



Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών
Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες: μέθοδοι, εργαλεία,
πρακτικές

Διπλωματική Εργασία

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Ελένη Ιωαννίδου

Επιβλέπων καθηγητής: Βασίλης Βασιλειάδης

Αθήνα, Ιούνιος 2026

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του/της φοιτητή/φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Ελένη Ιωαννίδου

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:

Βασίλης Βασιλειάδης

Μέλος ΣΕΠ

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Συν-Επιβλέπων Καθηγητής:

Παναγιώτης Αρβανίτης

Μέλος ΣΕΠ

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Αθήνα, Ιούνιος 2026



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου, Βασίλη Βασιλειάδη, για την καθοδήγηση και την πολύτιμη βοήθειά του στο χτίσιμο της παρούσας εργασίας.

Ευχαριστώ τις φίλες μου για τις αναλυτικές συζητήσεις, τις ιδέες και τις παρατηρήσεις τους γύρω από την εργασία.

Ευχαριστώ την οικογένειά μου για τη βοήθεια και τη στήριξη σε όλη τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών.

Ιδιαίτερα ευχαριστώ τον σύζυγό μου και τα τρία μου παιδιά για την υπομονή και την κατανόησή τους, αλλά και για τον κοινό μας χρόνο που χρειάστηκε να στερηθούν, προκειμένου να ολοκληρώσω τις σπουδές μου και την παρούσα εργασία.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο, μέσα από τον σχεδιασμό μιας παιγνιώδους ψηφιακής εφαρμογής για μαθητές της Γ΄ Γυμνασίου. Η πρόταση συνδέεται με τη διδασκαλία της Ελληνικής Επανάστασης του 1821 και αξιοποιεί την Εθνική Πινακοθήκη ως χώρο βιωματικής μάθησης, επιχειρώντας να γεφυρώσει το σχολικό μάθημα με έναν εξωσχολικό πολιτιστικό χώρο.

Στο πλαίσιο της εργασίας σχεδιάστηκε ένα σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι με τίτλο «Μυστήριο στην Πινακοθήκη: Στα ίχνη της Ελληνικής Επανάστασης». Το παιχνίδι οργανώνεται ως κινήγι θησαυρού, κατά το οποίο οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν έργα τέχνης, να λύσουν γρίφους, να απαντήσουν σε ερωτήσεις, να συνδέσουν ιστορικά γεγονότα με εικαστικές αναπαραστάσεις και να συλλέξουν στοιχεία που οδηγούν στην τελική αποκάλυψη του μυστικού κωδικού. Με τον τρόπο αυτό, η επίσκεψη στην Πινακοθήκη επιχειρείται να μετατραπεί από απλή περιήγηση σε οργανωμένη μουσειακή και μαθησιακή εμπειρία.

Η κριτική αποτίμηση της πρότασης ανέδειξε ότι η ψηφιακή εφαρμογή μπορεί να ενισχύσει το κίνητρο, την παρατήρηση και την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, ωστόσο παραμένει σε αρκετά σημεία προσανατολισμένη σε δραστηριότητες κλειστού τύπου και σε εργαλειακή χρήση της τεχνολογίας. Επομένως, η τεχνολογία λειτουργεί ως εργαλείο και κίνητρο, αλλά δεν οδηγεί από μόνη της σε κριτική και δημιουργική μάθηση.

Για τον λόγο αυτό, η ψηφιακή εμπειρία προεκτείνεται στη σχολική τάξη μέσα από τη δραστηριότητα «Η δική μου επανάσταση», η οποία μετατοπίζει τον μαθητή από τον ρόλο του παίκτη στον ρόλο του δημιουργού. Συμπερασματικά, η εργασία υποστηρίζει ότι η ουσιαστική παιδαγωγική αξία προκύπτει όταν η ψηφιακή εμπειρία συνεχίζεται με δραστηριότητες που δίνουν στους μαθητές χώρο να σκεφτούν, να κρίνουν, να αισθανθούν, να εκφραστούν και τελικά να δημιουργήσουν.

Ελένη Ιωαννίδου



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Λέξεις – Κλειδιά

νέες τεχνολογίες, διδασκαλία της Ιστορίας, σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια, γλωσσοδιδακτικοί
λόγοι, Εθνική Πινακοθήκη

The Use of New Technologies in History Teaching in Lower Secondary Education: A Teaching Proposal through a Playful Interactive Experience at the National Gallery with Classroom Extensions

Eleni Ioannidou

Abstract

This master's thesis investigates the use of new technologies in the teaching of History in lower secondary education, through the design of a playful digital application for third-grade Junior High School students. The proposal is connected with the teaching of the Greek Revolution of 1821 and makes use of the National Gallery as a space of experiential learning, attempting to bridge the school subject with an extracurricular cultural environment.

Within the framework of the thesis, a serious digital game was designed entitled "Mystery at the Gallery: In the Footsteps of the Greek Revolution". The game is organized as an inquiry-based mission, in which students are invited to observe works of art, solve riddles, answer questions, connect historical events with visual representations and collect clues that lead to the final revelation of the secret code. In this way, the visit to the National Gallery is intended to be transformed from a simple tour into an organized museum-based and learning experience.

The critical evaluation of the proposal showed that the digital application can enhance students' interest, observation and active participation. However, in several parts it remains oriented towards closed-type activities and an instrumental use of technology. Therefore, technology functions as a tool and a source of motivation, but it does not, by itself, lead to critical and creative learning.



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

For this reason, the digital experience is extended into the classroom through the activity “My Own Revolution”, which shifts the student from the role of player to the role of creator. In conclusion, the thesis argues that meaningful pedagogical value emerges when the digital experience is followed by activities that give students space to think, judge, feel, express themselves and ultimately create.

Keywords

new technologies, History teaching, serious digital games, National Gallery, language teaching discourses

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Περίληψη.....	v
Abstract	vii
Κατάλογος Εικόνων	xi
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια.....	xii
1. Εισαγωγή.....	1
2. Νέες Τεχνολογίες στην εκπαίδευση	6
2.1. Ο ρόλος των ψηφιακών μέσων στη μάθηση	8
2.2. Νέες τεχνολογίες και διδασκαλία της Ιστορίας.....	11
3. Σοβαρά Ψηφιακά Παιχνίδια (Serious Digital Games).....	13
3.1. Σχεδιασμός και Χαρακτηριστικά Σοβαρών Παιχνιδιών	13
3.2. Τα οφέλη της χρήσης των ΣΨΠ στην εκπαίδευση – Ενίσχυση κινήτρου.....	16
3.3. Κριτική των Σοβαρών Ψηφιακών Παιχνιδιών	18
4. Το παιχνίδι «Μυστήριο στην Πινακοθήκη: Στα ίχνη της Ελληνικής Επανάστασης» - Σχεδιασμός και Υλοποίηση.....	22
4.1. Η πλατφόρμα Genially	22
4.2. Σχεδιασμός και υλοποίηση του παιχνιδιού	25
4.3. Περιορισμοί και δυσκολίες κατά την υλοποίηση του παιχνιδιού	63
5. Από την Εθνική Πινακοθήκη στη σχολική τάξη: ο μαθητής από παίκτης δημιουργός..	69
5.1. Δραστηριότητα στην τάξη.....	71
5.2. Εναλλακτικές προτάσεις δραστηριότητας εντός της σχολικής τάξης.....	75
6. Κριτική προσέγγιση με βάση τους γλωσσοδιδακτικούς λόγους.....	78
7. Συμπεράσματα – Ανασκόπηση	82

Ελένη Ιωαννίδου



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Βιβλιογραφία.....	85
Παράρτημα: Λύσεις γρίφων και δραστηριοτήτων του παιχνιδιού.....	88

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1 - Εισαγωγική αφήγηση	30
Εικόνα 2 - Οι συνθήκες που οδήγησαν στην κήρυξη της Ελληνικής Επανάστασης.....	32
Εικόνα 3 - Η Φιλική Εταιρεία και τα μυστικά της οργάνωσης.....	34
Εικόνα 4 - Κρυπτογραφικό αλφάβητο	35
Εικόνα 5 - Η κήρυξη της Επανάστασης στις παραδουνάβιες ηγεμονίες	37
Εικόνα 6 - Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός και η κήρυξη της Επανάστασης	39
Εικόνα 7 - Σημαντικά γεγονότα της Επανάστασης.....	40
Εικόνα 8 - Η Έξοδος του Μεσολογγίου.....	42
Εικόνα 9 - Ο Φιλελληνισμός και ο Λόρδος Βύρων	43
Εικόνα 10 - Η μάχη στην Ακρόπολη και ο Γεώργιος Καραϊσκάκης	45
Εικόνα 11 - Το στρατόπεδο του Καραϊσκάκη	48
Εικόνα 12 - Δημιουργικός διάλογος στο έργο «Δύο πολεμιστές».....	51
Εικόνα 13 - Οι Εθνοσυνελεύσεις και η πολιτική οργάνωση του Αγώνα.....	52
Εικόνα 14 - Ιωάννης Καποδίστριας	54
Εικόνα 15 - Η ναυμαχία του Ναυαρίνου.....	56
Εικόνα 16 - Τα πρώτα σύνορα του ελληνικού κράτους.....	58
Εικόνα 17 - Ξεκλείδωμα κωδικού.....	62
Εικόνα 18 - Ελλάδα ευγνώμονούσα	62

Ελένη Ιωαννίδου



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

NPC	Non player character
ΣΨΠ	Σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι
TN	Τεχνητή Νοημοσύνη
ΤΠΕ	Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

1. Εισαγωγή

Η διδακτική της Ιστορίας έχει αποτελέσει αντικείμενο εκτεταμένου προβληματισμού τόσο σε θεωρητικό όσο και σε πρακτικό επίπεδο, όχι μόνο ως προς το πώς πρέπει να διδάσκεται αλλά και ως προς το γιατί να διδάσκεται. Πρόκειται για ένα από τα πιο σύνθετα γνωστικά αντικείμενα του σχολικού προγράμματος, καθώς συνδυάζει την επιστημονική γνώση με παιδαγωγικές, ιδεολογικές και κοινωνικές διαστάσεις.

Το άρθρο 1 της Οδηγίας υπ' αριθμόν 1283 της 22ας Ιανουαρίου 1996 του Συμβουλίου της Ευρώπης τονίζει σχετικά ότι *κάθε ανθρώπινο υποκείμενο έχει το δικαίωμα να γνωρίσει το παρελθόν του, καθώς και το δικαίωμα να απαρνηθεί το παρελθόν που του επιβάλλεται*. Η Ιστορία παρουσιάζεται ως βασικό μέσο αποκάλυψης του παρελθόντος και διαμόρφωσης της πολιτισμικής ταυτότητας, ενώ λειτουργεί ως «ανοικτή πόρτα» που επιτρέπει την επαφή τόσο με το παρελθόν όσο και με άλλους πολιτισμούς. Επιπλέον, αναγνωρίζεται ως ιδιαίτερη διανοητική πειθαρχία που καλλιεργεί την κριτική προσέγγιση των πληροφοριών και την ιστορική φαντασία, βασισμένη σε τεκμηριωμένα δεδομένα (Κόκκινος, 1998).

Από τα παραπάνω καθίσταται σαφές ότι η διδασκαλία της Ιστορίας αποτελεί ή μάλλον οφείλει να αποτελεί το έναυσμα στους μαθητές για τη διαμόρφωση εθνικής, πολιτικής αλλά και πολιτισμικής συνείδησης. Ωστόσο, πρακτικές όπως η αποστήθιση της γνώσης από τους μαθητές και η στείρα αφήγηση των ιστορικών γεγονότων από τους εκπαιδευτικούς απέχουν σημαντικά από την επίτευξη των παραπάνω στόχων. Είναι αναγκαίο η διδασκαλία της Ιστορίας σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης να συμβαδίζει με τη σύγχρονη εποχή και τις κοινωνικές συνθήκες που τη διαμορφώνουν.

Η ανάγκη αυτή καθίσταται ακόμη πιο επιτακτική στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, όπου οι μαθητές βρίσκονται σε μια κρίσιμη φάση διαμόρφωσης της προσωπικότητας και της ταυτότητάς τους. Στη φάση αυτή, το μάθημα της Ιστορίας οφείλει να συμβάλει ουσιαστικά στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και της ικανότητας κατανόησης της πραγματικότητας με ιστορικούς όρους αλλά και την ενίσχυση των κινήτρων μάθησης και



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

του ενδιαφέροντος των παιδιών για την Ιστορία με σεβασμό, όμως, στις ανάγκες τους (Μαυροσκούφης 1999).

Όπως αναφέρει ο Κόκκινος (1998), ο Martin Booth με τις έρευνές του τις δεκαετίες του 1970 και 1980 έδειξε ότι οι μαθητές από 11 ετών είναι σε θέση να σχηματίσουν ιστορική σκέψη υπό την προϋπόθεση ότι η σχολική τάξη αποτελεί χώρο επιστημονικής έρευνας, συλλογής και επεξεργασίας ιστορικού υλικού. Ο μαθητής, όπως αναφέρει, πρέπει να αντιμετωπίζεται όχι ως παθητικός δέκτης της διδασκαλίας του εκπαιδευτικού μέσα στη σχολική τάξη αλλά να αναλαμβάνει ο ίδιος τον ρόλο ενός «μικρού ιστορικού», που καλείται να διερευνήσει πηγές, να διατυπώσει υποθέσεις και να κατασκευάσει ιστορικές ερμηνείες. Σύμφωνα με τον Booth, μάλιστα, το διδακτικό υλικό πέραν του γλωσσικού χαρακτήρα πρέπει να συμπεριλαμβάνει εικαστικές πηγές.

Η προσέγγιση αυτή συνδέθηκε με το ρεύμα που δημιουργήθηκε στη Βρετανία μετά το 1972 από το Schools Council History Project, όταν στο πλαίσιο του «κονστрукτιβιστικού» μοντέλου σχολικής ιστορίας, ο μαθητής αντιμετωπίστηκε ως «υβρίδιο» ιστορικού. Ο μαθητής καλείται να διερευνήσει πηγές, να παρατηρήσει τεκμήρια, να διατυπώσει υποθέσεις, να συσχετίσει δεδομένα και να κατασκευάσει ερμηνείες για το παρελθόν.

Σε μια παγκόσμια κοινωνία, λοιπόν, όπου ο μαθητής πρέπει να αναλάβει το ρόλο του μικρού ιστορικού αλλά η τεχνολογία κατακλύζει τη ζωή και την καθημερινότητα μικρών και μεγάλων, οι φορείς τρέχουν για να ακολουθήσουν την αλματώδη ανάπτυξη της τεχνολογίας και να συμβαδίσουν με την εποχή. Το σχολείο σαφώς είναι ένας από αυτούς τους φορείς που προσπαθεί να προσαρμοστεί στις νέες συνθήκες, χωρίς πάντα να τα καταφέρνει για πολλούς λόγους, μεταξύ των οποίων η έλλειψη οργάνωσης, οι τεχνικές δυσκολίες, η έλλειψη εξοπλισμού και η έλλειψη εκπαιδευτικών εξοικειωμένων με αυτήν την «ολόφρεσκια» τεχνολογία.

Ένας άλλος φορέας που προσπαθεί να εκσυγχρονιστεί είναι το μουσείο. Ολοένα και περισσότερα μουσεία ψηφιοποιούν το υλικό τους με σκοπό τη διάσωση και το διαμοιρασμό του αλλά και την ενίσχυση του κινήτρου των επισκεπτών και την διεύρυνση της πρόσβασης,



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

παρέχοντας ψηφιακές εικονικές περιηγήσεις ή εκπαιδευτικά προγράμματα. Το μουσείο είναι ένας χώρος επίσκεψης των μαθητών που συνήθως επισκέπτονται με σκοπό να δουν κάτι σχετικό με τη ύλη τους και μπορεί να αποτελέσει έναν σημαντικό χώρο μάθησης έξω από τη σχολική αίθουσα. Τα παιδιά, όμως, στις περισσότερες περιπτώσεις δεν έχουν κανένα ενδιαφέρον για την επίσκεψη, αφού είναι επιφανειακή και εντελώς παθητική.

Η παρούσα διπλωματική εργασία κινείται ακριβώς στο σημείο συνάντησης της διδακτικής της Ιστορίας, των νέων τεχνολογιών, των σοβαρών ψηφιακών παιχνιδιών και της μουσειακής μάθησης. **Αντικείμενό** της αποτελεί η πρόταση μιας παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας για τη διδασκαλία της Ελληνικής Επανάστασης του 1821 σε μαθητές Γ' Γυμνασίου, κατά την εκπαιδευτική επίσκεψη στην Εθνική Πινακοθήκη, στη μόνιμη έκθεση «Το 1821 στη ζωγραφική». Η πρόταση βασίζεται στη δημιουργία σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού στην πλατφόρμα Genially, το οποίο λειτουργεί ως κινήγι θησαυρού και καλεί τους μαθητές να κινηθούν στον χώρο της Πινακοθήκης, να παρατηρήσουν έργα τέχνης, να λύσουν γρίφους, να απαντήσουν σε δραστηριότητες, να συνδέσουν τους πίνακες με τη διδαχθείσα ύλη του κεφαλαίου της Ιστορίας «Η Ελληνική Επανάσταση του 1821 στο πλαίσιο της ανάδυσης των εθνικών ιδεών και του φιλελευθερισμού στην Ευρώπη», με σκοπό την συμπλήρωση του μυστικού κωδικού και την ολοκλήρωση της αποστολής. Οι πίνακες δεν αξιοποιούνται απλώς ως εικονογραφικό υλικό ή ως αισθητική πλαισίωση του μαθήματος, αλλά ως οπτικά και ιστορικά τεκμήρια προς παρατήρηση, ερμηνεία και κριτική προσέγγιση. Οι μαθητές καλούνται να δουν την Ιστορία μέσα από εικόνες, σύμβολα, στάσεις σωμάτων και να κατανοήσουν ότι η τέχνη δεν αναπαριστά ουδέτερα το παρελθόν· αντίθετα, το αναπλάθει, το νοηματοδοτεί και συμβάλλει στη διαμόρφωση της συλλογικής και ιστορικής μνήμης. Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο στον εξής σύνδεσμο: <https://view.genially.com/69b13a3d5ed8456d4c3f94ed>

Σκοπός της εργασίας είναι να διερευνήσει πώς η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και ειδικότερα ενός σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού μπορεί να συμβάλει στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο. Το βασικό ερώτημα που τίθεται είναι με ποιους όρους ένα ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να ενισχύσει το ενδιαφέρον, το κίνητρο και την ενεργή εμπλοκή των



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

μαθητών, συμβάλλοντας παράλληλα στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της ουσιαστικής σύνδεσης της ιστορικής γνώσης με τον κόσμο των μαθητών.

Ως προς τη **δομή** της, η εργασία οργανώνεται σε 7 επιμέρους κεφάλαια. Στο κεφάλαιο 2 παρουσιάζεται το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, με έμφαση στην αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Εξετάζεται ο ρόλος των ψηφιακών μέσων στη μάθηση και δίνεται έμφαση στο πώς αυτά μπορούν να βελτιώσουν και να εκσυγχρονίσουν τη διδασκαλία της Ιστορίας. Στο κεφάλαιο 3 γίνεται αναφορά στα σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια, στους ορισμούς, στο σχεδιασμό, στα χαρακτηριστικά τους και στη δυνατότητά τους να λειτουργήσουν ως μέσα ενίσχυσης του κινήτρου στη μαθησιακή διαδικασία. Στη συνέχεια γίνεται μια κριτική των παιχνιδιών αυτών ως προς τους τεχνικούς περιορισμούς, τη συχνά συμπεριφοριστική τους δομή και τις δυσκολίες ουσιαστικής παιδαγωγικής αξιοποίησής τους.

Ακολούθως, στο κεφάλαιο 4 παρουσιάζεται το ψηφιακό παιχνίδι που σχεδιάστηκε στην πλατφόρμα Genially. Αρχικά, γίνεται μια σύντομη παρουσίαση των δυνατοτήτων της πλατφόρμας και ακολουθεί αναλυτική περιγραφή της υλοποίησης του παιχνιδιού, ανά σελίδα και ανά γρίφο που καλούνται οι μαθητές-επισκέπτες της Πινακοθήκης να επιλύσουν, και η σύνδεση με τη διδακτέα ύλη της Ιστορίας της Γ' Γυμνασίου. Έπειτα, η εργασία προχωρά στην κριτική αποτίμηση του παιχνιδιού. Εξετάζονται οι σχεδιαστικές επιλογές, οι δυνατότητες του παιχνιδιού αλλά και οι περιορισμοί που προέκυψαν κατά την υλοποίησή του.

Στο **επόμενο μέρος** και συγκεκριμένα στο κεφάλαιο 5, εξετάζεται η μετάβαση από την Εθνική Πινακοθήκη στη σχολική τάξη και παρουσιάζονται οι διδακτικές προεκτάσεις της ψηφιακής εφαρμογής. Κεντρική θέση έχει η δραστηριότητα «Η δική μου επανάσταση», μέσα από την οποία οι μαθητές καλούνται να συνδέσουν την ιστορική γνώση με τον προσωπικό και κοινωνικό τους κόσμο και να εκφραστούν δημιουργικά. Παράλληλα, παρουσιάζονται εναλλακτικές μορφές αξιοποίησης της δραστηριότητας, ψηφιακές και μη.



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Στο κεφάλαιο 6, η συνολική διδακτική πρόταση εξετάζεται κριτικά με βάση τους γλωσσοδιδακτικούς λόγους. Η ψηφιακή εφαρμογή και η δραστηριότητα της τάξης διερευνώνται ως προς τα στοιχεία παραδοσιακού λόγου, προοδευτισμού, κειμενοκεντρικής προσέγγισης, κριτικού λόγου και πολυγραμματισμών που ενδέχεται να εμπεριέχουν.

Τέλος, η εργασία ολοκληρώνεται με τα συμπεράσματα και τις προτάσεις βελτίωσης. Στο τελευταίο αυτό μέρος συνοψίζονται τα βασικά σημεία της εργασίας, αποτιμάται η συμβολή της ψηφιακής εφαρμογής και των δραστηριοτήτων τάξης στη διδασκαλία της Ιστορίας και διατυπώνονται σκέψεις για τη μελλοντική αξιοποίηση αντίστοιχων παιγνιωδών και μουσειακών παρεμβάσεων.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

2. Νέες Τεχνολογίες στην εκπαίδευση

Οι νέες τεχνολογίες και τα ψηφιακά μέσα έχουν εισχωρήσει στην καθημερινότητα τόσο των ενηλίκων όσο και των παιδιών, γεγονός που αναπόφευκτα επηρεάζει και τον τομέα της εκπαίδευσης. Η συνεχής αλληλεπίδραση των παιδιών με ψηφιακά διαδραστικά περιβάλλοντα, ψηφιακές εφαρμογές και μέσα κοινωνικής δικτύωσης καθιστά αναγκαίο τον επαναπροσδιορισμό της εκπαίδευσης, τον εκσυγχρονισμό της και την απομάκρυνση από παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας που βασίζονται στη στείρα αποστήθιση και την άκριτη απομνημόνευση των πληροφοριών που παρέχει ένα σχολικό εγχειρίδιο.

Σε ένα σύγχρονο σχολικό περιβάλλον, λοιπόν, ο μαθητής χρειάζεται να εμπλακεί στην εκπαιδευτική διαδικασία, να αποκτήσει ενεργό ρόλο, ώστε να οικοδομηθεί η γνώση βιωματικά μέσα από τη συμμετοχή και τη δράση. Η γνωσιακή θεωρία μάθησης του εποικοδομητισμού υποστηρίζει πως η γνώση οικοδομείται από τον ίδιο τον μαθητή. Οι μαθητές δεν καλούνται απλώς να αναπαράγουν πληροφορίες, αλλά να αναπτύσσουν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων, διερευνώντας διαφορετικές προσεγγίσεις και διαμορφώνοντας προσωπικές ερμηνείες της γνώσης. Ο μαθητής βρίσκει αποτελεσματικούς τρόπους να επιλύει προβλήματα και μέσα από τα συναισθήματα της ικανοποίησης και ευχαρίστησης να ενισχύεται το κίνητρο (Karagiorgi & Symeou, 2005). Κατά τους Karagiorgi & Symeou (2005), ο Perkins υποστηρίζει πως η μάθηση ενισχύεται μέσα από διαδικασίες ανακάλυψης, κατά τις οποίες οι μαθητές οδηγούνται τόσο στην οικοδόμηση γνώσης χωρίς άμεση παροχή πληροφορίας, όσο και στην υπέρβαση των δεδομένων που τους δίνονται, επεκτείνοντας τη σκέψη τους πέρα από τα προφανή.

Η συμβολή των νέων τεχνολογιών στην υποστήριξη αυτών των μαθησιακών διαδικασιών είναι καθοριστική. Η συμβολή των τεχνολογικών εργαλείων γίνεται ακόμη πιο εμφανής όταν εξεταστεί υπό το πρίσμα της θεωρίας του Vygotsky και της ζώνης επικείμενης ανάπτυξης. Τα ψηφιακά περιβάλλοντα μπορούν να λειτουργήσουν ως μέσα υποστήριξης της μάθησης, παρέχοντας καθοδήγηση (scaffolding) και διευκολύνοντας τους μαθητές να εκτελέσουν γνωστικές διεργασίες υψηλότερου επιπέδου από αυτές που θα μπορούσαν να



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

επιτύχουν αυτόνομα (Mercer & Fisher, 1992· Murphy, 1997). Με τον τρόπο αυτό, η τεχνολογία συμβάλλει όχι μόνο στην πρόσβαση στη γνώση αλλά και στην ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων.

Ιδιαίτερη σημασία αποκτά επίσης η συνεργατική μάθηση με υποστήριξη υπολογιστή, στην οποία ο ηλεκτρονικός υπολογιστής ή άλλα ψηφιακά μέσα χρησιμοποιούνται μέσα στο σχολικό περιβάλλον – ή και εκτός του σχολικού περιβάλλοντος – για να υποστηρίξουν τους μαθητές στην επικοινωνία τους και στη συνεργασία τους (Δημητριάδης, 2015). Μέσα από τη διάδραση και τη συνεργασία, οι μαθητές ανταλλάσσουν ιδέες και οικοδομούν συλλογικά τη γνώση, αναπτύσσοντας κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες.

Οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν πλέον τη δυνατότητα - υπό προϋποθέσεις που θα εξεταστούν παρακάτω - αναμόρφωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και μπορούν να συμβάλουν στη δημιουργία μαθησιακών περιβαλλόντων που προάγουν την ενεργό συμμετοχή, τη διερεύνηση και τη συνεργασία των μαθητών. Η αξιοποίησή τους δεν περιορίζεται στην απλή ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων στη διδασκαλία, αλλά συνδέεται με τον επανασχεδιασμό της διδασκαλίας με τρόπο που ενισχύει την οικοδόμηση της γνώσης μέσα από την εμπειρία και την αλληλεπίδραση.

Από όλα τα παραπάνω καθίσταται σαφές ότι οι νέες τεχνολογίες μπορούν να αποτελέσουν ένα συμπληρωματικό εργαλείο στη διδακτική πράξη αλλά και έναν δυναμικό παράγοντα μετασχηματισμού της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η αξιοποίησή τους, όταν βασίζεται σε σύγχρονες παιδαγωγικές θεωρίες, όπως ο εποικοδομητισμός, μπορεί να υποστηρίξει την ενεργό μάθηση, τη διερεύνηση, τη συνεργασία και την εμπλοκή των μαθητών σε αυθεντικά μαθησιακά περιβάλλοντα. Παράλληλα, μπορεί να ενισχύσει την ανάπτυξη κρίσιμων δεξιοτήτων και να δημιουργήσει προϋποθέσεις για μια πιο ουσιαστική και βιωματική προσέγγιση της γνώσης.

Στο πλαίσιο αυτό, αναδεικνύεται η ανάγκη αξιοποίησης διδακτικών προσεγγίσεων που συνδυάζουν τις δυνατότητες της τεχνολογίας με παιγνιώδη και διαδραστικά στοιχεία, τα οποία ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες των σύγχρονων μαθητών. Μία

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

τέτοια προσέγγιση αποτελεί η παιγνιώδης μάθηση και ειδικότερα τα σοβαρά ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια (serious games), τα οποία ενσωματώνουν αρχές ενεργού και συνεργατικής μάθησης, προσφέροντας νέες δυνατότητες για τη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων, όπως η Ιστορία.

2.1. Ο ρόλος των ψηφιακών μέσων στη μάθηση

Οι μαθητές σήμερα βιώνουν την καθημερινότητά τους μέσα από μια ηλεκτρονική συσκευή και κυρίως μέσα από το κινητό τους τηλέφωνο. Δεν τους ονομάζει τυχαία άλλωστε ο Van Eck (2006) «γηγενείς της ψηφιακής εποχής», ο οποίος επισημαίνει ότι έχουν απομακρυνθεί από τις παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας και έχουν την ανάγκη για συνεχή ροή πληροφοριών, γρήγορες εναλλαγές και αλληλεπιδράσεις με αυτές και οπτικοποίηση της γνώσης, καθώς έχουν πλέον αναπτύξει αυξημένες δεξιότητες οπτικού γραμματισμού και προτιμούν περισσότερο διερευνητικές και επαγωγικές μορφές μάθησης.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία συνοδεύεται από μια σειρά σημαντικών παιδαγωγικών οφελών, τα οποία συμβάλλουν στον ουσιαστικό μετασχηματισμό της μάθησης. Σε πρώτο επίπεδο, οι νέες τεχνολογίες ενισχύουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, καθώς τους τοποθετούν στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι μαθητές παύουν να είναι παθητικοί δέκτες της πληροφορίας και αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο, δρώντας και αλληλεπιδρώντας με το μαθησιακό περιβάλλον, γεγονός που ενισχύει την αυτοπεποίθηση και την αυτενέργειά τους.

Η μαθησιακή διαδικασία καθίσταται πιο ευχάριστη και ελκυστική, δημιουργώντας ένα θετικό παιδαγωγικό κλίμα που ευνοεί τη συμμετοχή και ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών ακόμα και όσων είναι αδιάφοροι ή αρνητικοί και σαφέστατα βοηθάει παιδιά με μαθησιακές ή σωματικές δυσκολίες να αφομοιώσουν αβίαστα τη γνώση, να την οπτικοποιήσουν και να συμμετάσχουν ενεργά σε αυτήν. Η χρήση διαδραστικών και πολυμεσικών εργαλείων, όπως για παράδειγμα εκπαιδευτικά βίντεο, διαδραστικοί χάρτες,



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

ψηφιακά παιχνίδια, εικονικές περιηγήσεις και εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας, συμβάλλει στη μετατροπή της μάθησης σε μια συναρπαστική και πιο δημιουργική εμπειρία.

