

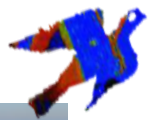


Ψηφιακά Παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας

Μεταπτυχιακοί Φοιτητές του Πανεπιστημίου Κρήτης
σχεδίασαν Ψηφιακά Παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας,
με την χρήση κινητών συσκευών
σε 22 σημεία ιστορικού ενδιαφέροντος στην Π.Ε. Ρεθύμνου

Gamification | Augmented Reality | 3D

Περιφερειακή Ενότητα Ρεθύμνου



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών:

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

www.edivea.org

Μάρτιος 2022

Περιεχόμενα

B. Ψηφιακά Παιγνίδια στην Π.Ε. Ρεθύμνου

B1 «Βενετσιάνικα Μνημεία Ρεθύμνου» (Διπλωματική Εργασία)	2
B2 «Φορτέτζα Ρεθύμνου» (Διπλωματική Εργασία)	3
B3 «Η καρδιά του Δημοτικού Κήπου»	4
B4 «Εξερεύνηση στον Δημοτικό Κήπο Ρεθύμνου»	5
B5 «Μια βόλτα στον Κήπο»	6
B6 «Γνωρίζοντας τη Φορτέτζα»	7
B7 «Στα κρυφά μονοπάτια της Φορτέτζας»	8
B8 «Η Ερωφίλη πίσω στον τόπο του εγκλήματος»	9
B9 «Ο Άρης και η βόλτα του στις αναμνήσεις»	10
B10 «Ανακαλύπτω το πρόσφατο παρελθόν της πόλης του Ρεθύμνου (20ος αι.), παρέα με τον Φίφη τον Ιστοριοδίφη»	11
B11 «Ψάχνοντας τον Πάρη»	12
B12 «Οι Κρήνες του Ρεθύμνου»	13
B13 «Ένας κούκος έφερε την άνοιξη στην πόλη του Ρεθύμνου" (Στη φωλιά του Κούκου)>	14
B14 «Προσωρινή Έκθεση Μουσείου Ρεθύμνου»	15
B15 «Η Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Ρεθύμνου»	16
B16 «Αναζητώντας τον κρυμμένο θησαυρό στο Γερακάρι Ρεθύμνου με την Αρετή και τον Νικόλα»	17
B17 «Οι περιπέτειες της Κασσιόπης: Σπήλαιο Γερανίου»	18
B18 «Ιερά Μονή Αρκαδίου»	19
B19 «Η Λενιώ στο Αρκάδι»	20
B20 «LandArt»	21
B21 «Σα βγεις στον πηγεμό για το Πανεπιστήμιο...»	22
B22 «Ηρωικό Κυνήγι Θησαυρού-Το εικαστικόν»	23

Β. Ψηφιακά Παιχνίδια στην Π.Ε. Ρεθύμνου

Β1 «Βενετσιάνικα Μνημεία Ρεθύμνου» (Διπλωματική Εργασία)



Τοποθεσία: Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Βενετσιάνικα Μνημεία Ρεθύμνου»

Σενάριο Παιχνιδιού: Ο Βισσέντζος, ένας νεαρός αρχαιολόγος από τη Βενετία, που πιστεύει ότι οι ρίζες της οικογένειάς του φτάνουν στο Βενετσιάνικο Ρέθυμνο της Αναγέννησης, αποφασίζει να ταξιδέψει στην Κρήτη για να γνωρίσει τον τόπο των προγόνων του. Σύμφωνα με την οικογενειακή παράδοση, οι πρόγονοί του ήταν Βενετοκρητικοί αριστοκράτες, που αναγκάστηκαν να μεταναστεύσουν στη Βενετία μετά από την κατάκτηση του Ρεθύμνου από τους Οθωμανούς το 1646.



Σκοπός:

να γνωρίσουν τα χαμένα ή αλλοιωμένα μνημεία του Βενετσιάνικου Ρεθύμνου και να ευαισθητοποιηθούν για τη διάσωση, προστασία και ανάδειξη της τοπικής ιστορικής και πολιτιστικής ταυτότητας και κληρονομιάς.



Ηλικιακή Ομάδα
Ενήλικες



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 50'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



[Δείτε το Διαδραστικό Εκπαιδευτικό Υλικό](#)

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού*: Στρατικόπουλος Κωνσταντίνος, 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: - Παπαβασιλείου Ευάγγελος, Επίκουρος Καθηγητής Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης, - Αναστασιάδης Παναγιώτης, Καθηγητής 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 Υπεύθυνος Υποστήριξης Μεθοδολογίας Έρευνας Δ.Ε: Καρβούνης Λάμπρος, Διδάκτορας 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 Augmented Reality: Πρεντάκη Μαρία Med in eLearning Π.Τ.Δ.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης | Ε.Δι.Β.Ε.Α

Υπεύθυνοι Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής 3DAnimation: Κατερίνα Σαλούστρου, 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 διπλωματικής εργασίας του Μεταπτυχιακού Προγράμματος: Επιστήμες της Αγωγής – Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση με την χρήση των ΤΠΕ (eLearning).

