

Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Αριθμός έργου: 2023-1-  
FR01-KA220-SCH-  
000151881

# ΤΑΞΙΔΙΩΤΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ!

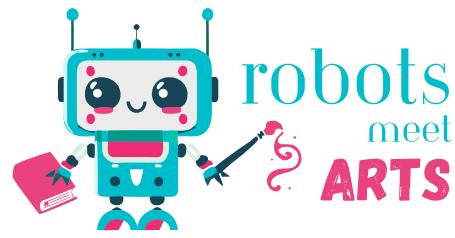


STIMÖÖLULI  
for social change



UNIVERSITAT  
ROVIRA I VIRGILI





### Θέμα:

Ιστορία, Τέχνες & Σχεδιασμός,  
Ψηφιακή Δεξιότητα

### Περιεχόμενο:

Ταξίδι σε βασικές ιστορικές  
εποχές

### Υπολογιστικές πρακτικές: επιλέξτε τι σας ταιριάζει

- **Αποσυντίθεται**
- Αναγνώριση μοτίβων
- Αφαίρεση
- **Αλγόριθμοι**
- **Επίλυση προβλημάτων**

Αποσυνδεδεμένος/συνδεδεμένος:  
Δημιουργικός προγραμματισμός και  
αφήγηση ιστοριών



### Χρόνος προετοιμασίας:

30 λεπτά



### Ηλικία:

8-12 ετών



### Διάρκεια:

180 λεπτά - 270 λεπτά



### Τοποθεσία:

Αίθουσα διδασκαλίας



### Κατανομή ομάδας:

Ζεύγη ή ομάδα τριών ατόμων



### Δυσκολία



Μετά από αυτό το μάθημα, τα παιδιά θα είναι σε θέση να...

- Εξηγούν τη σημασία των ιστορικών στιγμών σε όλη την Ευρώπη.
- Εργάζονται με βασικές έννοιες προγραμματισμού στο Scratch: ακολουθίες, συμβάντα, υποθετικές μεταβλητές, βρόγχοι και μεταβλητές.
- Συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό προϊόν.
- Αναπτύσσουν δημιουργική σκέψη, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και ψηφιακής αφήγησης.
- Εκτιμούν την ποικιλομορφία και τις κοινές ρίζες της ευρωπαϊκής ιστορίας.



## Απαιτούμενα υλικά:

- 1 φορητός υπολογιστής/τάμπλετ με κάμερα για κάθε ομάδα 2 παιδιών
- 1 κενό πρότυπο για κάθε ομάδα 2 παιδιών
- 4 φύλλα έμπνευσης για κάθε ομάδα 2 παιδιών
- 1 Τετράδιο Χρονοδρομίας εκτυπωμένο ανά ομάδα
- Εκτυπωμένο Σχέδιο Προγραμματισμού ανά μαθητή
- Μολύβι και γόμα

## Χρήσιμοι σύνδεσμοι:

- Εκπαιδευτικά σεμινάρια για το Scratch: <https://scratch.mit.edu/ideas>
- Συμβουλές για τον επεξεργαστή ύχου: <https://youtu.be/f9XdHoOBJY8>

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

Διαβάστε τον Οδηγό Εκπαιδευτικού

# Συνεδρία 1 - ΕΝΑΡΞΗ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ & ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ (90')

## Προθέρμανση (20' λεπτά)

Διαβάστε δυνατά την ιστορία «Ο Πράκτορας του Χρόνου». Οι μαθητές φαντάζονται ότι βρίσκονται στο έτος 3025 και η ιστορία εξαφανίζεται.

## Προαιρετικά: Χαμηλώστε τα φώτα, βάλτε μουσική για ένα εντυπωσιακό εφέ.

Στόχος: Παρακινήστε τους μαθητές και παρουσιάστε την αποστολή.

## Φάση σκίτσου (35' λεπτά)

Οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες, επιλέγουν 2 ή 3 χρονικές περιόδους/γεγονότα από όλη την Ευρώπη (π.χ. Αρχαία Ελλάδα, Βίκινγκς, Τείχος του Βερολίνου...). Συμπληρώνουν το Τετράδιο Ταξιδιού στο Χρόνο, γράφοντας:

- Τι συνέβη εκείνη την περίοδο
- Ποιο είναι το «πρόβλημα»
- Πώς θα το διορθώσουν (παιχνίδι, παζλ, κινούμενα σχέδια)

Σχεδιάστε απλές ιδέες για σκηνές ή χαρακτήρες με στόχο τον σχεδιασμό της ιστορικής ιστορίας και του δημιουργικού περιεχομένου.

