



# Ψηφιακά Παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας

Μεταπτυχιακοί Φοιτητές του Πανεπιστημίου Κρήτης  
σχεδίασαν Ψηφιακά Παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας,  
με την χρήση κινητών συσκευών  
σε 24 σημεία ιστορικού ενδιαφέροντος στην Π.Ε. Ηρακλείου

## Gamification | Augmented Reality | 3D



Περιφερειακή Ενότητα Ηρακλείου

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών:

Επιστήμες της Αγωγής:  
Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ.  
(e-Learning)

[www.edivea.org](http://www.edivea.org)

Μάρτιος 2022

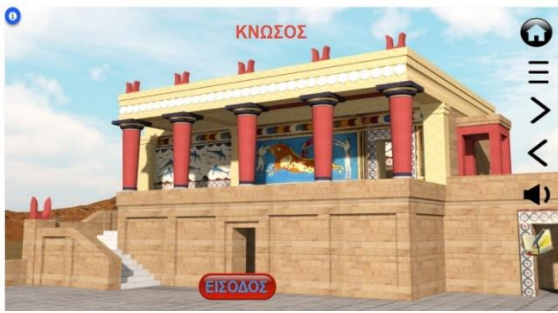
# Περιεχόμενα

## Γ. Ψηφιακά Παιγνίδια στην Π.Ε. Ηρακλείου

Γ1 Κνωσός: Η αναζήτηση του θρόνου του Μίνωα (Διπλωματική Εργασία).....	2
Γ2 Βιβλιοθήκη Πανεπιστημίου Κρήτης-Ηράκλειο (Διπλωματική Εργασία).....	3
Γ3 «Ένα μαγικό θαλάσσιο ταξίδι» .....	4
Γ4 «Μαθαίνοντας τα κεφαλόποδα» .....	5
Γ5 «Κέντρο Ηρακλείου».....	6
Γ6 «Οι περιπέτειες του Θησέα στο Μεγάλο Κάστρο» .....	7
Γ7 «Οι Μπάτεργκρινς περιπλανούνται στο Ηράκλειο» .....	8
Γ8 «Ταξίδι στο Βιομηχανικό Ηράκλειο» .....	9
Γ9 «Κρήνες του Ηρακλείου».....	10
Γ10 «Η Κάντια παγιδευμένη στον χρόνο».....	11
Γ11 «Ιστορικό Κέντρο Ηρακλείου» .....	12
Γ12 «Πύλες Πολιτισμού» .....	13
Γ13 «Οι κατάσκοποι του πειρατή Ομάρ Αχμπάρ» .....	14
Γ14 «Βαδίζοντας στα μονοπάτια του Μίνωα» .....	15
Γ15 «Μουσείο Φυσικής Ιστορίας» .....	16
Γ16 «Ο ξεναγός Ανδρόγεως και το Παγκρήτιο» .....	17
Γ17 «Έρωτας με την πρώτη σελίδα» .....	18
Γ18 «Μινωικό Ανάκτορο Μαλίων» .....	19
Γ19 «Ο υγρότοπος Μαλίων» .....	20
Γ20 «Τα ερειπωμένα σπίτια μιλούν... Κάτω Ασίτες» .....	21
Γ21 «Ο μοναχός Παύλος ταξιδεύει: Πολιτιστικό Κέντρο Γόρτυνας» .....	22
Γ22 «Ολοκαύτωμα Βιάννου: μια περιήγηση στον χώρο των εκτελέσεων» .....	23
Γ23 «Ο Φρίξος μαθαίνει την προπαίδεια στην Πόμπια».....	24
Γ24 «Τα παιδιά των λουλουδιών» .....	25

# Γ. Ψηφιακά Παιγνίδια στην Π.Ε. Ηρακλείου

## Γ1 Κνωσός: Η αναζήτηση του θρόνου του Μίνωα (Διπλωματική Εργασία)



**Τοποθεσία:** Ηράκλειο, Μινωικό Ανάκτορο Κνωσού.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Κνωσός: Η αναζήτηση του θρόνου του Μίνωα»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Οι επιστήμονες στο Κεντάκι των ΗΠΑ κατάφεραν μετά από πολλά πειράματα να κλωνοποιήσουν για πρώτη φορά στην ιστορία έναν σημαντικό προϊστορικό άνθρωπο (με δείγμα DNA από τον σκελετό του που βρέθηκε στις ανασκαφές), τον Μίνωα, τον βασιλιά της Κρήτης. Ο Μίνωας, όταν μεγάλωσε, πήγε στο ανάκτορο της Κνωσού στην Κρήτη για

να αναζητήσει τον θρόνο του. Όμως, δεν θυμάται πού ακριβώς βρίσκεται. Οι μαθητές ως απόγονοι Μινωιτών καλούνται να βοηθήσουν τον Μίνωα να βρει τον θρόνο του δείχνοντάς του στην διαδρομή, την καταστροφή που έχει υποστεί το ανάκτορό του. Εάν τα καταφέρουν, ο βασιλιάς τους θα επιστρέψει στο παλάτι του και η Κνωσός θα αναβιώσει τον ένδοξο Μινωικό πολιτισμό!