B2 «Φορτέτζα Ρεθύμνου» (Διπλωματική Εργασία)



Τοποθεσία: Φορτέτζα, Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Φορτέτζα Ρεθύμνου»

Σενάριο Παιχνιδιού: Μια μαγική περιπέτεια σας περιμένει σε αυτό το επιβλητικό κάστρο της πόλης του Ρεθύμνου, της Φορτέτζας. Ετοιμαστείτε λοιπόν και πάμε!



Σκοπός

οι μαθητές δύο τάξεων (Ε' και ΣΤ' Δημοτικού) **να** διερευνήσουν αποτελεσματικά την ιστορία του τόπου τους και ειδικότερα της πόλης του Ρεθύμνου μέσω του μνημείου του κάστρου της Φορτέτζας.



Ηλικιακή Ομάδα
Ε'-ΣΤ' Δημοτικού



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 60'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



[Δείτε το Διαδραστικό Εκπαιδευτικό Υλικό](#)

Συντελεστές

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού*: Τσαχάκη Καλλιόπη, 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

Τρούλη Καλλιόπη, Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Τ.Π.Ε Πανεπιστημίου Κρήτης,

Φιλιππούσης Γεώργιος, Διδάκτορας 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 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).

B3 «Η καρδιά του Δημοτικού Κήπου»



Τοποθεσία: Δημοτικός Κήπος, Ρέθυμνο, Κρήτης .

Τίτλος Παιχνιδιού: «Η καρδιά του Δημοτικού Κήπου»

Σενάριο Παιχνιδιού: Η PIXIELAND είναι μια μακρινή ξωτικοχώρα. Τον τελευταίο χρόνο αντιμετωπίζει ένα τεράστιο πρόβλημα. Όλο το ξωτικοπράσινο της χώρας έχει αρρωστήσει. Τα ξωτικόδεντρα σαπίζουν, τα ξωτικολούλουδα δεν ανθίζουν, το ξωτικόχορτο έχει μαύρο χρώμα... Ο υπουργός ξωτικοπεριβάλλοντος είναι απελπισμένος. Ξαφνικά έρχεται ένα ξωτικοεμπιστευτικό-e-mail στον ξωτικοπρωθυπουργό με μια χρήσιμη ξωτικοπληροφορία. Το μυστικό βρίσκεται στον Δημοτικό Κήπο

Ρεθύμνου. Την ξωτικοαποστολή αναθέτουν στην «Κούλα Ξω-Ξω» (Ξωτικούλα-Ξωτικάκη), μέλος πολλών ξωτικοερευνητών, ακτιβίστρια ξωτικόκηπων, με καταγωγή από τον Μαρουλά Ρεθύμνου. Η αποστολή της δεν είναι καθόλου εύκολη. Χρειάζεται να πείσει 99.999 πολίτες του Ρεθύμνου να παίξουν με τα κινητά τους ή τα tablet τους ένα παιχνίδι, λέει, με τίτλο «η καρδιά του κήπου». Αν ανακαλύψουν την καρδιά του κήπου, τότε θα σωθεί το πράσινο της PIXIELAND. Θα τα καταφέρει η Κούλα Ξω-Ξω; Θα την βοηθήσουν τα παιδιά; Ο Βισσέντζος, ένας νεαρός αρχαιολόγος από τη Βενετία, που πιστεύει ότι οι ρίζες της οικογένειάς του φτάνουν στο Βενετσιάνικο Ρέθυμνο της Αναγέννησης, αποφασίζει να ταξιδέψει στην Κρήτη για να γνωρίσει τον τόπο των προγόνων του. Σύμφωνα με την οικογενειακή παράδοση, οι πρόγονοί του ήταν Βενετοκρητικοί αριστοκράτες, που αναγκάστηκαν να μεταναστεύσουν στη Βενετία μετά από την κατάκτηση του Ρεθύμνου από τους Οθωμανούς το 1646.