Σε κοινωνικό επίπεδο, οι νέες τεχνολογίες προάγουν τη συνεργατική μάθηση, καθώς διευκολύνουν την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και την ανταλλαγή απόψεων. Η συνεργασία αυτή μπορεί να αναπτυχθεί μέσα από ψηφιακά συνεργατικά περιβάλλοντα, όπως κοινόχρηστα έγγραφα, ψηφιακοί πίνακες ανακοινώσεων, πλατφόρμες τηλεεκπαίδευσης, εργαλεία δημιουργίας παρουσιάσεων και εφαρμογές ομαδικού σχεδιασμού έργων. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν για τη δημιουργία ενός ιστολογίου, μιας χρονογραμμής, μιας παρουσίασης, ενός ιστορικού χάρτη ή ακόμη και μιας ψηφιακής αφήγησης, ανταλλάσσοντας ιδέες και αναλαμβάνοντας διαφορετικούς ρόλους μέσα στην ομάδα. Μέσα από τέτοιες διαδικασίες καλλιεργούνται δεξιότητες, όπως ο σεβασμός στη διαφορετικότητα, η αποδοχή πολλαπλών οπτικών και η ικανότητα λειτουργίας του κάθε μαθητή ως μέλους μιας ομάδας. Επιπλέον, ενισχύεται η δημιουργικότητα και η ευρηματικότητα των μαθητών, καθώς τους παρέχονται ευκαιρίες να εκφραστούν, να πειραματιστούν και να παράγουν πρωτότυπο περιεχόμενο, μεταβαίνοντας από τον ρόλο του καταναλωτή της γνώσης στον ρόλο του δημιουργού γνώσης. Μέσα από εργαλεία ψηφιακής αφήγησης, επεξεργασίας εικόνας και βίντεο, δημιουργίας podcast ή σχεδιασμού διαδραστικών εφαρμογών, οι μαθητές μπορούν να συνθέσουν δικά τους έργα, να παρουσιάσουν ιστορικά γεγονότα με δημιουργικό τρόπο και να αποδώσουν προσωπικές ερμηνείες γύρω από ένα θέμα.

Ταυτόχρονα, οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν ευελιξία και προσαρμοστικότητα στη μαθησιακή διαδικασία, επιτρέποντας την προσαρμογή της διδασκαλίας στις ανάγκες και τους ρυθμούς μάθησης των μαθητών. Παράλληλα, διευρύνουν το γνωστικό τους πεδίο, εξασφαλίζοντας πρόσβαση σε πληθώρα πληροφοριών και πηγών, αναδεικνύοντας τον οικουμενικό χαρακτήρα της γνώσης και μειώνοντας περιορισμούς γεωγραφικής, κοινωνικής ή οικονομικής φύσης. Μέσα από ψηφιακά αρχεία, διαδικτυακές βιβλιοθήκες, εικονικά μουσεία και ανοικτές εκπαιδευτικές πλατφόρμες, οι μαθητές μπορούν να έρθουν σε επαφή με υλικό που παλαιότερα ήταν δυσπρόσιτο ή εντελώς απρόσιτο.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Οι μαθητές αναπτύσσουν τεχνικές αυτορρύθμισης χρησιμοποιώντας την τεχνολογία στην μάθηση. Εντοπίζουν πηγές, κρίνουν τη καταλληλότερη, εφαρμόζουν τη θεωρία στην πράξη με αποτέλεσμα να αυξάνεται η απόδοσή τους αλλά και να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν μόνοι τους. Έτσι καλλιεργείται η κριτική σκέψη αλλά και το αίσθημα της ικανοποίησης καθώς οι μαθητές αντιλαμβάνονται ότι μπορούν να προσεγγίσουν τη γνώση μέσα από το ίδιο ψηφιακό περιβάλλον που τους προσφέρει διασκέδαση.

Επιπρόσθετα, η ουσιαστική αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων συμβάλλει στην ανάπτυξη ψηφιακού γραμματισμού, καθώς οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία ως εργαλείο μάθησης, έρευνας και δημιουργίας και όχι μόνο ως μέσο ψυχαγωγίας. Η εξοικείωση με ψηφιακά εργαλεία, η κατανόηση βασικών αρχών ψηφιακής επικοινωνίας και η υπεύθυνη διαχείριση της πληροφορίας αποτελούν πλέον βασικές δεξιότητες για τη συμμετοχή στο σύγχρονο κοινωνικό και επαγγελματικό περιβάλλον.

Τέλος, όλα τα παραπάνω συντελούν στην καλύτερη προετοιμασία των μαθητών για τις απαιτήσεις ενός σύγχρονου κοινωνικού και επαγγελματικού περιβάλλοντος, στο οποίο η προσαρμοστικότητα, η συνεργασία, η κριτική σκέψη και οι ψηφιακές δεξιότητες αποτελούν αναγκαία προσόντα.

Συνολικά, τα οφέλη αυτά καταδεικνύουν ότι η παιδαγωγικά τεκμηριωμένη αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών μπορεί να οδηγήσει σε ουσιαστική αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθιστώντας την πιο αποτελεσματική, συμμετοχική και προσαρμοσμένη στις ανάγκες των μαθητών.

Σαφέστατα, το πόσο θα ωφεληθεί η τάξη από τις νέες τεχνολογίες εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Η παιδαγωγική αξία των ψηφιακών μέσων, όπως θα δούμε και παρακάτω, εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τον τρόπο αξιοποίησής τους, τον διδακτικό σχεδιασμό, τους στόχους που τίθενται κάθε φορά και φυσικά από τον ρόλο του εκπαιδευτικού ως καθοδηγητή και εμπνευστή της μαθησιακής διαδικασίας.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

2.2. Νέες τεχνολογίες και διδασκαλία της Ιστορίας

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών μπορεί να αποτελέσει καθοριστικό παράγοντα μεταβολής του τρόπου με τον οποίο οι μαθητές προσεγγίζουν και αντιλαμβάνονται το ιστορικό παρελθόν. Σύμφωνα με τον Uricchio (2005), οι ψηφιακές τεχνολογίες συμβάλλουν στη διαμόρφωση νέων πολιτισμικών συμβάσεων σχετικά με τον τρόπο έκφρασης αλλά και με τον τρόπο που οι χρήστες αντιλαμβάνονται την Ιστορία. Μέσα από τα ψηφιακά μέσα μετασχηματίζεται η σχέση του ατόμου με το ιστορικό παρελθόν, δημιουργούν δικές τους αναπαραστάσεις και οπτικές και διαφαίνεται ένας νέος ορίζοντας μελέτης.

Οι μαθητές έχουν πλέον τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με στοιχεία υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, τα οποία παλαιότερα ήταν ιδιαιτέρως δύσκολα προσβάσιμα μέσα στο σχολικό περιβάλλον. Έργα τέχνης, ιστορικά ντοκουμέντα, τραγούδια, χάρτες, αρχαιολογικά υλικά και ψηφιακές αναπαραστάσεις μπορούν πλέον να αξιοποιηθούν άμεσα και διαδραστικά κατά τη διδασκαλία εντός της σχολικής τάξης ή κατά τη διάρκεια της μελέτης στο σπίτι.

Ενισχύεται, επίσης, το κίνητρο και η αντιληπτικότητα των μαθητών. Το σημαντικότερο, όμως, στοιχείο είναι ο εκσυγχρονισμός της διδασκαλίας της Ιστορίας, καθώς τα παιδιά αρχίζουν να αντιλαμβάνονται ότι η Ιστορία δεν αποτελεί απλώς μια αφήγηση παλιών γεγονότων, αλλά κάτι πραγματικό και ζωντανό, που συνέβαλε καθοριστικά στη διαμόρφωση του παρόντος. Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές διαμορφώνουν τη δική τους οπτική γύρω από τα ιστορικά γεγονότα και δεν παραμένουν απλοί ακροατές ενός κειμένου ή μιας αφήγησης. Προβληματίζονται, διατυπώνουν προσωπικές απόψεις, ασκούν κριτική και αντιλαμβάνονται ότι ανήκουν σε μια κοινωνία και σε μια κοινότητα που διένυσε μια ιστορική πορεία, επαναστάτησε, διεκδίκησε και έλαβε αποφάσεις που επηρέασαν την εξέλιξή της. Έτσι, η Ιστορία έρχεται πιο κοντά στους μαθητές και αποκτά ουσιαστικότερο νόημα για τους ίδιους.

Παράλληλα, οι νέες τεχνολογίες στο μάθημα της Ιστορίας δίνουν τη δυνατότητα για βαθύτερο προβληματισμό γύρω από τα γεγονότα, ενθαρρύνουν τη διατύπωση απόψεων και



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

επιτρέπουν στους μαθητές να δημιουργούν δικό τους υλικό, αντί να περιορίζονται στην απλή αποστήθιση και παράθεση ιστορικών γνώσεων. Επιπλέον, ενισχύεται ο χωρικός και χρονικός προσανατολισμός, επειδή οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε πολύ περισσότερες ιστορικές πηγές και τεκμήρια σε σύγκριση με το παρελθόν, προερχόμενα μάλιστα από διαφορετικές κοινωνικές ομάδες και οπτικές. Μέσα από τη σύγκριση πηγών, την παράλληλη προβολή κειμένων, εικόνων, έργων τέχνης και χαρτών, αλλά και μέσω εικονικών περιηγήσεων σε χώρους και ιστορικές περιόδους, καλλιεργούνται δεξιότητες αναστοχασμού, αποτίμησης και αμφισβήτησης, οδηγώντας τους μαθητές σε μια πιο σφαιρική και κριτική προσέγγιση της ιστορικής γνώσης.

Ωστόσο, η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και στη διδασκαλία της Ιστορίας, όπως είδαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο, δεν στερείται δυσκολιών και περιορισμών. Ο τεράστιος όγκος διαθέσιμης πληροφορίας απαιτεί από τους μαθητές την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής αξιολόγησης και εξακρίβωσης της εγκυρότητας των πηγών. Υπάρχει πάντοτε ο κίνδυνος οι μαθητές να χαθούν μέσα στον κυκεώνα της πληροφορίας ή η γνώση να περιοριστεί σε μια επιφανειακή συλλογή δεδομένων χωρίς ουσιαστική κατανόηση και ιστορική ερμηνεία. Η άκριτη χρήση ψηφιακών μέσων είναι πιθανό να οδηγήσει στη μείωση της αυτενέργειας των μαθητών και να επιφέρει εντελώς αντίθετα αποτελέσματα τελικά. Για τον λόγο αυτό, η αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία της Ιστορίας προϋποθέτει την ύπαρξη παιδαγωγικού σχεδιασμού και την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, ώστε η τεχνολογία να λειτουργεί ως εργαλείο ουσιαστικής μάθησης και όχι ως αυτοσκοπός, θέματα που θα αναλυθούν περαιτέρω στη συνέχεια.

3. Σοβαρά Ψηφιακά Παιχνίδια (Serious Digital Games)

Σύμφωνα με τους Αρβανίτη κ.ά. (2023), σοβαρό παιχνίδι είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι σχεδιασμένο για εκπαιδευτικούς σκοπούς και με μαθησιακούς στόχους. Τα σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια (serious digital games) συνδυάζουν στοιχεία παιχνιδιού και μάθησης, επιδιώκοντας να καταστήσουν τη μαθησιακή διαδικασία περισσότερο ελκυστική, βιωματική και διαδραστική.

Οι ορισμοί που έχουν δοθεί τις τελευταίες δεκαετίες για τα σοβαρά παιχνίδια είναι πολλοί. Κοινό στοιχείο των περισσότερων από αυτούς τους ορισμούς είναι ότι τα παιχνίδια αυτά συνδυάζουν την εκπαίδευση με την διασκέδαση και ενσωματώνουν προκλήσεις, προβλήματα και δραστηριότητες, τα οποία οι χρήστες καλούνται να επιλύσουν προκειμένου να ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

3.1. Σχεδιασμός και Χαρακτηριστικά Σοβαρών Παιχνιδιών

Είναι πολύ σημαντικό να τονίσουμε πως στα σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια (ΣΨΠ), σε αντίθεση με τα υπόλοιπα ψηφιακά παιχνίδια, τα ζητούμενα είναι δύο, η ψυχαγωγία και η μάθηση. Εάν το παιχνίδι δίνει υπερβολική έμφαση στη μάθηση, υπάρχει ο κίνδυνος να χάσει την ελκυστικότητά του και να λειτουργήσει ως μια απλή ψηφιακή άσκηση. Αντίθετα, αν κυριαρχεί αποκλειστικά το στοιχείο της διασκέδασης, ο μαθησιακός στόχος αποδυναμώνεται. Για τον λόγο αυτό, ο σχεδιασμός των ΣΨΠ απαιτεί ισορροπία ανάμεσα στη διασκέδαση και τη μάθηση και ουσιαστική ενσωμάτωση του μαθησιακού περιεχομένου μέσα στην ίδια την παιγνιώδη εμπειρία, η οποία κατά τον Καρασαββίδη (2024) αποτελεί και μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις κατά τον σχεδιασμό ενός ΣΨΠ.

Σύμφωνα με τον Καρασαββίδη (2024) ένα σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι βασίζεται σε έξι άξονες: το περιεχόμενο, τα εμπόδια, τους πόρους, τους μηχανισμούς, τους κανόνες και την ιστορία. Ο πρώτος άξονας αφορά τους μαθησιακούς στόχους του παιχνιδιού και αποτελεί



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

τη βάση του και την αφετηρία σχεδίασής του. Όλοι οι υπόλοιποι σχετίζονται με τον προσδιορισμό των έργων και την υλοποίησή τους.

Τα εμπόδια σαφώς και θα πρέπει να συνδέονται άμεσα με το μαθησιακό περιεχόμενο και τους στόχους και ο σχεδιασμός τους να λαμβάνει υπόψιν τόσο τις ήδη υπάρχουσες δεξιότητες των χρηστών όσο και εκείνες που επιδιώκεται να καλλιεργηθούν. Τα εμπόδια μπορούν να λάβουν διαφορετικές μορφές, όπως γρίφοι, αποστολές, ερωτήσεις γνώσεων, διερευνητικές δραστηριότητες, χρονικοί περιορισμοί, αναζήτηση αντικειμένων, επιλογές πολλαπλών διαδρομών ή ακόμη και ηθικά διλήμματα και σενάρια λήψης αποφάσεων. Μπορούν, επίσης, να διαταχθούν ανά βαθμό δυσκολίας, ώστε να διατηρείται το ενδιαφέρον των παικτών και να ενισχύεται το κίνητρό τους.

Οι πόροι και οι μηχανισμοί του παιχνιδιού σχετίζονται με τα εργαλεία και τις δυνατότητες που παρέχονται στον παίκτη για να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον του παιχνιδιού και να υπερβεί τα εμπόδια. Οι πόροι μπορεί να είναι είτε διερεύνησης είτε εφαρμογής. Οι πρώτοι ενθαρρύνουν τον χρήστη να πειραματιστεί και να εξερευνήσει, ενώ οι δεύτεροι του παρέχουν εργαλεία, έννοιες ή πληροφορίες που τον βοηθούν να υπερβεί τα εμπόδια. Ο μηχανισμός έχει να κάνει με τον τρόπο δράσης και τις ενέργειες στις οποίες πρέπει να προβεί ο χρήστης προς την υπέρβαση των εμποδίων και σχετίζεται άμεσα με τους πόρους. Στα σοβαρά παιχνίδια αξιοποιούνται συχνά μηχανισμοί όπως η εξερεύνηση, η συλλογή στοιχείων, οι αποστολές, τα επίπεδα προόδου, οι ανταμοιβές, τα σενάρια πολλαπλών επιλογών (branching scenarios), οι πίνακες κατάταξης και οι βαθμοί, καθώς και οι Non-Player Characters (NPC), δηλαδή χαρακτήρες που δεν παίζουν αλλά εμφανίζονται για να παρέχουν πληροφορίες, καθοδήγηση ή ανατροφοδότηση στους χρήστες.

Στα ΣΨΠ σημαντική είναι η ανατροφοδότηση (feedback), η οποία επιτρέπει στους παίκτες να αντιλαμβάνονται άμεσα τις συνέπειες των ενεργειών τους και να αξιολογούν την πρόοδό τους. Η ανατροφοδότηση μπορεί να δίνεται μέσα από βαθμολογία, οπτικές και ηχητικές ενδείξεις, επιβραβεύσεις, ξεκλείδωμα νέων στοιχείων ή ακόμη και μέσω της ίδιας της εξέλιξης της αφήγησης. Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές ενθαρρύνονται να αναστοχάζονται πάνω στις επιλογές τους, να επαναπροσδιορίζουν τις στρατηγικές τους και να συνεχίζουν

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

την προσπάθεια χωρίς το άγχος της αποτυχίας. Η δυνατότητα επανάληψης και δοκιμής διαφορετικών επιλογών μέσα σε ένα ασφαλές περιβάλλον συμβάλλει στην απενοχοποίηση του λάθους (Αρβανίτης κ.ά., 2023), καθώς οι χρήστες μπορούν να πειραματιστούν χωρίς να φοβούνται τις συνέπειες της αποτυχίας.

Η διαδραστικότητα συνδέεται άμεσα με αυτή τη διαδικασία, αφού ο χρήστης συμμετέχει ενεργά και επηρεάζει την εξέλιξη του παιχνιδιού μέσα από τις επιλογές και τις ενέργειές του. Ο παίκτης, είτε λειτουργεί ατομικά είτε συνεργατικά με άλλους χρήστες, αναλαμβάνοντας ρόλους και αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον. Ο Gee (2003) υποστηρίζει μάλιστα πως σε αντίθεση με τα βιβλία, τα οποία λειτουργούν παθητικά, τα παιχνίδια «ανταποκρίνονται» στις ενέργειες του παίκτη. Ο χρήστης δρα και λαμβάνει αποφάσεις, ενώ το ίδιο το παιχνίδι παρέχει συνεχώς ανατροφοδότηση και νέες προκλήσεις. Οι κανόνες που διέπουν το κάθε ΣΨΠ έχουν να κάνουν με τη λογική του παιχνιδιού και καθορίζουν τη δομή του. Τέλος, η ιστορία, η φαντασία και η εμπύθιση αποτελούν στοιχεία που συμβάλλουν καθοριστικά στη δημιουργία μιας ουσιαστικής παιγνιώδους εμπειρίας. Μέσα από την αφήγηση και τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόσμου, οι χρήστες εισάγονται σε ένα περιβάλλον με συνοχή και νόημα, μέσα στο οποίο αναλαμβάνουν ρόλους, συμμετέχουν ενεργά και αισθάνονται ότι αποτελούν μέρος της δράσης. Το στοιχείο της φαντασίας και του μυστηρίου ενισχύει το κίνητρο και την εμπλοκή των παικτών, ενώ η εμπύθιση τους επιτρέπει να βιώσουν τη μαθησιακή διαδικασία ως εμπειρία και όχι ως απλή μετάδοση πληροφοριών.

Η έννοια της εμπύθισης (immersion) κατέχει ιδιαίτερα σημαντική θέση στα σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια, καθώς συνδέεται άμεσα με την εμπλοκή και τη συμμετοχή του παίκτη στη μαθησιακή διαδικασία. Η εμπύθιση¹ περιγράφει την ψυχολογική κατάσταση κατά την

¹ Σύμφωνα με τους Mystakidis και Lympouridis (2023), η εμπύθιση μπορεί να προκύψει μέσα από διαφορετικές διαστάσεις. Αρχικά, μπορεί να δημιουργείται από τις ίδιες τις δυνατότητες της τεχνολογίας και

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

οποία ο χρήστης απορροφάται σε μεγάλο βαθμό από μια δραστηριότητα ή ένα ψηφιακό περιβάλλον (Mystakidis και Lymprouridis, 2023).

Όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά των ΣΨΠ ενισχύονται από την αισθητική διάσταση των παιχνιδιών αυτών, που περιλαμβάνει τη μουσική, τους ήχους, τα γραφικά, τα βίντεο και άλλα πολυμεσικά στοιχεία που συνθέτουν το ψηφιακό περιβάλλον. Αυτά τα στοιχεία συμβάλλουν, αρχικά, στο να δημιουργήσουν την ανάλογη ατμόσφαιρα που έχει να κάνει με τους στόχους του κάθε παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα, μυστηριώδης ή χιουμοριστική, και αφενός μπορούν να λειτουργήσουν ως επιβράβευση ή ανατροφοδότηση ή για να δώσουν χρήσιμες πληροφορίες στο χρήστη (Βούλγαρη κ.ά., 2024).

3.2. Τα οφέλη της χρήσης των ΣΨΠ στην εκπαίδευση – Ενίσχυση κινήτρου

Τα ΣΨΠ μπορούν να αποτελέσουν ένα σημαντικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού που αναζητά τρόπους να εμπλέξει τους μαθητές και να ενισχύσει το κίνητρό τους και το ενδιαφέρον τους για τη μαθησιακή διαδικασία. Διαφοροποιούνται από άλλες μορφές νέων τεχνολογιών, καθώς ενσωματώνουν μηχανισμούς παιχνιδιού, αφήγησης και αλληλεπίδρασης, δημιουργώντας ένα περισσότερο βιωματικό και εμπυθιστικό μαθησιακό περιβάλλον. Πολλοί μελετητές έχουν αναφερθεί στα θετικά της χρήσης των ΣΨΠ στην εκπαίδευση και τα περισσότερα από αυτά ταυτίζονται με τα οφέλη των νέων τεχνολογιών

των πολυμεσικών στοιχείων, όταν το ψηφιακό περιβάλλον μονοπωλεί τις αισθήσεις του χρήστη και δημιουργεί έντονη αίσθηση παρουσίας. Εμβύθιση δημιουργείται ακόμα μέσα από την ιστορία, τους χαρακτήρες, τον φανταστικό κόσμο και τη συναισθηματική σύνδεση του παίκτη με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Τέλος, η εμβύθιση μπορεί να προκύψει και από τη δράση και τις προκλήσεις του παιχνιδιού, όταν ο παίκτης καλείται να επιλύσει προβλήματα, να υπερβεί εμπόδια και να επιτύχει στόχους μέσα από ενεργή συμμετοχή.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

στην εκπαίδευση που αναφέρθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, όπως η ενεργός συμμετοχή, η διερευνητική μάθηση, η συνεργασία και η ανάπτυξη δεξιοτήτων. Για αυτό το λόγο, στην παρούσα ενότητα θα δοθεί έμφαση κυρίως στον τρόπο με τον οποίο τα ΣΨΠ μπορούν να ενισχύσουν το κίνητρο, την εμπλοκή και τη δέσμευση των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία.

Ο Gee (2005) υποστηρίζει ότι τα ψηφιακά παιχνίδια λειτουργούν ως πολυτροπικά κείμενα και περιβάλλοντα πολυγραμματισμού, τα οποία ευνοούν τη βιωματική, ενεργή και διερευνητική μάθηση. Αναφέρει μάλιστα πως *τίποτα δεν συμβαίνει μέχρι ο παίκτης να δράσει*, γεγονός που καθιστά τη μάθηση αποτέλεσμα προσωπικής εμπλοκής και εμπειρίας. Οι μαθητές καλούνται να λάβουν αποφάσεις, να πειραματιστούν, να επιλύσουν προβλήματα και να αναπτύξουν στρατηγικές προκειμένου να προχωρήσουν στο παιχνίδι.

Έτσι το πιο βασικό πλεονέκτημα της χρήσης των ΣΨΠ στη μαθησιακή διαδικασία είναι η **αύξηση της εμπλοκής** και η **ενίσχυση του κινήτρου** των μαθητών. Μέσα από τους μηχανισμούς που αναφέρθηκαν παραπάνω, όπως οι προκλήσεις, η σταδιακή πρόοδος, η άμεση ανατροφοδότηση και οι επιβραβεύσεις, οι μαθητές διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον τους και παρακινούνται να συνεχίσουν την προσπάθεια. Η δυνατότητα να κάνουν λάθος χωρίς πραγματικές συνέπειες και να επαναλαμβάνουν μια δραστηριότητα, αφού αναστοχαστούν πάνω στις επιλογές τους, ενισχύει την αυτοπεποίθηση και μειώνει τον φόβο της αποτυχίας.

Τα κίνητρα αποτελούν ένα πεδίο μακράς μελέτης με τους μελετητές να προσεγγίζουν το θέμα από διαφορετικές οπτικές. Στην παρούσα εργασία θα δοθεί έμφαση στη Θεωρία του Αυτοκαθορισμού των Ryan & Deci, (2000) και στην διάκριση των κινήτρων σε εσωτερικά και εξωτερικά ή σε ενδογενή και εξωγενή παρακίνηση, καθώς αυτή η διάκριση θα φανεί χρήσιμη και στο επόμενο κεφάλαιο. Οι Ryan & Deci, λοιπόν, ορίζουν τα εξωτερικά κίνητρα ως αυτά που δεν ενισχύονται από την ίδια τη δραστηριότητα αλλά από άλλους εξωτερικούς παράγοντες, όπως η επιβράβευση ή η συλλογή πόντων μετά την ολοκλήρωση μιας αποστολής. Αντίθετα, εσωτερικά κίνητρα είναι αυτά που σχετίζονται με την ικανοποίηση που νιώθει ο άνθρωπος από την ίδια την ενασχόληση με τη δραστηριότητα.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Η μορφή της ανατροφοδότησης των ΣΨΠ – άμεση και συνοπτική – κάνει το χρήστη να θέλει να ολοκληρώσει την εκάστοτε αποστολή, να θέλει να κερδίσει πόντους ή να κατακτήσει τις εκάστοτε εικονικές ανταμοιβές. Αυτή η θέληση για την επιτυχία ενισχύει το αίσθημα της ικανότητας και καλλιεργεί το αίσθημα της αυτονομίας, καθώς ο ίδιος ο παίκτης καλείται να λάβει αποφάσεις και να καθορίσει την πορεία των ενεργειών του μέσα στο παιχνίδι (Βούλγαρη κ.ά., 2024) και ενισχύει αναμφισβήτητα τα εξωτερικά κίνητρα των παιδιών. Ως παιχνίδια, όμως, που βασίζονται σε μαθησιακό περιεχόμενο και έχουν συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, τα ΣΨΠ σαφώς μπορούν να συμβάλουν στην κατάκτηση και την εμπέδωση της γνώσης μέχρι έναν βαθμό αλλά και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων. Ανάλογα με τον τύπο των προκλήσεων ή των προβλημάτων που καλείται ο χρήστης να επιλύσει, καλλιεργούνται σχετικές δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η ανταλλαγή απόψεων και η συνεργασία ιδιαίτερα όταν πρόκειται για ομαδικά παιχνίδια ή συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης (Christopoulos & Mystakidis, 2023).

Εξίσου σημαντικός είναι ο διασκεδαστικός χαρακτήρας των ΣΨΠ για τα παιδιά-χρήστες, καθώς κάνει τη μαθησιακή διαδικασία απολαυστική, δημιουργεί συναισθήματα χαράς και ευχαρίστησης, με αποτέλεσμα ο παίκτης-μαθητής να έχει κίνητρο να την ολοκληρώσει αλλά και να αποκτάει θετική εικόνα για τη μάθηση και να ενισχύεται η δέσμευσή του με αυτήν.

3.3. Κριτική των Σοβαρών Ψηφιακών Παιχνιδιών

Τα σύγχρονα εκπαιδευτικά προγράμματα και οι σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις παροτρύνουν ολοένα και περισσότερο τους εκπαιδευτικούς να αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες και τα ψηφιακά παιχνίδια στη διδακτική διαδικασία. Προκύπτει, όμως, το ερώτημα κατά πόσο οι πραγματικές συνθήκες είναι κατάλληλες αλλά και κατά πόσο τα ίδια τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν πράγματι να υπηρετήσουν αποτελεσματικά τους μαθησιακούς στόχους. Ένας ακόμη προβληματισμός που ανακύπτει είναι αν τελικά μπορεί

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

ένας μαθητής που έχει συνηθίσει να καταναλώνει γρήγορο, εντυπωσιακό και συνεχώς μεταβαλλόμενο ψηφιακό περιεχόμενο μέσω του κινητού τηλεφώνου του και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης κατά το μεγαλύτερο μέρος του ελεύθερου χρόνου του να δεσμευτεί ουσιαστικά με ένα παιχνίδι εκπαιδευτικού χαρακτήρα, ακόμη κι αν αυτό ενσωματώνει στοιχεία διασκέδασης και αλληλεπίδρασης.

Παρά τα σημαντικά παιδαγωγικά οφέλη που αποδίδονται στα ΣΨΠ και αναφέρθηκαν παραπάνω, η διεθνής βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι η αξιοποίησή τους δεν αποτελεί από μόνη της εγγύηση αποτελεσματικής μάθησης. Ο Egenfeldt-Nielsen (2006), εξετάζοντας την εκπαιδευτική χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών, επισημαίνει ότι πολλές φορές οι προσδοκίες γύρω από αυτά είναι υπερβολικές και δεν συνοδεύονται από αντίστοιχα ερευνητικά δεδομένα, επειδή οι περισσότεροι μελετητές εξετάζουν την αποτελεσματικότητα ενός μαθήματος με ψηφιακά παιχνίδια χωρίς να κάνουν σύγκριση και με το αντίστοιχο μάθημα χωρίς τα ψηφιακά παιχνίδια. Η επιτυχία ενός σοβαρού παιχνιδιού εξαρτάται από πολλούς παράγοντες που ναι μεν σχετίζονται με την τεχνολογία και το βαθμό διασκέδασης αλλά κυρίως εξαρτάται από τον παιδαγωγικό σχεδιασμό, την ποιότητα των δραστηριοτήτων και τον τρόπο ένταξής του στη διδακτική διαδικασία.

Αρχικά, οι τεχνικοί περιορισμοί που αφορούν την υλικοτεχνική υποδομή αποτελούν έναν από τους βασικότερους ανασταλτικούς παράγοντες για την ουσιαστική αξιοποίηση των σοβαρών ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία (Egenfeldt-Nielsen, 2006). Τεχνικοί περιορισμοί όπως η έλλειψη ηλεκτρονικών συσκευών, το κόστος αγοράς συσκευών αλλά και το κόστος αγοράς προγραμμάτων, η έλλειψη φυσικού χώρου ή η δυσκολία στη χρήση της αίθουσας υπολογιστών δυσχεραίνουν σημαντικά την εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στο σχολείο.