## Προετοιμασία (35' λεπτά)

Δραστηριότητα:

- Οι ομάδες σκιαγραφούν τη δομή του έργου Scratch:
  - Σκηνή 1 = Εργαστήριο Χρόνου
  - Σκηνή 2 = Πρώτη ιστορική στάση
  - Σκηνή 3 = Δεύτερη ιστορική στάση
- Επιλέγουν:
  - Ποιος μιλάει;
  - Τι συμβαίνει;
  - Ποιο διαδραστικό μέρος θα κωδικοποιήσουν;

Στόχος: Να προετοιμάσουν ένα σαφές σχέδιο για την ψηφιακή τους χρονική αποστολή.

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

Διαβάστε τον Οδηγό Εκπαιδευτικού

## Συνεδρία 2 - ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΤΟ SCRATCH (90')

### Προθέρμανση (10' λεπτά)

- Σύντομη επίδειξη Scratch από καθηγητή (ή βίντεο):
- Πώς να χρησιμοποιήσετε backdrops, sprites, events και broadcast blocks.
- Δείξτε ένα δείγμα μίνι έργου, αν είναι δυνατόν.

Στόχος: Ανανέωση ή εκμάθηση βασικών μπλοκ κωδικοποίησης στο Scratch.

### Φάση σκίτσου (10' λεπτά)

- Οι ομάδες εξετάζουν το Σημειωματάριο Ταξιδιού στο Χρόνο
- Οριστικοποιήστε τις επιλογές: σκηνές, χαρακτήρες, πώς εμφανίζεται το σφάλμα

Στόχος: Προετοιμασία για την κατασκευή του έργου.

### Προετοιμασία (70' λεπτά)

Οι μαθητές δημιουργούν το έργο τους στο Scratch:

- Αλλαγές σκηνικού προγράμματος (π.χ. «όταν πατηθεί το πλήκτρο διαστήματος → εναλλαγή φόντου»)
- Προσθήκη χαρακτήρων, διαλόγων, ήχων ή συννεφάκια ομιλίας
- Συμπεριλάβετε ένα διαδραστικό στοιχείο σε κάθε χρονική σκηνή (π.χ. κουίζ, παζλ, αντικείμενο κλικ)
- Χρησιμοποιήστε βρόγχους, υποθετικούς όρους και εκπομπές, όπου είναι δυνατόν
- Ο/Η εκπαιδευτικός βοηθά με μπλοκ κώδικα ή σφάλματα, όπως απαιτείται.

Στόχος: Ολοκλήρωση του μεγαλύτερου μέρους της ιστορίας/παιχνιδιού Scratch.

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

Διαβάστε τον Οδηγό Εκπαιδευτικού

## Συνεδρία 3- ΤΕΛΙΚΕΣ ΠΙΝΕΛΙΕΣ, ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ & ΓΙΟΡΤΗ

### Προθέρμανση (10' λεπτά)

Γρήγορο παιχνίδι ή κουίζ:

«Ποια χώρα διοργάνωσε αυτή την εκδήλωση;»

«Ποιος έκανε αυτή την εφεύρεση;»

Ή παίξτε το έργο μιας ομάδας.

Στόχος: Ανασκόπηση του ιστορικού και ενθουσιασμός για να το μοιραστείτε.

### Φάση σκίτσου (20' λεπτά)

Οι ομάδες προσθέτουν τις τελευταίες πινελιές στο έργο Scratch:

- Ήχοι, μεταβάσεις, εισαγωγή ή σύστημα παρτιτούρας
- Έλεγχος ορθογραφίας, κώδικα και ροής σκηνής Διακοσμήστε το εξώφυλλο του σημειωματάριου με θέμα το ταξίδι στον χρόνο.

Στόχος: Το τελικό προϊόν να είναι διασκεδαστικό και ολοκληρωμένο.

### Προετοιμασία (60' λεπτά)

Παρουσιάστε τα έργα στην τάξη (5-6 λεπτά ανά ομάδα)

Δώστε και λάβετε κονκάρδες χρονοπρογραμματιστή

Οι δάσκαλοι επιλέγουν: καλύτερο ιστορικό, δημιουργικό σχεδιασμό, ομαλή κωδικοποίηση, κ.λπ.

