AΙΤΗΣΗ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

στη Β΄ Φάση του Πανελλήνιου Μαθητικού Διαγωνισμού:

**Hack the map: Φανταστικοί Κόσμοι**

Παρακαλούμε να συμπληρωθεί το παρόν έγγραφο (έως 4000 λέξεις συνολικά, συμπεριλαμβανομένων και των λέξεων που υπάρχουν ήδη) και να αποσταλεί μαζί με όλα τα υπόλοιπα αρχεία (παραδοτέα έργου\*) σύμφωνα με τις οδηγίες υποβολής αρχείων για τη Β΄ Φάση του Διαγωνισμού που έχουν αναρτηθεί στην ψηφιακή πλατφόρμα <https://classroom.onassis.org> έως **25/05/2022**.

**Προσοχή: Δεν επιτρέπονται αλλαγές σε επίπεδο περιεχομένου ή επιλογής κατηγορίας ψηφιακού έργου σύμφωνα με τις πληροφορίες που δηλώθηκαν στην Α’ φάση.**

|  |
| --- |
| **ΟΝΟΜΑ ΣΧΟΛΕΙΟΥ:** |
| **ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΣΧΟΛΕΙΟΥ:** |
| ΤΗΛΕΦΩΝΟ: |
| EMAIL : |

|  |
| --- |
| ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ (GROUP LEADER) |
| **ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ 1:** |
| ΤΗΛΕΦΩΝΟ: |
| EMAIL : |
| **ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ 2:** |
| ΤΗΛΕΦΩΝΟ: |
| EMAIL : |
| ΤΑΞΗ/ΕΙΣ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΙ/ΟΥΝ: |
| ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ: |
| ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΑ ΜΑΘΗΤΩΝ: |
| **ΨΕΥΔΩΝΥΜΟ ΟΜΑΔΑΣ:** |

**ENOTHTA 1:**

|  |
| --- |
| Τίτλος του έργου |
|  |
| Κατηγορία έργου (σημειώστε με Χ): |
|  |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ (AR) |  | ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ (DIGITAL STORYTELLING) |  | | ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ (VR) |  | ΨΗΦΙΑΚΟ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (3D VIDEO GAME) |  | |

**ΕΝΟΤΗΤΑ 2:**

Περιγραφή ψηφιακού έργου (περιγράψτε μας την κεντρική ιδέα του ψηφιακού σας έργου και το εκπαιδευτικό σενάριο με έμφαση στην παιδαγωγική στρατηγική και τον σχεδιασμό που έχει υιοθετηθεί[[1]](#footnote-1). Αναλύστε μας τα περιεχόμενα και δικαιολογήστε μας τη σύνδεση του έργου με ιστορικά τεκμήρια που έχετε χρησιμοποιήσει):

|  |
| --- |
|  |

**ΕΝΟΤΗΤΑ 3:**

Επιδιωκόμενοι μαθησιακοί και εκπαιδευτικοί στόχοι και μέθοδος αξιολόγησης της επίτευξής τους (γράψτε μας τους μαθησιακούς και εκπαιδευτικούς στόχους που επιτυγχάνονται από τους χρήστες[[2]](#footnote-2) του ψηφιακού σας έργου και περιγράψτε τη μέθοδο με την οποία αξιολογήσατε την επίτευξη αυτών των στόχων):

|  |
| --- |
|  |

**ΕΝΟΤΗΤΑ 4:**

Αναφέρατε το όνομα των τεχνολογικών εργαλείων, την έκδοση που χρησιμοποιήσατε, και την διεύθυνση ιστού (URL) στην οποία είναι διαθέσιμα ελεύθερα ή για εκπαιδευτική χρήση:

|  |
| --- |
|  |

**ΕΝΟΤΗΤΑ 5:**

Μεθοδολογία υλοποίησης με έμφαση στην τεκμηρίωση και την αιτιολόγηση της επιλογής των τεχνολογικών εργαλείων (προγραμμάτων - open source ή εκδόσεις educational) που χρησιμοποιήθηκαν σε σχέση με τις εκπαιδευτικές ανάγκες του προτεινόμενου σεναρίου:

|  |
| --- |
|  |

**ΕΝΟΤΗΤΑ 6:**

Αναφέρατε τις συσκευές (κινητά, τάμπλετ, H/Y) και την έκδοση του λειτουργικού στις οποίες δοκιμάσατε επιτυχώς τις εφαρμογές:

|  |
| --- |
|  |

**ΕΝΟΤΗΤΑ 7:**

Απαιτήσεις σε επιπλέον εξοπλισμό (πχ google cardboard):

|  |
| --- |
|  |

**ΕΝΟΤΗΤΑ 8**

Βιβλιογραφία (Συμπληρώστε κάτωθι έναν σύντομο κατάλογο από βιβλία, άρθρα, και ιστοσελίδες που χρησιμοποιήσατε για την τεκμηρίωση του ψηφιακού σας έργου):

|  |
| --- |
|  |

\*Παραδοτέα έργου

Οι σχολικές ομάδες θα πρέπει να καταθέσουν ηλεκτρονικά σε συμπιεσμένα αρχεία (zip) μαζί με το παρόν έντυπο τα ακόλουθα:

1. Τα πηγαία αρχεία των έργων ανάλογα με το πρόγραμμα δημιουργίας (π.χ. τα αρχεία Photoshop όλα σε ένα zip, ένα zip με όλη τη σκηνή του Unity3D εάν έχει γίνει το έργο εκεί, τα αρχεία .max μαζί με τα textures για τη δουλειά που έχει γίνει στο 3D studio Max σε ένα zip κτλ.)

2. Τα τελικά παραγόμενα αρχεία προς εγκατάσταση (π.χ. .zip αρχεία με το .apk εάν είναι εφαρμογή για android ή το .mp4 εάν πρόκειται για αρχείο μορφής βίντεο).

3. Ένα βίντεο capture του τελικού αποτελέσματος προς επίδειξη και παρουσίαση στο κοινό (σε .zip αρχείο επίσης). Μπορείτε να δείτε ενδεικτικά τα βίντεο capture από τα περσινά προγράμματα που υλοποιήθηκαν πιλοτικά στις αντίστοιχες ενότητες του Classroom για κάθε εργαστήριο. Για το εργαστήριο της ψηφιακής αφήγησης το video capture, θα μπορούσε να είναι ένα επεξηγηματικό video του ψηφιακού έργου. Η διάρκεια του capture video δεν θα πρέπει να ξεπερνάει τα 5 λεπτά.

Παρουσιάστε μας εδώ συμπληρωματικά ψηφιακά αρχεία που θα παραδώσετε:

|  |
| --- |
|  |

1. Εν γένει η περιγραφή του ψηφιακού έργου θα μπορούσε να ακολουθεί την τυπική περιγραφή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου όπως αυτό προβλέπεται σε αντίστοιχα αποθετήρια εκπαιδευτικών σεναρίων όπως ο [ΑΙΣΩΠΟΣ](http://aesop.iep.edu.gr/) [Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής] ή η [βιβλιοθήκη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων ΙΦΙΓΕΝΕΙΑ](http://ifigeneia.cti.gr/repository/) ή το [Αποθετήριο Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πρακτικών](http://photodentro.edu.gr/oep) του Φωτόδεντρου [↑](#footnote-ref-1)
2. Οι χρήστες δεν είναι οι δημιουργοί του έργου, αλλά τρίτοι μαθητές είτε από το σχολείο σας είτε από αλλού οι οποίοι θα χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή. [↑](#footnote-ref-2)