### Σκοπός:

Οι μαθητές παίζοντας: **να** ανακαλύψουν στοιχεία της ιστορίας του Μινωικού Πολιτισμού βιωματικά, **να** διερευνήσουν συνεργατικά το αυθεντικό περιβάλλον, το Παλάτι της Κνωσού, **να** ενθαρρύνουν την δημιουργικότητα και την κριτική τους σκέψη, **να** υιοθετήσουν θετική στάση απέναντι στην εκμάθηση της τοπικής ιστορίας



Ηλικιακή Ομάδα  
Παιδιά 8-14  
ετών



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 45'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound:

2. Πηγαίνετε στο Ανάκτορο της Κνωσού



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode

4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar

[Android](#) [IOS](#)

Password : Knossos Σαρώστε την εικόνα



## [Δείτε το διαδραστικό Εκπαιδευτικό Υλικό](#)

### Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού\*: Ροκάκη Αικατερίνη, Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Μέλη της Επιτροπής Διπλωματικής Εργασίας - Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης, - Παπαβασιλείου Ευάγγελος, Επίκουρος Καθηγητής Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης, - Κωτσίδης Κωνσταντίνος, Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνος Υποστήριξης δημιουργίας εκπαιδευτικού Υλικού: Κωτσίδης Κωνσταντίνος, Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Υποστήριξης Μεθοδολογίας Έρευνας Δ.Ε: Καρβούνης Λάμπρος, Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α και Στρατικόπουλος Κων/νος, Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής AugmentedReality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3DAnimation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο διπλωματικής εργασίας του Μεταπτυχιακού Προγράμματος: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ (eLearning).

## Γ2 Βιβλιοθήκη Πανεπιστημίου Κρήτης-Ηράκλειο (Διπλωματική Εργασία)



**Τοποθεσία:** Ηράκλειο, Βιβλιοθήκη Πανεπιστημίου Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Βιβλιοθήκη Πανεπιστημίου Κρήτης»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Οι φοιτητές/τριες του Π.Κ. στο Ηράκλειο οφείλουν να βοηθήσουν μια συμφοιτήτρια τους εντοπίσει ένα συγκεκριμένο βιβλίο για την εργασία της. Αναζητώντας στοιχεία μέσα από την ιστοσελίδα της Βιβλιοθήκης, προσανατολίζονται στον χώρο χάρη στον ψηφιακό φωτογραφικό χάρτη (bookcreator) και ηχογραφούν τον ταξινομικό του αριθμό.

Αποκρυπτογραφούν έναν γρίφο για να εντοπίσουν ένα

περιοδικό και να μεταφερθούν με αυτόν τον τρόπο από το πάνω επίπεδο στο κάτω επίπεδο της Βιβλιοθήκης. Συναποφασίζουν μια δεξιότητα που κυριάρχησε στην ομάδα. Εκφράζουν τα συναισθήματά τους σχετικά με την περιήγηση τους κι ανεβάζουν ένα ολιγόλεπτο βίντεο. Δέχονται μια θετική επισήμανση για κάθε σωστή απάντηση ή έχουν μια 2η ευκαιρία για να απαντήσουν σωστά με σχετική βοήθεια (άμεση ανατροφοδότηση). Ως αποτέλεσμα, η διαδικασία μάθησης πραγματοποιείται με παιγνιώδη τρόπο αυτόνομα, οπουδήποτε, οποτεδήποτε.



### Σκοπός:

Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ με έμφαση την ενεργή συμμετοχή & δημιουργικότητα μεταξύ των φοιτητών/τριών



Ηλικιακή Ομάδα  
νεοεισερχόμενοι/νες  
φοιτητές/φοιτήτριες  
Π.Κ. στο Ηράκλειο



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 15-20'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην Βιβλιοθήκη του Παν/μίου Κρήτης- Ηράκλειο ->



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode ->  
για το ατομικό και ομαδικό Bound



## Δείτε το διαδραστικό Εκπαιδευτικό Υλικό

### ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού\*: Τσαγκαράκη Βασιλική, Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Μέλη της Επιτροπής Διπλωματικής Εργασίας - Ιβρίντελη Μαρία, Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης, - Φιλιππούσης Γιώργος, Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α. - Κλεισαρχάκης Μιχάλης, Ε.Δι.Π.- Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης

Υπεύθυνος Υποστήριξης δημιουργίας εκπαιδευτικού Υλικού: Κωτσίδης Κωνσταντίνος, Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνος Υποστήριξης Μεθοδολογίας Έρευνας Δ.Ε: Καρβούνης Λάμπρος, Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α και Στρατικόπουλος Κων/νος, Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής AugmentedReality: Πρεντάκη Μαρία, Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3DAnimation: Κατερίνα Σαλούστρου, Νεκτάριος Πανακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο διπλωματικής εργασίας του Μεταπτυχιακού Προγράμματος: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ (eLearning).

## Γ3 «Ένα μαγικό θαλάσσιο ταξίδι»



**Τοποθεσία:** Ενυδρείο Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ένα μαγικό θαλάσσιο ταξίδι»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Μια φορά κι έναν καιρό, ήταν μια όμορφη γοργόνα, η Ωκεανίδα που έπαιζε στα βάθη της θάλασσας, όταν ανακάλυψε μια πυξίδα. Η πυξίδα ήταν μαγική και μόλις την έπιασε στα χέρια της, την ταξίδεψε μέχρι το ενυδρείο της Κρήτης. Από τότε η γοργόνα κατοικεί εκεί και βοηθάει στην ξενάγηση των μικρών και μεγάλων επισκεπτών.



### Σκοπός

Οι μαθητές **να** γνωρίσουν την τοποθεσία του ενυδρείου Κρήτης, **να** αντιληφθούν τη σπουδαιότητα των ενυδρείων, **να** αποκτήσουν δεξιότητες περιήγησης και ξενάγησης στο χώρο, **να** μάθουν τα πιο δημοφιλή θαλάσσια είδη της Μεσογείου.