Ανασταλτικοί είναι και οι παράγοντες που έχουν να κάνουν με τον ίδιο τον σχεδιασμό και τη διαθεσιμότητα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Δεν υπάρχουν ήδη οργανωμένα παιχνίδια με μαθησιακό περιεχόμενο αντιστοιχισμένο με την διδακτέα ύλη ούτε και εγκεκριμένα από επίσημο εκπαιδευτικό φορέα, οπότε ο εκπαιδευτικός καλείται να δημιουργήσει ο ίδιος δραστηριότητες ή και ολόκληρα παιχνίδια. Αυτό απαιτεί όμως πάρα πολύ χρόνο – ο οποίος

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

είναι ήδη περιορισμένος κυρίως για τους εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τεχνικές γνώσεις σχετικές με τη δημιουργία και χρήση των παιχνιδιών, παιδαγωγική κατάρτιση και, φυσικά, όρεξη για να δημιουργήσει ο ίδιος παιχνίδι που να καλύπτει τους μαθησιακούς του στόχους αλλά και το μαθησιακό περιεχόμενο.

Ως προς τους μηχανισμούς των ΣΨΠ, έντονη κριτική ασκείται γύρω από τις θεωρίες μάθησης στις οποίες στηρίζονται τα παιχνίδια. Αυτός ο τύπος παιχνιδιών βασίζεται σε μεγάλο μέρος στη θεωρία του συμπεριφορισμού καθώς τα περισσότερα «χτίζονται» με δραστηριότητες κλειστού τύπου, σωστού-λάθους, πολλαπλής και μονής επιλογής, επιβραβεύσεις και συστήματα πόντων και γενικότερα ανατροφοδότηση χωρίς επεξήγηση του λάθους. Ο παίκτης επιλύει τη δραστηριότητα, δέχεται άμεση και απλή ανατροφοδότηση και επιβράβευση για να επαναλάβει την ίδια συμπεριφορά (Egenfeldt-Nielsen, 2006). Με τον τρόπο αυτό ο χρήστης μετατρέπεται σε απλό εκτελεστή εντολών και παρακινείται κατά βάση από εξωτερικά κίνητρα (εξωγενής παρακίνηση), και όχι από εσωτερικά κίνητρα (ενδογενής παρακίνηση), που ενισχύονται από την ικανοποίηση με την ενασχόληση και την εμπλοκή σε μια δραστηριότητα (Βούλγαρη κ.ά., 2024). Όπως επισημαίνουν οι Βούλγαρη κ.ά. (2024), η υπερβολική έμφαση σε μηχανισμούς επιβράβευσης μπορεί να οδηγήσει σε επιφανειακή εμπλοκή, όπου ο χρήστης ενδιαφέρεται περισσότερο για την ανταμοιβή παρά για την ουσιαστική κατανόηση του περιεχομένου.

Η δημιουργία, λοιπόν, ενός σοβαρού παιχνιδιού που να ενσωματώνει ουσιαστικά στοιχεία εποικοδομητισμού αποτελεί μια ιδιαίτερα απαιτητική διαδικασία για τον σχεδιαστή ή τον εκπαιδευτικό. Είναι δύσκολο και απαιτεί από το σχεδιαστή του παιχνιδιού - εκπαιδευτικό να αφιερώσει πολύ χρόνο ώστε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να εμπεριέχει στοιχεία εποικοδομητισμού ή να βασίζεται σε αυτήν τη θεωρία μάθησης. Σύμφωνα με τις θεωρίες του κονστрукτιβισμού χρειάζεται το παιχνίδι να βασίζεται στη διερεύνηση, στη λήψη αποφάσεων και στην οικοδόμηση της γνώσης μέσα από την εμπειρία και την αλληλεπίδραση. Όπως επισημαίνει ο Egenfeldt-Nielsen (2006), στο πλαίσιο του κονστрукτιβισμού, η μάθηση δεν πηγάζει απλώς από το παιχνίδι στον μαθητή μέσω περιεχομένου αλλά ουσιαστική πρόκληση αποτελεί ο σχεδιασμός εμπειριών που θα



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

ωθήσουν τον παίκτη να εμπλακεί ενεργά, να συζητήσει, να αναστοχαστεί ώστε να οικοδομήσει τη γνώση, αφιερώνοντας χρόνο για να σκεφτεί και να ενσωματώσει τις νέες πληροφορίες και όχι να λειτουργεί υπό συνθήκες συνεχούς πίεσης χρόνου και γρήγορων αποκρίσεων. Επιπλέον, η ανατροφοδότηση χρειάζεται να είναι αναλυτική και κυρίως να επεξηγεί την αιτία του λάθους ώστε να αναστοχαστεί πάνω στις επιλογές του και τις γνώσεις του.

Όλα αυτά τα στοιχεία είναι πολύ δύσκολο να ενσωματωθούν σε ένα γρήγορο, εύπεπτο, εκπαιδευτικό παιχνίδι που χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτικός ως μέσο κινητοποίησης των μαθητών του.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

4. Το παιχνίδι «Μυστήριο στην Πινακοθήκη: Στα ίχνη της Ελληνικής Επανάστασης» - Σχεδιασμός και Υλοποίηση

4.1. Η πλατφόρμα Genially

Το ψηφιακό παιχνίδι που δημιουργήθηκε στα πλαίσια της παρούσας διπλωματικής εργασίας υλοποιήθηκε με την πλατφόρμα Genially, μια ευρέως διαδεδομένη διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας διαδραστικού και πολυμεσικού περιεχομένου. Η πλατφόρμα Genially προσφέρει σημαντικές δυνατότητες για εκπαιδευτική χρήση, και όχι μόνο, με το μεγάλο της πλεονέκτημα να είναι πως δεν απαιτεί γνώσεις γλώσσας προγραμματισμού, γεγονός που την καθιστά εύχρηστη και απολύτως προσιτή σε όλους. Έτσι, είναι εύχρηστη και προσιτή σε εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να ενσωματώσουν ψηφιακές δραστηριότητες στη διδασκαλία τους, χωρίς να διαθέτουν εξειδικευμένες τεχνικές γνώσεις. Η πλατφόρμα δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας παρουσιάσεων, κουίζ, διαδραστικών εικόνων, δωματίων διαφυγής (escape rooms), παιχνιδιών αναζήτησης στοιχείων, χαρτών, αποστολών και άλλων ψηφιακών σεναρίων, τα οποία μπορούν να προσαρμοστούν εύκολα και γρήγορα στις ανάγκες του δημιουργού.

Το Genially παρέχει τη δυνατότητα ενσωμάτωσης πολυμεσικών στοιχείων, όπως εικόνα, ήχο, βίντεο και κινούμενα γραφικά, τα οποία μπορούν να συνδυαστούν με διαδραστικά σημεία (hotspots), επιτρέποντας στον χρήστη να αλληλεπιδρά με το περιεχόμενο. Κατά τη δημιουργία του περιεχομένου εμφανίζεται στα αριστερά το μενού επιλογών διαδραστικών λειτουργιών και μικροεφαρμογών, εργαλείων σχεδίασης και βιβλιοθήκη γραφικών στοιχείων, τα οποία διευκολύνουν την ανάπτυξη εφαρμογών, απλών αλλά και πιο σύνθετων. Επίσης πολύ χρήσιμη είναι η ιδιαιτέρως πλούσια βιβλιοθήκη προτύπων (templates) για escape rooms, κουίζ, αποστολές, παιχνίδια αναζήτησης στοιχείων και διαδραστικά σενάρια, τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν ως έχουν είτε να προσαρμοστούν στις ανάγκες του δημιουργού, διευκολύνοντας τον χρήστη στη δημιουργία ψηφιακού υλικού.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Η πλατφόρμα προσφέρει, επίσης, πολλές επιλογές ως προς την αισθητική των παιχνιδιών, με δυνατότητα επιλογής χρωμάτων, γραμματοσειρών, γραφικών στοιχείων, τα οποία βρίσκονται σε αρκετά μεγάλη ποικιλία. Δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να επενδύσει το παιχνίδι του με μουσική, ήχους και βίντεο με σκοπό την δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας. Κατά τη διάρκεια δημιουργίας του παιχνιδιού, οι δυνατότητες της πλατφόρμας ως προς τα πολυμέσα ήταν πιο περιορισμένες, καθώς ακόμα και στην έκδοση Edu Pro, την επαγγελματική έκδοση για εκπαιδευτικούς, που χρησιμοποιήθηκε δεν υπήρχε διαθέσιμη βιβλιοθήκη ήχων αλλά ο χρήστης καλούνταν να εισαγάγει από τη συσκευή του αρχείο που είτε είχε δημιουργήσει ο ίδιος σε άλλο πρόγραμμα είτε είχε κατεβάσει από άλλη πλατφόρμα. Ακόμη και απλοί ήχοι ανατροφοδότησης δεν ήταν διαθέσιμοι μέσα από την πλατφόρμα και χρειάστηκε να ενσωματωθούν με έμμεσο τρόπο. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού και προς το τέλος της εκπόνησης της εργασίας, το Genially δημιούργησε βιβλιοθήκη ήχων.

Μια από τις νεότερες και πολύ σημαντική εφαρμογή που παρέχει η πλατφόρμα είναι το εργαλείο Builder AI, το οποίο αξιοποιεί τεχνολογίες TN για την ανάπτυξη διαδραστικών δραστηριοτήτων. Το συγκεκριμένο εργαλείο μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμο στον χρήστη που θέλει να εξελίξει μια υπάρχουσα λειτουργία ή ακόμα και να δημιουργήσει μια νέα από την αρχή. Ο χρήστης δίνει οδηγίες στο εργαλείο TN που ανοίγει μέσα στο ίδιο περιβάλλον για το τι θέλει να δημιουργήσει και το εργαλείο παράγει αυτόματα τον απαραίτητο κώδικα και τη σχετική διαδραστικότητα. Η συγκεκριμένη δυνατότητα αξιοποιήθηκε και στην παρούσα εργασία, καθώς συνέβαλε στη δημιουργία της δραστηριότητας ελεύθερου διαλόγου που βασίστηκε στον πίνακα «Δύο πολεμιστές». Η απόδοση του εργαλείου κρίθηκε ιδιαίτερα ικανοποιητική, καθώς παρείχε λειτουργικές λύσεις σε σύντομο χρονικό διάστημα και επέτρεπε περιορισμένες αλλά χρήσιμες αναπροσαρμογές των αρχικών αποτελεσμάτων.

Στα πλεονεκτήματα προστίθεται η ευχρηστία της ως προς την αποθήκευση και το διαμοιρασμό του έργου. Μετά τη σύνδεση στον λογαριασμό του, ο χρήστης έχει άμεση πρόσβαση σε όλα τα έργα του, μπορεί να τα επεξεργαστεί διαδικτυακά και η αποθήκευση



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

γίνεται αυτόματα μετά από κάθε αλλαγή, μειώνοντας τον κίνδυνο απώλειας δεδομένων. Επιπλέον, παρέχονται ποικίλες επιλογές διαμοιρασμού και δημοσίευσης, καθώς το περιεχόμενο μπορεί να παραμείνει ιδιωτικό, να κοινοποιηθεί μόνο μέσω συνδέσμου ή να δημοσιευθεί δημόσια στο διαδίκτυο.

Οι παραπάνω δυνατότητες στη βάση τους παρέχονται στη δωρεάν έκδοση της πλατφόρμας. Ωστόσο, για την υλοποίηση του παιχνιδιού στα πλαίσια της παρούσας εργασίας, χρησιμοποιήθηκε η έκδοση Edu Pro, επαγγελματική έκδοση για εκπαιδευτικούς, επειδή παρέχει λίγες επιπλέον λειτουργίες, όπως η δυνατότητα μεταφόρτωσης αρχείων ήχου από τον προσωπικό υπολογιστή, οι προηγμένες επιλογές διαμοιρασμού και η πρόσβαση σε περισσότερα διαδραστικά εργαλεία. Η επιλογή της συγκεκριμένης έκδοσης κρίθηκε απαραίτητη διότι η χρήση ηχητικών στοιχείων συμβάλλει στην ενίσχυση της εμπύθισης και της εμπλοκής των μαθητών στο ψηφιακό περιβάλλον.

Μεταξύ των διαδραστικών δραστηριοτήτων που υποστηρίζει το Genially περιλαμβάνονται ερωτήσεις σωστού-λάθους, δραστηριότητες πολλαπλής ή μονής επιλογής, σύντομης απάντησης, συμπλήρωσης κενών, αντιστοίχισης, ταξινόμησης, σύγκρισης και άλλες μορφές δραστηριοτήτων κλειστού τύπου.

Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα χρήσης κινούμενων γραφικών (animations) και εφέ μετάβασης μεταξύ των σελίδων. Τα διαθέσιμα, ως τη στιγμή που εκπονείται αυτή η εργασία τουλάχιστον, κινούμενα γραφικά περιλαμβάνουν εφέ εμφάνισης, μετακίνησης και έμφασης αντικειμένων (κειμένου, εικόνων, σχημάτων) καθώς και δυναμικές μεταβάσεις από μία οθόνη σε μία άλλη. Παρότι οι δυνατότητες αυτές είναι ιδιαίτερα χρήσιμες, δεν μπορούν να προσφέρουν συνεχή κίνηση και να δημιουργήσουν ένα συνεχώς κινούμενο δυναμικό περιβάλλον. Η ανάπτυξη πιο σύνθετων μορφών κίνησης απαιτεί είτε αξιοποίηση προτύπων είτε σημαντική ενασχόληση και εξοικείωση του δημιουργού-χρήστη με τα εργαλεία animation της πλατφόρμας.

Συνολικά, το Genially αποτελεί ένα ιδιαίτερα ευέλικτο και φιλικό προς τον χρήστη εργαλείο ανάπτυξης διαδραστικού εκπαιδευτικού υλικού. Παρότι παρουσιάζει περιορισμούς, κυρίως



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

σε σχέση με πιο εξειδικευμένες πλατφόρμες ανάπτυξης παιχνιδιών, προσφέρει έναν αποτελεσματικό συνδυασμό ευχρηστίας, αισθητικής ποιότητας και διαδραστικότητας, γεγονός που το καθιστά κατάλληλη επιλογή για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών στο σχολικό περιβάλλον.

4.2. Σχεδιασμός και υλοποίηση του παιχνιδιού

Το σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας φέρει τον τίτλο «Μυστήριο στην Πινακοθήκη: Στα ίχνη της Ελληνικής Επανάστασης» και απευθύνεται σε μαθητές της Γ' τάξης Γυμνασίου. Σχεδιάστηκε ως συμπληρωματική εκπαιδευτική δραστηριότητα για τη διδασκαλία της Ελληνικής Επανάστασης του 1821 στο μάθημα της Ιστορίας, με σκοπό να αξιοποιηθεί σε εκπαιδευτική επίσκεψη στον χώρο της Εθνικής Πινακοθήκης, στη μόνιμη έκθεση «Το 1821 στη Ζωγραφική» ως πεδίο διερεύνησης, παρατήρησης και αλληλεπίδρασης με ιστορικά έργα τέχνης.

Έχει δομηθεί με τρόπο ώστε να καλύπτει τη σχολική ύλη και το σχετικό κεφάλαιο που διδάσκεται στην Γ' τάξη του Γυμνασίου στο μάθημα της Ιστορίας. Το μαθησιακό περιεχόμενό του βασίζεται στο σχολικό εγχειρίδιο *Νεότερη και Σύγχρονη Ιστορία Γ' Γυμνασίου* των Ευανθίας Λούβη και Δημήτρη Ξιφάρá (εκδ. ΙΤΥΕ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»), και ειδικότερα στο δεύτερο κεφάλαιο με τίτλο «Η Ελληνική Επανάσταση του 1821 στο πλαίσιο της ανάδυσης των εθνικών ιδεών και του φιλελευθερισμού στην Ευρώπη», το οποίο περιλαμβάνει τις ενότητες 5 έως 11. Το μαθησιακό περιεχόμενο του παιχνιδιού κρίθηκε με βάση τις Οδηγίες Διδασκαλίας για το μάθημα της Ιστορίας Α', Β' και Γ' τάξεων Γυμνασίου για το σχολικό έτος 2025-2026, σύμφωνα με τις οποίες για τη διδασκαλία της συγκεκριμένης θεματικής ενότητας προτείνονται συνολικά έξι έως επτά διδακτικές ώρες.

Βασική επιδίωξη κατά τον σχεδιασμό του παιχνιδιού ήταν η δημιουργία μιας δραστηριότητας που να συνδυάζει ουσιαστικά το ιστορικό περιεχόμενο της σχολικής ύλης



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

με τα έργα τέχνης της Εθνικής Πινακοθήκης και ταυτόχρονα να διατηρεί τον παιγνιώδη χαρακτήρα της για να κρατά το ενδιαφέρον των παικτών ενεργό καθ' όλη τη διάρκειά του.

Η ενσωμάτωση του μαθησιακού περιεχομένου αποτέλεσε μία από τις σημαντικότερες προκλήσεις του σχεδιασμού, επειδή το παιχνίδι έπρεπε να στηρίζεται σε γνώσεις που έχουν ήδη διδαχθεί οι μαθητές στην τάξη σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα, να συνδυάζεται με τα έργα τέχνης της Εθνικής Πινακοθήκης και να μην έχει τη μορφή ενός τεστ γνώσεων ή ενός διαγωνίσματος. Έπρεπε να επιτευχθεί η σύνδεση της σχολικής ύλης με τα έργα τέχνης της Εθνικής Πινακοθήκης, ώστε οι μαθητές να αλληλεπιδρούν τόσο με το ιστορικό περιεχόμενο όσο και με τα εκθέματα του μουσειακού χώρου. Για τον λόγο αυτό, έννοιες και γεγονότα που κρίθηκαν ιδιαίτερα σημαντικά για την κατανόηση της Ελληνικής Επανάστασης ενσωματώθηκαν στο παιχνίδι, χωρίς να αντιστοιχούν σε κάποιον σταθμό-πίνακα.

Η **δομή του παιχνιδιού** ακολουθεί τη θεματική και χρονολογική εξέλιξη των γεγονότων της Ελληνικής Επανάστασης και οργανώνεται σε τέσσερις βασικές ενότητες:

Πρώτο μέρος: Η προετοιμασία της Επανάστασης και οι παράγοντες που οδήγησαν στην κήρυξη του Αγώνα.

Δεύτερο μέρος: Στρατιωτική δράση και σημαντικά γεγονότα των πολεμικών επιχειρήσεων.

Τρίτο μέρος: Η πολιτική οργάνωση του Αγώνα και οι Εθνοσυνελεύσεις.

Τέταρτο μέρος: Η διεθνής διάσταση της Επανάστασης, ο φιλελληνισμός και η πορεία προς τη δημιουργία του ανεξάρτητου ελληνικού κράτους.

Μέσα από αυτή τη δομή επιδιώκεται οι μαθητές να παρακολουθήσουν την ιστορική εξέλιξη των γεγονότων ως μια ενιαία αφηγηματική διαδρομή, από τις προϋποθέσεις που οδήγησαν στην κήρυξη της Επανάστασης έως τη συγκρότηση του ανεξάρτητου ελληνικού κράτους.

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού προβλέπεται σύντομη οργάνωση των μαθητών στον χώρο της Πινακοθήκης. Οι μαθητές συγκεντρώνονται αρχικά σε ένα κατάλληλο σημείο της αίθουσας και κάθονται στο πάτωμα, ώστε να δοθούν οι βασικές οδηγίες από τον

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

εκπαιδευτικό και να παρουσιαστεί ο τρόπος με τον οποίο θα κινηθούν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Στο σημείο αυτό διευκρινίζεται ότι το παιχνίδι θα πραγματοποιηθεί ομαδικά, οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες, προκειμένου να συνεργάζονται, να συζητούν τις πιθανές απαντήσεις και να λαμβάνουν από κοινού αποφάσεις. Κάθε ομάδα διαθέτει μία συσκευή, όπως tablet ή κινητό τηλέφωνο, την οποία χειρίζεται ένας μαθητής κάθε φορά, ενώ τα υπόλοιπα μέλη συμμετέχουν στην παρατήρηση, στην αναζήτηση στοιχείων και στη διατύπωση απαντήσεων. Προτείνεται ο χειρισμός της συσκευής να εναλλάσσεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε όλα τα μέλη της ομάδας να έχουν το ρόλο του χειριστή της ηλεκτρονικής συσκευής.

Έπειτα, ο εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά πως το παιχνίδι αποτελείται από σελίδες-σταθμούς που περιλαμβάνουν γρίφους, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, σωστού-λάθους, αντιστοίχισης, παζλ και άλλες διαδραστικές δραστηριότητες. Με την επίλυση κάθε γρίφου, θα τους αποκαλύπτεται ένα γράμμα, απαραίτητο για τον τελικό κωδικό, το οποίο πρέπει να το αναζητούν μέσα στην αίθουσα και να το τοποθετούν στο σάκο που τους παρέχεται. Τα γράμματα εμφανίζονται στην οθόνη τους κάθε φορά αλλά υπάρχουν και μέσα στον χώρο. Τα γράμματα μπορεί να είναι ξύλινα ή από πλαστικοποιημένο χαρτί, ενώ ως πιο απλή και οικονομική επιλογή μπορούν να χρησιμοποιηθούν και καρτέλες από χαρτόνι ή ακόμα και γράμματα εκτυπωμένα σε χαρτί Α4. Η επιλογή αυτή συνδέει το ψηφιακό παιχνίδι με τη φυσική παρουσία των μαθητών στην Πινακοθήκη και ενισχύει τον χαρακτήρα του κυνηγιού θησαυρού, καθώς οι μαθητές δεν παραμένουν απλοί χρήστες της εφαρμογής, αλλά κινούνται, παρατηρούν, αναζητούν και συλλέγουν στοιχεία και μέσα στον φυσικό χώρο.

Η οργάνωση αυτή πριν την έναρξη του παιχνιδιού εξυπηρετεί τόσο πρακτικούς όσο και παιδαγωγικούς σκοπούς. Από τη μία πλευρά, επιτρέπει καλύτερο έλεγχο της κίνησης των μαθητών στον μουσειακό χώρο και περιορίζει τον κίνδυνο άσκοπης περιπλάνησης ή απομάκρυνσης από την ομάδα. Από την άλλη, ενισχύει τη συνεργατική μάθηση, αφού οι μαθητές χρειάζεται να συζητούν, να συμφωνούν, να μοιράζονται ρόλους και να αξιοποιούν τόσο την ψηφιακή εφαρμογή όσο και τα στοιχεία του χώρου.



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Η συνολική διάρκεια του παιχνιδιού υπολογίζεται περίπου στα 60-90 λεπτά. Η διάρκεια μπορεί να διαφοροποιηθεί ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών, τον βαθμό εξοικείωσής τους με τη χρήση κινητών συσκευών, την κίνηση στον μουσειακό χώρο και τον χρόνο που χρειάζεται κάθε ομάδα για να παρατηρήσει τα έργα και να απαντήσει στις δραστηριότητες.

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν οι μαθητές έχουν περάσει από όλους τους σταθμούς, έχουν λύσει τους γρίφους και έχουν συγκεντρώσει τα γράμματα που αντιστοιχούν στον τελικό μυστικό κωδικό. Τα γράμματα αυτά αφού τα συγκεντρώσει η κάθε ομάδα, τα τοποθετεί στο πάτωμα και προσπαθεί να τα βάλει στη σωστή σειρά, ώστε να αποκρυπτογραφήσει τη φράση «Ελλάς Ευγνωμονούσα». Επιλέχθηκε αυτός ο κωδικός, καθώς αντιστοιχεί στον ομώνυμο πίνακα που βρίσκεται στο κέντρο της αίθουσας και είναι ένας εμβληματικός πίνακας που προσωποποιεί την Ελλάδα και συμβολίζει την ελευθερία και την ανεξαρτησία. Οι μαθητές αφού σχηματίσουν τον κωδικό, τον εισάγουν στην τελευταία σελίδα και αποκαλύπτεται ο πίνακας.

Στο παιχνίδι εντάχθηκε, επίσης, **ένας ψηφιακός χαρακτήρας**, ο Έντι, ο οποίος λειτουργεί ως χαρακτήρας που δεν παίζει αλλά συνοδεύει τους μαθητές κατά τη διάρκεια της αποστολής. Ο Έντι παρουσιάζεται ως έφηβος χαρακτήρας, επιλογή που έγινε ώστε οι μαθητές να μπορούν ευκολότερα να ταυτιστούν μαζί του και να τον αντιληφθούν όχι ως αυθεντία, αλλά ως βοηθό τους στην αποστολή. Το ότι είναι και ο ίδιος έφηβος δημιουργεί ένα πιο οικείο περιβάλλον και ενισχύει την αίσθηση συμμετοχής σε μια κοινή περιπέτεια. Το όνομα «Έντι» επιλέχθηκε με κριτήριο τη σύγχρονη πολυπολιτισμική σύνθεση των σχολικών τάξεων, στις οποίες φοιτούν μαθητές με διαφορετικές πολιτισμικές καταβολές, γλωσσικές εμπειρίες και οικογενειακές διαδρομές. Με την επιλογή ενός όχι αυστηρά ιστορικού ή εθνικά προσδιορισμένου ονόματος επιδιώκεται να αποφευχθεί η σύνδεση του χαρακτήρα με μια αποκλειστικά εθνική ταυτότητα. Τα ιστορικά γεγονότα, άλλωστε, αποτελούν κοινωνικά γεγονότα, από τα οποία όλοι οι μαθητές, ανεξάρτητα από την εθνική ή πολιτισμική τους προέλευση, μπορούν να αντλήσουν νοήματα, προβληματισμούς και αξίες. Αυτό ισχύει ακόμη περισσότερο όταν η προσέγγιση γίνεται μέσα από την τέχνη, η οποία επιτρέπει πολλαπλές αναγνώσεις, συναισθηματική εμπλοκή και σύνδεση με



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

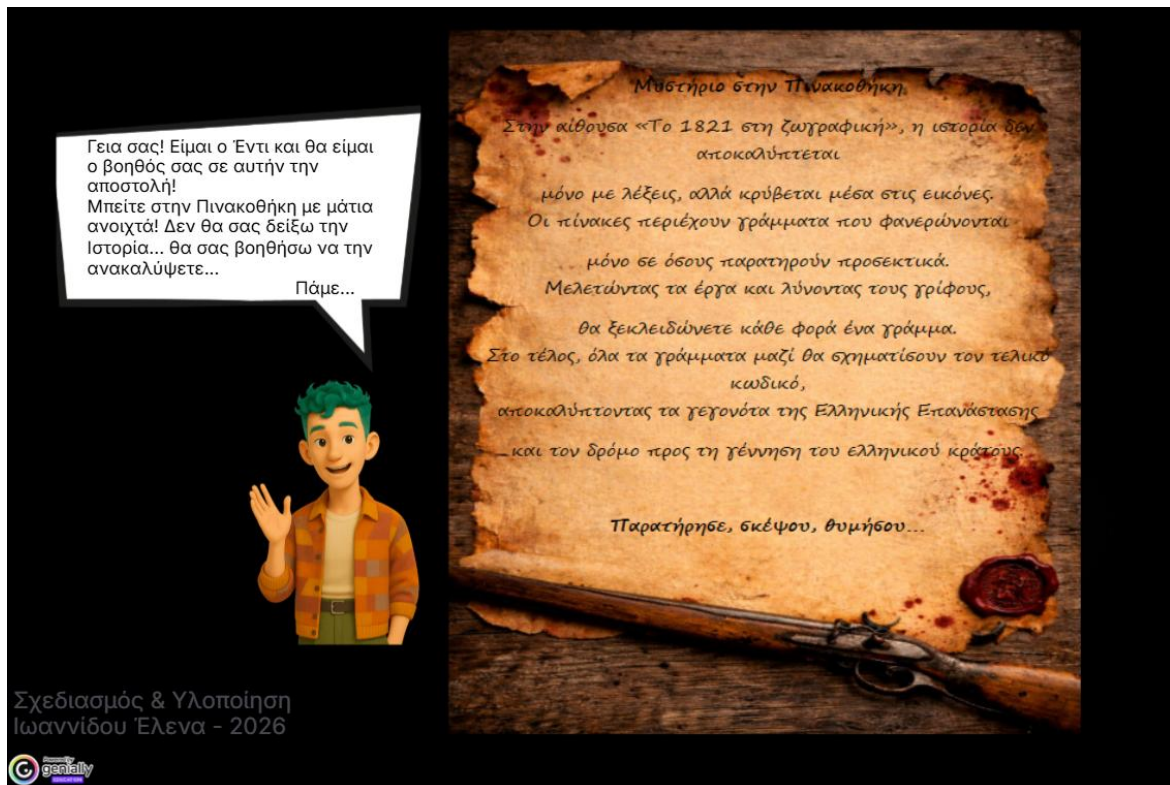
διαφορετικές εμπειρίες και οπτικές. Ο χαρακτήρας αυτός, λοιπόν, έχει τον ρόλο του βοηθού μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον, καθώς εμφανίζεται σε σημεία του παιχνιδιού, για να δώσει οδηγίες, να εισαγάγει τους μαθητές στην αποστολή και να τους καθοδηγήσει από τον έναν σταθμό στον επόμενο και να επιβραβεύσει. Ο χαρακτήρας δημιουργεί ένα πιο ζωντανό και οικείο περιβάλλον, λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος ανάμεσα στις επιμέρους σελίδες και βοηθά τους μαθητές να αντιληφθούν την πορεία τους μέσα στο κυνήγι θησαυρού.

Στη συνέχεια παρουσιάζονται οι **επιμέρους σελίδες-σταθμοί** του παιχνιδιού. Οι εικόνες που ακολουθούν αντιστοιχούν σε κάθε σελίδα και αποτυπώνουν την οθόνη που βλέπουν οι μαθητές σε κάθε στάδιο της δραστηριότητας. Για την πληρέστερη κατανόηση της εφαρμογής, καθώς και για την πρόσβαση στα διαδραστικά στοιχεία, στους ήχους, στις επιβραβεύσεις και στη συνολική ροή του παιχνιδιού, η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://view.genially.com/69b13a3d5ed8456d4c3f94ed>

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 1 – Εισαγωγική αφήγηση



Εικόνα 1 - Εισαγωγική αφήγηση

Η πρώτη σελίδα λειτουργεί ως εισαγωγή στο αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Στην οθόνη εμφανίζεται αρχικά ένας κλειστός πάπυρος, ο οποίος αποτελεί το πρώτο διαδραστικό στοιχείο με το οποίο έρχονται σε επαφή οι χρήστες.

Με κλικ στον πάπυρο, αυτός ανοίγει σταδιακά αποκαλύπτοντας την εισαγωγική αφήγηση του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα ακούγεται μια έντονη μουσική υπόκρουση μυστηρίου. Η συνδυαστική αξιοποίηση της εικόνας, της κίνησης και του ήχου επιδιώκει να δημιουργήσει από τα πρώτα δευτερόλεπτα αίσθηση μυστηρίου, ενισχύοντας την εμπύηση των μαθητών στο αφηγηματικό περιβάλλον του παιχνιδιού.

