ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΕΚΕΤΑ

ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ: 2ο ΓΕΛ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ

Τίτλος: «Γνωρίζουμε τον τόπο μας, ψηφιακά, ισότιμα!»

Η Σταυρούπολη αποτελεί μια περιοχή με ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά, με οικονομικό δυναμισμό, κοινωνική ανάπτυξη και φυσική ομορφιά, στοιχεία τα οποία παραμένουν άγνωστα σε κατοίκους και επισκέπτες. Πολλά σημαντικά τοπόσημα περνούν απαρατήρητα, καθώς η διαθέσιμη πληροφορία είναι αποσπασματική και η πρόσβαση σε οργανωμένες ξεναγήσεις περιορισμένη. Επιπλέον, οι υπάρχουσες μορφές ξενάγησης σπάνια είναι προσαρμοσμένες στις ανάγκες όλων των ανθρώπων, ιδιαίτερα των ατόμων με αναπηρία.

Για να αντιμετωπίσουμε αυτό το πρόβλημα, δημιουργήσαμε την «Έξυπνη Εφαρμογή Ξεναγού Σταυρούπολης», μια ψηφιακή λύση που αξιοποιεί το GPS για να αναγνωρίζει τη θέση του χρήστη και να τον ειδοποιεί κάθε φορά που πλησιάζει σε ένα σημείο ενδιαφέροντος. Με την άφιξη στο τοπόσημο, η εφαρμογή ενεργοποιεί αφήγηση που παρουσιάζει την ιστορική, πολιτισμική, οικονομική και οικολογική του σημασία, ενώ η οθόνη προβάλλει φωτογραφίες και αρχειακό υλικό, επιτρέποντας στον επισκέπτη να βλέπει το παρελθόν και το παρόν παράλληλα. Επιπλέον, η ενσωμάτωση επαυξημένης πραγματικότητας μεταμορφώνει την εμπειρία, «ζωντανεύοντας» εικόνες και γεγονότα, ώστε ο χρήστης να μεταφέρεται νοητά σε άλλες εποχές.

Ιδιαίτερη έμφαση δώσαμε στην προσβασιμότητα, σχεδιάζοντας την εφαρμογή ώστε να είναι λειτουργική για όλους. Παρέχονται επιλογές μεγέθυνσης οθόνης, φωνητικές οδηγίες, δόνηση για χρήστες με απώλεια ακοής, καθώς και ρυθμίσεις υψηλής αντίθεσης για άτομα με προβλήματα όρασης. Επιπλέον, υπάρχει ενημέρωση για τα οδικά σήματα της διαδρομής, ώστε η περιήγηση να γίνεται με μεγαλύτερη ασφάλεια.

Ο κοινωνικός και περιβαλλοντικός αντίκτυπος της εφαρμογής συνδέεται άμεσα με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης: προωθεί βιώσιμες και πολιτισμικά ζωντανές κοινότητες (Στόχος 11), μειώνει ανισότητες στην πρόσβαση στον πολιτισμό (Στόχος 10), ενισχύει την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση (Στόχος 13) και συμβάλλει στην τοπική οικονομική ανάπτυξη μέσω αύξησης της επισκεψιμότητας (Στόχος 8).

Η υλοποίηση του έργου μας χωρίζεται σε συγκεκριμένα στάδια: προηγείται η έρευνα και καταγραφή των πληροφοριών για τα τοποσήμα, ακολουθεί ο σχεδιασμός της εφαρμογής και των διαδρομών, η ανάπτυξη του πρωτοτύπου με κώδικα, η ενσωμάτωση λειτουργιών προσβασιμότητας και οι δοκιμές στο πεδίο για έλεγχο ακρίβειας και εμπειρίας χρήστη. Η ομάδα μας, αποτελούμενη από τρεις μαθητές με ρόλους στην έρευνα, τον προγραμματισμό και τον σχεδιασμό, συνεργάστηκε ώστε να δημιουργήσει μια εφαρμογή που κάνει τη Σταυρούπολη πιο ζωντανή, πιο προσβάσιμη και πιο κοντά σε όλους.

Με την εφαρμογή αυτή, η απλή βόλτα μετατρέπεται σε μια πλούσια, εκπαιδευτική και βιώσιμη εμπειρία που ενώνει την τεχνολογία με την ιστορία και το περιβάλλον.

ΦΟΡΜΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Α/Α	ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΙΔΙΟΤΗΤΑ
1	ΖΟΖΟΥΛΙΑ ΜΑΞΙΜ	ΜΑΘΗΤΗΣ
2	ΣΠΑΝΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ	ΜΑΘΗΤΗΣ
3	ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΥ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ	ΜΑΘΗΤΗΣ
4	ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΕΥΘΥΜΙΟΣ	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ
5	ΠΕΧΛΙΒΑΝΙΔΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