

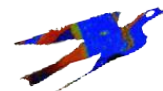


ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΓΩΓΗΣ

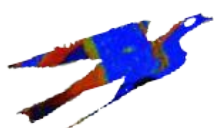
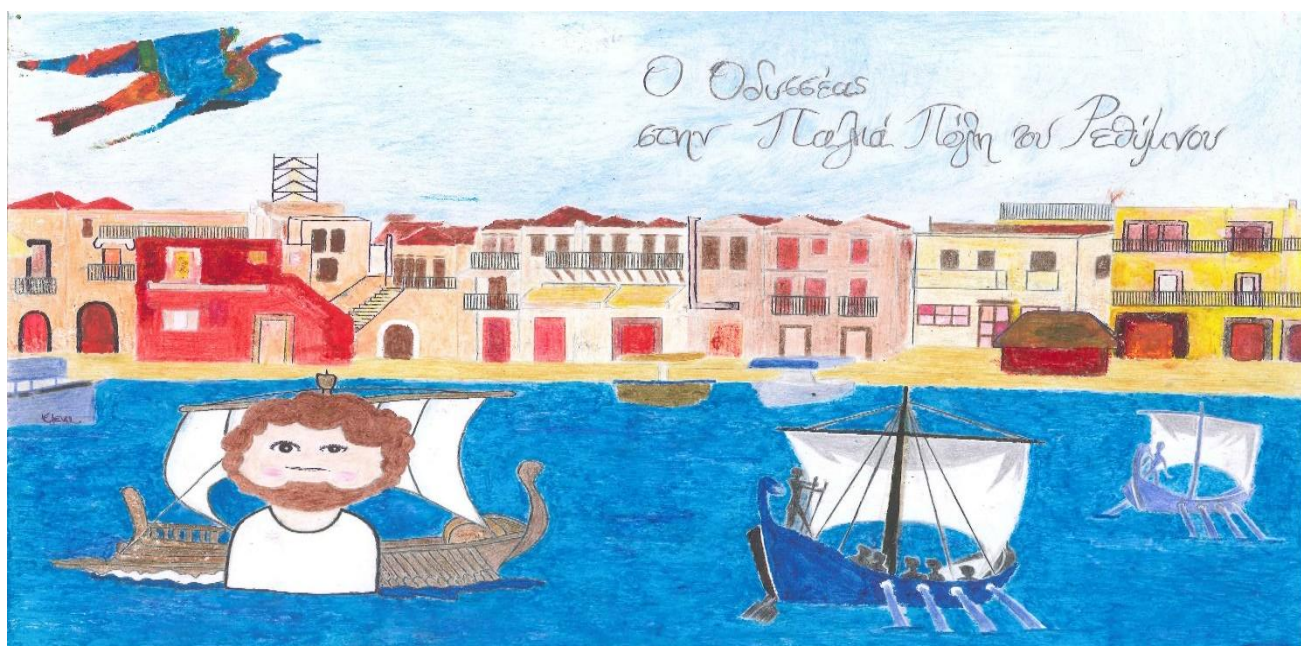
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΠΡΟΗΓΜΕΝΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΚΑΙ ΕΞ
ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ (Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α)

Διευθυντής: Καθηγητής Παναγιώτης Σ. Αναστασιάδης



Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ στην Παλιά Πόλη του Ρεθύμνου



Αγαπητοί συνάδελφοι

«Ο Οδυσσεύς στην παλιά πόλη του Ρεθύμνου» είναι ένα διαδραστικό ψηφιακό παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας που έχει σαν σκοπό να κινητοποιήσει τους μαθητές να ανακαλύψουν την παλιά πόλη του Ρεθύμνου και να έρθουν σε επαφή με την ιστορία και την αρχιτεκτονική της αλλά και την αισθητική αξία των μνημείων της μέσα από τα βασικά αξιοθέατά της.

Σενάριο: Το διαδραστικό μας παιχνίδι ξεκινάει με την παραδοχή ότι ο μυθικός Οδυσσεύς στην πορεία του για την Ιθάκη συνάντησε ακόμα μια περιπέτεια καθώς ένας δυνατός βόρειος άνεμος παρέσυρε τα πλοία του προς την πόλη Ρίθυμνα στην Κρήτη (το σημερινό Ρέθυμνο). Οι δάσκαλοι και τα παιδιά με τα κινητά τους τηλέφωνα αναλαμβάνουν να βοηθήσουν τον ΟΔΥΣΣΕΑ να βρει την μαγική πυξίδα του χρόνου η οποία είναι κρυμμένη κάπου στην παλιά πόλη και θα του να επιστρέψει στην εποχή του.

Δομή: Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν σε δυάδες **τις δικές τους** κινητές συσκευές (τάμπλετ και τηλέφωνα) στις οποίες θα έχουν εγκαταστήσει την εφαρμογή **Actionbound**, απαραίτητη για την υλοποίηση του παιχνιδιού επαυξημένης πραγματικότητας.

