

## ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ 5

**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 "ChoiCo" και βασίζεται στις αρχές της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι (Game Based Learning).

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

**Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Πρωτοβάθμια/ Δημοτικό

**Όνομα/Τίτλος OER:** «Η ΔΙΚΗ ΣΟΥ ΜΙΚΡΑΣΙΑΤΙΚΗ ΕΚΣΤΡΑΤΕΙΑ!»

**Λέξεις κλειδιά:** ιστορία, ιστορία δημοτικού, Μικρασιατική εκστρατεία, νεότερη και σύγχρονη ιστορία, τεχνολογία, ChoiCo, 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 "ChoiCo" και στηρίζεται στις αρχές της Μάθησης Βασισμένης στο Παιχνίδι (Game Based Learning).

Πού απευθύνεται: Απευθύνεται σε μαθητές Δημοτικού.

Στόχος του παιχνιδιού: Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να εκπαιδεύσει τους παίκτες σχετικά με την ιστορική περίοδο της Μικρασιατικής Σύρραξης και να τους βοηθήσει να αναπτύξουν δεξιότητες λήψης αποφάσεων και κριτικής σκέψης.

Ρόλος του παίκτη: Ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός ηγέτη που πρέπει να λάβει στρατηγικές αποφάσεις για τη διαχείριση των στρατιωτικών, πολιτικών και ηθικών πτυχών της Μικρασιατικής Εκστρατείας.

Σενάριο παιχνιδιού: Ο παίκτης βρίσκεται στο επίκεντρο των γεγονότων της Μικρασιατικής Σύρραξης και πρέπει να λάβει αποφάσεις που θα επηρεάσουν την εξέλιξη του παιχνιδιού και την τύχη των χαρακτήρων του. Μέσα από αυτές τις αποφάσεις, ο παίκτης θα ανακαλύψει τις συνέπειες των δράσεών του στις πολιτικές συμμαχίες, τη στρατιωτική ισχύ και την ηθική των χαρακτήρων του παιχνιδιού.

**Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε Χ 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 "ChoiCo" υποστηρίζει όχι μόνο τη διδασκαλία της ιστορίας για τη Μικρασιατική Εκστρατεία και Μικρασιατική Καταστροφή, 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.

E) 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 παραμονή στο παιχνίδι μετά από ισορροπημένες επιλογές του παίκτη,

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 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. Επιπλέον, τα παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν προσαρμοσμένη μάθηση, καθώς οι μαθητές μπορούν να προχωρήσουν σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας ανάλογα με τις ικανότητές τους. Μέσω αυτού του OER, οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να ενσωματώσουν την τεχνολογία και τα παιχνίδια στη διδακτική διαδικασία προκειμένου να βελτιώσουν την απόδοση και το ενδιαφέρον των μαθητών.

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, κονστρουκτιβιστικού σχεδίου δράσης, καλώντας τους ίδιους τους μαθητές να δημιουργήσουν μια νέα εκδοχή του παιχνιδιού. ο παρόν μαθησιακό αντικείμενο μπορεί να αξιοποιηθεί από εκπαιδευτικό και μαθητές με ποικίλους τρόπους. Ενδεικτικά: α) Οι μαθητές μπορούν να οργανωθούν σε ομάδες και να συνεργαστούν για τη λήψη αποφάσεων και τη διαχείριση των πόρων στο παιχνίδι. Μέσω της συζήτησης και του διαλόγου, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να ενισχύσουν τις ικανότητές τους για συνεργασία και ανταλλαγή απόψεων, β) Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενθαρρύνουν τους μαθητές να υποδυθούν ρόλους χαρακτήρων που συμμετέχουν στη σύρραξη. Μπορεί να ανατεθούν σενάρια που απαιτούν ανάλυση των συνθηκών και λήψη αποφάσεων από την προοπτική των ρόλων που διαδραματίζουν, γ) Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, μπορούν να διεξαχθούν συζητήσεις και ανασκοπήσεις για τις επιλογές και τις συνέπειες που αντιμετώπισαν οι μαθητές. Μέσω της αναδρομικής μάθησης, οι μαθητές μπορούν να αναλύσουν την επίδραση των αποφάσεών τους στην εξέλιξη του παιχνιδιού και να αντλήσουν διδάγματα για μελλοντικές καταστάσεις δ) Οι μαθητές μπορούν να καλλιεργήσουν τις δικές τους ιστορίες και σενάρια βασισμένα στην ίδια περίοδο της ιστορίας. Μπορούν να δημιουργήσουν νέες καταστάσεις για το παιχνίδι και να αναλύσουν τις επιπτώσεις των επιλογών τους, δημιουργώντας καινούριες εκδοχές του παιχνιδιού.

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



**ΝΑΙ**