Ηλικιακή Ομάδα

Μαθητές/τριες  
11-12 ετών



Εκτιμώμενη

Διάρκεια 45'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



### Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Αग्रυμάκη Ευαγγελία - Μαυριανού Μαργαρίτα - Πέτρου Ευσταθία - Σταματούκου Μαριάννα.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανανακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕΞΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ4 «Μαθαίνοντας τα κεφαλόποδα»



**Τοποθεσία:** Ενυδρείο Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Μαθαίνοντας τα κεφαλόποδα»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Τους μαθητές τους καλωσορίζει στο θαλασσοκόσμο ο χταποδούλης. Ο χταποδούλης είναι ένα μικρό χταποδάκι το οποίο χρειάζεται βοήθεια. Φαίνεται πως καθώς κοιμόταν, η παρέα του, τα κεφαλόποδα, του έκρυψαν 4 από τα πλοκάμια του. Επειδή όμως χωρίς όλα του τα πλοκάμια δυσκολεύεται να κολυμπήσει, ζητά από τους μαθητές να τον βοηθήσουν. Τους δίνει μία στολή δύτη και ξεκινά η αναζήτηση. Μέσα από quiz και αποστολές οι μαθητές βρίσκουν τη σουπιιά, το θράψαλο

και το καλαμάρι και μαθαίνουν πληροφορίες για αυτά. Για κάθε μία αποστολή που ολοκληρώνουν με επιτυχία βρίσκουν και ένα από τα πλοκάμια του χταποδούλη. Στο τέλος έχοντας βρει όλα τα πλοκάμια, κάνουν ευτυχισμένο τον χταποδούλη ο οποίος τους δίνει πληροφορίες για τα χταπόδια και γενικά για τα κεφαλόποδα.



### Σκοπός

είναι οι μαθητές **να** ξεναγηθούν στο ενυδρείο της Κρήτης, **να** γνωρίσουν τα κεφαλόποδα και **να** μάθουν πληροφορίες για αυτά, με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Συγκεκριμένα θα γίνει χρήση των δυνατοτήτων και εφαρμογών των κινητών συσκευών, όπως η κάμερα, η σάρωση, το Actionbound και το Blippar.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές/τριες Ε'-  
ΣΤ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30-35'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : ocean  
Σαρώστε την εικόνα →



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

- για το εισαγωγικό βίντεο: <https://youtu.be/Wqp018M4eG4>

- για το εισαγωγικό βίντεο: <https://youtu.be/nbU hiz01xdk>

## Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Γκρίτζαλη Γεωργία - Θεοδοσούλη Μαρία - Κουκάκης Γεώργιος - Κουτσοθανάση Πρεσβεία-Μαρία.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "B1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ5 «Κέντρο Ηρακλείου»



**Τοποθεσία:** Ηράκλειο Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Κέντρο Ηρακλείου»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Ο Ήρωας μας έχει σκοπό να μεταφέρει ένα αίτημα προς το Δήμαρχο Ηρακλείου και ξεκινά τη διαδρομή του ώστε να καταφέρει το στόχο του.



### ΣΚΟΠΟΣ

να ξεναγηθούν στο κέντρο της πόλης του Ηρακλείου



Ηλικιακή Ομάδα  
Ενήλικες



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 45'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Καναβάκης Νάσος.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Παναακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ6 «Οι περιπέτειες του Θησέα στο Μεγάλο Κάστρο»



**Τοποθεσία:** Ηράκλειο Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Οι περιπέτειες του Θησέα στο Μεγάλο Κάστρο»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Ο Θησέας σκοτώνει το Μινώταυρο και η Εκάτη για να τον τιμωρήσει του δίνει μια κατάρρα: τον στέλνει σε μια άλλη εποχή και φυλακίζει τους συντρόφους του. Η Αριάδνη τον βοηθά και πάλι δίνοντας του οδηγίες για το πώς θα βρει 3 κλειδιά, για να τους ελευθερώσει. Ο Θησέας τριγουρίζει στο Ηράκλειο ψάχνοντας τα κλειδιά και έναν τρόπο να γυρίσουν πίσω

στη μινωική εποχή.



### Σκοπός

είναι **να** κινητοποιήσει τους μαθητές και **να** ανακαλύψουν τον πολιτισμό και την ιστορία του Ηρακλείου, αξιοποιώντας τις κινητές τους συσκευές.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές Γ,  
Δ', Ε', ΣΤ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 45'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



### Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Καραγκιοζίδου Μαριάννα - Λυμπερίδης Στέλιος - Σκαρπαθιωτάκης Νίκος - Ταμπακάκη Μαρία – Τσαραμύρη Μαίρη.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "B1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).



