



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ**

**ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ  
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ (Τ.Π.Ε.) ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

**«Η Ψηφιακή ανάδειξη της Ιστορίας και της Πολιτιστικής κληρονομιάς της  
Φθιώτιδας»**

**Μουτσουρούφη Μαρία Ελισσάβετ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Υπεύθυνος**

**Κακαρούντας Αθανάσιος**

**Λαμία, 2019**

Με ατομική μου ευθύνη και γνωρίζοντας τις κυρώσεις (1), που προβλέπονται από της διατάξεις της παρ. 6 του άρθρου 22 του Ν. 1599/1986, δηλώνω ότι:

1. Δεν παραθέτω κομμάτια βιβλίων ή άρθρων ή εργασιών άλλων αυτολεξεί χωρίς να τα περικλείω σε εισαγωγικά και χωρίς να αναφέρω το συγγραφέα, τη χρονολογία, τη σελίδα. Η αυτολεξεί παράθεση χωρίς εισαγωγικά χωρίς αναφορά στην πηγή, είναι λογοκλοπή. Πέραν της αυτολεξεί παράθεσης, λογοκλοπή θεωρείται και η παράφραση εδαφίων από έργα άλλων, συμπεριλαμβανομένων και έργων συμφοιτητών μου, καθώς και η παράθεση στοιχείων που άλλοι συνέλεξαν ή επεξεργάστηκαν, χωρίς αναφορά στην πηγή. Αναφέρω πάντοτε με πληρότητα την πηγή κάτω από τον πίνακα ή σχέδιο, όπως στα παραθέματα.
2. Δέχομαι ότι η αυτολεξεί παράθεση χωρίς εισαγωγικά, ακόμα κι αν συνοδεύεται από αναφορά στην πηγή σε κάποιο άλλο σημείο του κειμένου ή στο τέλος του, είναι αντιγραφή. Η αναφορά στην πηγή στο τέλος π.χ. μιας παραγράφου ή μιας σελίδας, δεν δικαιολογεί συρραφή εδαφίων έργου άλλου συγγραφέα, έστω και παραφρασμένων, και παρουσίασή τους ως δική μου εργασία.
3. Δέχομαι ότι υπάρχει επίσης περιορισμός στο μέγεθος και στη συχνότητα των παραθεμάτων που μπορώ να εντάξω στην εργασία μου εντός εισαγωγικών. Κάθε μεγάλο παράθεμα (π.χ. σε πίνακα ή πλαίσιο, κλπ), προϋποθέτει ειδικές ρυθμίσεις, και όταν δημοσιεύεται προϋποθέτει την άδεια του συγγραφέα ή του εκδότη. Το ίδιο και οι πίνακες και τα σχέδια
4. Δέχομαι όλες τις συνέπειες σε περίπτωση λογοκλοπής ή αντιγραφής.

Ημερομηνία: 15/06/2019

Η δηλούσα

Μαρία Ελισσάβητ Μουτσουρούφη

(1) «Όποιος εν γνώσει του δηλώνει ψευδή γεγονότα ή αρνείται ή αποκρύπτει τα αληθινά με έγγραφη υπεύθυνη δήλωση του άρθρου 8παρ. 4 Ν. 1599/1986 τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον τριών μηνών. Εάν ο υπαίτιος αυτών των πράξεων σκόπευε να προσπορίσει στον εαυτόν του ή σε άλλον περιουσιακό όφελος βλάπτοντας τρίτον ή σκόπευε να βλάψει άλλον, τιμωρείται με κάθειρξη μέχρι 10 ετών.

**«Η Ψηφιακή ανάδειξη της Ιστορίας και της Πολιτιστικής κληρονομιάς της  
Φθιώτιδας»**

**Μουτσουρούφη Μαρία Ελισσάβητ**

**Τριμελής Επιτροπή:**

Αθανάσιος Κακαρούντας, Επίκουρος Καθηγητής (επιβλέπων)

Χάρης Σανδαλίδης, Αναπληρωτής Καθηγητής

Ιωάννης Τριανταφύλλου, Επίκουρος Καθηγητής



## Περίληψη

Το τεχνολογικό προσκήνιο της εποχής επιτάσσει την συνεχή έρευνα και αναζωπύρωση των δεξιοτήτων για τη βελτίωση του βιοτικού, επαγγελματικού και κοινωνικού επιπέδου και ό,τι αυτό συνεπάγεται με την αναγέννηση των επιστημών και των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών. Η εισχώρηση των νέων τεχνολογιών έχει εδρεύσει στον καθημερινό τρόπο ζωής και η εκσυγχρόνησή μας κρίνεται απαραίτητη. Στο νέο ψηφιακό κόσμο θα επικρατήσουν τεχνολογίες όπως είναι η επαυξημένη πραγματικότητα, το υπολογιστικό νέφος, η διασύνδεση έξυπνων συσκευών κ.ά. που θα επηρεάσουν και τον χώρο του πολιτισμού τόσο στην αναβίωση και διατήρηση του ιστορικού παρελθόντος όσο και στην προβολή της σύγχρονης πραγματικότητας ως συνέχεια του πρώτου.

Στην παρούσα εργασία πρώτα θα γίνει μια ανασκόπηση των τεχνολογικών εξελίξεων και των αναδυόμενων τεχνολογιών και θα προσδιοριστεί ο βαθμός αξιοποίησής τους τόσο σε επιχειρησιακό επίπεδο όσο και σε ατομικό στην Ελλάδα, - εν συγκρίσει με την υπόλοιπη Ευρώπη-και ακολούθως θα αναφερθούν οι Τ.Π.Ε. που αξιοποιούνται στον Πολιτισμό. Στη συνέχεια θα παρουσιαστεί μια μελέτη περίπτωσης που θα αφορά την ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά της Φθιώτιδας. Λόγω χρονικών περιορισμών η μελέτη περίπτωσης θα επικεντρωθεί στον Δήμο Λαμιέων και στις δημοτικές ενότητες που συμπεριλαμβάνει.

Με την ανακάλυψη της πλούσιας ιστορικής και πολιτιστικής σημασίας της περιοχής, επιχειρήσαμε να ταξιδέψουμε και να καταγράψουμε τα μνημεία, μουσεία και τις αρχαιολογικές τοποθεσίες και να τις ενσωματώσουμε σε μια ιστοσελίδα και εφαρμογή με τον εμπλουτισμό δυναμικού περιεχομένου, οπτικοακουστικού υλικού και επαυξημένης πραγματικότητας. Έτσι, στη συνέχεια θα γίνει η παρουσίαση της αρχιτεκτονικής και ανάπτυξης της εφαρμογής με την χρήση του λογισμικού επαυξημένης πραγματικότητας Blippar και της χαρτογράφησης των πολιτιστικών σημείων με το GoogleMaps και η βήμα-βήμα ανάλυση της δημιουργίας της ιστοσελίδας *e-Fthiotis*.

**Λέξεις κλειδιά:** Φθιώτιδα, πολιτιστικά μνημεία, αναδυόμενες τεχνολογίες, blippar, googlemaps

## Abstract

The technological forefront of this era requires continuous research and revival of skills to improve the living, professional and social level and what this implies with the regeneration of information and communication technologies and sciences. The penetration of new technologies has been established on everyday life and it is essential each of us to get modernized. In the new digital world, technologies such as augmented reality, cloud computing, interfacing smart devices, and more will prevail and will also affect the field of culture both in the revival and preservation of the historical past and in the promotion of modern reality as a continuation of the former.

In this paper, firstly will be made a review of technological developments and emerging technologies and will be determined the degree of their utilization at both operational and individual level in Greece, - compared to the rest of Europe - and then will be referred the ICT technologies which the sector of Culture is using. A case study will be presented on the historical and cultural heritage of Fthiotida.. Due to time constraints the case study will focus on the Municipality of Lamia and the municipalities it includes.

With the discovery of the rich historical and cultural significance of the area, we attempted to travel and record monuments, museums and archaeological sites and decided to incorporate them into a website and application with the enrichment of dynamic content, audiovisual material and augmented reality. Thus, we will present the architecture and development of the application using the software of augmented reality called Blippar and the mapping of cultural points through Google Maps and the step-by-step analysis of the creation of the e-Fthiotis website.

**Key words:** Fthiotida, cultural monuments, emerging technologies, blippar, google maps

## Περιεχόμενα

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ.....	0
Περίληψη.....	4
Abstract .....	5
Ευρετήριο Εικόνων .....	9
1. Εισαγωγή.....	10
1.1 Δομή της εργασίας .....	12
1.2 Σκοπός της εργασίας .....	12
1.3 Μεθοδολογία Έρευνας .....	13
2. Ψηφιοποίηση και Καινοτομία .....	14
2.1 Το ψηφιακό προσκήνιο .....	14
2.2 Ψηφιακή Στρατηγική 2016-2021 .....	20
3. Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών στον Πολιτισμό.....	23
3.1 Η εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality).....	25
3.2 Η επαυξημένη πραγματικότητα (Augment Reality).....	25
3.3 Το διαδίκτυο των πραγμάτων (Internet of things).....	26
3.4 Υπηρεσίες υπολογιστικού νέφους (Cloud computing) .....	27
3.5 3Δ σχεδιασμός, σάρωση και εκτύπωση (3D Design, Scanning & 3D Printing) .....	28
3.6 Σύστημα Γεωγραφικών Πληροφοριών (Geographic Information Systems-GIS) .....	29
3.7 Ψηφιακέςεφαρμογέςδιάδρασης (Digital interactive applications) .....	29
4. Μελέτη Περίπτωσης: Φθιώτιδα .....	31
4.1. Γεωγραφικά χαρακτηριστικά .....	31
4.2 Φθία.....	32
4.3 Ιστορική αναδρομή.....	33
4.3.1 Μυθική Φθία .....	33
4.3.2 Προϊστορική Φθιώτιδα.....	34
4.3.3 Αρχαϊκή Φθιώτιδα.....	35
4.3.4 Ελληνιστική Φθιώτιδα.....	36
4.3.5 Βυζαντινή Φθιώτιδα .....	37
4.3.6 Επανάσταση του 1821- Φθιώτιδα .....	38
4.3.7 Η Φθιώτιδα στην Κατοχή.....	39
5. Ανάλυση και ανάπτυξη της εφαρμογής .....	41
5.1 Αρχιτεκτονική της εφαρμογής .....	41

5.2 Υλοποίηση της εφαρμογής.....	42
5.2.1 Λογισμικό επαυξημένης πραγματικότητας Blippar .....	42
5.2.2 GoogleMaps .....	46
6. Δημιουργία Ιστοσελίδας:e - fthiotis .....	48
7. Συμπεράσματα.....	58
Παράρτημα.....	59
Μνημεία .....	59
Άγαλμα Αχιλλέα.....	59
Άγαλμα Αθανασίου Διάκου .....	59
Προτομή Γεώργιου Καραϊσκάκη .....	60
Άγαλμα Άρη Βελουχιώτη.....	61
Μνημείο Άγνωστου Στρατιώτη.....	61
Μνημείο Εθνικής Αντίστασης.....	62
Μνημείο μαρτυρικής πόλης Υπάτης (Ηρώο Πεσόντων).....	63
Μάχη της Παύλιανης.....	63
Μνημείο μάχης της Αλαμάνας .....	64
Μνημείο Οπλαρχηγών στις Κομποτάδες .....	64
Άγαλμα του Λεωνίδα .....	65
Μνημείο Ιωάννη Δυοβουνιώτη .....	66
Ο Εθναπόστολος Σπύρος Ματσούκας.....	67
Τάφοι - Νεκροταφεία .....	68
Κενοτάφιο Αθανασίου Διάκου.....	68
Αρχαίες Τοποθεσίες .....	69
Πυρά Ηρακλέους.....	69
Λόφος Κολωνού .....	70
Ανοπαία Ατροπός (το πέραςμα του «ΕΦΙΑΛΤΗ») .....	71
Αρχαία Ηράκλεια (Τραχίνα) .....	71
Κάστρα - Ακροπόλεις.....	72
Ακρόπολη Ναρθακίου .....	72
Βυζαντινό Κάστρο Υπάτης .....	73
Κάστρο Λαμίας .....	73
Αναμνηστικά μνημεία .....	74
Μνημείο Εθνικής Αντίστασης ανατίναξης γέφυρας Γοργοπόταμου.....	74



Το άρμα μάχης της Υπάτης.....	75
Πύργος και Πολυβολείο Σταυρού.....	75
Ιερά - Ναοί.....	76
Σπηλιά Αγ. Ιερουσαλήμ.....	76
Μονή Προυσιώτισσας.....	76
Αρχαιολογικά Μουσεία - Συλλογές.....	77
Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας.....	77
Βυζαντινό Μουσείο Υπάτης.....	78
Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπυλών.....	79
Πολεμικά Μουσεία.....	80
Μουσείο Εθνικής Αντίστασης Λαμίας.....	80
Λαογραφικά Μουσεία.....	81
Λαογραφικό Μουσείο Φθιώτιδας.....	81
Λαογραφικό Μουσείο Κωσταλεξίου.....	82
Λαογραφικό Μουσείο Οίτης.....	82
Μουσείο Σιδηροδρόμων.....	83
Μουσεία Υδροκίνησης.....	84
Υδροκινούμενο βιοτεχνικό πάρκο.....	84
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	85

## Ευρετήριο Εικόνων

Εικόνα 1: Δείκτης Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας .....	16
Εικόνα 2: Επιμέρους παράγοντες αξιολόγησης της DESI .....	16
Εικόνα 3: Η επένδυση στις Τ.Π.Ε. ανά χώρα, 2015 .....	17
Εικόνα 4: Η προστιθέμενη αξία των Τ.Π.Ε. παγκοσμίως, 2006-2015 .....	18
Εικόνα 5: Η χρήση των Τ.Π.Ε. σε επίπεδο ατομικό .....	19
Εικόνα 6: Η χρήση των Τ.Π.Ε. σε επίπεδο επιχείρησης .....	20
Εικόνα 7: Η εξέλιξη της Βιομηχανίας .....	21
Εικόνα 8: Η εξέλιξη της Βιομηχανίας .....	21
Εικόνα 9: Αναδυόμενες τεχνολογίες, 2018 .....	24
Εικόνα 10: Σύσταση δήμων του Νομού Φθιώτιδας .....	31
Εικόνα 11: Σχεδιάγραμμα σχεδιασμού της της εφαρμογής .....	41
Εικόνα 12: Δημιουργία project και blipp .....	42
Εικόνα 13: Καθορισμός εικόνας αναφοράς .....	43
Εικόνα 14: Κεντρική σελίδα επεξεργασίας της εικόνας αναφοράς (blipp).....	44
Εικόνα 15: Μπάρα διαχείρισης εργαλείων.....	45
Εικόνα 16: Μενού εργαλείων .....	45
Εικόνα 17: Εισαγωγή επαυξημένης πληροφορίας .....	46
Εικόνα 18: Central Greece Heritage, Google Maps .....	47
Εικόνα 19: Wordpress θέμα επιλογής .....	48
Εικόνα 20: Ενεργοποίηση του θέματος.....	49
Εικόνα 21: Αρχική οθόνη της ιστοσελίδας κατόπιν της επεξεργασίας .....	50
Εικόνα 22: Προσθήκη σελίδας .....	50
Εικόνα 23: Σύντομη επεξεργασία σελίδας .....	51
Εικόνα 24: Συγκρότηση του κυρίως μενού .....	51
Εικόνα 25: Elemento .....	52
Εικόνα 26: Εμφάνιση σελίδας από ένα μνημείο .....	52
Εικόνα 27: Δημιουργία πολιτιστικού μονοπατιού .....	53
Εικόνα 28: Πολιτιστικά μονοπάτια .....	53
Εικόνα 29: Παράδειγμα πολιτιστικής διαδρομής.....	54
Εικόνα 30: Visme .....	54
Εικόνα 31: Το χρονοδιάγραμμα κατά την επεξεργασία του .....	55
Εικόνα 32: Τρόπος ενσωμάτωσης του χρονοδιαγράμματος στην ιστοσελίδα .....	55
Εικόνα 33: Ενσωμάτωση του Google Maps στην ιστοσελίδα .....	56
Εικόνα 34: Το Google Maps στην ιστοσελίδα .....	56
Εικόνα 35: Περιήγηση στον χάρτη .....	57

## 1. Εισαγωγή

Το 2018 ήταν η χρονιά που η τεχνολογία άρχισε να μεταμορφώνει δυναμικά τον κόσμο μας και να τον εξελίσει σε ένα εκκολαπτήριο νέων τεχνολογιών. Ήδη η τεχνητή νοημοσύνη έκανε την εμφάνισή της μέσα από την εφαρμογή της στα «έξυπνα» κινητά τηλέφωνα και ρολόγια, νέες «έξυπνες πόλεις» άρχισαν να χτίζονται με υποδομές υπηρεσιών υψηλής υπολογιστικής ισχύος, ο αυτοματισμός εισήχθη με την παραγωγή των πρώτων αυτόματων οχημάτων να κυκλοφορούν στους δρόμους των πόλεων και οι προσομοιώσεις συνέβαλλαν στην έγκαιρη πληροφόρηση και πρόληψη στον τομέα της υγείας. Σκοπός ήταν και είναι η δημιουργία ενός «έξυπνου ψηφιακού πλέγματος» με το συνδυασμό τεχνητής νοημοσύνης, επαυξημένης πραγματικότητας και διασύνδεσης όλων των «έξυπνων» αντικειμένων.

Η εποχή που διανύουμε χαρακτηρίζεται από μια τεχνολογική επανάσταση και αναγέννηση των επιστημών που πρόκειται να αναδιαμορφώσει τις συνθήκες εργασίας και διαβίωσης σε σύντομο χρονικό διάστημα. Συνεχώς όλο και κάτι καινούργιο προμηνύεται ότι θα κάνει την είσοδό του στην καθημερινότητα μας που θα αναβαθμίσει το βιοτικό επίπεδο και θα αλλάξει τον τρόπο σκέψης και συμπεριφοράς. Το 2019 οι επερχόμενες τεχνολογικές εξελίξεις θα κατακλύσουν όλους τους επιχειρηματικούς και ιδιωτικούς τομείς και θα μας απασχολήσουν τα επόμενα χρόνια με τα επιτεύγματά τους.

Η μελέτη των ανθρώπινων γνωστικών διαδικασιών (νοημοσύνη, ευφυΐα, εμπειρία) και των τρόπων αναπαράστασής τους μέσω συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης (ηλεκτρονικών υπολογιστών, ρομπότ κτλ.) και ιδιαίτερα υβριδικών συστημάτων μηχανικής μάθησης (Machine Learning) θα μετουσιώσουν τη φύση πολλών επαγγελμάτων και τα συστήματα αυτά θα ενσωματωθούν σε πολλές εφαρμογές, υπηρεσίες και πλατφόρμες π.χ. chatbots. Σύμφωνα με την Deloitte έως το 2020 το ποσοστό εφαρμογής επιχειρησιακού λογισμικού με ενσωματωμένη τεχνητή νοημοσύνη και υπηρεσιών ανάπτυξης τεχνητής νοημοσύνης θα φτάσουν το 87% και 83% αντίστοιχα (CNN Greece, 2019).

Η χρήση των ψηφιακών διδύμων, δηλαδή η εικονική αναπαράσταση αντικειμένων ή ολόκληρων συστημάτων μέσω των διαδικασιών υπολογιστικού νέφους και των IOT τεχνολογιών, θα αυξηθεί. Οι άνθρωποι θα υπεισέρχονται σε ένα ψηφιακό οικοσύστημα που

θα αλληλεπιδρούν με αυτό και θα μπορούν να εκτιμήσουν την ποιότητα απόδοσής τους, την κατάσταση λειτουργίας τους και την πρόβλεψη ατυχημάτων.

Οι «έξυπνες» συσκευές χάρη στην επεξεργαστική τους ισχύ και ανάλυση και τη χρήση των αισθητήρων τους θα αναδείξουν την υπεροχή της επαυξημένης πραγματικότητας στον κόσμο του επιστητού. Η επαυξημένη πραγματικότητα θα προσδώσει εικονικές-ψηφιακές ιδιότητες στον πραγματικό κόσμο και θα τον αναβαθμίσει. Μέσω της υπέρθεσης της πληροφορίας από εξειδικευμένες συσκευές, η σύζευξη πραγματικού και ψηφιακού κόσμου θα είναι γεγονός.

Η τεχνολογία του blockchain ήδη βρίσκει μεγάλη ανταπόκριση σε ένα ευρύ φάσμα των ανθρώπινων δραστηριοτήτων όπως είναι η παιδεία, η υγεία, η φύλαξη αρχείων κλπ. Πρόκειται για μια νέα τεχνολογία που υιοθετείται στην ανάπτυξη εφαρμογών για την διεκπεραίωση οικονομικών συναλλαγών ή τη διαπραγμάτευση μετοχών και ομολόγων με στόχο τη διασφάλιση της ασφάλειας και της διαφάνειας των συναλλαγών και τον περιορισμό κάθε προσπάθειας εκδήλωσης παραβατικής συμπεριφοράς.

Στην 3D εκτύπωση θα επικρατήσει μια επιπρόσθετη ιδιότητα που θα την προάγει σε 4D εκτύπωση. Τα αντικείμενα της εκτύπωσης θα μπορούν να αναδιαμορφώνουν το αρχικό τους σχήμα ή και τη λειτουργία τους ανάλογα με το πως ανταποκρίνονται στα εξωτερικά ερεθίσματα όπως είναι η θερμοκρασία. Για παράδειγμα μεγάλα κτήρια θα μπορούν να αλλάζουν το σχήμα τους και θα προσαρμόζονται στις νέες καιρικές συνθήκες (Kuang, etal., 2018).

Όλα τα ανωτέρα θα υποστηρίζονται από τη νέα τεχνολογία δικτύωσης επόμενης γενειάς, το 5G. Τα ασύρματα δίκτυα 5G θα φέρουν απεριόριστες δυνατότητες σε εξαιρετικά υψηλές ταχύτητες και με μεγαλύτερο εύρος ζώνης για τη διαχείριση του όγκου των δεδομένων. Θα προσφέρουν τη δυνατότητα διαχείρισης διαδραστικών και «έξυπνων» υπηρεσιών σε όλες ανεξαιρέτως τις συνδεδεμένες συσκευές σε πραγματικό χρόνο. Το 2019 προβλέπεται ότι θα πωληθούν πάνω από ένα εκατομμύριο 5G συσκευές και ο αριθμός αυτός θα επεκταθεί σε 15-20 εκατομμύρια έως το 2020(CNN Greece, 2019).

Αναλογιζόμενοι όλες αυτές τις εξελίξεις που ανακλύπουν στο τεχνολογικό προσκήνιο, γίνεται σαφές ότι οι νέες ψηφιακές συγκυρίες διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς και του τρόπου ζωής των πολιτών. Η τεχνολογία διεισδύει σε

όλους τους τομείς ανάπτυξης και ευφορείας, την υγεία, τη γεωργία, τον πολιτισμό, τον τουρισμό, την οικονομία, την κοινωνία και ο πολίτης γίνεται συμμετέχων στις τρέχουσες αλλαγές καινοτομίας.

## 1.1 Δομή της εργασίας

Η ερευνητική εργασία εκτείνεται συνολικά σε επτά (7) κεφάλαια και ένα παράρτημα. Στο 1<sup>ο</sup> κεφάλαιο γίνεται μια εισαγωγή σχετικά με τις τεχνολογικές τάσεις που θα κυριαρχήσουν το 2019. Στο 2<sup>ο</sup> κεφάλαιο σκιαγραφείται το σύγχρονο ψηφιακό προσκίνητο καινοτομίας, εντοπίζεται η θέση της Ελλάδας σε αυτό και επισημαίνονται τα σημεία εστίασης της ψηφιακής πολιτικής που θα ακολουθήσει. Στο 3<sup>ο</sup> κεφάλαιο καταγράφονται λεπτομερώς οι νέες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στον τομέα του Πολιτισμού. Στο 4<sup>ο</sup> κεφάλαιο παρουσιάζεται η προέλευση του ονόματος της Φθιώτιδας και μια σύντομη ιστορική αναδρομή της ευρύτερης περιοχής. Στο 5<sup>ο</sup> κεφάλαιο ξετυλίγονται τα στάδια σχεδιασμού και υλοποίησης της εφαρμογής, και γίνεται η προβολή της. Στο 6<sup>ο</sup> κεφάλαιο περιγράφεται η δυνατότητα παρουσίασης της εφαρμογής και ως ιστοσελίδα. Στο 7<sup>ο</sup> κεφάλαιο εκτίθενται τα συμπεράσματα της παρούσας εργασίας και τέλος παρατίθεται το παράρτημα που συμπεριλαμβάνει μια σύντομη, κατά το δυνατόν, περιγραφή από τα μνημεία, τους αρχαιολογικούς χώρους, τα κάστρα, τα ιερά, τις αρχαίες τοποθεσίες, τα αρχαιολογικά, λαογραφικά μουσεία και τα μουσεία υδροκίνησης.

## 1.2 Σκοπός της εργασίας

Μέσω των αναδύομενων τεχνολογιών κάθε πολιτισμικός χώρος, όπως μνημεία, οργανωμένοι αρχαιολογικοί χώροι, μουσεία, λειτουργούν ως κανάλια ροής πληροφοριών. Η ιστορία των αντικειμένων και των συλλογών, που φιλοξενεί κάθε χώρος, γίνεται πλέον εύκολα και άμεσα προσβάσιμη με ελκυστικό τρόπο. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι, αφού εξεταστεί η ψηφιακή ωριμότητα της Ελλάδας και οι επενδύσεις που γίνονται στον τεχνοκρατικό τομέα, η μελέτη των νέων τεχνολογιών της σύγχρονης εποχής που εφαρμόζονται στον χώρο του Πολιτισμού από τους πολιτιστικούς φορείς και υπηρεσίες, η

προώθηση της ανάμειξη της τεχνολογίας στα πολιτισμικά τεκταινόμενα και η ανάπτυξη του τουρισμού στην περιοχή της Φθιώτιδας. Στα πλαίσια αυτής της σκέψης, γίνεται μια πρόταση δημιουργίας μιας διαδραστικής εφαρμογής και ιστοσελίδας που θα προβάλλει τον πολιτιστικό πλούτο της περιοχής της Φθιώτιδας και θα είναι γραμμένη στα αγγλικά καθ' ότι απευθύνεται σε ένα κοινό που ξεπερνάει τα εγχώρια σύνορα. Η εφαρμογή αυτή θα αξιοποιεί τα χαρακτηριστικά της επαυξημένης πραγματικότητας και θα απευθύνεται σε «έξυπνες» συσκευές που χρησιμοποιούν το λειτουργικό σύστημα Android.

### 1.3 Μεθοδολογία Έρευνας

Πρόκειται για μια τεχνολογική έρευνα που για να υποστηρίξει τον ιερό της σκοπό, να αναδείξει τον πολιτιστικό πλούτο της Φθιώτιδας, στηρίχτηκε στην βιβλιογραφική επισκόπηση και την επιτόπια παρατήρηση. Για την καλύτερη προβολή των μνημείων, των αρχαιολογικών και μη χώρων και των ιερών, τηρήθηκε ένα πρόγραμμα συνεχούς επίσκεψης στα σημεία ενδιαφέροντος ώστε η επαφή μαζί τους να είναι αμεσότερη και η φωτογραφική τους αναπαράσταση πιο πιστή. Ωστόσο ορισμένο φωτογραφικό υλικό καλύφθηκε και μέσω Διαδικτύου. Παράλληλα εκτελούνταν η συστηματική καταγραφή και αρχειοθέτησή τους για να ακολουθήσει η μελέτη και αποσαφήνιση της ιστορικής τους αξίας. Η βιβλιογραφική επισκόπηση προήλθε κυρίως από δημοσιευμένα επιστημονικά κείμενα και έντυπα στο Διαδίκτυο, έγκυρες ιστοσελίδες πολιτισμικού περιεχομένου και την τοπική βιβλιογραφία που φιλοξενείται στην Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Λαμίας. Το υλικό που συλλέχθηκε καλύπτει ένα αρκετά μεγάλο μέρος των περιοχών της Φθιώτιδας.

Έχοντας καλύψει το θεωρητικό υπόβαθρο της εργασίας προέβην στο πρακτικό στάδιο της εργασίας με τη συστηματική μελέτη και έρευνα για τον τρόπο παραγωγής και ανάδειξης του πολιτισμικού αποθέματος που συγκεντρώθηκε. Προτεραιότητα ήταν η αξιοποίηση νέων τεχνολογικών προϊόντων και υπηρεσιών που θα φέρουν στην επιφάνεια την ανάγκη ψηφιοποίησης της πληροφορίας του παρελθόντος. Ως κατάλληλη τεχνική κρίθηκε ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη και υλοποίηση μιας εφαρμογής και ιστοσελίδας με την χρήση πολυμεσικού υλικού και εικονικής & επαυξημένης πραγματικότητας μέσω εξειδικευμένων λογισμικών που δεν απαιτούν ιδιαίτερα τη χρήση κάποιας γλώσσας προγραμματισμού.

## 2. Ψηφιοποίηση και Καινοτομία

### 2.1 Το ψηφιακό προσκήνιο

Η Καινοτομία στον σύγχρονο κόσμο ωθεί τις χώρες να γίνονται μεταξύ τους πιο ανταγωνιστικές και να προσαρμόζονται κατάλληλα στις νέες συνθήκες και αλλαγές της εποχής προσδίδοντας υψηλότερα επίπεδα καλής διαβίωσης. Η νέα πραγματικότητα καθιστά επιτακτική τη δράση της καινοτομίας σε όλα τα πεδία έρευνας και ανάπτυξης. Για να γίνει όμως δυνατή απαιτείται η συμβολή του ανθρώπινου παράγοντα και της επιστήμης. Μέσω της συνεργασίας αυτών μπορούν να δημιουργηθούν πρωτοποριακά επιτεύγματα που θα επιτύχουν την οικονομική ανάπτυξη και ευεξία κάθε χώρας. Συγκεκριμένα, στις μέρες μας, τα περισσότερα καινοτόμα προϊόντα, υπηρεσίες και λογισμικά έχουν δημιουργηθεί μέσα από τις νέες τεχνολογίες αιχμής και πολλά από αυτά ενσωματώνουν ένα μεγάλο όγκο δεδομένων, που χρήζει σωστής διαχείρισης. Η τεχνολογική επανάσταση είναι γεγονός.

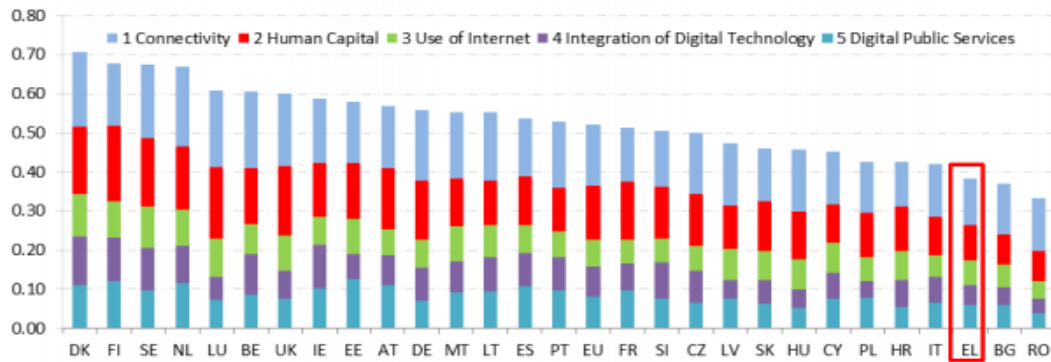
Ο ρυθμός της Τεχνολογίας αυξάνεται όλο και περισσότερο. Τα πάντα ψηφιοποιούνται με αποτέλεσμα να διανύουμε τη λεγόμενη «Ψηφιακή Εποχή». Όλα τα δεδομένα συλλέγονται, επεξεργάζονται, ελέγχονται, αποθηκεύονται και διατίθενται ευρέως αυτόματα με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Η Επιστήμη έχει διεισδύσει σε νέα πεδία έρευνας και δημιουργεί καινοτόμα σχέδια και προϊόντα σε τόσο γρήγορους ρυθμούς που δεν προλαβαίνουμε να το συνειδητοποιήσουμε. Ο Eric Schmidt, ο Εκτελεστικός Πρόεδρος της Google, χαρακτηριστικά αναφέρει ότι «κάθε δύο μέρες παράγουμε τόσο ψηφιακό περιεχόμενο, όσο η ανθρωπότητα δημιούργησε από καταβολής κόσμου μέχρι το 2003 – ποσότητα που αντιστοιχεί σε 5 exabytes πληροφορίας» (Δρυμιώτης, 2016). Το ψηφιακό περιεχόμενο που παράγεται και ανακυκλώνεται συνεχώς είναι εξαιρετικά χρήσιμο. Αποτελεί μια πολύτιμη δίοδο ανάπτυξης και επιχειρηματικής καινοτομίας για την εξατομίκευση υπηρεσιών και βελτίωση της ποιότητας ζωής και συμπεριφοράς σε όλα τα επίπεδα δραστηριοτήτων του ανθρώπου. Γι' αυτό το λόγο η ελεύθερη διακίνηση του ψηφιακού περιεχομένου αποτελεί μια από τις προτεραιότητες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η γνώση γίνεται παγκόσμια και αποκτά προστιθέμενη αξία.

Οι αλλαγές που φέρει η ψηφιοποίηση και οι τεχνολογικές εξελίξεις μεταλλάσσουν τη δυναμική της κοινωνίας, των επιχειρήσεων, των νοικοκυριών και της οικονομίας εν γένει.