ΣΚΟΠΟΣ: Τα παιδιά – παίκτες

να γνωρίσουν στοιχεία ιστορίας του Δημοτικού Κήπου Ρεθύμνου, **να** διερευνήσουν το φυσικό περιβάλλον του Κήπου, **να** οικοδομήσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τη σημασία του Κήπου ως μνημείου με ιστορικό, φυσικό, πολιτιστικό, κοινωνικό και πολιτικό ενδιαφέρον για τη ζωή του τόπου, **να** αναπτύξουν οικολογική συνείδηση, **να** αξιοποιήσουν κινητές συσκευές ως μέσο διερεύνησης, ανακάλυψης και συνεργατικής οικοδόμησης της γνώσης, **να** εξοικειωθούν με την εκπαιδευτική αξιοποίηση των εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης, **να** καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από ειδικά σχεδιασμένο παιχνίδι-αποστολή.



Ηλικιακή Ομάδα
Παιδιά 9-12 ετών



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 45'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Ανδρεάδου Χαρά - Θεοδούλου Κατερίνα - Κακούρης Χρήστος - Κοκκινάκης Μανόλης - Κονταξάκη Αγάπη.

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

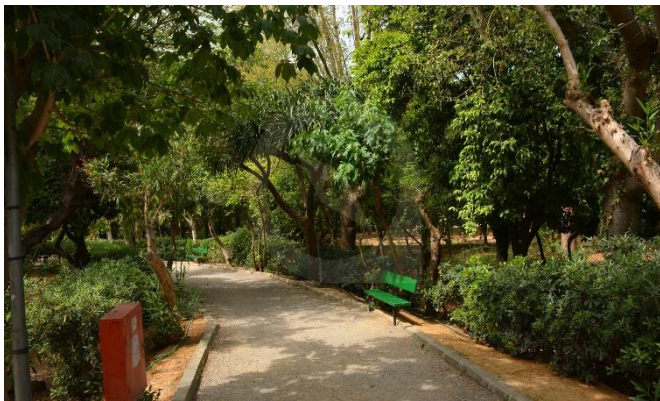
Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτορας Π.Τ.Δ.Ε, Πανεπιστημίου Κρήτης| Ε.Δι.Β.Ε.Α

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).

B4 «Εξερεύνηση στον Δημοτικό Κήπο Ρεθύμνου»



Τοποθεσία: Δημοτικός Κήπος, Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Η καρδιά του Δημοτικού Κήπου»

Σενάριο Παιχνιδιού: Ο ήρωας του σεναρίου μας είναι ο Σήφης ο φυσιοδίφης, ο οποίος απεικονίζει τον Δημοτικό Κήπο του Ρεθύμνου. Ο παίκτης καλείται να βοηθήσει τον ήρωα να βρουν τα τέσσερα χαμένα κομμάτια. Μέσα από παιχνίδια εξερεύνησης και ανακάλυψης, πληροφορίες, καθοδήγηση και διάφορες άλλες

διασκεδαστικές δραστηριότητες, ο παίκτης καταφέρνει να εντοπίσει τα κομμάτια που ψάχνει για να πετύχει τον στόχο του.



Σκοπός

είναι οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν τον Δημοτικό Κήπο και μέσω της κινητής συσκευής να ενεργοποιηθούν, να εξερευνήσουν, να ανακαλύψουν και να μάθουν να συμμετέχουν σε παιγνιώδεις δραστηριότητες.



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές
δημοτικού Ε-ΣΤ'



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



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

- για το εισαγωγικό βίντεο https://www.youtube.com/watch?v=2b9_A00Site

- για το τελικό βίντεο <https://www.youtube.com/watch?v=hE7bc1Q0O8k>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Βαμβουκάκη Γεωργία - Ιερωνυμάκη Όλγα - Ρωμένη Ιορδάνα - Φραγκιουδάκη Χριστίνη.

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).

B5 «Μια βόλτα στον Κήπο»



Τοποθεσία: Δημοτικός Κήπος, Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Μια βόλτα στον Κήπο»

Σενάριο Παιχνιδιού: Ο ήρωας του σεναρίου μας είναι ο Σήφης ο φυσιοδίφης, ο οποίος απεικονίζει τον Δημοτικό Κήπο του Ρεθύμνου. Ο παίκτης καλείται να βοηθήσει τον ήρωα να βρουν τα τέσσερα χαμένα κομμάτια. Μέσα από παιχνίδια εξερεύνησης και ανακάλυψης, πληροφορίες, καθοδήγηση και διάφορες

άλλες διασκεδαστικές δραστηριότητες, ο παίκτης καταφέρνει να εντοπίσει τα κομμάτια που ψάχνει για να πετύχει τον στόχο του.