Η αισθητική του παπύρου παραπέμπει συμβολικά σε ιστορικό τεκμήριο ή σε ένα μυστικό έγγραφο της εποχής της Ελληνικής Επανάστασης, στοιχείο που συνδέεται άμεσα με τη



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

θεματολογία του παιχνιδιού. Στο εσωτερικό του εμφανίζεται το ακόλουθο μήνυμα γραμμένο με γραμματοσειρά που παραπέμπει κατά κάποιο τρόπο στο παρελθόν:

«Στην αίθουσα “Το 1821 στη ζωγραφική”, η ιστορία δεν αποκαλύπτεται μόνο με λέξεις, αλλά κρύβεται μέσα στις εικόνες. Οι πίνακες περιέχουν γράμματα που φανερώνονται μόνο σε όσους παρατηρούν προσεκτικά. Μελετώντας τα έργα και λύνοντας τους γρίφους, θα ξεκλειδώσετε κάθε φορά ένα γράμμα. Στο τέλος, όλα τα γράμματα μαζί θα σχηματίσουν τον τελικό κωδικό, αποκαλύπτοντας τα γεγονότα της Ελληνικής Επανάστασης και τον δρόμο προς τη γέννηση του ελληνικού κράτους.

Παρατήρησε, σκέψου, θυμήσου...»

Το κείμενο λειτουργεί ως η πρώτη παρουσίαση της αποστολής των μαθητών και παράλληλα εισάγει τον βασικό μηχανισμό του παιχνιδιού, δηλαδή τη συλλογή γραμμάτων που οδηγούν στον τελικό κωδικό. Μέσα από εκφράσεις, όπως «παρατήρησε», «σκέψου» και «θυμήσου», προβάλλεται ο ρόλος του μαθητή ως ερευνητή της ιστορίας, ο οποίος καλείται να διερευνήσει, να συνδέσει πληροφορίες, να θυμηθεί όσα έχει διδαχθεί και να αλληλεπιδράσει με τα έργα τέχνης της.

Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα, στην οθόνη εμφανίζεται ο Έντι, ο οποίος συστήνεται και προσκαλεί τα παιδιά να ανακαλύψουν μαζί την Ιστορία.

Η σελίδα 1 λειτουργεί ως μηχανισμός εισαγωγής στο παιχνίδι, θέτοντας από την αρχή τους στόχους, το κλίμα και τον τρόπο συμμετοχής των μαθητών στην επερχόμενη δραστηριότητα.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 2 – Οι συνθήκες που οδήγησαν στην κήρυξη της Ελληνικής Επανάστασης



Εικόνα 2 - Οι συνθήκες που οδήγησαν στην κήρυξη της Ελληνικής Επανάστασης

Στον πρώτο σταθμό παρουσιάζεται ένας χάρτης με τη μορφή παλαιού παπύρου. Ο χάρτης αυτός έχει δημιουργηθεί με τη βοήθεια εργαλείων TN και έχει ενσωματωθεί στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Η αισθητική του χάρτη παραπέμπει σε ιστορικούς χάρτες και ναυτικά τεκμήρια της εποχής, ενισχύοντας το αφηγηματικό και οπτικό πλαίσιο της δραστηριότητας. Η παλαιωμένη εικόνα που ταιριάζει με τον πάπυρο της αρχικής σελίδας συμβάλλει στην ενίσχυση της εμπύθισης και της εμπλοκής των χρηστών ιδιαίτερα κατά την έναρξη του παιχνιδιού.

Σε αυτή τη σελίδα τα παιδιά καλούνται να ανακαλέσουν γνώσεις από την προηγούμενη διδασκαλία του μαθήματος (Ενότητα 5 σχολικού βιβλίου) σχετικά με τους παράγοντες που συνέβαλαν στην προετοιμασία της Επανάστασης αλλά και να αξιοποιήσουν τη λογική προκειμένου να αναγνωρίσουν πνευματικές, οικονομικές και πολιτικές εξελίξεις που προηγήθηκαν του Αγώνα και οδήγησαν στην κήρυξη της Επανάστασης. Στον χάρτη έχουν



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

προστεθεί τρία διαδραστικά εικονίδια (hotspots): ένα βιβλίο, ένα καράβι κι ένας σφραγισμένος φάκελος. Το καθένα από τα τρία εικονίδια λειτουργεί ως hotspot και οδηγεί τους χρήστες σε ερώτηση πολλαπλής επιλογής. Κάθε εικονίδιο οδηγεί σε ξεχωριστή δραστηριότητα πολλαπλής επιλογής και συνοδεύεται από αντίστοιχα ηχητικά εφέ. Η επιλογή του βιβλίου συνοδεύεται από ήχο ξεφυλλίσματος σελίδων, ενώ η επιλογή του πλοίου από ήχους θάλασσας και κυμάτων. Τα ηχητικά αυτά στοιχεία συμβάλλουν στην ενίσχυση της πολυαισθητηριακής εμπειρίας, της εμπύθισης και στη σύνδεση των μαθητών με το περιεχόμενο κάθε δραστηριότητας.

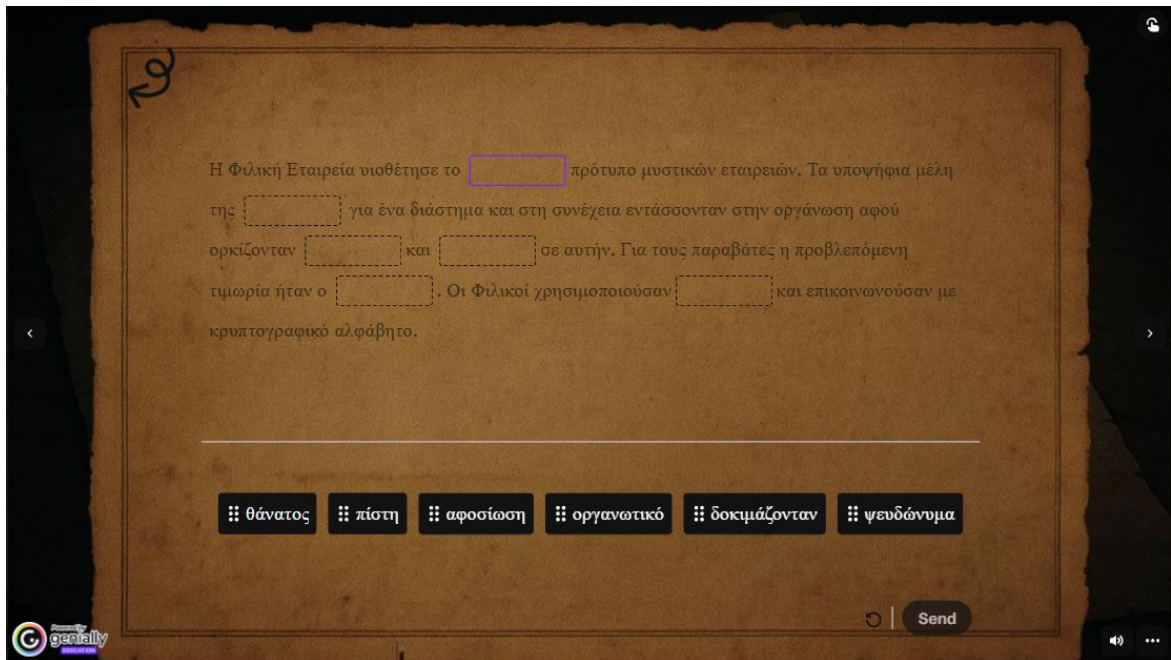
Το πρώτο hotspot, το βιβλίο, συνδέεται με τη διάδοση νέων ιδεών που αφύπνισαν τους Έλληνες, όπως οι ιδέες του Διαφωτισμού, η δράση των Φαναριωτών και των Ελλήνων των παροικιών και η συμβολή της εκπαίδευσης στον Αγώνα και την ελευθερία. Οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν τους παράγοντες που συνέβαλαν στην πνευματική αφύπνιση των Ελλήνων πριν από την Επανάσταση, επιλέγοντας τις σωστές απαντήσεις.

Το δεύτερο διαδραστικό εικονίδιο που εμφανίζεται στην οθόνη είναι το καράβι, το οποίο συνδέεται με τις οικονομικές και εμπορικές συνθήκες που επικράτησαν στην ευρύτερη περιοχή της Μεσογείου πριν την Επανάσταση από τα μέσα του 18^{ου} αιώνα ως τις αρχές του 19^{ου} και βοήθησαν τους Έλληνες να ενισχύσουν την εμπορική και ναυτική τους δύναμη. Οι μαθητές και εδώ καλούνται να επιλέξουν τις σωστές απαντήσεις.

Το τρίτο διαδραστικό εικονίδιο, ο σφραγισμένος φάκελος, λειτουργεί ως συμβολική αναφορά στη μυστικότητα της προετοιμασίας του Αγώνα και εισάγει τους μαθητές στη δράση της Φιλικής Εταιρείας. Μόλις οι χρήστες απαντήσουν σωστά και σε αυτή τη δραστηριότητα πολλαπλής επιλογής, ξεκλειδώνουν το πρώτο τους γράμμα, το Ν και «ανοίγουν» τον επόμενο σταθμό-γρίφο, ο οποίος είναι αφιερωμένος στη Φιλική Εταιρεία και στους μηχανισμούς μυστικής επικοινωνίας που χρησιμοποιούσαν τα μέλη της. Τα παιδιά καλούνται να αναζητήσουν το γράμμα Ν μέσα στην αίθουσα και να το τοποθετήσουν στο καλάθι τους.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 3 - Η Φιλική Εταιρεία και τα μυστικά της οργάνωσης



Εικόνα 3 - Η Φιλική Εταιρεία και τα μυστικά της οργάνωσης

Η τρίτη σελίδα αποτελεί τον πρώτο σταθμό που έχει να κάνει με τη μυστική δράση της Φιλικής Εταιρείας και λειτουργεί ως συνέχεια του προηγούμενου γρίφου με τον σφραγισμένο φάκελο. Στόχος της δραστηριότητας είναι η εξοικείωση των μαθητών με τον τρόπο οργάνωσης της μυστικής εταιρείας και η προετοιμασία τους για τις δραστηριότητες αποκρυπτογράφησης που ακολουθούν. Αρχικά, παρουσιάζεται μια δραστηριότητα συμπλήρωσης κενών σε ένα κείμενο που έχει αντληθεί από την Ενότητα 7 του σχολικού βιβλίου και έχει διασκευαστεί για να ενταχθεί στο παιχνίδι, στην οποία οι πιθανές απαντήσεις εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Οι μαθητές καλούνται να σύρουν τις λέξεις και να τις τοποθετήσουν στα κατάλληλα κενά, με τη λειτουργία drag and drop. Η δραστηριότητα βασίζεται σε γνώσεις που έχουν ήδη διδαχθεί στην τάξη και απαιτεί από τους μαθητές να ανακαλέσουν πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας, τη δομή και τις πρακτικές οργάνωσης της Φιλικής Εταιρείας.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της άσκησης, οι μαθητές ξεκλειδώνουν το δεύτερο γράμμα, το Λ, και παράλληλα εμφανίζεται το «Εφοδιαστικό Ιερέως» της Φιλικής Εταιρείας, ιστορικό τεκμήριο που προέρχεται από το Εθνικό Ιστορικό Μουσείο και περιλαμβάνει κρυπτογραφικό κώδικα που χρησιμοποιούσε η οργάνωση. Η ενσωμάτωση αυθεντικού ιστορικού τεκμηρίου επιδιώκει να φέρει τους μαθητές σε επαφή με πρωτογενές ιστορικό υλικό και να ενισχύσει τη σύνδεση της ψηφιακής δραστηριότητας με την ιστορική πραγματικότητα. Στη συνέχεια εμφανίζεται ο Έντι για να κινητοποιήσει τα παιδιά να γίνουν οι ίδιοι μέλη της Φιλικής Εταιρείας και να προχωρήσουν στην επόμενη σελίδα για να αποκρυπτογραφήσουν τη μυστική λέξη.

Σελίδα 4 - Κρυπτογραφικό αλφάβητο



Εικόνα 4 - Κρυπτογραφικό αλφάβητο

Στην τέταρτη σελίδα παρουσιάζεται το κρυπτογραφικό αλφάβητο που χρησιμοποιούσαν τα μέλη της Φιλικής Εταιρείας. Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με ένα ιστορικό τεκμήριο που φανερώνει το βαθμό μυστικότητας και καλής οργάνωσης της λειτουργίας της εταιρείας. Οι χρήστες καλούνται να αποκρυπτογραφήσουν τη λέξη *αγώνας* με τη χρήση της λειτουργίας



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

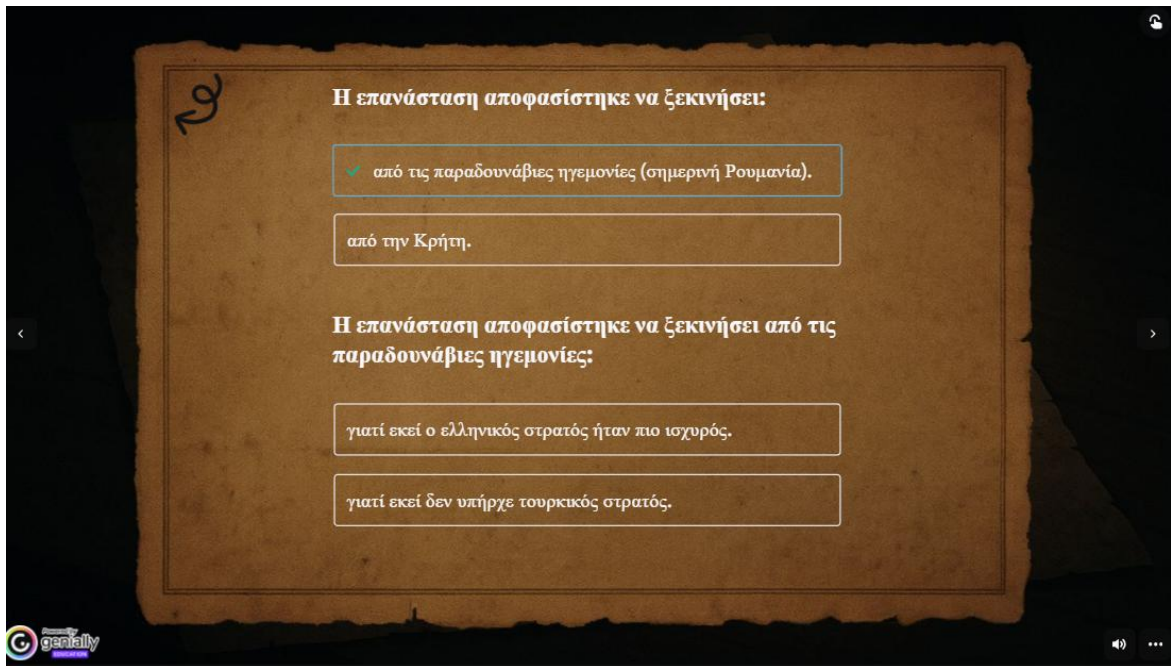
drag and drop. Καλούνται να αντιστοιχίσουν τα σύμβολα του κρυπτογραφικού αλφαβήτου με τα αντίστοιχα γράμματα και να τα τοποθετήσουν στα κατάλληλα κενά στο κάτω μέρος της οθόνης. Όταν ο δείκτης του ποντικιού μετακινείται πάνω από το σωστό γράμμα που πρέπει να χρησιμοποιηθεί, μετατρέπεται σε εικονίδιο χεριού, στοιχείο που λειτουργεί ως επιπλέον οπτική ένδειξη και καθοδήγηση προς τη σωστή απάντηση. Όταν το γράμμα τοποθετηθεί σωστά στο αντίστοιχο κενό, εμφανίζεται φωτεινή ένδειξη, ώστε οι μαθητές να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση για την ορθότητα της επιλογής τους.

Μόλις ολοκληρώσουν και αφού πατήσουν το κλειδωμένο λουκέτο, ξεκλειδώνουν το γράμμα Ο και ανοίγει η επόμενη σελίδα. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της αποκρυπτογράφησης, οι μαθητές πατούν επάνω σε ένα κλειδωμένο λουκέτο, το οποίο ανοίγει και αποκαλύπτει το επόμενο γράμμα του τελικού κωδικού, το γράμμα Ο. Στη συνέχεια καλούνται να αναζητήσουν το αντίστοιχο φυσικό γράμμα στον χώρο της αίθουσας και να το συλλέξουν μαζί με τα υπόλοιπα γράμματα της αποστολής.

Μέσα από τη διαδικασία της αποκρυπτογράφησης, επιχειρείται οι μαθητές να βιώσουν συμβολικά τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούσαν τα μέλη της Φιλικής Εταιρείας, προσεγγίζοντας την ιστορική γνώση μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία διερεύνησης και ανακάλυψης.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 5 – Η κήρυξη της Επανάστασης στις παραδουνάβιες ηγεμονίες



Εικόνα 5 - Η κήρυξη της Επανάστασης στις παραδουνάβιες ηγεμονίες

Η πέμπτη σελίδα σηματοδοτεί τη μετάβαση από τη μυστική προετοιμασία του Αγώνα στην έναρξη της Ελληνικής Επανάστασης. Μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τη Φιλική Εταιρεία, οι μαθητές καλούνται να ανακαλέσουν βασικές γνώσεις σχετικά με τις πρώτες περιοχές από όπου ξεκίνησε ο Αγώνας.

Στην οθόνη εμφανίζεται αρχικά στο πάνω μέρος μία ερώτηση μονής επιλογής για το πού αποφασίστηκε να ξεκινήσει η επανάσταση. Αφού οι μαθητές επιλέξουν τη σωστή απάντηση, εμφανίζεται ακόμα μία ερώτηση μονής επιλογής στο κάτω μέρος, η οποία αφορά τους λόγους για τους οποίους επιλέχθηκαν οι Παραδουνάβιες Ηγεμονίες ως αφετηρία του Αγώνα. Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές δεν περιορίζονται στην απλή ανάκληση μιας ιστορικής πληροφορίας, αλλά καλούνται να κατανοήσουν και τα αίτια που οδήγησαν στη συγκεκριμένη επιλογή.



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Με την σωστή απάντηση στο δεύτερο πλαίσιο εμφανίζεται ο Έντι που επιβραβεύει τα παιδιά, τους αποκαλύπτει το γράμμα Ε και τους καλεί να ξεκινήσουν την περιήγησή τους στον εκθεσιακό χώρο. Συγκεκριμένα, τους ζητά να αναζητήσουν τον πίνακα «Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός ευλογεί την Επανάσταση», ο οποίος είναι ο επόμενος σταθμός του παιχνιδιού και να κάνουν κλικ σε διαδραστικό εικονίδιο ώστε να ανοίξει η επόμενη αποστολή. Ο Έντι λέει τα εξής λόγια:

«Σωστά! Ξεκλείδωσες το γράμμα Ε... Ποιος είναι όμως ο πίνακας που συμβολίζει την έναρξη του αγώνα στην Ελλάδα και τη βαθιά πίστη των αγωνιστών; Ήρθε η ώρα για αναζήτηση! Όταν εντοπίσεις τον πίνακα, ξεκλειδώνεις τον επόμενο γρίφο, πατώντας εδώ»

Η δραστηριότητα λειτουργεί ως σύντομη ανακεφαλαίωση των γεγονότων που προηγήθηκαν της Επανάστασης και ταυτόχρονα προετοιμάζει αφηγηματικά τη συνέχεια του παιχνιδιού, η οποία επικεντρώνεται πλέον στα γεγονότα της κήρυξης και της εξέλιξης του Αγώνα μέσα από την παρατήρηση και την ερμηνεία έργων τέχνης.

Η συγκεκριμένη σελίδα αποτελεί το τελευταίο στάδιο των δραστηριοτήτων που πραγματοποιούνται με τους μαθητές στάσιμους στην αίθουσα. Από το σημείο αυτό και έπειτα αρχίζει η περιήγηση στον εκθεσιακό χώρο και η αναζήτηση συγκεκριμένων έργων τέχνης, μέσα από τα οποία οι μαθητές θα διερευνήσουν σημαντικά γεγονότα και πρόσωπα της Ελληνικής Επανάστασης.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιών διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 6 – Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός και η κήρυξη της Επανάστασης



Εικόνα 6 - Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός και η κήρυξη της Επανάστασης

Η έκτη σελίδα αποτελεί τον πρώτο σταθμό του παιχνιδιού που συνδέεται άμεσα με έργο τέχνης της Εθνικής Πινακοθήκης και σηματοδοτεί την έναρξη της αναζήτησης από τους μαθητές των έργων μέσα στον εκθεσιακό χώρο. Οι μαθητές έχουν ήδη μπροστά τους τον πίνακα του Θεόδωρου Βρυζάκη «Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός ευλογεί την Επανάσταση» από την προηγούμενη αποστολή και τώρα καλούνται να τον παρατηρήσουν προσεκτικά.

Ο πίνακας φαίνεται στα αριστερά της οθόνης και στα δεξιά υπάρχει σε πλαίσιο η οδηγία: «Παρατήρησε και νιώσε...

Ψάξε 3 στοιχεία μέσα στον πίνακα που μπορεί να φανερώσουν ότι κάτι σπουδαίο ξεκινάει...»

Δίπλα στον πίνακα έχουν τοποθετηθεί τρεις διαδραστικοί μεγεθυντικοί φακοί (hotspots), οι οποίοι οδηγούν τους μαθητές σε επιλεγμένες λεπτομέρειες του έργου. Καλούνται να εντοπίσουν τρία σημεία και να τοποθετήσουν πάνω σε αυτά τους μεγεθυντικούς φακούς: σημαία, ιερέας, σηκωμένα χέρια προς τον ουρανό. Μέσα από τη διαδικασία αυτή

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

παρατηρούν λεπτομέρειες της σύνθεσης και επιχειρούν να ερμηνεύσουν τα σύμβολα που αξιοποίησε ο ζωγράφος για να αποδώσει το κλίμα προσδοκίας, πίστης και ενότητας που συνδέεται με την έναρξη της Επανάστασης. Στόχος της δραστηριότητας είναι να μετατοπιστεί το ενδιαφέρον των μαθητών από την απλή αναγνώριση του έργου προς την προσεκτική παρατήρηση και την ερμηνεία των συμβολισμών του.

Στη συνέχεια εμφανίζεται ο Έντι, ο οποίος αποκαλύπτει μια σημαντική πληροφορία σχετικά με το έργο, ότι ο πίνακας δεν αποτελεί φωτογραφική καταγραφή ενός πραγματικού γεγονότος, αλλά μια καλλιτεχνική αναπαράσταση που δημιουργήθηκε αρκετά χρόνια μετά την Επανάσταση. Μέσα από αυτή την πληροφορία επιχειρείται οι μαθητές να κατανοήσουν ότι τα έργα τέχνης δεν αποτελούν απαραίτητα ιστορικές πηγές ή άμεση καταγραφή της πραγματικότητας αλλά ερμηνεία και οπτική του καλλιτέχνη.

Σελίδα 7 – Σημαντικά γεγονότα της Επανάστασης



Εικόνα 7 - Σημαντικά γεγονότα της Επανάστασης



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Η έβδομη σελίδα εστιάζει σε σημαντικούς σταθμούς της Ελληνικής Επανάστασης και περιλαμβάνει δραστηριότητα σύνδεσης ιστορικών γεγονότων με εικαστικές αναπαραστάσεις.

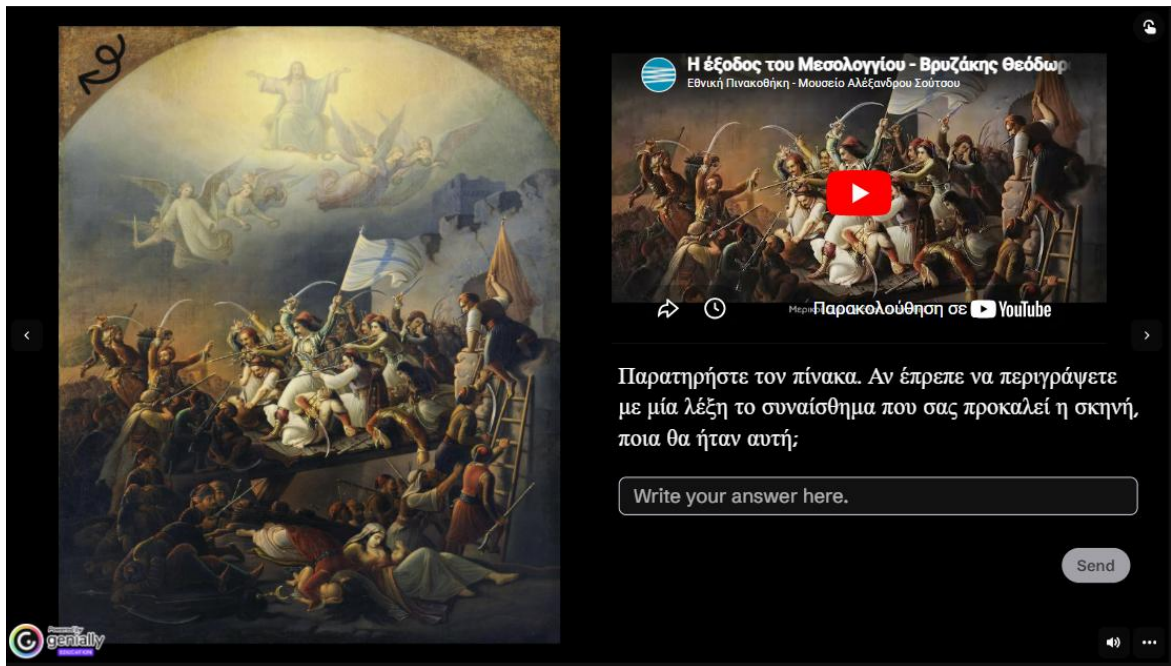
Στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται πέντε ιστορικά γεγονότα της περιόδου 1822–1826: η καταστροφή της Χίου, ο θάνατος του Μάρκου Μπότσαρη, η καταστροφή των Ψαρών, η πυρπόληση της τουρκικής ναυαρχίδας από τον Κωνσταντίνο Κανάρη, η ναυμαχία του Γέροντα και η Έξοδος του Μεσολογγίου. Στο κάτω μέρος παρουσιάζονται πέντε έργα τέχνης που σχετίζονται με τα παραπάνω γεγονότα. Η δραστηριότητα υλοποιείται μέσω της λειτουργίας αντιστοίχισης του Genially, κατά την οποία οι χρήστες σύρουν το εικονίδιο σύνδεσης (χεράκι) από κάθε έργο προς το αντίστοιχο γεγονός.

Η δραστηριότητα λειτουργεί παράλληλα ως ένα σύντομο χρονολόγιο της Επανάστασης, καθώς τα γεγονότα παρουσιάζονται με χρονολογική σειρά.

Η επιτυχής ολοκλήρωση της δραστηριότητας προϋποθέτει την ανάκληση ιστορικών γνώσεων αλλά και την προσεκτική παρατήρηση των έργων. Οι μαθητές καλούνται να αναζητήσουν τους σχετικούς πίνακες μέσα στην αίθουσα, να αξιοποιήσουν στοιχεία όπως τα πρόσωπα που απεικονίζονται, το φυσικό περιβάλλον, τα πολεμικά μέσα, τα σύμβολα αλλά και να διαβάσουν τις πληροφορίες της Πινακοθήκης που αναγράφονται στις λεζάντες δίπλα από κάθε έργο, προκειμένου να οδηγηθούν στη σωστή αντιστοίχιση.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 8 – Η Έξοδος του Μεσολογγίου



The screenshot shows a digital interface for a lesson. On the left is a large image of the painting 'The Evacuation of Mesolonghi' by Theodoros Vryzakis, depicting a dramatic scene of soldiers and civilians during the siege. On the right, there is a video player with a red play button. Above the video, the title 'Η έξοδος του Μεσολογγίου - Βρυζάκης Θεόδωρ' is displayed, along with 'Εθνική Πινακοθήκη - Μουσείο Αλέξανδρου Σούτσου'. Below the video player, there is a text prompt in Greek: 'Παρατηρήστε τον πίνακα. Αν έπρεπε να περιγράψετε με μία λέξη το συναίσθημα που σας προκαλεί η σκηνή, ποια θα ήταν αυτή;'. Below this prompt is a text input field with the placeholder 'Write your answer here.' and a 'Send' button. At the bottom right, there are icons for volume and a menu.

Εικόνα 8 - Η Έξοδος του Μεσολογγίου

Η όγδοη σελίδα εστιάζει στο έργο που αναπαριστά την Έξοδο του Μεσολογγίου και περιλαμβάνει μια δραστηριότητα συναισθηματικής και ερμηνευτικής προσέγγισης ενός ιστορικού γεγονότος. Μετά την προηγούμενη δραστηριότητα αντιστοίχισης, οι μαθητές καλούνται πλέον να σταθούν περισσότερο στην ατμόσφαιρα του έργου και στα συναισθήματα που αυτό προκαλεί.

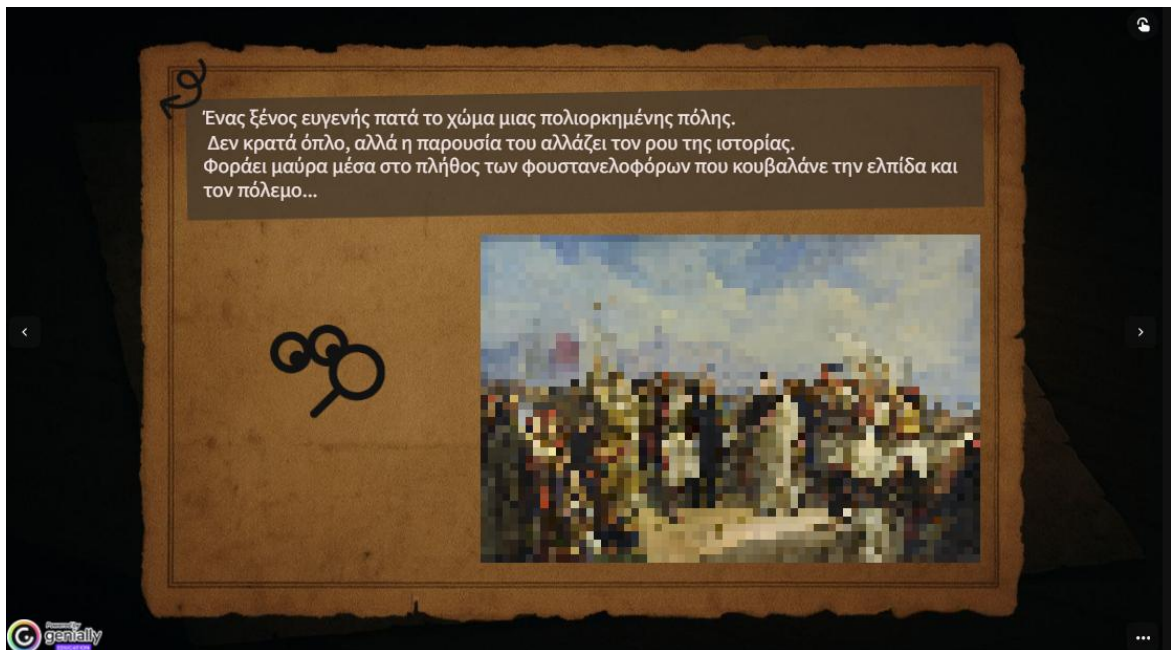
Στην αριστερή πλευρά της οθόνης εμφανίζεται ο πίνακας, ενώ στη δεξιά πλευρά έχει ενσωματωθεί σύντομο οπτικοακουστικό υλικό σχετικό με τον πίνακα, που είναι αναρτημένο στη σελίδα της Πινακοθήκης. Το βίντεο διαρκεί δύο λεπτά και τριάντα δύο δευτερόλεπτα, περιγράφει στοιχεία του πίνακα και εστιάζει στην τεχνική της ζωγραφικής, τα χρώματα και στα συναισθήματα που αυτά προκαλούν. Λειτουργεί υποστηρικτικά, διότι βοηθά τους μαθητές να ανακαλέσουν το ιστορικό γεγονός και να συνδέσουν την εικαστική αναπαράσταση με το ιστορικό της περιεχόμενο.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιών διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ερώτηση σύντομης απάντησης: «Αν έπρεπε να περιγράψετε με μία λέξη το συναίσθημα που σας προκαλεί αυτό που βλέπετε, ποια λέξη θα ήταν αυτή;».