## Γ7 «Οι Μπάτεργκρινς περιπλανούνται στο Ηράκλειο»



**Τοποθεσία:** Αξιοθέατα Ηρακλείου Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Οι Μπάτεργκρινς περιπλανούνται στο Ηράκλειο»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Σε έναν άλλο γαλαξία μακρινό, υπάρχει ένας μαγικός πλανήτης που τον λένε “Μπάτεργκριν”. Σε αυτόν τον πλανήτη ζουν οι “Μπάτεργκρινς”, πλάσματα τα οποία μοιάζουν με τα παιδιά της Γης. Κάθε χρόνο οι Μπάτεργκρινς κατεβαίνουν στη Γη για να κάνουν τις διακοπές τους. Φέτος όμως οι Μπάτεργκρινς που ήρθαν στη Γη

χάθηκαν στο Ηράκλειο και δεν κατάφεραν να γυρίσουν πίσω στον πλανήτη τους. Ο αρχηγός ο Ράουκον, τους έστειλε έναν κάτοικο, τον Γιλάλι, για να τους βρει και να τους φέρει πίσω. Ο Γιλάλι περιπλανιέται στο Ηράκλειο και μαζί με τους υπόλοιπους Μπάτεργκρινς, τους οποίους βρίσκει σταδιακά, γνωρίζει την ιστορία κάποιων αξιοθέατων του Ηρακλείου και οι παίκτες του παιχνιδιού συμμετέχουν στις δραστηριότητες που αφορούν τα αξιοθέατα.



### Σκοπός

είναι οι μαθητές να γνωρίσουν κάποια αξιοθέατα του Ηρακλείου μέσα από ένα παραμύθι με φανταστικούς ήρωες. Με αυτόν τον τρόπο πετυχαίνουμε την απόκτηση γνώσης μέσα από το παιχνίδι και τη διασκέδαση αξιοποιώντας τις κινητές τους συσκευές.



Ηλικιακή Ομάδα

σε μαθητές Δ' δημοτικού, (θα πρέπει να συνοδεύονται από κάποιον Ενήλικα).

Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 45'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : 1329786

Σαρώστε την εικόνα



## Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Μπουλαδάκη Χρυσή.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: “B1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ” του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ8 «Ταξίδι στο Βιομηχανικό Ηράκλειο»



**Τοποθεσία:** Ηράκλειο Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ταξίδι στο Βιομηχανικό Ηράκλειο»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Καλώς ορίσατε στο παλιό βιομηχανικό Ηράκλειο. Ονομάζομαι Βασίλης Αντωνιάδης και είμαι ειδικός στη Βιομηχανική Αρχαιολογία. Μαζί θα προσπαθήσουμε να βρούμε τρία από τα πιο σπουδαία εργοστάσια των αρχών του 20ου αιώνα τα οποία σίγουρα θα τα θυμούνται οι παλιοί

Ηρακλειώτες. Είστε έτοιμοι για ένα ταξίδι στα παλιά;



### ΣΚΟΠΟΣ

Είναι η γνωριμία με το παλιό βιομηχανικό Ηράκλειο.



Ηλικιακή Ομάδα  
Ενήλικες



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 45'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : 311075  
Σαρώστε την εικόνα →



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:  
<https://youtu.be/2vWzR69b31o>

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Αγγουράκης Ζαχαρίας.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕΞΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ9 «Κρήνες του Ηρακλείου»



**Τοποθεσία:** Ηράκλειο Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Κρήνες του Ηρακλείου»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Βρισκόμαστε στο 2028. Στο Ηράκλειο συμβαίνει κάτι τρομερό. Οι κάτοικοι της πόλης για πολλές δεκαετίες πετούσαν παντού σκουπίδια και αδιαφορούσαν για το περιβάλλον. Οι ακαθαρσίες έχουν διεισδύσει στο υπέδαφος και έχουν μολύνει τους υδάτινους πόρους. Εδώ και 2 μέρες, οι βρύσες των σπιτιών τρέχουν κίτρινο, μολυσμένο νερό και όλοι είναι απελπισμένοι. Φήμες λένε, ότι σε μια μόνο από τις παλιές κρήνες του Ηρακλείου αναβλύζει ακόμα καθαρίο

το νερό. Ο Μιχάλης, ένας 11χρονος μαθητής της πόλης, βλέποντας τη συμφορά να έρχεται, ξεκινάει με τους φίλους του μια έρευνα μέσα στο κέντρο του Ηρακλείου, με σκοπό να ανακαλύψει την κρήνη αυτή και να ξαναφέρει το πολύτιμο αυτό αγαθό-το νερό-στους κατοίκους.



### Σκοπός

είναι **να** γνωρίσουν τα παιδιά κάποιες από τις ιστορικές κρήνες της πόλης του Ηρακλείου και **να** ευαισθητοποιηθούν σε θέματα σωστής χρήσης του νερού.



Ηλικιακή Ομάδα  
Παιδιά 10-12 ετών



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

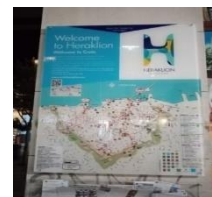
1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →

4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : vikelea  
Σαρώστε την εικόνα →



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

<https://www.youtube.com/watch?v=9ct9kUGVA4g&f>

## Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Δοξαστάκης Ιωάννης.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "B1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ10 «Η Κάντια παγιδευμένη στον χρόνο»



**Τοποθεσία:** Κέντρο Ηρακλείου Κρήτης.

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Η Κάντια παγιδευμένη στον χρόνο»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Η Κάντια παγιδευμένη στον χρόνο: Η Κάντια, μια πανέμορφη πριγκίπισσα του 13ου αι βρίσκεται παγιδευμένη στο κάστρο του χρόνου από έναν μοχθηρό Σουλτάνο και δεν μπορεί να επιστρέψει πίσω για να παντρευτεί τον αγαπημένο της Χάνδακα. Ο μόνος τρόπος για να ελευθερωθεί είναι να βρεθεί ένας

εθελοντής ο οποίος θα βρει και θα ανοίξει τις επτά πύλες της πόλης του Ηρακλείου ώστε να φτάσει στην πριγκίπισσα. Μπορείς να την βοηθήσεις στην διαδρομή της αυτή;



### Σκοπός

να μυήσει τους μαθητές στις ιδιαιτερότητες της τοπικής ιστορίας, να αναδείξει το ιστορικό βάθος της πόλης & των μνημείων της από το βενετσιάνικο παρελθόν μέχρι σήμερα.



