

Ψηφιακό Παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας για την Κνωσό

Στο πλαίσιο Μεταπτυχιακού Προγράμματος του Πανεπιστημίου Κρήτης σχεδιάστηκε Ψηφιακό Παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας για το Μινωικό Ανάκτορο της Κνωσού, με την χρήση κινητών συσκευών για μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.

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



Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών:

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

Gamification | Augmented Reality | 3D Animation



Τοποθεσία: Ηράκλειο, Μινωικό Ανάκτορο Κνωσού.

Τίτλος Παιγνιδιού: «Κνωσός: Η αναζήτηση του θρόνου του Μίνωα»

Σενάριο Παιγνιδιού: 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
- Να διερευνήσουν συνεργατικά το αυθεντικό περιβάλλον στο Παλάτι της Κνωσού
- Να ενθαρρύνουν την δημιουργικότητα και την κριτική τους σκέψη



Ηλικιακή Ομάδα

Παιδιά 8-14 ετών



Εκτιμώμενη

Διάρκεια 45'

Για να παίξετε το παιχνίδι

1. Κατεβάστε στο κινητό σας την εφαρμογή action bound :

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

2. Πηγαίνετε στο Ανάκτορο της Κνωσού



3. Σαρώστε με το κινητό σας το QR Code



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*:

ΡΟΚΑΚΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ 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,

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

* 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).