Κατά την πληκτρολόγηση, έχει προβλεφθεί ευελιξία ως προς την καταχώριση της απάντησης, ώστε να διευκολύνεται η εμπειρία χρήσης, καθώς το παιχνίδι παίζεται μέσω φορητών συσκευών, όπως tablets ή κινητά τηλέφωνα. Για τον λόγο αυτό, το σύστημα αποδέχεται περισσότερες από μία απαντήσεις, όπως «πόνος», «απελπισία», «συγκίνηση» και «ελπίδα» και δεν λαμβάνει υπόψιν κεφαλαία ή πεζά και τόνους. Παρόλα αυτά μετά από οποιαδήποτε απάντηση οι μαθητές ξεκλειδώνουν το γράμμα Υ.

Σελίδα 9 - Ο Φιλελληνισμός και ο Λόρδος Βύρων



Εικόνα 9 - Ο Φιλελληνισμός και ο Λόρδος Βύρων

Η σελίδα αυτή έχει να κάνει με το κίνημα του Φιλελληνισμού. Στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ο γρίφος:



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

«Ένας ξένος ευγενής πατά το χώμα μιας πολιορκημένης πόλης. Δεν κρατά σπαθί, αλλά η παρουσία του αλλάζει τον ρου της ιστορίας· φοράει μαύρα μέσα στο πλήθος των φουστανελοφόρων που κουβαλάνε την ελπίδα και τον πόλεμο...»

Ο γρίφος δημιουργεί κλίμα μυστηρίου και επιχειρεί να ενεργοποιήσει τη μνήμη των μαθητών, τη γνώση και φυσικά την παρατηρητικότητα τους, αφού καλούνται να εντοπίσουν τον πίνακα του Θεόδωρου Βρυζάκη «*Η υποδοχή του Λόρδου Βύρωνα στο Μεσολόγγι*» (1861) μέσα στην αίθουσα. Ο πίνακας του Βρυζάκη φαίνεται στην οθόνη τους αλλοιωμένος και αποκαλύπτεται σταδιακά εντός 30 δευτερολέπτων με τη χρήση της λειτουργίας Pixel Remover του Genially. Τα παιδιά μέχρι να αποκαλυφθεί ο πίνακας τον αναζητούν εντός της αίθουσας.

Στον σταθμό αυτό – όπως και σε άλλους αντίστοιχης λογικής μέσα στο παιχνίδι – δεν αποτελεί προαπαιτούμενο για τους μαθητές να έχουν εμπεδώσει ή απομνημονεύσει τη γνώση από την πρότερη διδασκαλία εντός της σχολικής τάξης. Αντιθέτως, χρειάζεται να παρατηρήσουν τους πίνακες εντός της αίθουσας, να αναζητήσουν πίνακα με σχετικό θέμα και να παρατηρήσουν την εικόνα που εμφανίζεται σταδιακά στην οθόνη τους.

Μόλις αποκαλυφθεί ο πίνακας, αναδύεται παράθυρο με ερώτηση πολλαπλής επιλογής, μέσω της οποίας οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν προσεκτικά το έργο και να εντοπίσουν εικαστικά στοιχεία που συνδέονται με την έννοια της ελπίδας και της προσδοκίας. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι οι εξής:

- Κλαδιά ελιάς
- Λάβαρα
- Χέρια και βλέμματα υψωμένα προς τον ουρανό
- Χαρούμενα πρόσωπα
- Έντονο Θρησκευτικό στοιχείο
- Παρουσία προεστών και απλών ανθρώπων

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Η δραστηριότητα επιχειρεί να μετατοπίσει την προσοχή των μαθητών από την απλή αναγνώριση ιστορικών προσώπων και γεγονότων προς την παρατήρηση και ερμηνεία των συμβολικών και συναισθηματικών στοιχείων του έργου. Οι μαθητές καλούνται να αντιληφθούν ότι, παρά το γεγονός πως ο πίνακας αναφέρεται στην άφιξη βοήθειας από το εξωτερικό και στη μορφή του Λόρδου Βύρωνα ως εμβληματικού φιλέλληνα, τα πρόσωπα των ανθρώπων δεν αποδίδονται με έντονα χαρούμενες εκφράσεις. Αντίθετα, κυριαρχεί μια συγκρατημένη και σοβαρή ατμόσφαιρα, η οποία αποτυπώνει την αγωνία, την προσδοκία και το βάρος του πολέμου.

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της αποστολής οι μαθητές ξεκλειδώνουν το γράμμα Γ του μυστικού κωδικού και συνεχίζουν την πορεία τους προς τον επόμενο σταθμό του παιχνιδιού.

Σελίδα 10 – Η μάχη στην Ακρόπολη και ο Γεώργιος Καραϊσκάκης



Εικόνα 10 - Η μάχη στην Ακρόπολη και ο Γεώργιος Καραϊσκάκης



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Η δέκατη σελίδα μεταφέρει τους μαθητές στα τελευταία χρόνια της Ελληνικής Επανάστασης και εστιάζει στις πολεμικές επιχειρήσεις που συνδέονται με την πολιορκημένη Ακρόπολη των Αθηνών. Η δραστηριότητα λειτουργεί ως εισαγωγή στον επόμενο σταθμό του παιχνιδιού, ο οποίος σχετίζεται με το στρατόπεδο του Γεωργίου Καραϊσκάκη και τον ομώνυμο πίνακα της Εθνικής Πινακοθήκης.

Στην οθόνη παρουσιάζεται ένας χάρτης της Αττικής με τη μορφή παλαιού παπύρου, επάνω στον οποίο αποτυπώνονται περιοχές της Αττικής, όπως η Αθήνα, η Ακρόπολη, ο Πειραιάς, οι Αχαρνές, η Σαλαμίνα και η Ελευσίνα. Η αισθητική της σελίδας παραπέμπει σε ιστορικό χάρτη εποχής, ενισχύοντας τη σύνδεση με το ιστορικό πλαίσιο του παιχνιδιού και την αισθητική του παιχνιδιού στο σύνολό του.

Στο επάνω αριστερό μέρος του χάρτη εμφανίζεται κείμενο που λειτουργεί ως αποστολή – γρίφος για τους μαθητές:

«Μετά την ηρωική έξοδο του Μεσολογγίου

η επανάσταση κινδύνευε να καμφθεί.

Μόνο μια μάχη εξελισσόταν με αρχηγό

τον Γεώργιο Καραϊσκάκη...

Βρες στο χάρτη το μέρος

όπου συνεχίζεται ο Αγώνας!»

Στο κάτω μέρος της σελίδας εμφανίζεται η μορφή του Γεωργίου Καραϊσκάκη, η οποία λειτουργεί ως στοιχείο καθοδήγησης και βοηθά τους μαθητές να συνδέσουν το ιστορικό πρόσωπο με το γεγονός που καλούνται να διερευνήσουν. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ακούγονται ηχητικά εφέ κανονιών και πολεμικών συγκρούσεων, τα οποία συμβάλλουν στη δημιουργία πολεμικής ατμόσφαιρας και ενισχύουν την αίσθηση εμπύθισης των μαθητών.

Όταν εντοπίσουν και κάνουν κλικ στην περιοχή της Ακρόπολης εμφανίζεται παράθυρο με το εξής μήνυμα:

Διπλωματική εργασία



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

«Σωστά!

Ο αγώνας συνεχίζεται μακριά από τα τείχη...

Εκεί όπου οι αγωνιστές ξεκουράζονται και ετοιμάζονται για τη μάχη.

Ψάξε στην αίθουσα τον πίνακα όπου ζωντανεύει το στρατόπεδο του Καραϊσκάκη και παρατήρησε προσεκτικά όσα κρύβονται μέσα του.

Μόλις τον εντοπίσεις, πάτα εδώ..»

Μόλις εντοπίσουν τον πίνακα κάνουν κλικ στο διαδραστικό εικονίδιο και ξεκλειδώνουν το γράμμα Ω.

Η συγκεκριμένη σελίδα λειτουργεί ως εισαγωγή προς την επόμενη δραστηριότητα του παιχνιδιού, η οποία σχετίζεται με το στρατόπεδο του Καραϊσκάκη. Μέσα από τη διερεύνηση του χάρτη και τον εντοπισμό της περιοχής δράσης του Καραϊσκάκη, επιχειρείται να δημιουργηθεί αφηγηματική και ιστορική συνέχεια ανάμεσα στις διαφάνειες, ώστε οι μαθητές να αντιλαμβάνονται τα γεγονότα ως μέρος μιας εξελισσόμενης ιστορικής πορείας και όχι ως αποσπασματικές πληροφορίες.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 11 - Το στρατόπεδο του Καραϊσκάκη



Εικόνα 11 - Το στρατόπεδο του Καραϊσκάκη

Ο σταθμός αυτός αποτελεί συνέχεια της προηγούμενης σελίδας και συνδέεται με την αναζήτηση της Ακρόπολης στον χάρτη της Αττικής. Μετά τον εντοπισμό της περιοχής όπου συνεχίζεται ο αγώνας, οι μαθητές καλούνται να αναζητήσουν μέσα στην αίθουσα τον πίνακα που απεικονίζει το στρατόπεδο του Γεώργιου Καραϊσκάκη.

Ο πίνακας απεικονίζει το στρατόπεδο που είχε στήσει στο Φάληρο ο Γεώργιος Καραϊσκάκης, με σκοπό την προετοιμασία της επιχείρησης για την απελευθέρωση της πολιορκημένης Ακρόπολης από τους Τούρκους τον Απρίλιο του 1827. Σε αντίθεση με τις ηρωικές σκηνές μάχης που συχνά κυριαρχούν στις εικαστικές αναπαραστάσεις της Επανάστασης, το συγκεκριμένο έργο αποτυπώνει στιγμές προετοιμασίας, αναμονής και καθημερινής ζωής των αγωνιστών, προσφέροντας μια διαφορετική οπτική της ιστορικής πραγματικότητας.

Οι μαθητές, έχοντας ήδη εντοπίσει το έργο στον χώρο της Εθνικής Πινακοθήκης και παρατηρώντας το από κοντά, βλέπουν παράλληλα στην οθόνη του παιχνιδιού ψηφιακή



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

αναπαράσταση του πίνακα σε πλήρη προβολή. Σε συγκεκριμένα σημεία του βρίσκονται διαδραστικά εικονίδια (hotspots). Οι μαθητές καλούνται να αλληλεπιδράσουν με τα σημεία αυτά ανοίγοντας παράθυρα που τους καλούν να σκεφτούν με τη λογική, να αναζητήσουν πληροφορίες μέσα στο έργο, να πάρουν πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργία του συγκεκριμένου έργου τέχνης και να παρατηρήσουν μορφές, στοιχεία καθημερινότητας και πολιτισμού.

Περιγραφή hotspots από αριστερά προς τα δεξιά:

1^ο hotspot – Η Ακρόπολη στο βάθος

Με κλικ στο hotspot πραγματοποιείται εστίαση (zoom) στην Ακρόπολη που διακρίνεται στο βάθος του πίνακα. Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν στο ερώτημα:

«Για ποιους λόγους πιστεύετε ότι επιλέχθηκε το συγκεκριμένο σημείο για στρατόπεδο;»

Δίνονται οι εξής επιλογές:

- Επιτρέπει οπτική επαφή με τον στόχο
- Είναι ύψωμα και επιτρέπει τον έλεγχο της γύρω περιοχής
- Έχει νερό
- Είναι απόλυτα ασφαλές
- Διαθέτει πολύ χώρο
- Επιλέχθηκε τυχαία

Η δραστηριότητα επιδιώκει να αναδείξει τη στρατηγική σημασία της επιλογής του χώρου και να βοηθήσει τους μαθητές να αντιληφθούν ότι οι στρατιωτικές αποφάσεις επηρεάζονται και από γεωγραφικούς και επιχειρησιακούς παράγοντες.

2^ο hotspot – Το αρχαίο μάρμαρο

Με κλικ στο hotspot πραγματοποιείται εστίαση (zoom) στο μάρμαρο στο οποίο στηρίζεται ένας Έλληνας στο κέντρο του πίνακα. Στην οθόνη εμφανίζεται η πληροφορία:



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

«Στο κέντρο του πίνακα ένας Έλληνας στηρίζεται σε ένα αρχαίο μάρμαρο. Η εικόνα αυτή αποτελεί αναφορά στην αρχαία κληρονομιά.»

Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν αν η πρόταση είναι σωστή ή λάθος.

Η δραστηριότητα επιδιώκει να αναδείξει τον συμβολικό χαρακτήρα του έργου και τη σύνδεση της Ελληνικής Επανάστασης με το αρχαίο ελληνικό παρελθόν, στοιχείο ιδιαίτερα έντονο στη ζωγραφική του 19ου αιώνα.

3^ο hotspot - Ο Καρλ φον Χάιντεκ

Με κλικ στο hotspot πραγματοποιείται εστίαση στη μορφή του Καρλ φον Χάιντεκ, ο οποίος απεικονίζεται να παρατηρεί με τηλεσκόπιο προς την Ακρόπολη, και το ακόλουθο κείμενο:

«Ο Καρλ φον Χάιντεκ, κοιτάζει με το τηλεσκόπιο προς την Ακρόπολη. Ο Χάιντεκ, Βαυαρός Φιλέλληνας, στρατιωτικός και ζωγράφος της Επανάστασης του 1821, έζησε τα γεγονότα από κοντά και ζωγράφισε το ίδιο θέμα. Από τον πίνακα αυτό που ζωγράφισε ο Χάιντεκ άντλησε στοιχεία ο Βρυζάκης, το έργο του οποίου έγινε πολύ αργότερα, το 1855.»

Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές γνωρίζουν τη διαδικασία δημιουργίας ενός ιστορικού έργου τέχνης και το ότι οι ζωγράφοι συχνά αξιοποιούν προγενέστερες πηγές, μαρτυρίες και έργα για να συνθέσουν τις δικές τους αναπαραστάσεις.

4^ο hotspot - Η καθημερινότητα στο στρατόπεδο

Το τελευταίο hotspot καλεί τους μαθητές να παρατηρήσουν λεπτομέρειες του πίνακα και να εντοπίσουν τις δραστηριότητες των αγωνιστών.

Το παράθυρο περιλαμβάνει το ερώτημα:

«Παρατηρήστε τον πίνακα στις λεπτομέρειές του. Ποιες είναι οι ασχολίες των πολεμιστών;»

Οι διαθέσιμες επιλογές είναι:

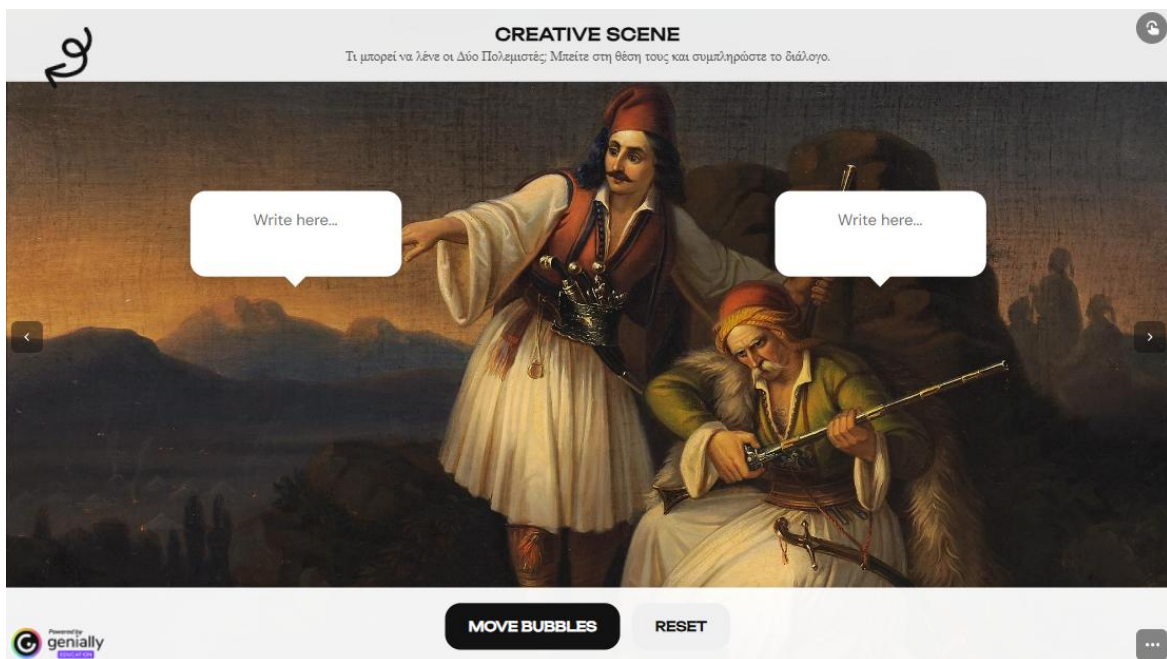
- Τρώνε
- Παίζουν μουσική

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

- Ξεκουράζονται
- Εξασκούνται σε στρατιωτικές ασκήσεις μάχης

Μέσα από τη δραστηριότητα αυτή επιχειρείται να αναδειχθεί η ανθρώπινη και καθημερινή διάσταση της ζωής των αγωνιστών και να μετατοπιστεί το ενδιαφέρον των μαθητών από την αποκλειστική εστίαση στη μάχη προς τις κοινωνικές και πολιτισμικές πτυχές της εποχής.

Σελίδα 12 - Δημιουργικός διάλογος στο έργο «Δύο πολεμιστές»



Εικόνα 12 - Δημιουργικός διάλογος στο έργο «Δύο πολεμιστές»

Η δωδέκατη σελίδα διαφοροποιείται από τις προηγούμενες δραστηριότητες, επειδή δεν βασίζεται σε ερώτηση κλειστού τύπου αλλά σε δημιουργική παραγωγή λόγου από τους μαθητές. Στην οθόνη εμφανίζεται ο πίνακας *Δύο πολεμιστές*, και πάνω στην εικόνα έχουν τοποθετηθεί δύο σύννεφα διαλόγου. Οι μαθητές καλούνται να μπουν στη θέση των δύο μορφών του πίνακα και να συμπληρώσουν τι θα μπορούσαν να λένε μεταξύ τους.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Στο πάνω μέρος της σελίδας εμφανίζεται η οδηγία: «Τι μπορεί να λένε οι Δύο Πολεμιστές; Μπείτε στη θέση τους και συμπληρώστε τον διάλογο». Οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν τη στάση των σωμάτων, τις εκφράσεις, τα βλέμματα και το γενικότερο κλίμα του πίνακα, ώστε να γράψουν έναν πιθανό διάλογο ανάμεσα στα πρόσωπα.

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα δεν υπάρχει σωστή και λάθος απάντηση. Η δραστηριότητα αυτή ενισχύει την ιστορική ενσυναίσθηση, καθώς οι μαθητές καλούνται να μπουν στη θέση προσώπων του παρελθόντος και να σκεφτούν τι μπορεί να ένιωθαν ή να σκέφτονταν μέσα σε ένα συγκεκριμένο ιστορικό πλαίσιο.

Σελίδα 13 - Οι Εθνοσυνελεύσεις και η πολιτική οργάνωση του Αγώνα



Εικόνα 13 - Οι Εθνοσυνελεύσεις και η πολιτική οργάνωση του Αγώνα

Η δέκατη τρίτη σελίδα έχει να κάνει με την πολιτική οργάνωση της Ελληνικής Επανάστασης. Ο σταθμός αυτός επιχειρεί να αναδείξει ότι ο Αγώνας του 1821 δεν περιορίστηκε μόνο στις πολεμικές συγκρούσεις, αλλά συνοδεύτηκε και από προσπάθειες συγκρότησης πολιτικών θεσμών και οργάνωσης ενός ανεξάρτητου κράτους.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Στην οθόνη εμφανίζονται τρεις εικόνες με την καθεμία να αντιπροσωπεύει μια από τις Εθνοσυνελεύσεις. Οι μαθητές καλούνται να αντιστοιχίσουν σωστά τις εικόνες με τον τόπο και τη χρονολογία της αντίστοιχης συνέλευσης.

Η δραστηριότητα αξιοποιεί στοιχεία ανάκλησης γνώσεων από την προηγούμενη διδασκαλία, αλλά παράλληλα στηρίζεται και στην προσεκτική παρατήρηση των ιστορικών τεκμηρίων που εμφανίζονται στην οθόνη. Στόχος είναι οι μαθητές να συνδέσουν πρόσωπα, έγγραφα και γεγονότα με τη διαδικασία πολιτικής συγκρότησης του ελληνικού κράτους.

Στην πρώτη εικόνα απεικονίζεται τμήμα από το εξώφυλλο πρώτου Συντάγματος του «Προσωρινού Πολιτεύματος της Ελλάδος», που ψηφίστηκε κατά την Α' Εθνοσυνέλευση στην Επίδαυρο (Δεκέμβριος 1821-Ιανουάριος 1822) και έμεινε γνωστό ως «Προσωρινόν Πολίτευμα». Σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών, σχετική ιστορική πηγή έχει ήδη αξιοποιηθεί στο μάθημα της Ιστορίας, γεγονός που επιτρέπει στους μαθητές να ανακαλέσουν προηγούμενες γνώσεις και να αναγνωρίσουν ευκολότερα το τεκμήριο.

Στη δεύτερη εικόνα παρουσιάζεται επιγραφή από τον τόπο όπου έλαβε χώρα η Β' Εθνοσυνέλευση στο Άστρος Κυνουρίας το 1823, κατά την οποία πραγματοποιήθηκαν σημαντικές τροποποιήσεις στο προσωρινό πολίτευμα και ενισχύθηκε η προσπάθεια πολιτικής οργάνωσης του Αγώνα.

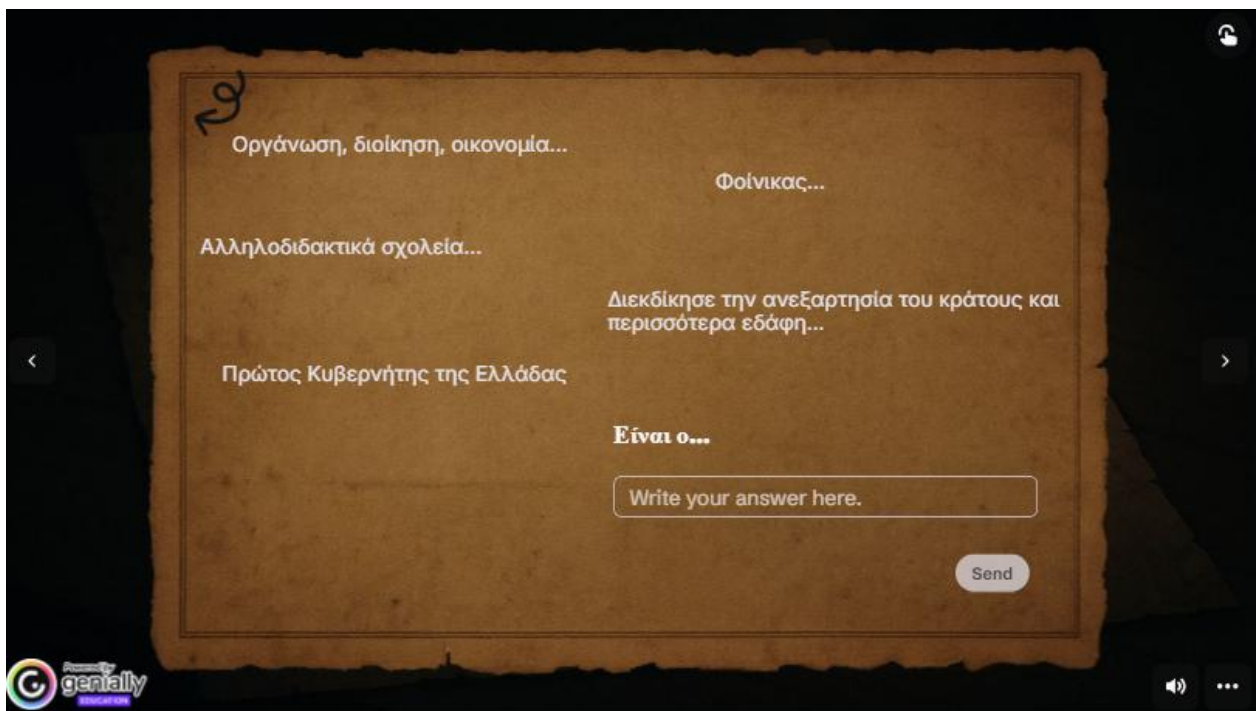
Στην τρίτη εικόνα απεικονίζεται ο Ιωάννης Καποδίστριας μαζί με το επίσημο ΣΤ' Ψήφισμα της Γ' Εθνοσυνέλευσης της Τροιζήνας (1827), με το οποίο εκλέχθηκε ομόφωνα Κυβερνήτης της Ελλάδας. Οι μαθητές έχουν ήδη διδαχθεί τον ρόλο του Καποδίστρια στην ιστορία του νεοσύστατου ελληνικού κράτους και καλούνται να συνδέσουν το πρόσωπό του με την πολιτική εξέλιξη της Επανάστασης.

Η δραστηριότητα υλοποιείται με τη μορφή αντιστοίχισης, κατά την οποία οι μαθητές σύρουν γραμμές ώστε να συνδέσουν κάθε εικόνα με τον αντίστοιχο τόπο και τη χρονολογία της Εθνοσυνέλευσης. Η συγκεκριμένη σελίδα δεν συνδέεται άμεσα με κάποιο έργο τέχνης της αίθουσας, ωστόσο κρίθηκε απαραίτητη για την πληρέστερη κάλυψη της διδακτέας ύλης και για την ανάδειξη της πολιτικής οργάνωσης και της συγκρότησης θεσμών. Με τον τρόπο

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

αυτό επιδιώκεται οι μαθητές να αντιληφθούν ότι η Επανάσταση πέρα από ένοπλο αγώνα, απαιτεί οργάνωση, προετοιμασία και συνεργασία και έτσι συγκροτήθηκε σταδιακά το ανεξάρτητο κράτος και διαμορφώθηκαν τα σύνορα που οι μαθητές θα κληθούν να σχεδιάσουν σε επόμενη σελίδα. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας, οι μαθητές ξεκλειδώνουν το γράμμα Σ, το οποίο αποτελεί μέρος του τελικού κωδικού του παιχνιδιού.

Σελίδα 14 – Ιωάννης Καποδίστριας



Εικόνα 14 - Ιωάννης Καποδίστριας

Η δέκατη τέταρτη σελίδα λειτουργεί ως συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας σχετικά με τις Εθνοσυνελεύσεις και εστιάζει πλέον στο πρόσωπο του Ιωάννη Καποδίστρια και στη συμβολή του στην οργάνωση του νεοσύστατου ελληνικού κράτους. Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας που αφορά την πολιτική οργάνωση της Επανάστασης, οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν το πρόσωπο που ανέλαβε τη διακυβέρνηση της χώρας στα πρώτα χρόνια της ανεξαρτησίας.

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Στην οθόνη εμφανίζονται σταδιακά λέξεις και φράσεις, οι οποίες σχετίζονται με το έργο και τη δράση του Καποδίστρια και λειτουργούν ως στοιχεία που πρέπει να συνδέσουν τα παιδιά για να αναγνωρίσουν το ιστορικό πρόσωπο στο οποίο αναφέρονται. Ανάμεσά τους περιλαμβάνονται οι αναφορές:

- «Οργάνωση, διοίκηση, οικονομία...»
- «Αλληλοδιδασκτικά σχολεία...»
- «Φοίνικας...»
- «Διεκδίκησε την ανεξαρτησία του κράτους και περισσότερα εδάφη...»
- «Πρώτος Κυβερνήτης της Ελλάδας»

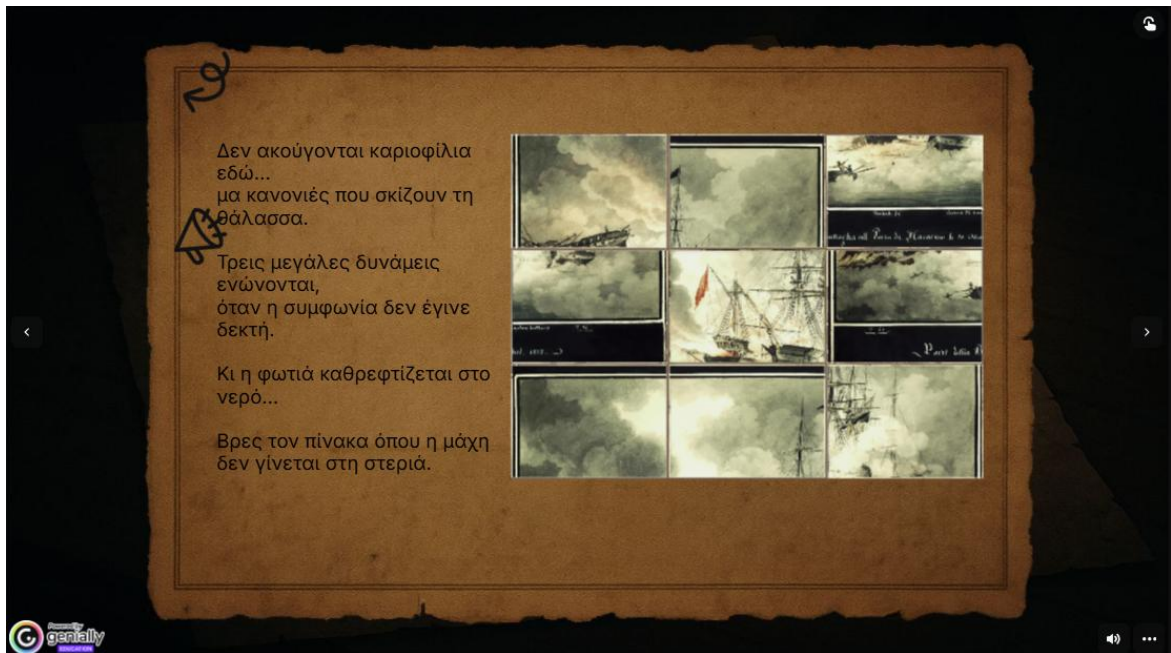
Στο κάτω μέρος της σελίδας εμφανίζεται η φράση: «Είναι ο...» και πεδίο συμπλήρωσης, όπου οι μαθητές πρέπει να πληκτρολογήσουν την απάντησή τους.