Ηλικιακή Ομάδα  
Ε'-ΣΤ' τάξεις Δημοτικού,  
Γυμνάσιο, Λύκειο



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου

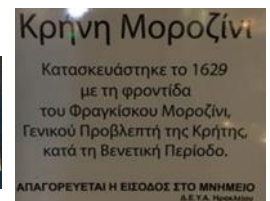


3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : konstantina

Σαρώστε την εικόνα



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

(μισό) [https://www.youtube.com/watch?v=fYKV\\_EbSaHw&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=fYKV_EbSaHw&feature=youtu.be)

(ολόκληρο) <https://www.youtube.com/watch?v=5FqjTj5Qk44&feature=youtu.be>

## Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Τζώρτζογλου Κωνσταντίνα.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕΞΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

# Γ11 «Ιστορικό Κέντρο Ηρακλείου»



**Τοποθεσία:** Κέντρο Ηρακλείου Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ιστορικό Κέντρο Ηρακλείου»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Οι μαθητές βοηθούν την Αρετούσα και τον Γάλλο βοτανολόγο Joseph Pitton de Tournefort να συλλέξουν πληροφορίες για τον Ερωτόκριτο. Στην πορεία τους θα γνωρίσουν σημαντικά μνημεία του ενετικού Χάνδακα καθώς και τον ποιητή Βιτσέντζο Κορνάρο.



## Σκοπός

να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με το έργο του Βιτσέντζο Κορνάρου «Ερωτόκριτος» μέσα από μία περιήγηση επαυξημένης πραγματικότητας σε σημαντικά σημεία του Ενετικού Χάνδακα.



Ηλικιακή Ομάδα  
Γ' Γυμνασίου



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

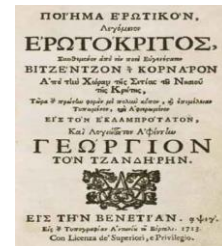
2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password :  
Σαρώστε την εικόνα



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:  
[https://www.youtube.com/watch?v=nAn\\_2Hs62vg](https://www.youtube.com/watch?v=nAn_2Hs62vg)

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Φατσή Αθανασία.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.ΔΙ.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕΞΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ12 «Πύλες Πολιτισμού»



**Τοποθεσία:** Πύλες Μεγάλου Κάστρου – Ηράκλειο Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Πύλες Πολιτισμού»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Η Αρετούσα, κόρη του βασιλιά της Αθήνας, ερωτεύεται τον γιο του πιστού του συμβούλου, Ερωτόκριτο. Ο Ερωτόκριτος και η Αρετούσα είναι πολύ αγαπημένοι. Κάθε βράδυ ο Ερωτόκριτος πηγαίνει κάτω από το μπαλκόνι της Αρετούσας και της τραγουδάει. Όταν όμως το μαθαίνει ο πατέρας της, τον εξορίζει. Οι δύο νέοι αποφασίζουν να αρραβωνιαστούν κρυφά. Δίνουν ραντεβού πίσω από την Πύλη. Όμως, οι Πύλες είναι πολλές και ο Ερωτόκριτος

χρειάζεται τη βοήθειά σου ώστε γρήγορα να βρει τη σωστή Πύλη και να συναντήσει την αγαπημένη του.



### Σκοπός

να ανακαλύψουν τις πύλες του Μεγάλου Κάστρου στο Ηράκλειο.



Ηλικιακή Ομάδα  
Ε'-ΣΤ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι


1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#)  
Password : 



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

<https://www.youtube.com/watch?v=MTzwm0UnlBM&feature=youtu.be>

## Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Καρύδη Χαρά.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "B1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ13 «Οι κατάσκοποι του πειρατή Ομάρ Αχμπάρ»



**Τοποθεσία:** Οι βασικότερες πύλες των Ενετικών τειχών του Ηρακλείου

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Οι κατάσκοποι του πειρατή Ομάρ Αχμπάρ»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Βρισκόμαστε στην εποχή των Σαρακηνών πειρατών, οι οποίοι θέλουν να εισβάλουν και να κατακτήσουν την πόλη του Χάνδακα. Ο αρχηγός τους, Ομάρ Αχμπάρ, ζητάει τη βοήθεια των παικτών για να ανακαλύψουν τα περάσματα και τις πύλες του τείχους της πόλης. Οι παίκτες περιηγούνται στην Καινούρια Πόρτα, στην Πύλη του Ιησού, στο Κομμένο Μπεντένι,

στην Πύλη Βηθλεέμ, στη Χανιώπορτα και στην Πύλη Παντοκράτορα και ανακαλύπτουν τον ρόλο τους στην ιστορία και τη σημερινή τους χρήση. Αφού μελετήσουν κάθε μία από αυτές καλούνται να περάσουν κάποιες δοκιμασίες χωρίς να γίνουν αντιληπτοί. Αν τα καταφέρουν, κερδίζουν μία πειρατική σημαία. Στο τέλος του παιχνιδιού, καταλήγουν στον προμαχώνα Αγίου Ανδρέα, όπου θα πρέπει να κάνουν σινιάλο με τις σημαίες που συνέλεξαν στο πειρατικό καράβι που βρίσκεται στη θάλασσα.