Πλέον έχει αλλάξει ο τρόπος που επικοινωνούμε και οργανώνουμε την καθημερινότητά μας. Τα socialmedia, φυσικά, όπως είναι τα Facebook, Instagram, Twitter κ.ά., αποτελούν αποδεδειγμένα τεκμήρια της ψηφιοποιημένης εποχής και αντανakλούν τη μετάβαση από την παραδοσιακή μορφή επικοινωνίας και συναλλαγών στην ψηφιακή. Ωστόσο υπάρχουν κι άλλες υπηρεσίες που ευνοούν τη συνομιλία και την ενημέρωση όπως είναι τα e-mail, forum, chatrooms κ.ά. Επίσης έχει αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο πραγματοποιούμε τις αγορές μας και πληρώνουμε τους λογαριασμούς. Οι τράπεζες έχουν αναπτύξει καινοτόμες υπηρεσίες και εφαρμογές που καθιστούν δυνατή την εκτέλεση συναλλαγών και αγορών μέσω του Διαδικτύου και ενδυναμώνουν την ασφάλεια των καταναλωτών. Οι επιχειρήσεις κατ' αυτόν τον τρόπο εξαπλώνουν το εύρος δυναμικής τους και αυξάνουν τη δυνατότητα πρόσβασης και άμεσης ανταπόκρισης στις επιθυμίες των καταναλωτών. Η τεχνολογία έχει εισχωρήσει και στον τρόπο διασκέδασης και ικανοποίησης των αναγκών μας με την κατασκευή «έξυπνων» συσκευών. Για παράδειγμα μια οικογένεια μπορεί να δει διαφορετικό τηλεοπτικό πρόγραμμα σε διαφορετικές οθόνες οποιουδήποτε μεγέθους μέσα στο σπίτι, τα «έξυπνα» ρολόγια όπου μπορείς να ενημερωθείς για την καθημερινή σου δραστηριότητα, να υπολογίσεις τους παλμούς σου και να δεχθείς κλήσεις και μηνύματα μέσω τη σύνδεσής του με το κινητό. Η επέλαση της τεχνολογίας έχει εδραιωθεί στη ζωή μας και αντικατοπτρίζει όλες της εκφάνσεις της καθημερινότητάς μας συνδυάζοντας μια γκάμα τεχνολογιών και έξυπνων χαρακτηριστικών. Η συνδεσιμότητα δεν αποτελεί πλέον είδος πολυτέλειας, αλλά σύμφωνα με τον σύγχρονο τρόπο ζωής, είναι περισσότερο επιτακτική ανάγκη. Ως εκ τούτου διασυνδέει τα πάντα.

Οι προκλήσεις και οι αλλαγές όμως που φέρει η ψηφιακή εποχή και οι τρεχούμενες εξελίξεις δεν συνάδουν με τον ρυθμό ψηφιοποίησης της Ελλάδας. Σύμφωνα με τον Δείκτη Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας (DigitalEconomyandSocietyIndex-DESI) η Ελλάδα παρουσιάζει αρκετά χαμηλή ψηφιακή ωριμότητα χωρίς να σημειώνει μεγάλη πρόοδο συγκριτικά με κάποιες άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Συγκεκριμένα κατέχει την 26η θέση ανάμεσα στις 28 χώρες(EuropeanCommission, 2017).





Εικόνα 1: Δείκτης Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας

Πηγή: Digital Economy and Society Index (DESI) 2018 Country Report Greece

Η ανωτέρω αξιολόγηση της DESI έχει πραγματοποιηθεί με βάση τη συνδεσιμότητα, ανθρώπινο κεφάλαιο (χρήση διαδικτύου, βασικές και προχωρημένες ψηφιακές δεξιότητες πολιτών), τη χρήση υπηρεσιών του διαδικτύου (αξιοποίηση πληροφοριών, διαδικτυακή επικοινωνία και συναλλαγές), την ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας (σε επιχειρήσεις, ηλεκτρονικό εμπόριο κ.α.) και τις ψηφιακές δημόσιες υπηρεσίες (η-διακυβέρνηση).

	Greece				EU DESI 2017 value
	DESI 2017		DESI 2016		
	value	rank	value	rank	
<b>2a1 Internet Users</b> % individuals	66% ↑	26	63% 2015	26	79% 2016
<b>2a2 At Least Basic Digital Skills</b> % individuals	46% ↑	22	44% 2015	23	56% 2016
<b>2b1 ICT Specialists<sup>7</sup></b> % employed individuals	1.2% ↓	28	1.3% 2014	28	3.5% 2015
<b>2b2 STEM Graduates</b> Per 1000 individuals (aged 20-29)	16 →	16	16 2013	17	19 2014

Εικόνα 2: Επιμέρους παράγοντες αξιολόγησης της DESI

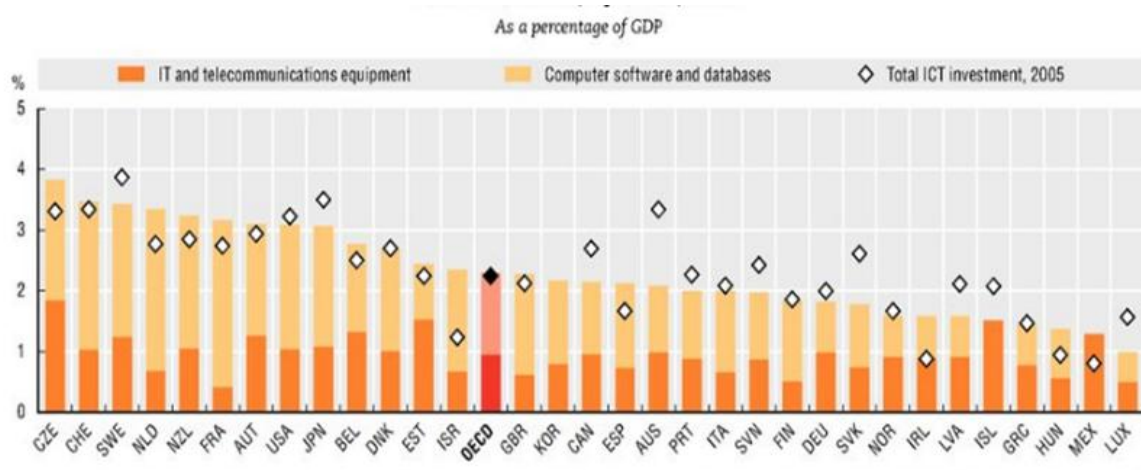
Πηγή: Digital Economy and Society Index (DESI) 2018 Country Report Greece

Σύμφωνα με την έκθεση της DESI στην Ελλάδα υπάρχει μεγάλη πρόσβαση στις σταθερές ευρυζωνικές συνδέσεις αλλά η μετάβαση σε ευρυζωνικές συνδέσεις μεγαλύτερων ταχυτήτων είναι βραδύτερη σε σύγκριση με τις άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Σχετικά με το ανθρώπινο κεφάλαιο οι Έλληνες χρησιμοποιούν μεν σε σχετικά μεγάλο βαθμό το διαδίκτυο

αλλά οι ψηφιακές τους δεξιότητες και η χρήση των Τ.Π.Ε. βρίσκονται ακόμα σε βασικό επίπεδο (βλ. επόμενο πίνακα). Τέλος, όσον αφορά την ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας, οι εταιρείες χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κοντά στο μέσο όρο της ΕΕ, αλλά δεν χρησιμοποιούν πιο εξελιγμένη τεχνολογία όπως υπηρεσίες cloud ή eInvoices (European Commission, 2017).

Κάθε τεχνολογικό επίτευγμα για να ωριμάσει και να εδραιωθεί στην παγκόσμια αγορά απαιτεί αρκετό χρονικό διάστημα και τριβή. Συνήθως τα τεχνολογικά κατορθώματα που γνωρίζουν μεγαλύτερη άνθηση είναι τα πολυχρηστικά, δηλαδή εκείνα που διαθέτουν περισσότερες πρακτικές εφαρμογές και ανήκουν στις αναδυόμενες τεχνολογίες, όπως είναι οι Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε).

Ως Τ.Π.Ε λογίζεται το σύνολο της επιστημονικής γνώσης και των εργαλείων που διαθέτουμε για την ανάπτυξη, τη συντήρηση και διαχείριση των υπολογιστικών συστημάτων με σκοπό την ανάπτυξη και τη μελέτη λογισμικών και την παραγωγή και μετάδοση πληροφοριών. Τα προϊόντα των Τ.Π.Ε φημίζονται γενικά για την πολυπλοκότητα και την πολυμορφία τους και την εξάρτησή τους από τις συνεχώς εξελισσόμενες τεχνολογίες, συνεπώς και για την γρήγορη απαρχαίωσή τους. Παρακάτω στον πίνακα που παρατίθεται, φαίνεται κατά πόσο κάθε χώρα επενδύει στις Τ.Π.Ε συνολικά και στις τηλεπικοινωνίες, τα λογισμικά και τη βάση δεδομένων διακριτά.

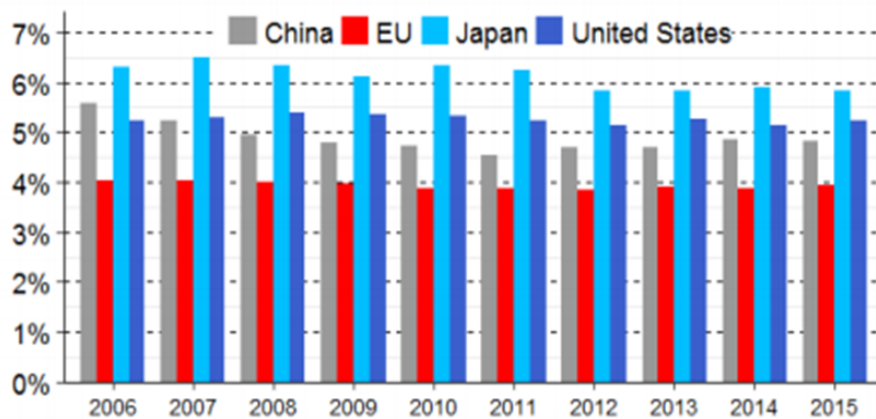


Εικόνα 3: Η επένδυση στις Τ.Π.Ε. ανά χώρα, 2015

Πηγή: OECD Science, Technology and Industry Scoreboard 2017

Ο μέσος όρος που δίνει ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης είναι γύρω στο 2,5%. Η Τσεχία όπως φαίνεται, καταλαμβάνει την 1η θέση επενδύοντας συνολικά στις Τ.Π.Ε ποσοστό 3,4% και ισομοιράζοντας την επένδυση στις τηλεπικοινωνίες και τα υπολογιστικά λογισμικά και την βάση δεδομένων. Η Σουηδία αν και συνολικά επενδύει ένα αρκετά υψηλό ποσοστό στις Τ.Π.Ε. με ποσοστό 3,9%, φαίνεται οι τεχνολογίες επικοινωνίας να υστερούν συγκριτικά με την ανάπτυξη λογισμικών και τη βάση δεδομένων. Η Ελλάδα βρίσκεται κάτω από τον μέσο όρο του ΟΟΣΑ με ποσοστό γύρω στο 1,7% καταλαμβάνοντας την 29η θέση μεταξύ των 32 χωρών που συνυπολογίστηκαν στον στατιστικό έλεγχο (OECD Science, Technology and Industry Scoreboard 2017, 2018).

Στον επόμενο πίνακα που βρίσκεται φαίνεται ο συγκριτικός βαθμός αφομοίωσης των Τ.Π.Ε παγκοσμίως, διαχρονικά από το 2006-2015. Στον τομέα των ΤΠΕ η προστιθέμενη αξία στην Ευρωπαϊκή Ένωση (3,9%) ήταν αισθητά χαμηλή. Η ΕΕ βρίσκεται πίσω από την Ιαπωνία (5,8%), τις ΗΠΑ (5,2%) και την Κίνα (4,8%) το 2015 (The EU ICT Sector and its R&D Performance, 2018)



Εικόνα 4: Η προστιθέμενη αξία των Τ.Π.Ε. παγκοσμίως, 2006-2015

Πηγή: *The EU ICT Sector and its R&D Performance*

Από το 2016 η Ελλάδα έχει επαναπροσδιορίσει την Εθνική Ψηφιακή Στρατηγική της και σχεδιάζει να υλοποιήσει στον τομέα των Τ.Π.Ε επενδύσεις ύψους περίπου ενός δισεκατομμυρίου ευρώ. Οι επενδύσεις αυτές προβλέπονται να γίνουν στο πλαίσιο των Ευρωπαϊκών Διαρθρωτικών και Επενδυτικών Ταμείων (European structural and investment funds-ESIF) ως το 2020.

Στους επόμενους πίνακες θα δούμε κατά πόσο έχει αυξηθεί ή μειωθεί ο Δείκτης Ψηφιακής Οικονομίας και Κοινωνίας (Digital Economy and Society Index-DESI) του 2016 και 2017 ανάλογα με τη χρήση των Τ.Π.Ε που κάνει κάθε άτομο και επιχείρηση και ποιές ακριβώς τεχνολογίες αιχμής χρησιμοποιούν οι Έλληνες.

Μέγαλο ποσοστό των Ελλήνων δραστηριοποιείται διαδικτυακώς κυρίως για να διαβάσει ειδήσεις, να ακούσει μουσική, να δει βίντεο, να παίξει παιχνίδια και να δει ταινίες, ενώ τελευταία παρατηρείται αύξηση της ενασχόλησης με την κοινωνική δικτύωση, την πραγματοποίηση βίντεο-κλήσεων και την χρήση υπηρεσιών και εφαρμογών για τραπεζικές συναλλαγές. Ωστόσο η αξιοποίηση των τραπεζικών υπηρεσιών και εφαρμογών παραμένει σε αρκετά χαμηλό ποσοστό (28%) σε σχέση με εκείνο της Ευρωπαϊκής Ένωσης (59%). Τέλος, στην αγορά προϊόντων υπάρχει μια μικρή μείωση.

	Greece				EU
	DESI 2017 value	rank	DESI 2016 value	rank	DESI 2017 value
<b>3a1 News</b> % individuals who used Internet in the last 3 months	85% →	8	85%	8	70%
<b>3a2 Music, Videos and Games<sup>10</sup></b> % individuals who used Internet in the last 3 months	77%	20	NA		78%
<b>3a3 Video on Demand<sup>11</sup></b> % individuals who used Internet in the last 3 months	12%	19	NA		21%
<b>3b1 Video Calls</b> % individuals who used Internet in the last 3 months	46% ↑	13	44%	11	39%
<b>3b2 Social Networks</b> % individuals who used Internet in the last 3 months	68% ↑	17	66%	14	63%
<b>3c1 Banking</b> % individuals who used Internet in the last 3 months	28% ↑	26	21%	26	59%
<b>3c2 Shopping</b> % internet users (last year)	45% ↓	22	47%	21	66%

Εικόνα 5: Η χρήση των Τ.Π.Ε. σε επίπεδο ατομικό

Πηγή: Digital Economy and Society Index (DESI) 2018 Country Report Greece

Η ενσωμάτωση ψηφιακής τεχνολογίας στις επιχειρήσεις είναι μικρή αλλά αυξανόμενη. Έχει αυξηθεί η αξιοποίηση των social media και του διαδικτύου για τις ηλεκτρονικές πωλήσεις αλλά η αποστολή ηλεκτρονικού τιμολογίου (einvoice) δεν υποστηρίζεται ιδιαίτερα (3%) όπως και οι cloud τεχνολογίες που συγκαταλέγονται στις πιο πρόσφατα καινοτόμες τεχνολογίες αιχμής (6%).

	Greece				EU
	DESI 2017		DESI 2016		DESI 2017
	value	rank	value	rank	value
<b>4a1 Electronic Information Sharing</b>	<b>37%</b>	<b>12</b>	<b>37%</b>	<b>12</b>	<b>36%</b>
% enterprises	2015		2015		2015
<b>4a2 RFID</b>	<b>2.6%</b>	<b>26</b>	<b>2.6%</b>	<b>26</b>	<b>3.9%</b>
% enterprises	2014		2014		2014
<b>4a3 Social Media</b>	<b>20%</b> ↑	<b>11</b>	<b>19%</b>	<b>11</b>	<b>20%</b>
% enterprises	2016		2015		2016
<b>4a4 eInvoices</b>	<b>3%</b> ↓	<b>28</b>	<b>4%</b>	<b>28</b>	<b>18%</b>
% enterprises	2016		2015		2016
<b>4a5 Cloud</b>	<b>6%</b> ↓	<b>25</b>	<b>7%</b>	<b>23</b>	<b>13%</b>
% enterprises	2016		2015		2016
<b>4b1 SMEs Selling Online</b>	<b>10%</b> ↑	<b>22</b>	<b>6%</b>	<b>27</b>	<b>17%</b>
% SMEs	2016		2015		2016
<b>4b2 eCommerce Turnover</b>	<b>5.9%</b> ↑	<b>23</b>	<b>1.2%</b>	<b>28</b>	<b>9.4%</b>
% SME turnover	2016		2015		2016
<b>4b3 Selling Online Cross-border</b>	<b>3.4%</b>	<b>26</b>	<b>3.4%</b>	<b>26</b>	<b>7.5%</b>
% SMEs	2015		2015		2015

Εικόνα 6: Η χρήση των Τ.Π.Ε. σε επίπεδο επιχείρησης

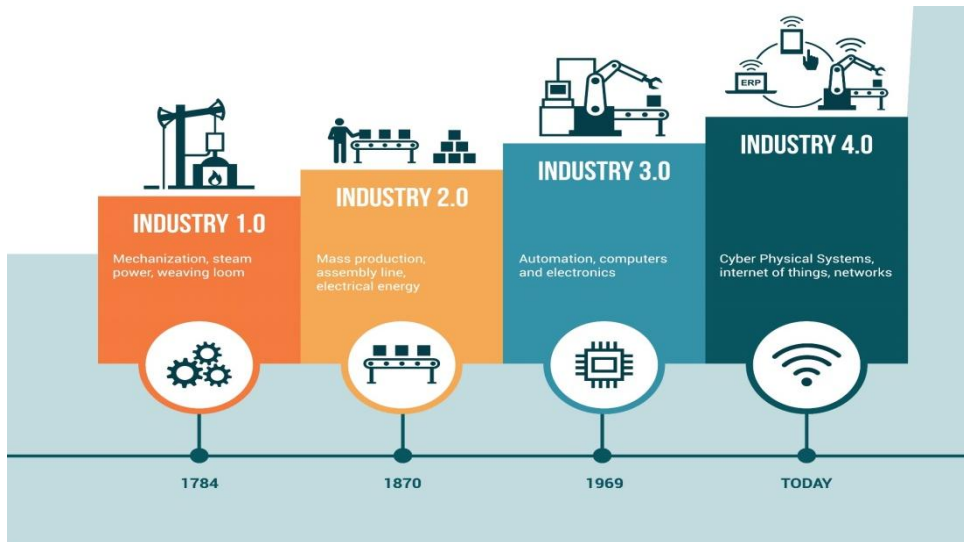
Πηγή: Digital Economy and Society Index (DESI) 2018 Country Report Greece

Από τους ανωτέρω πίνακες επιβεβαιώνεται ότι η Ελλάδα υστερεί στη χρήση των νέων τεχνολογιών αιχμής συγκριτικά με την υπόλοιπη Ευρώπη. Η χρήση που κάνει περιορίζεται κυρίως στην πλοήγηση στο διαδίκτυο και τις κοινωνικές πλατφόρμες. Παρ'όλα αυτά σημειώνεται μια μικρή πρόοδος που δεν είναι αμελητέα. Η ενημέρωση στην οποία πρόκειται να προβεί η Κυβέρνηση και η αλλαγή στην Ψηφιακή Στρατηγική ενθαρρύνει για περισσότερη εμπλοκή στην ψηφιακό κόσμο, την αναζήτηση ψηφιακών δεξιοτήτων και την τριβή και δράση για την μελέτη, σχεδίαση και υλοποίηση αναδυόμενων τεχνολογιών. Ο εκσυγχρονισμός είναι πρώτο μέλημα της ελληνικής διακυβέρνησης και ως το 2020 με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και κυρίως της υπολογιστικής ισχύος των σύγχρονων ηλεκτρονικών υπολογιστών προβλέπονται σημαντικές αλλαγές στον ψηφιακό μέλλον του ελλαδικού χώρου (European Commission, 2017).

## 2.2 Ψηφιακή Στρατηγική 2016-2021

Το νέο πρόγραμμα εργασίας που θα εισάγει η νέα ψηφιακή πολιτική για τις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών ως το 2020, θα δίνει μεγάλη έμφαση στο

συνδυασμό των υφιστάμενων τεχνολογιών με των τεχνολογιών αιχμής, βάσει της αρχής της διαλειτουργικότητας, που θα φέρουν την βιομηχανία 4ης γενιάς (Industry 4.0) ακόμα πιο κοντά μας, στα cyber-physicalsystems, στην αξιοποίηση των ψηφιακών κόμβων καινοτομίας (DigitalInnovationHubs).



Εικόνα 7: Η εξέλιξη της Βιομηχανίας

Πηγή: *itprofessionalsecurity*, Η σημασία των δεδομένων στον ψηφιακό κόσμο

Η ψηφιακή στρατηγική της Ελλάδας, σύμφωνα με την έκθεση που έχει επιδείξει, θα εστιάσει στους ακόλουθους τομείς ανάπτυξης και καινοτομίας για τη δημιουργία ενός «έξυπνου» οικοσυστήματος και την επίτευξη του ψηφιακού μετασχηματισμού:

#### Ανοιχτά δεδομένα (Opendata)

Ως ανοιχτά ορίζονται τα δεδομένα ή το σύνολο δεδομένων που μπορούν ελεύθερα να διακινηθούν, να επαναχρησιμοποιηθούν και να αναδιανεμηθούν από οποιονδήποτε χωρίς διακρίσεις και περιορισμούς.

#### Διαλειτουργικότητα (Interoperability)

Η διαλειτουργικότητα αφορά τη δυνατότητα διαφορετικών συστημάτων και πληροφοριών να λειτουργούν μαζί για την παροχή καλύτερων υπηρεσιών και βελτιωμένων αποδόσεων. Αυτή η δυνατότητα αποτελεί προϋπόθεση για τη κατασκευή μεγαλύτερων και πολυπλοκότερων συστημάτων.

Εξυπνες εφαρμογές και υπηρεσίες (Smart application and services)

Η ανάπτυξη και αξιοποίηση καινοτόμων εφαρμογών και υπηρεσιών με «έξυπνα» χαρακτηριστικά που μπορούν να βελτιώσουν δυναμικά το κοινωνικό και οικονομικό γίνεσθαι.

Προσβασιμότητα (Access)

Η ηλεκτρονική προσβασιμότητα αφορά την απόλαυση του δικαιώματος κάθε πολίτη για ίση πρόσβαση στην Κοινωνία της Γνώσης και της Πληροφόρησης ανεξάρτητα από διακρίσεις, προκαταλήψεις και οποιουδήποτε άλλου είδους φραγμούς.

Επίτευξη κρίσιμης μάζας (Criticalmass)

Αφορά στην ενδυνάμωση της ανταγωνιστικότητας και επιχειρηματικότητας με σκοπό την προώθηση της ζήτησης και προσφοράς συστημάτων και υπηρεσιών Τ.Π.Ε.

Ψηφιακές δεξιότητες (Digitalskills)

Η απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων έγκειται στην υπερκάλυψη του ψηφιακού χάσματος και την ενδυνάμωση των ικανοτήτων του πληθυσμού μέσα στην Κοινωνία της Γνώσης και της Πληροφόρησης με τη χρήση ψηφιακών και διαδικτυακών προϊόντων και υπηρεσιών.

IT διακυβέρνηση και αλλαγή

Αφορά στη διοίκηση και οργάνωση μιας ολοκληρωμένης πολιτικής παρέμβασης στην υλοποίηση έργων με συγκεκριμένες επιχειρησιακές αλλαγές και ενσωμάτωση τεχνολογίας.

(Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2022)



### 3. Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών στον Πολιτισμό

Στη σύγχρονη πραγματικότητα η επαφή του πολίτη με τον πολιτισμό είναι αρκετά αδύναμη και εξασθενεί όλο και περισσότερο. Παρά τα κατορθώματα που έχουν σημειώσει το Υπουργείο Πολιτισμού και οι αρχαιολογικές υπηρεσίες με τις ανασκαφές και την έρευνα, οι προσπάθειές τους δεν βρίσκουν σημαντική ανταπόκριση. Επίσης, η περιορισμένη χρήση των αναδυόμενων τεχνολογιών συμβάλλει ανασταλτικά στην ανάδειξη και διάδοση του πολιτισμού με αποτέλεσμα να διαιωνίζεται μια κατάσταση σκηνικής και άγνοιας.

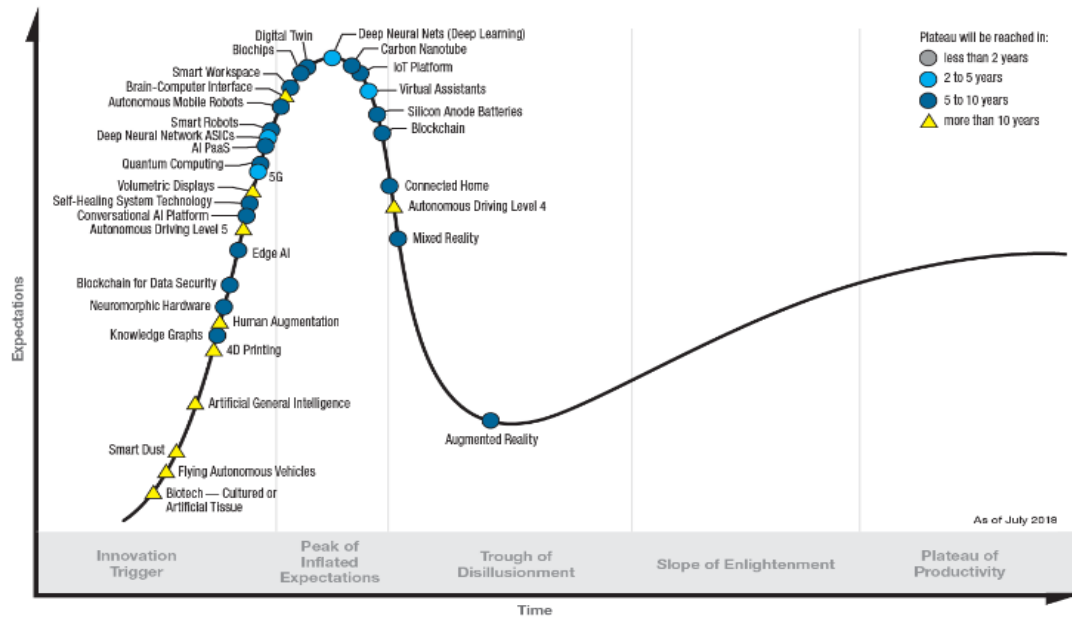
Όμως οι συνθήκες που έχουν διαμορφωθεί σήμερα χρήζουν την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε μια επιτακτική ανάγκη που πρέπει να ικανοποιηθεί. Η παγκοσμιοποίηση, η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και οι κοινωνικο-οικονομικές συνθήκες και τα πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα που έχουν επικρατήσει αναμορφώνουν τον κόσμο του πολιτισμού με την ψηφιοποίησή του. Δημιουργούνται νέοι τρόποι καλλιτεχνικής έκφρασης. Το πολιτισμικό περιεχόμενο ψηφιοποιείται, αποθηκεύεται και διαδίδεται ελεύθερα μέσω νέων τεχνολογιών, «έξυπνων» συσκευών, διαδραστικών εφαρμογών και η πολιτισμική διαχείριση πραγματοποιείται με την παράλληλη στήριξη νέων μεθόδων ανάλυσης των δεδομένων και της πληροφορίας και νέων συνδέσεων ευρυζωνικότητας. Με αυτόν τον τρόπο το πολιτισμικό περιεχόμενο αποκτά μια προστιθέμενη αξία.

Για τη διαφύλαξη, αρχειοθέτηση και προώθηση του πολιτισμικού αποθέματος μέσω ψηφιακών τεχνολογιών απαιτείται η παροχή κινήτρων για την ανάπτυξη υπηρεσιών και προϊόντων που θα συνδέουν την πολιτισμική αναγέννηση με όλες τις εκφάνσεις της κοινωνικής και οικονομικής δραστηριότητας. Η δημιουργία κατάλληλων πολύγλωσσων υποδομών Τ.Π.Ε. που θα υποστηρίξουν την έκφραση και μετάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω της διασταύρωσης του φυσικού και ψηφιακού στοιχείου είναι εξίσου απαραίτητη. Οι τεχνολογίες αιχμής καταλαμβάνουν κύριο ρόλο στην ψηφιακή μετουσίωση του πολιτισμού.

Ως τεχνολογία αιχμής θεωρείται κάθε πρωτοποριακή τεχνολογική πρακτική που είναι δυνατή να λειτουργήσει καταλυτικά και να μεταβάλλει καθιερωμένες συνήθειες της κοινωνικής, οικονομικής και πολιτισμικής σφαίρας. Συνήθως πρόκειται για σύγκλιση ξεχωριστών τεχνολογιών και δεδομένων για την καλύτερη απόδοση των υπηρεσιών και



εφαρμογών. Είναι αποτέλεσμα συνεχούς έρευνας και ανάπτυξης που επηρεάζει άμεσα την οικονομική δυναμική κάθε χώρας. Η Gartner, εταιρεία έρευνας και συμβουλευτικής, εκθέτει σε σχεδιάγραμμα τις τεχνολογίες που επηρεάζουν και θα συνεχίσουν να επηρεάζουν και να διεισδύουν στην αγορά τα επόμενα χρόνια.



Εικόνα 9: Αναδύομενες τεχνολογίες, 2018

Πηγή: Gartner, *Hype Cycle for Emerging Technologies, 2018*

Στον τομέα του πολιτισμού οι τεχνολογίες που θα κυριαρχήσουν και θα ενισχύσουν τη ψηφιακή ανάδειξή του είναι (Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2022):

- Η εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality)
- Η επαυξημένη πραγματικότητα (AugmentReality)
- Το διαδίκτυο των πραγμάτων (Internet of things)
- Υπηρεσίες υπολογιστικού νέφους (Cloudcomputing)
- 3Δ σχεδιασμός, σάρωση και εκτύπωση (3DDesign, Scanning& 3DPrinting)
- Σύστημα Γεωγραφικών Πληροφοριών (Geographic Information Systems-GIS)
- Ψηφιακέςεφαρμογέςδιάδρασης (Digital interactive applications)

### **3.1 Η εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality)**

Η εικονική πραγματικότητα αφορά τη δημιουργία ενός νέου τρισδιάστατου περιβάλλοντος με τη χρήση πληροφοριακών συστημάτων που συνδέουν τον άνθρωπο με τον υπολογιστή και στοχεύουν στη απόκτηση «ζωντανών» εμπειριών και γνώσεων. Πρόκειται για την προσομοίωση του πραγματικού κόσμου με την πολλαπλή διέγερση των αισθήσεων του χρήστη. Η συμβολική επεξεργασία της πραγματικότητας τοποθετεί τον χρήστη στο κέντρο των τεχνολογικών εξελίξεων. Συμμετέχει ενεργά στο εικονικό περιβάλλον, αλληλεπιδρά με αυτό και ανταποκρίνεται στα ερεθίσματα που δέχεται προσφέροντάς του μια ρεαλιστική εμπειρία σε πραγματικό χρόνο. Η απεικόνιση της εικονικής πραγματικότητας μπορεί να υλοποιηθεί μέσω διάφορων συσκευών και συστημάτων εμπύθισης όπως είναι οι ειδικές μάσκες VR (HMD -Head Mounted Display), μέσω επιτραπέζιων συστημάτων (Desktop VEs), προβολικών συστημάτων (Projection-based VEs) όπου πολλαπλές οθόνες βρίσκονται περιμετρικά του χρήστη και του προσφέρουν την εμπειρία της προσομοίωσης, και μέσω των κατοπτρικών κόσμων (Mirror worlds) όπου ο χρήστης με τη χρήση ενός avatar (αντιπρόσωπος του εαυτού του στον εικονικό κόσμο) μπορεί να αλληλεπιδράσει και το video mapping που αφορά τον τρισδιάστατο αντικατοπτρισμό εικόνων και ήχων πάνω σε ένα αντικείμενο του φυσικού κόσμου με την παράλληλη συγχώνευση σήματος σύνθετης εικόνας (βίντεο)(Κοντοδημητροπούλου , 2018).

### **3.2 Η επαυξημένη πραγματικότητα (Augment Reality)**

Η επαυξημένη πραγματικότητα είναι μια πρωτοπορία που εντάσσεται στον τομέα της εικονικής πραγματικότητας (VirtualReality – VR), την οποία και εξελίσσει. Τα συστήματα της επαυξημένης πραγματικότητας (Augmented Reality - AR) επιτρέπουν, μέσω της χρήσης κατάλληλων συσκευών, την υπέρθεση μιας τρισδιάστατης ψηφιακής πληροφορίας/αντικειμένου στον πραγματικό κόσμο ή και την απόκρυψη μιας πραγματικής πληροφορίας/αντικειμένου και την αντικατάστασή τους ψηφιακά. Πρόκειται για την συνύπαρξη του ψηφιακού και του πραγματικού περιβάλλοντος μέσω της δημιουργίας μιας ψευδαίσθησης. Οι διαδικασίες της επαυξημένης πραγματικότητας ευνοούν την αλληλεπίδραση του χρήστη, ο οποίος δρα και αντιδρά φυσικά μέσα από την ενεργή εμπλοκή

του στο ψηφιακό κόσμο σε πραγματικό χρόνο και στον ίδιο χώρο. Σκοπός είναι η ενδυνάμωση της αντίληψής του και ο εμπλουτισμός των αισθήσεών του (Γρίβας , Κουνάβης , Ανδρεοπούλου , & Βουδούκης , 2016). Για τον προσδιορισμό του χώρου απαραίτητη προϋπόθεση είναι η πρότερη γνώση του περιβάλλοντος που υλοποιείται μέσω της κάμερας «έξυπνων» συσκευών και του συστήματος GPS και μέσω των μεθόδων όρασης των υπολογιστών. Έτσι επιτυγχάνεται η ευθυγράμμιση των δύο κόσμων.

Οι εφαρμογές της επαυξημένης πραγματικότητας έχουν εισχωρήσει στο τομέα του πολιτισμού. Κάποια εργαλεία ανάπτυξης λογισμικού (Software Development Kit – SDK) είναι: ARToolKit, Vuforia, Wikitude, Blippar, Augment κ.ά. Για την απεικόνιση της επαυξημένης πραγματικότητας συνήθως χρησιμοποιούνται φορητές συσκευές όπως είναι το Head mounted Displays-HMD, οι «έξυπνες» συσκευές με την απευθείας προβολή της ψηφιακής πληροφορίας/αντικειμένου στον πραγματικό κόσμο (smartphones, tablets) και τα διαδραστικά τραπέζια πληροφόρησης (Infokiosk)(Αρβανίτης, 2012; Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2022).