Μόλις τα παιδιά πληκτρολογήσουν τη σωστή απάντηση (Ιωάννης Καποδίστριας), ξεκλειδώνουν το γράμμα Α. Και εδώ κατά την πληκτρολόγηση, έχει προβλεφθεί ευελιξία ως προς την καταχώριση της απάντησης, ώστε να αποδέχεται διαφορετικές μορφές γραφής του ονόματος χωρίς να λαμβάνει υπόψιν κεφαλαία ή πεζά και τόνους.

Η δραστηριότητα προετοιμάζει το έδαφος, όπως και η προηγούμενη, για τις επόμενες αποστολές του παιχνιδιού που σχετίζονται με τη διεθνή αναγνώριση της Ελλάδας και τη διαμόρφωση των πρώτων συνόρων της. Λειτουργεί ως άσκηση αναγνώρισης ιστορικού προσώπου μέσα από συνδυασμό πληροφοριών και βασίζεται περισσότερο στη σύνθεση γνώσεων και στη λογική συσχέτιση παρά στην απλή απομνημόνευση. Η συγκεκριμένη σελίδα έχει λιτή αισθητική και σταδιακή εμφάνιση των στοιχείων, σαν οι μαθητές να προσπαθούν να συναρμολογήσουν τα κομμάτια ενός ιστορικού προσώπου και της δράσης του.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 15 – Η ναυμαχία του Ναυαρίνου



Εικόνα 15 - Η ναυμαχία του Ναυαρίνου

Η σελίδα αυτή αποτελεί τον τελευταίο σταθμό της ενότητας που σχετίζεται με τη διεθνή διάσταση της Ελληνικής Επανάστασης και την πορεία προς την ανεξαρτησία και εστιάζει στη Ναυμαχία του Ναβαρίνου (1827), ένα από τα σημαντικότερα γεγονότα της τελευταίας περιόδου του Αγώνα. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης εμφανίζεται ένας γρίφος σε ποιητική μορφή:

«Δεν ακούγονται καριοφίλια
εδώ...

μα κανονιές που σκίζουν τη
θάλασσα.

Τρεις μεγάλες δυνάμεις
ενώνονται,
όταν η συμφωνία δεν έγινε δεκτή.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδου διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Κι η φωτιά καθρεφτίζεται στο νερό...

Βρες τον πίνακα όπου η μάχη

δεν γίνεται στη στεριά.»

Ο γρίφος λειτουργεί ως παρότρυνση αναζήτησης μέσα στον χώρο, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να εντοπίσουν το σχετικό έργο τέχνης στην αίθουσα της Εθνικής Πινακοθήκης. Τους ωθεί να συνδέσουν τα στοιχεία του γρίφου με τις γνώσεις τους σχετικά με την παρέμβαση των Μεγάλων Δυνάμεων στον Αγώνα. Μετά από τριάντα δευτερόλεπτα και ενώ ήδη οι χρήστες έχουν διαβάσει το γρίφο και έχουν αρχίσει να σκέφτονται και να αναζητούν τον πίνακα στην αίθουσα, στο δεξί μέρος της οθόνης εμφανίζεται ο πίνακας «*Τμήμα της ναυμαχίας στο λιμάνι του Ναβαρίνου (κατά το πρότυπο του George Philip Reinagle)*», 1829 του Καμμιλλιέρι Νικόλα, με τη μορφή puzzle. Εν τω μεταξύ, εάν δεν τον έχουν ήδη εντοπίσει, τα κομμάτια του παζλ λειτουργούν ως στοιχεία προς αυτήν την κατεύθυνση. Τα παιδιά αφού εντοπίσουν τον πίνακα στην αίθουσα και τον παρατηρήσουν από κοντά, καλούνται να τοποθετήσουν σωστά τα κομμάτια του puzzle ώστε να σχηματιστεί ολοκληρωμένη η εικόνα του πίνακα.

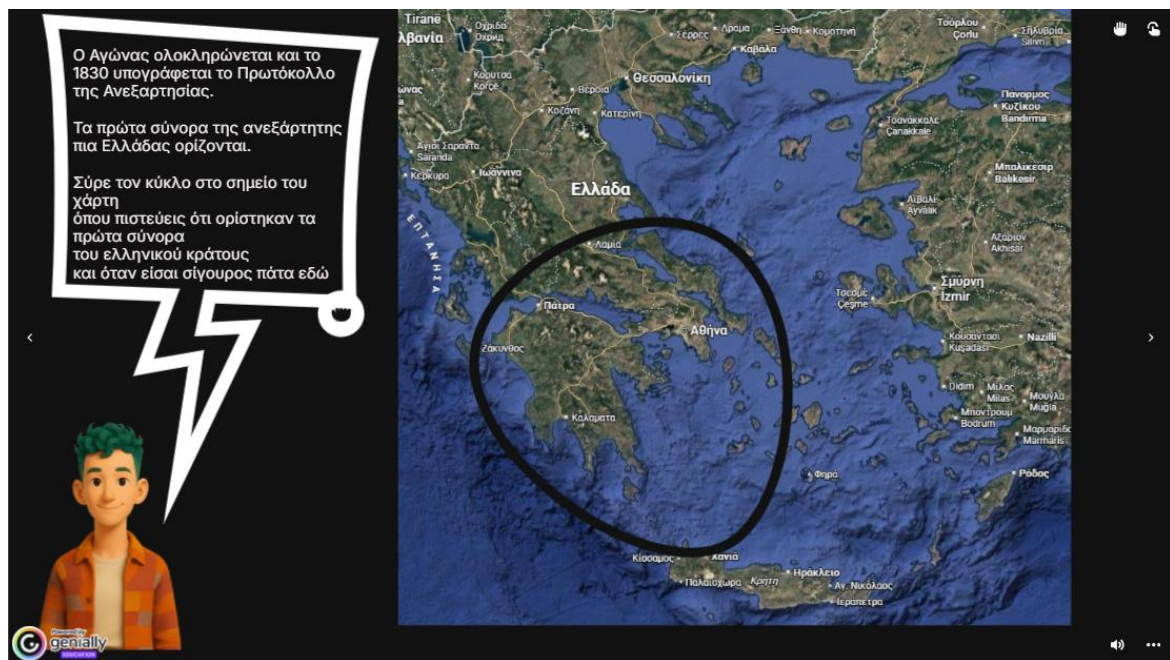
Ο γρίφος από τη μία δημιουργεί αίσθηση μυστηρίου και κινητοποιεί την παρατηρητικότητα των μαθητών, οι οποίοι προσπαθούν να αναγνωρίσουν τη σκηνή πριν ακόμη ολοκληρωθεί η εικόνα. Από την άλλη, η δραστηριότητα του puzzle αξιοποιεί μηχανισμούς οπτικής διερεύνησης και ενισχύει τη συγκέντρωση στην εικαστική λεπτομέρεια ενεργοποιώντας την παρατηρητικότητα και τη συνδυαστική σκέψη. Οι μαθητές μετακινούν και συνδέουν τα κομμάτια της εικόνας, αναγκάζονται να παρατηρήσουν λεπτομέρειες του έργου, όπως τα πλοία, τις εκρήξεις, τον καπνό και τη γενικότερη σύνθεση της σκηνής. Η σελίδα συνοδεύεται από ηχητικά εφέ κανονιών και ήχους θάλασσας, στοιχεία που ενισχύουν την αίσθηση εμπύθισης και συμβάλλουν στη δημιουργία πολυαισθητηριακής εμπειρίας. Μέσα από τον συνδυασμό εικόνας, ήχου και γρίφου, επιχειρείται η σύνδεση της ιστορικής γνώσης με το συναίσθημα και τη βιωματική συμμετοχή. Η Ναυμαχία του Ναβαρίνου αποτελεί το τελευταίο σημαντικό γεγονός πριν από τη μετάβαση στο θέμα της ανεξαρτησίας και της

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

διαμόρφωσης των πρώτων συνόρων του ελληνικού κράτους, το οποίο εξετάζεται στην επόμενη σελίδα.

Με την επιτυχή ολοκλήρωση του puzzle οι μαθητές ξεκλειδώνουν το γράμμα Μ του μυστικού κωδικού, πλησιάζοντας πλέον στην ολοκλήρωση της αποστολής τους και στην αποκάλυψη της τελικής λέξης του παιχνιδιού.

Σελίδα 16 - Τα πρώτα σύνορα του ελληνικού κράτους



Εικόνα 16 - Τα πρώτα σύνορα του ελληνικού κράτους

Στην οθόνη εμφανίζεται σύγχρονος γεωγραφικός χάρτης της Ελλάδας, πάνω στον οποίο οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν τα πρώτα σύνορα του ελληνικού κράτους, όπως αυτά διαμορφώθηκαν μετά το Πρωτόκολλο του Λονδίνου το 1830.

Στο αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται η ακόλουθη οδηγία:

«Ο Αγώνας ολοκληρώνεται και το 1830 υπογράφεται το Πρωτόκολλο της Ανεξαρτησίας. Τα πρώτα σύνορα της ανεξάρτητης πια Ελλάδας ορίζονται. Σύρε τον κύκλο στο σημείο του χάρτη

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιών διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

όπου πιστεύεις ότι ορίστηκαν τα πρώτα σύνορα του ελληνικού κράτους και όταν είσαι σίγουρος πάτα εδώ»

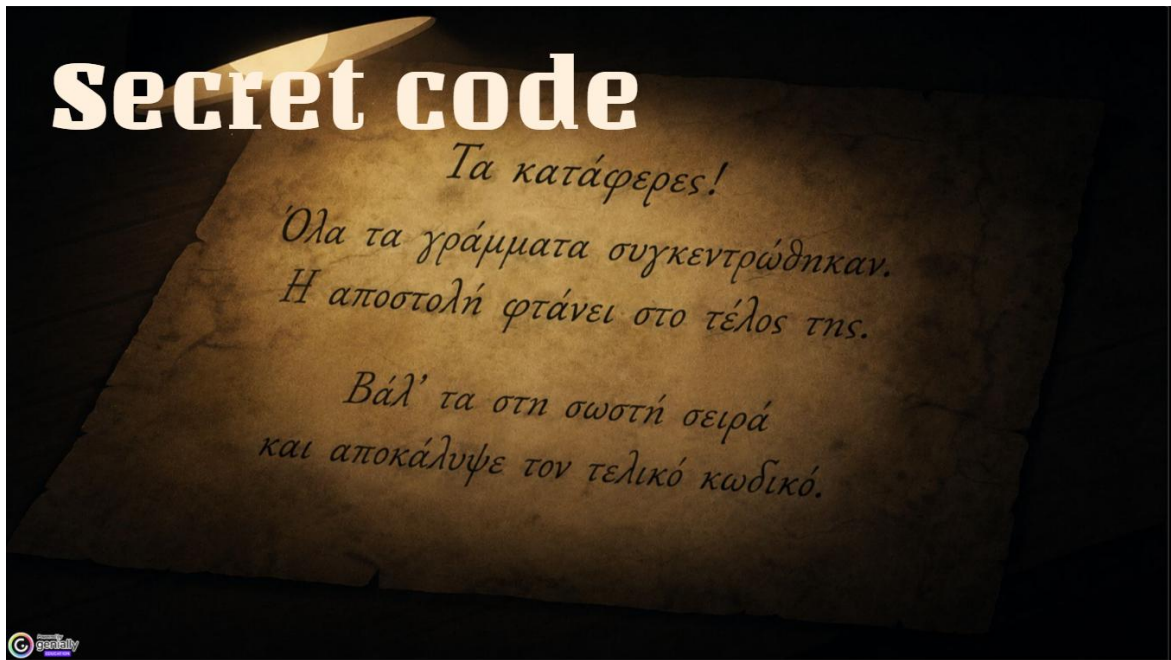
Οι μαθητές αλληλεπιδρούν με τον χάρτη σύροντας έναν κυκλικό δείκτη στην περιοχή που θεωρούν ότι αντιστοιχεί στα πρώτα σύνορα της ανεξάρτητης Ελλάδας. Όταν τοποθετήσουν τον κύκλο στο σημείο περίπου που πιστεύουν ότι ορίζει τα σύνορα, μπορούν να ελέγξουν την επιλογή τους και να λάβουν ανατροφοδότηση πατώντας στο διαδραστικό εικονίδιο. Τότε εμφανίζεται ένας δεύτερος διακεκομμένος κύκλος, τοποθετημένος στο σωστό σημείο, ώστε οι μαθητές να συγκρίνουν τη δική τους επιλογή με την ιστορικά ορθή απάντηση.

Αυτή τη φορά επιλέχθηκε η χρήση ενός σύγχρονου γεωγραφικού χάρτη και όχι ενός χάρτη με αισθητική παύρου, όπως στις προηγούμενες διαφάνειες, προκειμένου να διευκολυνθεί η σύνδεση του ιστορικού παρελθόντος με τη σύγχρονη γεωγραφική πραγματικότητα. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές μπορούν ευκολότερα να αντιληφθούν τη γεωγραφική έκταση του πρώτου ανεξάρτητου ελληνικού κράτους και να κατανοήσουν τη σταδιακή ιστορική και εδαφική εξέλιξή του μέχρι τη σημερινή του μορφή. Η σελίδα κλείνει συμβολικά το παιχνίδι, αφού από την προετοιμασία της Επανάστασης και τις πολεμικές συγκρούσεις, οι μαθητές οδηγούνται τελικά στη συγκρότηση του ανεξάρτητου κράτους, ολοκληρώνοντας έτσι τη βασική ιστορική αφήγηση του Αγώνα του 1821.

Κατά τον σχεδιασμό της συγκεκριμένης σελίδας επιχειρήθηκε να χρησιμοποιηθούν πολλά άλλα διαδραστικά στοιχεία, όπως γραμμές, τετράγωνα, βελάκια ή ακόμη και ενσωματωμένος διαδραστικός χάρτης από το Google Maps. Ωστόσο, προέκυψαν τεχνικοί περιορισμοί που σχετίζονταν με τη λειτουργικότητα της πλατφόρμας και τη φόρτωση του περιεχομένου, καθώς ο χάρτης δεν ανταποκρινόταν ομαλά και επηρέαζε τη συνολική λειτουργία του παιχνιδιού. Για τον λόγο αυτό επιλέχθηκε τελικά μια απλούστερη αλλά πιο λειτουργική μορφή αλληλεπίδρασης, η οποία δεν ενισχύει τόσο τη διαδραστικότητα αλλά δεν δυσχεραίνει την εμπειρία του χρήστη.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 17- Μήνυμα ολοκλήρωσης παιχνιδιού



Εικόνα 17 - Μήνυμα ολοκλήρωσης παιχνιδιού

Στην οθόνη εμφανίζεται το μήνυμα:

Τα κατάφερες!

Όλα τα γράμματα συγκεντρώθηκαν.

Η αποστολή φτάνει στο τέλος της.

Βάλ' τα στη σωστή σειρά

και αποκάλυψε τον τελικό κωδικό.

Με το μήνυμα αυτό οι μαθητές ενημερώνονται ότι έχουν ολοκληρώσει τις επιμέρους αποστολές του παιχνιδιού και ότι βρίσκονται στο τελικό στάδιο. Καλούνται πλέον να αξιοποιήσουν τα γράμματα που έχουν συλλέξει κατά τη διάρκεια της διαδρομής, να τα τοποθετήσουν στη σωστή σειρά και να σχηματίσουν τον τελικό κωδικό. Σε αυτό το σημείο,

Ελένη Ιωαννίδου

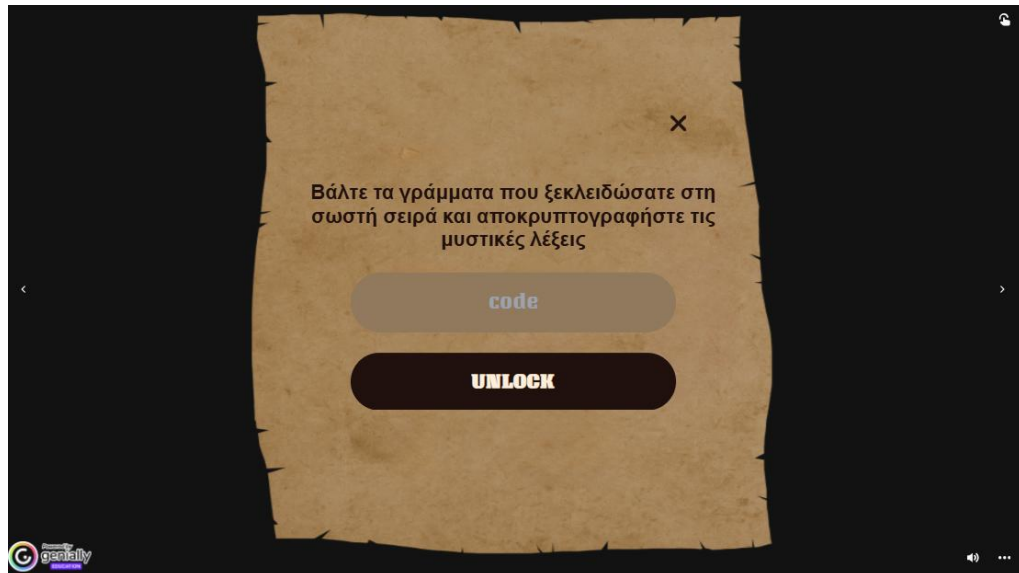


*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

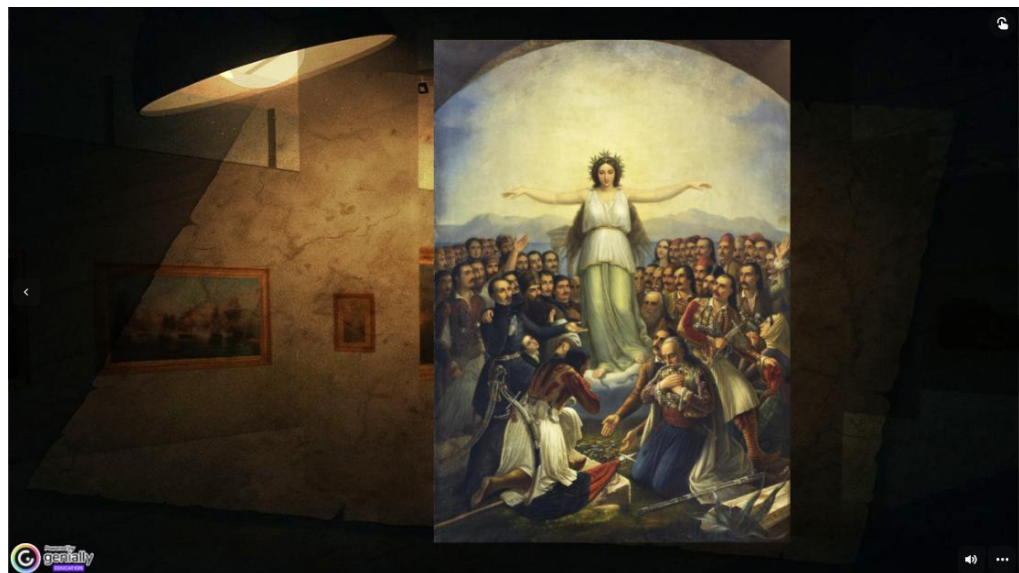
ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρέχει την απαραίτητη καθοδήγηση, εφόσον χρειαστεί, καθώς ο αριθμός των γραμμάτων και το μέγεθος του κωδικού ενδέχεται να δυσκολέψουν τους μαθητές και να καθυστερήσει η διαδικασία αποκωδικοποίησης.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιών διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα 18 και 19 – Ξεκλείδωμα κωδικού



Εικόνα 18 - Ξεκλείδωμα κωδικού



Εικόνα 19 - Ελλάς ευγνωμονούσα

Σε αυτή τη σελίδα ολοκληρώνεται το παιχνίδι. Οι μαθητές καλούνται να αξιοποιήσουν τα γράμματα που έχουν συλλέξει κατά τη διάρκεια των προηγούμενων αποστολών και να τα τοποθετήσουν στη σωστή σειρά, ώστε να σχηματίσουν τον τελικό κωδικό, «ΕΛΛΑΣ Διπλωματική εργασία



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

ΕΥΓΝΩΜΟΝΟΥΣΑ». Με την επιτυχή εισαγωγή του κωδικού, ξεκλειδώνει η τελική οθόνη του παιχνιδιού, στην οποία αναδύεται αργά ο πίνακας του Θεόδωρου Βρυζάκη, «Ελλάς Ευγνωμονούσα». Η αργή εμφάνιση του έργου, σε συνδυασμό με τη μουσική θριάμβου, δημιουργεί αίσθηση ολοκλήρωσης και επιβράβευσης για τους μαθητές. Ο πίνακας λειτουργεί συμβολικά ως τελική αποκάλυψη, καθώς συμπυκνώνει το νόημα της πορείας που ακολούθησαν οι μαθητές: από την προετοιμασία και την έναρξη της Επανάστασης έως τη συγκρότηση του ανεξάρτητου ελληνικού κράτους.

4.3. Περιορισμοί και δυσκολίες κατά την υλοποίηση του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αυτό σχεδιάστηκε με σκοπό να ενισχύσει το κίνητρο των μαθητών Γ' Γυμνασίου κατά τη διάρκεια μιας εκπαιδευτικής επίσκεψης στην Εθνική Πινακοθήκη και ειδικότερα σε μια μόνιμη έκθεση που σχετίζεται με τη διδαχθείσα σχολική ύλη τους στο μάθημα της Ιστορίας. Κατά το σχεδιασμό του παιχνιδιού και την τεχνική υλοποίησή του υπήρξαν αρκετοί περιορισμοί που σχετίζονται με το τεχνικό κομμάτι και τις δυνατότητες της πλατφόρμας, το μαθησιακό περιεχόμενο, τον τύπο αποστολών που συμπεριελήφθησαν και τις θεωρίες μάθησης πάνω στις οποίες τελικά στηρίζεται μεγάλο μέρος του παιχνιδιού. Επίσης, δυσκολίες προκύπτουν και κατά τη χρήση του παιχνιδιού από τα ίδια τα παιδιά στον μουσειακό χώρο με τις επικρατούσες συνθήκες.

Το Genially, όπως αναφέρθηκε στο κεφάλαιο 4, παρέχει μια πολύ ικανοποιητική βιβλιοθήκη διαδραστικών στοιχείων και δραστηριοτήτων που βοηθούν σημαντικά τον δημιουργό του παιχνιδιού καθώς προσφέρει έτοιμες πηγές υλικού και λειτουργίες που μπορούν να αξιοποιηθούν και να προσαρμοστούν στο περιεχόμενο του παιχνιδιού. Παρόλα αυτά, οι **τεχνικοί περιορισμοί** που προέκυψαν κυρίως σε σχέση με το βαθμό εμπύθισης και τις δυνατότητες που δίνει η πλατφόρμα Genially στον δημιουργό που θέλει να δημιουργήσει ένα εμπυθιστικό περιβάλλον για να ενισχύσει το κίνητρο και την εμπλοκή του παίκτη ήταν αρκετοί. Αρχικά, όπως αναφέρθηκε στο κεφάλαιο 4.1, η πλατφόρμα ήταν ιδιαίτερα περιοριστική ως προς τη χρήση ήχων, βίντεο και κινούμενων γραφικών

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

(animation). Συγκεκριμένα, κατά τον αρχικό σχεδιασμό του παιχνιδιού υπήρχε η πρόθεση να «ζωντανέψουν» ορισμένες μορφές από τους πίνακες και να απευθύνονται στους μαθητές, ώστε τα έργα τέχνης να αποκτήσουν πιο έντονο αφηγηματικό χαρακτήρα και οι μαθητές να αισθανθούν ότι αλληλεπιδρούν πιο άμεσα με το ιστορικό και εικαστικό περιεχόμενο. Ωστόσο, η δυνατότητα αυτή δεν ήταν εφικτό να υλοποιηθεί μέσα από το Genially τουλάχιστον. Για τη δημιουργία ομιλούντων ή πιο σύνθετα κινούμενων μορφών απαιτούνταν η χρήση εξωτερικής πλατφόρμας και μάλιστα επί πληρωμή, καθώς και πρόσθετη τεχνική επεξεργασία. Περιορισμοί υπήρξαν και ως προς την ενσωμάτωση βίντεο ως εναλλακτική επιλογή του «ζωντανέματος» μορφών, επειδή η πλατφόρμα δεν επιτρέπει την απευθείας μεταφόρτωση βίντεο από τη συσκευή του χρήστη στην επαγγελματική έκδοση Edu Pro, παρά μόνο στην πιο ακριβή έκδοσή του και βασίζεται κυρίως στην ενσωμάτωση μέσω εξωτερικού συνδέσμου. Αυτό δημιουργεί πρακτικά ζητήματα, καθώς το παιχνίδι εξαρτάται από τη σωστή λειτουργία του συνδέσμου και από τη σταθερότητα της σύνδεσης στο διαδίκτυο. Σε συνθήκες μουσειακού χώρου, όπου η σύνδεση μπορεί να μην είναι πάντα σταθερή ή ισχυρή, υπάρχει ο κίνδυνος το βίντεο να καθυστερεί να φορτώσει ή να μη λειτουργήσει ομαλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Αντίστοιχες δυσκολίες παρουσιάστηκαν και στη χρήση των ηχητικών εφέ. Κατά τη διάρκεια δημιουργίας του παιχνιδιού, η πλατφόρμα δεν παρείχε ακόμη τις επιλογές που παρέχει σήμερα για εύκολη εισαγωγή ήχων κατά την εμφάνιση ανατροφοδότησης σε δραστηριότητες ή κατά την εμφάνιση διαδραστικών στοιχείων. Επειδή το παιχνίδι δεν βασίστηκε σε ένα έτοιμο template, αλλά σχεδιάστηκε από την αρχή, χρειάστηκε να αναζητηθούν εναλλακτικοί τρόποι ενσωμάτωσης ήχων. Έτσι, αρκετά από τα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιήθηκαν στο παιχνίδι, όπως οι ήχοι της θάλασσας, οι ήχοι βομβαρδισμών ή η εισαγωγική μουσική, αναζητήθηκαν σε εξωτερικές πλατφόρμες, όπως το Pixabay.com, και σε αρκετές περιπτώσεις αξιοποιήθηκαν επιμέρους λειτουργίες από διαφορετικά templates της πλατφόρμας. Συγκεκριμένα, αντιγράφηκαν συγκεκριμένες σελίδες προτύπων, διαγράφηκαν τα υπόλοιπα στοιχεία και διατηρήθηκαν μόνο οι λειτουργίες ή τα ηχητικά στοιχεία που ήταν χρήσιμα για το παιχνίδι.. Στις διαφάνειες 3 ως 5, για παράδειγμα, ο ήχος

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδου διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

κατά την είσοδο της σελίδας έχει αντληθεί από έτοιμο template, αντιγράφηκε συγκεκριμένη σελίδα, διαγράφηκαν όλα τα στοιχεία της σελίδας και ουσιαστικά διατηρήθηκε μόνο ο ήχος κατά την εμφάνιση. Το ίδιο συνέβη και με πιο σύνθετες δραστηριότητες αντιστοίχισης για παράδειγμα, στη σελίδα 7 η λειτουργία αντιστοίχισης με τα χέρια και τις γραμμές που είναι πιο σύνθετη αντιγράφηκε από πρότυπο (template). Η διαδικασία αυτή ήταν ιδιαίτερα χρονοβόρα και απαιτούσε αρκετό πειραματισμό και αναζήτηση στα διαθέσιμα πρότυπα της βιβλιοθήκης, ώστε να εντοπιστεί ο κατάλληλος ήχος ή η κατάλληλη λειτουργία.

Επιπλέον, αρκετά από τα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιήθηκαν, όπως οι ήχοι θάλασσας, κανονιών, πολεμικής ατμόσφαιρας ή η μουσική εισαγωγής, χρειάστηκε να αναζητηθούν σε εξωτερικές πλατφόρμες και να προστεθούν χειροκίνητα. Η επιλογή αυτή βοήθησε σημαντικά στη δημιουργία ατμόσφαιρας, αλλά αύξησε τον χρόνο υλοποίησης και ανέδειξε την ανάγκη προσεκτικής επιλογής υλικού, τόσο ως προς την αισθητική του καταλληλότητα όσο και ως προς τα ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων. Επομένως, παρότι ο ήχος αποτέλεσε βασικό στοιχείο της εμπύθισης, η ενσωμάτωσή του δεν ήταν πάντοτε απλή ή άμεσα υποστηριζόμενη από την πλατφόρμα.

Ένας ακόμη πολύ σημαντικός τεχνικός περιορισμός αφορούσε τη **δημιουργία πιο σύνθετων διαδραστικών λειτουργιών**. Το Genially προσφέρει έτοιμες μορφές αλληλεπίδρασης, όπως hotspots, κουμπιά, ερωτήσεις πολλαπλής και μονής επιλογής, αντιστοιχίσεις και drag and drop δραστηριότητες. Όταν όμως ο σχεδιασμός απαιτούσε πιο σύνθετες ενέργειες, οι δυνατότητες της πλατφόρμας ήταν περιορισμένες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η τελευταία σελίδα με τα πρώτα σύνορα του ελληνικού κράτους. Αρχικά, επιχειρήθηκε η χρήση πιο σύνθετων διαδραστικών στοιχείων, όπως γραμμές, βέλη, σχήματα ή ενσωματωμένος διαδραστικός χάρτης από το Google Maps, ώστε οι μαθητές να μπορέσουν να αποδώσουν με μεγαλύτερη ακρίβεια τη γραμμή των συνόρων. Ωστόσο, οι λύσεις αυτές δημιούργησαν προβλήματα στη φόρτωση και στη λειτουργικότητα του παιχνιδιού. Για τον λόγο αυτό επιλέχθηκε τελικά μια πολύ απλούστερη μορφή αλληλεπίδρασης, με τη χρήση του κυκλικού δείκτη και την εμφάνιση του σωστού σημείου μέσω του διακεκομμένου κύκλου, λύση πολύ πιο λειτουργική για τους μαθητές αλλά



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

σίγουρα δεν αποδίδει με ακρίβεια το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα ως προς την ορθότητα της απάντησης. Θα έλεγε κανείς ότι αφού υπήρχαν τόσα τεχνικά θέματα θα μπορούσε να αφαιρεθεί η συγκεκριμένη σελίδα αλλά κρίθηκε αναγκαία για την ολοκλήρωση της ιστορικής αφήγησης και κατ' επέκταση του παιχνιδιού.