### Σκοπός

είναι να γνωρίσουν οι μαθητές με παιγνιώδη τρόπο τις βασικότερες πύλες των Ενετικών τειχών του Ηρακλείου και τον ιστορικό τους ρόλο σε περιβάλλον επαιζημένης πραγματικότητας, κάνοντας χρήση των εφαρμογών Actionbound και Blippar.



Ηλικιακή Ομάδα

Δ', Ε', ΣΤ'  
Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

### Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : newdoor

Σαρώστε την εικόνα



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

- για το εισαγωγικό βίντεο <https://youtu.be/nb0rZeedZnc>
- για το ενδιάμεσο βίντεο [https://youtu.be/Q2\\_xB\\_hOmva](https://youtu.be/Q2_xB_hOmva)

### Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Μαρίνα Φανουράκη - Αθηνά Κουτσογιαννάκη - Αθανασία Ζερβού - Κατερίνα Ξεζωνάκη.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕΞΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ14 «Βαδίζοντας στα μονοπάτια του Μίνωα»



**Τοποθεσία:** Κνωσός Ηρακλείου Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Βαδίζοντας στα μονοπάτια του Μίνωα»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Οι μαθητές χρησιμοποιούν μια φορητή συσκευή, κινητό τηλέφωνο ή tablet, για να μάθουν περισσότερες πληροφορίες για το κάθε ένα αντικείμενο και καλούνται να λύσουν μια σειρά από γρίφους, με βοήθο την ηρωίδα μας, την Αριάδνη. Με την λύση του κάθε γρίφου αποκαλύπτεται και ένα γράμμα από την λέξη «Ζατρίκιον» (σε μορφή κρεμάλας) και καταλήγουν στο αντίστοιχο έκθεμα.



### Σκοπός

είναι οι μαθητές να ταξιδέψουν στο Μινωικό Πολιτισμό με διαδραστικό τρόπο με τη χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας μετατρέποντας τους έτσι από παθητικούς παρατηρητές σε ενεργούς χρήστες που αλληλεπιδρούν με όσα βλέπουν.



Ηλικιακή Ομάδα  
Παιδιά Α/θμιας



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password :

Σαρώστε την εικόνα



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

- για το εισαγωγικό βίντεο <https://youtu.be/uXmq73SnUfs>
- για το ενδιάμεσο βίντεο <https://youtu.be/58yqwLe1Gs>

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Ζωή Κουτάντου - Ανθή Μακρή - Μαρία Φασουλά - Μαρία Φασουλάκη.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).



## Γ15 «Μουσείο Φυσικής Ιστορίας»



**Τοποθεσία:** Μουσείο Φυσικής Ιστορίας – Ηράκλειο Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Μουσείο Φυσικής Ιστορίας»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Πριν από πολλά χρόνια, έγινε ένας σεισμός στην Παταγονία και ο Ντίνο, ο δεινοσαυρούλης, μεταφέρθηκε στο σήμερα με μια μηχανή του χρόνου, που ενεργοποιήθηκε λόγω του σεισμού. Ο Ντίνο βρέθηκε στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας στο Ηράκλειο Κρήτης. Ξαφνικά, εκεί που στεκόταν είδε μπροστά του και άλλους δεινόσαυρους και τους πλησίασε. Με λύπη του διαπίστωσε ότι ήταν δεινόσαυροι

ρομπότ. Τρομοκρατήθηκε. Προσπάθησε να ενεργοποιήσει ξανά τη μηχανή του χρόνου για να γυρίσει πίσω, αλλά διαπίστωσε ότι η μηχανή δεν έχει ενέργεια. Για να καταφέρει ο Ντίνο να γεμίσει τη δεξαμενή ενέργειας και να επιστρέψει στην εποχή του, απαιτείται να μαζέψει τις κάπουλες ενέργειας που είναι κρυμμένες μέσα στο Μουσείο. Μέσα από κάποιες αποστολές, θα οδηγηθεί στις κάπουλες ενέργειας. Μπορείς να βοηθήσεις τον Ντίνο να επιτύχει τον στόχο του;;;



### Σκοπός

είναι οι μαθητές να περιηγηθούν στο Μουσείο και να γνωρίσουν τα εκθέματα με έναν παιγνιώδη και διαδραστικό τρόπο, όπου θα προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να ψάξουν, να ερευνήσουν, να μπουν στη θέση του άλλου και να σκεφτούν, δίνοντας λύση σε απλά προβλήματα και αποστολές.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές/τριες  
Δ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

### Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password :  
Σαρώστε την εικόνα →



"Φώκια Μονάχους - Μονάχους"

5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

- για το εισαγωγικό βίντεο <https://youtu.be/7ayxO3TknBl>

- για το τελικό βίντεο <https://youtu.be/ZVNLr9J03Ew>

### ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Βενέρη Εύα - Βασιλάκη Μαρία - Τανανάκη Δήμητρα - Σαββοργινάκη Ευγενία.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

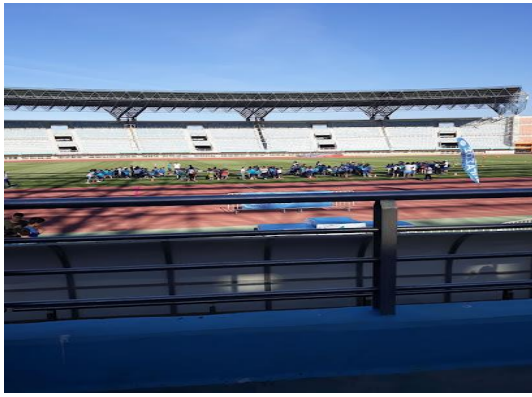
Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανανακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕΞΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ16 «Ο ξεναγός Ανδρόγεως και το Παγκρήτιο»