### **3.3 Το διαδίκτυο των πραγμάτων (Internet of things)**

Το InternetofThings (IOT) Αποτελεί έναν επαναστατικό τρόπο εξοικονόμησης κόπου, χρόνου και οικονομικού κόστους. Είναι ένα σύστημα, με βάση το οποίο αντικείμενα του φυσικού κόσμου (αυτοκίνητα, κατοικίες, συσκευές ακόμη κι ολόκληρες πόλεις), χάρις την υπολογιστική ισχύ, τη σύνδεση στο διαδίκτυο και τους αισθητήρες RFID (RadioFrequencyIdentification), μπορούν να αναλύσουν, να παράξουν και να ανταλλάξουν δεδομένα με την ελάχιστη δυνατή ανθρώπινη παρέμβαση. Η δυνατότητα ευρυζωνικής πρόσβασης σε κάθε σημείο και η εξέλιξη της τεχνολογίας με τη συνεργασία ποικίλων υπολογιστικών συστημάτων και δυνατοτήτων (Wi-Fi, Bluetooth, Internet Protocol version 6, data analytics, cloud computing) δημιουργούν τις κατάλληλες συνθήκες για καινούργιες εφαρμογές. Το IOT δίνει τη δυνατότητα «στα πάντα» να συνδεθούν μεταξύ του σε υψηλές ταχύτητες με χαμηλή κατανάλωση ρεύματος και με τη βοήθεια των cloud υπηρεσιών να προβεί στην ανάλυση, διαχείριση και αποθήκευση μεγάλου όγκου δεδομένων(Θεοδωρακόπουλος, 2016). Για παράδειγμα ένα smartband διαθέτει μια πληθώρα χρηστικών λειτουργιών όπως είναι η καταγραφή των καρδιακών παλμών, η παρακολούθηση

των επιδόσεων, η ανάθεση στόχων κ.ά. Οι εφαρμογές του Internet of Things είναι ποικίλες και επιβεβαιώνονται σε όλες τις εκφάνσεις τη ζωή μας και αποσκοπούν στο να δημιουργήσουν «έξυπνα» περιβάλλοντα και μια πιο διαδραστική εμπειρία.

### **3.4 Υπηρεσίες υπολογιστικού νέφους (Cloud computing)**

Το Cloud Computing είναι ένα μοντέλο παροχής υπηρεσιών που επιτρέπει τη συνεχή και απεριόριστη πρόσβαση μέσω Διαδικτύου σε μια κοινόχρηστη συλλογή παραμετροποιήσιμων υπολογιστικών πόρων (δίκτυο, διακομιστές, αποθηκευτικούς χώρους, εφαρμογές και υπηρεσίες), οι οποίοι μπορούν να εκχωρηθούν και να απελευθερωθούν με την ελάχιστη προσπάθεια διαχείρισης και αλληλεπίδρασης. Ουσιαστικά αποτελεί ένα εξατομικευμένο στις ανάγκες του χρήστη λογισμικό, το οποίο δεν τρέχει σε κατά τόπους server αλλά του παρέχεται μέσα από το διαδίκτυο δίνοντάς του τη δυνατότητα να αποθηκεύει, να αναλύει και να διαχειρίζεται έναν μεγάλο όγκο δεδομένων. Η ονομασία του «νέφους» προκύπτει από το γεγονός ότι ο χρήστης δεν μπορεί να προσδιορίσει την προέλευση των υποδομών και των εργαλείων που χρησιμοποιεί (Ηλιοπούλου, 2014).

Οι υπηρεσίες υπολογιστικής νέφους φαίνεται ότι κλιμακώνονται όλο και περισσότερο καθώς προσφέρουν έναν ολοένα και αυξανόμενο αριθμό πλεονεκτημάτων. Με την εγκατάσταση του λογισμικού προσφέρεται εύκολη και γρήγορη πρόσβαση σε πληροφορίες με την απλή σύνδεση στο διαδίκτυο. Κάθε καταναλωτής μπορεί να ζητήσει αυτόματα μια υπηρεσία με βάση τις ανάγκες του, τη στιγμή που θα το επιθυμήσει, διαχειριζόμενος ο ίδιος τους υπολογιστικούς πόρους (on-demand self-service) και να αποθηκεύσει τις πληροφορίες χωρίς να ανησυχεί για το μέγεθος του αποθηκευτικού χώρου εφόσον είναι απεριόριστος. Επιπλέον έχει προβλεφθεί και η λειτουργία ανάκτησης των δεδομένων και η δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας. Επιπρόσθετα, το cloud computing αποτελεί ένα από τα πιο οικονομικά μοντέλα παροχής υπηρεσιών καθώς δεν προϋποθέτει την αγορά κάποιου εξειδικευμένου λογισμικού ή γενικότερα εξοπλισμού και το κόστος συντήρησης και αναβάθμισης είναι μικρό. Τέλος, με την αξιοποίηση μηχανισμών μέτρησης βελτιστοποιούν αυτόματα την ποιότητα των προσφερόμενων υπηρεσιών ώστε να διατηρείται σε ικανοποιητικό επίπεδο και οι χρήστες να χρεώνονται ανάλογα με τη χρήση των

υπολογιστικών πόρων (pay-per-use) σε πραγματικό χρόνο (real-time εφαρμογές)(Δασυγένης, Συστήματα Παράλληλης & Κατανεμημένης Επεξεργασίας: Cloud Computing, 2018).

Το cloudcomputing μπορεί να διακριθεί σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με το είδος της ψηφιακής υπηρεσίας που προσφέρει ο διαχειριστής (εδώ ο εκάστοτε πολιτιστικός οργανισμός):

*SoftwareasaService (SaaS)*: Οι εφαρμογές του SaaS παρέχονται στον χρήστη μέσω Διαδικτύου και φιλοξενούνται σε μια κοινόχρηστη υποδομή cloud. Ο χρήστης δεν εμπλέκεται στις διαδικασίες διαχείρισης, ελέγχου, εξυπηρέτησης και αναβάθμισης των εφαρμογών ούτε του δικτύου, των λειτουργικών συστημάτων και του αποθηκευτικού χώρου. Οι διαδικασίες αυτές πραγματοποιούνται αυτόματα μέσα από ένα σετ εντολών μέσω του Διαδικτύου (API)(Παναγιώτου , 2014; Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2022).

*PlatformasaService (PaaS)*: Οι υπηρεσίες του PaaS επιτρέπουν στον ίδιο χρήστη ή σε κάποιον τρίτο να δημιουργεί, να συντηρεί και να αναβαθμίζει μια διαδικτυακή εφαρμογή πάνω σε υποδομή cloud. Για τη δημιουργία της κατασκευής απαιτείται η χρήση προγραμματιστικής γλώσσας κι ένα σύνολο εργαλείων που προσφέρονται από το PaaS για τη διευκόλυνση του χρήστη ως προς την παραμετροποίηση του περιβάλλοντος της εφαρμογής(Παναγιώτου , 2014; Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2022).

*InfrastructureasaService (IaaS)*: είναι μια μορφή παροχής υπηρεσιών φιλοξενίας που διαθέτει μια υλικοτεχνική υποδομή (διακομιστές, αποθηκευτικά μέσα, λογισμικά κ.ά.) χωρίς την ανάγκη πάγιας αγοράς τους και τη σύναψη κάποιου συμβολαίου(Παναγιώτου , 2014; Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2022).

### **3.5 3Δ σχεδιασμός, σάρωση και εκτύπωση (3D Design, Scanning & 3D Printing)**

Η γρήγορη μετάδοση της γνώσης μέσω των σταθερών και κινητών συνδέσεων ευρυζωνικότητας και η δυνατότητα οπτικο-ακουστικής αναπαράστασης κάθε πολιτισμικού αγαθού επιτρέπουν στις 3D τεχνολογίες να προβάλλουν την πολιτισμική κληρονομιά με έναν πιο ελκυστικό και ενδιαφέροντα τρόπο. Ο τρισδιάστατος σχεδιασμός, σάρωση και εκτύπωση μπορούν να προσφέρουν δυναμικές ψηφιακές αποδόσεις για την προστασία, καταγραφή και ανάδειξη του πολιτισμού. Πρόκειται για την ψηφιακή κατασκευή ενός φυσικού αντικείμενου ή

χώρου παραπλήσιου ή ίδιου του πρωτοτύπου. Κατ' αυτόν το τρόπο πολλά ιστορικά μνημεία, κτήρια και αρχαιολογικοί χώροι που δεν είναι προσβάσιμοι, είτε επειδή έχουν υποστεί φυσικές φθορές είτε επειδή οι έρευνες είναι εν ενεργεία, μπορούν να ανακατασκευαστούν και να αναπαρασταθούν όπως ακριβώς ήταν και παλαιότερα με την επανόρθωση και ανάπλαση τμημάτων του τρισδιάστατου μοντέλου. Το ίδιο μπορεί να συμβεί και σε χώρους και μνημεία που δεν υφίστανται πλέον και αποτελούν μόνο μια ανάμνηση του παρελθόντος. Τα μουσεία μετατρέπονται σε εικονικά προωθώντας έτσι τον εικονική περιήγηση στους χώρους. Η χρήση των τρισδιάστατων φωτορεαλιστικών μοντέλων και η παρουσίασή τους ψηφιακά στο διαδίκτυο μειώνει το χρόνο μοντελοποίησης των αντικειμένων και το κόστος παραγωγής τους και φέρνει τον χρήστη πιο κοντά στην πολιτισμική γνώση, αφού πλέον κάθε πολιτισμικός οργανισμός απευθύνεται σε ένα ευρύτερο κοινό (Πούλος & Μίγδος, 2017).

### **3.6 Σύστημα Γεωγραφικών Πληροφοριών (Geographic Information Systems-GIS)**

Το σύστημα γεωγραφικών πληροφοριών διαθέτει ένα σύνολο εργαλείων που εξυπηρετούν στη συλλογή, την επεξεργασία, την αποθήκευση και διάδοση γεωγραφικών δεδομένων με τη χρήση του διαδικτύου. Αυτή η συνεργασία του διαδικτύου με το σύστημα γεωγραφικών πληροφοριών οδήγησε στη διαμόρφωση μια νέας τεχνολογίας των Web-Gis που χρησιμοποιείται ευρέως στον τομέα του πολιτισμού. (Μαρσέλη, 2008).

Η υπηρεσία Web-Gis προσφέρει την τρισδιάστατη χαρτογράφηση και μοντελοποίηση των αρχαιολογικών μνημείων, πολιτισμικών κτηρίων και μονοπατιών με την ελεύθερη πρόσβαση στις υπηρεσίες του διαδικτύου. Η χρήση κάποιου εξειδικευμένου λογισμικού δεν κρίνεται απαραίτητη. Επίπλέον δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να επεξεργάζονται γεωγραφικά δεδομένα μέσω ενός περιηγητή ιστού, αλλά και να κάνουν χωρική ανάλυση και διαχείριση για να δημιουργήσουν "έξυπνους" δυναμικούς χάρτες(Μαρσέλη, 2008).

### **3.7 Ψηφιακέςεφαρμογέςδιάδρασης (Digital interactive applications)**

Οι ψηφιακές εφαρμογές διάδρασης αποτελούν εφαρμογές που υποστηρίζουν την ενημέρωση του κοινού με την παράλληλη λειτουργία πολυμέσων (εικόνα, ήχος, γραφικά, βίντεο, σχέδια κίνησης). Περιλαμβάνουν ψηφιακά εργαλεία που εμπλουτίζουν την εμπειρία του χρήστη βοηθώντας τον να κατακτήσει τη γνώση μέσω διάφορων διαδραστικών επιλογών. Οι ψηφιακές εφαρμογές διάδρασης μπορούν να αξιοποιήσουν όλες τις αναδυόμενες τεχνολογίες που αναφέρθηκαν ανωτέρω. Ο χρήστης εμπλέκεται συναισθηματικά και ψυχαγωγείται μαθαίνοντας. Τέτοιες ψηφιακές εφαρμογές διάδρασης που χρησιμοποιούνται στον χώρο του πολιτισμού είναι η ψηφιακή αφήγηση και τα ψηφιακά παιχνίδια.

Η ψηφιακή αφήγηση αφορά την τεκμηρίωση εκθεμάτων και αρχαιολογικών χώρων μέσω πολυμεσικών πολύγλωσσων φορητών συσκευών. Οι συσκευές αυτές συνδυάζοντας εικόνα, ήχο και βίντεο προσφέρουν ένα εύρος πληροφοριών στον χρήστη με ζωντανό τρόπο υποστηρίζοντας έτσι την ξενάγηση και την πλοήγηση στο χώρο. Η αφήγηση μπορεί να ξεκινήσει είτε με πρωτοβουλία του χρήστη είτε αυτόματα με την βοήθεια των αισθητήρων κατά την τοποθέτηση της συσκευής στο πολιτισμικό αγαθό και στην γλώσσα επιλογής του.

Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν έναν διαδεδομένο τρόπο προσέλκυσης του ενδιαφέροντος των νέων στον πολιτισμικό χώρο. Πρόκειται για έναν ευέλικτο οδηγό ήχου και εικόνας (audioguide) που προάγει την γνώση για τον πολιτισμό και την τέχνη. Ο οδηγός αυτός μπορεί να συμπεριλαμβάνει και 3d τεχνολογίες και γραφικά. Μέσω των παιχνιδιών αυτών δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να δημιουργήσει αυτοβούλως τη δική του διαδρομή ανακάλυψης (Μπαλαλάς & Ντάικος, 2018).



## 4. Μελέτη Περίπτωσης: Φθιώτιδα

### 4.1. Γεωγραφικά χαρακτηριστικά

Ο Νομός Φθιώτιδας βρίσκεται Β.Δ. της Περιφέρειας Στερεάς Ελλάδας και έχει πρωτεύουσα τη Λαμία. Συνορεύει βόρεια με τους Νομούς Μαγνησίας, Λαρίσης και Καρδίτσας, δυτικά με το Νομό Ευρυτανίας, νότια με τους Νομούς Φωκίδας, Βοιωτίας και Αιτωλοακαρνανίας, ενώ ανατολικά βρέχεται από τον Ευβοϊκό και τον Μαλιακό Κόλπο.

Ο Νομός της Φθιώτιδας διαιρείται σε 7 Δήμους:




- |                    |                                  |                               |
|--------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| ✚ Δήμος Λαμιέων    | ✚ Δήμος Δομοκού                  | ✚ Δήμος Αμφίκλειας – Ελάτειας |
| ✚ Δήμος Στυλίδας   | ✚ Δήμος Μώλου-Αγίου Κωνσταντίνου | ✚ Δήμος Λοκρών                |
| ✚ Δήμος Μακρακώμης |                                  |                               |



Εικόνα 10: Σύσταση δήμων του Νομού Φθιώτιδας



Ο Νομός διαιρείται και σε τρεις επαρχίες:

-  Επαρχία Φθιώτιδας
-  Επαρχία Δομοκού
-  Επαρχία Λοκρών

Τα βουνά που την περιστοιχίζουν είναι: ο Παρνασσός, η Οίτη, ο Τυμφρηστός, η Όθρυς, η Οξιά, το Καλλίδρομο και τα Βαρδούσια Όρη.

Κεντρικό ποτάμι: ο Σπερχειός που εκβάλλει στον Μαλιακό κόλπο.

## 4.2 Φθία

Η Φθιώτιδα είναι το κέντρο της Ελλάδας και συνεπώς το φυσικό πέρασμα από το βορρά στο νότο και από το νότο στο βορρά. Λόγω της σπουδαιότητας της θέσης που κατέχει, έχουν διεξαχθεί σε αυτήν πολλά σημαντικά ιστορικά και μυθικά γεγονότα, που χάραξαν τον ρου της ιστορίας ήδη από τη ζωνηρή φαντασία των αρχαίων Ελλήνων. Θεοί, ημίθεοι, ήρωες και αγωνιστές, φύλα βαρβαρικά και συμμαχικά ενέπνευσαν και στιγμάτισαν τον τόπο. Τα αρχαιολογικά ευρήματα και οι ιστορικές τοποθεσίες του νομού αποτελούν αποδεικτικά στοιχεία του ζωντανού πολιτισμού που επιβίωσε στο διηνεκές του χρόνου.

Η επωνυμία «Φθιώτιδα» προέρχεται από τη λέξη Φθία ή Φθίη (ιωνικώς), όπως ονομαζόταν στην αρχαιότητα μία από τις μεγαλύτερες πόλεις της αρχαίας Θεσσαλίας. Ονομάστηκε Φθία είτε από τη Φθία, σύζυγο του Αμύντορα, βασιλιά του Ορμενίου, που γέννησε τον Αχαιό είτε από τον Φθίο, γιο του Ποσειδώνα και της Λαρίσσης, κόρης του Πελασγού. Η Φθία αποτέλεσε το βασίλειο του Δευκαλίωνα, του Έλληνα, του Πηλέα και του Αχιλλέα και το λίκνο των Πρωτοελλήνων. Εικάζεται ότι βρισκόταν κάπου μεταξύ των Φαρσάλων, των εκβολών του Σπερχειού και της Κρεμαστής Λαρίσης. Ο Σπερχειός ποταμός αποτελεί έναν καθοριστικό δείκτη της τοποθεσίας της Φθίας. Ο Όμηρος μνημονεύει συχνά τη σπουδαιότητα του Σπερχειού, υπονοώντας τη θέση του ως θεό-ποταμό όπως για παράδειγμα όταν ο Πηλέας τάζει στον ποταμό Σπερχειό να προσφέρει την κόμη του γιου του σε περίπτωση που δεν γυρνούσε από την Τροία.

## 4.3 Ιστορική αναδρομή

### 4.3.1 Μυθική Φθία

#### Ο κατακλυσμός του Δευκαλίωνα

Η περιοχή της Φθιώτιδας ήταν η εστία αναδημιουργίας του ελληνικού γένους κατόπιν του κατακλυσμού του Δευκαλίωνα. Ο Δευκαλίωνας, γιος του Προμηθέα και της Ωκεανίδας Κλυμένης, μαζί με την Πύρρα, κόρη του Επιμηθέα και της Πανδώρας, βασίλευαν στη Θεσσαλία, με κέντρο την περιοχή της Φθίας, όταν ο Δία αποφάσισε να εξαφανίσει το υβριστικό γένος των ανθρώπων. Ο Δευκαλίωνας και η Πύρρα, κατόπιν συμβουλής του Προμηθέα, κατασκεύασαν λάρνακα, μέσα στην οποία ταξίδευαν για εννέα μέρες και νύχτες για να αποφύγουν τον κατακλυσμό. Εκείνοι έμελλαν να είναι οι επιζήσαντες του κατακλυσμού. Τη δέκατη μέρα φτάνοντας στον Παρνασσό ή το όρος Όθρυ, πραγματοποίησαν θυσία στον προστάτη των φυγάδων, Δία. Ο γενναιόδωρος Δίας έστειλε τον Ερμή για να πραγματοποιήσει κάθε επιθυμία του Δευκαλίωνα. Εκείνος ζήτησε τη δημιουργία του ελληνικού γένους. Ο Ερμής τους υπέδειξε το μαντείο το Δελφών. Η Θέμις τους είπε τα εξής λόγια: «*Καλύψατε αμφοτέροι την κεφαλήν, λύσατε τα εξωσμένα ενδύματα και τότε ρίψατε τα οστά της μεγάλης γενέτειρας προς τα οπίσω*». Υποθέτοντας ως οστά τους λίθους (πέτρες) της γης, έριχνε ο καθένας πίσω και πάνω από το κεφάλι του λίθους. Πίσω από τον Δευκαλίωνα φύτρωναν άντρες και πίσω από την Πύρρα γυναίκες. Έτσι και βγήκε η ονομασία «λαός» εκ της λέξης «λας» που σημαίνει η πέτρα. Μετά τον κατακλυσμό, ο Δευκαλίωνας και η Πύρρα μετοίκισαν στο λιμάνι των Οπουντίων, στον Κύνο. Εκεί απέκτησαν τρία παιδιά, τον Έλληνα, τον Αμφικτύονα και την Πρωτογένεια (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

#### Πηλέας και Αχιλλέας – Βασιλιάς της Φθίας

Ο Πηλέας ήταν ο θνητός βασιλιάς της Φθίας που νυμφεύθηκε τη Νηρηίδα Θέτιδα και από την ένωσή τους γεννήθηκε ο ενδοξότερος και ομορφότερος ήρωας του Ομήρου, ο Αχιλλέας. Ο Αχιλλέας ζει, μεγαλώνει και μορφώνεται στη Φθία μέχρι να έρθει η στιγμή της εκπλήρωσης του πεπρωμένου του. Εν όψει του Τρωϊκού πολέμου, συγκεντρώνει τους

Μυρμιδόνες από τη Φθία για να πολεμήσουν στην Τροία (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

#### Ηρακλής – ο μεγαλύτερος μυθικός ήρωας

Ο Ηρακλής, γιος του Δία και της Αλκμήνης, ήταν ο ημίθεος ήρωας που έζησε και έδρασε κατεξοχήν στην περιοχή της Φθιώτιδας. Χαρακτηριστική είναι η δράση του στην Τραχίνα της Φθίας (σημερινή Ηράκλεια) με τις ευεργετικές υπηρεσίες που προσέφερε στην περιοχή και ο φοβερός θάνατος που τον βρήκε στην Οίτη με τον δηλητηριασμένο από το αίμα του Νέσσου χιτώνα που του έδωσε η γυναίκα του, Δηάνειρα, εξαιτίας της αλόγιστης ζήλειας της (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

### **4.3.2 Προϊστορική Φθιώτιδα**

Η Φθιωτική ενδοχώρα, τα νοτιοανατολικά παράλια της καθώς και η περιοχή στη κοιλάδα του Σπερχειού και του Βοιωτικού Κηφισού κατοικούνταν ήδη από την νεολιθική εποχή (6000-2800/2700 π.Χ). Απόδειξη αυτού είναι οι πολυάριθμοι οικισμοί που έχουν ανευρεθεί, που επρόκειτο για καλύβες από κλάδους και πηλό και άλλων οικισμάτων με λίθινα θεμέλια όπως και εργαλείων και όπλων που χρησιμοποιούνταν είτε για την παραγωγή είτε για το κυνήγι.

Πρώτοι νέοι κάτοικοι που αναμείχθηκαν με τον νεολιθικό πληθυσμό θεωρείται ένα μεσογειακό φύλο, οι Λελέγες, που εγκαταστάθηκαν στα παράλια της Λοκρίδας και στις περιοχές της ανατολικής Στερεάς Ελλάδας. Το φύλο αυτό σημείωσε αξιόλογη ναυτική δραστηριότητα στις ανωτέρω περιοχές.

Αργότερα, την νεολιθική περίοδο διαδέχεται η χαλκοκρατία (2800/2700-1100 π.Χ) ριζικά διαφοροποιημένη. Τα νέα φύλα που έρχονται είναι συγγενή προς τους κατοίκους των Κυκλάδων και της Δυτικής Μικράς Ασίας και ασχολούνται ιδιαίτερα με την μεταλλοτεχνία και την παραγωγή ειδών από χαλκό. Διάφορα όστρακα και μικρά αντικείμενα της περιόδου έχουν ανευρεθεί σε περιοχές όπως το Λιανοκλάδι, τις Ράχες, τη Δρυμαία, τη Στυλίδα κ.α.

Στο τέλος της χαλκοκρατίας, περ. το 1900 π.Χ. Θεσσαλικά πολεμοχαρή φύλα, οι λεγόμενοι Πρωτοέλληνες (Ιωνες) εγκαθίστανται αρχικά στο Λιωνακλάδι - όπως

αποδεικνύουν ευρύματα των ανασκαφών στην περιοχή – και κατεβαίνουν προς τη Βοιωτία, την Αττική και την Πελοπόννησο. Οι μόνοι που διέφυγαν της κυριαρχίας των Πρωτοελλήνων ήταν οι Δελέγες της ανατολικής Λοκρίδας και οι Δρύοπες της κοιλάδας του Σπερχειού.

Κατά τη διάρκεια της Μυκηναϊκής εποχής (1600-1100 π.Χ.) νέα ισχυρότερα φύλα Ινδοευρωπαϊκής προέλευσης επικρατούν στη Φθιώτιδα, τη Λοκρίδα και την περιοχή του Δομοκού. Τα νέα αυτά φύλα είναι οι Αχαιοί, οι Έλληνες, οι Φθίοι, οι Αινιάνες, οι Λοκροί και οι Μυρμιδόνες. Ευρήματα της περιόδου αυτής έχουν βρεθεί κατά καιρούς και στη Φθιώτιδα και στη Λοκρίδα όπως για παράδειγμα στη Λαμία, τον Αχινό, την Πελασγία, τις Λιβανάτες, την Αμφίκλεια, της Ελάτεια κ.ά.

Τον 11ον αιώνα π.Χ. καταφτάνουν τα δωρικά φύλα οπότε και έχουμε την «Κάθοδο των Δωριέων». Οι Δωριείς σταδιακά επικρατούν και ενσωματώνονται με τους γηγενείς της Φθιώτιδας. Μόνη εξαίρεση οι Δρύοπες, οι οποίοι αντιστέκονται σθεναρά και εν τέλει υποτάσσονται (Παπαναγιώτου Γ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

### 4.3.3 Αρχαϊκή Φθιώτιδα

Την αρχαϊκή εποχή, διεξάγεται στις Θερμοπύλες, ένα ορεινό πέρασμα στη Φθιώτιδα, η μεγαλύτερη πρότυπη μάχη αυτοθυσίας και αυταπάρνησης για την απελευθέρωση της πατρίδας. Το 480 π.Χ., στα πλαίσια της δεύτερης περσικής εισβολής στην Ελλάδα, ο Ξέρξης βασιλιάς των Περσών έχοντας μαζέψει στην στρατιά του ανυπολόγιστο αριθμό ανδρών καταφτάνει στα στενά των Θερμοπυλών. Εκεί ο βασιλιάς των Σπαρτιατών, Λεωνίδας με 300 επίλεκτους Σπαρτιάτες πολεμιστές, 700 Θεσπιείς και 80 Μυκηναίους μάχεται γενναία ενάντια στον περσικό στρατό. Κατατροπώνεται έχοντας πετύχει όμως από τη μία την καθυστερημένη κάθοδο των Περσών προς την Αθήνα και από την άλλη την έγκαιρη προετοιμασία των Ελλήνων για τη ναυμαχία στη Σαλαμίνα.

Το 343 π.Χ ο Φίλιππος ο Β' καταλαμβάνει τη Φθιώτιδα και την συμπεριλαμβάνει στη Μακεδονική κυριαρχία.

#### 4.3.4 Ελληνιστική Φθιώτιδα

Με τον θάνατο του Μ. Αλεξάνδρου το 323π.Χ ξεσπάει ο Λαμιακός πόλεμος. Κάποιες πόλεις – κράτη της νότιας Ελλάδας υπό την ηγεσία των Αθηναίων και στρατηγό τον Λεωσθένη συνανσπίζονται και έρχονται σε σύγκρουση με τις μακεδονικές δυνάμεις και στρατηγό τον Αντίπατρο. Η πολιορκία διεξάγεται στην ακρόπολη της Λαμίας με τον Αντίπατρο να βρίσκεται μέσα στην ακρόπολη και τον αντιμακεδονικό συνασπισμό να έχει οχυρώσει τη γύρω περιοχή. Παρά τις αρχικές επιτυχίες που σημειώθηκαν, τελικά απέτυχαν να καταλάβουν την πόλη και η πολιορκία έληξε άδοξα για τους Αθηναίους και τους συμμάχους τους.

Το 304 π.Χ ο Δημήτριος ο Πολιορκητής, γιος του Αντιγόνου, αποφασίζει να ελευθερώσει την Ελλάδα και τάσσεται εναντίον του Κασσάνδρου. Η περιοχή τελικά ελευθερώθηκε από το Δημήτριο τον Πολιορκητή και λίγο αργότερα εντάχθηκε στην Αιτωλική συμπολιτεία.

Το 279 π.Χ οι Γαλάτες εισβάλλουν στην Ελλάδα και την λεηλατούν. Με την άφιξή τους στην Θεσσαλία, ετοιμάζεται η σύγκρουση στις Θερμοπύλες για μία ακόμη φορά. Πρώτα περνούν από την Ηράκλεια, στην οποία προκαλούν μεγάλες καταστροφές. Μαθαίνοντας όμως ότι το κυρίως ελληνικό στράτευμα είναι στις Θερμοπύλες, αλλάζει ρου και κινείται προς τα στενά. Εκεί έχουν συνασπιστεί οι Βοιωτοί, οι Φωκείς, οι Οπούντιοι Λοκροί, οι Μεγαρείς, οι Αιτωλοί και οι Αθηναίοι υπό την ηγεσία του Αθηναίου Κάλλιπου για να αντιμετωπίσουν τους Γαλάτες. Η οργανωμένη αντίσταση των Ελλήνων σε αντίθεση με τον εχθρό κατέληξε με την υποχώρηση του τελευταίου.

Κατά τα έτη 211-205 π.Χ. οι Ρωμαίοι για να λάβουν τη πολεμική συνδρομή των Ελλήνων, παρουσιάζουν την άφιξή τους και την επιθυμία τους για πόλεμο κατά του Φιλίππου Ε΄ ως κίνηση απελευθέρωσής τους από τον μακεδονικό ζυγό. Έτσι και μετά από πολλές μάχες το 205 π.Χ. οι Ρωμαίοι υπέγραψαν ειρήνη με τον Φίλιππο Ε΄. Το 196 π.Χ. η Ρωμαϊκή Σύγκλητος κηρύττει ανεκάρτητες και αυτόνομες μεταξύ άλλων και τις πόλεις των Αχαιών Φθιωτών.

#### 4.3.5 Βυζαντινή Φθιώτιδα

Την Βυζαντινή περίοδο γίνονται, ιδιαιτέρως στην Κεντρική Ελλάδα, πολλές διοικητικές ανακατατάξεις και προωθείται η διαίρεση του Ρωμαϊκού κράτους. Έχουμε τις αλεπάλληλες επιδρομές των Γότθων και την παράλληλη ανάπτυξη του Χριστιανισμού. Το 52 μ.Χ. ιδρύεται η πρώτη χριστιανική εκκλησία στην Υπάτη. Στα πρακτικά της Οικουμενικής Συνόδου ( 431 μ.Χ.) αναφέρεται ότι τρεις ήταν οι Επισκοπές της Φθιώτιδας, της Υπάτης, της Λαμίας και του Εχινού. Ακολουθούν νέες επιδρομές Σλάβων. Το βυζαντινό κράτος μετονομάζεται σε «Κράτος της Ρωμανίας» και η Λαμία, γύρω στο 860 μ.Χ. σε «Ζητούνι». Το 869 η Υπάτη αναφέρεται σε εκκλησιαστική σύνοδο για πρώτη φορά με το όνομα Νέα Πάτρα μαζί με τη Λαμία, που ονομαζόταν τότε Ζητούνι. Το 929 μ.Χ. γίνονται επιδρομές από τους Βούλγαρους που συνεχώς εντείνονται. Το 995 μ.Χ. πραγματοποιείται και η μάχη του Σπερχειού ανάμεσα στις βυζαντινές και τις βουλγαρικές δυνάμεις με επικεφαλής τους Νικηφόρο Ουρανό και Σαμουήλ αντίστοιχα. Με τη μάχη αυτή η Κεντρική Ελλάδα και Πελοπόννησος απαλλάχθηκε από την καταστροφική κυριαρχία των Βουλγάρων(Φλώρος, 1988).

Στη συνέχεια ξεκινάει η παρακμή στην περιοχή της Φθιώτιδας έως ότου πέφτει στην κυριαρχία των Φράγκων και συγκεκριμένα του Μονιφάτιου (1211 μ.Χ.). Επί φραγκοκρατίας ιδρύεται στο Γαρδίκι Κρεμαστής Λάρισας επισκοπή της Λατινικής Εκκλησίας. Το 1267 μ.Χ. κληροδοτήθηκε στον Ιωάννη Άγγελο Δούκα Κομνηνό το Νόθο, η Θεσσαλική Βλαχία (περιοχές από την Πίνδο ως τον Παγασητικό κόλπο) και κατέστησε την Υπάτη έδρα του κρατιδίου της Μεγάλης Βλαχίας. Στη συνέχεια, έπεται η επιδρομή των Καταλανών, οι οποίοι κατέλαβαν τη Φθιώτιδα το 1309 μ.Χ. Οι Καταλανοί ως άτακτοι μισθοφόροι, λεηλατούσαν, έκλεβαν, βασάνιζαν. Το 1320 μ.Χ. εισβάλλουν στην Ελλάδα οι Αλβανοί και λίγο αργότερα (1337-1357 μ.Χ.) οι Σέρβοι. Καταλανοί, Αλβανοί και Σέρβοι συνυπάρχουν σε πολλές περιοχές της Ελλάδας. Το 1385 μ.Χ. η Φθιώτιδα προσαρτάται στη Σερβοκρατούμενη Θεσσαλία. Το 1393 μ.Χ. καταλήφθηκε από τους Τούρκους με επικεφαλής το Σουλτάνο Βαγιαζήτ. Την περίοδο της οθωμανικής κυριαρχίας η Υπάτη μετονομάζεται «Πατρατζίκι» (μικρή Πάτρα) και αποτελεί έδρα ιδιαίτερης επαρχίας. Οι οθωμανοί συνεχώς καταλαμβάνουν όλο και περισσότερες ελληνικές περιοχές. Το φθινόπωρο του 1446 μ.Χ. υποδουλώνεται και η Λαμία. Οι συνεχείς κατακτήσεις των Οθωμανών έχουν ως επακόλουθο την άλωση της

Κωνσταντινούπολης το 1453 μ.Χ. Ακολουθούν τα 400 χρόνια σκλαβιάς που στιγμάτισαν το ελληνικό έθνος (Φλώρος, 1988).

