισμα προς το χρήστη και γίνεται λόγος για την αποστολή που πρέπει να φέρει εις πέρας. Μέσω της αποστολής αυτής ο χρήστης θα ανακαλύψει τον αρχαιολογικό χώρο της Ακαδημίας του Πλάτωνα<sup>5</sup>.



**Εικόνα 71.** Οθόνη 5. Καλωσόρισμα προς το χρήστη με τη 1<sup>η</sup> πολιτισμική διαδρομή. Ιδία επεξεργασία.

<sup>5</sup> Η φιγούρα που υποτίθεται καλωσορίζει το χρήστη είναι σχεδιασμένη από τη γράφουσα στο πρόγραμμα της ζωγραφικής 3D.




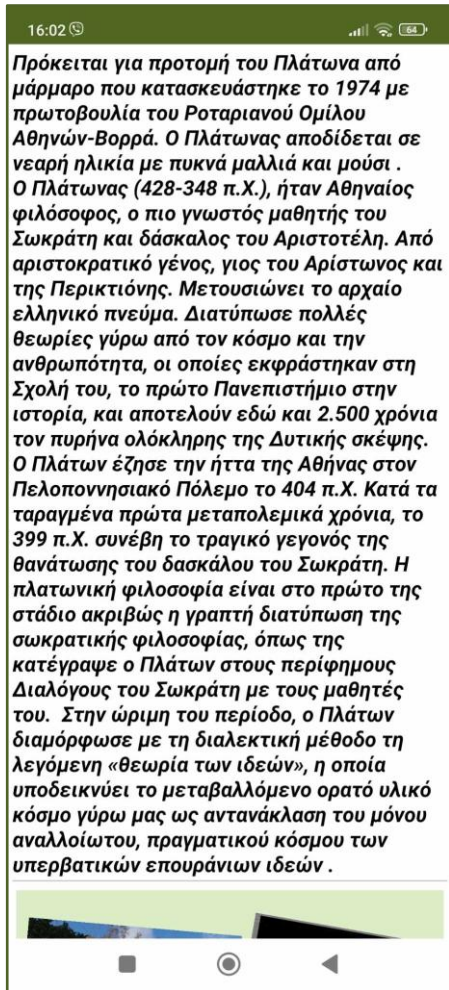
Στις επόμενες οθόνες εμφανίζονται οδηγίες που πρέπει να ακολουθήσει ο χρήστης. Μέσω του προσανατολισμού, των δεξιοτήτων του και της παρατήρησης καλείται να απαντήσει σε δώδεκα ερωτήσεις. Σε κάθε ερώτηση εμφανίζονται τρεις πιθανές απαντήσεις, από τις οποίες η μια είναι η σωστή. Όταν ο χρήστης απαντάει σωστά, το κουμπί με την προτεινόμενη απάντηση πρασινίζει, ενώ στην επιλογή της λανθασμένης απάντησης το κουμπί γίνεται κόκκινο. Εκτός από την εναλλαγή του χρώματος, η σωστή ή λανθασμένη απάντηση συνοδεύεται και με ηχητικό κομμάτι.



**Εικόνα 72α-β.** Οθόνη 6 της εφαρμογής. α) Ερώτηση με τις προτεινόμενες απαντήσεις. β) Απαντήσεις χρωματισμένες με πράσινο ή κόκκινο χρώμα ως ένδειξη σωστού ή λάθους. Ιδία επεξεργασία.

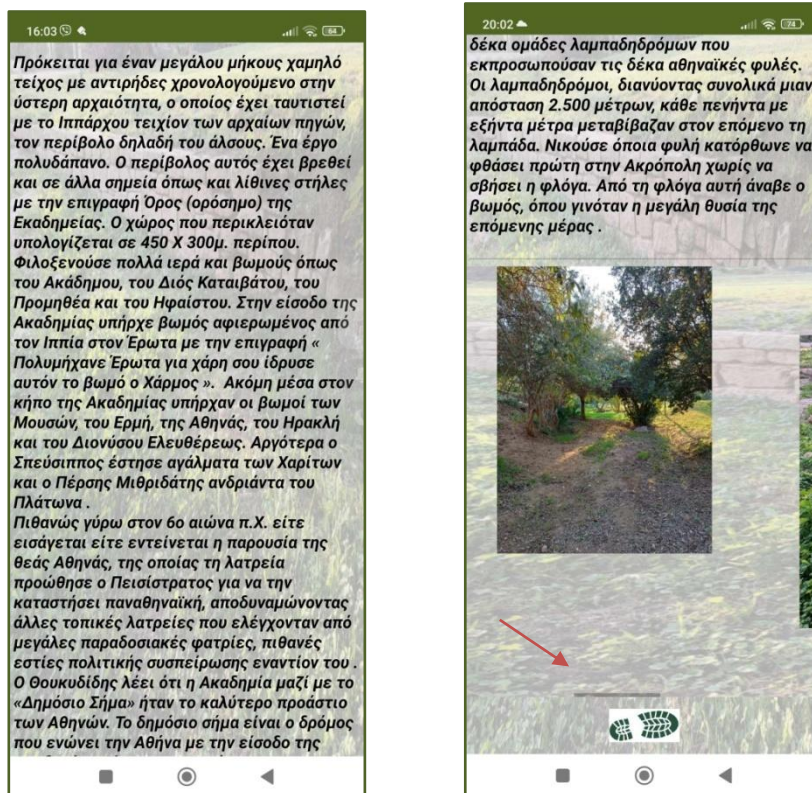
Παράλληλα όταν ο χρήστης απαντάει σωστά προσθέτονται στο σκορ του με κάθε σωστή απάντηση δύο καρποί ελιάς. Αντίθετα με κάθε λανθασμένη απάντηση αφαιρείται ένας καρπός ελιάς από το συνολικό του σκορ. Στο τέλος των 12 ερωτήσεων εμφανίζεται μια λίστα με τα σκορ του κάθε χρήστη που έχει συνδεθεί στην εφαρμογή. Οι πρώτοι τρεις στην κατάταξη θεωρούνται και οι νικητές του παιχνιδιού.

Σε κάθε ερώτηση, ο χρήστης μπορεί να προχωρήσει στην επόμενη μόνο αφού απαντήσει σωστά. Για να μεταβεί στην επόμενη ερώτηση πατάει το κουμπί που απεικονίζει ένα αποτύπωμα παπουτσιού . Μετά από κάθε απάντηση εμφανίζονται στην οθόνη πληροφορίες για το συγκεκριμένο σημείο ενδιαφέροντος του αρχαιολογικού χώρου και φωτογραφίες που αντιστοιχούν στο περιεχόμενο. Ο χρήστης αφού διαβάσει τις πληροφορίες μπορεί να προχωρήσει στην επόμενη ερώτηση πατώντας το κουμπί με το αποτύπωμα του παπουτσιού.



**Εικόνα 73.** Οθόνη 7. Πληροφορίες που αντιστοιχούν στην σωστή απάντηση και το σημείο ενδιαφέροντος στο αρχαιολογικό πάρκο. Φόντο φωτογραφιών πράσινο. Ίδια επεξεργασία.

Το πλαίσιο με τις πληροφορίες που εμφανίζονται μετά από κάθε δοθείσα σωστή απάντηση αποφασίζεται να είναι απλό. Τα γράμματα είναι bold και fontalic σε μέγεθος γραμματοσειράς 16. Μετά το πλαίσιο του κειμένου εισάγεται και ένα layout (HorizontalScrollArrangement), μέσα στο οποίο τοποθετούνται φωτογραφίες σχετικές με το περιεχόμενο των πληροφοριών. Το background των φωτογραφιών αυτών μπορεί να είναι ουδέτερο, είτε να είναι πράσινου χρώματος, είτε να γίνεται χρήση κάποιας σχετικής εικόνας. Για να τις δει όλες ο χρήστης τις κινεί από δεξιά προς τα αριστερά και το αντίστροφο.



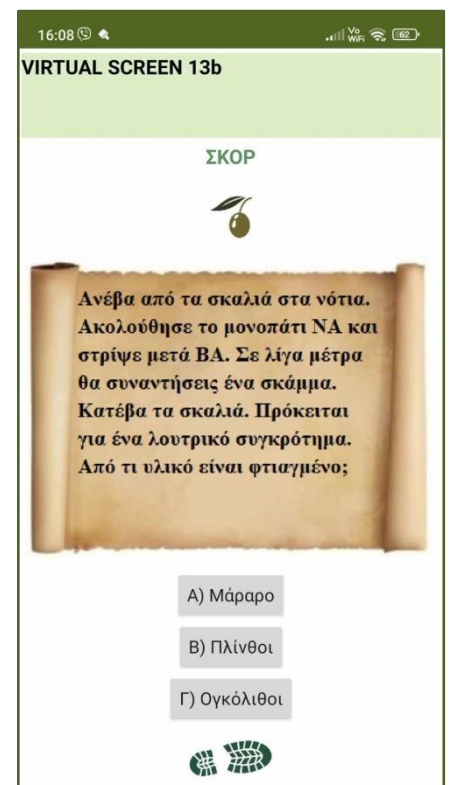
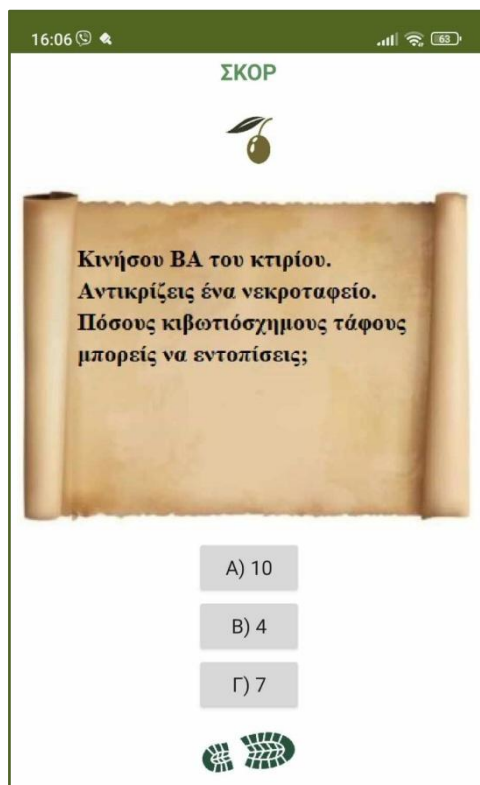
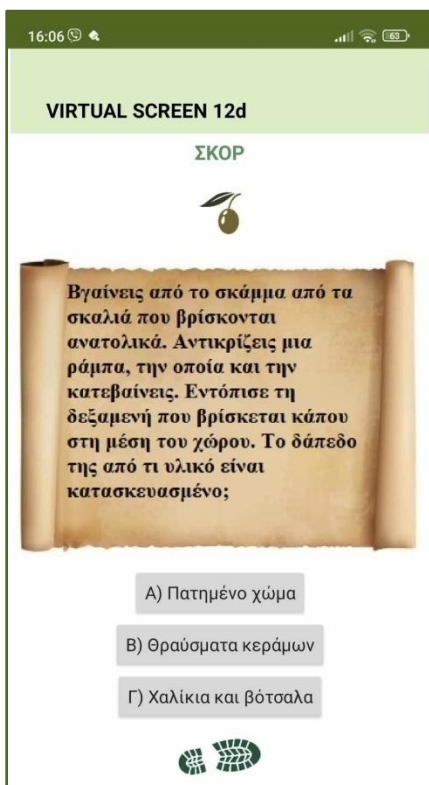
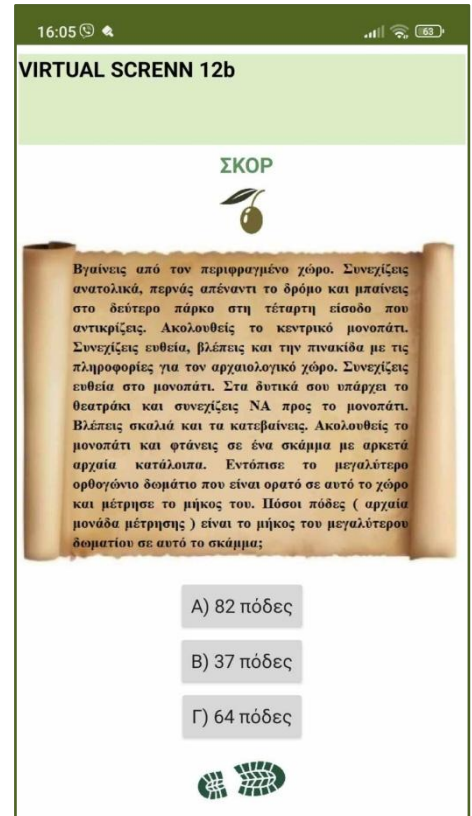
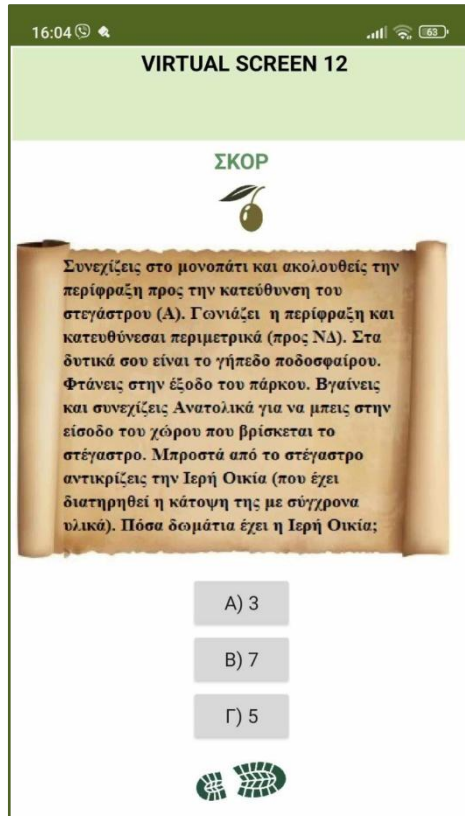
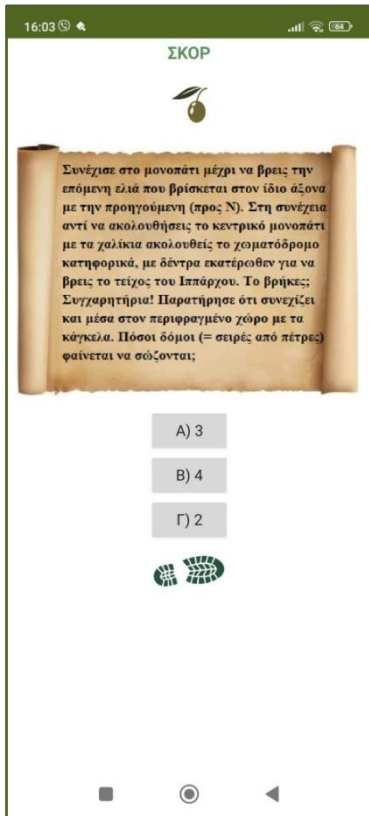
**Εικόνα 74.** Οθόνη 11. Πλαίσιο πληροφοριών και φωτογραφιών με φόντο μια εικόνα. Ίδια επεξεργασία.

Οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντήσει ο χρήστης επί της ουσίας είναι οδηγίες που πρέπει να ακολουθήσει, να προσανατολιστεί σωστά και μέσω της παρατήρησης να επιλέξει τη σωστή απάντηση. Όλες οι ερωτήσεις έχουν την ίδια μορφή. Είναι γραμμένες σε πάτυρο και από κάτω υπάρχουν τα τρία κουμπιά που αντιστοιχούν στις πιθανές απαντήσεις. Παράλληλα πάνω από τις ερωτήσεις υπάρχει το «ΣΚΟΡ» στο οποίο φαίνεται η πρόοδος του χρήστη και ένας καρπός ελιάς. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού-περιήγησης εμφανίζονται και δύο ερωτήσεις bonus, με τις οποίες ο χρήστης εάν απαντήσει σωστά παίρνει 2 επιπλέον βαθμούς στο συνολικό του σκορ. Εάν απαντήσει λανθασμένα το σκορ του παραμένει όπως ήταν στην προηγούμενη ερώτηση.

Λόγω των περιορισμένων δυνατοτήτων που παρέχει το AppInventor δημιουργούνται εικονικές οθόνες με τη τοποθέτηση layout (VerticalScrollArrangement) στην οθόνη 12 και 13<sup>6</sup>. Αναλυτικότερα στην οθόνη 12 της εφαρμογής υπάρχουν έξι εικονικές οθόνες (virtual screen 12, 12a, 12b, 12c, 12d και 12e) και στην οθόνη 13 υπάρχουν δώδεκα εικονικές οθόνες (virtual screen 13, 13a, 13b, 13B, 13c, 13d, 13e, 13f, 13g, 13h, 13i και 13j). Λειτουργικά έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά με τις προηγούμενες αλλά ο χρήστης μεταβαίνει σε αυτές κάνοντας κύλιση από πάνω προς τα κάτω, ενώ στην πρωτότυπη εφαρμογή η μετάβαση θα γίνεται κανονικά με το κουμπί που απεικονίζεται με αποτύπωμα παπουτσιού.

<sup>6</sup> Κατά τη χρήση του AppInventor όταν η γράφουσα είχε ανοίξει 10 οθόνες και πήγε να προσθέσει την 11<sup>η</sup> οθόνη, εμφανίστηκε προειδοποιητικό μήνυμα ότι ο αριθμός των οθόνων στην εφαρμογή υπερβαίνει το όριο του AppInventor.






Εικόνα 75 α- ζ. Οθόνες 10, 12 και 13 με τις ερωτήσεις και τις προτεινόμενες απαντήσεις.

