



**ΕΛΙΔΕΚ.**  
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

**Περιγραφή Χρηματοδοτούμενων Έργων**  
**1η Προκήρυξη Δράσης «Επιστήμη και Κοινωνία»**  
**«200 Χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση»**

## Τίτλος Έργου: Βιωματικό εκπαιδευτικό παιχνίδι για τη διερεύνηση της κοινωνικής ταυτότητας της επανάστασης - ΒΥΡΩΝ

Συντονιστής/τρια Έργου: Φοίβος Μυλωνάς

Φορέας Υποδοχής: Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Συνεργαζόμενος/-οι Φορέας/-είς: -

Ιστοσελίδα προβολής του Έργου:  
<https://hilab.di.ionio.gr/byron/>



Ποσό Χρηματοδότησης: 100.000 €

Διάρκεια Χρηματοδότησης: 24 μήνες

## Σύνοψη Έργου

Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι πολιτισμικά αντικείμενα άρρηκτα συνδεδεμένα με την Ιστορία και την υλικότητα, αφού μέσω αυτών ξεδιπλώνονται αφηγήσεις και παιγνιώδεις καταστάσεις. Αντίθετα με τις παραδοσιακές αφηγήσεις, τα ψηφιακά παιχνίδια δεν αναπαριστούν μόνο ένα γεγονός, αλλά σειρά πιθανών γεγονότων, καθώς δεν παρουσιάζουν το παρελθόν ως μια γραμμική αναπαράσταση στον χρόνο, αλλά δημιουργούν πολυσύνθετη δράση, καθιστώντας τον παίκτη ικανό ν' αντιληφθεί τις πιθανές δυνατότητες που έχει ο χαρακτήρας του, τι είδους συνέπειες θα έχουν οι κινήσεις του, πώς αντιλαμβάνεται τη συνέχεια και την αλλαγή μέσα στο πλαίσιο του παιχνιδιού, τα όρια της ιστορικής ενσυναίσθησης, τα ηθικά διλήμματα που αναδύονται και τέλος τους τρόπους αξιοποίησης των παρεχόμενων από το παιχνίδι δεδομένων. Αντιλαμβανόμενοι τις ανάγκες της νέας εποχής, συνεπικουρούμενοι, δε, και από την ευτυχή συγκυρία να διαθέτει το Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Πληροφορικής και Τμήμα Ιστορίας, οδηγηθήκαμε στη συγκρότηση διεπιστημονικής ερευνητικής ομάδας, η οποία ανέλαβε τη σχεδίαση και υλοποίηση ενός serious game με θέμα την Ελληνική Επανάσταση, συνδυάζοντας γνώση από την έρευνα στα ψηφιακά παιχνίδια και στις ιστορικές κοινωνικές ομάδες, από μια ψηφιακή προσωπογραφική βάση δεδομένων.

Η πρόταση ΒΥΡΩΝ στοχεύει σε μία καινοτόμο προσέγγιση της Ελληνικής Επανάστασης, αναδεικνύοντας τις κοινωνικές δυνάμεις, οι οποίες έδρασαν για την έναρξη και την εξέλιξή της, απευθυνόμενη τόσο σε μαθητές, όσο και στο ευρύ κοινό. Δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες, διασκεδάζοντας, να συγκεντρώσουν ενδιαφέρουσες πληροφορίες και να διερευνήσουν πώς ιστορικά κερματισμένες κοινωνίες και κοινωνικές ομάδες χωρίς συγκεντρωμένα μέσα δύναμης ξεκινούν την Επανάσταση και αρχίζουν να συγκροτούν κράτος. Αποφεύγοντας, λοιπόν, μια μονοδιάστατη αποτύπωση και αξιολογική κρίση των κοινωνικών ομάδων και μέσω της εμπλοκής των μαθητών/παικτών με το περιεχόμενο, τις αντιλήψεις και τις καταστάσεις διαφόρων κοινωνικών ομάδων λίγο πριν από την έναρξη της Ελληνικής Επανάστασης, επιθυμούμε να αναδείξουμε μία πτυχή της Επανάστασης που δεν έχει αναπτυχθεί μέχρι στιγμής με έντονα διαδραστικό τρόπο, με στόχο την καλλιέργεια της ιστορικής συνείδησης και της ιστορικής σκέψης των παικτών.

## Αναμενόμενα αποτελέσματα & Αντίκτυπος του Έργου

Η απήχηση του επιστημονικού έργου συνίσταται σε τρεις παραμέτρους. Η πρώτη αφορά στην επιστημονική κοινότητα, καθώς το παραγόμενο αποτέλεσμα θα συνεισφέρει στη διεπιστημονική προσέγγιση των επιστημών Ιστορίας - Πληροφορικής - Επιστημών της Αγωγής και Διδακτικής της Ιστορίας, αφού οι ερευνητές θα αφηγηθούν μία πτυχή της Ελληνικής Επανάστασης μέσω του πολυδαίδαλου συστήματος των ψηφιακών παιχνιδιών. Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού (serious game) θα αποτελέσει σημείο αναφοράς για άλλα παρόμοια έργα που αφορούν στην Επανάσταση ή και άλλα θέματα. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα λειτουργήσει ως ερευνητικό εργαλείο για τους επόμενους φοιτητές των τμημάτων, αφού σκοπός του είναι να επεκταθεί και σε άλλες θεματικές πέρα από αυτή που θα δημιουργηθεί για το προτεινόμενο έργο.