#### 4.3.6 Επανάσταση του 1821- Φθιώτιδα

Κατά τη διάρκεια αυτών των χρόνων γίνονται πολλές προσπάθειες και εξεγέρσεις απόκρουσης του οθωμανικού ζυγού. Κλέφτες και αρματωλοί επιδίδονται σε συνεχείς μάχεις πάνω στα βουνά και στα φαράγγια. Αν και οι πληροφορίες για την αντίσταση επώνυμων ανδρών της γεωγραφικής περιφέρειας είναι λιγοστές, δεν μπορούμε να αμφισβητήσουμε το γεγονός ότι πολλοί ήταν εκείνοι που ακολούθησαν το φωτεινό παράδειγμα των πρωτοπόρων αγωνιστών της Νεότερης Ελλάδας. Στη Θεσσαλία και στη Στερεά Ελλάδα υπήρχαν δέκα αρματωλίκια κατά τον 18<sup>ο</sup> αιώνα. Ως αρχηγέτες στη Φθιώτιδα λογίζονται ότι έδρασαν οι Κούρμας και Σπανός σε συνεργασία με τους αρχιερείς Σαλώνων Φιλόθεο, των Θηβών Ιερόθεο, της Λαρίσης Μακάριο και της Εύβοιας Αμβρόσιο. Καθ' όλους τους χρόνους της τουρκοκρατίας η Μητρόπολη των Νέων Πατρών (Υπάτης) λειτουργούσε παρά την οργή και τις απειλητικές διαστάσεις που μαίνονταν εναντίον της. Άξιο λόγου είναι το γεγονός ότι το 1711 οι Οθωμανοί δολοφόνησαν τον αρχιερέα των Νέων Πατρών εντός του ναού κατά τη διάρκεια της θείας λειτουργίας. Στο τεταμένο αυτό κλίμα τα ηρωικά θούρια του Ρήγα Φεραίου και τα πατριωτικά κηρύγματα του Αδαμάντιου Κοραή και του Άνθιμου Γαζή βρήκαν ανταπόκριση. Τόνωσαν την πίστη, σφυρηλάτησαν τις συνειδήσεις και δημιούργησαν της προϋποθέσεις για τον υπέρτατο Αγώνα (Φλώρος, 1988).

Με την έκρηξη της Επανάστασης η Φθιώτιδα είναι έτοιμη υπό τις εντολές του Γεώργιου Αιυιάν. Ο Ιωάννης Δυοβουνιώτης υψώνει τη σημαία της Επανάστασης και πολιορκεί τη Μενδενίτσα και ο Αντώνης Κοντοσόπουλος ή Γεράντωνος την Αταλάντη. Στις 10 Απριλίου του 1821 ο Διάκος και ο Δυοβουνιώτης επιδιώκουν την κατάληψη του Ζητουνίου (Λαμίας). Οι δυνάμεις καταφτάνουν ως τη σημερινή περιοχή των Καλυβίων αλλά υποχωρούν στο χωριό Μπέκη (Σταυρός). Η μάχη που δίνεται λήγει ανεπιτυχώς. Έτσι στρέφονται προς την Υπάτη. Στις 18-19 Απριλίου καταλαμβάνεται η Υπάτη. Η άφιξη όμως του Ομέρ Βρυώνη στο Λιανοκλάδι τους υποχρεώνει να εγκαταλείψουν την πόλη. Στη συνέχεια πραγματοποιείται η συνέλευση των οπλαρχηγών Διάκου, Δυοβουνιώτη, Πανουργιά και Επισκόπου Σαλώνων Ησαΐα στις Κομποτάδες στις 20 Απριλίου για την προάσπιση της



Αλαμάνας, της Χαλκομάτας και του Γοργοποτάμου. Στις 23 Απριλίου διεξάγεται η μάχη της Αλαμάνας. Στη μάχη αυτή άφησε την πνοή του ο Επίσκοπος Σαλώνων Ησαΐας και συνελήφθη ο Αθανάσιος Διάκος. Στις 10 Μαΐου γίνεται η μάχη του «Αετού» στην Υπάτη. Οι Έλληνες νικούν. Στη συνέχεια στη περιοχή των Βασιλικών πραγματοποιείται μία από τις σημαντικότερες μάχες που απέκρουσε την έφοδο των Οθωμανών στην Πελοπόννησο και πυροδότησε τον πόθο των Ελλήνων για την ελευθερία. Οι Έλληνες αντιμετωπίζουν τις οθωμανικές δυνάμεις του Μπευράν πασά και νικούν (Φλώρος, 1988).

Στις 30 Μαρτίου του 1822 στο συμβούλιο που οργανώνεται υπό την προεδρεία του Υψηλάντη στον Μπράλλο αποφασίζονται τα εξής: η κατάληψη της Υπάτης, η επίθεση κατά της Λαμίας και η διακοπή των συγκοινωνιών και επαφής μεταξύ των Τούρκων της Λαμίας. Στις 2 Απριλίου γίνεται μάχη στη Στυλίδα και στις 4 Απριλίου στο Αυλάκι της Στυλίδας. Στο μεταξύ ο Οδυσσέας Ανδρούτσος επανδρώνει την Αγία Μαρίνα. Οι μάχες στην Αγία Μαρίνα διήρκεσαν 13 μέρες ώσπου τελικά στις 17 Απριλίου ο Ανδρούτσος αναχωρεί με τα στρατεύματά του και καταφεύγει στη σπηλιά που βρίσκεται στην Τιθορέα. Στις 9 Ιουνίου γίνεται η μάχη στη Φοντάνα της Λοκρίδας και στις 1 Νοεμβρίου η μάχη του Δαδιού (Αμφίκλειας). Στις 12 Αυγούστου το 1824 πραγματοποιείται η επίθεση στη Λαμία. Η Λαμία απελευθερώνεται το 1833 με την άφιξη του Βασιλιά Όθωνα στο Ναύπλιο και αποκτά την αρχαία της επωνυμία «Λαμία» και επισήμως το 1836 (Φλώρος, 1988).

#### **4.3.7 Η Φθιώτιδα στην Κατοχή**

Το διάστημα 1940-1950 η Φθιώτιδα και η Χώρα ολόκληρη κλονίζεται από πολέμους και μάστιγες που την πληγώνουν εσωτερικά και εξωτερικά. Το 1940 γίνεται ο Ελληνοϊταλικός πόλεμος και ακολουθεί το 1941 η επίθεση των γερμανικών στρατευμάτων στην Ελλάδα στα πλαίσια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Στις 18 Απριλίου η Λαμία βομβαρδίζεται και στις 20 Απριλίου καταλαμβάνεται από τους Γερμάνους που έμελλαν να μείνουν ως τις 17 Οκτωβρίου του 1944. Την περίοδο της Κατοχής (1941-1944) κυριαρχεί ο φόβος, οι κακουχίες, η πείνα, οι εκτελέσεις και οι δημεύσεις περουσιακών στοιχείων. Η Φθιώτιδα κι ολόκληρη η Χώρα αγωνίζεται για τη ζωή της και την ακεραιότητά της. Για την απόκρουση του κατακτητή οργανώνονται διάφορες αντιστασιακές δυνάμεις, μια από τις



οποίες είναι και το Εθνικό Απελευθερωτικό Μέτωπο (ΕΑΜ) με επικεφαλής τον Άρη Βελουχιώτη (Φλώρος, 1988).

Με το τέλος του Β' Παγκοσμίου πολέμου και παρά τις δυσχέρειες και τις καταστροφές που υπέστη ο τόπος, στη Χώρα ξεσπάει εμφύλιος πόλεμος (1946-1949) μεταξύ των Ταγμάτων Ασφαλείας του Κράτους και των ανταρτικών δυνάμεων που βρισκόταν υπό τον έλεγχο του Κομμουνιστικού Κόμματος Ελλάδας. Τα Τάγματα Ασφαλείας δημιουργήθηκαν για την προστασία των κατοίκων από τους αριστερούς αντάρτες που κατά καιρούς πολιορκούσαν περιοχές για να συλλέξουν τρόφιμα και ομήρους. Αποτέλεσμα ήταν μέσα από τις περιοχές αυτές να δημιουργηθούν και δεξιές ομάδες που δρούσαν είτε μόνες τους είτε σε συνεργασία με τα Τάγματα Ασφαλείας. Την περίοδο αυτή γράφτηκαν οι πιο μελανές σελίδες της ιστορίας της Χώρας μας (Φλώρος, 1988).

## 5. Ανάλυση και ανάπτυξη της εφαρμογής

Στο παρόν κεφάλαιο θα ακολουθήσει η μελέτη και υλοποίηση της εφαρμογής που αναπτύχθηκε στα πλαίσια της διπλωματικής εργασίας. Αρχικά θα παρουσιαστούν τα επιμέρους υποσυστήματα που χρησιμοποιήθηκαν για την υποστήριξη της εφαρμογής *e - Fthiotis*, θα διευκρινιστούν τα λογισμικά και υπηρεσίες, και κατόπιν θα πραγματοποιηθεί η βήμα - βήμα παρουσίαση της εφαρμογής.

### 5.1 Αρχιτεκτονική της εφαρμογής

Για την επίτευξη του σκοπού μας, δηλαδή τη δημιουργία μιας διαδικτυακής εφαρμογής για κινητές συσκευές που να παρουσιάζει αθέατες πληροφορίες των εκθεμάτων, μουσείων και αρχαίων τοποθεσιών της Κεντρικής Φθιώτιδας, σχεδιάστηκε αρχικά μια βάση δεδομένων. Η βάση δεδομένων καθιστά δυνατή την ανάκτηση των σχετιζόμενων, με το σημείο ενδιαφέροντος, πληροφοριών που κάθε χρήστης θέτει σε αναζήτηση κάθε φορά. Η παρουσίαση αυτών των πληροφοριών αναπτύχθηκε μέσα από το λογισμικό επαυξημένης πραγματικότητας, *BlipparforEducation*, με την αξιοποίηση της *dragdrop* λειτουργίας του και όχι τη χρήση κάποιου προγραμματιστικού κώδικα, καθώς και το *GoogleMaps* για την εύκολη περιήγηση του χρήστη. Για την ποιοτική παροχή αυτών των υπηρεσιών και την καλύτερη εμπειρία του χρήστη αξιοποιήθηκε ένας εξυπηρετητής (*server*) που επικοινωνεί με όλα τα δομικά στοιχεία της διαδικτυακής εφαρμογής και μοιράζει ελεύθερα το παραχθέν προϊόν.



Εικόνα 11: Σχεδιάγραμμα σχεδιασμού της της εφαρμογής

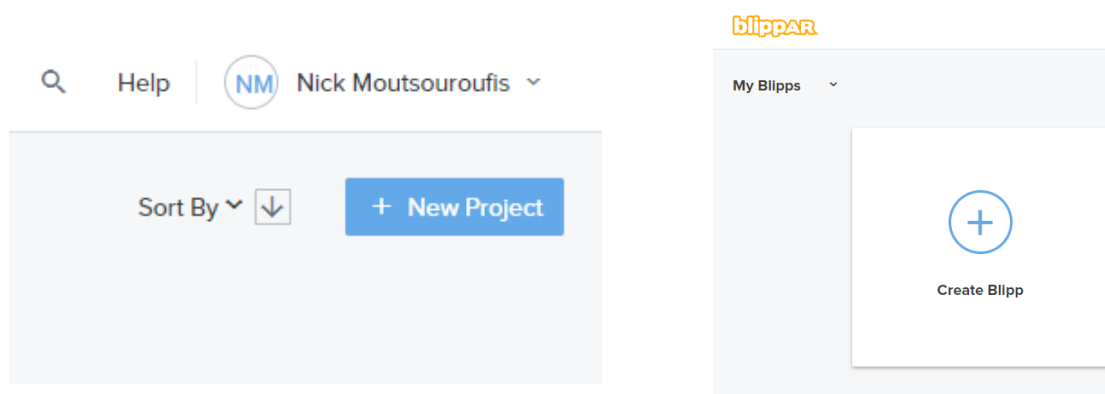
## 5.2 Υλοποίηση της εφαρμογής

### 5.2.1 Λογισμικό επαυξημένης πραγματικότητας Blippar

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, για την υλοποίηση της εφαρμογής e-Fthiotis χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο επαυξημένης πραγματικότητας, BlipparforEducation στη δωρεάν έκδοσή του (freeversion). Το Blippar είναι μια διαδραστική εφαρμογή που εξειδικεύεται στην επαυξημένη πραγματικότητα και την υπολογιστική όραση και ζωντανεύει κάθε στατική εικόνα. Δημιουργεί νέα κανάλια πληροφόρησης παρέχοντας μεγαλύτερη αξία στο περιεχόμενο της πληροφορίας και ταυτόχρονα μια ξεχωριστή εμπειρία στον χρήστη. Έτσι, χάρις τις δυνατότητες του εργαλείου αυτού αποδόθηκε στο πολιτισμικό υλικό που συλλέχθηκε μια πιο δυναμική παρουσίαση της ιστορίας και του θρυλικού παρελθόντος της Κεντρικής Φθιώτιδας. Το υλικό υπέστη μια οπτικοακουστική αναβάθμιση, ικανή να αναβιώσει το ιστορικό παρελθόν μπροστά στα μάτια του κάθε χρήστη.

Στη συνέχεια καταγράφεται η διαδικασία σχεδιασμού ενός πρότυπου μνημείου πολιτισμικού ενδιαφέροντος μέσω του λογισμικού Blippar.

Το Blippar, ουσιαστικά, λειτουργεί για τον εγγεγραμμένο χρήστη που θέλει να δημιουργήσει υλικό επαυξημένης πραγματικότητας σαν ένα portfolio εργασιών, παρέχοντας τα κατάλληλα εργαλεία σχεδίασης και αποθήκευσης του υλικού που συμβάλλουν στη δημοσίευσή του. Αρχικά, μας προτρέπει να δημιουργήσουμε το δικό μας project και ακολούθως το blipp, δηλαδή το τελικό αποτέλεσμα της σύμφυσης του πραγματικού και του εικονικού προϊόντος.



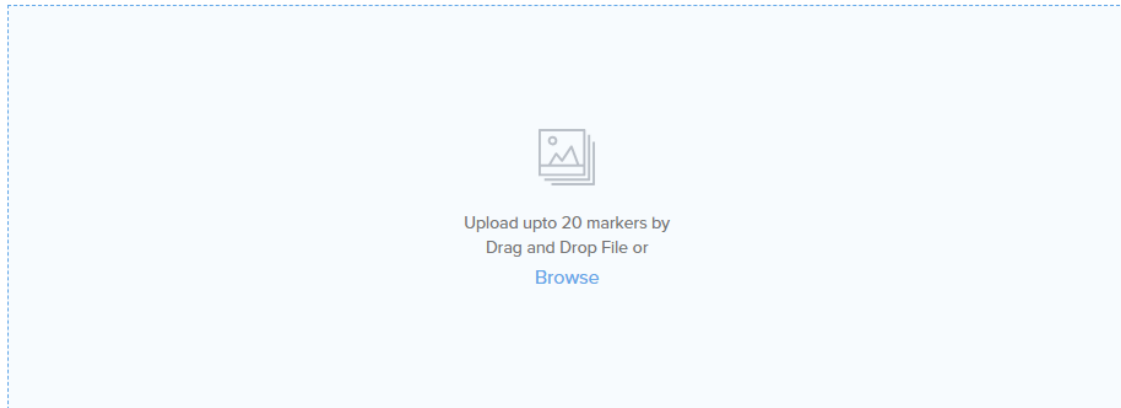
Εικόνα 12: Δημιουργία project και blipp

Για να επιτευχθεί ο σχεδιασμός του blipp χρειάζεται να καθορίσουμε την πρώτη εικόνα ή εικόνες αναφοράς (markers), πάνω στα οποία θα επιδιώξουμε την πρόθεση επαυξημένης πραγματικότητας. Η εικόνα αναφοράς που έχουμε επιλέξει είναι το μνημείο - σύμπλεγμα του Λεωνίδα με τον Ταΰγετο και τον Ευρώτα που βρίσκονται στην περιοχή των Θερμοπυλών. Για την καλύτερη, βέβαια, λειτουργία της εφαρμογής είναι εύλογη η λήψη φωτογραφιών από πολλές πλευρές του μνημείου. Κατ' αυτόν τον τόπο αυξάνονται οι πιθανότητες να αναγνωρίσει η κάμερα την προσδοκώμενη πληροφορία.

### Create Blipp

Upload a marker for your Blipp

Hint: For best results, marker format should be JPEG, RGB, and between 300-800 pixels in width and height.



### Create Blipp

Give your Blipp a name

You are creating a Blipp with 1 marker. Select the images you would like to use.



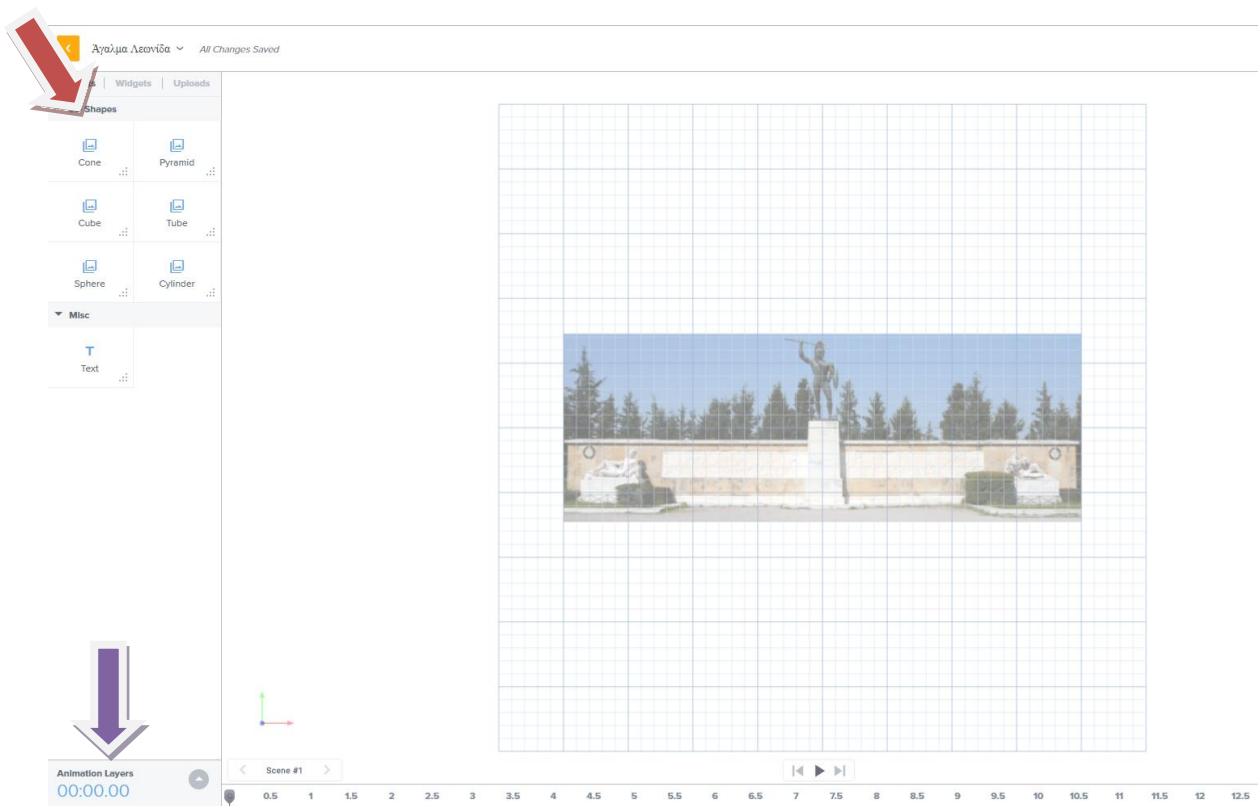
< Back

Cancel

Continue

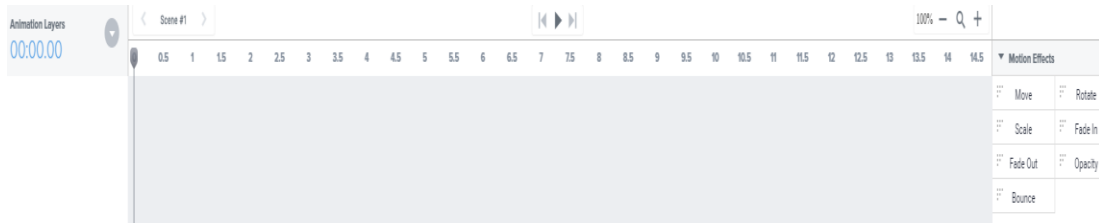
**Εικόνα 13: Καθορισμός εικόνας αναφοράς**

Πάνω αριστερά στην οθόνη του υπολογιστή (βλ. κόκκινο βελάκι), διατίθεται ένα μενού εργαλείων που μπορούν να αξιοποιηθούν δίχως περιορισμούς πάνω στην εικόνα αναφοράς. Συγκεκριμένα διατίθενται ορισμένα 3Dshapes (κώνος, σφαίρα, πυραμίδα, κύβος κ.ά.), η χρήση κάποιου κειμένου προς επεξεργασία, η τοποθέτηση widgets, δηλαδή κάποιων μικροεφαρμογών που ενσωματώνουν δυναμικό περιεχόμενο και αξιοποιούνται απευθείας (audio, facebook, calendar, video, SMS, gallery κ.ά.), όπως και παρόμοιων άλλων αρχείων δικής μας επιλογής και ενδιαφέροντος. Στην παρούσα εργασία η εφαρμογή 3Dmodels και animations δεν ήταν δυνατή καθώς περιοριζόταν από την δωρεάν έκδοση του λογισμικού.

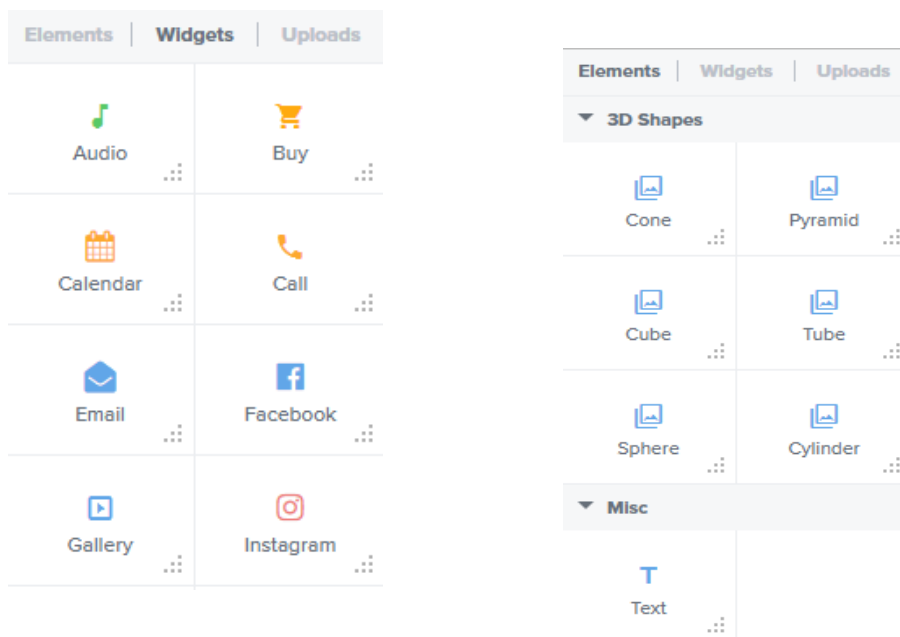


**Εικόνα 14: Κεντρική σελίδα επεξεργασίας της εικόνας αναφοράς (blipp)**

Κάτω δεξιά στην οθόνη του υπολογιστή (βλ. μωβ βελάκι), υπάρχει μια μπάρα διαχείρισης των εργαλείων όπου μπορούν να υποστούν κάποιες μεταβολές κίνησης και ευθυγράμμισης με τις ανάγκες παραγωγής του blipp. Οι μεταβολές αυτές μπορούν να πραγματοποιηθούν σε συγκεκριμένη χρονική στιγμή και να εναρμονιστούν με τις μεταβολές που υφίστανται τα υπόλοιπα.

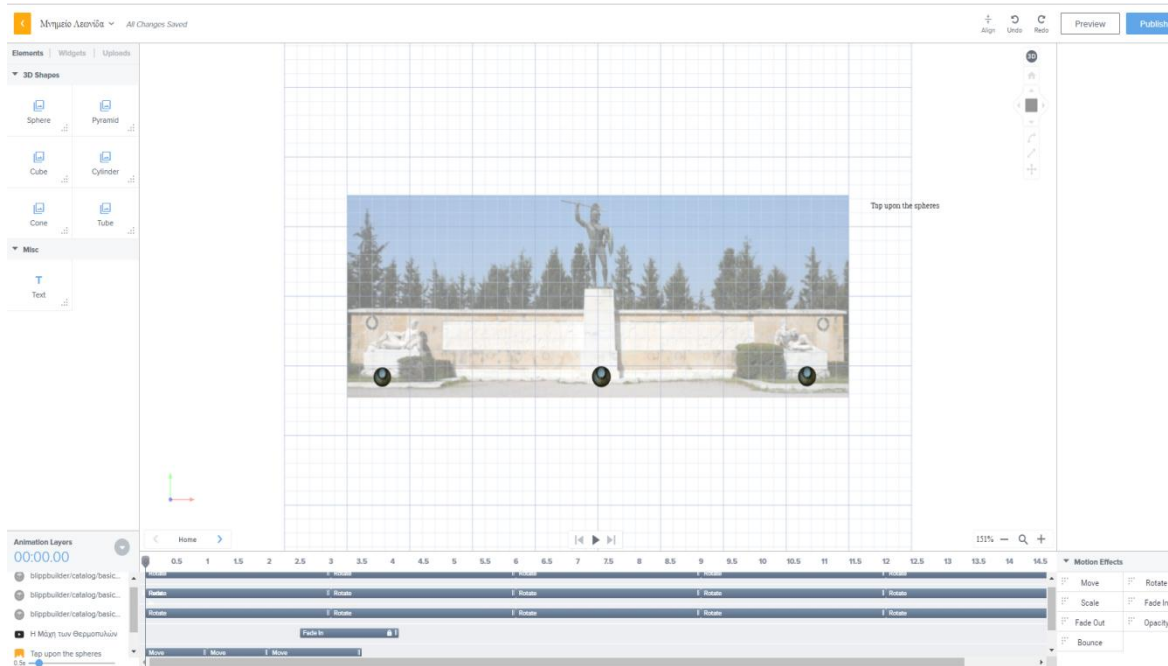


Εικόνα 15: Μπάρα διαχείρισης εργαλείων



Εικόνα 16: Μενού εργαλείων

Στο παράδειγμα του πολιτιστικού μνημείου του Λεωνίδα στις Θερμοπύλες έχουμε προβεί τόσο στην εισαγωγή 3Dshapes, όπως είναι οι σφαίρες - ασπίδες που περιστρέφονται κάτω από τα αγάλματα, και το καθοδηγητικό κείμενο όσο και στην εισαγωγή κάποιου βίντεο με την αναπαράσταση της μάχης των Θερμοπυλών (480 π.Χ.) και την χρήση εικόνων για την πιο στενή θέαση του συμπλέγματος. Έτσι η πληροφόρηση του εκκολαπτόμενου χρήστη σχετικά με το θρυλική μάχη θα γίνει πιο παραστατική, πολύπλευρη και πιο πλήρης.

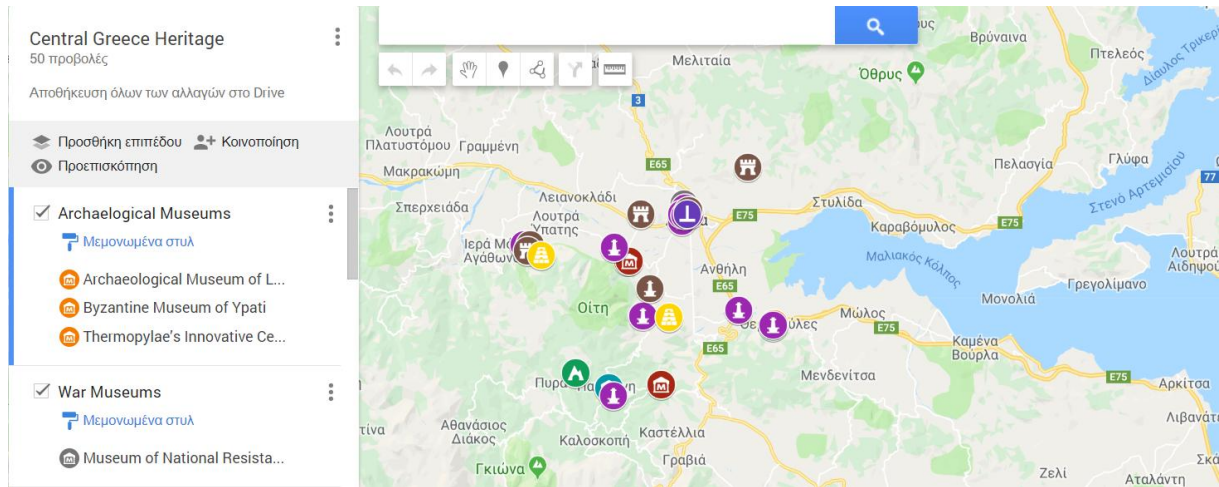


Εικόνα 17: Εισαγωγή επανξιημένης πληροφορίας

## 5.2.2 GoogleMaps

Στην παρούσα εργασία η χαρτογράφηση των πολιτιστικών και ιστορικών σημείων πραγματοποιήθηκε μέσω της αξιοποίησης του GoogleMaps. Πρόκειται για μια υπηρεσία χαρτογράφησης της Google που διατίθεται δωρεάν και στοχεύει στην ευκολότερη και ταχύτερη πλοήγηση του χρήστη στα σημεία ενδιαφέροντος. Κατ' επέκταση η τεχνολογία που διαθέτει μπορούν να υποστηρίξει άλλες υπηρεσίες που βασίζονται στους χάρτες της.

Στην προκειμένη περίπτωση, αρχικά διαμορφώθηκαν ορισμένα επίπεδα γενικού περιεχομένου για την καλύτερη κατηγοριοποίηση των μνημείων, μουσείων και περιοχών και στη συνέχεια διαχωρίστηκαν με την παράλληλη χρήση κάποιας ειδικής σήμανσης για τη διάκριση τους. Ακολούθως, έγινε η εισαγωγή φωτογραφικού υλικού και κάποιων πληροφοριών που θα μπορούσαν να προσελκύσουν το ευρύ κοινό να τα επισκεφτεί.



Εικόνα 18: Central Greece Heritage, Google Maps

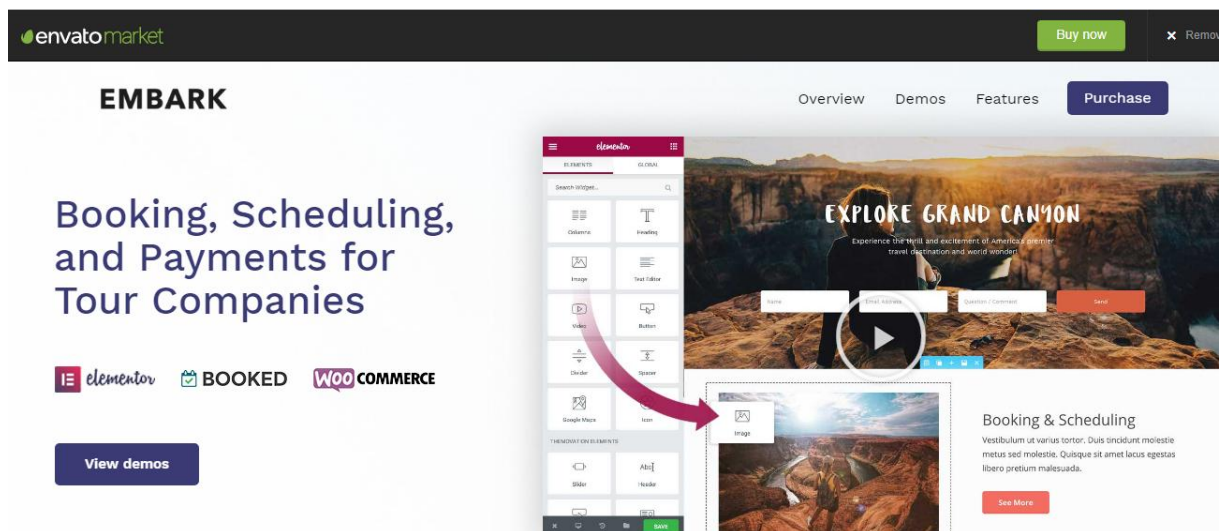


## 6. Δημιουργία Ιστοσελίδας:e - fthiotis

Στο κεφάλαιο αυτό θα αναλυθούν βήμα-βήμα οι διαδικασίες και οι ενέργειες που έγιναν για τη δημιουργία της ιστοσελίδας. Το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε ήταν το Wordpress. Πρόκειται για ένα λογισμικό ανοιχτού κώδικα, φιλικό προς τον χρήστη και με απεριόριστες δυνατότητες χωρίς να απαιτούνται ιδιαίτερες προγραμματιστικές γνώσεις. Μέσω του Wordpress μπορεί κανείς να δημιουργήσει δυναμικές ιστοσελίδες, έχοντας τη δυνατότητα να επιλέξει ανάμεσα σε ποικίλα θέματα χωρίς κάποια οικονομική επιβάρυνση, και να εισαγάγει και να διαχειριστεί πολυμέσα, συνδέσμους, σελίδες και widgets με εύκολο τρόπο προκαλώντας ένα καλαίσθητο οπτικά και μορφολογικά περιβάλλον.

### Βήμα 1<sup>ο</sup>: Επιλογή θέματος

Η επιλογή του θέματος Wordpress έγινε μέσω του envatomarket, μια ιστοσελίδα που εξειδικεύεται στην εύρεση θεμάτων. Για την παρούσα εργασία που ένας από τους στόχους της είναι η τουριστική ανάπτυξη της Φθιώτιδας μέσω της προβολής του πολιτιστικού πλούτου της, αναζητήθηκε θέμα με αρχαιολογικό ή ιστορικό προφίλ αλλά με τουριστικές προεκτάσεις για να μπορέσουν να δημιουργηθούν πολιτισμικά μονοπάτια.