Βγάλτε ομαδική φωτογραφία ή δώστε πιστοποιητικά

Στόχος: Γιορτάστε τη μάθηση, αναστοχαστείτε και καλλιεργήστε την χαρά για την ομαδική εργασία.

# ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΤΑΞΙΔΙΟΥ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Όνομα Ομάδας: \_\_\_\_\_

Όνόματα Πράκτορα: \_\_\_\_\_

Ημερομηνία Αποστολής: \_\_\_\_\_

## Σύντομη Αποστολή

Είστε Πράκτορες του Χρόνου από το έτος 3025. Ο χρόνος έχει σπάσει! Λείπουν σημαντικές στιγμές της ευρωπαϊκής ιστορίας. Η ομάδα σας πρέπει να ταξιδέψει μέσα στον χρόνο, να ανακαλύψει τι συνέβη και να διορθώσει τη χρονογραμμή!

Θα επισκεφθείτε 2 έως 3 ιστορικές περιόδους ή γεγονότα.

Σε κάθε μία από αυτές:

Περιγράψτε το συμβάν ή τον τόπο. Προσδιορίστε το χρονικό σφάλμα. Αποφασίστε πώς θα το διορθώσετε χρησιμοποιώντας αφήγηση ιστοριών και προγραμματισμό Scratch.

## ΙΣΤΟΡΙΚΟΣ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ 1

Όνομα περιόδου/γεγονότος:



Χώρα/Περιοχή:

Ημερομηνία/Χρονική περίοδος:

Τι ήταν σημαντικό σε αυτή την ιστορική περίοδο:

Ποιο είναι το σφάλμα; (Τι πήγε στραβά;)

Πώς θα το διορθώσετε; (Παζλ, κουίζ, κινούμενα σχέδια, αλληλεπίδραση;)

Χαρακτήρες ή αντικείμενα που πρέπει να συμπεριληφθούν:

## ΙΣΤΟΡΙΚΟΣ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ 2



Όνομα περιόδου/γεγονότος:

Χώρα/Περιοχή:

Ημερομηνία/Ωρα Περίοδος:

Τι ήταν σημαντικό σε αυτή την ιστορική περίοδο:

---

---

Ποιο είναι το σφάλμα; (Τι έχει πάει στραβά;)

---

---

Πώς θα το διορθώσετε; (Παζλ, κουίζ, κινούμενα σχέδια, αλληλεπίδραση;)

---

---

Χαρακτήρες ή αντικείμενα που πρέπει να συμπεριληφθούν:

---

---

### ΙΣΤΟΡΙΚΟΣ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ 3



Όνομα περιόδου/γεγονότος:

Χώρα/Περιοχή:

Ημερομηνία/Χρονική περίοδος:

Τι ήταν σημαντικό σε αυτή την ιστορική περίοδο;

---

---

Ποιο είναι το σφάλμα; (Τι έχει πάει στραβά;)

---

---

Πώς θα το διορθώσετε; (Παζλ, κουίζ, κινούμενα σχέδια, αλληλεπίδραση;)

---

---

Χαρακτήρες ή αντικείμενα που πρέπει να συμπεριληφθούν:

---

---

# 🔧 Σχέδιο Προγραμματισμού

Σκηνή 1 (Ενημέρωση Αποστολής / Εργαστήριο Ταξιδιού στο Χρόνο):

Τι θα συμβεί: \_\_\_\_\_

Ήχοι:

Κινούμενα σχέδια:

Μεταβάσεις Σκηνών: Πώς θα μετακινείστε μεταξύ των χρονικών περιόδων;  
(π.χ., κουμπιά, πληκτρολόγιο, αντικείμενο μαγικής πύλης;)

## Μπόνους Ιδέες:

- ✓ Προσθήκη μουσικής υπόκρουσης;
- ✓ Χρησιμοποιώ μετρητές σκορ ή προκλήσεις χρόνου;
- ✓ Να συμπεριληφθούν διασκεδαστικοί διάλογοι ή ηχογραφήσεις φωνής;
- ✓ Να προσθέσω "κρυμμένα αντικείμενα" ή πασχαλινά αυγά;



# 🔧 Σχέδιο Προγραμματισμού

📄 Σημειώσεις & Σκίτσα (Σχεδιάστε τις ιδέες σας ή κρατήστε επιπλέον σημειώσεις εδώ!)



A large dashed pink rectangular frame occupies most of the page, intended for drawing notes or sketches.

In the bottom right corner, there is a small illustration of a stick figure holding a pencil, standing next to a blue star.