16:09


VIRTUAL SCREENN 13c

ΣΚΟΡ



Ανεβαίνεις τα σκαλιά που βρίσκονται ανατολικά (απέναντι από τα σκαλιά που εισήλθες στο χώρο). Ανεβαίνοντας αντικρίζεις έναν περιφραγμένο χώρο και κινείσαι ανατολικά. Ακολουθείς το μονοπάτι και στρίβεις ΒΑ. Πώς ονομάζεται το φυτό που κυριαρχεί στη διαδρομή;


A) Βοκαμβίλια  
B) Άκανθος  
Γ) Δάφνη



16:09

VIRTUAL SCREEN 13e


ΣΚΟΡ



Συνεχίζεις να περπατάς στο μονοπάτι περιμετρικά του περιφραγμένου πάρκου. Βγαίνεις από την επόμενη είσοδο που μήκες ( την είσοδο που βρίσκεται πριν την παιδική χαρά). Περνάς απέναντι το δρόμο και κινείσαι Β. Μπαίνεις στην πρώτη είσοδο που συναντάς του πρώτου πάρκου και διασχίζεις το μονοπάτι για να βγεις από το πάρκο. Βγαίνεις στην οδό Μοναστηρίου και Ευκλείδου. Συνεχίζεις τον περίπατο στην οδό Ευκλείδου και μπαίνεις στο τρίτο πάρκο από τον κατηφορικό χωματόδρομο επί της οδού.

Από τι υλικό είναι τα θεμέλια του κτιρίου που σόζεται;


A) Πεντελικό μάρμαρο  
B) Κροκαλοπαγεις λιθόπλινθοι  
Γ) Σχιστολιθικές πλάκες



16:11


VIRTUAL SCREEN 13g

ΣΚΟΡ




Ο Πλάτωνας αρχίζει να φωνάζει που είναι ο Νους; Ποιος είναι ο Νους; Σε ποιον αποδίδεται αυτό το παρατσούκλι;

A) Στον Αριστοτέλη  
B) Στον Ξενοκράτη  
Γ) Στον Σπεύσιππο




ΣΚΟΡ

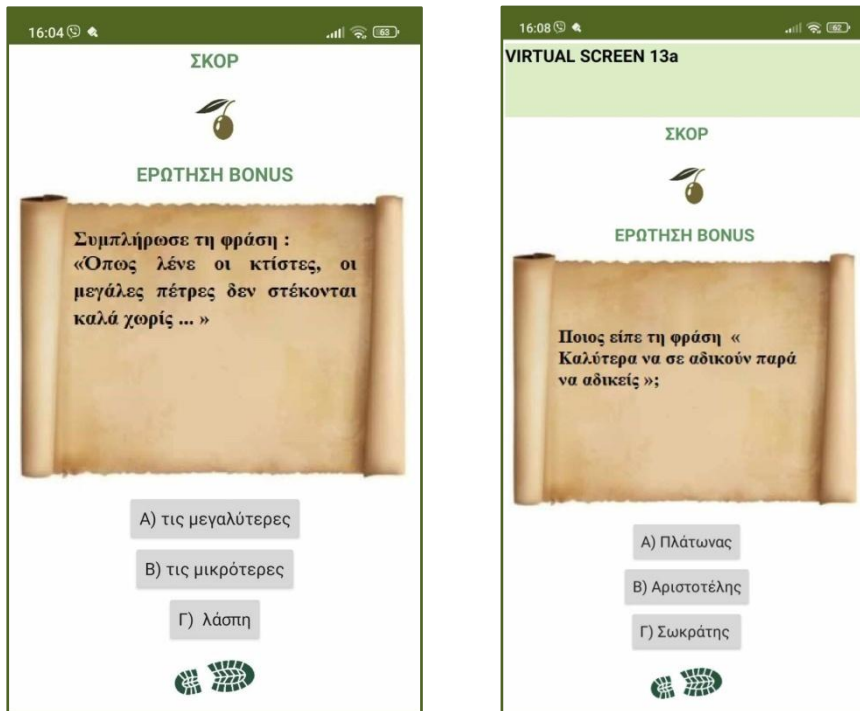


Σύμφωνα με την παράδοση απαγορευόταν η είσοδος στην Ακαδημία του Πλάτωνα σε όποιον δεν είχε γνώση:

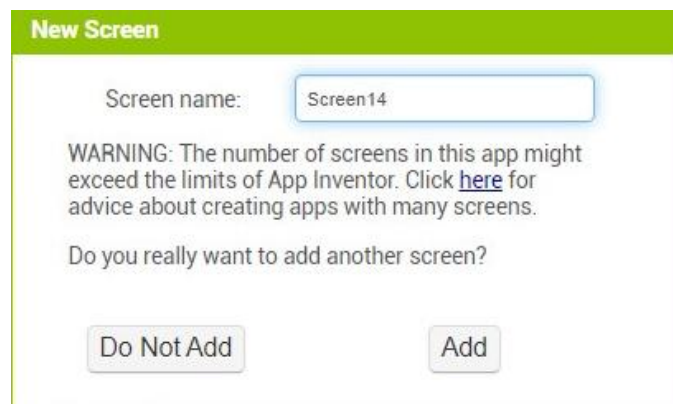
A) Γεωμετρίας  
B) Αριθμητικής  
Γ) Ορθογραφίας



Εικόνα 76 α-δ. Οθόνες εικονικές 13. Ερωτήσεις και προτεινόμενες απαντήσεις. Ίδια επεξεργασία.



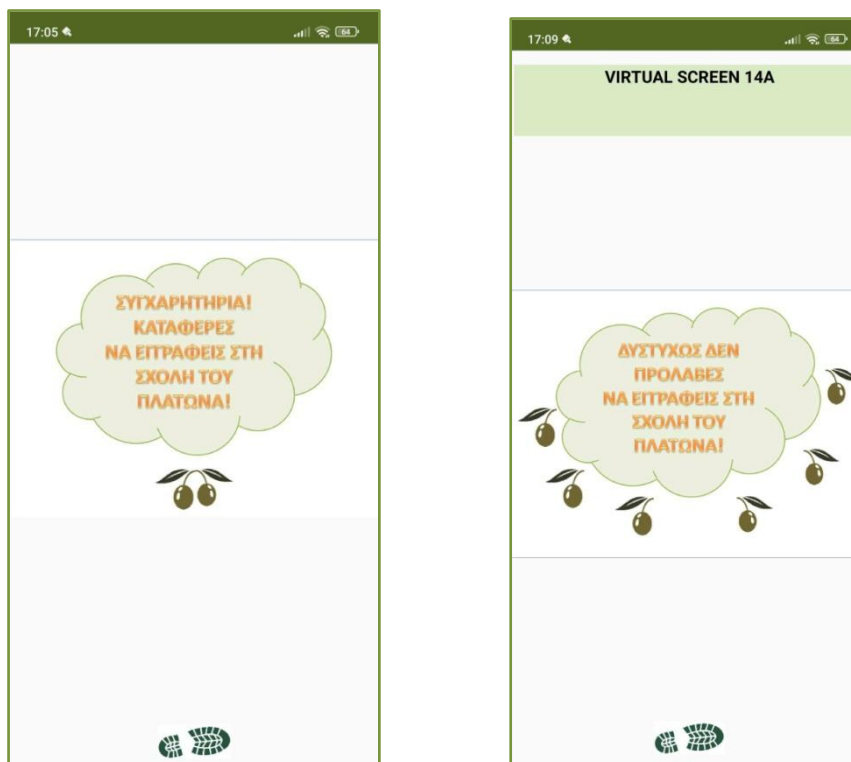
**Εικόνα 77 α-β.** Ερωτήσεις bonus με τις προτεινόμενες απαντήσεις. Ιδία επεξεργασία.



**Εικόνα 78.** Προειδοποιητικό μήνυμα του AppInventor για το όριο των οθόνων. Ιδία επεξεργασία.

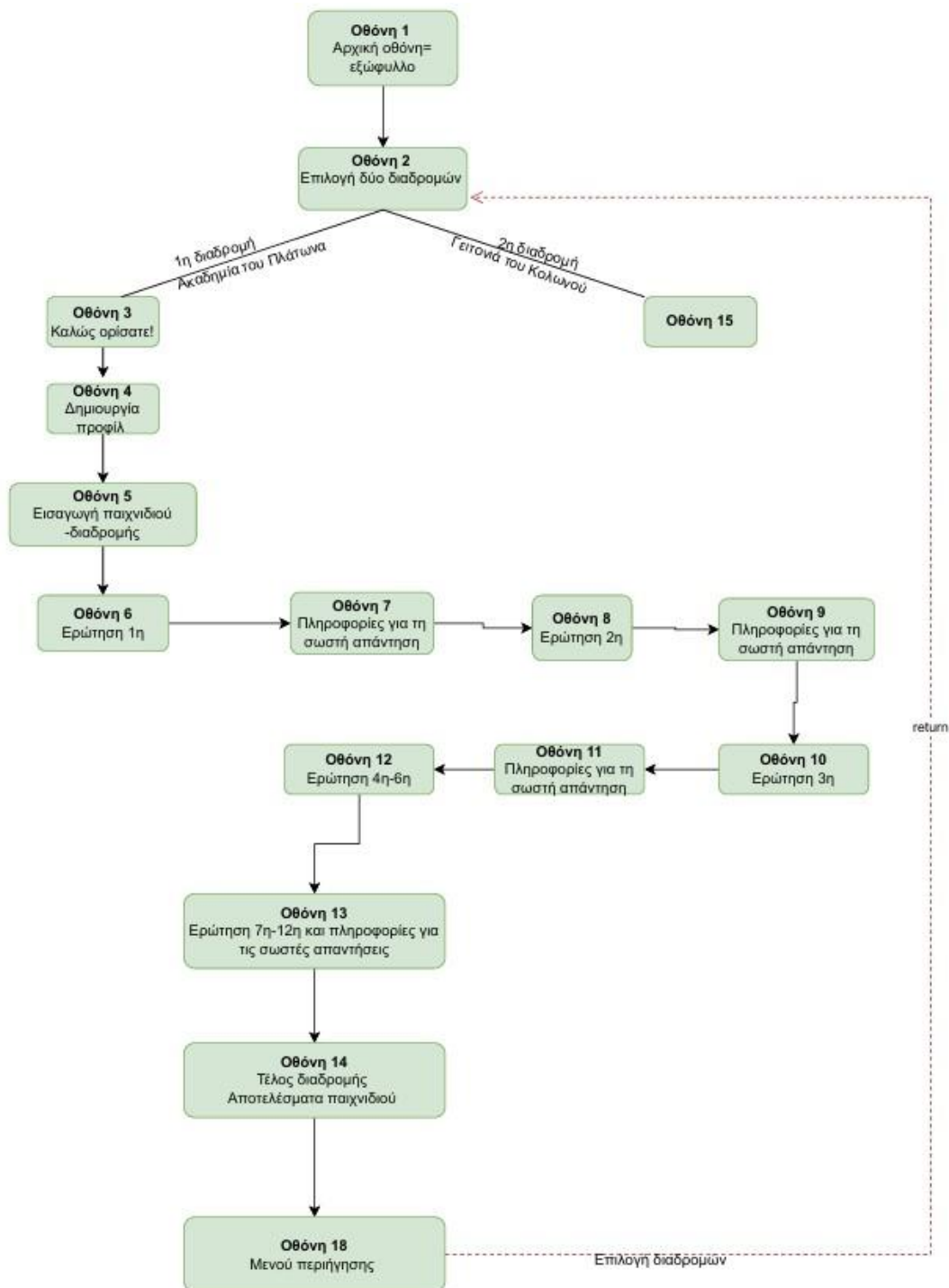
Όταν ολοκληρωθούν οι ερωτήσεις και ο χρήστης φτάσει στο τέλος της διαδρομής θα εμφανιστεί στο χρήστη το μήνυμα «Συγχαρητήρια! Κατάφερες να εγγραφείς στη σχολή του Πλάτωνα!». Στην αντίθετη περίπτωση θα εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα «Δυστυχώς δεν πρόλαβες να εγγραφείς στη σχολή του Πλάτωνα». Στη συνέχεια όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί με το αποτύπωμα του παπουτσιού μεταβαίνει στο μενού περιήγησης της εφαρμογής, στο οποίο καταλήγει και η δεύτερη πολιτισμική διαδρομή.





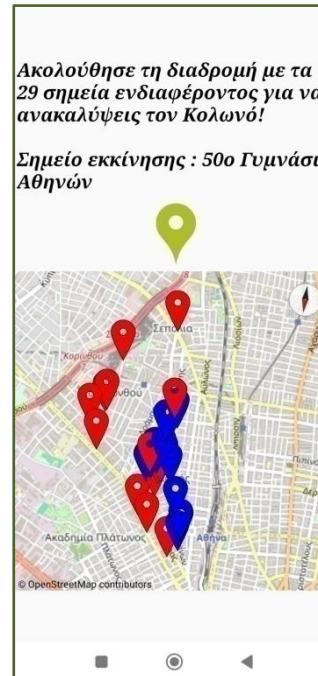
**Εικόνα 79.** Οθόνη 14. Αποτέλεσμα επιτυχίας ή αποτυχίας του παιχνιδιού της πρώτης πολιτισμικής διαδρομής. Ιδία επεξεργασία.

Εν περιλήψει ο χρήστης όταν επιλέγει στην αρχική οθόνη την πρώτη πολιτισμική διαδρομή που σχετίζεται με την Ακαδημία του Πλάτωνα καλείται να ακολουθήσει κάποιες οδηγίες, να απαντήσει σε ερωτήσεις με μορφή παιχνιδιού και να ανακαλύψει τη σπουδαιότητα αυτού του αρχαιολογικού χώρου. Με την ολοκλήρωση της διαδρομής μπορεί να περιηγηθεί στην εφαρμογή (βλέπε σχεδιάγραμμα 1) και να επιστρέψει και στο αρχικό μενού.




Σχεδιάγραμμα 1. Πρώτη πολιτισμική διαδρομή.

Στην περίπτωση που ο χρήστης στην οθόνη 2 επιλέξει τη δεύτερη πολιτιστική διαδρομή, δηλαδή την επιλογή «Ανακάλυψε τον Κολωνό» καλείται να ακολουθήσει μια διαδρομή με διάφορα σημεία ενδιαφέροντος στη γειτονιά του Κολωνού.



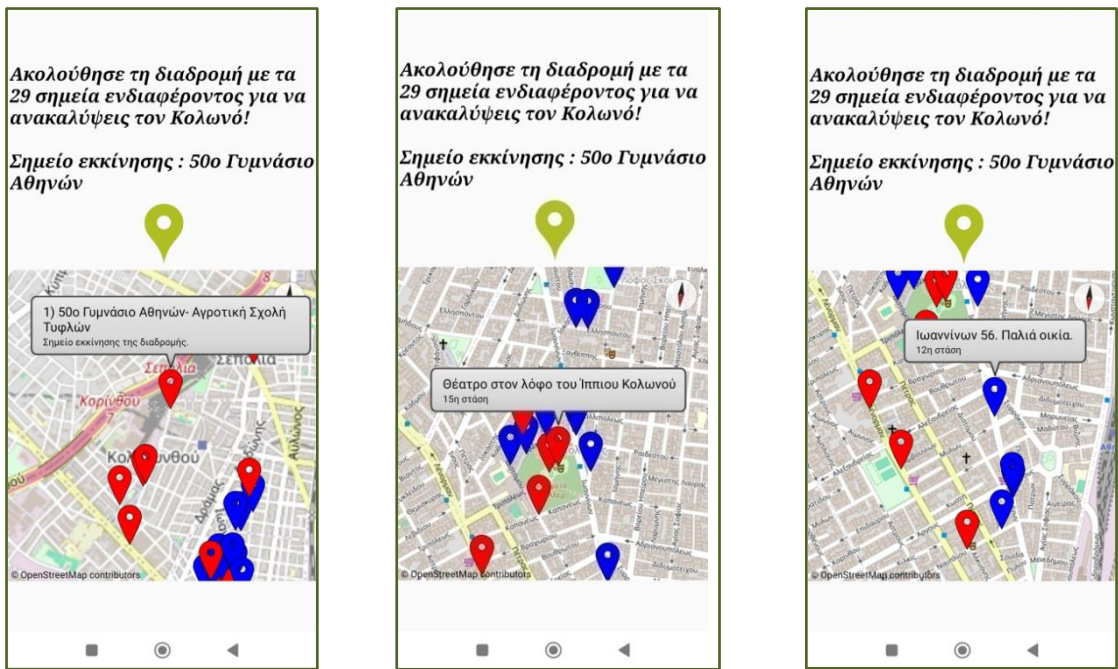
**Εικόνα 80α-β.** α) Η οθόνη με το λογότυπο της δεύτερης πολιτιστικής διαδρομής. β) Η αρχική οθόνη της δεύτερης πολιτιστικής διαδρομής με τον χάρτη με τα 29 σημεία πολιτιστικής κληρονομιάς στον Κολωνό. Ιδία επεξεργασία.

Αρχικά εμφανίζεται στην οθόνη το λογότυπο της δεύτερης πολιτιστικής διαδρομής και ο χρήστης για να ξεκινήσει την περιήγηση καλείται να πατήσει το κουμπί με τη μορφή αποτυπώματος ενός παπουτσιού . Στη συνέχεια στην οθόνη εμφανίζεται ένας χάρτης. Συγκεκριμένα ο χρήστης καλείται να πάει στο σημείο εκκίνησης της διαδρομής, το 50<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Αθηνών και να ακολουθήσει στη συνέχεια την αυτόματη πλοήγηση της εφαρμογής.


Στον χάρτη που εμφανίζεται τοποθετούνται και τα 29 σημεία πολιτιστικής κληρονομιάς που θα επισκεφτεί ο χρήστης. Ο χάρτης έχει κόκκινα και μπλε markers. Τα μπλε markers αποτελούν οικίες παλιές μεσοπολεμικές και μεταπολεμικές ενώ τα κόκκινα markers αποτελούν σημεία αρχαιολογικού, ιστορικού, αρχιτεκτονικού και κοινωνικού ενδιαφέροντος. Ο χρήστης μπορεί να μεγεθύνει το χάρτη και να βρει τα ακριβή σημεία στους οδικούς άξονες.