Εικόνα 19: Wordpress θέμα επιλογής

## **Βήμα 2ο: Επιλογή webhosting και domainname**

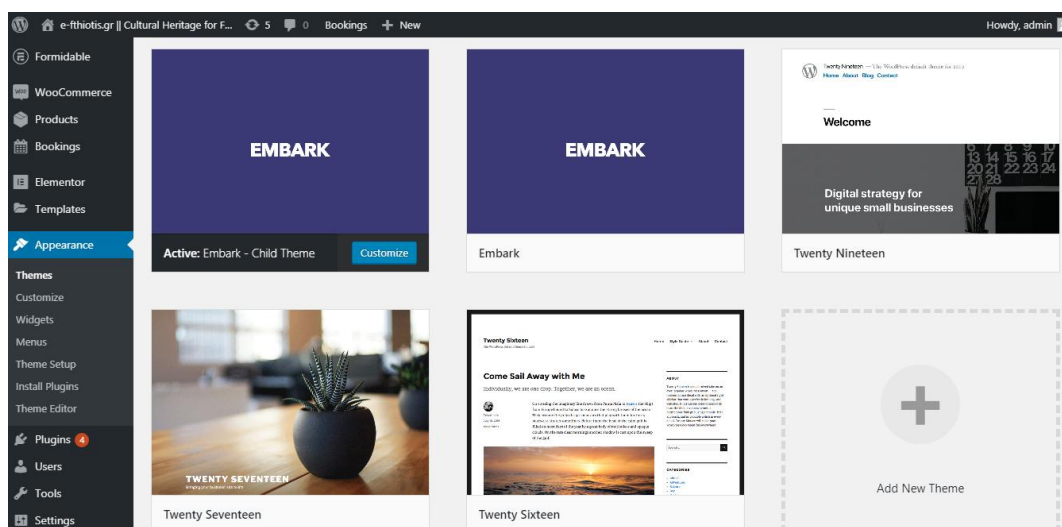
Η ιστοσελίδα κατασκευάστηκε σε έναν διαδικτυακό χώρο (WebHosting), πάνω στον οποίο θα μπορούσαμε να κατεβάσουμε όλα τα απαραίτητα αρχεία και πληροφορίες για την εγκατάσταση της πλατφόρμας Wordpress. Ο web hosting που θα φιλοξενούσε την ιστοσελίδα μας θα μας παρείχε και το domainname. Η επιλογή της ονομασίας ήταν <http://www.e-ftiotis.gr>. Η διαδικασία αυτή πραγματοποιήθηκε έναντι ενός μικρού αντιτίμου.

## **Βήμα 3<sup>ο</sup>: Εγκατάσταση πλατφόρμας**

Αφού ανεβάσαμε τα απαραίτητα αρχεία στην πλατφόρμα, πληκτρολογήσαμε σε έναν φυλλομετρητή (browser) την διεύθυνση της ιστοσελίδας μας ώστε να μπορέσουμε να δώσουμε την ονομασία της ιστοσελίδας μας, τον κωδικό ως διαχειριστές και το συνθηματικό.

## **Βήμα 4ο: Ενεργοποίηση και επεξεργασία θέματος**

Κατόπιν της εγκατάστασης της πλατφόρμας μπορεί να γίνει η ενεργοποίηση του θέματος επιλογής χρησιμοποιώντας το μενού που βρίσκεται στα αριστερά και πατώντας την επιλογή «Appearance». Εκεί βρίσκεται το θέμα που έχουμε κατεβάσει από το envatomarket. Στη συνέχεια ενδείκνυται η επεξεργασία του θέματος.



**Εικόνα 20: Ενεργοποίηση του θέματος**

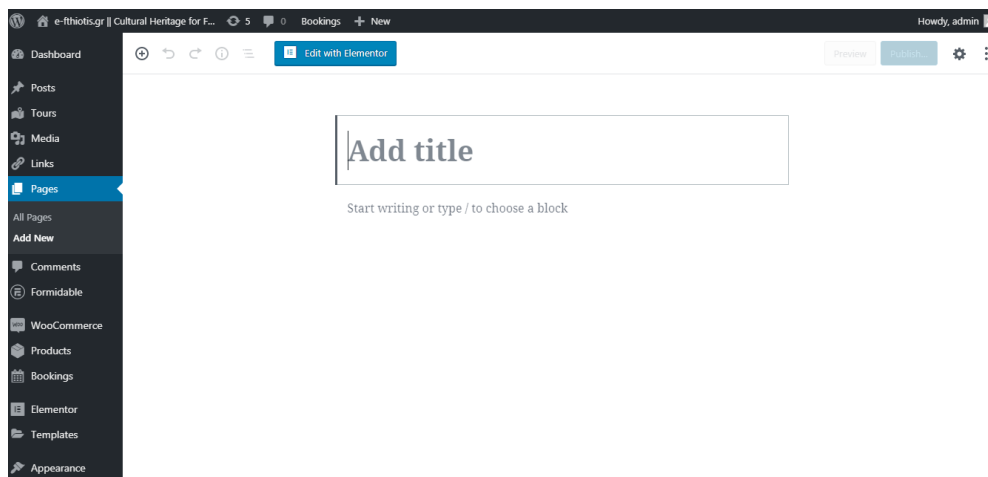
Επιλέγουμε την υπηρεσία «customize» όπου θα μας επιτραπεί η τροποποίηση της αρχικής σελίδας, της λεγόμενης ως «Home». Εκεί μπορούμε να προσθέσουμε μια διαφάνεια (Slider) και να προσθέσουμε τον τίτλο της ιστοσελίδας, το logo, εικόνες και animations, να αλλάξουμε τον τύπο γραφής όπως επίσης και να επεξεργαστούμε το μενού στο επάνω μέρος της σελίδας (Menu&Header) και τις πληροφορίες που θα υπάρχουν στο υποσέλιδο (Footer).



Εικόνα 21: Αρχική οθόνη της ιστοσελίδας κατόπιν της επεξεργασίας

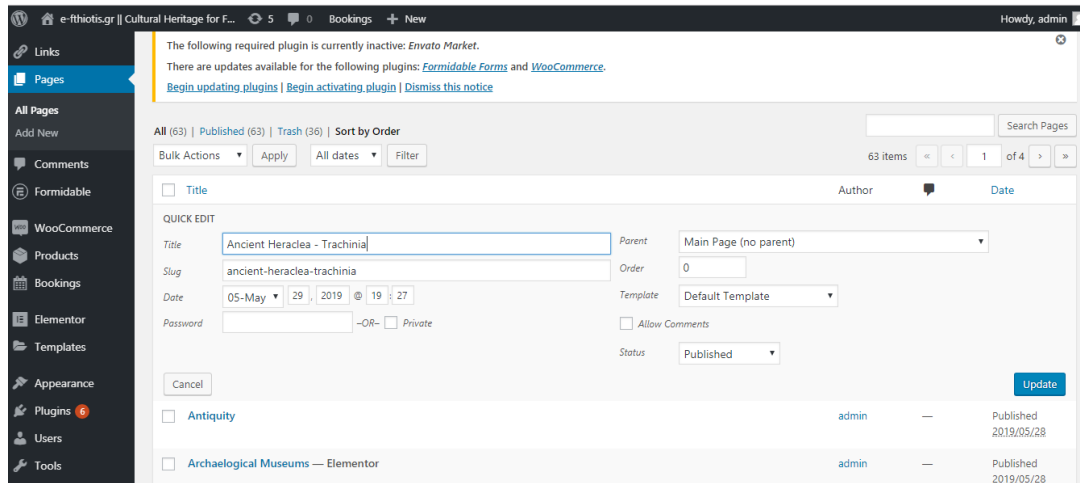
### **Βήμα 5<sup>ο</sup>: Δημιουργία σελίδων και μενού αναζήτησης**

Συνεχίζουμε με τη δημιουργία σελίδων (Pages) πατώντας την υπηρεσία «Addpage». Εκεί μπορούμε να προσδώσουμε τίτλο στην σελίδα και να προβούμε στη δημοσίευσή της για να μπορέσει αργότερα να υποβηθεί σε επεξεργασία.



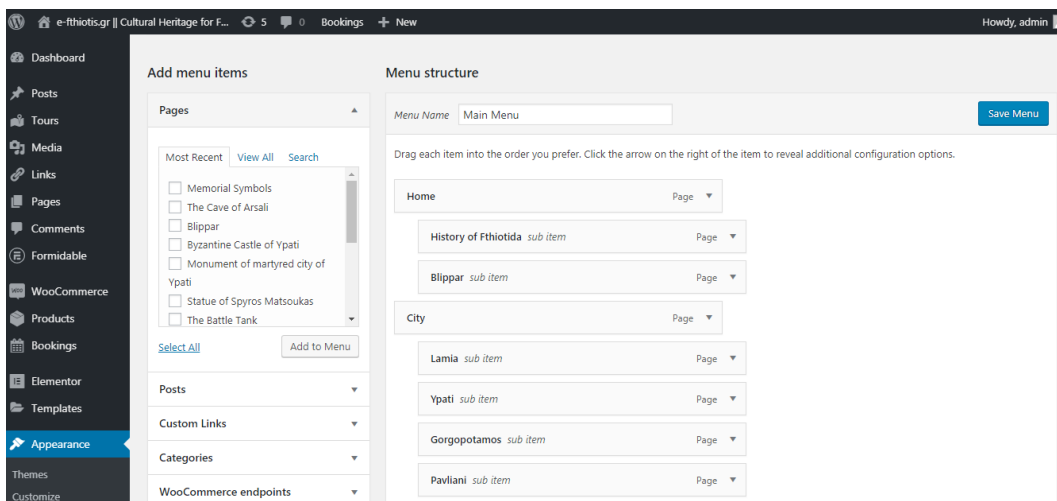
Εικόνα 22: Προσθήκη σελίδας

Κατόπιν προχωρούμε σε μια σύντομη επεξεργασία της σελίδας, όπου εκεί μπορούμε να δηλώσουμε και την ονομασία της σελίδας όπως θα εμφανίζεται στη διεύθυνση URL.



Εικόνα 23: Σύντομη επεξεργασία σελίδας

Η ίδια διαδικασία ακολουθείται για την προσθήκη κάθε σελίδας στην ιστοσελίδα. Με το πέρας της διαδικασίας αυτής, οργανώνουμε τις σελίδες δημιουργώντας το κεντρικό μενού (MainMenu) που θα υπάρχει στο πάνω μέρος κάθε σελίδας και θα διευκολύνει τον επισκέπτη. Στο αριστερό μενού πατάμε την επιλογή «Appearance» και ακολούθως την υπηρεσία «Menus». Στο αριστερό πινακάκι υπάρχουν όλες οι σελίδες που έχουμε δημιουργήσει και στο δεξί πινακάκι μπορούμε να τις μετακινήσουμε για οργανώσουμε το μενού και τις κατηγορίες – υποκατηγορίες που επιθυμούμε.



Εικόνα 24: Συγκρότηση του κυρίως μενού

## **Βήμα 6<sup>ο</sup>: Επεξεργασία σελίδων**

Στο σημείο αυτό είμαστε έτοιμη να επεξεργαστούμε εις βάθος κάθε σελίδα με τη χρήση του «Elemento». Ανατρέχουμε στο αριστερό μενού στην επιλογή «Pages» και κλικάρωντας σε μια σελίδα μας εμφανίζεται ένα μενού δυνατοτήτων. Επιλέγουμε την υπηρεσία «EditwithElemento».

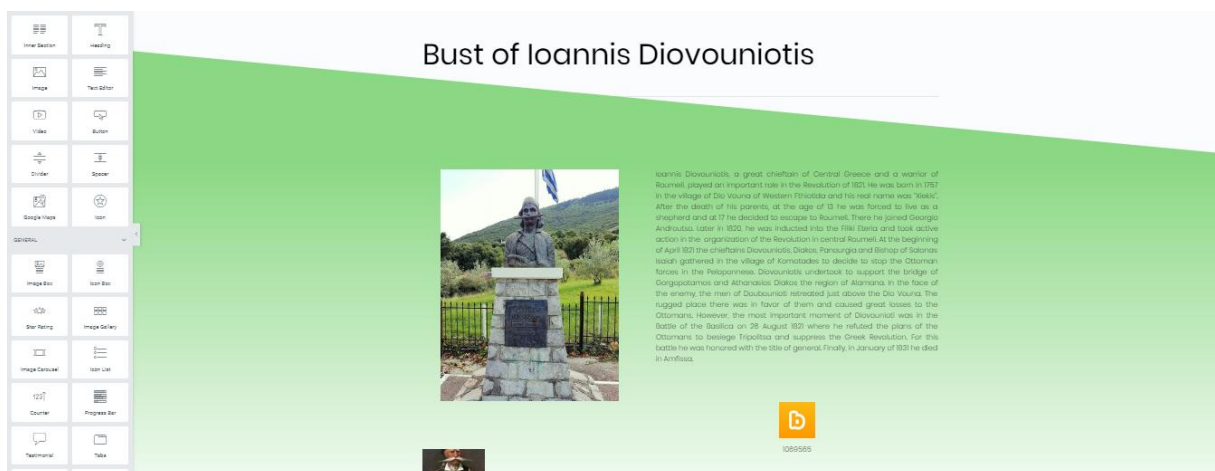


**Εικόνα 25: Elemento**

Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν κάποιες πρότυπες σελίδες της ιστοσελίδας e-ftthiotis προκειμένου να γίνει περισσότερο κατανοητό το εύρος των εργαλείων που αξιοποιήθηκαν για τη δημιουργία της.

### Δημιουργία πολιτιστικών σημείων ενδιαφέροντος

Για τη δημιουργία πολιτιστικών σημείων ενδιαφέροντος χρησιμοποιήθηκε μια συγκεκριμένη μορφοποίηση της σελίδας ώστε να είναι πιο θελκτική στο ευρύ κοινό. Όπως φαίνεται στη σελίδα παρακάτω, αριστερά υπάρχει ένα μενού με πληθώρα πολυμέσων και δυνατοτήτων που μπορούμε να αξιοποιήσουμε για να φτιάξουμε μια δυναμική σελίδα. Συγκεκριμένα, έχουμε εισαγάγει τον τίτλο και την εικόνα του μνημείου, μια γκαλερί εικόνων - στην προκειμένη περίπτωση μία εικόνα - και στο πλάι των εικόνων ένα κείμενο που επεξηγεί την αξία και τους λόγους, για τους οποίους οφείλουμε να το θυμόμαστε μέχρι και σήμερα. Τέλος, κάτω από το κείμενο, έχουμε καταγράψει τον κωδικό της Bllppar, τον οποίον ο επισκέπτης μπορεί να συκρατήσει για να τον χρησιμοποιήσει στην εφαρμογή της Bllppar και να πληροφορηθεί σχετικά με το μνημείο. Έτσι ο επισκέπτης εισάγεται σε έναν νέο κόσμο, στον κόσμο της διάδρασης και της επαυξημένης πραγματικότητας.

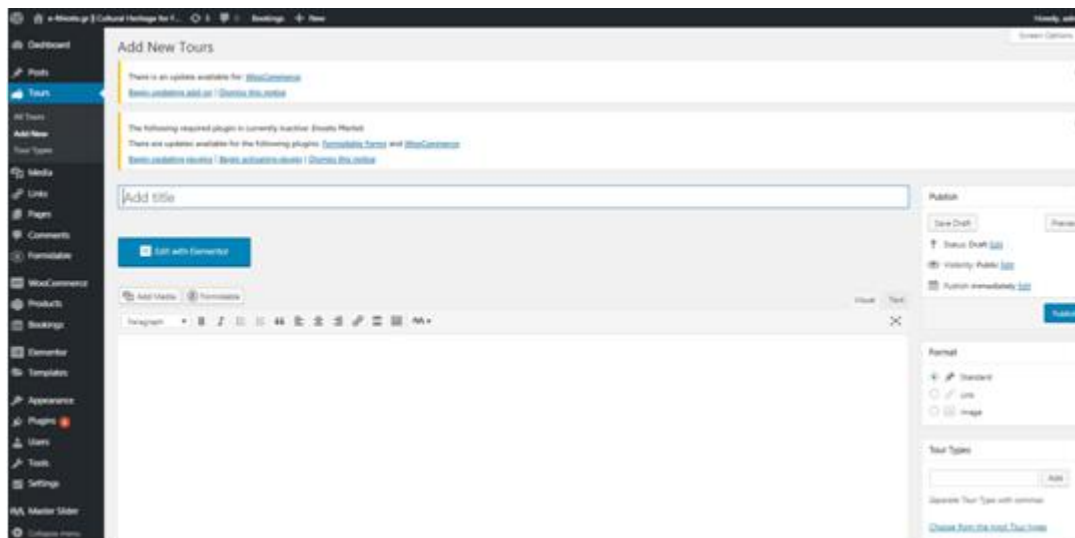


**Εικόνα 26: Εμφάνιση σελίδας από ένα μνημείο**

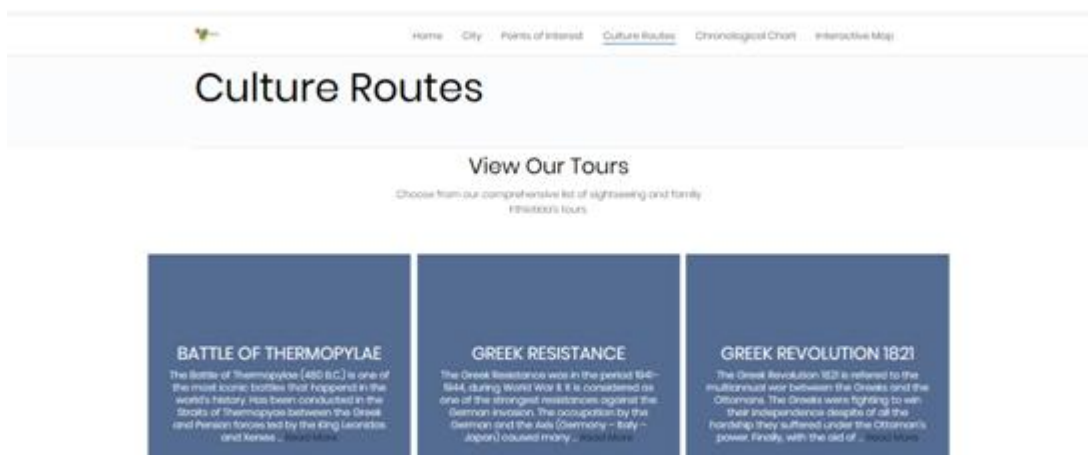
### Δημιουργία πολιτιστικών μονοπατιών

Για την καλύτερη εξυπηρέτηση του επισκέπτη σχετικά με ένα σημαντικό ιστορικό γεγονός, σχηματίσαμε πολιτιστικά μονοπάτια. Δηλαδή οργανώσαμε μια πρότυπη διαδρομή πολιτιστικών σημείων που μπορεί να ακολουθήσει ο επισκέπτης και να πληροφορηθεί πιο σφαιρικά για την εποχή εκείνη και να αποκομίσει μια πιο ενδιαφέρουσα εμπειρία.

Το Wordpress προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας διαδρομών. Στο μενού αριστερά πατάμε την επιλογή «Tours» και κλικάρουμε την προσθήκη νέας διαδρομής (Addnew). Εκεί μπορούμε να προσθέσουμε κάποια στοιχεία σχετικά με τη σελίδα, όπως μια σύντομη περιγραφή, κάποια εικόνα ή ένα οπτικοακουστικό μέσο κ.ά. Ύστερα συνεχίζουμε στην επεξεργασία της σελίδας με τοElemento και την προσθήκη σχεδιαγράμματος πολιτιστικής διαδρομής με την επιλογή «Edit Itinerary».

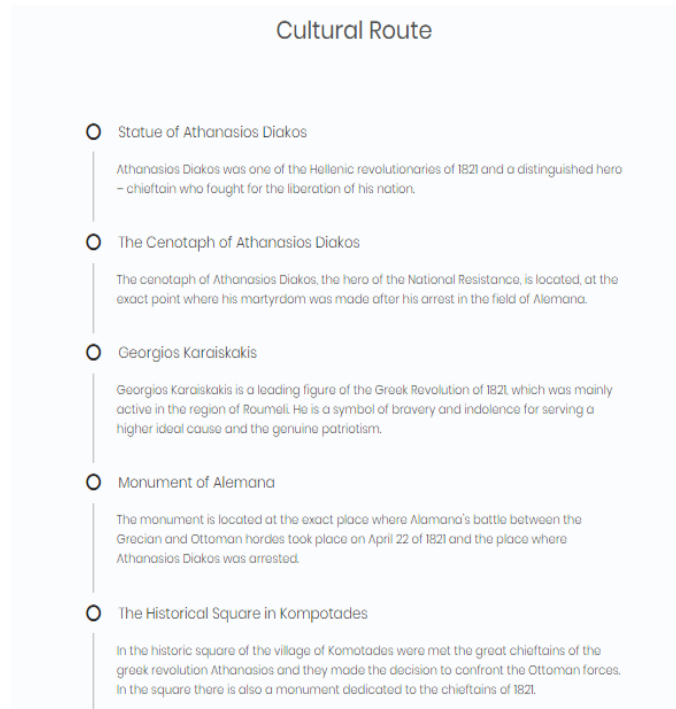


Εικόνα 27: Δημιουργία πολιτιστικού μονοπατιού



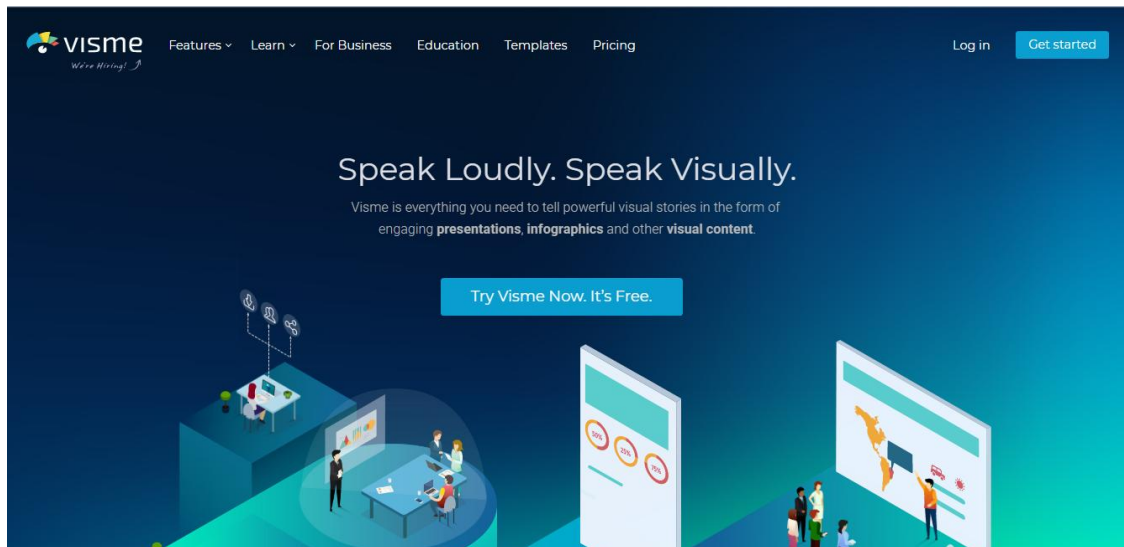
Εικόνα 28: Πολιτιστικά μονοπάτια





Εικόνα 29: Παράδειγμα πολιτιστικής διαδρομής

 Δημιουργία σελίδας με χρονοδιάγραμμα



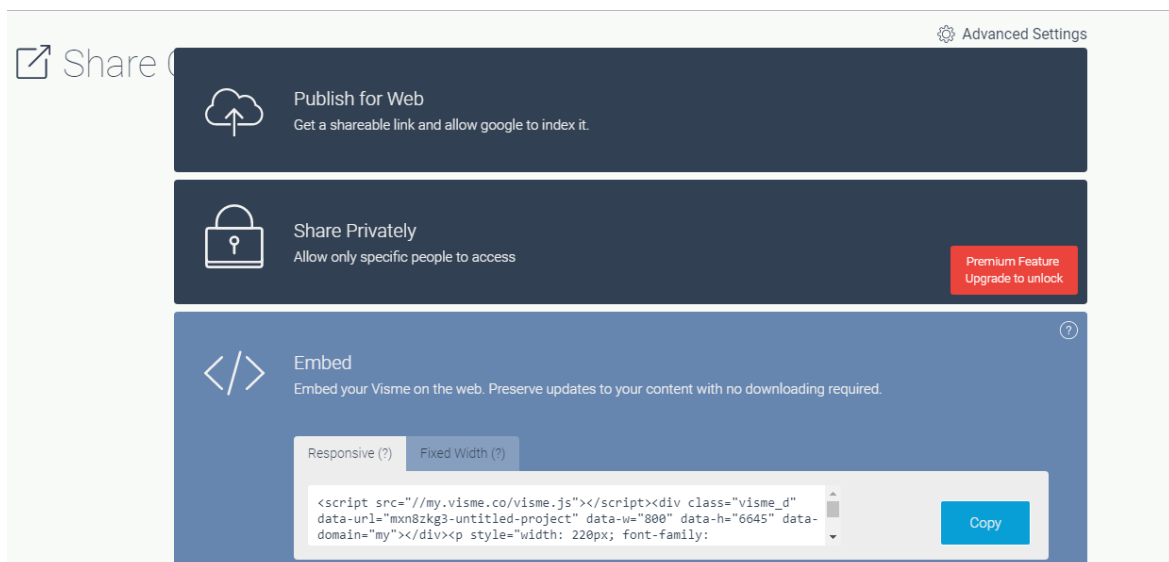
Εικόνα 30: Visme

Η δημιουργία ενός χρονοδιαγράμματος της Φθιώτιδας που θα τονίζει όλα τα κέραια σημεία της ιστορίας της περιοχής, ήταν πρωταρχικής σημασίας. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιήθηκε ένα διαδικτυακό εργαλείο σχεδίασης, το Visme.

Χάρis αυτό έγινε δυνατή η κατηγοριοποίηση των ιστορικών συμβάντων ανά περιόδους και χρονολογίες με εύκολο και παραστατικό τρόπο. Ακολούθως έγινε δημοσίευση του χρονοδιαγράμματος και η ενσωμάτωσή του στην ιστοσελίδα e-fthiotis μέσω της αντιγραφής και επικόλλησης του htmlcode.



Εικόνα 31: Το χρονοδιάγραμμα κατά την επεξεργασία του

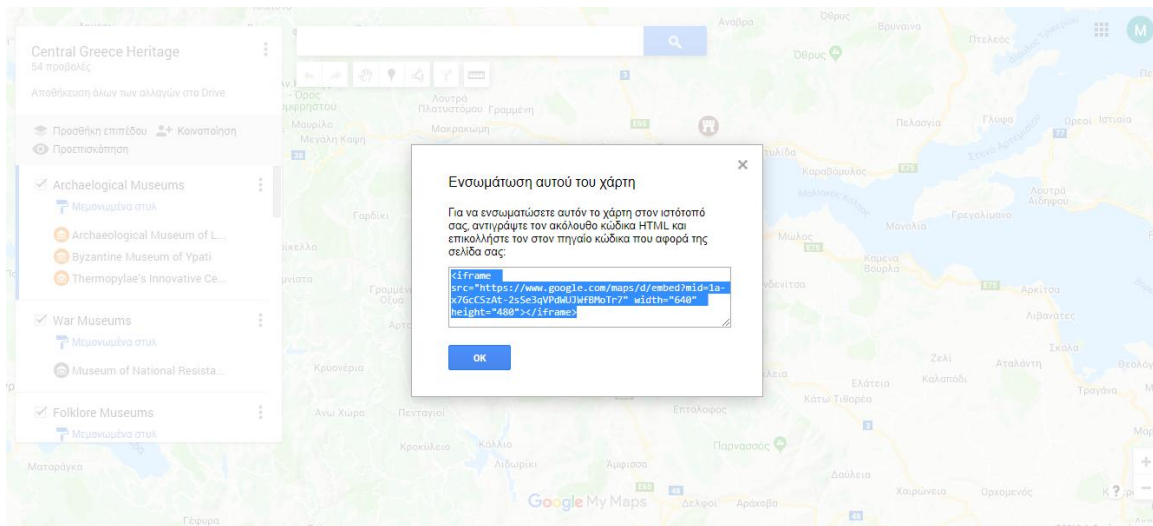


Εικόνα 32: Τρόπος ενσωμάτωσης του χρονοδιαγράμματος στην ιστοσελίδα

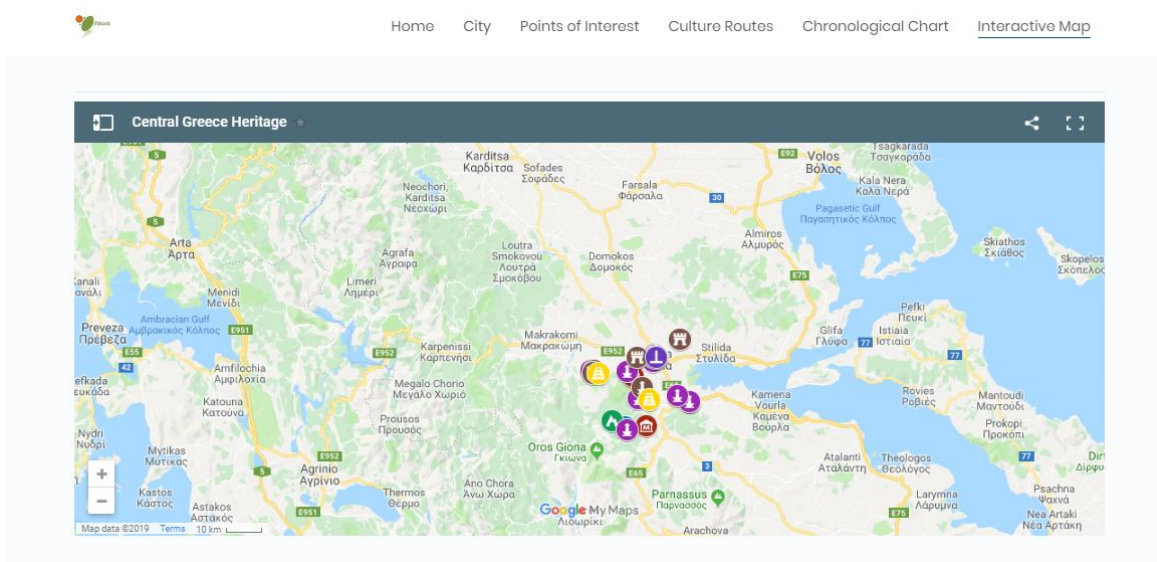


### Δημιουργία διαδραστικού χάρτη GoogleMaps

Για την ευκολότερη πρόσβαση στα σημεία ενδιαφέροντος και την εξοικονόμηση χρόνου και ενέργειας δημιουργήσαμε έναν διαδραστικό χάρτη μέσω του GoogleMaps, τον οποίον αφού τον δημοσιοποιήσαμε τον ενσωματώσαμε στην ιστοσελίδα μας μέσω της αντιγραφής-επικόλλησης του htmlcode.

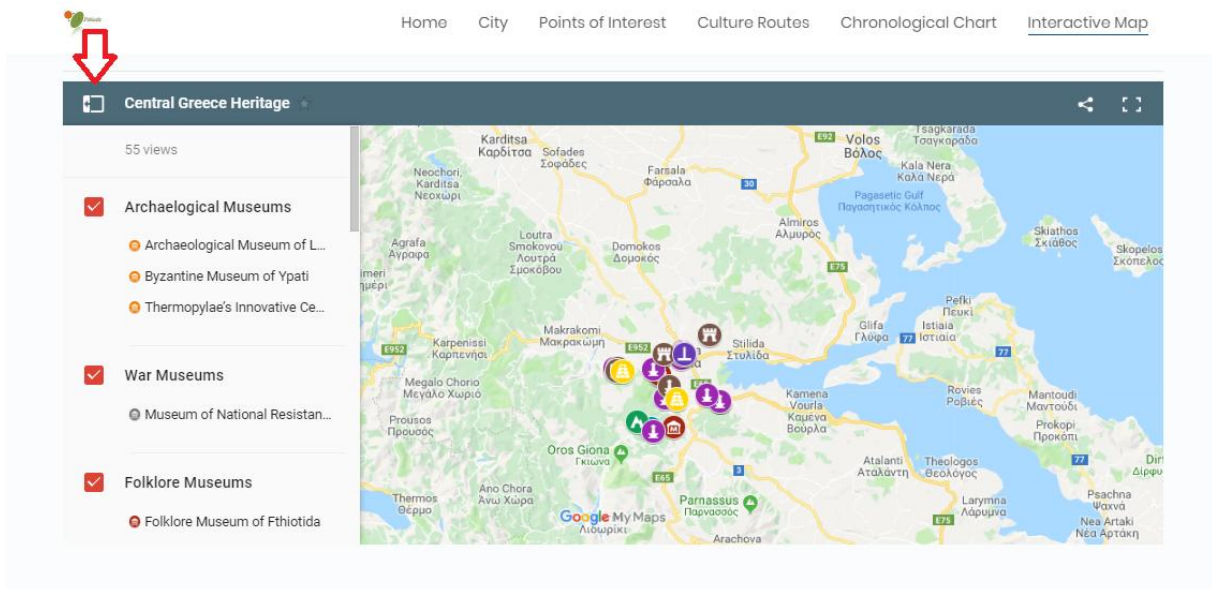


Εικόνα 33: Ενσωμάτωση του Google Maps στην ιστοσελίδα



Εικόνα 34: Το Google Maps στην ιστοσελίδα

Για να γίνει ακόμα πιο ενδιαφέρουσα η περιήγηση στην Φθιώτιδα και πιο ολοκληρωμένη η αναζήτηση των πολιτιστικών σημείων, μπορεί ο χρήστης ήδη μέσω του χάρτη να ενημερωθεί σχετικά με αυτά μέσα από εικόνες και μια σύντομη περιγραφή. Αυτό γίνεται δυνατό με το πάτημα ενός κουμπιού στην πάνω αριστερά γωνία του χάρτη.