Πρακτικές δυσκολίες μπορούν επίσης να προκύψουν κατά τη χρήση του παιχνιδιού στον μουσειακό χώρο. Η εφαρμογή του εξαρτάται από παράγοντες όπως ο αριθμός των μαθητών, ο διαθέσιμος χρόνος, η πρόσβαση σε φορητές συσκευές, η σύνδεση στο διαδίκτυο και η καθοδήγηση των παιδιών μέσα στην αίθουσα. Σε έναν μουσειακό χώρο, όπου υπάρχουν και άλλοι επισκέπτες, η διαχείριση των ομάδων από τον εκπαιδευτικό και η διατήρηση της συγκέντρωσης των μαθητών αποτελούν κρίσιμες παραμέτρους. Η μικρή οθόνη επίσης ενδέχεται να δυσκολέψει την ανάγνωση οδηγιών από ομάδα παιδιών, την πληκτρολόγηση απαντήσεων ή την μεταφορά/σύρσιμο διαδραστικών στοιχείων. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται και η συλλογή των φυσικών γραμμάτων στον χώρο της αίθουσας. Η επιλογή αυτή σαφώς ενισχύει τη σύνδεση ψηφιακού και φυσικού περιβάλλοντος, μιας και οι μαθητές δεν συλλέγουν απλώς ψηφιακά στοιχεία στην οθόνη, αλλά αναζητούν τα γράμματα μέσα στον χώρο. Παρότι η πρακτική αυτή ενισχύει τη βιωματικότητα και τη συμμετοχή, απαιτεί πολύ καλή προετοιμασία από τον εκπαιδευτικό, σωστή τοποθέτηση των γραμμάτων, έλεγχο του χώρου και των ομάδων των παιδιών και σαφείς οδηγίες προς τους μαθητές, ώστε η δραστηριότητα να μη μετατραπεί σε άτακτη αναζήτηση μέσα στην αίθουσα και να μη διαταράξει τη λειτουργία του μουσείου.

Ως προς το **μαθησιακό περιεχόμενο** τώρα και τον τρόπο σύνδεσής του με τα έργα τέχνης, το παιχνίδι έπρεπε να καλύψει βασικές πτυχές της Ελληνικής Επανάστασης, όπως αυτές διδάσκονται στη Γ' Γυμνασίου με βάση το Αναλυτικό Πρόγραμμα, και ταυτόχρονα να συνδεθεί με συγκεκριμένα έργα τέχνης της Εθνικής Πινακοθήκης. Η σύνδεση αυτή δεν ήταν πάντοτε δυνατή, επειδή δεν αντιστοιχούν όλα τα σημαντικά ιστορικά γεγονότα σε κάποιο έργο της αίθουσας. Για τον λόγο αυτό ορισμένες δραστηριότητες, όπως εκείνες που αφορούν τις Εθνοσυνελεύσεις, τον Ιωάννη Καποδίστρια και τα πρώτα σύνορα του ελληνικού κράτους, ενσωματώθηκαν στο παιχνίδι χωρίς να συνδέονται άμεσα με

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

συγκεκριμένο πίνακα. Η επιλογή αυτή κρίθηκε απαραίτητη για την πληρέστερη κάλυψη της ύλης και κυρίως για τη διατήρηση της ιστορικής συνέχειας, ωστόσο απομακρύνει σε ορισμένα σημεία το παιχνίδι από την αποκλειστική αλληλεπίδραση με τα έργα τέχνης της έκθεσης. Με αυτόν τον τρόπο όμως μπορεί το παιχνίδι να χρησιμοποιηθεί από έναν εκπαιδευτικό μέσα στην σχολική αίθουσα χωρίς να είναι απαραίτητη η επίσκεψη στην Πινακοθήκη.

Ως προς τον **τύπο των δραστηριοτήτων** τώρα, ίσως τον πιο ουσιαστικό περιορισμό σε ένα τέτοιου είδους παιχνίδι, παρά την προσπάθεια να αποφευχθεί η μετατροπή του παιχνιδιού σε απλό ψηφιακό τεστ γνώσεων, αρκετές αποστολές στηρίζονται σε δραστηριότητες κλειστού τύπου, όπως ερωτήσεις πολλαπλής και μονής επιλογής, σωστού-λάθους, αντιστοίχισης και συμπλήρωσης κενών. Αυτού του τύπου οι δραστηριότητες συνδέονται περισσότερο με συμπεριφοριστικές μορφές μάθησης, στις οποίες ο μαθητής καλείται να επιλέξει τη σωστή απάντηση, να λάβει άμεσα σύντομη επιβράβευση και να προχωρήσει στο επόμενο στάδιο. Με τον τρόπο αυτό υπάρχει ο κίνδυνος ο μαθητής να λειτουργήσει σε ορισμένες στιγμές ως εκτελεστής εντολών και όχι ως ενεργός δημιουργός γνώσης. Η συλλογή γραμμάτων, η άμεση και λιτή ανατροφοδότηση και η αποκάλυψη του τελικού κωδικού λειτουργούν ως μηχανισμοί παρακίνησης που βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στα εξωτερικά κίνητρα που αναλύθηκαν στο κεφάλαιο 3.2 της εργασίας. Οι μαθητές κινητοποιούνται από εξωτερικούς παράγοντες να ολοκληρώσουν την αποστολή, να βρουν τα γράμματα και να σχηματίσουν την τελική λέξη. Το στοιχείο αυτό είναι σημαντικό για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος, δεν αρκεί όμως από μόνο του για να εξασφαλίσει βαθύτερη ιστορική κατανόηση.

Συνολικά, κατά το σχεδιασμό του παιχνιδιού έγινε προσπάθεια να υπάρξει ισορροπία ανάμεσα στο μαθησιακό περιεχόμενο, την παιγνιώδη εμπειρία και τις τεχνικές δυνατότητες του Genially. Παρότι δεν αποφεύχθηκε η χρήση δραστηριοτήτων που βασίζονται σε συμπεριφοριστικές θεωρίες, περιλαμβάνει δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την παρατήρηση, την ερμηνεία και τη βιωματική σύνδεση με τον χώρο της Εθνικής Πινακοθήκης. Η κριτική αποτίμηση του σχεδιασμού του αναδεικνύει ότι η αξία ενός

Ελένη Ιωαννίδου



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

σοβαρού ψηφιακού παιχνιδιού δεν βρίσκεται αποκλειστικά στην τεχνολογία που χρησιμοποιεί, αλλά στον τρόπο με τον οποίο αυτή αξιοποιείται παιδαγωγικά, με σαφείς στόχους, επίγνωση των περιορισμών και κατάλληλη καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδου διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

5. Από την Εθνική Πινακοθήκη στη σχολική τάξη: ο μαθητής από παίκτης δημιουργός

Το παιχνίδι που παρουσιάστηκε στην παρούσα εργασία υλοποιήθηκε στο πλαίσιο μιας συνολικότερης διδακτικής πρότασης, η οποία εκτείνεται τόσο εκτός όσο και εντός της σχολικής τάξης. Το παιχνίδι αποτέλεσε ένα έναυσμα και ένα βοηθητικό εργαλείο κατά την εκπαιδευτική επίσκεψη στην Εθνική Πινακοθήκη, ως μη-τυπική εκπαίδευση με σκοπό να ενισχύσει το κίνητρο των παιδιών, να τα βοηθήσει να εμπλακούν στην επίσκεψη και να συνδέσουν την ιστορία με την τέχνη ώστε να μην είναι μια ακόμη ανιαρή επίσκεψη αλλά μια ενεργητική εμπειρία. Το παιχνίδι δημιουργεί ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης, αξιοποιώντας την αφήγηση, την εικόνα, τον ήχο, τους χάρτες, τα ιστορικά τεκμήρια και την αλληλεπίδραση. Με τον τρόπο αυτό, η επίσκεψη στον μουσειακό χώρο αντιμετωπίζεται ως μια οργανωμένη μαθησιακή εμπειρία που συνδέει τη σχολική γνώση με τον χώρο του πολιτισμού. Οι μαθητές εξοικειώνονται με έργα τέχνης και χώρους πολιτισμού, παρατηρούν λεπτομέρειες, επιλύουν αποστολές και συνδέουν τα εκθέματα με τη διδαχθείσα ύλη.

Η αξιοποίηση του μουσείου ως μαθησιακού περιβάλλοντος έχει ιδιαίτερη παιδαγωγική σημασία, διότι η μάθηση στον μουσειακό χώρο διαφοροποιείται από την τυπική σχολική διδασκαλία. Σύμφωνα με τους Anderson και Lucas, η νέα γνώση που προκύπτει από μια επίσκεψη σε μουσείο αποτελεί βάση για περαιτέρω μάθηση, καθώς το άτομο ερμηνεύει επόμενα γεγονότα και εμπειρίες με βάση τη μουσειακή εμπειρία. Οι μεταγενέστερες αυτές εμπειρίες μπορεί να δημιουργούνται από συζητήσεις, αναγνώσεις, οπτικοακουστικό υλικό ή, στην περίπτωση των μαθητών, από οργανωμένες δραστηριότητες στη σχολική τάξη. Ωστόσο, όπως επισημαίνεται, η δυνατότητα επέκτασης και ενίσχυσης της μάθησης από τις μουσειακές επισκέψεις μέσω σχεδιασμένων μετα-επισκεπτικών δραστηριοτήτων δεν έχει πάντοτε αναγνωριστεί και αξιοποιηθεί επαρκώς από τους εκπαιδευτικούς (Anderson, 1999· Bitgood, 1989).



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Με βάση τα παραπάνω, η επιστροφή στη σχολική τάξη αποτελεί βασική προϋπόθεση για να αξιοποιηθεί ουσιαστικά η εμπειρία της επίσκεψης στην Εθνική Πινακοθήκη. Το παιχνίδι μπορεί να κινητοποιήσει, να προκαλέσει ενδιαφέρον και να δημιουργήσει ένα κοινό βιωματικό υπόβαθρο για τους μαθητές. Η τάξη, όμως, προσφέρει τον απαραίτητο χρόνο και χώρο για βαθύτερη σκέψη, διάλογο, κριτική σκέψη, έκφραση συναισθημάτων, παραγωγή λόγου και εικαστική δημιουργία.

Όπως αναδείχθηκε και στην κριτική αποτίμηση του παιχνιδιού, **η ψηφιακή δραστηριότητα δεν μπορεί να θεωρηθεί από μόνη της πλήρης διδακτική παρέμβαση.** Οι τεχνικοί περιορισμοί της πλατφόρμας, οι συνθήκες του μουσειακού χώρου, ο διαθέσιμος χρόνος και η ανάγκη για σύντομες και λειτουργικές αποστολές οδήγησαν αναπόφευκτα στη δημιουργία αρκετών δραστηριοτήτων κλειστού τύπου. Παρά την παιχνιδιάρη και ελκυστική μορφή του παιχνιδιού, ο μαθητής σε αρκετά σημεία παραμένει κυρίως εκτελεστής εντολών μέσα σε μια προκαθορισμένη πορεία. Έτσι καθίσταται αναγκαία η εξέλιξη της δραστηριότητας στην τάξη, ώστε οι μαθητές να γίνουν οι ίδιοι δημιουργοί περιεχομένου, να διατυπώσουν προσωπική άποψη και ουσιαστικά να φέρουν την επανάσταση στο σήμερα ίσως απαντώντας στο ελάχιστο στο αιώνιο ερώτημα των μαθητών «Μα γιατί να τα μάθω όλα αυτά; Πού θα μου χρησιμεύσουν;».

Το παιχνίδι μπορεί να κινητοποιήσει, να προκαλέσει ενδιαφέρον και να δημιουργήσει ένα κοινό βιωματικό υπόβαθρο για τους μαθητές. Στην τάξη, οι μαθητές μπορούν να απομακρυνθούν από τη λογική της μίας σωστής απάντησης και να περάσουν σε δραστηριότητες όπου καλούνται να διατυπώσουν προσωπική άποψη, να εκφράσουν συναίσθημα, να δημιουργήσουν δικό τους κείμενο ή εικαστικό έργο και να συνδέσουν την ιστορική γνώση με το παρόν. Έτσι, ο μαθητής μπορεί να δώσει προσωπικές ερμηνείες στη γνώση και να επεκτείνει τη σκέψη τους πέρα από τα προφανή, όπως αναφέρει ο Perkins, σύμφωνα με τους Karagiorgi & Symeou (2005).



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

5.1. Δραστηριότητα στην τάξη

Η βασική δραστηριότητα που προτείνεται για τη σχολική τάξη έχει τίτλο «Η δική μου επανάσταση» και λειτουργεί ως συνέχεια της εμπειρίας των μαθητών στην Εθνική Πινακοθήκη και του ψηφιακού παιχνιδιού. Στη σχολική τάξη, οι μαθητές καλούνται να αξιοποιήσουν αυτή την εμπειρία ως αφετηρία για να διατυπώσουν τη δική τους σκέψη, να εκφράσουν συναισθήματα και να δημιουργήσουν ένα προσωπικό έργο.

Η έννοια της επανάστασης προσεγγίζεται εδώ ως ανάγκη αλλαγής, υπέρβασης, διεκδίκησης ή απελευθέρωσης και μπορεί να συνδεθεί με ζητήματα όπως η ελευθερία, η αδικία, η ισότητα, η αποδοχή, ο φόβος, η σιωπή, η προσωπική υπέρβαση, η παιδεία, το περιβάλλον ή η ειρήνη. Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν τι μπορεί να σημαίνει «επανάσταση» σήμερα, τόσο σε προσωπικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο.

Σε επίπεδο μαθησιακών στόχων, οι δραστηριότητες της τάξης διαφοροποιούνται από τους στόχους του ψηφιακού παιχνιδιού. Ενώ το παιχνίδι εστίασε κυρίως στην κινητοποίηση, στην παρατήρηση και στη σύνδεση των έργων τέχνης με τη διδαχθείσα ύλη, οι δραστηριότητες της τάξης στοχεύουν στον αναστοχασμό και στη δημιουργικότητα. Ειδικότερα, οι μαθητές αναμένεται να αναστοχαστούν πάνω στην εμπειρία τους από το παιχνίδι και την επίσκεψη στην Πινακοθήκη, να συζητήσουν τα συναισθήματα και τους προβληματισμούς που τους προκάλεσαν τα έργα τέχνης, να μεταφέρουν την έννοια της Επανάστασης από το ιστορικό πλαίσιο του 1821 στο παρόν και να διατυπώσουν προσωπική άποψη για το τι μπορεί να σημαίνει επανάσταση σήμερα.

Η δραστηριότητα μπορεί να ξεκινήσει με μια σύντομη συζήτηση στην τάξη, με αφορμή τα έργα που είδαν οι μαθητές στην Πινακοθήκη και τις αποστολές που ολοκλήρωσαν στο παιχνίδι. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να θέσει ερωτήματα όπως: Τι διεκδικούσαν οι άνθρωποι της Επανάστασης; Τι τους φόβιζε; Τι τους έδινε δύναμη; Ποια συναισθήματα φανταζόμαστε να είχαν κατά τη διάρκεια της Επανάστασης αλλά και μετά; Υπάρχουν σήμερα πράγματα για τα οποία αξίζει να αγωνίζεται κάποιος; Με αυτόν τον τρόπο, οι

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

μαθητές επανέρχονται στην εμπειρία της επίσκεψης και συνδέουν την ιστορική γνώση με τις εικόνες, τα συναισθήματα και τους συμβολισμούς που συνάντησαν.

Στη συνέχεια, η συζήτηση μπορεί να μεταφερθεί σταδιακά σε προσωπικό και κοινωνικό επίπεδο. Οι μαθητές μπορούν να προβληματιστούν πάνω σε ερωτήματα όπως: Ποια είναι μια μικρή ή μεγάλη «επανάσταση» που χρειάζεται ένας άνθρωπος στη ζωή του; Απέναντι σε τι μπορεί να αντισταθεί κανείς χωρίς βία; Τι σημαίνει να αγωνίζομαι για κάτι δίκαιο; Τι χρειάζεται μια επανάσταση για να πετύχει: θάρρος, συνεργασία, ελπίδα, γνώση ή επιμονή; Υπάρχει κάποιος γύρω μου που έχει κάνει τη δική του «επανάσταση» και λειτουργεί ως πρότυπο για μένα; Τα ερωτήματα αυτά βοηθούν τους μαθητές να μεταβούν από το ιστορικό γεγονός στη σύγχρονη έννοια της επανάστασης και στη σημασία που αυτή έχει για τον καθένα προσωπικά.

Μετά τη συζήτηση, οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν μία δημιουργική μορφή έκφρασης. Μια πρώτη δυνατότητα είναι οι μαθητές να συντάξουν **ένα σύντομο κείμενο ή ένα ποίημα** με βάση φράσεις-αφετηρίες, όπως: «Επαναστατώ απέναντι σε...», «Διεκδικώ...», «Δεν θέλω πια...», «Ονειρεύομαι...», «Χρειάζομαι...», «Θα αγωνιστώ με...», «Η ελευθερία για μένα σημαίνει...». Οι φράσεις αυτές λειτουργούν ως υποστηρικτική δομή, χωρίς όμως να περιορίζουν την προσωπική έκφραση. Ο μαθητής μπορεί να γράψει για μια προσωπική δυσκολία, για έναν φόβο που θέλει να ξεπεράσει, για μια κοινωνική αδικία που τον προβληματίζει ή για μια αξία που θεωρεί σημαντική.

Μια δεύτερη δυνατότητα είναι η **δημιουργία προσωπικής αφίσας με τίτλο «Η δική μου επανάσταση είναι...»**. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν εικόνες, λέξεις, χρώματα, σύμβολα και ένα σύντομο σύνθημα, ώστε να αποδώσουν οπτικά και λεκτικά τη δική τους κατανόηση της επανάστασης. Η αφίσα μπορεί να εκφράζει μια προσωπική διεκδίκηση, όπως «Η δική μου επανάσταση είναι να μη φοβάμαι να μιλήσω» ή «Η δική μου επανάσταση είναι να πιστέψω στον εαυτό μου», αλλά και ένα κοινωνικό αίτημα, όπως «Η δική μου επανάσταση είναι ένας κόσμος χωρίς αδικία» ή «Η δική μου επανάσταση είναι να προστατεύσω ό,τι αγαπώ». Η αφίσα προτείνεται ως μέσο πολυτροπικό, που περιέχει εικόνα



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

και μικρό κείμενο και πιθανότατα βοηθάει μαθητές που αποφεύγουν το γράψιμο μεγάλων κειμένων.

Μια τρίτη δυνατότητα είναι η **ελεύθερη καλλιτεχνική δημιουργία**. Στην περίπτωση αυτή οι μαθητές καλούνται να αποδώσουν τη δική τους επανάσταση με όποια μορφή τέχνης επιθυμούν. Όσοι μαθητές επιθυμούν μπορούν να αξιοποιήσουν ως αφετηρία έναν πίνακα που τους έκανε εντύπωση κατά την επίσκεψη, μεταφέροντας το νόημά του στο σήμερα. Ωστόσο, μπορούν να δημιουργήσουν εντελώς ελεύθερα, επιλέγοντας οι ίδιοι το θέμα, τα υλικά, τη μορφή και τον τρόπο έκφρασης που τους ταιριάζει.

Μετά τη δημιουργία των έργων, όσοι μαθητές επιθυμούν μπορούν να παρουσιάσουν τη δουλειά τους στην τάξη και να αιτιολογήσουν τις επιλογές τους. Μπορούν να εξηγήσουν γιατί επέλεξαν συγκεκριμένες λέξεις, εικόνες, χρώματα ή σύμβολα, ποιο νόημα ή συναίσθημα ήθελαν να αποδώσουν και με ποιον τρόπο η δημιουργία τους συνδέεται με την έννοια της επανάστασης. Η παρουσίαση αυτή δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να ασκήσουν τον προφορικό τους λόγο αλλά κυρίως να ακούσουν τις διαφορετικές οπτικές των συμμαθητών τους και να αντιληφθούν ότι η ίδια έννοια μπορεί να αποκτά διαφορετικά νοήματα για κάθε άτομο.

Η δραστηριότητα μπορεί να ολοκληρωθεί με τη δημιουργία ενός **συλλογικού «τοίχου»** μέσα στην τάξη, στον οποίο θα αναρτηθούν όλα τα έργα των μαθητών. Ο τοίχος αυτός μπορεί να έχει τον τίτλο «Οι δικές μας επαναστάσεις». Με αυτόν τον τρόπο, η ατομική εργασία αποκτά συλλογικό χαρακτήρα και η τάξη μετατρέπεται σε χώρο έκθεσης, διαλόγου και ανταλλαγής νοημάτων. Οι μαθητές μπορούν να περιηγηθούν στα έργα των συμμαθητών τους, να διαβάσουν τις σκέψεις τους, να εντοπίσουν κοινά θέματα αλλά και διαφορετικές προσεγγίσεις και να συζητήσουν ποιες αξίες, φόβοι, ελπίδες και διεκδικήσεις αναδύονται.

Η διαδικασία αυτή ενισχύει την αποδοχή της διαφορετικότητας και την καλλιέργεια ενσυναίσθησης, καθώς οι μαθητές αντιλαμβάνονται ότι κάθε προσωπική «επανάσταση» μπορεί να έχει διαφορετική αφετηρία, μορφή και σημασία. Έτσι, η τάξη μπορεί να λειτουργήσει ως κοινότητα δημιουργίας και διαλόγου, όπου η ιστορική γνώση



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

μετασχηματίζεται σε προσωπική έκφραση, κοινωνικό προβληματισμό και συλλογική εμπειρία.

Σημαντικό στοιχείο της δραστηριότητας είναι να μη δοθεί υπερβολικά αυστηρή καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να διευρύνει το πεδίο του προβληματισμού, να θέσει τα αρχικά ερωτήματα δημιουργώντας ένα ασφαλές πλαίσιο έκφρασης, χωρίς να προκαθορίσει το περιεχόμενο των απαντήσεων και χωρίς να προβεί σε διορθώσεις.

Η δραστηριότητα, αρχικά, σχεδιάστηκε να γίνει ομαδικά αλλά στην πορεία αυτό αναθεωρήθηκε. Η επιλογή αυτή έγινε, επειδή το θέμα της δραστηριότητας είναι έντονα προσωπικό και συνδέεται με σκέψεις, συναισθήματα, εμπειρίες και προβληματισμούς των μαθητών. Σε μια ομαδική δραστηριότητα υπάρχει ο κίνδυνος ορισμένοι μαθητές, ιδιαίτερα όσοι έχουν χαμηλότερη αυτοπεποίθηση ή δυσκολεύονται να εκφραστούν μπροστά σε άλλους, να περιοριστούν ή να «καπελωθούν» από πιο δυναμικούς συμμαθητές τους. Αντίθετα, η ατομική δημιουργία δίνει σε κάθε μαθητή τον απαραίτητο χώρο και χρόνο να σκεφτεί, να επιλέξει τον τρόπο έκφρασής του και να διατυπώσει τη δική του προσωπική οπτική χωρίς πίεση ή σύγκριση.

Επίσης, θα μπορούσε η δραστηριότητα να έχει ψηφιακή μορφή και να υλοποιηθεί ως μια ψηφιακή αφήγηση αλλά επιλέχθηκε να απέχουν τα παιδιά από μία ακόμη ψηφιακή δραστηριότητα όπου θα έχουν πάλι μια ηλεκτρονική συσκευή μπροστά τους. Με αυτόν τον τρόπο μπορούν να αντιληφθούν πως είναι σε θέση να εκφραστούν ή να επικοινωνήσουν ένα μήνυμα, μια άποψη με γραπτό λόγο και με άλλους δημιουργικούς τρόπους χωρίς να εξαρτώνται από την τεχνολογία και ένα ψηφιακό μέσο. Έτσι, δίνεται έμφαση στη δημιουργία, στην έκφραση και τη σκέψη και όχι στο ίδιο το ψηφιακό μέσο.

Περισσότερες εναλλακτικές δραστηριότητες προτείνονται στο επόμενο κεφάλαιο.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

5.2. Εναλλακτικές προτάσεις δραστηριότητας εντός της σχολικής τάξης

Η προαναφερθείσα δραστηριότητα αποτελεί μια πρόταση και μια συνέχεια της ψηφιακής εφαρμογής στην Εθνική Πινακοθήκη και λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στον εξωσχολικό και τον σχολικό χώρο. Μπορεί να πάρει διαφορετικές μορφές και να προσαρμοστεί στις ανάγκες κάθε τάξης, στον διαθέσιμο χρόνο, στα ενδιαφέροντα των μαθητών και στους μαθησιακούς στόχους που θέτει κάθε φορά ο εκπαιδευτικός.

Αρχικά, αξίζει να αναφέρουμε πως ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα είχε η δραστηριότητα να υλοποιηθεί **πριν από την επίσκεψη** στην Πινακοθήκη. Σε αυτή την περίπτωση, οι μαθητές θα μπορούσαν να συζητήσουν σε πρώτη φάση εντός της σχολικής τάξης τι σημαίνει για αυτούς η έννοια της επανάστασης, τι μπορεί να οδηγεί έναν άνθρωπο ή μια ομάδα ανθρώπων σε αγώνα, ποια συναισθήματα συνοδεύουν μια τέτοια απόφαση και ποια διλήμματα μπορεί να βιώνουν τα πρόσωπα που συμμετέχουν σε ιστορικές αλλαγές. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα μεταβούν στην Πινακοθήκη ήδη προϋδρασμένοι να δουν την Επανάσταση ως ανθρώπινη εμπειρία ελπίδας, απώλειας, θυσίας, αλληλεγγύης και διεκδίκησης. Η προετοιμασία αυτή μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να εμπλακούν περισσότερο με τους χαρακτήρες, τα πρόσωπα και τα συναισθήματα που θα συναντήσουν στη συνέχεια στα έργα τέχνης και στο παιχνίδι. Αν έχουν προηγουμένως προβληματιστεί για το τι σημαίνει να αγωνίζεται κάποιος, να φοβάται, να ελπίζει ή να παίρνει μια δύσκολη απόφαση, είναι πιθανότερο να παρατηρήσουν με μεγαλύτερη προσοχή τα βλέμματα, τις στάσεις των σωμάτων, τις εκφράσεις, τα σύμβολα και τη γενικότερη ατμόσφαιρα των πινάκων. Έτσι, η επίσκεψη μπορεί να ιδωθεί μέσα από μια περισσότερο ενσυναισθητική και ανθρώπινη ματιά.

Οι δραστηριότητες στη τάξη, επίσης, όπως αναφέρθηκε στο τέλος του κεφαλαίου 5.1 μπορούν **να έχουν ψηφιακή μορφή**, ώστε να συνεχίζουν το ψηφιακό στοιχείο του παιχνιδιού καθιστώντας, όμως, τα παιδιά δημιουργούς. Οι μαθητές θα μπορούσαν να οργανώσουν μια ψηφιακή αφήγηση εμπνευσμένη είτε από την εμπειρία τους στην



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Πινακοθήκη είτε από την έννοια της επανάστασης γενικότερα, συνδυάζοντας εικόνα, γραπτό και προφορικό λόγο, μουσική ή ήχους, με στόχο την καλλιέργεια του ψηφιακού και κριτικού γραμματισμού. Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν υλικό, να οργανώσουν το περιεχόμενό τους, να αποφασίσουν ποια εικόνα, ποιος ήχος ή ποια φράση αποδίδει καλύτερα το νόημά τους και να δημιουργήσουν ένα ολοκληρωμένο ψηφιακό έργο.

Αντίστοιχη δραστηριότητα είναι και η **δημιουργία podcast ή vidcast**, όπου τα παιδιά θα μπορούσαν να κάνουν μια συζήτηση περί επανάστασης ή ακόμα και περί τέχνης. Άλλωστε μια τέτοια επίσκεψη θα μπορούσε να αποτελέσει έναυσμα για μια εκτενή συζήτηση γύρω από την τέχνη εν γένει αλλά και για το πώς αυτή συμβάλλει στην διατήρηση της ιστορικής μνήμης. Μια τέτοια δραστηριότητα θα μπορούσε να πάρει τη μορφή συζήτησης, συνέντευξης, ραδιοφωνικής εκπομπής ή σύντομου σχολιασμού. Για παράδειγμα, οι μαθητές θα μπορούσαν να συζητήσουν ερωτήματα όπως: Πώς μπορεί ένας πίνακας να διατηρεί ζωντανή τη μνήμη ενός ιστορικού γεγονότος; Μπορεί η τέχνη να μας βοηθήσει να καταλάβουμε καλύτερα το παρελθόν; Ποια συναισθήματα μάς προκαλούν τα έργα που είδαμε;

Μια ακόμη ενδιαφέρουσα πρόταση με ψηφιακό χαρακτήρα είναι η **δημιουργία έργου μέσα σε μία πλατφόρμα** όπως είναι το Canva², το οποίο παρέχει ποικίλες και πολυάριθμες επιλογές και πρότυπα, όπως για παράδειγμα παρουσιάσεις, ψηφιακές εκθέσεις έργων τέχνης, αφίσες, χρονογραμμές και πολλά ακόμα. Για παράδειγμα, θα μπορούσαν οι μαθητές να οργανώσουν μια μικρή ψηφιακή έκθεση με τίτλο «Η Επανάσταση μέσα από τα μάτια μας», επιλέγοντας έργα τέχνης, γράφοντας σύντομα συνοδευτικά κείμενα, προσθέτοντας

² <https://www.canva.com/>



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

προσωπικά σχόλια και συνδέοντας τα ιστορικά γεγονότα με σύγχρονες έννοιες, όπως η ελευθερία ή η δικαιοσύνη. Η δραστηριότητα αυτή ενισχύει την ικανότητα των μαθητών να συνδυάζουν εικόνα και λόγο και να παράγουν πολυτροπικά κείμενα.