**Τοποθεσία:** Παγκρήτιο Στάδιο Ηρακλείου Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ο ξεναγός Ανδρόγεως και το Παγκρήτιο»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Με τη βοήθεια του Ανδρόγεου, για τον οποίο δε θα σας πω προς το παρόν περισσότερα καθώς θα σας αποκαλύπτονται στοιχεία γι αυτόν κατά τη διάρκεια της αποστολής, γίνεται ξενάγηση στο Παγκρήτιο Στάδιο. Παρουσιάζονται πληροφορίες τόσο για το στάδιο όσο και για τον Ανδρόγεω. Η αποστολή περιλαμβάνει ενδιάμεσες δοκιμασίες, με την επιτυχή ολοκλήρωση των οποίων, εμφανίζονται στοιχεία για τον Ανδρόγεω.

**Επισημανση:** Σε κάποιο στάδιο της αποστολής θα σας ζητηθεί να ανοίξετε από μια άλλη συσκευή την εφαρμογή Blippar και να σκανάρετε μια εικόνα προκειμένου να συνεχίσετε. Είναι απαραίτητο να γίνει ώστε να ολοκληρωθεί η δοκιμασία.



### Σκοπός

να γνωρίσουν το Παγκρήτιο Στάδιο



Ηλικιακή Ομάδα  
Ε'-ΣΤ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στο Παγκρήτιο Στάδιο Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : knosos  
Σαρώστε την εικόνα →



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

<https://www.youtube.com/watch?v=XV-olPGQrzQ>

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Φραγκιαδάκης Ευστράτιος.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ17 «Έρωτας με την πρώτη σελίδα»



**Τοποθεσία:** Βιβλιοθήκη Πανεπιστημίου Κρήτης (Ηράκλειο)

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Έρωτας με την πρώτη σελίδα»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Ένας αιώνιος φοιτητής, που κουτσαίνει κι ένα άτομο με ειδικές ανάγκες (Δύο κοινωνικές ομάδες με ιδιαίτερες ευαισθησίες, τις οποίες η Βιβλιοθήκη υποδέχεται με κατάλληλες υποδομές για την άνετη φιλοξενία τους στο χώρο της.



### Σκοπός

Η γνωριμία με τις υπηρεσίες της Βιβλιοθήκης του Πανεπιστημίου Κρήτης στο Ηράκλειο.



Ηλικιακή Ομάδα  
Ενήλικες,  
φοιτητές/τριες



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 40'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην Βιβλιοθήκη του Παν/μίου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



### Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Τσαγκαράκη Βασιλική – Τσουτσουδάκης Αστρινός.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: “Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ” του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ18 «Μινωικό Ανάκτορο Μαλίων»



**Τοποθεσία:** Μάλια Ηρακλείου Κρήτης  
**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Μινωικό Ανάκτορο Μαλίων»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Γεια σου, είμαι ο Σάρπι! Μου αρέσει πολύ η Ιστορία! Καμία φορά κρύβομαι πίσω από τους επισκέπτες του χώρου και ακολουθώ τον ξεναγό για να ακούω τις απίθανες ιστορίες του... Ακολούθησε τη διαδρομή που θα σου υποδείξω και θα βρεθείς σε μερικά από τα αγαπημένα μου σημεία!



### ΣΚΟΠΟΣ

Είναι η γνωριμία με το Μινωικό Ανάκτορο Μαλίων.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στο Μινωικό Ανάκτορο Μαλίων



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#)

Password : melissa2



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

<https://www.youtube.com/watch?v=imVEyokWRf0>

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Βλατάκη Μαρία.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ19 «Ο υγρότοπος Μαλίων»



**Τοποθεσία:** Μάλια Ηρακλείου Κρήτης  
**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ο υγρότοπος Μαλίων»  
**Σενάριο Παιχνιδιού:** Μικρή περιήγηση στον υγρότοπο των Μαλίων, με σκοπό τη γνωριμία του πλούσιου φυσικού τοπίου στα βόρεια παράλια της Κρήτης, με την πολύ ενδιαφέρουσα χλωρίδα και πανίδα που συνυπάρχουν με τον άνθρωπο εδώ και χιλιάδες χρόνια.



### Σκοπός

Είναι η γνωριμία με τον υγρότοπο των Μαλίων



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές Ενήλικες



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

### Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#)

2. Πηγαίνετε στον Υγρότοπο Μαλίων



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : 1631740 →



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Yz4eaU13vi4&feature=youtu.be>

### Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Μπαμπασίδης Γεώργιος.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: “Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ” του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ20 «Τα ερειπωμένα σπίτια μιλούν... Κάτω Ασίτες»



**Τοποθεσία:** Κάτω Ασίτες Ηρακλείου Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Τα ερειπωμένα σπίτια μιλούν... Κάτω Ασίτες»

**Σενάριο Παιχνιδιού:**



### Σκοπός

Να γνωρίσουν το χωριό Κάτω Ασίτες.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές Β/θμιας,  
ενήλικες



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

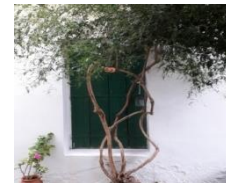
2. Πηγαίνετε στις Κάτω Ασίτες Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : ;;; →



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ScS0yZxZ9TU>

## ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Σκουλούδη Μαρία.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: “Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ” του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ21 «Ο μοναχός Παύλος ταξιδεύει: Πολιτιστικό Κέντρο Γόρτυνας»



**Τοποθεσία:** Πολιτιστικό Κέντρο Γόρτυνας

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ο μοναχός Παύλος ταξιδεύει: Πολιτιστικό Κέντρο Γόρτυνας»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Ο μοναχός Παύλος ψάχνει ένα πολύτιμο αγαθό και θα ταξιδέψει στον χρόνο για να το βρει.