Σκοπός

είναι οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν τον Δημοτικό Κήπο



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές
Λυκείου-Ενήλικες



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου

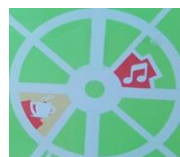


3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



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

Σαρώστε την εικόνα



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί: <https://www.youtube.com/watch?v=70K8dzpPa5w>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Τσαγκαράκης Μανώλης.

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 Πανακαάκης 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).

Β6 «Γνωρίζοντας τη Φορτέτσα»



Τοποθεσία: Φορτέτσα, Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Γνωρίζοντας τη Φορτέτσα»

Σενάριο Παιχνιδιού: Η Εσμά ξεκινά την περιήγησή της στο Ρέθυμνο από το γνωστότερο αξιοθέατο της πόλης: το ενετικό κάστρο της Φορτέτσας! Μπορείς να τη βοηθήσεις να ακολουθήσει τα χνάρια των προγόνων της;



Σκοπός

να ανακαλύψουν το Κάστρο και
να το διερευνήσουν συνεργατικά



Ηλικιακή Ομάδα
Ε'-ΣΤ' Δημοτικού,
Γυμνάσιο



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : Κωδικός: 1627742

Σαρώστε την εικόνα



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

<https://www.youtube.com/watch?v=W7VGjNj59gI>

Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Τσιρπίδης Ιωάννης – Παπατριανταφύλλου 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 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).

B7 «Στα κρυφά μονοπάτια της Φορτέζας»



Τοποθεσία: Φορτέζα, Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Στα κρυφά μονοπάτια της Φορτέζας»

Σενάριο Παιχνιδιού: Η Ερωφίλη, μία νεαρή κοπέλα από την Αίγυπτο και κόρη του βασιλιά Φιλόγονου, είναι ερωτευμένη και παντρεύτηκε κρυφά με τον Πανάρετο, ένα ορφανό βασιλόπουλο της Γεωργίας. Όταν ο πατέρας της το μαθαίνει εξορίζεται. Γι αυτό εξορίζει και φυλακίζει τον Πανάρετο μέσα σε ένα μεγάλο βενετσιάνικο κάστρο της Κρήτης, την Φορτέζα,

πιστεύοντας ότι δεν έχει βασιλικό αίμα. Η Ερωφίλη πηγαίνει να βρει τον αγαπημένο της για να τον βοηθήσει να δραπέτεύσει. Για να μπορέσει όμως να τα καταφέρει, χρειάζεται τη βοήθειά σου! Μέσα στη Φορτέζα υπάρχει ένα κλειδί, το οποίο θα οδηγήσει στην έξοδο την Ερωφίλη και τον Πανάρετο.



Σκοπός

είναι μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες, **να** γνωρίσουν τα παιδιά την ιστορία του κάστρου της Φορτέζας και τα κυριότερα ιστορικά μνημεία που βρίσκονται μέσα σε αυτό.



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 Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



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

Σαρώστε την εικόνα



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

- για το εισαγωγικό βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=mTDiD2mM0-Y>

- για το τελικό βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=AyTFSFAxemY>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Μπεμπή Μαρία – Καλιτσούνακη Μαρία – Πρατσίνη 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).

B8 «Η Ερωφίλη πίσω στον τόπο του εγκλήματος»



Τοποθεσία: Θέατρο Ερωφίλη, Φορτέτζα, Ρέθυμνο Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Η Ερωφίλη πίσω στον τόπο του εγκλήματος»

Σενάριο Παιχνιδιού: Η διεθνούς φήμης ηθοποιός Ερωφίλη καταφθάνει στο πανέμορφο και γραφικό Ρέθυμνο, για να πρωταγωνιστήσει στην ομώνυμη θεατρική παράσταση και στο εξίσου ομώνυμο θέατρο. Λίγες ώρες πριν την παράσταση επιθυμεί να περιηγηθεί μέσα στο

Ενετικό Κάστρο της Φορτέτζας. Έναρξή της θα αποτελέσει η Κεντρική Πύλη της Φορτέτζας, ώστε να φτάσει στο σημείο του τερματισμού, που δε θα μπορούσε να είναι άλλο από το αναγεννησιακό θέατρο.



ΣΚΟΠΟΣ

να γνωρίσουν οι χρήστες το θέατρο Ερωφίλη στο Ενετικό Κάστρο της Φορτέτζας



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές Α/θμιας
και Β/θμιας



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →

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



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

<https://www.youtube.com/watch?v=ztHoZXq3GUg>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

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

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

Υπεύθυνη Εργαστηριακής Υποστήριξης Εφαρμογής Gamification: Σπανουδάκη Αλεξία Υπ. Διδάκτοράς 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).