Εικόνα 35: Περιήγηση στον χάρτη

## 7. Συμπεράσματα

Η Φθιώτιδα, όπως φαίνεται, υπήρξε στο διηνεκές του χρόνου ένα χώρος πολλών συγκρούσεων και αναταράξεων αλλά και ένα σημείο αναφοράς και πολιτισμικής ανάπτυξης και ευφορείας. Διαθέτει μια τεράστια πολιτιστική κληρονομιά που δυστυχώς σήμερα δεν είναι ιδιαίτερα γνωστή σε πολλούς και στερείται κάποιας αναγνωρισιμότητας της θέσης που κατείχε στο παρελθόν. Επομένως, εύλογη είναι η ανάγκη δημιουργίας μιας πύλης που θα προβάλλει το μεγαλείο μιας περιοχής και θα την καθιστά έναν αγαπημένο προορισμό. Η κατασκευή, λοιπόν, αυτής της εφαρμογής και της ιστοσελίδας *e-ftiotis* έχει σαν απώτερο σκοπό την τουριστική ανάπτυξη της περιοχής και την μετατροπή της σε έναν από τους σημαντικότερους προορισμούς που οφείλει κάθε κάτοικος είτε από την Ελλάδα είτε από το εξωτερικό να επισκεφθεί.

Στα πλαίσια, βέβαια, των τεχνολογικών εξελίξεων και επιτευγμάτων που έχουν λάβει χώρα την σημερινή εποχή και το ρυθμό με τον οποίο αυτά εισχωρούν στην καθημερινή μας ζωή, δεν θα μπορούσαμε να μην λάβουμε υπόψη τη δυναμική παρουσία λογισμικών και εφαρμογών που θα υποστηρίζουν τη διάχυση της γνώσης με τρόπο ελκυστικό και δημιουργικό. Η συνεργασία με τη Blippar, το GoogleMaps και το Visme συνετέλεσε στην έξαρση της φαντασίας για την ανάδειξη του παραχθέν προϊόντος σε ένα σύγχρονο δυναμικό περιβάλλον με την αξιοποίηση πολυμέσων και οπτικοακουστικού υλικού.

Η Φθιώτιδα όμως, δεν περιορίζεται μόνο στον δήμο Λαμιέων αλλά συναπαρτίζεται κι από άλλους δήμους με εξίσου ηχηρά ιστορικά δρώμενα. Στόχος, λοιπόν, πέραν της εκπόνησης της διπλωματικής είναι η συνέχιση του έργου αυτού με την συλλογή, καταγραφή κι απθανάτιση κι άλλων σπουδαίων πολιτιστικών μνημείων, μουσείων και αρχαίων τοποθεσιών που μπορούν να απογειώσουν τον δείκτη τουρισμού κι ίσως την ενσωμάτωση κι άλλων τύπων τουρισμού όπως είναι ο ιαματικός τουρισμός κι ο εναλλακτικός τουρισμός. Βρισκόμαστε στο κέντρο της Ελλάδας και πρέπει να φροντίσουμε να γίνουμε το κέντρο διερχομένων από το βορρά στο νότο κι αντίστροφα.

## Παράρτημα

### Μνημεία

#### Άγαλμα Αχιλλέα

Το 1982 στήθηκε το άγαλμα του Αχιλλέα στην πλατεία του Αγίου Λουκά, στην οδό Τυμφορηστού. Ο Αχιλλέας, ο μυθικός ήρωας του Τρωϊκού πολέμου, ήταν γιος του Πηλέα, βασιλιά των Μυρμιδόνων στη Φθία και της Νηρηίδας Θέτιδας. Η Λαμία, είναι η πόλη που διεκδικεί τη γέννηση του Αχιλλέα στην ευρύτερη περιοχή. Άλλωστε η Λαμία είναι η πόλη που κτίστηκε πάνω στα ερείπια της παλαιότερης πόλης, Ελλάδας, μίας από τις σημαντικότερες πόλεις που ανήκαν στην επικράτεια του Αχιλλέα. Στη βάση του αγάλματος υπάρχει η επιγραφή «Αχιλλέα, ο Όμηρος σε ύμνησε, η Λαμία σε τίμησε». Αποτελεί έναν από τους εμβληματικότερους ήρωες της αρχαίας ελληνικής ιστορίας (Καραγεώργος, 2010; Νάτσιος, 1989).

#### Άγαλμα Αθανασίου Διάκου

Ο Αθανάσιος Διάκος ήταν ένα από τα πρωτοπαλίκαρα της ελληνικής επανάστασης του 1821 και ένας διακριτός ήρωας - οπλαρχηγός που τάγχθηκε υπέρ της απελευθέρωσης του λαού του. Σύμφωνα με κάποιες πηγές γεννήθηκε το 1788 είτε στην Αρτοτίνα Φωκίδας είτε στην Άνω Μουσούνιτσα Φωκίδας. Μεγάλη αμφισημία υπάρχει και γύρω από το πραγματικό όνομά του καθώς κατ' άλλους ονομαζόταν Αθανάσιος Γραμματικός και κατ' άλλους Αθανάσιος Μασσαβέτας. Το προσωνύμιό «Διάκος» το απέκτησε κατά τη διάρκεια της μοναστικής του ζωής όπου και χειροτονήθηκε διάκονος (Κατσικαπής Β. , 1990).

Το άγαλμά του στέκει επιβλητικό στην ομώνυμη πλατεία Διάκου, στη Λαμία. Ο Αθ. Διάκος παριστάνεται ορμητικός, στραμμένος προς την Αλαμάννα, με το δεξί του πόδι προτεταμένο του αριστερού και το δεξί του χέρι να κρατάει το σπασμένο από τη μάχη σπαθί. Μας υπενθυμίζει το γενναίο αγώνα του μεγάλου ήρωα του '21 στη μάχη της Αλαμάννας

κατόπιν της οποίας συνελήφθηκε και σύρθηκε στη Λαμία, όπου και βρήκε τον μαρτυρικό του θάνατο (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

### **Προτομή Γεώργιου Καραϊσκάκη**

Ο Γεώργιος Καραϊσκάκης αποτελεί μια ηγετική μορφή της Ελληνικής Επανάστασης του 1821, που έδρασε κυρίως στη περιοχή της Ρούμελης. Γενήθηκε περίπου το 1780 στο χωριό Μαυρομάτι των Αγράφων. Από μικρός έδειξε οξύνοια πνεύματος και μεθοδικότητα, ενώ παροιμιώδης ήταν η τάση του στη βωμολογία. Όταν τον συνέλαβε ο Αλή πασάς των Ιωαννίνων, τα χαρακτηριστικά του αυτά δεν πέρασαν απαρατήρητα. Ο Αλή πασάς των ενσωμάτωσε στη σωματοφυλακή του. Το 1798 ακολούθησε τον Αλή Πασά στην εκστρατεία του κατά του πασά του Βιδινίου Πασβάνογλου πραγματοποιώντας μυστικές διαπραγματεύσεις μαζί του. Αργότερα εγκατέλειψε τον Αλή Πασά κι ενώθηκε με το σώμα του θριλικού κλέφτη Κατσαντώνη. Μετά το θάνατο του Κατσαντώνη από τον Αλή Πασά, δήλωσε υποταγή και επέστρεψε στα Γιάννενα. Το 1820, όταν ο Αλή Πασάς κηρύχθηκε αποστάτης από τον Σουλτάνο, ο Καραϊσκάκης αν και αγωνίστηκε αρχικά στο πλάι του, συνειδητοποίησε τη ματαιότητα του αγώνα και τον εγκατέλειψε με τον Ανδρούτσο και άλλους Έλληνες δηλώνοντας υποταγή στο Σουλτάνο. Η υποταγή αυτή ήταν τακτική πολλών Ελλήνων οπλαρχηγών προκειμένου να προφυλάξουν τις περιοχές τους από τη λεηλασία και την καταστροφή. Τον Ιανουάριο του 1821 πήρε μέρος στη σύσκεψη της Λευκάδας, στην οποία αποφασίστηκε η προετοιμασία της εξέγερσης στη Στερεά Ελλάδα. Στις 15 Ιανουαρίου του 1823, ο Καραϊσκάκης σημείωσε την πρώτη του μεγάλη νίκη κατά των Τούρκων στη Μάχη του Σοβολάκου. Το 1825 ρίχτηκε στον αγώνα του Μεσολογγίου που πολιορκούνταν από τον Κιουταχή και τον Ιμπραήμ. Μετά την αποκαρδιωτική ήττα του Μεσολογγίου και την καταστολή της επανάστασης στη Δυτική Στερεά Ελλάδα, ο Καραϊσκάκης μετέβη στο Ναύπλιο και ζήτησε από την κυβέρνηση οικονομική ενίσχυση για να απελευθερώσει τη Στερεά Ελλάδα. Τότε ανέλαβε και την αρχηγία των στρατιωτικών επιχειρήσεων για ανακατάληψη της Ρούμελης. Παρ' ότι η υγεία του είχε κλονιστεί από τη φυματίωση, έπεφτε με σθένος στο πεδίο της μάχης διεξάγοντας προσωπικά τις μάχες και αποδεικνύοντας το μεγαλείο ψυχής. Συμμετείχε επίσης στην εκστρατεία της Δομβραΐνας και την πολιορκία της Ακρόπολης. Στις 23 Απριλίου του 1827, ανήμερα της ονομαστικής του εορτής, άφησε την

τελευταία του πνοή. Μεχρι σήμερα αποτελεί ένα σύμβολο ανδρείας και παλληκαρίας, αυταπάρνησης για την εξυπηρέτηση ενός υψηλότερου ιδανικού και γνήσιου λαϊκού πατριωτισμού (Κατσικαπής Β. , 1990).

### **Άγαλμα Άρη Βελουχιώτη**

Ο Άρης Βελουχιώτης, κατά κόσμον Θανάσης Κλάρας, γεννήθηκε στη Λαμία το 1905. Υπήρξε σημαντικό στέλεχος του Κομμουνιστικού Κόμματος Ελλάδος και ο αρχηγέτης του Γενικού Στρατηγείου του ΕΛΑΣ από το 1943. Ο αγώνας ενάντια στον γερμανικό φασισμό εξυμνήθηκε και αποθεώθηκε στη συγκέντρωση που πραγματοποιήθηκε με την επιστροφή του στη γενέτειρά του, τη Λαμία. Με την αποχώρηση των γερμανικών στρατευμάτων από τη Λαμία, καταφτάνουν στις 19 Οκτωβρίου 1944 οι δυνάμεις του ΕΛΑΣ, αντιπροσωπεία της ΠΕΕΑ και του ΕΑΜ. Ο Άρης Βελουχιώτης γίνεται δεκτός με αλλαλαγμούς και επευφημίες απ' όλο το πλήθος των συγκεντρωμένων. Κατόπιν της προέλασής του, στις 29 Οκτωβρίου πραγματοποιείται μία συγκέντρωση με παμφθιωτική λαϊκή συμμετοχή στην πλατεία Ελευθερίας. Εκεί ο Άρης Βελουχιώτης εκφωνεί έναν θριαμβευτικό λόγο υποστηρίζοντας τη νίκη και την απελευθέρωση των Ελλήνων έναντι των Γερμανών. Το άγαλμά του δεσπόζει στην πλατεία Λαού(Άγαλμα Άρη Βελουχιώτη; Φλώρος, 1988).

*«Ποιος, λοιπόν, μπορεί να ενδιαφερθεί καλύτερα για την πατρίδα του; Αυτοί που ξεπορτίζουν τα κεφάλαια τους από τη χώρα μας ή εμείς που παραμένουμε με τα πεζούλια μας εδώ;»<sup>1</sup>*

### **Μνημείο Άγνωστου Στρατιώτη**

Το μνημείο Άγνωστου Στρατιώτη, που στέκει στην πλατεία Πάρκου της πόλης Λαμίας, φιλοτεχνήθηκε από τους γλύπτες Περαντινί και Τόμπρο στη Φλωρεντία. Είναι ένα έργο που εξυμνεί κάθε εύζωνο στρατιώτη που συμμετείχε στους Βαλκανικούς πολέμους, αλλά και στο Μικρασιατικό και τον Ελληνοϊταλικό πόλεμο(Δαβανέλλος, Λαμία, το χρονικό μιας πόλης, 1994). Αποτελεί ένα μνημείο-σύμβολο που δίνει πνοή σε όλους τους πεσόντες που οι σωροί τους δεν αναγνωρίστηκαν και ως εκ τούτου δεν τους απονεμήθηκαν τιμές

---

<sup>1</sup> Άρης Βελουχιώτης, 1905-1945, Καπετάνιος του ΕΛΑΣ



εξατομικευμένα. Είναι μία ομαδική προσπάθεια ανάδειξης του ηρωισμού και της αυτοθυσίας που χαρακτήριζε του εύζωνους και σφυρηλάτησης του εθνικού φρονήματος. Τα ατομικά συμφέροντα υποχώρησαν μπροστά στις προσταγές και το συμφέρον της πατρίδας. Η μνήμη των στρατιωτών που έπεσαν στο πεδίο της μάχης πρέπει να συνδέεται με τη δόξα και την ευγένεια ψυχής (Μνημείο Άγνωστου Στρατιώτη).

### **Μνημείο Εθνικής Αντίστασης**

Το μνημείο Εθνικής Αντίστασης που βρίσκεται στην είσοδο της Λαμίας στο Παγκράτι απέναντι από το στρατόπεδο του ΚΕΥΠ, είναι ένα σύμπλεγμα με πρωτοπόρο τον αρχικαπετάνιο των ανταρτών κατά των Γερμανών, Άρη Βελουχιώτη, μαζί με άλλους αντάρτες και αντάρτισσες. Συμβολίζει την αποθεωτική είσοδο του Άρη Βελουχιώτη στη Λαμία στις 19 Οκτωβρίου 1944 μετά την αποχώρηση των γερμανικών στρατευμάτων και την απελευθέρωση της Στερεάς Ελλάδας (Μνημείο Εθνικής Αντίστασης).

Ακολουθεί απόσπασμα από το βιβλίο «Ο δρόμος είναι άσωτος...» του Χουλιάρα Γιώργου- Περικλή, σ.477-478:

*«Εξω από τη Λαμία ακόμα, από την Άμπλιανη κι απάνω μέχρι την είσοδο της πόλης, ο κόσμος που ήταν συγκεντρωμένος δεξιά και αριστερά του δρόμου με την εμφάνιση μας άρχισε να ζητωκραυγάζει και να χειροκροτεί. Έξαφνα καμιά 20αριά νέοι, κι από πίσω κι άλλοι, πετάγονται στη μέση του δρόμου και ρίχνονται απάνω μας, άλλοι πιάνουν μπροστά τα χαλινάρια απ' τα άλογα κι άλλοι πηδάνε να πιάσουν τα χέρια μας να μας χαιρετίσουν. Γ' άλογα αγρίεψαν, άρχισαν να χοροπηδάνε. Ξεκαβαλικέψαμε και προχωράμε πεζοί, μπροστά ο Άρης, δεξιά κι αριστερά εγώ με τον Παπα-Ανυπόμονο, κι από πίσω ακολουθάνε οι Μαυροσκούφηδες. Στην είσοδο της πόλης, εκεί που ήταν παλιά το φυλάκιο του φόρου κοντά στις σιδηροδρομικές γραμμές, μας περίμεναν χιλιάδες κόσμους που μας υποδέχτηκαν μ' έξαλλο ενθουσιασμό και την ώρα που το τμήμα των ανταρτών παρουσίαζε όπλα κι ο μπάρμπα-Θύμιος ο Ζούλας έδωσε αναφορά, όλος εκείνος ο κόσμος με μια φωνή άρχισε να τραγουδάει το « Εμπρός ΕΛΑΣ για την Ελλάδα».*

*Το τι έγινε από δω μέχρι την Πλατεία Ελευθερίας δεν περιγράφεται. Το συγκεντρωμένο πλήθος δεξιά κι αριστερά του δρόμου, στο πέρασμα μας ζητωκραύγαζε και μας έρανε με [ ] και*

λουλούδια ενώ πολλοί αντάρτες ενθουσιασμένοι απ' αυτά που έβλεπαν άρχισαν να πυροβολάνε. Και μέχρι να φτάσουμε στη πλατεία Ελευθερίας, πολλές φορές στην διαδρομή τους έσπασαν την παράταξη των ανταρτών αλλού γυναίκες για να στρώσουν χαλιά στο δρόμο κι αλλού παιδιά και κοπέλες για να μας περάσουν στο λαιμό στεφάνια και να παραδώσει ο Νικηφόρος το κλειδί της πόλης στον Άρη.

Μετά από αυτά καταλήξαμε στα γραφεία Περιοχής Στερεάς Ελλάδας στο σπίτι του Μακρόπουλου στην πλατεία Διάκου. Σε λίγο η πλατεία και οι γύρω δρόμοι γιόμισαν κόσμο που τραγουδούσε και φώναζε ρυθμικά « λόγo, λόγo θέλουμε ». Λέω στον Άρη, «δεν βγαίνεις να τους πεις δύο λόγια;». « Όχι» μ' απαντάει, « εγώ θα τους μιλήσω μια και καλή μεθαύριο, βγες εσύ τώρα, χαιρέτησε τους και πες τους να κάνουν υπομονή μέχρι την Κυριακή ». Έτσι κι έγινε κι ο κόσμος διαλύθηκε ήσυχα.»(Χουλιάρας, 2006)

### **Μνημείο μαρτυρικής πόλης Υπάτης (Ηρώο Πεσόντων)**

Το Ηρώο των πεσόντων που βρίσκεται στην ομώνυμη πλατεία της Υπάτης, είναι αφιερωμένο στο πλήθος των ανθρώπων που εκτελέστηκαν στις 17 Ιουνίου 1944 από τους Γερμανούς. Οι δυνάμεις των SS θέλοντας να καταστρέψουν την Υπάτη, που ήταν μεγάλης στρατηγικής σημασίας ορμητήριο των Ανταρτών του ΕΛΑΣ, πυρπόλησαν, λεηλάτησαν και εκτέλεσαν άμαχο και μη πληθυσμό. Αρχοντικά και βυζαντινές εκκλησίες κήκαν, σπίτια ερημώθηκαν, περιουσίες κατασχέθηκαν και γυναικόπαιδα οδηγήθηκαν στο νεκροταφείο για ομαδική εκτέλεση. Στο πέρασμά τους άφησαν μία γεμάτη ερείπια αλλά νεκρή από ψυχή πόλη. Το συμβάν αυτό είναι γνωστό και ως Ολοκαύτωμα και είναι η αιτία που η Υπάτη ανακηρύχτηκε «Μαρτυρική Πόλη»(Ηρώο Πεσόντων).

### **Μάχη της Παύλιανης**

Στην είσοδο της Παύλιανης υπάρχει ένα μνημείο που είναι αφιερωμένο στους πεσόντες της «Μάχης της Παύλιανης», που έγινε την 3η Ιουνίου 1943 (Μάχη της Παύλιανης). Όταν οι ελληνικές δυνάμεις του ΕΑΜ-ΕΛΑΣ της Κεντρικής και Ανατολικής Στερεάς Ελλάδας πληροφορήθηκαν την εκκαθαριστική επιχείρηση των Ιταλών κατακτητών,



συσπειρώθηκαν και ενώθηκαν εν όψει ενός κοινού σκοπού, της αναχαίτισής τους. Η περιοχή της Παρνασσίδος-Παύλιανης ήταν μεγάλης στρατηγικής σημασίας για τους Ιταλούς, γι' αυτό και οι ελληνικές δυνάμεις ενίσχυσαν την περιοχή της Παύλιανης. Στη μάχη αυτή δεν συμμετείχαν μόνο οι αντάρτες του ΕΑΜ-ΕΛΑΣ και οι λαϊκές οργανώσεις αλλά και όλο το χωριό, νέοι και γέροι. Τελικά οι ιταλικές δυνάμεις αποκρούστηκαν και υποχώρησαν. Οι Ιταλοί κατακτητές έχασαν μεγάλο μέρος του δυναμικού τους (Μνημείο πεσόντων της μάχης της Παύλιανης, 2018).

### **Μνημείο μάχης της Αλαμάνας**

Το μνημείο βρίσκεται στη γέφυρα της Αλαμάνας, δίπλα στην Εθνική οδό Αθηνών-Λαμίας και απεικονίζει τον Αθανάσιο Διάκο αρματωμένο, κρατώντας ψηλά στο δεξί του χέρι ένα σπασμένο σπαθί, όπως ακριβώς συνέβη κατά τη διάρκεια της μάχης. Είναι το σημείο όπου εκτυλίχτηκε η μάχη της Αλαμάνας μεταξύ των Γραικών και των Οθωμανικών ορδών και το σημείο όπου ο Αθανάσιος Διάκος συνελήφθη και έμελλε να επηρεάσει την εθνική συνείδηση με τον μαρτυρικό του θάνατο. Η μάχη της Αλαμάνας δόθηκε στις 22 Απριλίου 1821. Η σημασία της έγκειται στο ότι έδωσε τον απαραίτητο χρόνο στον Οδυσσέα Ανδρούτσο να οργανώσει την αντίσταση στο χάνι της Γραβιάς και ότι ενέπνευσε την πανελλήνια ψυχή να πολεμήσει για την ελευθερία του έθνους(Παπαναγιώτου Τ. , Ξενάγησις εις την Φθιώτιδα, 1970; Αλαμάνα).

### **Μνημείο Οπλαρχηγών στις Κομποτάδες**

Στην ιστορική πλατεία του χωριού των Κομποτάδων υπάρχει το μνημείο των οπλαρχηγών του 1821. Ανάμεσα στα γέρικα πλατάνια, που έχουν αναγνωριστεί ως μνημεία της φύσης και χαίρουν ιδιαίτερης προστασίας, συνεδρίασαν οι οπλαρχηγοί Αθανάσιος Διάκος, Δυοβουνιώτης, Πανουργιάς και ο Επίσκοπος Σαλώνων Ησαΐας. Τότε, στις 20 Απριλίου του 1821 πήραν την απόφαση να αντιμετωπίσουν την οθωμανική δύναμη με επικεφαλείς τους Ομέρ Βρυώνη και Κιοσέ Μεχμέτ, οι οποίοι είχαν στόχο το Μοριά. Τότε

πάρθηκε και η απόφαση να πραγματοποιηθεί η μάχη στην περιοχή της Αλαμάνας, όπου ο Αθανάσιος Διάκος συνελήφθη και οδηγήθηκε στην Λαμία και ο Επίσκοπος Σαλώνων Ησαΐας κατέληξε. Σχετική αναμνηστική στήλη υπάρχει στη θέση Τέσσερα Πλατάνια (Παπαναγιώτου Τ. , Ξενάγησις εις την Φθιώτιδα, 1970; Μνημείο Οπλαρχηγών στις Κομποτάδες).

### **Άγαλμα του Λεωνίδα**

Το Ηρώο στις Θερμοπύλες έχει κατασκευαστεί το 1905 από τον γλύπτη Βάσο Φαληρέα. Πρόκειται για μια γλυπτική σύνθεση αποτελούμενη από την ορειχάλκινη ολόσωμη μορφή του Λεωνίδα με το δόρυ και τη ασπίδα του στο κέντρο και τις χαμηλότερες σε ύψος μαρμάρινες προσωποποιημένες μορφές τουβουνούΤαϋγέτου και του ποταμού Ευρώτα. Η κατασκευή του αγάλματος του Βασιλιά Λεωνίδα βασίστηκε σε έναν αρχαίο πολεμιστή που ανέσκαψε η Βρετανική Αρχαιολογική Σχολή το 1920 και τον ταύτισε μαζί του. Είναι μία δημιουργία που πραγματοποιήθηκε με τη χρηματική βοήθεια των Ελλήνων της Αμερικής.

Ο Λεωνίδας ήταν Βασιλιάς της Σπάρτης από τη δυναστεία των Αγιάδων. Είναι ιδιαίτερα γνωστός για την στρατηγική ευφυΐα που υπέδειξε στα στενά των Θερμοπυλών ενάντια των πολυάριθμων Περσών. Συγκεκριμένα, οι Πέρσες, μετά την ήττα που υπέστησαν στον Μαραθώνα, επιχείρησαν μια δεύτερη εκστρατεία κατά των Ελλήνων με επικεφαλής τον Ξέρξη. Οι Πέρσες κατευθύνονταν προς την Αθήνα με στρατό αποτελούμενο περίπου από 2,5 εκατομμύρια άνδρες. Η μάχη που πραγματοποιήθηκε στις Θερμοπύλες είχε στόχο να ανακόψει την πορεία των Περσών. Έτσι ο Λεωνίδας για να τους αντιμετωπίσει επιστράτευσε 300 επίλεκτους πολεμιστές μαζί με 700 Θεσπιείς και 80 Μυκηναίους. Πριν ξεκινήσει η μάχη, ο Ξέρξης ζήτησε από τους Έλληνες να παραδώσουν τα όπλα. Ο Βασιλιάς Λεωνίδας όμως αρνήθηκε με τη χαρακτηριστική φράση «Μολών λαβέ» δηλ. «Έλα να τα πάρεις». Η αντίστασή τους ήταν σθεναρή και κράτησε αρκετές μέρες. Οι Πέρσες έπεφταν στο πεδίο της μάχης καθώς ήταν πολυάριθμοι και δεν μπορούσαν να πολεμήσουν στα στενά. Τότε εμφανίστηκε ο Εφιάλτης, ένας Έλληνας προδότης. Ο Εφιάλτης κατεύθυνε τους Πέρσες από ένα μονοπάτι που περικύκλωσε τους Σπαρτιάτες και τους οδήγησε σε οδυνηρό θάνατο (Άγαλμα Λεωνίδα στις Θερμοπύλες; Μνημείο Λεωνίδα).

Η μεγάλη αυτή μάχη έχει καταξιωθεί για τον υψηλού στρατηγικού σχεδιασμό της μάχης και για την ιδιαίτερης στρατιωτικής και ψυχικής εκπαίδευσης που λάμβαναν οι Σπαρτιάτες. Η θυσία των Σπαρτιατών στη μάχη των Θερμοπυλών αποτελεί ένα παγκόσμιο

σύμβολο υπακοής και αυταπάρνησης για την πατρίδα και έχει αναδειχθεί σε πρότυπο ανδρείας και ηρωισμού. Στη θέση όπου έγινε η μάχη οι αρχαίοι είχαν στήσει ένα μνημείο, πάνω στο οποίο ήταν χαραγμένο το εξής:

Ὡ ξεῖν', ἀγγέλλειν Λακεδαιμονίοις ὅτι τῆδε  
κειμέθα, τοῖς κείνων ῥήμασι πειθόμενοι.<sup>2</sup>

ΜΤΦΣ: "Ξένε, πες στους Λακεδαιμόνιους ότι κειτόμεθα εδώ, πιστοί στους νόμους τους"

### **Μνημείο Ιωάννη Δυοβουνιώτη**

Ο Ιωάννης Δυοβουνιώτης, σπουδαίος οπλαρχηγός της Στερεάς Ελλάδας και αρματολός της Ρούμελης, διαδραμάτισε σημαντικό ρόλο στην Επανάσταση του 1821. Γεννήθηκε το 1757 στο χωριό Δυο Βουνά της Δυτικής Φθιώτιδος και το πραγματικό του επώνυμο ήταν «Ξιέκης». Μετά τον θάνατο των γονιών του, στα 13 του χρόνια αναγκάστηκε να ζήσει ως βοσκός και στα 17 αποφάσισε να διαφύγει στη Ρούμελη. Εκεί έγινε ψυχογιός του Γεωργίου Ανδρούτσο και το πρωτοπαλικάρό του. Το 1771 έγινε αρματολός Βουνίτσας (Μενδενίτσας), Ζητουνίου, Σαλώνων και Αταλάντης. Αργότερα το 1820, μνήθηκε στη Φιλική Εταιρεία και ανέλαβε ενεργή δράση στο σχεδιασμό και την οργάνωση της επανάστασης στην κεντρική Ρούμελη. Στις αρχές του Απριλίου του 1821 οι οπλαρχηγοί Δυοβουνιώτης, Διάκος, Πανουργιάς και Επίσκοπος Σαλώνων Ησαΐας συγκεντρώθηκαν στο χωριό Κομποτάδες για να αποφασίσουν την αναχαίτιση των τουρκικών δυνάμεων στην Πελοπόννησο. Ο Δυοβουνιώτης ανέλαβε να υποστηρίξει τη γέφυρα του Γοργοποτάμου και ο Αθανάσιος Διάκος την Αλαμάνα. Στην όψη του εχθρού, οι άνδρες του Δυοβουνιώτη υποχώρησαν λίγο πιο πάνω απ' το Δ. Δ. Δυο Βουνών του Δήμου Γοργοποτάμου. Το δύσβατο μέρος εκεί τούς επωφέλησε με αποτέλεσμα να προκαλέσουν μεγάλες απώλειες στους Τούρκους. Η σημαντικότερη όμως στιγμή του Δυοβουνιώτη ήταν στη μάχη των Βασιλικών στις 26 Αυγούστου 1821 όπου απέκρουσε τα σχέδια των Τούρκων για ενίσχυση

---

<sup>2</sup>Επίγραμμα από τον περίφημο λυρικό ποιητή, τον Σιμωνίδη τον Κείο

της πολιορκημένης Τριπολιτσάς και κατάπνιξη της Επανάστασης. Για τη μάχη αυτή τιμήθηκε με τον τίτλο του στρατηγού. Τέλος, τον Ιανουάριο του 1831 απεβίωσε στην Άμφισσα(Κατσιακαπής Β. , 1990).

### **Ο Εθναπόστολος Σπύρος Ματσούκας**

Ο Σπύρος Ματσούκας ήταν μεγάλος Έλληνας αγωνιστής και ευεργέτης που αφιέρωσε τη ζωή του στην λύτρωση του ελληνισμού και την απελευθέρωση της Ελλάδος. Γεννήθηκε στην Υπάτη το 1873 ενώ κατ' άλλους το 1870 (Δαβανέλλος, Λαμία: Τα πρόσωπα (1760-1930), 2003)(Φλώρος, 1988). Εκεί τελείωσε το ελληνικό σχολείο και τις γυμνασιακές του σπουδές τις συνέχισε στο Ζητούνι (Λαμία). Κατόπιν το 1896 γράφτηκε στη Νομική σχολή Αθηνών. Παρά τις σπουδές του, ο ποιητικός λόγος ήταν εκείνος που τον ενθουσίαζε. Η αγάπη του αυτή για την ποίηση έμελλε να παίξει σημαντικό ρόλο στη ζωή του(Δαβανέλλος, Λαμία: Τα πρόσωπα (1760-1930), 2003).

Το 1896 κατά την προσπάθεια απελευθέρωσης της Κρήτης από τους Οθωμανούς, ο Σπύρος Ματσούκας αποφασίζει να πάρει μέρος στην πολιορκία της Κανδάνου και τότε γεννιέται το πρώτο ψήγμα εθνικού φρονήματος. Το 1897 ξεσπάει ο ελληνοτουρκικός πόλεμος. Ο Σ. Ματσούκας εγκαταλείπει τις σπουδές του και αφιερώνεται στον Αγώνα. Πρώτος συμμετέχει στη μάχη στο Δομοκό στο Βαλεστίνο και εκεί γεμίζει με θάρρος τις ψυχές των στρατιωτών απαγγέλλοντας ποιήματα. Με την ήττα όμως της Ελλάδας το '97 και την άδικη συνθηκολόγηση επιστρέφει στην Αθήνα για να πάρει το πτυχίο του. Εν τέλει δεν εξασκεί το επάγγελμα του ως δικηγόρος και αφοσιώνεται στη συγγραφή πατριωτικής ποίησης προς ξεσηκωμό του Ελληνισμού και στην πραγματοποίηση εράνων για εθνικούς και κοινωνικούς σκοπούς ταξιδεύοντας στην Κρήτη, την Αλεξάνδρεια, την Κύπρο και Αμερική καθώς και σε άλλα 402 χωριά (Δαβανέλλος, Λαμία: Τα πρόσωπα (1760-1930), 2003; Παπαναγιώτου Γ. , 2012).

Χάρη τη συμβολή του αυτή, το Ελληνικό Κράτος θα αγοράσει το αντιτορπιλικό και την Πυροβολαρχία «Νέα Γενεά» και τρία αεροπλάνα. Ο ίδιος, μάλιστα, θα ιδρύσει το «Λευκό Σταυρό» και θα τιμηθεί ως μεγάλος ευεργέτης της χώρας (Δαβανέλλος, Λαμία: Τα πρόσωπα (1760-1930), 2003). Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Σ. Ματσούκας ήταν αυτός που ανέλαβε την

ανέγερση του ανδριάντα (από πεντελικό μάρμαρο) του Αθανάσιου Διάκου που δεσπόζει στην ομώνυμη πλατεία της Λαμίας πουλώντας από πόρτα σε πόρτα βιβλία που περιείχαν τις ποιητικές του συλλογές(Ιστορία ενός ανδριάντος, 1903).

## Τάφοι - Νεκροταφεία

### Κενοτάφιο Αθανασίου Διάκου

Στην οδό Καλύβα Μπακογιάννη της πόλεως Λαμίας μεταξύ της πλατείας Λαού και της οδού Ροζάκη Αγγελή βρίσκεται το ηρώο - κενοτάφιο του ήρωα της Εθνικής Αντίστασης Αθανασίου Διάκου στο σημείο ακριβώς όπου έγινε το μαρτύριό του. Το μνημείο είναι μαρμάρινο και έχει στο κέντρο τη γύψινη προτομή του Αθανάσιου Διάκου. Ακριβώς μπροστά βρίσκεται ο πέτρινος τάφος του ήρωα . Ο τάφος είναι άδειος γι' αυτό και ονομάζεται κενοτάφιο. Πάνω από τον πέτρινο τάφο, στην κορυφή, υπάρχει ένας πέτρινος σταυρός με τη σχετική επιγραφή:

*«Ούτος ο τόπος ένθα τήν 23ην Απριλίου 1821 υπό των Τούρκων ανασκολοπισθείς εμαρτύρησε υπέρ Πίστεως και Ελευθερίας ο Αθανάσιος Διάκος»*

Μετά την άνιση μάχη που διεξήχθη στην Αλαμάννα, όπου έπεσαν πολλοί Γραικοί, ένας από αυτούς και ο αδερφός του Κωνσταντίνος Μασαβέτας, ο Αθανάσιος Διάκος συνελήφθη από τους Τούρκους και οδηγήθηκε στη Λαμία. Εκεί θα κρινόταν η ζωή του που θα επηρέαζε το λαϊκό πανελλήνιο και την έκβαση του εθνικού αγώνα. Την νύχτα στις 23 Απριλίου 1821 τον ανέκριναν με την παρουσία του Χαλήλ Μπέη και του Ομέρ Βρυώνη. Αρχικά ο Ομέρ Βρυώνης, που ήταν ελληνικής καταγωγής αλλά είχε ενταχθεί στους Οθωμανούς, τον προέτρεψε να αποσπαστεί από τη θρησκεία του Χριστιανισμού και να ασπαστεί τον Μωαμεθανισμό και να αναλάβει χρέη αξιωματικού στον Οθωμανικό στρατό. Ο Αθανάσιος Διάκος αρνήθηκε σθεναρά *«Εγώ Γραικός γεννήθηκα, Γραικός θε να πεθάνω»*. Η θανατική ποινή στις 24 Απριλίου εκδόθηκε, ανασκαλοπισμός.