Όταν ο χρήστης πατάει πάνω στα markers εμφανίζεται μια λεζάντα με την ονομασία των μνημείων και τον αριθμό της στάσης της διαδρομής που θα το επισκεφτεί. Με ένα άγγιγμα μεγαλύτερης διάρκειας στα markers του χάρτη ο επισκέπτης μεταφέρεται αυτόματα στην αντίστοιχη σελίδα με τις πληροφορίες και τις εικόνες του σημείου ενδιαφέροντος που επέλεξε.





**Εικόνα 81 α,β,γ.** Παραδείγματα με τις λεζάντες που εμφανίζονται όταν ο χρήστης πατάει κάποιο marker του χάρτη. α) 50<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Αθηνών- Αγροτική Σχολή Τυφλών, β) Θέατρο στο λόφο του Ίππιου Κολωνού- 15<sup>η</sup> στάση και γ) Ιωαννίνων 56. Παλιά οικία – 12<sup>η</sup> στάση. Ίδια επεξεργασία.

Επιπρόσθετα πάνω από το χάρτη υπάρχει μια εικόνα ενός πράσινου marker , το οποίο ο χρήστης όταν το πατήσει θα εμφανιστεί ένας κατάλογος με τις 29 στάσεις που θα πραγματοποιήσει ο χρήστης στον Κολωνό. Ο χρήστης άμα επιλέξει κάποιο μνημείο πολιτισμικής κληρονομιάς αυτόματα η εφαρμογή μεταβαίνει στην αντίστοιχη σελίδα με τις πληροφορίες και τις εικόνες του εκάστοτε μνημείου.

| MIT AI2 Companion                              | MIT AI2 Companion                   |
|--|-------------------------------------|
| 50ο Γυμνάσιο Αθηνών- Αγροτική Σχολή Τυφλών     | Θέατρο στον λόφο του Ίππιου Κολωνού |
| 6ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο- Δημοτικό Βουστάσιο | Διστόμου 46. Παλιά οικία.           |
| Οικίες στην οδό Χατζηποστόλου και Χωρέμη       | Ηλέκτρας 5. Παλιά οικία.            |
| Πέτρινα προσφυγικά σπίτια                      | Μύλλερ 4. Παλιά οικία.              |
| Δημόσιο Καπνεργοστάσιο                         | Μύλλερ 10. Παλιά οικία.             |
| Λένορμαν 126- Αναψυκτήριο «ΑΚΡΟΝ»              | Αγία Ελεούσα                        |
| Πλατεία Σωτήρη Πέτρουλα                        | Ιωαννίνων 88. Παλιά οικία.          |
| Θέατρο επί Κολωνώ                              | Ιωαννίνων 109. Παλιά οικία.         |
| Οικία του 1924                                 | Πρεβέζης 10. Παλιά οικία.           |
| Ιωαννίνων 34. Παλιά οικία                      | Ελλησπόντου 47. Παλιά οικία.        |
| Ιωαννίνων 34-36. Παλιά οικία.                  | Ελλησπόντου 43. Παλιά οικία         |
| Ιωαννίνων 56. Παλιά οικία.                     | Ελλησπόντου 51. Παλιά οικία.        |
| Λόφος Ίππιου Κολωνού                           | Πρεβέζης 64. Παλιά οικία.           |
| Ταφικά μνημεία Μύλλερ και Λενορμάν             | Λόφος Σκουζέ                        |
| Θέατρο στον λόφο του Ίππιου Κολωνού            | Γήπεδο Τρίτωνα                      |

**Εικόνα 82.** Ο κατάλογος με τα 29 σημεία ενδιαφέροντος του Κολωνού που εμφανίζεται όταν ο χρήστης πατάει το πράσινο marker που βρίσκεται πάνω στο χάρτη. Ίδια επεξεργασία.

Η ανάδειξη των μνημείων πολιτισμικής κληρονομιάς στην εφαρμογή γίνεται με κείμενο πληροφοριακού χαρακτήρα καθώς και με εικόνες σχετικές με το εκάστοτε μνημείο. Αναλυτικότερα, τα αναγνωστικά κείμενα εμφανίζονται σε ένα ανοιχτό κίτρινου χρώματος background και από κάτω παρουσιάζονται χαρακτηριστικές φωτογραφίες όλων των μνημείων της διαδρομής που θα ακολουθήσει ο χρήστης της εφαρμογής. Για να δει όλες τις φωτογραφίες ο χρήστης πραγματοποιεί κύλιση από τα δεξιά προς τα αριστερά και αντίστροφα. Επιπρόσθετα στην παρουσίαση κάθε μνημείου στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν δύο κουμπιά. Το πρώτο κουμπί γράφει « MapPage» και το δεύτερο την επόμενη στάση που καλείται να επισκεφτεί ο χρήστης. Στην περίπτωση που ο χρήστης πατήσει το πρώτο κουμπί μεταβαίνει στην οθόνη με το χάρτη και τα σημεία ενδιαφέροντος του Κολωνού, ενώ με το δεύτερο κουμπί μεταβαίνει στην οθόνη με τις πληροφορίες του επόμενου μνημείου που θα συναντήσει στη διαδρομή που πρόκειται να ακολουθήσει.

Screen16

**1) 50ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΘΗΝΩΝ- ΑΓΡΟΤΙΚΗ ΣΧΟΛΗ**

Τη δεκαετία του '50 λειτούργησε στα Σεπόλι Αγροτική Σχολή Τυφλών. Ένα εγχείρημα από τους Έλληνες ομογενείς στις ΗΠΑ. Ο Γεώργιος Πόδας και Α. Καμπάδης ήταν οι ιδρυτές του σωματείου «Αμερικανοί Φίλοι των Τυφλών της Ελλάδας». Ομογενείς συγκέντρωσαν 80.000 δολάρια και αγόρασαν ένα πρότυπο Πτηνοτροφείο στο σημείο που βρίσκεται σήμερα το 50ο Γυμνάσιο Αθηνών. Εκπαίδευαν δύο τυφλές Ελληνίδες από τη Σμύρνη, οι οποίες με ολοκλήρωση της εκπαίδευσης στάλθηκαν στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη.

Συγχρόνως είχαν εξασφαλιστεί υποτροφίες για πέντε τυφλούς, οι οποίοι αποτέλεσαν σημαντικό παράγοντες του εγχειρήματος. Εγκαταστάθηκαν στο κτήμα στα τέλη του 1949 και άρχισαν να εργάζονται. Τον Απρίλιο του η βασίλισσα Φρειδερίκη εγκαινίασε τη μονάδα στα Σεπόλια, της Αγροτικής Σχολής του «Φάρου Τυφλών». Το εγχείρημα είχε μεγάλη επιτυχία. Δημοσιογράφοι κάνουν λόγο για ακόμη περισσότερες δραστηριότητες, όπως αγελαδοτροφία και μελισσοκομία.

Οι τυφλοί αφενός διατηρούν και να αναπτύσσουν το πτηνοτροφείο και αφετέρου παράγουν με επιτυχία γαλακτοκομικά προϊόντα όπως βούτυρο, τυρί και γιαούρτι. Ο δεκάδες μαθητές που αποφοιτούσαν έπαιρναν από την Σχολή και τα πρώτα εφόδια

Screen16

Ετσι εκποιήσαν το ακίνητο στο Υπουργείο Παιδείας και με το ποσό που εισέπραξαν δημιούργησαν ένα σύγχρονο κέντρο αποκαταστάσεως στον «Φάρο Τυφλών» της Καλλιθέας.

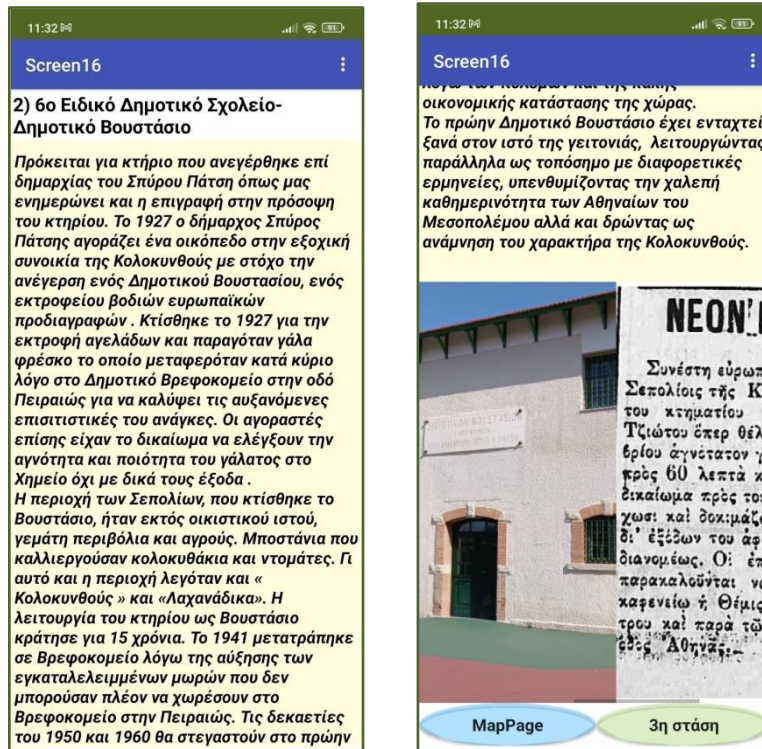
Στις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα το οίκημα αποτελούσε έπαυλη του Νίκου Χατζηποστόλου, ενός πλούσιου μουσικοσυνθέτη και βασικού εκπροσώπου της ελληνικής οπερέτας. Από το 1981 λειτουργεί ως εκπαιδευτικό ίδρυμα, 50ο Γυμνάσιο Αθηνών.



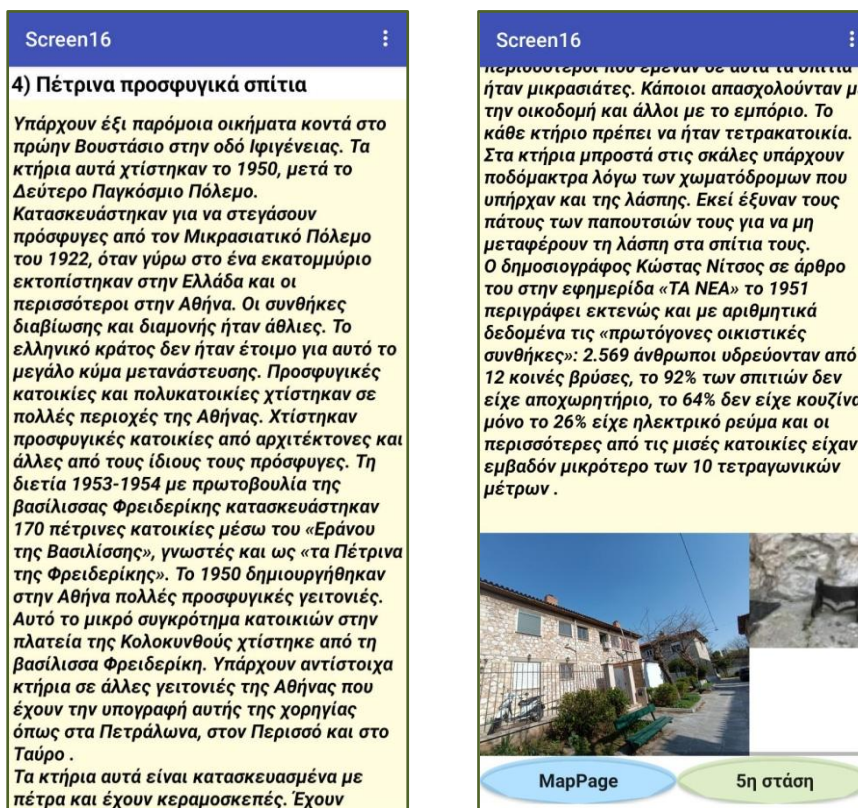
MapPage 2η στάση

**Εικόνα 83α-β.** Παράδειγμα παρουσίασης μνημείων πολιτισμικής κληρονομιάς στην εφαρμογή α) με κείμενο και β) χαρακτηριστικές φωτογραφίες που τις βλέπει ο χρήστης με κύλιση στα δεξιά. Ίδια επεξεργασία.



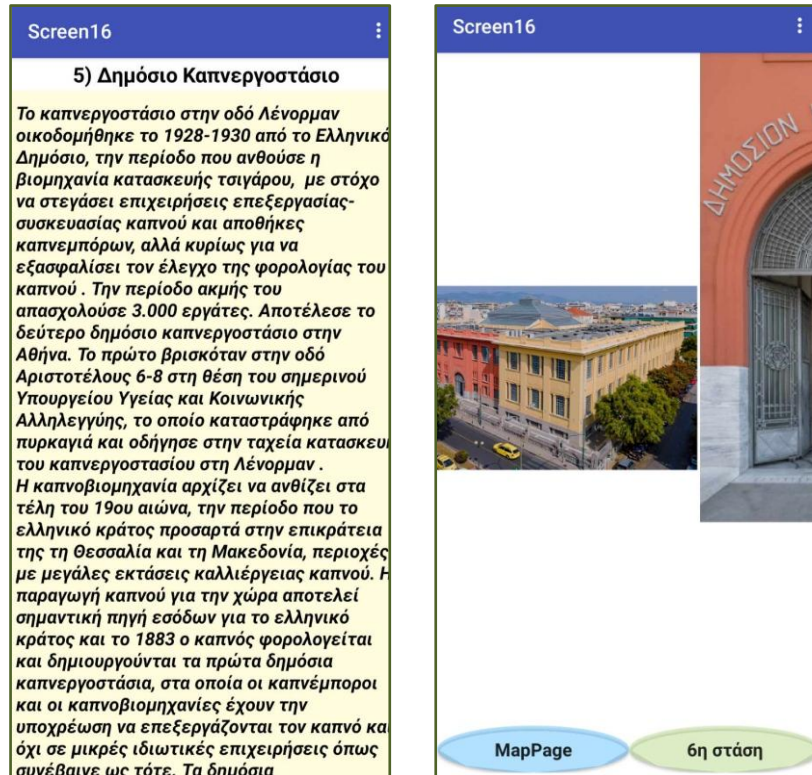


Εικόνα 84α-β. Παράδειγμα παρουσίασης των σημείων ενδιαφέροντος του Κολωνού στην εφαρμογή α) με κείμενο και β) χαρακτηριστικές φωτογραφίες. Ίδια επεξεργασία.

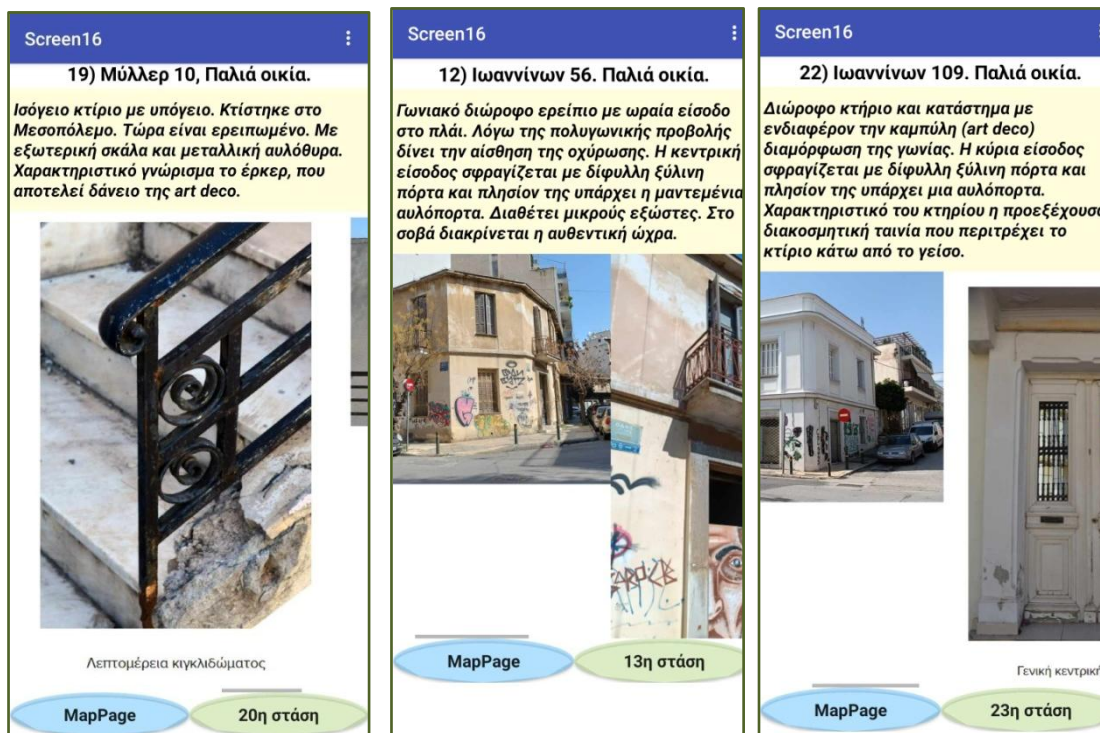


Εικόνα 85α,β. Παράδειγμα παρουσίασης των σημείων ενδιαφέροντος του Κολωνού στην εφαρμογή α) με κείμενο και β) χαρακτηριστικές φωτογραφίες. Ίδια επεξεργασία.





**Εικόνα 86α,β.** Παράδειγμα παρουσίασης μνημείου στην εφαρμογή με α) κείμενο και β) φωτογραφίες. Ιδια επεξεργασία.



**Εικόνα 87 α-γ.** Παραδείγματα παρουσίασης σημείων ενδιαφέροντος του Κολωνού στην εφαρμογή με κείμενο και με χαρακτηριστικές φωτογραφίες που για τη θέαση τους γίνεται κύλιση από τα δεξιά προς τα αριστερά και το αντίστροφο. α) Παλιά οικία στην οδό Μύλλερ, β) παλιά οικία στην οδό Ιωαννίνων 56 και γ) παλιά οικία στην οδό Ιωαννίνων 109. Ιδια επεξεργασία.