B9 «Ο Άρης και η βόλτα του στις αναμνήσεις»



Τοποθεσία: Πόλη Ρεθύμνου, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Ο Άρης και η βόλτα του στις αναμνήσεις»

Σενάριο Παιχνιδιού: Ο Άρης εδώ και μέρες προσπαθεί να σκεφτεί τι θα πρέπει να κάνει με το χαρτί που βρήκε στο σεντούκι με την επιθυμία του αγαπημένου του παππού. Στη σκέψη του έρχεται η εικόνα του παππού, το ταξίδι σε μια μακρινή πολιτεία στην οποία έζησε ο παππούς του πριν πολλά πολλά χρόνια... Η περιέργειά του μεγάλη

από τη μία του υπαγόρευε να κάνει το ταξίδι, μα από την άλλη άραγε θα άξιζε αυτή η βόλτα στις αναμνήσεις του παππού. Μέρες ολόκληρες κράτησε αυτή η πάλη που γινόταν μέσα του. Η περιέργεια του όμως τελικά στέφτηκε νικητής και το ταξίδι ξεκίνησε.



Σκοπός

είναι μία πρώτη γνωριμία με την Ιστορία του Ρεθύμνου, με τη χρήση λογισμικού που κάνει ευχάριστη και διασκεδαστική την εκπαιδευτική βόλτα.



Ηλικιακή Ομάδα
από 8 ετών



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



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



5. Για να δείτε το Animation πατήστε στον σύνδεσμο που ακολουθεί:
<https://www.youtube.com/watch?v=L3F5UNdb5vQ&feature=youtu.be>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Μαρκαντώνης Ευθύμιος.

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).

B10 «Ανακαλύπτω το πρόσφατο παρελθόν της πόλης του Ρεθύμνου (20ος αι.), παρέα με τον Φίφη τον Ιστοριοδίφη»



Τοποθεσία: Πόλη Ρεθύμνου, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Ανακαλύπτω το πρόσφατο παρελθόν της πόλης του Ρεθύμνου (20ος αι.), παρέα με τον Φίφη τον Ιστοριοδίφη»

Σενάριο Παιχνιδιού: Έχοντας ως συνοδοιπόρο τον Φίφη Ιστοριοδίφη, τα παιδιά κάνουν έναν περίπατο σε διάφορα σημεία της πόλης του Ρεθύμνου με σκοπό την ανακάλυψη διάφορων ιστοριών του προηγούμενου αιώνα.



Σκοπός

είναι τα παιδιά **να** εξερευνήσουν και **να** μάθουν πληροφορίες, που αφορούν το Ρέθυμνο του 20ου αιώνα, με συναρπαστικό και διασκεδαστικό τρόπο στο πλαίσιο ενός διαδραστικού παιχνιδιού.



Ηλικιακή Ομάδα
Παιδιά 10-12 ετών
(Ε' - Στ' τάξη)



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 45'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Σταματάκη Ελένη – Σταυρουλάκη Αναστασία.
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).

B11 «Ψάχνοντας τον Πάρη»



Τοποθεσία: Παραλία - Ρεθύμνου, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Ψάχνοντας τον Πάρη»

Σενάριο Παιχνιδιού: Οι μαθητές θα πρέπει να βρουν το χαμένο χελωνάκι 'Πάρη' το οποίο έχει χάσει τον δρόμο του προς την θάλασσα. Κατά την διάρκεια της αναζήτησης θα ανακαλύψουν πολλούς κινδύνους με τους οποίους θα μπορούσε να βρεθεί αντιμέτωπος ο 'Πάρης' αλλά και ολόκληρο το οικοσύστημα. Τα ίχνη του θα καταλήξουν στο δέλτα ενός ποταμού. Ο Πάρης μέσω του Βλίρραρ θα δώσει ένα μήνυμα στους μαθητές ότι έχει βρει τον δρόμο

του για την θάλασσα αλλά για να μην χάσει ξανά τον δρόμο του πρέπει να τον βοηθήσουν από αυτά που έμαθαν. Έχοντας ως συνοδοιπόρο τον Φίφη Ιστοριοδίφη, τα παιδιά κάνουν έναν περίπατο σε διάφορα σημεία της πόλης του Ρεθύμνου με σκοπό την ανακάλυψη διάφορων ιστοριών του προηγούμενου αιώνα.



ΣΚΟΠΟΣ

οι μαθητές/τριες να αναπτύξουν περιβαλλοντική/οικολογική συνείδηση για την θάλασσα και την παράλια της περιοχής του Ρεθύμνου καθώς και της προστασίας της θαλάσσιας χελώνας (Caretta caretta).