*«Για δεσ καιρό που διάλεξε ο χάρος να με πάρει, τώρα που ανθίζουν*

*τα κλαδιά και βγάζει η γης χορτάρι».*<sup>3</sup>

Οι Οθωμανοί πίστευαν ότι η παραδειγματική τιμωρία του Αθανάσιου Διάκου θα λύγιζε το ηθικό των Γραικών. Όμως η στάση και η γενναιότητα που υπέδειξε ο ήρωας αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για τον Ελληνισμό και εξύψωσε το φρόνημά τους για να πολεμήσουν για την ελευθερία του έθνους. Η θυσία του έγινε σύμβολο που ενέπνευσε πολλούς ποιητές και πεζογράφους και αποκρυσταλλώθηκε στα δημοτικά τραγούδια. Χαρακτηριστικά ο Μακρυγιάννης γράφει *«Πατρίς, να θυμάσαι και να λαμπρύνεις εκείνους που πρωτοθυσιάστηκαν στην Αλαμάνα, πολεμώντας με τόση δύναμη Τούρκων»* (Κενοτάφιο Αθανασίου Διάκου).

## Αρχαίες Τοποθεσίες

### Πυρά Ηρακλέους

Στο βουνό της Οίτης ή Καταβόθρα στη θέση Πυρρά, κοντά στην Παύλιανη, βρίσκεται ένας αρχαίος ναός δωρικού τύπου, αφιερωμένος στον γνωστό ημίθεο Ηρακλή. Σύμφωνα με τη μυθολογία ο Ηρακλής παντρεύτηκε την αδερφή του Μελέαγρου, την Δηάνειρα, κατόπιν μιας μονομαχίας στον Αχελώο ποταμό στην Καλυδώνα της Αιτωλίας. Φεύγοντας από εκεί τους επιτέθηκε ο Κένταυρος Νέσσος. Ο Κένταυρος στην προσπάθειά του να αρπάξει την Δηάνειρα τραυματίστηκε θανατηφόρα από τον Ηρακλή. Λίγο πριν πεθάνει, έδωσε στην Δηάνειρα λίγο από το αίμα του με σκοπό να το αλείψει στον χιτώνα του Ηρακλή αν ποτέ την απατήσει. Με αυτόν τον τρόπο θα το έφερνε πάλι κοντά της. Έτσι όταν υποπτεύθηκε τον έρωτα του Ηρακλή για την Ιόλη, άλειψε τον χιτώνα του με το αίμα του Νέσσου, τον οποίο παρέδωσε ο υπηρέτης Λίχας. Από τους φρικτούς πόνους ο Ηρακλής πέταξε στην θάλασσα τον άτυχο υπηρέτη του, διαμελίζοντάς τον – έτσι αναδύθηκαν τα Λιχαδονήσια. Για να σταματήσει το μαρτύριο του Ηρακλή έπρεπε να φτιαχτεί μια σωρός από ξύλο για φωτιά, πάνω στην οποία θα ανέβαινε. Ο υιός του Ύλλος μάζεψε τα ξύλα αλλά δεν κατάφερε να ανάψει τη φωτιά. Ένας καλός ποιμένας όμως, ο Φιλοκτήτης, τα κατάφερε και ο Δίας τύλιξε τον Ηρακλή στα σύννεφα και τον ανέβασε στον Όλυμπο. Οι θεοί για να ανταμείψουν τον Φιλοκτήτη του δώρισαν το τόξο και τα βέλη του Ηρακλή, με τα οποία κυριεύθηκε αργότερα

---

<sup>3</sup>Στίχοι από γνωστό δημοτικό τραγούδι

η Τροία. Μέχρι σήμερα, η υψηλότερη κορυφή της Οίτης ονομάζεται "Πυρά" και διακρίνονται ερείπια δωρικού ναού, αφιερωμένου στον Ηρακλή(Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

Η "Πυρά" θεωρήθηκε από τους Αρχαίους Δωριείς σαν ο ιερότερος χώρος τους και ίχνη λατρείας εντοπίζονται από τα αρχαϊκά χρόνια. Σύμφωνα με το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, στην είσοδο του οροπεδίου της Καταβόθρας διατηρούνται σπόνδυλοι κίωνων, τμήματα του θριγκού και τριγλύφων, οι οποίοι ανήκουν σε πρόστυλο δωρικό ναό του 3ου αιώνα π.Χ. με πρόδρομο και σηκό εν παραστάσει. Νοτίως του ναού υπάρχει ο βωμός, ο οποίος χρησιμοποιήθηκε συνεχώς από την αρχαϊκή εποχή μέχρι την περίοδο της Ρωμαιοκρατίας, οπότε και έγινε επέκταση του αρχικού περιγράμματος και οριοθέτησή του με λιθόπλιθους(Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Πυρά Ηρακλέους). Επίσης βρέθηκαν αφιερώματα πήλινα και μεταλλικά, αιχμές από δόρατα, δύο χάλκινα αγαλμάτια που παριστάνουν γυμνό τον ημίθεο Ηρακλή (6ου ή 7ου αι.) και 13 συνολικά νομίσματα (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

### **Λόφος Κολωνού**

Στις Θερμοπύλες, απέναντι από το μνημείο του Λεωνίδα, βρίσκεται ο χαμηλός λόφος του Κολωνού, εκεί όπου διαδραματίστηκε η περίφημη μάχη των Θερμοπυλών. Σήμερα ο λόφος είναι αρκετά αλλοιωμένος συγκριτικά με την επόχή εκείνη λόγω της φυσικών μεταβολών και των ανθρώπινων παρεμβάσεων που υπέστη.

Στον λόφο του Κολωνού ο Λεωνίδας επιστράτευσε 300 επίλεκτους πολεμιστές μαζί με 700 Θεσπιείς και 80 Μυκηναίους για να αντιμετωπίσει τους πολυάριθμους Πέρσες με βασιλιά τον Ξέρξη. Το πλήγμα που επέφεραν στον εχθρό ήταν συντριπτικό. Με την καθυστέρηση των Περσών στις Θερμοπύλες οι Έλληνες κατάφεραν να ανασυνταχθούν και να αιφνιδιάσουν τους Πέρσες στο ναυμαχία της Σαλαμίνας.

Η μάχη στις Θερμοπύλες αποτελεί ένα παγκόσμιο σύμβολο ανδρείας και αυταπάρνησης για την πατρίδα. Εις ανάμνηση των ηρώων, σύμφωνα με τον Ηρόδοτο, εκεί τάφηκαν οι πεσόντες της μάχης και προς τιμή τους στήθηκε ένας λίθινος λέοντας και τρία ενεπίγραφα μνημεία (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971; Λόφος



Κολωνού Θερμοπύλες). Σήμερα, στην κορυφή του λόφου, υπάρχει αντίγραφο του επιγράμματος του Σιμωνίδη του Κείου:

*Ἵ ξεῖν', ἀγγέλλειν Λακεδαιμονίοις ὅτι τῆδε κείμεθα, τοῖς κείνων ῥήμασι πειθόμενοι.*

Ξένε, πες στους Λακεδαιμόνιους ότι κειτόμεθα εδώ, πιστοί στους νόμους τους

### **Ανοπαία Ατροπός (το πέρασμα του «ΕΦΙΑΛΤΗ»)**

Το πέρασμα του Εφιάλτη είναι η ανοπαία ατροπός, εκείνο δηλαδή το δύσβατο μονοπάτι που υπέδειξε ο Εφιάλτης στον Πέρση βασιλιά, Ξέρξη, το 480 π.Χ. Ο Εφιάλτης, ένας Τραχίνιος κάτοικος που προσδοκούσε πλούτη και τιμές, αποκάλυψε το μυστικό πέρασμα στους Πέρσες και τους οδήγησε στα νώτα των ελληνικών δυνάμεων που κρατούσαν σθεναρά τις Θερμοπύλες.

Το πέρασμα αυτό ξεκινάει από τον Ασωπό ποταμό και καταλήγει σε πολύ μικρή απόσταση από το τρίτο στενό των Θερμοπυλών. Σήμερα είναι γνωστό και ως το «Φαράγγι του Ασωπού» και αξιοποιείται ιδιαίτερα ως μονοπάτι για ορειβασία (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971; Ορειβατικά μονοπάτια «ΕΦΙΑΛΤΗ»).

### **Αρχαία Ηράκλεια (Τραχίνα)**

Ύστερα από την ανακάλυψη ενός τάφους Υστερομυκηναϊκής εποχής, ο ακαδημαϊκός Σ. Μαρινάτος υποστηρίζει ότι η Τραχίνα πρέπει να βρισκόταν κοντά στο σημερινό χωριό, Άνω Βαρδάτες. Η Τραχίνα μνημονεύεται σε πολλά ιστορικά και μυθικά συμβάντα στο πέρασμα των χρόνων. Αρχικά ήταν η έδρα του μυθικού βασιλιά των Μαλιέων Κήκυκα, απ' όπου ο Ηρακλής εκστράτευσε κατά του Ευρύτου της Οιχαλίας (σημ. Εύβοια) προς διεκδίκηση της κόρης του, Ιόλης. Από τον Όμηρο αναφέρεται ως μία από τις πέντε πόλεις του κράτους του Αχιλλέα (Άλον, Αλόπη, Ελλάδα, Φθία, Τραχίνα). Αργότερα, το 480 π.Χ. ήταν το μέρος όπου έστησε το θρόνο του Ξέρξης για να αντιμετωπίσει τους Λακεδαιμόνιους, τους



Θεσπείς και Μυκηναίους στα στενά των Θερμοπυλών (Παπαναγιώτου Τ. , Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας, 1971).

## **Κάστρα - Ακροπόλεις**

### **Ακρόπολη Ναρθακίου**

Στην απόληξη βορειοδυτικά του Ναρθακίου όρους εκτείνεται η αρχαία Φάρσαλος, της οποίας η πρωϊμότερη κατοίκηση ανάγεται στη Νεότερη Νεολιθική περίοδο και έκτοτε υπήρξε συνεχής. Η γεωγραφική της θέση χαίρει μεγάλης στρατηγικής σημασίας καθ' ότι από το σημείο αυτό διέρχονταν οι οδικοί άξονες που σενέδεαν τη βόρεια με τη νότια Ελλάδα. Μάλιστα η αρχαία Φάρσαλος έχει ταυτιστεί από πολλούς ερευνητές με την ομηρική Φθία, τη γενέτειρα του μυθικού ήρωα Αχιλλέα.

Στο νοτιότερο και ψηλότερο τμήμα της πόλης, στην κορυφή του βραχώδους υψώματος Προφήτης Ηλίας είναι ορατή η ακρόπολη του Ναρθακίου. (Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Ακρόπολη Φαρσάλου). Η ετυμολογία του όρους «Ναρθάκιο» προέρχεται από τη λέξη «νάρθηξ» που σημαίνει προστατευτικό περίβλημα και υπονοεί τα ισχυρά κυκλώπεια τείχη της ακρόπολης. (Καραγεώργος, 2010). Συγκεκριμένα σήμερα σώζονται τμήματα της πολυγωνικής και ισοδομικής τειχοποιίας, σε ύψος που φτάνει τα δύο μέτρα, μήκος 500 μ. και μέγιστο πλάτος 60 μ. Τα πρώτα ανασκαφικά εύρηματα υποδεικνύουν ότι η οχύρωση κατασκευάστηκε κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ. Όπως διατηρείται σήμερα η ακρόπολη, πρόκειται για την ανακατασκευή που πραγματοποιήθηκε κατά τους βυζαντινούς χρόνους (Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Ακρόπολη Φαρσάλου).

Σύμφωνα με τις πηγές στο εσωτερικό του τείχους υπήρχαν πολλά κυκλικά οικοδομικά λείψανα. Σε δύο που έχουν ανασκαφεί, στο ένα βρέθηκε μαρμάρينو λιοντάρι και χάλκινες αιχμές δόρατος και το άλλο ένας φούρνος επεξεργασίας χαλκού. Αρκετοί ερευνητές συνδέουν τη σπουδαιότητα της ακρόπολης του Ναρθακίου με τα αρχαία μεταλλεία χαλκού που υπήρχαν στην περιοχή του Λιμογαρδίου. Επίσης, έχει τονιστεί η ύπαρξη μεγάλου λαξευτού τάφου, που εκτιμάται ότι είναι του Πηλέα ή του Αχιλλέα (Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Ακρόπολη Φαρσάλου).

### **Βυζαντινό Κάστρο Υπάτης**

Το κάστρο της Υπάτης βρίσκεται στην κορυφή ενός βράχου στα νότια του σύγχρονου οικισμού. Πρώτη φορά η Υπάτη οχυρώθηκε στους ελληνοιστικούς χρόνους και ανανεώθηκε τον 6ο αι. μ.Χ. από τον αυτοκράτορα Ιουστινιανό. Το 1204 καταλήφθηκε από τους Φράγκους σταυροφόρους και το 1218 πέρασε στην κυριαρχία των βυζαντινών δεσποτών της Ηπείρου. Αργότερα, το 1267 κληροδοτήθηκε στον Ιωάννη Άγγελο Δούκα Κομνηνό το Νόθο. Τότε πραγματοποιείται η κύρια οικοδομική φάση της κατασκευής των τειχών και η Υπάτη γίνεται η έδρα του κρατιδίου της Μεγάλης Βλαχίας. Σύμφωνα με τους κανόνες της μεσαιωνικής οχυρωματικής αρχιτεκτονικής, αποτελούσε μέρος ενός ολοκληρωμένου αμυντικού συστήματος, το οποίο αναπτυσσόταν στη βόρεια πλαγιά του λόφου, και το έσχατο καταφύγιο των υπερασπιστών της καστροπολιτείας σε περίπτωση επιθέσεων. Το 1318 το κάστρο περνάει στα χέρια των Καταλανών. Ίσως τότε τοποθετείται η ημερομηνία κατασκευής του κυκλικού πύργου της νοτιοδυτικής γωνίας. Το 1393 καταλήφθηκε από τους Τούρκους με επικεφαλής το Σουλτάνο Βαγιαζήτ. Τέλος, την εποχή του Εμφυλίου πολέμου, το κάστρο χρησιμοποιείται ως φυλάκιο στρατιωτικού αποσπάσματος (Βυζαντινό Κάστρο Υπάτης, 2019; Το κάστρο της Υπάτης... , 2019).

### **Κάστρο Λαμίας**

Το Κάστρο της Λαμίας δεσπόζει στο υψηλότερο σημείο της πόλης, στην κορυφή ενός βραχώδους λόφου. Από εκεί μπορούσε να ελέγχει την κοιλάδα του Σπερχειού, τις κορυφές της Οίτης, του Καλλιδρόμου, της μυθικής Όθρυος, του Παρνασσού, της Γκιώνας και του Μαλιακού Κόλπου. Πρόκειται για μια θέση που κατοικείται ήδη από την εποχή του Χαλκού (2800-1100 π.Χ.) και ιδιαίτερα κατά την Μυκηναϊκή Περίοδο. Στην Κλασική και Ελληνιστική περίοδο η ακρόπολη συνδεόταν με τα τείχη της κάτω πόλης και η δομή της και η θέση τους ενίσχυαν την ασφάλεια και άμυνα της πόλης από εχθρικές επιδρομές. Το μέρος που έχει διασωθεί από αυτήν έχει κάτοψη τριγωνική και περίμετρο που φτάνει τα 600μ. και ύψος που ποικίλει φτάνοντας στη ΒΔ γωνία τα 13 μέτρα. Το πάχος της τοιχοποιίας είναι κατά μέσο όρο 1,35μ. και απολήγει σε οδοντωτές επάλξεις. Το Κάστρο έχει δυο πύλες, μια στα

ΝΑ, τη λεγόμενη και "σιδηρά πύλη", μέσω της οποίας επικοινωνούσε με την κάτω πόλη και μια στα ΒΑ που οδηγούσε προς την Όρθρυ. Ενισχυτικοί πύργοι υψώνονται κοντά στις πύλες, στις γωνίες του τείχους και σε όλα τα ασθενή για την άμυνα σημεία. Το αρχαιότερο τμήμα του περιβόλου της είναι κτισμένο κατά το πολυγωνικό σύστημα και χρονολογείται στα τέλη του 5ου αι. π.Χ., όταν η Λαμία έγινε πρωτεύουσα του κράτους των Μαλιέων και γνώρισε σημαντική άνθιση από το 413 π.Χ.. Παραμένει αβέβαιο αν υπήρξε κάποια ανακαίνιση του τείχους στην εποχή του Ιουστινιανού. Ωστόσο ο τρόπος και τα υλικά κατασκευής των τειχών μαρτυρούν τη πραγματοποίηση επισκευών που πιθανόν να έγιναν κατά τα βυζαντινά χρόνια ή ακόμα και από τους Φράγκους και τους Καταλανούς. Το πλάτωμα της ΝΔ γωνίας χρησίμευε στο Μεσαίωνα ως προμαχώνας και διέθετε δεξαμενή. Νέες συμπληρώσεις και επισκευές πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια της Τουρκοκρατίας. Στο εσωτερικό του Κάστρου στεγάζεται το Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας (Κάστρο Λαμίας).

## **Αναμνηστικά μνημεία**

### **Μνημείο Εθνικής Αντίστασης ανατίναξης γέφυρας Γοργοπόταμου**

Πάνω από το χωριού του Γοργοποτάμου, στην ομώνυμη γέφυρα που ενώνει τη σιδηροδρομική γραμμή Αθηνών-Θεσσαλονίκης, πραγματοποιήθηκε το πρώτο μεγάλο σαμποταζ εναντίον του Άξονα (Γερμανία-Ιταλία-Ιαπωνία) που έμελλε να επηρεάσει τον ρου της νεότερης ιστορίας. Την νύχτα της 25ης Νοεμβρίου 1942 οι ενωμένες αντιστασιακές δυνάμεις του ΕΑΜ-ΕΛΑΣ και του ΕΔΕΣ με επικεφαλής τον Άρη Βελουχιώτη και τον Ναπολέοντα Ζέρβα αντίστοιχα, σε συνεργασία με τμήμα ανδρών των βρετανικών μυστικών υπηρεσιών, ανατίναξαν τη γέφυρα του Γοργοποτάμου. Σκοπός ήταν να καθυστερήσουν τη διέλευση των Γερμανών και να αποκόψουν τη γραμμή πολεμικού ανεφοδιασμού των γερμανικών δυνάμεων του στρατάρχη Ρόμελ στη βόρεια Αφρική. Οι Ιταλοί όμως ως αντίποινα πραγματοποίησαν την εκτέλεση 14 πατριωτών από τις φυλακές της Λαμίας εκ των οποίων οι 7 εκτελέστηκαν μπροστά από τη γκρεμισμένη γέφυρα. Η ανατίναξη της γέφυρας του Γοργοποτάμου έχει χαραχτεί στις μνήμες όλων και έχει αναδειχτεί ως μία από τις σημαντικότερες αντιστασιακές ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου (Ιστορική γέφυρα Γοργοποτάμου; Γαλλής, 1994).

Η αποκοπή της σιδηροδρομικής γραμμής καταξίωσε τον αγώνα της Αντίστασης. Δύο μεγάλες αντιστασιακές οργανώσεις με διαμετρικά αντίθετες ιδεολογίες ενώθηκαν για ένα κοινό σκοπό και υπό τις διαταγές ενός Βρετανού ταξίαρχου, του Έντι Μάγερς. Η σύμπραξη αυτή εμφύχωσε τον κατεχόμενο λαό και ανέδειξε την εθνική ομοψυχία που τον κατέχει σε κρίσιμες περιόδους. Παράλληλα διέκοψε την διακίνηση πολεμοφοδίων του Ρόμελ στη Μέση Ανατολή, γεγονός που ενίσχυσε το ηθικό. Η ημέρα αυτή από το 1982 έχει καθιερωθεί ως επετειακή εορτή του έθνους και συμβολίζει την εθνική ανεξαρτησία και τον Αγώνα εναντίον της βίας που ασκούσαν οι δυνάμεις του Άξονα (Γαλλής, 1994).

### **Το άρμα μάχης της Υπάτης**

Το άρμα μάχης βρίσκεται στην είσοδο της πόλης της Υπάτης. Είναι ένα σύμβολο πολιορκίας και πολέμου που μας θυμίζει το Ολοκαύτωμα που συνέβη στις 17 Ιουνίου 1944 από τους Γερμανούς. Την ημέρα εκείνη οι δυνάμεις των SS εκτέλεσαν 28 άτομα, τραυμάτισαν 30 και κατέστρεψαν 375 από τα 400 σπίτια της πόλης(Ηρώο Πεσόντων). Η μεγάλη καταστροφή που βίωσε η Υπάτη εκείνη την περίοδο την χαρακτήρισε ως «Μαρτυρική Πόλη» λόγω των μεγάλων καταστροφών που υπέστη από τους ξένους εισβολείς(Μαρτυρικές Πόλεις της Ελλάδος).

### **Πύργος και Πολυβολείο Σταυρού**

Το 1941, όταν οι Γερμανοί κατέκτησαν την Ελλάδα, ξεκίνησαν την κατασκευή οχυρωματικών έργων σε θέσεις, όπου θα μπορούσαν να πραγματοποιήσουν επιθέσεις στον εχθρό και σαμποτάζ. Συγκεκριμένα, στον Πύργο των Γερμανών, που βρίσκεται στην περιοχή του Σταυρού Λαμίας, στρατωνιζόταν η γερμανική φρουρά για την ασφάλεια του σταθμού. Λίγα μόλις μέτρα πιο μακριά διατηρείται σε κακή κατάσταση ένα πολυβόλαιο που επικοινωνούσε με τον Πύργο με υπόγεια σύραγγα. Στο ύψος του Πύργου οι Γερμανοί είχαν εγκαταστήσει συρματόπλεγμα και πύλη εισόδου προς το Σταυρό με μόνιμο φρουρό μέρα και νύχτα, όπου ήλεγχαν τους διαβαίνοντες και ναρκοπέδιο, όπου πολλοί βρήκαν τον θάνατο(Πύργος και Πολυβολείο Σταυρού).

## **Ιερά - Ναοί**

### **Σπηλιά Αγ. Ιερουσαλήμ**

Στο εσωτερικό του βουνού της Οίτης ανάμεσα στα βράχια και στα έλατα, είναι διαμορφωμένη μια σπηλιά, η σπηλιά της Αρσαλής (Αγίας Ιερουσαλήμ). Εκεί μέσα βρίσκεται ένα Εκκλησάκι αφιερωμένο στην Αγία Ιερουσαλήμ, την οποία και τιμούν οι Υπαταίοι την Πέμπτη της Διακαινησίμου. Σύμφωνα με μια εκδοχή η εικόνα της Αγίας μεταφέρθηκε εκεί από τους πιστούς προκειμένου να την προστατεύσουν από τους αλλόθρησκους.

Σύμφωνα με μια άλλη εκδοχή που έχει περισσότερο τη μορφή ενός παραμυθιού, η εικόνα-Παναγία έφυγε κυνηγημένη από τους Άγιους Τόπους για να γλιτώσει από τους άπιστους που είχαν επικρατήσει τα παλιά τα χρόνια. Στο δρόμο της συνάντησε μια άλλη κυνηγημένη εικόνα, την εικόνα της Προυσιώτισας και μαζί πετάζανε από τη Μικρά Ασία προς τη Δύση. Κάποια στιγμή όμως η τελευταία πέταξε κατά τα μέρη του Βελουχιού όπου έγινε η Παναγία Προυσιώτισα και η άλλη επέλεξε το βουνό της Οίτης. Και μέσα στο βουνό έχτισε η Παναγία από την Ιερουσαλήμ τη σπηλιά της, όπου σήμερα γιορτάζουμε τη λατρεία της. Τα χρόνια πέρασαν και το όνομά της ακολούθησε την εξής πορεία: «Ερσαλήμ», «Αρσαλήμ», «Αρσαλή».

Κατά την ημέρα αυτή έχει καθιερωθεί ως τοπικό έθιμο, η ανάβαση στη σπηλιά από άνδρες για την παρακολούθηση και τη συμμετοχή στη λειτουργία. Όταν τελειώσει η λειτουργία στην σπηλιά ακολουθεί ένα παγανιστικού χαρακτήρα φαγοπότι, με τη λήξη του οποίου κατεβαίνουν στην πλατεία για την περιφορά της εικόνας και τον αγιασμό. Όλοι περιμένουν να βαπτιστούν Αρσαλιώτες (Σπηλιά Αγ. Ιερουσαλήμ, 2019).

### **Μονή Προυσιώτισας**

Η Μονή Προυσιώτισας βρίσκεται στο Δ.Δ. Βαρδατών, ένα μικρό χωριό στους πρόποδες της Οίτης, χτισμένη μέσα σε μια σπηλιά. Το όνομα της «Προυσιώτισσα» προέρχεται από την εικόνα της Παναγίας που ταξίδεψε κατά την περίοδο της έντονης Εικονομαχίας στην

Προύσα της Μ. Ασίας για να καταλήξει στη θέση αυτή. Η ημέρα που γιορτάζεται είναι στις 23 Αυγούστου.

Ακριβώς από πάνω της περνά η Σιδηροδρομική Γραμμή Αθηνών - Θεσσαλονίκης. Κάποτε, στο σημείο αυτό συνέβη ο εκτροχιασμός ενός τρένου. Το τρένο κρεμάστηκε στον γκρεμό. Οι επιβάτες όμως του τρένου σώθηκαν όλοι. Γι' αυτό το λόγο η Μονή θεωρείται θαυματουργή και οι σιδηροδρομικοί υπάλληλοι ανέλαβαν την Μονή υπό την προστασία τους.

Σήμερα, μπορεί κανείς να ανέβει ψηλά, στον παλιό σιδηροδρομικό σταθμό και να απολαύσει την απεριόριστη θέα του Μαλιακού κόλπου και του Σπερχειού ποταμού που εκτείνεται μπροστά του(ΑΝΩ ΒΑΡΔΑΤΕΣ Χωριό ΓΟΡΓΟΠΟΤΑΜΟΣ, 2018).

## **Αρχαιολογικά Μουσεία - Συλλογές**

### **Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας**

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας βρίσκεται στον αρχαιολογικό χώρο του κάστρου Λαμίας και στεγάζεται στον 1ο όροφο του στρατώνα που δημιουργήθηκε επί Όθωνα. Το μουσείο φιλοξενεί αρχαιολογικά ευρήματα από ανασκαφικές έρευνες που πραγματοποιήθηκαν στην Φθιώτιδα και Ευρυτανία και περιλαμβάνει τμήματα της αρχαίας Φωκίδας, της ανατολικής Λοκρίδας, της Δωρίδας, της Αχαΐας, της Φθιώτιδας και της περιοχής του Μαλιακού κόλπου. Η χρονολογική αποτίμηση των ευρωμάτων ξεκινάει από τους προϊστορικούς χρόνους μέχρι την ύστερη αρχαιότητα. Ιδιαίτερα πολλά ευρήματα έχουν διασωθεί από τη Μυκηναϊκή, Κλασική, Ελληνιστική εποχή. Ουσιαστικά το υλικό που διατηρείται στο αρχαιολογικό μουσείο αντιπροσωπεύει τον πολιτισμό της ευρύτερης περιοχής αποτυπώνοντάς τον σε όλα τα στάδια της κοινωνικής, οικονομικής και πολιτιστικής συμπεριφοράς και δράσης σε κάθε χρονική περίοδο. Τα εκθέματα αφορούν τόσο την ένδυση, τον οπλισμό και τα αντικείμενα καθημερινής διαβίωσης όσο και την τέχνη, την λατρεία και τα ταφικά μνημεία (Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας; Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας).

Τα εκθέματα διατίθενται για επίσκεψη και περισυλλογή στο ευρύ κοινό από Τρίτη έως Κυριακή στις 08:00- 15:00.

Τηλέφωνο: +30 22310 29992

### **Βυζαντινό Μουσείο Υπάτης**

Το Βυζαντινό Μουσείο Φθιώτιδας βρίσκεται στην Υπάτη και στεγάζεται στο κτήριο των λεγόμενων «Καποδιστριακών Στρατώνων», που ανεγέρθηκε το 1836 για τις ανάγκες του ελληνικού στρατού. Το κτίριο αυτό το 1982 χαρακτηρίστηκε ως ιστορικό μνημείο. Αποτελεί έναν σύγχρονο εκθεσιακό χώρο με αρχαιολογικά ευρήματα από όλη την έκταση του σημερινού νομού Φθιώτιδας, τα οποία καλύπτουν χρονολογικά μία ευρεία περίοδο, από τους παλαιοχριστιανικούς μέχρι και τους υστεροβυζαντινούς χρόνους(4ος-14ος αι.).

Η έκθεση των ανιπροσωπευτικών ευρημάτων αναπτύσσεται σε δύο ορόφους σε τέσσερις αίθουσες, στο ισόγειο και τον πρώτο όροφο του κτηρίου. Στις αίθουσες αυτές το υλικό προέρχεται από τη Βασιλική των Δαφνουσίων (Αγ. Αικατερίνη Αρκίτσας) και τα γειτονικά της κτίσματα, την Υπάτη, το Θαυμακό, την Πελασγία και τον Αχινό, καθώς και από αντικείμενα μικροτεχνίας και αρχιτεκτονικά μέλη που φυλάσσονταν στις αποθήκες της ΙΔ' Εφορείας Προϊστορικών & Κλασικών Αρχαιοτήτων, στο Μουσείο Λαμίας και την Αρχαιολογική Συλλογή Αταλάντης. Στο υλικό αυτό προστέθηκαν τα γλυπτά αρχιτεκτονικά μέλη από τους βυζαντινούς ναούς του Ταξιάρχη Άγναντης και της Μεταμόρφωσης Σωτήρος Αλεποσπίτων καθώς και η συλλογή νομισμάτων που εθελοντικά παραχώρησε στο Μουσείο ο Υπαταίος συλλέκτης κ. Κωνσταντίνος Κοτσίλης.

Η παρουσίαση των εκθεμάτων χαρακτηρίζεται από ζωντάνια και καλεί το ευρύ κοινό σε ενεργό συμμετοχή καθώς τα ευρήματα συνοδεύονται από πλούσιο εποπτικό υλικό, κείμενα, σχεδιαστικές αποτυπώσεις και φωτογραφίες αναφορικά με το ιστορικό πλαίσιο, την περίοδο παραγωγής και της χρήσης τους.

Το Βυζαντινό μουσείο Φθιώτιδας προσφέρει μια σειρά εκθεμάτων που αποδίδουν την πλούσια πολιτιστική κληρονομιά, την ιστορική συνέχεια του λαού και την τεκμηρίωση του τρόπου ζωής τους (Βυζαντινό Μουσείο Φθιώτιδας, Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού; Βυζαντινό Μουσείο Φθιώτιδας; Συθιακάκη-Κριτσιμιάλη)



Διατίθενται για επίσκεψη και περισυλλογή στο ευρύ κοινό κάθε μέρα στις 08:00-15:00.

Τηλέφωνο: +30 22310 98079

### **Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπυλών**

Η Μάχη των Θερμοπυλών θεωρείται μία από τις σπουδαιότερες μάχες της Ελληνικής και Παγκόσμιας ιστορία που αναδεικνύει υψηλές έννοιες όπως είναι η ανδρεία, η αυτοθυσία, η αυταπάρνηση και η πίστη στην πατρίδα. Γι' αυτό και ο Δήμος Λαμιέων με τη χρηματοδότηση από το πρόγραμμα Καινοτομίας του τρίτου κοινοτικού πλαισίου στήριξης της Ευρωπαϊκής Ένωσης δημιούργησε το καινοτόμο μουσείο προκειμένου να διατηρήσει στην ιστορική μνήμη ζωντανή.

Το Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπυλών (Κ.Ι.Ε.Θ.) του Δήμου Λαμιέων βρίσκεται στις Θερμοπύλες πλησίον του Μνημείου του Λεωνίδα. Διακρίνεται για δύο λόγους, για την εξέχουσα μορφή του ως αιχμή δόρατος με κατεύθυνση προς βορρά και τη σύγχρονη τεχνολογία που αξιοποιεί με την τρισδιάστατη εικονική πραγματικότητα των ιστορικών γεγονότων των Θερμοπυλών.

Η ξενάγηση ξεκινάει από την αίθουσα «Λεωνίδα» με την παρακολούθηση ενός βίντεο σχετικά με τη λειτουργία και το περιεχόμενο του Κέντρου Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπυλών, συνεχίζει στην αίθουσα «Διηνέκης» με την παρακολούθηση μιας ταινίας εικονικής πραγματικότητας (virtual reality) σχετικά με τα ιστορικά στοιχεία για τη Μάχη, τον πολεμικό εξοπλισμό των Ελλήνων, τη διάβαση της Ανοπαίας οδού και την έκβαση της μάχης και τελειώνει με την τρίτη αίθουσα «Θερμοπύλες», όπου οι επισκέπτες έχουν την δυνατότητα να πληροφορηθούν για την ιστορία της Μάχης αλλά και γενικά για το ιστορικό πλαίσιο των Περσικών Πολέμων, τα αίτια και όσα επακολούθησαν μέσα από την πλοήγηση διαδραστικών τραπεζιών. Την επίσκεψή του στο Κέντρο μπορεί κανείς να ολοκληρώσει με την πειήγησή του στο λόφο του Κολωνού, όπου εκεί θα αντικρίσει το αρχαίο επίγραμμα του ποιητή Σιμωνίδη για τους πεσόντες στη Μάχη (Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπυλών).