Όταν ολοκληρωθεί η διαδρομή με τα 29 σημεία ενδιαφέροντος ο χρήστης καλείται να απαντήσει σε ένα τεστ γνώσεων προκειμένου να πραγματοποιηθεί η εμπέδωση του όγκου των πληροφοριών που έλαβε κατά τη διάρκεια της περιήγησης. Ο χρήστης καλείται να απαντήσει σε οκτώ ερωτήσεις που σχετίζονται με τα μνημεία που επισκέφθηκε στη δεύτερη πολιτισμική διαδρομή. Κάθε ερώτηση έχει 3 με 4 προτεινόμενες απαντήσεις. Στην περίπτωση που απαντήσει σωστά, η απάντηση γίνεται πράσινη, ενώ στην περίπτωση λάθους η απάντηση γίνεται κόκκινη και παράλληλα ακούγονται ηχητικά μοτίβα επιδοκιμασίας ή αποδοκιμασίας. Όταν ολοκληρωθεί το τεστ γνώσεων, αναλόγως με το ποσοστό επιτυχίας των απαντήσεων ο χρήστης λαμβάνει εκπαιδευτικά κουπόνια που μπορεί να εξαργυρώσει σε συγκεκριμένες τοπικές επιχειρήσεις εστίασης και ένδυσης στη γειτονιά του Κολωνού. Συγκεκριμένα ο χρήστης αν απαντήσει σωστά σε λιγότερες από 5 ερωτήσεις εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα «Λυπάμαι! Χρειάζεσαι ακόμη έναν περίπατο επί Κολωνώ ! Εξαργύρωσε τα εκπαιδευτικά κουπόνια» και λαμβάνει ένα κουπόνι έκπτωσης 15% σε κατάστημα εστίασης στον Κολωνό. Αν απαντήσει σωστά σε 5 ερωτήσεις χρήζεται ως εξερευνητής. Εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα: « Συγχαρητήρια! Έγινες explorer! Εξαργύρωσε τα εκπαιδευτικά κουπόνια» και λαμβάνει δύο εκπαιδευτικά κουπόνια 15% σε συγκεκριμένο κατάστημα ένδυσης και εστίασης στον Κολωνό. Αν απαντήσει σωστά και στις 8 ερωτήσεις εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα: « Συγχαρητήρια! Έγινες local του Κολωνού! Εξαργύρωσε τα εκπαιδευτικά κουπόνια!» και λαμβάνει τρία εκπαιδευτικά κουπόνια 15% σε συγκεκριμένα καταστήματα ένδυσης και εστίασης στον Κολωνό.



**Εικόνα 88α-γ.** α) Τεστ γνώσεων. β) Πρώτη ερώτηση με προτεινόμενες απαντήσεις και ένδειξη σωστή και λανθασμένης απάντησης. γ) Δεύτερη ερώτηση με σωστή και λανθασμένες απαντήσεις. Ιδία επεξεργασία.

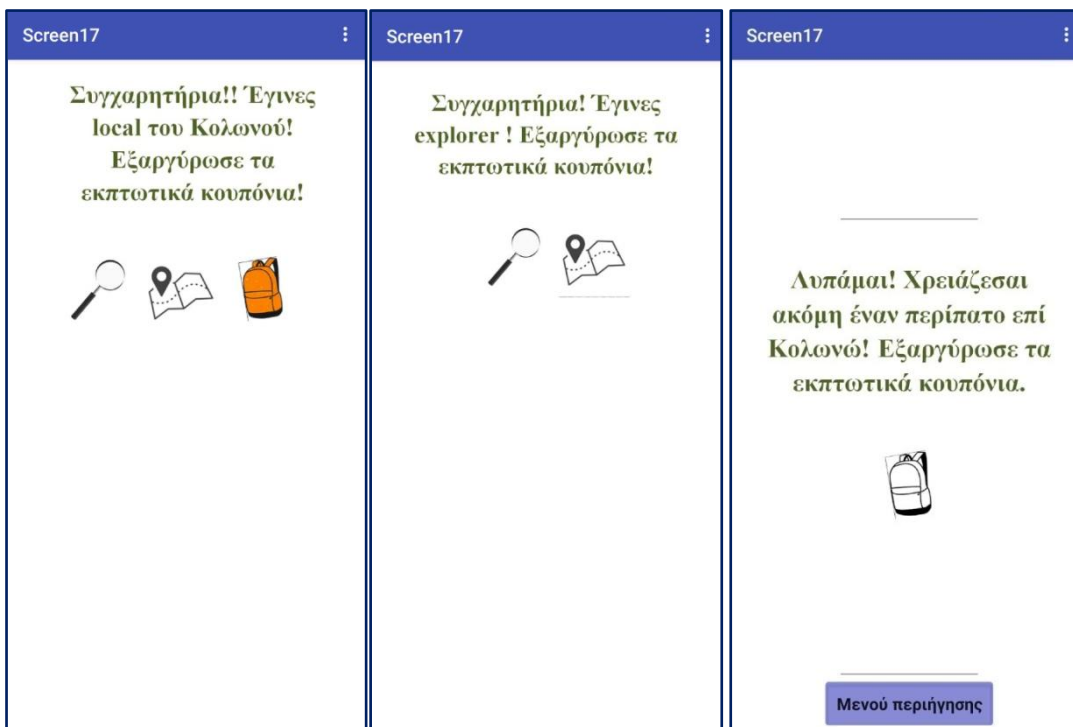


**Εικόνα 89α-γ.** α) Τέταρτη ερώτηση. β) Πέμπτη ερώτηση γ) Έκτη ερώτηση του τεστ γνώσεων. Ιδία επεξεργασία.



**Εικόνα 90α-β.** α) Έβδομη ερώτηση του τεστ γνώσεων. β) Όγδοη ερώτηση του τεστ γνώσεων. Ιδία επεξεργασία.

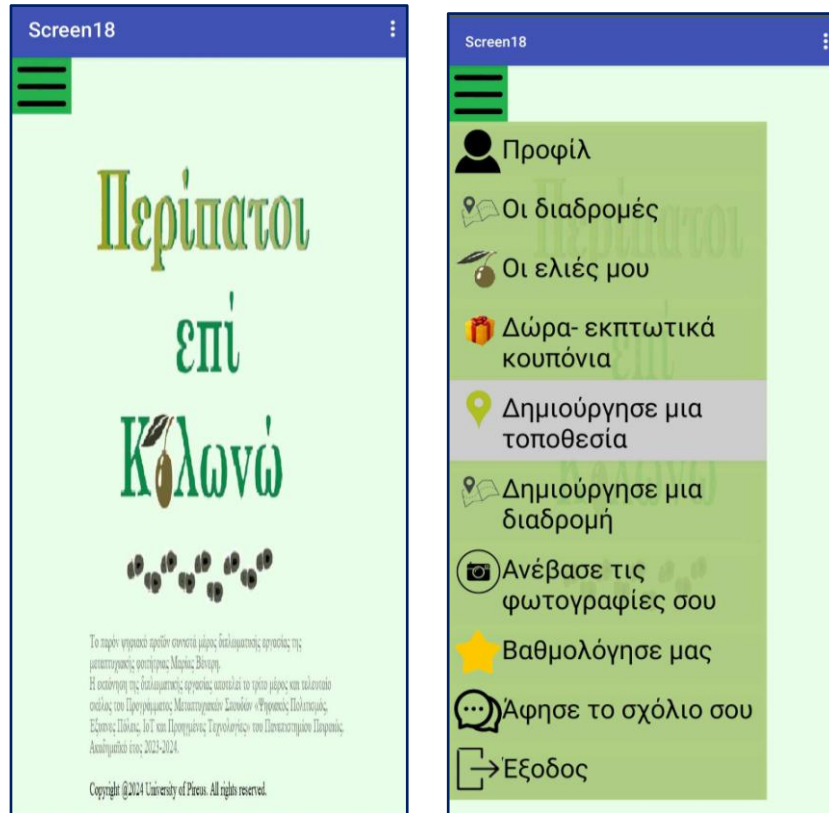




**Εικόνα 91α-γ.** α) Μήνυμα στην οθόνη όταν ο χρήστης απαντάει σωστά 8/8 στο τεστ γνώσεων, β) Μήνυμα στην οθόνη όταν ο χρήστης απαντάει σωστά 5 ερωτήσεις από το τεστ γνώσεων και γ) Μήνυμα στην οθόνη όταν ο χρήστης απαντάει σε λιγότερες από 5 ερωτήσεις στο τεστ γνώσεων. Ίδια επεξεργασία.

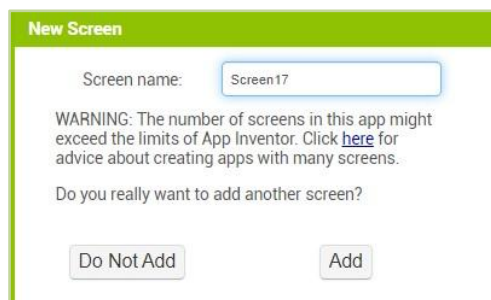
Στη συνέχεια ο χρήστης καλείται να πατήσει το κουμπί με την ένδειξη «Μενού περιήγησης» και μεταβαίνει στο αντίστοιχο μενού, το οποίο περιλαμβάνει τις εξής επιλογές:

- Προφίλ : Η συγκεκριμένη επιλογή οδηγεί στο προφίλ του χρήστη με τις φωτογραφίες που έχει ανεβάσει και το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται. Ανάλογα με τις σωστές ερωτήσεις που δίνει ο χρήστης κάθε φορά ή ανάλογα με τον αριθμό των ελιών που συγκεντρώνει καθορίζεται το επίπεδο και η κατάταξη του συγκριτικά με τους υπόλοιπους χρήστες της εφαρμογής.
- Οι διαδρομές : Μέσω αυτής της επιλογής ο χρήστης μεταβαίνει στο υπομενού με τις προσφερόμενες πολιτισμικές διαδρομές: «Προλαβαίνεις να εγγραφείς στην Ακαδημία του Πλάτωνα;» και «Ανακάλυψε τον Κολωνό».
- Οι ελιές μου: Ο χρήστης μέσω αυτής της επιλογής μπορεί να δει τον αριθμό των ελιών που έχει συγκεντρώσει και την κατάταξη του στον πίνακα με τους άλλους χρήστες.
- Δώρα-εκπαιδευτικά κουπόνια : Εμφανίζονται τα εκπαιδευτικά κουπόνια που έχει κερδίσει ο χρήστης της εφαρμογής και τα καταστήματα που μπορεί να τα εξαργυρώσει.
- Δημιούργησε μια τοποθεσία: Ο χρήστης εδώ μπορεί να προτείνει σημεία ενδιαφέροντος που ο ίδιος έχει ανακαλύψει και θεωρεί αξιόλογα.
- Δημιούργησε μια διαδρομή: Εδώ ο χρήστης μπορεί να προτείνει μια δική του διαδρομή στο χάρτη της οθόνης.
- Ανέβασε τις φωτογραφίες σου: Δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να «ανεβάξει» δικές του φωτογραφίες, τις οποίες θα μπορούν να δουν και άλλοι χρήστες.
- Βαθμολόγησε μας και άφησε το σχόλιο σου: Αφορά την αξιολόγηση της εφαρμογής από τους χρήστες της. Σημαντικός παράγοντας για μία επιτυχημένη εφαρμογή είναι η αξιολόγησή της, ώστε να αναβαθμίζεται και να βελτιώνεται συνεχώς. Έτσι ο χρήστης καλείται να βαθμολογήσει την εφαρμογή σαν σύνολο, αλλά και τη κάθε διαδρομή ξεχωριστά, και να αφήσει τα σχόλια του, είτε θετικά είτε αρνητικά.
- Έξοδος: Για να αποσυνδεθεί ο χρήστης από την εφαρμογή.



**Εικόνα 92 α-β.** α) Οθόνη 18. Μενού περιήγησης με τη διευκρίνιση ότι πρόκειται για ένα ψηφιακό προϊόν, μέρους διπλωματικής εργασίας. β) Επιλογές στο μενού περιήγησης. Ιδία επεξεργασία.

Όλες οι πληροφορίες και φωτογραφίες των μνημείων της δεύτερης πολιτισμικής διαδρομής δημιουργήθηκαν σε μια οθόνη, screen 16, του προγράμματος MIT AppInventor καθώς το ίδιο το πρόγραμμα προειδοποιεί ότι έχει ξεπεραστεί το όριο των οθόνων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.



**Εικόνα 93.** Προειδοποιητικό μήνυμα για το όριο των οθόνων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο MIT AppInventor. Ιδία επεξεργασία.

Για τον παραπάνω λόγο αποφασίζεται να προστεθούν στην οθόνη 16, πολλά layout, όσα είναι τα μνημεία της πολιτισμικής κληρονομιάς που θα επισκεφτεί ο χρήστης στη δεύτερη διαδρομή, και συγκεκριμένα τα VerticalScrollArrangement, τα οποία εξυπηρετούν στην καλύτερη πρόσβαση και αναζήτηση στοιχείων σχετικά με τη διαδρομή. Κάθε layout εμπεριέχει ένα label, ένα textbox, ένα layout HorizontalScrollArrangement με εικόνες και ένα layout HorizontalArrangement με δύο κουμπιά.

Για την καλύτερη εμπειρία του χρήστη, στο πλαίσιο των ιδιοτήτων όλων των VerticalScrollArrangement layout εκτός από το πρώτο, δεν σημειώνεται η ιδιότητα του Visible, δηλαδή της ορατότητας. Με άλλα λόγια, όλα τα layouts πέρα από το πρώτο που εμπεριέχει

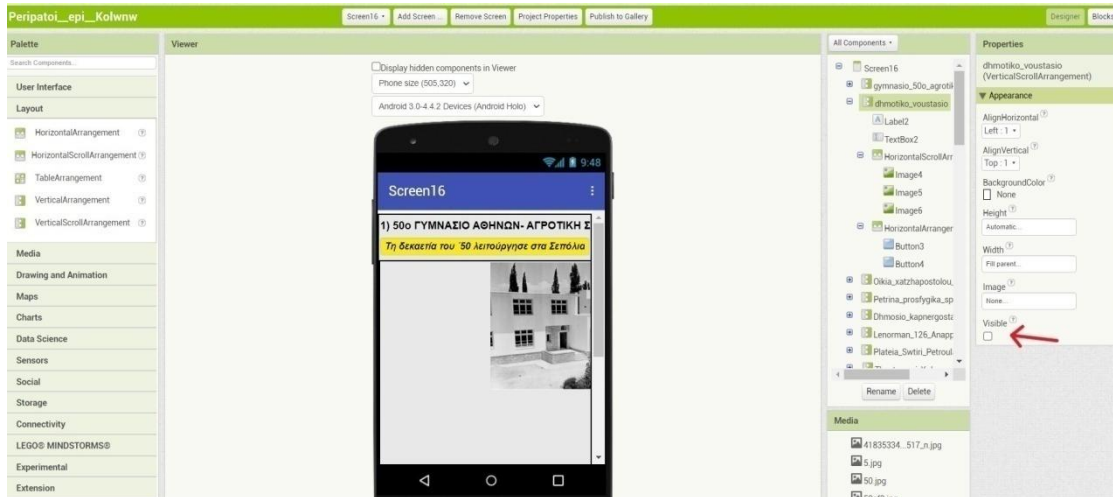
πληροφορίες για το σημείο εκκίνησης της διαδρομής δεν είναι ορατά στο χρήστη της εφαρμογής. Οι πληροφορίες για τα υπόλοιπα 28 πολιτισμικά μνημεία του Κολωνού θα εμφανιστούν στην οθόνη κατά τη διάρκεια της διαδρομής και συγκεκριμένα όταν επιλέξει ο χρήστης να του φανερωθούν. Για την υλοποίηση της παραπάνω λειτουργίας στο πλαίσιο των εντολών (blocks) του προγράμματος, κάθε φορά που είναι επιθυμητή η αποκάλυψη πληροφοριών ενός μνημείου η Value θα είναι true, ενώ στην αντίθετη περίπτωση η value θα είναι false.



**Εικόνα 94.** Πλαίσιο εντολών. Δημιουργία εντολών για την αποκάλυψη ή απόκρυψη πληροφοριών για το εκάστοτε μνημείο πολιτισμικής κληρονομιάς. Ιδία επεξεργασία.

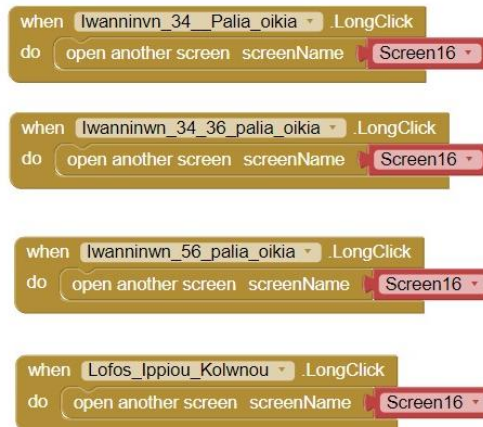
Για παράδειγμα όταν ο χρήστης θα είναι στο Δημοτικό Βουστάσιο και πατήσει το κουμπί για την επόμενη στάση, δηλαδή τη «3<sup>η</sup> στάση», θα εμφανίζονται στην οθόνη του πληροφορίες για τη 3<sup>η</sup> στάση που είναι οι οικίες στην οδό Χατζηαποστόλου και Χωρέμη και παράλληλα θα αποκρύπτονται οι πληροφορίες για το Δημοτικό Βουστάσιο. Επομένως στο πλαίσιο των blocks δημιουργείται μια εντολή σύμφωνα με την οποία όταν θα πατάει ο χρήστης το κουμπί για την επόμενη στάση το VerticalScrollArrangement layout που αφορά το Δημοτικό Βουστάσιο θα έχει στην ιδιότητα της ορατότητας την αξία false και το VerticalScrollArrangement layout που αφορά τις οικίες στην οδό Χατζηαποστόλου και Χωρέμη θα έχει στην ιδιότητα της ορατότητας την αξία true. Εν συνεχεία αυτή η αξία θα γίνει false όταν ο χρήστης της εφαρμογής πατήσει το κουμπί για τη τέταρτη στάση της διαδρομής. Με αυτό τον τρόπο δομούνται όλες οι εντολές σχετικά με τις πληροφορίες και τις φωτογραφίες του εκάστοτε σημείου ενδιαφέροντος της γειτονιάς του Κολωνού. Δημιουργούνται ουσιαστικά εικονικές οθόνες (virtual screens) σε μια μόνο οθόνη του προγράμματος του MIT AppInventor και δίνεται επίλυση στο πρόβλημα του περιορισμού οθονών που θέτει το υφιστάμενο πρόγραμμα.