Ηλικιακή Ομάδα

Μαθητές και
Μαθήτριες Ε' και 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 Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Ριτσάτος Άγγελος.

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).

B12 «Οι Κρήνες του Ρεθύμνου»



Τοποθεσία: Κρήνες - Ρεθύμνου, Κρήτης.
Τίτλος Παιχνιδιού: «Οι Κρήνες του Ρεθύμνου»
Σενάριο Παιχνιδιού: -



Σκοπός

να περιηγηθούν στις κρήνες της παλιάς πόλης του Ρεθύμνου



Ηλικιακή Ομάδα
Παιδιά/Ενήλικες



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password: 1631922
Σαρώστε την εικόνα →



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

<https://www.youtube.com/watch?v=x3N24hyU8x0>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Μπανασάκη Καλλιρόη.

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).

B13 «"Ένας κούκος έφερε την άνοιξη στην πόλη του Ρεθύμνου" (Στη φωλιά του Κούκου)»



Τοποθεσία: Πόλη Ρεθύμνου, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «"Ένας κούκος έφερε την άνοιξη στην πόλη του Ρεθύμνου!" (Στη φωλιά του Κούκου)»

Σενάριο Παιχνιδιού: «Ο κύριος Αρωδαμός είχε την ιδέα να φτιάξει μια σταθερή φωλιά και μέσα σε αυτή να αναπτύσσονται δραστηριότητες για την απασχόληση όλο και περισσότερων ατόμων με ψυχοκοινωνικά προβλήματα. Έτσι λοιπόν σε αυτό το ταξίδι ήταν προετοιμασμένος και αποφασισμένος να τα καταφέρει».



Σκοπός

να γνωρίσουν την δράση του Κοινωνικού Συνεταιρισμού Περιορισμένης Ευθύνης "Αρωδαμός" στην πόλη του Ρεθύμνου.



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 Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Τσιλεδάκη Μαρκέλλα.

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).

B14 «Προσωρινή Έκθεση Μουσείου Ρεθύμνου»



Τοποθεσία: Αρχαιολογικό Μουσείο Ρεθύμνου, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Προσωρινή Έκθεση Μουσείου Ρεθύμνου»

Σενάριο Παιχνιδιού: Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να ακολουθήσουν τη διαδρομή, που θα έκανε ένας ήρωας, ο Vincent, με σκοπό να εντοπίσουν το σημείο που βρίσκεται ένας άλλος ήρωας (η αγαπημένη του Υακίνθη), παίρνοντας μέρος σε αποστολές (λήψης εικόνας, ήχου και video), απαντώντας σε quizzes σχετικά με την Προσωρινή Έκθεση Αρχαιολογικού Μουσείου Ρεθύμνου, καθώς και δίνοντας την

προσωπική τους άποψη σχετικά με τα μουσεία γενικότερα.



Σκοπός

Οι εκπαιδευόμενοι να γνωρίσουν ένα σημείο της πόλης που ζουν και συγκεκριμένα την Προσωρινή Έκθεση Αρχαιολογικού Μουσείου Ρεθύμνου, κάνοντας χρήση και αξιοποιώντας δύο εφαρμογές - το Actionbound και το BlipAR.



Ηλικιακή Ομάδα

Ενήλικες (σπουδαστές Δ.Ι.ΕΚ, Φύλακες Μουσείων και Αρχαιολογικών Χώρων)

Εκτιμώμενη

Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στην πόλη του Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blipar [Android](#) [IOS](#) Password: rearm20 Σαρώστε την εικόνα →



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

<https://www.youtube.com/watch?v=CrjaliWWBn0&feature=youtu.be>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Μαρκουλάκη Χαρίκλεια.

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).

B15 «Η Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Ρεθύμνου»



Τοποθεσία: Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Ρεθύμνου, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Η Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Ρεθύμνου»

Σενάριο Παιχνιδιού: -



Σκοπός

είναι οι μαθητών να γνωρίσουν με τη Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Ρεθύμνου.



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές 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 Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



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



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

<https://www.youtube.com/watch?v=cLwA8CdCu0I>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Βαρβαντάκη Σταυρούλα.

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).

