

## ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ 2

**Δημιουργός/οί:** ΜΑΡΙΑ ΚΥΡΙΑΚΙΔΟΥ

**Χρονολογία:** 2024

**Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER:** [https://github.com/marialydiaz/IEP\\_2024](https://github.com/marialydiaz/IEP_2024)

**Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** Ο συγκεκριμένος Ανοιχτός Εκπαιδευτικός Πόρος αποτελεί ένα εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό παιχνίδι, το οποίο δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα ανοιχτού διαδικτυακού λογισμικού "Scratch" και βασίζεται στις αρχές της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι (Game Based Learning).

**Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α :** Ιστορία

**Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Πρωτοβάθμια/ Δημοτικό

**Όνομα/Τίτλος OER:** «ΤΟ ΜΗΛΟ ΤΗΣ ΕΡΙΔΑΣ: Η ΑΝΤΑΜΟΙΒΗ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ»

**Λέξεις κλειδιά:** ιστορία, ιστορία δημοτικού, τρωικός πόλεμος, μήλο της έριδος, αρχαία ελληνική μυθολογία, τεχνολογία, ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι

### **Σύντομη περιγραφή:**

Ο συγκεκριμένος Ανοιχτός Εκπαιδευτικός Πόρος αποτελεί ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι ένα εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό παιχνίδι, το οποίο δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα ανοιχτού διαδικτυακού λογισμικού "Scratch" και στηρίζεται στις αρχές της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι (Game Based Learning).

Πού απευθύνεται: Απευθύνεται σε μαθητές Δημοτικού.

Στόχος του παιχνιδιού: Βασικοί μαθησιακοί στόχοι αυτού του εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι τόσο η καλλιέργεια, ενίσχυση, εμπέδωση και πρακτική εξάσκηση της γνώσης σχετικά με τον μύθο του μήλου της Έριδας, που αποτελεί την απαρχή του Τρωικού πολέμου, όσο και η καλλιέργεια κι ενίσχυση ψηφιακών και τεχνολογικών δεξιοτήτων μάθησης.

Ρόλος του παίκτη: Ο παίκτης μέσα από τη διαλογική σχέση με τον οικοδεσπότη – παρουσιαστή του παιχνιδιού, Ίωνα, έρχεται στη θέση να υποδυθεί έναν άλλον Πάρη, ο οποίος αυτή τη φορά επιλέγει τη θεά Αθηνά ως τη λαμβάνουσα του χρυσού μήλου της έριδας. Σκοπός του παίκτη είναι να κερδίσει σε όσο μεγαλύτερο βαθμό γίνεται την «ανταμοιβή» που η θεά Αθηνά είχε υποσχεθεί στον Πάρη, σε περίπτωση που ο Πάρης την επέλεγε.

Σενάριο παιχνιδιού: Σε πρώτη φάση, καθώς ο παίκτης εισέρχεται στο παιχνίδι, έρχεται αντιμέτωπος με διάφορες προκλήσεις, προσκλήσεις και ερωτήσεις που σχετίζονται με το μύθο για το μήλο της Έριδος. Μέσω

αυτών των διαδικασιών, ο παίκτης ενδυναμώνει τις γνώσεις του και εμβαθύνει στην αρχαία ελληνική ιστορία - μυθολογία, ενώ από τις απαντήσεις - επιλογές του, κρίνεται η εξέλιξη του παιχνιδιού καθώς και η ίδια η παραμονή του στο παιχνίδι. Σε δεύτερη φάση, εισέρχεται σε μια σύντομη και διασκεδαστική παιγνιώδη δραστηριότητα, όπου σε σύντομο χρόνο καλείται να κερδίσει σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο βαθμό την «ανταμοιβή της Αθηνάς». Το παιχνίδι παρέχει μια ευχάριστη και εκπαιδευτική εμπειρία που ενθαρρύνει την ενασχόληση με τη μυθολογία, την ιστορία αλλά και την τεχνολογία. Το περιεχόμενο του παιχνιδιού είναι εμπνευσμένο από το βιβλίο Ιστορίας της Γ' Δημοτικού, όπως αυτό είναι δημοσιευμένο και κυκλοφορεί από το ΥΠΑΙΘΑ για το σχολικό έτος 2023 – 2024.

**Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε X στον τύπο του OER):**

Τύπος OER	Αριθμός OERs ανά Τύπο (5 μονάδες ανά OER με μέγιστο το 20)
Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές)	
Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες	
Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	X
Εφαρμογές Λογισμικού	
Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης	
AR/VR/MR Αντικείμενα	
3D Αντικείμενα	

Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:

Η επιλογή του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού παιχνιδιού ως Ανοιχτού Εκπαιδευτικού Πόρου (Α.Ε.Π.) και η χρήση της πλατφόρμας "Scratch" ανταποκρίνεται σε πολλές διδακτικές ανάγκες και παιδαγωγικές προκλήσεις.

