

## Οδηγίες για τον/την εκπαιδευτικό

- Το «Παίζουμε Οδύσσεια» είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι επανάληψης στην Ενότητα 6 της Ιστορία της Γ' Δημοτικού, «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα», σχεδιασμένο για τον/την εκπαιδευτικό που επιθυμεί να εφαρμόσει μια εναλλακτική διδασκαλία. Είναι εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας και συνδυάζει τη γνώση με την απόλαυση τόσο για τους μαθητές, όσο και για τον ίδιο τον εκπαιδευτικό.
- Τέσσερις ομάδες (με τέσσερα διαφορετικά χρώματα) ξεκινούν από την Τροία με προορισμό την Ιθάκη με πiónι τους το καράβι του Οδυσσέα. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα οδηγήσει πρώτη τον Οδυσσέα της στην Ιθάκη.
- Οι ομάδες καλούνται να περάσουν 12 θέσεις – κύματα, όπου κάθε φορά αντιμετωπίζουν μία δοκιμασία με το χρώμα της ομάδας τους εμπνευσμένη από την «Οδύσσεια» του Ομήρου.
- Εάν η ομάδα βγει νικήτρια από τη δοκιμασία, ο εκπαιδευτικός επιλέγει το σύμβολο της σωστής απάντησης (✓) και η ομάδα προχωρά αυτόματα στην επόμενη θέση – κύμα. Αν η ομάδα χάσει τη δοκιμασία, ο εκπαιδευτικός επιλέγει το σύμβολο X και η ομάδα παραμένει στη θέση της περιμένοντας τον επόμενο γύρο ερωτήσεων.
- Για να φτάσει μία ομάδα στην Ιθάκη οφείλει να ανταποκριθεί στις δοκιμασίες με τις δυνάμεις της ή αξιοποιώντας άπαξ τις τρεις βοήθειες που διαθέτει. Οι κάρτες βοήθειας που έχουν στη διάθεσή τους οι ομάδες είναι οι εξής:

α) **η βοήθεια των συντρόφων του Οδυσσέα:** η ομάδα που δυσκολεύεται στη δοκιμασία της, ζητά τη βοήθεια μιας οποιασδήποτε συμπαίκτριας ομάδας, η οποία καλείται αλληλέγγυα να συμβάλει στην απάντηση.

β) **η βοήθεια της Αθηνάς:** όταν μία ομάδα δε γνωρίζει την απάντηση, η θεά Αθηνά (εκπαιδευτικός) επεμβαίνει και τη σώζει δίνοντας τη σωστή απάντηση.

γ) **τα σημάδια των θεών:** η ομάδα που δυσκολεύεται στη δοκιμασία της, ζητά «σημάδι» από τους θεούς, δηλαδή τον εκπαιδευτικό, ο οποίος δίνει καθοδηγούμενη λύση (scaffolding) στο πρόβλημα.

- Νικήτρια/-ες είναι η/οι ομάδα/-ες που απαντώντας σωστά στη 12η ερώτηση, φτάνει/-ουν ταυτόχρονα και στην Ιθάκη.
- Σε περίπτωση που καμιά ομάδα δε φτάσει στην Ιθάκη, νικήτρια θεωρείται η ομάδα που προπορεύεται.
- Γενικότερα, όποια ομάδα έχει μείνει πίσω, δε θεωρείται χαμένη, γιατί στόχος του παιχνιδιού δεν είναι μόνο η άφιξη στην Ιθάκη, αλλά το ταξίδι και οι γνώσεις που αυτό αποφέρει.
- Με την ανάδειξη της νικήτριας ομάδας, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει παιδαγωγικά την έννοια του ταξιδιού κι όχι του προορισμού, συζητώντας με τις ομάδες το απόσπασμα της «Ιθάκης» του Καβάφη.
- Προτεινόμενος χρόνος υλοποίησης: 2 διδακτικές ώρες.  
Σύνδεση με το Πρόγραμμα Σπουδών: Ιστορία Γ' Δημοτικού, «Από τη Μυθολογία στην Ιστορία», Ενότητα 6, «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα».
- Προετοιμασία που απαιτείται:
  1. Να έχετε εγκαταστήσει στον Η/Υ την εφαρμογή ακολουθώντας τις οδηγίες εγκατάστασης. Για να κατεβάσετε την εφαρμογή, χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο. Για να παίξετε μετά το παιχνίδι, δεν χρειάζεται.
  2. Προτζέκτορας (για να προβάλλεται το παιχνίδι στην τάξη) και ηχεία.
  3. Λευκές κόλλες Α4 και μερικοί μαρκαδόροι
  4. Να χωρίσετε την τάξη σας σε 4 ομάδες.

Ηράκλειο 2024