



**ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ**

**ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**Πτυχιακή Εργασία**

**Ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών.**

**Μια μελέτη εφαρμογής για τους Ολυμπιακούς Αγώνες**

**Δημήτριος Κυριαζής (ΑΜ: 14106)**

**Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Αγγελική Αντωνίου**

**Αθήνα, Ιούνιος 2021**

# Περιεχόμενα

- Εισαγωγή
- Λέξεις-κλειδιά
- Ανάγκες
- Στόχοι
- Ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες
- Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020
- Το Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας
- Συμπεράσματα

# Εισαγωγή

- Η εργασία ασχολείται με την κατασκευή ενός πρωτότυπου ηλεκτρονικού παιχνιδιού, με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην αρχαιότητα.
- Αρχικά, εξετάζεται αναλυτικά το παιχνίδι-βάση, πάνω στη δομή του οποίου θα στηριχθεί το καινούριο
- Κατόπιν, περιγράφεται η πλήρης ιδέα του νέου παιχνιδιού και αναλύεται η δράση του
- Στη συνέχεια, παρατίθενται τα στοιχεία του πολιτιστικού χώρου που επιθυμούμε να τοποθετηθεί και αιτιολογείται η απόφαση αυτή.

# Λέξεις-κλειδιά

- Ολυμπιακοί Αγώνες
- Ολυμπία
- Mario & Sonic
- Εκπαίδευση
- Ηλεκτρονικό παιχνίδι
- Αγωνίσματα
- Μουσείο
- Πολιτισμός





# Ανάγκες

- Ενίσχυση της εκπαίδευσης μέσω υπολογιστικών εφαρμογών
- Οπτικοποίηση της ιστορικής πληροφορίας
- Δημιουργία οπτικών εντυπώσεων στα θεωρητικά μαθήματα
- Ενίσχυση της εμπειρίας του επισκέπτη σε χώρους πολιτισμού
- Προαγωγή του Πολιτισμού μέσω της διάδοσής του σε μεγαλύτερο κοινό-στόχο



# Στόχοι

- Διευκόλυνση της μαθησιακής διαδικασίας των μαθητών
- Διευκόλυνση κατανόησης του μαθήματος της ιστορίας
- Ευρύτερη προβολή των αξιών των Ολυμπιακών Αγώνων
- Προώθηση του ελληνικού Πολιτισμού





# Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020

- Αποτελεί το βασικό πρότυπο για την κατασκευή του νέου παιχνιδιού
- Η διάρθρωση του εγγράφου σχεδίασης του αναλύεται πλήρως, ώστε τα επιμέρους στοιχεία της δομής του «Ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες» να ακολουθούν τις αντίστοιχες φόρμες
- Βασική διαφορά των δύο παιχνιδιών είναι ότι το νέο, αναφέρεται στους Ολυμπιακούς Αγώνες όπως γίνονταν στην Αρχαία Ολυμπία, ενώ εμπλέκει υπαρκτά πρόσωπα και στοιχεία της ελληνικής μυθολογίας
- Επίσης, στο «Ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες» είναι έντονο το ελληνικό περιβάλλον σε σχέση με το «Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020»



# Ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες

Δύο σημερινοί νέοι, ο Πέρσιβαλ και ο Θήσεους, ανακαλύπτουν ότι είναι ο Περσέας και ο Θησέας αντίστοιχα, όταν καλούνται να σώσουν τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην αρχαιότητα, από τις δολοπλοκίες του Άδη. Έτσι, ταξιδεύουν στον χρόνο και επιστρέφουν στην αρχαιότητα, όπου δύο θεοί, ο Ποσειδώνας και η Αθηνά, συμμαχούν μαζί τους και τους προστατεύουν. Μέσα από μεγάλες περιπέτειες και συνεχείς προκλήσεις, καταφέρνουν να συμμετάσχουν στους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και με τη νίκη τους, να τους καταστήσουν αιώνιους.



# Το Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας

- Το Μουσείο αυτό αποτελεί το επιθυμητό μέρος φιλοξενίας του παιχνιδιού.
- Για τον λόγο αυτόν εξετάζεται αναλυτικά η ιστορία του, η μουσειολογική του δομή και η πρότυπη ψηφιακή έκθεση που φιλοξενεί
- Από την εξέταση αυτή αναδεικνύεται η αρμονική συνύπαρξη των φυσικών με τις ψηφιακές εκθέσεις, καθώς θεωρείται από τα πιο εξελιγμένα μουσεία στο τομέα της ψηφιακής αναπαράστασης ιστορικών γεγονότων.
- Η ένταξη του νέου παιχνιδιού μπορεί να ταιριάζει αρμονικά με το Πληροφοριακό Σύστημα, χωρίς περαιτέρω απαιτήσεις.



# Συμπεράσματα

- Το προτεινόμενο παιχνίδι «Ο Περσέας στους Ολυμπιακούς Αγώνες» θα αποτελέσει ένα περίφημο εκπαιδευτικό εργαλείο για τους μαθητές και ένα άριστο εποπτικό μέσο για τους επισκέπτες του Μουσείου.
- Η υλοποίησή του, μπορεί να αποτελέσει πρότυπο για την κατασκευή αντίστοιχων.
- Η κατασκευή του, προάγει την οπτική πληροφόρηση και αναβαθμίζει την εκπαιδευτική διαδικασία.
- Η χρήση του, θα έχει πολλαπλά οφέλη τόσο για την κοινωνία, όσο και για τον ελληνικό Πολιτισμό.

Σας ευχαριστώ πολύ για την προσοχή σας και την αποδοχή της εργασίας μου !