B16 «Αναζητώντας τον κρυμμένο θησαυρό στο Γερακάρι Ρεθύμνου με την Αρετή και τον Νικόλα»



Τοποθεσία: Γερακάρι Ρεθύμνου, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Αναζητώντας τον κρυμμένο θησαυρό στο Γερακάρι Ρεθύμνου με την Αρετή και τον Νικόλα»

Σενάριο Παιχνιδιού: Τα δύο αδέρφια, η Αρετή και ο Νικόλας, αποφάσισαν να προσκαλέσουν για Σαββατοκύριακο τους φίλους τους στο χωριό τους, το Γερακάρι! Σκέφτηκαν ένα ευχάριστο τρόπο να τους ξεναγήσουν δημιουργώντας ένα κυνήγι θησαυρού!! Μέσα από το παιχνίδι αυτό θα ανακαλύψουν ιστορικά μνημεία, θα λύσουν γρίφους και θα μάθουν όλα τα ιστορικά γεγονότα

που διαδραματίστηκαν στο χωριό των φίλων τους!



Σκοπός

να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα τους μέσα από την έρευνα άμεσων ιστορικών πηγών, **να** αιτιολογήσουν για το τι είναι σημαντικό για τον τόπο, **να** διαμορφώσουν υπεύθυνη στάση ενεργού πολίτη όσον αφορά τη διάσωση των ιστορικών μνημείων, **να** αξιοποιήσουν γνώσεις, **να** υιοθετούν κατάλληλες αξίες και **να** προτείνουν τρόπους ανάδειξης της ιστορίας του τόπου μας.



Ηλικιακή Ομάδα
Ενήλικες
φοιτητές/φοιτήτριες



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 45'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στο Γερακάρι Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Κουτελιδάκη Δημούλα.

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).

B17 «Οι περιπέτειες της Κασσιόπης: Σπήλαιο Γερανίου»



Τοποθεσία: Σπήλαιο Γερανίου, Ρέθυμνο, Κρήτης.
Τίτλος Παιχνιδιού: «Οι περιπέτειες της Κασσιόπης: Σπήλαιο Γερανίου»
Σενάριο Παιχνιδιού: -



Σκοπός

είναι οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν το Σπήλαιο Γερανίου.



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές Ε' & ΣΤ'
Δημοτικού



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στο Σπήλαιο Γερανίου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



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



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

<https://www.youtube.com/watch?v=YyP8ggvOPEg>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Λιουδάκη Αικατερίνη.
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).

B18 «Ιερά Μονή Αρκαδίου»



Τοποθεσία: Αρκάδι, Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Ιερά Μονή Αρκαδίου»

Σενάριο Παιχνιδιού: Καλώς ήρθατε! Είμαι ο Κωσταντής και μαζί θα κάνουμε ένα όμορφο και διασκεδαστικό ταξίδι στο ηρωικό Αρκάδι!



ΣΚΟΠΟΣ

να γνωρίσουν την Ιερά Μονή Αρκαδίου



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές
Γυμνασίου/Λυκείου



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στο Αρκάδι Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



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



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

<https://www.youtube.com/watch?v=K4UdiO-4GFY>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Τσακιράκη Πελαγία.

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).

B19 «Η Λενιώ στο Αρκάδι»



Τοποθεσία: Αρκάδι, Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Η Λενιώ στο Αρκάδι»

Σενάριο Παιχνιδιού: Μέσα από την ιστορία της μικρής Λενιώς ανακαλύπτουμε το Αρκάδι αναζητώντας τα σημάδια της ιστορίας μας. Πιο συγκεκριμένα τα παιδιά μέσα από δοκιμασίες καλούνται να βρουν το λάβαρο της επανάστασης. Θα περάσουν από διάφορες δοκιμασίες ανακαλύπτοντας τι κρύβεται μέσα στο Αρκάδι. Αρχικά θα πρέπει να προσανατολιστούν για να βρουν το Πορτάλι και να μάθουν τι έγινε εκεί. Έπειτα μέσα από γρίφους και δοκιμασίες θα

πρέπει να βρουν τα Κελαρικά και να μας δώσουν περισσότερες πληροφορίες μέσα από ένα βίντεο. Στην συνέχεια θα ανακαλύψουν τι κρύβεται στο ιερό δέντρο της ελιάς ενώ αργότερα θα βρεθούν στην Πυριτιδαποθήκη για να μάθουν τι έγινε εκεί. Μετά θα βρεθούν στο μουσείο όπου θα δουν από κοντά πολλά πράγματα και θα καταλήξουν στο λάβαρο της επανάστασης.



Σκοπός

είναι οι μαθητές να μάθουν για το Ολοκαύτωμα του Αρκαδίου και να περιηγηθούν στην ιστορία και στη Μονή Αρκαδίου, μέσα από εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας, χρησιμοποιώντας ένα ιστορικό πρόσωπο ως αφηγήτρια των γεγονότων.