**Εικόνα 95.** Περιβάλλον εργασίας του MIT AppInventor. Το κόκκινο βέλος δείχνει ότι οι ιδιότητες όλου του layout που αφορούν το «Δημοτικό Βουστάσιο» δεν είναι ορατές καθώς η αξία ``visible`` δεν είναι σημειωμένη. Ίδια επεξεργασία.

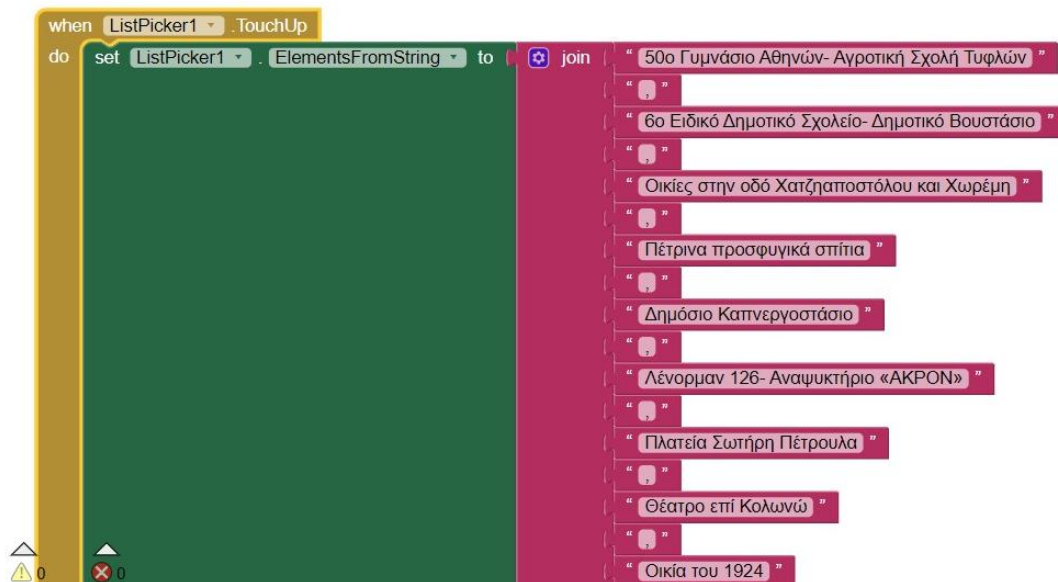
Από τη χρήση εικονικών οθόνων απορρέουν όμως άλλα προβλήματα τεχνικής φύσεως για τη σωστή ροή της εφαρμογής. Για παράδειγμα δεν είναι ακριβής η αντιστοιχία των markers του χάρτη με τις πληροφορίες του εκάστοτε μνημείου, καθώς το πρόγραμμα δεν αντιλαμβάνεται την ύπαρξη πολλών εικονικών οθονών αλλά την παρουσία μίας μόνης οθόνης, με αποτέλεσμα όταν ο χρήστης πατάει παρατεταμένα για παράδειγμα το κόκκινο marker του «Δημοσίου Καπνεργοστασίου» στην οθόνη, αντί να εμφανίζονται οι πληροφορίες για το καπνεργοστάσιο, να εμφανίζονται πληροφορίες για το 50ο γυμνάσιο Αθηνών, που είναι οι μόνες ορατές στην οθόνη της εφαρμογής. Ο χρήστης στη συνέχεια πατάει τα κουμπιά μέχρι να φτάσει στην τέταρτη στάση που αφορά το Καπνεργοστάσιο. Ωστόσο εάν δεν υπήρχε ο περιορισμός των οθονών θα ήταν δυνατή η ακριβής αντιστοιχία μνημείων και πληροφοριών.



**Εικόνα 96.** Πλαίσιο εντολών. Δημιουργία εντολών για τη μετάβαση από τα markers του χάρτη στην οθόνη με τις πληροφορίες του εκάστοτε μνημείου. Ίδια επεξεργασία.

Όπως γίνεται αντιληπτό και από την παραπάνω εικόνα, κάθε marker του χάρτη που αγγίζεται για μεγάλη χρονική διάρκεια - σύμφωνα με την εντολή (LongClick)- στην οθόνη του χρήστη εμφανίζεται η οθόνη 16. Η οθόνη 16 περιέχει όλα τα layouts με τις γνωστικές πληροφορίες για τα 29 σημεία ενδιαφέροντος της πολιτιστικής διαδρομής και δεν υπάρχει ρύθμιση που να επικεντρώνεται η μεταφόρτωση στο αντίστοιχο επιθυμητό μνημείο στην οθόνη 16. Όλα τα markers και τα layouts έχουν μετονομαστεί με τα ονόματα των μνημείων που αντιπροσωπεύουν για την καλύτερη διαχείριση και εκτέλεση των εντολών.

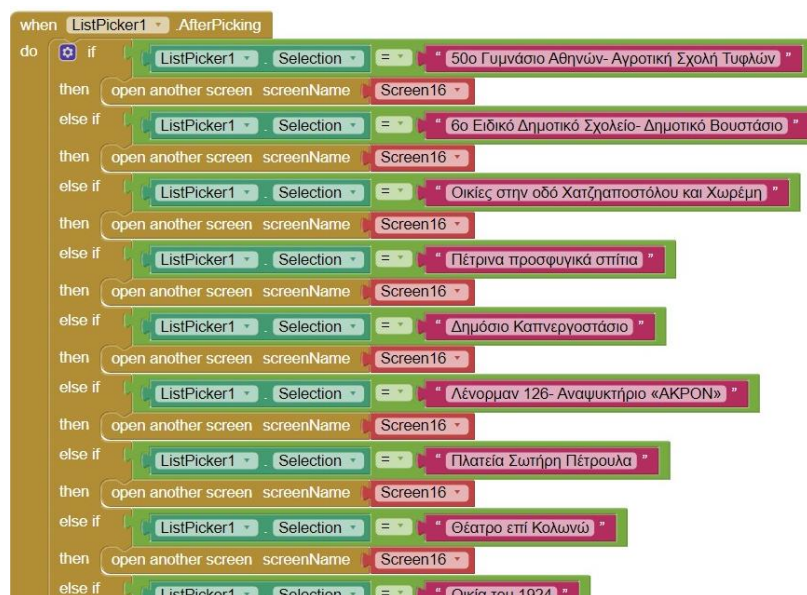
Όσον αφορά τη δημιουργία του καταλόγου με τα 29 σημεία ενδιαφέροντος του Κολωνού που εμφανίζεται στην οθόνη όταν ο χρήστης ακουμπάει το πράσινο marker  που βρίσκεται πάνω από το χάρτη χρειάστηκε να προστεθεί στο πλαίσιο των components το εργαλείο από το user interface « ListPicker». Προκειμένου να εμφανιστούν στον κατάλογο και τα 29 μνημεία πρέπει να δοθούν και οι αντίστοιχες εντολές στο πλαίσιο των blocks. Αναλυτικότερα η κάθε διαθέσιμη επιλογή πρέπει να αντιστοιχεί σε ένα μνημείο πολιτισμικής κληρονομιάς με το ακριβές όνομα του μέσα σε εισαγωγικά. Μάλιστα η κάθε επιλογή διαχωρίζεται από την άλλη με το σύμβολο του κόμματος.



```

when ListPicker1 TouchUp
do
  set ListPicker1 ElementsFromString to
  join
    "50ο Γυμνάσιο Αθηνών- Αγροτική Σχολή Τυφλών "
    " "
    "6ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο- Δημοτικό Βουστάσιο "
    " "
    "Οικίες στην οδό Χατζηαποστόλου και Χωρέμη "
    " "
    "Πέτρινα προσφυγικά σπίτια "
    " "
    "Δημόσιο Καπνεργοστάσιο "
    " "
    "Λένορμαν 126- Αναψυκτήριο «ΑΚΡΟΝ» "
    " "
    "Πλατεία Σωτήρη Πέτρουλα "
    " "
    "Θέατρο επί Κολωνώ "
    " "
    "Οικία του 1924 "
  
```

**Εικόνα 97.** Πλαίσιο εντολών. Οι δοθείσες εντολές για την εμφάνιση του καταλόγου με τα σημεία ενδιαφέροντος του Κολωνού. Ιδία επεξεργασία.



```

when ListPicker1 AfterPicking
do
  if
    ListPicker1 Selection = "50ο Γυμνάσιο Αθηνών- Αγροτική Σχολή Τυφλών "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "6ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο- Δημοτικό Βουστάσιο "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "Οικίες στην οδό Χατζηαποστόλου και Χωρέμη "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "Πέτρινα προσφυγικά σπίτια "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "Δημόσιο Καπνεργοστάσιο "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "Λένορμαν 126- Αναψυκτήριο «ΑΚΡΟΝ» "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "Πλατεία Σωτήρη Πέτρουλα "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "Θέατρο επί Κολωνώ "
  then
    open another screen screenName Screen16
  else if
    ListPicker1 Selection = "Οικία του 1924 "
  
```

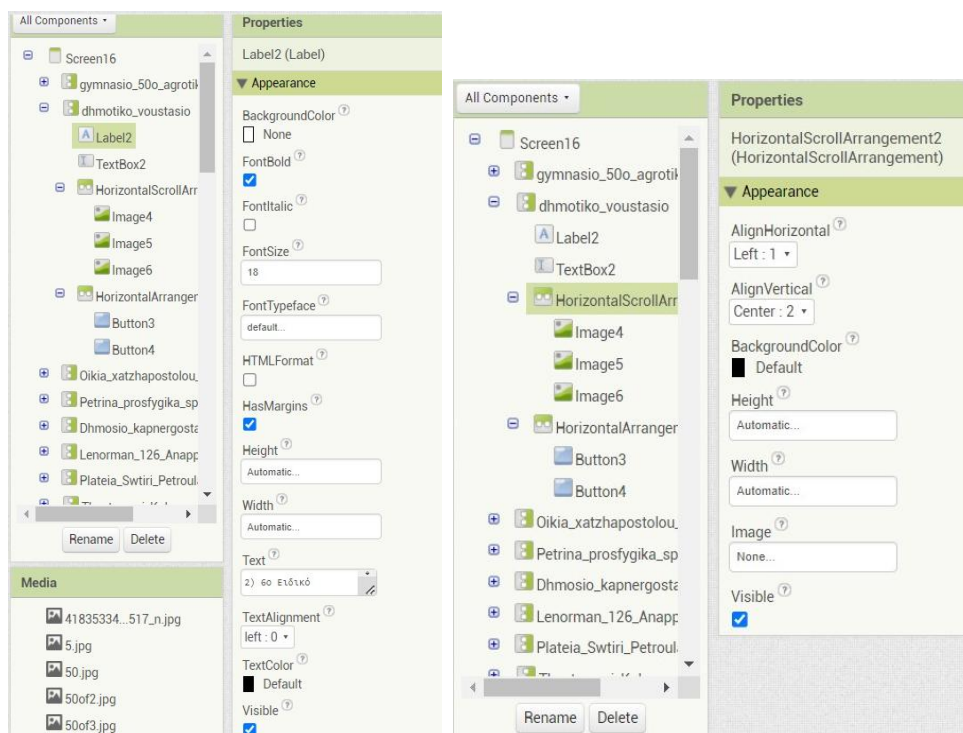
**Εικόνα 98.** Πλαίσιο εντολών. Η δυνατότητα επιλογής του χρήστη από τον κατάλογο πάνω από το χάρτη με τα αντίστοιχα μνημεία πολιτισμικής κληρονομιάς του Κολωνού. Ιδία επεξεργασία.

Επιπρόσθετα για να επιτευχθεί ομοιομορφία στην εφαρμογή πρέπει όλα τα components και τα layouts να έχουν τις ίδιες τιμές στις ιδιότητες τους. Συγκεκριμένα τα layout που είναι VerticalScrollArrangement τοποθετούνται στο κέντρο της οθόνης και ως προς τις διαστάσεις τους, το ύψος ρυθμίζεται αυτόματα ενώ το πλάτος ορίζεται ως fill parent.

Τα Label ρυθμίζονται να έχουν έντονη γραφή (FontBold), γραμματοσειρά « default» και μέγεθος γραμματοσειράς 18. Όλα τα labels ρυθμίζονται να έχουν όρια (HasMargins) και να είναι ορατά (visible).

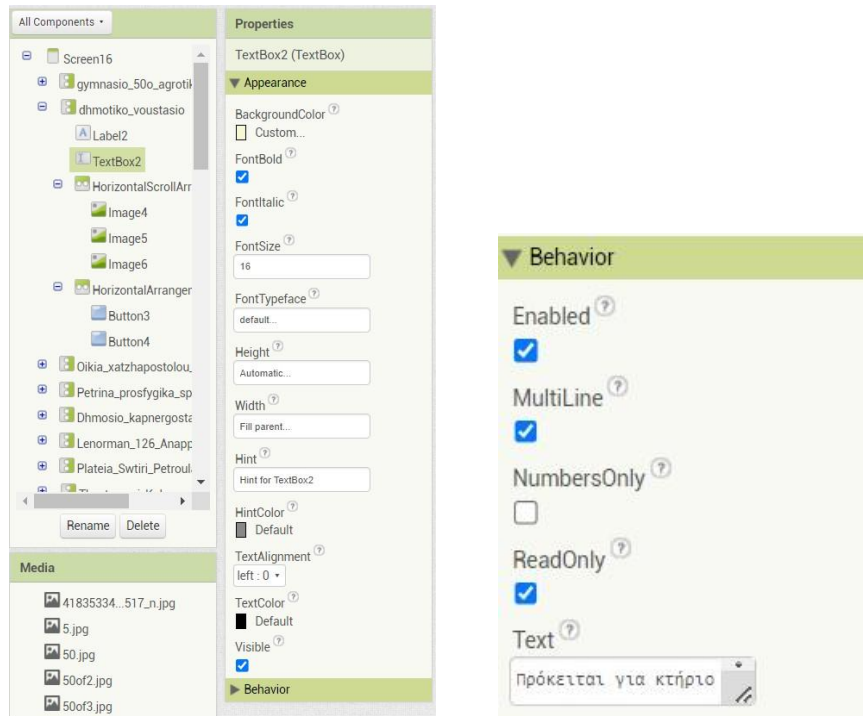
Τα TextBox έχουν ένα ανοιχτό κίτρινο φόντο με κωδικό χρώματος « #ffec0221» στο background. Η επιλογή αυτού του χρώματος σπάει τη μονοτονία και δημιουργεί μια νοσταλγία στο ταξίδι που πραγματοποιείται μέσω της πολιτισμικής διαδρομής στο παρελθόν. Ρυθμίζεται να υπάρχει έντονη και πλάγια γραφή στη γραμματοσειρά default με μέγεθος γραμματοσειράς 16. Το ύψος ρυθμίζεται αυτόματα ενώ το πλάτος ορίζεται σε " fill parent". Η στοίχιση του κειμένου ρυθμίζεται στα αριστερά και ενεργοποιούνται οι εξής ιδιότητες : Enabled, MultiLine και ReadOnly, με στόχο ο χρήστης να πραγματοποιεί κύλιση πάνω στο κείμενο, να εμφανίζεται εξ ολοκλήρου το κείμενο και τέλος να μη μπορεί ο χρήστης να κάνει διορθώσεις ή αλλαγές στο εκάστοτε κείμενο.

Τα HorizontalScrollArrangement στοιχίζονται αριστερά στην κορυφή με διαστάσεις που ρυθμίζονται αυτόματα και με την ιδιότητα να είναι ορατά.



**Εικόνα 99 α-β.** Περιβάλλον εργασίας του AppInventor: Οι ιδιότητες που ρυθμίζονται ομοιόμορφα α) στα "Label" και β) στα "HorizontalScrollArrangement".

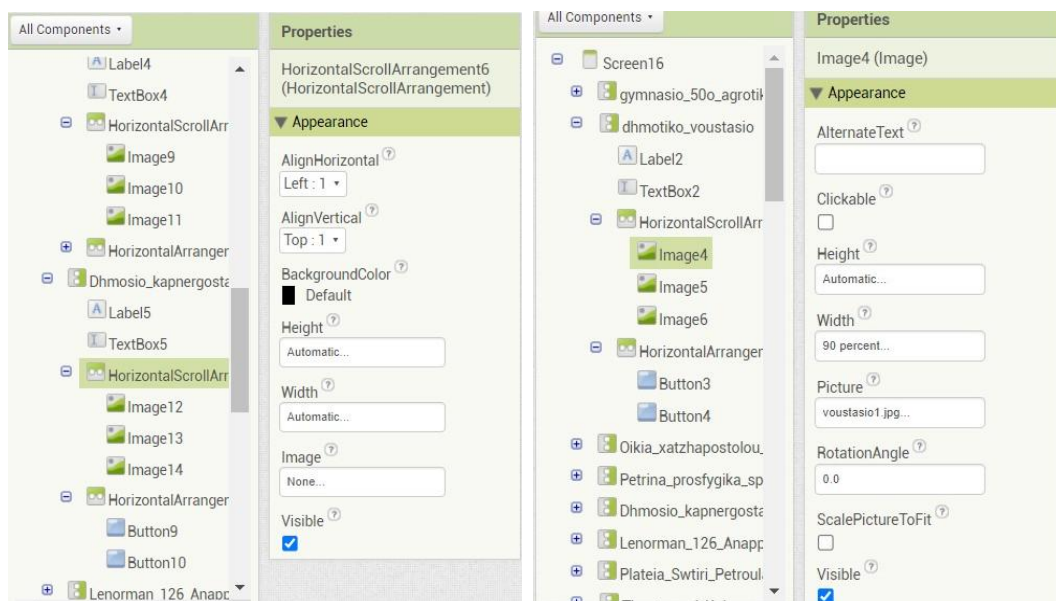




**Εικόνα 100.** Περιβάλλον εργασίας του AppInventor: Οι ιδιότητες που ρυθμίζονται ομοιόμορφα στο “TextBox”. Ιδία επεξεργασία.