Η δεύτερη παράμετρος σχετίζεται με την αξιοποίηση του συγκεκριμένου παιχνιδιού από την εκπαιδευτική κοινότητα (εκπαιδευτικούς και μαθητές) με σκοπό τις διαφορετικές αναπαραστάσεις που είχαν οι κοινωνικές ομάδες, ανάλογα με τους πόρους, τις δυνάμεις και τον χώρο που βρίσκονταν, για να ξεκινήσουν την Επανάσταση. Οι εμπλεκόμενοι θα διευρύνουν τις γνώσεις γύρω από μία θεματική της Ελληνικής Επανάστασης που δεν έχει αναδειχθεί, αλλά και μέσω της ιστορικής ενσυναίσθησης θα διερευνήσουν το περιβάλλον, τους ανθρώπους, τα διλήμματα και τις προκλήσεις που είχαν οι άνθρωποι μέχρι να ξεκινήσει η Ελληνική Επανάσταση. Το επιστημονικό περιοδικό «Νέα Παιδεία» θα συνδράμει στη διάδοση του περιεχομένου στην επιστημονική και εκπαιδευτική κοινότητα με εκδηλώσεις, επιστημονικά κείμενα σε ειδικό αφιέρωμα και με τη διοργάνωση Πανελληνίου Συνεδρίου με ανάλογη θεματική.

Τέλος, το εκπαιδευτικό παιχνίδι απευθύνεται στο ευρύ κοινό, το οποίο θα έχει τη δυνατότητα μέσω της ανοικτής πρόσβασης να το αξιοποιήσει και να «παίξει» χωρίς χωροχρονικούς περιορισμούς. Γι' αυτόν τον σκοπό, η ερευνητική ομάδα θα έρθει σε επαφή με μουσεία, κέντρα πολιτισμού και νεολαίας, ώστε να αναδείξει το περιεχόμενο του παιχνιδιού και να δημιουργηθούν διαδικασίες διάδοσης του περιεχομένου.

## Η σημασία της χρηματοδότησης

Διανύοντας μια εποχή ταχύτατων τεχνολογικών και κοινωνικών αλλαγών, στην οποία η καινοτομία αντιμετωπίζεται ως πρόκληση σε πολλούς τομείς, αποτελεί γεγονός ότι οι νεωτεριστικές ιδέες ενσωματώνονται και διαμορφώνουν σημαντικές οργανωτικές και παραγωγικές αλλαγές, με στόχο την ανάπτυξη διαφορετικών τρόπων επίλυσης προβλημάτων ή/και τη βελτίωση προϊόντων και υπηρεσιών.

Θεωρώντας πως μια καινοτόμος δράση αποτελεί την κινητήρια δύναμη για τη δημιουργία ενός νέου κύκλου μάθησης, την προώθηση ευρύτερων αλλαγών και τη βελτίωση παρεχόμενων υπηρεσιών, προκύπτει η ανάγκη ύπαρξης οργανισμών, όπως ο ΕΛΙΔΕΚ, για τη χρηματοδότηση τέτοιων δράσεων. Η καινοτομία προκύπτει μόνο, όταν οι αποδέκτες της καινοτόμου δράσης -στην προκειμένη περίπτωση του έργου ΒΥΡΩΝ, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές- χρησιμοποιούν το εργαλείο του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού σοβαρού σκοπού (serious game), για να οργανώσουν νέες μαθησιακές καταστάσεις, υποστηρίζοντας παιδαγωγικές προσεγγίσεις, οι οποίες επεκτείνουν και ενισχύουν τη μάθηση, όπως η παιχνιδοποίηση (gamification).

Η χρηματοδότηση τέτοιων δράσεων ενισχύει τη συλλογική προσπάθεια όλων των εμπλεκόμενων φορέων, ως έμπρακτη υποστήριξη του ερευνητικού έργου που πραγματοποιείται, και συντελεί σημαντικά στην υλοποίηση δράσεων, που συμβάλλουν στην εισαγωγή καινοτόμων παιδαγωγικών στοιχείων, αλλάζοντας το ευρύτερο εκπαιδευτικό και μαθησιακό περιβάλλον.



**ΕΛΙΔΕΚ.**  
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Λ. Συγγρού 185 & Σάρδεων 2  
ΤΚ. 17121, Νέα Σμύρνη, Ελλάδα  
210 64 12 410, 420  
info@elidek.gr  
[www.elidek.gr](http://www.elidek.gr)