Το Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης αποτελεί ένα διαδραστικό χώρο ιστορικής αφήγησης και καινοτόμου μουσειακής σύλληψης, όπου καλεί το ευρύ και επιστημονικό κοινό να συμμετάσχει ενεργά στην αναδρομή καθημερινά και Σάββατο-Κυριακή στις 9:00 - 17:00 (Για τους μήνες Ιούλιο και Αύγουστο 09:30 -17:30).

Τηλέφωνο: +30 22310-93054

## **Πολεμικά Μουσεία**

### **Μουσείο Εθνικής Αντίστασης Λαμίας**

Το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης (1940-1944) ιδρύθηκε το 2009 και στεγάζεται στο Δημαρχείο της Λαμίας επί της οδού Φλέμινγκ και Ερυθρού Σταυρού. Δημιουργήθηκε κατόπιν της εποικοδομητικής συνεργασίας του Δήμου Λαμιέων, της Εταιρίας Διάσωσης Ιστορικών Αρχείων και του Σωματείου «Μουσείο - Ιστορικό Αρχείο Ρούμελης». Στόχος ήταν και είναι η διάσωση, διατήρηση και μετάδοση της ιστορικής μνήμης της Κατοχής και της Αντίστασης στις νέες γενιές, όταν η Λαμία, με πρωταγωνιστές τους Θανάση Κλάρα και Άρη Βελουχιώτη, διαδραμάτισε σημαντικό ρόλο κατά των ένοπλων δυνάμεων των κατακτητών.

Η έκθεση χωρίζεται σε τέσσερις ενότητες που καλύπτουν την περίοδο του Ελληνοϊταλικού Πολέμου, της Κατοχής, της Αντίστασης και της Απελευθέρωσης της Λαμίας και της ευρύτερης περιοχής. Το φωτογραφικό υλικό ρέει άφθονο με εικόνες της βομβαρδισμένης φθιωτικής πρωτεύουσας τον Απρίλιο του 1941, της γερμανικής εισβολής, της πείνας και των στερήσεων, των καταστροφών και των αντιποίνων. Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται στην επιχείρηση «Harling» της ανατίναξης της γέφυρας του Γοργοποτάμο. Επίσης, διατίθενται οι χάρτες των στρατιωτικών επιχειρήσεων που αποτυπώνουν την ένοπλη δράση του ΕΛΑΣ στη Ρούμελη, ο πίνακας με τα ονόματα των δεκάδων εκτελεσμένων από τους κατακτητές στη Λαμία και διάφορα προσωπικά αντικείμενα των αγωνιστών, όπλα, πολεμοφόδια και πρωτότυπα έγγραφα. Ενδιαφέρον εγείρει η επιβίωση της τέχνης εκείνης της εποχής και η δημιουργία τέχνης για εκείνη την εποχή, όπως είναι οι πίνακες Λαμιωτών ζωγράφων, τα εκθέματα που αφορούν το θέατρο και οι αναπαραστάσεις του κουκλοθέατρου που παιζόταν για τα παιδιά στις απελευθερωμένες από τον ΕΛΑΣ περιοχές της ορεινής

Ελλάδας. Τα ανωτέρω εκθέματα παραχωρήθηκαν από την ΕΔΙΑ, το Πολεμικό Μουσείο Αθηνών και ιδιώτες (Μουσείο Εθνικής Αντίστασης (1940-1944); Μπράτσος, 2018).

Ο χώρος του Μουσείου Εθνικής Αντίστασης είναι επισκέψιμο από Δευτέρα έως Παρασκευή 09:00π.μ. - 13:30μ.μ. και σας περιμένει για να σας μεταλαμπαδεύσει τις γνώσεις και το κλίμα της εποχής.

Τηλέφωνο: +30 22313 51079

## **Λαογραφικά Μουσεία**

### **Λαογραφικό Μουσείο Φθιώτιδας**

Το Λαογραφικό Μουσείο Φθιώτιδας ιδρύθηκε το 1984 και ανήκει στο γραφείο Μουσείων της αρμόδιας Διεύθυνσης του Δήμου Λαμιέων. Στεγάζεται σε ένα νεόκτιστο ιδιόκτητο κτήριο επί της οδού Καλύβα - Μπακογιάννη απέναντι από το κενοτάφιο του Αθανασίου Διάκου. Σκοπός δημιουργίας του Λαογραφικού Μουσείου ήταν η μελέτη, διατήρηση και προβολή του παραδοσιακού πολιτισμού στην προβιομηχανική κοινωνία της Ρούμελης.

Συγκεκριμένα, στον πρώτο όροφο, παρουσιάζονται τα επαγγέλματα της ιστορικής περιόδου πριν τη Βιομηχανική Επανάσταση, όπως είναι ο Γεωργός, ο Γανωματής, ο Τσαγκάρης κ.ά. Κάποια από τα επαγγέλματα αυτά έχουν εξαλειφθεί και άλλα διατηρούνται μέχρι σήμερα με τον εκσυγχρονισμό της διαδικασίας παραγωγής. Στο δεύτερο όροφο, παρουσιάζονται εκθέματα από την καθημερινή ζωή, όπως είναι οι ενδυμασίες, ο αργαλειός, η νυφική κρεββατοκάμαρα, η εστία και τα μαγειρικά σκεύη της παραδοσιακής οικίας κ. ά. Τέλος, στον τρίτο όροφο υπάρχει μια αίθουσα συνεδριάσεων με μια βιβλιοθήκη πλούσια σε ιστορικό – λαογραφικό υλικό. Αξίζει να αναφερθεί ότι το Λαογραφικό Μουσείο έχει αναλάβει πολλές φορές την έκδοση βιβλίων όπως είναι οι "Παραδοσιακές Συνταγές Ρούμελης", τα "Λαογραφικά της Φθιώτιδας" κ.ά. (Λαογραφικό Μουσείο Φθιώτιδας)

Το Λαογραφικό Μουσείο Φθιώτιδας καλεί το ευρύ κοινό να αφεθεί στη μαγεία του παρελθόντος γνωρίζοντας τις συνήθειες, τις συμπεριφορές και τις δράσεις της προβιομηχανικής κοινωνίας κάθε Δευτέρα – Παρασκευή: 9:00 π.μ. – 14:00 μ.μ.

Τηλέφωνο: +30.2231037832

### **Λαογραφικό Μουσείο Κωσταλεξίου**

Το Λαογραφικό Μουσείο Κωσταλεξίου δημιουργήθηκε το 1987 και στεγάζεται στο παλιό Δημοτικό Σχολείο στην πλατεία του χωριού. Ιδρυτής και διαχειριστής του λαογραφικού μουσείου είναι ο τότε πρόεδρος της Κοινότητας Δημήτριος Κανατάς. Αποτελεί μια συλλογική προσπάθεια του χωριού να διατηρήσει στη μνήμη τα επιτεύγματα και τη ζωή του παρελθόντος, προσφέροντας ο καθένας παλαιά και νέα αντικείμενα που διαθέτει στην κατοχή του. Έτσι στον ιδιαίτερο χώρο του μουσείου υπάρχουν άφθονο φωτογραφικό υλικό, απεικονίσεις από την καθημερινή ζωή και αγιογραφίες, παραδοσιακές φορεσιές και υποδύματα, γεωργικά εργαλεία, οικιακά σκεύη καθώς και γραμμόφωνα (Λαογραφικό Μουσείο Κωσταλεξίου).

Το λαογραφικό μουσείου Κωσταλεξίου είναι επισκέψιμο καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου κατόπιν επικοινωνίας.

Τηλέφωνο: +30.2231096216

+30.6944570607

### **Λαογραφικό Μουσείο Οίτης**

Το λαογραφικό Μουσείο της Οίτης ιδρύθηκε το 2018 με πρωτοβουλία της Τοπικής Κοινότητας της Οίτης και του Συλλόγου Οιταίων Φθιώτιδας σε συνεργασία με τον Δήμο Λαμιέων. Το μουσείο στεγάζεται σε ένα διώροφο ανακαινισμένο κτίριο κοντά στην κεντρική πλατεία του χωριού. Στόχος της δημιουργίας του ήταν η διάσωση της παράδοσης, των ηθών και των εθίμων της περιοχής σε έναν χώρο σύγχρονο μινιμαλιστικού χαρακτήρα.

Πρόκειται για έναν χώρο με ισχυρό λαογραφικό και καλλιτεχνικό ποιόν. Διαθέτει παραδοσιακά εκθέματα από την καθημερινή ζωή, εργαλεία και αντικείμενα από τις αγροτικές και κτηνοτροφικές δραστηριότητες, παραδοσιακές ενδυμασίες και υφαντά, πλούσιο φωτογραφικό υλικό, προπολεμικά τάλιρα και χαρτονομίσματα καθώς και ιστορικά έγγραφα και τεκμήρια που μνημονεύουν και την προπολεμική ονομασία της περιοχής ως «Γαρδικάκι».

Παράλληλα με τα παραδοσιακά και ιστορικά εκθέματα λειτουργεί και έκθεση ζωγραφικής του εικαστικού Οδυσσέα Κοτσιμπού καθώς και έκθεση τοπικών προϊόντων και εδεσμάτων. Στο κτίριο διατηρείται, επίσης, μια αίθουσα συνδιασκέψεων και συνεδριάσεων(Λαογραφικό Μουσείο Οίτης, 2019).

Ώρες λειτουργίας: Κατόπιν επικοινωνίας

Τηλέφωνο:22310 - 83042

### **Μουσείο Σιδηροδρόμων**

Το Μουσείο Σιδηροδρόμων βρίσκεται στο χωριό Κωσταλέξι και αποτελεί έμπνευση του Δημήτρη Κανατά. Ο Δημήτρης Κανατάς, ως γιος σιδηροδρομικού, θέλησε να εκφράσει την αγάπη του για τα τρένα με τη δημιουργία ενός χώρου προσβάσιμου σε όλους. Με μεράκι και ευγένεια ψυχής κατάφερε να συγκεντρώσει αντικείμενα και φωτογραφικό υλικό παλιών χρόνων, τα οποία τοποθέτησε σε ένα βαγόνι του ΟΣΕ. Η δράση του αυτή προσέλαβε έναν ιδιαίτερο εκπαιδευτικό χαρακτήρα και αποδείχτηκε καινοτόμα. Αναβάθμισε το χώρο και τον πολιτισμό του χωριού του. Το Μουσείο Σιδηροδρόμων είναι επισκέψιμο κατόπιν συνεννόησης με τον ίδιο τον Δημήτριο Κανατά είτε το Δήμο Λαμιέων(Μουσείο Σιδηροδρόμων).

Τηλέφωνο: +30.2231096216

+30.6944570607

## **Μουσεία Υδροκίνησης**

### **Υδροκινούμενο βιοτεχνικό πάρκο**

Ανάμεσα στην Άνω και Κάτω Παύλιανη, στη θέση «Ποτάμι», υπάρχει το Υδροκινούμενο Βιοτεχνικό Πάρκο. Αποτελείται από τρία πέτρινα κτίσματα με χώρους παραδοσιακών τεχνών καθώς και Νεροπρίονο, Μαντάνι και Νερόμυλο. Το Βιοτεχνικό Πάρκο για τη λειτουργία του εκμεταλλεύεται τα άφθονα ρέοντα νερά στα παρακείμενα κανάλια καθ'όλη τη διάρκεια του χρόνου.

Οι κάτοικοι του χωριού έχουν αξιοποιήσει δημιουργικά το Υδροκινούμενο Βιοτεχνικό Πάρκο μετατρέποντας τον σε έναν χώρο αναψυχής με καλλιτεχνική χροιά. Συνεχίζοντας από τα λιθόκτιστα κτίσματα υπάρχει ένα μονοπάτι που σε καλεί να ζήσεις μια περιπέτεια με γρίφους και δραστηριότητες μέσα στη μαγεία της καταπράσινης φύσης(Υδροκινούμενο βιοτεχνικό πάρκο).

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Μουσείο άρτου και επαγγελματών:  
<http://www.breadmuseum.gr/mouseio-epagelmaton/>
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού . (n.d.). *Ανδρών*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ:  
[http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=2499](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2499)
- (Greece), A. H. (1997). *An abridged history of the Greek-Italian and Greek-German war, 1940-1941 : (land operations)*. Athens: Hellenic Army General Staff, Army History Directorate.
- Army History Directorate . (1997). *An abridged history of the Greek-Italian and Greek-German war, 1940-1941 : (land operations)*. Athens: Hellenic Army General Staff, Army History Directorate.
- Biotourism Map of Southeastern Phthiotis: Monuments of Nature and Culture*. (n.d.).  
Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από Biopolitics International Organisatio:  
<https://biopolitics.gr/biowp/wp-content/phthiotis/text-map.pdf>
- CNN Greece. (2019, Ιανουάριος 17). Deloitte: Δίκτυα 5G, «έξυπνα» ηχεία και Τεχνητή Νοημοσύνη βασισμένη σε cloud...
- Directorate, A. H. (1997). *n abridged history of the Greek-Italian and Greek-German war, 1940-1941 : (land operations)*. Athens: Hellenic Army General Staff, Army History Directorate.
- European Commission. (2017). *Europe's Digital Progress Report (EDPR) 2017*. Greece.
- Kuang, X., Roach, D. J., Wu, J., Hamel, C. M., Ding, Z., Dunn, M. L., . . . Qi, H. J. (2018). Advances in 4D Printing: Materials and Applications. *Advanced Fuctional Materials*, 1.
- OECD Science, Technology and Industry Scoreboard 2017*. (2018, Δεκέμβριος). Ανάκτηση από OECDiLibrary: [https://read.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/oecd-science-technology-and-industry-scoreboard-2017\\_9789264268821-en#page101](https://read.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/oecd-science-technology-and-industry-scoreboard-2017_9789264268821-en#page101)
- The EU ICT Sector and its R&D Perfomance*. (2018, Δεκέμβριος). Ανάκτηση από European Commission: [http://ec.europa.eu/information\\_society/newsroom/image/document/2018-20/6\\_desi\\_report\\_ict\\_sector\\_and\\_rd\\_E23773FD-DBDD-6B27-D9D289E33FE95E9E\\_52246.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2018-20/6_desi_report_ict_sector_and_rd_E23773FD-DBDD-6B27-D9D289E33FE95E9E_52246.pdf)
- Άγαλμα Άρη Βελουχιώτη*. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/agalma-ari-veloyhioti>
- Άγαλμα Λεωνίδα στις Θερμοπύλες*. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/agalma-leonida-stis-thermopyles>
- Αδάμης, Ε., Ευθυμίου, Τ., & Κανέλλος, Β. (2006). *Αναζητώντας ίχνη του Ομηρικού Αχιλλέα στην κοιλάδα του Σπερχειού*. Λαμία: Ι.Ν. Αγίου Νικολάου Πτελεάς-Φθιώτιδας.
- Αθλητισμού, Υ. Π. (2018). *Αρχαίο Γυμνάσιο της Λαμίας*. Λαμία.



- Αινιάν Δημήτριος (1800-1881)*. (2018, Μάρτιος 26). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Αργολική Αρχαιακή Βιβλιοθήκη Ιστορίας και Πολιτισμού:  
<https://argolikivivliothiki.gr/2018/03/26/dimitrios-ainian/>
- Αλαμάνα*. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων:  
<http://culture.lamia.gr/el/blog/alamana>
- ΑΝΩ ΒΑΡΔΑΤΕΣ Χωριό ΓΟΡΓΟΠΟΤΑΜΟΣ*. (2018, Σεπτέμβριος). Ανάκτηση από Greek Travel Pages (gtp): <https://www.gtp.gr/locpage.asp?id=62632&lng=1>
- Αξιοθέατα της Δ.Ε. Τιθορέας*. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Καλώς ήρθατε στον Δήμο Αμφίκλειας-Ελάτειας: <https://www.dimos-amfiklias-elatias.gr/content/axiotheata-tes-de-tithoreas>
- Αρβανίτης, Χ. (2012). *Μέθοδοι Όρασης Υπολογιστών για Επαυξημένη Πραγματικότητα*. Αθήνα: Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.
- Αρχαία Ακρόπολη Προέρνας*. (n.d.). Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από Καλώς ήρθατε στον Δήμο Δομοκού: <https://www.domokos.gr/content/arkhaia-akropole-proernas>
- Αρχαία Ανθήλη – Πυλαία Αμφικτυονία*. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<https://lamia.gr/el/content/arhaia-anthili-pylaia-amfiktyonia>
- Αρχαίο Γυμνάσιο της Λαμίας*. Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Λαμία.
- Αρχαιολογικό Ινστιτούτο Θεσσαλικών Σπουδών. (n.d.). *Πρόερνα*. Ανάκτηση Οκτωβριος 2018, από Αρχαιολογικός Άτλας Θεσσαλίας: <http://atlasthessalias.culture.gr/-----3.html>
- Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας*. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/arhaiologiko-moyseio-lamias>
- Βυζαντινό Κάστρο Υπάτης*. (2019, Ιανουάριος). Ανάκτηση από Δήμος Λαμιέων:  
<http://lamia.gr/el/content/byzantino-kastro-ypatis>
- Βυζαντινό Μουσείο Φθιώτιδας*. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<http://www.lamia.gr/el/content/byzantino-moyseio-fthiotidas>
- Βυζαντινό Μουσείο Φθιώτιδας*. (Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3318](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3318)
- Γαλλής, Λ. (1994). Υπάτη: Η ανατίναξη της γέφυρας του Γοργοποτάμου και οι Υπαταίοι μάρτυρες. Στο *Υπάτη 1944-1994: 50 χρόνια από το Ολοκαύτωμα (σ. 65-68)* (σσ. 65-68). Αθήνα: Σύνδεσμος Υπαταίων ο "Άγιος Ηρωδίων".
- Γρίβας, Γ., Κουνάβης, Β., Ανδρεοπούλου, Α., & Βουδούκης, Ν. (2016). Επαυξημένη Πραγματικότητα (Augmented Reality - AR) και Εκπαίδευση στις Φυσικές Επιστήμες. *Η εκπαίδευση στην εποχή των Τ.Π.Ε.*, (σσ. 2-3). Αθήνα.

- Δαβανέλλος, Ν. (1994). *Λαμία, το χρονικό μιας πόλης*. Αθήνα.
- Δαβανέλλος, Ν. (2003). *Λαμία: Τα πρόσωπα (1760-1930)*. Λαμία: Αυτοέκδοση.
- Δασυγένης, Μ. (2018, Οκτώβριος). *Συστήματα Παράλληλης & Κατανεμημένης Επεξεργασίας: Cloud Computing*. Ανάκτηση από Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας:  
[http://arch.ict.e.uowm.gr/courses/parallel/parsys\\_14\\_oc.pdf](http://arch.ict.e.uowm.gr/courses/parallel/parsys_14_oc.pdf)
- Δασυγένης, Μ. (n.d.). *Cloud Computing*. Στο *Συστήματα Παράλληλης & Κατανεμημένης Επεξεργασίας* (σ. Πανεπιστημιακές σημειώσεις). Κοζάνη: Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας.
- Δρυμιώτης, Α. (2016, Μάρτιος 13). Αποψη: Η ψηφιακή εποχή έρχεται. Προετοιμαζόμαστε;. *Η Καθημερινή*.
- Ελάτεια. (2011, Ιούνιος 30). Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από Archaeology & arts:  
<https://www.archaiologia.gr/blog/issue/%CE%B5%CE%BB%CE%AC%CF%84%CE%B5%CE%B9%CE%B1/>
- Ενισλείδης, Χ. (1978). *Η Αμφίκλεια (Το Πόλισμα και η περί τον Παρνασσόν Χώρα)*. Αθήνα: Ελληνικός Ορειβατικός Σύλλογος Αμφίκλειας.
- Ευρυτανίας, Ε. Α. (n.d.). *Ανδρών*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ:  
[http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=2499](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2499)
- Ζιώγας, Δ. (1993). *Ιωάννης Παπακυριαζής: Ο ήρωας του Λαχανά*. Υπάτη.
- Ηλιοπούλου, Σ. (2014). *Cloud Computing*. Άρτα: Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Ηπείρου.
- Ηρώ Πεσσόντων. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/iroo-olokaytomatos>
- Ηρώ Πεσσόντων. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/iroo-olokaytomatos>
- Θεοδωρακόπουλος, Λ. (2016). *Το Διαδίκτυο των Πραγμάτων (Internet of Things – IoT) και οι εφαρμογές του*. Αντίρριο: Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας.
- Ιστορία ενός ανδριάντος. (1903, Απρίλιος 22). *ΑΘΗΝΑΙ*, σ. 1.
- Ιστορική γέφυρα Γοργοποτάμου. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/istoriki-gefyra-gorgopotamoy>
- Ιστορικό και Λαογραφικό Μουσείο Δικάστρου ΝΙΚΑΙΑΣ-ΚΑΛΛΙΔΑΜΟΣ-ΦΙΛΙΣΤΑΣ. (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Δίκαστρο Φθιώτιδας: <http://www.dikastro.gr/mouseio.html>
- Καραγεώργος, Ν. (2010). *Ελλάδα και Αχιλλέας*. Αθήνα: ΝΕΑ ΘΕΣΙΣ.

- Κάστρο Λαμίας. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/kastro-lamias>
- Κατσιγέρας, Μ. (2016, Αύγουστος 21). *Ασκληπιείο του Δαφνούντος, ένα μνημείο που περιμένει...* Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Η Καθημερινή: <http://www.kathimerini.gr/871424/article/epikairothta/ellada/asklhpieio-toy-dafnoyntos-ena-mnhmeio-roy-perimenei>
- Κατσικαπής, Β. (1990). *Ρουμελιώτες Αγωνιστές στην εποποιία του εικοσιένα*. Αθήνα.
- Κατσικαπής, Β. (1990). *Ρουμελιώτες Αγωνιστές στην εποποιία του εικοσιένα (Ιστορική μελέτη)*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Κενοτάφιο Αθανασίου Διάκου. (n.d.). Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/kenotafio-athanasioy-diakoy>
- Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπυλών. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων: <https://www.lamia.gr/el/content/kentro-istorikis-enimerosis-thermopylon>
- Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπυλών. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/kainotomiko-moyseio-thermopylon>
- Κοντοδημητροπούλου, Ι. (2018). *Ψηφιακός πολιτισμός και εικονική πραγματικότητα: Διαχείριση και προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στον ψηφιακό πολιτισμικό χώρο λειτουργίας του εικονικού Μουσείου*. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Λαογραφικό Μουσείο Κωσταλεξίου. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων: <http://www.lamia.gr/el/content/laografiko-moyseio-kostalexioy>
- Λαογραφικό Μουσείο Οίτης. (2019, Ιανουάριος). Ανάκτηση από Δήμος Λαμιέων: [http://www.lamia.gr/el/nea\\_deltia/egkainiazetai-tin-kyriaki-laografiko-moyseio-oitis](http://www.lamia.gr/el/nea_deltia/egkainiazetai-tin-kyriaki-laografiko-moyseio-oitis)
- Λαογραφικό Μουσείο Φθιώτιδας. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/laografiko-moyseio-fthiotidas>
- Λεβέντη, Ι. (2012). Αποσπασματικό άγαλμα Δήμητρας από το ιερό της θεάς στην Πρόερνα . Στο Α. Μ. Θεσσαλονίκης, *δινήεσσα* (σ. 371). Θεσσαλονίκη.
- Λόφος Κολωνού Θερμοπύλες. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/lofos-kolonoy-thermopyles>
- Μαρσέλη, Κ. (2008). *Η αξιοποίηση της εικονικής πραγματικότητας σε διαδικτυακό περιβάλλον ως εργαλείο για την τουριστική ανάπτυξη*. Αθήνα: Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.
- Μαρτυρικές Πόλεις της Ελλάδος. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Δημοτικό Μουσείο Καλαβρυτινού Ολοκαυτώματος: <http://www.dmko.gr/>

- Μάχη της Παύλιανης.* (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<http://lamia.gr/el/content/mahi-tis-paylianis>
- Μνημείο «Νικηφόρου Ουρανού» - Μάχη 997 μ.χ.* (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων: <http://lamia.gr/el/content/mnimeio-nikiforoy-oyranoy-mahi-997-mh>
- Μνημείο Άγνωστου Στρατιώτη.* (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/mnimeio-agnostoy-stratioti>
- Μνημείο Εθνικής Αντίστασης.* (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/mnimeio-ethnikis-antistasis>
- Μνημείο Λεωνίδα.* (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<http://www.lamia.gr/el/content/mnimeio-leonida-0>
- Μνημείο Οπλαρχηγών στις Κομποτάδες.* (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/mnimeio-orlarhigon-stis-komprotades>
- Μνημείο πεσόντων της μάχης της Παύλιανης.* (2018, Μάιος 2). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από PAVLIANI.INFO: <http://pavliani.info/mnimeio-pesontwn-maxis-pavlianis/>
- Μουσεία: Περιοχή Δ.Ε. Σπερχειάδας.* (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Δήμος Μακρακώμης:  
<https://dimosmakrakomis.gov.gr/episkeptes/mousia>
- Μουσείο Εθνικής Αντίστασης (1940-1944).* (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<http://www.lamia.gr/el/content/moyseio-ethnikis-antistasis-1940-1944>
- Μουσείο Σιδηροδρόμων.* (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<http://www.lamia.gr/el/content/moyseio-sidirodromikon>
- Μουσείο Φυσικής Ιστορίας Οίτης.* (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/moyseio-fysikis-istorias-oitis>
- Μπαλαλάς, Π., & Ντάικος, Θ. (2018). *Σύγχρονο Μουσείο: Η επικοινωνία με το κοινό μέσω της χρήσης ψηφιακών μέσων.* Πύργος: Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας.
- Μπαρουτόμυλοι.* (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Δήμος Μακρακώμης:  
<https://dimosmakrakomis.gov.gr/episkeptes/axiotheata/298-mparoutomiloi>
- Μπράτσος, Ν. (2018, Οκτώβριος 20). *Το ert.gr παρουσιάζει το Μουσείο Εθνικής Αντίστασης στη Λαμία.* Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από EPT: <http://www.ert.gr/eidiseis/ellada/kinonia/to-ert-gr-paroysiazei-to-moyseio-ethnikis-antistasis-sti-lamia/>
- Νάτσιος, Δ. (1989). *Ιστορία της Στυλίδας: από τα Φάλαρα στη μεταπολεμική Στυλίδα.* Στυλίδα: Δήμος Στυλίδας.

- Νερόμυλος Δικάστρου. (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Δίκαστρο Φθιώτιδας:  
<http://www.dikastro.gr/neromulos.html>
- Ορειβατικά μονοπάτια «ΕΦΙΑΛΤΗ». (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<https://www.lamia.gr/el/content/oreibatika-monopatia-efialti>
- Παναγιώτου, Ι. (2014). *Ανάπτυξη εφαρμογής cloud για διαδικτυακές υπηρεσίες*. Πάτρα: Πανεπιστήμιο Πατρών.
- Παπακωνσταντίνου, Δ. (2010). *Επίσκοπος Σαλώνων Ησαΐας: Ο παραμερισμένος εθνεγέρτης*. Αθήνα: Βεργίνα.
- Παπακωνσταντίνου, Μ.-Φ. (2012, Μάρτιος 27). Το Ασκληπιείο του Δαφνούντος – ανασκαφή και διάσωση. *Archaeology & Arts*. Ανάκτηση από  
<https://www.archaiologia.gr/blog/2012/03/27/%CF%84%CE%BF-%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%BB%CE%B7%CF%80%CE%B9%CE%B5%CE%AF%CE%BF-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CE%B4%CE%B1%CF%86%CE%BD%CE%BF%CF%8D%CE%BD%CF%84%CE%BF%CF%82-%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%B1%CF%86/>
- Παπαναγιώτου, Γ. (2012). *πύρος Ι. Ματσούκας, Ο Εθνικός ζητιάνος και σαλπικτής της Λευτεριάς*. Λαμία.
- Παπαναγιώτου, Τ. (1970). *Ξενάγησις εις την Φθιώτιδα*. Αθήνα: Ε.Π.Ε. ΕΠΤΑΛΟΦΟΣ.
- Παπαναγιώτου, Τ. (1970). *Ξενάγησις εις την Φθιώτιδα*. Αθήνα: Ε.Π.Ε. ΕΠΤΑΛΟΦΟΣ.
- Παπαναγιώτου, Τ. (1971). *Ιστορία και μνημεία της Φθιώτιδας*. Λαμία: Δήμος Λαμιέων.
- Πούλος, Α., & Μίγδος, Ε. (2017). *Κατασκευή Τρισδιάστατου Εκτυπωτή*. Πάτρα: Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας.
- Προϊστορικός Οικισμός Λειανοκλαδίου. (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<https://www.lamia.gr/el/content/proistorikos-oikismos-leianokladiou>
- Πύργος και Πολυβολείο Σταυρού. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων:  
<http://www.lamia.gr/el/content/pyrgos-kai-polyboleio-stayroy>
- Ρίζος, Κ. (2016). *Περιβόλι (Δερελί) Δομοκού: Ιστορία-Οικονομία-Λαογραφία*. Περιβόλι.
- Σπήλαιο Οδυσσέα Ανδρούτσου. (n.d.). Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από onParnassos:  
<http://onparnassos.gr/el/places/spilaio-odissea-androutsou>
- Σπηλιά Αγ. Ιερουσαλήμ. (2019, Φεβρουάριος). Ανάκτηση από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/spilia-ag-ieroyosalim>
- Στάδιο Αμφικτυονιών. (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Πολιτιστικό & Τουριστικό Απόθεμα Δ. Λαμιέων: <http://culture.lamia.gr/el/blog/stadio-amfiktyonion>

- Συθιακάκη-Κριτσιμάλλη, Β. (n.d.). *Βυζαντινό Μουσείο Φθιώτιδας (Υπάτη)*. Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Archaeology & Arts: <https://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2011/07/107-10.pdf>
- Το κάστρο της Υπάτης...* (2019, Ιανουάριος). Ανάκτηση από Μηχανή του Χρόνου : <http://www.mixanitouxronou.gr/to-kastro-tis-ipatis-sti-lamia-ochirothike-apo-ton-ioustinianio-ke-ezise-thrilikes-poliorkies-apo-stavroforous-vizantinous-ke-othomanous-giati-o-simerinos-vasilias-tis-ispantias-ofili-ton-titlo-tou-s/>
- Τσάμης, Β. (2000). *Η πανάρχαια Ελλάδα και η ιστορία των Ραχών*. Αθήνα: ΑΘΗΝΑ.
- Υδροκινούμενο βιοτεχνικό πάρκο*. (n.d.). Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από Δήμος Λαμιέων: <https://www.lamia.gr/el/content/ydrokinoymeno-viotehniko-parko>
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού . (n.d.). *Δαφνούσια Λοκρίδας*. Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=2672](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2672)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού . (n.d.). *Εχίνος*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh352.jsp?obj\\_id=5602](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh352.jsp?obj_id=5602)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (2018). *Αρχαίο Γυμνάσιο της Λαμίας*. Λαμία.
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (2018, Σεπτέμβριος). *Αρχαίο Τείχος Στυλίδας*. Στυλίδα.
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Ακρόπολη Πρόερνας*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh355.jsp?obj\\_id=4962](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh355.jsp?obj_id=4962)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Ακρόπολη Φαρσάλου*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh352.jsp?obj\\_id=2436](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh352.jsp?obj_id=2436)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Αρχαιολογική Συλλογή Ελάτειας*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3451](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3451)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Αρχαιολογικό Μουσείο Αταλάντης*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3394](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3394)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Αρχαιολογικό Μουσείο Λαμίας*. Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3393](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3393)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Βαρκά Υπάτης*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=2671](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2671)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Ελάτεια*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=2372](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2372)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Ελάτεια*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=2372](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2372)



- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Ιερό του Απόλλωνος των Αβών*. Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=4963](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=4963)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Κάστρο Δρυμαίας*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj\\_id=1445](http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=1445)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Κάστρο Μενδενίτσας*. Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj\\_id=944](http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=944)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Κάστρο Πελασγίας (αρχ. Λάρισα Κρεμαστή)*. Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj\\_id=1606](http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=1606)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Κύνος*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=5603](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=5603)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Λάρυμνα*. Ανάκτηση Νοέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj\\_id=2539](http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2539)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Ναός Αθηνάς Κραναίας*. Ανάκτηση Σεπτέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj\\_id=1688](http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=1688)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Πυρά Ηρακλέους*. Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj\\_id=1804](http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=1804)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (n.d.). *Πύργος Αχινού*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από ΟΔΥΣΣΕΥΣ: [http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj\\_id=1924](http://odysseus.culture.gr/h/2/gh251.jsp?obj_id=1924)
- Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού. (n.d.). *Αρχαιολογικό Μουσείο Αταλάντης*. Ανάκτηση Οκτώβριος 2018, από Δήμος Λοκρών: [http://www.dimos-lokron.gov.gr/el/archaiologiko\\_mouseio](http://www.dimos-lokron.gov.gr/el/archaiologiko_mouseio)
- Φλεριανού, Α. (2012, Απρίλιος 13). *Μάχη στα Βασιλικά*. Ανάκτηση Δεκέμβριος 2018, από Αργολική Αρχαική Βιβλιοθήκη Ιστορίας & Πολιτισμού: <https://argolikivivliothiki.gr/2012/04/13/vasilika/>
- Φλώρος, Κ. (1988). *Η Επαρχία Φθιώτιδας-Ιστορικά κι άλλα ενδιαφέροντα*. Λαμία.
- Χανής, Σ. (2003). *Περιφερειακή μελέτη εντοπισμού τουριστικών επενδυτικών ευκαιριών: Η περίπτωση του νομού Φθιωτιδας(Μεταπτυχιακή διατριβή)*. Ελλάδα: Πανεπιστήμιο Πειραιά.
- Χουλιάρης, Γ. (2006). *Ο δρόμος είναι άσωτος: ΕΛΑΣ, Δημοκρατικός Στρατός, Πολωνία, 1941-1958*. Λαμία: ΟΙΩΝΟΣ.
- Χριστόφορος, Μ. (1991). *Η Οπουντία Λοκρίδα και η Αταλάντη*. Αθήνα: Εταιρεία Ιστορικών και Λαογραφικών Ερευνών Αταλάντης.



Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2022. (n.d.). Ανάκτηση από ΔΙΑΖΩΜΑ:  
[http://www.diazoma.gr/site-assets/Digital\\_Strategy\\_Sep\\_17.pdf](http://www.diazoma.gr/site-assets/Digital_Strategy_Sep_17.pdf)