Τα “HorizontalScrollArrangement” στοιχίζονται στην κορυφή του κέντρου με το ύψος τους να ρυθμίζεται αυτόματα, ενώ το πλάτος τους ορίζεται ως fill parent και είναι ορατά.

Τα “Image” ρυθμίζονται να είναι ορατά και οι διαστάσεις τους διαφέρουν αναλόγως το πραγματικό μέγεθος και την ποιότητα των φωτογραφιών που ανεβαίνουν στο πρόγραμμα του AppInventor. Κύριος στόχος είναι το μέγεθος των εικόνων να εξυπηρετεί την εύκολη θέαση τους από τον χρήστη της εφαρμογής με την κύλιση από τα δεξιά στα αριστερά και το αντίστροφο.

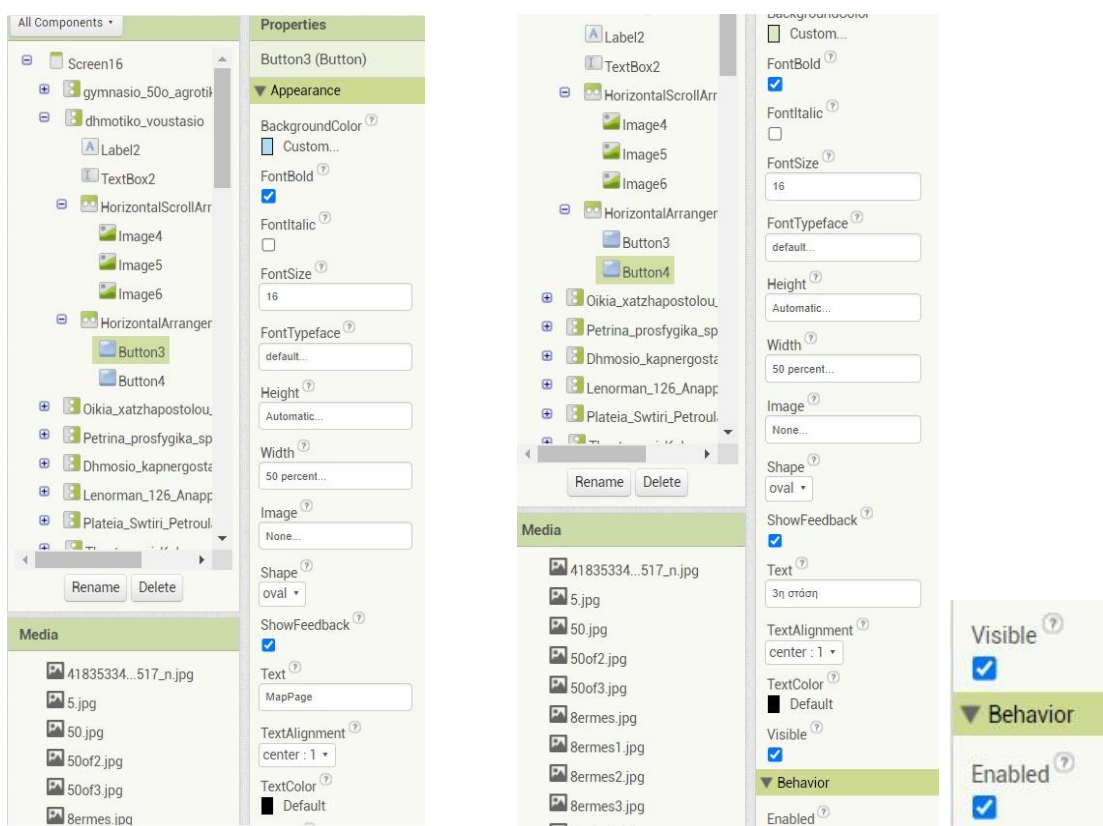


**Εικόνα 101α-β.** Περιβάλλον εργασίας του AppInventor: Οι ιδιότητες που ρυθμίζονται ομοιόμορφα στο α) “HorizontalScrollArrangement” και στα β) “Image”. Ιδία επεξεργασία.

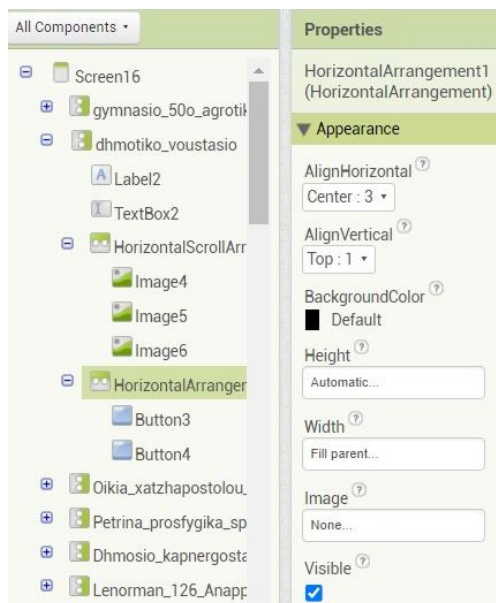
Τα “HorizontalArrangement” στοιχίζονται στο κέντρο στην κορυφή της οθόνης. Το ύψος ορίζεται αυτόματα, ενώ το πλάτος ορίζεται ως fill parent και όλα ρυθμίζονται να είναι ορατά.

Το “Button” με το οποίο γίνεται μετάβαση στο χάρτη με τα markers έχει γαλάζιο ανοιχτό φόντο με κωδικό χρώματος « #39b4ff65» στο background. Έχει έντονη γραφή (FontBold), μέγεθος γραμματοσειράς “default” 16, σχήμα οβάλ με το ύψος να ορίζεται αυτόματα και το πλάτος 50 τις εκατό. Επίσης ρυθμίζεται να είναι ορατό και “Enabled”.

Το “Button” με το οποίο γίνεται μετάβαση στην επόμενη στάση της διαδρομής έχει πράσινο ανοιχτό φόντο με κωδικό χρώματος «#b2d78271» στο background. Έχει έντονη γραφή (FontBold), μέγεθος γραμματοσειράς “default” 16, σχήμα οβάλ με το ύψος να ορίζεται αυτόματα και το πλάτος 50 τις εκατό. Επίσης ρυθμίζεται να είναι ορατό και “Enabled”.

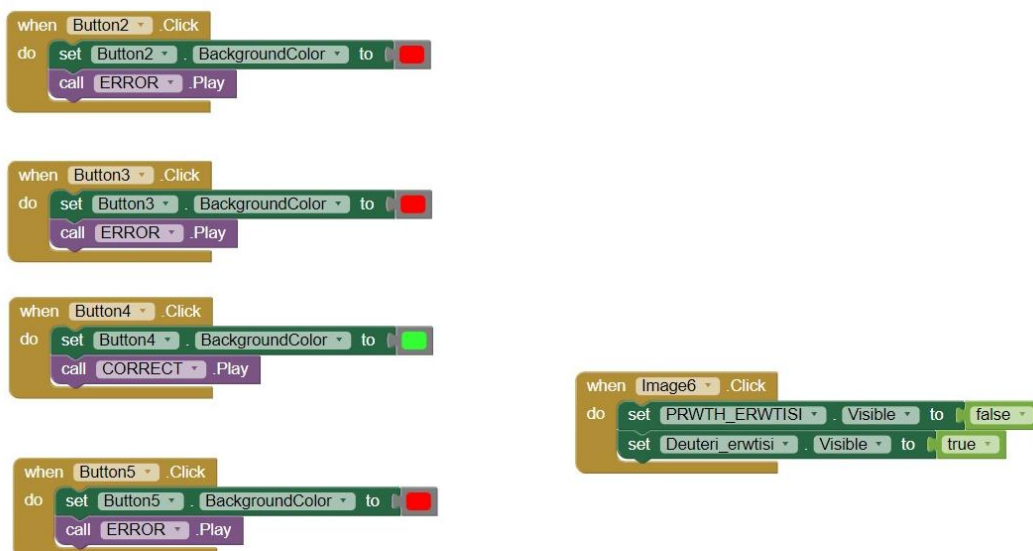


**Εικόνα 102α-γ.** Περιβάλλον εργασίας του AppInventor: Οι ιδιότητες που ρυθμίζονται ομοιόμορφα στο α, γ) “MapPage Button” και στα β, γ) “Button – επόμενη στάση”.



**Εικόνα 103.** Περιβάλλον εργασίας του AppInventor: Οι ιδιότητες που ρυθμίζονται ομοιόμορφα στο “HorizontalArrangement”. Ιδία επεξεργασία.

Το τεστ γνώσεων που υπάρχει μετά την ολοκλήρωση της δεύτερης πολιτισμικής διαδρομής, σχεδιάζεται στην οθόνη 17 του AppInventor με layouts του τύπου VerticalScrollArrangement και δεν είναι ορατά στο χρήστη. Το κάθε layout εμπεριέχει την ερώτηση με τη μορφή εικόνας, τρία κουμπιά που αντιστοιχούν στις προτεινόμενες απαντήσεις και μια εικόνα με το αποτύπωμα παπουτσιού, που όταν το πατήσει ο χρήστης μεταβαίνει στην επόμενη ερώτηση, αφού πρώτα απαντήσει σωστά στην προηγούμενη ερώτηση.

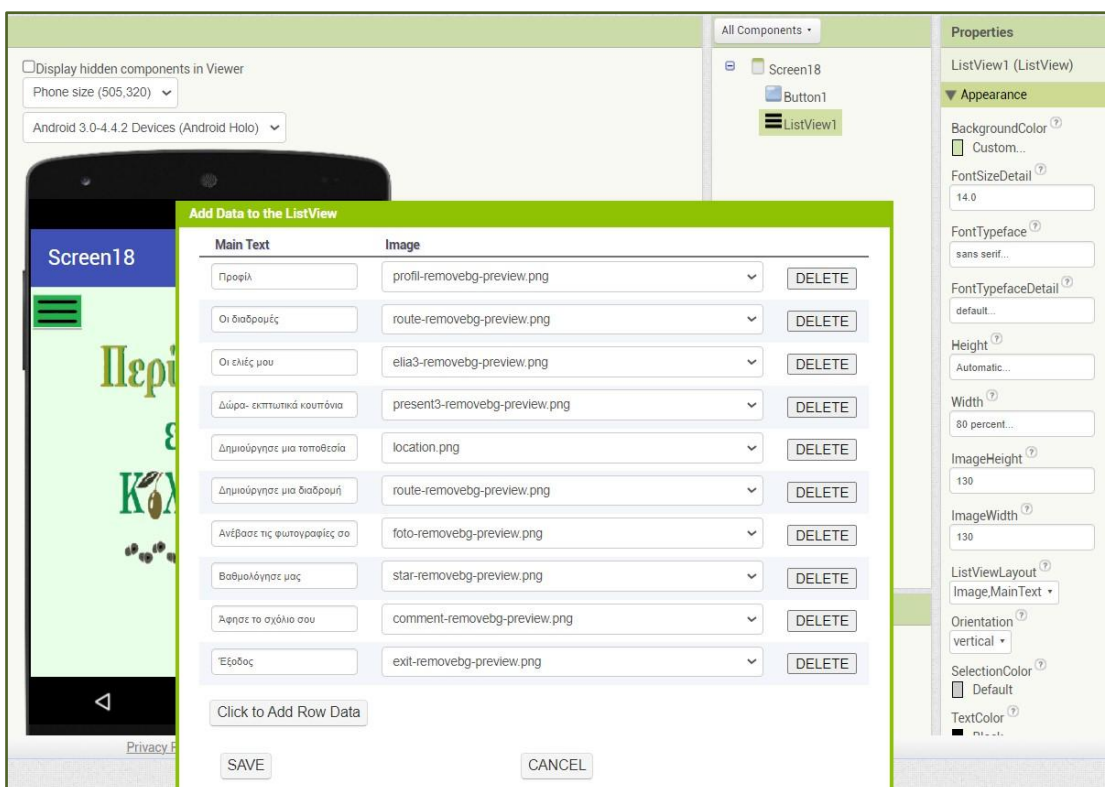


**Εικόνα 104.** Περιβάλλον εργασίας του AppInventor. Πλαίσιο εντολών για το τεστ γνώσεων. Ιδία επεξεργασία.



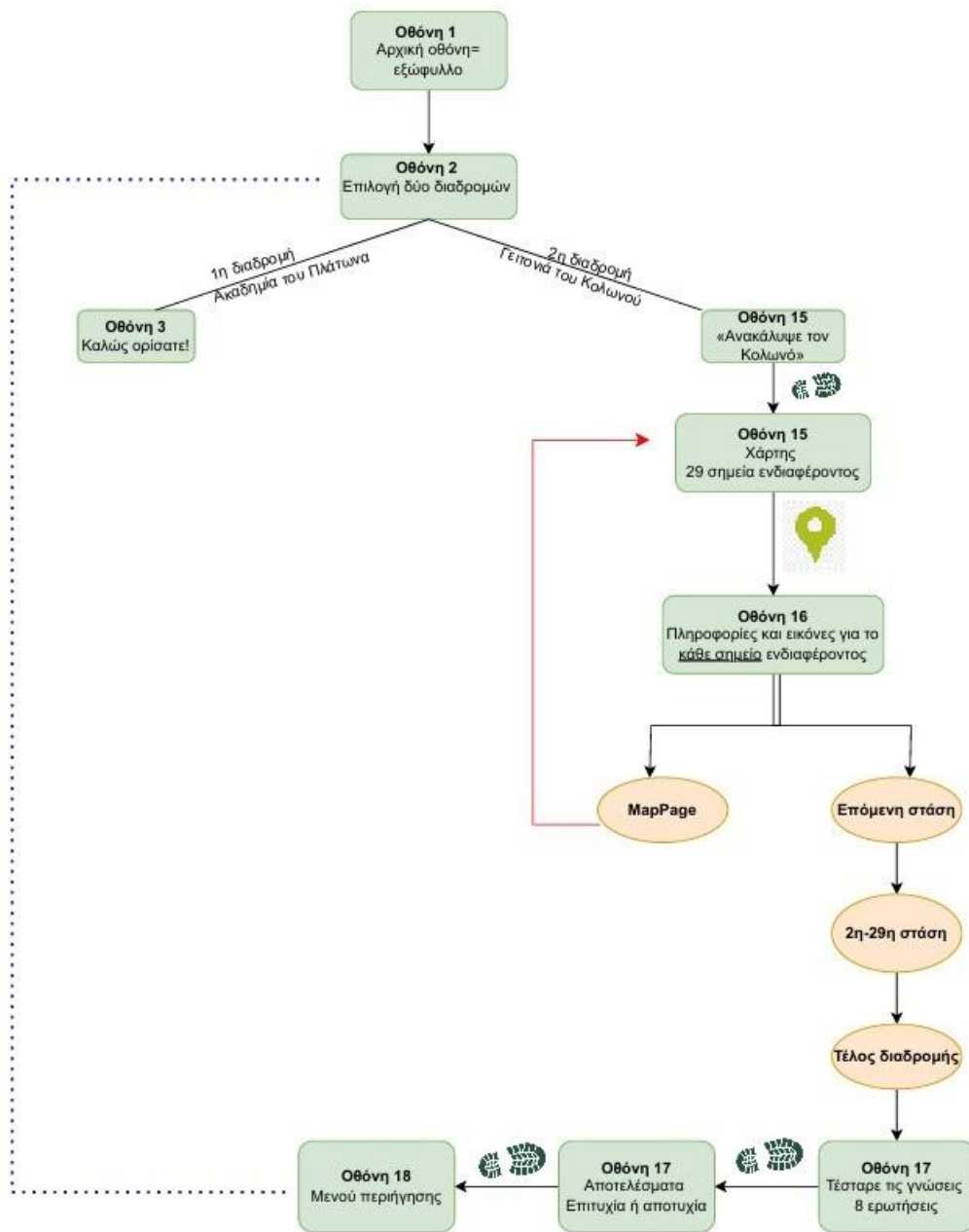
Η κάθε ερώτηση γίνεται ορατή όταν πατήσει ο χρήστης την εικόνα με το αποτύπωμα του παπουτσιού, επομένως το value της ορατότητας γίνεται false ή true αντίστοιχα για την απόκρυψη και εμφάνιση της κάθε ερώτησης. Επιπρόσθετα για κάθε λανθασμένη απάντηση δίνεται εντολή το φόντο του Button να γίνεται κόκκινο και για κάθε σωστή απάντηση να γίνεται πράσινο όπως γίνεται αντιληπτό και παραπάνω.

Τέλος όσον αφορά το μενού περιήγησης που σχεδιάζεται στην οθόνη 18 του AppInventor εντάσσεται το component “ListView” από το User Interface και επιλέγεται η μορφή του Image και Main Text. Αναλυτικότερα προστίθενται όλα τα δεδομένα που θέλουμε στη λίστα και η κάθε επιλογή συνοδεύεται και από μια συγγενή εικόνα. Οι εικόνες αυτές επεξεργάστηκαν, μετατράπηκαν σε png και μετά ανέβηκαν στο πρόγραμμα του AppInventor για να χρησιμοποιηθούν στο ListView. Το φόντο του υπομενού έχει φυσική αποχρώσεις, γραμματοσειρά sans serif μεγέθους 14 και οι εικόνες έχουν διαστάσεις 130 x 130 τις εκατό (ύψος x πλάτος).