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές/τριες
Δ' Δημοτικού έως
Γ' Γυμνασίου



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στο Αρκάδι Ρεθύμνου



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →

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

Σαρώστε την εικόνα



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

- για το εισαγωγικό βίντεο: <https://youtu.be/Zv6v7KruJMU>

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

Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Ζευγαδάκη Ευαγγελία – Κολοκοτρώνης Φώτης – Σκαράκη Ευαγγελία – Σκουριτάκη Άννα.

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: “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).

B20 «LandArt»



Τοποθεσία: Εξωτερικός χώρος Π.Κ. Ρέθυμνο, Κρήτης.

Τίτλος Παιχνιδιού: «LandArt»

Σενάριο Παιχνιδιού: Ο Οδυσσέας μετά την περιήγησή του στο Πανεπιστήμιο κουράστηκε και σκέφτηκε να κάνει έναν περίπατο για να ηρεμήσει. Εκεί κατάλαβε ότι έχασε το χαμόγελό του! Μέσα από τις δραστηριότητες που ακολουθούν, θα βοηθήσετε κι εσείς να βρούμε μαζί το χαμόγελο του Οδυσσέα;



Σκοπός

να γνωρίσουν τους χώρους του Πανεπιστημίου Κρήτης.



Ηλικιακή Ομάδα
Ενήλικες
φοιτητές/φοιτήτριες



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 20'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στο Παν/μιο Κρήτης



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



Συντελεστές

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Βαρδίκου Μαρία - Βρούζου Ανθή - Κατποδίστρια Φωτεινή - Λαγουδάκη Γεωργία - Λιοδάκη Ιωάννα.

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).

B21 «Σα βγεις στον πηγεμό για το Πανεπιστήμιο...»



Τοποθεσία: Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Σα βγεις στον πηγεμό για το Πανεπιστήμιο...»

Σενάριο Παιχνιδιού: Καλώς ήρθες στο Πανεπιστήμιο Κρήτης στο Ρέθυμνο. Ξέρεις ποια είναι η αποστολή σου; Για λίγη ώρα θα χρειαστεί να γίνεις εξερευνητής. Το κινητό σου θα είναι ο μεγεθυντικός σου φακός για να ανακαλύψεις τον συναρπαστικό χώρο του Πανεπιστημίου. Εγώ είμαι ο Ερμής! Στο ταξίδι αυτό, θα είμαι συνοδοιπόρος σας.



Σκοπός

να γνωρίσουν σύντομα τους χώρους του Πανεπιστημίου Κρήτης.



Ηλικιακή Ομάδα
Μαθητές Δημοτικού
(Ε'-ΣΤ')-Γυμνασίου



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 30'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε στο Παν/μιο Κρήτης



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode →



4. Όταν σας ζητηθεί κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή Blippar [Android](#) [IOS](#) Password : 2622013

Σαρώστε την εικόνα



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

<https://www.youtube.com/watch?v=ueLyIPX3OIY>

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Αλεγκάκη Μαριαλένα - Γιακουμάκη Ελένη - Ζαχαριουδάκη Μαλαματένια - Θεοφάνους 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: "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).

B22 «Ηρωικό Κυνήγι Θησαυρού-Το εικαστικών»



Τοποθεσία: Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Κρήτης, Ρέθυμνο.

Τίτλος Παιχνιδιού: «Ηρωικό Κυνήγι Θησαυρού-Το εικαστικών»

Σενάριο Παιχνιδιού: Σκοπός της παραπάνω δράσης είναι να ενεργοποιήσει τις μαθήτριες και τους μαθητές του σχολείου με τρόπο δημιουργικό, υποκινώντας τους ταυτόχρονα, να γνωρίσουν πρόσωπα, γεγονότα και πτυχές της ιστορίας της Ελληνικής Επανάστασης του 1821, μέσα

από τα εικαστικά έργα ελλήνων και ξένων δημιουργών. Παράλληλα τους βοηθά στη καλλιέργεια τεχνολογικών δεξιοτήτων μέσα από τη χρήση σύγχρονων εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας ενώ τους διδάσκει με τρόπο βιωματικό και αβίαστο τη σημασία της συνεργασίας και της ομαδικής δουλειάς.



Σκοπός:

η ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητριών και των μαθητών του σχολείου στα πλαίσια της σχολικής γιορτής, με αφορμή την επέτειο της Ελληνικής Επανάστασης του 1821.



Ηλικιακή Ομάδα

Μαθητές/τριες
12-14 ετών



Εκτιμώμενη
Διάρκεια 60'

Για να παίξετε το παιχνίδι

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

2. Πηγαίνετε Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QRCode



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός Εφαρμογής και Εκπαιδευτικού Υλικού (Μ.Φ./Med in eLearning)*: Πατεράκη Άννα

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).