Αν ο εκπαιδευτικός έχει περισσότερες τεχνικές γνώσεις και βέβαια περισσότερο χρόνο στη διάθεσή του – κάτι που συχνά είναι δύσκολο για τα ελληνικά δεδομένα λόγω του όγκου της ύλης προς διδασκαλία – θα αποτελούσε ενδιαφέρουσα πρόταση να γίνουν οι μαθητές **δημιουργοί ψηφιακού περιεχομένου κινούμενης εικόνας** (animation). Μέσα από πλατφόρμες όπως το Animaker, το Scratch ή το Assemblr Studio³, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν μία ή περισσότερες σύντομες σκηνές δίνοντας φωνή σε ιστορικά ή φανταστικά πρόσωπα, παρουσιάζοντας έναν διάλογο ή αποδίδοντας μια σύγχρονη εκδοχή της έννοιας της επανάστασης. Μια τέτοια δραστηριότητα θα μετέτρεπε τους μαθητές σε δημιουργούς ψηφιακού αφηγηματικού περιεχομένου καλλιεργώντας τη φαντασία, την κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα και τον ψηφιακό γραμματισμό.

Συμπερασματικά, οι επιλογές είναι πάρα πολλές αλλά παράγοντες όπως ο διαθέσιμος χρόνος, η διάθεση, οι μαθησιακοί στόχοι, οι γνώσεις του εκπαιδευτικού – παιδαγωγικές και τεχνικές – θα καθορίσουν τη μορφή της δραστηριότητας και τον τρόπο υλοποίησής της. Έχει ειπωθεί άλλωστε από τη βιβλιογραφία ότι η διδασκαλία αποτελεί ένα κοινωνικό συμβάν στο οποίο συμμετέχουν άνθρωποι που κουβαλούν μια ταυτότητα, με την ταυτότητα του διδάσκοντα να κυριαρχεί και να φαίνεται στη χρήση των εργαλείων.

³ <https://www.animaker.com/>

<https://scratch.mit.edu/>

<https://edu.assemblrworld.com/en/home>

6. Κριτική προσέγγιση με βάση τους γλωσσοδιδασκτικούς λόγους

Σύμφωνα με τον Κουτσογιάννη (2017), κάθε διδασκαλία ανήκει σε μια ή περισσότερες διδακτικές παραδόσεις, σε έναν ή περισσότερους γλωσσοδιδασκτικούς λόγους. Το σχήμα του ρόμβου είναι ένα εργαλείο που βοηθάει να «διαβάσουμε» τους γλωσσοδιδασκτικούς λόγους και να κάνουμε πιο χειροπιαστή τη διδασκαλία μας βλέποντας και αναλύοντας το τι τελικά περιλαμβάνει. Οι τέσσερις κορυφές του ρόμβου αφορούν τις γνώσεις για τον κόσμο, τους γραμματισμούς, τις γνώσεις για τη γλώσσα και τις διδακτικές πρακτικές. Στο κέντρο του ρόμβου τοποθετούνται οι ταυτότητες που διαμορφώνονται μέσα από τη μαθησιακή διαδικασία. Όπως αναφέρθηκε, μια διδακτική πρόταση μπορεί – και στην πράξη είναι σχεδόν βέβαιο – να συνδυάζει στοιχεία από περισσότερους γλωσσοδιδασκτικούς λόγους· αυτό είναι το φαινόμενο της διαλογικότητας (Κουτσογιάννης, 2017), το οποίο και χαρακτηρίζει την διδακτική πρόταση που παρουσιάστηκε στην παρούσα διπλωματική εργασία.

Με βάση το παραπάνω θεωρητικό πλαίσιο, το ΣΨΠ που σχεδιάστηκε για την Εθνική Πινακοθήκη μπορεί να αναλυθεί ως μια σύνθετη διδακτική πρακτική, στην οποία συνυπάρχουν στοιχεία από διαφορετικούς γλωσσοδιδασκτικούς λόγους. Είναι εμφανές, αρχικά, η παρουσία στοιχείων του παραδοσιακού λόγου. Συγκεκριμένα, το βασικότερο στοιχείο που αντλεί το παιχνίδι από τον παραδοσιακό λόγο είναι το σχήμα «Ερώτηση – Απάντηση – Αξιολόγηση/Ανατροφοδότηση». Ο μαθητής διαβάζει μια οδηγία ή μια ερώτηση, επιλέγει μία απάντηση, λαμβάνει άμεση ανατροφοδότηση και συνεχίζει. Οι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, οι αντιστοιχίσεις, οι δραστηριότητες σωστού-λάθους και η συμπλήρωση κενών, που υπάρχουν στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, διαμορφώνουν ένα περιβάλλον στο οποίο συχνά υπάρχει μία αναμενόμενη σωστή απάντηση. Έτσι, ο μαθητής αποκτά μεν κίνητρο αλλά σε αρκετά σημεία παραμένει κυρίως εκτελεστής μιας προκαθορισμένης διαδρομής.

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδου
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Το παιχνίδι περιλαμβάνει και στοιχεία που συνδέονται με τον λόγο του προοδευτισμού. Στον προοδευτισμό, σύμφωνα με τον Κουτσογιάννη (2017), το ενδιαφέρον μεταφέρεται στον κόσμο του παιδιού, στη χρήση της γλώσσας, στην παραγωγή λόγου, στη συνεργασία, στην κίνηση, στην ανταλλαγή απόψεων και στον ρόλο του εκπαιδευτικού που οργανώνει το υλικό και τις δραστηριότητες βρισκόμενος στο παρασκήνιο. Στην εφαρμογή της Πινακοθήκης, οι μαθητές δεν παραμένουν ακινητοποιημένοι σε μια σχολική αίθουσα ούτε δέχονται παθητικά μια διάλεξη· κινούνται στον μουσειακό χώρο, αναζητούν έργα, παρατηρούν λεπτομέρειες, συσχετίζουν εικόνες με ιστορικά γεγονότα και εμπλέκονται σε αποστολές που απαιτούν ενεργητική συμμετοχή. Χαρακτηριστικό του προοδευτικού λόγου είναι ότι τα παιδιά «γεμίζουν» τον χώρο και χρόνο με κίνηση, συνεργασία, ανταλλαγή απόψεων και πρωτοβουλίες, ενώ ο δάσκαλος εργάζεται περισσότερο στο παρασκήνιο, οργανώνοντας το μαθησιακό υλικό.

Ως προς τον κειμενοκεντρικό λόγο, στοιχεία του εντοπίζονται κυρίως στον τρόπο με τον οποίο η εφαρμογή καλεί τους μαθητές να επεξεργαστούν διαφορετικά είδη «κειμένων». Ο κειμενοκεντρικός λόγος δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στο κείμενο και στο κειμενικό είδος ως βασική μονάδα διδασκαλίας, συνδέοντας τις γνώσεις για τη γλώσσα με τα κείμενα και τις ιδιαιτερότητές τους. Στην παρούσα εφαρμογή, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με οδηγίες, ιστορικά αποσπάσματα, γρίφους, χάρτες, σύμβολα, πίνακες ζωγραφικής, τεκμήρια, βίντεο και ηχητικά στοιχεία. Όλα αυτά λειτουργούν ως κείμενα με την ευρύτερη έννοια, δηλαδή ως φορείς νοήματος που χρειάζονται ανάγνωση, κατανόηση και ερμηνεία.

Η εφαρμογή περιλαμβάνει επίσης στοιχεία κριτικού λόγου. Στον κριτικό γραμματισμό, η γλώσσα και τα κείμενα αντιμετωπίζονται ως μέσα που κατασκευάζουν νοήματα, οπτικές και ιδεολογίες. Η προσέγγιση της Εξόδου του Μεσολογγίου ή της υποδοχής του Λόρδου Βύρωνα, για παράδειγμα, επιτρέπει στους μαθητές να σκεφτούν όχι μόνο τι απεικονίζεται, αλλά και ποια συναισθήματα, αξίες και συμβολισμοί προβάλλονται. Λόγω των περιορισμών που αναφέρθηκαν σε προηγούμενο κεφάλαιο, ο κριτικός λόγος δεν μπορεί να αναπτυχθεί πλήρως μέσα στην εφαρμογή. Υπάρχει ως δυνατότητα και ως άνοιγμα, αλλά χρειάζεται τη συνέχεια της σχολικής τάξης για να επιτευχθεί εμβάθυνση.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Πιο έντονη είναι η σύνδεση της εφαρμογής με τους πολυγραμματισμούς. Η θεωρία των πολυγραμματισμών, όπως παρουσιάζεται από τον Κουτσογιάννη (2017), δίνει βαρύτητα στην πολυτροπικότητα, δηλαδή στην πολλαπλότητα των τρόπων με τους οποίους παράγεται νόημα στις σύγχρονες κοινωνίες. Στην εφαρμογή της Πινακοθήκης, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με εικόνα, λόγο, ήχο, βίντεο, χάρτες, σύμβολα, κινούμενα σχέδια (animation), διαδραστικά κουμπιά και ψηφιακές μεταβάσεις. Παράλληλα, η εφαρμογή καλλιεργεί τον ψηφιακό γραμματισμό, καθώς οι μαθητές χρειάζεται να πλοηγηθούν σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, να ακολουθήσουν ψηφιακές οδηγίες, να ενεργοποιήσουν hotspots, να αποκωδικοποιήσουν σύμβολα, να απαντήσουν σε διαδραστικές δραστηριότητες και να συνδυάσουν πληροφορίες από διαφορετικά μέσα. Ωστόσο, ο ψηφιακός γραμματισμός που καλλιεργείται είναι κυρίως λειτουργικός. Οι μαθητές χρησιμοποιούν την εφαρμογή, αλλά δεν τη δημιουργούν. Με άλλα λόγια, ασκούνται στη χρήση ενός ψηφιακού περιβάλλοντος, όχι ακόμη στην παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου. Αυτό αποτελεί ένα από τα βασικά όρια της εφαρμογής και ταυτόχρονα έναν από τους λόγους για τους οποίους είναι απαραίτητη η προέκταση στη σχολική τάξη.

Η δραστηριότητα της τάξης έρχεται, λοιπόν, για να μετατοπίσει τη διδακτική πρόταση προς πρακτικές που έχουν να κάνουν με τον προοδευτισμό και τον κριτικό κυρίως λόγο. Έτσι, από τον προοδευτισμό αξιοποιεί κυρίως την ιδέα του ενεργού μαθητή, ο οποίος δεν αναπαράγει απλώς τη σχολική γνώση, αλλά τη συνδέει με τη δική του οπτική, τα βιώματα και τον κόσμο του. Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν τι σημαίνει για τους ίδιους η έννοια της επανάστασης, ποια προσωπική ή κοινωνική αλλαγή θεωρούν σημαντική, απέναντι σε τι θα ήθελαν να αντισταθούν και τι αξίζει να διεκδικήσουν. Η τάξη μετατρέπεται έτσι σε χώρο έκφρασης, ανταλλαγής απόψεων και προβληματισμού, όπου ο εκπαιδευτικός δεν ποινικοποιεί το λάθος, αλλά δημιουργεί το πλαίσιο ώστε οι μαθητές και οι πρωτοβουλίες τους να «γεμίσουν» τον σχολικό χωροχρόνο (Κουτσογιάννης, 2017).

Η δραστηριότητα της τάξης συνδέεται ακόμη πιο έντονα με τον κριτικό λόγο. Οι μαθητές καλούνται να μεταφέρουν την έννοια της Επανάστασης στο σήμερα. Η Επανάσταση προσεγγίζεται ως έννοια που μπορεί να σημαίνει ελευθερία, αδικία, αντίσταση, αλλαγή,

*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

υπέρβαση, αποδοχή, ισότητα, ειρήνη ή προστασία του περιβάλλοντος. Με αυτόν τον τρόπο, η ιστορική γνώση συνδέεται με την κοινωνική πραγματικότητα και με τον κόσμο των παιδιών. Οι μαθητές δεν αναζητούν μία σωστή απάντηση, αλλά διαμορφώνουν τη δική τους θέση και τη στηρίζουν μέσα από ένα έργο. Έτσι, ενισχύεται η κριτική ικανότητα των παιδιών και η Ιστορία γίνεται αφορμή για γενικότερο κοινωνικό και προσωπικό προβληματισμό.

Ως προς τους πολυγραμματισμούς, η δραστηριότητα δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να παραγάγουν νοήματα με πολλούς τρόπους. Σε αντίθεση με την εφαρμογή, όπου οι μαθητές κυρίως προσλαμβάνουν πολυτροπικό περιεχόμενο, στη δραστηριότητα της τάξης καλούνται να το παράγουν.

Σημαντική είναι και η διάσταση των ταυτοτήτων. Σύμφωνα με τον Κουτσογιάννη (2017), οι ταυτότητες βρίσκονται στο κέντρο, καθώς κάθε διδακτική πρακτική παράγει τύπους μαθητικών υποκειμένων. Στην εφαρμογή της Πινακοθήκης, ο μαθητής συγκροτείται κυρίως ως παίκτης, ερευνητής και παρατηρητής, ακολουθεί στοιχεία, λύνει γρίφους, αναζητά πίνακες και ολοκληρώνει αποστολές. Στη δραστηριότητα της τάξης, όμως, συγκροτείται περισσότερο ως δημιουργός, στοχαστής και φορέας προσωπικής φωνής. Διαμορφώνει ο ίδιος το περιεχόμενο και τον τρόπο της έκφρασής του.

Σε καμία περίπτωση, λοιπόν, δεν θα πρέπει να θεωρείται δεδομένο ότι η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών οδηγεί αυτόματα σε αποτελεσματική μάθηση και οικοδόμηση της γνώσης. Όπως επισημαίνει ο Μαΐστρος (2023), η τεχνολογία από μόνη της δεν αρκεί για να μετασχηματίσει την εκπαιδευτική διαδικασία. Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΣΨΠ εξαρτάται από τον τρόπο ενσωμάτωσής τους στο μάθημα, τη σαφή σύνδεσή τους με μαθησιακούς στόχους, τον βαθμό καθοδήγησης από τον εκπαιδευτικό και την ικανότητα ανάπτυξης δημιουργικών δραστηριοτήτων γύρω από το παιχνίδι. Τα σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια δεν αποτελούν πανάκεια για τα προβλήματα της εκπαίδευσης, αλλά ένα σημαντικό βοηθητικό εργαλείο για την κινητοποίηση μαθητών και εκσυγχρονισμού της διδασκαλίας.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

7. Συμπεράσματα – Ανασκόπηση

Η παρούσα εργασία επιχείρησε να διερευνήσει πώς και σε ποιο βαθμό οι νέες τεχνολογίες και συγκεκριμένα μια ψηφιακή εφαρμογή μπορεί να αξιοποιηθεί κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας στη Γ' Γυμνασίου. Παράλληλα αξιοποιήθηκε ένας πολιτιστικός χώρος εκτός σχολείου, η Εθνική Πινακοθήκη, επιχειρώντας να ανοίξουμε το πεδίο και να δούμε αν και πώς μια επίσκεψη σε έναν χώρο πολιτισμού μπορεί να έχει ενδιαφέρον για τους μαθητές και πώς μπορεί να συνδεθεί με τη σχολική τάξη και να αποτελέσει γέφυρα με τον κόσμο των μαθητών.

Στόχος αυτής της εργασίας ήταν να παρουσιαστούν τρόποι αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία που να αποτελέσουν ένα έναυσμα για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να εκσυγχρονίσουν τη διδασκαλία τους όχι όμως με κάθε κόστος αλλά μέσα σε ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο που δεν παραμερίζει βασικές αξίες και δεξιότητες, όπως η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη και η αυτενέργεια.

Στην εργασία παρουσιάστηκε ένας τρόπος αξιοποίησης μιας ψηφιακής εφαρμογής, η οποία βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε δραστηριότητες κλειστού τύπου και επομένως στηριζόμενη κατά πολύ στο ρεύμα του συμπεριφορισμού. Αυτό συνέβη, όχι επειδή αυτό επιδιώκαμε, αλλά επειδή αυτού του τύπου οι εφαρμογές, που είναι διαθέσιμες σε οργανωμένες πλατφόρμες στο διαδίκτυο έτοιμες προς χρήση και δεν απαιτούν γνώσεις προγραμματισμού στο μεγαλύτερο ποσοστό, έχουν αυτή τη μορφή, στοχεύουν δηλαδή στη γρήγορη, άμεση και σύντομη αξιολόγηση. Με λίγα λόγια, οι τεχνικές δυνατότητες αλλά και οι περιορισμοί της εκάστοτε πλατφόρμας και της εκάστοτε εφαρμογής επηρεάζουν αναπόφευκτα τη μορφή της δραστηριότητας και τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η αλληλεπίδραση των μαθητών με το περιεχόμενο. Αξιοσημείωτο, επίσης, είναι το γεγονός ότι οι δυνατότητες τέτοιων ψηφιακών εργαλείων μεταβάλλονται διαρκώς, όπως διαπιστώθηκε κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της παρούσας εργασίας και κατά τον σχεδιασμό του παιχνιδιού.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιού διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Παρά τους περιορισμούς, όμως, το σοβαρό ψηφιακό παιχνίδι που δημιουργήθηκε μπορεί να αποτελέσει ένα εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, ώστε η επίσκεψη στην πινακοθήκη – ή ακόμα και το μάθημα στο χώρο της τάξης, δεδομένου ότι η εφαρμογή μπορεί να αξιοποιηθεί και εντός της σχολικής τάξης – να μετατραπεί σε μια ενδιαφέρουσα δράση και να δώσει μια πιο βιωματική διάσταση, μετατρέποντας την απλή περιήγηση και ακρόαση πληροφοριών από έναν ξεναγό σε οργανωμένη μουσειακή και εκπαιδευτική εμπειρία. Το παιχνίδι μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση του κινήτρου των μαθητών και στην ενεργή εμπλοκή τους, αξιοποιώντας στοιχεία μυστηρίου, επίλυσης γρίφων, ήχου και εικόνας, και αλληλεπίδρασης με τα ίδια τα έργα τέχνης και ιστορικά τεκμήρια.

Η τεχνολογία, λοιπόν, μπορεί να παράσχει αυτό το σημαντικό πλεονέκτημα, να φέρει τα παιδιά κοντά στη μαθησιακή διαδικασία, να τα βοηθήσει να εμπλακούν, να αποκτήσουν και έναν άλλο ρόλο πέραν του να γράφουν και να διαβάζουν ψηφιακά κείμενα. Αποτελεί έναν τρόπο να κερδίσει ο εκπαιδευτικός τα παιδιά και να τα κρατήσει μαζί του. Για να αποτελέσει αυτό, όμως, μια ολοκληρωμένη μαθησιακή διαδικασία, χρειάζεται μια παιδαγωγική πλαισίωση, ώστε, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, οι μαθητές να μην καταλήγουν να έχουν μόνο τον ρόλο των χειριστών μιας συσκευής και των παικτών που πατούν κουμπιά και πληκτρολογούν μονολεκτικές απαντήσεις.

Για τον λόγο αυτό, κρίθηκε απαραίτητη η σύνδεση της ψηφιακής εφαρμογής με δραστηριότητες στη σχολική τάξη. Η τάξη προσφέρει τον χρόνο και τον χώρο που συχνά λείπουν από τη μουσειακή επίσκεψη: χρόνο για συζήτηση, αναστοχασμό, προσωπική έκφραση και δημιουργική παραγωγή. Η δραστηριότητα «Η δική μου επανάσταση» σχεδιάστηκε ακριβώς για να μετατοπίσει τον μαθητή από τον ρόλο του παίκτη στον ρόλο του δημιουργού. Οι μαθητές δεν καλούνται πλέον να εντοπίσουν μία σωστή απάντηση, αλλά να σκεφτούν τι σημαίνει για τους ίδιους η έννοια της επανάστασης σήμερα και να την εκφράσουν με τον δικό τους τρόπο. Έτσι, η Ιστορία συνδέεται με τον κόσμο των παιδιών και μπορεί να αποκτήσει προσωπικό νόημα. Η μαθησιακή διαδικασία δεν εξαντλείται στην ανάκληση πληροφοριών, αλλά μετατρέπεται σε αφορμή για σκέψη, συναίσθημα, διάλογο και δημιουργία.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Μέσα από την κριτική προσέγγιση με βάση τους γλωσσοδιδακτικούς λόγους φάνηκε ότι η πρόταση έχει στοιχεία από όλους τους λόγους. Η ψηφιακή εφαρμογή συνδυάζει στοιχεία παραδοσιακού λόγου, προοδευτισμού, κειμενοκεντρικής προσέγγισης, κριτικού λόγου και πολυγραμματισμών. Αντίστοιχα, η δραστηριότητα της τάξης ενισχύει περισσότερο τον προοδευτικό, κριτικό χαρακτήρα με στοιχεία πολυγραμματισμών καθώς οι μαθητές καλούνται να παραγάγουν λόγο και νόημα μέσα από πολλαπλές μορφές έκφρασης. Η μετάβαση από την εφαρμογή στην τάξη λειτουργεί, επομένως, ως μετάβαση από την καθοδηγούμενη εμπλοκή στη δημιουργική και κριτική νοηματοδότηση.

Η εργασία, επίσης, επιχειρεί να αναδείξει πως ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε όλη αυτή τη διαδικασία είναι κομβικός. Είναι η δύναμη πίσω από όλη τη διαδικασία, ο οργανωτής, καθοδηγητής που χρειάζεται να είναι ενημερωμένος και να αφιερώνει λίγο ή και περισσότερο χρόνο για να έχει μαζί του τα παιδιά συνοδοιπόρους καθ' όλη τη σχολική χρονιά και όχι απλώς ακροατές. Το πώς θα κινηθεί ο εκπαιδευτικός έχει να κάνει, όπως είπαμε, με τον χρόνο που έχει στη διάθεσή του να αφιερώσει εντός και εκτός της σχολικής τάξης, τους μαθησιακούς στόχους που θέτει και τους γραμματισμούς που επιθυμεί να καλλιεργήσει αλλά και τα μέσα που έχει στη διάθεσή του.

Ο μαθητής μπορεί να γίνει «μικρός ιστορικός» με ή χωρίς την τεχνολογία· η τεχνολογία, όμως, μπορεί να λειτουργήσει ως ισχυρό κίνητρο και ως αφετηρία για παρατήρηση, διερεύνηση και εμπλοκή. Η ουσιαστική παιδαγωγική αξία προκύπτει όταν η ψηφιακή εμπειρία συνεχίζεται με δραστηριότητες που δίνουν στους μαθητές χώρο να σκεφτούν, να κρίνουν, να αισθανθούν, να εκφραστούν και τελικά να δημιουργήσουν.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδου διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσσες πηγές

Αρβανίτης, Π., & Κρυστάλλη, Π. (2023). *Ψηφιακές τεχνολογίες και διδασκαλία της ξένης γλώσσας* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://doi.org/10.57713/kallipos-192>

Βούλγαρη, Η., Ροϊνιώτη, Ε., Κουτρομάνος, Γ. Ι., Σιντόρης, Χ., & Μάνεσης, Δ. (2024). *Ψηφιακά παιχνίδια και μάθηση* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-250>

Δημητριάδης, Σ. (2015). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Καρασαββίδης, Η. (2024). *Σοβαρά ψηφιακά παιχνίδια: Θεωρία, σχεδίαση και ανάπτυξη* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://doi.org/10.57713/kallipos-1039>

Κόκκινος, Γ. (1998). Η διδακτική της ιστορίας: Διεπιστημονικό, αλλά και αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο. Η ελληνική απόκλιση. *Μνήμων*, 20, 245–250. <https://doi.org/10.12681/mnimon.676>

Κουτσογιάννης, Δ. (2012). Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την Ελληνική Γλώσσα 32: Πρακτικά της 32ης ετήσιας συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Α.Π.Θ.* (σσ. 208–222). Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών.

Κουτσογιάννης, Δ. (2017). *Γλωσσική διδασκαλία: Χθες, σήμερα, αύριο: Μια πολιτική προσέγγιση*. Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών.

Κουτσογιάννης, Δ., Παυλίδου, Μ., & Χαλσιάνη, Ι. (2011). *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: Γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. https://old.greek-language.gr/sites/default/files/digital_school/p3.1.2_glwssa_bthmia.pdf



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Λούβη, Ε., & Ξιφαράς, Δ. (χ.χ.). *Νεότερη και σύγχρονη ιστορία Γ' Γυμνασίου*. ΙΤΥΕ «Διόφαντος».

Μαϊστρος, Ι. (2023). Κοινωνικές επιπτώσεις των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών: Επιπτώσεις στην εκπαίδευση. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 475–484. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4794>

Μαυροσκούφης, Δ. Κ. (1999). *Εμπειρίες και απόψεις μαθητών και φοιτητών σχετικές με το μάθημα της Ιστορίας: Θεωρητικά ζητήματα και εμπειρική έρευνα*. Αφοί Κυριακίδη.

Ξενόγλωσσες πηγές

Anderson, D. (1999). *The development of science concepts emergent from science museum and post-visit activity experiences: Students' construction of knowledge* [Unpublished doctoral dissertation]. Queensland University of Technology.

Anderson, D., & Lucas, K. B. (χ.χ.). *A wider perspective on museum learning: Principles for developing effective post-visit activities for enhancing students' learning*. Queensland University of Technology.

Bitgood, S. (1989). School field trips: An overview. *Visitor Behavior*, 4(2), 3–6.

Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>

Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Digital Kompetanse*, 1(3), 184–213. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-03-03>

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Gee, J. P. (2005). Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, 85(2), 33–37.



Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Karagiorgi, Y., & Symeou, L. (2005). Translating constructivism into instructional design: Potential and limitations. *Educational Technology & Society*, 8(1), 17–27.

Mercer, N., & Fisher, E. (1992). How do teachers help children to learn? An analysis of teachers' interventions in computer-based activities. *Learning and Instruction*, 2(4), 339–355.

Murphy, P. (1997). Using computer conferencing to support collaboration across cultures. *Educational Technology & Society*.

Mystakidis, S., & Lypouridis, V. (2023). Immersive learning. *Encyclopedia*, 3(2), 396–405. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3020026>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

Uricchio, W. (2005). Simulation, history, and computer games. Στο J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (σσ. 327–338). MIT Press.

Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16–30.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιχνιδιόδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Παράρτημα

Λύσεις γρίφων και δραστηριοτήτων του παιχνιδιού

Σελίδα παιχνιδιού	Λύση / αναμενόμενη απάντηση
Σελίδα 1	Εισαγωγική σελίδα
Σελίδα 2	Βιβλίο: Διαφωτισμός/ Φαναριώτες, ξένες γλώσσες, σπουδές στη Δύση/ Παροικιακός Ελληνισμός/Εκπαίδευση. Καράβι: Συνθήκη Κιουτσούκ Καϊναρτζή/Οι Έλληνες κυριαρχούν στο εμπόριο της Βαλκανικής/Οι Έλληνες ταξιδεύουν και γίνονται φορείς νεοτερικών ιδεών Σφραγισμένος φάκελος: Φιλική Εταιρεία/Ιερός Λόχος Γράμμα που αποκαλύπτεται: Ν
Σελίδα 3	οργανωτικό/δοκιμάζονταν/πίστη/αφοσίωση/ θάνατος/ψευδώνυμο Γράμμα που αποκαλύπτεται: Λ
Σελίδα 4	Λύση κρυπτογραφημένης λέξης: αγώνας Γράμμα που αποκαλύπτεται: Ο
Σελίδα 5	Η Επανάσταση αποφασίστηκε να ξεκινήσει από τις Παραδουνάβιες Ηγεμονίες. Η Επανάσταση αποφασίστηκε να ξεκινήσει από τις Παραδουνάβιες Ηγεμονίες γιατί εκεί δεν υπήρχε τουρκικός στρατός. Γράμμα που αποκαλύπτεται: Ε
Σελίδα 6	Στοιχεία παρατήρησης: η σημαία, η παρουσία του ιερέα, τα υψωμένα χέρια
Σελίδα 7	Θάνατος του Μάρκου Μπότσαρη → 1823 Μιαούλης → 29 Αυγούστου 1824 Καταστροφή της Χίου → 1822 Καταστροφή των Ψαρών → 1824 Έξοδος του Μεσολογγίου → 11 Απριλίου 1826
Σελίδα 8	Ενδεικτικές αποδεκτές απαντήσεις: πόνος, λύπη, συγκίνηση, ελπίδα, λύπη

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα παιχνιδιού	Λύση / αναμενόμενη απάντηση
	Γράμμα που αποκαλύπτεται: Υ
Σελίδα 9	Γράμμα που αποκαλύπτεται: Γ
Σελίδα 10	Ακρόπολη Γράμμα που αποκαλύπτεται: Ω
Σελίδα 11	Για ποιους λόγους πιστεύετε ότι επιλέχθηκε το συγκεκριμένο σημείο για στρατόπεδο; Δίνονται οι εξής επιλογές: • Επιτρέπει οπτική επαφή με τον στόχο • Είναι ύψωμα και επιτρέπει τον έλεγχο της γύρω περιοχής • Έχει νερό • Διαθέτει πολύ χώρο Στο κέντρο του πίνακα ένας Έλληνας στηρίζεται σε ένα αρχαίο μάρμαρο. Η εικόνα αυτή αποτελεί αναφορά στην αρχαία κληρονομιά. → Σωστό Παρατηρήστε τον πίνακα στις λεπτομέρειές του. Ποιες είναι οι ασχολίες των πολεμιστών; Οι διαθέσιμες επιλογές είναι: • Τρώνε • Παίζουν μουσική • Ξεκουράζονται
Σελίδα 12	Δεν υπάρχει μία μοναδική σωστή απάντηση. Ενδεικτικά θέματα διαλόγου: αγώνας για την ελευθερία, φόβος πριν από τη μάχη, ελπίδα για νίκη, συντροφικότητα, αγωνία για την πατρίδα.
Σελίδα 13	Προσωρινόν Πολίτευμα της Ελλάδος → Επίδauρος 1821–1822 Β' Εθνοσυνέλευση → Άστρος 1823. Εκλογή Ιωάννη Καποδίστρια ως Κυβερνήτη της Ελλάδας. → Τροιζήνα 1827 Γράμμα που αποκαλύπτεται: Σ
Σελίδα 14	Λύση: Καποδίστριας. Γράμμα που αποκαλύπτεται: Α

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές προεκτάσεις για τη σχολική τάξη

Σελίδα παιχνιδιού	Λύση / αναμενόμενη απάντηση
Σελίδα 15	 Γράμμα που αποκαλύπτεται: Μ
Σελίδα 16	Λύση: γραμμή Αμβρακικού – Παγασητικού.
Σελίδα 18	Τελικός κωδικός: ΕΛΛΑΣ ΕΥΓΝΩΜΟΝΟΥΣΑ

Ελένη Ιωαννίδου



*Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της Ιστορίας
στο Γυμνάσιο: Πρόταση διδασκαλίας μέσω παιγνιώδους
διαδραστικής εμπειρίας στην Εθνική Πινακοθήκη με διδακτικές
προεκτάσεις για τη σχολική τάξη*

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.