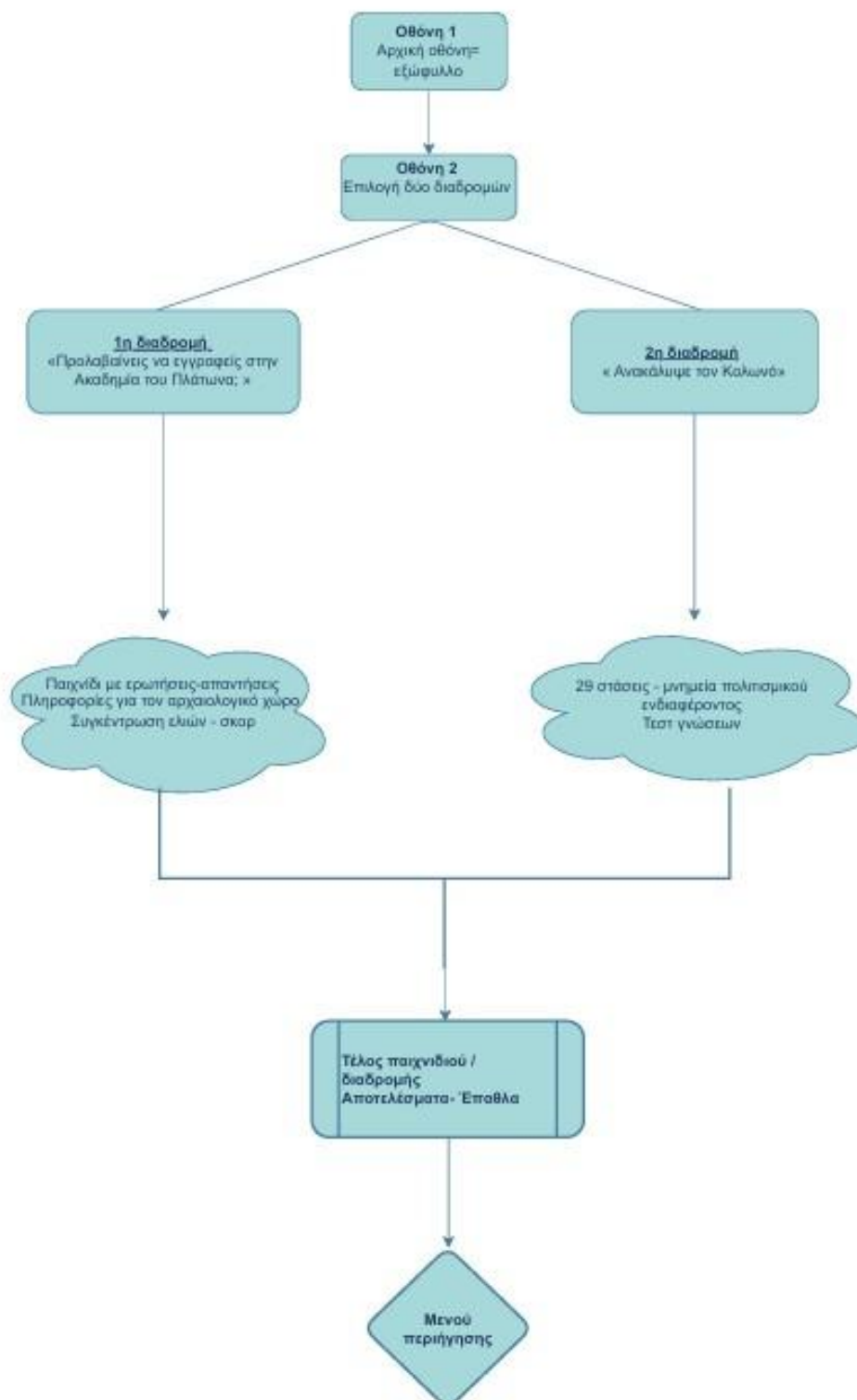


**Εικόνα 105.** Περιβάλλον εργασίας του AppInventor. Πλαίσιο ιδιοτήτων του ListView που χρησιμοποιείται ως υπομενού. Ίδια επεξεργασία.

Συνοπτικά ο χρήστης καλείται στη δεύτερη πολιτισμική διαδρομή να ακολουθήσει την πλοήγηση και να επισκεφτεί και τα 29 σημεία ενδιαφέροντος. Έχει την επιλογή μέσω των κουμπιών να ανατρέχει στην αρχική οθόνη της διαδρομής με το χάρτη και αντίστοιχα με τις πληροφορίες του εκάστοτε σημείου ενδιαφέροντος. Όταν ολοκληρώσει τη διαδρομή καλείται να « τεστάρει τις γνώσεις του» σχετικώς με τα μνημεία που επισκέφθηκε και να εμπειδώσει τις γνώσεις που έλαβε κατά τη διάρκεια του περιπάτου με τη συνδρομή της εφαρμογής. Στο τέλος μπορεί να δει την επιτυχία του στο τεστ γνώσεων και την κατάταξη του συγκριτικά με τους υπόλοιπους χρήστες της εφαρμογής. Μπορεί να περιηγηθεί στο μενού και να ακολουθήσει κάποια άλλη δραστηριότητα που προσφέρει η εφαρμογή.



Σχεδιάγραμμα 2. Δεύτερη πολιτισμική διαδρομή που ακολουθεί ο χρήστης στην εφαρμογή.



Σχεδιάγραμμα 3. Γενικό σχεδιάγραμμα της εφαρμογής «Περίπατοι επί Κολωνών ».

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

### ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Η εφαρμογή που σχεδιάστηκε « Περίπατοι επί Κολωνώ» με τη χρήση του εργαλείου MIT AppInventor μπορεί να αξιολογηθεί αφενός ως προς το περιεχόμενο και αφετέρου ως προς το τεχνικό σχεδιασμό.

Ξεκινώντας από το περιεχόμενο είναι απαραίτητο να διερευνηθεί η φύση της συγκεκριμένης εφαρμογής. Η εφαρμογή είναι ιστορικού, αρχαιολογικού, κοινωνικού, αρχιτεκτονικού, ενημερωτικού περιεχομένου με στοιχεία τοπικότητας αφού αφορά μια συγκεκριμένη περιοχή, τον Κολωνό, και εν μέρει εκπαιδευτικού χαρακτήρα με σκοπό την ευαισθητοποίηση για ζητήματα της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Επομένως με βάση τα παραπάνω κριτήρια μπορεί να αξιολογηθεί το περιεχόμενο της εφαρμογής και να εξεταστεί η πιστότητα και ακρίβεια των πληροφοριών που παρέχονται, ο βαθμός ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς, πόσο προσεγγιστικά είναι τα στοιχεία που παρέχονται και ο βαθμός ώθησης της ευαισθητοποίησης.

Το κοινό στο οποίο απευθύνεται η εφαρμογή ποικίλει σε μορφωτικά επίπεδα και ηλικιακές ομάδες με αποτέλεσμα τα δεδομένα να παρουσιάζονται όσο το δυνατόν με απλό και εύληπτο τρόπο, ώστε να ανταποκρίνεται σε αυτό το ευρύ φάσμα. Οι πολιτισμικές διαδρομές με τη μορφή παιχνιδιού που παρέχονται στην εφαρμογή διευρύνουν το ενδιαφέρον των χρηστών με αποτέλεσμα να εμπλέκονται διαδραστικά. Ως προς την τοπικότητα, η εφαρμογή αναδεικνύει πολύπλευρα τον Κολωνό μέσα από τις δύο πολιτιστικές διαδρομές με αναφορές από το παρελθόν μέχρι και το παρόν, γεγονός που γεφυρώνει αυτό το χάσμα και εξηγεί τη σημερινή φυσιογνωμία της γειτονιάς με τους κατοίκους της.

Τέλος η εφαρμογή αποσκοπεί στην ανάδειξη της πολιτισμικής κληρονομιάς και οι επισκέπτες μέσω της περιήγησης και εξερεύνησης της γειτονιάς να ευαισθητοποιηθούν για τα ζητήματα προστασίας, ανάδειξης και διατήρησης της.

Ως προς το σχεδιασμό της εφαρμογής βασικά κριτήρια αξιολόγησης θεωρούνται η αισθητική, η πλοήγηση και η προσβασιμότητα. Η καλή αισθητική μιας εφαρμογής αποτελεί προτέρημα καθώς προσελκύει το ενδιαφέρον των χρηστών και μια θετική στάση για την παραμονή και τη χρήση της εφαρμογής. Στην προκειμένη περίπτωση η εφαρμογή σχεδιάστηκε με το εργαλείο του MIT AppInventor, το οποίο περιορίζει αρκετά το design και το γραφιστικό περιβάλλον της εφαρμογής. Για παράδειγμα διαθέτει τέσσερις μόνο γραμματοσειρές (serif, sans serif, default, monospace), ή δε διαθέτει εισαγωγή σχημάτων, πλαισίων με αποτέλεσμα να περιορίζει αρκετά τη φαντασία για το σχεδιασμό του περιβάλλοντος της εφαρμογής. Για αυτό το λόγο το λογότυπο ή διάφορα τμήματα της εφαρμογής σχεδιάστηκαν στο πρόγραμμα του word και εισήχθησαν στο MIT AppInventor με τη μορφή εικόνων (jpeg) για να υπάρχει ένα πιο όμορφο και αισθητικό περιβάλλον.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα στο σχεδιασμό είναι ο περιορισμός δημιουργίας οθόνων που αποτελεί κύρια αιτία για τεχνικά θέματα που προκύπτουν όταν χρειάζεται να συνδυαστούν assets από δυο διαφορετικές οθόνες και δεν αποδίδεται εν τέλει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Επιπρόσθετα στην συγκεκριμένη εφαρμογή που σχεδιάστηκε δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί η πλοήγηση (navigation) που έχει χρησιμοποιηθεί ως component στη δεύτερη πολιτιστική διαδρομή. Η δημιουργία κλειδιού API στη διεύθυνση που παραπέμπει το AppInventor <https://openrouteservice.org/> δεν είναι δυνατή με αποτέλεσμα να μην είναι επιτυχής η αυτόματη πλοήγηση. Γενικότερα η εφαρμογή είναι απλή, εύχρηστη και το μόνο που χρειάζεται είναι μια απλή εγγραφή με το όνομα και την ηλικία του χρήστη για να συνεχιστεί η περιήγηση. Η μετάβαση από τη μια οθόνη περιεχομένου σε μια άλλη μπορεί να χρειαστεί λίγο χρόνο. Ο χρόνος φόρτωσης οφείλεται πιθανώς στο πρόγραμμα του AppInventor και τον περιορισμένο όγκο δεδομένων που μπορεί να φορτώσει.

Ανακεφαλαιώνοντας η εφαρμογή με βάση τις δυνατότητες του προγράμματος που σχεδιάστηκε αξιολογείται θετικά ως προς το επίπεδο περιεχομένου και το τεχνικό επίπεδο και ανταποκρίνεται στους στόχους που έχουν αναφερθεί παραπάνω. Σε ένα διαφορετικό περιβάλλον εργασίας και με μεγαλύτερη διάθεση χρόνου θα μπορούσαν να αντιμετωπιστούν κάποια ελλείμματα της και να δημιουργηθεί μια εφαρμογή άρτιου αποτελέσματος. Βέβαια η διάθεση της εφαρμογής σε μια μικρή ομάδα ανθρώπων με τη συμπλήρωση ενός ερωτηματολογίου θα ενίσχυε στην καλύτερη αξιολόγηση και βελτίωση της εφαρμογής της, ώστε μελλοντικά να γίνει διαθέσιμη σε ανοιχτές πλατφόρμες όπως τη google store.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι πολιτισμικές διαδρομές αποτελούν ένα πολύ σημαντικό εργαλείο για να αναδειχθεί και να αξιοποιηθεί η πολιτιστική και φυσική κληρονομιά ενός τόπου. Τα ψηφιακά εργαλεία ενισχύουν την εμπειρία των περιηγητών και συμπληρώνουν κατά κάποιο τρόπο τις πολιτιστικές διαδρομές. Η ένταξη των ψηφιακών εργαλείων επιφέρει θετικά αποτελέσματα καθώς αναδεικνύουν διαδραστικά τη φυσιογνωμία ενός τόπου και μπορούν να προκαλέσουν συγκίνηση σε διάφορες ηλικιακές ομάδες διάφορων μορφωτικών επιπέδων. Η πρόσληψη της γνώσης γίνεται με έναν πιο ελκυστικό, «εύπεπτο» και ποιοτικό τρόπο. Η επαφή με την πολιτισμική κληρονομιά είναι ένα προνόμιο που ανήκει σε όλους και όλοι πρέπει να έχουν επαφή και δυνατότητα διαμόρφωσης και διατήρησής της.

Η παρούσα εργασία θα μπορούσε να αποτελέσει πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία αντίστοιχων εφαρμογών πολιτιστικών διαδρομών και για άλλες γειτονίες της Αθήνας καθώς και για γειτονίες σε άλλες πόλεις της Ελλάδας με στόχο την ανάδειξη και προστασία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Βέβαια θα μπορούσε να επεκταθεί και η παρούσα εφαρμογή που σχεδιάστηκε για τη γειτονιά του Κολωνού με περισσότερες θεματικές πολιτισμικές διαδρομές οι οποίες δεν καταστήθηκαν δυνατές λόγω χρονικών περιορισμών κατά την υλοποίησή της και να υποβληθεί η εφαρμογή στο Google Play προκειμένου να αποκτήσει πρόσβαση το ευρύ κοινό .

Ο Κολωνός είναι μια γειτονιά με πλούσια ιστορία και πολιτιστικά αγαθά. Για παράδειγμα θα μπορούσε να δημιουργηθεί μια πολιτιστική διαδρομή με τη βιομηχανική ζώνη στον Κολωνό, καθώς η περιοχή αυτή ήταν γεμάτη από εργοστάσια, βιομηχανίες και βιοτεχνίες ( π.χ. εργοστάσιο Λαναράς, ELCO Βαγιωνής, η ΒΙΟ, τα καμίνια του Λεμπέση, κλωστής Πεταλούδα του Μουζάκη, εργοστάσιο ΒΟΤΡΥΣ κ.α.). Μια δεύτερη διαδρομή θα μπορούσε να αφορά τον Κολωνό μέσα από τον κινηματογράφο καθώς έχουν γυριστεί πολλές παλιές ταινίες στους δρόμους του Κολωνού με τον Χατζηχρήστο, τον Βέγγο κ.α. μέσω των οποίων οι περιηγητές θα είναι σε θέση να αντιληφθούν τις αλλαγές που έγιναν στη γειτονιά στο πλήρωμα του χρόνου.

Επιπρόσθετα θα μπορούσε να σχεδιαστεί η εφαρμογή και για το αγγλόφωνο κοινό προκειμένου να έχουν πρόσβαση οι τουρίστες που ενδεχομένως να ενδιαφέρονται για έναν πιο εναλλακτικό τουρισμό στις γειτονίες της Αθήνας. Επίσης θα μπορούσε να σχεδιαστεί η εφαρμογή εκ νέου με ένα πιο επαγγελματικό λειτουργικό πρόγραμμα με στόχο την βελτίωση των γραφικών και του design που θα έκαναν ακόμη πιο ελκυστική την εφαρμογή. Μια επιπλέον ενδιαφέρουσα πρόταση θα ήταν να τοποθετηθούν QR codes σε όλα τα σημεία πολιτιστικού ενδιαφέροντος, που ο επισκέπτης με τη χρήση ενός κινητού τηλεφώνου θα μπορεί να σαρώνει και να μεταβαίνει στην εφαρμογή. Με τη μέθοδο αυτή ο επισκέπτης του φυσικού χώρου έχει τη δυνατότητα να αντλήσει πληροφορίες για αυτό το φυσικό χώρο ή το εκάστοτε μνημείο και να λάβει γνώση της ύπαρξης της εφαρμογής που σχετίζεται με την πολιτισμική κληρονομιά του Κολωνού.

Τέλος η ύπαρξη βαθμολόγησης, αξιολόγησης της εφαρμογής από τους χρήστες καθώς και η δυνατότητα των χρηστών να προτείνουν νέα σημεία ενδιαφέροντος και νέες διαδρομές στον Κολωνό αποτελεί ένα σπουδαίο εγχείρημα. Με τη συνδρομή τους θα εμπλουτιστεί η εφαρμογή με υλικό από το προσωπικό αρχείο των ανθρώπων, υλικό που δεν θα μπορούσε να βρεθεί με άλλον τρόπο, καθώς και με προσωπικές εμπειρίες και βιώματα που θα ενισχύσουν την εικόνα της διαδρομής στον Κολωνό μέσα στο χρόνο. Επρόκειτο για μια ανοιχτή εφαρμογή που θα έχει πρόσβαση όλο το κοινωνικό σύνολο που θα συνδιαμορφώνουν την πολιτισμική κληρονομιά και θα την καταστήσουν κοινό κτήμα, προσωπική υπόθεση κάθε ατόμου ξεχωριστά και της κοινωνίας συλλογικά, γεγονός που θα συμβάλλει στο να καταστεί η προστασία, διατήρηση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς υπόθεση όλων. Η αίσθηση της ευθύνης απέναντι στην πολιτισμική κληρονομιά οδηγεί στη δημιουργία ενεργών πολιτών, οι οποίοι θα συμμετέχουν στα κοινά και στην υπεράσπιση των τοπικών διεκδικήσεων.

**ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- [1] Çeltek E., *Mobile advergaming in tourism marketing. Journal of Vacation Marketing*, 2010. (267-281).
- [2] Cesaria, Ferdinando, et al. "Gamification in cultural heritage: a tangible user interface game for learning about local heritage." *Digital cultural heritage*, 2020 (411-422).
- [3] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. , *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, September 2011. (9-15).
- [4] Durusoy E., *From an Ancient Road to a Cultural Route Conservation and Management of the Road between Milas and Labraunda*, Institut français d'études anatoliennes, Istanbul, Νοέμβριος 2014.
- [5] Graf, Manuela, and Jovan Popesku. "Cultural routes as innovative tourism products and possibilities of their development." *International Journal of Cultural and Digital Tourism* 3.1, 2016. (24-44).
- [6] ICOMOS, *International Council of Monuments and Sites (Ratified by the 16th General Assembly of ICOMOS), Québec (Canada), on 4 October 2008*.
- [7] Karataş, Esra. *The role of cultural route planning in cultural heritage conservation the case of central Lycia*. MS thesis. Middle East Technical University, 2011.
- [8] Kaya, Büşra, and Ferhat Eren. "Could Gamification Have Use to Sustain Cultural Heritage in Destinations and Create Memorable Tourism Experiences?." *Turizm Çalışmaları Dergisi* 5.1, 2023. (1-10).
- [9] Khan, Imran, et al. "Systematic review on gamification and cultural heritage dissemination." *Journal of Digital Media & Interaction* 3.8 , 2020. (19-41).
- [10] Kim J., H., Ritchie J. B. & McCormick B., *Development of a scale to measure memorable tourism experiences. Journal of Travel research*, 51(1), 2012. (12-25).
- [11] Konstantinov, Oleg, Eugenia Kovatcheva, and Natalia Palikova. "Gamification in cultural and historical heritage education." *INTED2018 Proceedings*. IATED, 2018.
- [12] Leake W.M., *The topography of Athens: With some remarks on its antiquities*, Ed. John Murray, London 1821.
- [13] Lee B. C., *The effect of gamification on psychological and behavioral outcomes: Implications for cruise tourism destinations. Sustainability*, 11(11), (2019). (3002).
- [14] Majdoub Wided, "Analyzing cultural routes from a multidimensional perspective." *Almatourism-Journal of Tourism, Culture and Territorial Development* 1.2, 2010. (29-37).
- [15] Marache-Francisco, Cathie, and Eric Brangier. "Process of gamification." *Proceedings of the 6th Centric*, 2013. (126-131).
- [16] Oh H., *Service quality, customer satisfaction and customer value: a holistic perspective. International Journal of Hospitality Management*, 1999. (67-82).
- [17] Patton, Evan W., Michael Tissenbaum, and Farzeen Harunani. "MIT app inventor: Objectives, design, and development." *Computational thinking education*, 2019. (31-49).
- [18] Petric J. F., *Are loyalty visitors desired visitors. Tourism Management* 25(4), 2004. ( 463-470)

- [19] Pokress, Shaileen Crawford, and José Juan Dominguez Veiga. "MIT App Inventor: Enabling personal mobile computing." *arXiv preprint arXiv:1310.2830*, 2013.
- [20] Ritchie J. R. B., Hudson S., *Understanding and meeting the challenges of consumer/tourist experience research. International Journal of Tourism Research*, 11(2), 2009. ( 111-126).
- [21] Romilly J., *Αρχαία Ελληνική Γραμματολογία*, Εκδ. Ινστιτούτο του βιβλίου- Α. Καρδαμίτσα, Αθήνα 2014.
- [22] Roque R. V., *OpenBlocks: An extendable framework for graphical block programming systems. Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology*, 2007.
- [23] Travlos J. , *Picrorial Dictionary of Athens*, 1980. ( 318).
- [24] UNESCO, *Report on the Expert Meeting on Routes as a Part of our Cultural Heritage (Madrid, Spain, November 1994), Phuket, Thailand, December 1994*.
- [25] Zichermann G., Cunningham C., *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps.* " O'Reilly Media, Inc.", 2011.
- [26] Αντωνοπούλου Ζ. , *Τα γλυπτά της Αθήνας, Υπάιθρια Γλυπτική 1834 –2004*, Εκδ. Ποταμός, 2003.
- [27] Αντωνοπούλου Ζ., *Το επιτύμβιο μνημείο του Καρόλου Μύλλερ στον Ίππιο Κολωνό, Τα Αθηναϊκά, τεύχος 108, Αθήνα 2002-3*.
- [28] Γογγάκη Κ., *Η Ακαδημία Πλάτωνος, το Αρχαίο Γυμνάσιον, η Παλαιόστρα. Ο αναξιοποίητος θαμμένος θησαυρός μιας σπουδαίας περιοχής*, Αθήνα 2021.
- [29] Δανιήλ Μ., Παληκίδης Α., *Πρακτικά 1<sup>ου</sup> Επιστημονικού Συνεδρίου: Ο Καπνός στην ιστορία: οικονομικές, κοινωνικές και πολιτισμικές προσεγγίσεις* , Ινστιτούτο Κοινωνικών Κινημάτων και Ιστορίας Καπνού, Καβάλα, 2020.
- [30] Θουκυδίδης, *Ιστορίαι*, 8.67.2.
- [31] Κρίστενσεν Α., Λύτ Χρ., *Μια Δανέζα στην αυλή του Όθωνα*, Αθήνα 1982.
- [32] Λυγκούρη Τόλια Ε., *Το γυμνάσιο της ακαδημίας και η σχόλη του Πλάτωνος*, Αθήνα.
- [33] Μπάνου Ελ. Σπ., *Ακαδημία Πλάτωνος, Εφορεία Αρχαιοτήτων Αθηνών- Υπουργείο Πολιτισμού*, Αθήνα 2015.
- [34] Νέον Βουστάσιον, *Εφημερίδα Εμπρός*, Αθήνα, 1908.
- [35] Παναγιωτόπουλος Μ., Τ. Χατζηευθυμίου, *Επιστροφή στην Ακαδημία, Περιοδικό Αρχαιολογία (τεύχος 123)*, Απρίλιος, 2017.
- [36] Παισανίου, *Ελλάδος Περιήγησις*, Αττικά, κεφ. 30, 4.
- [37] Πλάντζος Δ. , *Ελληνική τέχνη και αρχαιολογία, Εκδόσεις Καπόν*, Αθήνα, 2013.
- [38] Πλάτων, *Πολιτεία*, 564A.
- [39] Πλάτων, *Γοργίας*, 469b-c.
- [40] Σοφοκλής, *Οιδίπους επί Κολωνώ, Στάσιμο πρώτο, στ. 688- 706 (Μτφρ. Δ. Μαρωνίτης, ΜΙΕΤ, Αθήνα 2014)*.
- [41] Στάικος Κ. Σπ., *Η Αρχιτεκτονική των Βιβλιοθηκών στον Δυτικό Πολιτισμό*, Αθήνα, Ατων, 2016.

[42] Σταυρόπουλος Φ., Πρακτικά Αρχαιολογικής Εταιρείας, 1956.

[43] Σταυρόπουλος Φ., Πρακτικά Αρχαιολογικής Εταιρείας, 1959.

[44] Σταυρόπουλος Φ., Πρακτικά Αρχαιολογικής Εταιρείας, 1960.

[45] Σταυρόπουλος Φ., Πρακτικά Αρχαιολογικής Εταιρείας, 1962.

## ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

[46] Council of Europe (2010/1) Resolution CM/Res (2010)53. establishing an Enlarged Partial Agreement on Cultural Routes (Adopted by the Committee of Ministers at its 1101st meeting of the Ministers' Deputies). Retrieved Mart 24, 2013. from Council of Europe:

<https://search.coe.int/cm/#{%22CoEObjectId%22:%2209000016805cdb50%22,%22sort%22:%22CoEValidationDate%20Descending%22}>; (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[47] Directorate General of Democracy enlarged partial agreement on Cultural Routes (EPA), CM/Res(2013)66, 2013. <https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/about-the-epa> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[48] Mark Joshua J., Platon, World History Encyclopedia, 2023. <https://www.worldhistory.org/trans/el/1-349/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[49] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:TJBP-PCQRFQG0V> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[50] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:FZV1-QKARFQG0P> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[51] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:JQEB-11BRFQGCS> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[52] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:S26L-COBRFQGKL> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[53] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:0Y8Y-K5ERFQG0K> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[54] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:CB39-JYNRFQG0L> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[55] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:QY5Q-DUSRFQG0R> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[56] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:FEIG-0KERFQGGR> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[57] Monumenta <https://www.monumenta.org/item/data:HF6M-KHWRFQFZD> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[58] Ανοιχτό θέατρο Κολωνού. <https://cultureisathens.gr/venue/anoixto-theatro-kolonou/> (τελευταία προσπέλαση 25/6/2024).

[59] Αναγνωστάκης Ν., Αναψυκτήρια: Μεγάλο Αφιέρωμα - Μέρος Β, 2016. <https://www.ogdoo.gr/erevna/thema/anapsyktiria-megalo-afieroma-meros-v> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[60] Βαρβαρά Ε., Ο νους της Ακαδημίας, ο Αριστοτέλης, 2021. <https://yourearticles.com/worth-your-click/o-nous-tis-akadimias-o-aristotelis/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)



[61] Βατόπουλος Ν., Ομορφοί δρόμοι γύρω από τον Άγιο Αιμιλιανό στον Λόφο Σκουζέ, Kathimerini.gr, 2019. <https://www.kathimerini.gr/life/city/1043565/omorfoi-dromoi-gyro-apo-ton-agio-aimiliano-ston-lofo-skouze/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[62] Βικιπαίδεια, Δημόσιο Καπνεργοστάσιο. <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%B7%CE%BC%CF%8C%CF%83%CE%B9%CE%BF%CE%9A%CE%B1%CF%80%CE%BD%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%BF%CF%83%CF%84%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[63] Βικιπαίδεια, MIT App Inventor, [https://en.wikipedia.org/wiki/MIT\\_App\\_Inventor](https://en.wikipedia.org/wiki/MIT_App_Inventor) (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[64] Βικιπαίδεια, Α.Ο Τρίτων Αθηνών. [https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91.%CE%9F.%CE%A4%CF%81%CE%AF%CF%84%CF%89%CE%BD\\_%CE%91%CE%B8%CE%B7%CE%BD%CF%8E%CE%BD](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91.%CE%9F.%CE%A4%CF%81%CE%AF%CF%84%CF%89%CE%BD_%CE%91%CE%B8%CE%B7%CE%BD%CF%8E%CE%BD) (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[65] Βιομηχανικά Δελτία Απογραφής (ΒΙ.Δ.Α.), Δημόσιο Καπνεργοστάσιο Αθηνών, 2017. [https://vidarchives.gr/reports/2017\\_11\\_923](https://vidarchives.gr/reports/2017_11_923) (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[66] Γαβαλά Κ., Κατσαούνη Μ., Κωνσταντοπούλου Στ., Καπνεργοστάσιον, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=dAKHREMvh5U> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[67] Γελασάκης Μ., Μέσα στη Βιβλιοθήκη της Βουλής στο παλιό Καπνεργοστάσιο της Λένορμαν, Περιοδικό Lifo, 2022. <https://www.lifo.gr/articles/mesa-sti-bibliothiki-tis-boylis-sto-palio-kapnergostasio-tis-lenorman> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[68] Δοξιάδη Κ., Άκανθος: Το πιο ελληνικό φυτό, 2015. <http://www.bostanistas.gr/?i=bostanistas.el.article&id=3133> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[69] Η Αγροτική Σχολή Τυφλών που λειτούργησε στα Σεπόλια, Περιοδικό τα Αθηναϊκά, 2021. <https://www.taathinaika.gr/i-agrotiki-scholi-tyflon-pou-leitourgise-sta-sepolia/?fbclid=IwAR3yLdVOP1GcDfMtJjU5xo-xOrLnOiq-S6MmzmZPHYV1WmMb7tD45iDVZ5Y> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[70] Η αναμόρφωση του πρώην Δημόσιου Καπνεργοστασίου <https://neon.org.gr/gr/exhibition/%CF%80%CF%81%CF%89%CE%B7%CE%BD-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%83%CE%B9%CE%BF-%CE%BA%CE%B1%CF%80%CE%BD%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%BF%CF%83%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%BF/> (τελευταία προσπέλαση 24/06/2024).

[71] Η Αριστοτελική κριτική της πλατωνικής θεωρίας των Ιδεών. <https://www.academia.gr/atlantida/gymnasium/?p=lemma&id=612&lang=1> (τελευταία προσπέλαση 24/06/2024).

[72] Κατώνης Π., Ψυχαγωγούσε τους Περιστεριώτες για δύο δεκαετίες στο ΑΚΡΟΝ, peristerisports, 2021. [http://peristerisports.gr/index.php?option=com\\_k2&view=item&id=24903:o-thrylos-ton-anapsyktirion-psyxagogoyse-tous-peristeriotes-gia-2-dekaeties-sto-akron&Itemid=748](http://peristerisports.gr/index.php?option=com_k2&view=item&id=24903:o-thrylos-ton-anapsyktirion-psyxagogoyse-tous-peristeriotes-gia-2-dekaeties-sto-akron&Itemid=748) (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[73] Κλάδης Α., Η ιστορία πίσω από το Καπνεργοστάσιο, το βιομηχανικό στολίδι της Λένορμαν, Oneman, 2022. <https://www.oneman.gr/oncity/i-istoria-piso-apo-to-kapnergostasio-to-viomixaniko-stolidi-tis-lenorman/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

[74] Κοινάκη Αλ., Πέτρινα: Ένα «χωριό» κρυμμένο στο κέντρο της Αθήνας, CNN Greece, 2023. <https://www.cnn.gr/ellada/story/351634/petrina-ena-xorio-krymmeno-sto-kentro-tis-athinas> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

- [75] Κυριακίδου Ε., Τα σπίτια είναι ολόφωτα στην πολυκατοικία του Ασύρματου, propaganda 2014. <https://popaganda.gr/citylife/ta-spitia-ine-olofota-stin-polikatikia-tou-asirmatou/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [76] Μηδείς αγεωμέτρητος εισίτω, 2021. <http://lazaris.net/lazaris/chris/agewmetritos/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [77] Ξάνθη Γ., Ο Άγιος Αιμιλιανός στον αρχαίο λόφο της Ευχλόου Δήμητρας, Ακαδημία Πλάτωνος, 2013. [https://akadimia-platonos.blogspot.com/2013/07/blog-post\\_18.html](https://akadimia-platonos.blogspot.com/2013/07/blog-post_18.html) (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [78] Ο πολιτισμός στον ψηφιακό δημόσιο χώρο. <https://www.searchculture.gr/aggregator/edm/EnATHINAIS/000096-45466> (τελευταία προσπέλαση 24/06/24)
- [79] Πεντηκοστό γυμνάσιο Αθηνών. [http://50gym-athin.att.sch.gr/index.php?option=com\\_joomgallery&view=category&catid=3&Itemid=165](http://50gym-athin.att.sch.gr/index.php?option=com_joomgallery&view=category&catid=3&Itemid=165) (τελευταία προσπέλαση 24/06/2024).
- [80] Ραντεβού στο γήπεδο Τρίτωνα για “μπασκετάκι με τα παιδιά” έδωσαν οι Αντετοκούνμπο: “Θα πάμε το κύπελλο στα Σεπόλια”. <https://www.ertnews.gr/eidiseis/ellada/quot-tha-pame-to-kypello-sta-sepolia-quot-rantevoy-sto-gipedo-tritona-gia-quot-mpasketaki-me-ta-paidia-quot-edosan-oi-antetokounmpo/> (τελευταία προσπέλαση 25/06/2024)
- [81] Σαλτού Ε., «Λίφτινγκ» στην παλαιά Αθήνα, εφημερίδα το Βήμα, 2023. <https://www.tovima.gr/print/society/liftingk-stin-palaia-athina/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [82] Σαν σήμερα δολοφονήθηκε από την αστυνομία ο φοιτητής Σωτήρης Πέτρουλας - Σπάνιες φωτογραφίες, Ιστοσελίδα Lifo, 2019 <https://www.lifo.gr/now/greece/san-simera-dolofonithike-aro-tin-astynomia-o-foititis-sotiris-petroylas-spanies> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [83] Σκιαδάς Ελ. Γ., Ο γραφικός ναΐσκος της Αγίας Ελεούσας στη δυτική πλευρά του λόφου Κολωνού, Τα Αθηναϊκά, 2018. <https://www.taathinaika.gr/o-grafikos-na%CE%90skos-tis-agias-eleousas-sti-dytiki-plevra-tou-lofou-kolonou/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [84] Σκιαδάς Ελ. Γ., Ο Άγιος Αιμιλιανός του λόφου Σκουζέ, Αθηναϊκά 2019. <https://www.taathinaika.gr/o-agios-aimilianos-tou-lofou-skouze/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [85] Τα βουστάσια των Σεπολίων στο πέρασμα του χρόνου, 2020. <https://sepolia.net/istoria/ta-voustasia-ton-sepolion-sto-perasma-tou-xronou> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [86] Τζιμ Καλπέρης: Είμαι συνεπαρμένος από την συμμετοχή μου στους «The American Friends of the Blinds», Εθνικός Κήρυξ 2020. [https://www.ekirikas.com/tzim-kalperis-eimai-syneparmenos-aro\\_348882\\_348882/](https://www.ekirikas.com/tzim-kalperis-eimai-syneparmenos-aro_348882_348882/) (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [87] Χατζηκώστας Αλ., Η δολοφονία του Σωτήρη Πέτρουλα και η εποχή του, Candiadoc 2023. <https://tvxs.gr/istoria/san-simera-istoria/i-dolofonia-toy-sotiri-petroyla-kai-i-epoxi-toy/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)
- [88] Χείλων, Μετρικά συστήματα στην Αρχαία Ελλάδα, 2017. <https://chilonas.com/2017/08/10/httpwp-mer1op6y-8pf/> (τελευταία προσπέλαση 28/05/24)

#### **ΠΗΓΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ**

- [89] Ακαδημία Πλάτωνος Εκεί όπου περπάτησαν ο Πλάτωνας, ο Αριστοτέλης και η Ωραία Ελένη. Οι αντιδράσεις για το σχέδιο ανάπλασης (drone) <https://www.mixanitouxronou.gr/akadimia-platonos-ekai-opoy-perpatisan-o-platonas-o-aristotelis-kai-i-oraia-eleni-oi-antidraseis-gia-to-schedio-anaplastis-drone/> (τελευταία προσπέλαση 25/06/2024).

[90] Η καρδιά του Λενορμάν. <https://www.kosmosnf.gr/2017/01/lenormant/> (τελευταία προσπέλαση 25/06/2024)

[91] Κολωνός

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BF%CE%BB%CF%89%CE%BD%CF%8C%CF%82#> (τελευταία προσπέλαση 25/06/2024).