# ΟΔΗΓΟΣ ΔΑΣΚΑΛΟΥ

## ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΑΞΙΔΙΩΤΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

Αυτός ο οδηγός υποστηρίζει τους εκπαιδευτικούς στην εφαρμογή της δραστηριότητας «Αποστολή Ταξιδιωτών του Χρόνου» με ευρωπαϊκή εμβέλεια. Οι μαθητές γίνονται Πράκτορες του Χρόνου, εντοπίζοντας και επιδιορθώνοντας χρονικά προβλήματα σε σημαντικά ιστορικά γεγονότα σε όλη την Ευρώπη χρησιμοποιώντας το Scratch. Το έργο προωθεί τη δημιουργικότητα, τις ψηφιακές δεξιότητες, τη συνεργασία και τη διαπολιτισμική ιστορική επίγνωση.

Προτεινόμενη Ηλικία: 9-12 ετών. Διάρκεια: 3 συνεδρίες x 90 λεπτά. Μορφή: Ομαδική εργασία (ζευγάρια ή ομάδα τριών ατόμων). Πλατφόρμα: Scratch (<https://scratch.mit.edu>).

### 👉 Πώς να ξεκινήσετε

Παρουσιάστε την Αποστολή Ταξιδιού στον Χρόνο με μια διασκεδαστική αφήγηση.

Βοηθήστε τις ομάδες να επιλέξουν 2-3 ιστορικές στιγμές από όλη την Ευρώπη για εξερεύνηση.

Παρέχετε ή επιτρέψτε μια ελαφριά έρευνα χρησιμοποιώντας ιστότοπους ή υλικό ιστορίας φιλικό προς τα παιδιά.

Καθοδηγήστε τους μαθητές στο Τετράδιο Ταξιδιού στο Χρόνο.

### 🌐 Προτεινόμενες Ιστορικές Περίοδοι & Γεγονότα (Ευρωπαϊκή Εστίαση)

Era	Example Event	Country/Region	Idea for Glitch
Ancient Greece	First Olympic Games	Greece	The athletes have forgotten the rules!
Roman Empire	Hadrian's Wall	UK / Roman Britain	Romans forgot how to build roads & forts
Viking Age	Viking Settlements	Scandinavia, UK	The longships are missing sails!
Middle Ages	The Black Death	Western Europe	The healers forgot how to treat people
Renaissance	Leonardo da Vinci	Italy	His inventions have disappeared
Industrial Era	Steam Trains	UK, Belgium, Germany	No one remembers how steam engines work
20th Century	Fall of the Berlin Wall	Germany	The wall is rebuilding itself!
World War I	Trenches & letters	France, UK, Germany	Soldiers forgot how to send messages
EU Formation	Treaty of Maastricht	Netherlands	The treaty is blank!

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να επιλέγουν στιγμές που τους ενδιαφέρουν ή που τους είναι άγνωστες. Κάθε «πρόβλημα» θα πρέπει να παρουσιάζει ένα πρόβλημα που οι παίκτες (ή οι χαρακτήρες) πρέπει να λύσουν στην ιστορία/παιχνίδι Scratch.



# ΟΔΗΓΟΣ ΔΑΣΚΑΛΟΥ

## ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΑΞΙΔΙΩΤΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

### 💡 Συμβουλές διαφοροποίησης

- Αφήστε τους πιο σύγουρους προγραμματιστές να προσθέσουν πόντους, επίπεδα ή κινούμενα σχέδια.
- Επιτρέψτε στους νεότερους μαθητές να χρησιμοποιούν απλούστερες αλληλεπιδράσεις (π.χ.. κάντε κλικ για να αποκαλύψετε).
- Παρέχετε έντυπες ιστορικές περιλήψεις για υποστήριξη.

### ◆ Προτάσεις Κωδικοποίησης

- Χρησιμοποιήστε φόντο για να αλλάξετε σκηνές (ταξίδι στο χρόνο).
- Χρησιμοποιήστε sprites για να δημιουργήσετε χαρακτήρες ή ιστορικά αντικείμενα.
- Χρησιμοποιήστε τις λέξεις-κλειδιά "μετάδοση" και "όταν λαμβάνω" για να ελέγξετε τη ροή.
- Δοκιμάστε μπλοκ "αν/τότε" για κουίζ ή επιλογές.
- Προσθέστε ηχογραφήσεις για αφήγηση.