### ΣΚΟΠΟΣ

Να γνωρίσουν το Πολιτιστικό Κέντρο Γόρτυνας.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές Β/θμιας,  
ενήλικες



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

### Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στο Πολιτιστικό Κέντρο Γόρτυνας



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή

Blippar [Android](#) [IOS](#)

Password : pk-emi



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

[https://www.youtube.com/watch?v=RNQ75q\\_hU0w](https://www.youtube.com/watch?v=RNQ75q_hU0w)

### ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Μυλωνάκη Ειρήνη.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: “Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ” του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ22 «Ολοκαύτωμα Βιάννου: μια περιήγηση στον χώρο των εκτελέσεων»



**Τοποθεσία:** Βιάννος Ηρακλείου Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ολοκαύτωμα Βιάννου: μια περιήγηση στον χώρο των εκτελέσεων»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** «Ο φιλόλιγνος μαυρομάτης μεσήλικας με τα γκρίζα μαλλιά, το λευκό πουκάμισο, το καφέ σακάκι και το καφέ παντελόνι κοιτούσε με βλέμμα σταθερό και θλιμμένο τους Γερμανούς στρατιώτες που στέκονταν απέναντί του με τα οπλοπολυβόλα. Ξαφνικά, στη σιωπή του φθινοπωρινού της 14ης Σεπτεμβρίου 1943 πρώτα άκουσε τον ανατριχιαστικό ήχο των ριπών και μετά είδε τις φλόγες από τις κάνες». Ποιος είναι ο ήρωας της ιστορίας μας; Έλα μαζί μας να το ανακαλύψουμε. Πρώτα πρώτα όμως ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.



### Σκοπός

είναι να περιηγηθούν οι μαθητές στο χώρο του μνημείου των πεσόντων των Αμιρών στη Βιάννο.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές Λυκείου



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 30'

### Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην Βιάννο Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : mastoras →



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:

<https://www.youtube.com/watch?v=MoWw6zcW4lw>

### Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Χάσκος Θεοφάνης.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: “Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕΞΑΕ” του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).



## Γ23 «Ο Φρίξος μαθαίνει την προπαίδεια στην Πόμπια»



**Τοποθεσία:** Πόμπια Ηρακλείου Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Ο Φρίξος μαθαίνει την προπαίδεια στην Πόμπια»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Ο Φρίξος είναι το μικρό τερατάκι των αριθμών. Του αρέσει να κάνει βόλτες σε χώρες και χωριά και να ανακαλύπτει με τα παιδιά τα σοκάκια και τα αξιοθέατα του χωριού τους. Μαζί του τα παιδιά ασχολούνται με την προπαίδεια με ευχάριστο και παιγνιώδη τρόπο.



### Σκοπός

είναι οι μαθητές με τη βοήθεια της Επαυξημένης Πραγματικότητας **να** κάνουν επανάληψη στην Προπαίδεια και **να** περιηγηθούν σε σημαντικά κτίσματα της Πόμπια.



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές/τριες  
Γ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 45'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στην Πόμπια Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



### ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Κυριακάκη Ερμιόνη.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Παναακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: "Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ" του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ(eLearning).

## Γ24 «Τα παιδιά των λουλουδιών»



**Τοποθεσία:** Μάταλα Ηρακλείου Κρήτης

**Τίτλος Παιχνιδιού:** «Τα παιδιά των λουλουδιών»

**Σενάριο Παιχνιδιού:** Τα παιδιά των Λουλουδιών θέλουν να ανακαλύψουν το μυστήριο που κρύβουν οι σπηλιές των Ματάλων. Δυστυχώς όμως χάθηκαν! Λύσε τους γρίφους για να οδηγήσεις τα παιδιά των Λουλουδιών στις σπηλιές και... το μυστήριο θα αποκαλυφθεί!.



### Σκοπός

να αποκτήσουν ερεθίσματα και πληροφορίες με αποτέλεσμα να οικοδομήσουν συνεργατικά γνώσεις που αφορούν το συγκεκριμένο μέρος, να γνωρίσουν πως ήταν τα Μάταλα το 1965 – 70 (βίντεο), να «περιηγηθούν» μέσα τις σπηλιές (βίντεο), να δουν φωτογραφίες από το streetpainting που διοργανώνεται στα Μάταλα τα τελευταία χρόνια..



Ηλικιακή Ομάδα  
Μαθητές/τριες  
Γ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη  
Διάρκεια 40'

## Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Actionbound: [Android](#) [IOS](#)

2. Πηγαίνετε στα Μάταλα Ηρακλείου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



### Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)\*: Χουσουλάκη Ερμιόνη.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3D Animation: Κατερίνα Σαλουστρου, Νεκτάριος Πανακάκης Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

\* Η εφαρμογή και το εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του μαθήματος: “Β1 Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Υλικού με τη μέθοδο της ΕξΑΕ” του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ (eLearning)