A) Αύξηση της Μαθησιακής Εμπλοκής:

Το παιχνίδι ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών μέσω της διασκέδασης και της ενεργούς εμπλοκής. Οι μαθητές τείνουν να μαθαίνουν πιο αποτελεσματικά όταν η διαδικασία είναι διασκεδαστική και εμπνευσμένη.

B) Προώθηση της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι:

Το παιχνίδι εφαρμόζει τις αρχές της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι, ενθαρρύνοντας τη μάθηση μέσω διαδραστικών και διασκεδαστικών δραστηριοτήτων. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε βαθύτερη κατανόηση και καλύτερη αφομοίωση του διδακτικού υλικού.

Γ) Ανάπτυξη Ψηφιακών και Τεχνολογικών Δεξιοτήτων:

Η χρήση της πλατφόρμας "Scratch" υποστηρίζει όχι μόνο τη διδασκαλία του μύθου της Έριδας, αλλά και την ανάπτυξη ψηφιακών και τεχνολογικών δεξιοτήτων στους μαθητές, προετοιμάζοντάς τους για τις ανάγκες του

σύγχρονου ψηφιακού κόσμου.

Δ) Ευελιξία σε Διάφορα Εκπαιδευτικά Περιβάλλοντα:

Το παιχνίδι μπορεί να ενσωματωθεί εύκολα σε διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια και μεθοδολογίες, προσφέροντας στους εκπαιδευτικούς την ευελιξία να το προσαρμόσουν στις συγκεκριμένες ανάγκες των μαθητών τους.

Ε) Ενίσχυση της Απομνημόνευσης και της Εφαρμογής της Γνώσης:

Οι διαδραστικές προκλήσεις και ερωτήσεις του παιχνιδιού βοηθούν τους μαθητές να θυμούνται και να εφαρμόζουν τη γνώση τους για την αρχαία ελληνική ιστορία και μυθολογία, ενθαρρύνοντας την ενεργή απομνημόνευση και την εφαρμογή της μάθησης.

ΣΤ) Κίνητρα μέσω Ανταμοιβών:

Η χρήση ανταμοιβών, όπως η «ανταμοιβή της Αθηνάς», προσφέρει επιπλέον κίνητρα για τους μαθητές να συμμετέχουν και να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες του παιχνιδιού, ενισχύοντας τη δέσμευσή τους στη μαθησιακή διαδικασία.

Ζ) Ενίσχυση της Δημιουργικότητας και της Κριτικής Σκέψης:

Το σενάριο του παιχνιδιού απαιτεί από τους μαθητές να παίρνουν αποφάσεις και να επιλέγουν απαντήσεις, προωθώντας έτσι την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης.

Η) Διαθεματική Προσέγγιση:

Το παιχνίδι συνδυάζει στοιχεία ιστορίας, μυθολογίας και τεχνολογίας, προσφέροντας μια διαθεματική προσέγγιση που ενσωματώνει διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα και προάγει μια ολοκληρωμένη μάθηση.

Συνολικά, η επιλογή αυτού του εκπαιδευτικού παιχνιδιού ως OER καλύπτει βασικές διδακτικές ανάγκες και προωθεί την ενεργητική, διασκεδαστική και πολύπλευρη μάθηση, προσαρμοσμένη στις σύγχρονες απαιτήσεις της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:

Το παρόν μαθησιακό αντικείμενο μπορεί να αξιοποιηθεί ως εφαρμογή πρακτικής, εξάσκησης, ανατροφοδότησης και αξιολόγησης σε οποιοδήποτε σχέδιο εκπαιδευτικού σεναρίου διδασκαλίας. Επιπλέον, μπορεί να αξιοποιηθεί στο πλαίσιο ομαδοσυνεργατικού, κονστрукτιβιστικού σχεδίου δράσης, καλώντας τους ίδιους τους μαθητές να δημιουργήσουν μια νέα εκδοχή του παιχνιδιού. Η αξιοποίηση του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση προσφέρει μια δυναμική και πολυδιάστατη προσέγγιση στη διδασκαλία (*ενσωμάτωση στην καθημερινή διδασκαλία, διαδραστική δραστηριότητα, ανατροφοδότηση και αξιολόγηση, ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων, διαθεματική Προσέγγιση*). Ενσωματώνει τη διασκέδαση και τη μάθηση, προάγει την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, καθιστώντας την εκπαιδευτική διαδικασία πιο αποτελεσματική.

Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει)



**NAI**