### 🎉 Προαιρετικές βελτιώσεις

- Διοργανώστε μια εικονική έκθεση με ένα άλλο ευρωπαϊκό σχολείο.
- Εκτυπώστε τα Πιστοποιητικά του Εκπροσώπου Χρόνου στο τέλος.
- Συμπεριλάβετε ένα «μυστηριώδες σφάλμα» από άλλη χώρα για να το λύσουν οι ομάδες συνομηλίκων.

### 🎓 Μαθησιακά Αποτελέσματα

Μέχρι το τέλος της δραστηριότητας, οι μαθητές θα:

- Περιγράφουν σημαντικά ιστορικά γεγονότα από διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες
- Εφαρμόζουν βασικές δομές προγραμματισμού στο Scratch
- Συνεργάζονται σε ομάδες για να σχεδιάσουν ψηφιακό περιεχόμενο
- Εκφράζονται δημιουργικά μέσω αφήγησης ιστοριών, οπτικών εφέ και κώδικα

### 💡 Γρήγοροι Πόροι

- Εκπαιδευτικά σεμινάρια Scratch
- BBC Bitesize History (Αγγλικά)
- Ευρωπαϊκή Ιστορία Ducksters (απλά Αγγλικά)

Αφήστε την τάξη σας να εξερευνήσει, να δημιουργήσει και να μοιραστεί τα μοναδικά της ταξίδια στο παρελθόν της Ευρώπης!



# «Το Σφάλμα στον Χρόνο»

Να διαβαστεί φωναχτά ή να ηχογραφηθεί από τον δάσκαλο με δραματοποίηση.  
(Σκοτεινός, μυστηριώδης τόνος)

«Το έτος είναι 3025. Ο κόσμος βρίσκεται σε ειρήνη. Η τεχνολογία, η γνώση και η ιστορία έχουν ενώσει την ανθρωπότητα, όπως ποτέ άλλοτε». Αλλά κάτι πήγε τρομερά στραβά..."

## Δραματική παύση

«Ένα Χρονικό Σφάλμα έχει εμφανιστεί στο Μεγάλο Χρονολόγιο. Σε όλη την Ευρώπη, σημαντικά ιστορικά γεγονότα ξεθωριάζουν. Η πτώση του Τείχους του Βερολίνου... εξαφανίστηκε. Οι εφευρέσεις του Λεονάρντο ντα Βίντσι... σβήστηκαν. Η αρχαία ελληνική δημοκρατία... σβήστηκε!». «Αν δεν δράσουμε γρήγορα, αιώνες μάθησης, πολιτισμού και προόδου θα χαθούν για πάντα».

## (Ο τόνος της φωνής αλλάζει )

«Γι' αυτό σας καλέσαμε – επίλεκτους νεοσύλλεκτους από την Ευρωπαϊκή Υπηρεσία Χρόνου. Δεν είστε συνηθισμένοι μαθητές... Τώρα είστε Πράκτορες Χρόνου». «Η αποστολή σας: Ταξιδέψτε στο παρελθόν. Αποκαλύψτε τι πήγε στραβά. Διορθώστε το σφάλμα. Αποκαταστήστε το ιστορικό». «Θα εργαστείτε σε ομάδες. Ο καθένας από εσάς θα επισκεφτεί 2 ή 3 χρονικές περιόδους. Σε κάθε μία, θα συναντήσετε ιστορικά πρόσωπα, θα λύσετε γρίφους και θα διορθώσετε ό,τι ήταν χαλασμένο».

«Για να ολοκληρώσεις την αποστολή σου, πρέπει να χρησιμοποιήσεις τα καλύτερα εργαλεία σου: Περιέργεια, Δημιουργικότητα, Συνεργασία. Και το μυστικό σου όπλο: Ο προγραμματισμός στο Scratch. «Να θυμάστε: Το χρονοδιάγραμμα εξαρτάται από εσάς».

## (Ιδέα: Θριαμβευτικός μουσικός τόνος)

«Καλή τύχη, πράκτορες. Το παρελθόν – και το μέλλον – της Ευρώπης είναι στα χέρια σας.»

## Προαιρετικά πρόσθετα για εκπαιδευτικούς:

Βάλτε μουσική στο παρασκήνιο (αναζητήστε "epic mission music" στο YouTube). Σβήστε τα φώτα ή χρησιμοποιήστε οπτικά εφέ για αγωνία. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα "Time Agent File" ή ένα σήμα για να ξεκινήσει.

## Ας ξεκινήσει η αποστολή!