Χρόνος υλοποίησης : Η δράση υλοποιείται σε τρεις περίπου διδακτικές ώρες, χρόνος ο οποίος περιλαμβάνει τις μετακινήσεις των μαθητών από και προς το σχολείο τους, την εγκατάσταση των εφαρμογών, το παιχνίδι και την παρέμβαση στο 1^ο Πειραματικό Δ. Σχ. Μία επιπλέον διδακτική ώρα απαιτείται στο σχολείο των μαθητών για εισαγωγικές δραστηριότητες.

Βήματα Υλοποίησης :

1. Εισαγωγικές δραστηριότητες. Σε υπολογιστές ή στις κινητές τους συσκευές οι μαθητές για περίπου μισή ώρα ασχολούνται με online εκπαιδευτικό παιχνίδι που τους δίνει το γενικό πλαίσιο της παλιάς πόλης του Ρεθύμνου στις δύο φάσεις δημιουργίας της, στην ενετική και οθωμανική περίοδο. Στη συνέχεια εγκαθιστούν τις απαραίτητες εφαρμογές για το παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας.

2. Το παιχνίδι. Το παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας στηρίζεται στο εξής σενάριο: ο Οδυσσέας στο ταξίδι του γυρισμού γυρίζει πίσω στο χρόνο και βρίσκεται στην παλιά πόλη του Ρεθύμνου. Οι μαθητές τον βοηθούν να βρει τη λύση και να επιστρέψει οδηγούμενοι από την εφαρμογή Actionbound. Κάθε φορά που φτάνουν σε σημείο-στόχο του παιχνιδιού (Παλιό λιμάνι, Λότζια, Κρήνη Ριμόντι, Ενετικό σπίτι στην οδό Κλειδή, Ιστορικό/Λαογραφικό Μουσείο, Νερατζέ Τζαμί και Τούρκικο σχολείο), στην οθόνη της κινητής τους συσκευής εμφανίζονται επιπλέον πληροφορίες και μικρά κουίζ.

3, Υλοποίηση του παιχνιδιού: Οι μαθητές προσέρχονται στις 8.30 περίπου στο χώρο της Παλιάς Βιβλιοθήκης-Αγία Βαρβάρα. Εκεί “φορτώνουν” το παιχνίδι- είκοσι περίπου λεπτά- και ακολουθεί η περιήγηση στην παλιά πόλη για περίπου μιάμιση ώρα. Στο τέλος αξιολογούν το παιχνίδι στο εργαστήριο ΤΠΕ του 1ου Πειραματικού Δ Σχ Ρεθύμνου-μισή ώρα περίπου.

Αξιολόγηση της δράσης: Με την ολοκλήρωση της δράσης οι μαθητές την αξιολογούν συμπληρώνοντας ένα online ερωτηματολόγιο.

Για το σχ. έτος 2023-4 στο παιχνίδι θα συμμετέχει ένα τμήμα τη φορά κάθε Τετάρτη από 25/10/2023 ως τις διακοπές του Πάσχα.

Το διαδραστικό παιχνίδι σχεδιάστηκε από το Πανεπιστήμιο Κρήτης και ειδικότερα το «Εργαστήριο Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στην Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση [Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α]» στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος: «Επιστήμες της Αγωγής - Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ (e-Learning)». Ο ΟΔΥΣΣΕΑΣ στη Παλιά Πόλη θα υλοποιηθεί σε συνεργασία με το 1^ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Ρεθύμνου. Τελεί υπό την αιγίδα υπό την αιγίδα της Περιφέρειας Κρήτης / Περιφερειακής Ενότητας Ρεθύμνου και τον Δήμο Ρεθύμνου /Τμήμα Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης. Αναλυτικές πληροφορίες στο <https://www.edivea.org/ody-reth.html>

Για τη συμμετοχή στο παιχνίδι τηλ 6944683566-Κοτρώνης Δημήτρης

Με εκτίμηση

Παναγιώτης Αναστασιάδης

Καθηγητής Παιδαγωγικού Τμήματος Δ.Ε , Πανεπιστήμιο Κρήτης
Διευθυντής Εργαστηρίου Προηγμένων Μαθησιακών Τεχνολογιών στην Δια Βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση [Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α]

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Επιστημονικός Υπεύθυνος

Παναγιώτης Αναστασιάδης

Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Διευθυντής Ε.Δι.Β.Ε.Α

Ιστορική επιμέλεια εκπαιδευτικού υλικού

Εμμανουήλ Χαλκιαδάκης:

Διδάκτωρ Νεότερης - Σύγχρονης Ιστορίας, Διδάσκων (Ε.Δι.Π.) στο Πανεπιστήμιο Κρήτης (Π.Τ.Δ.Ε.)

Σχεδιασμός Σεναρίου / Εφαρμογής

Βαρθαλίτης Λάκης

[Med, Πανεπιστήμιο Αθηνών]

Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού / Οργανωτικός Συντονισμός

Κοτρώνης Δημήτρης

[Med, Πανεπιστήμιο Κρήτης, ΠΤΔΕ | ΕΔΙΒΕΑ]

Γραφιστική Επιμέλεια Εκπαιδευτικού Υλικού

Βίκυ Τσικινά [Med, Πανεπιστήμιο Κρήτης, ΠΤΔΕ | ΕΔΙΒΕΑ]

Σκίτσο "ΟΔΥΣΣΕΑ στη Παλιά Πόλη"

Ελενα Παπαγιαννάκη